(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7318758号
(P7318758)

(45)発行日　令和5年8月1日(2023.8.1)

(24)登録日　令和5年7月24日(2023.7.24)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３１２Ｚ

請求項の数　1　（全365頁）

(21)出願番号　特願2022-54786(P2022-54786)
(22)出願日　令和4年3月30日(2022.3.30)
(62)分割の表示　特願2020-137458(P2020-137458)の分割
原出願日　平成29年3月31日(2017.3.31)
(65)公開番号　特開2022-79597(P2022-79597A)
(43)公開日　令和4年5月26日(2022.5.26)
審査請求日　令和4年4月28日(2022.4.28)

(73)特許権者　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　110003409
弁理士法人トレスペクト
(74)代理人　100196151
弁理士　工藤 洋平
(72)発明者　益子 直人
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内
(72)発明者　胡本 義宏
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内
(72)発明者　佐藤 真也

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項１】

遊技球を発射可能な発射手段を有した遊技機において、

前記発射手段により発射された遊技球が到達可能な特定領域と、

その特定領域に到達した遊技球が入球可能な位置に設けられている第１入球手段と、第２入球手段と、

前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１の特典を付与する第１特典付与手段と、

前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第１の特典とは異なる第２の特典を付与する第２特典付与手段と、

前記特定領域に到達した所定の遊技球が前記第１入球手段に入球可能となり、且つ、前記第２入球手段に入球困難となる第１位置と、前記第１入球手段に入球困難となり、且つ、前記第２入球手段に入球可能となる第２位置と、に少なくとも可変可能な可変手段と、

その可変手段を、第１条件の成立に基づいて前記第１位置へと可変させ、前記第１条件とは異なる第２条件の成立に基づいて前記第２位置へと可変させる可変制御手段と、を備え、

前記可変手段は、１の可変部材で構成されているものであり、

所定の遊技状態において前記特定領域に到達した遊技球が、前記第１入球手段と前記第２入球手段とのいずれにも入球困難となるように制御可能に構成されており、

前記遊技機は、

前記可変手段を前記第１位置に可変させるための第１駆動力と前記第２位置に可変させるための第２駆動力とを少なくとも供給可能な駆動手段を有し、
前記発射手段は、第１の発射速度と、その第１の発射速度とは異なる第２の発射速度と、を少なくとも含む複数のうち１の発射速度で遊技球を発射可能な構成であり、
前記第１の発射速度は、遊技盤の左側領域へと遊技球が流入可能となる発射速度であって前記遊技盤の右側領域へと遊技球が流入困難となる発射速度であり、
前記第２の発射速度は、前記遊技盤の左側領域へと遊技球が流入困難となる発射速度であって前記遊技盤の右側領域へと遊技球が流入可能となる発射速度であり、
前記特定領域は、前記第１の発射速度で発射された遊技球も前記第２の発射速度で発射された遊技球も到達可能な領域であり、
前記駆動手段は、単一の駆動源で構成されており、
前記遊技機は、少なくとも前記特定領域を通過して前記可変手段の所定領域に到達した遊技球が前記第１入球手段にも前記第２入球手段にも入球せずに前記第１入球手段および前記第２入球手段の下流側へと流下する場合に、前記所定領域に到達した遊技球の進行方向を変化させずに当該可変手段を通過させる構成であることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ機に代表される遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、例えば、有利度合いの異なる複数種類の当たり種別を設けることにより、興趣向上を図っているものがある。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特許第２５１４４１７号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、更なる興趣の向上が求められている。
【０００５】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
この目的を達成するために請求項１記載の遊技機は、遊技球を発射可能な発射手段を有し、前記発射手段により発射された遊技球が到達可能な特定領域と、その特定領域に到達した遊技球が入球可能な位置に設けられている第１入球手段と、第２入球手段と、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１の特典を付与する第１特典付与手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第１の特典とは異なる第２の特典を付与する第２特典付与手段と、前記特定領域に到達した所定の遊技球が前記第１入球手段に入球可能となり、且つ、前記第２入球手段に入球困難となる第１位置と、前記第１入球手段に入球困難となり、且つ、前記第２入球手段に入球可能となる第２位置と、に少なくとも可変可能な可変手段と、その可変手段を、第１条件の成立に基づいて前記第１位置へと可変させ、前記第１条件とは異なる第２条件の成立に基づいて前記第２位置へと可変させる可変制御手段と、を備え、前記可変手段は、１の可変部材で構成されているものであり、所定の遊技状態において前記特定領域に到達した遊技球が、前記第１入球

手段と前記第２入球手段とのいずれにも入球困難となるように制御可能に構成されており、前記遊技機は、前記可変手段を前記第１位置に可変させるための第１駆動力と前記第２位置に可変させるための第２駆動力とを少なくとも供給可能な駆動手段を有し、前記発射手段は、第１の発射速度と、その第１の発射速度とは異なる第２の発射速度と、を少なくとも含む複数のうち１の発射速度で遊技球を発射可能な構成であり、前記第１の発射速度は、遊技盤の左側領域へと遊技球が流入可能となる発射速度であって前記遊技盤の右側領域へと遊技球が流入困難となる発射速度であり、前記第２の発射速度は、前記遊技盤の左側領域へと遊技球が流入困難となる発射速度であって前記遊技盤の右側領域へと遊技球が流入可能となる発射速度であり、前記特定領域は、前記第１の発射速度で発射された遊技球も前記第２の発射速度で発射された遊技球も到達可能な領域であり、前記駆動手段は、単一の駆動源で構成されており、前記遊技機は、少なくとも前記特定領域を通過して前記可変手段の所定領域に到達した遊技球が前記第１入球手段にも前記第２入球手段にも入球せずに前記第１入球手段および前記第２入球手段の下流側へと流下する場合に、前記所定領域に到達した遊技球の進行方向を変化させずに当該可変手段を通過させる構成である。

【０００７】

【０００８】

【０００９】

【００１０】

【発明の効果】

【００１１】

請求項１記載の遊技機によれば、遊技球を発射可能な発射手段を有し、前記発射手段により発射された遊技球が到達可能な特定領域と、その特定領域に到達した遊技球が入球可能な位置に設けられている第１入球手段と、第２入球手段と、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１の特典を付与する第１特典付与手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第１の特典とは異なる第２の特典を付与する第２特典付与手段と、前記特定領域に到達した所定の遊技球が前記第１入球手段に入球可能となり、且つ、前記第２入球手段に入球困難となる第１位置と、前記第１入球手段に入球困難となり、且つ、前記第２入球手段に入球可能となる第２位置と、に少なくとも可変可能な可変手段と、その可変手段を、第１条件の成立に基づいて前記第１位置へと可変させ、前記第１条件とは異なる第２条件の成立に基づいて前記第２位置へと可変させる可変制御手段と、を備え、前記可変手段は、１の可変部材で構成されているものであり、所定の遊技状態において前記特定領域に到達した遊技球が、前記第１入球手段と前記第２入球手段とのいずれにも入球困難となるように制御可能に構成されており、前記遊技機は、前記可変手段を前記第１位置に可変させるための第１駆動力と前記第２位置に可変させるための第２駆動力とを少なくとも供給可能な駆動手段を有し、前記発射手段は、第１の発射速度と、その第１の発射速度とは異なる第２の発射速度と、を少なくとも含む複数のうち１の発射速度で遊技球を発射可能な構成であり、前記第１の発射速度は、遊技盤の左側領域へと遊技球が流入可能となる発射速度であって前記遊技盤の右側領域へと遊技球が流入困難となる発射速度であり、前記第２の発射速度は、前記遊技盤の左側領域へと遊技球が流入困難となる発射速度であって前記遊技盤の右側領域へと遊技球が流入可能となる発射速度であり、前記特定領域は、前記第１の発射速度で発射された遊技球も前記第２の発射速度で発射された遊技球も到達可能な領域であり、前記駆動手段は、単一の駆動源で構成されており、前記遊技機は、少なくとも前記特定領域を通過して前記可変手段の所定領域に到達した遊技球が前記第１入球手段にも前記第２入球手段にも入球せずに前記第１入球手段および前記第２入球手段の下流側へと流下する場合に、前記所定領域に到達した遊技球の進行方向を変化させずに当該可変手段を通過させる構成である。

【００１２】

これにより、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【００１３】

【００１４】

【００１５】
【００１６】
【００１７】
【００１８】
【００１９】
【００２０】
【図面の簡単な説明】
【００２１】
【図１】第１実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図２】第１実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３】第１実施形態におけるパチンコ機の背面図である。
【図４】（ａ）は、第１実施形態における３図柄表示装置の表示領域を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される表示態様の一例を示した模式図である。
【図５】（ａ），（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される連続変身演出の表示態様の一例を示した図である。
【図６】（ａ），（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される連続変身演出において、変身に成功した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図７】（ａ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される連続変身演出において、変身に成功した場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される連続変身演出において、変身に失敗した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図８】（ａ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される移行演出の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は発展演出の演出態様の経時変化を模式的に示した図である。
【図９】（ａ），（ｂ）は、第１実施形態において、連続変身演出が設定された変動表示が実行された場合の演出態様の経時変化を模式的に示した図である。
【図１０】第１実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１１】（ａ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２】（ａ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、大当たり用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、た外れ用（通常）変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は、外れ用（確変）変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１３】第１実施形態における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図１４】（ａ）は第１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１５】（ａ）は、第１実施形態における変身演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における発展演出態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６】第１実施形態における表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図１７】（ａ）～（ｃ）は、電源投入時画像を説明する説明図である。
【図１８】（ａ）は、背面Ａを説明する説明図であり、（ｂ）は、背面Ｂを説明する説明図である。
【図１９】第１実施形態における表示データテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図２０】第１実施形態における転送データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２１】第１実施形態における描画リストの一例を模式的に示した図である。
【図２２】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図２３】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２４】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２５】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図２６】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２７】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図２８】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図２９】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図３０】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３１】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図３２】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図３３】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３４】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図３５】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変身設定処理を示すフローチャートである。
【図３６】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図３７】（ａ）は、第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変身演出開始判定処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される有効期間中処理を示すフローチャートである。
【図３８】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される成功報知態様中処理を示すフローチャートである。
【図３９】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される失敗報知態様中処理を示すフローチャートである。
【図４０】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される移行演出中処理を示すフローチャートである。
【図４１】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図４２】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図４３】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図４４】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるブート処理を示すフローチャートである。

【図４５】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ割込処理を示すフローチャートである。
【図４６】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図４７】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターンコマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。
【図４８】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるオープニングコマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド数コマンド処理を示したフローチャートである。
【図４９】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディングコマンド処理を示すフローチャートである。
【図５０】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。
【図５１】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変身演出関連コマンド処理を示したフローチャートである。
【図５２】第１実施形態における表示装置内のＭＰＵにより実行される表示設定処理を示したフローチャートである。
【図５３】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される警告画像設定処理を示したフローチャートである。
【図５４】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるポインタ更新処理を示したフローチャートである。
【図５５】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される転送設定処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される常駐画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図５６】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される通常画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図５７】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される描画処理を示したフローチャートである。
【図５８】（ａ），（ｂ）は、第２実施形態において、最大の変身回数が４回の連続変身演出が設定された変動表示が実行された場合の演出態様の経時変化を模式的に示した図である。
【図５９】（ａ）は、第２実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図６０】（ａ）は、第２実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された変身演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された発展演出態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第２実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された期間選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６１】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理２を示したフローチャートである。
【図６２】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理２を示したフローチャートである。
【図６３】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される有効期

間中処理２を示したフローチャートである。
【図６４】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される表示期間中処理を示したフローチャートである。
【図６５】（ａ）は、第３実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された変身可否判定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６６】第３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理３を示したフローチャートである。
【図６７】第３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変身設定処理３を示したフローチャートである。
【図６８】（ａ）は、第４実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された発展演出態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第４実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された変身可否判定テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｃ）は、第４実施形態における押下傾向用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は、第４実施形態における非押下傾向用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６９】第４実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示したブロック図である。
【図７０】第４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理４を示したフローチャートである。
【図７１】第４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される有効期間中処理４を示したフローチャートである。
【図７２】第４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変身設定処理４を示したフローチャートである。
【図７３】（ａ），（ｂ）は、第５実施形態における第３図柄表示装置で表示される探索演出の実行中における表示態様の一例を示した図である。
【図７４】（ａ）は、第５実施形態において、連続変身演出に対する参加頻度が低いと判別された遊技者が遊技を行っている状態で、連続変身演出が設定された変動表示が実行された場合の演出態様の経時変化の一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第５実施形態において、連続変身演出に対する参加頻度が高いと判別された遊技者が遊技を行っている状態で、連続変身演出が設定された変動表示が実行された場合の演出態様のの経時変化の一例を模式的に示した図である。
【図７５】（ａ）は、第５実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭ内に設定された有効期間回数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図７６】第５実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図７７】第５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理５を示したフローチャートである。
【図７８】（ａ）は、第５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変身演出開始判定処理５を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される有効期間中処理５を示したフローチャートである。
【図７９】第５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変身設定処理５を示したフローチャートである。
【図８０】第５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される報知態様中処理を示したフローチャートである。
【図８１】第５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される移行演出中処理５を示したフローチャートである。
【図８２】第５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される押下傾

向更新処理を示したフローチャートである。
【図８３】第１実施形態の変形例における移行演出の演出態様の経時変化の一例を模式的に示した図である。
【図８４】第６実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図８５】（ａ）は、第６実施形態における左特定入賞口が入球可能な状態となっている場合を示した正面斜視図であり、（ｂ）は、第６実施形態における右特定入賞口が入球可能な状態になっている場合を示した正面斜視図である。
【図８６】（ａ）は、第６実施形態における各可動部材の上面図であり、（ｂ）は、第６実施形態における可動部材６５０Ｒｂが突出位置に配置されている状態における各可動部材の上面図であり、（ｃ）は、第６実施形態における可動部材６５０Ｌｂが突出位置に配置されている状態における各可動部材の上面図である。
【図８７】（ａ）は、第６実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第６実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図８８】第６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動開始処理６を示すフローチャートである。
【図８９】第６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理６を示すフローチャートである。
【図９０】第６実施形態の変形例におけるパチンコ機の正面図である。
【図９１】（ａ）は、第６実施形態の変形例における移動部材の上面図であり、（ｂ）は、第６実施形態の変形例における移動部材の正面図であり、（ｃ）は、第６実施形態の変形例における移動部材の側面図であり、（ｄ）は、第６実施形態の変形例における移動部材６５０ｂの正面斜視図である。
【図９２】（ａ）は、第６実施形態の変形例において移動部材と左特定入賞口とが近接した状態における遊技球の流下方向を示した図であり、（ｂ）は、第６実施形態の変形例において移動部材と右特定入賞口とが近接した状態における遊技球の流下方向を示した図である。
【図９３】第７実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図９４】（ａ）は、第７実施形態における遊技盤１３の確変入賞装置の正面図であり、（ｂ）は、図９４（ａ）のＸＣＩＶ－ＸＣＩＶ線における確変入賞装置の断面図である。
【図９５】（ａ）は、第７実施形態において右Ｖの開放パターンが決定され、遊技者が左打ちを行った場合における遊技球の流下方向を示した図であり、（ｂ），（ｃ）は、第７実施形態において右Ｖの開放パターンが決定され、遊技者が右打ちを行った場合における遊技球の流下方向を示した図である。
【図９６】第７実施形態における大当たりの１ラウンド目に実行される選択演出の表示態様の一例を示した図である。
【図９７】（ａ）は、第７実施形態において右Ｖの開放パターンが設定された場合における各可動部材の可動位置の経時変化を示した図であり、（ｂ）は、第７実施形態において左Ｖの開放パターンが設定された場合における各可動部材の可動位置の経時変化を示した図である。
【図９８】（ａ）は、第７実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第７実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第７実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図９９】第７実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１００】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理７を示すフローチャートである。
【図１０１】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり動作設定処理を示すフローチャートである。

【図１０２】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図１０３】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理を示すフローチャートである。
【図１０４】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される異常処理を示すフローチャートである。
【図１０５】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理７を示すフローチャートである。
【図１０６】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１０７】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される閉鎖コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１０８】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される確変入賞コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１０９】（ａ）は、第８実施形態における可動部材の正面斜視図であり、（ｂ）は、第８実施形態における可動部材の正面図であり、（ｃ）は、第８実施形態における可動部材を正面視左側から見た場合の側面図である。
【図１１０】（ａ）は、第８実施形態における可動部材が中間位置に配置されている状態を示した正面斜視図であり、（ｂ）は、第８実施形態における可動部材が突出位置に配置されている状態を示した正面斜視図である。
【図１１１】（ａ）は、第８実施形態における可動部材が可動パターンＡで可動された場合の可動位置の経時変化を示した図であり、（ｂ）は、第８実施形態における可動部材が可動パターンＢで可動された場合の可動位置の経時変化を示した図である。
【図１１２】第８実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１３】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理８を示すフローチャートである。
【図１１４】（ａ）～（ｃ）は、第８実施形態の変形例における回動部材の構成を示した図である。
【図１１５】第９実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図１１６】（ａ）～（ｃ）は、第９実施形態において右打ちされた遊技球の流下経路を電動役物の可動位置毎に示した図である。
【図１１７】（ａ）は、第９実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第９実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第９実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１１８】第９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理９を示すフローチャートである。
【図１１９】第９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理９を示すフローチャートである。
【図１２０】第９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理を示すフローチャートである。
【図１２１】第９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理９を示すフローチャートである。
【図１２２】第９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される電動役物動作開始処理を示すフローチャートである。
【図１２３】第９実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理９を示すフローチャートである。
【図１２４】第１０実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図１２５】第１０実施形態における迂回役物の正面図である。

【図１２６】第１０実施形態における第３図柄表示装置で表示される大当たり中の表示態様の一例を示した図である。
【図１２７】第１１実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図１２８】（ａ）は、第１１実施形態における右可変入賞装置の開閉扉が閉鎖された状態を示した正面斜視図であり、（ｂ）は、第１１実施形態における右可変入賞装置の開閉扉が開放されている途中の状態を示した正面斜視図である。
【図１２９】（ａ）は、第１１実施形態における右可変入賞装置の開閉扉が完全に開放された状態を示した断面図であり、（ｂ）は、第１１実施形態における右可変入賞装置の開閉扉が完全に閉鎖された状態を示した断面図である。
【図１３０】（ａ）は、第１１実施形態におけるにおいてＶ入賞可能な開放パターンが設定された場合における、右特定入賞口の状態の経時変化を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１１実施形態において、Ｖ入賞困難な開放パターンが設定された場合における、右特定入賞口の状態の経時変化を模式的に示した図である。
【図１３１】第１１実施形態において、Ｖ入賞可能な開放パターンが設定された場合における１の開放期間の間の開閉扉の状態をより詳細に示した図である。
【図１３２】第１１実施形態において、Ｖ入賞可能な開放パターンが設定される大当たりの１ラウンド開始時における第３図柄表示装置の表示態様の一例を示した図である。
【図１３３】第７実施形態の変形例におけるパチンコ機１０の正面図である。
【図１３４】第７実施形態の変形例における確変入賞装置の正面図である。
【図１３５】第７実施形態の変形例における大当たり遊技中の可動部材、および各流路振り分け弁の状態の経時変化を示した図である。
【図１３６】第６実施形態における遊技盤の変形例の正面図である。
【図１３７】第６実施形態の第２の変形例における各可動部材の正面斜視図である。
【図１３８】（ａ）は、第６実施形態の第２の変形例において、駆動用モータが正方向に駆動された場合の各可動部材の上面図であり、（ｂ）は、第６実施形態の第２の変形例において、駆動用モータが負方向に駆動された場合の各可動部材の上面図である。
【図１３９】第１２実施形態における遊技盤の正面図である。
【図１４０】（ａ）は、第１２実施形態において突出重複状態となった場合における遊技球の進行方向を示した図であり、（ｂ）は、第１２実施形態において突出重複状態となってから先に可動部材が没入位置に可動された場合の遊技球の進行方向を示した図であり、（ｃ）は、第１２実施形態において突出重複状態となってから先に電動役物が没入位置に可動された場合の遊技球の進行方向を示した図である。
【図１４１】（ａ）は、第１２実施形態における大当たりのインターバル期間中に実行される右打ちナビ演出の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２実施形態における大当たりのラウンド期間中に普通図柄の当たりとなって突出重複状態になった場合に実行される貯留演出の表示態様の一例を示した図である。
【図１４２】第１２実施形態における大当たり遊技の実行中の演出態様の経時変化を示した図である。
【図１４３】第１２実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１４４】第１２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理１２を示すフローチャートである。
【図１４５】第１２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理１２を示すフローチャートである。
【図１４６】第１２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理１２を示すフローチャートである。
【図１４７】第１２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり中処理１２を示すフローチャートである。
【図１４８】第１２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理１２を示すフローチャートである。

【図１４９】第１２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図開放コマンド処理１２を示すフローチャートである。
【図１５０】第１２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連コマンド処理１２を示すフローチャートである。
【図１５１】第１２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド処理１２を示すフローチャートである。
【図１５２】第１２実施形態の変形例における遊技盤の正面図である。
【図１５３】（ａ）は、第１２実施形態の変形例における大当たりのラウンド期間中の遊技球の流下方向を示した図であり、（ｂ）は、第１２実施形態の変形例における普通図柄の当たり期間中の遊技球の流下方向を示した図である。
【図１５４】（ａ）は、第１２実施形態の第２の変形例において、電動役物のみが突出位置に配置されている場合の遊技球の流下方向を示した図であり、（ｂ）は、第１２実施形態の第２の変形例において、突出重複状態となっている場合の遊技球の流下方向を示した図である。
【発明を実施するための形態】
【００２２】
＜第１実施形態＞
以下、本発明の第１の実施形態について、添付図面を参照して説明する。図１は、第１の実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図２はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図３はパチンコ機１０の背面図である。
【００２３】
パチンコ機１０は、図１に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図１参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。
【００２４】
内枠１２には、多数の釘や入賞口６３，６４等を有する遊技盤１３（図２参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の前面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図１２参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。
【００２５】
内枠１２の前面側には、その前面上側を覆う前面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。前面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図１参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として前面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と前面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。
【００２６】
前面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。前面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の前面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。
【００２７】
前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図１参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａへと案内される。また、上皿１７の上方には、枠ボタン２２が設けられている。この枠ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１（図２参照）

で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。

【００２８】

ステージとは、第３図柄表示装置８１に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機１０では「砂浜ステージ」，「深海ステージ」の２つのステージが設けられている。そして、後述する第１入球口６４への入球（始動入賞）に伴って行われる変動演出やリーチ演出などの各種演出は、それぞれのステージに与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。ステージの変更は、変動演出が行われていない期間や高速変動中に遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合に行われ、枠ボタン２２が操作される度に「砂浜ステージ」→「深海ステージ」→「砂浜ステージ」→・・・の順で繰り返し変更される。また、電源投入後の直後は、初期ステージとして「砂浜ステージ」が設定される。

【００２９】

一方、第３図柄表示装置８１には、ノーマルリーチ演出が開始された場合に、ノーマルリーチからスーパーリーチに発展させるときは、ノーマルリーチ中にスーパーリーチの演出態様の選択画面が表示されるように構成されており、その選択画面が表示されている間に、枠ボタン２２が遊技者に操作されると、スーパーリーチ時の演出内容が変更される。

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】

窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【００３３】

上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれ

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

【００３４】

下皿５０の正面視下方部には、下皿５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。かかる球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿５０の右方には、上述したように操作ハンドル５１が配設され、下皿５０の左方には灰皿５３が取り付けられている。

【００３５】

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

【００３６】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【００３７】

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

【００３８】
本パチンコ機１０では、球が第１入球口６４へ入球した場合に特別図柄（第１図柄）の抽選が行われ、球が普通入球口６７を通過した場合に普通図柄（第２図柄）の抽選が行われる。第１入球口６４への入球に対して行われる特別図柄の抽選では、特別図柄の大当たりか否かの当否判定が行われると共に、特別図柄の大当たりと判定された場合にはその大当たり種別の判定も行われる。特別図柄の大当たりになると、パチンコ機１０が特別遊技状態へ移行すると共に、通常時には閉鎖されている特定入賞口６５ａが所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放され、その開放が１６回（１６ラウンド）繰り返される。その結果、その特定入賞口６５ａに多量の球が入賞するので、通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。特別図柄の大当たり種別としては、「大当たりＡ」、「大当たりＢ」の２種類が設けられており、特別遊技状態の終了後には大当たり終了後の付加価値として、これらの大当たり種別に応じた遊技上の価値（遊技価値）が遊技者に付与される。
【００３９】
また、特別図柄（第１図柄）の抽選が行われると、第１図柄表示装置３７において特別図柄の変動表示が開始されて、所定時間（例えば、７秒～９０秒など）が経過した後に、抽選結果を示す特別図柄が停止表示される。第１図柄表示装置３７において変動表示が行われている間に球が第１入球口６４へ入球すると、その入球回数は最大４回まで保留され、その保留球数が第１図柄表示装置３７により示されると共に、第３図柄表示装置８１においても示される。第１図柄表示装置３７において変動表示が終了した場合に、第１入球口６４についての保留球数が残っていれば、次の特別図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。なお、パチンコ機１０が特別遊技状態へ移行すると開閉される特定入賞口６５ａは、第１入球口６４の直ぐ下に設けられている。よって、特別遊技状態中は、遊技者が特定入賞口６５ａに入賞させようとして球を打つので、第１入球口６４にも球が多く入球する。従って、殆どの場合、パチンコ機１０が特別遊技状態に移行している間に、第１入球口６４についての保留球数は最大（４回）になる。
【００４０】
一方、普通入球口６７における球の通過に対して行われる普通図柄の抽選では、普通図柄の当たりか否かの当否判定が行われる。普通図柄の当たりになると、所定時間（例えば、０．２秒または１秒）だけ第１入球口６４に付随する電動役物６４ａが開放され、第１入球口６４へ球が入球し易い状態になる。つまり、普通図柄の当たりになると、球が第１入球口６４へ入球し易くなり、その結果、特別図柄の抽選が行われ易くなる。
【００４１】
また、普通図柄（第２図柄）の抽選が行われると、第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が開始されて、所定時間（例えば、３秒や３０秒など）が経過した後に、抽選結果を示す普通図柄が停止表示される。第２図柄表示装置８３において変動表示が行われている間に球が普通入球口６７を通過すると、その通過回数は最大４回まで保留され、その保留球数が第１図柄表示装置３７により表示されると共に、第２図柄保留ランプ８４においても示される。第２図柄表示装置８３において変動表示が終了した場合に、普通入球口６７についての保留球数が残っていれば、次の普通図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。
【００４２】
上述したように、特別図柄の大当たり種別としては、「大当たりＡ」、「大当たりＢ」の２種類が設けられている。
【００４３】
「大当たりＡ」、及び「大当たりＢ」になるといずれも、ラウンド数が１６ラウンドの特別遊技状態（１６Ｒ大当たり）となる。また、大当たり種別が「大当たりＡ」の場合は、大当たり終了後の付加価値としてパチンコ機１０が特別図柄の高確率状態（特別図柄の確変中）へ移行する。この特別図柄の高確率状態は次に特別図柄の大当たりとなるまで継続する。一方、「大当たりＢ」の終了後は付加価値として特別図柄の抽選が１００回終了

するまで普通図柄の当たり確率がアップする。
【００４４】
ここで、「特別図柄の高確率状態」とは、特別図柄の大当たり確率がアップした状態、いわゆる特別図柄の確率状態（特別図柄の確変中）をいい、換言すれば、特別遊技状態（１６Ｒ大当たり）へ移行し易い遊技の状態のことである。対して、「特別図柄の高確率状態」でない場合を「特別図柄の低確率状態」といい、これは特別図柄の確変状態よりも大当たり確率が低い状態、即ち、特別図柄の大当たり確率が通常の状態（特別図柄の通常状態）のことを示す。また、「普通図柄の時短状態」（普通図柄の時短中）とは、普通図柄の当たり確率がアップして、第１入球口６４へ球が入球し易い遊技の状態のことをいう。対して、「普通図柄の時短状態」でない時を「普通図柄の通常状態」といい、これは普通図柄の当たり確率が通常の状態（時短中よりも当たり確率が低い状態）のことを示す。
【００４５】
上述したように、本実施形態における特別図柄の大当たりでは、大当たりの種別に関わらず大当たり時のラウンド数を共通とし、大当たりの種別に応じて大当たりの終了後に「特別図柄の高確率状態」となるか「普通図柄の時短状態」となるかを変えている。これに対して、大当たりの種別に応じてラウンド数を変えても良いし、大当たりの種別の一部のみラウンド数を変えても良い。また、例えば、大当たりの種別に応じて「普通図柄の時短状態」となる期間を変えてもよい。また、普通図柄の時短状態として、第１入球口６４に付随する電動役物６４ａを開放する時間を長くしたり、１回の普通図柄の当たりで電動役物６４ａを開放する回数を増やしても良い。
【００４６】
遊技領域の正面視右側上部（図２の右側上部）には、発光手段である複数の発光ダイオード（以下、「ＬＥＤ」と略す。）３７ａと７セグメント表示器３７ｂとが設けられた第１図柄表示装置３７が配設されている。第１図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。複数のＬＥＤ３７ａは、第１入球口６４への入球（始動入賞）に伴って行われる特別図柄の抽選が実行中であるか否かを点灯状態により示すことによって変動表示を行ったり、変動終了後の停止図柄として、その特別図柄の抽選結果に応じた特別図柄（第１図柄）を点灯状態により示したり、第１入球口６４に入球された球のうち変動が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。
【００４７】
この第１図柄表示装置３７において特別図柄（第１図柄）の変動表示が行われている間に球が第１入球口６４へ入球した場合、その入球回数は最大４回まで保留され、その保留球数は第１図柄表示装置３７により示されると共に、第３図柄表示装置８１においても示される。なお、本実施形態においては、第１入球口６４への入球は、最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留回数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。
【００４８】
７セグメント表示器３７ｂは、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行うものである。なお、ＬＥＤ３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態（特別図柄の高確率状態や、普通図柄の時短中など）を表示することができる。また、ＬＥＤ３７ａには、変動終了後の停止図柄として特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＢ）に応じた特別図柄（第１図柄）が示される。
【００４９】
また、遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す。）で構成された第３図柄表示装置８１と、ＬＥＤで構

成された第２図柄表示装置８３とが設けられている。この可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【００５０】

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

【００５１】

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

【００５２】

ここで、図４を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。第３図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）は、「０」から「９」の数字を模した１０種類の特別図柄によりそれぞれ構成されている。また、本実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０による抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う（例えば「７７７」）変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。

【００５３】

具体的には、主表示領域Ｄｍは、左・中・右のそれぞれ３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動表示が行われる。

【００５４】

また、主表示領域Ｄｍには、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄が有効ライン上に大当たり図柄の組合せ（本実施形態では、同一の主図柄の組合せ）で揃って停止されれば、大当たりとして大当たり動画が表示される。

【００５５】

本パチンコ機１０では、奇数番号（１，３，５，７，９）で構成された主図柄は「確変図柄」に相当する。１６Ｒ確変大当たりである「大当たりＡ」が発生する場合に同一の確変図柄の組み合わせが停止表示される可能性がある。また、偶数番号（２，４，６，８）で構成された主図柄は、「通常図柄」に相当する。１６Ｒ通常大当たりである「大当たりＢ」が発生する場合には、必ず同一の通常図柄の組み合わせが停止表示される。また、「大当たりＡ」となった場合の一部でも、同一の通常図柄の組み合わせが停止表示される。これにより、通常図柄が停止表示された場合にも、大当たりＡとなったことを期待させることができる。

【００５６】

なお、第３図柄表示装置８１における図柄の変動表示の態様は、上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。また、第３図柄表示装置８１にて変動表示される図柄は上記に限られることはなく、例えば図形やキャラクタ等の画像と数字とを組み合わせた図柄を第３図柄として構成してもよい。

【００５７】

主表示領域Ｄｍにおける正面視右上には、小表示領域Ｄｍ４が形成されている。この小表示領域Ｄｍ４は、第３図柄の変動表示を簡易的に表示させることが可能に構成されている。ここで、小表示領域Ｄｍ４において変動表示を実行する場合とは、例えば、主表示領域Ｄｍにおいて、所定のキャラクタがアクションを行う演出や、枠ボタン２２の押下を促す演出等の表示演出を実行している場合である。表示演出の実行中は、より大きな主表示領域Ｄｍで演出を表示させることによって、より分かり易い演出を提供することができる。また、表示演出の実行中に、第３図柄の変動表示を小表示領域Ｄｍ４に簡易的に表示させておくことで、第３図柄の変動表示が継続していることを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【００５８】

図４（ａ）に示すように、主表示領域Ｄｍの下方には、副表示領域Ｄｓが形成される。この副表示領域Ｄｓには、図４（ｂ）に示すように、黒色の円形からなる保留図柄が表示される。上述した通り、第１図柄表示装置３７において変動表示が行われている間に球が第１入球口６４へ入球すると、その入球回数は最大４回まで保留される。副表示領域Ｄｓに対して表示される保留図柄は、保留された入球回数と同一の個数が表示される。本実施形態では、保留球数の最大値が４個に設定されているので、副表表示領域Ｄｓには、保留図柄が最大４個表示される。

【００５９】

なお、本実施形態では、保留図柄の個数を保留球数に対応させて可変させていたが、保留球数を表示する方法はこれに限られるものではない。例えば、保留球数を数字で表示させる構成としてもよい。

【００６０】

次に、図５から図７を参照して、本実施形態のパチンコ機１０における表示演出の１種である連続変身演出について説明を行う。連続変身演出は、第３図柄の変動表示中にリーチ状態が発生した場合に実行される可能性がある表示演出である。ここで、リーチ状態とは、左図柄列Ｚ１および右図柄列Ｚ３が同一の数字からなる主図柄で停止表示され、中図柄列Ｚ２のみが変動表示中である状態を指す。リーチ状態になると、中図柄列Ｚ２が停止表示されることにより同一の図柄が３個揃う可能性があることを遊技者に認識させることができるので、遊技者の大当たりに対する期待感を向上させることができる。

【００６１】

連続変身演出は、リーチ状態が発生した後で、遊技者の大当たりに対する期待感をさらに向上させるために実行される演出であり、詳細については後述するが、主表示領域Ｄｍに表示される男の子のキャラクタ８１１（図５（ａ）参照）が、時間の経過、又は遊技者の枠ボタン２２に対する操作（押下）に応じて０～ｎ回（ｎは１以上の自然数）変身する（態様が変更される）演出である。この連続変身演出では、基本的にキャラクタ８１１の変身回数が多くなるほど大当たりとなる期待度が高くなる構成となっており、最大でキャラクタ８１１が５回変身する可能性がある演出である。

【００６２】

なお、１の連続変身演出における最大の変身回数（連続変身演出の演出種別）は、連続変身演出を開始するよりも前に予め決定される。より具体的には、後述する変身演出選択テーブル２２２ｂ（図１５（ａ）参照）を用いた抽選により、１～５回のいずれかの回数が決定される。この連続変身演出は、予め決定された上限回数の変身に成功するか、上限回数に到達するよりも前に、連続変身演出の演出種別毎に定められている演出時間となった場合に終了される。なお、本第１実施形態では、連続変身演出の最大の変身回数を、変身演出選択テーブル２２２ｂを用いた抽選により決定する構成としていた。即ち、連続変身演出の演出種別に応じて最大の変身回数が決定される構成としていたが、これに限られるものではなく、連続変身演出を開始する前に最大の変身回数を決定できる構成であればよい。具体的には例えば、前回の大当たりが終了した後の変動回数に応じて連続変身演出の上限回数を設定しても良い。変動回数が多いほど上限回数が多くなる構成とした場合は、特別図柄の抽選に外れ続けることに対して遊技者にメリットを感じさせることができる

ので、特別図柄の抽選に多くの回数連続して外れ続ける状態（所謂ハマり）が発生したとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制できる。また、変動回数が少ないほど上限回数が多くなる構成とした場合は、短い間隔で大当たりに当選した（所謂連荘状態となった）場合に、賞球を獲得すること以外にもメリットを感じさせることができるので、遊技者をより楽しませることができる。更に、特定の範囲（例えば、変動回数が１００～２００の範囲）で上限回数が多くなる構成とすれば、当該特定の範囲におけるパチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【００６３】

図５（ａ）は、この連続変身演出が開始される（連続変身演出に発展する）ことを示す変身発展態様が表示されている場合における第３図柄表示装置８１の表示内容を示した図である。図５（ａ）に示した通り、変身発展態様が表示されると、主表示領域Ｄｍの中央下部に男の子のキャラクタ８１１が表示されると共に、キャラクタ８１１の上方に、横長略長方形形状の表示領域ＨＲ１が表示される。この表示領域ＨＲ１には、「連続変身チャンス」という文字と、「変身回数が多い程期待度ＵＰ！」という文字とが表示される。なお、「連続変身チャンス」とは、連続変身演出を示す演出名である。表示領域ＨＲ１に表示されたこれらの文字により、遊技者に対して連続変身チャンス（連続変身演出）が開始されることを容易に理解させることができる。この変身発展態様は、１秒間表示され続け、１秒間が経過すると、連続変身演出が開始される。

【００６４】

なお、図５（ａ）に示した通り、変身発展態様が表示されると、主表示領域Ｄｍにおける右上部分に、第３図柄の変動表示を簡易的に表示させるための小表示領域Ｄｍ４が形成される。これにより、変動表示が継続されていることを遊技者に対して容易に理解させることができる。この第３図柄の簡易表示は、連続変身演出、およびその後の発展演出の演出時間の間、継続する。

【００６５】

変身発展態様の表示時間が経過した後で設定される連続変身演出では、枠ボタン２２（図１参照）の押下を促す演出が表示される。具体的には、図５（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおけるキャラクタ８１１の左側に、横長略長方形形状の表示領域ＨＲ２が表示され、その表示領域ＨＲ２の内側に枠ボタン２２を模した画像（ＰＵＳＨボタンＰＢ）が表示される。また、表示領域ＨＲ２の内部におけるＰＵＳＨボタンＰＢの下方には、時間の経過に応じて長さが短くなっていく、斜線が付されたスクロールバーＳＢが表示される。このスクロールバーＳＢは、枠ボタン２２に対する操作を有効とする操作有効期間の残り時間を示したものである。本実施形態において、操作有効期間は５秒間が設定されるので、スクロールバーＳＢは、操作有効期間が開始されてから５秒間を掛けて長さが０になる。このスクロールバーＳＢを表示させることにより、遊技者に対して操作有効期間の残り時間を容易に認識させることができる。

【００６６】

なお、本実施形態では、操作有効期間が終了するまでの残り時間を、スクロールバーＳＢの長さによって表示（示唆）する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、残りの秒数をそのまま数字で表示させ、時間経過に応じてカウントダウンしていく構成とすることにより、残りの操作有効期間が遊技者にとって認識可能となるように構成してもよい。また、例えば、枠ボタン２２を模したＰＵＳＨボタンＰＢの彩色を残りの操作有効期間に応じて可変させていくことにより、残り時間を遊技者に示唆する構成としてもよい。具体的には、例えば、残り時間が４秒以上の場合には、ＰＵＳＨボタンＰＢの色を青色で表示し、残り時間が３秒以上、４秒未満の場合には、ＰＵＳＨボタンＰＢの色を緑色で表示し、残り時間が２秒以上、３秒未満の場合には、ＰＵＳＨボタンＰＢの色を黄色で表示し、残り時間が１秒以上、２秒未満の場合には、ＰＵＳＨボタンＰＢの色をオレンジ色で表示し、残り時間が１秒未満の場合には、ＰＵＳＨボタンＰＢの色を赤色で表示する構成としてもよい。また、操作有効期間が終了するまでの残り時間は、遊技者に必ずしも示唆する必要はない。操作有効期間の残り時間の示唆表示を省略することにより、表

示制御を簡素化することができるので、パチンコ機１０の処理負荷を軽減することができる。

【００６７】

表示領域ＨＲ２に加えて、キャラクタ８１１に対して正面視右側には、「ＰＵＳＨで変身だ！」という文字が付された吹き出し型の表示領域ＨＲ３が表示される。これらの表示領域ＨＲ２、および表示領域ＨＲ３の表示内容により、遊技者に対して枠ボタン２２を押下することでキャラクタ８１１が変身する（キャラクタ８１１の態様が変わる）可能性があることを認識させることができる。

【００６８】

また、表示領域ＨＲ３の右下側には、今回の連続変身演出においてキャラクタ８１１が変身した合計回数を示すための横長略長方形形状の表示領域ＨＲ４が形成される。この表示領域ＨＲ４には、例えば、図５（ｂ）に示した通り、「変身×０」という文字が表示される。この文字は、変身が成功した回数に応じて更新されていく。具体的には、キャラクタ８１１が変身に１回成功すると、「変身×１」という文字に更新され、変身に２回成功すると、「変身×２」という文字に更新される。以下同様に、変身回数が３回となった場合に、「変身×３」という文字に更新され、変身回数が４回となった場合に、「変身×４回」という文字に更新され、変身回数が５回となった場合に、「変身×５回」という文字に更新される。この表示領域ＨＲ４に表示された文字を確認することで、遊技者は今回の連続変身演出における変身回数を容易に理解することができる。

【００６９】

図６（ａ）は、設定された操作有効期間内に遊技者が枠ボタン２２を押下し、キャラクタ８１１が変身に成功した場合における第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。図６（ａ）に示した通り、枠ボタン２２を操作有効期間内に押下すると、表示領域ＨＲ２において、ＰＵＳＨボタンＰＢが押し込まれたような見た目の態様に変更され、操作有効期間が終了される。また、キャラクタ８１１の態様が、例えば、剣と盾を所持した冒険者を模した態様に変更される。また、表示領域ＨＲ４において、変身回数を示す文字に１が加算されて更新される。図６（ａ）では、「変身×１」に更新された場合を例示している。この変身に成功したことを報知する態様（成功報知態様）は１秒間継続し、当該成功報知態様が終了した後は、操作有効期間が再度設定される。そして、以降は、変身回数が上限に達するか、演出期間が経過するまで操作有効期間と、成功報知態様とが繰り返される。

【００７０】

一方、図６（ｂ）は、設定された有効期間内に枠ボタン２２を遊技者が押下せず、且つ、変身に成功した場合を示した図である。図６（ｂ）に示した通り、枠ボタン２２を押下しなかった場合にも、最大の変身回数に達していなく、且つ、演出時間が所定期間以上残っている（残りの変動時間が所定の下限時間以上となっている）と判別された場合には、操作有効期間が経過したことを契機として成功報知態様が実行される。なお、詳細については後述するが、所定の下限時間は、連続変身演出の演出種別（最大の変身回数）に対応付けて変身演出選択テーブル２２２ｂに規定されている。

【００７１】

枠ボタン２２を操作有効期間の間に押下した場合も、操作有効期間が経過するまで枠ボタン２２の押下をしなかった場合も、最大の変身回数に達していなく、且つ、残りの変動時間が所定の下限時間以上となっていれば、成功報知態様が実行される。しかしながら、本実施形態では、全ての変身が、操作有効期間の経過を契機として実行された場合に、上限回数の変身（成功報知態様）が実行されるよりも前に、演出期間が経過する長さとなるように演出期間が設定されている。言い換えれば、上限回数分の操作有効期間（および上限回数分の成功報知態様の演出期間）の総和が、連続変身演出の演出期間よりも長くなるように操作有効期間が設定される。

【００７２】

このように構成することで、１の連続変身演出において設定される各操作有効期間にお

いて、枠ボタン２２を押下して操作有効期間が経過するよりも前にキャラクタ８１１を変身させなければ、演出種別毎に設定されている最大回数の変身を実行させることが不可能となる。また、操作有効期間が開始されてから、枠ボタン２２が押下されるまでの期間が短いほど、その後に設定される操作有効期間の開始タイミングを早めることができるので、実行可能な変身の回数を、上限値の範囲内で増加させていくことができる。よって、上限回数の変身を行わせたい（なるべく多くの変身を行わせたい）と考える遊技者に対して、各操作有効期間において、積極的に枠ボタン２２を押下させることができる。従って、遊技者の連続変身演出に対する参加意欲を向上させることができる。また、連続変身演出に参加しない（枠ボタン２２を押下しない）遊技者が本パチンコ機１０で遊技を行った場合には、本来は期待度が高い（変身の上限回数が多い）連続変身演出の場合にも、比較的少ない変身回数で連続変身演出の演出期間が経過してしまうことになる。これにより、少ない変身回数となる場合として、上限回数が多い（即ち、大当たりの期待度が高い）連続変身演出であるにもかかわらず演出期間が経過することにより少ない変身回数で終了してしまうケースを発生させることができる。これにより、少ない変身回数で連続変身演出が終了した場合でも、大当たりに対する期待感を高めることができる。

【００７３】

図７（ａ）は、成功報知態様において冒険者とは異なる態様に変身した場合の例を示した図である。図７（ａ）の例では、変身回数が３回目において、キャラクタ８１１がガンマンを模した態様に変身した場合を例示している。本第１実施形態では、このガンマンを模した態様や、上述した冒険者を模した態様等、変身回数に応じた複数の態様が用意されている。

【００７４】

なお、本第１実施形態では、変身に成功した場合の態様を変身回数に応じて固定としていたが、これに限られるものではない。例えば、成功報知態様を行う毎に、キャラクタ８１１の態様を抽選等により決定してもよい。これにより、連続変身演出のバリエーションを多様化することができるので、遊技者の連続変身演出に対する興趣を向上させることができる。また、抽選等で成功報知態様の態様を決定する場合には、特別図柄の大当たりとなる変動表示の場合にのみ決定され得る態様や、特別図柄の大当たりとなる変動表示の場合に決定され易くなる態様、特別図柄の外れとなる変動表示の場合に決定され易くなる態様等を設ける構成としてもよい。このように構成することで、変身回数だけでなく、変身が成功した場合におけるキャラクタ８１１の表示態様にも注目して連続変身演出中の遊技を行わせることができる。

【００７５】

図７（ｂ）は、連続変身演出において、変身に失敗したことを報知する態様（失敗報知態様）が表示された場合における、第３図柄表示装置８１の表示内容を示した図である。図７（ｂ）に示した通り、変身に失敗した場合は、表示領域ＨＲ２のＰＵＳＨボタンＰＢが真っ二つに割れた態様で表示されると共に、キャラクタ８１１が落胆した表情で表示される。また、キャラクタ８１１の右上側には、「終了・・・」という文字が表示された表示領域ＨＲ５が表示される。これらの表示により、連続変身演出が終了した（変身回数が確定した）ことを認識させることができる。

【００７６】

なお、本第１実施形態では、連続変身演出が終了した後で、大当たりか否かの報知を行うための発展演出に移行する。発展演出には複数の種別が設けられており、残りの変動時間、および今回の特別図柄の抽選の当否に応じて１の発展演出の種別が選択され、実行される。この発展演出の詳細について、図８（ａ），（ｂ）を参照して説明する。

【００７７】

まず、図８（ａ）は、連続変身演出から発展演出へと移行することを示す移行演出の表示態様を示した図である。図８（ａ）に示した通り、移行演出が実行されると、主表示領域Ｄｍにキャラクタ８１１と、怪獣８１２とが睨み合う画像が表示されると共に、キャラクタ８１１と怪獣８１２との中間に、「ＶＳ」という文字が付された表示領域ＨＲ６が表

示される。また、表示領域ＨＲ１に、「敵を倒せ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、キャラクタ８１１が敵（即ち、怪獣８１２）を倒すことにより、大当たりとなることを遊技者に対して容易に認識させることができる。

【００７８】

また、図８（ａ）に示した通り、移行演出が実行されると、怪獣８１２の下方に表示領域ＨＲ７が表示される。この表示領域には、当該移行演出の終了後に実行される発展演出の期待度を示す１または複数の星印が表示される。図８（ａ）は、星印が２つ表示されている場合を例示している。この星印の個数は、連続変身演出における変身回数と同一の個数になる。図示については省略したが、星印の個数に連動して（即ち、連続変身演出における変身回数に連動して）、怪獣８１２の態様も可変される。即ち、星印の数が多いほど、怪獣８１２が弱そうな見た目（即ち、キャラクタ８１１が勝利し易そうな見た目）で表示され、星印の数が少ないほど、怪獣８１２が強そうな見た目（即ち、キャラクタ８１１が勝利し易そうな見た目）で表示される。このように構成することで、連続変身演出の結果（成功報知態様の表示回数）と、その後の発展演出とがリンクしているかのような印象を遊技者に対して抱かせることができる。よって、連続変身演出における変身回数（成功報知態様の表示回数）が大当たりとなる期待度を示唆していることを、遊技者に対してより容易に理解させることができる。

【００７９】

なお、この移行演出、および上述の失敗報知態様（図７（ｂ）参照）は、失敗報知態様が実行された時点における残りの変動時間に応じて表示期間の長さが可変される。これは、各発展演出の演出期間が固定（３０秒、３３秒、３６秒、３９秒、４２秒、および４５秒のいずれか）であるのに対して、連続変身演出が開始されてから最後の操作有効期間が終了するまでに要する期間は、遊技者が枠ボタン２２を押下するタイミングに応じて可変するためである。よって、本実施形態では、操作有効期間が終了するタイミング（即ち、失敗報知態様の開始タイミング）において残りの変動時間を判別し、残りの変動時間で実行可能な最長の演出期間の発展演出を選択する。そして、残りの変動時間と、選択した発展演出の演出期間との差分の期間を用いて失敗報知態様、および移行演出を実行する構成としている。これにより、発展演出の演出時間のバリエーションを少なくすることができるので、発展演出を表示させるための各種データの容量を削減することができる。また、失敗報知態様、および移行演出の表示期間を、残りの変動時間に応じて動的に可変させることにより、発展演出の開始時点における残りの変動時間と、発展演出の演出時間とに齟齬が生じてしまうことを抑制することができる。即ち、残りの変動時間の方が長くなることで、発展演出が終了したにも拘わらず第３図柄の変動が停止しなかったり、逆に、発展演出の演出期間の方が長くなることで、第３図柄の変動が終了した時点で発展演出が終了しないという事態が生じてしまうことを防止することができる。従って、発展演出の終了タイミングと、第３図柄の変動表示の終了タイミングとを一致させることができるので、違和感の無い表示演出を提供することができる。なお、移行演出の演出時間が何秒に設定されたとしても、発展演出への切り替わりが不自然とならないように、移行演出が設定された期間の間は、図８（ａ）に示した態様に対して、大きな態様の変化が起こらないように構成している。即ち、図８（ａ）に例示した画像を静止画で表示させるか、または、キャラクタ８１１、およびキャラクタ８１２が自己の呼吸等に合わせて周期的に肩を上下させる程度の態様の変化に留まる（特別なアクションを行わない）ように構成される。これにより、移行演出の実行期間によらず、発展演出に切り替わる際の表示態様を同等とすることができるので、移行演出から発展演出に切り替わる際に、遊技者に対して見た目に違和感を抱かせてしまうことを抑制することができる。

【００８０】

次に、図８（ｂ）を参照して、発展演出の演出態様の経時変化について説明する。ここで、本第１実施形態では、発展演出として、当たり発展演出Ａ～Ｆ、および外れ発展演出Ａ～Ｆの１２種類が設けられている。当たり、及び外れ発展演出Ａは、共に演出期間が３０秒の表示演出であり、当たり、及び外れ発展演出Ｂは、共に演出期間が３３秒の表示演

出である。以下同様に、当たり、および外れ発展演出Ｃ～Ｆは、それぞれ３６秒、３９秒、４２秒、および４５秒の演出期間の表示演出として構成されている。連続変身演出における最後の操作有効期間の終了時には、残りの変動時間を超えない範囲で最も長い演出期間の発展演出が選択される。

【００８１】

図８（ｂ）に示した通り、本第１実施形態では、発展演出を実行するための元となる表示演出（ベース演出）のデータが用意されている。この元となる表示演出（ベース演出）は、表示期間が４５秒間で構成されており、この元となる表示演出（ベース演出）の最初から、または途中から演出を実行することにより、対応する演出期間の発展演出を実行可能に構成されている。即ち、発展演出は、演出期間毎に別個の演出が用意されているのではなく、１のベース演出のデータを用いて各表示期間の発展演出のデータを生成する構成としている。このように構成することで、発展演出を実行するためのデータを削減することができるので、パチンコ機１０の記憶容量を削減することができる。

【００８２】

図８（ｂ）に示した通り、ベース演出の最初の３秒間は、キャラクタ８１１がズーム表示された表示態様となる。そして、次の３秒間で、キャラクタ８１１が怪獣８１２に対して攻撃を行う演出が実行される。次いで、敵である怪獣８１２がズーム表示された表示態様が３秒間表示され、その後、怪獣８１２がキャラクタ８１１に対して攻撃を行う表示態様が３秒間に渡って表示される。その後、キャラクタ８１１の顔と、怪獣８１２の顔とがズーム表示される表示態様を３秒間に渡って表示させた後、キャラクタ８１１と怪獣８１２とが互いに激しく攻防を繰り広げる演出、および当該バトルの勝敗（結果）を報知する演出が３０秒間に渡って表示される。このように、ベース演出は、大きく分けて、３秒間の表示態様５つと、３０秒間の表示態様１つとに区切って構成されている。これらのいずれかの表示態様の区切り位置から表示演出を開始させることにより、発展演出を違和感なく表示させることができる。

【００８３】

より具体的には、図８（ｂ）に示した通り、当たり、及び外れ発展演出Ａを実行する場合には、ベース演出における１５秒経過時以降の３０秒間の表示態様を表示させることにより、演出期間が３０秒の発展演出を実行する。同様に、当たり、及び外れ発展演出Ｂを実行する場合には、ベース演出における１２秒経過時以降の３３秒間の表示態様を表示させ、当たり、及び外れ発展演出Ｃを実行する場合には、ベース演出における９秒経過時以降の３６秒間の表示態様を表示させる。また、当たり、及び外れ発展演出Ｄを実行する場合には、ベース演出における６秒経過時以降の３９秒間の表示態様を表示させ、当たり、及び外れ発展演出Ｅを実行する場合には、ベース演出における３秒経過時以降の４２秒間の表示態様を表示させる。一方、当たり、及び外れ発展演出Ｆを実行する場合には、ベース演出を最初から最後まで表示させることにより、４５秒間の発展演出を実行する。

【００８４】

なお、ベース演出は、上述した怪獣８１２とバトルする態様のもの以外にも、複数の表示演出が用意されている。いずれの表示演出を元にして発展演出を実行するかについては、抽選により決定される。また、元となる各表示演出には、大当たり用の態様と、外れ用の態様とがそれぞれ用意されている。

【００８５】

また、本第１実施形態では、ベース演出を、連続変身演出の実行後以外でも転用可能に構成している。即ち、リーチ状態が発生した後、連続変身演出を介さずに、直接、または他の予告演出を介して、ベース演出を実行することにより、大当たりとなるか否かを報知可能に構成している。これにより、ベース演出の汎用性を高めることができるので、演出を実行するために必要なデータを削減することができる。また、連続変身演出を介さずにベース演出を実行する場合にも、実行する変動表示の変動時間に合わせてベース演出の最初から、あるいは途中から演出を実行可能に構成されている。これにより、異なる変動時間の変動表示に対しても、ベース演出を用いた演出を実行することができる。

【００８６】
このように、本第１実施形態では、発展演出を表示させるためのベース演出を用意しておき、当該ベース演出に、演出の区切りが良い箇所を、発展演出の個数分だけ設定している。各区切り箇所は、残りの演出時間が各発展演出の演出時間に一致するように設定されている。これにより、各発展演出の演出時間に渡る、自然な見た目の表示演出を提供することができる。また、元となる１の演出態様から複数の演出時間が異なる発展演出を実行可能に構成することにより、発展演出の種別（演出時間）毎に、別々の演出データを用意する場合に比較して、各発展演出を表示させるために必要なデータを削減することができる。よって、パチンコ機１０の記憶容量を削減することができる。
【００８７】
なお、本第１実施形態では、ベース演出を元にして、演出時間が異なる複数の発展演出を実行可能に構成していたが、これに限られるものではない。発展演出の演出時間に応じて、表示態様が全く異なる表示演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、発展演出を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【００８８】
次に、図９（ａ），（ｂ）を参照して、表示演出として連続変身演出が設定された場合における表示態様の経時変化について具体的に説明する。図９（ａ），（ｂ）では、変身の上限回数が３回の連続変身演出が設定された場合を例にとって説明を行う。まず、図９（ａ）は、連続変身演出の実行中に枠ボタン２２を遊技者が一度も押下しなかった場合における演出態様の計時変化を示した図である。
【００８９】
図９（ａ）に示した通り、連続変身演出は、変動時間が６０秒の変動演出（スーパーリーチ）の実行期間中に設定される。この連続変身演出が設定された変動表示において、変動開始から１０秒間の間は、主表示領域Ｄｍにおいて第３図柄の変動表示が実行される（図４（ｂ）参照）。そして、変動開始から１０秒が経過した時点で、リーチ状態が発生すると共に、連続変身演出に発展することを遊技者に示唆する変身発展態様（図５（ａ）参照）が１秒間に渡って表示される。
【００９０】
変身発展演出の表示期間が経過すると、１回目の変身に対応する操作有効期間が設定される。枠ボタン２２を遊技者が押下しない場合、この操作有効期間は５秒間に渡って（変動開始から１６秒経過時まで）継続する。そして、操作有効期間が経過したことを契機として、１回目の成功報知態様が表示される。この成功報知態様は１秒間の間継続し、１秒が経過した時点（変動開始から１７秒の時点）で、成功報知態様が終了すると共に、２回目の変身に対応する操作有効期間が設定される。この２回目の操作有効期間も、枠ボタン２２の押下がなければ５秒間（変動開始後１７秒～２２秒に渡って）継続する。そして、１秒間の成功報知態様が設定された後で、３回目の操作有効期間が設定される。この３回目の操作有効期間も、枠ボタン２２の操作がなければ５秒間（変動開始後２３秒～２８秒に渡って）継続する。そして、操作有効期間が終了する変動開始後２８秒（残りの変動時間が３２秒）のタイミングで、残りの変動時間が少ない（残りの変動時間が下限値として設定されている３８秒未満である）と判別されて、変身の上限回数に到達していなくても、１秒間の失敗報知態様が設定される。即ち、変身の上限回数として３回が設定されていたにも拘わらず、変身回数が２回で連続変身演出が終了する。
【００９１】
なお、成功報知態様を設定するのに十分な演出時間が残っているか否か判別するための条件は、後述する変身演出選択テーブル２２２ｂ（図１５（ａ）参照）によって規定されている。具体的には、最大（上限）の変身回数に応じて（即ち、連続変身演出の演出種別に応じて）、成功報知態様を設定可能な残りの変動時間の下限値（閾値）が規定されている。残りの変動時間が下限値を上回っている状態で操作有効期間が終了された場合は、変身の上限回数に到達していないことを条件として、成功報知態様を設定する。一方、残り

の変動時間が下限値未満となってから操作有効期間が終了された場合には、変身の上限回数に到達しているか否かに拘らず、失敗報知態様を設定する。

【００９２】

次に、図９（ｂ）を参照して、変身の上限回数が３回の連続変身演出が設定され、遊技者が操作有効期間において積極的に枠ボタン２２を押下した場合の演出態様の経時変化について説明する。

【００９３】

図９（ｂ）に示した通り、１回目の変身に対応する操作有効期間において、１秒経過時点（変動開始から１２秒時点）で遊技者の枠ボタン２２に対する押下を検出した場合には、操作有効期間が打ち切られて、１回目の成功報知態様が表示される。成功報知態様の表示期間である１秒が経過すると、２回目の変身に対応する操作有効期間が設定される（変動開始から１３秒時点）。この２回目の操作有効期間において、１秒が経過した時点（変動開始から１４秒時点）で再度、枠ボタン２２に対する押下を検出した場合には、同様に操作有効期間が打ち切られて、２回目の成功報知態様が表示される。そして、成功報知態様の表示期間である１秒間が経過すると（変動開始から１５秒時点）、３回目の操作有効期間が設定される。この３回目の操作有効期間が開始されてから２秒間が経過した時点（変動開始から１７秒時点）で枠ボタン２２に対する押下を検出した場合には、残りの変動時間が十分に（４３秒間）残っているので、３回目の成功報知態様を表示させる。その後、３回目の成功報知態様の表示期間が経過したことを契機として、４回目の操作有効期間が設定される。この４回目の操作有効期間において、２秒が経過した時点（変動開始から２０秒時点）で再度、枠ボタン２２に対する押下を検出した場合には、既に今回の連続変身演出の上限の変身回数を実行済みであるため、失敗報知態様が設定される。

【００９４】

失敗報知態様（および失敗報知態様後の移行演出）の表示期間は、残りの変動時間である４０秒間と、移行演出後に実行される発展演出の演出時間との差分に基づいて決定される。上述した通り、発展演出の種別は、残りの変動時間を超えない範囲で最も長い演出時間の種別が選択される。残りの変動時間が４０秒の場合、失敗報知態様および移行演出の最短の表示期間である２秒間を加味すると、最長で３８秒間を発展演出に用いることができる。しかしながら、上述した通り、発展演出の演出時間としては、３０秒間、３３秒間、３６秒間、３９秒間、４２秒間、４５秒間の６通りのみが用意されている。よって、３８秒間よりも演出期間が短い３６秒間の発展演出（発展演出Ｃ）が、今回の発展演出として設定される。そして、残りの変動時間である４０秒と、発展演出Ｃの演出期間である３６秒との差分の４秒間が、失敗報知態様、および移行演出の表示期間に設定される。具体的には、４秒間を等分して、失敗報知態様の表示期間、及び移行演出の表示期間としてそれぞれ２秒間が設定される。

【００９５】

このように、残りの変動時間と、発展演出の演出時間との差分を、失敗報知態様の表示期間と、移行演出の演出期間とにより吸収する構成とすることで、発展演出の演出時間のバリエーションが少なくても、変動停止のタイミングと発展演出の終了タイミングとを確実に一致させることができる。これにより、発展演出の演出時間のバリエーションを少なくすることができるので、発展演出を表示させるための各種データの容量を削減することができる。また、失敗報知態様、および移行演出の表示期間を、残りの変動時間に応じて動的に可変させることにより、発展演出の開始時点における残りの変動時間と、発展演出の演出時間とに齟齬が生じてしまうことを抑制することができる。即ち、残りの変動時間の方が長くなることで、発展演出が終了したにも拘わらず第３図柄の変動が停止しなかったり、逆に、発展演出の演出期間の方が長くなることで、第３図柄の変動が終了した時点で発展演出が終了しないという事態が生じてしまうことを防止することができる。従って、発展演出の終了タイミングと、第３図柄の変動表示の終了タイミングとを一致させることができるので、違和感の無い表示演出を提供することができる。

【００９６】

図９（ｂ）に示した通り、残りの変動時間が４０秒の状態で失敗報知態様の開始タイミングとなった場合は、失敗報知態様、および移行演出の表示時間として各２秒間が設定される。そして、移行演出の終了後は、演出時間が３６秒の発展演出Ｃが実行される。これにより、第３図柄の変動が停止されるタイミング（変動開始から６０秒が経過したタイミング）と、発展演出の終了タイミングとを丁度一致させることができる。

【００９７】

このように、遊技者が操作有効期間において枠ボタン２２を積極的に押下することで、操作有効期間を短縮し、より多くの成功報知態様を表示させることができる。即ち、連続変身演出において、設定されている上限の変身回数まで変身を行わせ易くなるので、変身回数から演出の期待度をより正確に予測させることができる。よって、遊技者に対して積極的に枠ボタン２２を押下させることができるので、連続変身演出に対する参加意欲を向上させることができる。また、連続変身演出に参加しない（枠ボタン２２を押下しない）遊技者が本パチンコ機１０で遊技を行った場合には、本来は期待度が高い（変身の上限回数が多い）連続変身演出の場合にも、比較的少ない変身回数で連続変身演出の演出期間が経過してしまうことになる。これにより、少ない変身回数となる場合として、上限回数が多い（即ち、大当たりの期待度が高い）連続変身演出であるにもかかわらず演出期間が経過することにより少ない変身回数で終了してしまうケースを発生させることができる。これにより、少ない変身回数で連続変身演出が終了した場合でも、大当たりに対する期待感を高めることができる。

【００９８】

なお、本実施形態では、失敗報知態様の表示時間と、移行演出の表示時間とを可変させることにより、残りの変動時間と、発展演出の演出時間とのギャップを吸収可能に構成していたが、これに限られるものではない。例えば、失敗報知態様の演出期間は固定とし、移行演出の表示時間のみを可変させる構成としてもよいし、逆に、失敗報知態様の演出期間のみを可変させる構成としてもよい。また、失敗報知態様、および移行演出の表示期間は固定とし、発展演出の一部の演出期間（例えば、第３図柄が確定表示されている期間等）を可変させる構成としてもよい。

【００９９】

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

【０１００】

より具体的には、第２図柄表示装置８３では、球が普通入球口６７を通過する毎に、第２図柄としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。パチンコ機１０は、第２図柄表示装置８３における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止すると、第１入球口６４に付随する電動役物６４ａが所定時間だけ作動状態となり（開放される）、その結果、第１入球口６４に球が入り易い状態となるように構成されている。球が普通入球口６７を通過した通過回数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置３７により表示されると共に第２図柄保留ランプ８４においても点灯表示される。第２図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。

【０１０１】

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

ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。
【０１０２】
可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１入球口６４が配設されている。この第１入球口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０で特別図柄の抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａで示される。また、第１入球口６４は、球が入球すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。
【０１０３】
第１入球口６４の下方には可変入賞装置６５が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の特定入賞口（大開放口）６５ａが設けられている。パチンコ機１０においては、主制御装置１１０で行われる特別図柄の抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａを点灯させると共に、その大当たりに対応した第３図柄の停止図柄を第３図柄表示装置８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、通常時より多量の賞球の払い出しが行われる特別遊技状態（１６ラウンドの大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。
【０１０４】
この特定入賞口６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口６５ａが所定時間開放される。この特定入賞口６５ａの開閉動作は、１６回（１６ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。
【０１０５】
可変入賞装置６５は、具体的には、特定入賞口６５ａを覆う横長矩形状の開閉板と、その開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大開放口ソレノイド（図示せず）とを備えている。特定入賞口６５ａは、通常時は、球が入賞できないか又は入賞し難い閉状態になっている。大当たりの際には大開放口ソレノイドを駆動して開閉板を前面下側に傾倒し、球が特定入賞口６５ａに入賞しやすい開状態を一時的に形成し、その開状態と通常時の閉状態との状態を交互に繰り返すように作動する。
【０１０６】
なお、特別遊技状態は上記した形態に限定されるものではない。特定入賞口６５ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置３７において大当たりに対応したＬＥＤ３７ａが点灯した場合に、特定入賞口６５ａが所定時間開放され、その特定入賞口６５ａの開放中に、球が特定入賞口６５ａ内へ入賞することを契機として特定入賞口６５ａとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。
【０１０７】
遊技盤１３の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１，Ｋ２が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図１参照）を通じて視認することができる。
【０１０８】
更に、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口６３，６４，６５ａにも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。
【０１０９】
図３に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御

装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。

【０１１０】

裏パックユニット９４は、保護カバー部を形成する裏パック９２と払出ユニット９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。

【０１１１】

なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【０１１２】

また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。

【０１１３】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図１０参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。

【０１１４】

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

【０１１５】

＜第１実施形態における電気的構成について＞

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

【０１１６】

主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載

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

【０１１７】

まず、ＲＯＭ２０２の内容について、図１１，１２を参照して説明する。図１１（ａ）に示すように、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２には、上記した固定値データの一部として、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ、および変動パターン選択テーブル２０２ｄが少なくとも記憶されている。

【０１１８】

第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図示せず）は、後述する第１当たり乱数カウンタＣ１の大当たり判定値が記憶されているデータテーブルである。詳細については、第１当たり乱数カウンタＣ１の説明と共に後述するが、始動入賞に基づいて取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブル２０２ａに規定されているいずれかの判定値と一致した場合に、特別図柄の大当たりであると判別される。

【０１１９】

第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ（図１１（ｂ））は、大当たり種別を決定するための判定値が記憶されているデータテーブルであり、第１当たり種別カウンタＣ２の判定値が、各大当たり種別に対応付けて規定されている。具体的には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲には、大当たりＡが対応付けられて規定されている（図１１（ｂ）の２０２ｂ１参照）。また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲には、大当たりＢが対応付けられて規定されている（図１１（ｂ）の２０２ｂ２参照）。本実施形態のパチンコ機１０では特別図柄の大当たりと判定された場合に、始動入賞に基づいて取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値と、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂとが比較され、第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別が選択される。

【０１２０】

第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図１１（ｃ）参照）は、普通図柄の当たり判定値が記憶されているデータテーブルである。具体的には、普通図柄の通常状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「５～２８」が規定されている（図１１（ｃ）の２０２ｃ１参照）。また、普通図柄の高確率状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「５～２０４」が規定されている（図１１（ｃ）の２０２ｃ２参照）。本実施形態のパチンコ機１０では、普通入球口６７を球が通過することに基づいて取得される第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、第２当たり乱数テーブル２０２ｃとを参照し、普通図柄の当たりであるか否かを判定している。

【０１２１】

変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図１２参照）は、変動パターンの表示態様を決定するための変動種別カウンタＣＳ１の判定値が表示態様毎にそれぞれ規定されているデータテーブルである。なお、変動パターン選択テーブル２０２ｄの詳細については、変動種別カウンタＣＳ１の説明と共に後述する。

【０１２２】

主制御装置１１０では、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。そして、ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタが設けられている。ここで、

図１３を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。

【０１２３】

特別図柄の抽選や、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタＣ３と、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１とが用いられる。また、普通図柄の抽選には、第２当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。

【０１２４】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図２２参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図３０参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。ＲＡＭ２０３には、１つの実行エリアと４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）とからなる特別図柄保留球格納エリア２０３ａが設けられており、これらの各エリアには、第１入球口６４への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２及び停止種別選択カウンタＣ３の各値がそれぞれ格納される。また、ＲＡＭ２０３には、１つの実行エリアと４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）とからなる普通図柄保留球格納エリア２０３ｂが設けられており、これらの各エリアには、球が左右何れかの普通入球口（スルーゲート）６７を通過したタイミングに合わせて、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が格納される。

【０１２５】

各カウンタについて詳しく説明する。第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～３９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～３９９の値を取り得るカウンタの場合は３９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に、第１当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。

【０１２６】

また、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～３９９の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～３９９の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図２２参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図３０参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【０１２７】

第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４に入賞したタイミングでＲＡＭ２０３の特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図示せず）によって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブルによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。また、この第１当たり乱数テーブル２０２ａは、特別図柄の低確率時（特別図柄の低確率状態である期間）用と、その低確率時より特別図柄の大当たりとなる確率の高い高確率時（特別図柄の高確率状態である期間）用との２種類に分けられ、それぞ

れに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている。このように、大当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、特別図柄の低確率時と特別図柄の高確率時とで、大当たりとなる確率が変更される。

【０１２８】

ここで、第１当たり乱数テーブル２０２ａについて説明する。第１当たり乱数テーブル２０２ａは、特別図柄の抽選において、各遊技状態で当たりと判定される乱数値（判定値）が設定されたテーブルである。具体的には、特別図柄の確変状態である場合には、特別図柄の抽選において、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～９」のいずれであるか判別されて、「０～９」のいずれかであれば、大当たりであると判別される。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る値が「０～３９９」の４００個ある中で、大当たりとなる判定値が「０～９」の１０個なので、特別図柄の確変中に特別図柄の大当たりとなる確率は、１／４０（１０／４００）となる。また、特別図柄の低確率状態である場合には、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「２００」であるか判別されて、「２００」であれば大当たりであると判別される。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る値が「０～３９９」の４００個ある中で、大当たりとなる判定値が「２００」の１個のみなので、特別図柄の低確率状態おいてに特別図柄の大当たりとなる確率は、１／４００となる。

【０１２９】

なお、本実施形態では、低確率時用の第１当たり乱数テーブルに格納されている大当たりとなる乱数値と、高確率時用の第１当たり乱数テーブルに格納されている大当たりとなる乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれの大当たりとなる乱数値を設定している。ここで、大当たりとなる乱数値としてパチンコ機１０の状況にかかわらず常に用いられる値が存在すれば、その乱数値が外部より入力されて、不正に大当たりを引き当てられやすくなるおそれがある。これに対して、本実施形態のように、状況に応じて（即ち、パチンコ機１０が特別図柄の高確率状態か、特別図柄の低確率状態かに応じて）、大当たりとなる乱数値を変えることで、特別図柄の大当たりとなる乱数値が予測され難くすることができるので、不正に対する抑制を図ることができる。

【０１３０】

第１当たり種別カウンタＣ２は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４に入賞したタイミングでＲＡＭ２０３の特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納される。

【０１３１】

ここで、特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、特別図柄の大当たりとなる乱数でなければ、即ち、特別図柄の外れとなる乱数であれば、第１図柄表示装置３７に表示される停止図柄に対応した表示態様は、特別図柄の外れ時のものとなる。

【０１３２】

一方で、特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、特別図柄の大当たりとなる乱数であれば、第１図柄表示装置３７に表示される停止図柄に対応した表示態様は、特別図柄の大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の具体的な表示態様は、同じ特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納されている第１当たり種別カウンタＣ２の値が示す表示態様となる。

【０１３３】

また、本実施形態のパチンコ機１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。そして、図１１（ｂ）を参照して上述したように、この第１当たり種別カウンタＣ２において、乱数値が「０～４９」であった場合の大当たり種別は「大当たりＡ」となる（図１１（ｂ）の２０２ｂ１参照）。また、値が「５０～９９」であった場合の大当たり種別は「大当たりＢ」となる（図１１（ｃ

）の２０２ｂ２参照）。このように、本実施形態のパチンコ機１０は、第１当たり種別カウンタＣ２が示す乱数の値によって、２種類の当たり種別（大当たりＡ、大当たりＢ）が決定されるように構成されている。

【０１３４】

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

【０１３５】

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

【０１３６】

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

【０１３７】

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

【０１３８】

変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１によって、いわゆるノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４により第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するメイン処理（図３０参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。なお、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図１２参照）は、上述した通り、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。

【０１３９】
ここで、図１２（ａ）～（ｄ）を参照して変動パターン選択テーブル２０２ｄの詳細について説明する。この変動パターン選択テーブル２０２ｄは、図１２（ａ）に示すように、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１（図１２（ｂ）参照）と、外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ２（図１２（ｃ）参照）と、外れ用（確変）変動パターンテーブル２０２ｄ３（図１２（ｄ）参照）とが少なくとも設定されている。
【０１４０】
まず、図１２（ｂ）を参照して、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１について説明する。図１２（ｂ）は、この大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１の内容を模式的に示した模式図である。大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１は、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合に、選択される変動パターンの種別（変動時間）が規定されたデータテーブルである。大当たりの変動パターンとしては、ノーマルリーチ各種（３０秒）、スーパーリーチ各種（６０秒）、スペシャルリーチ（９０秒）がそれぞれ規定されている。大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１には、変動種別カウンタＣＳ１の値毎に、各変動パターンが対応付けられている。
【０１４１】
具体的には、変動種別カウンタＣＳ１の値の判定値として「０～５０」の範囲にはノーマルリーチ各種（３０秒）の変動パターンが対応付けられ、「５１～１７９」の範囲にはスーパーリーチ各種（６０秒）の変動パターンが対応付けられ、「１８０～１９８」の範囲にはスペシャルリーチ各種（９０秒）の変動パターンが対応付けられている。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、特別図柄の抽選結果が大当たりとなる場合の変動パターンを選択する場合に、取得している変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する判定値が設定されている変動パターンを大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１より選択する。
【０１４２】
図１２（ｃ）は、外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ２の内容を模式的に示した模式図である。外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ２は、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の抽選結果が外れであった場合に選択される変動パターンの種別（変動時間）が規定されたデータテーブルである。特別図柄の抽選結果が外れである場合には、上述したように、図示しない停止種別選択テーブルより停止種別が完全外れ（非リーチ）であるか、リーチ外れ（リーチ共通）であるかが停止種別選択カウンタＣ３の値によって決定される。具体的には、例えば、特別図柄の低確率状態において停止種別選択カウンタＣ３の値が「０～７９」の範囲にあれば完全外れを設定し、「８０～９９」の範囲にあれば外れリーチ（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）を設定する。
【０１４３】
ここで、変動パターン種別が、完全外れである場合には、変動時間が比較的短い短外れ（７秒）と、変動時間が比較的長い長外れ（１０秒）のいずれかが設定される。短外れ（７秒）に対しては、「０～９８」が、長外れ（１０秒）に対しては、「９９～１９８」が変動種別カウンタＣＳ１の判定値として設定されている。
【０１４４】
また、外れリーチに対しては、変動種別カウンタＣＳ１の判定値が「０～１４９」の範囲には外れのノーマルリーチ各種（３０秒）が、「１５０～１９７」の範囲には外れのスーパーリーチ各種（６０秒）が、「１９８」には外れのスペシャルリーチ各種（９０秒）がそれぞれ設定されている。
【０１４５】
このように、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、通常遊技状態時に特別図柄の抽選結果が外れである場合には、停止種別が決定され、外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ２より取得している変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて、外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ２より変動パターンを選択する。
【０１４６】
図１２（ｄ）は、外れ用（確変）変動パターンテーブル２０２ｄ３の内容を模式的に示

した模式図である。この外れ用（確変）変動パターンテーブル２０２ｄ３は、特別図柄の確変状態において、特別図柄の抽選が外れとなった場合に選択される変動パターンの種別（変動時間）が規定されたデータテーブルである。この外れ用（確変）変動パターンテーブル２０２ｄ３では、設定されている変動種別カウンタＣＳ１の値が、上述した外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ２とは異なっている。

【０１４７】

なお、上述したように、遊技状態が確変遊技状態である場合には、図示しない停止種別選択テーブルにより停止種別選択カウンタＣ３の値が「０～８９」の範囲にあれば、完全外れが決定され、「９０～９９」の範囲にあれば外れリーチ（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）が決定される。

【０１４８】

このように、通常遊技状態よりも確変遊技状態である場合には、外れである場合にリーチとなる確率が低く設定されている。よって、確変時に外れの変動時間が長くなってしまい、大当たりとなるまでの期間が長くなってしまうことを抑制できる。よって、大当たりし易い確変遊技状態時に遊技が間延びしてしまい、遊技者が退屈に感じる不具合を抑制できる。

【０１４９】

図１３に戻って説明を続ける。第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～２３９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２３９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、本実施形態ではタイマ割込処理毎に、例えば定期的に更新され、球が左右何れかの普通入球口（スルーゲート）６７を通過したことが検知された時に取得され、ＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。

【０１５０】

そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のＲＯＭ２０２に格納される第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図１１（ｃ）参照）によって設定されており、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が、第２当たり乱数テーブルによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄の当たりと判定する。また、この第２当たり乱数テーブルは、普通図柄の低確率時（普通図柄の通常状態である期間）用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時（普通図柄の時短状態である期間）用との２種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率が変更される。

【０１５１】

図１１（ｃ）を参照して上述した通り、普通図柄の低確率時に、普通図柄の当たりとなる乱数値は２４個あり、その範囲は「５～２８」となっている（図１１（ｃ）の２０２ｃ１参照）。これら乱数値は、低確率時用の第２当たり乱数テーブルに格納されている。このように普通図柄の低確率時には、乱数値の総数が２４０ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が２４なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「１／１０」となる。

【０１５２】

パチンコ機１０が普通図柄の低確率時である場合に、球が普通入球口６７を通過すると、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得されると共に、第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が３０秒間実行される。そして、取得された第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「５～２８」の範囲であれば当選と判定されて、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、第１入球口６４が「０．２秒間×１回」だけ開放される。なお、本実施形態では、パチンコ機１０が普通図柄の低確率時である場合に、普通図柄の当たりとなったら第１入球口６４が「０．２秒間×１回」だけ開放されるが、開放時間や回数は任意に設定すれ

ば良い。例えば、「０．５秒間×２回」に設定しても良い。
【０１５３】
一方で、普通図柄の高確率時に、普通図柄の大当たりとなる乱数値は２００個あり、その範囲は「５～２０４」となっている（図１１（ｃ）の２０２ｃ２参照）。これらの乱数値は、高確率時用の第２当たり乱数テーブルに格納されている。このように特別図柄の低確率時には、乱数値の総数が２４０ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が２００なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「１／１．２」となる。
【０１５４】
パチンコ機１０が普通図柄の高確率時である場合に、球が普通入球口６７を通過すると、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得されると共に、第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が３秒間実行される。そして、取得された第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「５～２０４」の範囲であれば当選と判定されて、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、第１入球口６４が「１秒間×２回」開放される。このように、普通図柄の高確率時には、普通図柄の低確率時と比較して、変動表示の時間が「３０秒→３秒」と非常に短くなり、更に、第１入球口６４の開放期間が「０．２秒×１回→１秒間×２回」と非常に長くなるので、第１入球口６４へ球が入球し易い状態となる。なお、本実施形態では、パチンコ機１０が普通図柄の高確率時である場合に、普通図柄の当たりとなったら第１入球口６４が「１秒間×２回」だけ開放されるが、開放時間や回数は任意に設定すれば良い。例えば、「３秒間×３回」開放しても良い。
【０１５５】
第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第２当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～２３９）、タイマ割込処理（図２２参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図３０参照）の残余時間内で繰り返し更新される。
【０１５６】
このように、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。
【０１５７】
図１０に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図１３に図示した各種カウンタのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。
【０１５８】
なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。
【０１５９】
停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図３０参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図２９参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図２８参照）が即座に実行される。

【０１６０】
　また、ＲＡＭ２０３は、図１０に示すように、特別図柄保留球格納エリア２０３ａと、普通図柄保留球格納エリア２０３ｂと、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃと、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄと、確変フラグ２０３ｅと、時短中カウンタ２０３ｆとを少なくとも有している。
【０１６１】
　特別図柄保留球格納エリア２０３ａは、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）とを有しており、これらの各エリアには、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、及び停止種別選択カウンタＣ３の各値がそれぞれ格納される。
【０１６２】
　より具体的には、球が第１入球口６４へ入賞（始動入賞）したタイミングで、各カウンタＣ１～Ｃ３の各値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い入賞に対応するデータが記憶され、保留第１エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。なお、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。
【０１６３】
　その後、主制御装置１１０において、特別図柄の抽選が行われる場合には、特別図柄保留球格納エリア２０３ａの保留第１エリアに記憶されている各カウンタＣ１～Ｃ３の各値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタＣ１～Ｃ３の各値に基づいて、特別図柄の抽選などの判定が行われる。
【０１６４】
　なお、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となる。そこで、他の保留エリア（保留第２エリア～保留第４エリア）に記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリア（保留第１エリア～保留第３エリア）に詰めるシフト処理が行われる。本実施形態では、特別図柄保留球格納エリア２０３ａにおいて、入賞のデータが記憶されている保留エリア（第２保留エリア～第４保留エリア）についてのみデータのシフトが行われる。
【０１６５】
　本パチンコ機１０では、球が第１入球口６４へ入賞（始動入賞）し、その始動入賞に応じて各カウンタＣ１～Ｃ３の各値が取得されると直ちに、本来の特別図柄の大当たり抽選とは別に、その取得された各カウンタＣ１～Ｃ３の各値から、本来の抽選が行われた場合に得られる各種情報が予測（推定）される。このように、本来の特別図柄の抽選が行われる前に、始動入賞に対応するデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３の各値）に基づいて、本来の抽選が行われた場合に得られる各種情報を予測することを、以後、特別図柄の抽選結果を先読みすると記載する。なお、各種情報としては、当否、停止種別、変動パターンなどが該当する。
【０１６６】
　そして、先読みが終了すると、先読みにより得られた各種情報（当否、停止種別、変動パターン）を含む入賞情報コマンドが音声ランプ制御装置１１３へ送信される。入賞情報コマンドが音声ランプ制御装置１１３によって受信されると、音声ランプ制御装置１１３は、入賞情報コマンドから、当否、停止種別、および変動パターンを抽出し、それらを入賞情報としてＲＡＭ２２３の入賞情報格納エリア２２３ａに格納する。
【０１６７】
　普通図柄保留球格納エリア２０３ｂは、特別図柄保留球格納エリア２０３ａと同様に、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）とを有している。これらの各エリアには、第２当たり乱数カウンタＣ４が格納される。
【０１６８】

より具体的には、球が左右何れかの普通入球口６７を通過したタイミングで、カウンタＣ４の値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、特別図柄保留球格納エリア２０３ａと同様に、入賞した順序が保持されつつ、入賞に対応するデータが格納される。なお、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。

【０１６９】

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

【０１７０】

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

【０１７１】

特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃは、第１入球口６４への入球（始動入賞）に基づいて第１図柄表示装置３７で行われる特別図柄（第１図柄）の変動表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃは、初期値がゼロに設定されており、第１入球口６４へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される（図２５のＳ４０４参照）。一方、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃは、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、１減算される（図２３のＳ２０５参照）。

【０１７２】

この特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ）は、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図２３のＳ２０６、図２５のＳ４０５参照）。保留球数コマンドは、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値が変更される度に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【０１７３】

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

【０１７４】

なお、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドに基づいて保留球数を管理し、保留球数が変化する度に表示制御装置１１４に対して、保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、この表示用保留球数コマンドによって通知された保留球数を基に、第３図柄表示装置８１の小領域Ｄｓ１に保留球数図柄を表示する。

【０１７５】

普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、普通入球口６７における球の通過に基づいて第２図柄表示装置８３で行われる普通図柄（第２図柄）の変動表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、初期値がゼロに設定されており、球が普通入球口６７を通過して変動表示の保留球数が増加

する毎に、最大値４まで１加算される（図２７のＳ６０４参照）。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、新たに普通図柄（第２図柄）の変動表示が実行される毎に、１減算される（図２６のＳ５０５参照）。

【０１７６】

球が左右何れかの普通入球口６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）が４未満であれば、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得され、その取得されたデータが、普通図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶される（図２７のＳ６０５）。一方、球が左右何れかの普通入球口６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値が４であれば、普通図柄保留球格納エリア２０３ｂには新たに何も記憶されない（図２７のＳ６０３：Ｎｏ）。

【０１７７】

確変フラグ２０３ｅは、パチンコ機１０が特別図柄の確変状態（特別図柄の高確率状態）であるか否かを示すフラグであり、確変フラグ２０３ｅの値が１以上であれば、パチンコ機１０が特別図柄の確変状態であることを示し、確変フラグ２０３ｅの値が０であれば、パチンコ機１０が特別図柄の通常状態（特別図柄の低確率状態）であることを示す。この確変フラグ２０３ｅは、初期状態がオフに設定されており、特別図柄の大当たりＡの終了時にオンに設定される（図３１のＳ１０１４参照）。一方、特別図柄の抽選において大当たりとなった場合には、その大当たりの開始を設定する際にオフに設定される（図２３のＳ２１３参照）。

【０１７８】

ＭＰＵ２０１によって特別図柄変動開始処理（図２４参照）が実行されると、特別図柄の抽選が行われる。特別図柄変動開始処理では、確変フラグ２０３ｅが参照され、その状態がオンであれば、高確率時用の第１当たり乱数テーブルに基づいて、特別図柄の抽選が行われる一方、確変フラグ２０３ｅの状態がオフであれば、低確率時用の第１当たり乱数テーブルに基づいて、特別図柄の抽選が行われる（図２４のＳ３０３，Ｓ３０４参照）。

【０１７９】

時短中カウンタ２０３ｆは、パチンコ機１０が普通図柄の時短状態であるか否かを示すカウンタであり、時短中カウンタ２０３ｆの値が１以上であれば、パチンコ機１０が普通図柄の時短状態であることを示し、時短中カウンタ２０３ｆの値が０であれば、パチンコ機１０が普通図柄の通常状態であることを示す。この時短中カウンタ２０３ｆは、初期値がゼロに設定されており、主制御装置１１０において特別図柄の抽選が行われ、大当たりＢとなる度に、その大当たりＢの終了時に値が１００にセットされる（図３１のＳ１０１３参照）。また、大当たり種別に関わらず、特別図柄の抽選により大当たりとなった場合は、その大当たりの開始を設定する中で値が０に設定される。

【０１８０】

普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、時短中カウンタ２０３ｆの値、および確変フラグ２０３ｅの状態が参照され、時短中カウンタ２０３ｆの値が１以上であるか、確変フラグ２０３ｅの状態がオンであれば、普通図柄の時短中と判別される。この場合、高確率時用の第２当たり乱数テーブルに基づいて、普通図柄の抽選が行われる（図２６のＳ５０９参照）。一方、時短中カウンタ２０３ｆの値が０であり、且つ、確変フラグ２０３ｅの状態がオフであれば、普通図柄の通常状態と判別されて、低確率時用の第２当たり乱数テーブルに基づいて、普通図柄の抽選が行われる（図２６のＳ５１０参照）。

【０１８１】

主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、第１図柄表示装置３７、第２図柄表示装置８３、第２図柄保留ランプ８４、特定入賞口６５ａの開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物６４ａを駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイド２０９が接続され、ＭＰＵ２０１は、入出力ポート２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【０１８２】
　また、入出力ポート２０５には、図示しないスイッチ群やセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源装置１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路２５３が接続され、ＭＰＵ２０１は各種スイッチ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。
【０１８３】
　払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。
【０１８４】
　払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理が即座に実行される。
【０１８５】
　払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。
【０１８６】
　発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。
【０１８７】
　音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や連続予告演出といった表示制御装置１１４で行われる第３図柄表示装置８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。
【０１８８】
　音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。

【０１８９】
音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７を制御し、また、表示制御装置１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側に表示される画像のことである。
【０１９０】
音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０からのコマンドや、音声ランプ制御装置１１３に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第３図柄表示装置８１に遅滞無く表示させる制御が行われる。
【０１９１】
ここで、図１４、及び図１５を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の詳細について説明する。まず、図１４（ａ）は、ＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図１４（ａ）に示した通り、ＲＯＭ２２２には、変動パターンテーブル２２２ａと、変身演出選択テーブル２２２ｂと、発展演出態様選択テーブル２２２ｃとが少なくとも設けられている。
【０１９２】
変動パターンテーブル２２２ａは、主制御装置１１０において変動パターン選択テーブル２０２ｄを参照して選択された変動演出の大まかな表示態様（変動時間）に基づき、変動演出の詳細な表示態様を特定するために用いられる。より具体的には、主制御装置１１０により選択された表示態様を通知するための変動パターンコマンドを受信した場合に、変動パターンテーブル２２２ａに規定されている変動パターンの中から１の変動パターン（変動演出の詳細な表示態様）を抽出（特定）する（図４２のＳ５００３参照）。この変動パターンテーブル２２２ａに規定された変動パターンのうち、少なくとも変動時間が６０秒のスーパーリーチに対応する変動パターンには、上述した連続変身演出（図５～７参照）を実行するか否かを示す情報も含まれている。
【０１９３】
変身演出選択テーブル２２２ｂは、変動パターンテーブル２２２ａから、連続変身演出を伴う変動パターンが選択された場合に、当該連続変身演出の演出態様を決定するために参照されるデータテーブルである。この変身演出選択テーブル２２２ｂの詳細について、図１５（ａ）を参照して説明する。
【０１９４】
図１５（ａ）は、変身演出選択テーブル２２２ｂの規定内容を示した図である。図１５（ａ）に示した通り、この変身演出選択テーブル２２２ｂは、変動パターンの種別（当否）、およびＲＡＭ２２３に設けられた演出カウンタ２２３ｎの値毎に、連続変身演出の演出態様が規定されている。図１５（ａ）に示した通り、連続変身演出の演出態様には、連続変身演出Ａ～Ｅの５種類が設定されている。
【０１９５】
連続変身演出Ａは、変身（成功報知態様）の最大（上限）回数が１回の連続変身演出であり、変身が可能な残変動時間の下限値は設定されていない。このため、連続変身演出Ａが実行されると、遊技者が操作有効期間中に枠ボタン２２を押下したか否かとは無関係に、成功報知態様が１回表示された後で、失敗報知態様が表示される。なお、図１５（ａ）に示した通り、連続変身演出Ａは、当たりスーパーリーチの場合で、且つ、演出カウンタ２２３ｎの値が「０」であった場合にのみ、選択される可能性がある。即ち、最大の変身回数が１回であれば、当該連続変身演出Ａが設定された変動表示で大当たりとなることが

確定する。上述した通り、連続変身演出では、基本的に変身回数（成功報知態様の表示回数）が多くなるほどに大当たりの期待度が高くなるが、連続変身演出Ａの場合（最大回数が１回の場合）のみ、例外的に大当たりが確定する構成としている。これにより、意外性のある演出を提供することができる。

【０１９６】

連続変身演出Ｂは、変身（成功報知態様）の最大（上限）回数が２回の連続変身演出であり、当たりスーパーリーチでは、演出カウンタ２２３ｎの値が「１～１９」の範囲だった場合に選択される。一方、外れスーパーリーチの場合には、演出カウンタ２２３ｎの値が「０～４４」の範囲だった場合に選択される。演出カウンタ２２３ｎは、「０～９９」の範囲で更新されるループカウンタであるので、連続変身演出Ｂは、連続変身演出が決定された当たりスーパーリーチの場合の１９％（１９／１００）の割合で決定される一方、連続変身演出が決定された外れスーパーリーチの場合の４５％（４５／１００）の割合で決定される。このため、外れスーパーリーチの方が、連続変身演出Ｂが決定される割合が高くなる（大当たりの期待度が低い）。

【０１９７】

また、連続変身演出Ｂでは、変身が可能な残変動時間の下限値が４１秒に設定される。ここで、連続変身演出の１回目の操作有効期間が開始するのは、残変動時間が４９秒の時点（変動開始から１１秒経過時点、図９（ａ），（ｂ）参照）である。よって、連続変身演出の１回目の操作有効期間が設定されてから、２回目の操作有効期間が終了するまでの期間を８秒（４９秒－４１秒）以内に抑えなければ、成功報知態様の表示回数が１回止まりとなってしまう。即ち、枠ボタン２２を押下することで１回目、および２回目に設定される操作有効期間を途中で打ち切らなければ、２回目の操作有効期間の途中で変身が可能な残変動時間の下限値を下回ることとなる。これにより、積極的に枠ボタン２２を押下することで操作有効期間を打ち切らなければ、連続変身演出Ａが設定されたことにより変身回数が１回となったのか、連続変身演出Ｂが設定されて変身回数が１回となったのかを見分けることが遊技者にとって不可能となる。上述した通り、連続変身演出Ａは、大当たりが確定する演出である一方で、連続変身演出Ｂは、大当たりの期待度が低い演出である。よって、連続変身演出Ａであるか、連続変身演出Ｂであるかを見分けることで、大当たりの期待度を正確に知ることができるので、操作有効期間において、遊技者に対して積極的に枠ボタン２２を押下させることができる。

【０１９８】

連続変身演出Ｃは、変身（成功報知態様）の最大（上限）回数が３回の連続変身演出であり、当たりスーパーリーチでは、演出カウンタ２２３ｎの値が「２０～４４」の範囲だった場合に選択される。一方、外れスーパーリーチの場合には、演出カウンタ２２３ｎの値が「４５～８９」の範囲だった場合に選択される。よって、連続変身演出Ｃは、連続変身演出が決定された当たりスーパーリーチの場合の２５％（２５／１００）の割合で決定される一方、連続変身演出が決定された外れスーパーリーチの場合の４５％（４５／１００）の割合で決定される。このため、外れスーパーリーチの方が、連続変身演出Ｃが決定される割合が高くなる（大当たりの期待度が低い）。また、連続変身演出Ｂに比べると、当たりスーパーリーチの場合に決定される割合が高くなっているので、連続変身演出Ｂに比べると連続変身演出Ｃの方が大当たりとなる期待度が高くなる。

【０１９９】

また、連続変身演出Ｃでは、変身が可能な残変動時間の下限値が３８秒に設定される。よって、連続変身演出の１回目の操作有効期間が設定されてから、３回目の操作有効期間が終了するまでの期間を１１秒（４９秒－３８秒）以内に抑えなければ、成功報知態様の表示回数が２回止まりとなってしまう。枠ボタン２２に対する押下を行わず、各操作有効期間を満了させた場合には、１１秒経過時点で丁度、２回目の操作有効期間が終了するためである（１回目の操作有効期間５秒＋１回目の成功報知態様１秒＋２回目の操作有効期間５秒）。これにより、積極的に枠ボタン２２を押下することで操作有効期間を打ち切らなければ、連続変身演出Ｃであるか、後述の連続変身演出Ｃよりも大当たり期待度が高い

連続変身演出Ｄ，Ｅであるのかを見分けることが遊技者にとって不可能となる。よって、変身回数（成功報知態様の表示回数）から、今回の変動表示の期待度を正確に予測したいと考える遊技者に対して、積極的に枠ボタン２２を押下させることができる。

【０２００】

連続変身演出Ｄは、変身（成功報知態様）の最大（上限）回数が４回の連続変身演出であり、当たりスーパーリーチでは、演出カウンタ２２３ｎの値が「４５～７９」の範囲だった場合に選択される。一方、外れスーパーリーチの場合には、演出カウンタ２２３ｎの値が「９０～９８」の範囲だった場合に選択される。よって、連続変身演出Ｄは、連続変身演出が決定された当たりスーパーリーチの場合の３５％（３５／１００）の割合で決定される一方、連続変身演出が決定された外れスーパーリーチの場合の９％（９／１００）の割合で決定される。このため、当たりスーパーリーチの方が、連続変身演出Ｄが決定される割合が高くなる（大当たりの期待度が高い）。また、連続変身演出Ｂ，Ｃに比べると、当たりスーパーリーチの場合に決定される割合が高くなり、且つ、外れスーパーリーチの場合に決定される割合が低くなっているので、連続変身演出Ｂ，Ｃに比べると大当たりとなる期待度が高くなる。

【０２０１】

また、連続変身演出Ｄでは、変身が可能な残変動時間の下限値が連続変身演出Ｃと同一の３８秒に設定される。よって、連続変身演出の１回目の操作有効期間が設定されてから、３回目の操作有効期間が終了するまでの期間を１１秒（４９秒－３８秒）以内に抑えなければ、成功報知態様の表示回数が２回止まりとなってしまう。また、３回目の操作有効期間が終了するまでの期間を１１秒以内に抑えられたとしても、４回目の操作有効期間が終了するまでの期間が１１秒を超えてしまった場合、成功報知態様の表示回数が３回止まりとなってしまう。これにより、積極的に枠ボタン２２を押下することで操作有効期間を打ち切らなければ、連続変身演出Ｃ～Ｅの何れであるのかを見分けることが遊技者にとって不可能（困難）となる。よって、変身回数（成功報知態様の表示回数）から、今回の変動表示の期待度を正確に予測したいと考える遊技者に対して、積極的に枠ボタン２２を押下させることができる。

【０２０２】

連続変身演出Ｅは、変身（成功報知態様）の最大（上限）回数が５回の連続変身演出であり、当たりスーパーリーチでは、演出カウンタ２２３ｎの値が「８０～９９」の範囲だった場合に選択される。一方、外れスーパーリーチの場合には、演出カウンタ２２３ｎの値が「９９」の場合にのみ選択される。よって、連続変身演出Ｅは、連続変身演出が決定された当たりスーパーリーチの場合の２０％（２０／１００）の割合で決定される一方、連続変身演出が決定された外れスーパーリーチの場合の１％（１／１００）の割合で決定される。このため、当たりスーパーリーチの方が、連続変身演出Ｅが決定される割合が高くなる（大当たりの期待度が高い）。また、外れスーパーリーチの場合に決定される割合が、連続変身演出Ｂ～Ｄに比較して極端に低いので、連続変身演出Ｂ～Ｄに比べて大当たりとなる期待度が高くなる。

【０２０３】

この連続変身演出Ｅは、連続変身演出の演出種別の中で最も多くの回数の変身が実行され得る種別である。連続変身演出Ｅにおいて、５回の変身に成功した場合には、その後に失敗報知態様が表示されることはなく、５回目の成功報知態様の表示期間が経過した後で直接移行演出（図８（ａ）参照）が開始される。

【０２０４】

また、連続変身演出Ｅでは、変身が可能な残変動時間の下限値が連続変身演出Ｃ，Ｄと同一の３８秒に設定される。よって、連続変身演出の１回目の操作有効期間が設定されてから、３回目の操作有効期間が終了するまでの期間を１１秒（４９秒－３８秒）以内に抑えなければ、成功報知態様の表示回数が２回止まりとなってしまう。また、３回目の操作有効期間が終了するまでの期間を１１秒以内に抑えられたとしても、４回目の操作有効期間が終了するまでの期間が１１秒を超えてしまった場合、成功報知態様の表示回数が３回

止まりとなってしまう。更に、４回目までの操作有効期間の終了タイミングを１１秒以内に抑えられたとしても、５回目の操作有効期間の終了タイミングが１１秒を超えてしまった場合、成功報知態様の表示回数が４回止まりとなってしまう。これにより、積極的に枠ボタン２２を押下することで操作有効期間を打ち切らなければ、連続変身演出Ｃ～Ｅの何れであるのかを見分けることが遊技者にとって不可能（困難）となる。よって、変身回数（成功報知態様の表示回数）から、今回の変動表示の期待度を正確に予測したいと考える遊技者に対して、積極的に枠ボタン２２を押下させることができる。

【０２０５】

このように、本実施形態の連続変身演出には、５種類の演出種別が設けられている。各演出種別は、変身の上限回数が異なって構成されており、キャラクタ８１１が変身した回数（成功報知態様の表示回数）で大当たり期待度を示唆可能に構成されている。また、連続変身演出Ｂ～Ｅに関しては、遊技者が操作有効期間の間に積極的に枠ボタン２２を押下して操作有効期間を打ち切らなければ、上限回数の変身を表示させることができないように構成されている。これにより、連続変身演出の期待度を正確に知りたいと希望する遊技者に対して、操作有効期間の間に積極的に枠ボタン２２を押下させることができるので、遊技者の遊技に対する参加意欲を向上させることができる。

【０２０６】

また、連続変身演出に参加しない（枠ボタン２２を押下しない）遊技者が本パチンコ機１０で遊技を行った場合には、本来は期待度が高い（変身の上限回数が多い）連続変身演出の場合にも、比較的少ない変身回数で連続変身演出の演出期間が経過してしまうことになる。これにより、少ない変身回数となる場合として、上限回数が多い（即ち、大当たりの期待度が高い）連続変身演出であるにもかかわらず演出期間が経過することにより少ない変身回数で終了してしまうケースを発生させることができる。よって、少ない変身回数で連続変身演出が終了した場合でも、大当たりに対する期待感を高めることができる。

【０２０７】

図１４（ａ）に戻って説明を続ける。発展演出態様選択テーブル２２２ｃは、発展演出の演出態様が規定されたデータテーブルである。この発展演出態様選択テーブル２２２ｃは、連続変身演出における最後の操作有効期間が終了した場合に参照され、残りの変動時間に基づいて発展演出の態様を決定するために用いられる。この発展演出態様選択テーブル２２２ｃの詳細について、図１５（ｂ）を参照して説明する。

【０２０８】

図１５（ｂ）は、発展演出態様選択テーブル２２２ｃの規定内容を示した図である。図１５（ｂ）に示した通り、この発展演出態様選択テーブル２２２ｃには、残りの変動時間（残変動時間Ｔ）、および今回の変動表示の種別（外れスーパーリーチであるか、当たりスーパーリーチであるか）毎に、選択すべき発展演出の演出種別が規定されている。

【０２０９】

具体的には、最後の操作有効期間の終了時点において、残変動時間Ｔが、３２秒≦Ｔ＜３５秒の範囲であれば、演出時間が３０秒間の発展演出が選択される。即ち、今回の変動表示が当たりスーパーリーチであれば、演出時間が３０秒間の当たり発展演出Ａが選択され、外れスーパーリーチであれば、演出時間が３０秒間の外れ発展演出Ａが選択される。

【０２１０】

また、残変動時間Ｔが、３５秒≦Ｔ＜３８秒の範囲であり、今回の変動表示が当たりスーパーリーチであれば、演出時間が３３秒の当たり発展演出Ｂが選択され、外れスーパーリーチであれば、演出時間が３３秒の外れ発展演出Ｂが選択される。残変動時間Ｔが、３８秒≦Ｔ＜４１秒の範囲であり、今回の変動表示が当たりスーパーリーチであれば、演出時間が３６秒の当たり発展演出Ｃが選択され、外れスーパーリーチであれば、演出時間が３６秒の外れ発展演出Ｃが選択される。

【０２１１】

同様に、残変動時間Ｔが、４１秒≦Ｔ＜４４秒の範囲であり、今回の変動表示が当たりスーパーリーチであれば、演出時間が３９秒の当たり発展演出Ｄが選択され、外れスーパ

ーリーチであれば、演出時間が３９秒の外れ発展演出Ｄが選択される。残変動時間Ｔが、４４秒≦Ｔ＜４７秒の範囲であり、今回の変動表示が当たりスーパーリーチであれば、演出時間が４２秒の当たり発展演出Ｅが選択され、外れスーパーリーチであれば、演出時間が４２秒の外れ発展演出Ｅが選択される。残変動時間Ｔが、４７秒≦Ｔ＜４８秒の範囲であり、今回の変動表示が当たりスーパーリーチであれば、演出時間が４５秒の当たり発展演出Ｆが選択され、外れスーパーリーチであれば、演出時間が４５秒の外れ発展演出Ｆが選択される。

【０２１２】

なお、上述した通り、変動表示の終了タイミングと、発展演出の終了タイミングとがずれてしまうことを防止するために、残変動時間Ｔと、発展演出態様選択テーブル２２２ｃから選択した発展演出の演出時間との差分に応じて、失敗報知態様の表示時間と、移行演出の表示時間とを可変させる構成としている。これにより、残変動時間Ｔの長さに関係なく、発展演出の終了タイミングを変動表示の終了タイミングに一致させることができる。よって、遊技者にとって違和感の無い演出を提供することができる。

【０２１３】

次に、図１４（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図１４（ｂ）は、ＲＡＭ２２３の規定内容を示したブロック図である。

【０２１４】

図１４（ｂ）に示した通り、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、入賞情報格納エリア２２３ａと、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂと、変動開始フラグ２２３ｃと、停止種別選択フラグ２２３ｄと、有効期間フラグ２２３ｅと、有効期間タイマ２２３ｆと、変身回数カウンタ２２３ｇと、変身演出中フラグ２２３ｈと、成功報知態様タイマ２２３ｉと、失敗報知態様タイマ２２３ｊと、移行演出時間タイマ２２３ｋと、発展演出格納エリア２２３ｍと、演出カウンタ２２３ｎとが少なくとも設けられている。

【０２１５】

入賞情報格納エリア２２３ａは、１つの実行エリアと、４つのエリア（第１エリア～第４エリア）とを有しており、これらの各エリアには、入賞情報がそれぞれ格納される。本パチンコ機１０では、主制御装置１１０において始動入賞を検出した場合に、その始動入賞に応じて取得された第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２及び停止種別選択カウンタＣ３の各値から、その始動入賞に対応する特別図柄の抽選が行われた場合に得られる各種情報（当否、停止種別、変動パターン）が主制御装置１１０において予測（推定）され、その予測された各種情報が、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ入賞情報コマンドによって通知される。

【０２１６】

音声ランプ制御装置１１３では、入賞情報コマンドが受信されると、その入賞情報コマンドにより通知された各種情報（当否、停止種別、変動パターン）が入賞情報として抽出されて、その入賞情報が、入賞情報格納エリア２２３ａに記憶される。より具体的には、抽出された入賞情報が、４つのエリア（第１エリア～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い入賞に対応するデータが記憶され、第１エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。

【０２１７】

特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂは、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃと同様に、第１図柄表示装置３７（および第３図柄表示装置８１）で行われる変動演出（変動表示）であって、主制御装置１１０において保留されている変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【０２１８】

上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ

の値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂにて、その保留球数を管理するようになっている。

【０２１９】

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

【０２２０】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値を取得して、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂに格納する（図４１のＳ４９０８参照）。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂの値を更新するので、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃと同期させながら、その値を更新することができる。

【０２２１】

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

【０２２２】

表示制御装置１１４では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂの値分の保留球数図柄を第３図柄表示装置８１の小領域Ｄｓ１に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂは、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１の小領域Ｄｓ１に表示される保留球数図柄の数も、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【０２２３】

変動開始フラグ２２３ｃは、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドを受信した場合にオンされ（図４１のＳ４９０２参照）、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図４２のＳ５００２参照）。変動開始フラグ２２３ｃがオンになると、受信した変動パターンコマンドから抽出された変動パターンに基づいて、表示用変動パターンコマンドが設定される。

【０２２４】

ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理のコマンド出力処理（図３３のＳ４００２参照）の中で、表示制御装置１１４に送信される。表示制御装置１１４では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第３図柄表示装置８１において第３図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。

【０２２５】

停止種別選択フラグ２２３ｄは、主制御装置１１０から送信される停止種別コマンドを受信した場合にオンされ（図４１のＳ４９０５参照）、第３図柄表示装置８１における停止種別の設定がなされるときにオフされる（図４２のＳ５００９参照）。停止種別選択フラグ２２３ｄがオンになると、受信した停止種別コマンドから抽出された停止種別（大当

たりの場合には大当たり種別）に基づいて、停止種別が設定される（図４２のＳ５０１１参照）。

【０２２６】

有効期間フラグ２２３ｅは、連続変身演出における操作有効期間の期間内であるか否かを示すフラグである。この有効期間フラグ２２３ｅがオンであれば、操作有効期間中であることを意味し、オフであれば、操作有効期間ではないことを意味する。この有効期間フラグ２２３ｅは、連続変身演出の開始タイミングになったと判別された場合にオンに設定される（図３７の（ａ）のＳ４４０３参照）。また、成功報知態様の表示期間が経過し、且つ、成功報知態様の表示回数（変身回数）が５未満であると判別された場合にもオンに設定される（図３８のＳ４６０５参照）。一方、操作有効期間の間に枠ボタン２２に対する押下を検出した場合、及び、枠ボタン２２の押下を検出することなく、操作有効期間として設定された５秒間が経過した場合にオフに設定される（図３５のＳ４２０１参照）。この有効期間フラグ２２３ｅがオンの間は、枠ボタン２２に対する押下（操作）を有効として取り扱う。即ち、有効期間フラグ２２３ｅがオンの状態で枠ボタン２２が押下された場合には、成功報知態様、または失敗報知態様を表示させるための変身設定処理（図３５参照）が実行される。

【０２２７】

有効期間タイマ２２３ｆは、連続変身演出における操作有効期間の残り時間をカウントするためのタイマである。有効期間の開始条件が成立した場合（連続変身演出の開始タイミングとなるか、成功報知態様の終了タイミングとなった場合）に、この有効期間タイマ２２３ｆに対して５秒に対応するタイマ値（５０００）が設定される（図３７のＳ４４０３、図３８のＳ４６０５参照）。この有効期間タイマ２２３ｆのタイマ値が１以上の場合には、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理の中で、１ミリ秒毎に実行される有効期間中処理（図３７（ｂ）参照）により、値が１ずつ減算（更新）される。この有効期間タイマ２２３ｆの値によって、操作有効期間が経過したか否か判別され、操作有効期間が経過したと判別された場合には、成功報知態様、または失敗報知態様を表示させるための変身設定処理（図３５参照）が実行される。

【０２２８】

変身回数カウンタ２２３ｇは、１の連続変身演出において成功報知態様（図６、図７（ａ）参照）が表示された（キャラクタ８１１が変身に成功した）回数をカウントするためのカウンタである。この変身回数カウンタ２２３ｇのカウンタ値は、成功報知態様の表示が決定される毎に１ずつ加算（更新）される。本第１実施形態における連続変身演出では、この変身回数カウンタ２２３ｇの値が、連続変身演出の演出種別毎に定められている上限値（図１５（ａ）参照）となった否かによって、変身の上限回数に到達したか否かが判別される（図３５のＳ４２０３参照）。上述した通り、変身の上限回数分の成功報知態様が表示され、その後に操作有効期間が終了した場合は、終了時点で残変動時間の下限値に到達しているか否かに拘らず、失敗報知態様が表示される。これにより、連続変身演出の各演出種別における変身の最大（上限）回数に差をつけることができるので、最大（上限）の変身回数によって大当たりとなる期待度を示唆することができる。

【０２２９】

変身演出中フラグ２２３ｈは、連続変身演出の実行中であるか否かを示すフラグであり、オンであれば連続変身演出の実行中であることを意味し、オフであれば連続変身演出の実行中でないことを意味する。ここで、連続変身演出の実行中とは、変身発展態様の終了（１回目の操作有効期間の開始）タイミングから、移行演出の終了（発展演出の開始）タイミングまでの間を意味する。この変身演出中フラグ２２３ｈは、連続変身演出の実行が決定された変動表示において、変身演出の開始タイミングである変動開始から１１秒経過時点になったと判別された場合に、オンに設定される（図３７のＳ４４０４参照）。一方、この変身演出中フラグ２２３ｈは、移行演出の表示期間が経過したと判別された場合にオフに設定される（図４０のＳ４８０４参照）。

【０２３０】

成功報知態様タイマ２２３ｉは、成功報知態様の表示時間を計時するためのタイマである。成功報知態様の表示条件が成立した場合は、この成功報知態様タイマ２２３ｉに対して、成功報知態様の表示期間に対応するタイマ値が設定される。なお、成功報知態様が表示される条件は、上述した通り、成功報知態様の表示回数が、連続変身演出の演出種別毎に定められた上限回数未満であり、且つ、操作有効期間の終了時点の残変動時間が、連続変身演出の種別毎に定められた下限時間以上となっていることである。この成功報知態様タイマ２２３ｉは、成功報知態様の表示タイミングになったと判別された場合に、１秒間に対応するタイマ値（１０００）が設定される（図３５のＳ４２１２）。そして、メイン処理の演出更新処理（図３３のＳ４０１２参照）において、１ミリ秒毎に実行される成功報知態様中処理の中で値が１ずつ減算（更新）される（図３８のＳ４６０１参照）。

【０２３１】

失敗報知態様タイマ２２３ｊは、失敗報知態様の表示時間を計時するためのタイマである。失敗報知態様の表示条件が成立した場合は、この失敗報知態様タイマ２２３ｊに対して、失敗報知態様の表示期間に対応するタイマ値が設定される。なお、失敗報知態様が表示される条件は、上述した通り、成功報知態様の表示回数が、連続変身演出の演出種別毎に定められた上限回数以上となっているか、又は、操作有効期間の終了時点の残変動時間が、連続変身演出の種別毎に定められた下限時間未満となっていることである。この失敗報知態様タイマ２２３ｊは、失敗報知態様の表示タイミングになったと判別され、発展演出の演出態様が選択された場合に、残りの変動時間と、発展演出の演出時間とに応じた表示時間に対応するタイマ値が設定される（図３５のＳ４２０８参照）。そして、メイン処理の演出更新処理（図３３のＳ４０１２参照）において、１ミリ秒毎に実行される失敗報知態様中処理の中で値が１ずつ減算（更新）される（図３９のＳ４７０１参照）。

【０２３２】

移行演出時間タイマ２２３ｋは、移行演出の表示時間を計時するためのタイマである。移行演出の表示条件が成立した場合は、この移行演出時間タイマ２２３ｋに対して、移行演出の表示期間に対応するタイマ値が設定される。なお、移行演出は、失敗報知態様の表示時間が経過するか、または、連続変身演出Ｅにおいて５回目の成功報知態様の表示時間が経過した場合に表示が開始される。この移行演出時間タイマ２２３ｋは、移行演出の開始時に、残りの変動時間と、移行演出後に実行する発展演出の演出時間との差分時間に対応するタイマ値が設定される（図３８のＳ４６１０、図３９のＳ４７０４参照）。そして、メイン処理の演出更新処理（図３３のＳ４０１２参照）において、１ミリ秒毎に実行される移行演出中処理の中で値が１ずつ減算（更新）される（図４０のＳ４８０１参照）。

【０２３３】

発展演出格納エリア２２３ｍは、発展演出の種別を示す情報を格納するための記憶領域である。この発展演出格納エリア２２３ｍには、連続変身演出の最後の操作有効期間が終了したことに基づいて、残りの変動時間に応じて発展演出態様選択テーブル２２２ｃ（図１５（ｂ）参照）から発展演出の演出態様が選択された場合に、当該演出態様に対応するデータが格納される。移行演出の開始時には、この発展演出格納エリア２２３ｍに記憶されたデータから発展演出の態様（演出時間）を判別して、残りの変動時間と発展演出の演出時間との差分時間が移行演出の表示時間として設定される。また、移行演出の終了時には、この発展演出格納エリア２２３ｍに記憶されたデータに基づいて、開始させる発展演出の種別を特定する。

【０２３４】

なお、発展演出の種別に対応するデータは、例えば４ビットのデータで構成され、例えば、１～３ビット目が変動時間を示すデータ、４ビット目が当否を示すデータを格納するエリアとして用いられる。具体的には、１～３ビット目が「００１Ｂ」であれば、演出時間が３０秒の発展演出を示し、「０１０Ｂ」であれば演出時間が３３秒の発展演出を示し、「０１１Ｂ」であれば、演出時間が３６秒の発展演出を示す。また、「１００Ｂ」であれば、演出時間が３９秒の発展演出を示し、「１０１Ｂ」であれば演出時間が４２秒の発展演出を示し、「１１１Ｂ」であれば、演出時間が３６秒の発展演出を示す。そして、最

上位ビット（４ビット目）が１（ハイ）であれば、当たりに対応する発展演出であることを意味し、最上位ビット（４ビット目）が０（ロー）であれば、外れに対応する発展演出であることを意味する。よって、例えば、発展演出格納エリア２２３ｍに「１０１０Ｂ」というデータが格納されていれば、今回の発展演出が、３３秒の演出時間で当たりとなる発展演出（即ち、当たり発展演出Ｂ）であることを意味する。

【０２３５】

演出カウンタ２２３ｎは、変動パターンの選択や、各種演出の選択等に使用されるカウンタである。この演出カウンタ２２３ｎは、０から９９の範囲で更新される１バイトのループカウンタで構成されており、メイン処理（図３３参照）が実行される毎に、値が１ずつ加算されて更新される。なお、演出カウンタ２２３ｎは、演出の種別毎に別々のカウンタを有している。

【０２３６】

ＲＡＭ２２３は、その他、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。なお、コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ Ｉｎ Ｆｉｒｓｔ Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ処理装置１１３のコマンド判定処理（図４１参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【０２３７】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動表示（変動演出）や連続予告演出を制御するものである。この表示制御装置１１４の詳細については、図１６を参照して後述する。

【０２３８】

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

【０２３９】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理（図２８参照）を正常に実行し完了することができる。

【０２４０】

ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）が押下された場合に、主制御装置１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信

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

【０２４１】

次に、図１６を参照して、表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図１６は、表示制御装置１１４の電気的構成を示すブロック図である。表示制御装置１１４は、ＭＰＵ２３１と、ワークＲＡＭ２３３と、キャラクタＲＯＭ２３４と、常駐用ビデオＲＡＭ２３５と、通常用ビデオＲＡＭ２３６と、画像コントローラ２３７と、入力ポート２３８と、出力ポート２３９と、バスライン２４０，２４１とを有している。

【０２４２】

入力ポート２３８の入力側には音声ランプ制御装置１１３の出力側が接続され、入力ポート２３８の出力側には、ＭＰＵ２３１、ワークＲＡＭ２３３、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７がバスライン２４０を介して接続されている。画像コントローラ２３７には、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が接続されると共に、バスライン２４１を介して出力ポート２３９が接続されている。また、出力ポート２３９の出力側には、第３図柄表示装置８１が接続されている。

【０２４３】

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

【０２４４】

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

【０２４５】

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

【０２４６】

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

【０２４７】

詳細については後述するが、キャラクタＲＯＭ２３４は、小面積で大容量化を図ることが可能なＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されている。これにより、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる。そして、キャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラム等を記憶させておけば、制御プログラム等を記憶する専用のプログラムＲＯＭを設ける必要がない。よって、表示制御装置１１４における

部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

【０２４８】

一方で、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅くなるという問題点がある。例えば、複数のページに連続して並んだデータの読み出しを行う場合において、２ページ目以降のデータは高速読み出しが可能であるが、最初の１ページ目のデータの読み出しには、アドレスが指定されてからデータが出力されるまでに大きな時間を要する。また、連続していないデータを読み出す場合は、そのデータを読み出す度に大きな時間を要する。このように、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、その読み出しに係る速度が遅いため、ＭＰＵ２３１が直接キャラクタＲＯＭ２３４から制御プログラムを読み出して各種処理を実行するように構成すると、制御プログラムを構成する命令の読み出しに時間がかかる場合が発生し、ＭＰＵ２３１として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置１１４の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。

【０２４９】

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

【０２５０】

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

【０２５１】

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

【０２５２】

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

【０２５３】

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

をより高めるために、第３図柄表示装置８１に表示される画像を多様化、複雑化することができる。

【０２５４】

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

【０２５５】

ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、キャラクタＲＯＭ２３４の動作を制御するためのコントローラであり、例えば、バスライン２４０を介してＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７から伝達されたアドレスに基づいて、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａ等から該当するデータを読み出し、バスライン２４０を介してＭＰＵ２３１又は画像コントローラ２３７へ出力する。

【０２５６】

ここで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、その性質上、データの書き込み時にエラービット（誤ったデータが書き込まれたビット）が比較的多く発生したり、データを書き込むことができない不良データブロックが発生したりする。そこで、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出したデータに対して公知の誤り訂正を施し、また、不良データブロックを避けてＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａへのデータの読み書きが行われるように公知のデータアドレスの変換を実行する。

【０２５７】

このＲＯＭコントローラ２３４ｂにより、エラービットを含むＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出されたデータに対して誤り訂正が行われるので、キャラクタＲＯＭ２３４としてＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いたとしても、誤ったデータに基づいてＭＰＵ２３１が処理を行ったり、画像コントローラ２３７が各種画像を生成したりすることを抑制することができる。

【０２５８】

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

【０２５９】

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

【０２６０】
このバッファＲＡＭ２３４ｃは、２バンクで構成されており、１バンク当たりＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ページ分のデータがセットできるようになっている。これにより、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、例えば、一方のバンクにデータをセットした状態のまま他方のバンクを使用して、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａのデータを外部に出力したり、ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７より指定されたアドレスに対応するデータを含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから一方のバンクに転送してセットする処理と、ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７によって指定されたアドレスに対応するデータを他方のバンクから読み出してＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７に対して出力する処理とを、並列して処理したりすることができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４の読み出しにおける応答性を向上させることができる。
【０２６１】
ＮＯＲ型フラッシュメモリ２３４ｄは、キャラクタＲＯＭ２３４におけるサブの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを補完することを目的にそのＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａよりも極めて小容量（例えば、２キロバイト）に構成されている。このＮＯＲ型フラッシュメモリ２３４ｄには、キャラクタＲＯＭ２３４に記憶される制御プログラムのうち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されていないプログラム、具体的には、ＭＰＵ２３１においてシステムリセット解除後に最初に実行されるブートプログラムの一部を格納する第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１が少なくとも設けられている。
【０２６２】
ブートプログラムは、第３図柄表示装置８１に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置１１４を起動するための制御プログラムであり、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１が先ずこのブートプログラムを実行する。これにより、表示制御装置１１４において各種制御が実行可能に状態とすることができる。第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１は、このブートプログラムのうち、バッファＲＡＭ２３４ｃの１バンク分（即ち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ページ分）の容量の範囲で、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令（例えば、１ページの容量が２キロバイトであれば、１０２４ワード（１ワード＝２バイト）分の命令）を格納する。なお、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に格納されるブートプログラムの命令数は、バッファＲＡＭ２３４ｃの１バンク分の容量以下に収まっていればよく、表示制御装置１１４の仕様に合わせて適宜設定されるものであってもよい。
【０２６３】
ＭＰＵ２３１は、システムリセットが解除されると、ハードウェアによって命令ポインタ２３１ａの値を「００００Ｈ」に設定すると共に、バスライン２４０に対して命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレス「００００Ｈ」を指定するように構成されている。一方、キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０にアドレス「００００Ｈ」が指定されたことを検知すると、ＮＯＲ型フラッシュメモリ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃの一方のバンクにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力する。
【０２６４】
ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯＭ２３４から受け取った命令コードをフェッチすると、そのフェッチした命令コードに従って各種処理を実行するとともに、命令ポインタ２３１ａを１だけ加算し、命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレスをバスライン２４０に対して指定する。そして、キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０によって指定されたアドレスがＮＯＲ型フラッシュメモリ２３４ｄに記憶されたプログラムを指し示すアドレスである間、先にＮＯＲ型フラッシュメモリ２３４ｄからバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされたプログラムの中から、対応するアドレスの命令コードをバッファＲＡＭ２３４ｃより読み出して、ＭＰＵ２３１に対して出力する。

【０２６５】
ここで、本実施形態において、制御プログラムを全てＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに格納するのではなく、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をＮＯＲ型フラッシュメモリ２３４ｄに格納するのは、次の理由による。即ち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、上述したように、最初の１ページ目のデータの読み出しにおいて、アドレスを指定してからデータが出力されるまでに大きな時間を要する、というＮＡＮＤ型フラッシュメモリ特有の問題がある。
【０２６６】
このようなＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに対して制御プログラムを全て格納すると、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１が最初に実行すべき命令コードをフェッチするためにＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「００００Ｈ」が指定された場合、キャラクタＲＯＭ２３４はアドレス「００００Ｈ」に対応するデータ（命令コード）を含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出してバッファＲＡＭ２３４ｃにセットしなければならい。そして、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの性質上、その読み出しからバッファＲＡＭ２３４ｃへのセットに多大な時間を要することになるので、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してからアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費する。よって、ＭＰＵ２３１の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。
【０２６７】
これに対し、ＮＯＲ型フラッシュメモリ２３４ｄは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるので、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をＮＯＲ型フラッシュメモリ２３４ｄに格納することによって、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「００００Ｈ」が指定されると、キャラクタＲＯＭ２３４は即座にＮＯＲ型フラッシュメモリ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力することができる。よって、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してから短い時間でアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取ることができ、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラムを格納しても、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御を即座に開始することができる。
【０２６８】
さて、ブートプログラムは、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラム、即ち、ＮＯＲ型フラッシュメモリ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムを除く制御プログラムや、その制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を、所定量（例えば、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ページ分の容量）ずつワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａやデータテーブル格納エリア２３３ｂへ転送するようにプログラミングされている。そして、ＭＰＵ２３１は、まず、システムリセット解除後に第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１から読み出したブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムがセットされているバッファＲＡＭ２３４ｃのバンクとは異なるバンクを使用しながら、所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、格納する。
【０２６９】
ここで、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムは、

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

【０２７０】

第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムは、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送すると、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａ内の第１の所定番地に設定するようにプログラミングされている。これにより、システムリセット解除後、ＭＰＵ２３１によって第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムが所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送されると、命令ポインタ２３１ａがプログラム格納エリア２３３ａの第１の所定番地に設定される。

【０２７１】

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

【０２７２】

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

【０２７３】

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

【０２７４】

この残りのブートプログラムでは、プログラム格納エリア２３３ａに転送されていない残りの制御プログラムやその制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を全て第２プログラム記憶エリア２３４ａ１から所定量ずつプログラム格納エリア２３３ａ又はデータテーブル格納エリア２３

３ｂに転送する処理を実行する。また、ブートプログラムの最後で、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａ内の第２の所定番地に設定する。具体的には、この第２の所定番地として、プログラム格納エリア２３３ａに格納された、ブートプログラムによるブート処理（図４３のＳ６００１参照）の終了後に実行される初期設定処理（図４３のＳ６００２参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定する。

【０２７５】

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

【０２７６】

よって、制御プログラムの殆どを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムをワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに転送することで、ＭＰＵ２３１は、読み出し速度が高速なＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭから制御プログラムを読み出して各種制御を行うことができる。従って、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【０２７７】

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

【０２７８】

画像コントローラ２３７は、画像を描画し、その描画した画像を所定のタイミングで第３図柄表示装置８１に表示させるデジタル信号プロセッサ（ＤＳＰ）である。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１から送信される後述の描画リスト（図２１参照）に基づき１フレーム分の画像を描画して、後述する第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに描画した画像を展開すると共に、他方のフレームバッファにおいて先に展開された１フレーム分の画像情報を第３図柄表示装置８１へ出力することによって、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる。画像コントローラ２３７は、この１フレーム分の画像の描画処理と１フレーム分の画像の表示処理とを、第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、２０ミリ秒）の中で並列処理する。

【０２７９】

画像コントローラ２３７は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１に対して垂直同期割込信号（以下、「Ｖ割込信号」と称す）を送信する。ＭＰＵ２３１は、このＶ割込信号を検出する度に、Ｖ割込処理（図４５（ｂ）参照）を実行し、画像コントローラ２３７に対して、次の１フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、画像コントローラ２３７は、次の１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を第３図柄表示装置８１に表示させる処理を実行する。

【０２８０】
このように、ＭＰＵ２３１は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号に伴ってＶ割込処理を実行し、画像コントローラ２３７に対して描画指示を行うので、画像コントローラ２３７は、画像の描画処理および表示処理間隔（２０ミリ秒）毎に、画像の描画指示をＭＰＵ２３１より受け取ることができる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。
【０２８１】
画像コントローラ２３７は、また、ＭＰＵ２３１からの転送指示や、描画リストに含まれる転送データ情報に基づいて、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する処理も実行する。
【０２８２】
なお、画像の描画は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５および通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて行われる。即ち、描画の際に必要となる画像データは、その描画が行われる前に、ＭＰＵ２３１からの指示に基づき、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される。
【０２８３】
ここで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、ＲＯＭの大容量化を容易にする一方、読み出し速度がその他のＲＯＭ（マスクＲＯＭやＥＥＰＲＯＭなど）と比して遅い。これに対し、表示制御装置１１４では、ＭＰＵ２３１が、キャラクタＲＯＭ２３４に格納されている画像データのうち一部の画像データを電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示するよう構成されている。そして、後述するように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された画像データは、上書きされることなく常駐されるように制御される。
【０２８４】
これにより、電源が投入されてから常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データの転送が終了した後は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。よって、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。
【０２８５】
特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０または表示制御装置１１４によって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。
【０２８６】
また、表示制御装置１１４は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データを用いて画像の描画を行う場合は、その描画が行われる前に、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して描画に必要な画像データを転送するように、ＭＰＵ２３１が画像コントローラ２３７に対して指示するよう構成されている。後述するように、通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送された画像データは、画像の描画に用いられた後、上書きによって削除される可能性はあるものの、画像描画時には、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がなく、その読み出しにかかる時間を省略できるので、画像の描画を即座

に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。
【０２８７】
　また、通常用ビデオＲＡＭ２３６にも画像データを格納することによって、全ての画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐させておく必要がないため、大容量の常駐用ビデオＲＡＭ２３５を用意する必要がない。よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５を設けたことによるコスト増大を抑えることができる。
【０２８８】
　画像コントローラ２３７は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ブロック分の容量である１３２キロバイトのＳＲＡＭによって構成されたバッファＲＡＭ２３７ａを有している。
【０２８９】
　ＭＰＵ２３１が、転送指示や描画リストの転送データ情報によって画像コントローラ２３７に対して行う画像データの転送指示には、転送すべき画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、転送先の情報（常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに転送するかを示す情報）、及び転送先（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスが含まれる。なお、格納元最終アドレスに代えて、転送すべき画像データのデータサイズを含めてもよい。
【０２９０】
　画像コントローラ２３７は、この転送指示の各種情報に従って、キャラクタＲＯＭ２３４の所定アドレスから１ブロック分のデータを読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納し、常駐用ビデオＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６の未使用時に、バッファＲＡＭ２３７ａに格納された画像データを常駐ＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する。そして、転送指示により示された格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスに格納された画像データが全て転送されるまで、その処理を繰り返し実行する。
【０２９１】
　これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファＲＡＭ２３７ａに格納し、その後、その画像データをバッファＲＡＭ２３７ａから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４から画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される間に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。従って、画像データの転送により常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６が占有されることで、画像の描画処理にそれらのビデオＲＡＭ２３５，２３６が使用できず、結果として必要な時間までに画像の描画や、第３図柄表示装置８１への表示が間に合わないことを防止することができる。
【０２９２】
　また、バッファＲＡＭ２３４ｃから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データへの転送は、画像コントローラ２３７によって行われるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が画像の描画処理や第３図柄表示装置８１への表示処理に未使用である期間を容易に判定することができ、処理の単純化を図ることができる。
【０２９３】
　常駐用ビデオＲＡＭ２３５は、キャラクタＲＯＭ２３４より転送された画像データが、電源投入中、上書きされることがなく保持され続けるように用いられ、電源投入時主画像エリア２３５ａ、背面画像エリア２３５ｃ、キャラクタ図柄エリア２３５ｅ、エラーメッセージ画像エリア２３５ｆが設けられているほか、電源投入時変動画像エリア２３５ｂ、第３図柄エリア２３５ｄが少なくとも設けられている。
【０２９４】
　電源投入時主画像エリア２３５ａは、電源が投入されてから常駐用ビデオＲＡＭ２３５

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

【０２９５】

ＭＰＵ２３１は、電源部２５１から電源供給が開始されたときに、キャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送するように、画像コントローラ２３７へ転送指示を送信する（図４３のＳ６００３，Ｓ６００４参照）。

【０２９６】

ここで、図１７を参照して、電源投入時変動画像について説明する。図１７は、表示制御装置１１４が電源投入直後において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して格納すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から転送している間に、第３図柄表示装置８１にて表示される電源投入時画像を説明する説明図である。

【０２９７】

表示制御装置１１４は、電源投入直後に、キャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを、電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送すると、続いて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき残りの画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送する。この残りの画像データの転送が行われている間、表示制御装置１１４は、先に電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いて、図１７（ａ）に示す電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示させる。

【０２９８】

このとき、変動開始の指示コマンドである主制御装置１１０からの変動パターンコマンドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信される表示用変動パターンコマンドを受信すると、表示制御装置１１４は、図１７（ｂ）に示すように、電源投入時主画像の表示画面上に、画面に向かって右下の位置に「○」図柄の電源投入時変動画像と、図１７（ｃ）に示すように、「○」図柄と同位置に「×」図柄の電源投入時変動画像とを、変動期間中、交互に繰り返して表示する。そして、主制御装置１１０からの変動パターンコマンドや停止種別コマンドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信される表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドから、主制御装置１１０にて行われた抽選の結果を判断し、「特別図柄の大当たり」である場合は図１７（ｂ）に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させ、「特別図柄の外れ」である場合は図１７（ｃ）に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させる。

【０２９９】

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

【０３００】
　また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像がすぐに第３図柄表示装置８１に表示されることによって、第３図柄表示装置８１が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができ、更に、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。
【０３０１】
　また、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始し、第１入口球６４に入球が検出された場合は、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐された電源投入時変動画像に対応する画像データを用いて電源投入時変動画像が描画され、図１７（ｂ）及び（ｃ）に示す画像が交互に第３図柄表示装置８１に表示されるように、ＭＰＵ２３１から画像コントローラ２３７に対して指示される。これにより、電源投入時変動画像を用いて簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。
【０３０２】
　また、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示される段階で、すでに電源投入時変動演出画像に対応する画像データが電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐されているので、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に第１入口球６４に入球が検出された場合は、対応する変動演出を第３図柄表示装置８１に即座に表示させることができる。
【０３０３】
　図１６に戻って、説明を続ける。背面画像エリア２３５ｃは、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像に対応する画像データを格納する領域である。ここで、図１８を参照して、背面画像と、その背面画像のうち、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。図１８は、２種類の背面画像と、各背面画像に対して常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲を説明する説明図であり、図１８（ａ）は、「砂浜ステージ」に対応する背面Ａに対して、図１８（ｂ）は、「深海ステージ」に対応する背面Ｂに対してそれぞれ示したものである。
【０３０４】
　各背面Ａ，Ｂに対応する背面画像は、図１８に示すように、いずれも第３図柄表示装置８１において表示される表示領域よりも水平方向に長い画像が、キャラクタＲＯＭ２３４に用意されている。画像コントローラ２３７は、その画像を水平方向に左から右へスクロールさせながら背面画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、画像の描画をおこなう。
【０３０５】
　各背面Ａ及びＢに用意された画像（以下、「スクロール用画像」と称す。）は、いずれも位置ａおよび位置ｃのところで背面画像が連続するように画像が構成されている。そして、位置ｃから位置ｄの間の画像および位置ａから位置ａ’の間の画像は、表示領域の水平方向の幅分の画像によって構成されており、位置ｃから位置ｄの間にある画像が表示領域として第３図柄表示装置８１に表示された後に、位置ａから位置ａ’の間にある画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示させると、第３図柄表示装置８１にスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。
【０３０６】
　遊技者によって枠ボタン２２が操作されてステージが「砂浜ステージ」または「深海ステージ」に変更されると、ＭＰＵ２３１は、対応する背面画像のまず位置ａから位置ａ’の間を表示領域の初期位置として設定し、その初期位置の画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、画像コントローラ２３７を制御する。そして、時間の経過とともに、表示領域をスクロール用画像に対して左から右に移動させ、順次その表示領域が第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御し、更に、表示領域が位置

ｃから位置ｄの間の画像に到達した場合、再び表示領域を位置ａから位置ａ’の画像として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。よって、第３図柄表示装置８１には、位置ａ～位置ｃの間の画像を、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。

【０３０７】

次いで、各背面画像において、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。初期ステージである砂浜ステージに対応する背面Ａは、図１８（ａ）に示すように、その背面Ａの全範囲、即ち、位置ａから位置ｄに対応する画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される。通常、初期ステージである砂浜ステージを表示させたまま、ステージを変更せずに遊技が行われる場合が多いので、多頻度で表示される砂浜ステージに対応する背面Ａの画像データを全て背面画像エリア２３５ｃに常駐させておくことで、キャラクタＲＯＭ２３４へのデータアクセス回数を減らすことができ、表示制御装置１１４にかかる負荷を軽減することができる。

【０３０８】

一方、深海ステージに対応する背面Ｂは、図１８（ｂ）に示すように、その背面の一部領域、即ち、位置ａから位置ｂの間の画像に対応する画像データだけを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納する。

【０３０９】

ここで、ステージを変更するために遊技者による行われる枠ボタン２２の操作は、遊技者の意思に基づき任意のタイミングで行われるものであるので、任意のタイミングで枠ボタン２２が操作されても即座に背面画像を変更するためには、全ての背面画像について全範囲の画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐させておくことが理想的であるが、そのようにすると常駐用ビデオＲＡＭ２３５として非常に大きな容量のＲＡＭを用いなければならず、コストの増大につながるおそれがある。

【０３１０】

これに対し、本パチンコ機１０では、ステージが変更された場合に最初に表示される背面画像の初期位置を、位置ａから位置ａ’の範囲に固定し、その初期位置を含む位置ａから位置ｂの間の画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納しておくので、キャラクタＲＯＭ２３４を読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、遊技者による枠ボタン２２の操作によって任意のタイミングでステージが変更された場合に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されている画像データを用いることによって、即座にその背面Ｂの初期位置を第３図柄表示装置８１に表示させることができ、また、時間経過とともにスクロール表示または色調を変化させながら表示させることができる。また、背面Ｂについては、一部範囲の画像に対応する画像データだけを格納するので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の記憶容量の増大を抑制でき、コストの増大を抑えることができる。

【０３１１】

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

【０３１２】

なお、背面Ｂにおいて、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データは、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ（図１６参照）に設けられた背面画像専用

のサブエリアに格納される。これにより、背面画像専用のサブエリアに格納された背面画像データが、他の画像データによって上書きされることがないので、背面画像を確実に表示させることができる。

【０３１３】

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

【０３１４】

更に、ＭＰＵ２３１は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像データを用いて、位置ｃから位置ｄの間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御すると、次いで、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃの画像データを用いて、位置ａから位置ａ’の間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。これにより、第３図柄表示装置８１には、位置ａ～位置ｃの間の画像が、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。

【０３１５】

図１６に戻って、説明を続ける。第３図柄エリア２３５ｄは、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出において使用される第３図柄を常駐するためのエリアである。即ち、第３図柄エリア２３５ｄには、第３図柄である「０」から「９」の数字を模した上述の１０種類の主図柄（図４参照）に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く変動演出を開始することができる。よって、第１入球口６４への入球が発生してから、第１図柄表示装置３７では変動演出が開始されているにも関わらず、第３図柄表示装置８１において変動演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。

【０３１６】

キャラクタ図柄エリア２３５ｅは、第３図柄表示装置８１に表示される各種演出で使用されるキャラクタ図柄に対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、魚のキャラクタ３１１、女性のキャラクタ３１２、男性のキャラクタ３１３等の様々なキャラクタが各種演出にあわせて表示されるようになっており、これらに対応するデータがキャラクタ図柄エリア２３５ｅに常駐されることにより、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容に基づいてキャラクタ図柄を変更する場合、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを新たに読み出すのではなく、常駐用ビデオＲＡＭ２３５のキャラクタ図柄エリア２３５ｅに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて所定の画像を描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、キャラクタ図柄を即座に変更することができる。

【０３１７】

エラーメッセージ画像エリア２３５ｆは、パチンコ機１０内にエラーが発生した場合に表示されるエラーメッセージに対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、例えば、遊技盤１３の裏面に取り付けられた振動センサ（図示せず）の出力から、音声ランプ制御装置１１３によって振動を検出すると、音声ランプ制御装置１１３は振動エラーの発生をエラーコマンドによって表示制御装置１１４に通知する。また、音声

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

【０３１８】

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

【０３１９】

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

【０３２０】

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

【０３２１】

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

【０３２２】

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

【０３２３】

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

【０３２４】
このように、フレームバッファとして、第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃの２つを設けることによって、画像コントローラ２３７は、一方のフレームバッファに描画した１フレーム分の画像を展開しながら、同時に、他方のフレームバッファから先に展開された１フレーム分の画像を読み出して、第３図柄表示装置８１にその読み出した１フレーム分の画像を表示させることができる。
【０３２５】
そして、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、第３図柄表示装置８１に画像を表示させるために１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとは、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１によって、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかが交互に入れ替えて指定される。
【０３２６】
即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。
【０３２７】
そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。これにより、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。
【０３２８】
ワークＲＡＭ２３３は、キャラクタＲＯＭ２３４に記憶された制御プログラムや固定値データを格納したり、ＭＰＵ２３１による各種制御プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリであり、ＤＲＡＭによって構成されている。このワークＲＡＭ２３３は、プログラム格納エリア２３３ａ、データテーブル格納エリア２３３ｂ、簡易画像表示フラグ２３３ｃ、表示データテーブルバッファ２３３ｄ、転送データテーブルバッファ２３３ｅ、ポインタ２３３ｆ、描画リストエリア２３３ｇ、計時カウンタ２３３ｈ、格納画像データ判別フラグ２３３ｉ、描画対象バッファフラグ２３３ｊを少なくとも有している。
【０３２９】
プログラム格納エリア２３３ａは、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムを格納するためのエリアである。ＭＰＵ２３１は、システムリセットが解除されると、キャラクタＲＯＭ２３４から制御プログラムを読み出してワークＲＡＭ２３３へ転送し、このプログラム格納エリア２３３ａに格納する。そして、全ての制御プログラムをプログラム格納エリア２３３ａに格納すると、以後、ＭＰＵ２３１はプログラム格納エリア２３３ａに格納された制御プログラムを用いて各種制御を実行する。上述したように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、

制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【０３３０】

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

【０３３１】

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

【０３３２】

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

【０３３３】

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

【０３３４】

オープニング演出は、これからパチンコ機１０が特別遊技状態へ移行して、通常時には閉鎖されている特定入賞口６５ａが繰り返し開放されることを遊技者に報知するための演出であり、ラウンド演出は、これから開始されるラウンド数を遊技者に報知するための演出である。エンディング演出は、特別遊技状態の終了を遊技者に報知すると共に、大当たり終了後に遊技者に付与される遊技価値（普通図柄の時短期間）を遊技者に報知する、または、保留されている特別図柄の抽選において抽選結果が大当たりとなることを遊技者に報知するための演出である。

【０３３５】

エンディング演出において普通図柄の時短期間を報知することによって、遊技者は、普通図柄の時短期間を容易に認識することができる。この普通図柄の時短期間が長ければ長

い程、球が普通入球口６７を通過する機会が多くなるので、普通図柄の抽選が行われる機会が多くなり、普通図柄の当たりになる機会も多くなる。よって、普通図柄の大当たりとなって電動役物６４ａが開放される機会も多くなるので、球が第１入球口６４へ入球し易くなり、特別図柄の抽選が行われ易くなる。従って、表示される普通図柄の時短期間が長いほど、特別図柄の大当たりになるという期待感を強く、遊技者に対して持たせることができるので、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。故に、遊技者に遊技への参加意欲を継続して持たせることができる。

【０３３６】

また、第１入球口６４は、球が入球すると５個の球が賞球として払い出される入賞口であるので、普通図柄の大当たりとなって電動役物６４ａが開放され、球が第１入球口６４へ入り易くなると賞球が多くなる。これにより、パチンコ機１０は、遊技を行っても、持ち玉が減りにくい状態、又は、持ち玉が減らない状態になるので、遊技者は、持ち玉が減りにくい状態、又は、持ち玉が減らない状態で特別図柄の大当たりを得られるという期待感を得ることができる。従って、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができるので、遊技者に遊技への参加意欲を継続して持たせることができる。

【０３３７】

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

【０３３８】

データテーブル格納エリア２３３ｂには、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出、デモ演出に対応する表示データテーブルをそれぞれ１つずつ格納する。また、変動演出用の表示データテーブルである変動表示データテーブルは、設定される変動演出パターンが３２パターンあれば、１変動演出パターンに１テーブル、合計で３２テーブルが用意される。また、各遊技メニュー画面に対応する表示データテーブルについてもこのデータテーブル格納エリア２３３ｂに格納されている。

【０３３９】

ここで、図１９を参照して、表示データテーブルの詳細について説明する。図１９は、表示データテーブルのうち、変動演出用の表示データテーブル（変動表示データテーブル）の一例を模式的に示した模式図である。変動表示データテーブル等の表示データテーブルは、第３図柄表示装置８１において１フレーム分の画像が表示される時間（本実施形態では、２０ミリ秒）を１単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）を詳細に規定したものである。

【０３４０】

描画内容には、１フレーム分の画像を構成する表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第３図柄表示装置８１に描画させるための描画情報が規定されている。

【０３４１】

スプライトの種別は、表示すべきスプライトを特定するための情報である。表示位置座標は、そのスプライトを表示すべき第３図柄表示装置８１上の座標を特定するための情報である。拡大率は、そのスプライトに対して予め設定された標準的な表示サイズに対する拡大率を指定するための情報で、その拡大率に従って表示されるスプライトの大きさが特定される。なお、拡大率が１００％より大きい場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも拡大されて表示され、拡大率が１００％未満の場合は、そのスプライトが標準的な大きさもよりも縮小されて表示される。

【０３４２】

回転角度は、スプライトを回転させて表示させる場合の回転角度を特定するための情報である。半透明値は、スプライト全体の透明度を特定するためのものであり、半透明値が高いほど、スプライトの背面側に表示される画像が透けて見えるように画像が表示される。αブレンディング情報は、他のスプライトとの重ね合わせ処理を行う場合に用いられる既知のαブレンディング係数を特定するための情報である。色情報は、表示すべきスプライトの色調を指定するための情報である。そして、フィルタ指定情報は、指定されたスプライトを描画する場合に、そのスプライトに対して施すべき画像フィルタを指定するための情報である。

【０３４３】

変動表示データテーブルでは、各アドレスに対応して規定される１フレーム分の描画内容として、１つの背面画像、９個の第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、その画像において光の差し込みなどを表現するエフェクト、各種演出に用いられるキャラクタといった各スプライトに対する描画情報が、アドレス毎に規定されている。なお、エフェクトやキャラクタに関する情報は、そのフレームに表示すべき内容に合わせて、１つ又は複数規定される。

【０３４４】

ここで、背面画像は、表示位置は第３図柄表示装置８１の画面全体に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動表示データテーブルでは、背面画像の種別を特定するための情報である背面種別のみが規定されている。この背面種別は、遊技者によって選択されているステージ（「砂浜ステージ」、「深海ステージ」のいずれか）に対応する背面Ａ，Ｂのいずれかを表示させるか、背面Ａ，Ｂとは異なる背面画像を表示させるかを特定する情報が記載されている。また、背面種別は、背面Ａ，Ｂとは異なる背面画像を表示させることを特定する場合、どの背面画像を表示させるかを特定する情報も合わせて記載されている。

【０３４５】

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

【０３４６】

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

【０３４７】

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

【０３４８】

更に、位置情報は、背面種別に応じて、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報および表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報のいずれかを示す

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

【０３４９】

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

【０３５０】

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

【０３５１】

なお、各第３図柄には固有の数字が付されているので、１つ前の変動演出における変動図柄や、主制御装置１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄を、その第３図柄に付された数字で管理し、また、オフセット情報を、各第３図柄に付された数字の差分で表すことにより、そのオフセット情報から容易に表示すべき第３図柄を特定することができる。

【０３５２】

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

【０３５３】

表示データテーブルの先頭アドレスである「０００００Ｈ」には、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、表示データテーブルの最終アドレス（図１９の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その表示データテーブルで規定すべき演出態様に対応させた描画内容が記載されている。

【０３５４】

ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定し、その選定した表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納すると共に、ポインタ２３３ｆを初期化する。そして、１フレーム分の描画処理が完了する度にポインタ２３３ｆを１加算し、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次

に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図２１参照）を作成する。この描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ２３３ｆの更新に従って、表示データテーブルで規定された順に描画内容が特定されるので、その表示データテーブルで規定された通りの画像が第３図柄表示装置８１に表示される。

【０３５５】

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

【０３５６】

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

【０３５７】

また、このように各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、１フレームずつ描画リストを作成することができるのは、パチンコ機１０では、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第３図柄表示装置８１に表示させる演出が決定されるためである。これに対し、パチンコ機といった遊技機を除くゲーム機などでは、ユーザーの操作に基づいてその場その場で表示内容が変わるため、表示内容を予測することができず、よって、上述したような各演出態様に対応する表示データテーブルを持たせることはできない。このように、各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、１フレームずつ描画リストを作成する構成は、パチンコ機１０が、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づき予め第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様を決定する構成であることに基づいて初めて実現できるものである。

【０３５８】

次いで、図２０を参照して、転送データテーブルの詳細について説明する。図２０は、転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。転送データテーブルは、演出毎に用意された表示データテーブルに対応して用意されるもので、上述したように、表示データテーブルで規定されている演出において使用されるスプライトの画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送するための転送データ情報ならびにその転送タイミングが規定されている。

【０３５９】

なお、表示データテーブルに規定された演出において使用されるスプライトの画像データが、全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていれば、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルは用意されていない。これにより、データテーブル格納エリア２３３ｂの容量増大を抑制することができる。

【０３６０】

転送データテーブルは、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて

、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべきスプライトの画像データ（以下、「転送対象画像データ」と称す）の転送データ情報が記載されている（図２０のアドレス「０００１Ｈ」及び「００９７Ｈ」が該当）。ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、その転送対象画像データの転送開始タイミングが設定されており、転送データテーブルでは、その転送開始タイミングに対応するアドレスに対応させて、転送対象画像データの転送データ情報が規定される。

【０３６１】

一方、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスで示される時間に、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しない場合は、そのアドレスに対応して転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータが規定される（図２０のアドレス「０００２Ｈ」が該当）。

【０３６２】

転送データ情報としては、その転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスが含まれる。

【０３６３】

なお、転送データテーブルの先頭アドレスである「０００００Ｈ」には、表示データテーブルと同様に、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、転送データテーブルの最終アドレス（図２０の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「０００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その転送データテーブルで規定すべき転送対象画像データの転送データ情報が記載されている。

【０３６４】

ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定すると、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが存在する場合は、その転送データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納する。そして、ポインタ２３３ｆの更新毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図２１参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【０３６５】

例えば、図２０の例では、ポインタ２３３ｆが「０００１Ｈ」や「００９７Ｈ」となった場合に、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルの当該アドレスに規定された転送データ情報を、表示データテーブルに基づいて作成した描画リストに追加して、その追加後の描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。一方、ポインタ２３３ｆが「０００２Ｈ」である場合、転送データテーブルのアドレス「０００２Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されているので、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないと判断し、生成した描画リストに転送データ情報を追加せずに、描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。

【０３６６】

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

【０３６７】
ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。そして、その画像格納エリア２３６ａに格納された画像データを用いて、表示データテーブルに基づき、所定のスプライトの描画を行うことができる。

【０３６８】
これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。

【０３６９】
また、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定されるので、その表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。

【０３７０】
また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【０３７１】
また、転送データテーブルは、表示データテーブルと同様のデータ構造を有し、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべき転送対象画像データの転送データ情報が規定されているので、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルに基づいて所定のスプライトの画像データが用いられる前に、確実にその画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６へ格納されるように、転送開始のタイミングを指示することができるので、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、多種多様な演出画像を容易に第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【０３７２】
簡易画像表示フラグ２３３ｃは、第３図柄表示装置８１に、図１７（ａ）～（ｃ）に示す電源投入時画像（電源投入時主画像および電源投入時変動画像）を表示するか否かを示すフラグである。この簡易画像表示フラグ２３３ｃは、電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭの電源投入時主画像エリア２３５ａ又は電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送された後に、ＭＰＵ２３１により実行さ

れるメイン処理（図４３参照）の中でオンに設定される（図４３のＳ６００５参照）。そして、画像転送処理の常駐画像転送処理によって、全ての常駐対象画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された段階で、第３図柄表示装置８１に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される（図５５（ｂ）のＳ７６０５参照）。

【０３７３】

この簡易画像表示フラグ２３３ｃは、画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号を検出する毎にＭＰＵ２３１によって実行されるＶ割込処理の中で参照され（図４５（ｂ）のＳ６３０１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである場合は、電源投入時画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、簡易コマンド判定処理（図４５（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図４５（ｂ）のＳ６３０９参照）が実行される。一方、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである場合は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに応じて、種々の画像が表示されるように、コマンド判定処理（図４６～図５１参照）および表示設定処理（図５２～図５４参照）が実行される。

【０３７４】

また、簡易画像表示フラグ２３３ｃは、Ｖ割込処理の中でＭＰＵ２３１により実行される転送設定処理の中で参照され（図５５（ａ）のＳ７５０１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていない常駐対象画像データが存在するため、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送する常駐画像転送設定処理（図５５（ｂ）参照）を実行し、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである場合は、描画処理に必要な画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する通常画像転送設定処理（図５６参照）を実行する。

【０３７５】

表示データテーブルバッファ２３３ｄは、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に応じて第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様に対応する表示データテーブルを格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、その音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に基づいて、第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様を判断し、その演出態様に対応する表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから選定して、その選定された表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納する。そして、ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図２１参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する演出が表示される。

【０３７６】

ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図２１参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルに対応する演出が表示される。

【０３７７】

転送データテーブルバッファ２３３ｅは、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから選定して、その選定された転送データテ

ーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納する。なお、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納される表示データテーブルにおいて用いられるスプライトの画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されている場合は、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが用意されていないので、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｅに転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする。

【０３７８】

そして、ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された転送対象画像データの転送データ情報が規定されていれば（即ち、Ｎｕｌｌデータが記載されていなければ）、１フレーム毎に生成される画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図２１参照）に、その転送データ情報を追加する。

【０３７９】

これにより、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。

【０３８０】

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

【０３８１】

ポインタ２３３ｆは、表示データテーブルバッファ２３３ｄおよび転送データテーブルバッファ２３３ｅの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するためのものである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに表示データテーブルが格納されるのに合わせて、ポインタ２３３ｆを一旦０に初期化する。そして、画像コントローラ２３７から１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒ごとに送信されるＶ割込信号に基づいてＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理の表示設定処理（図４５（ｂ）のＳ６３０３参照）の中で、ポインタ更新処理（図５２のＳ７２０５参照）が実行され、ポインタ２３３ｆの値が１ずつ加算される。

【０３８２】

ＭＰＵ２３１は、このようなポインタ２３３ｆの更新が行われる毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図２１参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【０３８３】
これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する演出が第３図柄表示装置８１に表示される。よって、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納する表示データテーブルを変更するだけで、容易に第３図柄表示装置８１に表示させる演出を変更することができる。従って、表示制御装置３４１の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。
【０３８４】
また、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルが格納されている場合は、その転送データテーブルに基づいて、対応する表示データテーブルによって所定のスプライトの描画が開始されるまでに、そのスプライトの描画で用いられる常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。
【０３８５】
描画リストエリア２３３ｇは、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブル、及び、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルに基づいて生成される、１フレーム分の画像の描画を画像コントローラ２３７に指示する描画リストを格納するためのエリアである。
【０３８６】
ここで、図２１を参照して、描画リストの詳細について説明する。図２１は、描画リストの内容を模式的に示した模式図である。描画リストは、画像コントローラ２３７に対して、１フレーム分の画像の描画を指示する指示表であり、図２１に示すように、１フレームの画像で使用する背面画像、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・，保留球数図柄１，保留球数図柄２，・・・，エラー図柄）といったスプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報（詳細情報）を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラ２３７に対して所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。
【０３８７】
各スプライトの詳細な描画情報（詳細情報）には、対応するスプライト（表示物）の画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）を示す情報と、そのアドレスとが記述されており、画像コントローラ２３７は、そのＲＡＭ種別およびアドレスによって指定されるメモリ領域から、当該スプライトの画像データを取得する。また、その詳細な描画情報（詳細情報）には、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報が含まれており、画像コントローラ２３７は、各種ビデオＲＡＭより読み出した当該スプライトの画像データにより生成される標準的な画像に対し、拡大率に応じて拡大縮小処理を施し、回転角度に応じて回転処理を施し、半透明値に応じて半透明化処理を施し、αブレンディング情報に応じて他のスプライトとの合成処理を施し、色情報に応じて色調補正処理を施し、フィルタ指定情報に応じてその情報により指定された方法でフィルタリング処理を施した上で、表示位置座標に示される表示位置に各種処理を施して得られた画像を描画する。そして、描画した画像は、画像コントローラ２３７によって、描画対象バッファフラグ２３３ｊで指定される第１フレームバッファ２３６ｂ又は第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかに展開される。

【０３８８】
ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ２３３ｆによって示されるアドレスに規定された描画内容と、その他の描画すべき画像の内容（例えば、保留球数図柄を表示する保留画像や、エラーの発生を通知する警告画像など）とに基づき、１フレーム分の画像の描画に用いられる全スプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を生成すると共に、その詳細情報をスプライト毎に並び替えることによって描画リストを作成する。
【０３８９】
ここで、各スプライトの詳細情報のうち、スプライト（表示物）のデータの格納ＲＡＭ種別とアドレスとは、表示データテーブルに規定されるスプライト種別や、その他の画像の内容から特定されるスプライト種別に応じて生成される。即ち、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエリア、又は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａのサブエリアが固定されているので、ＭＰＵ２３１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。
【０３９０】
また、ＭＰＵ２３１は、各スプライトの詳細情報のうち、その他の情報（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報）について、表示データテーブルに規定されるそれらの情報をそのままコピーする。
【０３９１】
また、ＭＰＵ２３１は、描画リストを生成するにあたり、１フレーム分の画像の中で、最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えて、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を記述する。即ち、描画リストでは、最初に背面画像に対応する詳細情報が記述され、次いで、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・，保留球数図柄１，保留球数図柄２，・・・，エラー図柄）、各種コメントの順に、それぞれのスプライトに対応する詳細情報が記述される。
【０３９２】
画像コントローラ２３７では、描画リストに記述された順番に従って、各スプライトの描画処理を実行し、フレームバッファにその描画されたスプライトを上書きによって展開していく。従って、描画リストによって生成した１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトを最も背面側（最背面の描画階層）に配置し、最後に描画したスプライトが最も前面側（最前面の描画階層）に配置することができるのである。なお、コメント表示機能がオンである場合に最も前面側（最前面の描画階層）に配置される画像は、コメントを構成する文字画像である。コメントを最も前面側（最前面の描画階層）に配置することにより、遊技者に対してコメントをより明瞭に視認させることができる。
【０３９３】
また、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルにおいて、ポインタ２３３ｆによって示されるアドレスに転送データ情報が記載されている場合、その転送データ情報（転送対象画像データが格納されたキャラクタＲＯＭ２３４における格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスと、その転送対象画像データを格納すべき画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリアの格納先先頭アドレス）を、描画リストの最後に追加する。画像コントローラ２３７は、描画リストにこの転送データ情報が含まれていれば、その転送データ情報に基づいて、キャラクタＲＯＭ２３４の所定の領域（格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスによって示される領域）から画像データを読み出して、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられた所定のサブエリア（格納先アドレス）に、転送対象となる画像データを転送する。
【０３９４】
計時カウンタ２３３ｈは、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示デー

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

【０３９５】

そして、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図４５（ｂ）参照）の表示設定処理が実行される度に、計時カウンタ２３３ｈが１ずつ減算される（図５２のＳ７２０７参照）。その結果、計時カウンタ２３３ｈの値が０以下となった場合、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにより表示される演出が終了したことを判断し、演出終了に合わせて行うべき種々の処理を実行する。

【０３９６】

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

【０３９７】

この格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図４３のＳ６００２参照）によって生成される。ここで生成される格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリア２３６ａに格納されていないことを示す「オフ」に設定される。

【０３９８】

そして、格納画像データ判別フラグ２３３ｉの更新は、ＭＰＵ２３１により実行される通常画像転送設定処理（図５６参照）の中で、一のスプライトに対応する転送対象画像データの転送指示を設定した場合に行われる。この更新では、転送指示が設定された一のスプライトに対応する格納状態を、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていることを示す「オン」に設定する。また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトの画像データは、一のスプライトの画像データが格納されることによって必ず未格納状態となるので、その他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定する。

【０３９９】

また、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する際に、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを参照し、転送対象のスプライトの画像データが、既に通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを判断する（図５６のＳ７７１３参照）。そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていなければ、その画像データの転送指示を設定し（図５６のＳ７７１４参照）、画像コントローラ２３７に対して、その画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【０４００】

描画対象バッファフラグ２３３ｊは、２つのフレームバッファ（第１フレームバッファ

２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃ）の中から、画像コントローラ２３７によって描画された画像を展開するフレームバッファ（以下、「描画対象バッファ」と称す）を指定するためのフラグで、描画対象バッファフラグ２３３ｊが０である場合は描画対象バッファとして第１フレームバッファ２３６ｂを指定し、１である場合は第２フレームバッファ２３６ｃを指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、描画リストと共に画像コントローラ２３７に送信される（図５７のＳ７８０２参照）。

【０４０１】

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

【０４０２】

描画対象バッファフラグ２３３ｊは、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラ２３７に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象バッファフラグ２３３ｊの値を反転させることにより、即ち、その値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。また、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図４５（ｂ）参照）の描画処理が実行される度に、行われる（図５７のＳ７８０２参照）。

【０４０３】

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

【０４０４】

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

【０４０５】

＜第１実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図２２から図３１のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン

処理と、定期的に（本実施形態では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。

【０４０６】

図２２は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ１０１）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【０４０７】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では３９９）に達した場合に０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では２３９）に達した際、０にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【０４０８】

更に、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３及び第２当たり乱数カウンタＣ４の更新を実行する（Ｓ１０３）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３及び第２当たり乱数カウンタＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施形態ではそれぞれ、３９９，９９，９９，２３９）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【０４０９】

次に、第１図柄表示装置３７において表示を行うための処理であると共に、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行し（Ｓ１０４）、第１入球口６４への入賞（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１０５）。なお、特別図柄変動処理、及び始動入賞処理の詳細は、図２３～図２５を参照して後述する。

【０４１０】

始動入賞処理を実行した後は、第２図柄表示装置８３において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（Ｓ１０６）、普通入球口６７における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（Ｓ１０７）。なお、普通図柄変動処理、及び、スルーゲート通過処理の詳細は、図２６および図２７を参照して後述する。スルーゲート通過処理を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ１０８）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ１０９）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。主制御装置１１０は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置１１２に対して球の発射指示をする。

【０４１１】

次に、図２３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（Ｓ１０４）について説明する。図２３は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０４）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｓ１０４）は、タイマ割込処理（図２２参照）の中で実行され、第１図柄表示装置３７において行う特別図柄（第１図柄）の変動表示や、第３図柄表示装置８１において行う第３図柄の変動表示などを制御する

ための処理である。
【０４１２】
この特別図柄変動処理では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中であるか否かを判定する（Ｓ２０１）。特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。判定の結果、特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ２０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。
【０４１３】
特別図柄の大当たり中でなければ（Ｓ２０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ２０２）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中でなければ（Ｓ２０２：Ｎｏ）、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ）を取得する（Ｓ２０３）。次に、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（Ｎ）が０よりも大きいか否かを判別し（Ｓ２０４）、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（Ｎ）が０であると判別した場合は（Ｓ２０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【０４１４】
一方、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（Ｎ）が０でなければ（Ｓ２０４：Ｙｅｓ）、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（Ｎ）を１減算し（Ｓ２０５）、演算により変更された特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２０６）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図３０参照）の外部出力処理（Ｓ９０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂに格納する。
【０４１５】
Ｓ２０６の処理により保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納されたデータをシフトする（Ｓ２０７）。Ｓ２０７の処理では、特別図柄保留球格納エリア２０３ａの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、第１図柄表示装置３７において変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理を実行する（Ｓ２０８）。なお、特別図柄変動開始処理については、図２４を参照して後述する。
【０４１６】
Ｓ２０２の処理において、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であれば（Ｓ２０２：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７において実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ２０９）。第１図柄表示装置３７において実行される変動表示の変動時間は、変動種別カウンタＣＳ１により選択された変動パターンに応じて決められており（変動パターンコマンドに応じて決められており）、この変動時間が経過していなければ（Ｓ２０９：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様を更新して（Ｓ２１０）、本処理を終了する。
【０４１７】
一方、Ｓ２０９の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば（Ｓ２０９：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７の停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ２１１）。停止図柄の設定は、図２４を参照して後述する特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８）によって予め行われる。この特別図柄変動開始処理が実行されると、特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄

の抽選が行われる。より具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて特別図柄の大当たりか否かが決定されると共に、特別図柄の大当たりである場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて大当たりＡとなるか、大当たりＢとなるかが決定される。

【０４１８】

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

【０４１９】

Ｓ２１１の処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判定する（Ｓ２１２）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば（Ｓ２１２：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３ｅをオフにリセットすると共に、時短中カウンタ２０３ｆの値を０にリセットして（Ｓ２１３）、大当たりの開始を設定する（Ｓ２１４）。Ｓ２１４の処理によって、特別図柄の大当たりの開始が設定されると、メイン処理（図３０参照）の大当たり制御処理（Ｓ９０４）が実行された場合に、Ｓ１００１：Ｙｅｓへ分岐して、オープニングコマンドが設定される。その結果、第３図柄表示装置８１において、大当たり演出が開始される。

【０４２０】

Ｓ２１２の処理において、今回の抽選結果が特別図柄の外れであれば（Ｓ２１２：Ｎｏ）、時短中カウンタ２０３ｆの値が０より大きい値（１以上の値）であるかを判定し（Ｓ２１５）、時短中カウンタ２０３ｆの値が１以上であれば（Ｓ２１５：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｆの値を１減算して（Ｓ２１６）、処理をＳ２１７へと移行する。一方、時短中カウンタ２０３ｆの値が０であれば（Ｓ２１５：Ｎｏ）、Ｓ２１６の処理をスキップして、処理をＳ２１７へと移行する。Ｓ２１７の処理では、特別図柄の変動停止を示す停止コマンドを設定して（Ｓ２１７）、本処理を終了する。

【０４２１】

次に、図２４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８）について説明する。図２４は、特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８）を示したフローチャートである。この特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８）は、タイマ割込処理（図２２参照）の特別図柄変動処理（図２３参照）の中で実行される処理であり、特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、「特別図柄の大当たり」又は「特別図柄の外れ」の抽選（当否判定）を行うと共に、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の演出パターン（変動演出パターン）を決定するための処理である。

【０４２２】

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

【０４２３】

次に、ＲＡＭ２０３の確変フラグ２０３ｅがオンであるかを判定する（Ｓ３０２）。確変フラグ２０３ｅは、パチンコ機１０が特別図柄の確変状態であるか否かを示すフラグであり、確変フラグ２０３ｅがオンであれば、パチンコ機１０が特別図柄の確変状態であることを示し、確変フラグ２０３ｅがオフであれば、パチンコ機１０が特別図柄の通常状態（低確率状態）であることを示す。

【０４２４】

確変フラグ２０３ｅがオンである場合は（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、パチンコ機１０が特別図柄の確変状態であるので、Ｓ３０１の処理で取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、高確率時用の第１当たり乱数テーブルとに基づいて、特別図柄の大当たりか否かの抽

選結果を取得する（Ｓ３０３）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値を、高確率時用の第１当たり乱数テーブルに格納されている１０の乱数値と１つ１つ比較する。上述したように、特別図柄の大当たりとなる乱数値としては、「０～９」の１０個が設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、これらの当たりとなる乱数値とが一致する場合に、特別図柄の大当たりであると判定する。特別図柄の抽選結果を取得したら、Ｓ３０５の処理へ移行する。

【０４２５】

一方、Ｓ３０２の処理において、確変フラグ２０３ｅがオフである場合は（Ｓ３０２：Ｎｏ）、パチンコ機１０が特別図柄の通常状態（低確率状態）であるので、Ｓ３０１の処理で取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、低確率時用の第１当たり乱数テーブルとに基づいて、特別図柄の大当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｓ３０４）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値を、低確率時用の第１当たり乱数テーブルに格納されている１の乱数値と比較する。特別図柄の大当たりとなる乱数値としては、「２００」のみが設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「２００」に一致する場合に、特別図柄の大当たりであると判定する。特別図柄の抽選結果を取得したら、Ｓ３０５の処理へ移行する。

【０４２６】

Ｓ３０５の処理では、Ｓ３０３またはＳ３０４の処理によって取得した特別図柄の抽選結果が、特別図柄の大当たりであるかを判定し（Ｓ３０５）、特別図柄の大当たりであると判定された場合には（Ｓ３０５：Ｙｅｓ）、Ｓ３０１の処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ３０６）。より具体的には、Ｓ３０１の処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値と、第１当たり種別選択テーブルに格納されている乱数値とを比較し、２種類ある特別図柄の大当たり（大当たりＡ、大当たりＢ）のうち、大当たり種別が何であるかを判定する。上述したように、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲にあれば、大当たりＡ（１６Ｒ確変大当たり）であると判定し（図１１（ｂ）の２０２ｂ１参照）、「５０～９９」の範囲にあれば、大当たりＢ（１６Ｒ時短大当たり）であると判定する（図１１（ｂ）の２０２ｂ２参照）。

【０４２７】

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

【０４２８】

次に、大当たり時の変動パターンを決定する（Ｓ３０７）。Ｓ３０７の処理で変動パターンが設定されると、第１図柄表示装置３７における変動演出の変動時間（表示時間）が設定されると共に、第３図柄表示装置８１において大当たり図柄で停止するまでの第３図柄の変動時間が決定される。このとき、ＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値を確認し、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいてノーマルリーチ、スーパーリーチ等の図柄変動の変動時間を決定する。なお、変動種別カウンタＣＳ１の数値と変動時間との関係は、上述した通り、変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図１２参照）に規定されている。Ｓ３０７の処理が終了すると、処理をＳ３１０へと移行する。

【０４２９】

一方、Ｓ３０５の処理において、特別図柄の外れであると判定された場合には（Ｓ３０５：Ｎｏ）、外れ時の表示態様を設定する（Ｓ３０８）。Ｓ３０８の処理では、第１図柄表示装置３７の表示態様を外れ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアに格納されている停止種別選択カウンタＣ３の値に基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる停止種別として、前後外れリーチであるか、前後外れ以外リーチであるか、完全外れであるかを設定する。

【０４３０】
ここでは、パチンコ機１０が特別図柄の確変状態であれば、Ｓ３０１の処理で取得した停止種別選択カウンタＣ３の値と、高確率時用の停止種別選択テーブルに格納されている乱数値とを比較して、停止種別を設定する。具体的には、停止種別選択カウンタＣ３の値が「０～８９」の範囲にあれば、完全外れを設定し、「９０～９７」の範囲にあれば前後外れ以外リーチを設定し、「９８，９９」であれば前後外れリーチを設定する。一方、パチンコ機１０が特別図柄の通常状態であれば、停止種別選択カウンタＣ３の値と、低確率時用の停止種別選択テーブルに格納されている乱数値とを比較して、停止種別を設定する。具体的には、停止種別選択カウンタＣ３の値が「０～７９」の範囲にあれば、完全外れを設定し、「８０～９７」の範囲にあれば前後外れ以外リーチを設定し、「９８，９９」であれば前後外れリーチを設定する。
【０４３１】
次に、外れ時の変動パターンを決定する（Ｓ３０９）。ここでは、第１図柄表示装置３７の表示時間が設定されると共に、第３図柄表示装置８１において外れ図柄で停止するまでの第３図柄の変動時間が決定される。このとき、Ｓ３０８の処理と同様に、ＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値と、変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図１２参照）の規定内容とを比較することにより、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の図柄変動の変動時間を決定する。Ｓ３０９の処理が終了すると、処理をＳ３１０へと移行する。
【０４３２】
Ｓ３０７の処理またはＳ３０９の処理が終了した後で実行されるＳ３１０の処理では、Ｓ３０７の処理またはＳ３０９の処理で決定した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知するための変動パターンコマンドを設定する（Ｓ３１０）。次いで、Ｓ３０６又はＳ３０８の処理で設定された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定する（Ｓ３１１）。これらの変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、メイン処理（図３０参照）のＳ９０１の処理で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置１１３に送信される。音声ランプ制御装置１１３は、停止種別コマンドをそのまま表示制御装置１１４へ送信する。Ｓ３１１の処理が終わると、特別図柄変動処理へ戻る。
【０４３３】
次に、図２５のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される始動入賞処理（Ｓ１０５）を説明する。図２５は、この始動入賞処理（Ｓ１０５）を示すフローチャートである。この始動入賞処理（Ｓ１０５）は、タイマ割込処理（図２２参照）の中で実行され、第１入球口６４への入賞（始動入賞）の有無を判断し、始動入賞があった場合に、各種乱数カウンタが示す値の保留処理と、その保留された各種乱数カウンタが示す値から、特別図柄における抽選結果の先読みを実行するための処理である。
【０４３４】
始動入賞処理が実行されると、まず、球が第１入球口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判定する（Ｓ４０１）。ここでは、第１入球口６４への入球（入賞）を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が第１入球口６４に入球（入賞）したと判別されると（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ）を取得する（Ｓ４０２）。そして、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（Ｎ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する（Ｓ４０３）。
【０４３５】
そして、第１入球口６４への入賞がないか（Ｓ４０１：Ｎｏ）、或いは、第１入球口６４への入賞があっても特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（Ｎ）が４未満でなければ（Ｓ４０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、第１入球口６４への入賞があり（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、且つ、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（Ｎ）が４未満で

あれば（Ｓ４０３：Ｙｅｓ）、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（Ｎ）を１加算する（Ｓ４０４）。そして、演算により変更された特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ４０５）。

【０４３６】

ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図３０参照）の外部出力処理（Ｓ９０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂに格納する。

【０４３７】

Ｓ４０５の処理により保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理のＳ１０３で更新した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を、ＲＡＭ２０３の特別図柄保留球格納エリア２０３ａの空き保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）のうち最初のエリアに格納する（Ｓ４０６）。なお、Ｓ４０６の処理では、特別図柄保留球カウンタ２０３ｃの値を参照し、その値が０であれば、保留第１エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば保留第２エリアを、その値が２であれば保留第３エリアを、その値が３であれば保留第４エリアを、それぞれ最初のエリアとする。

【０４３８】

次いで、Ｓ４０６の処理で格納された各種カウンタ値に基づいて、特別図柄における抽選の当否（大当たりか否か）と、その停止種別（大当たりの場合には大当たり種別）と、その変動パターンとを予測する（Ｓ４０７）。

【０４３９】

Ｓ４０７の処理によって、特別図柄における抽選の当否と、停止種別（大当たりの場合には大当たり種別）と、変動パターンとが予測されたら、次に、予測した抽選の当否と、予測した停止種別と、予測した変動パターンとを含む入賞情報コマンドを設定し（Ｓ４０８）、本処理を終了する。

【０４４０】

ここで設定された入賞情報コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図３０参照）の外部出力処理（Ｓ９０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、入賞情報コマンドを受信すると、その入賞情報コマンドから、当否と、停止種別と、変動パターンとを抽出し、それらの情報を入賞情報として入賞情報格納エリア２２３ａに格納する。

【０４４１】

次に、図２６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される普通図柄変動処理（Ｓ１０６）について説明する。図２６は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０６）を示すフローチャートである。この普通図柄変動処理（Ｓ１０６）は、タイマ割込処理（図２２参照）の中で実行され、第２図柄表示装置８３において行う第２図柄の変動表示や、第１入球口６４に付随する電動役物６４ａの開放時間などを制御するための処理である。

【０４４２】

この普通図柄変動処理では、まず、今現在が、普通図柄（第２図柄）の当たり中であるか否かを判定する（Ｓ５０１）。普通図柄（第２図柄）の当たり中としては、第２図柄表示装置８３において当たりを示す表示がなされている最中と、第１入球口６４に付随する電動役物６４ａの開閉制御がなされている最中とが含まれる。判定の結果、普通図柄（第２図柄）の当たり中であれば（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【０４４３】

一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中でなければ（Ｓ５０１：Ｎｏ）、第２図柄表示

装置８３の表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ５０２）、第２図柄表示装置８３の表示態様が変動中でなければ（Ｓ５０２：Ｎｏ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）を取得する（Ｓ５０３）。次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｍ）が０よりも大きいか否かを判別し（Ｓ５０４）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｍ）が０であれば（Ｓ５０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｍ）が０でなければ（Ｓ５０４：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｍ）を１減算する（Ｓ５０５）。

【０４４４】

次に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されたデータをシフトする（Ｓ５０６）。Ｓ５０６の処理では、普通図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアに格納されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｓ５０７）。

【０４４５】

次に、現在が普通図柄の時短状態中であるかを判別する（Ｓ５０８）。具体的には、ＲＡＭ２０３の時短中カウンタ２０３ｆの値が１以上であるか、または、確変フラグ２０３ｅがオンの場合に普通図柄の時短状態であると判別し、時短中カウンタ２０３ｆの値が０、且つ、確変フラグ２０３ｅがオフであれば、普通図柄の通常状態である（時短状態でない）と判別する。

【０４４６】

Ｓ５０８の処理において、普通図柄の時短状態であると判別した場合は（Ｓ５０８：Ｙｅｓ）、Ｓ５０７の処理で取得した第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、高確率時用の第２当たり乱数テーブルと基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｓ５０９）。具体的には、第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、高確率時用の第２当たり乱数テーブルに格納されている乱数値と比較する。上述したように、第２当たり種別カウンタＣ４の値が「５～２０４」の範囲にあれば、普通図柄の当たりであると判定し、「０～４，２０５～２３９」の範囲にあれば、普通図柄の外れであると判定する（図１１（ｃ）の２０２ｃ２参照）。

【０４４７】

一方、Ｓ５０８の処理において、普通図柄の時短状態中ではないと判別した場合は（Ｓ５０８：Ｎｏ）、Ｓ５０７の処理で取得した第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、低確率時用の第２当たり乱数テーブルとに基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｓ５１０）。具体的には、第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、低確率時用の第２当たり乱数テーブルに格納されている乱数値と比較する。上述したように、第２当たり種別カウンタＣ４の値が「５～２８」の範囲にあれば、普通図柄の当たりであると判定し、「０～４，２９～２３９」の範囲にあれば、普通図柄の外れであると判定する（図１１（ｃ）の２０２ｃ１参照）。

【０４４８】

次に、Ｓ５０９またはＳ５１０の処理によって取得した普通図柄の抽選結果が、普通図柄の当たりであるかを判定し（Ｓ５１１）、普通図柄の当たりであると判定された場合には（Ｓ５１１：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５１２）。このＳ５１２の処理では、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されるように設定し、処理をＳ５１４へと移行する。

【０４４９】

一方、Ｓ５１１の処理において、普通図柄の外れであると判定された場合には（Ｓ５１１：Ｎｏ）、外れ時の表示態様を設定する（Ｓ５１３）。このＳ５１３の処理では、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「×」

の図柄が点灯表示されるように設定する。外れ時の表示態様の設定が終了したら、Ｓ５１４の処理へ移行する。

【０４５０】

Ｓ５１４の処理では、普通図柄の時短状態中であるか否かを判別し（Ｓ５１４）、普通図柄の時短状態中であれば（Ｓ５１４：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３における変動表示の変動時間を３秒間に設定して（Ｓ５１５）、本処理を終了する。一方、Ｓ５１４の処理において、普通図柄の通常状態であると判別した場合は（Ｓ５１４：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３における変動表示の変動時間を３０秒間に設定して（Ｓ５１６）、本処理を終了する。このように、特別図柄の大当たり中を除き、普通図柄の高確率時には、普通図柄の低確率時と比較して、変動表示の時間が「３０秒→３秒」と非常に短くなるので、普通図柄の抽選頻度が高くなる。よって、普通図柄の抽選で当たりとなる頻度が高くなることにより、第１入球口６４に付随する電動役物６４ａが開放され易くなるので、第１入球口６４へ球が入球し易い状態となる。

【０４５１】

Ｓ５０２の処理において、第２図柄表示装置８３の表示態様が変動中であれば（Ｓ５０２：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３において実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ５１７）。なお、ここでの変動時間は、第２図柄表示装置８３において変動表示が開始される前に、Ｓ５１５の処理またはＳ５１６の処理によって予め設定された時間である。

【０４５２】

Ｓ５１７の処理において、変動時間が経過していないと判別した場合は（Ｓ５１７：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５１７の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過したと判別した場合は（Ｓ５１７：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３の停止表示を設定する（Ｓ５１８）。Ｓ５１８の処理では、普通図柄の抽選が当たりとなって、Ｓ５１２の処理により表示態様が設定されていれば、第２図柄としての「○」図柄が、第２図柄表示装置８３において停止表示（点灯表示）されるように設定される。一方、普通図柄の抽選が外れとなって、Ｓ５１３の処理により表示態様が設定されていれば、第２図柄としての「×」図柄が、第２図柄表示装置８３において停止表示（点灯表示）されるように設定される。Ｓ５１８の処理により、停止表示が設定されると、次にメイン処理（図３０参照）の第２図柄表示更新処理（Ｓ９０７参照）が実行された場合に、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了し、Ｓ５１２の処理またはＳ５１３の処理で設定された表示態様で、停止図柄（普通図柄）が第２図柄表示装置８３に停止表示される。

【０４５３】

次に、第２図柄表示装置８３において実行中の変動表示が開始されたときに、普通図柄変動処理によって行われた普通図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、普通図柄の当たりであるかを判定する（Ｓ５１９）。今回の抽選結果が普通図柄の当たりであれば（Ｓ５１９：Ｙｅｓ）、次に、現在が普通図柄の時短状態中であるか否かを判別し（Ｓ５２０）、時短状態中であると判別した場合は（Ｓ５２０：Ｙｅｓ）、第１入球口６４に付随する電動役物６４ａの開放時間、および開放回数として、「１秒間×２回」を設定し、Ｓ５２３の処理へと移行する。一方、Ｓ５２０の処理において、普通図柄の通常状態である（時短状態でない）と判別した場合は（Ｓ５２０：Ｎｏ）、第１入球口６４に付随する電動役物６４ａの開放時間、および開放回数として、「０．２秒間×１回」を設定し、Ｓ５２３の処理へと移行する。

【０４５４】

Ｓ５２３の処理では、Ｓ５２１、又はＳ５２２の処理で設定された時間および開放回数の、電動役物６４ａの開閉制御開始を設定し（Ｓ５２３）、本処理を終了する。Ｓ５２３の処理によって、電動役物６４ａの開閉制御開始が設定されると、次にメイン処理（図３０参照）の電動役物開閉処理（Ｓ９０５参照）が実行された場合に、電動役物６４ａの開閉制御が開始され、Ｓ５２１の処理またはＳ５２２の処理で設定された開放時間および開放回数が終了するまで電動役物６４ａの開閉制御が継続される。一方、Ｓ５１９の処理に

おいて、今回の抽選結果が普通図柄の外れであると判別した場合は（Ｓ５１９：Ｎｏ）、Ｓ５２０～Ｓ５２３の処理をスキップして、本処理を終了する。

【０４５５】

次に、図２７のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）を説明する。図２７は、このスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）を示すフローチャートである。このスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）は、タイマ割込処理（図２２参照）の中で実行され、普通入球口（スルーゲート）６７における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、第２当たり乱数カウンタＣ４が示す値を取得し保留するための処理である。

【０４５６】

スルーゲート通過処理では、まず、球が普通入球口（スルーゲート）６７を通過したか否かを判定する（Ｓ６０１）。ここでは、普通入球口（スルーゲート）６７における球の通過を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が普通入球口６７を通過したと判定した場合は（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）を取得する（Ｓ６０２）。そして、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｍ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する（Ｓ６０３）。

【０４５７】

球が普通入球口６７を通過していないか（Ｓ６０１：Ｎｏ）、或いは、球が普通入球口（スルーゲート）６７を通過していても普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｍ）が４未満でなければ（Ｓ６０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、球が普通入球口（スルーゲート）６７を通過し（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、且つ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｍ）が４未満であれば（Ｓ６０３：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｍ）を１加算する（Ｓ６０４）。そして、上述したタイマ割込処理のＳ１０３で更新した第２当たり乱数カウンタＣ４の値を、ＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｂの空き保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）のうち最初のエリアに格納して（Ｓ６０５）、本処理を終了する。なお、Ｓ６０５の処理では、普通図柄保留球カウンタ２０３ｄの値を参照し、その値が０であれば、保留第１エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば保留第２エリアを、その値が２であれば保留第３エリアを、その値が３であれば保留第４エリアを、それぞれ最初のエリアとする。

【０４５８】

次に、図２８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理について説明する。図２８は、ＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ７０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【０４５９】

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

【０４６０】

次に、図２９を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図２９は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットによ

り起動される。立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ８０１）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では１秒）を実行する（Ｓ８０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ８０３）。

【０４６１】

その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）がオンされているか否かを判別し（Ｓ８０４）、オンされていれば（Ｓ８０４：Ｙｅｓ）、処理をＳ８１２へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていなければ（Ｓ８０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ８０５）、記憶されていなければ（Ｓ８０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ８１２へ移行する。

【０４６２】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ８０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ８０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ８０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ８１２へ移行する。なお、図３０のＳ９１４の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【０４６３】

Ｓ８１２の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ８１２）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ８１３，Ｓ８１４）を実行する。

【０４６４】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ１２２を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ８１３，Ｓ８１４）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ８１３，Ｓ８１４）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ８１３，Ｓ８１４）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ８１３）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ８１４）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ８１０の処理へ移行する。

【０４６５】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされておらず（Ｓ８０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ８０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ８０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ８０８）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（Ｓ８０９）、Ｓ８１０の処理へ移行する。払出制御装置１１１は、この払出復帰コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。

【０４６６】

Ｓ８１０の処理では、演出許可コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信し、音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４に対して各種演出の実行を許可する。次い

で、割込みを許可して（Ｓ８１１）、後述するメイン処理に移行する。
【０４６７】
次に、図３０を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図３０は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、４ｍ秒周期の定期処理としてＳ９０１～Ｓ９０７の各処理が実行され、その残余時間でＳ９１０，Ｓ９１１のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。
【０４６８】
メイン処理においては、まず、タイマ割込処理（図２２参照）の実行中に、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ９０１）。具体的には、タイマ割込処理（図２２参照）におけるＳ１０１のスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置１１１に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理（図２３参照）や始動入賞処理（図２５参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。また、始動入賞処理（図２５参照）で設定された入賞情報コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。更に、この外部出力処理により、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動表示に必要な変動パターンコマンド、停止種別コマンド等を音声ランプ制御装置１１３に送信する。また、大当たり制御処理（図３１参照）で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信する。
【０４６９】
次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｓ９０２）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。
【０４７０】
変動種別カウンタＣＳ１の更新が終わると、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ９０３）、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たり演出の実行や、可変入賞装置６５の特定入賞口（大開放口）６５ａを開放又は閉鎖するための大当たり制御処理を実行する（Ｓ９０４）。大当たり制御処理では、大当たり状態のラウンド毎に特定入賞口６５ａを開放し、特定入賞口６５ａの最大開放時間が経過したか、又は特定入賞口６５ａに球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると特定入賞口６５ａを閉鎖する。この特定入賞口６５ａの開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。なお、本実施形態では、大当たり制御処理（Ｓ９０４）をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。
【０４７１】
次に、第１入球口６４に付随する電動役物６４ａの開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（Ｓ９０５）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図２６参照）のＳ５２３の処理によって電動役物６４ａの開閉制御開始が設定された場合に、電動役物６４ａの開閉制御を開始する。なお、この電動役物６４ａの開閉制御は、普通図柄変動処理におけるＳ５２１の処理またはＳ５２２の処理で設定された開放時間および開放回数が終了するまで継続される。
【０４７２】
次に、第１図柄表示装置３７の表示を更新する第１図柄表示更新処理を実行する（Ｓ９０６）。第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動開始処理（図２４参照）のＳ３０７の処理またはＳ３０９の処理によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第１図柄表示装置３７において開始する。本実施形態では、第１図

柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているＬＥＤが赤であれば、その赤のＬＥＤを消灯すると共に緑のＬＥＤを点灯させ、緑のＬＥＤが点灯していれば、その緑のＬＥＤを消灯すると共に青のＬＥＤを点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる。

【０４７３】

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

【０４７４】

また、第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動開始処理（図２４参照）のＳ３０７の処理またはＳ３０９の処理によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第１図柄表示装置３７において実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動開始処理（図２４参照）のＳ３０６の処理またはＳ３０８の処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第１図柄）を第１図柄表示装置３７に停止表示（点灯表示）する。

【０４７５】

次に、第２図柄表示装置８３の表示を更新する第２図柄表示更新処理を実行する（Ｓ９０７）。第２図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理（図２６参照）のＳ５１５の処理またはＳ５１６の処理によって普通図柄（第２図柄）の変動時間が設定された場合に、第２図柄表示装置８３において変動表示を開始する。これにより、第２図柄表示装置８３では、第２図柄としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第２図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理（図２６参照）のＳ５１８の処理によって第２図柄表示装置８３の停止表示が設定された場合に、第２図柄表示装置８３において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理（図２６参照）のＳ５１２の処理またはＳ５１３の処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）を第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯表示）する。

【０４７６】

その後は、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ９０８）、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ９０８：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本実施形態では４ｍ秒）が経過したか否かを判別し（Ｓ９０９）、既に所定時間が経過していれば（Ｓ９０９：Ｙｅｓ）、処理をＳ９０１へ移行し、上述したＳ９０１以降の各処理を繰り返し実行する。

【０４７７】

一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（Ｓ９０９：Ｎｏ）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ９１０，Ｓ９１１）。

【０４７８】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ９１０）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では３９９、２３９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ９０２の処理と同一の方法によって実行する（Ｓ９１１）。

【０４７９】
ここで、Ｓ９０１～Ｓ９０７の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。
【０４８０】
また、Ｓ９０８の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ９０８：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図２８のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ９１２以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ９１２）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ９１３）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ９１４）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ９１５）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。
【０４８１】
なお、Ｓ９０８の処理は、Ｓ９０１～Ｓ９０７で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるＳ９１０とＳ９１１の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置１１０のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ９０１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ９０１の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（図２９のＳ８０１参照）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ９０１の処理から開始することができる。従って、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。
【０４８２】
次に、図３１のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり制御処理（Ｓ９０４）を説明する。図３１は、この大当たり制御処理（Ｓ９０４）を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ９０４）は、メイン処理（図３０参照）の中で実行され、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口（大開放口）６５ａを開放又は閉鎖するための処理である。
【０４８３】
大当たり制御処理では、まず、特別図柄の大当たりが開始されるかを判定する（Ｓ１００１）。具体的には、特別図柄変動処理（図２３参照）のＳ２１４の処理が実行され、特別図柄の大当たりの開始が設定されていれば、特別図柄の大当たりが開始されると判定する。Ｓ１００１の処理において、特別図柄の大当たりが開始される場合には（Ｓ１００１：Ｙｅｓ）、オープニングコマンドを設定して（Ｓ１００２）、本処理を終了する。
【０４８４】
ここで設定されたオープニングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図３０参照）の外部出力処理（Ｓ９０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、オープニングコマンドを受信すると、表示用オープニングコ

マンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用オープニングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１においてオープニング演出が開始される。

【０４８５】

一方、Ｓ１００１の処理において、特別図柄の大当たりが開始されない場合には（Ｓ１００１：Ｎｏ）、特別図柄の大当たり中であるかを判定する（Ｓ１００３）。特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ１００３の処理において、特別図柄の大当たり中でなければ（Ｓ１００３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０４８６】

一方、Ｓ１００３の処理において、特別図柄の大当たり中であれば（１００３：Ｙｅｓ）、新たなラウンドの開始タイミングであるかを判定する（Ｓ１００４）。新たなラウンドの開始タイミングであれば（Ｓ１００４：Ｙｅｓ）、特定入賞口（大開放口）６５ａを開放し（Ｓ１００５）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定する（Ｓ１００６）。ラウンド数コマンドを設定した後は、本処理を終了する。ここで設定されたラウンド数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図３０参照）の外部出力処理（Ｓ９０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、ラウンド数コマンドを受信すると、そのラウンド数コマンドからラウンド数を抽出する。そして、抽出したラウンド数に応じた表示用ラウンド数コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用ラウンド数コマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において新たなラウンド演出が開始される。

【０４８７】

一方、Ｓ１００４の処理において、新たなラウンドの開始タイミングでないと判定した場合は（Ｓ１００４：Ｎｏ）、特定入賞口（大開放口）６５ａの閉鎖条件が成立したかを判定する（Ｓ１００７）。具体的には、特定入賞口（大開放口）６５ａを開放した後に所定時間（例えば、３０秒）が経過した場合、または、特定入賞口（大開放口）６５ａを開放した後に球が所定数（例えば、１０個）入賞した場合に、閉鎖条件が成立したと判定する。

【０４８８】

Ｓ１００７の処理において、特定入賞口（大開放口）６５ａの閉鎖条件が成立した場合には（Ｓ１００７：Ｙｅｓ）、特定入賞口（大開放口）６５ａを閉鎖して（Ｓ１００８）、本処理を終了する。一方、特定入賞口（大開放口）６５ａの閉鎖条件が成立していない場合には（Ｓ１００７：Ｎｏ）、エンディング演出の開始タイミングであるかを判定する（Ｓ１００９）。具体的には、通常時より多量の賞球の払い出しが行われる特別遊技状態（１６ラウンド全て）が終了した場合に、エンディング演出の開始タイミングであると判定する。

【０４８９】

Ｓ１００９の処理において、エンディング演出の開始タイミングである場合には（Ｓ１００９：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ１０１０）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図３０参照）の外部出力処理（Ｓ９０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると表示用エンディングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１においてエンディング演出が開始される。

【０４９０】

Ｓ１００９の処理において、エンディングの演出の開始タイミングでないと判定した場合は（Ｓ１００９：Ｎｏ）、次いで、エンディング演出の終了タイミングであるか否かを

判別し（Ｓ１０１１）、エンディング演出の終了タイミングで内と判別した場合は（Ｓ１０１１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１０１１の処理において、エンディング演出の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１０１１：Ｙｅｓ）、今回の大当たりが大当たりＡであるか否かを判別する（Ｓ１０１２）。

【０４９１】

Ｓ１０１２の処理において、大当たりＡでない（即ち、大当たりＢである）と判別した場合は（Ｓ１０１２：Ｎｏ）、時短中カウンタ２０３ｆの値に１００を上書きすることにより、大当たり終了後に１００回の普通図柄の時短期間が付与されるように設定して（Ｓ１０１３）、処理をＳ１０１５へと移行する。一方、Ｓ１０１２の処理において、今回の大当たりが大当たりＡであると判別した場合は（Ｓ１０１２：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３ｅをオンとすることで、大当たりの終了後に特別図柄の確変状態が付与されるように設定し（Ｓ１０１４）、処理をＳ１０１５へと移行する。

【０４９２】

Ｓ１０１３の処理、又はＳ１０１４の処理後に実行されるＳ１０１５の処理では、大当たりが終了した後の特別図柄の抽選状態（特別図柄の確変状態であるか、特別図柄の低確率状態であるか）を音声ランプ制御装置１１３に対して通知するための状態コマンドを設定し（Ｓ１０１５）、大当たりの終了を設定して（Ｓ１０１６）、本処理を終了する。

【０４９３】

＜第１実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図３２から図４２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。

【０４９４】

まず、図３２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理について説明する。図３２は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【０４９５】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ３９０１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ４０１８の電源断処理（図３３参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ３９０２）。図３３を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると（図３３のＳ４０１５：Ｙｅｓ参照）、Ｓ４０１８の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ４０１７の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【０４９６】

Ｓ３９０２の処理において、電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ３９０２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４０１８の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ３９０３）。

【０４９７】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ３９０６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「

５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ３９０３：Ｙｅｓ）、Ｓ３９０４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ３９０３：Ｎｏ）、Ｓ３９０８へ移行する。

【０４９８】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ３９０３：Ｙｅｓ）、Ｓ３９０４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４０１８の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ３９０３：Ｎｏ）、Ｓ３９０８へ移行する。

【０４９９】

電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ３９０２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ４０１８の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ３９０４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【０５００】

Ｓ３９０４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ３９０４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が０クリアされる。

【０５０１】

ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ３９０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ３９０６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ３９０５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ３９０７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【０５０２】

Ｓ３９０８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ３９０８）。電源断フラグはＳ４０１８の電源断処理の実行時にオンされる（図３３のＳ４０１７参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ４０１８の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ３９０８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４０１８の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ３９０８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭの作業エリアをクリアし（Ｓ３９０９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ３９１０）、割込み許可を設定して（Ｓ３９１１）、メイン処理へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１

１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。
【０５０３】
一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ３９０８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ３９０４からＳ３９０６の処理を経由してＳ３９０８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ３９０８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ３９０９をスキップして、処理をＳ３９１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ３９１０）、割込み許可を設定して（Ｓ３９１１）、メイン処理へ移行する。
【０５０４】
なお、Ｓ３９０９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ３９０４からＳ３９０６の処理を経由してＳ３９０８の処理へ至った場合には、Ｓ３９０４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。
【０５０５】
次に、図３３を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図３３は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、又は、今回のＳ４００１の処理が実行されてから１ｍ秒以上が経過したか否かが判別され（Ｓ４００１）、１ｍ秒以上経過していなければ（Ｓ４００１：Ｎｏ）、Ｓ４００２～Ｓ４０１２の処理を行わずにＳ４０１３の処理へ移行する。Ｓ４００１の処理で、１ｍ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ４００２～Ｓ４０１２が主に表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ｍ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ４０１３のコマンド判定処理や、Ｓ４０１４の変動表示設定処理を更新する処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ４０１３の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ４０１４の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。
【０５０６】
Ｓ４００１の処理で１ｍ秒以上経過していれば（Ｓ４００１：Ｙｅｓ）、まず、Ｓ４００３～Ｓ４０１４の各処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ４００２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ４００８の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ４００３）、その後、電源投入報知処理を実行する（Ｓ４００４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ４００５の処理へ移行する。
【０５０７】
Ｓ４００５の処理では客待ち演出処理が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される（Ｓ４００６）。客待ち演出処理では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。保留個数表示更新処理では、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂの値に応じて保留ランプ（図示せず）を点灯させる処理が行われる。

【０５０８】
その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ４００７）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、枠ボタン２２が押下されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を設定する処理である。即ち、連続変身演出の操作有効期間において枠ボタン２２が押下された場合に、成功報知態様、または失敗報知態様を表示させるための処理である。この枠ボタン入力監視・演出処理の詳細については、図３４を参照して後述する。
【０５０９】
枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理を実行し（Ｓ４００８）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ４００９）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。
【０５１０】
Ｓ４００９の処理後、液晶演出実行管理処理が実行され（Ｓ４０１０）、その後メニュー設定処理が実行される（Ｓ４０１１）。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ４００８のランプ編集処理が実行される。なお、Ｓ４００９の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。メニュー設定処理では、遊技メニュー画面が表示されている場合における遊技者の操作内容に応じた処理が実行される。
【０５１１】
Ｓ４０１１の処理後は、変動表示の実行中において、残りの変動時間や各種タイマの値等に応じて演出態様を可変させるための演出更新処理を実行し（Ｓ４０１２）、処理をＳ４０１３へと移行する。なお、この演出更新処理（Ｓ４０１２）の詳細については、図３６を参照して後述する。
【０５１２】
Ｓ４０１３の処理では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行う（Ｓ４０１３）。このコマンド判定処理の詳細については、図４１を参照して後述する。そして、コマンド判定処理が終了すると、変動表示設定処理が実行される（Ｓ４０１４）。変動表示設定処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドが生成されて設定される。その結果、そのコマンドが表示制御装置１１４に送信される。なお、この変動表示設定処理の詳細については、図４２を参照して後述する。
【０５１３】
Ｓ４０１４の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ４０１５）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ４０１５の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ４０１５：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ４０１７）、電源断処理を実行する（Ｓ４０１８）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ４０１９）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。
【０５１４】
一方、Ｓ４０１５の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ４０１５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか

否かが判別され（Ｓ４０１６）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ４０１６：Ｎｏ）、Ｓ４００１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ４０１６：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【０５１５】

次に、図３４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４００７）について説明する。図３４は、この枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理（図３４参照）は、上述した通り、枠ボタン２２の入力を監視し、枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を設定する処理である。

【０５１６】

枠ボタン入力監視・演出処理（図３４参照）では、まず、有効期間フラグ２２３ｅがオンであるか否かを判別し（Ｓ４１０１）、オフであれば（Ｓ４１０１：Ｎｏ）、操作有効期間ではないことを意味するので、そのまま本処理を終了する。操作有効期間でなければ、枠ボタン２２の押下を検出したとしても、失敗報知態様、または成功報知態様を表示させる可能性がないためである。

【０５１７】

一方、Ｓ４１０１の処理において、有効期間フラグ２２３ｅがオンであると判別された場合は（Ｓ４１０１：Ｙｅｓ）、現在が操作有効期間であることを意味するので、次に、枠ボタン２２の押下を検出したか判別する（Ｓ４１０２）。Ｓ４１０２の処理において、枠ボタン２２の押下を検出したと判別した場合は（Ｓ４１０２：Ｙｅｓ）、成功報知態様、または失敗報知態様を設定するための変身設定処理を実行して（Ｓ４１０３）、本処理を終了する。この変身設定処理（Ｓ４１０３）の詳細については、図３５を参照して後述する。一方、Ｓ４１０２の処理において、枠ボタン２２の押下を検出していないと判別した場合は（Ｓ４１０２：Ｎｏ）、Ｓ４１０３の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【０５１８】

次に、図３５を参照して、上述した変身設定処理（Ｓ４１０３）の詳細について説明する。この変身設定処理では、まず、有効期間フラグ２２３ｅをオフに設定すると共に、有効期間タイマ２２３ｆを０にリセットする（Ｓ４２０１）。これにより、連続変身演出における操作有効期間の終了を設定する。

【０５１９】

Ｓ４２０１の処理が終了すると、次に、変身回数カウンタ２２３ｇの値を読み出して（Ｓ４２０２）、読み出した変身回数（成功報知態様の表示回数）が、今回実行している連続変身演出の変身の上限回数に一致しているか否かを判別する（Ｓ４２０３）。Ｓ４２０３の処理において、変身回数カウンタ２２３ｇの値が上限値に一致していると判別した場合は（Ｓ４２０３：Ｙｅｓ）、変動表示における残りの変動時間を特定し（Ｓ４２０４）、その特定した残りの変動時間（Ｔ）に対応する発展演出の演出態様を、発展演出態様選択テーブル２２２ｃ（図１５（ｂ）参照）から選択する（Ｓ４２０５）。

【０５２０】

Ｓ４２０５の処理が終了すると、選択した発展演出の演出態様に対応するデータを発展演出格納エリア２２３ｍに記憶し（Ｓ４２０６）、Ｓ４２０４の処理で特定した残りの変動時間と、Ｓ４２０５の処理で選択した発展演出の演出時間との差分から、今回の失敗報知態様の表示時間を算出する（Ｓ４２０７）。具体的には、残変動時間Ｔから発展演出の演出時間を減じた時間の半分の時間を失敗報知態様の表示時間として特定する。次に、特

定した失敗報知態様の表示時間に対応するタイマ値を失敗報知態様タイマ２２３ｊに設定して（Ｓ４２０８）、本処理を終了する。

【０５２１】

一方、Ｓ４２０３の処理において、変身回数カウンタ２２３ｇの値が上限回数未満であると判別した場合は（Ｓ４２０３：Ｎｏ）、残りの変動時間（Ｔ）が、成功報知態様を表示可能な期間内であるか（今回の演出種別に対応する下限値以上の値であるか）を判別する（Ｓ４２０９）。Ｓ４２０９の処理において、成功報知態様を表示可能と判別した場合は（Ｓ４２０９：Ｙｅｓ）、成功報知態様の表示を設定するためのＳ４２１０～Ｓ４２１２の各処理を実行する。即ち、変身回数カウンタ２２３ｇの値に１を加算して更新し（Ｓ４２１０）、変身回数カウンタ２２３ｇの値に応じた成功報知態様を設定し（Ｓ４２１１）、成功報知態様タイマ２２３ｉの値に１秒に対応するタイマ値を設定して（Ｓ４２１２）、本処理を終了する。

【０５２２】

これに対し、Ｓ４２０９の処理において、成功報知態様を表示することができない（残変動時間Ｔが、変身演出選択テーブル２２２ｂに規定された下限値未満である）と判別した場合は（Ｓ４２０９：Ｎｏ）、失敗報知態様の表示を設定するための、上述したＳ４２０４～Ｓ４２０８の処理を実行して、本処理を終了する。

【０５２３】

この変身設定処理（図３５参照）により、演出種別毎に設定されている下限の残変動時間を下回らない範囲で枠ボタン２２を押下することで、変身の上限回数を限度として、成功報知態様を表示させることができる。また、下限の残変動時間未満で枠ボタン２２を押下した場合には、変身の上限回数に到達しているか否かに拘わらず、失敗報知態様を表示させることができる。これにより、遊技者に対して、下限の残変動時間を下回らない範囲でより多くの成功報知態様を表示させたいと思わせることができるので、積極的に枠ボタン２２を押下させることができる。よって、連続変身演出に対する参加意欲を向上させることができる。また、連続変身演出に参加しない（枠ボタン２２を押下しない）遊技者が本パチンコ機１０で遊技を行った場合には、本来は期待度が高い（変身の上限回数が多い）連続変身演出の場合にも、比較的少ない変身回数で連続変身演出の演出期間が経過してしまうことになる。これにより、少ない変身回数となる場合として、上限回数が多い（即ち、大当たりの期待度が高い）連続変身演出であるにもかかわらず演出期間が経過することにより少ない変身回数で終了してしまうケースを発生させることができる。これにより、少ない変身回数で連続変身演出が終了した場合でも、大当たりに対する期待感を高めることができる。

【０５２４】

次に、図３６を参照して、上述した演出更新処理（Ｓ４０１２）の詳細について説明する。この演出更新処理（Ｓ４０１２）は、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図３３参照）の中で実行され、上述した通り、変動表示の実行中において、残りの変動時間や各種タイマの値等に応じて演出態様を可変させるための処理である。図３６は、この演出更新処理を示すフローチャートである。

【０５２５】

この演出更新処理（図３６参照）では、まず、変動表示の実行中であるか否かを判別し（Ｓ４３０１）、変動表示中でないと判別した場合は（Ｓ４３０１：Ｎｏ）、そのまま本処理終了してメイン処理（図３３参照）に戻る。一方、Ｓ４３０１の処理において、変動表示中であると判別した場合は（Ｓ４３０１：Ｙｅｓ）、次に、変身演出中フラグ２２３ｈがオンであるか（即ち、連続変身演出の実行中であるか）否かを判別する（Ｓ４３０２）。Ｓ４３０２の処理において、変身演出中フラグ２２３ｈがオフであると判別した場合は（Ｓ４３０２：Ｎｏ）、残りの変動時間に基づいて連続変身演出を開始するか否かの判定を行うための変身演出開始判定処理を実行して（Ｓ４３０３）、本処理を終了する。この変身演出開始判定処理（Ｓ４３０３）の詳細については、図３７（ａ）を参照して後述する。

【０５２６】
　また、Ｓ４３０２の処理において、変身演出中フラグ２２３ｈがオンであると判別した場合は（Ｓ４３０２：Ｙｅｓ）、連続変身演出の実行中であるので、まず、有効期間フラグ２２３ｅがオンであるか否かを判別し（Ｓ４３０４）、オンであれば（Ｓ４３０４：Ｙｅｓ）、操作有効期間が終了したか否かを判別するための有効期間中処理を実行して（Ｓ４３０５）、本処理を終了する。この有効期間中処理（Ｓ４３０５）の詳細については、図３７（ｂ）を参照して後述する。
【０５２７】
　一方、Ｓ４３０４の処理において、有効期間中フラグ２２３ｅがオフである（即ち、操作有効期間中ではない）と判別した場合は（Ｓ４３０４：Ｎｏ）、次いで、成功報知態様タイマ２２３ｉの値が０より大きいか（成功報知態様の表示中か）否かを判別し、（Ｓ４３０６）、０より大きい値であれば（Ｓ４３０６：Ｙｅｓ）、成功報知態様の終了タイミングかを判別するための成功報知態様中処理を実行して（Ｓ４３０７）、本処理を終了する。この成功報知態様中処理（Ｓ４３０７）の詳細については、図３８を参照して後述する。
【０５２８】
　Ｓ４３０６の処理において、成功報知態様タイマ２２３ｉの値が０である（即ち、成功報知態様の表示中ではない）と判別した場合は（Ｓ４３０６：Ｎｏ）、次に、失敗報知態様タイマ２２３ｊの値が０より大きいか（失敗報知態様の表示中か）否かを判別し（Ｓ４３０８）、０より大きい値であると判別した場合は（Ｓ４３０８：Ｙｅｓ）、失敗報知態様の終了タイミングを判別するための失敗報知態様中処理を実行して（Ｓ４３０９）、本処理を終了する。この失敗報知態様中処理（Ｓ４３０９）の詳細については、図３９を参照して後述する。
【０５２９】
　Ｓ４３０８の処理において、失敗報知態様タイマ２２３ｊの値が０である（即ち、失敗報知態様の表示中ではない）と判別した場合は（Ｓ４３０８：Ｎｏ）、移行演出時間タイマ２２３ｋの値が０より大きいか（即ち、移行演出の実行中であるか）否かを判別し（Ｓ４３１０）、０より大きいと判別した場合は（Ｓ４３１０：Ｙｅｓ）、移行演出から発展演出に切り替えるか否かの判定を行うための移行演出中処理を実行して（Ｓ４３１１）、本処理を終了する。なお、この移行演出中処理（Ｓ４３１１）の詳細については、図４０を参照して後述する。一方、Ｓ４３１０の処理において、移行演出時間タイマ２２３ｋの値が０であると判別した場合は（Ｓ４３１０：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了してメイン処理（図３３参照）に戻る。
【０５３０】
　この演出更新処理（図３６参照）を実行することにより、連続変身演出の進行状況に応じて適切な制御を実行することができるので、連続変身演出における演出態様の更新を好適に実行することができる。
【０５３１】
　次に、図３７（ａ）のフローチャートを参照して、上述した変身演出開始判定処理（Ｓ４３０３）の詳細について説明する。この変身演出開始判定処理（Ｓ４３０３）は、上述した通り、残りの変動時間に基づいて連続変身演出を開始するか否かの判定を行うための処理である。
【０５３２】
　変身演出開始判定処理（図３７（ａ）参照）では、まず、連続変身演出の開始タイミング（変動開始から１１秒が経過したタイミング）であるか否かを判別し（Ｓ４４０１）、連続変身演出の開始タイミングでないと判別した場合は（Ｓ４４０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【０５３３】
　一方、連続変身演出の開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ４４０１：Ｙｅｓ）、まず、連続変身演出を開始するための表示用コマンドを設定する（Ｓ４４０２）。次い

で、有効期間タイマ２２３ｆに対して５秒間に対応するタイマ値（５０００）を設定し、有効期間フラグ２２３ｅをオンに設定する（Ｓ４４０３）。そして、変身演出中フラグ２２３ｈをオンに設定して（Ｓ４４０４）、本処理を終了する。

【０５３４】

この変身演出開始判定処理（図３７（ａ）参照）を実行することにより、連続変身演出の実行が設定された変動表示が実行される毎に、同一のタイミングで連続変身演出を正確に実行することができる。

【０５３５】

次に、図３７（ｂ）のフローチャートを参照して、上述した有効期間中処理（Ｓ４３０５）の詳細について説明する。この有効期間中処理（Ｓ４３０５）は、上述した通り、操作有効期間が終了したか否かを判別するための処理である。

【０５３６】

有効期間中処理（図３７（ｂ）参照）では、まず、有効期間タイマ２２３ｆの値を１減算することにより更新する（Ｓ４５０１）。なお、有効期間中処理（図３７（ｂ）参照）は、１ミリ秒毎に実行されるので、有効期間タイマ２２３ｆは、１ミリ秒毎に値が１ずつ減算される。

【０５３７】

Ｓ４５０１の処理が終了すると、次に、Ｓ４５０１の処理で減算した後の有効期間タイマ２２３ｆの値が０になったか否かを判別し（Ｓ４５０２）、有効期間タイマ２２３ｆの値が０でなければ（Ｓ４５０２：Ｎｏ）、操作有効期間の終了タイミングではないため、そのまま本処理を終了する。

【０５３８】

これに対し、Ｓ４５０２の処理において、減算後の有効期間タイマ２２３ｆの値が０になったと判別した場合は（Ｓ４５０２：Ｙｅｓ）、変身回数（成功報知態様の表示回数）、および残りの変動時間（Ｔ）に応じて、表示させる表示態様を判定するための、上述した変身設定処理（Ｓ４５０３、図３５参照）を実行して、本処理を終了する。なお、変身設定処理（Ｓ４５０３）の詳細については、既に図３５を参照して上述しているので、その詳細な説明については省略する。

【０５３９】

次に、図３８のフローチャートを参照して、上述した成功報知態様中処理（Ｓ４３０７）の詳細について説明する。この成功報知態様中処理（Ｓ４３０７）は、上述した通り、成功報知態様の終了タイミングを判別するための処理である。

【０５４０】

この成功報知態様中処理（図３８参照）では、まず、成功報知態様タイマ２２３ｉの値を１減算することで更新し（Ｓ４６０１）、減算後の成功報知態様タイマ２２３ｉの値が０になったかを判別する（Ｓ４６０２）。Ｓ４６０２の処理において、成功報知態様タイマ２２３ｉの値が０でないと判別した場合は（Ｓ４６０２：Ｎｏ）、成功報知態様の終了タイミングではない（成功報知態様が継続する）ので、そのまま本処理を終了する。

【０５４１】

一方、Ｓ４６０２の処理において、減算後の成功報知態様タイマ２２３ｉの値が０であると判別した場合は（Ｓ４６０２：Ｙｅｓ）、成功報知態様の表示時間（５秒間）が経過したことを意味するので、表示期間が終了した後の演出態様を設定するためのＳ４６０３～Ｓ４６１１の処理を実行する。具体的には、まず、変身回数カウンタ２２３ｇの値が５であるか否かを判別する（Ｓ４６０３）。

【０５４２】

Ｓ４６０３の処理において、変身回数カウンタ２２３ｇの値が５でないと判別した場合は（Ｓ４６０３：Ｎｏ）、操作有効期間の開始を通知するための表示用コマンドを設定する（Ｓ４６０４）。ここで設定された表示用コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３３参照）のコマンド出力処理（Ｓ４００２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信

される。表示制御装置１１４は、操作有効期間の開始を通知するための表示用コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１において操作有効期間に対応する表示態様（図５（ｂ）参照）を実行する。

【０５４３】

Ｓ４６０４の処理の終了後は、有効期間タイマ２２３ｆに対して５秒に対応するタイマ値を設定すると共に、有効期間フラグ２２３ｅをオンに設定することで操作有効期間の開始を設定し（Ｓ４６０５）、本処理を終了する。これにより、新たな操作有効期間を開始させることができる。

【０５４４】

一方、Ｓ４６０３の処理において、変身回数カウンタ２２３ｇの値が５であると判別した場合は（Ｓ４６０３：Ｙｅｓ）、既に５回の成功報知態様を表示済みであり、これ以上操作有効期間を設定する必要が無いことを意味するので、残りの変動時間（Ｔ）に応じた態様の発展演出、および移行演出の決定を行う。具体的には、変動表示の残りの変動時間（Ｔ）を特定し（Ｓ４６０６）、特定した残りの変動時間（Ｔ）に対応する発展演出の演出態様を、発展演出態様選択テーブル２２２ｃ（図１５（ｂ）参照）から選択する（Ｓ４６０７）。

【０５４５】

Ｓ４６０７の処理が終了すると、次に、選択した発展演出の演出態様に対応するデータを発展演出格納エリア２２３ｍに記憶し（Ｓ４６０８）、残りの変動時間（Ｔ）と、Ｓ４６０７の処理で選択した発展演出の演出時間との差分を、移行演出の演出時間として特定する（Ｓ４６０９）。そして、特定した演出時間に対応するタイマ値を移行演出時間タイマ２２３ｋに設定し（Ｓ４６１０）、移行演出の開始を示す表示用コマンドを設定して（Ｓ４６１１）、本処理を終了する。

【０５４６】

ここで設定された表示用コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３３参照）のコマンド出力処理（Ｓ４００２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、移行演出の開始を通知するための表示用コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１において移行演出（図８（ａ）参照）を開始する。

【０５４７】

次に、図３９のフローチャートを参照して、上述した失敗報知態様中処理（Ｓ４３０９）の詳細について説明する。この失敗報知態様中処理（Ｓ４３０９）は、上述した通り、失敗報知態様の終了タイミングを判別するための処理である。

【０５４８】

失敗報知態様中処理（図３９参照）では、まず、失敗報知態様タイマ２２３ｊの値を１減算し（Ｓ４７０１）、減算後の失敗報知態様タイマ２２３ｊの値が０になったか否かを判別する（Ｓ４７０２）。Ｓ４７０２の処理において、失敗報知態様タイマ２２３ｊの値が０になっていない判別した場合は（Ｓ４７０２：Ｎｏ）、失敗報知態様の終了タイミングでは無いことを意味するので、そのまま本処理を終了する。

【０５４９】

一方、Ｓ４７０２の処理において、失敗報知態様タイマ２２３ｊの値が０になったと判別した場合は（Ｓ４７０２：Ｙｅｓ）、失敗報知態様の終了タイミングになったことを意味するので、残りの変動時間（Ｔ）と、発展演出格納エリア２２３ｍに格納されているデータが示す態様の発展演出の演出時間との差分を取り、当該差分時間を移行演出の演出時間として特定する（Ｓ４７０３）。そして、特定した演出時間を移行演出時間タイマ２２３ｋに設定し（Ｓ４７０４）、移行演出の開始を示す表示用コマンドを設定して（Ｓ４７０５）、本処理を終了する。

【０５５０】

ここで設定された表示用コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３３参照）のコマ

ンド出力処理（Ｓ４００２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、移行演出の開始を通知するための表示用コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１において移行演出（図８（ａ）参照）を開始する。

【０５５１】

次に、図４０のフローチャートを参照して、移行演出中処理（Ｓ４３１１）の詳細について説明する。この移行演出中処理（Ｓ４３１１）は、上述した通り、移行演出の終了タイミングを判別するための処理である。

【０５５２】

移行演出中処理（図４０参照）では、まず、移行演出時間タイマ２２３ｋの値を１減算して（Ｓ４８０１）、減算後のタイマ値が０になったかを判別する（Ｓ４８０２）。Ｓ４８０２の処理において、移行演出時間タイマ２２３ｋの値が０になっていないと判別した場合は（Ｓ４８０２：Ｎｏ）、移行演出の終了タイミングでは無いことを意味するので、そのまま本処理を終了する。

【０５５３】

一方、Ｓ４８０２の処理において、移行演出タイマ２２３ｋの値が０である（即ち、移行演出の終了タイミングである）と判別した場合は（Ｓ４８０２：Ｙｅｓ）、次いで、発展演出格納エリア２２３ｍに格納されているデータに対応する発展演出の開始を設定する（Ｓ４８０３）。そして、変身演出中フラグ２２３ｈをオフに設定し（Ｓ４８０４）、変身回数カウンタ２２３ｇの値を０にリセットして（Ｓ４８０５）、本処理を終了する。なお、上述した通り、失敗報知態様、および移行演出の表示時間は、発展演出の終了タイミングと変動表示の終了タイミングとが丁度一致するように設定されている。よって、Ｓ４８０３の処理で設定した発展演出を、変動の終了タイミングで終了させることができる。従って、演出態様を好適に実行することができる。

【０５５４】

次に、図４１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ４０１３）について説明する。図４１は、このコマンド判定処理（Ｓ４０１３）を示したフローチャートである。コマンド判定処理（Ｓ４０１３）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３３参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定する。

【０５５５】

コマンド判定処理では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４９０１）。変動パターンコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４９０１：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３に設けられた変動開始フラグ２２３ｃをオンに設定し（Ｓ４９０２）、受信した変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出して（Ｓ４９０３）、メイン処理に戻る。ここで抽出された変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動表示設定処理（図４２参照）が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置１１４に対して変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用変動パターンコマンドを設定するために用いられる。

【０５５６】

一方、変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４９０１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４９０４）。そして、停止種別コマンドを受信した場合には（Ｓ４９０４：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の停止種別選択フラグ２２３ｄをオンに設定し（Ｓ４９０５）、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して（Ｓ４９０６）、メイン処理に戻る。ここで抽出された停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動表示設定処理（図４２参照）が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置１１４に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。

【０５５７】

一方、停止種別コマンドを受信していない場合には（Ｓ４９０４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４９０７）。そして、保留球数コマンドを受信した場合には（Ｓ４９０７：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドに含まれている値、即ち、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂに格納する（Ｓ４９０８）。また、Ｓ４９０８の処理では、更新された特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂの値を表示制御装置１１４へ通知するための表示用保留球数コマンドを設定する。Ｓ４９０８の処理の終了後は、メイン処理に戻る。

【０５５８】

ここで、保留球数コマンドは、球が第１入球口６４に入賞（始動入賞）したとき、又は、特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置１１０から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、又は、特別図柄の抽選が行われる毎に、Ｓ４９０８の処理によって音声ランプ制御装置１１３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂの値を主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂの値が主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂの値を修正し、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値に合わせることができる。なお、Ｓ４９０８の処理が実行されると、更新された特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂの値を表示制御装置１１４へ通知する表示用保留球数コマンドが設定される。これにより、表示制御装置１１４では、保留球数に応じた保留球数図柄が第３図柄表示装置８１に表示される。

【０５５９】

Ｓ４９０７の処理において、保留球数コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４９０７：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より入賞情報コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４９０９）。そして、入賞情報コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４９０９：Ｙｅｓ）、受信した入賞コマンドの情報を、対応する入賞情報格納エリア２２３ａに設定して（Ｓ４９１０）、メイン処理に戻る。

【０５６０】

Ｓ４９０９の処理において、入賞情報コマンドを受信していないと判定した場合は（Ｓ４９０９：Ｎｏ）、次いで、オープニングコマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４９１１）。そして、オープニングコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４９１１：Ｙｅｓ）、表示用オープニングコマンドを設定して（Ｓ４９１２）、メイン処理に戻る。ここで設定された表示用オープニングコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３３参照）のコマンド出力処理（Ｓ４００２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用オープニングコマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１においてオープニング演出を開始する。

【０５６１】

Ｓ４９１１の処理において、オープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４９１１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０よりラウンド数コマンドを受信したか否か判定する（Ｓ４９１３）。そして、ラウンド数コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４９１３：Ｙｅｓ）、受信したラウンド数コマンドから、大当たりのラウンド数を抽出する（Ｓ４９１４）。そして、抽出したラウンド数を第３図柄表示装置８１に対して表示させるように表示制御装置１１４に指示するための表示用ラウンド数コマンドを設定して（Ｓ４９１５）、本処理を終了する。ここで設定された表示用ラウンド数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３３参照）のコマンド出力処理（Ｓ４００２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用ラウンド数コ

マンドを受信すると、第３図柄表示装置８１においてラウンド演出を開始する。
【０５６２】
　Ｓ４９１３の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４９１３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０よりエンディングコマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４９１６）。そして、エンディングコマンドを受信した場合には（Ｓ４９１６：Ｙｅｓ）、エンディング演出の表示態様などを設定するエンディング設定処理を実行して（Ｓ４９１７）、本処理を終了する。ここで設定された表示用エンディングコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３３参照）のコマンド出力処理（Ｓ４００２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用エンディングコマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１においてエンディング演出を開始する。
【０５６３】
　一方、Ｓ４９１６の処理において、エンディングコマンドを受信していない場合には（Ｓ４９１６：Ｎｏ）、その他のコマンドを受信したか否かを判定し、その受信したコマンドに応じた処理を実行して（Ｓ４９１８）、メイン処理に戻る。例えば、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。
【０５６４】
　このコマンド判定処理を実行することにより、主制御装置１１０から出力されたコマンドに応じて適切な処理を実行することができる。
【０５６５】
　次に、図４２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（Ｓ４０１４）について説明する。図４２は、この変動表示設定処理（Ｓ４０１４）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ４０１４）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３３参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する処理である。
【０５６６】
　変動表示設定処理では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた変動開始フラグ２２３ｃがオンか否かを判別する（Ｓ５００１）。そして、変動開始フラグ２２３ｃがオンではない（即ち、オフである）と判別された場合（Ｓ５００１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ５００８の処理へ移行する。一方、変動開始フラグ２２３ｃがオンであると判別された場合（Ｓ５００１：Ｙｅｓ）、変動開始フラグ２２３ｃをオフし（Ｓ５００２）、次いで、コマンド判定処理（図４１参照）のＳ４９０３の処理において、変動パターンコマンドから抽出した変動演出における変動パターン種別に基づいて、変動パターンテーブル２２２ａから今回の変動表示の変動表示態様を決定する（Ｓ５００３）。
【０５６７】
　そして、決定した変動パターン種別が、連続変身演出を伴う態様であるか否かを判別し（Ｓ５００４）、連続変身演出を伴う態様であると判別した場合は（Ｓ５００４：Ｙｅｓ）、変身演出選択テーブル２２２ｂ（図１５（ａ）参照）と、演出カウンタ２２３ｎの値とに基づいて連続変身演出の態様を決定し（Ｓ５００５）、処理をＳ５００６へと移行する。一方、Ｓ５００４の処理において決定した変動パターン種別が、連続変身演出を伴わない態様であると判別した場合は（Ｓ５００４：Ｎｏ）、Ｓ５００５の処理をスキップして、処理をＳ５００６へと移行する。
【０５６８】
　Ｓ５００６の処理では、Ｓ５００３の処理で決定した変動表示の態様を表示制御装置１

１４に対して通知するための表示用変動パターンコマンドを生成して、そのコマンドを表示制御装置１１４へ送信するために設定する（Ｓ５００６）。表示制御装置１１４では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第３図柄表示装置８１において第３図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。

【０５６９】

次いで、入賞情報格納エリア２２３ａに格納されたデータをシフトする（Ｓ５００７）。Ｓ５００７の処理では、入賞情報格納エリア２２３ａの第１エリア～第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、第１エリア→実行エリア、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、Ｓ５００８の処理へ移行する。

【０５７０】

Ｓ５００８の処理では、ＲＡＭ２３３に設けられた停止種別選択フラグ２２３ｄがオンか否かを判別する（Ｓ５００８）。そして、停止種別選択フラグ２２３ｄがオンではない（即ち、オフである）と判別された場合（Ｓ５００８：Ｎｏ）、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信していない状態であるので、この変動表示設定処理を終了し、メイン処理に戻る。一方、停止種別選択フラグ２２３ｄがオンであると判別された場合（Ｓ５００９：Ｙｅｓ）、停止種別選択フラグ２２３ｄをオフし（Ｓ５００９）、次いで、コマンド判定処理（図４１参照）のＳ４９０６の処理において、停止種別コマンドから抽出された変動演出における停止種別を、ＲＡＭ２２３より取得する（Ｓ５０１０）。

【０５７１】

次に、主制御装置１１０からの停止種別コマンドによって指示された停止種別を第３図柄表示装置８１における変動演出の停止種別として設定し（Ｓ５０１１）、設定された停止種別に基づいて、表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成して、そのコマンドを表示制御装置１１４へ送信するために設定し（Ｓ５０１２）、本処理を終了する。表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドを受信することによって、この表示用停止種別コマンドによって示される停止種別に応じた停止図柄が、第３図柄表示装置８１で停止表示されるように、変動演出の停止表示が制御される。

【０５７２】

＜第１実施形態における表示制御装置の制御処理について＞

次に、図４３から図５７を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各制御について説明する。かかるＭＰＵ２３１の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理と、音声ランプ制御装置１１３よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理と、画像コントローラ２３７より１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に送信されるＶ割込信号をＭＰＵ２３１が検出した場合に実行されるＶ割込処理とがある。ＭＰＵ２３１は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込信号の検出に合わせてコマンド割込処理やＶ割込処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込処理を実行させることができる。

【０５７３】

まず、図４３を参照して、表示制御装置１１４内のＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理について説明する。図４３は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。

【０５７４】

このメイン処理の起動は、具体的には、以下の流れに従って行われる。電源回路１１５から表示制御装置１１４に対して電源が投入され、システムリセットが解除されると、ＭＰＵ２３１は、そのハードウェア構成によって、ＭＰＵ２３１内に設けられた命令ポインタ２３１ａを「０００００Ｈ」に設定すると共に、命令ポインタ２３１ａにて示されるアド

レス「０００００Ｈ」をバスライン２４０に対して指定する。キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０に指定されたアドレスが「０００００Ｈ」であることを検知すると、ＮＯＲ型フラッシュメモリ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力する。そして、ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯＭ２３４から受け取った命令コードをフェッチし、そのフェッチした命令に応じた処理の実行を開始することで、メイン処理を起動する。

【０５７５】

ここで、仮にシステムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理されるブートプログラムを全てＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに記憶させた場合、キャラクタＲＯＭ２３４は、バスライン２４０に指定されたアドレスが「０００００Ｈ」であることを検知すると、アドレス「０００００Ｈ」に対応するデータ（命令コード）を含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出してバッファＲＡＭ２３４ｃにセットしなければならない。そして、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの性質上、その読み出しからバッファＲＡＭ２３４ｃへのセットに多大な時間を要するので、ＭＰＵ２３１は、アドレス「０００００Ｈ」を指定してからアドレス「０００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費することとなる。よって、ＭＰＵ２３１の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。

【０５７６】

これに対し、本実施形態のように、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令がＮＯＲ型フラッシュメモリ２３４ｄに格納されることにより、ＮＯＲ型フラッシュメモリは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるため、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「０００００Ｈ」が指定されると、キャラクタＲＯＭ２３４は即座にＮＯＲ型フラッシュメモリ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力することができる。よって、ＭＰＵ２３１は、アドレス「０００００Ｈ」を指定してから短い時間でアドレス「０００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取ることができるので、ＭＰＵ２３１においてメイン処理の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラムを格納しても、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御を即座に開始することができる。

【０５７７】

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

【０５７８】

ここで、図４４を参照して、ブート処理（Ｓ６００１）について説明する。図４４は、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１において、メイン処理の中で実行されるブート処理（Ｓ６００１）を示すフローチャートである。

【０５７９】

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

か、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

【０５８０】

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

【０５８１】

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

【０５８２】

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

【０５８３】

また、Ｓ６１０２の処理により命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの所定番地に設定することで、ＭＰＵ２３１は、そのワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに格納された制御プログラムを読み出しながら、各種処理を実行することになる。即ち、ＭＰＵ２３１は、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１を有するＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア２３３ａを有するワークＲＡＭ２３３に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行する。上述したように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、ＭＰＵ２３１は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。

【０５８４】

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

【０５８５】

そして、ブート処理に必要なその他の処理を実行（Ｓ６１０４）した後、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの第２の所定番地、即ち、このブート処理（図４３のＳ６００１参照）の終了後に実行すべき初期化処理（図４３のＳ６００２参照）に

対応するプログラムの先頭アドレスを設定することで（Ｓ６１０５）、ブートプログラムの実行を終え、本ブート処理を終了する。

【０５８６】

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

【０５８７】

よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムや固定値データをワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａ及びデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送することで、ＭＰＵ２３１は、読み出し速度が高速なＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭから制御プログラムや固定値データを読み出して各種制御を行うことができるので、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができる。従って、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【０５８８】

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

【０５８９】

なお、図４４に示すブート処理では、Ｓ６１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送される所定量の制御プログラムに、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが全て含まれるように構成されているが、必ずしもこれに限られるものではなく、Ｓ６１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送される所定量の制御プログラムは、Ｓ６１０２の処理に続いて処理すべきブート処理を実行するブートプログラムの一部としてもよい。ここで転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムを全て含む制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、更に、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を実行するものであってもよい。そして、プログラム格納エリア２３３ａに格納された残り全てのブートプログラムによって、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理を実行するようにしてもよい。

【０５９０】

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

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

【０５９１】

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

【０５９２】

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

【０５９３】

ここで、図４３の説明に戻る。ブート処理を終了すると、次いで、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに転送され格納された制御プログラムに従って、初期設定処理を実行する（Ｓ６００２）。具体的には、スタックポインタの値をＭＰＵ２３１内に設定すると共に、ＭＰＵ２３１内のレジスタ群や、Ｉ／Ｏ装置等に対する各種の設定などを行う。また、ワークＲＡＭ２３３、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６の記憶をクリアする処理などが行われる。更に、ワークＲＡＭ２３３に各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。なお、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除き、「オフ」又は「０」が設定される。

【０５９４】

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

【０５９５】

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

【０５９６】
そして、転送指示により示された画像データの転送が全て完了すると、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１に対して転送終了を示す転送終了信号を送信する。ＭＰＵ２３１はこの転送終了信号を受信することにより、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握することができる。なお、画像コントローラ２３７は、転送指示により示された画像データの転送を全て完了した場合、画像コントローラ２３７の内部に設けられたレジスタまたは内蔵メモリの一部領域に、転送終了を示す転送終了情報を書き込むようにしてもよい。そして、ＭＰＵ２３１は随時このレジスタまたは内蔵メモリの一部領域の情報を読み出し、画像コントローラ２３７による転送終了情報の書き込みを検出することによって、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握するようにしてもよい。

【０５９７】
電源投入時主画像エリア２３５ａに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。Ｓ６００３の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時主画像に対応する画像データの電源投入時主画像エリア２３５ａへの転送が終了すると、次いで、電源投入時変動画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送するように、画像コントローラに対して転送指示を送信する（Ｓ６００４）。この転送指示には、電源投入時変動画像に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと、その画像データのデータサイズと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時変動画像エリア２３５ｂの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラは、この転送指示に従って、電源投入時変動画像に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送される。そして、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

【０５９８】
Ｓ６００４の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時変動画像に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア２３５ｂへの転送が終了すると、次いで、簡易画像表示フラグ２３３ｃをオンする（Ｓ６００５）。これにより、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの間は、後述する転送設定処理（図５５（ａ）参照）において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように画像コントローラ２３７へ転送を指示するための常駐画像転送設定処理が実行される（図５５（ａ）のＳ７６０２参照）。

【０５９９】
また、簡易画像表示フラグ２３３ｃは、この常駐画像転送設定処理による画像コントローラ２３７への転送指示に基づき、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データのキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５への転送が終了するまでの間、オンに維持される。これにより、その間は、Ｖ割込処理（図４５（ｂ）参照）において、図１７に示す電源投入時画像（電源投入時主画像や電源投入時変動画像）が描画されるように、簡易コマンド判定処理（図４５（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図４５（ｂ）のＳ６３０９参照）が実行される。

【０６００】
上述したように、本パチンコ機１０では、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いているため、その読み出し速度が遅いことに起因して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき全ての画像データが、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでに多くの時間を要する。そこで、本メイン処理のように、電源が投入された後、まず先に電源投入時主画像および電源投入時変動画像をキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送し、電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示することで、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ

２３５に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第３図柄表示装置８１に表示された電源投入時主画像を確認することができる。よって、表示制御装置１１４は、電源投入時主画像を第３図柄表示装置１１４に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送することができる。一方、遊技者等は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化が完了するまで待機することができる。

【０６０１】

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

【０６０２】

また、パチンコ機１０の表示制御装置１１４では、電源投入後に電源投入時主画像とあわせて電源投入時変動画像もキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するので、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始したことにより、第１入球口６４へ入球（始動入賞）があり、変動演出の開始指示が主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３を介してあった場合、即ち、表示用変動パターンコマンドを受信した場合は、図１７（ｂ），（ｃ）に示す電源投入時変動画像をその変動演出期間中に即座に表示させ、簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【０６０３】

また、上述したように、残りの常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間は、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画像が表示され続けるが、キャラクタＲＯＭ２３４は読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されているので、その転送に時間がかかるので、電源投入後、電源投入時主画像が表示され続ける時間も長くなる。しかしながら、本パチンコ機１０では、電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された電源投入時変動画像を用いて簡易的な変動演出を行うことができるので、電源が投入された直後、例えば、停電復帰直後などにおいて、電源投入時主画像が表示されている間であっても、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。

【０６０４】

Ｓ６００５の処理の後、割込許可を設定し（Ｓ６００６）、以後、メイン処理は電源が切断されるまで、無限ループ処理を実行する。これにより、Ｓ６００６の処理によって割込許可が設定されて以降、コマンドの受信およびＶ割込信号の検出に従って、コマンド割込処理およびＶ割込処理を実行する。

【０６０５】

次いで、図４５（ａ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるコマンド割込処理について説明する。図４５（ａ）は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置１１３からコマンドを受信すると、ＭＰＵ２３１によってコマンド割込処理が実行される。

【０６０６】

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

よって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。
【０６０７】
次いで、図４５（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理について説明する。図４５（ｂ）は、そのＶ割込処理を示すフローチャートである。このＶ割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第３図柄表示装置８１に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画リスト（図２１参照）を作成し、その描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、画像コントローラ２３７に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。
【０６０８】
上述したように、このＶ割込処理は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号が検出されることによって実行が開始される。このＶ割込信号は、画像コントローラ２３７において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成され、ＭＰＵ２３１に対して送信される信号である。よって、このＶ割込信号に同期させてＶ割込処理を実行することにより、画像コントローラ２３７に対して描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。
【０６０９】
ここでは、まず、Ｖ割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。このＶ割込処理では、図４５（ｂ）に示すように、まず、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであるか否かを判別し（Ｓ６３０１）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ６３０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味するので、図１７に示した電源投入時画像ではなく、通常の演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、コマンド判定処理（Ｓ６３０２）を実行し、次いで、表示設定処理（Ｓ６３０３）を実行する。
【０６１０】
コマンド判定処理（Ｓ６３０２）では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置１１３からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行すると共に、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ表示データテーブル又は変動パターン種別に応じた変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定すると共に、設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定する。
【０６１１】
このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、Ｖ割込処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。特に、主制御装置１１０において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや表示用停止種別コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置１１０や音声ランプ制御装置１１３によって選定された変動演出の態様や停止種別を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。なお、このコマンド判定処理の詳細については、図４６～図５１を参照して後述する。
【０６１２】

表示設定処理（Ｓ６３０３）では、コマンド判定処理（Ｓ６３０２）等によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルの内容に基づき、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。また、処理の状況などに応じて、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出態様を決定し、その決定した演出態様に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。なお、この表示設定処理の詳細については、図５２～図５４を参照して後述する。

【０６１３】

表示設定処理が実行された後、次いで、タスク処理を実行する（Ｓ６３０４）。このタスク処理では、表示設定処理（Ｓ６３０３）もしくは簡易表示設定処理（Ｓ６３０９）によって特定された、第３図柄表示装置８１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、スプライト毎に表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【０６１４】

次に、転送設定処理を実行する（Ｓ６３０５）。この転送設定処理では、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである間は、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである間は、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定される転送データテーブルの転送データ情報に基づき、画像コントローラ２３７に対して、所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定すると共に、音声ランプ制御装置１１３から連続予告コマンドや背面画像変更コマンドを受信した場合にも、画像コントローラ２３７に対して、連続予告演出で使用する連続予告画像の画像データや変更後の背面画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。なお、転送設定処理の詳細については、図５５および図５６を参照して後述する。

【０６１５】

次いで、描画処理を実行する（Ｓ６３０６）。この描画処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された、１フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理（Ｓ６３０５）により設定された転送指示とから、図２１に示す描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ２３７に対して送信する。これにより、画像コントローラ２３７では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する。なお、描画処理の詳細については、図５７を参照して後述する。

【０６１６】

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

【０６１７】

一方、Ｓ６３０１の処理において、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであると判別されると（Ｓ６３０１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していないことを意味するので、図１７に示した電源投入時画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、簡易コマンド判定処理（Ｓ６３０８）を実行し、次い

で、簡易表示設定処理（Ｓ６３０９）を実行して、Ｓ６３０４の処理へ移行する。
【０６１８】
次いで、図４６～図５１を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述のコマンド判定処理（Ｓ６３０２）の詳細について説明する。まず、図４６は、このコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【０６１９】
このコマンド判定処理では、図４６に示すように、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０１）、未処理の新規コマンドがなければ（Ｓ６４０１：Ｎｏ）、コマンド判定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、オン状態で新規コマンドを処理したことを表示設定処理（Ｓ６３０３）に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ６４０２）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（Ｓ６４０３）。
【０６２０】
そして、未処理のコマンドの中に、まず、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０４）、表示用変動パターンコマンドがあれば（Ｓ６４０４：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンド処理を実行して（Ｓ６４０５）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。
【０６２１】
ここで、図４７（ａ）を参照して、変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）の詳細について説明する。図４７（ａ）は、変動パターンコマンド処理を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものである。
【０６２２】
変動パターンコマンド処理では、まず、表示用変動パターンコマンドによって示される変動演出パターンに対応した変動表示データテーブルを決定し、その決定した変動表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６５０１）。
【０６２３】
ここで、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用変動パターンコマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用変動パターンコマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用変動パターンコマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ６５０１の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用変動パターンコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。
【０６２４】
仮に、変動時間の長い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定してしまうと、実際には、設定した表示データテーブルよりも短い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合に、設定された変動表示データテーブルに従った変動演出を第３図柄表示装置８１に表示させている最中に主制御装置１１０から次の表示用変動パターンコマンドを受信することとなり、別の変動表示が急に開始されてしまうので、遊技者に対して違和感を持たせるおそれがあった。
【０６２５】
これに対し、本実施形態のように、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定することで、実際には、設定した表示データテーブルよりも長い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合であっても、後述するように、表示データテーブルバッファ２

３３ｄに従った変動演出が終了したのち、主制御装置１１０から次の表示用パターンコマンドを受信するまでの間、デモ演出が表示されるように、表示設定処理によって、第３図柄表示装置８１の表示が制御されるので、遊技者は違和感なく第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動を見続けることができる。

【０６２６】

Ｓ６５０２の処理では、Ｓ６５０１の処理で設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定してデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出し、それを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定する（Ｓ６５０２）。

【０６２７】

次いで、Ｓ６５０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動表示データテーブルに対応する変動パターンの変動時間を基に、その変動時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６５０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６５０４）。そして、デモ表示フラグ、確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ６５０５）、変動パターンコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【０６２８】

この変動パターンコマンド処理が実行されることにより、表示設定処理（図５２参照）では、Ｓ６５０４の処理によって初期化されたポインタ２３３ｆを更新しながら、Ｓ６５０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、Ｓ６５０２の処理によって転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定された転送データテーブルから、ポインタ２３３ｆに示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動表示データテーブルにおいて必要なスプライトの画像データが、予めキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送されるように、画像コントローラ２３７を制御する。

【０６２９】

また、表示設定処理（図５２参照）では、Ｓ６５０３の処理によって時間データが設定された計時カウンタ２３３ｈを用いて、変動表示データテーブルで規定された変動演出の時間を計時し、変動表示データテーブルにおける変動演出が終了すると判断された場合、主制御装置１１０からの表示用停止種別コマンドに応じた停止図柄を第３図柄表示装置８１に表示するように、その停止表示の設定を制御する。

【０６３０】

ここで、図４６の説明に戻る。Ｓ６４０４の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別されると（Ｓ６４０４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０６）、表示用変動種別コマンドがあれば（Ｓ６４０６：Ｙｅｓ）、停止種別コマンド処理を実行して（Ｓ６４０７）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【０６３１】

ここで、図４７（ｂ）を参照して、停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７）の詳細について説明する。図４７（ｂ）は、停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動種別コマンドに対応する処理を実行するものである。

【０６３２】

停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７）では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報（大当たりＡ、大当たりＢ、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れのいずれか）に対応する停止種別テーブルを決定し（Ｓ６６０１）、その停止種別テーブルと、Ｖ割込処理（図４５（ｂ）参照）が実行されるたびに更新される停止図柄カウンタの値とを比較して、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄を最終的に設定する（Ｓ６６０２）。

【０６３３】

そして、停止図柄毎に設けられた停止図柄判別フラグのうち、Ｓ６６０２の処理によって設定された停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンに設定し（Ｓ６６０３）、コマンド判定処理に戻る。

【０６３４】

ここで、上述したように、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過後において、第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定する種別情報として、Ｓ６６０２の処理によって設定された停止図柄からのオフセット情報（図柄オフセット情報）が記載されている。上述のタスク処理（Ｓ６３０４）では、変動が開始されてから所定時間が経過した後、Ｓ６６０３の処理によって設定された停止図柄判別フラグからＳ６６０２の処理によって設定された停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。そして、この特定された第３図柄に対応する画像データが格納されたアドレスを特定する。なお、第３図柄に対応する画像データは、上述したように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の第３図柄エリア２３５ｄに格納されている。

【０６３５】

なお、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用停止種別コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用停止種別コマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用停止種別コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ６６０１の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用停止種別コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、停止種別が完全外れであると仮定して、停止種別テーブルを決定する。これにより、完全外れに対応する停止図柄がＳ６６０２の処理によって設定される。

【０６３６】

仮に、「特別図柄の大当たり」に対応する停止図柄が設定されてしまうと、実際には、「特別図柄の外れ」であった場合であっても、第３図柄表示装置８１には「特別図柄の大当たり」に対応する停止図柄が表示されることとなり、遊技者にパチンコ機１０が「特別図柄の大当たり」となったと勘違いさせてしまい、パチンコ機１０の信頼性を低下させるおそれがあった。これに対し、本実施形態のように、完全外れに対応する停止図柄が設定されることで、実際には、「特別図柄の大当たり」であれば、第３図柄表示装置８１に完全外れの停止図柄が表示されても、パチンコ機１０が「特別図柄の大当たり」になるので、遊技者を喜ばせることができる。

【０６３７】

図４６に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０６の処理において、表示用停止種別コマンドがないと判別されると（Ｓ６４０６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用オープニングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０８）、表示用オープニングコマンドがあれば（Ｓ６４０８：Ｙｅｓ）、オープニングコマンド処理を実行して（Ｓ６４０９）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【０６３８】

ここで、図４８（ａ）を参照して、オープニングコマンド処理（Ｓ６４０９）の詳細について説明する。図４８（ａ）は、オープニングコマンド処理を示すフローチャートである。このオープニングコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用オープニングコマンドに対応する処理を実行するものである。

【０６３９】

オープニングコマンド処理では、まず、オープニング表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６７０１）。次いで、Ｓ６７０１の処理で設定された表示データテーブルに対応す

る転送データテーブルを決定してデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出し、それを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定する（Ｓ６７０２）。

【０６４０】

そして、Ｓ６７０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されたオープニング表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６７０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６７０４）。そして、デモ表示フラグ、確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ６７０５）、本処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【０６４１】

このオープニングコマンド処理が実行されることにより、表示設定処理では、Ｓ６７０４の処理によって初期化されたポインタ２３３ｆを更新しながら、Ｓ６７０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されたオープニング表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、Ｓ６７０２の処理によって転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定された転送データテーブルから、ポインタ２３３ｆに示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定されたオープニング表示データテーブルにおいて必要なスプライトの画像データが、予めキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送されるように、画像コントローラ２３７を制御する。

【０６４２】

図４６に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０８の処理において、表示用オープニングコマンドがないと判別されると（Ｓ６４０８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用ラウンド数コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１０）、表示用ラウンド数コマンドがあれば（Ｓ６４１０：Ｙｅｓ）、ラウンド数コマンド処理を実行して（Ｓ６４１１）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【０６４３】

ここで、図４８（ｂ）を参照して、ラウンド数コマンド処理（Ｓ６４１１）の詳細について説明する。図４８（ｂ）は、ラウンド数コマンド処理を示すフローチャートである。このラウンド数コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用ラウンド数コマンドに対応する処理を実行するものである。

【０６４４】

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

【０６４５】

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

【０６４６】

ここで、図４６の説明に戻る。Ｓ６４１０の処理において、表示用ラウンド数コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１０：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用エンディングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１２）、表示用エンディングコマンドがあれば（Ｓ６４１２：Ｙｅｓ）、エンディングコマンド処理を実行して（Ｓ６４１３）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【０６４７】

ここで、図４９を参照して、エンディングコマンド処理（Ｓ６４１３）の詳細について

説明する。図４９は、エンディングコマンド処理を示すフローチャートである。このエンディングコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用エンディングコマンドに対応する処理を実行するものである。

【０６４８】

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

【０６４９】

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

【０６５０】

ここで、図４６の説明に戻る。Ｓ６４１２の処理において、表示用エンディングコマンドがないと判別されると（Ｓ６４１２：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１４）、背面画像変更コマンドがあれば（Ｓ６４１４：Ｙｅｓ）、背面画像変更コマンド処理を実行して（Ｓ６４１５）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【０６５１】

ここで、図５０（ａ）を参照して、背面画像変更コマンド処理（Ｓ６４１５）の詳細について説明する。図５０（ａ）は、背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートである。この背面画像変更コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した背面画像変更コマンドに対応する処理を実行するものである。

【０６５２】

背面画像変更コマンド処理では、まず、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を通常画像転送設定処理（Ｓ７６０３）に通知する背面画像変更フラグをオンに設定する（Ｓ７００１）。そして、背面画像種別（背面Ａ，Ｂ）毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、背面画像変更コマンドによって示された背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンすると共に、その他の背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオフに設定して（Ｓ７００２）、この背面画像変更コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【０６５３】

通常画像転送設定処理では、Ｓ７００１の処理により設定される背面画像変更フラグがオンされていることを検出すると、Ｓ７００２の処理によって設定される背面画像判別フラグから、変更後の背面画像種別を特定する。そして、その特定された背面画像種別が背面Ｂ又は背面Ｃである場合は、上述したように、それらの背面画像に対応する画像データの一部が常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されていないので、所定の範囲の背面画像に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送するよう、画像コントローラ２３７に対する転送指示の設定を行う。

【０６５４】

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

通常用ビデオＲＡＭ２３６か）と、そのＲＡＭのアドレスを特定する。
【０６５５】
なお、遊技者が枠ボタン２２を２０ミリ秒以下で連続して操作することはないので、２０ミリ秒以内に２以上の背面画像変更コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の背面画像変更コマンドが格納されている場合はないはずであるが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って背面画像変更コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ７００２の処理では、２以上の背面画像コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、先に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよいし、後に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。また、任意の１の背面画像変更コマンドを抽出し、そのコマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。この背面画像の変更は、パチンコ機１０における遊技価値に直接影響を与えるものではないので、パチンコ機１０の特性や操作性に応じて、適宜設定するのが好ましい。
【０６５６】
ここで、図４６の説明に戻る。Ｓ６４１４の処理において、背面画像変更コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１６）、エラーコマンドがあれば（Ｓ６４１６：Ｙｅｓ）、エラーコマンド処理を実行して（Ｓ６４１７）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。
【０６５７】
ここで、図５０（ｂ）を参照して、エラーコマンド処理（Ｓ６４１７）の詳細について説明する。図５０（ｂ）は、エラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。
【０６５８】
エラーコマンド処理では、まず、オン状態でエラーが発生していることを示すエラー発生フラグをオンに設定する（Ｓ７１０１）。そして、エラー種別毎に設けられたエラー判別フラグのうち、エラーコマンドによって示されるエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンすると共に、その他のエラー判別フラグをオフに設定して（Ｓ７１０２）、エラーコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。
【０６５９】
表示設定処理では、Ｓ７１０１の処理によって設定されたエラー発生フラグに基づいて、エラーの発生を検出すると、Ｓ７１０２の処理によって設定されたエラー判別フラグから発生したエラー種別を判断し、そのエラー種別に対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように処理を実行する。
【０６６０】
なお、２以上のエラーコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、Ｓ７１０２に処理では、それぞれのエラーコマンドによって示される全てのエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンに設定する。これにより、全てのエラー種別に対応する警告画像が第３図柄表示装置８１に表示されるので、遊技者やホール関係者が、エラーの発生状況を正しく把握することができる。
【０６６１】
ここで、図４６の説明に戻る。Ｓ６４１６の処理において、エラーコマンドがないと判別されると（Ｓ６４１６：Ｎｏ）、次いで、連続変身演出に関連するコマンドがあるかを判別し（Ｓ６４１８）、連続変身演出に関連するコマンドがあれば（Ｓ６４１８：Ｙｅｓ）、変身演出関連コマンド処理を実行して（Ｓ６４１９）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。
【０６６２】
なお、連続変身演出に関連するコマンドとは、例えば、操作有効期間の開始を示す表示コマンドや、各報知態様（成功報知態様、失敗報知態様）の表示開始を示す表示コマンド

や、移行演出の開始を示す表示コマンドや、発展演出の開始を示す表示コマンド等が挙げられる。これらの表示態様を表示させるための表示データテーブルは、変動表示データテーブル等と同様に、データテーブル格納エリア２２３ｂに格納されている。変身演出関連コマンド処理（Ｓ６４１９）を実行することにより、連続変身演出に関連するコマンドから、表示開始が指示された表示態様の種別や、表示時間等を判別して、対応する表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定される。

【０６６３】

ここで、図５１を参照して、変身演出関連コマンド処理（Ｓ６４１９）の詳細について説明する。図５１は、変身演出関連コマンド処理を示すフローチャートである。この変身演出関連コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した連続変身演出関連コマンドに対応する処理を実行するものである。

【０６６４】

変身演出関連コマンド処理では、コマンドが示す演出に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定し（Ｓ７２０１）、設定した表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定する（Ｓ７２０２）。次に、コマンドが示す演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７２０３）、ポインタ２３３ｆを初期化して（Ｓ７２０４）、本処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。なお、連続変身演出は、変動表示の実行中に設定される演出態様の一種であり、連続変身演出が実行されたということは、変動パターンコマンドが設定された（変動パターンコマンド処理（図４７（ａ）参照）を実行した）後、変動パターンが終了する前に実行される。よって、デモ表示フラグ、確定表示フラグは、変動パターンコマンド処理（図４７（ａ）参照）の中で既にオフに設定されているので、変身演出関連コマンド処理（図５１参照）では、これらのフラグを改めてオフにする必要が無い。

【０６６５】

図４６に戻って説明を続ける。Ｓ６４１８の処理において、連続変身演出に関連するコマンドが無いと判別されると（Ｓ６４１８：Ｎｏ）、次いでその他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し（Ｓ６４２０）、Ｓ６４０１の処理へ移行する。

【０６６６】

各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるＳ６４０１の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、再びＳ６４０２～Ｓ６４２０の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、Ｓ６４０１～Ｓ６４２０の処理が繰り返し実行され、Ｓ６４０１の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別されると、このコマンド判定処理を終了する。

【０６６７】

なお、Ｖ割込処理（図４５（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理（Ｓ６３０８）も、コマンド判定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、図１７に示す電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、変動パターンコマンド処理（図４７（ａ）参照）および停止種別コマンド処理（図４７（ｂ）参照）を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。

【０６６８】

ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理（図４７（ａ）参照）では、Ｓ６５０１の処理で、電源投入時変動画像の表示に対応した表示データテーブルバッファが表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像および電源投入時変動画像の画像データは常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主動画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂに格納されてい

るので、Ｓ６５０２の処理では、転送データテーブルバッファ２３３ｅにはＮｕｌｌデータを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。

【０６６９】

次いで、図５２～図５４を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の表示設定処理（Ｓ６３０３）の詳細について説明する。図５２は、この表示設定処理を示すフローチャートである。

【０６７０】

この表示設定処理では、図５２に示すように、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ７３０１）、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ７３０１：Ｎｏ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されていないと判断して、Ｓ７３０２～Ｓ７３０４の処理をスキップし、Ｓ７３０５の処理へ移行する。一方、新規コマンドフラグがオンであれば（Ｓ７３０１：Ｙｅｓ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ７３０２）、Ｓ７３０３，Ｓ７３０４の処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。

【０６７１】

Ｓ７３０３の処理では、エラー発生フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ７３０３）。そして、エラー発生フラグがオンであれば（Ｓ７３０３：Ｙｅｓ）、警告画像設定処理を実行する（Ｓ７３０４）。

【０６７２】

ここで、図５３を参照して、警告画像設定処理の詳細について説明する。図５３は、警告画像設定処理を示すフローチャートである。この処理は、発生したエラーに対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる画像データを展開するための処理で、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる警告画像データを展開する（Ｓ７４０１）。

【０６７３】

タスク処理（図４５（ｂ）のＳ６３０４参照）では、この展開された警告画像データを元に、その警告画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【０６７４】

そして、警告画像設定処理では、Ｓ７４０１の処理の後、エラー発生フラグをオフに設定して（Ｓ７４０２）、表示設定処理に戻る。

【０６７５】

ここで、図５２の説明に戻る。警告画像設定処理（Ｓ７３０４）の後、又は、Ｓ７３０３の処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ち、オフであると判別されると（Ｓ７３０３：Ｎｏ）、次いで、Ｓ７３０５の処理へ移行する。

【０６７６】

Ｓ７３０５では、ポインタ更新処理を実行する（Ｓ７３０５）。ここで、図５４を参照して、ポインタ更新処理の詳細について説明する。図５４は、ポインタ更新処理を示すフローチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ２３３ｄおよび転送データテーブルバッファ２３３ｅの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ２３３ｆの更新を行う処理である。

【０６７７】

このポインタ更新処理では、まず、ポインタ２３３ｆに１を加算する（Ｓ７５０１）。即ち、ポインタ２３３ｆは、原則、Ｖ割込処理が実行される度に１だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブルは、アドレス「０００

０Ｈ」には、Ｓｔａｒｔ情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「０００１Ｈ」以降に規定されているところ、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されるのに合わせてポインタ２３３ｆの値が０に初期化された場合は、このポインタ更新処理によってその値が１に更新されるので、アドレス「０００１Ｈ」から順に、それぞれのデータテーブルから実体的なデータを読み出すことができる。

【０６７８】

Ｓ７５０１の処理によって、ポインタ２３３ｆの値を更新した後、次いで、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルにおいて、その更新後のポインタ２３３ｆで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報であるか否かを判別する（Ｓ７５０２）。その結果、Ｅｎｄ情報であれば（Ｓ７５０２：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルにおいて、その実体データが記載されたアドレスを過ぎてポインタ２３３ｆが更新されたことを意味する。

【０６７９】

そこで、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されている表示データテーブルがデモ表示データテーブルであるか否かを判別して（Ｓ７５０３）、デモ表示データテーブルであれば（Ｓ７５０３：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されているデモ表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７５０４）、ポインタ２３３ｆを１に設定して初期化し（Ｓ７５０５）、本処理を終了して表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、デモ表示データテーブルの先頭から順に描画内容を展開することができるので、第３図柄表示装置８１には、デモ演出を繰り返し表示させることができる。

【０６８０】

一方、Ｓ７５０３の処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されている表示データテーブルがデモ表示データテーブルでないと判別された場合は（Ｓ７５０３：Ｎｏ）、ポインタ２３３ｆの値を１だけ減算して（Ｓ７５０６）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、表示データテーブルバッファ２３３ｄにデモ表示データテーブル、メニュー表示データテーブル、および二次元コード表示データテーブル以外の表示データテーブル、例えば、変動表示データテーブルが設定されている場合は、Ｅｎｄ情報が記載された１つ前のアドレスの描画内容が常に展開されるので、第３図柄表示装置８１には、その表示データテーブルで規定される最後の画像を停止させた状態で表示させることができる。一方、Ｓ７５０２の処理において、更新後のポインタ２３３ｆで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報でなければ（Ｓ７５０２：Ｎｏ）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。

【０６８１】

ここで、図５２に戻り説明を続ける。ポインタ更新処理の後、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている表示データテーブルから、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ２３３ｆで示されるアドレスの描画内容を展開する（Ｓ７３０６）。タスク処理では、先に展開された警告画像などと共に、Ｓ７３０６の処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【０６８２】

次いで、計時カウンタ２３３ｈの値を１だけ減算し（Ｓ７３０７）、減算後の計時カウンタ２３３ｈの値が０以下であるか否かを判別する（Ｓ７３０８）。そして、計時カウンタ２３３ｈの値が１以上である場合は（Ｓ７３０８：Ｎｏ）、そのまま表示設定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、計時カウンタ２３３ｈの値が０以下である場合は（Ｓ７３０８：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている表示データテーブルに対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データテーブルバッファ２３３ｄに変動表示データテーブルが設定されている場合は、その変動表示を終了すると共に停止表示を行うタイミングであるので、確定表示フラグがオンであるか否かを確認する（Ｓ７３０９）。

【０６８３】
その結果、確定表示フラグがオフであれば（Ｓ７３０９：Ｎｏ）、まだ確定表示の演出を行っておらず、確定表示の演出を行うタイミングなので、まず、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定し（Ｓ７３１０）、次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７３１１）。そして、確定表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７３１２）、更に、ポインタ２３３ｆの値を０に初期化する（Ｓ７３１３）。そして、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオンに設定した後（Ｓ７３１４）、停止図柄判別フラグの内容をそのままワークＲＡＭ２３３に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして（Ｓ７３１５）、Ｖ割込処理に戻る。

【０６８４】
これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｄに変動表示データテーブルが設定されている場合などにおいて、その演出の終了に合わせて、変動演出における停止図柄の確定表示演出が第３図柄表示装置８１に表示されるように、その描画内容を設定することができる。また、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定される表示データテーブルを確定表示データテーブルに変更するだけで、容易に、第３図柄表示装置８１に表示させる演出を確定表示演出に変更することができる。そして、従来のように、別のプログラムを起動させることによって表示内容を変更する場合と比較して、プログラムが複雑かつ肥大化することなく、よって、ＭＰＵ２３１に多大な負荷がかかることがないので、表示制御装置１１４の処理能力に関係なく、多種多様な演出画像を第３図柄表示８１に表示させることができる。

【０６８５】
なお、Ｓ７３１５の処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる変動演出において第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定するために用いられる。即ち、上述したように、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。タスク処理（Ｓ６３０４）では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、Ｓ７３１５によって設定された前回停止図柄判別フラグから、１つ前に行われた変動演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【０６８６】
一方、Ｓ７３０９の処理において、確定表示フラグがオンであれば（Ｓ７３０９：Ｙｅｓ）、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ７３１６）。そして、デモ表示フラグがオフであれば（Ｓ７３１６：Ｎｏ）、確定表示演出の終了に伴って計時カウンタ２３３ｈの値が０以下になったことを意味するので、デモ表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定し（Ｓ７３１７）、次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７３１８）。そして、デモ表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ７３１９）。そして、ポインタ２３３ｆを０に初期化し（Ｓ７３２０）、オン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して（Ｓ７３２１）、本処理を終了し、Ｖ割込処理に戻る。

【０６８７】
これにより、確定表示演出が終了した後に、次の変動演出開始を示す表示用変動パターンコマンド、または、オープニングコマンドを受信しなかった場合には、自動的に第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されるように、その描画内容を設定することができる。

【０６８８】

Ｓ７３１６の処理において、デモ表示フラグがオンであれば（Ｓ７３１６：Ｙｅｓ）、確定表示演出が終了した後にデモ演出が行われ、そのデモ演出が終了したことを意味するので、そのまま表示設定処理を終了し、Ｖ割込処理に戻る。そして、この場合、次回のＶ割込処理の中で実行されるポインタ更新処理によって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランプ制御装置１１３より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【０６８９】

なお、Ｖ割込処理（図４５（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの場合に実行される簡易表示設定処理（Ｓ６３０９）でも、表示設定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像による変動演出の演出時間が終了した後、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像の一方の画像（図１７（ｂ）および（ｃ）のいずれか）を停止表示させることを規定した表示データテーブルを、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する処理が行われる。

【０６９０】

次いで、図５５、及び図５６を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の転送設定処理（Ｓ６３０５）の詳細について説明する。まず、図５５（ａ）は、この転送設定処理を示すフローチャートである。

【０６９１】

この転送設定処理では、まず、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンか否かを判別する（Ｓ７６０１）。そして、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであれば、（Ｓ７６０１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して（Ｓ７６０２）、転送設定処理を終了し、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図５５（ｂ）を参照して後述する。

【０６９２】

一方、Ｓ７６０１の処理の結果、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば、（Ｓ７６０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し（Ｓ７６０３）、転送設定処理を終了して、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図５６を参照して後述する。

【０６９３】

次いで、図５５（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ６３０５）の一処理である常駐画像転送設定処理（Ｓ７６０２）について説明する。図５５（ｂ）は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ７６０２）を示すフローチャートである。

【０６９４】

この常駐画像転送設定処理では、まず、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し（Ｓ７７０１）、転送指示を送信していれば（Ｓ７７０１：Ｙｅｓ）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（Ｓ７７０２）。このＳ７７０２の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ７７０２の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ７７０２：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送

処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ７７０２：Ｙｅｓ）、Ｓ７７０３の処理へ移行する。また、Ｓ７７０１の処理の結果、画像コントローラ２３７に対して未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も（Ｓ７７０１：Ｎｏ）、Ｓ７７０３の処理へ移行する。

【０６９５】

Ｓ７７０３の処理では、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データを転送したか否かを判別し（Ｓ７７０３）、未転送の常駐対象画像データがあれば（Ｓ７７０３：Ｎｏ）、その未転送の常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように、画像コントローラ２３７に対する転送指示を設定し（Ｓ７７０４）、常駐画像転送設定処理を終了する。

【０６９６】

これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リストに、未転送の常駐対象画像データに関する転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。なお、転送データ情報には、常駐対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）、及び転送先（ここで転送される常駐対象画像データを格納すべき常駐用ビデオＲＡＭ２３５に設けられたエリア）の先頭アドレスが含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納した後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の未使用期間中に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。

【０６９７】

Ｓ７７０３の処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば（Ｓ７７０３：Ｙｅｓ）、簡易画像表示フラグ２３３ｃをオフに設定して（Ｓ７７０５）、常駐画像転送設定処理を終了する。これにより、Ｖ割込処理（図４５（ｂ）参照）において、簡易コマンド判定処理（図４５（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図４５（ｂ）のＳ６３０９参照）ではなく、コマンド判定処理（図４６～図５１参照）および表示設定処理（図５２～図５４参照）が実行されるので、通常時の画像の描画が設定されることになり、第３図柄表示装置８１には通常時の画像が表示される。また、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理（図５６参照）により、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われる（図５５（ａ）のＳ７６０１：Ｎｏ参照）。

【０６９８】

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

【０６９９】

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

め、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。

【０７００】

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

【０７０１】

次いで、図５６を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ６３０５）の一処理である通常画像転送設定処理（Ｓ７６０３）について説明する。図５６は、この通常画像転送設定処理（Ｓ７６０３）を示すフローチャートである。

【０７０２】

この通常画像転送設定処理では、まず、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定されている転送データテーブルから、先に実行された表示設定処理（Ｓ６３０３）のポインタ更新処理（Ｓ７３０５）によって更新されたポインタ２３３ｆで示されるアドレスに記載された情報を取得する（Ｓ７８０１）。そして、取得した情報が転送データ情報であるか否かを判別し（Ｓ７８０２）、転送データ情報であれば（Ｓ７８０２：Ｙｅｓ）、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出して、ワークＲＡＭ２３３に設けられた転送データバッファに格納し（Ｓ７８０３）、更に、ワークＲＡＭ２３３に設けられ、オン状態で転送開始すべき画像データが存在することを示す転送開始フラグをオンに設定して（Ｓ７８０４）、Ｓ７８０５の処理へ移行する。

【０７０３】

また、Ｓ７８０２の処理において、取得した情報が転送データ情報ではなく、Ｎｕｌｌデータであれば（Ｓ７８０２：Ｎｏ）、Ｓ７８０３及びＳ７８０４の処理をスキップして、Ｓ７８０５の処理へ移行する。Ｓ７８０５の処理では、画像コントローラ２３７に対して、前回行われた画像データの転送が終了した後に、新たに画像データの転送指示を設定したか否かを判別し（Ｓ７８０５）、転送指示を設定していれば（Ｓ７８０５：Ｙｅｓ）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送が終了したか否かを判別する（Ｓ７８０６）。

【０７０４】

このＳ７８０６の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定した後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ７８０６の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ７８０６：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、本処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合は（Ｓ７８０６：Ｙｅｓ）、Ｓ７８０７の処理へ移行する。また、Ｓ７８０５の処理の結果、前回の転送処理の終了後に、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定していない場合も（Ｓ７８０５：Ｎｏ）、Ｓ７８０７の処理へ移行する。

【０７０５】

Ｓ７８０７の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し（Ｓ７８０７）、転送開始フラグがオンであれば（Ｓ７８０７：Ｙｅｓ）、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし（Ｓ７８０８）、Ｓ７８０３の処理によって転送データバッファに格納した各種情報によって示されるスプライトの画像データを転送対象画像データに設定した上で、Ｓ７８１３の処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンで

はなく、オフであれば（Ｓ７８０７：Ｎｏ）、次いで、背面画像変更フラグはオンか否かを判別する（Ｓ７８０９）。そして、背面画像変更フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ７８０９：Ｎｏ）、転送開始すべき画像データが存在していないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。

【０７０６】

一方、背面画像変更フラグがオンであれば（Ｓ７８０９：Ｙｅｓ）、背面画像の変更を意味するので、背面画像変更フラグをオフに設定した後（Ｓ７８１０）、背面画像種別毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、オン状態にある背面画像判別フラグに対応する背面画像の画像データを特定し、その画像データを転送対象画像データに設定する（Ｓ７８１１）。更に、オン状態にある背面画像判別フラグに対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを取得し（Ｓ７８１２）、Ｓ７８１３の処理へ移行する。

【０７０７】

なお、オン状態にある背面画像判別フラグが背面Ａのものである場合、対応する画像データは全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されているので、通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送すべき画像データが存在しない。よって、Ｓ７８１２の処理では、オン状態にある背面画像判別フラグが背面Ａのものであれば、そのまま通常画像転送処理を終了する。

【０７０８】

Ｓ７８１３の処理では、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に既に格納されているか否かを判別する（Ｓ７８１３）。このＳ７８１３の処理における判別では、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを参照することによって行われる。即ち、転送対象画像データとされたスプライトに対応する格納状態を格納画像データ判別フラグ２３３ｉより読み出して、その格納状態が「オン」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていると判断し、格納状態が「オフ」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていないと判断する。

【０７０９】

そして、Ｓ７８１３の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていれば（Ｓ７８１３：Ｙｅｓ）、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して、その画像データを転送する必要がないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。これにより、無駄に画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【０７１０】

一方、Ｓ７８１３の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていなければ（Ｓ７８１３：Ｎｏ）、その転送対象画像データの転送指示を設定する（Ｓ７８１４）。これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リストに、転送対象画像データの転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、転送対象画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。なお、転送データ情報には、転送対象画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、通常用ビデオＲＡＭ２３６）、及び転送先（ここで転送される転送対象画像の画像データを格納すべき通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリア）の先頭アドレスが含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して、指定されたビデオＲＡＭ（ここでは、通常用ビデオＲＡＭ２３６）の指定

されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。

【０７１１】

Ｓ７８１４の処理の後、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを更新し（Ｓ７８１５）、この通常用転送設定処理を終了する。格納画像データ判別フラグ２３３ｉの更新は、上述したように、転送対象画像データとなったスプライトに対応する格納状態を「オン」に設定し、また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定することによって行われる。

【０７１２】

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

【０７１３】

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

【０７１４】

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

【０７１５】

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

【０７１６】

また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯ

Ｍ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【０７１７】

次いで、図５７を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の描画処理（Ｓ６３０６）の詳細について説明する。図５７は、この描画処理を示すフローチャートである。

【０７１８】

描画処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報）、及び、転送設定処理（Ｓ６３０５）により設定された転送指示から、図２１に示す描画リストを生成する（Ｓ７９０１）。即ち、Ｓ７９０１の処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別から、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを特定し、その特定された格納ＲＡＭ種別とアドレスとに対して、タスク処理で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、１フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）として、スプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別ならびにアドレスおよびそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生成する。また、転送設定処理（Ｓ６３０５）により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを追記する。

【０７１９】

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

【０７２０】

描画リストを生成すると、その生成した描画リストと、描画対象バッファフラグ２３３ｊによって特定される描画対象バッファ情報とを画像コントローラへ送信する（Ｓ７９０２）。ここでは、描画対象バッファフラグ２３３ｊが０である場合は、描画対象バッファ情報として第１フレームバッファ２３６ｂに描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。また、描画対象バッファフラグ２３３ｊが１である場合は、描画対象バッファ情報として第２フレームバッファ２３６ｃに描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。

【０７２１】

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

【０７２２】

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

【０７２３】

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

【０７２４】

描画処理は、Ｓ７９０２の処理の後、描画対象バッファフラグ２３３ｊを更新する（Ｓ７９０３）。そして、描画処理を終了して、Ｖ割込処理に戻る。描画対象バッファフラグ２３３ｊの更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。

【０７２５】

ここで、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図４５（ｂ）参照）の描画処理が実行される度に、行われることになる。これにより、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。よって、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【０７２６】

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

【０７２７】

以上説明した通り、本第１実施形態のパチンコ機１０では、遊技者の興趣を向上させるための演出態様の一つとして、連続変身演出を実行可能に構成している。この連続変身演出は、第３図柄表示装置８１において、キャラクタ８１１が１～５回変身する態様の演出であり、基本的に、変身回数が多いほど大当たりの期待度が高いことを示唆する演出である。この連続変身演出の実行中には、枠ボタン２２に対する押下（操作）を有効とする操作有効期間が複数回設定される。この操作有効期間の間に枠ボタン２２に対する押下を検出するか、または、操作有効期間（５秒間）が経過した場合に、キャラクタ８１１が変身に成功する態様の演出（成功報知態様）が実行される可能性がある。より具体的には、上記２種類のいずれかの条件が成立した場合に、連続変身演出の演出種別毎に予め定められている変身の上限回数に到達していなく、且つ、残りの変動時間が、演出種別毎に予め定められている下限値以上となっていれば、キャラクタ８１１が変身に成功する（成功報知態様が表示される）。一方、変身の上限回数に到達しているか、または、残りの変動時間が下限値未満となっていれば、変身に失敗する態様の演出（失敗報知態様）が実行されて連続変身演出が終了する。

【０７２８】

操作有効期間は、遊技者の遊技方法に応じて長さが可変する。即ち、操作有効期間の間に枠ボタン２２に対する押下を検出した場合には、その時点で操作有効期間が打ち切られて報知態様（成功報知態様、または失敗報知態様）が表示される。また、各操作有効期間は、操作有効期間の経過を契機に全ての成功報知態様が表示された場合に、上限回数分の成功報知態様が表示されるよりも前に連続変身演出の演出期間が経過するように設定される。言い換えれば、全ての変身が、操作有効期間の経過を契機として実行された場合に、上限回数の変身（成功報知態様）が実行されるよりも前に、演出期間が経過する長さとなるように演出時間（演出種別毎に定められている下限の残変動時間）が設定されている。これにより、操作有効期間が開始された場合に、積極的に枠ボタン２２を押下して操作有効期間を早い段階で終了させなければ、上限回数まで変身させることができない。よって、連続変身演出において上限回数の変身を確認したいと考える遊技者に対し、積極的に枠ボタン２２を押下させることができるので、遊技者の連続変身演出に対する参加意欲を向上させることができる。

【０７２９】

また、連続変身演出の実行中における遊技者の遊技方法（枠ボタン２２を操作有効期間中に積極的に押下するか否か）に応じて、その後の演出態様（成功報知態様の表示タイミングや、表示回数）を可変させることができるので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。

【０７３０】

また、連続変身演出に参加しない（枠ボタン２２を押下しない）遊技者が本パチンコ機１０で遊技を行った場合には、本来は期待度が高い（変身の上限回数が多い）連続変身演出の場合にも、比較的少ない変身回数で連続変身演出の演出期間が経過してしまうことになる。つまり、期待度が低い（変身の上限回数が少ない）演出種別と、期待度が高い（変身の上限回数が多い）演出種別とを区別し難くし、比較的低い期待度に対応する態様で連続変身演出を実行することができる。よって、見かけ上、低い期待度に対応する態様であっても、大当たりに繋がる場合を増加させることができるので、少ない変身回数で連続変身演出が終了した場合でも、大当たりに対する期待感を高めることができる。

【０７３１】

また、本第１実施形態では、連続変身演出が終了した後に、特別図柄の抽選結果を報知するための発展演出を実行する構成としている。この発展演出は、演出時間が異なる複数の種別が設けられている。ここで、連続変身演出の演出時間は、遊技者が各操作有効期間に枠ボタン２２を押下するタイミングに応じて可変する。このため、連続変身演出が終了するタイミングも一定とはならず、連続変身演出が終了した時点における残りの変動時間が可変する。よって、本実施形態では、連続変身演出の最後の操作有効期間が終了するタイミングにおいて、残りの変動時間を判別し、残りの変動時間で実行可能な演出期間の発

展演出を選択する。そして、残りの変動時間と、選択した発展演出の演出期間との差分の期間を用いて失敗報知態様、および移行演出を実行する構成としている。これにより、発展演出の演出時間のバリエーションを少なくすることができるので、発展演出を表示させるための各種データの容量を削減することができる。また、失敗報知態様、および移行演出の表示期間を、残りの変動時間に応じて動的に可変させることにより、発展演出の開始時点における残りの変動時間と、発展演出の演出時間とに齟齬が生じてしまうことを抑制することができる。即ち、残りの変動時間の方が長くなることで、発展演出が終了したにも拘わらず第３図柄の変動が停止しなかったり、逆に、発展演出の演出期間の方が長くなることで、第３図柄の変動が終了した時点で発展演出が終了しないという事態が生じてしまうことを防止することができる。従って、発展演出の終了タイミングと、第３図柄の変動表示の終了タイミングとを一致させることができるので、違和感の無い表示演出を提供することができる。

【０７３２】

なお、本第１実施形態では、操作有効期間の間に枠ボタン２２の押下を検出すると、操作有効期間を打ち切って、成功報知態様、または失敗報知態様を表示させる構成としていたが、操作有効期間を打ち切る（短縮する）条件は、これに限られるものではない。例えば、第１入球口６４に対する新たな入球を検出した場合に、操作有効期間を打ち切って、成功報知態様、または失敗報知態様を表示させる構成としてもよい。

【０７３３】

本第１実施形態では、操作有効期間の間に枠ボタン２２の押下を検出した場合は必ず操作有効期間を打ち切って（短縮して）成功報知態様、または失敗報知態様を表示させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、操作有効期間の間に所定回数の枠ボタン２２の押下を検出したことに基づいて、操作有効期間を終了させる構成としてもよい。また、この場合において、操作有効期間を打ち切るのに必要な押下回数として、毎回同一の回数を設定する構成としてもよいし、操作有効期間の開始タイミングとなる毎に、抽選により押下回数をランダムに定める構成としてもよい。このように構成することで、変身の最大回数を正確に判別したいと考える遊技者に対して、より積極的に枠ボタン２２を押下させることができる。よって、遊技者の連続変身演出に対する参加意欲をより向上させることができる。更に、操作有効期間を打ち切るのに必要な押下回数を決定する場合に、実行している連続変身演出の演出種別や変身の上限回数に到達しているか否か、特別図柄の抽選結果等、操作有効期間を設定する際の状況に応じて、選択され易い押下回数を可変させる構成としてもよい。具体的には、例えば、外れとなる変動表示よりも、大当たりとなる変動表示の方が、少ない押下回数が選択され易くなるように構成してもよい。また、例えば、変身の上限回数が多い連続変身演出の方が、少ない押下回数が選択され易くなるように構成してもよいし、変身の上限回数に到達している場合よりも、変身の上限回数に到達していない場合の方が、少ない押下回数が選択され易くなるように構成してもよい。このように構成することで、操作有効期間が終了するまでの押下回数にも注目して枠ボタン２２を押下させることができるので、連続変身演出の実行中における遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【０７３４】

本第１実施形態では、操作有効期間の間に枠ボタン２２の押下（操作）を検出した場合に、必ず操作有効期間を打ち切って報知態様（成功報知態様、または失敗報知態様）を表示させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、枠ボタン２２の押下を検出した場合に、操作有効期間を打ち切るか否かを抽選により決定しても良い。また、例えば、枠ボタン２２を複数設ける構成とし、操作有効期間毎に、押下を検出した場合に操作有効期間を打ち切って報知態様を表示させる（または表示させるか否かの抽選を行う）ものと、押下を検出しても操作有効期間が打ち切られない（または、低確率でしか操作有効期間が打ち切られない）ものとに振り分ける（区分する）構成としてもよい。このように構成することで、いずれの枠ボタン２２を押下すれば操作有効期間を打ち切らせることができるのかを考えながら連続変身演出中の遊技を行わせることができるので、遊技者

の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０７３５】

本第１実施形態では、操作有効期間が設定されると、枠ボタン２２の押下を検出しない限り、操作有効期間が終了するまで報知態様が表示されない構成としていたが、本構成に限定されるものではなく、枠ボタン２２の押下を検出しなくても、操作有効期間が打ち切られる場合を設けてもよい。具体的には、例えば、操作有効期間が設定される毎に、期間の途中で打ち切るか否かを抽選により決定する構成としてもよい。また、例えば、連続変身演出の種別に対応させて、枠ボタン２２の押下を検出しなければ操作有効期間が途中で打ち切られない種別と、枠ボタン２２の押下を検出しなくても操作有効期間が途中で打ち切られる種別とを設ける構成としてもよい。

【０７３６】

本第１実施形態では、連続変身演出における変身の上限回数として、１～５回の範囲の値が設定され得る構成としていたが、上限回数は任意に定めてもよい。設定され得る上限回数の範囲を狭くする（例えば、１～３回にする）ことにより、各変身回数に対する大当たり期待度の差を少なくすることができるので、連続変身演出が少ない変身回数で終了した場合にも、遊技者に大当たりに対する期待感を抱かせることができる。また、逆に、設定され得る上限回数の範囲を広くする（例えば、１～１０回にする）ことによって、遊技者に枠ボタン２２を押下（操作）させる機会をより多くの回数与えることができる。よって、遊技者の連続変身演出に対する参加意欲をより向上させることができる。また、本第１実施形態では、連続変身演出において、最低でも１回変身に成功する（成功報知態様が表示される）構成としていたが、少なくとも一部の演出種別において、変身の上限回数が０回に設定される（変身に１回も成功しない）構成としてもよい。また、変身の上限回数だけでなく、操作有効期間の長さ、成功報知態様、失敗報知態様、および移行演出の表示期間等も、任意に定めてよい。

【０７３７】

本第１実施形態では、全ての連続変身演出の種別において、枠ボタン２２を一度も操作しなかった（即ち、途中で打ち切られた操作有効期間が無かった）場合に、種別に対応する上限回数の成功報知態様が表示される（キャラクタ８１１が変身に成功する）よりも前に連続変身演出が終了する長さの操作有効期間を設定する構成としていたが、これに限られるものではない。一部の連続変身演出の種別では、枠ボタン２２を全く押下しなかった場合でも、種別に対応する上限回数まで成功報知態様を表示可能に構成してもよい。このように構成することで、枠ボタン２２を押下したくない遊技者が遊技を行っている場合にも、上限回数まで成功報知態様が表示される場合を設けることができる。よって、枠ボタン２２を押下したくないと考えてパチンコ機１０で遊技を行う遊技者に対しても、連続変身演出を楽しませることができる。

【０７３８】

本第１実施形態では、操作有効期間の終了条件に関係なく、成功報知態様の表示回数（変身回数）が上限に到達していなく、且つ、操作有効期間の終了時点における残りの変動時間が下限の時間以上となっていれば、変身に成功する（成功報知態様を表示させる）構成としていたが、これに限られるものではない。操作有効期間の終了条件（操作有効期間として設定された時間が経過したのか、枠ボタン２２の押下を検出したのか）に応じて、成功報知態様が表示される割合を可変させる構成としてもよい。

【０７３９】

本第１実施形態では、１の連続変身演出における１～４回目の成功報知態様の表示時間が経過した場合に、新たに５秒間の操作有効期間を設定する構成としていたが、これに限られるものではない。連続変身演出の開始時に、１の操作有効期間を設定する構成とし、枠ボタン２２に対する押下を検出した場合には、操作有効期間を中断させる（有効期間タイマ２２３ｆの減算をストップさせる）構成としてもよい。そして、成功報知態様の表示回数が上限回数に満たない場合には、表示時間が経過した後で、中断させていた操作有効期間を再開する（有効期間タイマ２２３ｆの減算を再開させる）構成としてもよい。また

、操作有効期間の長さは、最大の成功報知態様の表示回数に応じて可変させる構成としてもよい。このように構成することで、枠ボタン２２に対する押下を検出する毎に、有効期間タイマ２２３ｆの値をリセットする必要がなくなるので、処理負荷を軽減することができる。この場合において、枠ボタン２２に対する押下を検出しない期間が所定期間継続した場合にも、上限回数に到達しない範囲で成功報知態様を表示させる構成としてもよい。このように構成することで、上述した第１実施形態におけるパチンコ機１０と同一の動作を実現することができる。なお、有効期間タイマ２２３ｆの減算を中断させるのではなく、成功報知態様の表示時間中も有効期間タイマ２２３ｆの減算は継続させてもよい。そして、成功報知態様の表示時間中は、枠ボタン２２に対する押下を検出しても、当該押下を無効として扱う構成としてもよい。このように構成した場合にも、上記第１実施形態と同一の動作を実現できる。

【０７４０】

本第１実施形態では、移行演出の表示時間を可変させることで、その後の発展演出の終了タイミングと変動時間の終了タイミングとを一致させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、移行演出の表示時間は１秒間に固定化する構成とし、発展演出の終了後に（または発展演出の一部として）、設定した発展演出の演出時間と、残りの変動時間との差分を埋め合わせるための演出を実行する構成としてもよい。このように、演出の最後で時間を調節する構成とすることで、単に残変動時間を演出時間に設定するというより単純な制御で演出の終了タイミングと変動表示の終了タイミングとを一致させることができる。

【０７４１】

本第１実施形態では、操作有効期間の間に枠ボタン２２に対する押下（操作）を検出した場合、即座に（操作有効期間が経過するよりも前に）報知態様（成功報知態様、又は失敗報知態様）を表示させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、枠ボタン２２に対する押下を検出した場合には、所定期間（例えば、１秒間）を経て、報知態様が表示されるように構成してもよい。この場合において、所定期間（例えば、１秒間）の間に、枠ボタン２２の押下を受け付けたことを遊技者に報知する演出を実行する構成としてもよい。枠ボタン２２に対する押下を検出してから、報知態様を表示させるまでの間に所定期間を設定することにより、当該所定期間の間、いずれの報知態様が表示されるのかを遊技者に想像させる機会を与えることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。この場合において、所定期間（枠ボタン２２が押下されてから報知態様が表示されるまでの間の期間）を固定としてもよいし、遊技者が枠ボタン２２を押下するタイミングに応じて所定期間を可変させる構成としてもよい。所定期間を可変させる場合の具体例としては、例えば、操作有効期間の終了タイミングまで１秒以上の余裕がある場合に１秒間を設定し、操作有効期間の終了タイミングまで１秒未満の状態で枠ボタン２２に対する押下を検出した場合には操作有効期間の終了タイミングで報知態様を表示させる構成としてもよい。これにより、操作有効期間が設定されてから報知態様が表示されるまでの期間が、枠ボタン２２を押下しなかった場合よりも長くなってしまうことを防止することができる。また、例えば、枠ボタン２２の押下タイミングによらず、操作有効期間の終了タイミングで報知態様を表示させる構成としてもよい。

【０７４２】

本第１実施形態では、操作有効期間が経過する前に枠ボタン２２を押下せずに操作有効期間を経過させた場合よりも、枠ボタン２２を押下して操作有効期間を打ち切った方が報知態様の表示タイミングが早くなる構成としていたが、これに限られるものではない。連続変身演出の種別の一部又は全部において、枠ボタン２２を押下した方が、報知態様の表示タイミングが遅くなる構成としてもよい。即ち、枠ボタン２２の押下を検出した場合に、押下を検出したことを示す所定の押下演出が所定期間（例えば、５秒間）設定されるように構成してもよい。言い換えると、元々設定されていた操作有効期間が終了するタイミングよりも後で押下演出が終了するように押下演出の演出期間を設定する構成としてもよい。このように構成することで、枠ボタン２２を押下した場合に、必ず報知態様が即座に

表示される訳ではなく、むしろ報知態様の表示タイミングが遅れてしまう場合も設けることができるので、枠ボタン２２を押下した方がよいのかどうかを遊技者に毎回予測させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０７４３】

＜第１実施形態の変形例＞

次に、図８３を参照して、第１実施形態の変形例について説明する。上述した第１実施形態では、失敗報知態様が実行された時点における残りの変動時間に応じた長さの移行演出を実行する構成としていた。また、移行演出の態様として、発展演出の開始タイミングとなるまで、所定の静止画（または態様が大きく変化しない動画）を表示しておく構成とし、移行演出の終了タイミング（実行期間の長さ）によらず、発展演出への切り替わり時に表示態様が不自然となってしまうことを防止できる構成としていた。

【０７４４】

これに対して本変形例では、移行演出を、比較的態様の変化が大きい演出態様と、態様の変化が少ない（無い）演出態様とで構成した。そして、移行演出の終了タイミングが、比較的態様の変化が少ない演出態様が表示されている期間内となるように構成した。これにより、移行演出の実行中における表示態様の自由度を高めることができる。なお、移行演出の自由度を高めたことにより、移行演出の演出時間のみで、発展演出の演出時間と、残りの変動時間との差分の時間をカバーする構成とした。即ち、本変形例では、失敗報知態様の表示期間を１秒間に固定化している。

【０７４５】

図８３を参照して、本変形例における移行演出について説明する。なお、本変形例では、上述した第１実施形態における発展演出と同様に、移行演出を実行するための元となるベース演出のデータが用意されている。ベース演出は、表示期間が４秒間で構成されており、ベース演出の最初から、または途中から演出を実行することにより、対応する演出期間の移行演出を実行可能に構成されている。

【０７４６】

図８３に示した通り、本変形例の移行演出を実行するためのベース演出のデータは、１のデータの中に大別して４種類の表示態様のデータが含まれている。具体的には、図８３に示した通り、ベース演出の冒頭の１秒間（第１区間）のデータは、キャラクタ８１１が発展演出において戦う対象（怪獣８１２）を探し回る演出に対応するデータで構成されている。また、ベース演出の１秒経過時点～２秒経過時点（第２区間）に対応するデータは、敵である怪獣８１２のシルエットがキャラクタ８１１の前に現れる演出に対応するデータで構成されている。即ち、遊技者にとって、今回キャラクタ８１１と戦う怪獣８１２が、いずれの種別であるのかが不明となる態様の演出に対応するデータで構成されている。この演出により、遊技者に対して何れの種別の怪獣８１２と戦うのかを想像させることができる。

【０７４７】

また、ベース演出の２秒経過時点～３秒経過時点（第３区間）に対応するデータは、今回の発展演出においてキャラクタ８１１と戦う怪獣８１２の種別が明らかとなる演出に対応するデータで構成されている。即ち、シルエットで表示されていた怪獣８１２のシルエットが外れ、キャラクタ８１１と戦う怪獣８１２の態様が表示される演出に対応するデータで構成されている。この演出により、その後に実行される発展演出の期待度を、怪獣８１２の種別によって遊技者に示唆することができる。

【０７４８】

このように、冒頭～１秒経過時点（第１区間）に対応する演出と、１秒経過時点～２秒経過時点（第２区間）に対応する演出と、２秒経過時点～３秒経過時点（第３区間）に対応する演出とは、第３図柄表示装置８１における表示態様の変化が比較的大きい演出で構成されている。即ち、キャラクタ８１１が様々な場所に移動したり、キャラクタ８１１の前に、突然怪獣８１２のシルエットが出現したり、シルエットで表示されていた怪獣８１２のシルエットが解消されたりといった、表示内容の一部が全く異なる内容に変更される

演出が実行される。

【０７４９】

これらに対して、ベース演出の３秒経過時点～４秒経過時点（第４区間）に対応するデータは、キャラクタ８１１と、第２区間の演出で報知された種別の怪獣８１２とが対峙する静止画（図８（ａ）参照）が表示される演出に対応するデータで構成されている。即ち、時間が経過しても表示態様の変化が無い（比較的小さい）態様の演出に対応するデータで構成されている。この第３区間の範囲内に、発展演出への切り替わりのタイミングが来るように移行演出を実行することにより、発展演出へと切り替わる際の見た目が不自然となってしまうことを防止することができる。

【０７５０】

また、図８３に示すように、本変形例では、ベース演出において３種類の開始タイミング（第１～第３区間の先頭位置）が設定されている。移行演出の演出期間に応じて、３種類の開始タイミングの何れを開始タイミングに設定するかが選択される。これらの開始タイミングは、いずれも演出の区切りが良い箇所に設定されているので、いずれの開始タイミングから移行演出が開始されたとしても、遊技者に違和感を抱かせることなく移行演出を確認させることができる。ここで、本変形例では、第１実施形態と同様に、失敗報知態様の表示開始タイミングにおける残りの変動時間と、発展演出の演出時間との差分が２秒～５秒の範囲内となるように発展演出の演出時間（演出種別）が決定される。本変形例では、上述した通り、失敗報知態様の表示期間が１秒に固定化されているので、移行演出の演出期間は１秒～４秒の範囲内となる。本変形例では、この移行演出の演出期間に基づいて、移行演出のベース演出をいずれの開始タイミングから開始させるのか決定する構成としている。

【０７５１】

より具体的には、移行演出の演出期間が１秒以上、２秒未満の場合には、ベース演出のデータのうち、３つめの開始タイミング（第３区間の冒頭）から先のデータを、今回の移行演出を実行するためのデータとして設定する。これにより、移行演出の終了タイミング（移行演出時間タイマ２２３ｋの値が０となるタイミング）を、第４区間内にすることができる。つまり、１秒以上、２秒未満の演出期間の中で、まず、第３区間の１秒間の演出を実行し、次いで、移行演出の終了タイミングまで第４区間の演出（静止画）を表示させる。これにより、発展演出へと切り替わるタイミング（移行演出の終了タイミング）を第４区間の範囲内とすることができるので、遊技者にとって自然な見た目で演出を切り替えることができる。

【０７５２】

また、移行演出の演出期間が２秒以上、３秒未満の場合には、ベース演出のデータのうち、２つめの開始タイミング（第２区間の冒頭）から先のデータを、今回の移行演出を実行するためのデータとして設定する。これにより、演出期間が１秒以上、２秒未満の場合と同様に、移行演出の終了タイミング（移行演出時間タイマ２２３ｋの値が０となるタイミング）を、第４区間の範囲内にすることができる。つまり、２秒以上、３秒未満の演出期間の中で、第２区間の１秒間の演出と、第３区間の１秒間の演出とを実行し、次いで、移行演出の終了タイミングまで第４区間の演出（静止画）を表示させる。これにより、発展演出へと切り替わるタイミング（移行演出の終了タイミング）を第４区間の範囲内とすることができるので、遊技者にとって自然な見た目で演出を切り替えることができる。

【０７５３】

更に、移行演出の演出期間が３秒以上、４秒未満の場合には、ベース演出のデータのうち、１つめの開始タイミング（第１区間の冒頭）から先のデータを、今回の移行演出を実行するためのデータとして設定する。これにより、他の場合と同様に、移行演出の終了タイミング（移行演出時間タイマ２２３ｋの値が０となるタイミング）を、第４区間の範囲内にすることができる。つまり、３秒以上、４秒未満の演出期間の中で、第１区間～第３区間それぞれの１秒間の演出を実行し、次いで、移行演出の終了タイミングまで第４区間の演出（静止画）を表示させる。これにより、発展演出へと切り替わるタイミング（移行

演出の終了タイミング）を第４区間の範囲内とすることができるので、遊技者にとって自然な見た目で演出を切り替えることができる。

【０７５４】

以上説明した通り、本変形例では、連続変身演出と、発展演出との繋ぎの演出である移行演出を実行する場合に、表示態様が比較的大きく変化する態様に対応する演出データ（第１区間～第３区間の演出データ）と、表示態様が変化しない（変化が比較的少ない）態様に対応する演出データとを含んで構成されたベース演出のデータを用いて移行演出を実行する構成とした。また、移行演出の演出時間に応じて、ベース演出に対して予め設定されている複数の開始タイミングのうち、いずれか１の開始タイミングから移行演出の開始を設定する構成としている。言い換えれば、移行演出の演出時間に応じて、当該移行演出の実行に用いるデータの範囲を選択する構成としている。このように、１のベース演出を用いて演出時間の異なる移行演出を実行可能に構成することで、移行演出を実行するための表示データを削減することができるので、パチンコ機１０の記憶容量を削減できる。

【０７５５】

また、本変形例では、移行演出の演出時間によらず、表示態様が変化しない（変化が比較的少ない）態様に対応する演出データに基づく演出の表示中に移行演出の終了タイミングとなるように、開始タイミングを選択する構成としている。このように構成することで、移行演出を終了して発展演出に切り替える際に、遊技者にとって自然な見た目とすることができる。

【０７５６】

なお、本変形例では、ベース演出に対して３つの開始タイミングを設定していたが、これに限られるものではなく、任意に定めてもよい。

【０７５７】

本変形例では、移行演出の演出時間を調節することにより、残りの変動時間と、発展演出の演出時間との差分の時間を埋める構成としていたが、これに限られるものではない。上記第１実施形態と同様に、失敗報知態様と移行演出とで残りの演出時間を調節する構成としてもよい。この場合において、失敗報知態様に対しても、移行演出と同様にベース演出を設ける構成としてもよい。そして、ベース演出の演出データのうち、失敗報知態様の表示期間に応じた範囲の演出データを用いて失敗報知態様を表示させる構成としてもよい。このように構成することにより、失敗報知態様と移行演出とのバリエーションを多様化させることができる。

【０７５８】

＜第２実施形態＞

次に、図５８から図６４を参照して、第２実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１実施形態では、１の連続変身演出において操作有効期間中に一度も枠ボタン２２を押下しなかったと仮定した場合に、上限回数の成功報知態様が表示されるよりも前に、連続変身演出が終了する長さの操作有効期間を設定する構成としていた。言い換えると、全ての変身が、操作有効期間の経過を契機として実行された場合に、上限回数の変身（成功報知態様）が実行されるよりも前に、演出期間が経過する長さとなる演出期間を設定する構成としていた。また、操作有効期間において、枠ボタン２２を押下した場合に、操作有効期間を打ち切る構成とすることにより、枠ボタン２２を積極的に押下して操作有効期間を打ち切る遊技方法を行った場合にのみ、上限回数の成功報知態様が表示され得る構成としていた。

【０７５９】

これに対して本第２実施形態では、操作有効期間の間に枠ボタン２２を押下したか否かに拘わらず、操作有効期間の開始時に設定された期間が経過するまでは、成功報知態様、または失敗報知態様が表示されない構成としている。即ち、操作有効期間が設定されてから、成功報知態様、または失敗報知態様が表示されるまでの期間を短縮することが不可能に構成している。また、各操作有効期間において遊技者が枠ボタン２２を押下したか否かを判別し、枠ボタン２２に対する押下が行われなかった操作有効期間が連続しているほど

、設定される操作有効期間が長くなる構成としている。このように構成することで、上記第１実施形態と同様に、遊技者が枠ボタン２２を積極的に押下した場合にのみ、変身回数を演出種別毎に設定された上限回数に到達させることが可能としている。

【０７６０】

この第２実施形態におけるパチンコ機１０が、第１実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【０７６１】

まず、図５８を参照して、本第２実施形態の連続変身演出の実行中における演出態様の経時変化について説明する。図５８（ａ）は、変身の最大回数が４回であり、各操作有効期間の間に遊技者が枠ボタン２２を押下しなかった場合における演出態様の経時変化を示した図である。また、図５８（ｂ）は、変身の最大回数が４回であり、各操作有効期間の間に遊技者が枠ボタン２２を積極的に押下した場合における演出態様の経時変化を示した図である。

【０７６２】

本第２実施形態でも、第１実施形態と同様に、連続変身演出が設定されているスーパーリーチ変動が実行された場合は、変動開始から１１秒経過時点で１回目の操作有効期間が設定される。なお、本第２実施形態では、操作有効期間が途中で打ち切られることがないので、操作有効期間の開始時に、操作有効期間後に表示される報知態様（成功報知態様、または失敗報知態様）まで含めた態様を予め決定する。即ち、操作有効期間の開始時に、操作有効期間中の演出態様と、報知態様とをまとめた一連の演出態様の表示開始を設定する構成としている。以下、１の操作有効期間と、当該有効期間後に設定される１の報知態様とで構成される演出態様のことを、変身演出態様と称する。

【０７６３】

なお、何れの報知態様（成功報知態様、または失敗報知態様）が表示される変身演出態様を設定するかについては、変身演出態様の開始時（操作有効期間の開始時）に、変身演出態様が終了する時点（報知態様が終了する時点）での残りの変動時間を予め判別することにより決定する。具体的には、まず、後述する期間選択テーブル２２２ｄ（図６０参照）を用いて、変身演出態様の表示期間を決定する。次いで、決定した表示期間から予測される、変身演出態様の終了時点での残変動時間（Ｔ）と、連続変身演出の演出種別毎に規定されている残変動時間の下限値とを比較する。そして、変身演出態様が終了する時点の残変動時間（Ｔ）の予測値が、下限値に対して５秒以上大きい値の場合に、操作有効期間の経過後に表示される報知態様として、成功報知態様が表示される変身演出態様を選択する構成としている。一方、その他の場合には、失敗報知態様を設定する。なお、５秒とは、操作有効期間が開始されてから、報知態様の表示が終了するまでの最短時間（変身演出態様の表示期間の最小値）である。即ち、報知態様の終了後、５秒以上余裕があると判別される場合は、少なくとも失敗報知態様を伴う新たな変身演出態様を新たに１回表示させるだけの表示時間を確保できるので、成功報知態様を表示させる。一方、変身演出態様の終了後、下限値に対する余裕が５秒未満と予測された場合は、新たな変身演出態様を表示させるだけの表示期間を確保することができないため、失敗報知態様を伴う変身演出態様を設定することにより、連続変身演出を終了させる。これにより、残りの変動時間に応じて臨機応変に変身演出態様の種別を可変させることができる。

【０７６４】

図５８（ａ）に示した通り、１回目の変身演出態様として、表示期間が５秒間（操作有

効期間が４秒間）の変身演出態様が設定される。これにより、１回目の変身演出態様の表示期間が経過した時点における残変動時間の予測値は４４秒となる。詳細については図６０を参照して後述するが、今回の連続変身演出（変身の最大回数が４回の連続変身演出Ｄ２）では、下限の残変動時間が２４秒に設定されており、予測した残変動時間は下限値に対して５秒以上大きい値となっている。よって、１回目の変身演出態様として成功報知態様を伴う変身演出態様が設定される。

【０７６５】

図５８（ａ）に示した通り、操作有効期間として設定された４秒間が経過したことを契機として、１回目の成功報知態様が表示される。なお、詳細については後述するが、１の連続変身演出において、枠ボタン２２が一度も押下されなかった操作有効期間の連続回数が、後述する非押下回数カウンタ２２３ｒによってカウントされる。この非押下回数カウンタ２２３ｒのカウンタ値に応じて、設定される操作有効期間の長さ（変身演出態様の表示期間の長さ）が可変される（カウンタ値が多いほど、長い期間が設定される、図６０（ｃ）参照）。今回は、１回目の操作有効期間であるため、非押下回数カウンタ２２３ｒに対して１が設定される。

【０７６６】

１回目の成功報知態様の表示期間（変身演出態様の表示期間）が経過すると（変動開始から１６秒経過時点）、２回目の変身演出態様が設定される。この２回目の変身演出態様の表示期間は、非押下回数カウンタ２２３ｒの値である１に対応する７秒間（うち、操作有効期間が６秒間）が設定される。２回目の変身演出態様が終了する時点での残変動時間は３７秒であり、下限値に対して５秒以上の余裕があるので、２回目の変身演出態様も成功報知態様を伴う態様が設定される。これにより、図５８（ａ）に示した通り、６秒間の操作有効期間が経過した後、１秒間の成功報知態様が表示される。

【０７６７】

２回目の変身演出態様の終了タイミング（変動開始から２３秒時点）になると、３回目の変身演出態様が設定される。この３回目の変身演出態様の表示期間としては、非押下回数カウンタ２２３ｒの値である２に対応する９秒間（うち、操作有効期間が８秒間）が選択される。３回目の変身演出態様が終了した時点の残りの変動時間は２８秒になり、下限値である２４秒に対する余裕が５秒未満であるので、３回目の変身演出態様は、失敗報知態様を伴う態様に設定する。これにより、図５８（ａ）に示す通り、８秒間の操作有効期間と、１秒間の失敗報知態様とが表示され、その後に移行演出が実行される。即ち、上限回数である４回の変身（成功報知態様の表示）を行わずに、２回の変身を行っただけで連続変身演出を終了させる。なお、本第２実施形態では、連続変身演出の演出種別毎に、発展演出の演出時間が予め定められている。移行演出は、残りの変動時間と、発展演出の演出時間との差分の時間が設定される。図５８（ａ）の例では、５秒間の演出時間の移行演出が設定された後、２３秒間の発展演出（当たり発展演出Ｄ２）が実行される。

【０７６８】

また、図５８（ｂ）に示した通り、連続変身演出において、遊技者が毎回の操作有効期間で枠ボタン２２を押下した場合には、１～５回目の各変身演出態様の演出期間が、それぞれ最も短い５秒間に設定される。これにより、最大回数である４回の変身を連続変身演出の演出期間内に収めることができる。

【０７６９】

このように、遊技者が操作有効期間において枠ボタン２２を積極的に押下することで、短い操作有効期間を設定させることにより、より多くの成功報知態様を表示させることができる。即ち、連続変身演出において、設定されている上限の変身回数まで変身を行わせ易くなるので、変身回数から演出の期待度をより正確に予測させることができる。よって、遊技者に対して積極的に枠ボタン２２を押下させることができるので、連続変身演出に対する参加意欲を向上させることができる。また、連続変身演出に参加しない（枠ボタン２２を押下しない）遊技者が本パチンコ機１０で遊技を行った場合には、本来は期待度が高い（変身の上限回数が多い）連続変身演出の場合にも、比較的少ない変身回数で連続変

身演出の演出期間が経過してしまうことになる。これにより、少ない変身回数となる場合として、上限回数が多い（即ち、大当たりの期待度が高い）連続変身演出であるにもかかわらず演出期間が経過することにより少ない変身回数で終了してしまうケースを発生させることができる。これにより、少ない変身回数で連続変身演出が終了した場合でも、大当たりに対する期待感を高めることができる。

【０７７０】

＜第２実施形態における電気的構成＞

次に、図５９、および図６０を参照して、本第２実施形態における電気的構成について説明する。まず、図５９（ａ）は、本第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。

【０７７１】

図５９（ａ）に示した通り、本第２実施形態におけるＲＯＭ２２２は、第１実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成（図１４（ａ）参照）に対して、期間選択テーブル２２２ｄが新たに追加されている点で相違している。また、変身演出選択テーブル２２２ｂ、および発展演出態様選択テーブル２２２ｃの内容が一部変更となっている。

【０７７２】

期間選択テーブル２２２ｄは、新たな変身演出態様を設定する際に参照されるデータテーブルであり、非押下回数カウンタ２２３ｒの値毎に、変身演出態様の表示期間の長さと、操作有効期間の長さとを規定したデータテーブルである。

【０７７３】

図６０（ｃ）に示した通り、非押下回数カウンタ２２３ｒの値「０」に対しては、変身演出態様の表示期間として「５秒」、操作有効期間として「４秒」が対応付けて規定されている。このため、非押下回数カウンタ２２３ｒの値が０の状態で新たに変身演出態様を設定する場合には、４秒間の操作有効期間を含む５秒間の変身演出態様が選択される。なお、非押下回数カウンタ２２３ｒが０となるのは、連続変身演出における最初の操作有効期間の開始時か、または、１回前の操作有効期間において枠ボタン２２に対する押下を検出している場合である。

【０７７４】

また、非押下回数カウンタ２２３ｒの値「１」に対しては、変身演出態様の表示期間として「７秒」、操作有効期間として「６秒」が対応付けて規定されている。このため、非押下回数カウンタ２２３ｒの値が１の状態で新たに変身演出態様を設定する場合には、６秒の操作有効期間を含む７秒間の変身演出態様が選択される。なお、非押下回数カウンタ２２３ｒの値が１になるのは、１の連続変身演出において、２回前の操作有効期間において枠ボタン２２の押下を検出し、且つ、１回前の操作有効期間において枠ボタン２２の押下を検出しなかった場合か、または、連続変身演出の最初の操作有効期間において枠ボタン２２の押下を検出しなかった場合である。

【０７７５】

また、非押下回数カウンタ２２３ｒの値「２以上」に対しては、変身演出態様の表示期間として「９秒」、操作有効期間として「８秒」が対応付けて規定されている。これにより、１の連続変身演出において、枠ボタン２２に対する押下が検出されなかった操作有効期間が２回以上連続し、非押下回数カウンタ２２３ｒの値が２以上となっている場合は、８秒間の操作有効期間を含む、９秒間の表示期間の変身演出態様が設定される。なお、変身演出態様を設定する際には、当該設定しようとしている変身演出態様が終了した時点における残変動時間が判別（予測）される。そして、残変動時間が演出種別毎に設定されている下限値未満になると判別された場合には、期間選択テーブル２２２ｄの規定内容に拘わらず、最短の操作有効期間を設定するように変更される。これにより、発展演出の演出期間を確保することができる。

【０７７６】

このように、本第２実施形態では、変身演出態様の表示期間（操作有効期間）を設定する場合に、１の連続変身演出において当該設定しようとしている操作有効期間よりも前に

設定された操作有効期間における、枠ボタン２２に対する操作状況を加味して、変身演出態様の表示期間（操作有効期間）の長さを決定する構成とし、過去に枠ボタン２２の押下が検出されなかった操作有効期間が存在すると、設定される操作有効期間が長くなり易くなる構成としている。より具体的には、枠ボタン２２の押下が検出されなかった操作有効期間の連続回数が多いほど、長い時間の表示期間（操作有効期間）が設定される構成としている。これにより、遊技者が枠ボタン２２を積極的に押下しなければ、変身演出態様の表示期間が長くなっていき、成功報知態様を表示させる機会が少なくなる。よって、成功報知態様をより多く表示させたいと考える遊技者に対して、連続変身演出の実行中に積極的に枠ボタン２２を押下させることができる。

【０７７７】

なお、本第２実施形態では、枠ボタン２２に対する操作を検出すると、非押下回数カウンタ２２３ｒの値を０にリセットする構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、枠ボタン２２に対する操作を検出した場合に、非押下回数カウンタ２２３ｒの値から１を減算する構成としてもよい。このように構成することで、非押下回数カウンタ２２３ｒの値が多くなる程に、その後の操作有効期間を短くすることが困難となるので、遊技者に対して毎回の操作有効期間において枠ボタン２２を押下しようというモチベーションを抱かせることができる。よって、遊技者の連続変身演出に対する参加意欲を向上させることができる。

【０７７８】

本第２実施形態では、非押下回数カウンタ２２３ｒの値が２以上となっている場合に、同一の長さ（９秒間）の変身演出態様が表示される構成としていたが、これに限られず、非押下回数カウンタ２２３ｒの値が２より大きい範囲でも、カウンタ値が増加する程、変身演出態様の表示期間を長くする構成してもよい。

【０７７９】

次に、図６０（ａ）を参照して、本第２実施形態における変身演出選択テーブル２２２ｂの詳細について説明する。この変身演出選択テーブル２２２ｂは、第１実施形態における変身演出選択テーブル２２２ｂと同様に、変動パターンテーブル２２２ａから、連続変身演出を伴う変動パターンが選択された場合に、当該連続変身演出の演出態様を決定するために参照されるデータテーブルである。

【０７８０】

図６０（ａ）に示した通り、本第２実施形態における変身演出選択テーブル２２２ｂには、連続変身演出Ａ２～Ｅ２の５種類の演出種別が規定されている。連続変身演出Ａ２は、第１実施形態における連続変身演出Ａに対応する演出種別であり、最大（上限）の変身回数、および対応付けられている演出カウンタ２２３ｎの値については、連続変身演出Ａと同一である。同様に、連続変身演出Ｂ２は、第１実施形態における連続変身演出Ｂに対応し、連続変身演出Ｃ２は、第１実施形態における連続変身演出Ｃに対応し、連続変身演出Ｄ２は、第１実施形態における連続変身演出Ｄに対応し、連続変身演出Ｅ２は、第１実施形態における連続変身演出Ｅに対応しており、最大（上限）の変身回数と、対応付けられている演出カウンタ２２３ｎの値とが同一になっている。

【０７８１】

また、図６０（ａ）に示した通り、連続変身演出Ａ２は、残変動時間の下限が３９秒に設定されている。つまり、連続変身演出Ａ２の最後の報知態様が終了するタイミングにおける残変動時間が３９秒以上となるように、各変身演出態様（操作有効期間、報知態様）が設定される。同様に、連続変身演出Ｂ２は、残変動時間の下限が３４秒に設定され、連続変身演出Ｃ２は、残変動時間の下限が２９秒に設定され、連続変身演出Ｄ２は、残変動時間の下限が２４秒に設定され、連続変身演出Ｅ２は、残変動時間の下限が１９秒に設定されている。これらの残変動時間の下限値は、各演出種別に対応する発展演出の演出時間に対して１秒を加算した値が設定されている。即ち、連続変身演出の終了後に、少なくとも１秒間の移行演出を経て、対応する発展演出を実行可能な時間が設定されている。なお、１の連続変身演出における全ての操作有効期間において枠ボタン２２を押下した場合に

は、上限回数の成功報知態様を表示させることができるのに加え、残変動時間が変身演出選択テーブル２２２ｂに規定されている下限値に一致したタイミングで、連続変身演出が終了するように、構成されている。

【０７８２】

次に、図６０（ｂ）を参照して、本第２実施形態における発展演出態様選択テーブル２２２ｃの詳細について説明する。この発展演出態様選択テーブル２２２ｃは、第１実施形態における発展演出態様選択テーブル２２２ｃと同様に、連続変身演出が終了した後に実行される発展演出の演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルである。

【０７８３】

図６０（ｂ）に示した通り、本第２実施形態における発展演出態様選択テーブル２２２ｃは、連続変身演出の種別、および特別図柄の抽選結果と、発展演出の演出態様（演出時間）とが一対一対応となっている。具体的には、演出種別として連続変身演出Ａ２が実行された場合には、演出時間が３８秒間の発展演出が選択される。即ち、今回の変動表示が当たりスーパーリーチであれば、演出時間が３８秒間の当たり発展演出Ａ２が選択され、外れスーパーリーチであれば、演出時間が３８秒間の外れ発展演出Ａ２が選択される。

【０７８４】

同様に、演出種別として連続変身演出Ｂ２が実行された場合には、演出時間が３３秒間の当たり発展演出Ｂ２、または外れ発展演出Ｂ２が選択され、連続変身演出Ｃ２が実行された場合には、演出時間が２８秒の当たり発展演出Ｃ２、または外れ発展演出Ｃ２が選択される。また、演出種別として連続変身演出Ｄ２が実行された場合には、演出時間が２３秒間の当たり発展演出Ｄ２、または外れ発展演出Ｂ２が選択され、連続変身演出Ｅ２が実行された場合には、演出時間が１８秒の当たり発展演出Ｅ２、または外れ発展演出Ｅ２が選択される。このように、連続変身演出の演出種別と、発展演出の演出態様とを対応付けて規定しておくことにより、発展演出の演出種別を選択する際の処理負荷を軽減することができる。

【０７８５】

次に、図５９（ｂ）を参照して、本第２実施形態におけるＲＡＭ２２３について説明する。図５９（ｂ）は、ＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図５９（ｂ）に示した通り、本第２実施形態におけるＲＡＭ２２３は、第１実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成（図１４（ｂ）参照）に対して、表示期間中タイマ２２３ｐと、非押下回数カウンタ２２３ｒと、押下済フラグ２２３ｓと、移行演出フラグ２２３ｔとが追加されている点で相違している。また、成功報知態様タイマ２２３ｉと、失敗報知態様タイマ２２３ｊとが削除されている点でも相違している。

【０７８６】

表示期間中タイマ２２３ｐは、１の変身演出態様が開始されてから、当該変身演出態様の表示期間が終了するまでの期間を計時するタイマである。この表示期間中タイマ２２３ｐは、メイン処理（図３３参照）の中で１ミリ秒毎に実行される有効期間中処理２の中で値が１ずつ更新される（図６３のＳ４５１１参照）。

【０７８７】

非押下回数カウンタ２２３ｒは、１の連続変身演出において、枠ボタン２２の押下が検出されなかった操作有効期間の連続回数をカウントするためのカウンタである。この非押下回数カウンタ２２３ｒは、操作有効期間において枠ボタン２２が１回も押下されていない場合に、値に１が加算される（図６３のＳ４５１４参照）。この非押下回数カウンタ２２３ｒの値と、期間選択テーブル２２２ｄの規定内容とに基づいて、変身演出態様の表示期間（および操作有効期間）の長さが決定される。

【０７８８】

押下済フラグ２２３ｓは、１の操作有効期間において、枠ボタン２２に対する押下を検出したか否かを示すフラグであり、オンであれば枠ボタン２２に対する押下を検出済みであることを意味する。一方、オフであれば、当該操作有効期間の間に一度も枠ボタン２２が押下されていないことを意味する。この押下済フラグ２２３ｓは、枠ボタン入力監視・

演出処理２において、操作有効期間の間に枠ボタン２２の押下を最初に検出した場合にオンに設定される（図６１のＳ４１１２参照）。また、操作有効期間の終了時に非押下回数カウンタ２２３ｒの値を更新した後でオフに設定される（図６３のＳ４５１５参照）。

【０７８９】

移行演出フラグ２２３ｔは、実行中の変身演出態様の表示期間が終了するタイミングとなった場合に、移行演出を設定すべきか否かを示すフラグである。この移行演出フラグ２２３ｔがオンであれば、変身演出態様の表示期間が終了するタイミングで移行演出の開始を設定すべきであることを意味し、オフであれば、新たな変身演出態様を設定すべきであることを意味する。この移行演出フラグ２２３ｔは、新たな変身演出態様を設定する場合に、当該変身演出態様が今回の連続変身演出における最後の変身演出態様であると判別された場合にオンに設定される。即ち、変身演出態様の表示期間の終了タイミングが、演出種別毎に規定されている残変動時間の下限値から５秒以内になると判別した場合に、オンに設定される（図６４のＳ５１１６参照）。

【０７９０】

＜第２実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図６１から図６４を参照して、第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図６１を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理２（Ｓ４０２１）の詳細について説明する。この枠ボタン入力監視・演出処理２（Ｓ４０２１）は、第１実施形態における枠ボタン入力監視・演出処理（図３４参照）に代えて実行される処理であり、枠ボタン２２の押下を監視して、押下された状況に応じた制御を行うための処理である。

【０７９１】

この第２実施形態における枠ボタン入力監視・演出処理２（図６１参照）のうち、Ｓ４１０１，Ｓ４１０２の各処理では、それぞれ第１実施形態における枠ボタン入力監視・演出処理（図３４参照）のＳ４１０１，Ｓ４１０２の各処理と同一の処理が実行される。

【０７９２】

また、第２実施形態における枠ボタン入力監視・演出処理２（図６１参照）では、Ｓ４１０２の処理において、枠ボタン２２の押下を検出したと判別した場合は（Ｓ４１０２：Ｙｅｓ）、次に、押下済フラグ２２３ｓがオンであるか否か判別する（Ｓ４１１１）。Ｓ４１１１の処理において、押下済フラグ２２３ｓがオンであると判別した場合は（Ｓ４１１１：Ｙｅｓ）、今回検出した押下が、操作有効期間における初回の押下ではないことを意味するので、そのまま本処理を終了する。

【０７９３】

一方、Ｓ４１１１の処理において、押下済フラグ２２３ｓがオフであると判別した場合は（Ｓ４１１１：Ｎｏ）、操作有効期間における最初の押下を検出したことを意味するので、まず、押下済フラグ２２３ｓをオンに設定する（Ｓ４１１２）。そして、非押下回数カウンタ２２３ｒの値を０にリセットし（Ｓ４１１３）、押下に対応する押下演出を設定して（Ｓ４１１４）、本処理を終了する。なお、押下演出とは、枠ボタン２２が押下されたことを遊技者に対して報知するための演出であり、例えば、枠ボタン２２を模した画像が押し込まれた態様の画像を表示させたり、所定の効果音を発生させる演出のことである。

【０７９４】

次に、図６２を参照して、演出更新処理２（Ｓ４０２２）について説明する。この演出更新処理２（Ｓ４０２２）は、第１実施形態における演出更新処理（図３６参照）に代えて実行される処理であり、演出更新処理（図３６参照）と同様に、変動表示の実行中において、残りの変動時間や各種タイマの値等に応じて演出態様を可変させるための処理である。

【０７９５】

この第２実施形態における演出更新処理２（図６２参照）のうち、Ｓ４３０１～Ｓ４３０４，Ｓ４３１０、およびＳ４３１１の各処理では、それぞれ第１実施形態における演出更新処理（図３６参照）のＳ４３０１～Ｓ４３０４，Ｓ４３１０、およびＳ４３１１の各

処理と同一の処理が実行される。
【０７９６】
　また、第２実施形態における演出更新処理２（図６２参照）では、Ｓ４３０４の処理において、有効期間フラグ２２３ｅがオンであると判別した場合に（Ｓ４３０４：Ｙｅｓ）、第１実施形態における有効期間中処理（図３７（ｂ）参照）に代えて、有効期間中処理２を実行し（Ｓ４３２１）、本処理を終了する。この有効期間中処理２（Ｓ４３２１）は、第１実施形態における有効期間中処理（図３７（ｂ）参照）と同様に、操作有効期間の終了タイミングを判別するための処理である。この有効期間中処理２（Ｓ４３２１）の詳細については、図６３を参照して後述する。
【０７９７】
　また、演出更新処理２（図６２参照）では、Ｓ４３０４の処理において有効期間フラグ２２３ｅがオフであると判別した場合に（Ｓ４３０４：Ｎｏ）、次いで、表示期間中タイマ２２３ｐの値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ４３２２）、０であると判別した場合は（Ｓ４３２２：Ｎｏ）、処理をＳ４３１０へと移行する。一方、Ｓ４３２２の処理において、表示期間中タイマ２２３ｐの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ４３２２：Ｙｅｓ）、表示期間中処理を実行して（Ｓ４３２３）、本処理を終了する。この表示期間中処理（Ｓ４３２３）は、変身演出態様の表示期間が終了するタイミングを判別するための処理であり、その詳細については図６４を参照して後述する。
【０７９８】
　次に、図６３を参照して、上述した有効期間中処理２（Ｓ４３２１）の詳細について説明する。この有効期間中処理２（Ｓ４３２１）は、上述した通り、操作有効期間の終了タイミングを判別するための処理である。
【０７９９】
　有効期間中処理２（図６３参照）では、まず、有効期間タイマ２２３ｆの値と、表示期間中タイマ２２３ｐの値とを共に１ずつ減算して更新する（Ｓ４５１１）。次いで、減算後の有効期間タイマ２２３ｆの値が０になったか（操作有効期間の終了タイミングになったか）否かを判別し（Ｓ４５１２）、０になっていなければ（Ｓ４５１２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【０８００】
　一方、Ｓ４５１２の処理において、有効期間タイマ２２３ｆの値が０になったと判別した場合は（Ｓ４５１２：Ｙｅｓ）、押下済フラグ２２３ｓがオンであるか否かを判別する（Ｓ４５１３）。Ｓ４５１３の処理において、押下済フラグ２２３ｓがオフであると判別した場合は（Ｓ４５１３：Ｎｏ）、今回の操作有効期間の間に、枠ボタン２２に対する押下が検出されなかったことを意味するので、非押下回数カウンタ２２３ｒの値に１を加算して更新し（Ｓ４５１４）、処理をＳ４５１５へと移行する。
【０８０１】
　これに対して、Ｓ４５１３の処理において、押下済フラグ２２３ｓがオンであると判別した場合は（Ｓ４５１３：Ｙｅｓ）、操作有効期間の間に少なくとも１回、枠ボタン２２に対する押下を検出しているので、Ｓ４５１４の処理をスキップして、処理をＳ４５１５へと移行する。Ｓ４５１５の処理では、有効期間フラグ２２３ｅをオフに設定することで操作有効期間の終了を設定すると共に、押下済フラグ２２３ｓをオフに設定して（Ｓ４５１５）、本処理を終了する。
【０８０２】
　この有効期間中処理２（図６３参照）を実行することにより、枠ボタン２２に対する押下が検出されなかった操作有効期間の連続回数を示す非押下回数カウンタ２２３ｒの値を適切に更新することができる。よって、その後の操作有効期間を、適切な長さに設定することができる。
【０８０３】
　次に、図６４を参照して、上述した表示期間中処理（Ｓ４３２３）の詳細について説明する。図６４は、この表示期間中処理（Ｓ４３２３）を示すフローチャートである。

【０８０４】
表示期間中処理（図６４参照）では、まず、表示期間中タイマ２２３ｐの値を１減算し（Ｓ５１０１）、次いで、減算後の表示期間中タイマ２２３ｐの値が０であるか否かを判別する（Ｓ５１０２）。Ｓ５１０２の処理において、減算後の表示期間中タイマ２２３ｐの値が０でないと判別した場合は（Ｓ５１０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【０８０５】
一方、Ｓ５１０２の処理において、減算後の表示期間中タイマ２２３ｐの値が０になったと判別した場合は（Ｓ５１０２：Ｙｅｓ）、変身演出態様の表示期間が終了するタイミングであることを意味するので、新たな変身演出態様、または移行演出のいずれかを設定するための処理を実行する。
【０８０６】
具体的には、まず、移行演出フラグ２２３ｔがオンであるか否かを判別し（Ｓ５１０３）、オンであると判別した場合は（Ｓ５１０３：Ｙｅｓ）、移行演出を設定すべきであることを意味するため、まず、今回の演出種別に対応する発展演出の態様を、発展演出態様選択テーブル２２２ｃ（図６０（ｂ）参照）から選択して、その読み出した発展演出の態様に対応するデータを発展演出格納エリア２２３ｍに格納する（Ｓ５１０４）。次いで、残りの変動時間と、Ｓ５１０４の処理で発展演出態様選択テーブル２２２ｃから選択した発展演出の演出時間との差分を、今回設定する移行演出の演出時間に設定して（Ｓ５１０５）、本処理を終了する。このＳ５１０５の処理を実行することにより、発展演出の演出時間と、残りの変動時間との差分を移行演出の演出時間によりカバーすることができるので、変動表示の終了タイミングと、発展演出の終了タイミングとを一致させることができる。
【０８０７】
一方、Ｓ５１０３の処理において、移行演出フラグ２２３ｔがオフであると判別した場合は（Ｓ５１０３：Ｎｏ）、新たに変身演出態様を設定すべきであることを意味するため、まず、非押下回数カウンタ２２３ｒの値に対応する変身演出態様の表示期間、および操作有効期間を、期間選択テーブル２２２ｄから読み出す（Ｓ５１０６）。次いで、読み出した表示期間は、今回設定されている連続変身演出の演出期間の範囲内であるかを判別する（Ｓ５１０７）。より具体的には、現時点の残変動時間から、読み出した表示期間を減じた時間が、演出種別毎に予め定められている下限値以上となるか否かを判別する。
【０８０８】
Ｓ５１０７の処理において、変身演出態様の表示期間が連続変身演出の演出期間の範囲を超えると判別した場合は（Ｓ５１０７：Ｎｏ）、変身演出態様の表示期間を、連続変身演出の演出期間に収めるために、最も短い５秒間の表示期間を設定する。即ち、表示期間中タイマ２２３ｐに対して５秒に対応するタイマ値を設定すると共に、有効期間タイマ２２３ｆに４秒に対応するタイマ値を設定する（Ｓ５１０８）。次いで、設定した表示期間で失敗報知態様が表示される種別の変身演出態様を設定し（Ｓ５１０９）、移行演出フラグ２２３ｔ、および有効期間フラグ２２３ｅを共にオンに設定して（Ｓ５１１０）、本処理を終了する。即ち、長い操作有効期間が選択され、変身演出態様の終了タイミングが連続変身演出の演出期間を超えてしまうと判別された場合には、最短の表示期間に切り替えられると共に、連続変身演出が打ち切られる。
【０８０９】
Ｓ５１０７の処理において、変身演出態様の終了タイミングが、連続変身演出の演出期間の範囲内であると判別した場合は（Ｓ５１０７：Ｙｅｓ）、Ｓ５１０６の処理で読み出した表示期間に対応するタイマ値を表示期間中タイマ２２３ｐに設定すると共に、読み出した操作有効期間に対応するタイマ値を有効期間タイマ２２３ｆに設定する（Ｓ５１１１）。次いで、有効期間フラグ２２３ｅをオンに設定することで操作有効期間を開始させる（Ｓ５１１２）。
【０８１０】
Ｓ５１１２の処理が終了すると、次に、Ｓ５１０６の処理で読み出した表示期間が経過

するタイミング（変身演出態様の終了タイミング）が、連続変身演出の演出時間が終了する５秒前以降であるか（下限の残変動時間に対して５秒以内であるか）否かを判別し（Ｓ５１１３）、表示期間が経過する時点で演出期間に対して５秒以上の余裕があると判別した場合は（Ｓ５１１３：Ｎｏ）、変身回数カウンタ２２３ｇの値に１を加算して更新し（Ｓ５１１４）、Ｓ５１１１の処理で設定した表示期間で終了する、成功報知態様を伴う変身演出態様の実行を設定して（Ｓ５１１５）、本処理を終了する。

【０８１１】

一方、Ｓ５１１３の処理において、表示期間の終了タイミングが、演出期間が終了する５秒前以降であると判別した場合は（Ｓ５１１３：Ｙｅｓ）、今回設定する操作有効期間で連続変身演出を終了させるために、移行演出フラグ２２３ｔをオンに設定する（Ｓ５１１６）。そして、変身回数カウンタ２２３ｇの値が４であるか否かを判別し（Ｓ５１１７）、値が４であると判別した場合は（Ｓ５１１７：Ｙｅｓ）、処理をＳ５１１４へと移行して５回目の成功報知態様の実行を設定する。本第２実施形態でも、第１実施形態と同様に、成功報知態様の最大回数は５回であり、５回目の成功報知態様を設定した後は、直接移行演出を実行する構成としている。

【０８１２】

これに対し、Ｓ５１１７の処理において、変身回数カウンタ２２３ｇの値が４でない（３以下である）と判別した場合は（Ｓ５１１７：Ｎｏ）、Ｓ５１１１の処理で設定した表示期間の経過時に終了する、失敗報知態様を伴う変身演出態様の実行を設定して（Ｓ５１１８）、本処理を終了する。

【０８１３】

この表示期間中処理を実行することにより、枠ボタン２２に対する押下を検出しなかった操作有効期間の連続回数に応じて操作有効期間の長さを可変させることができる。

【０８１４】

以上説明した通り、本第２実施形態におけるパチンコ機１０では、連続変身演出の各操作有効期間において遊技者が枠ボタン２２を押下したか否かを判別し、枠ボタン２２に対する押下が行われなかった操作有効期間が連続しているほど、設定される操作有効期間が長くなる構成としている。このように構成することで、上記第１実施形態と同様に、遊技者が枠ボタン２２を積極的に押下した場合にのみ、変身回数（成功報知態様の表示回数）を演出種別毎に設定された上限回数に到達させることが可能としている。よって、上限回数まで変身を行わせたいと考える遊技者に対して、枠ボタン２２を積極的に押下させることができるので、遊技者の連続変身演出に対する参加意欲を向上させることができる。

【０８１５】

なお、本第２実施形態では、非押下回数カウンタ２２３ｒの各値に対して、１の変身演出態様の表示期間が対応付けられていたが、これに限られるものではない。枠ボタン２２の押下を検出しなかった操作有効期間の連続回数によって、選択される表示期間の傾向を異ならせることができればよく、例えば、非押下回数カウンタ２２３ｒの各値に対して、選択すべき表示期間の候補を複数対応付けて規定する構成としてもよい。そして、候補の中から抽選により１の表示期間を選択する構成としてもよい。また、表示期間の抽選においては、非押下回数カウンタ２２３ｒの値が大きいほど、長い表示期間が選択される割合を高くする構成としてもよい。このように構成することで、設定される表示期間の長さにランダム性を付与することができる。更に、この場合において、特別図柄の抽選結果に応じて、選択され易い表示期間を異ならせる構成としても良い。このように構成することで、成功報知態様の表示回数だけでなく、変身演出態様の表示期間の長さにも注目して遊技を行わせることができるので、連続変身演出の実行中における遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【０８１６】

本第２実施形態では、枠ボタン２２の押下を検出しなかった操作有効期間の連続回数に応じて、設定する操作有効期間の長さを可変させる構成としていたが、これに限られるものではない。遊技者が枠ボタン２２を押下した方が、より多くの成功報知態様の表示回数

となり易く設定できればよく、例えば、枠ボタン２２の押下を検出した操作有効期間の連続回数をカウントする構成としてもよい。そして、カウントした連続回数が多いほど、設定される操作有効期間の長さが短くなるように構成してもよい。そして、枠ボタン２２を積極的に押下して連続回数のカウント値を多くし、より短い操作有効期間が設定されなければ、演出種別毎に設定されている上限の変身回数に到達する前に連続変身演出が終了するように構成してもよい。このように構成することで、上述した第２実施形態と同様に、より多くの成功報知態様を表示させたい遊技者に対して、積極的に枠ボタン２２を押下させることができる。即ち、連続変身演出に対する参加意欲を向上させることができる。

【０８１７】

本第２実施形態では、枠ボタン２２に対する押下が検出されなかった連続回数を、１の連続変身演出内でカウントする構成としていたが、これに限られるものではなく、過去の連続変身演出における連続回数を引き継いでカウントする構成としてもよい。即ち、前回の連続変身演出の終了時における非押下回数カウンタ２２３ｒのカウンタ値を保持しておき、次の連続変身演出では、保持しておいた非押下回数カウンタ２２３ｒの値からカウントを開始する構成としてもよい。この場合において、非押下回数カウンタ２２３ｒそのものを前回の連続変身演出の終了時における状態のまま保持してもよいし、連続変身演出の終了時に、非押下回数カウンタ２２３ｒの値をＲＡＭ２２３の所定の記憶領域に退避させておき、連続変身演出の開始時に、退避させておいたカウンタ値を再度、非押下回数カウンタ２２３ｒに対してセットする構成としてもよい。このように構成することで、１の連続変身演出における遊技者の操作状況を、次回以降にも引き継ぐことができるので、操作を行わなかった場合の影響をより大きくすることができる。よって、遊技者に対してより積極的に枠ボタン２２を押下させることができる。

【０８１８】

＜第３実施形態＞

次いで、図６５から図６７を参照して、第３実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１実施形態では、連続変身演出の演出種別毎に、変身の上限回数が定められており、変身回数が上限回数未満で、且つ、残変動時間が下限値以上となっている状態で操作有効期間が終了した場合には、必ず変身に成功する（成功報知態様が表示される）構成としていた。

【０８１９】

これに対して本第３実施形態では、変身回数が上限回数未満の場合に、成功報知態様を表示させるか否かを抽選により決定する構成としている。また、成功報知態様が表示される割合は、大当たりとなる変動表示の方が、外れとなる変動表示よりも高くなるように構成している。これにより、成功報知態様の表示回数が多くなった場合における、大当たりに対する期待度を第１実施形態よりも更に向上させている。更に、操作有効期間が経過することにより実行される抽選よりも、枠ボタン２２を押下することで実行される抽選の方が、成功報知態様が表示される割合が高くなる構成としている。

【０８２０】

この第３実施形態におけるパチンコ機１０が、第１実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【０８２１】

＜第３実施形態における電気的構成＞

まず、図６５を参照して、本第３実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２について説明する。図６５（ａ）は、第３実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成を

示したブロック図である、図６５（ａ）に示した通り、本第３実施形態におけるＲＯＭ２２２は、第１実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成（図１４（ａ）参照）に対して、変身可否判定テーブル２２２ｅが追加されている点で相違している。

【０８２２】

変身可否判定テーブル２２２ｅは、報知態様（成功報知態様、または失敗報知態様）の表示条件が成立した場合に、成功報知態様を表示させるか、失敗報知態様を表示させるかを判定するために参照されるデータテーブルである。この変身可否判定テーブル２２２ｅの詳細について、図６５（ｂ）を参照して説明する。

【０８２３】

図６５（ｂ）は、この変身可否判定テーブル２２２ｅの規定内容を示した図である。図６５（ｂ）に示した通り、変身可否判定テーブル２２２ｅには、連続変身演出が設定されている変動表示の変動種別（当たりスーパーリーチであるか、外れスーパーリーチであるか）、および操作有効期間の終了条件毎に、成功報知態様の表示が決定される演出カウンタ２２３ｎのカウンタ値（乱数値）の範囲が対応付けて規定されている。

【０８２４】

具体的には、図６５（ｂ）に示した通り、変動種別が当たりスーパーリーチであり、且つ、枠ボタン２２の押下を検出したことにより操作有効期間が終了した場合、演出カウンタ２２３ｎの値として「０～７９」の範囲が対応付けて規定されている。演出カウンタ２２３ｎの取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、成功報知態様を表示させると判別されるカウンタ値（乱数値）の個数が８０個なので、当たりスーパーリーチの実行中において、操作有効期間が終了した場合に成功報知態様が表示される割合は８０％（８０／１００）である。

【０８２５】

一方、変動種別が外れスーパーリーチであり、且つ、枠ボタン２２の押下を検出したことにより操作有効期間が終了した場合、演出カウンタ２２３ｎの値として「５０～９９」の範囲が対応付けて規定されている。演出カウンタ２２３ｎの取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、成功報知態様を表示させると判別されるカウンタ値（乱数値）の個数が５０個なので、外れスーパーリーチの実行中において、操作有効期間が終了した場合に成功報知態様が表示される割合は５０％（５０／１００）である。

【０８２６】

このように、当たりスーパーリーチの実行中に操作有効期間が終了すると、８０％の割合で成功報知態様が表示されるのに対し、外れスーパーリーチの実行中に操作有効期間が終了しても、５０％の割合でしか成功報知態様が表示されないので、成功報知態様の表示回数が増加するほど、当たりスーパーリーチが実行されている可能性が高くなる。よって、成功報知態様がより多くの回数継続することを願って連続変身演出中における遊技を行わせることができる。

【０８２７】

また、図６５（ｂ）に示した通り、変動種別が当たりスーパーリーチであり、且つ、枠ボタン２２の押下を検出せずに操作有効期間終了した場合、演出カウンタ２２３ｎの値として「０～４９」の範囲が規定されている。演出カウンタ２２３ｎの取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、成功報知態様を表示させると判別されるカウンタ値（乱数値）の個数が５０個なので、当たりスーパーリーチの実行中において、操作有効期間が終了した場合に成功報知態様が表示される割合は５０％（５０／１００）である。

【０８２８】

一方、変動種別が外れスーパーリーチであり、且つ、ボタン２２の押下を検出せずに操作有効期間終了した場合、演出カウンタ２２３ｎの値として「６０～９９」の範囲が対応付けて規定されている。演出カウンタ２２３ｎの取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、成功報知態様を表示させると判別されるカウンタ値（乱数値）の個数が４０個なので、外れスーパーリーチの実行中において、操作有効期間が終了した場合に成功報知態様が表示される割合は４０％（４０／１００）である。

【０８２９】
このように、当たりスーパーリーチの実行中に操作有効期間が終了すると、５０％の割合で成功報知態様が表示されるのに対し、外れスーパーリーチの実行中に操作有効期間が終了しても、４０％の割合で成功報知態様が表示される。即ち、枠ボタン２２の押下を検出したことにより操作有効期間が終了した場合に比較して、当たりスーパーリーチの場合と、外れスーパーリーチの場合とで成功報知態様の表示が決定される割合の差が少なくなっている。よって、枠ボタン２２を押下せずに操作有効期間を経過させた場合は、成功報知態様が表示されても、大当たり期待度がそれほど高くならない。このため、連続変身演出の実行中に大当たり期待度をより正確に推測したいと考える遊技者に対して、積極的に枠ボタン２２を押下させることができる。

【０８３０】
また、枠ボタン２２を押下せずに操作有効期間を経過させた場合には、当たりスーパーリーチの実行中であっても、５０％の割合でしか成功報知態様が表示されない構成としている。即ち、枠ボタン２２の押下を検出して操作有効期間が終了した場合よりも、成功報知態様が表示され難い構成となっている。言い換えれば、枠ボタン２２をあまり押下しない遊技者が遊技を行うと、大当たりとなる場合にも、比較的少ない成功報知態様の表示回数で、連続変身演出が終了し易くなる。よって、少ない成功報知態様の表示回数で大当たりとなる場合を増加させることができるので、少ない成功報知態様の表示回数で連続変身演出が終了したとしても、大当たりに対する期待感を抱かせることができる。

【０８３１】
＜第３実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞
次に、図６６、および図６７を参照して、第３実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図６６は、枠ボタン入力監視・演出処理３（Ｓ４０３１）を示すフローチャートである。

【０８３２】
枠ボタン入力監視・演出処理３（図６６参照）は、第１実施形態における枠ボタン入力監視・演出処理（図３４参照）に代えてメイン処理の中で実行される処理であり、操作有効期間の間に枠ボタン２２に対する押下を検出した場合に、対応する演出を設定するための処理である。

【０８３３】
この枠ボタン入力監視・演出処理３（図６６参照）のうち、Ｓ４１０１、およびＳ４１０２の各処理では、それぞれ第１実施形態における枠ボタン入力監視・演出処理（図３４参照）のＳ４１０１、およびＳ４１０２の各処理と同一の処理が実行される。また、本第３実施形態における枠ボタン入力監視・演出処理３（図６６参照）では、Ｓ４１０２の処理において、枠ボタン２２の押下を検出したと判別した場合に（Ｓ４１０２：Ｙｅｓ）、第１実施形態における変身設定処理（図３５参照）に代えて、変身設定処理３を実行し（Ｓ４１２１）、本処理を終了してメイン処理（図３３参照）に戻る。この変身設定処理３（Ｓ４１２１）の詳細について、図６７を参照して説明する。

【０８３４】
図６７は、変身設定処理３（Ｓ４１２１）を示すフローチャートである。この変身設定処理３（Ｓ４１２１）は、第１実施形態における変身設定処理（図３５参照）と同様に、残変動時間や変身回数等に応じて対応する報知態様の表示を設定するための処理である。

【０８３５】
この変身設定処理３（図６７参照）のうち、Ｓ４２０１～Ｓ４２０８、およびＳ４２１０～Ｓ４２１２の各処理では、それぞれ第１実施形態における変身設定処理（図３５参照）のＳ４２０１～Ｓ４２０８、およびＳ４２１０～Ｓ４２１２の各処理と同一の処理が実行される。

【０８３６】
また、本第３実施形態における変身設定処理３（図６７参照）では、Ｓ４２０３の処理において、変身回数カウンタ２２３ｇの値が、今回の連続変身演出の演出種別に対応する

上限の変身回数未満であると判別した場合に（Ｓ４２０３：Ｎｏ）、残りの変動時間が成功報知態様を表示可能（変身が可能）な期間内であるか否かを判別する（Ｓ４２２１）。即ち、残りの変動時間が、演出種別毎に規定されている下限値以上となっているかを判別する。

【０８３７】

Ｓ４２２１の処理において、成功報知態様の表示（変身）が可能な期間ではないと判別した場合は（Ｓ４２２１：Ｎｏ）、失敗報知態様の設定、および発展演出の演出種別の選択を行うために、処理をＳ４２０４へと移行する。一方、Ｓ４２２１の処理において、現在が成功報知態様の表示を設定可能な期間内であると判別した場合は（Ｓ４２２１：Ｙｅｓ）、まず、変身可否判定テーブル２２２ｅ（図６６（ｂ）参照）と、演出カウンタ２２３ｎの値とを読み出す（Ｓ４２２２）。次いで、演出カウンタ２２３ｎの値が、変身可否判定テーブル２２２ｅに規定されている、成功報知態様の表示決定（変身の成功）に対応するカウンタ値に一致するかを判別する（Ｓ４２２３）。

【０８３８】

Ｓ４２２３の処理において、成功報知態様の表示決定に対応するカウンタ値であると判別した場合は（Ｓ４２２３：Ｙｅｓ）、成功報知態様を表示させるために、Ｓ４２１０へと処理を移行する。一方、Ｓ４２２３の処理において、成功報知態様の表示決定に対応するカウンタ値でないと判別した場合は（Ｓ４２２３：Ｎｏ）、失敗報知態様を表示させるために、処理をＳ４２０４へと移行する。

【０８３９】

この変身設定処理３により、成功報知態様を表示するか否かを変動表示の種別、および操作有効期間の終了条件に応じた抽選確率で抽選することができるので、成功報知態様の表示回数に基づいて、遊技者に対して今回の変動表示の結果が当たりとなるのかどうかを予測させることができる。よって、操作有効期間が終了した後に表示される報知態様の種別により注目して遊技を行わせることができる。

【０８４０】

以上説明した通り、本第３実施形態におけるパチンコ機１０では、連続変身演出が設定された変動表示の変動種別に応じて、成功報知態様の表示が決定される割合を異ならせ、大当たりとなる場合の方が、外れの場合よりも高い割合で成功報知態様の表示が決定される構成としている。このように構成することで、成功報知態様が表示されるか否かにより注目して遊技を行わせることができる。また、少しでも多くの回数、成功報知態様が表示されるのか否かを確認して、大当たりの期待度をより正確に判定したいと考える遊技者に対して、積極的に枠ボタン２２を押下させることができる。よって、連続変身演出に対する参加意欲を向上させることができる。

【０８４１】

また、本第３実施形態でも、上述した第１実施形態と同様に、枠ボタン２２を押下して操作有効期間を打ち切ることにより、演出種別毎に設定されている上限回数まで成功報知態様が表示され得る構成としている。即ち、本第３実施形態では、遊技者が枠ボタン２２を積極的に押下して操作有効期間を途中で打ち切り、且つ、成功報知態様を表示させるか否かの抽選に当選し続けた場合に、上限回数まで成功報知態様が表示され得る構成としている。このため、第１実施形態に比べると、成功報知態様が表示される回数が少なくなり易い。つまり、当たりとなる場合も、外れとなる場合も、成功報知態様の表示回数が比較的少なくなり易いので、少ない回数で連続変身演出が終了したとしても、当たりとなることに対して期待感を抱かせることができる。よって、遊技者の連続変身演出に対する興趣をより向上させることができる。

【０８４２】

また、本第３実施形態では、枠ボタン２２の押下を検出したことに基づいて操作有効期間が終了した場合と、枠ボタン２２の押下を検出せずに操作有効期間が終了した場合とで、成功報知態様を表示させるか否かの抽選確率を異ならせている。そして、枠ボタン２２の押下を検出せずに操作有効期間が終了した場合には、当たりスーパーリーチの場合と外

れスーパーリーチの場合とで、成功報知態様の表示が決定される抽選確率の差が少なくなるように構成している。このように構成することで、枠ボタン２２を押下せずに操作有効期間を経過させた場合は、成功報知態様が表示されても、大当たり期待度がそれほど高くならないので、連続変身演出の実行中に大当たり期待度をより正確に推測したいと考える遊技者に対して、積極的に枠ボタン２２を押下させることができる。

【０８４３】

なお、本第３実施形態では、成功報知態様を表示するか否かの抽選に漏れた場合に、失敗報知態様を表示させて連続変身演出を終了させる構成としていたが、必ずしも連続変身演出を終了させる必要はない。例えば、成功報知態様を表示させる回数でなく、操作有効期間を設定する回数の上限値を定めておき、当該上限値に到達するまでは、失敗報知態様が表示されたとしても連続変身演出を継続させる（失敗報知態様の終了後に新たな操作有効期間を設定する）構成としても良い。このように構成することで、成功報知態様の表示抽選を、より多くの回数に渡って行わせることができる。また、積極的に枠ボタン２２を押下して操作有効期間を打ち切ることにより、更に多くの回数に渡って成功報知態様の表示抽選を行わせることができる。よって、成功報知態様が表示された割合から、当たりとなるのか、外れとなるのかを遊技者により正確に予測させることができる。従って、連続変身演出においてより積極的に枠ボタン２２を押下させることができる。

【０８４４】

本第３実施形態では、特別図柄の抽選結果によらず、枠ボタン２２を押下した場合の方が、枠ボタン２２の押下を検出せずに操作有効期間が経過した場合よりも成功報知態様を表示するか否かの抽選における当選確率を高く構成していたが、これに限られるものではない。例えば、特別図柄の抽選が大当たりとなった場合には、枠ボタン２２を押下した方が、成功報知態様の表示抽選の当選確率を高くする一方で、特別図柄の抽選が外れとなった場合には、枠ボタン２２を押下してもしなくても当選確率が同一となるように構成してもよい。このように構成することで、枠ボタン２２を押下して成功報知態様が表示された場合における、大当たり期待度をより高めることができるので、遊技者に対してより積極的に枠ボタン２２を押下させることができる。また、例えば、枠ボタン２２を押下した方が、成功報知態様の表示抽選の当選確率を高くする一方で、特別図柄の抽選が外れとなった場合には、枠ボタン２２を押下した場合に当選確率が低くなるように構成してもよい。このように構成することで、枠ボタン２２を押下して成功報知態様が表示された場合に、大当たり期待度をより高くすることができる。また、成功報知態様を表示させるか否かの抽選確率を、特別図柄の抽選結果のみに依存させる構成としてもよい。つまり、操作有効期間中に枠ボタン２２の押下を検出した場合も、枠ボタン２２の押下を検出せずに操作有効期間が経過した場合も、同一の確率で成功報知態様を表示させるか否かの抽選を行う構成としてもよい。

【０８４５】

＜第４実施形態＞

次に、図６８から図７２を参照して、第４実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第３実施形態では、成功報知態様を表示させるか否かを抽選により決定し、抽選に当選した場合に成功報知態様を表示させる構成としていた。また、当たりスーパーリーチの実行中の方が、外れスーパーリーチの実行中よりも成功報知態様の表示決定がなされる抽選確率を高く設定していた。これにより、成功報知態様の表示回数が増加するほど、遊技者の大当たりに対する期待感をより向上きる構成としていた。

【０８４６】

これに対して本第４実施形態では、１の連続変身演出における所定期間（前半２回の操作有効期間）の間に、枠ボタン２２に対する押下状況（遊技者の操作状況）を判別し、当該判別結果に応じて成功報知態様が設定される割合を可変させる構成としている。つまり、連続変身演出において、操作有効期間が設定された場合に積極的に枠ボタン２２を押下する遊技者であるか否かを判別し、判別結果に応じて当たりか否かの期待度を示唆する方式（報知態様を選択する際の選択率）を異ならせる構成としている。

【０８４７】
この第４実施形態におけるパチンコ機１０が、第３実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第３実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第３実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【０８４８】
＜第４実施形態における電気的構成＞
まず、図６８、および図６９を参照して、本第４実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成について説明する。まず、図６８を参照し、ＲＯＭ２２２の詳細について説明する。まず、図６８（ａ）は、第４実施形態における発展演出態様選択テーブル２２２ｃを示すブロック図である。

【０８４９】
図６８（ａ）に示した通り、本第４実施形態の発展演出態様選択テーブル２２２ｃは、変身回数カウンタ２２３ｇの値、および変動表示の変動種別毎に、選択すべき発展演出の演出態様が対応付けて規定されている。

【０８５０】
なお、変身回数カウンタ２２３ｇの値に応じて発展演出の演出態様を決定できるのは、上述した第２実施形態と同様に、本第４実施形態では操作有効期間が途中で打ち切られることがない構成としているためである。更に、本第４実施形態では、第１実施形態や第３実施形態と同様に、操作有効期間として必ず５秒間が設定される構成となっている。このため、失敗報知態様の表示を設定する時点における変身回数カウンタ２２３ｇの値と、残変動時間との関係が一対一対応となる。例えば、変身回数カウンタ２２３ｇの値が２であれば、５秒間の操作有効期間が３回と、１秒間の成功報知態様が２回とが表示されたことを意味するので、失敗報知態様の表示を設定する時点での経過時間は必ず２８秒となる（連続変身演出が開始されるまでの１１秒＋５秒×３＋１秒×２）。つまり、残変動時間が３２秒となる。よって、失敗報知態様の表示期間である１秒間と、移行演出の表示期間である１秒を加味すると、発展演出として３０秒間の演出を実行すれば、変動表示の終了タイミングと発展演出の終了タイミングとを一致させることができる。

【０８５１】
同様に、変身回数カウンタ２２３ｇの値が４であれば、５秒間の操作有効期間が５回と、１秒間の成功報知態様が４回とが表示されたことを意味するので、失敗報知態様の表示を設定する時点での経過時間は必ず４０秒となる（１１秒＋５秒×５＋１秒×４）。つまり、残変動時間が２０秒となる。よって、失敗報知態様、および移行演出の演出時間を減じた１８秒の発展演出を実行すれば、発展演出の終了タイミングを変動表示の終了タイミングに合わせることができる。

【０８５２】
図６８（ａ）に示した通り、発展演出態様選択テーブル２２２ｃにおいて、変身回数カウンタ２２３ｇの値「２」に対しては、演出時間が３０秒間の発展演出が対応付けて規定されている。即ち、当たりスーパーリーチに対して、演出時間が３０秒間の当たり発展演出Ａ４が、外れスーパーリーチに対して、演出時間が３０秒間の外れ発展演出Ａ４が対応付けて規定されている。

【０８５３】
同様に、変身回数カウンタ２２３ｇの値「３」に対しては、演出時間が２４秒間の発展演出が対応付けて規定されている。即ち、当たりスーパーリーチに対して、演出時間が２４秒間の当たり発展演出Ｂ４が、外れスーパーリーチに対して、演出時間が２４秒間の外

れ発展演出Ｂ４が対応付けて規定されている。また、変身回数カウンタ２２３ｇの値「４，５」に対しては、演出時間が１８秒間の発展演出が対応付けて規定されている。即ち、当たりスーパーリーチに対して、演出時間が１８秒間の当たり発展演Ｃ４が、外れスーパーリーチに対して、演出時間が１８秒間の外れ発展演出Ｃ４が対応付けて規定されている。

【０８５４】

このように、発展演出態様選択テーブル２２２ｃを参照することにより、変身回数カウンタ２２３ｇの値に応じて、残りの変動時間にマッチする発展演出の種別を決定することができるので、発展演出の終了タイミングと、変動表示の終了タイミングとを一致させることができる。

【０８５５】

次に、図６８（ｂ）～（ｄ）を参照して、本第４実施形態における変身可否判定テーブル２２２ｅの詳細について説明する。まず、図６８（ｂ）は、本第４実施形態における変身可否判定テーブル２２２ｅの構成を示したブロック図である。図６８（ｂ）に示した通り、本第４実施形態における変身可否判定テーブル２２２ｅは、連続変身演出において枠ボタン２２を押下する傾向にある遊技者が遊技を行っていると判別された場合に、成功報知態様を表示させるか否かを判別するために用いられる押下傾向用テーブル２２２ｅ１と、枠ボタン２２を押下しない傾向にある遊技者が遊技を行っていると判別された場合に、成功報知態様を表示させるか否かを判別するために用いられる非押下傾向用テーブル２２２ｅ２とで少なくとも構成されている。

【０８５６】

なお、本第４実施形態では、連続変身演出の開始後、２回の操作有効期間に渡って、遊技者の傾向を判別する構成としている。即ち、最初の２回の操作有効期間で２回とも枠ボタン２２の押下を検出した場合は、積極的に枠ボタン２２を押下する傾向の遊技者が遊技を行っていると判別する。一方、それ以外の場合は、枠ボタン２２を押下しない傾向の遊技者が遊技を行っていると判別する。なお、遊技者の傾向を判別するために、最初の２回の操作有効期間では、終了後の報知態様として必ず成功報知態様を設定する構成としている。即ち、遊技者の傾向を判別する前に失敗報知態様を表示させ、連続変身演出を終了させてしまうことが無いように構成されている。

【０８５７】

図６８（ｃ）は、押下傾向用テーブル２２２ｅ１の規定内容を示した図である。図６８（ｃ）に示した通り、押下傾向用テーブル２２２ｅ１には、１の連続変身演出における操作有効期間の設定回数、および変動種別毎に、成功報知態様を表示させると判断される演出カウンタ２２３ｎの値が対応付けて規定されている。

【０８５８】

具体的には、変動種別が当たりスーパーリーチの場合、連続変身演出における３～５回目の操作有効期間に対して、演出カウンタ２２３ｎの値の範囲として「０～７９」が対応付けて規定されている。これにより、連続変身演出の３～５回目の操作有効期間が終了した場合には、８０％の割合で成功報知態様が表示される。

【０８５９】

一方、変動種別が外れスーパーリーチの場合、連続変身演出における３回目の操作有効期間に対して、演出カウンタ２２３ｎの値の範囲として「０～５９」が対応付けて規定され、４回目の操作有効期間に対して、演出カウンタ２２３ｎの値の範囲として「０～３９」が対応付けて規定され、５回目の操作有効期間に対して、演出カウンタ２２３ｎの値の範囲として「０～１９」が対応付けて規定されている。

【０８６０】

このため、外れスーパーリーチが実行されている場合には、当たりスーパーリーチに比較して成功報知態様の表示が決定され難くなる。更に、操作有効期間が多くなるほど、成功報知態様の表示が決定され難くなる。このため、成功報知態様の表示回数が多くなるほど、大当たりとなる期待度が高まる。よって、枠ボタン２２を押下する傾向にある遊技者に対して、成功報知態様がより多くの回数、表示されることを期待して遊技を行わせるこ

とができる。
【０８６１】
図６８（ｄ）は、非押下傾向用テーブル２２２ｅ２の規定内容を示した図である。この非押下傾向用テーブル２２２ｅ２は、押下傾向用テーブル２２２ｅ１（図６８（ｃ）参照）と同様の構成となっている。即ち、図６８（ｄ）に示した通り、１の連続変身演出における操作有効期間の設定回数、および変動種別毎に、成功報知態様を表示させると判断される演出カウンタ２２３ｎの値が対応付けて規定されている。
【０８６２】
具体的には、変動種別が当たりスーパーリーチの場合、連続変身演出における３回目の操作有効期間に対して、演出カウンタ２２３ｎの値の範囲として「０～３９」が対応付けて規定され、４回目の操作有効期間に対して、演出カウンタ２２３ｎの値の範囲として「０～７９」が対応付けて規定され、５回目の操作有効期間に対して、演出カウンタ２２３ｎの値の範囲として「０～３９」が対応付けて規定されている。即ち、当たりスーパーリーチの実行中は、奇数回目（３回目、および５回目）の操作有効期間の終了時に成功報知態様が設定され難くなる一方で、偶数回目（４回目）の操作有効期間の終了時に成功報知態様が設定され易くなる。
【０８６３】
一方、変動種別が外れスーパーリーチの場合、連続変身演出における３回目の操作有効期間に対して、演出カウンタ２２３ｎの値の範囲として「０～６９」が対応付けて規定され、４回目の操作有効期間に対して、演出カウンタ２２３ｎの値の範囲として「０～４９」が対応付けて規定され、５回目の操作有効期間に対して、演出カウンタ２２３ｎの値の範囲として「０～６９」が対応付けて規定されている。即ち、外れスーパーリーチの実行中は、当たりスーパーリーチの場合とは逆に、奇数回目（３回目、および５回目）の操作有効期間の終了時に成功報知態様が設定され易くなる一方で、偶数回目（４回目）の操作有効期間の終了時に成功報知態様が設定され難くなる。
【０８６４】
よって、奇数回目の操作有効期間が終了した後は、失敗報知態様が表示された方が大当たりとなる期待度が高まる一方で、偶数回目の操作有効期間が終了した後は、成功報知態様が表示された方が大当たりとなる期待度が高まる。よって、奇数回目の操作有効期間においては、期間の終了後に失敗報知態様が表示されることを期待して遊技を行わせることができる一方で、偶数回目の操作有効期間においては、期間の終了後に成功報知態様が表示されることを期待して遊技を行わせることができる。
【０８６５】
このように、枠ボタン２２を押下する傾向の遊技者と、押下し難い傾向の遊技者とで、成功報知態様を表示させるか否かの抽選方法（抽選に用いるテーブル）を異ならせている。これにより、枠ボタン２２を押下する傾向の遊技者が遊技を行っている場合には、成功報知態様の表示回数が多くなるほど大当たり期待度が高くなる遊技性を提供することができる。一方で、枠ボタン２２を押下し難い傾向の遊技者が遊技を行っている場合には、奇数回目に成功報知態様が表示されると大当たり期待度が低下し、偶数回目に成功報知態様が表示されると大当たり期待度が向上する遊技性を提供することができる。
【０８６６】
また、１の連続変身演出における最初の２回の操作有効期間において、枠ボタン２２を押下するかしないかで、成功報知態様を表示させるか否かの判定に用いるテーブルを切り替えることができる。即ち、大当たりの期待度を示唆する方法（遊技性）を切り替えることができるので、遊技者に対して好みの示唆方法を選択させることができる。よって、遊技者毎の趣向に合わせた示唆方法を実現することができる。また、１の示唆方法に飽きてしまっても、他方の示唆方法に切り替えることができるので、遊技が単調となってしまうことを防止（抑制）できる。
【０８６７】
なお、本第４実施形態では、大当たりとなる期待度を成功報知態様の表示タイミングか

らより正確に判別できるように、連続変身演出の種別として、最大の変身回数が５回の連続変身演出のみが設定される構成としている。このように構成することで、失敗報知態様が表示される場合を、変身可否判定テーブル２２２ｅに基づく成功報知態様の表示抽選に漏れた場合に限定することができる。よって、大当たりとなる期待度を遊技者により正確に予測させることができる。

【０８６８】

次に、図６９を参照して、本第４実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３について説明する。図６９は、ＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図６９に示した通り、本第４実施形態におけるＲＡＭ２２３は、第３実施形態（および第１実施形態）におけるＲＡＭ２２３の構成（図１４（ｂ）参照）に対して、押下済フラグ２２３ｓと、押下回数カウンタ２２３ｕとが設けられている点で相違する。

【０８６９】

押下済フラグ２２３ｓは、第２実施形態と同様に、１の操作有効期間において枠ボタン２２に対する押下を検出したか否かを示すフラグである。また、押下回数カウンタ２２３ｕは、連続変身演出における前半２回の操作有効期間のうち、枠ボタン２２に対する押下を検出した操作有効期間の回数をカウントするためのカウンタである。この押下回数カウンタ２２３ｕのカウンタ値に基づいて、遊技者の傾向（枠ボタン２２を押下する傾向の遊技者が遊技を行っているのか否か）が判別される。

【０８７０】

＜第４実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図７０から図７２を参照して、第４実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図７０を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理４（Ｓ４０４１）について説明する。この枠ボタン入力監視・演出処理４（Ｓ４０４１）は、第３実施形態における枠ボタン入力監視・演出処理３（図６６参照）に代えて実行され、枠ボタン２２に対する押下を監視して、押下を検出した場合に対応する演出を表示させるための処理である。

【０８７１】

この第４実施形態における枠ボタン入力監視・演出処理４（図７０参照）のうち、Ｓ４１０１，Ｓ４１０２の各処理では、それぞれ第３実施形態における枠ボタン入力監視・演出処理３（図６６参照）のＳ４１０１，Ｓ４１０２の各処理と同一の処理が実行される。

【０８７２】

また、第４実施形態における枠ボタン入力監視・演出処理４では、Ｓ４１０２の処理において、枠ボタン２２に対する押下を検出したと判別した場合に（Ｓ４１０２：Ｙｅｓ）、押下済フラグ２２３ｓがオンであるか否かを判別し（Ｓ４１３１）、押下済フラグ２２３ｓがオンであれば（Ｓ４１３１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【０８７３】

一方、Ｓ４１３１の処理において、押下済フラグ２２３ｓがオフであると判別した場合は（Ｓ４１３１：Ｎｏ）、押下済フラグ２２３ｓをオンに設定し（Ｓ４１３２）、次いで、押下回数カウンタ２２３ｕの値に１を加算して更新する（Ｓ４１３３）。そして、押下を検出したことを遊技者に報知する押下演出を設定して（Ｓ４１３４）、本処理を終了する。この第４実施形態における枠ボタン入力監視・演出処理４（図７０参照）では、押下回数カウンタ２２３ｕを枠ボタン２２に対する押下に応じて更新できるので、遊技者の枠ボタン２２に対する押下の傾向を、押下回数カウンタ２２３ｕの値に応じて判別することができる。

【０８７４】

次に、図７１を参照して、有効期間中処理４（Ｓ４３３１）について説明する。この有効期間中処理４（Ｓ４３３１）は、第３実施形態（および第１実施形態）における有効期間中処理（図３７（ｂ）参照）に代えて実行される処理であり、操作有効期間の終了タイミングで対応する制御を行うため処理である。

【０８７５】

この第４実施形態における有効期間中処理４（図７１参照）のうち、Ｓ４５０１，Ｓ４５０２の各処理では、それぞれ第３実施形態における有効期間中処理（図３７（ｂ）参照）と同一の処理が実行される。また、本第４実施形態における有効期間中処理４（図７１参照）では、Ｓ４５０２の処理において、減算後の有効期間タイマ２２３ｆの値が０であると判別した場合に（Ｓ４５０２：Ｙｅｓ）、次いで、押下済フラグ２２３ｓをオフに設定し（Ｓ４５３１）、変身設定処理４を実行する（Ｓ４５３２）。この変身設定処理４は、第３実施形態における変身設定処理３（図６７参照）と同様に、連続変身演出における報知態様を選択するための処理である。この変身設定処理４（Ｓ４５３２）の詳細については、図７２を参照して後述する。

【０８７６】

Ｓ４５３２の処理が終了すると、次に、変身回数カウンタ２２３ｇの値が２であるか否かを判別する（Ｓ４５３３）。即ち、上述した通り、本第４実施形態では、１回目、および２回目の操作有効期間が終了した後は、必ず成功報知態様が表示される（変身に成功する）。そして、２回の操作有効期間において、遊技者が枠ボタン２２を押下した回数により、遊技者の傾向を判別する。このＳ４５３３の処理では、遊技者の押下の傾向を判別するタイミングとなったか（前半２回の操作有効期間が終了したタイミングであるか）否かを判別している。

【０８７７】

Ｓ４５３３の処理において、変身回数カウンタ２２３ｇの値が２ではないと判別した場合は（Ｓ４５３３：Ｎｏ）、遊技者の押下の傾向を判別するタイミングではないので、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４５３３の処理において、変身回数カウンタ２２３ｇの値が２であると判別した場合には（Ｓ４５３３：Ｙｅｓ）、遊技者の押下の傾向を判別して、成功報知態様を表示させるか否かの抽選に用いるテーブルを設定するためのＳ４５３４～Ｓ４５３６の処理を実行する。

【０８７８】

具体的には、押下回数カウンタ２２３ｕの値が２であるか否かを判別し（Ｓ４５３４）、押下回数カウンタ２２３ｕの値が２であると判別した場合は（Ｓ４５３４：Ｙｅｓ）、成功報知態様を表示させるか否かの抽選（変身可否の判定）に用いるテーブルとして、押下傾向用テーブル２２２ｅ１（図６８（ｃ）参照）を設定し（Ｓ４５３５）、本処理を終了する。押下回数カウンタ２２３ｕの値が２ということは、連続変身演出における前半２回の操作有効期間において、２回とも遊技者が枠ボタン２２を押下していることを意味するため、積極的に枠ボタン２２を押下する遊技者が遊技を行っている可能性が高いからである。

【０８７９】

一方、Ｓ４５３４の処理において、押下回数カウンタ２２３ｕの値が１以下であると判別した場合は（Ｓ４５３４：Ｎｏ）、枠ボタン２２を押下し難い傾向の遊技者が遊技を行っている可能性が高いと判別して、成功報知態様を表示させるか否かの抽選に用いるテーブルとして、非押下傾向用テーブル２２２ｅ２（図６８（ｄ）参照）を設定し（Ｓ４５３６）、本処理を終了する。

【０８８０】

次に、図７２を参照して、上述した変身設定処理４（Ｓ４５３２）の詳細について説明する。図７２は、この変身設定処理４（Ｓ４５３２）を示すフローチャートである。この変身設定処理４（Ｓ４５３２）のうち、Ｓ４２０１，Ｓ４２０２，Ｓ４２０６、およびＳ４２１０～Ｓ４２１２の各処理では、それぞれ第３実施形態における変身設定処理３（図６７参照）のＳ４２０１，Ｓ４２０２，Ｓ４２０６、およびＳ４２１０～Ｓ４２１２の各処理と同一の処理が実行される。

【０８８１】

また、本第４実施形態における変身設定処理４（図７２参照）では、Ｓ４２０２の処理が終了すると、Ｓ４２０２の処理で読み出した変身回数カウンタ２２３ｇの値が２以上であるか否かを判別する（Ｓ４２３１）。Ｓ４２３１の処理において、変身回数カウンタ２

２３ｇの値が２未満であると判別した場合は（Ｓ４２３１：Ｎｏ）、今回の変身設定処理４が、連続変身演出の前半２回の操作有効期間のどちらかが終了したタイミングで実行されたことを意味する。上述した通り、前半２回の操作有効期間が終了した後は、必ず成功報知態様を表示させるので、この場合は、成功報知態様を設定するためのＳ４２１０～Ｓ４２１２の処理を実行して、本処理を終了する。

【０８８２】

一方、Ｓ４２３１の処理において、変身回数カウンタ２２３ｇの値が２以上であると判別した場合は（Ｓ４２３１：Ｙｅｓ）、変身可否判定テーブル２２２ｅのうち、有効期間中処理４（図７１参照）において設定されたテーブル（押下傾向用テーブル２２２ｅ１、または非押下傾向用テーブル２２２ｅ２のいずれか）と、演出カウンタ２２３ｎの値とを読み出す（Ｓ４２２２）。なお、上述した通り、押下傾向用テーブル２２２ｅ１を参照して成功報知態様の表示可否を判定することにより、成功報知態様の表示回数が多くなる程大当たり期待度が高くなる遊技性（期待度の示唆方法）を実現することができる。一方、非押下傾向用テーブル２２２ｅ２を参照して成功報知態様の表示可否を判定することにより、奇数回目の操作有効期間後に成功報知態様が表示されると大当たり期待度が低くなり、偶数回目の操作有効期間後に成功報知態様が表示されると大当たり期待度が高くなる遊技性（期待度の示唆方法）を実現することができる。

【０８８３】

Ｓ４２２２の処理が終了すると、次に、読み出した演出カウンタ２２３ｎの値が、テーブルに規定された成功報知態様の表示（変身の成功）に対応するカウンタ値であるかを判別し（Ｓ４２２３）、成功報知態様の表示（変身の成功）に対応するカウンタ値であれば（Ｓ４２２３：Ｙｅｓ）、成功報知態様を表示させるためのＳ４２１０～Ｓ４２１２の処理を実行して、本処理を終了する。

【０８８４】

一方、Ｓ４２２３の処理において、演出カウンタ２２３ｎの値が、テーブルに規定された成功報知態様の表示に対応するカウンタ値の範囲外であると判別した場合は（Ｓ４２２３：Ｎｏ）、発展演出態様選択テーブル２２２ｃから、変身回数カウンタ２２３ｇの値、および今回の変動表示の変動種別に対応する発展演出の態様を読み出す（Ｓ４２３２）。次いで、選択した発展演出の対応に対応するデータを、発展演出格納エリア２２３ｍに格納し（Ｓ４２０６）、失敗報知態様を設定する（Ｓ４２３３）。次いで、失敗報知態様タイマ２２３ｊの値に対して１秒に対応するタイマ値を設定して（Ｓ４２３４）、本処理を終了する。

【０８８５】

この変身設定処理４（図７２参照）を実行することにより、遊技者の枠ボタン２２に対する押下の傾向に応じて大当たりとなる期待度の示唆方法を可変させることができるので、遊技が単調となってしまうことを防止（抑制）することができる。

【０８８６】

以上説明した通り、第４実施形態におけるパチンコ機１０では、連続変身演出における所定期間の間に、現在遊技を行っている遊技者が枠ボタン２２を押下する傾向にある遊技者であるか否かを判別（識別）可能に構成している。そして、操作有効期間において枠ボタン２２を積極的に押下する傾向の遊技者と、そうでない遊技者とで、連続予告演出における期待度の示唆方法（遊技性）を異ならせる構成としている。即ち、枠ボタン２２を積極的に押下する傾向の遊技者が遊技を行っていると判別された場合には、成功報知態様の表示回数（変身に成功する回数）が多くなる程、大当たりとなる期待度が高くなる示唆方法を設定する構成としている。一方、枠ボタン２２を押下しない傾向の遊技者が遊技を行っていると判別された場合には、奇数回目の操作有効期間後に成功報知態様が表示されると、大当たりとなる期待度が低下し、偶数回目の操作有効期間後に成功報知態様が表示されると、大当たりとなる期待度が向上する示唆方法を設定する構成としている。

【０８８７】

このように構成することで、多様な示唆方法を実現することができるので、遊技者の遊

技に対する興趣を向上させることができる。また、１の連続変身演出における最初の２回の操作有効期間において、枠ボタン２２を押下するかしないかで、成功報知態様を表示させるか否かの判定に用いるテーブルを切り替えることができる。即ち、大当たりの期待度を示唆する方法（遊技性）を切り替えることができるので、遊技者に対して好みの示唆方法を選択させることができる。よって、遊技者毎の趣向に合わせた示唆方法を実現することができる。また、１の示唆方法に飽きてしまっても、他方の示唆方法に切り替えることができるので、遊技が単調となってしまうことを防止（抑制）できる。

【０８８８】

なお、本第４実施形態では、連続変身演出における前半２回の操作有効期間において遊技者の傾向を判別する構成としていたが、遊技者の傾向を判別する方法はこれに限られるものではない。遊技者の傾向を、最初の１回の操作有効期間における押下状況で判別する構成としてもよい。これにより、連続変身演出において、より多くの回数の時間、遊技者毎の傾向に合わせた示唆方法を実行することができる。また、逆に、３回以上の操作有効期間に渡る押下状況に応じて、遊技者の傾向を判別する構成としてもよい。このように構成することで、遊技者の傾向をより正確に判別することができる。また、連続変身演出において設定される操作有効期間とは別に、遊技者の傾向を判別するための期間を設ける構成としても良い。具体的には、例えば、連続変身演出を開始する前に、枠ボタン２２に対する押下を促す演出（押下演出）を１又は複数回表示させ、当該１又は複数の押下演出における押下状況に基づいて、遊技者の傾向を判別する構成としてもよい。このように構成することで、連続変身演出の全ての報知態様を、遊技者の傾向に応じた示唆方法に設定することができる。

【０８８９】

本第４実施形態では、連続変身演出における変身の上限回数として、必ず５回が設定される構成としていた。即ち、失敗報知態様が表示されるのは、変身可否判定テーブル２２２ｅに基づいて実行された、成功報知態様を表示させるか否かの抽選に漏れた場合に限定する構成としていたが、これに限られるものではない。上記各実施形態と同様に、変身の上限回数が異なる複数の種別を設ける構成としても良い。このように構成することで、失敗報知態様が表示された場合に、変身可否判定テーブル２２２ｅに基づく抽選で失敗報知態様が選択されたのではなく、今回の連続変身演出における変身の上限回数に到達したために失敗報知態様が表示された可能性があると遊技者に思わせることができる。よって、変身可否判定テーブル２２２ｅに基づく抽選で失敗報知態様が決定されたと仮定した場合に、大当たりの期待度が低くなるタイミングで失敗報知態様が表示されたとしても、大当たりに対する遊技者の期待度が低下してしまうことを抑制することができる。

【０８９０】

本第４実施形態では、枠ボタン２２を積極的に押下する遊技者に対しては、成功報知態様の表示回数が多くなるほど大当たりとなる期待度が高くなるように構成する一方で、枠ボタン２２をあまり押下しない傾向の遊技者に対しては、奇数回目に連続変身演出が終了すると大当たりとなる期待度が高くなるように構成したが、これに限られるものではない。枠ボタン２２を積極的に押下する遊技者であるか、あまり押下しない遊技者であるかによって期待度の示唆方法が異なっていればよく、例えば、枠ボタン２２を積極的に押下する遊技者に対しては、偶数回目で連続変身演出が終了すると大当たりとなる期待度が高くなる一方、枠ボタン２２を押下しない遊技者に対しては、連続変身演出が少ない変身回数で終了するほど大当たり期待度が高くなる構成としてもよい。また、例えば、変身の回数の傾向を異ならせるのに代えて、又は加えて、変身に成功した（成功報知態様が表示された）場合において大当たり期待度がアップする表示態様の法則を、遊技者の傾向に応じて異ならせる構成としてもよい。具体的には、例えば、枠ボタン２２を押下する傾向の遊技者の場合は、キャラクタ８１１の背面に表示される背面画像の種別によって期待度を示唆する構成としてもよい。即ち、背面画像が荒野→山→海の順で期待度が高くなっていく構成としてもよい。これに対し、枠ボタン２２を押下しない傾向の遊技者の場合は、背面画像はランダムに設定する代わりに、キャラクタ８１１の表情により期待度を示唆する構成

としてもよい。即ち、キャラクタ８１１の表情が、無表情→笑顔→怒り顔の順で期待度が高くなっていく構成としてもよい。また、例えば、連続変身演出の実行中における示唆方法を遊技者の傾向に応じて変更するのに代えて、または加えて、発展演出の内容を傾向に応じて異ならせる構成としてもよい。具体的には、例えば、枠ボタン２２を積極的に押下する遊技者の場合は、発展演出においてキャラクタ８１１が怪獣８１２に対して攻撃を加えるほど、大当たりとなる期待度が高くなる一方で、枠ボタン２２を押下しない遊技者の場合には、キャラクタ８１１が怪獣８１２から攻撃されるほど、大当たりとなる期待度が高くなる構成としてもよい。

【０８９１】

＜第５実施形態＞

次に、図７３から図８２を参照して、第５実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第４実施形態では、１の連続変身演出において、遊技者の枠ボタン２２に対する押下の傾向を判別して、当該判別結果に応じて大当たり期待度の報知方法を異ならせる構成としていた。

【０８９２】

これに対して本第５実施形態では、過去の連続変身演出における遊技者の枠ボタン２２に対する押下の状況から、連続変身演出の態様を異ならせる構成とした。具体的には、枠ボタン２２を積極的に押下する遊技者に対しては、操作有効期間の設定回数が比較的多い演出態様を実行する構成とした。一方で、枠ボタン２２を押下し難い傾向にある遊技者に対しては、操作有効期間の設定回数を少なくする代わりに、長い発展演出を設定する構成とした。これにより、積極的に枠ボタン２２を押下する遊技者に対しては、より多くの回数、枠ボタン２２を押下する機会を与える一方で、押下を行いたくない遊技者には、押下の機会を減らす代わりに、発展演出をより長い時間、楽しませることができる。よって、遊技者毎の趣向に合わせた演出を実行することができる。

【０８９３】

また、本第５実施形態では、連続変身演出において失敗報知態様が表示された場合にも、操作有効期間の設定回数（２回、または５回）が残っていれば、連続変身演出を終了させずに再度、操作有効期間を設定する構成としている。即ち、枠ボタン２２を積極的に押下する傾向の遊技者が遊技を行っているにも拘わらず、操作有効期間が少ない回数で終了してしまうことを防止（抑制）している。

【０８９４】

この第５実施形態におけるパチンコ機１０が、第４実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第４実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第４実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【０８９５】

まず、図７３を参照して、本第５実施形態における発展演出について説明する。本第５実施形態では、上述した通り、枠ボタン２２を押下する傾向の遊技者であるか否かを判別し、判別結果に応じて枠ボタン２２を積極的に押下する傾向（参加頻度が高い傾向）の遊技者に対しては、より多くの操作有効期間を設定する構成としている。また、枠ボタン２２をあまり押下しない傾向（参加頻度が低い傾向）の遊技者に対しては、操作有効期間の設定回数を少なくする一方で、発展演出の演出時間を延ばす構成としている。なお、詳細については後述するが、本第５実施形態では、この演出時間を延ばした発展演出（低参加頻度用の発展演出）の前半において、キャラクタ８１１が洞窟を探索してアイテムを収集する演出を実行する構成としている。発見したアイテムは、その後に行われる怪獣８１２

とのバトルにおいて、キャラクタ８１１を有利とするものである。この洞窟を探索する演出（探索演出）は、キャラクタ８１１が発見したアイテムの個数により、大当たりとなる期待度を示唆する構成となっている（アイテムが多いほど、怪獣８１２に勝利し易いことを示唆している）。即ち、参加頻度が低い遊技者に対して、少ない回数の操作有効期間とした場合には、キャラクタ８１１が変身するか否かによって期待度を示唆する演出の実行回数が減少する代わりに、探索演出によりキャラクタ８１１が発見するアイテムの個数で期待度を示唆可能に構成している。これにより、操作有効期間の設定回数が少ない場合にも、設定回数が多い場合と同等の期待度示唆の機会を与えることができる。

【０８９６】

図７３（ａ）は、上述した探索演出における表示内容の一例を示した図である。図７３（ａ）に示した通り、探索演出が開始されると、キャラクタ８１１が洞窟の奥へと向かって進行する演出が表示される。また、主表示領域Ｄｍの上方に表示された表示領域ＨＲ１には、「探索モード」という文字と、「アイテムをＧＥＴする程期待度ＵＰ！」という文字とが表示される。更に、主表示領域Ｄｍの右下に表示された表示領域ＨＲ４には、「アイテム×０」という文字が表示される。この表示領域ＨＲ４に表示された文字は、キャラクタ８１１が発見したアイテムの個数に応じて更新される。なお、キャラクタ８１１は、１の探索演出で最大３個のアイテムを発見することができる。

【０８９７】

図７３（ｂ）は、探索演出の実行中にキャラクタ８１１がアイテムを発見した場合における表示態様の一例を示した図である。この場合、主表示領域Ｄｍの中央に表示された宝箱をキャラクタ８１１が開ける演出が実行され、宝箱の中からアイテムが出現する。また、宝箱の右側には、獲得したアイテムの種類を報知するための表示領域ＨＲ５が表示される。図７３（ｂ）の例では、表示領域ＨＲ５に対して、「パワーアップドリンクＧＥＴ！！」という文字が表示される。また、表示領域ＨＲ４に表示される文字が、「アイテム×１」に更新される。この表示領域ＨＲ４に表示される数字によって、遊技者に対して大当たりとなる期待度を示唆することができる。なお、探索演出では、宝箱をキャラクタ８１１が発見したものの、アイテムが出現しない演出も実行される可能性がある。即ち、探索演出では、基本的に宝箱を３回発見し、３回のうち、何回アイテムを発見するかによって期待度を示唆する構成となっている。

【０８９８】

このように、本第５実施形態では、遊技者の連続変身演出に対する参加頻度が低い場合に、連続変身演出における操作有効期間の設定回数を少なくする代わりに、探索演出を実行する構成としている。この探索演出では、キャラクタ８１１が発見したアイテムの個数により大当たりとなる期待度を示唆することができる。これにより、操作有効期間の設定回数が少ない場合にも、設定回数が多い場合と同等の期待度示唆の機会を与えることができる。

【０８９９】

次に、図７４を参照して、連続変身演出に対する参加頻度が低いと判別した場合、および参加頻度が高いと判別した場合における、演出態様の経時変化について説明する。まず、図７４（ａ）を参照して、遊技者の参加頻度が低い場合における演出態様の経時変化について説明する。

【０９００】

図７４（ａ）に示した通り、参加頻度が低いと判別された場合には、操作有効期間が２回のみ設定される。即ち、４秒間の操作有効期間と、１秒間の報知態様とが２回ずつ設定される。図７４（ａ）の例では、１回目の報知態様として失敗報知態様が設定され、２回目の報知態様として成功報知態様が設定される。なお、図７４（ａ）に示した通り、本第５実施形態では、失敗報知態様が表示されても、規定回数の操作有効期間が設定されるまでは、連続変身演出を終了しない構成としている。これにより、大当たりとなる期待度を、成功報知態様の表示回数に応じてより正確に推測させることができる。

【０９０１】

２回目の報知態様の表示期間が終了すると、次いで、１秒間の移行演出が設定される。移行演出が終了すると、発展演出が開始される。この参加頻度が低い場合の発展演出では、まず、１５秒間の探索演出（図７３（ｂ）参照）が実行される。この探索演出では、上述した通り、キャラクタ８１１が発見したアイテムの個数によって大当たりとなる期待度を示唆する演出が実行される。そして、１５秒間の演出期間が経過すると、怪獣８１２とバトルする態様の演出が実行される。図７４（ａ）の例では、２３秒間の演出期間の間に怪獣８１２に勝利する態様の当たり発展演出Ａ５が実行される。

【０９０２】

このように、参加頻度が低い場合には、連続変身演出において設定される２回の操作有効期間により、大当たり期待度を示唆する機会が２回与えられる。加えて、探索演出により大当たり期待度を示唆する機会が３回与えられる。よって、大当たり期待度を示唆する機会が合計５回与えられる。

【０９０３】

次に、図７４（ｂ）を参照して、遊技者の参加頻度が高いと判別された場合における演出態様の経時変化について説明する。図７４（ｂ）に示した通り、遊技者の参加頻度が高い場合には、４秒間の操作有効期間と、１秒間の報知態様とが５回ずつ表示される。即ち、図７４（ｂ）に示した通り、１回目の報知態様として失敗報知態様が表示され、２回目の報知態様として成功報知態様が表示され、３回目の報知態様として失敗報知態様が表示され、４回目、及び５回目の報知態様として成功報知態様が表示される。なお、図７４（ｂ）に示した通り、本第５実施形態では、操作有効期間において枠ボタン２２に対する押下を検出した場合にも、操作有効期間が打ち切られない構成としている。これにより、連続変身演出の演出時間を固定化することができるので、その後に実行される発展演出の演出時間も固定化することができる。よって、発展演出の演出時間毎に様々な態様を用意しておく必要が無いので、発展演出を表示させるための記憶容量を削減することができる。

【０９０４】

５回目の報知態様の表示期間が終了すると、移行演出が表示され、その後、演出時間が２３秒の当たり発展演出Ａ５が表示される。このように、遊技者の参加頻度が高い場合には、連続変身演出において必ず５回の操作有効期間が設定されるので、参加頻度が低い場合と同様に、大当たり期待度を示唆する機会が５回与えられる。

【０９０５】

＜第５実施形態における電気的構成＞

次に、図７５、および図７６を参照して、本第５実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成について説明する。まず、図７５（ａ）は、ＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図７５（ａ）に示した通り、本第５実施形態におけるＲＯＭ２２２は、第４実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成に対して、有効期間回数テーブル２２２ｆが追加されている点で相違している。

【０９０６】

有効期間回数テーブル２２２ｆは、連続変身演出において設定する操作有効期間の回数を、押下傾向フラグ２２３ｙの状態毎に規定したデータテーブルである。なお、押下傾向フラグ２２３ｙは、遊技者の連続変身演出に対する参加度合い（操作有効期間中に枠ボタン２２を積極的に押下する遊技者であるか否か）を示すフラグである。この押下傾向フラグ２２３ｙがオンであれば、積極的に連続変身演出に参加する遊技者であることを意味し、オフであれば、連続変身演出に対する参加頻度が低い遊技者であることを意味する。

【０９０７】

この有効期間回数テーブル２２２ｆの詳細について、図７５（ｂ）を参照して説明を行う。図７５（ｂ）は、有効期間回数テーブル２２２ｆの規定内容を示した図である。図７５（ｂ）に示した通り、押下傾向フラグ２２３ｙの状態「オン」に対しては、操作有効期間の設定回数として「５回」が対応付けて規定されている。このため、連続変身演出に対して積極的に参加する（枠ボタン２２を積極的に押下する）遊技者が遊技を行っている場合には、連続変身演出において操作有効期間が５回設定される。設定された５回の操作有

効期間が終了した後で表示される報知態様のうち、成功報知態様が表示される回数（割合）によって、遊技者に対して大当たりに対する期待度を示唆することができる。

【０９０８】

なお、本実施形態では、上述した第３実施形態と同様に、大当たりとなる場合には、各操作有効期間が終了した後に８０％の割合で成功報知態様が表示される一方で、外れとなる場合には、５０％の割合で成功報知態様が表示されるように、変身可否判定テーブル２２２ｅが設定されている。よって、成功報知態様の表示回数が多くなる程、遊技者の大当たりに対する期待感を高めることができる。

【０９０９】

また、図７５（ｂ）に示した通り、押下傾向フラグ２２３ｙの状態「オフ」に対しては、操作有効期間の設定回数として「２回」が対応付けて規定されている。このため、連続変身演出に対する参加頻度が低い（枠ボタン２２を押下する頻度が低い）遊技者が遊技を行っている場合には、連続変身演出において操作有効期間が２回設定される。設定された２回の操作有効期間が終了した後で表示される報知態様のうち、成功報知態様が表示される回数（割合）によって、遊技者に対して大当たりに対する期待度を示唆することができる。

【０９１０】

なお、連続変身演出に対する参加頻度が遊技を行っている場合には、参加頻度が高い遊技者の場合に比較して操作有効期間の設定回数が３回分少なくなる。即ち、連続変身演出において大当たり期待度を示唆する回数が減ってしまう。この示唆回数の減少をカバーするために、本第５実施形態では、発展演出において期待度を示唆する演出（探索演出）を実行する構成としている。これにより、参加頻度が低い遊技者に対しても、参加頻度が高い遊技者と同等の大当たり期待度の示唆回数を担保することができる。また、操作有効期間の設定回数を少なくする代わりに発展演出の演出時間を長くすることにより、枠ボタン２２を押下したくないと考える遊技者の趣向に合った演出態様を提供することができる。

【０９１１】

次に、図７６を参照して、本第５実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３について説明する。図７６は、ＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図７６に示した通り、本第５実施形態におけるＲＡＭ２２３は、第４実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成（図６９参照）に対して、有効期間回数カウンタ２２３ｗと、報知態様タイマ２２３ｘと、押下傾向フラグ２２３ｙと、総押下回数カウンタ２２３ａａと、総有効期間回数カウンタ２２３ａｂとが少なくとも追加されている。また、成功報知態様タイマ２２３ｉと、失敗報知態様タイマ２２３ｊとが削除されている。

【０９１２】

有効期間回数カウンタ２２３ｗは、１の連続変身演出において操作有効期間が設定された回数をカウントするためのカウンタである。この有効期間回数カウンタ２２３ｗの値は、連続変身演出における１回目の操作有効期間を設定する際に値に１が設定される（図７８のＳ４４１２参照）。また、新たな操作有効期間を設定する毎に、値が１ずつ加算される（図８０のＳ５２０９参照）。この有効期間回数カウンタ２２３ｗの値は、報知態様の表示期間が経過する毎に、新たに操作有効期間を設定するか、移行演出を設定するかの判別に用いられる。即ち、有効期間回数カウンタ２２３ｗの値が有効期間回数テーブル２２２ｆに規定する操作有効期間の設定回数未満であれば、新たな操作有効期間を設定する。一方、有効期間回数カウンタ２２３ｗの値が有効期間回数テーブル２２２ｆに規定する設定回数に一致した場合は、移行演出の開始を設定する。

【０９１３】

報知態様タイマ２２３ｘは、操作有効期間が終了した後に設定される報知態様の表示期間をカウントするためのカウンタである。この報知態様タイマ２２３ｘは、成功報知態様、または失敗報知態様の表示を設定する毎に、１秒に対応するタイマ値が設定される（図７９のＳ４２４１参照）。この報知態様タイマ２２３ｘの値が０になった場合に、成功報知態様、または失敗報知態様が終了したと判別され、新たな操作有効期間を設定するか、

移行演出を設定するかが判別される。

【０９１４】

押下傾向フラグ２２３ｙは、遊技者が積極的に連続変身演出に参加する傾向であるか否かを示すフラグである。この押下傾向フラグ２２３ｙがオンであれば、遊技者が積極的に連続変身演出に参加する（枠ボタン２２を積極的に押下する）傾向であることを意味し、オフであれば、遊技者の連続変身演出に対する参加頻度が低いことを意味する。なお、参加頻度は、トータルの操作有効期間の設定回数に対する、遊技者が枠ボタン２２を押下した（参加した）操作有効期間の回数の割合によって判別される。具体的には、遊技者が枠ボタン２２を押下した操作有効期間が、全体の８割を上回っている場合に、積極的に連続変身演出に参加する傾向の遊技者が遊技を行っていると判別する。この押下傾向フラグ２２３ｙは、１の連続変身演出が終了する毎に、当該連続変身演出における遊技者の参加状況（枠ボタン２２を押下した回数）に応じて更新される（図８２のＳ５３０５，Ｓ５３０６参照）。

【０９１５】

総押下回数カウンタ２２３ａａは、枠ボタン２２の押下を検出した操作有効期間の総回数をカウントするためのカウンタである。即ち、パチンコ機１０に対して電源が投入されてからの、全ての枠ボタン２２に対する押下を伴う操作有効期間の回数が、この総押下回数カウンタ２２３ａａによってカウントされる。この総押下回数カウンタ２２３ａａのカウンタ値と、電源が投入後に設定された全ての操作有効期間の回数（後述する総有効期間回数カウンタ２２３ａｂのカウンタ値）とに基づいて、枠ボタン２２を押下する割合（遊技者の傾向）が判別される。この総押下回数カウンタ２２３ａａは、１の連続変身演出が終了する毎に、当該連続変身演出における遊技者の参加状況（枠ボタン２２を押下した回数）に応じて更新される（図８２のＳ５３０２参照）。

【０９１６】

総有効期間回数カウンタ２２３ａｂは、操作有効期間の総回数をカウントするためのカウンタである。即ち、パチンコ機１０に対して電源が投入されてからの、全ての操作有効期間の回数が、この総有効期間回数カウンタ２２３ａｂによってカウントされる。この総有効期間回数カウンタ２２３ａｂの値と、総押下回数カウンタ２２３ａａの値とに基づいて、枠ボタン２２を押下する割合（遊技者の傾向）が判別される。この総有効期間回数カウンタ２２３ａｂは、総押下回数カウンタ２２３ａａと同様に、１の連続変身演出が終了する毎に、当該連続変身演出における遊技者の参加状況（枠ボタン２２を押下した回数）に応じて更新される（図８２のＳ５３０１参照）。

【０９１７】

＜第５実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図７７から図８２を参照して、本第５実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図７７のフローチャートを参照して、本第５実施形態における演出更新処理５（Ｓ４０５１）について説明する。この演出更新処理５（Ｓ４０５１）は、第４実施形態（および第１実施形態）における演出更新処理（図３６参照）と同様に、変動表示の実行中において、残りの変動時間や各種タイマの値等に応じて演出態様を可変させるための処理である。

【０９１８】

この第５実施形態における演出更新処理５（図７７参照）のうち、Ｓ４３０１，Ｓ４３０２，Ｓ４３０４、およびＳ４３１０の各処理では、それぞれ第４実施形態における演出更新処理（図３６参照）のＳ４３０１，Ｓ４３０２，Ｓ４３０４、およびＳ４３１０の各処理と同一の処理が実行される。

【０９１９】

また、第５実施形態における演出更新処理５（図７７参照）では、Ｓ４３０２の処理において、変身演出中フラグ２２３ｈがオンであると判別した場合は（Ｓ４３０２：Ｙｅｓ）、連続変身演出の開始タイミングを判別するための変身演出開始判定処理５を実行して（Ｓ４３４１）、本処理を終了する。この変身演出開始判定処理５（Ｓ４３４１）の詳細

については、図７８（ａ）を参照して後述する。
【０９２０】
　また、本第５実施形態における演出更新処理５（図７７参照）では、Ｓ４３０４の処理において、有効期間フラグ２２３ｅがオンであると判別した場合に（Ｓ４３０４：Ｙｅｓ）、有効期間の終了タイミングを判別するための有効期間中処理５を実行して（Ｓ４３４２）、本処理を終了する。この有効期間中処理５（Ｓ４３４２）の詳細については、図７８（ｂ）を参照して後述する。
【０９２１】
　一方、Ｓ４３０４の処理において、有効期間フラグ２２３ｅがオフであると判別した場合は（Ｓ４３０４：Ｎｏ）、次に、報知態様タイマ２２３ｘの値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ４３４３）、０より大きい値であれば（Ｓ４３４３：Ｙｅｓ）、報知態様の表示期間中であることを意味するので、報知態様の終了タイミングを判別するための報知態様中処理を実行して（Ｓ４３４４）、本処理を終了する。この報知態様中処理の詳細については、図８０を参照して後述する。
【０９２２】
　Ｓ４３４３の処理において、報知態様タイマ２２３ｘの値が０であると判別した場合は（Ｓ４３４３：Ｎｏ）、移行演出時間タイマ２２３ｋの値が０より大きい値であるか（移行演出の表示時間中であるか）を判別し（Ｓ４３１０）、移行演出時間タイマ２２３ｋの値が０であれば（Ｓ４３１０：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。これに対して、Ｓ４３１０の処理において、移行演出時間タイマ２２３ｘの値が０より大きい値であれば（Ｓ４３１０：Ｙｅｓ）、移行演出の終了タイミングを判別するための移行演出中処理５を実行して（Ｓ４３４５）、本処理を終了する。この移行演出中処理５（Ｓ４３４５）の詳細については、図８１を参照して後述する。
【０９２３】
　次に、図７８（ａ）を参照して、変身演出開始判定処理５（Ｓ４３４１）の詳細について説明する。この変身演出開始判定処理５（Ｓ４３４１）は、第４実施形態（および第１実施形態）における変身演出開始判定処理（図３７（ａ）参照）と同様に、連続変身演出の開始タイミングを判別するための処理である。
【０９２４】
　この第５実施形態における変身演出開始判定処理５（図７８（ａ）参照）のうち、Ｓ４４０１，Ｓ４４０２、およびＳ４４０４の各処理では、それぞれ第４実施形態における変身演出開始判定処理（図３７（ａ）参照）のＳ４４０１，Ｓ４４０２、およびＳ４４０４の各処理と同一の処理が実行される。
【０９２５】
　また、本第５実施形態における変身演出開始判定処理５（図７８（ａ）参照）では、Ｓ４４０２の処理が終了すると、次に、有効期間タイマ２２３ｆに対して４秒間に対応するタイマ値を設定すると共に、有効期間フラグ２２３ｅをオンに設定する（Ｓ４４１１）。次に、有効期間回数カウンタ２２３ｗの値に１を設定して（Ｓ４４１２）、処理をＳ４４０４へと移行する。
【０９２６】
　この第５実施形態における変身演出開始判定処理５（図７８（ａ）参照）を実行することにより、毎回同一のタイミング（変動開始から１１秒経過時点）で連続変身演出の開始を設定できると共に、有効期間回数カウンタ２２３ｗのカウントを開始させることができる。
【０９２７】
　次に、図７８（ｂ）を参照して、上述した有効期間中処理５（Ｓ４３４２）の詳細について説明する。この有効期間中処理５（Ｓ４３４２）は、第４実施形態における有効期間中処理４（図７１参照）と同様に、操作有効期間の終了タイミングを判定し、操作有効期間が終了した場合には、対応する報知態様を表示させるための処理である。
【０９２８】

この第５実施形態における有効期間中処理５（図７８（ｂ）参照）のうち、Ｓ４５０１，Ｓ４５０２、およびＳ４５３１の各処理では、それぞれ第４実施形態における有効期間中処理４（図７１参照）のＳ４５０１，Ｓ４５０２、およびＳ４５３１の各処理と同一の処理が実行される。また、第５実施形態における有効期間中処理５（図７８（ｂ）参照）では、Ｓ４５０２の処理が終了すると、成功報知態様、または失敗報知態様の何れかの表示を設定するために、第４実施形態における変身設定処理４（図７２参照）に代えて、変身設定処理５を実行して（Ｓ４５４１）、本処理を終了する。この変身設定処理５（Ｓ４５４１）の詳細について、図７９を参照して説明する。

【０９２９】

図７９は、この変身設定処理５（Ｓ４５４１）を示すフローチャートである。この変身設定処理５（Ｓ４５４１）のうち、Ｓ４２０１，Ｓ４２０２，Ｓ４２１０，Ｓ４２１１，Ｓ４２２２，Ｓ４２２３、Ｓ４２３３の各処理では、それぞれ第４実施形態における変身設定処理４（図７２参照）のＳ４２０１，Ｓ４２０２，Ｓ４２１０，Ｓ４２１１，Ｓ４２２２，Ｓ４２２３、Ｓ４２３３の各処理と同一の処理が実行される。

【０９３０】

また、本第５実施形態における変身設定処理５（図７９参照）では、Ｓ４２３３、またはＳ４２１１の処理が終了すると、報知態様タイマ２２３ｘの値に対して、１秒に対応するタイマ値を設定し（Ｓ４２４１）、本処理を終了する。

【０９３１】

次に、図８０を参照して、上述した報知態様中処理（Ｓ４３４４）の詳細について説明する。この報知態様中処理（Ｓ４３４４）は、上述した通り、報知態様（成功報知態様、または失敗報知態様）の表示時間の終了タイミングを判別する処理である。

【０９３２】

この報知態様中処理（図８０参照）では、まず、報知態様タイマ２２３ｘの値を１減算し（Ｓ５２０１）、減算後のタイマ値が０になったか否かを判別する（Ｓ５２０２）。Ｓ５２０２の処理において、報知態様タイマ２２３ｘの値が０になっていないと判別した場合は（Ｓ５２０２：Ｎｏ）、報知態様の表示時間（１秒間）が経過していないことを意味するので、そのまま本処理を終了する。

【０９３３】

一方、Ｓ５２０２の処理において、減算後の報知態様タイマ２２３ｘの値が０になったと判別した場合は（Ｓ５２０２：Ｙｅｓ）、新たな操作有効期間、または移行演出の何れかを設定するための処理を実行する。具体的には、押下傾向フラグ２２３ｙと、有効期間回数カウンタ２２３ｗの値とを読み出して（Ｓ５２０３）、これらと有効期間回数テーブル２２２ｆの規定内容とを比較する（Ｓ５２０４）。

【０９３４】

Ｓ５２０４の処理による比較を行った結果、有効期間回数カウンタ２２３ｗの値が、押下傾向フラグ２２３ｙの状態に対応する上限値に一致するか否かを判別し（Ｓ５２０５）、上限値に一致すると判別した場合には（Ｓ５２０５：Ｙｅｓ）、移行演出を設定する。より具体的には、１秒に対応するタイマ値を移行演出時間タイマ２２３ｋに設定し（Ｓ５２０６）、移行演出の開始を示す表示用コマンドを設定して（Ｓ５２０７）、本処理を終了する。

【０９３５】

一方、Ｓ５２０５の処理において有効期間回数カウンタ２２３ｗの値が、押下傾向フラグ２２３ｙの状態に対応する上限値に一致しないと判別した場合には（Ｓ５２０５：Ｎｏ）、新たな操作有効期間を設定する。具体的には、有効期間タイマ２２３ｆの値に対して４秒間に対応するタイマ値を設定し、有効期間フラグ２２３ｅをオンに設定する（Ｓ５２０８）。次いで、有効期間回数カウンタ２２３ｗの値に対して１を加算して（Ｓ５２０９）、本処理を終了する。

【０９３６】

この報知態様中処理（図８０参照）を実行することにより、報知態様（成功報知態様、

または失敗報知態様）の終了タイミングを正確に判別し、対応する制御（移行演出の開始設定、または新たな操作有効期間の設定）を行うことができる。

【０９３７】

次に、図８１を参照して、上述した移行演出中処理５（Ｓ４３４５）の詳細について説明する。この移行演出中処理５（Ｓ４３４５）は第４実施形態（および第１実施形態）における移行演出中処理（図４０参照）に代えて実行される。

【０９３８】

この移行演出中処理５（図８１参照）のうち、Ｓ４８０１、およびＳ４８０２の各処理では、それぞれ第４実施形態における移行演出中処理（図４０参照）のＳ４８０１、およびＳ４８０２の各処理と同一の処理が実行される。

【０９３９】

また、本第５実施形態における移行演出中処理５（図８１参照）では、Ｓ４８０２の処理において、減算後の移行演出時間タイマ２２３ｋの値が０になったと判別した場合に（Ｓ４８０２：Ｙｅｓ）、次いで、押下傾向フラグ２２３ｙがオンであるかを判別する（Ｓ４８１１）。Ｓ４８１１の処理において、押下傾向フラグ２２３ｙがオンであると判別した場合は（Ｓ４８１１：Ｙｅｓ）、今回の抽選結果に対応する発展演出を、探索演出（探索モード）が終了した後の演出時間から開始させるように設定して（Ｓ４８１２）、処理をＳ４８１４へと移行する。

【０９４０】

一方、Ｓ４８１１の処理において、押下傾向フラグ２２３ｙがオフであると判別した場合は（Ｓ４８１１：Ｎｏ）、今回の抽選結果に対応する発展演出を、探索演出（探索モード）から開始させるように設定して（Ｓ４８１３）、処理をＳ４８１４へと移行する。

【０９４１】

このように、本実施形態では、押下傾向フラグ２２３ｙの状態（遊技者の傾向）に応じて、発展演出を探索演出から開始させるか、探索演出の終了後から開始させるのかを切り替えることができる。これにより、残りの変動時間にマッチした発展演出を実行することができる。

【０９４２】

Ｓ４８１２、またはＳ４８１３の処理後は、今回の連続変身演出における遊技者の参加頻度に応じて遊技者の傾向（押下傾向フラグ２２３ｙの状態）を更新するための、押下傾向更新処理を実行する（Ｓ４８１４）。この押下傾向更新処理（Ｓ４８１４）の詳細については、図８２を参照して後述する。Ｓ４８１４の処理後は、変身演出中フラグ２２３ｈをオフに設定し（Ｓ４８１５）、変身回数カウンタ２２３ｇの値と、有効期間回数カウンタ２２３ｗの値とを共に０にリセットして（Ｓ４８１６）、本処理を終了する。

【０９４３】

次に、図８２を参照して、上述した押下傾向更新処理（Ｓ４８１４）の詳細について説明する。図８２は、この押下傾向更新処理（Ｓ４８１４）を示すフローチャートである。押下傾向更新処理（Ｓ４８１４）では、まず、有効期間回数カウンタ２２３ｗの値を、総有効期間回数カウンタ２２３ａｂの値に加算することにより、今回の連続変身演出において設定された操作有効期間の回数を、トータルの操作有効期間の設定回数に反映させる（Ｓ５３０１）。次に、押下回数カウンタ２２３ｕの値を、総押下回数カウンタ２２３ａａの値に加算することにより、今回の連続変身演出において枠ボタン２２に対する押下を検出した操作有効期間の回数を、枠ボタン２２に対する押下を検出した操作有効期間のトータル回数に反映させる（Ｓ５３０２）。

【０９４４】

Ｓ５３０２の処理が終了すると、次に、更新後の総押下回数カウンタ２２３ａａの値を、更新後の総有効期間回数カウンタ２２３ａｂの値で除した値を算出し（Ｓ５３０３）、当該算出した値が０．８よりも大きい値かを判別する（Ｓ５３０４：Ｙｅｓ）。Ｓ５３０４の処理において、算出した値が０．８よりも大きい値であると判別した場合は（Ｓ５３０４）、操作有効期間が設定された場合に、８割以上の割合で枠ボタン２２を押下してい

る（即ち、積極的に連続変身演出に対して参加する遊技者が遊技を行っている）ことを意味するので、押下傾向フラグ２２３ｙをオンに設定して（Ｓ５３０５）、本処理を終了する。

【０９４５】

これに対して、Ｓ５３０４の処理において、算出値が０．８以下であると判別した場合は（Ｓ５３０４：Ｎｏ）、操作有効期間中に枠ボタン２２を押下する頻度が比較的低い遊技者が遊技を行っていることを意味するので、押下傾向フラグ２２３ｙをオフに設定して（Ｓ５３０６）、本処理を終了する。

【０９４６】

この押下傾向更新処理（図８２参照）を実行することにより、連続変身演出が終了する毎に、当該連続変身演出における遊技者の参加状況を加味して、遊技者の傾向を更新することができる。

【０９４７】

以上説明した通り、本第５実施形態におけるパチンコ機１０では、連続変身演出に対する遊技者の参加状況（操作有効期間の総回数に占める、枠ボタン２２が押下された操作有効期間の割合）に基づいて、連続変身演出における演出態様を異ならせる構成とした。即ち、連続変身演出に積極的に参加する（操作有効期間の間に枠ボタン２２を積極的に押下する）遊技者が遊技を行っている場合には、連続変身演出において比較的多い回数（５回）の操作有効期間を設定する代わりに、発展演出の演出時間を短くする構成としている。一方、連続変身演出にあまり参加しない（操作有効期間の間に枠ボタン２２をあまり押下しない）遊技者が遊技を行っている場合には、連続変身演出において比較的少ない回数（２回）の操作有効期間を設定する代わりに、発展演出の演出時間を長くする構成としている。このように構成することで、連続変身演出に積極的に参加する傾向の遊技者に対しては、連続変身演出に参加するより多くの機会を与えることができる。一方、連続変身演出にあまり参加しない傾向の遊技者に対しては、連続変身演出に参加する機会を少なくし、発展演出をより長い時間、楽しませることができる。よって、遊技者の傾向に合わせて演出を好適に設定することができる。

【０９４８】

なお、本第５実施形態では、電源が投入されてから設定された全ての操作有効期間の回数に対する、枠ボタン２２の押下を検出した操作有効期間の割合によって、遊技者の傾向を判別する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、遊技を行っている遊技者を識別する機能をパチンコ機１０に設けておき、それまでとは異なる遊技者が遊技を開始したと判別（認証）される毎に、遊技者の傾向を新たに判別する構成としても良い。即ち、異なる遊技者が遊技を開始したことを検出した場合に、総押下回数カウンタ２２３ａａの値と、総有効期間回数カウンタ２２３ａｂの値とを０にリセットする構成としてもよい。これにより、遊技者毎の傾向をより正確に判別することができるので、より遊技者の傾向に即した演出を実現することができる。なお、遊技を行っている遊技者を識別する機能としては、例えば、公知の顔認証機能や、指紋認証機能や、声紋認証機能等が挙げられる。また、パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）から、現在遊技を行っている遊技者の情報を取得可能に構成してもよい。即ち、カードユニットに投入されているカードの種別を示す情報（例えば、カードのシリアルナンバーや、会員ナンバー）をカードユニットからパチンコ機１０に対して出力可能に構成する一方で、パチンコ機１０側では、カードユニットから出力された情報からカードの種別を識別可能に構成する。そして、カードユニットから出力された情報に基づいて、同一のカードが投入されている間は同一の遊技者が遊技を行っていると判別する構成としてもよい。

【０９４９】

更に、遊技者の所持する携帯端末（携帯電話、スマートフォン、タブレット等）と、その携帯端末と通信可能なサーバーと、そのサーバーと通信可能なパチンコ機１０とで構成された公知の遊技システムに対して適用してもよい。即ち、サーバーにおいて、遊技者毎の個別の情報（遊技履歴、発生させた演出の種別や回数等）を蓄積しておき、当該サーバ

ーに蓄積された情報を、対応する携帯端末（遊技者毎に付与されたログインＩＤとパスワードでサーバーにアクセスした携帯端末）を介して閲覧したり、蓄積された情報に基づいてパチンコ機１０の設定を変更したりすることが可能に構成された遊技システムに対して適用してもよい。より具体的には、サーバー側で蓄積する遊技履歴の情報に、上述した総押下回数カウンタ２２３ａａの値と、総有効期間回数カウンタ２２３ａｂの値とを含めておく。そして、パチンコ機１０で遊技を開始する際には、サーバーに蓄積（記憶）されている総押下回数カウンタ２２３ａａの値と、総有効期間回数カウンタ２２３ａｂの値とを、遊技を開始するパチンコ機１０に対して反映させることにより、異なる日や、異なる台で遊技者が連続変身演出に参加した割合を反映させることができる。よって、遊技を行う日時や、遊技を行う台（ホール）を変わったとしても、遊技者毎の傾向を正確に判別して、遊技者の傾向にあった演出態様を設定することができる。

【０９５０】

なお、遊技システムにおいて、サーバーの情報をパチンコ機１０に反映させる方法としては、例えば、サーバーとパチンコ機１０とで共通の符号化規則に基づいて生成されるパスワードをパチンコ機１０またはサーバーに設定する方法が挙げられる。即ち、遊技を開始する場合には、サーバーに接続した携帯端末から、サーバーに対して遊技開始を行うためのパスワードを要求する。サーバーは、接続している携帯端末に対応する遊技履歴等を上述した符号化規則に基づいてパスワードに変換する。当該パスワードを遊技者がパチンコ機１０に入力すると、上述した符号化規則に基づいて、パスワードを総押下回数カウンタ２２３ａａの値や、総有効期間回数カウンタ２２３ａｂの値等に変換し、ＲＡＭ２２３等に設定する。これにより、携帯端末の操作者が前回遊技を終了した直後の遊技履歴の状態から、遊技を開始させることができる。また、遊技を終了する場合には、パチンコ機１０に対して遊技終了に対応するパスワードを生成させるための所定の操作（例えば、パチンコ機１０のメニュー画面で遊技終了に対応する選択肢を選択する、等）を行う。所定の操作に基づいて、現在の総押下回数カウンタ２２３ａａの値や、総有効期間回数カウンタ２２３ａｂの値を含む遊技履歴を上述した符号化規則に基づいてパスワードに変換し、第３図柄表示装置８１に対して表示させる。表示されたパスワードを、サーバーに接続した携帯端末により、サーバーに対して出力する。サーバー側では、パスワードを遊技履歴に対応する情報に変換して、接続している携帯端末の操作者に対応する情報を更新する。これにより、パチンコ機１０と、サーバーとで、遊技者毎の個別の情報を共有、および更新していくことができる。

【０９５１】

本第５実施形態では、枠ボタン２２の押下を検出した操作有効期間の回数が、トータルの操作有効期間の回数に対して８割を超えているか否かで、連続変身演出が設定された変動表示における演出態様（操作有効期間の設定回数や、発展演出の態様）を可変させる構成としていたが、演出態様を可変させる閾値は、８割に限られず、任意に定めてもよい。また、本第５実施形態では、連続変身演出枠ボタン２２の押下を検出した操作有効期間の割合が８割を超えている場合に設定する（設定され易い）演出態様と、８割以下の場合に設定する（設定され易い）演出態様とを切り替える構成としていたが、遊技者の傾向をより細かく判別し、演出態様もより細分化させる構成としてもよい。具体的には、例えば、枠ボタン２２の押下を検出した操作有効期間の割合が２割以下の場合に、操作有効期間の設定回数が１回の連続変身演出を設定し、枠ボタン２２の押下を検出した操作有効期間の割合が２割を上回り、且つ、４割以下の場合に、操作有効期間の設定回数が２回の連続変身演出を設定し、枠ボタン２２の押下を検出した操作有効期間の割合が４割を上回り、且つ、６割以下の場合に、操作有効期間の設定回数が３回の連続変身演出を設定し、枠ボタン２２の押下を検出した操作有効期間の割合が６割を上回り、且つ、８割以下の場合に、操作有効期間の設定回数が４回の連続変身演出を設定し、枠ボタン２２の押下を検出した操作有効期間の割合が８割を上回っている場合に、操作有効期間の設定回数が５回の連続変身演出を設定する構成としてもよい。即ち、遊技者の傾向（連続変身演出に対する参加頻度）に応じて、操作有効期間の回数や、発展演出の演出時間が異なる５種類の演出態様

の種別から１の種別を設定する構成としてもよい。このように構成することで、遊技者毎の傾向によりマッチした演出態様を提供することができる。

【０９５２】

本第５実施形態では、枠ボタン２２に対する押下（操作）を検出した操作有効期間の割合によって遊技者の傾向を判別する構成としていたが、遊技者の傾向を判別する方法は、これに限られるものではない。例えば、連続変身演出のほかにも、枠ボタン２２の押下を促す他の演出を搭載しているパチンコ機１０の場合には、当該他の演出において枠ボタン２２を遊技者が押下した割合も加味して、枠ボタン２２を押下する傾向（連続変身演出に参加する傾向）の遊技者であるか否かを判別する構成としてもよい。

【０９５３】

＜第６実施形態＞

次に、図８４から図８９を参照して、第６実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１から第５実施形態では、大当たり遊技（特典遊技）の実行中に開放される特定入賞口（大開放口）として、第１入球口６４の直下に単一の特定入賞口６５ａを設ける構成としていた。特定入賞口６５ａは、遊技盤１３における正面視中央下部に横長矩形状に設けられていたので、特定入賞口６５ａには、可変表示装置ユニット８０に対して正面視左側に設けられた流路に向けて発射された（左打ちされた）遊技球も、可変表示装置ユニット８０に対して正面視右側に設けられた流路に向けて発射された（右打ちされた）遊技球も入球し得る構成となっていた。

【０９５４】

これに対して本第６実施形態では、遊技球が入球した場合に付与される特典（賞球の個数）が異なる２種類の特定入賞口を設ける構成とした。具体的には、遊技球が入球する毎に７個の賞球が付与される左特定入賞口６５０Ｌａを、第１入球口６４の下方の領域のうち左側に設けると共に、１０個の賞球が付与される右特定入賞口６５０Ｒａを、第１入球口６４の下方の領域のうち右側に設ける構成とした。つまり、遊技盤１３における正面視中央下部において左特定入賞口６５０Ｌａと右特定入賞口６５０Ｒａとを左右対称となる配置に設ける構成とした。これら２つの特定入賞口（左特定入賞口６５０Ｌａ、右特定入賞口６５０Ｒａ）は、通常時は遊技球が入球困難な状態に設定され、大当たりのラウンドが開始されると、どちらか一方の特定入賞口が入球可能な状態になる。また、詳細については後述するが、各特定入賞口（左特定入賞口６５０Ｌａ、右特定入賞口６５０Ｒａ）が入球可能な状態に設定されると、左打ちされた遊技球も、右打ちされた遊技球も共に入球可能となる構造となっている。これにより、大当たり中に遊技者に対して好みの発射方向を自由に選択させることができるので、遊技者の大当たり遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０９５５】

この第６実施形態におけるパチンコ機１０が、第１実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、および主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【０９５６】

まず、図８４を参照して、本第６実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の盤面構成について説明する。図８４は、本第６実施形態における遊技盤１３の正面図である。図８４に示した通り、本第６実施形態では、第１実施形態における可変入賞装置６５が削除されている。また、第１入球口６４に対して正面視左下側に左可変入賞装置６５０Ｌが設けられていると共に、第１入球口６４に対して正面視右下側には右可変入賞装置６５０

Ｒが設けられている。
【０９５７】
図８４に示した通り、左可変入賞装置６５０Ｌは、正面視左側面に遊技球が入球可能な左特定入賞口６５０Ｌａが設けられている。この左特定入賞口６５０Ｌａを介して遊技球が左可変入賞装置６５０Ｌへと入球することにより、遊技者に対して７個の賞球が払い出される。左特定入賞口６５０Ｌａは、常時開放されている状態となっており、正面視右方向から左可変入賞装置６５０Ｌへと到達した遊技球が常に入球可能となる。しかしながら、左可変入賞装置正面視右下方向へ下る向きの傾斜を形成する複数の釘が配置されており、左打ちされた遊技球のほとんどは当該傾斜を介して第１入球口６４の下方の領域に到達するので、遊技球は第１入球口６４の下方の領域において右下方向へと流下する。即ち、左特定入賞口６５０Ｌａから離れる向きに流下していくこととなるため、通常時においては遊技球が左特定入賞口６５０Ｌａに入球することができない。また、遊技盤１３の釘等の配置は左右対称となっており、右可変入賞装置６５０Ｒの上方には左下方向に下る向きの傾斜が形成されているが、左可変入賞装置６５０Ｌと右可変入賞装置６５０Ｒとは十分距離が離れているので、右打ちされて右可変入賞装置６５０Ｒの上方の釘が成す傾斜を流下した遊技球が直接左特定入賞口６５０Ｌａへと入球する可能性もない。更に、図８４に示した通り、左可変入賞装置６５０Ｌの右側面（開口部が設けられている面）は、下側よりも上側の方が正面視右方向にせり出して構成されている。これにより、遊技球が上方からほぼ垂直に流下してきたとしても、せり出した部分に阻害されることにより左特定入賞口６５０Ｌａへと入球することをより確実に防止（抑制）することができる。なお、右可変入賞装置６５０Ｒは、配置が左可変入賞装置６５０Ｌと左右対称になっている点、および遊技球が入球すると１０個の賞球が払い出される点以外は左可変入賞装置６５０Ｌと同一であるため、その詳細な説明については省略する。
【０９５８】
図８４に示した通り、左可変入賞装置６５０Ｌと、右可変入賞装置６５０Ｒとの間には、正面視手前側と奥側とに出没動作（可変動作）が可能な２つの可変部材６５０Ｌｂ，６５０Ｒｂが設けられている。これらの可変部材６５０Ｌｂ，６５０Ｒｂは、通常時は正面視奥側に埋没した（即ち、ベース板６０の奥側に埋没した）状態となっているので、第１入球口６４の下方の領域へと流下した遊技球の進行が可変部材６５０Ｌｂ，６５０Ｒｂによって妨げられることはない。
【０９５９】
詳細については図８５を参照して後述するが、可変部材６５０Ｌｂは、正面視手前側へと突出動作を行うことにより、正面視左下方向に下る向きの傾斜を形成する。この傾斜は、左可変入賞装置６５０Ｌの右側面における下端付近まで続いているので、可変部材６５０Ｌｂが成す傾斜を流下した遊技球は、左特定入賞口６５０Ｌａへと誘導される。また、可変部材６５０Ｒｂは、正面視手前側へと突出動作を行うことにより、正面視右下方向に下る向きの傾斜を形成する。この傾斜は、右可変入賞装置６５０Ｒの左側面における下端付近まで続いているので、可変部材６５０Ｒｂが成す傾斜を流下した遊技球は、右特定入賞口６５０Ｒａへと誘導される。
【０９６０】
大当たりの各ラウンドでは、大当たり種別に応じた可変部材が正面視手前側へと突出した状態になるので、大当たり種別に応じて異なる可変入賞口へと遊技球が入球し易くなる。より具体的には、大当たりＡ６（１６ラウンド確変大当たり）の各ラウンドでは可変部材６５０Ｒｂが突出することにより、比較的賞球が多い（即ち、１０個の）右特定入賞口６５０Ｒａへと遊技球が入球し易くなる。これに対し、大当たりＢ６（７ラウンド確変大当たり）、および大当たりＣ６（７ラウンド時短大当たり）の各ラウンドでは、可変部材６５０Ｌｂが突出することにより、比較的賞球が少ない（即ち、７個の）左特定入賞口６５０Ｌａへと遊技球が入球し易くなる。
【０９６１】
図８４に示した通り、可動部材６５０Ｌｂ，６５０Ｒｂは、いずれも突出した状態（突

出位置に配置されている状態）において、上方より第１入球口６４の下方へと到達したほぼ全ての遊技球を受け止めることが可能な構成となっている。これにより、可動部材６５０Ｌｂ，６５０Ｒｂのどちらかが突出位置に配置されている状態においては、左打ちされた遊技球も、右打ちされた遊技球も共に突出した状態の可動部材６５０Ｌｂ，６５０Ｒｂによって受け止められて、可動部材が成す傾斜より対応する特定入賞口（可動部材６５０Ｌｂに対応する左特定入賞口６５０Ｌａ、または可動部材６５０Ｒｂに対応する右特定入賞口６５０Ｒａのいずれか）へと誘導される。よって、左可動部材６５０Ｌｂが出没動作（可変動作）を行う大当たり種別になった場合も、右可動部材６５０Ｒｂが出没動作（可変動作）を行う大当たり種別になった場合も、遊技球の発射方向によらず好みの発射方向へと遊技球を発射し続けるだけで、対応する特定入賞口（左特定入賞口６５０Ｌａ、または右特定入賞口６５０Ｒａのいずれか）へと遊技球を入球させることができる。よって、大当たりになる毎に、遊技者に対して好みの発射方向を選んで大当たり中の遊技を行わせることができる。

【０９６２】

このように、本第６実施形態では、大当たり種別に応じて大当たり遊技中に遊技球が入球可能となる特定入賞口を可変させる構成としている。そして、遊技球が入球可能となっている特定入賞口の種別に拘わらず、左打ちされた遊技球も右打ちされた遊技球も、入球可能となっている特定入賞口へと誘導される。即ち、左打ちされた遊技球も右打ちされた遊技球も到達可能な領域（第１入球口６４の下方の領域）に対して２つの特定入賞口（左特定入賞口６５０Ｌａ、右特定入賞口６５０Ｒａ）を設ける構成としている。そして、各特定入賞口へと遊技球を誘導するための各可動部材が、第１入球口６４の下方の領域（特定領域）に到達したほぼ全ての遊技球を対応する特定入賞口へと誘導可能となるように可変動作するように構成している。これにより、大当たり遊技の実行中における遊技球の発射方向によらず、遊技球を特定入賞口へと入球させることができる。言い換えれば、いずれかの可動部材が突出位置に配置されている間は、遊技領域に到達可能な発射強度（少なくとも戻り球防止部材６８を越えて遊技球を飛翔させることが可能な発射強度）で発射された遊技球の大半（第１入球口６４や一般入賞口６３に入球せずに特定領域に到達した遊技球）を特定入賞口へと入球させることができる。よって、大当たり遊技の実行中において、特定入賞口へと入賞（入球）できずにアウト口６６へと流下してしまう遊技球をより少なくすることができるので、大当たり遊技の実行中における遊技効率を向上させることができる。よって、遊技者の大当たり遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０９６３】

また、２つの特定入賞口は、互いに遊技球が入球した場合に付与される特典（払い出される賞球の個数）が異なって構成されている。そして、大当たり種別に応じて大当たり遊技の実行中に遊技球が入球可能となる特定入賞口の種別を異ならせている。このように構成することで、大当たり種別毎の有利度合いの差をより大きくすることができる。即ち、大当たりのラウンド数や、大当たり遊技の実行が終了した後で移行する遊技状態の種別に加え、特定入賞口に入球する毎に付与される特典（払い出される賞球数）も、大当たり種別に応じて異ならせることができるので、大当たり種別により注目して遊技を行わせることができる。特に、大当たりのラウンド数は、任意の値を無制限に定めることができるものではなく、上限値（例えば、１６ラウンド）以下の範囲内で設定しなければならないものである。このため、ラウンド数のみで、払い出される賞球面に差をつけるのには限界がある。また、上限値（１６ラウンド）の範囲内で大当たり種別毎の有利度合いの差を大きくしようとすると、比較的不利な種別の大当たりのラウンド数を少なくするしかないので、有利度合いの差を大きくするほど、不利な種別の大当たりの期間が短くなってしまう。よって、特に、大当たり遊技の実行中に所定の表示演出（大当たり遊技専用の特定のキャラクタの表示等）や音声演出（特定の楽曲の再生等）を実行する場合は、不利な種別の大当たりとなった場合に遊技者が大当たり遊技中に実行される演出（表示演出や音声演出）を十分に楽しむよりも前に大当たり遊技の実行が終了してしまう可能性がある。

【０９６４】

これに対し、付与される特典（払い出される賞球の数）が異なる複数の特定入賞口を設け、大当たり種別に応じて入球可能となる特定入賞口を異ならせる構成とすることにより、ラウンド数を少なくしすぎることなく（即ち、大当たり遊技中に実行される各種演出の実行期間を十分に確保しつつ）、大当たり種別毎の有利度合いに差をつけることが可能となる。詳述すると、有利な種別の大当たりにおいては、大当たりの各ラウンドで、付与される特典（賞球数）が多い特定入賞口（即ち、右特定入賞口６５０Ｒａ）を入球可能に設定する一方で、不利な種別の大当たりにおいては、大当たりの各ラウンドで、付与される特典（賞球数）が少ない特定入賞口（即ち、左特定入賞口６５０Ｌａ）を入球可能に設定する。これにより、不利な種別の大当たりのラウンド数を少なくし過ぎることなく、大当たり種別毎の有利度合いに差をつけることができる。よって、大当たり遊技中に実行される各種演出の実行期間を十分に確保しつつ、大当たり種別毎にメリハリをつけることができる。従って、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０９６５】

次に、図８５を参照して、本第６実施形態における２つの可変入賞装置（左可変入賞装置６５０Ｌ，右可変入賞装置６５０Ｒ）の構成について、より詳細に説明する。図８５（ａ）は、左可変入賞装置６５０Ｌの左特定入賞口６５０Ｌａが入球（入賞）可能な状態となっている場合における正面斜視図であり、図８５（ｂ）は、右可変入賞装置６５０Ｒの右特定入賞口６５０Ｒａが入球可能な状態になっている場合の正面斜視図である。

【０９６６】

図８５（ａ）に示した通り、左特定入賞口６５０Ｌａが入球可能な状態では、可動部材６５０Ｌｂが正面視手前側に突出した状態となる。これにより、図８５（ａ）に示した通り、可動部材６５０Ｌｂのうちベース板６０よりも正面視手前側に突出した部分は、右上方向から左下方向に向かって下る向きの傾斜を形成するので、第１入球口６４の下方の領域（特定領域）に到達した遊技球を、左特定入賞口６５０Ｌａが設けられている正面視左下方向へと誘導して左特定入賞口６５０Ｌａに入球させることができる。また、右特定入賞口６５０Ｒａの左上側が可動部材６５０Ｌｂによって塞がれた状態となるため、右特定入賞口６５０Ｒａへと遊技球を入球させることが不可能（困難）になる。よって、左特定入賞口６５０Ｌａが入球可能な状態になっている場合においては、特定領域（第１入球口６４の下方の領域）に到達した遊技球を、確実に左特定入賞口６５０Ｌａのみへと入球させることができる。

【０９６７】

これに対し、右特定入賞口６５０Ｒａが入球可能な状態においては、図８５（ｂ）に示した通り、可動部材６５０Ｒｂが正面視手前側に突出した状態となる。これにより、図８５（ｂ）に示した通り、可動部材６５０Ｒｂのうちベース板６０よりも正面視手前側に突出した部分は、左上方向から右下方向に向かって下る向きの傾斜を形成するので、第１入球口６４の下方の領域（特定領域）に到達した遊技球を、右特定入賞口６５０Ｒａが設けられている正面視右下方向へと誘導して右特定入賞口６５０Ｒａに入球させることができる。また、左特定入賞口６５０Ｌａの右上側が可動部材６５０Ｒｂによって塞がれた状態となるため、左特定入賞口６５０Ｌａへと遊技球を入球させることが不可能（困難）になる。よって、右特定入賞口６５０Ｒａが入球可能な状態になっている場合においては、特定領域（第１入球口６４の下方の領域）に到達した遊技球を、確実に右特定入賞口６５０Ｒａのみへと入球させることができる。

【０９６８】

次に、図８６を参照して、上述した可動部材６５０Ｌｂ，６５０Ｒｂの詳細な構成について説明する。図８６の説明において、図の下側が遊技盤１３の手前側方向を示し、上側が遊技盤１３の奥側方向を示す。まず、図８６（ａ）は、可動部材６５０Ｌｂ、および６５０Ｒｂの上面図である。図８６（ａ）の左側に示した通り、可動部材６５０Ｌｂは、横長略長方形形状のベース部材６５０Ｌｂ１と、そのベース部材６５０Ｌｂ１の左右の端部から遊技盤１３の奥側に向かって突出する形で、突出部６５０Ｌｂ３，６５０Ｌｂ４がそれぞれ設けられている。図示については省略したが、これらの突出部６５０Ｌｂ３，６５

０Ｌｂ４は、それぞれベース部材６５０Ｌｂ１に対して逆側の端部が左可変入賞装置用ソレノイド（図示せず）に接続されている。左可変入賞装置用ソレノイドを駆動する（ソレノイドをオンに設定する）ことで、突出部６５０Ｌｂ３，６５０Ｌｂ４を介してベース部材６５０Ｌｂ１が正面視手前向きに可動され、ベース板６０の奥側に埋没した状態からベース板６０の手前側へと突出した状態に可変する。一方で、左可変入賞装置用ソレノイドがオフになると、ベース部材６５０Ｌｂ１が正面視奥向きに可動され、ベース板６０の奥側に埋没した状態となる。

【０９６９】

図８６（ａ）に示した通り、ベース部材６５０Ｌｂ１の中央には、正面視手前側から奥側に向かう切欠き部６５０Ｌｂ５が設けられており、正面視奥側に設けられている接続部６５０Ｌｂ２のみによってベース部材６５０Ｌｂ１の左側と右側とが離反せずに接続されている。切欠き部６５０Ｌｂ５の幅は、少なくとも可動部材６５０Ｒｂの厚みよりも広い幅で構成されている。詳細については後述するが、この切欠き部６５０Ｌｂ２に可動部材６５０Ｒｂを係合させることにより、各可動部材６５０Ｌｂ，６５０Ｒｂを互いに干渉せずに独立して出没動作させることができる。

【０９７０】

図８６（ａ）に示した通り、可動部材６５０Ｒｂは、切欠き部６５０Ｒｂ５の向き（配置）が可動部材６５０Ｌｂと逆向きになっている以外、可動部材６５０Ｌｂと同一の形状で構成されている。可動部材６５０Ｒｂの切欠き部６５０Ｒｂ５は、ベース部材６５０Ｒｂ１において、正面視奥側から手前側に向かって設けられており、正面視手前側に設けられている接続部６５０Ｒｂ２のみによってベース部材６５０Ｌｂ１の左側と右側とが離反せずに接続されている。通常状態においては、図８５に示した通り、可動部材６５０Ｌｂと、可動部材Ｒｂとが互いに交差した状態でベース板６０よりも奥側に収納された状態となる。このとき、可動部材６５０Ｌｂと、可動部材６５０Ｒｂとは、切欠き部分６５０Ｌｂ５と切欠き部６５０とが係合した状態となる。即ち、可動部材６５０Ｌｂの接続部６５０Ｌｂ５と、可動部材６５０Ｒｂの接続部６５０Ｒ５とが対向した状態で収納される。このように収納すること、２つの可動部材６５０Ｌｂ，６５０Ｒｂを、比較的少ないスペースに収納することができるので、パチンコ機１０の限られたスペースを有効活用することができる。

【０９７１】

図８６（ｂ）は、可動部材６５０Ｒｂが突出動作を行った場合における各可動部材６５０Ｌｂ，６５０Ｒｂの上面図である。図８６（ｂ）に示した通り、可動部材６５０Ｒｂが突出動作を行うと、ベース板６０よりも手前側に可動部材６５０Ｒｂのベース部材６５０Ｒｂ１のほぼ全体が露出する。これにより、ベース部材６５０Ｒｂ１は、右特定入賞口６５０Ｒａに向かって下る向きの傾斜を形成するので、第１入球口６４の下方の領域（特定領域）に到達した遊技球は、傾斜に沿って右特定入賞口６５０Ｒａへと誘導される。

【０９７２】

図８６（ｃ）は、可動部材６５０Ｌｂが突出動作を行った場合における各可動部材６５０Ｌｂ，６５０Ｒｂの上面図である。図８６（ｃ）に示した通り、可動部材６５０Ｌｂが突出動作すると、動作が進むにつれて、可動部材６５０Ｌｂの接続部６５０Ｌｂ２が可動部材６５０Ｒｂの接続部６５０Ｒｂ２に近接していく。この突出動作は、接続部６５０Ｌｂが接続部６５０Ｒｂ２に接触する継続し、各接続部が互いに接触することにより、可動部材６５０Ｌｂの突出動作が妨げられて動作停止する。このため、可動部材６５０Ｌｂは、図８６（ｃ）に示した通り、突出位置において少なくとも接続部６５０Ｌｂ２がベース板６０よりも奥側に収納された状態となる。なお、ベース部分のうち奥側の一部（接続部６５０Ｌｂ２を少なくとも含む範囲）が収納された状態になっていても、ベース板６０よりも手前側に突出している範囲は遊技球が十分に通過可能となる幅が露出した状態となる。よって、可動部材６５０Ｌｂが突出位置に配置されている場合に、特定領域（第１入球口６４の下方の領域）に到達した遊技球を、ベース部材６５０Ｌｂ１の成す傾斜によって確実に左特定入賞口６５０Ｌａへと誘導することができる。

【０９７３】
＜第６実施形態における電気的構成＞
次に、図８７を参照して、本第６実施形態における主制御装置１１０に設けられているＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成について説明する。まず、図８７を参照して、本第６実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂについて説明する。図８７（ａ）は、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの規定内容を示した図である。図８７（ａ）に示した通り、本第６実施形態の第１当たり種別選択テーブル２０２ｂには、大当たりＡ６，Ｂ６，Ｃ６の３種類の大当たり種別が規定されている。
【０９７４】
図８７に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲に対しては、「大当たりＡ６」が対応付けて規定されている。「大当たりＡ６」は、ラウンド数が１６ラウンドであり、大当たり終了後に特別図柄の確変状態が付与される大当たり種別である。更に、「大当たりＡ６」になると、大当たりの各ラウンドで右特定入賞口６５０Ｒａが入球可能な状態になる（即ち、可動部材６５０Ｒｂが突出位置に可変する）。このため、「大当たりＡ６」は、ラウンド数が最も多く、大当たり終了後の遊技状態が有利となり（即ち、普通図柄の時短状態よりも有利な特別図柄の高確率状態が設定され）、大当たり中に入球毎に付与される特典（払い出される賞球数）も多く（１０個に）なる。よって、「大当たりＡ６」は、最も遊技者に有利となる大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ６」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は「０～４」の５個であるので、大当たりに当選した場合に「大当たりＡ６」が決定される割合は５％（５／１００）である。
【０９７５】
また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５～４９」の範囲に対しては、「大当たりＢ６」が対応付けて規定されている。「大当たりＢ６」は、ラウンド数が７ラウンドであり、大当たり終了後に特別図柄の確変状態が付与される大当たり種別である。更に、「大当たりＢ６」になると、大当たりの各ラウンドで左特定入賞口６５０Ｌａが入球可能な状態になる（即ち、可動部材６５０Ｌｂが突出位置に可変する）。このため、「大当たりＢ６」は、ラウンド数が比較的少なく、大当たり終了後の遊技状態が有利となり（即ち、普通図柄の時短状態よりも有利な特別図柄の高確率状態が設定され）、大当たり中に入球毎に付与される特典（払い出される賞球数）が比較的少なく（７個に）なる。よって、「大当たりＢ６」は、大当たり後の遊技状態の面では最も有利な大当たり種別の一種であるが、大当たりにおいて獲得可能な賞球数の面では少なくとも「大当たりＡ６」よりも遊技者に不利となる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ６」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は「５～４９」の４５個であるので、大当たりに当選した場合に「大当たりＢ６」が決定される割合は４５％（４５／１００）である。
【０９７６】
また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲に対しては、「大当たりＣ６」が対応付けて規定されている。「大当たりＣ６」は、ラウンド数が７ラウンドであり、大当たり終了後１００回の特別図柄の変動表示が終了するまでの間に限り、普通図柄の時短状態が付与される大当たり種別である。更に、「大当たりＣ６」になると、大当たりの各ラウンドで左特定入賞口６５０Ｌａが入球可能な状態になる（即ち、可動部材６５０Ｌｂが突出位置に可変する）。このため、「大当たりＣ６」は、ラウンド数が比較的少なく、大当たり終了後の遊技状態が不利となり、大当たり中に入球毎に付与される特典（払い出される賞球数）が比較的少なく（７個に）なる。よって、「大当たりＣ６」は、大当たり後の遊技状態の面でも、大当たりにおいて獲得可能な賞球数の面でも最も不利となる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ６」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は「５０～９９」の５０個であるので、大当たりに当選した場合に「大当たりＣ６」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【０９７７】
なお、本第６実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成は、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの内容以外変更されていないため、ＲＯＭ２０２のその他の構成の説明については省略する。
【０９７８】
次に、図８７（ｂ）を参照して、本第６実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の構成について説明する。図８７（ｂ）は、本第６実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図８７に示した通り、本第６実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成は、第１実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成（図１０参照）に対して、可動種別格納エリア２０３ａａが追加されている点で相違している。
【０９７９】
可動種別格納エリア２０３ａａは、大当たりの各ラウンドにおいて可動（突出）させる可動部材の種別を示すデータを格納するための記憶領域である。大当たりになると、この可動種別に対して大当たり種別に応じた可動部材を示すデータが格納される。より具体的には、大当たりに当選し、大当たりＡ６が決定された場合には、可動種別格納エリア２０３ａａに対して可動部材６５０Ｒｂを示す「０１Ｈ」が格納される一方で、大当たりＢ６，Ｃ６のどちらかが決定された場合には、可動種別格納エリア２０３ａａに対して可動部材６５０Ｌｂを示す「０２Ｈ」が格納される（図８８のＳ３２２，Ｓ３２３参照）。大当たり遊技の実行中は、新たなラウンドの開始タイミングとなる毎に、可動種別格納エリア２０３ａａに格納されているデータが識別されて、データに対応する可動部材の突出動作が設定される（図８９のＳ１０２１参照）。また、この可動種別格納エリア２０３ａａに格納されるデータは、初期値が「００Ｈ」に設定されており、大当たり終了時にも初期値にリセットされる（図８９のＳ１０２４参照）。初期値である「００Ｈ」は、大当たり遊技の実行中ではない（即ち、可動部材の種別が特定されていない）状態であることを意味する。
【０９８０】
＜第６実施形態における主制御装置の制御処理について＞
次に、図８８、および図８９を参照して、本第６実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図８８を参照して、本第６実施形態における特別図柄変動開始処理６（Ｓ２２１）について説明する。この特別図柄変動開始処理６（Ｓ２２１）は、第１実施形態における特別図柄変動開始処理（図２４参照）に代えて特別図柄変動処理（図２３参照）の中で実行される処理であり、特別図柄変動開始処理（図２４参照）と同様に、特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、「特別図柄の大当たり」又は「特別図柄の外れ」の抽選（当否判定）を行うと共に、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の演出パターン（変動演出パターン）を決定するための処理である。
【０９８１】
この第６実施形態における特別図柄変動開始処理６（図８８参照）のうち、Ｓ３０１～Ｓ３１１の各処理では、それぞれ第１実施形態における特別図柄変動開始処理（図２４参照）のＳ３０１～Ｓ３１１の各処理と同一の処理が実行される。また、本第６実施形態における特別図柄変動開始処理６（図８８参照）では、Ｓ３０６の処理において大当たり種別に応じた表示態様を設定した後は（Ｓ３０６）、今回の大当たり種別が大当たりＡ６であるか否かを判別し（Ｓ３２１）、今回の大当たり種別が大当たりＡ６でないと判別した場合は（Ｓ３２１：Ｎｏ）、可動種別格納エリア２０３ａａに対して可動部材６５０Ｌｂを示す「０２Ｈ」を格納して（Ｓ３２２）、処理をＳ３０７に移行する。
【０９８２】
一方、Ｓ３２１の処理において、今回の大当たり種別が大当たりＡ６であると判別した場合は（Ｓ３２１：Ｙｅｓ）、可動種別格納エリア２０３ａａに対して可動部材６５０Ｒｂを示す「０１Ｈ」を格納して（Ｓ３２３）、処理をＳ３０７に移行する。Ｓ３２２，Ｓ

３２３の各処理で可動種別格納エリア２０３ａａに対して格納したデータは、大当たりにおいて新たなラウンドが開始される際に参照され、格納されているデータに対応する可動部材が突出位置に可動される。

【０９８３】

次に、図８９を参照して、本第６実施形態における大当たり制御処理６（Ｓ９２１）の詳細について説明する。図８９は、この大当たり制御処理６（Ｓ９２１）を示したフローチャートである。この大当たり制御処理６（Ｓ９２１）は、第１実施形態における大当たり制御処理（図３１参照）に代えてメイン処理（図３０参照）の中で実行される処理であり、大当たり制御処理（図３１参照）と同様に、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口の状態の設定を行うための処理である。

【０９８４】

この第６実施形態における大当たり制御処理６（図８９参照）のうち、Ｓ１００１～Ｓ１００４，Ｓ１００６，Ｓ１００７，Ｓ１００９～Ｓ１０１１、およびＳ１０１３～Ｓ１０１６の各処理では、それぞれ第１実施形態における大当たり制御処理（図３１参照）のＳ１００１～Ｓ１００４，Ｓ１００６，Ｓ１００７，Ｓ１００９～Ｓ１０１１、およびＳ１０１３～Ｓ１０１６の各処理と同一の処理が実行される。

【０９８５】

また、本第６実施形態における大当たり制御処理６（図８９参照）では、Ｓ１００４の処理において、新たなラウンドの開始タイミングになったと判別された場合に（Ｓ１００４：Ｙｅｓ）、可動種別格納エリア２０３ａａに格納されているデータに対応する可動部材の突出動作を設定する（Ｓ１０２１）。より具体的には、可動種別格納エリア２０３ａａに「０１Ｈ」が格納されている場合には、可動部材６５０Ｒｂの突出動作を設定することで右特定入賞口６５０Ｒａに入球可能となるように設定する。一方、可動種別格納エリア２０３ａａに「０２Ｈ」が格納されている場合には、可動部材６５０Ｌｂの突出動作を設定することで左特定入賞口６５０Ｌａに入球可能となるように設定する。Ｓ１０２１の処理が終了すると、処理をＳ１００６へと移行する。

【０９８６】

また、本第６実施形態における大当たり制御処理６（図８９参照）では、Ｓ１００７の処理において、大開放口（特定入賞口）の閉鎖条件が成立したと判別した場合に（Ｓ１００７：Ｙｅｓ）、可動種別格納エリア２０３ａａに格納されているデータに対応する可動部材の埋没動作を設定して（Ｓ１０２２）、本処理を終了する。即ち、可動種別格納エリア２０３ａａに「０１Ｈ」が格納されている場合には、可動部材６５０Ｒｂの没入動作を設定することで右特定入賞口６５０Ｒａに入球不可能となるように設定する。一方、可動種別格納エリア２０３ａａに「０２Ｈ」が格納されている場合には、可動部材６５０Ｌｂの没入動作を設定することで左特定入賞口６５０Ｌａに入球不可能となるように設定する。

【０９８７】

また、本第６実施形態における大当たり制御処理６（図８９参照）では、Ｓ１０１５の処理が終了すると、次に、可動種別格納エリア２０３ａａに格納されているデータを「００Ｈ」にリセットして（Ｓ１０２４）、処理をＳ１０１６に移行する。この大当たり制御処理６（図８９参照）により、左特定入賞口６５０Ｌａと右特定入賞口６５０Ｒａとのうち、大当たり種別に対応する特定入賞口が入球可能となるように、各可動部材の可変動作を適切に制御することができる。

【０９８８】

以上説明した通り、本第６実施形態におけるパチンコ機１０では、特定領域に対して付与される特典が異なる２つの特定入賞口（左特定入賞口６５０Ｌａ、および右特定入賞口６５０Ｒａ）を設ける構成とし、大当たり種別に応じて入球可能となる特定入賞口を可変させる構成とした。より具体的には、突出動作を行うことにより、特定領域へと流下した遊技球を左特定入賞口６５０Ｌａへと誘導する傾斜を形成する可動部材６５０Ｌｂと、特定領域へと流下した遊技球を右特定入賞口６５０Ｒａへと誘導する傾斜を形成する可動部

材６５０Ｒｂとが、左特定入賞口６５０Ｌａと、右特定入賞口６５０Ｒａとの間に設けられている。左特定入賞口６５０Ｌａが入球可能となる大当たり種別（大当たりＢ６，Ｃ６）では、大当たりの各ラウンドで可動部材６５０Ｌｂが突出動作を行うように制御される。一方で、右特定入賞口６５０Ｒａが入球可能となる大当たり種別（大当たりＡ６）では、大当たりの各ラウンドで可動部材６５０Ｒｂが突出動作を行うように制御される。

【０９８９】

可動部材６５０Ｌｂ、および可動部材６５０Ｒｂは、いずれも、突出位置に配置された状態において、特定領域へと流下したほぼ全ての遊技球を受け止めることが可能な幅で構成されている。このため、いずれかの可動部材が突出位置に配置されている状態においては、特定領域へと流下した遊技球をほぼ確実に、対応する特定入賞口へと入球させることができる。ここで、特定領域（第１入球口６４の下方の領域）は、発射方向によらず、一般入賞口６３や第１入球口６４に入球しなかったほぼ全ての遊技球が到達可能に構成されている。つまり、左打ちされた遊技球も、右打ちされた遊技球も、そのほとんど（９割以上）が特定領域へと到達する構成となっている。よって、左可動部材６５０Ｌｂが突出位置に配置される大当たり種別になった場合も、右可動部材６５０Ｒｂが突出位置に配置される大当たり種別になった場合も、遊技球の発射方向によらず、対応する特定入賞口（左特定入賞口６５０Ｌａ、または右特定入賞口６５０Ｒａのいずれか）へと遊技球を入球させることができる。従って、大当たりになる毎に、遊技者に対して好みの発射方向を選んで大当たり中の遊技を行わせることができる。

【０９９０】

また、本第６実施形態では、左可変入賞装置６５０Ｌと、右可変入賞装置６５０Ｒとを左右方向に並べて配置する構成とし、且つ、遊技球が入球可能となる面（左特定入賞口６５０Ｌａ、右特定入賞口６５０Ｒａ）を対向させて配置する構成としている。そして、各可動部材により、各特定入賞口へと向けて下る向きの傾斜を形成することで各特定入賞口へと遊技球が入球可能となる状態を構成している。言い換えれば、遊技球が通常時には進行しない方向に各特定入賞口を設けておき、各可動部材により遊技球の進行方向を通常とは異なる方向に可変させることで各特定入賞口へと入球可能な状態としている。これにより、上述した第１実施形態等の特定入賞口６５ａの構成（通常時にも遊技球が進行する流路の途上に設けられ、当該流路を流下した遊技球の大部分を流入させるように開放される構造）に比較して、各特定入賞口をコンパクト化することができる。即ち、各特定入賞口を、遊技球１個分以上２個分未満の面積で構成することができるので、特定入賞口の小面積化を実現することができる。よって、各可変入賞装置をコンパクト化することができるので、２つの可変入賞装置が盤面上において示す面積を小さくすることができるので、盤面構成の自由度を高めることができる。ここで、大当たり遊技の実行中に開閉される大入賞口（特定入賞口）が盤面上に複数設けられている遊技機では、それぞれの大入賞口を、大入賞口が設けられている流路と略同一の幅で開放可能に構成するのが一般的である。また、複数の大入賞口は、１の流路において正面視上下方向に並べて配置させ、大当たり中に同一の流路へと遊技球を発射し続けるだけでいずれの大入賞口にも遊技球を入球可能に構成しているものが一般的である。しかしながら、この構成では大入賞口の個数が増加するほど設置面積が増大するので、盤面構成の自由度が低減してしまうという問題点がある。これに対して本第６実施形態では、上述した通り、各可変入賞装置をコンパクトに構成することができるので、盤面構成の自由度を向上させることが可能となる。

【０９９１】

また、本第６実施形態では、２つの特定入賞口（左特定入賞口６５０Ｌａ、右特定入賞口６５０Ｒａ）は、互いに遊技球が入球した場合に付与される特典（払い出される賞球の個数）が異なって構成されている。そして、大当たり種別に応じて大当たり遊技の実行中に遊技球が入球可能となる特定入賞口の種別を異ならせている。このように構成することで、大当たり種別毎の有利度合いの差をより大きくすることができる。即ち、大当たりのラウンド数や、大当たり遊技の実行が終了した後で移行する遊技状態の種別に加え、特定入賞口に入球する毎に付与される特典（払い出される賞球数）も、大当たり種別に応じて

異ならせることができるので、大当たり種別により注目して遊技を行わせることができる。特に、大当たりのラウンド数は、任意の値を無制限に定めることができるものではなく、上限値（例えば、１６ラウンド）以下の範囲内で設定しなければならないものである。このため、ラウンド数のみで、払い出される賞球面に差をつけるのには限界がある。また、上限値（１６ラウンド）の範囲内で大当たり種別毎の有利度合いの差を大きくしようとすると、比較的不利な種別の大当たりのラウンド数を少なくするしかないので、有利度合いの差を大きくするほど、不利な種別の大当たりの期間が短くなってしまう。よって、特に、大当たり遊技の実行中に所定の表示演出（大当たり遊技専用の特定のキャラクタの表示等）や音声演出（特定の楽曲の再生等）を実行する場合は、不利な種別の大当たりとなった場合に遊技者が大当たり遊技中に実行される演出（表示演出や音声演出）を十分に楽しむよりも前に大当たり遊技の実行が終了してしまう可能性がある。

【０９９２】

これに対し、付与される特典（払い出される賞球の数）が異なる複数の特定入賞口を設け、大当たり種別に応じて入球可能となる特定入賞口を異ならせる構成とすることにより、ラウンド数を少なくしすぎることなく（即ち、大当たり遊技中に実行される各種演出の実行期間を十分に確保しつつ）、大当たり種別毎の有利度合いに差をつけることが可能となる。詳述すると、有利な種別の大当たりにおいては、大当たりの各ラウンドで、付与される特典（賞球数）が多い特定入賞口（即ち、右特定入賞口６５０Ｒａ）を入球可能に設定する一方で、不利な種別の大当たりにおいては、大当たりの各ラウンドで、付与される特典（賞球数）が少ない特定入賞口（即ち、左特定入賞口６５０Ｌａ）を入球可能に設定する。これにより、不利な種別の大当たりのラウンド数を少なくし過ぎることなく、大当たり種別毎の有利度合いに差をつけることができる。よって、大当たり遊技中に実行される各種演出の実行期間を十分に確保しつつ、大当たり種別毎にメリハリをつけることができる。従って、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０９９３】

なお、本第６実施形態では、可動部材毎に独立した駆動源を設ける構成としていたが、１の駆動源で２つの可動部材６５０Ｌｂ，６５０Ｒｂを制御可能に構成してもよい。より具体的には、例えば、駆動源として１のモータのみを設ける構成とし、各可動部材６５０Ｌｂが没入位置（埋没位置）に配置されている状態でモータを正方向（第１の方向）に駆動させることにより、可動部材６５０Ｌｂのみが突出位置に向けて可動する一方で、モータを負方向（第２の方向）に駆動させることにより、可動部材６５０Ｒｂのみが突出位置に向けて可動するように構成してもよい。即ち、１のモータの回転軸に対して、可動部材６５０Ｌｂに駆動力を伝達するための左傾斜用ギアと、可動部材６５０Ｒｂに駆動力を伝達するための右傾斜用ギアとの２種類を設けておき、左傾斜用ギアは、各可動部材の没入位置において、モータが正方向に回転した場合にのみ可動部材６５０Ｌｂを駆動できるような歯の配置にしておく。つまり、可動部材６５０Ｌｂ側のギアと、左傾斜用ギアとが、モータの正回転時にのみ係合するような範囲に歯を配置しておく。また、右傾斜用ギアは、各可動部材の没入位置において、モータが負方向に回転した場合にのみ可動部材６５０Ｒｂを駆動できるような歯の配置にしておく。つまり、可動部材６５０Ｒｂ側のギアと、右傾斜用ギアとが、モータの負回転時にのみ係合するような範囲に歯を配置しておく。このように構成することで、１の駆動源で２つの可動部材６５０Ｌｂ，６５０Ｒｂを別個に可動させることができるので、部品点数を削減することができる。よって、パチンコ機１０の原価率を低減させることができる。

【０９９４】

本第６実施形態では、各可変入賞装置を第１入球口６４の下方に配置させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、可変表示装置ユニット８０の右側に設けられている流路の途中に各可変入賞装置を設ける構成とし、いずれかの可動部材が突出位置に配置されている状態で右打ちされた遊技球が、ほぼ全て特定入賞口へと誘導されるように構成してもよい。また、逆に、可変表示装置ユニット８０の左側に設けられている流路の途中に各可変入賞装置を設ける構成とし、いずれかの可動部材が突出位置に配置され

ている状態で左打ちされた遊技球が、ほぼ全て特定入賞口へと誘導されるように構成してもよい。可変表示装置ユニット８０の右側の流路や、左側の流路は、第１入球口６４の下方の領域に比較してスペースが狭いので、各可変入賞装置と各可動部材とが盤面上において占める面積をより小さくすることができる。なお、この場合は、流路の幅に合わせて各可動部材の幅および傾斜角度を調節すればよい。

【０９９５】

＜第６実施形態の変形例＞

次に、図９０から図９２を参照して、第６実施形態の変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第６実施形態では、２つの特定入賞口（左特定入賞口６５０Ｌａ、および右特定入賞口６５０Ｒａ）を設ける構成とし、各特定入賞口に対応する可動部材を突出させることにより、特定入賞口へと向かう傾斜を形成させて、特定領域（第１入球口６４の下方の領域）に到達した遊技球が当該特定入賞口へと誘導される構成としていた。

【０９９６】

これに対して本変形例では、２つの可動部材に代えて、特定領域における２つの特定入賞口の間において正面視左右方向に平行移動が可能な単一の移動部材６５０ｂを設ける構成としている。この移動部材６５０ｂは、詳細については後述するが、その左側が正面視左下方向に向かう向きの傾斜を形成する一方で、その右側が正面視右下方向に向かう向きの傾斜を形成している。左特定入賞口６５０Ｌａを入球可能な状態とする場合は、移動部材６５０ｂを正面視左方向へと平行移動させて左特定入賞口６５０Ｌａへと隣接させることにより、移動部材６５０ｂの左側の傾斜によって左特定入賞口６５０Ｌａへと遊技球を誘導可能に構成する。逆に、右特定入賞口６５０Ｒａを入球可能な状態とする場合は、移動部材６５０ｂを正面視右方向へと平行移動させることにより、移動部材６５０ｂの右側の傾斜によって右特定入賞口６５０Ｒａへと遊技球を移動可能に構成する。このように、単一の移動部材６５０ｂを左右に平行移動させることにより各種可動部材を駆動するためのソレノイドの個数を削減することができるので、パチンコ機１０の原価を低減することができる。

【０９９７】

この第６実施形態の変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の盤面構成について、図９０を参照して説明する。図９０は、本変形例における遊技盤１３の盤面構成を示した図である。図９０に示した通り、本変形例における遊技盤１３は、上述した第６実施形態における遊技盤１３の盤面構成（図８４参照）に対して、可動部材６５０Ｌｂ，６５０Ｒｂに代えて移動部材６５０ｂが設けられている点で相違する。

【０９９８】

この移動部材６５０ｂは、図９０に示した通り、略三角形形状で構成され、通常時（大当たり遊技の実行中でない場合）は、各特定入賞口の中間位置で静止した状態となる。この状態（図９０参照）では、移動部材６５０ｂと、各特定入賞口との間に遊技球１個分以上のスペースが生じた状態となる。よって、通常時において特定領域（第１入球口６４の下方の領域）に到達した遊技球は、移動部材６５０ｂと左特定入賞口６５０Ｌａとの間の流路、または移動部材６５０ｂと右特定入賞口６５０Ｒａとの間の流路を流下してアウト口６６へと誘導される。

【０９９９】

次に、図９１を参照して、移動部材６５０ｂの詳細な構造について説明する、図９１（ａ）は、移動部材６５０ｂの上面図であり、図９１（ｂ）は、移動部材６５０ｂの正面図であり、図９１（ｃ）は、図９１（ｂ）に示すＸＣＩ－ＸＣＩ断面図である。図９１（ａ）～図９１（ｃ）に示した通り、移動部材６５０ｂは、略三角柱形状の部材の背面側に、横長略長方形形状の平板状の突出部６５０ｂｂが突出して構成されている。図示については省略したが、突出部６５０ｂｂは移動部材用モータ（図示せず）に接続されており、移動部材用モータが正方向に駆動することで突出部６５０ｂｂに対して正面視左方向への駆動力が伝達されて、移動部材６５０ｂが正面視左方向へと平行移動する。また、移動部材

用モータが負方向に駆動することで突出部６５０ｂｂに対して正面視右方向への駆動力が伝達されて、移動部材６５０ｂが正面視右方向へと平行移動する。

【１０００】

図９１（ａ）～（ｃ）に示した通り、移動部材６５０ｂの正面視右側、および正面視左側には、それぞれ遊技球１個分以上の幅の右斜面６５０ｂ１、左斜面６５０ｂ２が設けられている。上方から移動部材６５０ｂに到達した遊技球は、右斜面６５０ｂ１、または左斜面６５０ｂ２のいずれかに沿って下方へと流下する。

【１００１】

図９１（ｄ）は、移動部材６５０ｂの正面斜視図である。図９１（ｄ）に示した通り、移動部材６５０ｂの突出部６５０ｂｂは、ベース板６０に空けられている左右移動用孔６５０ｂａを介してベース板６０よりも奥側に内包されている。突出部６５０ｂｂのうち正面視奥側の端部は、上述した通り移動部材用モータに接続されている。移動部材用モータによって移動部材６５０ｂに対して左右方向の駆動力が働くと、突出部６５０ｂｂは、左右移動孔６５０ｂａに沿って左右方向に移動する結果、移動部材６５０ｂが左右方向に平行移動する。

【１００２】

次に、図９２を参照して、移動部材６５０ｂの配置毎の遊技球の流下方向について説明する。図９２（ａ）は、移動部材６５０ｂが正面視左方向に平行移動した状態における遊技球の流下方向を示した図である。図９２（ａ）に示した通り、移動部材６５０ｂが正面視左方向に平行移動し、左特定入賞口６５０Ｌａに隣接した状態となっている場合は、左方向から特定領域へと到達した遊技球（即ち、左打ちされた遊技球）が、移動部材６５０ｂにおける正面視左側の斜面へと落下し、斜面に沿って流下することにより左特定入賞口６５０Ｌａへと入球する。一方で、右方向から特定領域へと到達した遊技球（即ち、右打ちされた遊技球）は、移動部材６５０ｂと右可変入賞装置６５０Ｒとの間のスペースを通過してアウト口６６の方向に流下する。これにより、移動部材６５０ｂが左方向に平行移動した状態においては、遊技球を左特定入賞口６５０Ｌａに対してのみ入球させることができる。

【１００３】

図９２（ｂ）は、移動部材６５０ｂが正面視右方向に平行移動した状態における遊技球の流下方向を示した図である。図９２（ｂ）に示した通り、移動部材６５０ｂが正面視右方向に平行移動し、右特定入賞口６５０Ｒａに隣接した状態となっている場合は、右方向から特定領域へと到達した遊技球（即ち、右打ちされた遊技球）が、移動部材６５０ｂにおける正面視右側の斜面へと落下し、斜面に沿って流下することにより右特定入賞口６５０Ｒａへと入球する。一方で、左方向から特定領域へと到達した遊技球（即ち、左打ちされた遊技球）は、移動部材６５０ｂと左可変入賞装置６５０Ｌとの間のスペースを通過してアウト口６６の方向に流下する。これにより、移動部材６５０ｂが右方向に平行移動した状態においては、遊技球を右特定入賞口６５０Ｒａに対してのみ入球させることができる。

【１００４】

このように、第６実施形態の変形例におけるパチンコ機１０では、可動部材６５０Ｌｂ，６５０Ｒｂに代えて、単一の移動部材６５０ｂを左右方向に平行移動させることにより移動方向に対応する特定入賞口（左特定入賞口６５０Ｌａ、および右特定入賞口６５０Ｒａのいずれか）へと遊技球が入球可能な状態を形成する構成としている。このように構成することで、１の駆動源（移動部材用モータ）で２つの特定入賞口の状態を切り替える（入球可能な状態と入球困難な状態とを切り替える）ことができる。よって、上述した第６実施形態に比較して、駆動源の個数を削減することができるので、パチンコ機１０の原価を低減することができる。

【１００５】

また、大当たり遊技の実行中は、移動部材６５０ｂの左右両側に設けられている傾斜によって、移動部材６５０ｂに近接している側の特定入賞口へと遊技球が誘導されるので、

移動部材６５０ｂの左右方向の配置を視認するだけで、遊技球を入球させ易い発射方向を遊技者に対して容易に理解させることができる。即ち、移動部材６５０ｂが正面視右側に可動され、右特定入賞口６５０Ｒａに近接した状態となっている場合には、右打ちを行うことにより、遊技球を容易に右特定入賞口６５０Ｒａへと入球させることができる。一方、移動部材６５０ｂが正面視左側に可動され、左特定入賞口６５０Ｌａに近接した状態となっている場合には、左打ちを行うことにより、遊技球を容易に左特定入賞口６５０Ｌａへと入球させることができる。

【１００６】

また、本変形例では、上述した第６実施形態と同様に、左可変入賞装置６５０Ｌと、右可変入賞装置６５０Ｒとを左右方向に並べて配置する構成とし、且つ、遊技球が入球可能となる面（左特定入賞口６５０Ｌａ、右特定入賞口６５０Ｒａ）を対向させて配置する構成としている。これにより、第６実施形態と同様に、各特定入賞口の面積としては、遊技球１個分以上の面積を確保すればよく、特定入賞口の小面積化を実現することができる。即ち、各可変入賞装置をコンパクト化することができるので、２つの可変入賞装置が盤面上において示す面積を小さくすることができる。よって、盤面構成の自由度を高めることができる。

【１００７】

なお、第６実施形態の変形例では、各特定入賞口を左右方向に配置すると共に、移動部材６５０ｂを各特定入賞口の間で左右方向に可動可能に構成していたが、これに限られるものではない。例えば、各特定入賞口を上下方向に配置すると共に、移動部材６５０ｂを一方の特定入賞口に近接した位置から他方の特定入賞口に近接した位置まで上下方向に可動可能に構成してもよい。また、この場合において、移動部材６５０ｂのうち、特定入賞口が配置されている側の側面とは逆側の側面の傾斜を削除してもよい。このように構成することで、各可変入賞装置と、移動部材６５０ｂとが盤面上において占める面積を小さくすることができるので、パチンコ機１０の盤面構成の自由度をより高めることができる。

【１００８】

＜第６実施形態の第２の変形例＞

次に、図１３７、及び図１３８を参照して、上述した第６実施形態におけるパチンコ機１０の第２の変形例について説明する。上述した第６実施形態におけるパチンコ機１０では、２つの可動部材６５０Ｌｂ，６５０Ｒｂを駆動（出没動作）させるための駆動源（ソレノイド）を、可動部材毎に別々に（独立して）設ける構成とし、各可動部材の可動条件が成立した場合は、対応する駆動源を駆動させることにより可動部材を可変動作（出没動作）させる構成としていた。

【１００９】

これに対して本第２の変形例では、１の駆動源で複数（２つ）の可動部材６５０Ｌｂ，６５０Ｒｂを制御可能に構成している。より具体的には、可動部材６５０Ｌｂ，６５０Ｒｂを可変動作（出没動作）させるための駆動源として、単一のモータ（駆動用モータ６５００）のみを設ける構成とし、各可動部材６５０Ｌｂ，６５０Ｒｂがどちらも埋没位置に配置されている状態で駆動用モータ６５００を正方向に駆動することにより、可動部材６５０Ｌｂが突出位置に可変動作する一方で、駆動用モータ６５００を負方向に駆動することにより、可動部材６５０Ｒｂが突出位置に可変動作する構成としている。これにより、複数の可動部材を少ない駆動源で可変動作させることができるので、部品点数の削減によりパチンコ機１０の原価率の低減を図ることができる。

【１０１０】

この第６実施形態の第２の変形例におけるパチンコ機１０が、第６実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、可動部材６５０Ｌｂ，６５０Ｒｂの構成を変更した点である。その他の構成については、第６実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第６実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１０１１】

図１３７は、第６実施形態の第２の変形例における各可動部材６５０Ｌｂ，６５０Ｒｂを示した斜視図である。図１３７は、各可動部材６５０Ｌｂ，６５０Ｒｂが、共に埋没位置に配置されている状態を示している。図１３７に示した通り、本第２の変形例における各可動部材６５０Ｌｂでは、第６実施形態における可動部材６５０Ｌｂに設けられていた突出部６５０Ｌｂ３，６５０Ｌｂ４が削除され、代わりに、可動部材６５０Ｌｂに対して正面視奥側に突出して設けられている略円柱形状の突出部６５０Ｌｂ６と、その突出部６５０Ｌｂ６における可動部材６５０Ｌｂとは逆側の端に接続されているギア部材６５０Ｌｂ７とが設けられている。また、可動部材６５０Ｒｂについても同様に、突出部６５０Ｒｂ３，６５０Ｒｂ４が削除され、代わりに、可動部材６５０Ｒｂに対して正面視奥側に突出して設けられている略円柱形状の突出部６５０Ｒｂ６と、その突出部６５０Ｒｂ６における可動部材６５０Ｒｂとは逆側の端に接続されているギア部材６５０Ｒｂ７とが設けられている。

【１０１２】

加えて、本第２の変形例では、図１３７に示した通り、可動部材６５０Ｌｂに設けられているギア部材６５０Ｌｂ７と、可動部材６５０Ｒｂに設けられているギア部材６５０Ｒｂ７との間には、円形で正面視奥側の側面にギア歯が設けられていると共に、正面視手前側の側面にギア歯が設けられていない円形ギア６５００ａが設けられている。この円形ギア６５００ａは、下方に配設されている駆動用モータ６５００の駆動軸に接合されており、駆動用モータ６５００が駆動されると、駆動軸の回転動作に連動して、駆動軸の回転方向と同一方向に同一周期で回転動作を行う。この円形ギア６５００ａは、ギア歯が設けられている側面が正面視奥側に配置されて、ギア部材６５０Ｌｂ７のギア歯にも、ギア部材６５０Ｒｂ７のギア歯にも歯合していない状態となっている配置（図１３７参照）が初期配置に設定されている。この円形ギア６５００ａの初期配置では、各可動部材６５０Ｌｂ，６５０Ｒｂが没入位置に配置された状態となる。また、円形ギア６５００ａは、駆動用モータ６５００が正方向に駆動されることにより、可動部材６５０Ｌｂのギア部材６５０Ｌｂ７のギア歯と円形ギア６５００ａのギア歯とが歯合する向きに回転動作する一方で、駆動用モータ６５００が負方向に駆動されることにより、可動部材６５０Ｒｂのギア部材６５０Ｒｂ７のギア歯と円形ギア６５００ａのギア歯とが歯合する向きに回転動作する。

【１０１３】

次に、図１３８を参照して、円形ギア６５００ａが正方向、および負方向に回転動作を行った場合における各可動部材６５０Ｌｂ，６５０Ｒｂの動作について説明を行う。まず、図１３８（ａ）を参照して、駆動用モータ６５００が正方向に駆動された場合における各可動部材６５０Ｌｂ，６５０Ｒｂの動作内容について説明する。図１３８（ａ）は、駆動用モータ６５００が正方向に駆動された場合の各可動部材６５０Ｌｂ，６５０Ｒｂ、および円形ギア６５００ａの上面図である。

【１０１４】

図１３８（ａ）に示した通り、駆動用モータ６５００が正方向に駆動されて、駆動用モータ６５００の駆動軸に接合された円形ギア６５００ａが反時計回りに回転動作を行うと、円形ギア６５００ａに対して正面視左側に配置されていたギア部材６５０Ｌｂ７のギア歯と、円形ギア６５００ａの側面の一部の範囲に設けられているギア歯とが歯合する。よって、円形ギア６５００ａが反時計回り方向に回転する回転力が、回転部材６５００ａと歯合したギア部材６５０Ｌｂ７に伝達して、ギア部材６５０Ｌｂ７に対して正面視手前側方向に向かう向きの駆動力が働く。これにより、ギア部材６５０Ｌｂ７に接合されている可動部材６５０Ｌｂにも正面視手前側に向かう向きの駆動力が働いて、可動部材６５０Ｌｂが正面視手前側に突出動作を行う。これにより、可動部材６５０Ｌｂが突出位置に配置される。一方、可動部材６５０Ｒｂのギア部材６５０Ｒｂ７は、可動部材６５０Ｌｂが没入位置から突出位置に可変動作を行っている間（即ち、円形ギア６５００ａが反時計回りに約１８０度回転動作を行っている間）、ギア部材６５０Ｒｂのギア歯と歯合する位置に、円形ギア６５００ａのうちギア歯の設けられている範囲が配置されないので、ギア部材６５０Ｒｂ７が可動されることはない。よって、可動部材６５０Ｌｂが没入位置（埋没位

置）から突出位置に可動する間、可動部材６５０Ｒｂが可変動作を行うことはない。なお、可動部材６５０Ｌｂを突出位置から没入位置（埋没位置）へと可動させる場合は、駆動用モータ６５００を負方向に原点位置まで駆動させることにより、円形ギア６５００ａが原点位置まで時計回りに回転動作を行うと共に、ギア部材６５０Ｌｂ７が没入位置まで戻る。この間も、可動部材６５０Ｒｂのギア部材６５０Ｒｂ７のギア歯と円形ギア６５００ａのギア歯とが歯合することはないため、可動部材６５０Ｒｂ７が可動することはない。

【１０１５】

図１３８（ｂ）に示した通り、駆動用モータ６５００が負方向に駆動されて、円形ギア６５００ａが時計回りに回転動作を行うと、円形ギア６５００ａに対して正面視右側に配置されていたギア部材６５０Ｒｂ７のギア歯と、円形ギア６５００ａの側面の一部の範囲に設けられているギア歯とが歯合する。よって、円形ギア６５００ａが時計回り方向に回転する回転力が、回転部材６５００ａと歯合したギア部材６５０Ｒｂ７に伝達して、ギア部材６５０Ｒｂ７に対して正面視手前側方向に向かう向きの駆動力が働く。これにより、ギア部材６５０Ｒｂ７に接合されている可動部材６５０Ｒｂにも正面視手前側に向かう向きの駆動力が働いて、可動部材６５０Ｒｂが正面視手前側に突出動作を行う。これにより、可動部材６５０Ｒｂが突出位置に配置される。一方、可動部材６５０Ｌｂのギア部材６５０Ｌｂ７は、可動部材６５０Ｒｂが没入位置から突出位置に可変動作を行っている間（即ち、円形ギア６５００ａが時計回りに約１８０度回転動作を行っている間）、ギア部材６５０Ｌｂのギア歯と歯合する位置に、円形ギア６５００ａのうちギア歯の設けられている範囲が配置されないので、ギア部材６５０Ｌｂ７が可動されることはない。よって、可動部材６５０Ｒｂが没入位置（埋没位置）から突出位置に可動する間、可動部材６５０Ｌｂが可変動作を行うことはない。なお、可動部材６５０Ｒｂを突出位置から没入位置（埋没位置）へと可動させる場合は、駆動用モータ６５００を正方向に原点位置まで駆動させることにより、円形ギア６５００ａが原点位置まで反時計回りに回転動作を行うと共に、ギア部材６５０Ｒｂ７が没入位置まで戻る。この間も、可動部材６５０Ｌｂのギア部材６５０Ｌｂ７のギア歯と円形ギア６５００ａのギア歯とが歯合することはないため、可動部材６５０Ｌｂ７が可動することはない。

【１０１６】

以上説明した通り、第６実施形態における第２の変形例では、１の駆動用モータ６５００の駆動方向に応じて、複数の可動部材を別個に可変動作させることが可能に構成している。より具体的には、駆動用モータ６５００を回転動作の原点位置から正方向に約１８０度回転動作させることにより、可動部材６５０Ｒｂを没入位置（埋没位置）に配置させたまま、可動部材６５０Ｌｂを没入位置（埋没位置）から突出位置へと可変動作させることができる一方で、駆動用モータ６５００を回転動作の原点位置から負方向に約１８０度回転動作させることにより、可動部材６５０Ｌｂを没入位置（埋没位置）に配置させたまま、可動部材６５０Ｒｂを没入位置（埋没位置）から突出位置へと可変動作させることができる。このように構成することで、複数の可動部材をより少ない駆動源で可変動作させることができるので、部品点数を削減することができる。よって、パチンコ機１０の原価を低減させることができる。

【１０１７】

なお、第６実施形態における第２の変形例では、１の駆動源（駆動用モータ６５００）のみで可動部材６５０Ｌｂと、可動部材６５０Ｒｂとを可動させる構成としていたが、これに限られるものではなく、他の駆動源を追加して設ける構成としてもよい。より具体的には、例えば、一方の可動部材に対して、第２の駆動源を駆動用モータ６５００とは別に設けておく構成とし、第２の駆動源が設けられている側の可動部材を可動させる条件が成立した場合の少なくとも一部においては、第２の駆動源を駆動させることによって可動させる構成としてもよい。駆動用モータ６５００のみでは、一方の可動部材が可動している間（没入位置とは異なる位置に配置されている間）、他方の可動部材を可動させることができない（対応するギア部材のギア歯と円形ギア６５００ａのギア歯とが歯合し得ない）ので、同時に複数の可動部材を埋没位置以外の配置に可動させることが不可能である。こ

れに対して、第２の駆動源を設けることにより、一方の可動部材を可動している間に他方の可動部材の可動条件が成立した場合に、両方の可動部材を正常に可動させることができる。なお、本変形は、特に、左可変入賞装置６５０Ｌ、または右可変入賞装置６５０Ｒのうちどちらか一方を、第１入球口６４と同一の性能を有する（即ち、遊技球が入球することで特別図柄の抽選の契機となる）第２入球口とし、対応する可動部材を普通図柄の抽選で当たりとなった場合に突出位置に可動する電動役物として構成する場合に有効である。大当たり遊技の実行中であっても、遊技球がスルーゲート６７を通過することで普通図柄の当たりとなる可能性があるので、大当たりのラウンド期間と普通図柄の当たりとなったことに基づく電動役物の開放期間とが重複する可能性があるためである。

【１０１８】

第６実施形態における第２の変形例では、１の駆動源（駆動用モータ６５００）により２つの可動部材６５０Ｌｂ，６５０Ｒｂを可動させることが可能に構成しているが、１の駆動源により複数の部材を可動させる技術は、特定入賞口の開閉制御への適用に限定されるものではない。例えば、複数の演出用の役物を可動させる際に、本変形例の構成の駆動用モータ６５００を採用してもよい。

【１０１９】

第６実施形態、およびその変形例では、左特定入賞口６５０Ｌａ、および右特定入賞口６５０Ｒａが常時開放された状態とし、各特定入賞口を遊技球の流下方向（正面視上下方向）に対して直交した向きとなるように配置することにより、通常時（大当たり遊技の実行中以外の状態）に遊技球が各特定入賞口へと入球してしまうことを防止（抑制）する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、各特定入賞口を開閉するための開閉扉を可動部材とは別に設ける構成としてもよい。そして、大当たり遊技状態においては、大当たり種別に対応する開閉板（可動部材によって特定領域に到達した遊技球が誘導され易くなる特定入賞口に付随する開閉板）のみを開放させる構成としてもよい。このように構成することで、通常時に遊技球が特定入賞口へと入球して大当たり遊技状態でないにもかかわらず賞球が払い出されてしまうことを防止（抑制）することができる。よって、ホールに対して不測の不利益を与えてしまうことを防止できる。また、この場合において、可動部材を大当たり種別とは無関係に周期的に、またはランダムに可動させる構成としてもよい。このように構成することで、開閉扉が開放された状態の特定入賞口に対して、可動部材により遊技球が誘導され易くなっているタイミングを狙って遊技球を発射する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、この遊技性を実現する場合は、第６実施形態の変形例における移動部材６５０ｂを用いた方が、いずれの特定入賞口へと遊技球が誘導され易くなっているかが遊技者にとって理解し易くなるため、より効果的である。なお、可動部材を周期的に、またはランダムに可動させる期間は、大当たり遊技の実行中のみでもよいし、パチンコ機１０に対して電源が投入されている間は常時可動し続けるように構成してもよい。なお、上述した第６実施形態の変形例における各特定入賞口に対して開閉扉を設ける変形を施す場合において、移動部材６５０ｂの配置を左特定入賞口６５０Ｌａと右特定入賞口６５０Ｒａとの中間位置に固定しておくと共に、各開閉扉が移動部材６５０ｂの方向に向けて傾倒することで、移動部材６５０ｂの側面と傾倒した開閉扉とで特定入賞口へと向かう流路を形成することにより、各特定入賞口が入球可能な状態となる構成としてもよい。このように構成することで、各特定入賞口へと入球可能な状態において、遊技球を対応する特定入賞口へと誘導可能となる幅が広くなるので、無駄球が発生する可能性を低減することができる。よって、遊技者の利益をより多くすることができる。

【１０２０】

上記第６実施形態、およびその変形例では、遊技球が右特定入賞口６５０Ｒａへと入球した場合に１０個の賞球が払い出される一方で、左特定入賞口６５０Ｌａに入球した場合には７個の賞球が払い出される構成としたが、各特定入賞口へと遊技球が入球した場合に付与される特典の量は任意に定めることができる。この場合に、必ずしも右特定入賞口６５０Ｒａへと入球した場合に付与される賞球数を、左特定入賞口６５０Ｌａへと入球した

場合に付与される賞球数よりも多くする必要は無い。例えば、付与される賞球数を一致させても良いし、左特定入賞口６５０Ｌａに入球した方が右特定入賞口６５０Ｒａに入球するよりも付与される賞球数を多くする構成としてもよい。また、各特定入賞口へと入球した場合に付与される特典は賞球に限られるものでもない。例えば、大当たり遊技の実行中に一方の特定入賞口へと遊技球が入球した場合は、賞球のみが払い出される一方で、他方の特定入賞口へと遊技球が入球した場合は、賞球が払い出されるのに代えて、又は加えて、大当たりの終了後に特別図柄の確変状態が特典として付与される構成としてもよい。

【１０２１】

上記第６実施形態、およびその変形例では、特定領域に２つの特定入賞口を設ける構成とし、大当たり種別に応じて入球可能な状態となる特定入賞口を切り替える構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、特定領域に設けられている２つの特定入賞口のうち、一方又は両方を、特別図柄の抽選の契機となる入球口（第２入球口）としてもよい。即ち、２つの特定入賞口のうち少なくとも１つを、第１入球口６４と同一の機能を有した第２入球口で構成してもよい。この場合において、普通図柄の抽選で当たりとなった場合に可動部材６５０Ｌｂ，可動部材６５０Ｒｂ（移動部材６５０ｂ）を所定の可動パターンで可動させる構成としてもよい。なお、特定入賞口と、第２入球口との組み合わせに変形する場合は、各入賞口（特定入賞口、および第２入球口）が入球可能となる条件が同時に成立し得るため、第６実施形態における可動部材のように、各入賞口へと入球可能な状態を形成するための可動部材が独立して動作可能になっているものの方が望ましい。スルーゲート６７は遊技球が常時通過可能な状態とされ、且つ、普通図柄の抽選は大当たり遊技の実行中も通常時と同様に実行される。よって、大当たりの各ラウンドのラウンド遊技中（特定入賞口に対応する可動部材が突出位置に配置されている間）に普通図柄の抽選で当たりとなり、第２入球口に対応する可動部材が突出位置に可動する条件が成立する可能性がある。このため、第６実施形態の変形例における移動部材６５０ｂのように、一方の入球口のみにしか入球可能な状態を形成することができない可動部材を採用してしまうと、少なくとも一方の入賞口へと入球可能となる条件が成立したにもかかわらず、入球可能となる状態にすることができなくなってしまうという不具合が発生し得る。よって、第６実施形態で例示したように、各入賞口に対応する別個の可動部材をそれぞれ独立して可動制御させることが可能な構成を採用することにより、各入賞口が入球可能となる条件が重複して成立したとしても、各入賞口に対応する可動部材を同時に可動させることができる。少なくとも一方の入賞口へと入球可能となる条件が成立したにもかかわらず、入球可能となる状態にできなくなってしまうという不具合を抑制できる。

【１０２２】

上記第６実施形態、およびその変形例では、特定領域（第１入球口６４の下方の領域）において２つの特定入賞口を左右に対向させて配置させる構成とし、各特定入賞口へと向かう傾斜を形成することにより特定領域へと到達した遊技球を対応する特定入賞口へと誘導する構成としていたが、特定入賞口の配置および特定入賞口へと遊技球を入球させるための構成は、これらに限られるものではない。例えば、第１実施形態における可変入賞装置６５と同様の構成で、付与される賞球数が互いに異なる２つの可変入賞装置を特定領域において縦に並べて構成してもよい。そして、大当たり種別に応じて開放される特定入賞口を異ならせる構成としてもよい。

【１０２３】

上記第６実施形態、およびその変形例では、大当たり種別に応じて入球可能となる特定入賞口を異ならせる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり種別に代えて、又は加えて、大当たりのラウンド数に応じて入球可能となる特定入賞口を異ならせる構成としてもよい。これにより、制御の自由度をより高めることができる。

【１０２４】

上記第６実施形態、およびその変形例では、左特定入賞口６５０Ｌａと、右特定入賞口６５０Ｒａとを対向させて構成していた。即ち、左特定入賞口６５０Ｌａと、右特定入賞口Ｌａとを左右に並べて配置させると共に、左特定入賞口６５０Ｌａを正面視右向き、右

特定入賞口６５０Ｒａを正面視左向きに構成していたが、必ずしも各特定入賞口を対向させる必要はない。可動部材６５０Ｌｂが突出位置に配置されている間に入球可能（入球容易）となり、且つ、可動部材６５０Ｒｂが突出位置に配置されている間、および各可動部材が埋没位置（没入位置）に配置されている間に入球不可能（入球困難）となる位置に左特定入賞口６５０Ｌａが設けられていると共に、可動部材６５０Ｒｂが突出位置に配置されている間に入球可能（入球容易）となり、且つ、可動部材６５０Ｌｂが突出位置に配置されている間、および各可動部材が埋没位置（没入位置）に配置されている間に入球不可能（入球困難）となる位置に右特定入賞口６５０Ｒａが設けられているのであればどのような構造であってもよい。具体的例としては、例えば、図１３６に示したように、左特定入賞口６５０Ｌａの入球面と、右特定入賞口６５０Ｒａの入球面とが平行となるように配置してもよい。即ち、図１３６に示した通り、可動部材６５０Ｌｂの左下側に対して、ベース板６０を貫通した貫通穴で構成されている左特定入賞口６５０Ｌａを設けると共に、可動部材６５０Ｒｂの右下側に対してベース板６０を貫通した貫通穴で構成されている右特定入賞口６５０Ｒａを設ける構成としてもよい。また、各特定入賞口の周囲に対して、対応する可動部材が突出位置に配置されている状態において可動部材を流下してきた遊技球を特定入賞口へと誘導する人共に、対応する可動部材が没入位置（埋没位置）に配置されている状態において流下してきた遊技球が特定入賞口に到達することを防止（抑制）するための外縁部６５０Ｌａ１，６５０Ｒａ１を設ける構成としてもよい。即ち、図１３６に示した通り、左特定入賞口６５０Ｌａの周囲に対して、略逆「コ」の字型の周縁部６５０Ｌａ１を設ける構成とする。通常時に流下してきた遊技球は、周縁部６５０Ｌａ１の上側の辺、および左側の辺によって左特定入賞口６５０Ｌａに到達することが防止される。また、可動部材６５０Ｌｂが突出位置に配置されている状態においては、可動部材６５０Ｌｂを介して左下方向へと流下してきた遊技球が、周縁部６５０Ｌａ１の下側の辺が成す正面視右上側から左下側に下る向きの傾斜によって、左特定入賞口６５０Ｌａへと誘導される。また、図１３６に示した通り、右特定入賞口６５０Ｒａの周囲に対して、略「コ」の字型の周縁部６５０Ｒａ１を設ける構成とする。通常時に流下してきた遊技球は、周縁部６５０Ｒａ１の上側の辺、および右側の辺によって右特定入賞口６５０Ｒａに到達することが防止される。また、可動部材６５０Ｒｂが突出位置に配置されている状態においては、可動部材６５０Ｒｂを介して右下方向へと流下してきた遊技球が、周縁部６５０Ｒａ１の下側の辺が成す正面視左上側から右下側に下る向きの傾斜によって、右特定入賞口６５０Ｒａへと誘導される。このように、左特定入賞口６５０Ｌａと右特定入賞口６５０Ｒａとを対向させて構成しなかったとしても、上述した第６実施形態と同様の遊技性を実現することができる。

【１０２５】

上述した第６実施形態、およびその変形例では、大当たりの各ラウンドにおいて、対応する可動部材を突出位置に可動させることにより、左特定入賞口６５０Ｌａに入球可能となる状態と、右特定入賞口６５０Ｒａに入球可能となる状態とを形成する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、左特定入賞口６５０Ｌａに入球可能となる状態と、右特定入賞口６５０Ｒａに入球可能となる状態とが、遊技球の通過に応じて切り替わる構成としてもよい。この場合において、遊技球が通過する毎に構造的に状態（配置）が切り替わる可動部材を採用する構成としてもよいし、遊技球の通過を検出するためのセンサを設けておくことにより、制御的に実現する構成としてもよい。

【１０２６】

＜第７実施形態＞

次に、図９３から図１０８を参照して、第７実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第６実施形態では、特定領域（第１入球口６４の下方の領域）に対して、遊技球が入球した場合に払い出される賞球の個数が互いに異なる２つの特定入賞口（左特定入賞口６５０Ｌａ、および右特定入賞口６５０Ｒａ）を設ける構成とし、大当たり種別に応じて、大当たりの各ラウンドで入球可能となる特定入賞口の種別を可変させる構成としていた。

【１０２７】
これに対して本第７実施形態では、第６実施形態における左特定入賞口６５０Ｌａ、右特定入賞口６５０Ｒａに代えて、大当たり遊技の実行中に遊技球が入球することで大当たり終了後に確変遊技状態（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態）が付与される契機となる２つの確変入賞口（左確変入賞口６５５Ｌａ、右確変入賞口６５５Ｒａ）を設ける構成としている。大当たりの１ラウンド目においては、２つの確変入賞口のうちいずれか一方が、所定期間（例えば、１秒間）入球可能な状態に設定される。即ち、１の可動部材が突出位置に可動することで、一方の確変入賞口に向けて下る向きの傾斜を形成する。詳細については図９５を参照して後述するが、この１ラウンド目において一方の確変入賞口が入球可能となる所定期間（１秒間）は、右打ちされて特定領域に到達した遊技球と、左打ちされて特定領域に到達した遊技球とのうち、一方が確変入賞口に入球可能となり、他方が入球困難となる期間で構成されている。このため、大当たりの１ラウンド目においては、遊技者に対して、確変入賞口へと入球可能となる発射方向を予測して遊技球を発射させるという斬新な遊技性を実現することができる。
【１０２８】
この第７実施形態におけるパチンコ機１０が、第６実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第６実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第６実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。
【１０２９】
まず、図９３を参照して、本第７実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図９３は、本第７実施形態における遊技盤１３の正面図である。図９３に示した通り、本第７実施形態における遊技盤１３の盤面構成は、第６実施形態における遊技盤１３の盤面構成（図８４参照）に対して、左可変入賞装置６５０Ｌに代えて左確変入賞装置６５５Ｌが設けられている点、右可変入賞装置６５０Ｒに代えて右確変入賞装置６５５Ｒが設けられている点、２つの可動部材６５０Ｌｂ，６５０Ｒｂが設けられている領域の下方に、可変入賞装置６５が設けられている点でのみ相違している。
【１０３０】
左確変入賞装置６５５Ｌ、右確変入賞装置６５５Ｒには、それぞれ第６実施形態における左特定入賞口６５０Ｌａ、右特定入賞口６５０Ｒａと同一形状の左確変入賞口６５５Ｌａ、右確変入賞口６５５Ｒａが設けられている。このため、通常時（大当たり遊技の実行中以外の状態）において特定領域へと到達した遊技球は、左確変入賞口６５５Ｌａにも、右確変入賞口６５５Ｒａにも入球することなく、アウト口６６の方向へと流下する。また、可動部材６５０Ｌｂが突出した状態においては、可動部材６５０Ｌｂにより左確変入賞口６５５Ｌａへと向かう向きの傾斜（正面視右上方向から左下方向に下る向きの傾斜）を形成するので、特定領域へと到達した遊技球は左確変入賞口６５５Ｌａへと誘導される。一方で、可動部材６５０Ｒｂが突出した状態においては、可動部材６５０Ｒｂにより右確変入賞口６５５Ｒａへと向かう向きの傾斜（正面視左上方向から右下方向に下る向きの傾斜）を形成するので、特定領域へと到達した遊技球は右確変入賞口６５５Ｒａへと誘導される。なお、上述した通り、可動部材６５０Ｌｂまたは可動部材６５０Ｒｂが突出位置に配置されるのは１ラウンドにおける１秒間（所定期間）のみであるので、いずれかの可動部材が突出位置に配置されている間に遊技球が特定領域に到達したとしても、突出位置に配置されてから１秒間が経過するまでの間に対応する確変入賞口まで到達することができ

なかった場合は、可動部材が没入することにより遊技球がアウト口６６の方向へと流下する。

【１０３１】

可変入賞装置６５は、第１実施形態等の遊技盤１３に設けられていた可変入賞装置６５と同一の構成である。即ち、遊技球が入球可能な特定入賞口６５ａと、その特定入賞口６５ａを覆う横長矩形状の開閉板と、その開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大開放口ソレノイド（図示せず）とで構成されている。本第７実施形態における特定入賞口６５ａは、大当たりの２ラウンド目以降の各ラウンドで遊技球が入球可能な開状態に設定される。より詳述すると、大当たりの１ラウンド目においては、大当たり種別に応じて可動部材６５０Ｌｂ、または可動部材６５０Ｒｂのうちいずれかが、１秒間だけ突出位置に可変される。一方で、大当たりの２ラウンド目以降の各ラウンドでは、各可動部材６５０Ｌｂ，６５０Ｒｂが没入した状態のまま維持されると共に、特定入賞口６５ａの開閉板が前方側に開放されて特定入賞口６５ａへと遊技球が入球可能な開状態を形成する。この開状態は、ラウンドが開始してから３０秒間が経過するか、或いは、遊技球が特定入賞口６５ａへと１０個以上入球するまで継続する。大当たりの１ラウンド目にいずれかの確変入賞口（左確変入賞口６５５Ｌａ、または右確変入賞口６５５Ｒａ）へと遊技球が入球することにより、大当たり終了後に確変遊技状態（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態）が付与される一方で、大当たり遊技の実行中に１度も確変入賞口に遊技球が入球しなかった場合は、大当たり終了後に１００回の時短遊技状態（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態）が付与される。よって、確変入賞口に遊技球が入球するか否かに応じて大当たり終了後の有利度合いが可変するので、遊技者に対して１ラウンド目に確変入球口へと遊技球が入球するか否かにより注目させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１０３２】

次に、図９４を参照して、左確変入賞装置６５５Ｌ、右確変入賞装置６５５Ｒの詳細について説明する。図９４（ａ）は、本第７実施形態の遊技盤１３における特定領域部分の拡大正面図であり、図９４（ｂ）は、図９４（ａ）に示すＸＣＩＶ－ＸＣＩＶ断面図である。図９４（ｂ）に示した通り、左確変入賞装置６５５Ｌと、右確変入賞装置６５５Ｒとは、ベース板６０の奥側において繋がっている。より具体的には、図９４（ｂ）に示した通り、左確変入賞装置６５５Ｌの内部に設けられ、左確変入賞口６５５Ｌａに入球した遊技球をベース板６０の背面側に誘導して排出するための左確変流路６５５Ｌｄと、右確変入賞口６５５Ｒａに入球した遊技球をベース板６０の背面側に誘導して排出するための右確変流路６５５Ｒｄとが、ベース板６０の背面側において合流している。また、左確変流路６５５Ｌｄと、右確変流路６５５Ｒｄとが合流する位置には、入球した遊技球をパチンコ機１０の外部へと排出するための排出口６５６が設けられている。なお、図示については省略したが、この排出口６５６には、遊技球の通過を検出可能な球通過スイッチ（確変スイッチ）が設けられている。確変スイッチの通過を検出することにより、いずれかの確変入賞口へと遊技球が入球したと判別されて、大当たり終了後の遊技状態が確変遊技状態に設定される。

【１０３３】

このように、各確変入賞装置を内部で合流させ、いずれかの確変入賞口へと入球した遊技球を１の排出口６５６により排出させる構成とし、更に、当該１の排出口の通過を監視することによりいずれかの確変入賞口へと遊技球が入球したか否かを判別する構成とすることにより、確変スイッチの個数を最小限に限ることができる。即ち、確変入賞装置毎に確変スイッチを設けた場合、最低でも２つの確変スイッチを設ける必要があるが、本第７実施形態の構成とすることにより、１の確変スイッチのみで２つの確変入賞口のどちらかに遊技球が入球したということを正確に判別することができる。よって、確変スイッチの個数の低減により、パチンコ機１０の原価を低減することができる。また、各確変入賞装置を内部で合流させることにより、１の入賞装置として取り扱うことができる。ここで、遊技規則において、大当たり遊技の実行中に入球可能となる入賞装置の個数には上限（例

えば、２個）が設定されている。よって、本第７実施形態のように、２つの確変入賞装置を１の入賞装置として取り扱う構成とすることにより、遊技規則上の入賞装置の数を減らすことができるので、遊技規則をより満たしやすいパチンコ機１０を提供することができる。

【１０３４】

次に、図９５を参照して、本第７実施形態において大当たりの１ラウンド目に可動部材６５０Ｒｂが突出位置に配置される大当たり種別となった場合の、１ラウンド目の遊技球の流下方向について説明する。なお、説明の簡略化のため、以降の説明では、可動部材６５０Ｌｂが突出位置に配置される可動パターン（開放パターン）を、左確変入賞口６５５Ｌａに入賞し易い開放パターンという意味で、「左Ｖの開放パターン」と称する。一方で、可動部材６５０Ｒｂが突出位置に配置される可動パターン（開放パターン）のこと、右確変入賞口６５５Ｒａに入賞し易い開放パターンという意味で、「右Ｖの開放パターン」と称する。

【１０３５】

図９５（ａ）は、右Ｖの開放パターン（可動部材６５０Ｒｂが突出位置に配置される可動パターン）が決定され、遊技者が左打ちを行った場合における遊技球の流下方向を示した図である。図９５（ａ）に示した通り、左打ちされた遊技球は、特定領域に対して正面視左方向から可動部材６５０Ｒｂ上に落下する。可動部材６５０Ｒｂは、正面視左上方向から右下方向に向かって下る向きの傾斜を形成しているので、遊技球の流下の勢い（左下方向への運動量）が削がれることはない。よって、可動部材６５０Ｒｂが突出位置に配置されている１秒間の間に、右確変入賞口６５５Ｒａへと比較的容易に入球させることができる。

【１０３６】

図９５（ｂ），（ｃ）は、右Ｖの開放パターンが決定され、遊技者が右打ちを行った場合における遊技球の流下方向を示した図である。図９５（ｂ）に示した通り、右打ちされた遊技球は、特定領域に対して正面視右方向から可動部材６５０Ｒｂ上に落下する。この場合、図９５（ｂ）に示した通り、遊技球は正面視左方向へと向かう勢い（運動量）を有しているので、当該勢いが削がれる（運動量が０になる）までの間、可動部材６５０Ｒｂ上を正面視左上方向に転動する。そして、可動部材６５０Ｒｂが成す傾斜により左上方向への転動の勢いがなくなる（運動量が０になる）と、遊技球は可動部材６５０Ｒｂが成す傾斜に沿って、正面視右下方向への転動を開始する。しかしながら、遊技球の運動量が０になるまでには比較的長い時間（例えば、０．５秒間）を要するため、その後、運動量が０の状態から徐々に加速して右確変入賞口６５５Ｒａに到達するだけの時間が残らない。よって、図９５（ｃ）に示した通り、遊技球が可動部材６５０Ｒｂ上を正面視右下方向に向かって転動する途中で１秒間が経過してしまい、可動部材６５０Ｒｂが没入されてしまう。即ち、右確変入賞口６５５Ｒａへと向かう向きの傾斜が無くなってしまうため、可動部材６５０Ｒｂ上を転動していた遊技球は下方へと落下し、アウト口６６を介して排出される。このため、右Ｖの開放パターンが決定された場合に、遊技者が右打ちを行ってしまうと、可動部材６５０Ｒｂが突出位置に配置されている１秒間の間に右確変入賞口６５５Ｒａへと到達させることは極めて困難になる。

【１０３７】

なお、左Ｖの開放パターンが決定された場合については、右Ｖの開放パターンとは左右が逆の動作になるだけで、本質的には右Ｖの開放パターンと同一である。よって、図示については省略して簡単に説明するが、左Ｖの開放パターンが決定された場合に右打ちを行うと、遊技球が特定領域に対して正面視右方向から左向きの運動量を有した状態で進行するので、当該運動量を保持したまま、可動部材６５０Ｌｂの傾斜に沿って左確変入賞口６５５Ｌａへと入球（入賞）する。一方で、左Ｖの開放パターンが決定された場合に左打ちを行うと、遊技球が特定領域に対して正面視左方向から右向きの運動量を有した状態で進行する。よって、可動部材６５０Ｌｂに落下した遊技球は、０．５秒程度、可動部材６５０Ｌｂが成す傾斜において右上方向に転動した後、傾斜に沿って正面視左下方向へと流下

する。よって、右Ｖの開放パターンが決定されて右打ちした場合（図９５（ｂ），（ｃ）参照）と同様に、左確変入賞口６５５Ｌａへと到達するよりも前に可動部材６５０Ｌｂが没入して、遊技球がアウト口６６へと流下する。

【１０３８】

ここで、本第７実施形態の遊技盤１３は、左打ちを行った場合も、右打ちを行った場合も、発射された遊技球が特定領域へと到達するまでに１秒程度の期間を要する。よって、大当たりの１ラウンド目において突出位置に配置される可動部材の種別を確認してから遊技球を発射する方法では、特定領域へと遊技球が到達する前、若しくは特定領域に到達した直後に１秒間が経過して可動部材が没入位置に戻されてしまう。つまり、可動部材の種別を確認してから遊技球を発射したとしても確変入賞口へと遊技球を入球させることが不可能となるように構成されている。よって、確変入賞口へと遊技球を入球させたいと考える遊技者に対して、大当たりの１ラウンド目において、いずれかの可動部材が突出位置に可動するよりも前に、突出位置に可動される可動部材の種別を予測して、その予測した発射方向に遊技球を発射させることができる。これにより、遊技者が突出位置に配置されると予測した可動部材と、実際に突出位置に配置された可動部材とが一致していれば、遊技球を確変入賞口へと入球させることが可能となる一方で、予測と逆の可動部材が突出位置に配置された場合には、遊技球を確変入賞口へと入球させることが困難になる。従って、毎回の大当たりの１ラウンド目において、突出位置に配置される可動部材の種別（確変入球口に対して入球し易くなる発射方向）をより真剣に予測して遊技球を発射させるという斬新な遊技性を提供することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１０３９】

なお、詳細については図９８（ｂ）を参照して後述するが、本第７実施形態では、１ラウンド目において左Ｖの開放パターン（可動部材６５０Ｌｂが突出位置に可動される開放パターン）の大当たり種別が決定される割合の方が、右Ｖの開放パターン（可動部材６５０Ｒｂが突出位置に可動される開放パターン）の大当たり種別が決定される割合よりも高くなるように構成されている。一方で、左Ｖの開放パターンが設定される各大当たり種別の平均のラウンド数は、右Ｖの開放パターンが設定される各大当たり種別の平均のラウンド数よりも少なくなるように構成されている。よって、大当たりの１ラウンド目において、毎回右打ちを行うことにより、高い割合（７０％の割合）で大当たり終了後に確変遊技状態が付与されるものの、比較的多いラウンド数（１０ラウンド以上）の大当たり種別が決定された場合に、確変遊技状態が高い割合で終了してしまうこととなる。一方で、毎回、開放パターンを予測して、発射方向を可変させる遊技方法を行うと、確変遊技状態への移行を確定させ、更に多いラウンド数（１０ラウンドや１６ラウンド）の大当たり遊技を行わせるという遊技者にとって非常に有利な状況が発生する可能性があるが、遊技者の予測の精度によっては、確変遊技状態へと移行する割合が大幅に低くなってしまう（例えば、５０％以下の割合となってしまう）虞がある。

【１０４０】

このように構成することで、遊技者が大当たりにおける何の要素を優先するかに応じて、大当たりの１ラウンド目における遊技方法を切り替えさせることができる。より具体的には、確変遊技状態が設定される割合を最も重要視する（優先させる）遊技者に対しては、大当たりの１ラウンド目において毎回右打ちを行うことで、約７０％という高い割合で確変状態が付与される遊技方法を選択させることができる。一方で、１６ラウンドや１０ラウンドという比較的多いラウンド数の大当たりをより有利にしたい（ラウンド数が多く、且つ、大当たり終了後の遊技状態も有利にしたい）と考える遊技者に対して、今回の大当たりが多いラウンド数の大当たりであるか否かを予測し、予測結果に応じて遊技球の発射方向を異ならせるという遊技方法を選択させることができる。また、例えば、通常状態で当選した大当たり（所謂、初当たり）については、確変遊技状態の設定割合を重視して右打ちを行う一方で、確変遊技状態の間に当選した大当たり（所謂、連荘当たり）については大当たり種別を予測して発射方向を切り替える遊技方法や、初当たりについては大当

たり種別を予測して発射方向を切り替える一方で、連荘当たりでは確変遊技状態の設定割合（即ち、連荘する割合）を重視して右打ちを行うという遊技方法等、様々な遊技方法を遊技者に選択させることができる。よって、遊技者毎の好みの遊技性を選択して遊技を行わせることができるので、遊技者毎に異なる趣向に合わせた幅広い遊技性を実現することができる。よって、万人受けするパチンコ機１０を実現できるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１０４１】

次に、図９６を参照して、本第７実施形態における大当たりの１ラウンド目の間に第３図柄表示装置８１において表示される表示態様について説明する。図９６は、大当たりの１ラウンド目における第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。図９６に示した通り、大当たりになると、主表示領域Ｄｍにおける左上部分、および右上部分に対して、それぞれ横長略長方形形状の表示領域ＨＲ８、および表示領域ＨＲ９が形成される。表示領域ＨＲ９の内側には、現在が大当たり遊技の実行中であることを示す「大当たり」という文字が表示される。これにより、大当たり遊技の実行中であることを遊技者に対して理解させることができる。

【１０４２】

また、表示領域ＨＲ８の内側には、大当たりの進行状況を示す各種情報（現在のラウンド数と、最大のラウンド数と示す表示、および１の大当たりにおいて獲得した累計の賞球数と、獲得可能な最大の賞球数とを示す表示）が表示される。なお、１ラウンド目の間は、最大のラウンド数や獲得可能な最大の賞球数は、遊技者に対して秘匿される。即ち、図９６に示した通り、ラウンド数を示す表示として、「ＲＯＵＮＤ：０１／？？？」と表示されると共に、賞球数を示す表示として、「ＧＥＴ：００００／？？？」と表示される。これは、最大のラウンド数や最大の賞球数を先に表示させてしまうと、その表示内容を視認した遊技者に対して大当たり種別を認識されてしまい、可動する可動部材の種別（確変入賞口へと入球可能になる発射方向）も特定されてしまう虞があるためである。よって、本第７実施形態では、少なくとも１ラウンドが終了するまでの間、ラウンド数や最大の賞球数等、大当たり種別を特定可能となる情報を秘匿する構成としている。これにより、突出位置に可動される可動部材の種別を遊技者が特定するための手掛かりを無くすことができるので、より真剣に、突出位置に可動される可動部材の種別（確変入賞口へと入球可能となる発射方向）を選択させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１０４３】

また、表示領域ＨＲ８，ＨＲ９の下方には、左打ちを行うか、右打ちを行うかを遊技者に対して選択するように促すための表示態様（選択演出）が表示される。より具体的には、図９６に示した通り、主表示領域Ｄｍにおける略中央部分に表示領域ＨＲ１０が形成されると共に、その内側に「選べ！！」という文字が表示される。また、主表示領域Ｄｍのうち表示領域ＨＲ８の下方（主表示領域Ｄｍのうち左半分）には、「期待度　Ｌｏｗ」という文字が表示された横長略楕円形の表示領域ＨＲ１１と、「ラウンド数　Ｈｉｇｈ」という文字が表示された横長略楕円形の表示領域１２と、「左打ち」という文字が表示され、左向きの矢印を模した左向き矢印画像ＹＧ１とが表示される。一方で、主表示領域Ｄｍのうち表示領域ＨＲ９の下方（主表示領域Ｄｍのうち右半分）には、「期待度　Ｈｉｇｈ」という文字が表示された横長略楕円形の表示領域ＨＲ１３と、「ラウンド数　Ｌｏｗ」という文字が表示された横長略楕円形の表示領域ＨＲ１４と、「右打ち」という文字が表示され、右向きの矢印を模した右向き矢印画像ＹＧ２とが表示される。

【１０４４】

これらの表示内容により、左打ちを行った場合、確変入賞口へと遊技球が入球する期待度は低いものの、遊技球が入球した場合にはラウンド数が多い種別の大当たりである可能性が高いということを遊技者に対して理解させることができる。また、右打ちを行った場合、確変入賞口へと遊技球が入球する期待度は高いものの、遊技球が入球した場合にはラウンド数が少ない種別の大当たりである可能性が高いということを遊技者に対して理解さ

せることができる。よって、各発射方向の意味を理解した上で、確変入賞口へと入球可能になる発射方向を予測して遊技球を発射させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１０４５】

次に、図９７を参照して、大当たりの１ラウンド目において各可動部材に設定され得る開放パターンについて説明する。図９７（ａ）は、右Ｖの開放パターンが設定された場合における各可動部材の可動位置の経時変化を示した図であり、図９７（ｂ）は、左Ｖの開放パターンが設定された場合における各可動部材の可動位置の経時変化を示した図である。

【１０４６】

図９７（ａ）に示した通り、右Ｖの開放パターンが設定されると、１ラウンドが開始されてから１秒経過時点において、可動部材６５０Ｒｂが突出位置に可動される。この可動部材６５０Ｒｂが突出した状態は１秒間継続し、突出位置に可動されてから１秒間が経過すると、可動部材６５０Ｒｂがベース板６０の内部に埋没する。以降は大当たりが終了するまで可動部材６５０Ｒｂが埋没したままの状態に維持される。一方で、可動部材６５０Ｌｂは、図９７（ａ）に示した通り、大当たり中一貫して埋没した状態に維持される。なお、図９７（ａ）に示した通り、１ラウンドが開始されると、選択演出（図９６参照）が開始される。より具体的には、１ラウンドの開始タイミングとなり、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して１ラウンド目の開始を示すラウンド数コマンドが出力されると、主制御装置１１３から、表示制御装置１１４に対して、選択演出の実行開始が指示される。この選択演出を視認した遊技者が左打ちを行った場合は、突出位置に可動された可動部材６５０Ｒｂが形成する傾斜を介して右確変入賞口６５５Ｒａへと遊技球が入球可能となる。一方、選択演出を視認した遊技者が右打ちを行った場合は、右確変入賞口６５５Ｒａへと遊技球が誘導されるよりも前に可動部材６５０Ｒｂが没入するので、遊技球を右確変入賞口６５５Ｒａへと入球させることができない。

【１０４７】

図９７（ｂ）に示した通り、左Ｖの開放パターンが設定されると、１ラウンドが開始されてから１秒経過時点において、可動部材６５０Ｌｂが突出位置に可動される。この可動部材６５０Ｌｂが突出した状態は１秒間継続し、突出位置に可動されてから１秒間が経過すると、可動部材６５０Ｌｂがベース板６０の内部に埋没する。以降は大当たりが終了するまで可動部材６５０Ｌｂが埋没したままの状態に維持される。一方で、可動部材６５０Ｒｂは、図９７（ｂ）に示した通り、大当たり中一貫して埋没した状態に維持される。１ラウンドの開始時から表示される選択演出を視認した遊技者が、右打ちを行った場合は、突出位置に可動された可動部材６５０Ｌｂが形成する傾斜を介して左確変入賞口６５５Ｌａへと遊技球が入球可能となる。一方、選択演出を視認した遊技者が左打ちを行った場合は、左確変入賞口６５５Ｌａへと遊技球が誘導されるよりも前に可動部材６５０Ｌｂが没入するので、遊技球を左確変入賞口６５５Ｌａへと入球させることができない。

【１０４８】

＜第７実施形態における電気的構成＞

次に、図９８（ａ）を参照して、本第７実施形態における主制御装置１１０に設けられているＲＯＭ２０２の構成について説明する。図９８（ａ）は、ＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図９８（ａ）に示した通り、本第７実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成は、第６実施形態（および第１実施形態）におけるＲＯＭ２０２の構成（図１１（ａ）参照）に対して、開放パターンテーブル２０２ａａが追加されている点で相違している。また、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの内容が変更となっている点でも相違している。その他の構成については、上述した第６実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【１０４９】

開放パターンテーブル２０２ａａは、各開放パターン（右Ｖの開放パターン、および左Ｖの開放パターン）において可動部材に対して設定すべき可変動作を規定したデータテーブルである。大当たりの１ラウンド目の開始時には、この開放パターンテーブル２０２ａ

ａから今回の大当たり種別に対応する開放パターン用のデータが読み出されて、可動部材の可変動作として設定される（図１０１のＳ１１０３，Ｓ１１０４参照）。

【１０５０】

次に、図９８（ｂ）を参照して、本第７実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂについて説明する。図９８（ｂ）は、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの規定内容を示した図である。図９８（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲に対しては、「大当たりＡ７」が対応付けて規定されている（図９８（ｂ）の２０２ｂ１参照）。この「大当たりＡ７」は、ラウンド数が１６ラウンドと最も多く、大当たりの１ラウンド目に右Ｖの開放パターンが設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ７」に対して５個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されているので、大当たりとなった場合に「大当たりＡ７」が大当たり種別として決定される割合は５％（５／１００）である。

【１０５１】

また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５～２９」の範囲に対しては、「大当たりＢ７」が対応付けて規定されている（図９８（ｂ）の２０２ｂ２参照）。この「大当たりＢ７」は、ラウンド数が１０ラウンドと「大当たりＡ７」に次いで多く、大当たりの１ラウンド目に右Ｖの開放パターンが設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ７」に対して２５個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されているので、大当たりとなった場合に「大当たりＢ７」が大当たり種別として決定される割合は２５％（２５／１００）である。

【１０５２】

また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３０～６９」の範囲に対しては、「大当たりＣ７」が対応付けて規定されている（図９８（ｂ）の２０２ｂ３参照）。この「大当たりＣ７」は、ラウンド数が７ラウンドと「大当たりＡ７」や「大当たりＢ７」よりも少なく、大当たりの１ラウンド目に左Ｖの開放パターンが設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ７」に対して４０個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されているので、大当たりとなった場合に「大当たりＣ７」が大当たり種別として決定される割合は４０％（４０／１００）である。

【１０５３】

また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「７０～８９」の範囲に対しては、「大当たりＤ７」が対応付けて規定されている（図９８（ｂ）の２０２ｂ４参照）。この「大当たりＤ７」は、ラウンド数が５ラウンドであり、全ての大当たり種別の中で２番目にラウンド数が少ない大当たり種別である。また、「大当たりＤ７」は、１ラウンド目に左Ｖの開放パターンが設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ７」に対して２０個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されているので、大当たりとなった場合に「大当たりＤ７」が大当たり種別として決定される割合は２０％（２０／１００）である。

【１０５４】

また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９０～９９」の範囲に対しては、「大当たりＥ７」が対応付けて規定されている（図９８（ｂ）の２０２ｂ５参照）。この「大当たりＥ７」は、ラウンド数が２ラウンドと最も少なく、１ラウンド目に左Ｖの開放パターンが設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＥ７」に対して１０個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されているので、大当たりとなった場合に「大当たりＥ７」が大当たり種別として決定される割合は１０％（１０／１００）である。

【１０５５】

このように、本第７実施形態では、「大当たりＡ７」、又は「大当たりＢ７」となった

場合に右Ｖの開放パターンが設定される一方で、「大当たりＣ７」～「大当たりＥ７」となった場合に左Ｖの開放パターンが設定される構成としている。「大当たりＡ７」（振り分け５％）と「大当たりＢ７」（振り分け２５％）とのどちらかが決定される割合は３０％であるので、右Ｖの開放パターンが設定される割合（３０％）は、左Ｖの開放パターンが設定される割合（７０％）よりも低く構成されている。よって、確変遊技状態が設定される割合を最も重要視する（優先させる）遊技者に対しては、大当たりの１ラウンド目において毎回右打ちを行うことで、約７０％という高い割合で確変状態が付与される遊技方法を選択させることができる。一方で、１６ラウンドや１０ラウンドという比較的多いラウンド数の大当たりをより有利にしたい（ラウンド数が多く、且つ、大当たり終了後の遊技状態も有利にしたい）と考える遊技者に対して、今回の大当たりが多いラウンド数の大当たりであるか否かを予測し、予測結果に応じて遊技球の発射方向を異ならせるという遊技方法を選択させることができる。また、例えば、通常状態で当選した大当たり（所謂、初当たり）については、確変遊技状態の設定割合を重視して右打ちを行う一方で、確変遊技状態の間に当選した大当たり（所謂、連荘当たり）については大当たり種別を予測して発射方向を切り替える遊技方法や、初当たりについては大当たり種別を予測して発射方向を切り替える一方で、連荘当たりでは確変遊技状態の設定割合（即ち、連荘する割合）を重視して右打ちを行うという遊技方法等、様々な遊技方法を遊技者に選択させることができる。よって、遊技者毎の好みの遊技性を選択して遊技を行わせることができるので、遊技者毎に異なる趣向に合わせた幅広い遊技性を実現することができる。よって、万人受けするパチンコ機１０を実現できるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１０５６】

次に、図９８（ｃ）を参照して、本第７実施形態における主制御装置１１０に設けられているＲＡＭ２０３の構成について説明する。図９８（ｃ）は、ＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図９８（ｃ）に示した通り、本第７実施形態におけるＲＡＭ２０３は、上述した第６実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成（図８７（ｂ）参照）に対して、確変設定フラグ２０３ｂａと、確変通過カウンタ２０３ｂｂと、入賞個数カウンタ２０３ｂｃと、残球タイマフラグ２０３ｂｄと、残球タイマ２０３ｂｅと、排出個数カウンタ２０３ｂｆとが追加されている点で相違している。

【１０５７】

確変設定フラグ２０３ｂａは、大当たり遊技後に遊技状態を確変状態に移行させるか否かを示すフラグである。本パチンコ機１０では、遊技状態が確変状態に設定されるか否かは、大当たり遊技中に確変入賞口に遊技球が入球したか否かにより決定される。より具体的には、排出口６５６に設けられている上述した確変スイッチを遊技球が通過した場合に、この確変設定フラグ２０３ｂａがオンに設定される（図１０３のＳ１３０５参照）。一方、この確変設定フラグ２０３ｂａは、大当たりの終了時にオフに設定される（図１０２のＳ１２０５参照）。なお、この確変設定フラグ２０３ｂａは、電源断時にはバックアップされ、復帰時（電源投入時）には電源断直前の状態に設定される。また、パチンコ機１０が初期化された状態ではオフに設定される。

【１０５８】

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

【１０５９】

確変通過カウンタ２０３ｂｂは、大当たり遊技中の１つのラウンド（本実施形態では、大当たりの１ラウンド）の終了後に確変スイッチを通過した遊技球の数をカウントするた

めのカウンタである。なお、この確変通過カウンタ２０３ｂｂと後述する排出個数カウンタ２０３ｂｆとの合計により、１ラウンド目において確変入賞口に入賞した遊技球が全て排出されたかを判別することができる。この確変通過カウンタ２０３ｂｂは、１ラウンドが終了した後の所定期間（所謂、球はけ期間）において、確変スイッチの通過を検出する毎に値が１ずつ加算されて更新される（図１０４のＳ１４０９）。また、確変入賞口に入賞した遊技球の数と排出個数が一致するかの処理を実行した後に、初期値である「０」にリセットされる（図１０４のＳ１４１５）。なお、この確変通過カウンタ２０３ｂｂは、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。

【１０６０】

入賞個数カウンタ２０３ｂｃは、大当たり遊技における各ラウンドにおいて、確変入賞口６５５Ｌａ，６５５Ｒａ、または特定入賞口６５ａに入賞した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。具体的には、可変入賞装置６５に設けられた入球検出スイッチ（図示せず）、または確変入賞装置に設けられた上述した確変スイッチを遊技球が通過したと検出されたことに基づいて、１ずつ加算されて更新される（図１０３のＳ１３０３）。一方、１のラウンドが終了した場合に、可変入賞装置６５、および確変入賞装置に入賞した個数（入賞個数カウンタ２０３ｂｃの値と確変通過カウンタ２０３ｂｂとの合計値）と、排出された個数（排出個数カウンタ２０３ｂｆの値）とが一致しているか判別された後に、初期値である「０」にリセットされる（図１０４のＳ１４１５参照）。なお、この入賞個数カウンタ２０３ｂｃの値は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。

【１０６１】

残球タイマフラグ２０３ｂｄは、ラウンドが終了した時点において可変入賞装置６５、または確変入賞装置の内部に遊技球が残存している場合に、残存している遊技球を排出させるための球はけ期間であるか否かを示すフラグである。この残球タイマフラグ２０３ｂｄがオンに設定されている場合は、球はけ期間であることを意味する。この残球タイマフラグ２０３ｂｄがオンに設定されている間は、後述する残球タイマ２０３ｂｅが１ずつ加算されて更新される（図１０４のＳ１４０５参照）。

【１０６２】

残球タイマ２０３ｂｅは、１のラウンドが終了して特定入賞口６５ａまたは確変入賞口６５５Ｌａ，６５５Ｒａが入球困難な状態に可変した時点において、可変入賞装置６５、または確変入賞装置（左確変入賞装置６５５Ｌ、右確変入賞装置６５５Ｒ）の内部に遊技球が残存していた場合に、当該残存していた遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。遊技球が排出されるまでに必要な時間は０．５秒であり、本第７実施形態では、予め０．８秒に対応するカウンタ値が残球タイマ２０３ｂｅの上限値として設定されている。この残球タイマ２０３ｂｅの上限値（本実施形態では、０．８秒）となったことに基づいて、可変入賞装置６５、または確変入賞装置への入賞個数と、排出個数とが一致しているかの判別が実行される（図１０４のＳ１４１１）。一致しない場合には、エラーコマンドが設定されて、その旨が報知される。よって、可変入賞装置６５、または確変入賞装置内で遊技球が球詰まりしていることを早期に知らせることができる。また、不正に確変入賞装置内に遊技球を残存させておき、大当たりの１ラウンド目となったタイミングを見計らって遊技球を確変スイッチに流下させる不正行為を抑制できる。

【１０６３】

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

【１０６４】

排出個数カウンタ２０３ｂｆは、大当たりの各ラウンドにおいて、可変入賞装置６５、または確変入賞装置から外部に排出された遊技球の数をカウントするためのカウンタであ

る。この排出個数カウンタ２０３ｂｆは、各可変入賞装置（可変入賞装置６５、または確変入賞装置）から遊技球を排出するための球排出口を遊技球が通過する（球排出口に設けられている球排出口スイッチが遊技球の通過によりオンになる）毎に、値が１ずつ加算されて更新される（図１０４のＳ１４０３参照）この排出個数カウンタ２０３ｂｆは、可変入賞装置６５、または確変入賞装置に入賞した遊技球の数と排出個数との一致が判別された後に、初期値である０にリセットされる（図１０４のＳ１４１５）。

【１０６５】

次に、図９９を参照して、本第７実施形態における音声ランプ制御装置１１３に設けられているＲＡＭ２２３の構成について説明する。図９９は、ＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図９９に示した通り、本第７実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成は、上述した第６実施形態（および第１実施形態）におけるＲＡＭ２２３の構成（図１４（ｂ）参照）に対して、Ｖ入賞済フラグ２２３ａａが追加されている点で相違している。

【１０６６】

Ｖ入賞済フラグ２２３ａａは、大当たりの１ラウンド目において、既に確変スイッチを遊技球が通過したことを検出済みであるか否かを示すフラグである。このＶ入賞済フラグ２２３ａａがオンであれば、確変スイッチの通過を検出済みであることを意味し、オフであれば、確変スイッチの通過を未検出であることを意味する。このＶ入賞済フラグ２２３ａａは、大当たりの１ラウンド目において、確変スイッチの通過を検出する毎に主制御装置１１０から出力される確変入賞コマンドを最初に受信したことに基づいてオンに設定される（図１０８のＳ５５０３参照）。また、このＶ入賞済フラグ２２３ａａは、１ラウンド目の終了タイミングにおいて、Ｖ入賞済フラグ２２３ａａがオンであると判別された場合にオフに設定される（図１０７のＳ５４０４参照）。このＶ入賞済フラグ２２３ａａがオンに設定されるタイミングで、確変入賞口へと入賞したことを遊技者に対して報知するＶ入賞成功演出が実行される。このＶ入賞成功演出を実行することで、遊技者に対して自己の選択（発射方向）が合っていたこと、および大当たりの終了後に確変遊技状態に移行することを認識させることができるので、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができる。

【１０６７】

＜第７実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１００から図１０４を参照して、本第７実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１００を参照して、本第７実施形態における大当たり制御処理７（Ｓ９３１）について説明する。この大当たり制御処理７（Ｓ９３１）は、主制御装置１１０のメイン処理（図３０参照）において、第６実施形態における大当たり制御処理６（図８９参照）に代えて実行される処理である。

【１０６８】

この第７実施形態における大当たり制御処理７（図１００参照）のうち、Ｓ１００１～Ｓ１００４、およびＳ１００９～Ｓ１０１１の各処理では、それぞれ第６実施形態における大当たり制御処理６（図８９参照）のＳ１００１～Ｓ１００４、およびＳ１００９～Ｓ１０１１の各処理と同一の処理が実行される。また、本第７実施形態における大当たり制御処理７（図１００参照）では、Ｓ１００４の処理において新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合に（Ｓ１００４：Ｙｅｓ）、ラウンドおよび大当たり種別に応じた開放動作を設定するための大当たり動作設定処理を実行して（Ｓ１０３１）、本処理を終了する。この大当たり動作設定処理（Ｓ１０３１）の詳細については、図１０１を参照して後述する。

【１０６９】

また、本第７実施形態における大当たり制御処理７（図１００参照）では、Ｓ１０１１の処理において、エンディング演出の終了タイミングであると判別した場合に（Ｓ１０１１：Ｙｅｓ）、大当たり終了後の遊技状態を設定するための大当たり終了処理を実行して（Ｓ１０３２）、本処理を終了する。この大当たり終了処理（Ｓ１０３２）の詳細につい

ては、図１０２を参照して後述する。
【１０７０】
　また、本第７実施形態における大当たり制御処理７（図１００参照）では、Ｓ１０１１の処理において、エンディング演出の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓ１０１１：Ｎｏ）、特定入賞口６５ａ、および確変入賞口への入賞に応じた処理を行うための入賞処理を実行する（Ｓ１０３３）。尚、この入賞処理（Ｓ１０３３）の詳細については、図１０３を参照して後述する。入賞処理（Ｓ１０３３）の終了後は、特定入賞口６５ａ、および確変入賞口に対して入球した遊技球が正常に排出されたかを判別するための異常処理を実行して（Ｓ１０３４）、本処理を終了する。これらの入賞処理（Ｓ１０３３）、および異常処理（Ｓ１０３４）の詳細については、それぞれ図１０３、および図１０４を参照して後述する。
【１０７１】
　次に、図１０１を参照して、上述した大当たり動作設定処理（Ｓ１０３１）の詳細について説明する。図１０１は、大当たり動作設定処理（Ｓ１０３１）を示したフローチャートである。この大当たり動作設定処理（Ｓ１０３１）は、上述した通り、ラウンドおよび大当たり種別に応じた開放動作を設定するための処理である。
【１０７２】
　大当たり動作設定処理（図１０１参照）では、まず、１ラウンド目の開始タイミングであるか否かを判別し（Ｓ１１０１）、大当たりの１ラウンド目の開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、特定入賞口６５ａの開放を設定して（Ｓ１１０２）、処理をＳ１１０５に移行する。
【１０７３】
　一方、Ｓ１１０１の処理において、１ラウンド目の開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、今回の大当たり種別に対応する開放パターンを、開放パターンテーブル２０２ａａから読み出す（Ｓ１１０３）。このＳ１１０３の処理では、今回の大当たり種別が大当たりＡ７または大当たりＢ７であれば、右Ｖの開放パターン（図９７（ａ）参照）で可変動作を行うためのデータを読み出す一方で、今回の大当たり種別が大当たりＣ７からＥ７のいずれかであれば、左Ｖの開放パターン（図９７（ｂ）参照）で可変動作を行うためのデータを読み出す。
【１０７４】
　Ｓ１１０３の処理が終了すると、次いで、Ｓ１１０３の処理で読み出された開放パターンの開始を設定して（Ｓ１１０４）、処理をＳ１１０５に移行する。Ｓ１１０２、またはＳ１１０４の処理後に実行されるＳ１１０５の処理では、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定して（Ｓ１１０５）、本処理を終了する。この大当たり動作設定処理（図１０１参照）を実行することにより、大当たり種別に応じて、可動部材６５０Ｌｂ，６５０Ｒｂを適切な開放パターンで可変制御することができる。
【１０７５】
　次に、図１０２を参照して、大当たり終了処理（Ｓ１０３２）の詳細について説明する。この大当たり終了処理（Ｓ１０３２）は、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。この大当たり終了処理（Ｓ１０３２）では、まず、確変設定フラグ２０３ｂａがオンであるか否かを判別し（Ｓ１２０１）、確変設定フラグ２０３ｂａがオフであると判別した場合は（Ｓ１２０２：Ｎｏ）、今回の大当たりの間に確変入賞口（左確変入賞口６５５Ｌａ、および右確変入賞口６５５Ｒａ）へと遊技球が１個も入球（入賞）しなかったことを意味するので、時短中カウンタ２０３ｆの値に１００を設定することで大当たり終了後の遊技状態を時短遊技状態（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態）に設定して（Ｓ１２０２）、処理をＳ１２０４に移行する。
【１０７６】
　一方、Ｓ１２０１の処理において、確変設定フラグ２０３ｂａがオンであると判別した場合は（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、今回の大当たりの間に確変入賞口へと遊技球が入球したことを意味するので、確変フラグ２０３ｅをオンに設定することで大当たり終了後の遊技

状態を確変遊技状態（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態）に設定して（Ｓ１２０３）、処理をＳ１２０４へ移行する。

【１０７７】

Ｓ１２０２、又はＳ１２０３の処理後に実行されるＳ１２０４の処理では、Ｓ１２０２、又はＳ１２０３の処理によって設定した大当たり後の状態を音声ランプ制御装置１１３に対して通知するための状態コマンドを設定し（Ｓ１２０４）、確変設定フラグ２０３ｂａをオフに設定して（Ｓ１２０５）、本処理を終了する。この大当たり終了処理（図１０２参照）を実行することにより、確変設定フラグ２０３ｂａの状態に応じて適切な遊技状態を設定することができる。

【１０７８】

次に、図１０３を参照して、入賞処理（Ｓ１０３３）の詳細について説明する。この入賞処理（Ｓ１０３３）は、上述した通り、特定入賞口６５ａ、および確変入賞口への入賞に応じた処理を行うための処理である。この入賞処理（Ｓ１０３３）では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別する（Ｓ１３０１）。ここで、ラウンド有効期間とは、ラウンド遊技が設定されている期間、即ち、特定入賞口６５ａ、または確変入賞口が入球可能な状態になってからインターバル期間が終了するまでの期間である。Ｓ１３０１の処理において、ラウンド有効期間でなければ（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１０７９】

一方、Ｓ１３０１の処理において、現在がラウンド有効期間であると判別した場合は（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、次いで、いずれかの特定入賞口（特定入賞口６５ａ、または確変入賞口）への入賞を検出したかを判別し（Ｓ１３０２）、特定入賞口（特定入賞口６５ａ、または確変入賞口）への入賞を検出していないと判別した場合は（Ｓ１３０２：Ｎｏ）、処理をＳ１３０４へと移行する。一方、特定入賞口に対する入賞を検出したと判別した場合は（Ｓ１３０２：Ｙｅｓ）、入賞個数カウンタ２０３ｂｃの値に１を加算して更新して（Ｓ１３０３）、処理をＳ１３０４へと移行する。

【１０８０】

Ｓ１３０４の処理では、確変スイッチを遊技球が通過したか否かを判別して（Ｓ１３０４）、確変スイッチを通過したと判別した場合は（Ｓ１３０４：Ｙｅｓ）、確変設定フラグ２０３ｂａをオンに設定し（Ｓ１３０５）、確変スイッチを遊技球が通過したことを音声ランプ制御装置１１３に通知するための確変入賞コマンドを設定して（Ｓ１３０６）、処理をＳ１３０７に移行する。これに対し、Ｓ１３０４の処理において確変スイッチを遊技球が通過していないと判別した場合は（Ｓ１３０４：Ｎｏ）、Ｓ１３０５，Ｓ１３０６の各処理をスキップして、処理をＳ１３０７に移行する。

【１０８１】

Ｓ１３０７の処理では、入賞個数カウンタ２０３ｂｃの値が１０以上の値となったか否かを判別して（Ｓ１３０７）、入賞個数カウンタ２０３ｂｃの値が１０以上の値になったと判別した場合は（Ｓ１３０７：Ｙｅｓ）、Ｓ１３０９の処理へと移行して、今回のラウンドの終了を設定する。一方、Ｓ１３０７の処理において、入賞個数カウンタ２０３ｂｃの値が１０未満であると判別した場合は（Ｓ１３０７：Ｙｅｓ）、次に、ラウンド時間が経過したか否かを判別し（Ｓ１３０８）、ラウンド時間が経過していれば（Ｓ１３０８：Ｙｅｓ）、Ｓ１３０９の処理へと移行して、今回のラウンドの終了を設定する。一方、ラウンド期間が経過していないと判別した場合は（Ｓ１３０８：Ｎｏ）、ラウンドを終了する必要がないため、そのまま本処理を終了する。なお、Ｓ１３０８の処理では、今回のラウンドが１ラウンド目の場合、設定されている開放パターンの終了タイミングとなっていればラウンド時間が経過したと判別する一方で、２ラウンド目以降の場合は、ラウンドの開始から３０秒間が経過した場合にラウンド時間が経過したと判別する。

【１０８２】

Ｓ１３０９の処理では、特定入賞口（特定入賞口６５ａ、または確変入賞口）の閉鎖を設定し（Ｓ１３０９）、特定入賞口が閉鎖されたことを示す閉鎖コマンドを設定する（Ｓ

１３１０）。次いで、残球タイマフラグ２０３ｂｄをオンに設定することで球はけ期間を設定して（Ｓ１３１１）、本処理を終了する。

【１０８３】

次いで、図１０４を参照して、異常処理（Ｓ１０３４）の詳細について説明する。この異常処理（Ｓ１０３４）は、上述した通り、特定入賞口６５ａ、および確変入賞口に対して入球した遊技球が正常に排出されたかを判別するための処理である。この異常処理（Ｓ１０３４）では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別し（Ｓ１４０１）、ラウンド有効期間でなければ（Ｓ１４０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、ラウンド有効期間であると判別した場合は（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技球が球排出口スイッチを通過したか（各可変入賞装置から遊技球を排出するための排出口から遊技球が排出されたか）を判別する（Ｓ１４０２）。

【１０８４】

Ｓ１４０２の処理において、遊技球が球排出口スイッチを通過したと判別した場合は（Ｓ１４０２：Ｙｅｓ）、排出個数カウンタ２０３ｂｆの値に１を加算し（Ｓ１４０３）、Ｓ１４０４の処理へ移行する。一方、Ｓ１４０２の処理において、遊技球が球排出口スイッチを通過していなければ（Ｓ１４０２：Ｎｏ）、Ｓ１４０３の処理をスキップしＳ１４０４の処理へ移行する。

【１０８５】

Ｓ１４０４の処理では、残球タイマフラグ２０３ｂｄがオンであるかを判別し（Ｓ１４０４）、残球タイマフラグ２０３ｂｄがオフであると判別した場合は（Ｓ１４０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１４０４の処理において、残球タイマフラグ２０３ｂｄがオンであると判別した場合は（Ｓ１４０４：Ｙｅｓ）、現在が球はけ期間中であることを意味するので、残球タイマ２０３ｂｅの値に１を加算して更新する（Ｓ１４０５）。次に、残球タイマ２０３ｂｅの値が上限値であるか（即ち、球はけ期間の終了タイミング（ラウンド終了から０．８秒経過時）であるか）を判別し（Ｓ１４０６）、残球タイマ２０３ｂｅの値が上限値でない（球はけ期間の終了タイミングではない）と判別した場合は（Ｓ１４０６：Ｎｏ）、現在が１ラウンド目の終了後の球はけ期間であるか否かを判別し（Ｓ１４０７）、１ラウンドが終了した後の球はけ期間であると判別した場合は（Ｓ１４０７：Ｙｅｓ）、次いで、確変スイッチを遊技球が通過したか否か判別し（Ｓ１４０８）、確変スイッチを遊技球が通過していないと判別した場合は（Ｓ１４０８：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１４０８の処理において、確変スイッチを遊技球が通過したと判別した場合は（Ｓ１４０８：Ｙｅｓ）、確変通過カウンタ２０３ｂｂの値に１を加算し（Ｓ１４０９）、確変設定フラグ２０３ｂａをオンに設定して（Ｓ１４１０）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ１４０７の処理において、今回の球はけ期間が、２ラウンド目以降のラウンドが終了した後の球はけ期間であると判別した場合は（Ｓ１４０７：Ｎｏ）、Ｓ１４０８～Ｓ１４１０の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【１０８６】

また、Ｓ１４０６の処理において、残球タイマ２０３ｂｅの値が上限値である（球はけ期間の終了タイミングである）と判別した場合は（Ｓ１４０６：Ｙｅｓ）、次いで、排出個数（排出個数カウンタ２０３ｂｆの値）が、入賞個数（入賞個数カウンタ２０３ｂｃの値と、確変通過カウンタ２０３ｂｂの値との合計値）と一致しているかを判別する（Ｓ１４１１）。

【１０８７】

Ｓ１４１１の処理において、排出個数と入賞個数とが一致していないと判別した場合は（Ｓ１４１１：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ１４１２）、Ｓ１４１３の処理へ移行する。エラーコマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信することにより、エラー表示（例えば、入賞個数不一致エラーの文字を表示）がされ、ホールコンピュータに対して、エラー信号の出力がされる。よって、確変入賞口が入球困難な状態となっている間に確変スイッチに遊技球を通過させる不正行為を抑制できる。

【１０８８】
一方、Ｓ１４１１の処理において、排出個数と入賞個数とが一致したと判別した場合は（Ｓ１４１１：Ｙｅｓ）、Ｓ１４１２の処理をスキップし、Ｓ１４１３の処理へと移行する。Ｓ１４１３の処理では、残球タイマフラグ２０３ｂｄをオフに設定し（Ｓ１４１３）、次いで、残球タイマ２０３ｂｅの値をリセットする（Ｓ１４１４）。その後、入賞個数カウンタ２０３ｂｃ、排出個数カウンタ２０３ｂｆ、確変通過カウンタ２０３ｂｂの値をそれぞれリセットし（Ｓ１４１５）、本処理を終了する。
【１０８９】
この異常処理（図１０４参照）を実行することにより、各可変入賞装置（可変入賞装置６５、および確変入賞装置）の内部で球詰まりが生じる等により、各特定入賞口（特定入賞口６５ａ、および各確変入賞口）へと入球した遊技球が正常に排出されなくなってしまう不具合の発生を早期に検出し、報知することができる。
【１０９０】
＜第７実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞
次に、図１０５から図１０８を参照して、本第７実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１０５を参照して、本第７実施形態におけるコマンド判定処理７（Ｓ４０６１）について説明する。このコマンド判定処理７（Ｓ４０６１）は、第６実施形態（および第１実施形態）におけるコマンド判定処理（図４１参照）に代えて実行される処理であり、第６実施形態（および第１実施形態）におけるコマンド判定処理（図４１参照）と同様に、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドを解析し、その未処理のコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。
【１０９１】
この第７実施形態におけるコマンド判定処理７（図１０５参照）のうち、Ｓ４９０１～Ｓ４９１０、およびＳ４９１８の各処理では、それぞれ第６実施形態（および第１実施形態）におけるコマンド判定処理（図４１参照）のＳ４９０１～Ｓ４９１０、およびＳ４９１８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第７実施形態におけるコマンド判定処理７（図１０５参照）では、Ｓ４９０９の処理において、未処理のコマンドの中に入賞情報コマンドが含まれていないと判別した場合に（Ｓ４９０９：Ｎｏ）、次いで、当たりに関連するコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４９２１）。ここで、当たりに関連するコマンドとは、具体的には、オープニングコマンド、ラウンド数コマンド、閉鎖コマンド、確変入賞コマンド、エンディングコマンド等である。
【１０９２】
Ｓ４９２１の処理において、当たりに関連するいずれかのコマンドを主制御装置１１０から受信していると判別した場合は（Ｓ４９２１：Ｙｅｓ）、当たりに関連する未処理のコマンドの種別を解析して、コマンドの種別に応じた制御を実行するための当たり関連コマンド処理を実行し（Ｓ４９２２）、本処理を終了する。この当たり関連コマンド処理（Ｓ４９２２）の詳細については、図１０６を参照して後述する。一方、Ｓ４９２１の処理において、主制御装置１１０から受信した未処理のコマンドの中に当たりに関連するコマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ４９２１：Ｎｏ）、処理をＳ４９１８へと移行する。
【１０９３】
次に、図１０６を参照して、上述した当たり関連コマンド処理（Ｓ４９２２）の詳細について説明する。図１０６は、この当たり関連コマンド処理（Ｓ４９２２）を示したフローチャートである。この当たり関連コマンド処理（Ｓ４９２２）のうち、Ｓ４９１１～Ｓ４９１７の各処理は、第６実施形態（および第１実施形態）におけるコマンド判定処理（図４１参照）の中で実行していたＳ４９１１～Ｓ４９１７の各処理をそのまま移植しているに過ぎないので、ここではその詳細な説明については省略する。
【１０９４】
第７実施形態における当たり関連コマンド処理（図１０６参照）では、Ｓ４９１３の処

理において、主制御装置１１０から受信した未処理のコマンドの中にラウンド数コマンドが含まれていないと判別した場合に（Ｓ４９１３：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に閉鎖コマンドが含まれているか否かを判別する（Ｓ４９５１）。Ｓ４９５１の処理において、主制御装置１１０から受信した未処理のコマンドの中に閉鎖コマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ４９５１：Ｙｅｓ）、大当たりの１のラウンドの終了タイミングであることを意味するので、ラウンド終了時の演出態様を設定するための閉鎖コマンド処理を実行して（Ｓ４９５２）、本処理を終了する。この閉鎖コマンド処理（Ｓ４９５２）の詳細については、図１０７を参照して後述する。

【１０９５】

一方、Ｓ４９５１の処理において、閉鎖コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４９５１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０から受信した未処理のコマンドの中に確変入賞コマンドが含まれているか否かを判別し（Ｓ４９５３）、確変入賞コマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ４９５３：Ｙｅｓ）、確変スイッチを遊技球が通過したことを検出したタイミングであることを意味するので、確変スイッチの通過回数に応じた制御を行うための確変入賞コマンド処理を実行して（Ｓ４９５４）、本処理を終了する。この確変入賞コマンド処理（Ｓ４９５４）の詳細については、図１０８を参照して後述する。また、Ｓ４９５３の処理において、未処理のコマンドの中に確変入賞コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ４９５３：Ｎｏ）、処理をＳ４９１６に移行する。

【１０９６】

次に、図１０７を参照して、上述した閉鎖コマンド処理（Ｓ４９５２）の詳細について説明する。この閉鎖コマンド処理（Ｓ４９５２）は、上述した通り、ラウンド終了時の演出態様を設定するための処理である。この閉鎖コマンド処理（Ｓ４９５２）では、まず、今回終了したのが大当たりの１ラウンド目であるか否かを判別し（Ｓ５４０１）、大当たりの１ラウンド目ではないと判別した場合は（Ｓ５４０１：Ｎｏ）、ラウンド数に応じた態様のインターバル演出の実行を設定して（Ｓ５４０２）、本処理を終了する。一方、Ｓ５４０１の処理において、今回終了したラウンドが１ラウンド目であると判別した場合は（Ｓ５４０１：Ｙｅｓ）、次に、Ｖ入賞済フラグ２２３ａａがオンであるか否かを判別する（Ｓ５４０３）。

【１０９７】

Ｓ５４０３の処理において、Ｖ入賞済フラグ２２３ａａがオンであると判別した場合は（Ｓ５４０３：Ｎｏ）、１ラウンドの間に確変入賞口（左確変入賞口６５５Ｌａ、または右確変入賞口６５５Ｒａのいずれか）への入賞を検出済みであることを意味するので、Ｖ入賞済フラグ２２３ａａをオフに設定して（Ｓ５４０４）、処理をＳ５４０２へと移行する。一方、Ｓ５４０３の処理において、Ｖ入賞済フラグ２２３ａａがオフであると判別した場合は（Ｓ５４０３：Ｎｏ）、１ラウンドの間に確変入賞口へ遊技球を入球させることができないまま大当たりの１ラウンドが終了したことを意味するので、確変入賞口へと遊技球を入賞させることができなかったことを遊技者に報知するためのＶ入賞失敗演出を設定して（Ｓ５４０５）、本処理を終了する。このＶ入賞失敗演出を実行することにより、確変入賞口へと遊技球が入球しなかったこと（遊技者が選択した発射方向と、実際に遊技球が確変入賞口へと入賞し易くなる発射方向とがマッチしていなかったこと）を遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、遊技者に対して、次回の大当たりでは遊技球が確変入賞口へと入賞（入球）するように、より真剣に発射方向を予測しようと思わせることができる。従って、次回の大当たりに対する遊技者のモチベーションを向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１０９８】

次に、図１０８を参照して、上述した確変入賞コマンド処理（Ｓ４９５４）の詳細について説明する。図１０８は、確変入賞コマンド処理（Ｓ４９５４）を示したフローチャートである。この確変入賞コマンド処理（Ｓ４９５４）は、上述した通り、確変スイッチの通過回数に応じた制御を行うための処理である。

【１０９９】

この確変入賞コマンド処理（Ｓ４９５４）では、まず、Ｖ入賞済フラグ２２３ａａがオンであるか否かを判別し（Ｓ５５０１）、Ｖ入賞済フラグ２２３ａａがオフであると判別した場合は（Ｓ５５０１：Ｎｏ）、今回の確変入賞コマンドが、大当たりの１ラウンド目における最初の確変スイッチの通過に基づいて出力されたコマンドであることを意味するので、確変入賞口へと遊技球が入球したことを報知するためのＶ入賞成功演出の実行を設定し（Ｓ５５０２）、Ｖ入賞済フラグ２２３ａａをオンに設定して（Ｓ５５０３）、本処理を終了する。このＶ入賞成功演出を実行することにより、確変入賞口へと遊技球が入球したこと（遊技者が選択した発射方向と、実際に遊技球が確変入賞口へと入賞し易くなる発射方向とがマッチしていたこと）を遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１１００】

一方、Ｓ５５０１の処理において、Ｖ入賞済フラグ２２３ａａがオンであると判別した場合は（Ｓ５５０１：Ｙｅｓ）、既にＶ入賞成功演出を実行済みであることを意味するので、Ｖ入賞成功演出を重複して実行することを防止するために、Ｓ５５０２，Ｓ５５０３の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【１１０１】

以上説明した通り、本第７実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技の実行中に遊技球が入球することで大当たり終了後に確変遊技状態（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態）が付与される契機となる２つの確変入賞口（左確変入賞口６５５Ｌａ、右確変入賞口６５５Ｒａ）を設ける構成としている。大当たりの１ラウンド目においては、２つの確変入賞口のうちいずれか一方が入球可能な状態に設定される。即ち、１の可動部材が突出位置に可動することで、一方の確変入賞口に向けて下る向きの傾斜を形成する。大当たりの１ラウンド目において可動部材が突出位置に配置されている期間は１秒間と短いため、遊技球が可動部材の上面を転動する時間をなるべく短くしなければ、可動部材が形成する傾斜に沿って確変入賞口へと遊技球が入球するよりも前に可動部材が埋没してしまい、遊技球が確変入賞口へと入球できなくなってしまう。本第７実施形態では、可動部材６５０Ｌｂが突出位置に配置されている場合に左打ちを行うと、右打ちを行った場合よりも可動部材６５０Ｌｂの上面を転動する時間が長くなるので、左打ちを行うと左確変入賞口６５５Ｌａに遊技球を入球させることが困難になる一方で、右打ちを行うと左確変入賞口６５５Ｌａに遊技球を入球させることが容易となる。これに対し、可動部材６５０Ｒｂが突出位置に配置されている場合に右打ちを行うと、左打ちを行った場合よりも可動部材６５０Ｒｂの上面を転動する時間が長くなるので、右打ちを行うと右確変入賞口６５５Ｒａに遊技球を入球させることが困難になる一方で、右打ちを行うと左確変入賞口６５５Ｒａに遊技球を入球させることが容易となる。ここで、大当たりの１ラウンド目において、突出位置に配置される可動部材の種別を演出態様等から事前に遊技者が察知することが困難となるように構成されているので、遊技球が入球可能となる発射方向（突出位置に配置される可動部材の種別）を遊技者に対して予測させるという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１１０２】

なお、本第７実施形態では、大当たりの１ラウンド目にいずれかの確変入賞口が入球可能となる（即ち、いずれかの可動部材が突出位置に可変する）構成としていたが、これに限られず、いずれかの確変入賞口を入球可能な状態に設定するラウンドは任意に定めてもよい。また、確変入賞口を入球可能な状態に設定するラウンドは、１回に限られるものでもなく、１の大当たりにおいて２回以上設定しても良い。この場合において、確変入賞口が入球可能な状態に設定される最初のラウンドで確変入賞口へと遊技球を入球させることができた場合に、次以降に確変入賞口が入球可能な状態に設定されるラウンドで、遊技球が入球可能となる発射方向を遊技者に対して報知（ナビ）する構成としてもよい。

【１１０３】

本第７実施形態では、大当たりの１ラウンド目において、遊技球が確変入賞口に到達す

るまでに要する期間を遊技球の発射方向に応じて異ならせる構成としていた。即ち、可動部材６５０Ｌｂが突出位置に配置されている場合には、左打ちにより特定領域に到達した遊技球よりも、右打ちにより特定領域に到達した遊技球の方が、短い期間で左確変入賞口６５５Ｌａへと到達し易くなる構成としていた。また、可動部材６５０Ｒｂが突出位置に配置されている場合には、右打ちにより特定領域に到達した遊技球よりも、左打ちにより特定領域に到達した遊技球の方が、短い期間で右確変入賞口６５５Ｒａへと到達し易くなる構成としていたが、これに限られるものではない。確変入賞口が入球可能な状態となるラウンドにおいて、確変入賞口へと到達するまでに要する期間が短くなる打ち出し方向は固定としてもよい。即ち、全ての大当たり種別において、右打ちを行った方が、左打ちを行うよりも、確変入賞口へと到達するまでに要する期間が短くなるように構成してもよいし、逆に、左打ちを行った方が確変入賞口へと到達するまでに要する期間が短くなるように構成してもよい。

【１１０４】

本第７実施形態では、突出位置に配置されている可動部材の種別に応じて、対応する１の確変入賞口へと到達するまでの期間が右打ちと左打ちとで異なる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、左確変入賞口６５５Ｌａを、左打ちを行った場合にのみ遊技球が入球する可能性がある位置に配置させると共に、右確変入賞口６５５Ｒａを、右打ちを行った場合にのみ入球する可能性がある位置に配置させる構成とした上で、各確変入賞口へと到達するまでの期間を大当たり種別に応じて異ならせる構成としてもよい。より具体的には、例えば、１の大当たり種別では、右打ちにより発射された遊技球が右確変入賞口６５５Ｒａへと到達するまでの期間よりも、左打ちにより発射された遊技球が左確変入賞口６５５Ｌａへと到達するまでの期間の方が短くなるように構成する一方で、他の大当たり種別では、左打ちにより発射された遊技球が左確変入賞口６５５Ｌａへと到達するまでの期間よりも、右打ちにより発射された遊技球が右確変入賞口６５５Ｒａへと到達するまでの期間の方が短くなるように構成してもよい。また、この場合において、右打ちにより入球可能な入賞口と、左打ちにより入球可能な入賞口とは、必ずしも共に確変入賞口である必要は無く、一方又は両方を、遊技球が入球することにより単に賞球の払出のみが行われる特定入賞口に置き換える構成としてもよい。また、大当たり種別に応じて右打ちを行った場合に入賞口へと到達するまでの期間と、左打ちを行った場合に入賞口へと到達するまでの期間とを異ならせるのではなく、到達するまでの期間は大当たり種別と無関係に一定であってもよい。つまり、釘や風車等の配置により、右打ち又は左打ちのうち一方で入賞口を狙った方が、他方で入賞口を狙うよりも入賞口へと到達するまでの期間が短くなるように構成しても良い。

【１１０５】

＜第７実施形態の変形例＞

次に、図１３３から図１３５を参照して、上述した第７実施形態の変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第７実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技の実行中に入球可能となる入賞装置として、２つの確変入賞装置（左確変入賞装置６５５Ｌ、右確変入賞装置６５５Ｒ）と、１の可変入賞装置６５とを設ける構成とし、大当たりのラウンドに応じて入球可能となる入賞装置の種別を可変させる構成としていた。即ち、大当たりの１ラウンド目では、いずれかの確変入賞口（左確変入賞口６５５Ｌａ、右確変入賞口６５５Ｒａ）を入球可能な状態に設定する一方で、大当たりの２ラウンド目以降では、特定入賞口６５ａを入球可能な状態に設定する構成としていた。

【１１０６】

これに対して本変形例では、２つの確変入賞装置（左確変入賞装置６５５Ｌ、右確変入賞装置６５５Ｒ）のみを設ける構成とし、確変入賞装置の内部に複数の流路（確変スイッチが設けられている流路と、確変スイッチが設けられていない流路と）を設けた上で、大当たりのラウンド数に応じていずれかの確変入賞口（左確変入賞口６５５Ｌａ、右確変入賞口６５５Ｒａ）へと入球した遊技球が振り分けられる流路を可変させる構成としている。より具体的には、大当たりの１ラウンド目において確変入賞口へと入球した遊技球は、

確変入賞装置の内部に設けられている複数の流路のうち、確変スイッチが設けられている流路に振り分けられる一方で、大当たりの２ラウンド目以降に確変入賞口へと入球した遊技球は、確変スイッチが設けられていない流路に振り分けられるように制御される。このように構成することで、２つの確変入賞装置のみによって、確変入賞口に入球することにより大当たり終了後に確変遊技状態が付与されるラウンド（１ラウンド目）と、遊技球を特定領域に発射し続けることにより多量の賞球を獲得できるラウンド（２ラウンド以降）とを設けることができる。

【１１０７】

この第７実施形態の変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第７実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、可変入賞装置６５が削除されている点、左確変入賞装置６５５Ｌ、および右確変入賞装置６５５Ｒの内部構造が変更となっている点、および各可動部材６５０Ｌｂ，６５０Ｒｂの動作内容が変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第７実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。

【１１０８】

まず、図１３３を参照して、第７実施形態の変形例における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図１３３は、本変形例における遊技盤１３の正面図である。図１３３に示した通り、本変形例における遊技盤１３では、第７実施形態における遊技盤１３に対して、可変入賞装置６５が削除されている点で相違している。また、詳細については図１３４を参照して後述するが、各確変入賞装置（左確変入賞装置６５５Ｌ、および右確変入賞装置６５５Ｒ）の内部構造も上述した第７実施形態から一部変更となっている。その他の盤面構成については、第７実施形態におけるパチンコ機１０と同一であるので、その詳細な説明については省略する。

【１１０９】

次いで、図１３４を参照して、本変形例における各確変入賞装置の内部構造について説明する。図１３４は、本変形例の遊技盤１３のうち、特定領域付近の拡大正面図である。図１３４に示した通り、本変形例では、左確変入賞装置６５５Ｌ、および右確変入賞装置６５５Ｒの内部、且つ、ベース板６０の背面側において、左確変入賞口６５５Ｌａ、および右確変入賞口６５５Ｒａに入球した遊技球が流下する複数の流路が設けられている。より具体的には、左確変入賞装置６５５Ｌの下流側は、２つの流路（確変誘導流路６５５Ｌｄ１、通常誘導流路６５５Ｌｄ２）に分岐しており、確変誘導流路６５５Ｌｄ１の下流には、確変スイッチが設けられている確変入球口６５６ａが配設されている。大当たり遊技の実行中に遊技球が確変誘導流路６５５Ｌｄ１を流下することにより遊技球が確変入球口６５６ａへと誘導された場合には、当該遊技球が必ず確変スイッチを通過するので、大当たりの終了後の遊技状態が確変遊技状態に設定される。なお、確変入球口６５６ａへと入球して確変スイッチを通過した遊技球は、そのまま外部へと排出される。

【１１１０】

一方、通常誘導流路６５５Ｌｄ２の下流には、遊技球を外部へと排出するための球排出口６５６ｂ１が設けられている。この球排出口６５６ｂ１には、確変スイッチが設けられていないので、遊技球が球排出口６５６ｂ１を通過したとしても、大当たり終了後の遊技状態に何ら影響を及ぼさない。言い換えれば、大当たり遊技の実行中における球排出口６５６ｂ１の通過回数とは無関係に、確変スイッチを遊技球が１回でも通過していれば、大当たり遊技の実行が終了した後の遊技状態として確変遊技状態が設定され、確変スイッチを遊技球が１回も通過していなければ、大当たり遊技の実行が終了した後の遊技状態として時短遊技状態が設定される。

【１１１１】

また、図１３４に示した通り、確変誘導流路６５５Ｌｄ１と、通常誘導流路６５５Ｌｄ２とに分岐する位置には、遊技球をいずれかの流路（確変誘導流路６５５Ｌｄ１、通常誘

導流路６５５Ｌｄ２のいずれか）に振り分けるための流路振り分け弁６５５Ｌｃが設けられている。この流路振り分け弁６５５Ｌｃは、大当たりの１ラウンド目において正面視左方向に傾倒した状態（正面視左上側から右下側へと下る向きの傾斜を形成した状態）となる（図１３４参照）。即ち、通常誘導流路６５５Ｌｄ２の上流側が流路振り分け弁６５５Ｌｃによって閉鎖されると共に、確変誘導流路６５５Ｌｄ１の上流側が開放された状態となる。この状態で左確変入賞口６５５Ｌａへと入球した遊技球は、上流側が開放されている確変誘導流路６５５Ｌｄ１へと振り分けられて、確変入球口６５６ａへと誘導される。このため、大当たりの１ラウンド目に遊技球を左確変入賞口６５５Ｌａへと入球させることができれば、左確変入賞口６５５Ｌａへの入球に対する賞球が付与されるのに加えて、確変スイッチに遊技球を通過させることができるので、大当たり終了後の遊技状態として確変遊技状態が付与される。

【１１１２】

これに対し、大当たりの１ラウンド目が終了し、球はけ期間が経過すると、流路振り分け弁６５５Ｌｃは正面視右方向に傾倒動作を行う。これにより、確変誘導流路６５５Ｌｄ１の上流側が流路振り分け弁６５５Ｌｃによって閉鎖されると共に、通常誘導流路６５５Ｌｄ２の上流側が開放された状態となる。この状態で左確変入賞口６５５Ｌａへと入球した遊技球は、上流側が開放されている通常誘導流路６５５Ｌｄ２へと振り分けられて、通常誘導流路６５５Ｌｄ２の下流側の球排出口６５６ｂ１へと誘導される。このため、大当たりの２ラウンド目以降においては、遊技球を左確変入賞口６５５Ｌａに入球させても、当該入球した遊技球が確変スイッチを通過できないので、単に左確変入賞口６５５Ｌａへの入球に対する賞球のみが付与される。

【１１１３】

なお、図１３４に示した通り、右確変入賞装置６５５Ｒの内部構造は、左確変入賞装置６５５Ｌの内部構造を左右対称にしたに過ぎないため、簡単に説明するが、大当たりの１ラウンド目では右確変入賞装置６５５Ｒの内部に設けられている流路振り分け弁６５５Ｒｃが正面視右側に傾倒することで確変誘導流路６５５Ｒｄ１の上流側が開放される（通常誘導流路６５５Ｒｄ２の上流側が閉鎖される）。これにより、大当たりの１ラウンド目に右確変入賞口６５５Ｒａに入球した遊技球は、確変誘導流路６５５Ｒｄ１へと振り分けられて確変入球口６５６ａへと入球する。一方、大当たりの２ラウンド目以降においては、流路振り分け弁６５５Ｒｃが正面視左側に傾倒することで通常誘導流路６５５Ｒｄ２の上流側が開放される（確変誘導流路６５５Ｒｄ１の上流側が閉鎖される）。これにより、大当たりの２ラウンド目以降に右確変入賞口６５５Ｒａへと入球した遊技球は、通常誘導流路６５５Ｒｄ２へと振り分けられて球排出口６５６ｂ２に入球する。

【１１１４】

次いで、図１３５を参照して、確変入賞装置内の各流路振り分け弁６５５Ｌｃ，６５５Ｒｃの動作パターン（流路の切替パターン）について説明する。図１３５は、可動部材６５０Ｌｂ，６５５Ｒｂに対して左Ｖの開放パターンが設定された場合における可動部材６５０Ｒｂの可変動作の経時変化と、確変入賞装置内の流路の切り替わりの経時変化とを対比して示した図である。

【１１１５】

図１３５に示した通り、大当たりの１ラウンド目において、可動部材６５０Ｒｂが突出位置に突出される１秒経過時点までは、各流路振り分け弁６５５Ｌｃ，６５５Ｒｃが各通常誘導流路（通常誘導流路６５５Ｌｄ２、通常誘導流路６５５Ｒｄ２）へと遊技球を振り分ける配置に保持される。そして、大当たりの１ラウンド目が開始されてから１秒間が経過し、可動部材６５０Ｒｂが突出位置に可動すると、各流路振り分け弁６５５Ｌｃ，６５５Ｒｃが各確変誘導流路（確変誘導流路６５５Ｌｄ１、確変誘導流路６５５Ｒｄ１）へと遊技球を振り分ける配置（図１３４参照）に可動する。この確変誘導流路へと遊技球を振り分ける配置は、１ラウンド目が終了して可動部材６５０Ｒｂが突出位置から没入位置に可動された後も継続し、１ラウンド目の終了から０．５秒間が経過することにより、再び、各流路振り分け弁６５５Ｌｃ，６５５Ｒｃが各通常誘導流路（通常誘導流路６５５Ｌｄ

２、通常誘導流路６５５Ｒｄ２）へと遊技球を振り分ける配置に戻される。この１ラウンドが終了してからの０．５秒間は、所謂球はけ期間である。即ち、１ラウンドの終了間際に確変入賞口へと入球した遊技球が確変入球口６５６ａへと到達するのに十分な期間が設定される。０．５秒間の球はけ期間を設定しておくことにより、１ラウンドの終了間際に確変入賞口へと入球したにもかかわらず大当たり終了後に確変状態が付与されないという状況が発生してしまうことを抑制することができるので、遊技者がパチンコ機１０やホールに対して不信感を抱いてしまうことを防止できる。

【１１１６】

１ラウンド目の終了以降は、大当たりが終了するまでの間、各流路振り分け弁６５５Ｌｃ，６５５Ｒｃの配置が切り替わることがない。よって、大当たりの２ラウンド目以降に確変入賞口（左確変入賞口６５５Ｌａ、右確変入賞口６５５Ｒａのいずれか）へと入球した遊技球は、球排出口６５６ｂ１，６５６ｂ２のいずれかへと誘導される。一方、可動部材６５０Ｒｂは、２ラウンド目以降も突出位置へと可動される。即ち、１ラウンド目に突出位置へと可動された可動部材が２ラウンド目以降も突出位置へと可動される。即ち、確変入賞口へと入球し易くなる（遊技球を発射してから確変入賞口に入球するまでの期間が短くなる）発射方向が１の大当たりにおいて固定化される。これにより、１ラウンド目に突出位置に可動された可動部材の種別を確認するだけで、大当たりの各ラウンドで確変入賞口に入球し易くなる発射方向を遊技者に容易に認識させることができるので、大当たり遊技をスピーディーに消化したいと考える遊技者に対しては、確変入賞口に入球するまでの期間が短くなり易い発射方向へと遊技球を発射させることができる。一方で、大当たり遊技をより長い時間をかけて消化したい（じっくりと楽しみたい）と考える遊技者に対して、確変入賞口に入球するまでの期間が長くなり易い発射方向へと遊技球を発射させることができる。これにより、遊技者毎の趣向に応じた遊技方法を遊技者自身に選択させることができる。

【１１１７】

なお、左Ｖの開放パターンが設定される大当たりにおいては、大当たりの各ラウンドで可動部材６５０Ｌｂが突出位置に可動される以外は全く同一の動作となる。つまり、確変入賞装置の内部における流路の切替パターン（各流路振り分け弁６５５Ｌｃ，６５５Ｒｃの動作パターン）については、右Ｖの開放パターンが設定される大当たりと全く同一になる。

【１１１８】

このように、本変形例では、盤面に対して２つの確変入賞装置のみを設ける構成とし、確変入賞装置の内部において、大当たりのラウンド毎に確変スイッチを通過可能とするか通過困難とするかを切り替える（流路振り分け弁６５５Ｌｃ，６５５Ｒｃの配置を可変させる）構成としている。このように構成することで、第７実施形態における可変入賞装置６５を削除することができるので、パチンコ機１０の部品点数を削減することができる。よって、パチンコ機１０の原価を低減することができる。

【１１１９】

なお、本第７実施形態、およびその変形例では、大当たりの１ラウンドが開始されてからいずれかの可動部材６５０Ｌｂ，６５０Ｒｂが突出位置に可動されるまでの間、必ず選択演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、所定の割合（例えば、大当たりとなった場合の１％の割合）で、選択演出に代えて確変入賞口へと入球可能となる発射方向を報知する報知演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、報知演出が実行された場合に遊技者を喜ばせることができる。

【１１２０】

本第７実施形態、およびその変形例では、２つの確変入賞口を左右方向に対向させて配置する構成としていたが、これに限られるものではない。少なくとも一方を、第１入球口６４と同一の機能を有する（即ち、遊技球が入球することで特別図柄の抽選が実行される）入球口（第２入球口）に置き換えると共に、第１入球口６４に付随して設けられている電動役物６４ａを削除してもよい。そして、普通図柄の抽選で当たりになった場合には第

２入球口へと入球可能となる側の可動部材を突出位置に可動させる構成としてもよい。このように構成することで、普通図柄の時短状態において、特定領域に到達した遊技球を第２入球口へと効率良く入球させることができるので、時短状態中の遊技効率をより向上させることができる。この場合において、普通図柄の時短状態が設定される確変遊技状態、および時短遊技状態の間は、第２入球口へと入球し易くなる（遊技球を発射してから第２入球口に入球するまでの期間が短くなり易い）方向を遊技者に対して報知する構成としてもよい。このように構成することで、普通図柄の当たりとなって可動部材が突出位置に配置されている期間の間に、より確実に遊技球を第２入球口に入球させることができる。

【１１２１】

＜第８実施形態＞

次に、図１０９から図１１３を参照して、第８実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第６実施形態におけるパチンコ機１０では、２つの特定入賞口（左特定入賞口６５０Ｌａ、および右特定入賞口６５０Ｒａ）を設ける構成とし、各特定入賞口に対応する可動部材を突出させることにより、特定入賞口へと向かう傾斜を形成させて、特定領域（第１入球口６４の下方の領域）に到達した遊技球が当該特定入賞口へと誘導される構成としていた。

【１１２２】

これに対して本第８実施形態では、第６実施形態における２つの可動部材が組み合わさった形状の１の可動部材６５７ｂを設ける構成とし、可動部材６５７ｂの可動位置（突出量）に応じて、特定領域（第１入球口６４の下方の領域）に到達した遊技球が入球可能となる（即ち、可動部材６５７ｂにより誘導される）入賞口の種別を異ならせる構成とした。また、本第８実施形態では、第６実施形態における２つの特定入賞口に代えて、１の特定入賞口６５７ａと、１の一般入賞口６３０とを設ける構成とした。そして、可動部材６５７ｂが完全に突出位置に配置されることにより、特定入賞口６５７ａへと遊技球を誘導可能な傾斜を形成する一方、可動部材６５７ｂが埋没位置（没入位置）から突出位置へと可動する途中の中間位置においては、一般入賞口６３０へと遊技球が誘導され得る構成としている。

【１１２３】

この第８実施形態におけるパチンコ機１０が、第６実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、左特定入賞口６５０Ｌａに代えて一般入賞口６３０が設けられている点、右特定入賞口６５０Ｒａに代えて特定入賞口６５７ａが設けられている点、可動部材６５０Ｌｂ，６５０Ｒｂに代えて可動部材６５７ｂが設けられている点、主制御装置１１０に設けられているＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点、および主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第６実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第６実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１１２４】

まず、図１０９を参照して、本第８実施形態における可動部材６５７ｂについて説明する。図１０９（ａ）は、可動部材６５７ｂの正面斜視図であり、図１０９（ｂ）は、可動部材６５７ｂの正面図であり、図１０９（ｃ）は、可動部材６５７ｂを正面視左側から見た場合の側面図である。図１０９（ａ）～（ｃ）に示した通り、本第８実施形態における可動部材６５７ｂは、正面視手前側に、右上方向から左下方向に向かって下る向きの傾斜を形成する前側傾斜部材６５７ｂｆが設けられており、正面視奥側に、左上方向から右下方向に向かって下る向きの傾斜を形成する後側傾斜部材６５７ｂｂが設けられている。図１０９（ａ）～（ｃ）に示した通り、これらの前側傾斜部材６５７ｂｆと、後側傾斜部材６５７ｂｂとは、それぞれの側面の略中央部分で接合されて１の部材として構成されている。

【１１２５】
　また、図１０９（ａ），（ｃ）に示した通り、後側傾斜部材６５７ｂｂのうち奥側の側面の２箇所が棒状に突出している。図示については省略したが、この突出した部分の先端（後側傾斜部材６５７ｂｂとは反対側の端部）には、可動部材６５７ｂを出没動作（可変動作）させるための可動部材用ソレノイドが接続されている。大当たりの各ラウンドでは、可動部材用ソレノイドが駆動されて可動部材６５７ｂが突出位置へと可変される。なお、詳細については図１１１を参照して後述するが、本第８実施形態では、大当たり種別に応じて各ラウンドにおける可動部材６５７ｂの出没動作を異ならせ、大当たり遊技の実行中に一般入賞口６３０へと入賞する機会が多くなり易い出没動作が設定される大当たり種別と、少なくなり易い出没動作が設定される大当たり種別とを設ける構成としている。大当たり遊技の実行中は、一般入賞口６３０へと遊技球が入球する程大当たり中に獲得できる賞球数が増加するので、一般入賞口６３０へと入賞する機会が多くなり易い出没動作の大当たり種別が決定されることを期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【１１２６】
　次に、図１１０を参照して、本第８実施形態における可動部材６５７ｂの動作内容について説明する。図１１０（ａ）は、可動部材６５７ｂが突出動作を行ってから突出位置に配置されるまでの間に一時的に配置される中間位置に配置されている場合を示した図である。図１１０に示した通り、可動部材６５７ｂが突出動作を行い、前側傾斜部材６５７ｂｆのみがベース板６０よりも手前側に突出した状態（後側傾斜部材６５７ｂｂのみが埋没した状態）になると、前側傾斜部材６５７ｂｆが形成する右上側から左下側へと下る傾斜によって、特定領域に到達した遊技球が一般入賞口６３０へと誘導される状態を一時的に形成する。大当たりの各ラウンドは、特定入賞口６５７ａへと規定個数（１０個）以上の遊技球の入球を検出したか、規定個数が入球するよりも前に規定時間（３０秒間）が経過した場合に終了するので、一般入賞口６３０へと遊技球がどれだけ入球したとしても、ラウンドの終了条件に影響することはない。つまり、一般入賞口６３０へと遊技球を入球させる程、大当たりの賞球が多くなるので、一般入賞口６３０へと遊技球が入球するほど、遊技者を喜ばせることができる。よって、突出動作を行っている間に配置され得る中間位置（図１１０（ａ）参照）となっている間において、遊技者に対して積極的に遊技球を特定領域に向けて発射させることができるので、遊技者の大当たり遊技に対する参加意欲を向上させることができる。
【１１２７】
　図１１０（ｂ）は、可動部材６５７ｂが突出位置に配置されている状態を示した図である。図１１０（ｂ）に示した通り、可動部材６５７ｂが突出位置に配置された状態になると、前側傾斜部材６５７ｂｆに加え、後側傾斜部材６５７ｂｂもベース板６０よりも手前側に突出した状態となる。これにより、特定領域へと到達した遊技球は、後側傾斜部材６５７ｂｂへと落下して、後側傾斜部材６５７ｂｂが形成する正面視左上方向から右下方向へと下る向きの傾斜によって特定入賞口６５７ａへと誘導される。即ち、可動部材６５７ｂが突出位置（図１１０（ｂ）参照）に配置されることにより、特定入賞口６５７ａへと入球し易い状態を形成する。
【１１２８】
　このように、本第８実施形態では、可動部材６５７ｂの配置（突出量）に応じて、特定領域に到達した遊技球が誘導される入賞口を異ならせる構成としている。可動部材６５７ｂが突出位置に到達するまでの間に配置され得る中間位置においては、遊技球が一般入賞口６３０へと誘導され易い状態（第１誘導状態）を形成し、可動部材６５７ｂが突出位置に配置されることにより、特定入賞口６５７ａへと遊技球が誘導され易い状態（第２誘導状態）を形成する。これにより、第１誘導状態の間に遊技球が一般入賞口６３０へと誘導される程、大当たり遊技状態中に獲得可能な賞球数が増加するので、遊技者に対して第１誘導状態の間に積極的に遊技球を特定領域に向けて発射させることができる。よって、遊技者の大当たり遊技に対する参加意欲を向上させることができるので、遊技者の遊技に対

する興趣を向上させることができる。

【１１２９】

なお、本第８実施形態では、可動部材６５７ｂの配置が図１１０（ａ）に示した中間位置に完全に一致していなくても、中間位置を含む所定の可動範囲内に可動部材６５７ｂが配置されていれば、遊技球が前側傾斜部材６５７ｂｆによって一般入賞口６３０へと誘導される状態となる。より具体的には、例えば、可動部材６５７ｂのうち前側傾斜部材６５７ｂｆがベース板６０から全体の約７割が突出した配置から、後側傾斜部材６５７ｂｂがベース板６０から全体の約３割が突出した配置となるまでの間は遊技球が一般入賞口６３０へと誘導され得る状態となる。

【１１３０】

次に、図１１１を参照して、本第８実施形態における突出部材６５７ｂの可動パターンについて説明する。本第８実施形態では、大当たりの各ラウンドにおいて可動部材６５７ｂに対して設定される可動パターンとして、２種類の可動パターン（可動パターンＡ，Ｂ）が設けられている。可動パターンＡは、一般入賞口６３０へと遊技球を入球させる機会が可動パターンＢよりも多くなる（即ち、第１誘導状態となる回数が多くなる）可動パターンである。まず、図１１１（ａ）を参照して、可動パターンＡが設定された場合における可動部材６５７ｂの可動位置の経時変化について説明する。

【１１３１】

図１１１に示した通り、可動パターンＡが設定されると、大当たりのラウンド開始と同時に可動部材６５７ｂが突出位置へと可動開始する。図１１１に示した通り、ベース板６０の内部に埋没していた可動部材６５７ｂが突出位置へと突出するまでには、２秒間を要する。この突出位置まで可動する２秒間のうち、約０．７秒間は、一般入賞口６３０へと遊技球が誘導される状態（第１誘導状態、図１１０（ａ）参照）になる。よって、ラウンド開始直後から遊技球を特定領域に向けて発射し続けることにより、第１誘導状態の間に一般入賞口６３０へと遊技球が入球する可能性がある。大当たりの各ラウンドにおいて、特定入賞口６５７ａに対する入球個数には上限値（１０個）が設定されているものの、一般入賞口６３０に対する入球個数には何ら制限が課されていないため、遊技球が一般入賞口６３０へと入球するほど、払い出される賞球数が多くなる。よって、遊技者に対して積極的に遊技球を発射させることができる。

【１１３２】

図１１１（ａ）に示した通り、突出位置に配置された状態（特定入賞口６５７ａへと遊技球が誘導される第２誘導状態）は、２．５秒間継続する。この２．５秒間の間は、遊技球が特定領域に到達する毎に特定入賞口６５７ａへと誘導されるので、特定入賞口６５７ａへの入球毎に賞球を獲得することができる。なお、遊技球は最短で０．６秒間隔で発射することが可能に構成されているので、ラウンド開始時から遊技球を発射示続けることにより、２．５秒間の間に４個から５個程度の遊技球を特定入賞口６５７ａに入球させることができる。

【１１３３】

図１１１（ａ）に示した通り、可動部材６５７ｂが突出位置に配置されてから２．５秒間が経過すると（即ち、ラウンドの開始から４．５秒間が経過すると）、可動部材６５７ｂが埋没位置（没入位置）へ可動開始する。この埋没位置への可変動作は、突出位置への可変動作と同様に２秒間かけて行われる。即ち、突出位置への可変動作と全く逆の動作が実行されるので、埋没位置への可変動作の間も、約０．７秒間、第１誘導状態となる。よって、埋没位置への可変動作の間も、遊技球を特定領域へと発射し続けることにより１個から２個程度の遊技球を、一般入賞口６３０へと入球させることが可能となる。これ以降も、図１１１（ａ）に示した通り、埋没位置から２秒間かけて突出位置へと可動し、突出位置に配置された状態が２．５秒間維持され、突出位置から２秒間かけて埋没位置へと可動する動作が０．５秒間間隔で２回繰り返される。このため、可動パターンＡで可動部材６５７ｂが可動された場合、第１誘導状態は最大で６回設定される。なお、可動パターンＡは、特定入賞口６５７ａへと遊技球が１０個入球した時点で、図１１１（ａ）に示す全

ての可変動作が完了していなくても強制的に終了される。なお、可動部材６５７ｂが突出位置に配置される期間は、合計で７．５秒間（２．５秒間×３回）となるので、０．６秒間隔で遊技球を発射し続けることにより、１２～１３個程度の遊技球を到達させることが可能となる。よって、遊技球を発射し続けるだけで、規定個数（１０個）の遊技球を特定入賞口６５７ａへと確実に入球させることができる上に、最大６回の第１誘導状態を設定させることができる。よって、特定入賞口６５７ａへの規定個数分の入球に対する賞球に加え、第１誘導状態に最大６回設定されることによる一般入賞口６３０への入賞に基づく賞球を獲得することができる。従って、規定個数分の賞球を上回る個数の賞球を毎回のラウンドで容易に獲得することができるので、遊技者の満足感をより大きなものにすることができる。よって、遊技者の大当たり遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１１３４】

図１１１（ｂ）は、可動パターンＢで可動部材６５７ｂが可動された場合における可動部材６５７ｂの可動位置の経時変化を示した図である。図１１１（ｂ）に示した通り、可動パターンＢが設定されると、ラウンドの開始直後に２秒間かけて可動部材６５７ｂが突出位置へと可動し、突出位置に配置された状態が最大で２６秒間（ラウンド開始から２８秒間が経過するまで）継続し、２６秒間が経過した時点で埋没位置（没入位置）へと２秒間かけて可動される。このため、可動パターンＢが設定された場合に一般入賞口６３０へと入球可能となる第１誘導状態になるのはラウンド開始直後とラウンド終了時の２回のみである。

【１１３５】

このように、本第８実施形態では、可動部材６５７ｂに設定される可動パターンに応じて、可動部材６５７ｂが第１誘導状態（一般入賞口６３０へと遊技球が誘導され易い状態）となる回数が異なって構成されている。第１誘導状態となる回数が多ければ、大当たり遊技の実行中に獲得可能な賞球数も多くなるので、第１誘導状態が多く設定され易い可動パターンＡとなることにより、遊技者に対してより大きな喜びを抱かせることができる。よって、設定される可動パターンにより注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の大当たり遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１１３６】

＜第８実施形態における電気的構成＞

次に、図１１２を参照して、本第８実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられている第１当たり種別選択テーブル２０２ｂについて説明する、図１１２は、本第８実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの規定内容を示した図である。なお、本第８実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成は、第６実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成に対して第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの規定内容が変更となっている点以外は同一であるため、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ以外の説明については省略する。図１１２に示した通り、本第８実施形態の第１当たり種別選択テーブル２０２ｂには、大当たりＡ８～Ｅ８の５種類の大当たり種別が規定されている。

【１１３７】

図１１２に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲に対しては、「大当たりＡ８」が対応付けて規定されている（図１１２の２０２ｂ１参照）。「大当たりＡ８」は、ラウンド数が１６ラウンドであり、大当たり終了後に確変遊技状態（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態）が付与される大当たり種別である。更に、「大当たりＡ８」になると、大当たりの各ラウンドで、可動部材６５７ｂが可動パターンＡ（第１誘導状態となる回数が多くなり易い可動パターン）で可動される。このため、「大当たりＡ８」は、ラウンド数が最も多く、大当たり終了後の遊技状態が有利となり（即ち、時短遊技状態よりも有利な確変遊技状態が設定され）、大当たり中に一般入賞口６３０へと入球する機会が多くなる（大当たりの各ラウンドに払い出される賞球数が多くなる）。よって、「大当たりＡ８」は、最も遊技者に有利となる大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ８」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は「０～４」の５個で

あるので、大当たりに当選した場合に「大当たりＡ８」が決定される割合は５％（５／１００）である。

【１１３８】

また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５～２９」の範囲に対しては、「大当たりＢ８」が対応付けて規定されている（図１１２の２０２ｂ２参照）。「大当たりＢ８」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり終了後に確変遊技状態が付与される大当たり種別である。更に、「大当たりＢ８」になると、大当たりの各ラウンドで、可動部材６５７ｂが可動パターンＡ（第１誘導状態となる回数が多くなり易い可動パターン）で可動される。このため、「大当たりＢ８」は、ラウンド数が「大当たりＡ８」に次いで多く、大当たり終了後の遊技状態が有利となり（即ち、時短遊技状態よりも有利な確変遊技状態が設定され）、大当たり中に一般入賞口６３０へと入球する機会が多くなる（大当たりの各ラウンドに払い出される賞球数が多くなる）。よって、「大当たりＢ８」は、「大当たりＡ８」に次いで遊技者に有利となる大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ８」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は「５～２９」の２５個であるので、大当たりに当選した場合に「大当たりＢ８」が決定される割合は２５％（２５／１００）である。

【１１３９】

また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３０～５４」の範囲に対しては、「大当たりＣ８」が対応付けて規定されている（図１１２の２０２ｂ３参照）。「大当たりＣ８」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり終了後に確変遊技状態が付与される大当たり種別である。更に、「大当たりＣ８」になると、大当たりの各ラウンドで、可動部材６５７ｂが可動パターンＢ（第１誘導状態となる回数が少ない可動パターン）で可動される。このため、「大当たりＣ８」は、ラウンド数が「大当たりＡ８」に次いで多く、大当たり終了後の遊技状態が有利となるが、大当たり中に一般入賞口６３０へと入球する機会が少なくなる（大当たりの各ラウンドに払い出される賞球数が比較的少なくなる）。よって、「大当たりＣ８」は、「大当たりＡ８」や「大当たりＢ８」に比べて賞球面で遊技者に不利となる大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ８」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は「３０～５４」の２５個であるので、大当たりに当選した場合に「大当たりＣ８」が決定される割合は２５％（２５／１００）である。

【１１４０】

また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５５～６９」の範囲に対しては、「大当たりＤ８」が対応付けて規定されている（図１１２の２０２ｂ４参照）。「大当たりＤ８」は、ラウンド数が７ラウンドであり、大当たり終了後に確変遊技状態が付与される大当たり種別である。更に、「大当たりＤ８」になると、大当たりの各ラウンドで、可動部材６５７ｂが可動パターンＢ（第１誘導状態となる回数が少ない可動パターン）で可動される。このため、「大当たりＤ８」は、大当たり終了後の遊技状態が有利となるが、ラウンド数が最も少ない上に、大当たり中に一般入賞口６３０へと入球する機会も少なくなる（大当たりの各ラウンドに払い出される賞球数が比較的少なくなる）。よって、「大当たりＤ８」は、大当たり終了後の遊技状態の面では有利であるものの、賞球面で遊技者に最も不利となる大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ８」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は「５５～６９」の１５個であるので、大当たりに当選した場合に「大当たりＤ８」が決定される割合は１５％（１５／１００）である。

【１１４１】

また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「７０～９９」の範囲に対しては、「大当たりＥ８」が対応付けて規定されている（図１１２の２０２ｂ５参照）。「大当たりＥ８」は、ラウンド数が７ラウンドであり、大当たり終了後に１００回の時短遊技状態が付与される大当たり種別である。更に、「大当たりＥ８」になると、大当たりの各ラウンドで、可動部材６５７ｂが可動パターンＢ（第１誘導状態となる回数が少ない可動パターン）で

可動される。このため、「大当たりＥ８」は、大当たり終了後の遊技状態が不利となり、ラウンド数が最も少なく、更に大当たり中に一般入賞口６３０へと入球する機会も少なくなる（大当たりの各ラウンドに払い出される賞球数が比較的少なくなる）。よって、「大当たりＥ８」は、大当たり終了後の遊技状態の面でも、賞球面でも遊技者に最も不利となる大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＥ８」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は「７０～９９」の３０個であるので、大当たりに当選した場合に「大当たりＥ８」が決定される割合は３０％（３０／１００）である。

【１１４２】

このように、本第８実施形態では、大当たり種別に応じて大当たり遊技の各ラウンドで可動部材６５７ｂに設定される可動パターンを異ならせて構成している。これにより、一般入賞口６３０に入球する機会が多く与えられる可動パターンＡが設定される大当たり種別（大当たりＡ，Ｂのいずれか）になることを期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１１４３】

＜第８実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１１３を参照して、本第８実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される大当たり制御処理８（Ｓ９４１）について説明する。この大当たり制御処理８（Ｓ９４１）は、第６実施形態における大当たり制御処理６（図８９参照）に代えて実行される処理であり、第６実施形態における大当たり制御処理６（図８９参照）と同様に、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口の状態の設定を行うための処理である。

【１１４４】

この第８実施形態における大当たり制御処理８（図１１３参照）のうち、Ｓ１００１～Ｓ１００４，Ｓ１００６，Ｓ１００７，Ｓ１００９～Ｓ１０１１，Ｓ１０１３～Ｓ１０１６、およびＳ１０２２の各処理では、それぞれ第６実施形態における大当たり制御処理６（図８９参照）のＳ１００１～Ｓ１００４，Ｓ１００６，Ｓ１００７，Ｓ１００９～Ｓ１０１１，Ｓ１０１３～Ｓ１０１６、およびＳ１０２２の各処理と同一の処理が実行される。

【１１４５】

また、本第８実施形態における大当たり制御処理８（図１１３参照）では、Ｓ１００４の処理において新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合（Ｓ１００４：Ｙｅｓ）、大当たり種別に対応する可動パターン（可動パターンＡ，Ｂのいずれか）の開始を設定して（Ｓ１０４１）、処理をＳ１００６へと移行する。より具体的には、今回の大当たりが大当たりＡ８，Ｂ８のいずれかであれば、可動部材６５７ｂの可動パターンとして可動パターンＡを設定する一方、大当たりＣ８～Ｅ８のいずれかであれば、可動部材６５７ｂの可動パターンとして可動パターンＢを設定する。

【１１４６】

また、本第８実施形態における大当たり制御処理８（図１１３参照）では、Ｓ１０１１の処理において、エンディング演出の終了タイミングになったと判別した場合に（Ｓ１０１１：Ｙｅｓ）、今回の大当たり種別が大当たりＥ８であるか否かを判別し（Ｓ１０４２）、大当たりＥ８であると判別した場合は（Ｓ１０４２：Ｙｅｓ）、大当たり終了後の遊技状態を時短遊技状態に設定して大当たりを終了するために処理をＳ１０１３へと移行する。一方、Ｓ１０４２の処理において、今回の大当たり種別が大当たりＥ８ではない（大当たりＡ８～Ｄ８のいずれかである）と判別した場合は（Ｓ１０４２：Ｎｏ）、大当たり終了後の遊技状態を確変遊技状態に設定して大当たりを終了するために処理をＳ１０１４へと移行する。

【１１４７】

以上説明した通り、本第８実施形態におけるパチンコ機１０では、正面視右上方向から左下方向へと下る向きの傾斜を形成する前側傾斜部材６５７ｂｆと、正面視左上方向から右下方向へと下る向きの傾斜を形成する後側傾斜部材６５７ｂｂとが前後方向に組み合わ

さった形状の１の可動部材６５７ｂを設ける構成とし、可動部材６５７ｂの可動位置（突出量）に応じて、特定領域（第１入球口６４の下方の領域）に到達した遊技球が入球可能となる（即ち、可動部材６５７ｂにより誘導される）入賞口の種別を異ならせる構成としている。より具体的には、前側傾斜部材６５７ｂｆのみがベース板６０よりも手前側に突出し、後側傾斜部材６５７ｂｂがベース板６０の内側に収納された配置では、前側傾斜部材６５７ｂｆが形成する正面視右上方向から左下方向へと下る向きの傾斜により、特定領域に到達した遊技球が可動部材６５７ｂに対して正面視左側に配置されている一般入賞口６３０へと誘導され易い状態を形成する。これに対し、可動部材６５７ｂが完全に突出した状態（突出位置に配置された状態）においては、後側傾斜部材６５７ｂｂが形成する正面視左上方向から右下方向へと下る向きの傾斜により、特定領域に到達した遊技球が可動部材６５７ｂに対して正面視右側に配置されている特定入賞口６５７ａへと誘導され易い状態を形成する。一般入賞口６３０は、大当たり遊技の実行中に遊技球がどれだけ入球したとしても、ラウンドの終了条件に影響を及ぼさないので、大当たり遊技の実行中に一般入賞口６３０へと遊技球が入球するほど獲得できる賞球数が多くなる。よって、可動部材６５７ｂが突出位置へと到達するまでの間の中間位置（前側傾斜部材６５７ｂｆにより一般入賞口６３０へと遊技球が誘導され易くなる第１誘導状態）において、積極的に遊技球を特定領域へと発射させることができるので、遊技者の大当たり遊技に対する参加意欲を向上させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１１４８】

また、本第８実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たりの各ラウンドにおいて可動部材６５７ｂに対して設定される可動パターンとして、１のラウンドの間に第１誘導状態となる回数が多くなり易い可動パターンＡと、第１誘導状態となる回数が少なくなり易い可動パターンＢとの２つの可動パターンのいずれかが設定される構成としている。より具体的には、大当たりＡ８，Ｂ８のいずれかになると、大当たりの各ラウンドにおいて可動部材６５７ｂが可動パターンＡで可動されるのに対し、大当たりＣ８～Ｅ８のいずれかになると、可動部材６５７ｂが可動パターンＢで可動される構成としている。これにより、第１誘導状態となる回数が多くなる大当たりＡ８，Ｂ８のどちらかとなることをより強く期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１１４９】

なお、本第８実施形態では、可動パターンＡと可動パターンＢとの２種類の可動パターンを設ける構成としていたが、可動パターンは２種類に限定されるものではなく、２種類よりも多くてもよいし、少なくてもよい。可動パターンの種類を１種類に減らすことにより、新たなラウンドの開始時に大当たり種別に応じて可動パターンを選択する制御処理を行わなくて済むようになるので、大当たり遊技の実行中における処理負荷を軽減することができる。また、可動パターンの種別を２種類よりも増加させ（例えば、５種類）、第１誘導状態となる回数をより多様化させることにより、設定される可動パターンに対してより注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の大当たり遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１１５０】

本第８実施形態では、大当たり種別に応じて大当たりの各ラウンドで可動部材６５７ｂに設定する可動パターンを可変させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり種別に代えて、又は加えて、ラウンド数に応じて可動パターンを切り替える構成としてもよい。これにより、可動部材６５７ｂの動作を更に多様化させることができるので、新たなラウンドが開始される毎に、可動部材６５７ｂに対して設定される可動パターンに注目して遊技を行わせることができる。

【１１５１】

本第８実施形態では、大当たりＡ８，Ｂ８のどちらかになった場合に可動パターンＡが設定され、大当たりＣ８～Ｅ８のいずれかになった場合に可動パターンＢが設定される構成としていたが、これに限られるものではなく、可動パターンの種別と大当たり種別との

対応関係は任意に定めることができる。例えば、本第８実施形態とは逆に、ラウンド数が少ない大当たり種別（例えば、７ラウンドの大当たり）となった場合に可動パターンＡを設定する構成としてもよい。このように構成することで、ラウンド数が少ない大当たり種別になった場合に、大当たりの各ラウンドで獲得可能な賞球数が多くなり易くなるため、少ないラウンド数の大当たりが決定されたことに対して遊技者が落胆してしまうことを抑制することができる。

【１１５２】

＜第８実施形態の変形例＞

次に、図１１４を参照して、上述した第８実施形態の変形例について説明する。この第８実施形態の変形例では、上述した第８実施形態における可動部材６５７ｂに代えて、回動部材６５８が設けられている点で相違している。この回動部材６５８は、図１１４（ａ）～（ｃ）に示した通り、回転軸６５８ａを回転軸として正面視時計回り方向に回転動作が可能に構成されている。この回動部材６５８の上端が特定入賞口６５７ａの下端に再近接する状態（図１１４（ｃ）参照）まで回動することにより、特定入賞口６５７ａへと入球し易い状態を形成する。即ち、回動部材６５８が形成する正面視左上側から右下側へと下る向きの傾斜によって、特定領域に到達した遊技球が特定入賞口６５７ａへと誘導される状態を形成する。大当たりの各ラウンドでは、回動部材６５８が所定の回動パターンで回転動作するように制御されることで、特定入賞口６５７ａへと遊技球が入球可能な状態となる。なお、詳細については後述するが、回動部材６５８が特定入賞口６５７ａに入球可能な配置（図１１４（ｃ）参照）となるまでの間の回動位置（回転角度）に応じて、入球可能な入賞口が可変する構成となっている。即ち、上述した第８実施形態と同様の動作を実現することができる。

【１１５３】

回動部材６５８は、通常時においては、図１１４（ａ）に示したように、鉛直方向に起立した状態となる。この状態で特定領域に到達した遊技球は、回動部材６５８と一般入賞口６３０との間のスペース（回動部材６５８の正面視左側）、または回動部材６５８と特定入賞口６５７ａとの間のスペース（回動部材６５８の正面視右側）を通過してアウト口６６へと流下する。

【１１５４】

図１１４（ｂ）は、回動部材６５８が特定入賞口６５７ａへと遊技球を誘導可能となる状態に回動するまでの間に一時的に配置される中間位置を示した図である。図１１４（ｂ）に示した通り、中間位置では、回動部材６５８が正面視右上側から左下側に下る向きの傾斜を形成するので、特定領域に到達した遊技球が一般入賞口６３０へと誘導され易い状態を形成する。この状態で更に回動部材６５８が回動されると、図１１４（ｃ）に示した特定入賞口６５７ａに入球し易い状態となる。特定入賞口６５７ａへと遊技球が入球し易い状態を解除する場合は、回転軸６５８ａを回転軸として回動部材６５８を正面視反時計回りに回転動作させることにより図１１４（ａ）に示した状態に戻される。

【１１５５】

このように、第８実施形態の変形例では、一般入賞口６３０と特定入賞口６５７ａとの間に回転動作する回動部材６５８を設ける構成とした。この回動部材６５８は、回転位置（回転角度）に応じて、一般入賞口６３０へと遊技球を誘導可能な傾斜を形成する配置（図１１４（ｂ）参照）と、特定入賞口６５７ａへと遊技球を誘導可能な傾斜を形成する配置（図１１４（ｃ）参照）とを少なくとも取り得る。より具体的には、大当たりの各ラウンドにおいて、特定入賞口６５７ａに遊技球が入球可能な状態まで回動部材６５８が回動する途中の中間位置において、一時的に一般入賞口６３０へと遊技球が入球可能な状態に配置される。これにより、第８実施形態と同様に、大当たり遊技中に一般入賞口６３０へと遊技球が入球するほど大当たりにおいて獲得可能な賞球数が増加する遊技性を実現することができる。よって、遊技者の大当たり遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１１５６】

なお、この第８実施形態の変形例における回動部材６５８を、上述した第６実施形態、

および第７実施形態に転用することもできる。より具体的には、可動部材６５０Ｌｂ，６５０Ｒｂに代えて回動部材６５８を設ける構成とし、第６実施形態における左特定入賞口６５０Ｌａ、第７実施形態における左確変入賞口６５５Ｌａを入球可能とする場合には、回動部材６５８を反時計回りに回転動作させて正面視右上側から左下側に下る向きの傾斜を形成すればよい。また、第６実施形態における右特定入賞口６５０Ｒａ、第７実施形態における右確変入賞口６５５Ｒａを入球可能とする場合には、回動部材６５８を時計回りに回転動作させて正面視左上側から右下側に下る向きの傾斜を形成すればよい。

【１１５７】

本第８実施形態では、中間位置に配置されている状態において、一般入賞口６３０へと遊技球が誘導され易くなるように構成していたが、一般入賞口６３０へと誘導され易くなる状態は中間位置に限られるものではなく、開放位置、または閉鎖位置を含む可動範囲で一般入賞口６３０へと遊技球が誘導され易くなるように構成してもよい。また、遊技球が誘導され易くなるのは一般入賞口６３０に限られるものではない。例えば、特別図柄の抽選の契機となる入賞口であっても良いし、大当たり終了後に確変状態が付与される契機となる確変入賞口であっても良いし、大当たりの開始の契機となる入賞口（所謂、２種タイプのＶ入賞口）であっても良い。また、遊技者に特典が付与されなくても良い（例えば、アウト口）。

【１１５８】

＜第９実施形態＞

次に、図１１５から図１２３を参照して、第９実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第８実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技の実行中に所定の可動パターン（可動パターンＡ，Ｂのいずれか）で可動される可動部材６５７ｂの可動位置（突出量）に応じて、入賞可能となる入賞口を可変させる構成としていた。これにより、特定領域へと遊技球が到達するタイミングに応じて遊技球が誘導される入賞口を可変させ、大当たり遊技の実行中に獲得可能な賞球の個数を可変することが可能に構成していた。

【１１５９】

これに対して本第９実施形態では、普通図柄の抽選で当たりとなった場合に可動される電動役物６４０ａの可動位置に応じて、入球し易い入球口の種別が可変する構成とした。これにより、普通図柄の抽選で当たりとなる確率が高い時短遊技状態において、遊技球が入球する入球口の種別に注目して遊技を行わせることができる。

【１１６０】

この第９実施形態におけるパチンコ機１０が、第８実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０に設けられているＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第８実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第８実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１１６１】

まず、図１１５を参照して、本第９実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図１１５は、本第９実施形態における遊技盤１３の正面図である。なお、上述した第８実施形態の説明では、遊技盤１３の盤面構成の説明を省略して第６実施形態における遊技盤１３から入れ替えられた構成（一般入賞口６３０、特定入賞口６５７ａ、可動部材６５７ｂ）についてのみ説明したので、本第９実施形態における遊技盤１３の説明においては、説明を分かり易くするために、第６実施形態における遊技盤１３（図８４参照）との差異について説明する。

【１１６２】
図１１５に示した通り、本第９実施形態における遊技盤１３は、第６実施形態における遊技盤１３（図８４参照）に対して、第１入球口６４に付随して設けられていた電動役物６４ａが削除されている点、左可変入賞装置６５０Ｌ、右可変入賞装置６５０Ｒが削除されて可変入賞装置６５が設けられている点、可変表示装置ユニット８０に対して正面視右側に設けられている流路に対して、遊技球が入球可能な第２入球口６４０と、その第２入球口６４０に付随した電動役物６４０ａと、第２入球口６４０に対して正面視左側に設けられ、遊技球が入球可能な一般入賞口６３と、が設けられている点で相違する。第２入球口６４０は、遊技球が入球することで特別図柄の抽選が行われる契機となる入球口である。即ち、第１入球口６４と同等の性能を有している。なお、第１図柄表示装置３７において変動表示が行われている間に遊技球が第２入球口６４０へ入球すると、その入球回数は、第１入球口６４に対する入球回数とは別個に最大４回まで保留される。また、第１入球口６４への入球に対する保留球と、第２入球口６４０への入球に対する保留球とが同時に存在する場合は、第２入球口６４０への入球に対する保留球に基づく特別図柄の抽選が優先的に実行される。
【１１６３】
なお、詳細については図１１６を参照して後述するが、本第９実施形態では、第２入球口６４０に付随して設けられ、普通図柄の抽選で当たりとなった場合に第２入球口６４０へと遊技球が入球可能な開状態に可動する電動役物６４０ａの可動位置に応じて、電動役物６４０ａへと到達した遊技球の進行方向が可変する構成となっている。この電動役物６４０ａの可動位置毎の遊技球の進行方向について、図１１６を参照して説明する。
【１１６４】
図１１６は、右打ちにより可変表示装置ユニット８０に対して正面視右方向に設けられている流路へと打ち込まれた遊技球が電動役物６４０ａに到達した場合における遊技球の流下経路を、電動役物６４０ａの可動位置毎に示した図である。図１１６（ａ）は、電動役物６４０ａが第２入球口６４０を閉鎖している状態（電動役物６４０ａが閉鎖位置に配置されている状態）を示しており、図１１６（ｂ）は、電動役物６４０ａが第２入球口６４０を開放する開放位置に可動する途中の中間位置に配置されている状態を示しており、図１１６（ｃ）は、電動役物６４０ａが開放位置に配置されている状態を示している。
【１１６５】
図１１６（ａ）に示した通り、電動役物６４０ａが閉鎖位置に配置された状態では、右打ちにより可変表示装置ユニット８０の右側に向けて発射された遊技球は、閉鎖されている第２入球口６４０と、一般入賞口６３との間のスペースを流下する。図１１６（ａ）に示した通り、一般入賞口６３の上方に配置されている、正面視左上方向から右下方向へと下る向きの傾斜を構成する複数の釘は、一般入賞口６３の右上に配置されている、正面視右上方向から左下方向へと下る向きの傾斜を構成する複数の釘よりも右方向に突出している。よって、電動役物６４０ａが閉鎖位置に配置されている状態において、右打ちされた遊技球が一般入賞口６３へ向けて流下する可能性は極めて低くなる。
【１１６６】
図１１６（ｂ）に示した通り、電動役物６４０ａが開放位置に可動する途中の中間位置においては、右打ちされた遊技球が電動役物６４０ａの先端部分に衝突し易くなる。遊技球が電動役物６４０ａの先端部分に衝突することにより、当該衝突した遊技球が正面視左方向に反射されて一般入賞口６３が設けられている方向へと誘導され易くなる。これにより、一般入賞口６３への入球に基づいて所定個数の賞球（例えば、１０個）を獲得し易くなる。
【１１６７】
なお、本第９実施形態では、図１１６（ｂ）に示した配置に完全に一致していなくても、中間位置を含む所定の可動範囲内（例えば図１１６（ｂ）に示した配置の前後約１割の可動範囲）にあれば、一般入賞口６３へと遊技球が誘導可能となる構成となっている。このため、一般入賞口６３へと遊技球が誘導される可能性をより高めることができる。

【１１６８】
図１１６（ｃ）に示した通り、電動役物６４０ａが開放位置に配置された状態（第２入球口６４０が開放された状態）においては、右打ちされた遊技球は、基本的に電動役物６４０ａにより第２入球口６４０へと誘導される。なお、電動役物６４０ａが完全に開放された状態においては、電動役物６４０ａの先端部分の高さよりも、一般入賞口６３の右上に配置されている、正面視右上方向から左下方向へと下る向きの傾斜を構成する複数の釘のうち上端の釘が配置されている高さの方が高くなる。よって、例え遊技球が電動役物６４０ａの形成する経路に沿って第２入球口６４０へと入球せず、電動役物６４０ａに衝突して正面視左方向に反射されたとしても、複数の釘の上方を通過して一般入賞口６３へと到達することは困難となる。従って、電動役物６４０ａに衝突して左方向に反射された遊技球は、図１１６（ｃ）に示した通り、電動役物６４０ａの先端よりも左側のスペースを通過して下方へと流下する。
【１１６９】
このように、本第９実施形態では、電動役物６４０ａの可動位置に応じて、遊技球が一般入賞口６３に誘導され易い状態を形成したり、第２入球口６４０へと誘導され易い状態を形成したり、いずれの入球口へも入球し難い状態を形成したりする。よって、普通図柄の抽選で当たりとなった場合には、遊技球が電動役物６４０ａに到達した際の電動役物６４０ａの可動位置に注目して遊技を行わせることができる。なお、本第９実施形態では、一般入賞口６３に入球した方が、第２入球口６４０に入球するよりも付与される賞球が多くなるように構成されている。よって、電動役物６４０ａが開放位置に可動する途中の中間位置において遊技球が電動役物６４０ａに到達する程、遊技者にとって有利となる。従って、電動役物６４０ａの可動位置により注目させる遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【１１７０】
＜第９実施形態における電気的構成＞
次に、図１１７（ａ）を参照して、本第９実施形態における主制御装置１１０に設けられているＲＯＭ２０２の構成について説明する。図１１７（ａ）は、本第９実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図１１７（ａ）に示した通り、本第９実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成は、第８実施形態（および第１実施形態）におけるＲＯＭ２０２の構成（図１１（ａ）参照）に対して、第２当たり種別選択テーブル２０２ｂａが追加されている点で相違している。
【１１７１】
第２当たり種別選択テーブル２０２ｂａは、普通図柄の抽選で当たりとなった場合に、電動役物６４０ａの開放パターンを決定するために参照されるデータテーブルである。この第２当たり種別選択テーブル２０２ｂａの詳細について、図１１７（ｂ）を参照して説明する。
【１１７２】
図１１７（ｂ）は、第２当たり種別選択テーブル２０２ｂａの規定内容を示した図である。図１１７（ｂ）に示した通り、第２当たり種別選択テーブル２０２ｂａには、普通図柄の状態毎に、電動役物６４０ａに設定される開放パターンの種別と、各開放パターンが決定される第２当たり種別カウンタの値とが対応付けて規定されている。より具体的には、図１１７（ｂ）に示した通り、普通図柄の低確率状態において、第２当たり種別カウンタの値が「０～９４」の範囲に対しては、電動役物６４０ａが「０．１秒間×５回」開放される開放パターンが対応付けて規定されている（図１１７（ｂ）の２０２ｃ１参照）。第２当たり種別カウンタが取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、電動役物６４０ａが「０．１秒間×５回」開放される開放パターンに対して対応付けられている乱数値（カウンタ値）は「０～９４」の９５個なので、普通図柄の低確率状態において、電動役物６４０ａが「０．１秒間×５回」開放される開放パターンが決定される割合は９５％（９５／１００）である。電動役物６４０ａが開放される０．１秒間の間に遊技球を第２入球口６４０へと入球させることは極めて困難になるので、例え５回開放

されたとしても、「０．１秒間×５回」の開放パターンが設定されている間に遊技球を第２入球口６４０へと入球させることはほぼ不可能となる。

【１１７３】

また、普通図柄の低確率状態において、第２当たり種別カウンタの値が「９５～９９」の範囲に対しては、電動役物６４０ａが「２秒間×１回」開放される開放パターンが対応付けて規定されている（図１１７（ｂ）の２０２ｃ２参照）。第２当たり種別カウンタが取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、電動役物６４０ａが「２秒間×１回」開放される開放パターンに対して対応付けられている乱数値（カウンタ値）は「９５～９９」の５個なので、普通図柄の低確率状態において、電動役物６４０ａが「２秒間×１回」開放される開放パターンが決定される割合は５％（５／１００）である。２秒間の間に第２入球口６４０へと遊技球を入球させることは容易となるので、「２秒間×１回」の開放パターンは、第２入球口６４０へと遊技球が入球し易い開放パターンである。

【１１７４】

このように、普通図柄の低確率状態においては、普通図柄の当たり確率が低い上に、普通図柄の当たりになったとしても、その大半が「０．１秒間×５回」の開放パターンとなるため、普通図柄の低確率状態において右打ちを行っても第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが極めて困難になる。一方で、電動役物６４０ａが「０．１秒間×５回」開放される開放パターンで可動されると、短い期間の間に連続して、電動役物６４０ａが閉鎖位置と開放位置との間の中間位置（図１１６（ｂ）参照）に配置される。よって、電動役物６４０ａが「０．１秒間×５回」の開放パターンで開放動作が行われている間は、右打ちを行うことにより比較的払い出される賞球数が多い一般入賞口６３へと高い割合で入球する。よって、「０．１秒間×５回」の開放パターンで開放動作が行われている間に右打ちを行うことで遊技者にとって有利になる。

【１１７５】

加えて、図示については省略したが、本第９実施形態では、普通図柄の低確率状態において第２入球口６４０へと入球したことに基づいて特別図柄の抽選が実行された場合に、特別図柄の変動時間として極めて長い変動時間（例えば、３００秒間）が設定される構成となっている。つまり、特別図柄の低確率状態において第２特別図柄の抽選が実行されると、その後５分間に渡って特別図柄の抽選が実行されない不利な状態となる。よって、普通図柄の低確率状態においては、「２秒間×１回」の開放パターン（第２入球口６４０へと入球し易い開放パターン）が行われている間に右打ちを行うと遊技者にとって不利となる。このため、本第９実施形態では、普通図柄の低確率状態において第２入球口６４０へと入球させることがほぼ不可能な「０．１秒間×５回」の開放パターンが決定された場合には遊技者に右打ちを促す報知（右打ちナビ演出）を行う一方、第２入球口６４０へと入球容易となる「２秒間×１回」の開放パターンが決定された場合には、右打ちナビ演出を行わない構成としている。これにより、一般入賞口６３へと入球させる機会を遊技者に対して最大限与えつつ、普通図柄の低確率状態において遊技者に過剰に不利となる（特別図柄の抽選が５分以上行われない不利な状態となる）ことを防止することができる。

【１１７６】

なお、以降の説明では、簡略化のため、第１入球口６４へと入球したことに基づいて実行される特別図柄の抽選、および変動表示を「第１特別図柄の抽選」、および「第１特別図柄の変動表示」と称し、第２入球口６４０へと入球したことに基づいて実行される特別図柄の抽選、および変動表示を「第２特別図柄の抽選」、および「第２特別図柄の変動表示」と称する。

【１１７７】

図１１７（ｂ）に示した通り、普通図柄の時短状態においては、第２当たり種別カウンタの値が「０～２９」の範囲に対しては、電動役物６４０ａが「０．１秒間×５回」開放される開放パターンが対応付けて規定されている（図１１７（ｂ）の２０２ｃ３参照）。第２当たり種別カウンタが取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のう

ち、電動役物６４０ａが「０．１秒間×５回」開放される開放パターンに対して対応付けられている乱数値（カウンタ値）は「０～２９」の３０個なので、普通図柄の時短状態において、電動役物６４０ａが「０．１秒間×５回」開放される開放パターンが決定される割合は３０％（３０／１００）である。

【１１７８】

また、第２当たり種別カウンタの値が「３０～９９」の範囲に対しては、電動役物６４０ａが「２秒間×１回」開放される開放パターンが対応付けて規定されている（図１１７（ｂ）の２０２ｃ４参照）。第２当たり種別カウンタが取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、電動役物６４０ａが「２秒間×１回」開放される開放パターンに対して対応付けられている乱数値（カウンタ値）は「３０～９９」の７０個なので、普通図柄の時短状態において、電動役物６４０ａが「２秒間×１回」開放される開放パターンが決定される割合は７０％（７０／１００）である。

【１１７９】

このように、普通図柄の時短状態においては、普通図柄の当たり確率が高くなる上に、普通図柄の当たりになると、７０％の割合で「２秒間×１回」の開放パターンとなるため、普通図柄の時短状態において右打ちを行い続けることにより、第２入球口６４０へとコンスタントに遊技球を入球させ続けることができる。また、「０．１秒間×５回」の開放パターンが選択されると、一般入賞口６３へと遊技球が入球し易くなるので、賞球をより多く獲得することができる。更に、普通図柄の時短状態では、第２特別図柄の変動表示の変動時間が短くなる（第１特別図柄の変動時間と同等になる）ので、短い間隔で多くの回数の第２特別図柄の抽選を行わせることができる。これらにより、普通図柄の時短状態が設定されている間は、右打ちを行った方が遊技者に有利となるので、普通図柄の時短状態が設定されている間は、右打ちナビ演出が実行され続ける。

【１１８０】

時短遊技状態において右打ちを行い続け、「２秒間×１回」の開放パターンが連続して実行されることにより、持ち球を減らさずに第２特別図柄の抽選を連続して実行させることができる。また、時短状態において、運良く「０．１秒間×５回」の開放パターンが多く選択されると、時短回数を減らさずに一般入賞口６３への入球による賞球を獲得することができる。このため、遊技者に対して、時短遊技状態の間に、開放位置に配置される期間が短い開放パターン（即ち、第２入球口６４０へと入球させる機会が比較的少ない開放パターン）が決定されることを期待して遊技を行わせることができるという斬新な遊技性を実現できる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１１８１】

次に、図１１７（ｃ）を参照して、本第９実施形態における主制御装置１１０に設けられているＲＡＭ２０３の構成について説明する、図１１７（ｃ）は、本第９実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図１１７（ｃ）に示した通り、本第９実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成は、第８実施形態（および第６実施形態）におけるＲＡＭ２０３の構成（図８７（ｂ）参照）に対して、特別図柄保留球格納エリア２０３ａに代えて、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ１と、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ａ２とが設けられている点、および特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃに代えて、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ１と、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ２とが設けられている点で相違している。また、可動種別格納エリア２０３ａａが削除されている点でも相違している。

【１１８２】

第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ１は、第１入球口６４へ入球したタイミングで取得された各種カウンタ値を格納するための記憶領域であり、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ａ２は、第２入球口６４０へ入球したタイミングで取得された各種カウンタ値を格納するための記憶領域である。第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ１と、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ａ２とは、それぞれ第８実施形態（および第１実施形態）における特別図柄保留球格納エリア２０３ａと同様の構成となっている。即ち、４つの保

留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）を有しており、これらの各エリアには、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、及び停止種別選択カウンタＣ３の各値がそれぞれ格納される。特別図柄の抽選が行われる場合には、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ａ２の保留第１エリアに記憶されている各カウンタＣ１～Ｃ３の値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタＣ１～Ｃ３の各値に基づいて、特別図柄の抽選などの判定が行われる。一方、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ａ２の保留第１エリアに各カウンタ値が格納されていない場合（第２特別図柄の保留球が０の場合）は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ１の保留第１エリアに記憶されている各カウンタＣ１～Ｃ３の値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタＣ１～Ｃ３の各値に基づいて、特別図柄の抽選などの判定が行われる。即ち、本第９実施形態では、第２特別図柄の抽選の方が、第１特別図柄の抽選よりも優先して実行される。

【１１８３】

第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ１は、第１入球口６４への入球（始動入賞）に基づいて第１図柄表示装置３７で行われる特別図柄（第１図柄）の変動表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタであり、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ２は、第２入球口６４０への入球（始動入賞）に基づいて第１図柄表示装置３７で行われる特別図柄（第１図柄）の変動表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ１は、初期値がゼロに設定されており、第１入球口６４へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１ずつ加算される（図１１９のＳ４２４参照）。一方、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ１は、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、１減算される（図１１８のＳ２２８参照）。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ２は、初期値がゼロに設定されており、第２入球口６４０へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１ずつ加算される（図１１９のＳ４３０参照）。一方、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ２は、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、１減算される（図１１８のＳ２２３参照）。

【１１８４】

＜第９実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１１８から図１２２を参照して、本第９実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１１８を参照して、本第９実施形態における特別図柄変動処理９（Ｓ１４１）について説明する。この特別図柄変動処理９（Ｓ１４１）は、タイマ割込処理（図２２参照）の中で、第８実施形態（および第１実施形態）における特別図柄変動処理（図２３参照）に代えて実行される処理であり、特別図柄変動処理（図２３参照）と同様に、第１図柄表示装置３７における変動表示、および第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターン等を設定するための処理である。

【１１８５】

この第９実施形態における特別図柄変動処理９（図１１８参照）のうち、Ｓ２０１，Ｓ２０２、およびＳ２０８～Ｓ２１７の各処理では、それぞれ第８実施形態（第１実施形態）における特別図柄変動処理（図２３参照）のＳ２０１，Ｓ２０２、およびＳ２０８～Ｓ２１７の各処理と同一の処理が実行される。また、本第９実施形態における特別図柄変動処理９（図１１８参照）では、Ｓ２０２の処理において、特別図柄の変動中ではないと判別した場合に（Ｓ２０２：Ｎｏ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ２の値（Ｎ２）を取得して（Ｓ２２１）、取得した第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ２の値（Ｎ２）が０より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ２２２）。

【１１８６】

Ｓ２２２の処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ２の値（Ｎ２）が０より大きい値（１以上の値）であると判別した場合は（Ｓ２２２：Ｙｅｓ）、次いで、第

２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ２の値（Ｎ２）から１を減算して更新し（Ｓ２２３）、更新後の第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ２の値を示す特図２保留球数コマンドを設定する（Ｓ２２４）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図３０参照）の外部出力処理（Ｓ９０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂに格納する。

【１１８７】

Ｓ２２４の処理により特図２保留球数コマンドを設定した後は、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ａ２に格納されたデータをシフトする（Ｓ２２５）。Ｓ２２５の処理では、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ａ２の保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、処理をＳ２０８へと移行する。

【１１８８】

一方、Ｓ２２２の処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ２の値（Ｎ２）が０より大きい値（１以上の値）でない（即ち、０である）と判別した場合は（Ｓ２２２：Ｎｏ）、次いで、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ１の値（Ｎ１）を取得して（Ｓ２２６）、取得した第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ１の値（Ｎ１）が０より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ２２７）。

【１１８９】

Ｓ２２７の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ１の値（Ｎ１）が０より大きい値（１以上の値）でない（即ち、０である）と判別した場合は（Ｓ２２７：Ｎｏ）、第１特別図柄の保留球も、第２特別図柄の保留球も存在せず、特別図柄の変動表示を新たに開始させることができないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。

【１１９０】

一方、Ｓ２２７の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ１の値（Ｎ１）が０より大きい値（１以上の値）であると判別した場合は（Ｓ２２７：Ｙｅｓ）、次いで、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ１の値（Ｎ１）から１を減算して更新し（Ｓ２２８）、更新後の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ１の値を示す特図１保留球数コマンドを設定する（Ｓ２２９）。ここで設定された保留球数コマンドは、特図１保留球数コマンドと同様に、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図３０参照）の外部出力処理（Ｓ９０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１１９１】

Ｓ２２９の処理により特図１保留球数コマンドを設定した後は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ１に格納されたデータを、Ｓ２２５の処理と同様の方法によりシフトして（Ｓ２３０）、処理をＳ２０８へと移行する。

【１１９２】

次に、図１１９を参照して、本第９実施形態における始動入賞処理９（Ｓ１４２）の詳細について説明する。この始動入賞処理９（Ｓ１４２）は、タイマ割込処理（図２２参照）の中で、第８実施形態（および第１実施形態）における始動入賞処理（図２５参照）に代えて実行される処理であり、第１入球口６４、および第２入球口６４０への入球を検出した場合に、対応する制御を実行するための処理である。

【１１９３】

この始動入賞処理９（Ｓ１４２）では、まず、遊技球が第１入球口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ４２１）。ここでは、第１入球口６４への入球を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、Ｓ４２１の処理において、遊技球が第１入球

口６４に入賞したと判別した場合は（Ｓ４２１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ１の値（第１特別図柄の抽選に対応する変動表示の保留回数Ｎ１）を取得する（Ｓ４２２）。そして、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ１の値（Ｎ１）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する（Ｓ４２３）。

【１１９４】

そして、Ｓ４２１の処理において、第１入球口６４へ入賞していないと判別した場合（Ｓ４２１：Ｎｏ）、或いは、第１入球口６４への遊技球の入賞があっても、Ｓ４２３の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ１の値（Ｎ１）が４未満でない（即ち、４である）と判別した場合は（Ｓ４２３：Ｎｏ）、処理をＳ４２７へと移行する。一方、第１入球口６４への入賞があり（Ｓ４２１：Ｙｅｓ）、且つ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ１の値（Ｎ１）が４未満であれば（Ｓ４２３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ１の値（Ｎ１）を１加算する（Ｓ４２４）。そして、演算により変更された第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ１の値を示す特図１保留球数コマンドを設定する（Ｓ４２５）。

【１１９５】

ここで設定された特図１保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図３０参照）の外部出力処理（Ｓ９０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ１の値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂに格納する。

【１１９６】

Ｓ４２５の処理により特図１保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理（図２２参照）のＳ１０３の処理で更新した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２及び停止種別選択カウンタＣ３の各値を、ＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ１の空き保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）のうち最初のエリアに格納して（Ｓ４２６）、処理をＳ４２７へと移行する。尚、Ｓ４２６の処理では、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ１の値を参照し、その値が０であれば、保留第１エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば保留第２エリアを、その値が２であれば保留第３エリアを、その値が３であれば保留第４エリアを、それぞれ最初のエリアとする。

【１１９７】

Ｓ４２７の処理では、遊技球が第２入球口６４０に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ４２７）。本処理でも、Ｓ４２１の処理と同様に、第２入球口６４０への入球を３回のタイマ割込処理に渡って検出する。そして、Ｓ４２７の処理において、遊技球が第２入球口６４０に入賞したと判別された場合は（Ｓ４２７：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ２の値（第２特別図柄の抽選に対応する変動表示の保留回数Ｎ２）を取得し（Ｓ４２８）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ２の値（Ｎ２）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する（Ｓ４２９）。

【１１９８】

そして、第２入球口６４０への入賞がないか（Ｓ４２７：Ｎｏ）、或いは、第２入球口６４０への入賞があっても第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ２の値（Ｎ２）が４未満でない（即ち、４である）と判定した場合は（Ｓ４２９：Ｎｏ）、処理をＳ４３３へと移行する。一方、第２入球口６４０への入賞があり（Ｓ４２７：Ｙｅｓ）、且つ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ２の値（Ｎ２）が４未満であれば（Ｓ４２９：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ２の値（Ｎ２）に１を加算する（Ｓ４３０）。そして、演算により変更された第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ２の値を示す特図２保留球数コマンドを設定する（Ｓ４３１）。

【１１９９】

ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリ

ングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図３０参照）の外部出力処理（Ｓ９０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、特図２保留球数コマンドを受信すると、その特図２保留球数コマンドから第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ２の値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂに格納する。

【１２００】

Ｓ４３１の処理により特図２保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理（図２２参照）のＳ１０３の処理で更新した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２及び変動種別選択カウンタＣ３の各値を、ＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ａ２の空き保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）のうち最初のエリアに格納し（Ｓ４３２）、Ｓ４３３の処理へ移行する。尚、Ｓ４３２の処理では、Ｓ４２６の処理と同様に、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ２の値を参照し、その値が０であれば、保留第１エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば保留第２エリアを、その値が２であれば保留第３エリアを、その値が３であれば保留第４エリアを、それぞれ最初のエリアとする。

【１２０１】

Ｓ４３３の処理では、始動入賞に基づいて取得した各種カウンタ値から当否を先読みするための先読み処理を実行して（Ｓ４３３）、本処理を終了する。この先読み処理の詳細について、図１２０を参照して説明する。

【１２０２】

図１２０は、先読み処理（Ｓ４３３）を示すフローチャートである。この先読み処理（Ｓ４３３）では、まず、今回の始動入賞処理９（図１１９参照）において第１入球口６４、または第２入球口６４０に対する新たな入球を検出していたか否かを判別し（Ｓ１５０１）、新たな入球を検出していないと判別した場合は（Ｓ１５０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１２０３】

一方、Ｓ１５０１の処理において、新たな入球を検出していたと判別した場合は（Ｓ１５０１：Ｙｅｓ）、次に、検出した入球に対応する保留球数が上限値（即ち、４）であるか否かを判別し（Ｓ１５０２）、上限値であると判別した場合は（Ｓ１５０２：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。これに対し、Ｓ１５０２の処理において、保留球数が上限値未満であると判別した場合は（Ｓ１５０２：Ｎｏ）、入球を検出した時点で取得された各種カウンタ値（始動入賞処理９（図１１９参照）のＳ４２６、またはＳ４３２の処理で格納された各種カウンタ値）に基づいて、特別図柄における抽選の当否（大当たりか否か）と、その停止種別（大当たりの場合には大当たり種別）と、その変動パターンとを予測する（Ｓ１５０３）。

【１２０４】

Ｓ１５０３の処理によって、特別図柄における抽選の当否と、停止種別（大当たりの場合には大当たり種別）と、変動パターンとが予測されたら、次に、予測した抽選の当否と、予測した停止種別と、予測した変動パターンとを含む入賞情報コマンドを設定し（Ｓ１５０４）、本処理を終了する。

【１２０５】

ここで設定された入賞情報コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図３０参照）の外部出力処理（Ｓ９０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、入賞情報コマンドを受信すると、その入賞情報コマンドから、当否と、停止種別と、変動パターンとを抽出し、それらの情報を入賞情報として入賞情報格納エリア２２３ａに格納する。

【１２０６】

次に、図１２１を参照して、本第９実施形態における普通図柄変動処理９（Ｓ１４３）について説明する。この普通図柄変動処理９（Ｓ１４３）は、第８実施形態（および第１

実施形態）における普通図柄変動処理（図２６参照）に代えて実行される処理であり、第２図柄表示装置８３において行う普通図柄の変動表示や、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放動作などを制御するための処理である。

【１２０７】

この第９実施形態における普通図柄変動処理９（図１２１参照）のうち、Ｓ５０１～Ｓ５１９の各処理では、それぞれ第８実施形態（および第１実施形態）における普通図柄変動処理（図２６参照）のＳ５０１～Ｓ５１９の各処理と同一の処理が実行される。また、本代９実施形態における普通図柄変動処理９（図１２１参照）では、Ｓ５１９の処理において今回の普通図柄の抽選結果が当たりであると判別した場合に（Ｓ５１９：Ｙｅｓ）、第２当たり種別選択テーブル２０２ｂａを参照して電動役物６４０ａに対して設定する開放パターンを決定して当該決定した開放パターンに基づく開放動作を開始させるための電動役物動作開始処理を実行して（Ｓ５３１）、本処理を終了する。この電動役物動作開始処理（Ｓ５３１）の詳細について、図１２２を参照して説明する。

【１２０８】

図１２２は、上述した電動役物動作開始処理（Ｓ５３１）を示したフローチャートである。この電動役物動作開始処理（Ｓ５３１）では、まず、第２当たり種別選択テーブル２０２ｂａ（図１１７（ｂ）参照）を読み出して（Ｓ１６０１）、読み出したテーブルから、現在の普通図柄の状態と、第２当たり種別カウンタの値とに対応する開放パターンを読み出す（Ｓ１６０２）。ここで、現在の普通図柄の状態は、確変フラグ２０３ｅがオンであるか、又は時短中カウンタ２０３ｆの値が１以上であれば普通図柄の時短状態であると判別される一方で、確変フラグ２０３ｅがオフであり、且つ、時短中カウンタ２０３ｆの値が０であれば普通図柄の低確率状態であると判別される。上述した通り、普通図柄の低確率状態においては、第２当たり種別選択カウンタの値が「０～９４」の範囲にあれば開放パターンとして「０．１秒×５回」が選択される一方、第２当たり種別選択カウンタの値が「９５～９９」の範囲にあれば開放パターンとして「２秒×１回」が選択される。また、普通図柄の時短状態においては、第２当たり種別選択カウンタの値が「０～２９」の範囲にあれば開放パターンとして「０．１秒×５回」が選択される一方、第２当たり種別選択カウンタの値が「３０～９９」の範囲にあれば開放パターンとして「２秒×１回」が選択される。

【１２０９】

Ｓ１６０２の処理が終了すると、次に、Ｓ１６０２の処理で読み出した開放パターンによる電動役物６４０ａの開閉制御の開始を設定する（Ｓ１６０３）。そして、現在が普通図柄の低確率状態であるか（確変フラグ２０３ｅがオフ、且つ、時短中カウンタ２０３ｆの値が０であるか）否かを判別し（Ｓ１６０４）、普通図柄の低確率状態であれば（Ｓ１６０４：Ｙｅｓ）、次いで、Ｓ１６０３の処理で開始を設定した開放パターンが「０．１秒間×５回」の開放パターンであるか否かを判別する（Ｓ１６０５）。Ｓ１６０５の処理において、今回開始を設定した開放パターンが「０．１秒間×５回」の開放パターンであると判別した場合には（Ｓ１６０５：Ｙｅｓ）、「０．１秒間×５回」の開放パターンが開始されたことを音声ランプ制御装置１１３に対して通知するための開放開始コマンドを設定して（Ｓ１６０６）、本処理を終了する。音声ランプ制御装置１１３では、開放開始コマンドを受信することにより、遊技者に対して右打ちを促す右打ちナビ演出を実行する。これにより、一般入賞口６３へと入球させる機会を多く得られる「０．１秒×５回」の開放パターンが設定された場合に、一般入賞口６３へと入球させる機会を遊技者に確実に与えることができる。よって、最も不利な通常遊技状態（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の低確率状態）において、遊技者の遊技に対するモチベーションを維持させることができる。

【１２１０】

一方で、Ｓ１６０４の処理において現在が普通図柄の時短状態であると判別した場合（Ｓ１６０４：Ｎｏ）、およびＳ１６０５の処理において「２秒×１回」の開放パターンが設定されたと判別された場合は（Ｓ１６０５：Ｎｏ）、Ｓ１６０６の処理をスキップして

、そのまま本処理を終了する。
【１２１１】
＜第９実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理＞
次に、図１２３を参照して、本第９実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。図１２３は、本第９実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理９（Ｓ４０７１）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理９（Ｓ４０７１）は、第８実施形態（および第１実施形態）におけるコマンド判定処理（図４１参照）に代えて実行され、第８実施形態（および第１実施形態）におけるコマンド判定処理（図４１参照）と同様に、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドを解析し、その未処理のコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。
【１２１２】
この第９実施形態におけるコマンド判定処理９（図１２３参照）のうち、Ｓ４９０１～Ｓ４９１８の各処理では、それぞれ第８実施形態（および第１実施形態）におけるコマンド判定処理（図４１参照）のＳ４９０１～Ｓ４９１８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第９実施形態におけるコマンド判定処理９（図１２３参照）では、Ｓ４９０９の処理において、主制御装置１１０から受信した未処理のコマンドの中に入賞情報コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ４９０９：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に開放開始コマンドが含まれているか否かを判別し（Ｓ４９３１）、未処理のコマンドの中に開放開始コマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ４９３１：Ｙｅｓ）、遊技者に対して右打ちを促す演出態様の右打ちナビ演出を設定して（Ｓ４９３２）、本処理を終了する。一方、Ｓ４９３１の処理において、未処理のコマンドの中に開放開始コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ４９３１：Ｎｏ）、処理をＳ４９１１へと移行する。
【１２１３】
Ｓ４９３２の処理によって右打ちナビ演出を設定することにより、一般入賞口６３へと入球させる機会を多く得られる「０．１秒×５回」の開放パターンが設定された場合に、一般入賞口６３へと入球させる機会を遊技者に確実に与えることができる。よって、最も不利な通常遊技状態（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の低確率状態）において、遊技者の遊技に対するモチベーションを維持させることができる。
【１２１４】
以上説明した通り、第９実施形態におけるパチンコ機１０では、普通図柄の抽選で当たりとなった場合に開放位置に可動される電動役物６４０ａが開放位置に可動されるまでの間に一時的に配置され得る中間位置において遊技球が電動役物６４０ａへと到達した場合に、第２入球口６４０の左側に配設されている一般入賞口６３へと遊技球が誘導され易くなる盤面構成とした。これにより、普通図柄の抽選で当たりとなる確率が高い時短遊技状態において、遊技球が入球する入球口の種別に注目して遊技を行わせることができる。また、本第９実施形態では、電動役物６４０ａの開放パターンとして、中間位置に配置され易い（中間位置に配置される回数が多い）が、第２入球口６４０へと入球し難い（第２入球口６４０の開放期間が短い）開放パターンと、中間位置に配置され難い（中間位置に配置される回数が少ない）が、第２入球口６４０へと入球し易い（第２入球口６４０の開放期間が長い）開放パターンと、が少なくとも設けられている。中間位置に配置され易い（中間位置に配置される回数が多い）開放パターンが設定されることにより、一般入賞口６３へと遊技球を入球させて多量の賞球を獲得する機会が得られるので、遊技者に対して第２入球口６４０へと入球し易い開放パターンよりも、第２入球口６４０へと入球し難い開放パターン（即ち、一般的な遊技機において不利な開放パターン）となることを期待して時短遊技状態中の遊技を行わせるという斬新な遊技性を実現することができる。更に、本第９実施形態では、通常遊技状態（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の低確率状態）において、電動役物６４０ａが中間位置に配置され易い（中間位置に配置される回数が多い）開放パターンの実行が決定された場合に、右打ちナビ演出（第２入球口６４０に向

けて遊技球を発射することを示唆する演出）を実行する構成としている。このように構成することで、遊技者にとって最も不利な遊技状態において、普通図柄の当たりとなる毎に一般入賞口６３へと入球させて賞球を獲得する機会を与えることができる。よって、不利な遊技状態において遊技が単調となってしまうことを抑制できる。従って、通常遊技状態における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１２１５】

なお、本第９実施形態では、通常遊技状態において、電動役物６４０ａが中間位置に配置され易い（中間位置に配置される回数が多い）開放パターンの実行が決定された場合にのみ、右打ちナビを実行する構成としたが、これに限られるものではない。例えば、普通図柄の当たりとなった場合に開放パターンによらず右打ちナビ演出を実行する構成としてもよいし、中間位置に配置され難い（中間位置に配置される回数が少ない）が、第２入球口６４０へと入球し易い（第２入球口６４０の開放期間が長い）開放パターンが開始された場合にのみ右打ちナビ演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、通常遊技状態において第２入球口６４０への入球機会を増加させることができるので、通常遊技状態における遊技が単調となってしまうことを抑制できる。

【１２１６】

本第９実施形態では、中間位置に配置されている状態において、一般入賞口６３へと遊技球が誘導（反射）され易くなるように構成していたが、一般入賞口６３へと誘導され易くなる状態は中間位置に限られるものではなく、開放位置、または閉鎖位置を含む可動範囲で一般入賞口６３へと遊技球が誘導され易くなるように構成してもよい。また、遊技球が誘導され易くなるのは一般入賞口６３に限られるものではない。例えば、特別図柄の抽選の契機となる入賞口であっても良いし、大当たりの開始の契機となる入賞口（所謂、２種タイプのＶ入賞口）であっても良い。また、遊技者に特典が付与されなくても良い（例えば、アウト口）。

【１２１７】

本第９実施形態では、普通図柄の時短状態が設定されている間と、普通図柄の低確率状態で、且つ、普通図柄の当たりとなって「０．１秒間×５回」の開放パターンが決定された場合とでのみ右打ちナビ演出を実行する構成としていたが、右打ちナビ演出の実行タイミングはこれに限られるものではない。例えば、時短状態中に普通図柄の当たりとなり、時短状態の終了後に普通図柄の変動が終了して「０．１秒間×５回」の開放パターンが開始される場合には、当該「０．１秒間×５回」の開放パターンが終了するまでの間、時短状態中に実行していた右打ちナビ演出を延長させる構成としてもよい。これにより、遊技者が左打ちに戻した直後に右打ちナビ演出が実行され、遊技者を戸惑わせてしまうことを抑制できる。

【１２１８】

本第９実施形態では、第２入球口６４０を開放および閉鎖する電動役物６４０ａの可動位置に応じて一般入賞口６３に入球し易い状態と、第２入球口６４０に入球し易い状態と、いずれの入球口にも入球し難い状態とが切り替わる構成としていたが、本構成は第２入球口６４０に限られるものではない。例えば、特定入賞口を本第９実施形態における第２入球口６４０および電動役物６４０ａと同様の構成とし、一般入賞口６３の配置も本第９実施形態と同様にしてもよい。このように構成することで、大当たり遊技中に一般入賞口６３へと入球させる機会を与えることができるので、大当たり遊技中に付与される賞球数を増加させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１２１９】

＜第１０実施形態＞

次に、図１２４から図１２６を参照して、第１０実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１～第９実施形態では、遊技盤１３の盤面構成（釘の配置や風車の配置等）がほぼ左右対称となっており、遊技盤１３において可変表示装置ユニット８０の右側に設けられている流路に向けて発射された遊技球（右打ちされた遊技球）と、左

側に設けられている流路に向けて発射された遊技球（左打ちされた遊技球）とで、遊技球が発射されてから特定領域（第１入球口６４の下方の領域）に到達するまでの期間が略同一となるように構成されていた。

【１２２０】

これに対して本第１０実施形態では、遊技盤１３において可変表示装置ユニット８０の右側に設けられている流路に向けて発射された遊技球（右打ちされた遊技球）の方が、左側に設けられている流路に向けて発射された遊技球（左打ちされた遊技球）よりも特定領域に到達するまでの期間が長くなるように構成した。加えて、本第１０実施形態では、特定入賞口６５ａが開放されている場合において、可変表示装置ユニット８０の右側に設けられている流路を流下した遊技球よりも、可変表示装置ユニット８０の左側に設けられている流路を流下した遊技球の方が、特定入賞口６５ａに入球する割合が高くなるように構成されている。

【１２２１】

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

【１２２２】

図１２４は、本第１０実施形態における遊技盤１３の盤面構成を示した図である。図１２４に示した通り、第１０実施形態における遊技盤１３の盤面構成は、上述した第１実施形態における遊技盤１３の盤面構成（図２参照）に対して、遊技盤１３における可変表示装置ユニット８０の右側に、遊球が内部へと入球可能な迂回役物７００が設けられている点で相違している。詳細については図１２５を参照して後述するが、この迂回役物７００は、右打ちされた（遊技盤１３の右側に打ち出された）遊技球が特定入賞口６５ａへと到達するまでの時間を長くするために設けられている。言い換えれば、迂回役物７００は、左打ちにより発射された遊技球が特定入賞口６５ａへと到達するまでの期間よりも、右打ちにより発射された遊技球が特定入賞口６５ａへと到達するまでの時間の方が長くなるように、右打ちされた遊技球の流下時間を長くすることができる。なお、本第１０実施形態では、左打ちされた遊技球が特定入賞口６５ａに到達するまでの期間が１秒間～２秒間となるのに対して、右打ちされた遊技球が特定入賞口６５ａに到達するまでの期間は７秒間～８秒間となるように構成されている。

【１２２３】

ここで、図１２５を参照して、本第１０実施形態における迂回役物７００の詳細について説明する。図１２５は、迂回役物７００を模式的に示した模式図である。図１２５に示した通り、迂回役物７００は、その上部に開口部７１０が設けられている。右打ちにより発射された遊技球は、この開口部７１０を介して迂回役物７００の内部へと進入できる。また、迂回役物７００の下部には、迂回役物７００内を流下した遊技球を迂回役物７００の外部へと排出するための開口部７２０が設けられている。更に、迂回役物７００には、内部に進行した球が開口部７２０を介さずに外部へと排出されることを防止するために、周縁部７３０によって正面視手前側、奥側、および左右方向の４方向を囲まれている。この周縁部７３０は、半透明な部材（例えば、ＰＳ材）によって構成されているので、球が流下する様子を遊技者が容易に視認することができる。

【１２２４】

また、周縁部７３０のうち、正面視奥側の平面は、ベース板６０と略同一平面となるように組み付けることができるので、周縁部７３０とベース板６０との間に隙間が生じることで、球がその隙間に挟まってしまうことを抑制することができる。更に、周縁部７３０のうち、正面視手前側の平面と、ガラスユニット１６とは、前面枠１４が閉鎖された状態

において隙間無く接触するように構成されているので、周縁部７３０とガラスユニット１６との間に隙間が生じることで、球がその隙間に挟まってしまうことを抑制することができる。

【１２２５】

図１２５に示した通り、迂回役物７００の内部には、迂回役物７００の下方へ向かって傾斜した複数の流路（誘導流路７４０～７９０）が設けられている。各誘導流路７４０～７９０において、球が接触する面は略平板形状となっており、その幅は周縁部７３０の内側部分の幅（正面視奥側の内壁と、正面視手前側の内壁との間の距離）と略同一となるように構成されている。即ち、周縁部７３０の内側部分と、各誘導流路７４０～７９０との間に隙間が生じることで、その隙間を球が通過してしまうことを防止できるように構成されている。

【１２２６】

図１２５に示した通り、誘導流路７４０，７６０，７８０は、正面視右上方向から左下方向へ下る向きに傾斜している。また、誘導流路７５０，７７０，７９０は、正面視左上方向から右下方向へ下る向きに傾斜している。そして、迂回役物７００の上側から順番に、誘導流路７４０，７５０，７６０，７７０，７８０，７９０が配置されている。即ち、正面視右上方向から左下方向へ下る向きに傾斜した流路と、正面視左上方向から右下方向へ下る向きに傾斜した流路とが交互に設けられている。

【１２２７】

開口部７１０へと入球した遊技球は、まず、誘導流路７４０へと落下し、その誘導流路７４０の成す傾斜に沿って、正面視左下方向へと流下する。そして、遊技球が誘導流路７４０の下端まで到達すると、遊技球は誘導流路７４０から誘導流路７５０に向けて落下する。そして、落下した遊技球は、誘導流路７５０に沿って正面視右下方向へと流下する。流下した遊技球が誘導流路７５０の下端へ到達すると、遊技球は誘導流路７６０へと落下し、誘導流路７６０の成す傾斜に沿って、正面視左下方向へと流下する。

【１２２８】

遊技球は、以降も流路に沿って流下する動作と、下側の流路へと落下する動作とを交互に繰り返す。そして、最終的に遊技球は誘導流路７９０の下端へ到達し、誘導流路７９０の下端から開口部７２０に向けて落下する。これにより、迂回役物７００へと入球した球が開口部７２０を介して迂回役物７００の外部へと排出される。遊技球の流下する流路が変わる度に、遊技球が流下する向きが変わるので（即ち、右下方向から左下方向、若しくは左下方向から右下方向に変わるので）、流路が変わる度に遊技球の流下する勢い（流下速度）を削ぐことができる。よって、開口部７１０を介して迂回役物７００へと入球した遊技球が、開口部７２０を介して外部へと排出されるまでの時間を長くすることができる。これにより、遊技盤１３の左側へと遊技球を発射するのに比べて、遊技盤１３の右側へと球を発射した場合に球が遊技盤１３の下部（第１入球口６４や可変入賞装置６５が配設されている領域）へと到達する時間を長くする（７秒以上にする）ことができる。

【１２２９】

また、図１２５に示した通り、各誘導流路７４０～７９０は、それぞれ流路支持軸７４１～７９１によって軸支されており、各流路支持軸を回転軸として、時計回り、または反時計回りに回動可能に構成されている。また、回動動作は、各誘導流路７４０～７９０の下側に設けられた回動停止部材７４２ａ～７９２ａ、又は回動停止部材７４２ｂ～７９２ｂに対して各誘導流路７４０～７９０の下面が接触することにより停止する。この回動動作について、誘導流路７４０を例に取って説明する。

【１２３０】

上述した通り、誘導流路７４０は、流路支持軸７４１を回転軸として回動可能に構成されている。この回動動作は、誘導流路７４０を流下する遊技球の重みに基づいて行われる。具体的には、遊技球が誘導流路７４０の上半分を流下する場合に、遊技球の重みによる負荷が誘導流路７４０の上半分にかかることにより、誘導流路７４０の上半分を下方向へ回動させる向きの力が生じる。即ち、誘導流路７４０を正面視で時計回りに回動させる向

きの力が働くので、誘導流路７４０は流路支持軸７４１を回転軸として時計回りに回動する。回動動作は、誘導流路７４０の下面が回動停止部材７４２ｂに接触することで停止する。この回動停止部材７４２ｂにより、誘導流路７４０が時計回りに回動しすぎてしまい、誘導流路７４０の傾きが逆向きになってしまうことを抑制できる。

【１２３１】

ここで、回動停止部材７４２ｂは、略円柱形状の部材であり、周縁部７３０の手前側の内壁、および奥側の内壁とそれぞれ接合されている。即ち、誘導流路７４０の下面が接触した際の衝撃で、その位置がずれてしまわないように構成されている。なお、他の回動停止部材７４２ａ～７９２ａ、および回動停止部材７５２ｂ～７９２ｂについても、その構造は回動停止部材７４２ｂと同様である。

【１２３２】

一方、球が誘導流路７４０の下半分を流下する場合は、遊技球の重みによる負荷が誘導流路７４０の下半分にかかるので、誘導流路７４０の下半分を下方向へと回動させる向きの力が生じる。即ち、誘導流路７４０を正面視で反時計回りに回動させる向きの力が働くので、誘導流路７４０は流路支持軸７４１を回転軸として反時計回りに回動する。回動動作は、誘導流路７４０の下面が回動停止部材７４２ａに接触することで停止する。この回動停止部材７４２ａにより、誘導流路７４０が反時計回りに回動しすぎてしまうことを抑制することができる。つまり、誘導流路７４０の傾きが大きくなりすぎて、遊技球の勢いを削げなくなってしまうことを抑制することができる。よって、右打ちにより発射された遊技球を、確実に７秒以上かけて遊技盤１３の下方（第１入球口６４や特定入賞口６５ａが配設されている領域）に流下させることができる。なお、各誘導流路７４０～７９０の傾きが最大となった状態で遊技球が流下すると、遊技球が第２入球口６４０へと到達するまでに７秒となるように、各誘導流路７４０～７９０の経路長、および最大傾斜角度が設定されている。全ての誘導流路７４０～７９０が最大傾斜角を保ったまま遊技球が流下するのは稀であるので、遊技球が第２入球口６４０へと到達する時間を確実に７秒以上とすることができる。

【１２３３】

このように、遊技球の重みによる負荷に基づいて各誘導流路７４０～７９０の傾きが変化するように構成することで、各誘導流路７４０～７９０を流下する遊技球の流下速度を可変させることができる。よって、遊技球が迂回役物７００を通過し終わるまでの時間をばらつかせることができる。また、上記の説明では１個の球が誘導流路７４０上を進行した場合について説明したが、実際の遊技中には複数の球が同一の誘導流路上を進行する状態も起こり得る。この場合には、各誘導流路７４０～７９０の回動動作を更に不規則とすることができるので、遊技球が迂回役物７００を通過し終わるまでの時間をばらつかせることができる。

【１２３４】

また、図１２５に示した通り、各誘導流路７４０～７９０は、上面の左右両端の角に比べて、下面の左右両端の角が丸くなるように加工している。このように構成することで、各誘導流路７４０～７９０が回動する場合に、下面の角と周縁部７３０の内壁部分とを接触し難くすることができる。よって、各誘導流路７４０～７９０を、周縁部７３０に対してより近い位置に配置できるので、各誘導流路７４０～７９０と、周縁部７３０との間に隙間ができ、その隙間に遊技球が挟まってしまったり、その隙間を遊技球が通過してしまったりすることを抑制することができる。なお、各誘導流路７４０～７９０は、遊技球が流下していない状態において、自重により傾きの最も大きい配置へと戻るように構成されている。例えば、球が誘導流路７４０を流下していない状態においては、誘導流路７４０の自重により、流路支持軸７４１を回転軸として正面視反時計回りに回動する。この回動動作は、誘導流路の下面が回動停止部材７４２ａに接触するまで行われ、回動停止部材７４２ａへと接触することにより停止する。同様に、誘導流路７５０～７９０は、遊技球が流下していない状態において、自重により各回動停止部材７５２ａ～７９２ａへと接触するまで回動動作を行うように構成されている。これにより、各誘導流路７５０～７９０が

回動動作を行っている途中で遊技球が流下するか、各誘導流路７５０～７９０の回動動作が終了した状態で遊技球が流下するかに応じて球の流下速度を異ならせることができる。

【１２３５】

なお、各誘導流路７４０～７９０が自重では回動せず、遊技球の通過によってのみ回動するように構成してもよい。また、例えば、各誘導流路７４０～７９０をモータ等により規則的に、或いは不規則に回動させるように構成してもよい。

【１２３６】

図１２４に戻って説明を続ける。図１２４に示した通り、迂回役物７００の下方には、迂回役物７００の下端側の開口部７２０を介して迂回役物７００から流出した遊技球の流下方向を制限するように多数の釘が配置されている。これらの釘によって、迂回役物７００から流出した全ての遊技球を、可変入賞装置６５に対して正面視左側に設けられている曲面部材８００に落下させることができる（第１入球口６４の方向へ遊技球が流下してしまうことを抑制できる）。この曲面部材８００に落下した遊技球は、曲面部材８００の上面を転動し、可変入賞装置６５の方向へと誘導される。図１２４に示した通り、可変入賞装置６５と、曲面部材８００との間は非常に狭い（遊技球一個分未満の幅しかない）ため、特定入賞口６５ａが開放されている状態において、曲面部材８００の左端まで誘導されたほぼ全ての遊技球を、特定入賞口６５ａへと入賞（入球）させることができる。これに対し、可変入賞装置６５に対して正面視左側には、可変入賞装置６５の下方のアウト口６６へと遊技球を誘導するための比較的広い（遊技球一個分を上回る幅の）スペース（流路）が設けられている。このため、特定入賞口６５ａが開放されている場合において、遊技球を左打ちによって発射した場合、多くの遊技球が特定入賞口６５ａへと入球するものの、一部の遊技球（例えば、１０球に１球の割合）が特定入賞口６５ａへと入球せずに、可変入賞装置６５の左側からアウト口６６へと誘導される。

【１２３７】

このように、本第１０実施形態では、遊技盤１３における正面視右側の流路に対して迂回役物７００と、曲面部材８００とを設ける構成としている。これらにより、右打ちされた遊技球が特定入賞口６５ａに到達するまでの期間を、左打ちされた遊技球が特定入賞口６５ａに到達するまでの期間よりも長くすることができる。なお、基本的には右打ちの方が特定入賞口６５ａに到達するまでの期間が長くなるが、遊技球の反射方向や射出状況等に応じては、左打ちの方が特定入賞口６５ａに到達するまでの期間が長くなる可能性も０ではない（例えば、左方向に発射した遊技球が一時的に静止した場合や、可変表示装置ユニット８０の左側の流路で球詰まりが生じた場合等）。このため、可変表示装置ユニット８０の右側の流路を流下（通過）した遊技球は、左側の流路を流下（通過）した遊技球に比較して、特定入賞口６５ａに到達するまでの期間が長くなり易くなる（左側の流路を流下した遊技球の方が、特定入賞口６５ａに到達するまでの期間が短くなり易くなる）とも言い換えることができる。

【１２３８】

また、本第１０実施形態では、特定入賞口６５ａが開放されている場合において、右打ちされた遊技球が特定入賞口６５ａに入球する割合を、左打ちされた遊技球が特定入賞口６５ａに入球する割合よりも高くすることができる。これにより、スピーディーに大当たり遊技を進行させたい（早期に大当たり遊技を終わらせたい）と考える遊技者に対して、大当たり遊技の実行中に、多少の損失（１０球に１球程度の割合の無駄球）を覚悟の上で、左打ちにより特定入賞口６５ａを狙って遊技を行わせることができる。一方で、無駄球（損失）を可能な限り発生させたくないという遊技者に対して、大当たり遊技の期間が長くなることを覚悟の上で、右打ちにより特定入賞口６５ａを狙って遊技を行わせることができる。よって、遊技者毎に、大当たり遊技の実行中において、好みの遊技性を選択させることができるので、遊技者毎の趣向に合わせた遊技性を実現することができる。なお、大当たりの各ラウンドは、ラウンド開始から３０秒間が経過するか、或いは、３０秒間が経過する前に１０個以上の遊技球が特定入賞口６５ａへと入球した場合に終了される。大当たりの各ラウンドが開始してから遊技球を右打ちにより発射し始めたとしても、３０秒

間が経過するよりも前に１０個の遊技球を、迂回役物７００を通過させて特定入賞口６５ａへと入球させることができる（１３秒～１４秒程度で１０個の遊技球を入球させることができる）。よって、右打ちを行った場合に、賞球面で不利となる（規定個数の遊技球が特定入賞口６５ａに入賞する前にラウンドが終了してしまう）ことを抑制できる。

【１２３９】

次に、図１２６を参照して、本第１０実施形態における大当たり遊技の実行中の表示態様について説明する。図１２６は、大当たり中における第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの表示態様の一例を示した図である。

【１２４０】

図１２６に示した通り、本第１０実施形態では、大当たりになると、主表示領域Ｄｍにおける正面視左上側と、正面視右上側とに、略長方形形状の表示領域ＨＲ１５，ＨＲ１６が形成されると共に、表示領域ＨＲ１５、および表示領域ＨＲ１６の下方に、略長方形形状で表示領域ＨＲ１５，ＨＲ１６よりも面積が大きい表示領域ＨＲ１７が形成される。表示領域ＨＲ１５に対しては、左向きの矢印を模した画像が表示されると共に、「左打ちで高速モード」という文字と、「大当たりを素早く消化できるよ」という文字とが表示される。これらの表示内容により、大当たり中に左打ちを行うと、大当たりを比較的短い期間で消化することができる（大当たりが比較的高速で進行する）ということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１２４１】

また、図１２６に示した通り、表示領域ＨＲ１６に対しては、右向きの矢印を模した画像が表示されると共に、「右打ちで低速モード」という文字と、「大当たりをじっくり消化できるよ」という文字とが表示される。これらの表示内容により、大当たり中に右打ちを行うと、大当たりを比較的長い時間をかけて消化することができる（大当たりが比較的低速で進行する）ということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１２４２】

なお、図１２６に示した通り、表示領域ＨＲ１７に対しては、大当たり中であることを示す各種の画像や情報が表示される。具体的には、図１２６に示した通り、表示領域ＨＲ１７における中央部分に、金貨が大量に入っている宝箱を模した画像ＴＢが表示されると共に、表示領域ＨＲ１７の内部における右上側に、「大当たり」という文字が付された表示領域ＨＲ１９が形成される。これらの表示内容によって、大当たり遊技の実行中であることを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、表示領域ＨＲ１７の内部における左上側には、大当たりの進行状況（ラウンド数や、払い出された賞球数）を示す文字を表示するための表示領域ＨＲ１８が形成される。図１２６の例では、「ＲＯＵＮＤ：０１／１６」という文字（現在のラウンド数と、最大のラウンド数との対比を示す情報）と、「ＧＥＴ：００００／１６００」という文字（現在までの賞球の払い出し個数と、最大の払い出し個数との対比を示す情報）とが表示される。これらの表示領域ＨＲ１８に表示される表示内容により、大当たりの進行状況を遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１２４３】

以上説明した通り、本第１０実施形態では、右打ちされた遊技球が特定入賞口６５ａに到達するまでの期間が、左打ちされた遊技球が特定入賞口６５ａに到達するまでの期間よりも長くなるように構成している。加えて、本第１０実施形態では、特定入賞口６５ａが開放されている場合において、右打ちされた遊技球が特定入賞口６５ａに入球する割合を、左打ちされた遊技球が特定入賞口６５ａに入球する割合よりも高くする構成としている。これらの構成により、スピーディーに大当たり遊技を進行させたい（より短い時間で多量の賞球を獲得したい）と考える遊技者に対して、大当たり遊技の実行中に、多少の損失（１０球に１球程度の割合の無駄球）を覚悟の上で、左打ちにより特定入賞口６５ａを狙って遊技を行わせることができる。一方で、無駄球（損失）を可能な限り発生させたくないと考える遊技者に対しては、大当たり遊技の期間が長くなることを覚悟の上で、右打ちにより特定入賞口６５ａを狙って遊技を行わせることができる。よって、遊技者毎に、大

当たり遊技の実行中において、好みの遊技性を選択させることができるので、遊技者毎の趣向に合わせた遊技性を実現することができる。

【１２４４】

なお、本第１０実施形態では、迂回役物７００を可変表示装置ユニット８０の右側に設けることで、右打ちにより発射された遊技球が可変入賞装置６５へと到達するまでの期間を、左打ちにより発射された遊技球が可変入賞装置６５へと到達するまでの期間よりも長くなるように構成していた。即ち、右打ちにより発射された遊技球が流下する際の経路長を、左打ちにより発射された遊技球が流下する際の経路長よりも長くすることにより、右打ちを行った方が、左打ちを行うよりも流下時間が長くなるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、可変表示装置ユニット８０に対して正面視右側の流路において、迂回役物７００に代えて公知のクルーン手段を設ける構成としてもよい。このように構成することで、クルーン手段に到達してからクルーン手段を通過するまでの期間を長くすることができるので、右打ちにより発射された遊技球の流下時間を長くすることができる。また、例えば、迂回役物７００に代えて、遊技球の流下を所定期間停止させる役物を可変表示装置ユニット８０の右側に設けられている流路に設ける構成としてもよいし、ベース板６０のうち、遊技盤１３の右側を、左側よりも摩擦係数が高い物質（例えば、ゴム等の弾性体）で構成することにより、遊技盤１３の右側を流下する遊技球の流下速度がベース板６０との摩擦によって減速され易く構成してもよい。また、迂回役物７００に代えて、可変表示装置ユニット８０の左側の流路と、右側の流路とで釘の配置を異ならせることにより、右側の流路を流下した方が、左側の流路を流下した場合よりも遊技盤１３における下方の領域（第１入球口６４や可変入賞装置６５が配置されている領域）に到達するまでの期間が長くなるように構成してもよい。

【１２４５】

本第１０実施形態では、大当たり中に第３図柄表示装置８１において、左打ちを行った場合の遊技性と、右打ちを行った場合の遊技性とをそれぞれ表示領域ＨＲ１５、および表示領域ＨＲ１６に対して表示させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり中には、左打ちを促す画像のみを表示させる構成としてもよいし、右打ちを促す画像のみを表示させる構成としてもよい。左打ちを促す画像のみを表示させる構成とすることにより、大当たりを短時間で終了させることができるので、多量の賞球を短い時間で獲得させることができる。よって、遊技者の興趣を向上させることができる。また、右打ちを促す画像のみを表示させる構成とすることにより、無駄球（特定入賞口６５ａに入球せずにアウト口６６に入球してしまう遊技球）を減らすことができるので、１の大当たりにおける遊技者の利益をより大きくすることができる。

【１２４６】

また、大当たり中に遊技者に対して発射方向を報知する場合において、大当たりの種別や、大当たり中に実行される演出の種別等に応じて、報知する発射方向を異ならせる構成としてもよい。より具体的には、例えば、確変大当たりになった場合に、奇数の数字が付された主図柄（確変図柄）が揃う変動表示演出（確変大当たりになった場合のみ実行される演出態様）を実行するか、偶数の数字が付された主図柄（通常図柄）が揃う変動表示演出（通常大当たりとなった場合に必ず実行される演出態様）を実行するかを抽選により決定する構成とする。そして、通常大当たりとなるか、確変大当たりになり、且つ、抽選により通常図柄が揃う演出が決定された場合には、大当たり中に確変大当たりであるか否かを報知する演出を実行する構成とする。この場合において、確変大当たりであるか否かを報知するための演出態様（例えば、大当たりの最終ラウンドまで確変大当たりであるか否かが分からない態様の演出と、１ラウンド目の終了時に即座に報知される演出態様と、大当たりの各ラウンドのどこで報知されるか分からない演出態様とのいずれか）を、遊技者に対して選択させる（即ち、遊技者が操作可能なボタンやレバー等の操作手段を設け、操作内容に対応する演出態様を決定する）構成とした上で、当該演出態様の選択を１ラウンド目に実行してもよい。そして、演出態様を選択させるための時間をより長く確保するために、通常図柄が揃う変動表示演出により報知された大当たり（通常図柄報知の大当たり

）の１ラウンド目においては、右打ちを示唆する構成としてもよい。このように構成することで、遊技者に対して演出態様を選択させるための期間をより長く確保することができるので、遊技者に対してより確実に好みの演出態様を選択させることができる。一方で、１ラウンド目において遊技者に何らの選択も促さない場合（例えば、確変図柄が揃う変動表示演出により大当たりが報知された場合）には、大当たり中に左打ちを報知する構成としてもよい。このように構成することで、大当たりが終了するまでの期間を短くすることができるので、比較的短時間で多量の賞球の払出を受けることができる。

【１２４７】

また、例えば、通常大当たりとなるか、確変大当たりになり、且つ、抽選により通常図柄が揃う演出が決定された場合に、大当たりの１ラウンド目において確変大当たりか否かを報知する演出を実行する構成とし、当該演出の中で、操作手段に対する操作を促す演出（操作演出）を実行する構成としてもよい。より具体的には、例えば、操作手段として遊技者が押下可能なプッシュボタンを設ける構成とし、所定期間内にプッシュボタンを連続して押下するように促す演出を実行する。そして、プッシュボタンに対する押下回数に応じて、表示態様が可変する（例えば、インジケータのゲージが貯まっていく）構成とし、押下に連動して表示態様が特定の表示態様に可変する（例えば、ゲージがインジケータの最大まで貯まる）ことにより確変大当たりであることが報知される構成としてもよい。この場合において、通常大当たりとなるか、確変大当たりになり、且つ、抽選により通常図柄が揃う演出が決定された場合（操作演出が実行される場合）には大当たりの１ラウンド目に右打ちを報知する構成とすることで、１ラウンドのラウンド期間を比較的長くすることができるため、操作演出を行うための期間をより長く確保することができる。よって、操作演出の演出効果をより高めることができる。一方で、確変大当たりになり、且つ、抽選により確変図柄が揃う演出が決定された場合（操作演出が実行されない場合）には、１ラウンド目に左打ちを報知する構成とすることで、大当たりが終了するまでの期間を短くすることができる。よって、比較的短時間で多量の賞球の払出を受けることができる。

【１２４８】

また、確変大当たりであるか否かの報知を行う際の演出態様を選択させるのに代えて、例えば、１ラウンド目において、大当たり遊技の実行中に再生される楽曲（音声による演出）の種別を選択可能に構成し、楽曲を選択するための期間（選曲期間）の間は少なくとも右打ちを報知する構成としてもよい。より具体的には、大当たりの１ラウンド目において、楽曲（音声による演出）の種別を選択するための選曲メニュー画面を第３図柄表示装置８１に対して表示させる。この選曲メニュー画面には、パチンコ機１０に設定されている複数（例えば、１０個）の楽曲のそれぞれに対応する画像が表示される。また、パチンコ機１０に対して、枠ボタン２２に代えて、又は加えて、遊技者が操作可能なボタン等の操作手段を設ける構成とし、操作手段に対する操作内容に応じて選曲メニュー画面に表示されている１の画像を選択可能に構成する。例えば、選曲メニュー画面において、各楽曲に対応する画像を縦一列に配置させると共に、１の画像（例えば、中央に表示されている画像）が点灯した見た目となり、その他の画像が消灯した見た目となるように構成する。また、操作手段として、上移動に対応するボタン（上ボタン）と、下移動に対応するボタン（下ボタン）と、決定操作に対応するボタン（決定ボタン）との３種のボタンを設ける構成とする。そして、選曲期間中に上ボタンに対する押下を検出することで、押下直前まで点灯した見た目となっていた画像が消灯した見た目に切り替わると共に、１つ上側に配置されていた画像が点灯した見た目に切り替わるように構成する（点灯した見た目の画像が１つ分だけ上側に移動する）。また、下ボタンに対する押下を検出した場合も同様に、点灯した見た目の画像が１つ分だけ下側に移動するように構成する。更に、選曲期間中に決定ボタンに対する押下を検出することで、押下の時点で点灯した見た目となっている画像に対応する楽曲を、今回の大当たり中に再生させる楽曲として決定する構成とする。即ち、１ラウンド目の終了時から大当たりの最終ラウンドの終了まで再生させる楽曲として設定する。このように構成することで、大当たり中に遊技者の好みの楽曲を再生させることができるので、大当たり遊技中における遊技者の遊技に対する興趣をより向上させるこ

とができる。
【１２４９】
係る状況下において、大当たりの１ラウンド目において左打ちを報知する構成とした場合、１ラウンド目が比較的早期に終了してしまうため、選曲期間も短くなってしまう。このため、遊技者が好みの楽曲を上ボタン、および下ボタンに対する操作により選択し、決定ボタンにより再生を設定させるよりも前に選曲期間が終了してしまう可能性がある。これに対して選曲期間が設定される大当たり（楽曲を選択する演出の実行が決定されている大当たり）の１ラウンド目（選曲期間）の間に右打ちを報知する構成とすることにより、１ラウンド目のラウンド期間を比較的長い期間にすることができるので、遊技者が選曲メニュー画面の中から好みの楽曲を探して（対応する画像が点灯した見た目となるように上ボタンや下ボタンを操作して）決定する（決定ボタンを押下する）ための期間をより長く確保することができる。これにより、遊技者を焦らせることなく、好みの楽曲を確実に選択させることができるので、楽曲を選択する際における遊技者の利便性を高めることができる。また、選曲期間が設定されない大当たり（通常の大当たり演出が実行される大当たり）の１ラウンド目の間に左打ちを報知する構成とすることにより、遊技が間延びしてしまうことを防止し、スピーディーに大当たり遊技を消化させることができる。よって、大当たり中に実行される演出態様に応じて適切な発射方向を遊技者に対して報知することができる。
【１２５０】
更に、１ラウンド目に選曲期間を設定する等、遊技者に対して操作手段に対する操作を促す演出（操作演出）が大当たりとなった場合における所定割合で実行される場合において、遊技者の過去の操作状況（操作履歴）に応じて１ラウンド目に報知する発射方向を可変させる構成としてもよい。より具体的には、例えば、操作演出が設定された大当たりの１ラウンド目において遊技者が操作手段に対する操作を行ったか否かの情報（操作履歴）を記憶しておくことが可能に構成する。そして、操作演出が設定された大当たりを開始する場合には、記憶しておいた過去の操作履歴に基づき、過去の所定回数（例えば、５回）の操作演出が設定された大当たりに渡って遊技者が操作を行っていない場合には、左打ちを報知する構成とする一方で、所定回数以内の大当たりにおいて遊技者が操作を行っていた場合には右打ちを報知する構成としてもよい。即ち、操作演出が実行されても操作を行わない傾向の遊技者に対しては、左打ちを報知することにより大当たりの１ラウンド目をより早期に終了させることで短時間に多量の賞球を獲得できる遊技性を実現する一方、操作演出中に積極的に操作を行う傾向の遊技者に対しては、右打ちを報知することにより操作演出の実行期間を長期化し、操作演出において遊技者が操作手段に対する十分な操作を行うための期間を確保することができる。よって、遊技者の傾向に応じた遊技性を実現することができる。
【１２５１】
本第１０実施形態では、右打ちを行った方が、左打ちを行った場合よりも特定入賞口６５ａへの入球率が高くなる盤面構成とすることにより、右打ちの方が賞球面で若干有利となる構成としていたが、右打ちを賞球面で有利にするための構成は、これに限られるものではない。例えば、右打ちにより発射された遊技球と、左打ちにより発射された遊技球とで特定入賞口６５ａに入球する割合は同一としておく代わりに、特定入賞口６５の右側（即ち、左打ちされた遊技球が入球困難となり、且つ、右打ちされた遊技球が入球可能となる位置）に、賞球数が比較的多い（例えば、１５個）一般入賞口を設ける構成としてもよい。即ち、特定入賞口６５ａが開放されている状態において、左打ちされた遊技球は基本的に特定入賞口６５ａに入球し、一部の遊技球は特定入賞口６５ａへ入球できずにアウト口６６に流下する一方で、右打ちされた遊技球は基本的に特定入賞口６５ａに入球し、一部の遊技球が一般入賞口へ入球する構成としてもよい。このように構成することで、右打ちを行った場合には、一般入賞口に入球して得られる賞球が、大当たりによる賞球（即ち、特定入賞口６５ａに遊技球が入球したことによる賞球）に加えて付与されるので、大当たり中に右打ちを行った方が賞球面で有利とすることができる。よって、より多くの賞球

を獲得したいと考える遊技者に対して、大当たりの期間が長くなることを覚悟の上で、右打ちを行わせることができる。一方で、より短い期間で大当たりの賞球を獲得したいと考える遊技者に対しては、賞球面で右打ちよりも多少不利になることを覚悟の上で、大当たり中に左打ちを行わせることができる。

【１２５２】

本第１０実施形態では、大当たりとなった場合に、単に右打ちした場合の特徴と、左打ちした場合の特徴とを表示領域ＨＲ１５、およびＨＲ１６に対して表示させる構成としていたが（図１２６参照）、これに限られるものではない。例えば、遊技盤１３の所定箇所（例えば、可変表示装置ユニット８０の左側の流路、および右側の流路の途中）に、右打ちされているのか、左打ちされているのかを検出可能なセンサ等の検出手段を設ける構成とし、検出手段による検出結果から遊技者が遊技球を発射している方向を判別する構成としてもよい。そして、判別した発射方向に応じて大当たり中の演出を可変させる構成としてもよい。例えば、右打ちを検出した場合には、表示領域ＨＲ１５が消灯し、表示領域ＨＲ１６が点灯した見た目とする一方で、左打ちを検出した場合には、表示領域ＨＲ１５が点灯し、表示領域ＨＲ１６が消灯した見た目とする構成としてもよい。このように構成することで、遊技者に対して、自己の選択した発射方向によりどのような遊技性になるのかを容易に理解させることができる。

【１２５３】

＜第１１実施形態＞

次に、図１２７から図１３２を参照して、第１１実施形態におけるパチンコ機１０について説明を行う。上述した第１０実施形態におけるパチンコ機１０では、遊技盤１３において、可変表示装置ユニット８０の左側に設けられた流路を遊技球が流下した場合よりも、右側に設けられた流路を遊技球が流下した場合の方が、遊技盤１３の下方の領域（第１入球口６４や、可変入賞装置６５が配置されている領域）に到達するまでの時間が長くなり易くなるように、各流路の経路長や遊技球の流下方向等を構成していた。加えて、第１０実施形態におけるパチンコ機１０では、特定入賞口６５ａが開放されている場合（即ち、大当たり遊技の実行中）において、左打ちによって遊技球を発射した場合よりも、右打ちによって遊技球を発射した場合の方が高い割合で特定入賞口６５ａに入賞（入球）し易くなるような盤面構成の遊技盤１３を採用していた。

【１２５４】

これに対して第１１実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり中に開閉される可変入賞装置として、可変入賞装置６５に加えて、右確変入賞装置６５９が設けられている。この右確変入賞装置６５９の右確変入賞口６５９ａは、大当たりの１ラウンド目において入球可能な開放状態に設定され、上述した第７実施形態における左確変入賞口６５５Ｌａ、右確変入賞口６５５Ｒａと同様に、大当たり中に遊技球が入球することで大当たり終了後に特別図柄の確変状態が付与される。一方、可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａは、大当たりの２ラウンド目以降に開放され、遊技球が入球することで所定数の賞球のみが付与される。また、右確変入賞口６５９ａは、左打ちを行った場合も、右打ちを行った場合も遊技球が到達し得る位置に配置されており、詳細については後述するが、１ラウンド目において左打ちをし続けると、右確変入賞口６５９ａが入球可能な状態の間に確変入賞装置６５９に到達する遊技球の個数は多くなるものの、到達した遊技球が右確変入賞口６５９ａ入球する割合は低くなるように構成されている。一方で、１ラウンド目において右打ちをし続けた場合は、右確変入賞口６５９ａが入球可能な状態の間に確変入賞装置６５９に到達する遊技球の個数は少なくなるものの、到達した遊技球が右確変入賞口６５９ａ入球する割合が高くなるように構成されている。これらによって、大当たりの１ラウンド目における遊技性を、遊技球の打ち出し方向に応じて異ならせることができるので、遊技者毎に、好みの遊技性（右確変入賞口６５９ａへの入球率が低い代わりに到達する遊技球数が多くなる遊技性と、到達個数が少ない代わりに入球率が高くなる遊技性とのいずれか）を選択させることができる。

【１２５５】

この第１１実施形態におけるパチンコ機１０が、第１０実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、および主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が第７実施形態における各種制御処理と同一になるように変更されている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１０実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１０実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１２５６】

まず、図１２７を参照して、本第１１実施形態における遊技盤１３の構成について説明する。図１２７は、本第１１実施形態における遊技盤１３の正面図である。図１２７に示した通り、本第１１実施形態における遊技盤１３では、第１０実施形態における遊技盤１３（図１２４参照）に設けられていた曲面部材８００に代えて、曲面部材８１０が設けられている点で相違している。この曲面部材８１０の斜面の一部には、図１２７に示した通り、確変入賞装置６５９が配置されている。

【１２５７】

確変入賞装置６５９は、その略中央部分に横長矩形状の右確変入賞口６５９ａが設けられている。この右確変入賞口６５９ａは、通常時には開閉扉６５９ｆ１によって閉鎖されており（即ち、入球が困難な状態に設定されており）、大当たりの１ラウンド目が開始されると、開閉扉６５９ｆ１が大当たり種別毎に予め定められている開閉パターンで開閉される。言い換えれば、大当たりの１ラウンド目において右確変入賞口６５９ａに入球可能な状態と、入球困難な状態とが特定の切り替えパターンで切り替えられる。そして、開閉扉６５９ｆ１が開放されている間（右確変入賞口６５９ａに入球可能な状態の間）に、遊技球が右確変入賞口６５９ａへと入球すると、大当たりの終了後の遊技状態が、特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態に設定される（大当たり終了時に確変フラグ２０３ｅがオンに設定される）。これに対し、１の大当たりにおいて一度も右確変入賞口６５９ａへと遊技球が入球しなかった場合は、大当たり終了後の遊技状態が特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態に設定される（時短中カウンタ２０３ｆの値に１００が設定される）。言い換えれば、大当たり中に右確変入賞口６５９ａへと遊技球が一度も入球しなかった場合よりも、右確変入賞口６５９ａへと遊技球が入球した場合の方が、遊技者にとって有利となる（大当たり終了後の遊技状態が有利となる）。

【１２５８】

図１２７に示した通り、右確変入賞口６５９ａは、曲面部材８１０の上面の曲面状の経路に沿って配置されているので、迂回役物７００を通過して曲面部材８１０に落下した遊技球は、曲面部材８１０の上面に沿って転動することにより、容易に右確変入賞口６５９ａに到達することができる。加えて、図１２７に示した通り、曲面部材８１０の上面における左端と、右確変入賞口６５９ａの左端とは、略同一水平面上に配置されている。また、遊技盤１３における左側の流路の下方に設けられている曲面部材８２０は、その上面における右端の高さが、曲面部材８１０の条件における左端の高さよりも高くなるように構成されている。そして、曲面部材８２０と曲面部材８１０の間には、図１２７に示した通り、曲面部材８２０から曲面部材８１０に向かって下る向きの傾斜を形成するように複数の釘が配置されている。これらの構成により、左打ちされて可変表示装置ユニット８０の左側の流路を通過した遊技球が曲面部材８２０の上面に到達した場合は、曲面部材８２０の上面を転動して曲面部材８２０の右端に到達する。そして、曲面部材８２０の右端から正面視右方へと射出された遊技球は、曲面部材８２０と曲面部材８１０との間に植立されている釘と干渉しながら正面視右下方向へと流下し、曲面部材８１０の左端へと到達する。曲面部材８１０に対して左側から曲面部材８１０の上面に到達した遊技球は、曲面部材８１０の上面を正面視右方向に転動していくことにより、右確変入賞口６５９ａまで容易

に到達することができる。このため、大当たりの１ラウンド目においては、右打ちを行った場合も、左打ちを行った場合も確変入賞装置６５９に対して遊技球を到達させることができる。よって、大当たりの１ラウンド目において、好みの方向に遊技球を発射させることができる。

【１２５９】

次に、図１２８を参照して、確変入賞装置６５９の構造についてより詳細に説明する。図１２８（ａ）は、確変入賞装置６５９の開閉扉６５９ｆ１が閉鎖された状態（右確変入賞口６５９ａに遊技球が入球困難な状態）における確変入賞装置６５９の正面斜視図であり、図１２８（ｂ）は、確変入賞装置６５９の開閉扉６５９ｆ１が閉鎖状態から開放状態に切り替わる（右確変入賞口６５９ａに遊技球が入球困難な状態から入球可能な状態に切り替わる）途中の状態における確変入賞装置６５９の正面斜視図である。

【１２６０】

図１２８（ａ）に示した通り、右確変入賞口６５９ａが閉鎖されている状態において、右確変入賞口６５９ａを閉鎖する開閉扉６５９ｆ１の左端と、曲面部材８１０の上面のうち、確変入賞装置６５９よりも左側の部分（左床面８１０ｂ）とは、ほぼ段差無く滑らかに繋がっている。一方、開閉扉６５９ｆ１の右端には、正面視左方から転動してきた遊技球が開閉扉６５９ｆ１の上面を通過して右方向へと転動して行くことを抑制するための凸部６５９ｇ１が設けられている。この凸部６５９ｇ１は、開閉扉６５９ｆ１の上面に対して突出しているため、開閉扉６５９ｆ１の左方から開閉扉６５９ｆ１上を転動してきた遊技球は、凸部６５９ｇ１によって転動を妨げられて転動が停止する。図１２８（ａ）に示した通り、開閉扉６５９ｆ１の上面は正面視右上方向から左下方向に向かって下る向きに傾斜しているので、凸部６５９ｇ１によって転動が妨げられた遊技球は、開閉扉６５９ｆ１の上面を正面視左下方向に向けて流下する。そして、左床面８１０ｂを正面視左方向に転動して、曲面部材８１０の左端からアウト口６６の方向へと落下する。なお、確変入賞装置６５９よりも右側から流下してきた（右床面８１０ａに沿って転動してきた）遊技球は、右床面８１０の傾斜によって流下の勢いが強くなっているため、開閉扉６５９ｆ１が閉鎖されている状態においては、凸部６５９ｇ１を乗り越えて、アウト口６６の方向まで流下させることができる。このように、確変入賞装置６５９を傾斜させて配置したことにより、開閉扉６５９ｆ１が閉鎖されている期間において、遊技球が開閉扉６５９ｆ１の上部に貯まってしまうことを抑制し、アウト口６６へと流下させることができる。

【１２６１】

図１２８（ｂ）に示した通り、大当たりの１ラウンド目において、右確変入賞口６５９ａが入球可能な状態に切り替わる場合には、右確変入賞口６５９ａの上方を塞いでいた開閉扉６５９ｆ１が、正面視左方向にスライド移動することにより、開閉扉６５９ｆ１が開放される。図１２８（ｂ）に示した通り、開閉扉６５９ｆ１の開放途中においては、正面視右側から転動してきた遊技球が右確変入賞口６５９ａへと入球することができるものの、正面視左側から転動してきた遊技球は凸部６５９ｇ１に阻まれて右特定入賞口６５９に入球することが困難になる。なお、詳細については図１２９を参照して後述するが、開閉扉６５９ｆ１が完全に開放されると、凸部６５９ｇ１の上端と左床面８１０ｂとがほぼ同一の高さとなる（ほぼ滑らかに連結される）ので、確変入賞装置６５９に対して左側から転動してきた遊技球も凸部６５９ｇ１を通過して右確変入賞口６５９ａに入球することができるようになる。

【１２６２】

次に、図１２９を参照して、確変入賞装置６５９の開閉扉６５９ｆ１が閉鎖されている場合、および開放されている場合における、確変入賞装置６５９に到達した遊技球の流下方向について説明する。まず、図１２９（ａ）は、開閉扉６５９ｆ１が完全に開放されている状態における確変入賞装置６５９、および曲面部材８１０の断面図である。図１２９（ａ）に示した通り、開閉扉６５９ｆ１が完全に開放された状態では、開閉扉６５９ｆ１の右端に設けられている凸部６５９ｇ１の上端と、左床面８１０ｂとの高さが略同一となるので、確変入賞装置６５９に対して正面視左方向から転動してきた遊技球は、凸部６５

９ｇ１を容易に通過することができる。即ち、凸部６５９ｇ１に妨げられることなく、右確変入賞口６５９ａに対して容易に入球（入賞）することができる。また、確変入賞装置６５９に対して正面視右方向から転動してきた（右床面８１０ａに沿って流下してきた）遊技球についても、右確変入賞口６５９ａに対する入球（入賞）を妨げるものが存在しないため、容易に右確変入賞口６５９ａに入球（入賞）することができる。

【１２６３】

図１２９（ｂ）は、開閉扉６５９ｆ１が完全に閉鎖されている状態における確変入賞装置６５９、および曲面部材８１０の断面図である。図１２９（ｂ）に示した通り、開閉扉６５９ｆ１が閉鎖された状態においては、右確変入賞口６５９ａが開閉扉６５９ｆ１によって塞がれてしまうため、遊技球が入球不可能となる。この状態において、確変入賞装置６５９に対して正面視左方向から転動してきた遊技球は、開閉扉６５９ｆ１が形成する右上方向に登る向きの傾斜により、左下方向に下る向きの重力が作用するため、転動の勢いが削がれる。また、開閉扉６５９ｆ１の右端には、開閉扉６５９ｆ１の他の部分よりも上方に突出した凸部６５９ｇ１が設けられているため、仮に右方向へ向かう転動の勢いが強く、開閉扉６５９ｆ１をほぼ登りきることができたとしても、凸部６５９ｇ１によって右床面８１０ａ側に到達することが妨げられる。よって、開閉扉６５９ｆ１の傾斜に沿って左下方向へと流下し、曲面部材８１０の左端からアウト口６６に向けて落下する。

【１２６４】

一方で、確変入賞装置６５９に対して正面視右方向から転動してきた遊技球は、右床面８１０ａが成す傾斜によって凸部６５９ｇ１を乗り越えるための十分な勢いが付加された状態となっているので、凸部６５９ｇ１を乗り越えて開閉扉６５９ｆ１を通過することができる。これにより、曲面部材８１０の左端からアウト口６６に向けて落下させることができる。

【１２６５】

次に、図１３０、および図１３１を参照して、大当たりの１ラウンド目における開閉扉６５９ｆ１（右確変入賞口６５９ａ）の開放パターンについて説明する。ここで、本第１１実施形態では、大当たりの１ラウンド目において、右確変入賞口６５９ａが比較的長い期間入球可能な状態に設定される大当たり種別（大当たりＡ１１）と、比較的短い期間入球可能な状態に設定される大当たり種別（大当たりＢ１１）とが設けられている。入球可能な状態が長くなると、遊技球を右確変入賞口６５９ａに入球させる機会が多くなるので、大当たり終了後の遊技状態が有利な状態（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態）に設定される可能性が高くなる。よって、大当たりＡ１１の方が、大当たりＢ１１よりも遊技者にとって有利な（大当たり終了後の遊技状態が有利な状態になり易い）大当たり種別であると言える。以降、説明の簡略化のため、大当たりＡ１１の１ラウンド目において設定される右確変入賞口６５９ａの開放パターンを、Ｖ入賞可能な開放パターンと称し、大当たりＢ１１の１ラウンド目において設定される右確変入賞口６５９ａの開放パターンを、Ｖ入賞困難な開放パターンと称する。

【１２６６】

図１３０（ａ）は、Ｖ入賞可能な開放パターン（大当たりＡ１１の１ラウンド目で設定される開放パターン）が設定された場合における、右確変入賞口６５９ａの状態の経時変化を示した図である。Ｖ入賞可能な開放パターンが設定されると、まず、１ラウンド目の開始から１．５秒間の間、右確変入賞口６５９ａが閉鎖された状態に保たれる。そして、１．５秒経過時点において、右確変入賞口６５９ａが閉鎖状態から開放状態に切り替えられる。なお、図１３０（ａ）に示した通り、右確変入賞口６５９ａの開放動作が開始されてから右確変入賞口６５９ａが完全に開放された状態となるまでには０．３秒を要する。このため、１ラウンド目の開始から１．８秒経過時点で完全に開放された状態となる。この完全に開放された状態は０．２秒間継続し、０．２秒経過時（即ち、１ラウンド目の開始から２．０秒経過時）に右確変入賞口６５９ａの閉鎖動作が開始される。この閉鎖動作は、開放動作と同様に、０．３秒間で完了する（１ラウンドの開始から２．３秒が経過すると完全に閉鎖される）。そして、右確変入賞口６５９ａが完全に閉鎖されると、右確変

入賞口６５９ａが閉鎖された状態が０．５秒間継続する。そして、０．５秒間が経過すると（即ち、１ラウンド目の開始から２．８秒間が経過すると）、再度、右確変入賞口６５９ａが開放される。この開放動作では、１回目の開放動作と同一の動作が繰り返される。即ち、０．３秒間かけて完全に開放され、開放された状態が０．２秒間維持され、０．３秒間かけて閉鎖される。

【１２６７】

その後も、０．５秒間の完全に閉鎖された状態と、０．８秒間の開放動作（右確変入賞口６５９ａが０．３秒間かけて完全に開放され、開放された状態が０．２秒間維持され、０．３秒間かけて閉鎖される一連の動作）とが繰り返される。この繰り返し動作により、Ｖ入賞可能な開放パターンでは、大当たりの１ラウンド目において、０．８秒間の開放動作が６回繰り返される。また、図１３０（ａ）に示した通り、最後の開閉動作は１ラウンド目の開始から８．０秒間が経過した後で実行される。ここで、本第１１実施形態では、第１０実施形態と同様に、可変表示装置ユニット８０の右側の流路に、遊技球の流下時間を長くするための迂回役物７００が配設されている。右打ちされた遊技球が迂回役物７００を通過することにより、遊技盤１３の下方の領域（第１入球口６４や可変入賞装置６５、確変入賞装置６５９が等配設されている領域）に到達するまでの期間が、第５実施形態と同様に７秒～８秒となる。よって、大当たりの１ラウンド目に右打ちを開始した場合は、ラウンドの開始から少なくとも７秒間以上の時間をかけて遊技球が確変入賞装置６５９に到達する。よって、右打ちを行った場合には、Ｖ入賞可能な開放パターンにおける最後の開放期間の開始時（１ラウンド目の開始から８秒間経過時）前後で遊技球が確変入賞装置６５９に到達する。このため、１ラウンド目に右打ちを行った場合は、６回の開放期間のうち、最後の開放期間でのみ、右確変入賞口６５９ａに対して遊技球を入球させることができる可能性がある。

【１２６８】

これに対して大当たりの１ラウンド目に左打ちをし続けた場合は、１秒間～２秒間程度で遊技盤１３の下方の領域（第１入球口６４や可変入賞装置６５、確変入賞装置６５９が等配設されている領域）に遊技球が到達するので、１ラウンド目の開始時に即座に左打ちをすれば、１回目の開放期間から遊技球を特定入賞口６５０ａに到達させることができる。即ち、右確変入賞口６５９ａへと入球させる機会を最大で６回得ることができる。しかしながら、上述した通り、左側から右確変入賞口６５９ａに向けて転動してきた遊技球は、右側から転動してきた遊技球に比べて１の開放期間（開放が開始されてから完全に閉鎖されるまでの０．８秒間）において、右確変入賞口６５９ａに対して入球可能となる期間が短くなる。更に、左打ちを行った場合には、右打ちを行った場合に比較して確変入賞装置６５９に到達することができない遊技球が多くなる。即ち、曲面部材８２０と曲面部材８１０との間に植立されている複数の釘の間をすり抜けることにより、遊技球が曲面部材８１０に到達できずにアウト口６６へ入球する場合や、第１入球口６４に入球する場合がある。よって、Ｖ入賞可能な開放パターンが設定された場合には、１ラウンド目に左打ちを行うことにより、右確変入賞口６５９ａが開放されている間に到達する遊技球の個数は多いが、入球する割合が低くなり、且つ、無駄球も多くなる遊技性となる。これに対し、大当たりの１ラウンド目に右打ちを行った場合には、右確変入賞口６５９ａが開放されている間に到達する遊技球の個数は少ないが、入球する割合が高くなる遊技性となる。よって、１ラウンド目の遊技性を、遊技球の発射方向に応じて可変させることができるので、大当たりの１ラウンド目における遊技者の興趣を向上させることができる。なお、大当たりの１ラウンド目において右打ちを行った場合も、左打ちを行った場合も１ラウンドの間に遊技球が入球する可能性は略同一（例えば、約８０％の割合）となるように、開放期間や盤面構成等が設定されている。

【１２６９】

図１３０（ｂ）は、Ｖ入賞が困難な開放パターン（大当たりＢ１１の１ラウンド目で設定される開放パターン）が設定された場合における、右確変入賞口６５９ａの状態の経時変化を示した図である。Ｖ入賞が困難な開放パターンが設定された場合には、図１３０（

ｂ）に示した通り、１ラウンド目の開始と同時に右確変入賞口６５９ａが開放され、完全に開放された直後に閉鎖される。よって、左打ちを行った場合も、右打ちを行った場合も、右確変入賞口６５９ａが開放されている間に右確変入賞口６５９ａへと遊技球を入球させることは極めて困難になる（１ラウンドの間に遊技球が入球する可能性はほぼ０％となる）。このため、大当たりに当選した場合に、遊技者に対して、大当たり種別が大当たりＡ１１になる（Ｖ入賞可能な開放パターンが設定される）ことを期待させることができる。

【１２７０】

図１３１は、Ｖ入賞可能な開放パターンが設定された場合における１の開放期間の間の開閉扉６５９ｆ１の状態をより詳細に示した図である。図１３１に示した通り、開放動作が開始されるまでの間は、開閉扉６５９ｆ１によって右確変入賞口６５９ａの上部が塞がれた状態になるので、右確変入賞口６５９ａに対して遊技球が入球不可能となる（図１３１（ａ）参照）。そして、開閉扉６５９ｆ１の開放開始タイミングになると、開閉扉６５９ｆ１が正面視左方向にスライド移動することにより、曲面部材８１０の内部へと収納されていく。開放動作の開始から０．１秒間が経過すると、右確変入賞口６５９ａのうち、上方を開閉扉６５９ｆ１で塞がれていない部分の幅が、遊技球１個分以上の幅となる（図１３１（ｂ）参照）。これにより、右方向から転動してきた遊技球が右確変入賞口６５９ａへと入球可能となる。一方で、左方向から転動してきた遊技球は、開閉扉６５９ｆ１のうち、曲面部材８１０の内部に収納されていない部分が形成する右上方向に上る向きの傾斜と、凸部６５９ｇ１とにより、右確変入賞口６５９ａへと入球することが妨げられる。即ち、左側から転動してきた遊技球は、開閉扉６５９ｆ１が完全に閉鎖されている状態と同様に、右確変入賞口６５９ａへの入球が不可能となる。この、右側から転動してきた遊技球が右確変入賞口６５９ａへと入球可能となり、且つ、左側から転動してきた遊技球が入球不可能となる状態は、０．１秒間の間継続し、０．１秒間が経過すると（即ち、開放動作の開始から０．２秒間が経過すると）、開閉扉６５９ｆ１のほとんどが曲面８１０の内部に収納される（凸部６５９ｇ１と左床面８１０ｂの右端との間の幅が遊技球１個分未満となる）ことにより、左床面８１０ｂの右端に到達した遊技球が、開閉扉６５９ｆ１の上面を介さずに、直接凸部６５９ｇ１の上方を通過することが可能となる（図１３１（ｃ）参照）。よって、確変入賞装置６５９に対して正面視左側から転動してきた遊技球についても、凸部６５９ｇ１を通過して右確変入賞口６５９ａに入球可能となる。即ち、右方向から転動してきた遊技球（右打ちにより発射された遊技球）も、左方向から転動してきた遊技球（左打ちにより発射された遊技球）も、共に右確変入賞口６５９ａに入球可能な状態となる。以降は、開閉扉６５９ｆ１が完全に開放されるまでの間、両方向（右側、および左側の両方）から転動してきた遊技球が右確変入賞口６５９ａに入球可能な状態となる。

【１２７１】

図１３１に示した通り、開放動作が開始されてから０．３秒間が経過すると、開閉扉６５９ｆ１が曲面部材８１０の内部に完全に収納され、凸部６５９ｇ１のみが外部に露出した状態（開閉扉６５９ｆ１が完全に開放された状態）となる（図１３１（ｄ）参照）。この完全に開放された状態は、上述した通り０．２秒間継続し、０．２秒間が経過すると、閉鎖動作が開始される。この閉鎖動作は、開放動作と逆の動作が同一の時間（即ち、０．３秒）をかけて実行される。このため、開放動作が開始されてから開閉扉６５９ｆ１が再度閉鎖されるまでの間において、確変入賞装置６５９ａに対して遊技球が入球可能となる期間は、右打ち時において、開放動作の開始から０．１秒経過時から、開閉扉６５９ｆ１が完全に閉鎖される０．１秒前までの０．６秒間となる。一方、左打ち時においては、開放動作の開始から０．２秒経過時から、開閉扉６５９ｆ１が完全に閉鎖される０．２秒前までの０．４秒間となる。即ち、左打ちを行った場合よりも、右打ちを行った方が、確変入賞装置６５９に到達した遊技球が入球する割合は高くなる。

【１２７２】

このように、本第１１実施形態では、右確変入賞口６５９ａに対して遊技球が可能となる期間を、確変入賞装置６５９に対して右側から到達した遊技球であるか、左側から到達

した遊技球であるかに応じて可変させる構成としている。これにより、確変入賞装置６５９に対して右側から遊技球が到達した場合には、右確変入賞口６５９ａへと入球することをより強く期待させることができる。更に、本第１１実施形態では、上述した通り、右打ちを行った場合よりも、左打ちを行った場合の方が、大当たりの１ラウンド目においてより多くの遊技球が確変入賞装置６５９に対して到達する構成となっている。よって、大当たりの１ラウンド目において左打ちを行った場合には、遊技球が右確変入賞口６５９ａに入球し難いが、入球させる機会が多い遊技性を実現することができる一方で、右打ちを行った場合には、遊技球が左確変入賞口６５９ａに入球し易いが、入球させる機会が少ない遊技性を実現することができる。よって、遊技球の発射方向により大当たりの１ラウンド目における遊技性を変更することができるので、１ラウンド目における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１２７３】

なお、本第１１実施形態では、開閉扉６５９ｆ１の右端に凸部６５９ｇ１を設けることで、左側から転動してきた遊技球が右確変入賞口６５９ａへと入球可能となる期間を、右側から転動してきた遊技球が入球可能となる期間よりも短くする構成としていたが、必ずしも凸部６５９ｇ１を設ける必要はない。凸部６５９ｇ１を削除したとしても、開閉扉６５９ｆ１が形成する右上方向に登る向きの傾斜によって、開閉扉６５９ｆ１の開放動作の途中（例えば、図１３１（ｂ）に示す配置）において左側から転動してきた遊技球が右確変入賞口６５９ａに入球することを抑制することができる。

【１２７４】

次に、図１３２を参照して、本第１１実施形態における大当たりＡ１１（Ｖ入賞可能な開放パターンが設定される大当たり）の１ラウンド目における表示態様について説明する。図１３２は、大当たりＡ１１の１ラウンド目において第３図柄表示装置８１に表示される表示態様の一例を示した図である。図１３２に示した通り、大当たりＡ１１の１ラウンド目が開始されると、第３図柄表示装置８１の表示画面における表示領域ＨＲ１５に対して、「左打ちで数打ちゃ当たるモード」という文字と、「到達数は多いけどＶに入りにくいよ！」という文字と、左向きの矢印を模した画像とが表示される。これらの表示内容により、左打ちを行うと、確変入賞装置６５９に対して遊技球をより多く到達させることができる一方で、右確変入賞口６５９ａに遊技球が入球し難くなる（Ｖ入賞し難くなる）遊技性になるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１２７５】

また、図１３２に示した通り、表示領域ＨＲ１６に対して、「右打ちで一撃必殺モード」という文字と、「到達数は少ないけどＶに入り易いよ！」という文字と、右向きの矢印を模した画像とが表示される。これらの表示内容により、右打ちを行うと、確変入賞装置６５９に到達する遊技球が少なくなる一方で、右確変入賞口６５９ａに遊技球が入球し易くなる（Ｖ入賞し易くなる）遊技性になるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１２７６】

また、図１３２に示した通り、第３図柄表示装置８１における表示領域ＨＲ１７には、確変入賞装置６５９、および曲面部材８１０を模した画像が表示される。また、右確変入賞装置６５９の正面視手前側には、アルファベットの「Ｖ」を模した装飾が施された状態が表示されると共に、表示領域ＨＲ１７における正面視左上側には、「Ｖを狙え！！」という文字が表示された表示領域ＨＲ２０が表示される。これらの表示内容により、「Ｖ」という文字を模した装飾が施されている確変入賞装置６５９に対して遊技球を入球させることにより、遊技者にとって有利な結果になること（大当たり終了後に特別図柄の確変状態となること）を遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１２７７】

加えて、図１３２に示した通り、表示領域ＨＲ１７に対しては、確変入賞装置６５９を模した画像に対して正面視左側、および右上側に、それぞれ確変入賞装置６５９の方向を向いた矢印の画像が表示されている。確変入賞装置６５９を模した画像に対して正面視左

側に表示されている矢印の画像には、「数打ちゃ当たる」という文字が付されており、正面視右上側に表示されている矢印の画像には、「一撃必殺」という文字が付されている。これらの表示内容により、遊技者が表示領域ＨＲ１５の表示内容に従って左打ちを行った（数打ちゃ当たるモードを選択した）場合には、右確変入賞装置６５９に対して正面視左方向から遊技球が転動してくるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、遊技者が表示領域ＨＲ１６の表示内容に従って右打ちを行った（一撃必殺モードを選択した）場合には、右確変入賞装置６５９に対して正面視右上方向から遊技球が転動してくるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、いずれの方向に注目すれば右確変入賞口６５９ａに遊技球が入球するかどうかを確認できるのかということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１２７８】

以上説明した通り、第１１実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技の実行中（特別遊技状態中）に遊技球が入球することで遊技者に対して特典（賞球）が付与される可変入賞装置として、可変入賞装置６５と、右確変入賞装置６５９との２種類を設ける構成としている。右確変入賞装置６５９の右確変入賞口６５９ａは、大当たりの１ラウンド目において入球可能な開放状態に設定され、大当たり中に遊技球が入球することで、賞球に加え、大当たり終了後に特別図柄の確変状態が付与される。よって、右確変入賞口６５９ａに遊技球が入球するか否かによって、大当たり後の遊技状態が遊技者にとって有利となるか否かが変わるので、大当たりの１ラウンド目において右確変入賞口６５９ａへと遊技球が入球するか否かに注目して遊技を行わせることができる。

【１２７９】

右確変入賞口６５９ａは、左打ちを行った場合も、右打ちを行った場合も遊技球が到達し得る位置に配置されており、１ラウンド目において左打ちをし続けると、右確変入賞口６５９ａが入球可能な状態の間に右確変入賞装置６５９に到達する遊技球の個数は多くなるものの、到達した遊技球が右確変入賞口６５９ａ入球する割合は低くなるように構成されている。一方で、１ラウンド目において右打ちをし続けた場合は、右確変入賞口６５９ａが入球可能な状態の間に右確変入賞装置６５９に到達する遊技球の個数は少なくなるものの、到達した遊技球が右確変入賞口６５９ａ入球する割合が高くなるように構成されている。即ち、所定期間（１ラウンドの開放パターンが終了するまでの期間）の間に右確変入賞装置６５９に到達する遊技球の個数（右確変入賞口６５９ａへと入賞させる機会の多さ）の面（要素）は、右打ちよりも左打ちの方が有利となるように構成している。また、右確変入賞装置６５９に対する入球し易さ（入球率）の面（要素）は、左打ちよりも右打ちの方が有利となるように構成している。これらによって、大当たりの１ラウンド目における遊技性を、遊技球の打ち出し方向に応じて異ならせることができるので、遊技者毎に、好みの遊技性（右確変入賞口６５９ａへの入球率が低い代わりに到達する遊技球数が多くなる遊技性と、到達個数が少ない代わりに入球率が高くなる遊技性とのいずれか）を選択させることができる。よって、より多くの遊技者の趣向に適合する遊技性を実現できるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１２８０】

なお、本第１１実施形態では、大当たりの所定期間（１ラウンド目）において、右打ちを行った場合には、左打ちを行った場合に比較して入球率の面で有利になる（右確変入賞装置６５９に到達した遊技球が右確変入賞口６５９ａに入球し易くなる）構成とする一方で、左打ちを行った場合には、右打ちを行った場合に比較して到達個数の面で有利になる（より多くの遊技球が右確変入賞装置６５９に到達し易くなる）構成としていた。これにより、右打ちを行った場合と、左打ちを行った場合とで有利な面、および不利な面を異ならせる構成とすることにより、右打ちを行うか、左打ちを行うかを遊技者に選択させることができる遊技性を実現していたが、右打ちと左打ちとの優位性の違いはこれに限られるものではない。例えば、左打ちを行った場合に遊技球が入球し易い（右打ちを行うと入球困難な）位置に、開放時間が短い（例えば、最大１秒間）が、遊技球の入球を検出した場合に付与される賞球が多い（例えば、入球１回あたり１５個）特定入賞口を設け、右打ち

を行った場合に遊技球が入球し易い（左打ちを行うと入球困難な）位置に、開放時間が長い（例えば、最大５秒間）が、付与される賞球が少ない（例えば、入球１回あたり３個）特定入賞口を設ける構成としてもよい。そして、ラウンド毎に、開放される特定入賞口を交互に切り替える構成とし、ラウンド間のインターバルを極端に短くする（例えば、０．１秒にする）構成としてもよい。このように構成することで、大当たり中に左打ちをし続けた場合は、特定入賞口へと入球する遊技球の個数が少なくなり易いが、特定入賞口へ入球した場合に付与される賞球が多くなる遊技性を実現することができる。一方、大当たり中に右打ちをし続けた場合には、特定入賞口へとより多くの遊技球が入球し易いが、特定入賞口へ入球した場合に付与される賞球が少なくなる遊技性を実現することができる。よって、遊技者に対して好みの遊技性を選択して遊技を行わせることができる。また、例えば、左打ちを行った場合に遊技球が入球し易い（右打ちを行うと入球困難な）位置に、可変入賞装置６５を設け、右打ちを行った場合に遊技球が入球し易い（左打ちを行うと入球困難な）位置に、右確変入賞装置６５９を設ける構成とし、１の大当たりにおいて右確変入賞装置６５９が開放される期間を、可変入賞装置６５が開放される期間よりも短くなるように構成してもよい。即ち、１の大当たりにおいて右打ちをし続けると、右確変入賞口６５９ａへと入球して大当たり後に確変状態が付与される可能性が高くなる一方で、得られる賞球が少なくなる構成とし、左打ちをし続けると、特定入賞口６５ａに多くの遊技球が入球することで多量の賞球を獲得可能となる一方で、右確変入賞口６５９ａへと入球させることが困難になることで大当たり後の遊技状態が不利となる構成としてもよい。このように構成した場合も、大当たり中の発射方向毎に、優位性を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、この場合において、可変入賞装置６５（入球に対して賞球のみが付与される可変入賞装置）と、右確変入賞装置６５９（入球に対して賞球が付与される上に確変状態も付与される可変入賞装置）との位置関係を逆にしてもよい。また、右打ちの方が有利な面（要素）と、左打ちの方が有利な面（要素）とを設定するのは、大当たりの１ラウンド目に限られるものではない。例えば、通常遊技中において、右打ちよりも左打ちの方が有利となる要素と、左打ちよりも右打ちの方が有利となる要素とを設ける構成としてもよい。より具体的には、例えば、左打ちで発射された遊技球が入球可能な左入球口と、右打ちで発射された遊技球が入球可能な右入球口とを設ける構成とし、いずれかの入球口に遊技球が入球した場合に特別図柄の抽選を実行する構成とする。そして、普通図柄の時短状態では、右打ちで右入球口を狙って遊技を行うことにより、左打ちよりも遊技効率の面で有利となる一方で、左打ちを行うと、遊技効率の面では右打ちよりも不利になるが、大当たりに当選した場合に右打ちよりも有利な大当たり種別（ラウンド数、または有利状態の継続率の面で有利になる種別）が選択され易くなる構成としてもよい。

【１２８１】

本第１１実施形態では、大当たりの所定期間（１ラウンド目）において、右打ちを行った場合には、左打ちを行った場合に比較して右確変入賞装置６５９に到達した遊技球が右確変入賞口６５９ａに入球し易くなる構成とする一方で、左打ちを行った場合には、右打ちを行った場合に比較してより多くの遊技球が右確変入賞装置６５９に到達し易くなる構成としていた。これに加えて、大当たりの１ラウンド目における遊技球の発射方向を検出可能なセンサ等を遊技盤１３に設ける構成としてもよい。そして、センサによって検出した発射方向に応じて、対応する演出を実行する構成としてもよい。より具体的には、例えば、左打ちを検出した場合には、１ラウンド目の表示態様（図１３２参照）として、表示領域ＨＲ１５が点灯し、表示領域ＨＲ１６が消灯した見た目の表示態様とする一方で、右打ちを検出した場合には、表示領域ＨＲ１６が点灯し、表示領域ＨＲ１５が消灯した見た目の表示態様となるように設定してもよい。このように構成することで、遊技者に対して自己が選択した遊技性をより容易に理解させることができる。

【１２８２】

本第１１実施形態では、右確変入賞装置６５９の開閉扉６５９ｆ１が正面視左方向にスライドすることで開放される構成とすることにより、右確変入賞装置６５９に対して右側

から転動してきた遊技球の方が、左側から転動してきた遊技球よりも入球可能となる期間が長くなるように構成していたが、開閉扉６５９ｆ１の形状および動作内容はこれに限られるものではない。例えば、開閉扉６５９ｆ１は、正面視手前側から奥側に向けて開放される構成としてもよい。そして、開閉扉６５９ｆ１における正面視右手前側の長さを、遊技球１個分以上、正面視左手前側の長さよりも短く構成してもよい。即ち、開閉扉６５９ｆ１が正面視奥側に収納されていく際に、開閉扉６５９ｆ１における左側よりも右側の方が早く遊技球が入球可能な状態となり、且つ、開閉扉６５９ｆ１が閉鎖される際は、開閉扉６５９ｆ１が正面して前側に突出していく際に、開閉扉６５９ｆ１における左側の方が早く遊技球が入球不可能な状態となるように構成してもよい。このように構成した場合も、上述した第１１実施形態と同様に、右確変入賞装置６５９に対して右側から転動してきた遊技球の方が、左側から転動してきた遊技球よりも入球可能となる期間が長くなるように構成することができる。

【１２８３】

本第１１実施形態では、盤面構成によって物理的に、右打ちよりも左打ちの方が有利となる面（即ち、右確変入賞装置６５９に到達した遊技球が右確変入賞口６５９ａへと入球する割合）と、左打ちよりも右打ちの方が有利となる面（即ち、１ラウンド中に右確変入賞装置６５９へと到達可能な遊技球の個数）とを設ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、制御的に実現しても良い。より具体的には、例えば、右打ちを行っても、左打ちを行っても遊技球の到達割合が同等となる位置に右確変入賞口６５９ａを設ける。そして、大当たりの１ラウンド目において、遊技者が右打ちを行ったか、左打ちを行ったかを検出可能に構成し、右打ちを行っていると検出した場合と、左打ちを行っていると検出した場合とで開放パターンを異ならせる構成としてもよい。即ち、右打ちを検出した場合は、右確変入賞口６５９ａの開放回数は少ないが、各開放の開放期間が比較的長い開放パターンで右確変入賞口６５９ａを開放させる一方で、左打ちを検出した場合は、右確変入賞口６５９ａの開放回数が比較的多い一方で、各開放の開放期間が比較的短い開放パターンで右確変入賞口６５９ａを開放させる構成としてもよい。また、遊技球の発射方向ではなく、ボタン等の操作手段を操作することにより、大当たりの遊技性を遊技者に選択させる構成としてもよい。

【１２８４】

＜第１２実施形態＞

次に、図１３９から図１５１を参照して、第１２実施形態におけるパチンコ機１０について説明を行う。上述した第６実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技の実行中に入球可能な状態が設定される２つの特定入賞口（左特定入賞口６５０Ｌａ、右特定入賞口６５０Ｒａ）を対向させて配置させると共に、特定入賞口の間に、各特定入賞口に対応する可動部材をそれぞれ配置させ、対応する可動部材を突出させることにより、対応する特定入賞口へと向かって下る向きの傾斜を形成する構成としていた。

【１２８５】

これに対して本第１２実施形態におけるパチンコ機１０では、左特定入賞口６５０Ｌａに代えて、第１入球口６４と同一の性能を有する左第２入球口６４０Ｌを設ける構成としている。即ち、左第２入球口６４０Ｌと、右特定入賞口６５０Ｒａとを対向させて配置させる構成とした。そして、普通図柄の当たりとなった場合には、第６実施形態における可動部材６５０Ｌｂに代えて設けられている電動役物６４０Ｌａを突出動作させることにより、左第２入球口６４０Ｌへと向かって下る向きの傾斜を形成する構成としている。

【１２８６】

また、本第１２実施形態では、大当たり遊技の実行中における特定のタイミングで普通図柄の当たりになると、当該大当たり遊技において通常よりも多くの賞球を獲得することが可能となる特別な状態を形成する。より具体的には、大当たりの各ラウンドにおいて、右特定入賞口６５０Ｒａへと遊技球が８個または９個入球した状態（即ち、各ラウンドの上限の入賞個数である１０個に対する残りの入球回数が２個以下の状態）で普通図柄の当たりとなり、電動役物６４０Ｌａが突出位置に可動すると、普通図柄の当たりに基づく開

放期間（２秒間）の間、電動役物６４０Ｌａと、可動部材６５０Ｒｂとの両方が突出された状態となり、右特定入賞口６５０Ｒａにも、左第２入球口６４０Ｌにも遊技球が誘導されない代わりに、電動役物６４０Ｌａと、可動部材６５０Ｒｂとの交差位置周辺に対して遊技球を貯留（蓄積）させることが可能になる。この状態で電動役物６４０Ｌａが閉鎖されると（即ち、普通図柄の当たりに基づく開放期間が経過すると）、貯留（蓄積）されていた遊技球が可動部材６５０Ｒｂにより右特定入賞口６５０Ｒａへと誘導されることにより、当該ラウンドの規定個数を超えて遊技球を右特定入賞口６５０Ｒａへと入球させることが可能となる。

【１２８７】

この第１２実施形態におけるパチンコ機１０が、第６実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、左特定入賞口６５０Ｌａに代えて左第２入球口６４０Ｌが設けられている点、可動部材６５０Ｌｂに代えて電動役物６４０Ｌａが設けられている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第６実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第６実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１２８８】

まず、図１３９を参照して、本第１２実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の盤面構成について説明する。図１３９は、本第１２実施形態における遊技盤１３の正面図である。図１３９に示した通り、本第１２実施形態では、第６実施形態における可変表示装置ユニット８０の左側の流路に設けられていた普通入球口（スルーゲート）６７が削除されていると共に、右側の流路に設けられている普通入球口（スルーゲート）６７の見た目の態様が第６実施形態から変更されている。より具体的には、図１３９に示した通り、「ＧＯ」という文字を模した装飾が施された態様に変更されている。また、本第１２実施形態における遊技盤１３では、第６実施形態における左特定入賞口６５０Ｌａに代えて、左第２入球口６４０Ｌが設けられている。また、第１入球口６４に付随して設けられていた電動役物６４が削除されていると共に、可動部材６５０Ｌｂに代えて、電動役物６４０Ｌａが設けられている点で相違している。普通図柄の当たりになると、この電動役物６４０Ｌａが突出位置に所定期間（２秒間×１回、または２秒間×２回）配置されることにより、特定領域（第１入球口６４の下方の領域）に到達した遊技球が左第２入球口６４０Ｌへと入球し易い状態を形成する。

【１２８９】

本第１２実施形態では、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）になると、右打ちにより遊技を行うことを遊技者に報知するための画像（右打ち報知画像）が第３図柄表示装置８１に対して表示される。普通図柄の時短状態（時短遊技状態、確変遊技状態）において、右打ち報知画像を表示させるのは、盤面構成上、左打ちされて特定領域に到達した遊技球よりも右打ちされて特定領域に到達した遊技球の方が、左第２入球口６４０Ｌへと入球するまでの期間が短いためである。遊技球の発射方向と入球するまでの期間との対応関係については、上述した第７実施形態において図９５を参照して説明した内容であるので、ここでは簡単に説明するが、電動役物６４０Ｌａが突出位置に配置された状態で、右打ちされて特定領域に右方向から到達した遊技球は、電動役物６４０Ｌａの右上側から左下側へと下る向きの傾斜に沿って転動し、比較的短い期間で左第２入球口６４０Ｌへと入球する。これに対し、電動役物６４０Ｌａが突出位置に配置された状態で、左打ちされて特定領域に左方向から到達した遊技球は、電動役物６４０Ｌａが形成する傾斜とは逆方向に進行する（傾斜を登る向きに転動する）。その後、重力によって転動の勢いが削がれ、傾斜を登る向きの運動量が０になると、電動役物６４０Ｌ

ａが形成する傾斜に沿って左第２入球口６４０Ｌへと誘導される。つまり、右打ちされて特定領域に右方向から到達した遊技球に対して、左打ちされて左方向から到達した遊技球は、一旦傾斜を登ってから傾斜を下り始めるまでの間の期間が余分にかかるので、左第２入球口６４０Ｌに到達するまでの間の期間が長くなり易い。このため、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態において左打ちを行うと、普通図柄の当たりとなったことに基づく開放期間（電動役物６４０ａが突出位置に配置される期間）の間に特定領域に到達した遊技球が、開放期間の終了までに電動役物６４０Ｌａの形成する傾斜を下りきって左第２入球口６４０Ｌへと入球することが困難になる可能性がある。よって、本第１２実施形態では、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態の間、右打ち報知画像を表示させることにより、遊技者に対して右打ちにより遊技を行うことを促す構成としている。このように構成することで、遊技者に対して普通図柄の時短状態の間、右打ちを行わせることができるので、普通図柄の当たりに基づく開放期間の間に特定領域に到達した遊技球を、より短い期間で左第２入球口６４０Ｌへと誘導することができる。よって、普通図柄の時短状態における遊技をより効率的に行わせることができる。

【１２９０】

一方、普通図柄の時短状態が設定されない遊技状態においては、大当たり遊技の実行中も含め、特に発射方向の指定を行わないように構成している。大当たりの各ラウンドでは、ラウンド開始から３０秒間が経過するよりも前に規定個数（１０個）の遊技球を入球させることができれば、同じ個数の賞球を獲得することができる。ここで、遊技球は最短で０．６秒間隔で発射することができるので、１０個の遊技球を発射するのに要する期間は６秒前後である。また、左打ちにより発射されて左方向から可動部材６５０Ｒｂに到達した遊技球が、可動部材６５０Ｒｂの形成する右下方向に向かう向きの傾斜を流下して右特定入賞口６５０Ｒａへと入球するまでの期間は１秒程度となり、右打ちにより発射されて右方向から可動部材６５０Ｒｂに到達した遊技球が、可動部材６５０Ｒｂの形成する右下方向に向かう向きの傾斜を流下して右特定入賞口６５０Ｒａへと入球するまでの期間は３秒程度となる。このため、大当たり遊技の実行中に右打ちを行ったとしても、左打ちを行ったとしても、遊技球を連続して発射し続ければ、１０秒前後で１０個以上の遊技球を右特定入賞口６５０Ｒａへと入球させることができる。よって、発射方向にかかわらず、規定個数（１０個）の遊技球を規定時間（３０秒間）以内に右特定入賞口６５０Ｒａへと入球させることができる。

【１２９１】

なお、大当たり遊技の実行中であっても、普通入球口（スルーゲート）６７を遊技球が通過したことに基づいて実行される普通図柄の抽選で当たりになると、電動役物６４０Ｌａが突出位置へと可動される。即ち、可動部材６５０Ｒｂと、電動役物６４０Ｌａとが共に突出位置に配置された状態となる。この場合、可動部材６５０Ｒｂと、電動役物６４０Ｌａとが、それぞれの中間位置で交差した状態になるので、特定領域に到達した遊技球が、可動部材６５０Ｒｂの上半分と、電動役物６４０Ｌａの上半分とによって形成される領域内で滞留し易くなる状態を形成する。即ち、右特定入賞口６５０Ｒａにも、左第２入賞口６４０Ｌａにも遊技球を誘導することができない状態となる。この状態は、いずれの入球口（左第２入球口６４０Ｌ、右特定入賞口６５０Ｒａ）にも遊技球が入球できない状態であるため、基本的には遊技者にとって不利な状態といえる。しかしながら、電動役物６４０Ｌａが突出位置に配置されるタイミングによっては、遊技者にとって有利な状態にもなり得る。電動役物６４０Ｌａが突出位置に配置されるタイミングと、遊技者の有利度合いとの関係について、図１４０を参照して詳述する。

【１２９２】

図１４０（ａ）は、大当たりにおけるラウンド期間中（可動部材６５０Ｒｂが突出位置に可動されている期間中）において、普通図柄の当たりとなって（即ち、左第２入球口６４０Ｌの開放期間が開始されて）電動役物６４０ａが突出位置に可動された状態を示した図である。図１４０（ａ）に示した通り、電動役物６４０Ｌａと、可動部材６５０Ｒｂとの両方が突出位置に配置された状態になると、電動役物６４０Ｌａと、可動部材６５０Ｒ

ｂとが交差することにより、お互いに一方が成す傾斜を中間位置付近で妨げ合う（堰き止め合う）状態となる。言い換えれば、電動役物６４０Ｌａと、可動部材６５０Ｒｂとが交差する位置に向けて、左右両側から下る向きの傾斜を形成した状態となる。これにより、特定領域に到達した遊技球は、電動役物６４０Ｌａの上半分（右半分）と、可動部材６５０Ｒｂの上半分（左半分）とに妨げられて左第２入球口６４０Ｌにも、右特定入賞口６５０Ｒａにも入球不可能な状態となるので、電動役物６４０Ｌａ、および可動部材６５０Ｒｂのうち少なくとも一方が没入位置（埋没位置）に可動するまで遊技球が特定領域に残存し続ける。この状態（電動役物６４０Ｌａと、可動部材６５０Ｒｂとが共に突出位置に配置されている状態）となっている間は、特定領域に到達した遊技球がいずれの入球口へも入球することができない状態となるため、電動役物６４０Ｌａと、可動部材６５０Ｒｂとのうち一方のみが突出位置に配置されている状態に比較して、遊技者にとって不利な状態であると言える。なお、以降の説明では、簡略化のため、電動役物６４０Ｌａと、可動部材６５０Ｒｂとが共に突出位置に配置されている状態（大当たりのラウンド期間と普通図柄の当たりに伴う開放期間とが重複した状態）のことを、「突出重複状態」と称する。

【１２９３】

突出重複状態で遊技球を特定領域に向けて発射し続けると、複数の遊技球が電動役物６４０Ｌａの上半分と、可動部材６５０Ｒｂの上半分とによって形成される領域（上部領域）に貯留（停留）される。複数の遊技球が上部領域に貯留（停留）された状態で、電動役物６４０Ｌａ、および可動部材６５０Ｒｂのうち少なくとも一方が没入位置（埋没位置）に可動することで、貯留（停留）されていた遊技球がいずれかの入球口に向けて流下する。以下、重複突出状態において先に没入位置（埋没位置）に可動した部材の種別（電動役物６４０Ｌａ、可動部材６５０）毎に、上部領域に貯留（停留）されていた遊技球の流下経路を説明する。

【１２９４】

図１４０（ｂ）は、突出重複状態となった後で、普通図柄の当たりに伴う開放期間よりも先に大当たりのラウンドが終了して可動部材６５０Ｒｂが没入位置（埋没位置）に可動した場合を示した図である。なお、先に大当たりのラウンドが終了する場合とは、例えば、大当たりのラウンドが開始されてから３０秒間が経過する直前（例えば、２９秒経過時）に普通図柄の当たりとなって電動役物６４０Ｌａが突出位置に可動された場合や、普通図柄の当たりとなる直前に１０個目の遊技球が可動部材６５０Ｒｂの中間位置よりも下流側に転動し、普通図柄の当たりとなった直後に１０個目の遊技球が右特定入賞口６５０Ｒａへと入球した場合等である。

【１２９５】

突出重複状態において、先に可動部材６５０Ｒｂが没入位置（埋没位置）に可動すると、上部領域に貯留（停留）されていた遊技球は、電動役物６４０Ｌａが形成する傾斜により、左第２入球口６４０Ｌへと誘導される。これにより、複数の遊技球がまとめて左第２入球口６４０Ｌへと入球する。なお、左第２入球口６４０Ｌへと入球した場合に付与される賞球数は１個に設定されているので、入球した分の個数の遊技球がそのまま賞球として返ってくるに過ぎず、持ち球が増加することはない。つまり、右特定入賞口６５０Ｒａへと遊技球を入球させた場合（１個の入球に対して１０個の賞球が付与される場合）よりも有利度合いが少なくなる。特に、ラウンドが開始されてから３０秒間が経過する直前に電動役物６４０Ｌａが突出位置に可動され、電動役物６４０Ｌａが没入位置に可動されるよりも前に可動部材６５０Ｒｂが没入位置に可動された場合は、当該ラウンドにおける規定個数（１０個）未満の個数しか右特定入賞口６５０Ｒａへと入球させることができなくなってしまったことになるので、電動役物６４０Ｌａが突出位置に可動されなかった場合よりも、獲得できる賞球数の面で不利となる。

【１２９６】

図１４０（ｃ）は、突出重複状態となった後で、大当たりのラウンドが終了するよりも先に普通図柄の当たりに伴う開放期間が終了して、電動役物６４０Ｌａが没入位置（埋没位置）に可動した場合を示した図である。なお、先に普通図柄の当たりに伴う開放期間が

終了する場合とは、大当たりのラウンドが開始されてから２８秒間が経過するよりも前で、且つ、右特定入賞口６５０Ｒａに対して規定個数（１０個）の遊技球が入球していない状態において普通図柄の当たりになった場合である。この場合、上部領域に貯留（停留）されていた遊技球は、可動部材６５０Ｒｂが形成する傾斜により、右特定入賞口６５０Ｒａへと誘導される。このため、複数の遊技球が連続して右特定入賞口６５０Ｒａへと入球することになるので、特に、当該ラウンドで既に右特定入賞口６５０Ｒａへと入球済みの遊技球の個数と、上部領域に貯留されている遊技球の個数との合計が規定個数を上回っている場合、電動役物６４０Ｌａが没入位置に可動することで規定個数以上の遊技球を入球させることができる。即ち、１のラウンドにおける規定個数分以上の入球に対する賞球を払い出させることができるので、より多くの賞球を獲得することができる。よって、大当たり中に獲得できる賞球数が通常よりも多くなるため、遊技者にとって有利となる。

【１２９７】

ここで、本第１２実施形態では、大当たり中に普通図柄の当たりになると、電動役物６４０Ｌａに対して「２秒間×１回」の開放パターンが設定される。遊技球の最短の発射間隔は０．６秒間なので、電動役物６４０Ｌａが突出位置に配置される２秒間の間に遊技球を３個前後上部領域へと到達させることができる。よって、右特定入賞口６５０Ｒａへと遊技球が８個または９個入球した状態で電動役物６４０Ｌａが突出位置に配置された場合、高い確率で各ラウンドの規定の入球個数である１０個を上回る個数の遊技球を右特定入賞口６４０Ｌａへと入球させることができる。以降の説明では、簡略化のため、各ラウンドの規定の入球個数である１０個を上回る個数の遊技球を右特定入賞口６４０Ｌａへと入球させることを、「オーバー入賞させる」と称する。本第１２実施形態では、普通図柄の当たりになったと仮定した場合にオーバー入賞が発生し易くなる普通入球口（スルーゲート）６７に対する通過タイミングを遊技者に報知する演出（右打ちナビ演出、図１４１（ａ）参照）を実行可能に構成している。この右打ちナビ演出に従って遊技球をスルーゲート６７に通過させ、狙い通りに普通図柄の当たりになれば、オーバー入賞を発生させ易い状態（図１４０（ｃ）参照）となるので、大当たり遊技に対する遊技者の興趣をより向上させることができる。なお、遊技者が右打ちナビ演出に従って右打ちを行い、スルーゲート６７に遊技球を通過させた結果、普通図柄の当たりとなった場合は、当該普通図柄の当たりが開始された（電動役物６４０Ｌａが突出位置に可動された）ことに基づいて、上部領域へと遊技球を貯留することを促す演出（貯留演出、図１４１（ｂ）参照）が実行される。この貯留演出により、遊技者がより容易にオーバー入賞を狙うことができる。

【１２９８】

なお、図示については省略したが、電動役物６４０Ｌａと、可動部材６５０Ｒｂとがほぼ時間差無く没入位置（埋没位置）に可動した場合は、上部領域に貯留（停留）されていた遊技球が左第２入球口６４０Ｌ、および右特定入賞口６５０Ｒａのいずれにも入球することができず、遊技盤１３の下方に設けられたアウト口６６へと流下する。このため、電動役物６４０Ｌａと、可動部材６５０Ｒｂとが時間差無く（例えば、０．５秒間以内に）没入位置に可動する動作を行った場合、賞球を獲得することができず、且つ、保留球が増えることもないため、遊技者にとって最も不利となる。

【１２９９】

次に、図１４１（ａ）を参照して、上述した右打ちナビ演出の詳細について説明する。図１４１（ａ）は、右打ちナビ演出が発生した場合における第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。図１４１（ａ）に示した通り、大当たりのインターバル期間においては、主表示領域Ｄｍにおける表示領域ＨＲ８の下方に横長略長方形形状の表示領域ＨＲ２１が形成されると共に、表示領域ＨＲ９の下方に縦長略長方形形状の表示領域ＨＲ２２が形成される。図１４１（ａ）に示した通り、表示領域ＨＲ２１の内部には、「右打ちしてＧＯを通せ！！」という文字が表示される。また、表示領域ＨＲ２２の内部には、スルーゲート６７を模した画像と、そのスルーゲート６７を模した画像を通過する向きの矢印を模した画像とが表示されると共に、矢印を模した画像の内側に「通せ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、スルーゲート６７を遊技球が通るよう

に右打ちを行えば何らかの利点があるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１３００】

なお、本実施形態では、インターバル期間として設定される２秒間のうち、前半の１秒間の間、右打ちナビ演出を実行する構成としている。この１秒間の間に右打ちを行い、当該右打ちされた遊技球がスルーゲート６７を通過した場合、８個～９個の遊技球が右特定入賞口６５０Ｒａへと入球した状態で普通図柄の変動時間が経過する可能性を高めることができる。即ち、普通図柄の抽選で当たりになっていれば、８個～９個の遊技球が右特定入賞口６５０Ｒａへと入球した状態で電動役物６４０Ｌａが突出位置に配置される可能性が高くなるように構成している。上述した通り、８個～９個の遊技球が右特定入賞口６５０Ｒａへと入球した状態で電動役物６４０Ｌａが突出位置に可動すると、可動部材６５０Ｒｂと電動役物６４０Ｌａとの両方が突出位置に配置された突出重複状態となる。この突出重複状態の間に遊技球を発射し続けると、上部領域に対して３個前後の遊技球を貯留（停留）させることができる。この状態で開放期間（２秒間）が経過し、電動役物６４０Ｌａが没入位置に可動すると、貯留されていた遊技球がまとめて右特定入賞口６５０Ｒａに誘導されるので、オーバー入賞が発生する可能性が高くなる。よって、狙い通りにオーバー入賞が発生した場合には、遊技者の興趣をより向上させることができる。

【１３０１】

なお、本第１２実施形態において、普通図柄の当たりとなる確率は１／１０である。即ち、右打ちナビ演出に従って右打ちを行うと、平均して１０回に１回の割合で、８個～９個の遊技球が右特定入賞口６５０Ｒａへと入球した状態で突出重複状態にすることができる。突出重複状態の間には、上述した通り、３個前後の遊技球を上部領域に貯留することができるので、電動役物６４０Ｌａが没入位置に可動すると、平均して３個の遊技球が一度に右特定入賞口６５０Ｒａへと入球する。８個の遊技球が右特定入賞口６５０Ｒａに入球済みの状態で、追加で３個の遊技球が入球すると、規定個数（１０個）よりも１個余分に遊技球が右特定入賞口６５０Ｒａへと入球することになるので、払い出される賞球数が通常（規定個数の入球に対して払い出される賞球数）よりも１０個多くなる。また、９個の遊技球が右特定入賞口６５０Ｒａに入球済みの状態で、追加で３個の遊技球が入球すると、規定個数（１０個）よりも２個余分に遊技球が右特定入賞口６５０Ｒａへと入球することになるので、払い出される賞球数が通常（規定個数の入球に対して払い出される賞球数）よりも２０個多くなる。よって、１／１０の確率で、通常よりも１０個～２０個程度多くの賞球を獲得することができるので、大当たりのインターバル期間において、毎回右打ちナビ演出（図１４１（ａ）参照）に従って右打ちを行ってスルーゲート６７を通過させた方が、大当たり遊技の実行中に獲得可能となる賞球数の期待値が多くなる。従って、遊技者に対して右打ちナビ演出が実行された場合に積極的に右打ちを行わせることができる。

【１３０２】

次に、図１４１（ｂ）を参照して、上述した貯留演出の詳細について説明する。図１４１（ｂ）は、貯留演出が実行された場合における第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。この貯留演出は、大当たりの各ラウンド期間において、右特定入賞口６５０Ｒａに対して８個又は９個の遊技球が入球した状態で電動役物６４０Ｌａが突出位置に可動され、０．５秒間が経過した場合に実行される演出である。この貯留演出は、電動役物６４０Ｌａの開放期間の間に上部領域に遊技球を貯留させることを促し、オーバー入賞が発生し易い状態を形成するための演出である。

【１３０３】

図１４１（ｂ）に示した通り、貯留演出が実行されると、表示領域ＨＲ２１に対して、「交差部分に球が貯まる程お得！？」という文字が表示される。また、表示領域ＨＲ２２に対して、突出重複状態の電動役物６４０Ｌａ、および可動部材６５０Ｒｂを模した画像が表示されると共に、電動役物６４０Ｌａと、可動部材６５０Ｒｂとが交差する位置を向いた矢印を模した画像が表示される。この矢印を模した画像の内側には、「狙え！！」と

いう文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して突出重複状態の間に上部領域へと遊技球を積極的に発射させることができる。これにより、本第１２実施形態におけるパチンコ機１０での遊技をあまり行ったことがない遊技者でも、オーバー入賞を容易に発生させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１３０４】

なお、突出重複状態となった時点で即座に貯留演出を実行するのでなく、０．５秒間が経過してから貯留演出を実行する構成としているのは、突出重複状態となった直後に規定個数の遊技球が右特定入賞口６５０Ｒａへと入球し、ラウンドが終了してしまった場合に貯留演出が実行されることを防止する趣旨である。突出重複状態となる直前に可動部材６５０Ｒｂを流下している遊技球が存在した場合、当該遊技球は突出重複状態となってから０．５秒間以内に可動部材６５０Ｒｂを流下しきって右特定入賞口６５０Ｒａへと入球する。このため、突出重複状態となってから０．５秒間が経過してもラウンドが終了していない場合は、普通図柄の当たりに伴う開放期間が経過するまでは大当たりのラウンドが終了する可能性がないため、上部領域へと遊技球を貯留することにより、高確率でオーバー入賞を発生させることができる有利な状態である。よって、本第１２実施形態では、突出重複状態となってから０．５秒間が経過してもラウンドが終了していない場合にのみ、貯留演出を実行する構成としている。これにより、オーバー入賞が狙える場合にのみ正確に貯留演出を実行することができるので、貯留演出が実行された場合における遊技者の興趣をより向上させることができる。

【１３０５】

次に、図１４２を参照して、第１２実施形態における大当たりのラウンド期間中に普通図柄の当たりになる場合の演出態様の経時変化について説明する。図１４２に示した通り、大当たりのインターバル期間が開始されると、右打ちナビ演出（図１４１（ａ）参照）が実行される。この右打ちナビ演出は、１秒間に渡って実行される。この間に右打ちを行ってスルーゲート６７に遊技球を通過させ、普通図柄の抽選で当たりになると、オーバー入賞し易くなる状態を形成する。右打ちナビ演出を視認してから遊技球を発射するまで、および発射された遊技球がスルーゲート６７を通過するまでの期間を加味すると、スルーゲート６７を通過するタイミングはインターバル期間の後半（１秒経過時～２秒経過時）となることが大半である。なお、図１４２では、右打ちナビ演出の実行中に右打ちを行った結果、インターバル期間の開始から１．５秒経過時にスルーゲート６７を遊技球が通過した場合を例示している。

【１３０６】

右打ちナビ演出が実行されてから１秒間が経過すると、右打ちナビ演出が終了して通常のインターバル演出に切り替わる。そして、更に１秒間が経過すると、インターバル期間（２秒間）が経過して次のラウンドが開始される。ラウンドが開始されると、可動部材６５０Ｒｂが突出位置に可動されて右特定入賞口６５０Ｒａが入球可能な状態となる。上述した通り、遊技球の発射間隔は最短で０．６秒間であるので、遊技者が遊技球を最短の発射間隔で発射し続けると、右特定入賞口６５０Ｒａに対しては、約０．６秒間間隔で遊技球が入球する。このため、大当たりのラウンドが開始されてから５秒前後で、８個ないし９個の遊技球が右特定入賞口６５０Ｒａに入球済みの状態となる。本第１２実施形態において、大当たり遊技の実行中における普通図柄の変動時間は５．５秒間が設定されるので、ラウンド開始後、４．５秒～５．５秒経過時に普通図柄の変動期間が経過する（普通図柄の当たりであれば、電動役物６４０Ｌａが突出位置に可動される）。このため、普通図柄の抽選で当たりになっていれば、８個前後の遊技球が右特定入賞口６５０Ｒａに入球済みの状態で電動役物６４０Ｌａが突出位置に可動された状態となる。なお、図１４２では、８個の遊技球が入球（入賞）済みの状態で電動役物６４０Ｌａが突出位置に可動した場合を例示している。

【１３０７】

図１４２に示した通り、電動役物６４０Ｌａの開放期間が開始されてから０．５秒間が

経過し、大当たりのラウンド期間が終了していなければ、貯留演出（図１４１（ｂ）参照）が開始される。この貯留演出の実行中に遊技球を発射することで、上部領域に３個前後の遊技球を貯留（停留）させることができる。貯留演出は、電動役物６４０Ｌａの開放期間（突出位置に配置される期間である２秒間）が経過すると同時に終了される。電動役物６４０Ｌａが没入位置（埋没位置）に可動すると、上部領域に貯留されていた遊技球が一度に右特定入賞口６５０Ｒａへと誘導される。そして、０．５秒程度でほぼ時間差なく右特定入賞口６５０Ｒａへと入球する。これにより、大当たりの１のラウンドにおける右特定入賞口６５０Ｒａへの規定の入球個数（１０個）を超えて、遊技球を入球（入賞）させることが可能となる。よって、遊技者の大当たり遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１３０８】

＜第１２実施形態の電気的構成＞

次いで、図１４３を参照して、本第１２実施形態における音声ランプ制御装置１１３に設けられているＲＡＭ２２３の構成について説明する。図１４３は、第１２実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図１４３に示した通り、本第１２実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成は、第６実施形態（および第１実施形態）におけるＲＡＭ２２３の構成（図１４（ｂ）参照）に対して、貯留演出待機フラグ２２３ｂａと、待機期間タイマ２２３ｂｂと、入賞個数カウンタ２２３ｂｃとが設けられている点で相違している。

【１３０９】

貯留演出待機フラグ２２３ｂａは、貯留演出（図１４１（ｂ）参照）の実行条件が成立してから、実際に貯留演出を開始させるまでの間の待機期間（０．５秒間）であるか否かを示すフラグである。この貯留演出待機フラグ２２３ｂａがオンであれば、貯留演出を開始させるまでの間の待機期間であることを示し、オフであれば、待機期間ではないことを示す。上述した通り、貯留演出は、大当たりのラウンド期間中、且つ、右特定入賞口６５０Ｒａに８個又は９個の遊技球が入球済みの状態で、電動役物６４０Ｌａが突出位置に配置されることで実行条件が成立し、この貯留演出待機フラグ２２３ｂａがオンに設定される（図１４９のＳ５７０４参照）。この状態で、大当たりのラウンドが終了せずに待機期間（０．５秒間）が経過すると、貯留演出が開始されると共に、貯留演出待機フラグ２２３ｂａがオフに設定される（図１４７のＳ５６１０参照）。また、待機期間の間に大当たりのラウンドが終了した場合も、この貯留演出待機フラグ２２３ｂａがオフに設定される（図１４７のＳ５６０４参照）。

【１３１０】

待機期間タイマ２２３ｂｂは、貯留演出（図１４１（ｂ）参照）の実行条件が成立してから、実際に貯留演出を開始させるまでの間の待機期間を計時するためのタイマである。この待機期間タイマ２２３ｂｂには、待機期間の開始時に０．５秒間に対応するタイマ値が設定される（図１４９のＳ５７０５参照）。待機期間中は、大当たり中処理が実行される毎にこの待機期間タイマ２２３ｂｂが更新され（図１４７のＳ５６０７参照）、タイマ値が０に更新されると、貯留演出の実行が開始される（図１４７のＳ５６０９参照）。また、待機期間タイマ２２３ｂｂは、待機期間が経過するよりも前にラウンドが終了した場合に、０にリセットされる（図１４７のＳ５６０４参照）。

【１３１１】

入賞個数カウンタ２２３ｂｃは、大当たりの各ラウンドにおいて右特定入賞口６５０Ｒａへの入賞個数をカウントするためのカウンタである。この入賞個数カウンタ２２３ｂｃは、初期値が０に設定されており、右特定入賞口６５０Ｒａへの入賞（入球）が主制御装置１１０により検出されて、大開放口入賞コマンドにより当該入賞が通知される毎に値が１ずつ加算されて更新される（図１５０のＳ４９７２参照）。また、この入賞個数カウンタ２２３ｂｃは、大当たりの各ラウンドが終了する毎に、値が０にリセットされる（図１４７のＳ５６０３参照）。大当たりのラウンド期間中に普通図柄の当たりとなって電動役物６４０Ｌａが突出位置に可動された場合は、この入賞個数カウンタ２２３ｂｃのカウン

タ値が参照され、値が８又は９であれば（即ち、当該ラウンドにおいて右特定入賞口６５０Ｒａへの入賞個数が８個又は９個であれば）、待機期間が設定される（図１４９のＳ５７０４参照）。

【１３１２】

＜第１２実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１４４を参照して、本第１２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理について説明する。図１４４は、第６実施形態（および第１実施形態）における普通図柄変動処理（図２６参照）に代えて実行される普通図柄変動処理１２（Ｓ１５１）を示したフローチャートである。この第１２実施形態における普通図柄変動処理１２（Ｓ１５１）のうち、Ｓ５０１～Ｓ５１５，Ｓ５１７～Ｓ５２０、およびＳ５２３の各処理では、それぞれ第６実施形態（および第１実施形態）における普通図柄変動処理（図２６参照）のＳ５０１～Ｓ５１５，Ｓ５１７～Ｓ５２０、およびＳ５２３の各処理と同一の処理が実行される。

【１３１３】

また、本第１２実施形態における普通図柄変動処理１２（図１４４参照）では、Ｓ５１４の処理において、普通図柄の時短状態中でない（確変フラグ２０３ｅがオフであり、且つ、時短中カウンタ２０３ｆの値が０である）と判別した場合は（Ｓ５１４：Ｎｏ）、普通図柄の変動時間を５．５秒間に設定して（Ｓ５４１）、本処理を終了する。この５．５秒間は、上述した通り、大当たりのインターバル期間中に実行される右打ちナビ演出（図１４１（ａ）参照）に従って右打ちにより遊技球をスルーゲート６７に通過させた場合に、変動終了タイミングで右特定入賞口６４０Ｒａに８個又は９個の遊技球が入球済みの状態となっている可能性が高くなる変動期間である。

【１３１４】

また、本第１２実施形態における普通図柄変動処理１２（図１４４参照）では、Ｓ５２０の処理において、普通図柄の時短中でない（確変フラグ２０３ｅがオフであり、且つ、時短中カウンタ２０３ｆの値が０である）と判別した場合は（Ｓ５２０：Ｎｏ）、電動役物６４０Ｌａの開放パターンとして、「２秒間×１回」の開放時間および回数の開放パターンを設定し（Ｓ５４２）、処理をＳ５２３へと移行する。一方、Ｓ５２０の処理において、普通図柄の時短中である（確変フラグ２０３ｅがオンであるか、又は、時短中カウンタ２０３ｆの値が１以上である）と判別した場合は（Ｓ５２０：Ｙｅｓ）、電動役物６４０ａの開放パターンとして、「２秒間×２回」の開放時間および回数の開放パターンを設定し（Ｓ５４３）、処理をＳ５２３へと移行する。

【１３１５】

また、本第１２実施形態における普通図柄変動処理１２（図１４４参照）では、Ｓ５２３の処理が終了すると、電動役物６４０Ｌａの開放期間（突出位置に配置された状態）が開始されたことを音声ランプ制御装置１１３に通知するための普図開放コマンドを設定して（Ｓ５４４）、本処理を終了する。ここで設定された普図開放コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図３０参照）の外部出力処理（Ｓ９０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、普図開放コマンドを受信すると、大当たりにおいて右特定入賞口６５０Ｒａに８個又は９個の遊技球が入球した状態であるか（即ち、オーバー入賞を狙えるタイミングで電動役物６４０Ｌａが突出位置に可動されたか）を判別し、オーバー入賞を狙えるタイミングであれば、貯留演出（図１４１（ｂ）参照）の待機期間を設定する。

【１３１６】

＜第１２実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１４５から図１５１を参照して、本第１２実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１４５を参照して、本第１２実施形態におけるメイン処理１２について説明する。このメイン処理１２は、第６実施形態（および第１実施形態）におけるメイン処理（図３３参照）に

代えて実行される処理である。

【１３１７】

この第１２実施形態におけるメイン処理１２（図１４５参照）のうち、Ｓ４００１～Ｓ４０１１、およびＳ４０１４～Ｓ４０１９の各処理では、それぞれ第６実施形態（および第１実施形態）におけるメイン処理（図３３参照）のＳ４００１～Ｓ４０１１、およびＳ４０１４～Ｓ４０１９の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１２実施形態におけるメイン処理１２（図１４５参照）では、Ｓ４０１１の処理が終了すると、第６実施形態（および第１実施形態）における演出更新処理（図３６参照）に代えて演出更新処理１２を実行し（Ｓ４０８１）、次いで、第６実施形態（および第１実施形態）におけるコマンド判定処理（図４１参照）に代えてコマンド判定処理１２を実行して（Ｓ４０８２）、処理をＳ４０１４へと移行する。これらの演出更新処理１２（Ｓ４０８１）、およびコマンド判定処理１２（Ｓ４０８２）の詳細については、それぞれ図１４６～図１５１を参照して説明する。

【１３１８】

まず、図１４６を参照して、上述した演出更新処理１２（Ｓ４０８１）の詳細について説明を行う。この演出更新処理１２（Ｓ４０８１）は、第６実施形態（および第１実施形態）における演出更新処理（図３６参照）に代えて実行される処理であり、各種演出の実行中に表示態様等の更新を行うための処理である。この第１２実施形態における演出更新処理１２（Ｓ４０８１）のうち、Ｓ４３０１～Ｓ４３１１の各処理では、それぞれ第６実施形態（および第１実施形態）における演出更新処理（図３６参照）のＳ４３０１～Ｓ４３１１の各処理と同一の処理が実行される。

【１３１９】

また、本第１２実施形態における演出更新処理１２（図１４６参照）では、Ｓ４３０１の処理において、変動表示の実行中ではないと判別した場合（Ｓ４３０１：Ｎｏ）、大当たり中における演出態様の更新を行うための大当たり中処理を実行して（Ｓ４３５１）、本処理を終了する。この大当たり中処理（Ｓ４３５１）の詳細について、図１４７を参照して説明する。

【１３２０】

図１４７は、大当たり中処理（Ｓ４３５１）を示したフローチャートである。この大当たり中処理（Ｓ４３５１）では、まず、大当たり遊技の実行中であるか否かを判別し（Ｓ５６０１）、大当たり遊技の実行中ではないと判別した場合は（Ｓ５６０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ５６０１の処理において、大当たり遊技の実行中であると判別した場合は（Ｓ５６０１：Ｙｅｓ）、次いで、大当たりのラウンドが終了するタイミングであるか否かを判別し（Ｓ５６０２）、ラウンドの終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ５６０２：Ｙｅｓ）、入賞個数カウンタ２２３ｂｃの値を０にリセットする（Ｓ５６０３）。次いで、貯留演出待機フラグ２２３ｂａをオフに設定すると共に、待機期間タイマ２２３ｂｂのタイマ値を０にリセットし（Ｓ５６０４）、終了したラウンドが最終ラウンドであるか否かを判別する（Ｓ５６０５）。

【１３２１】

Ｓ５６０５の処理において、終了したラウンドが最終ラウンドではないと判別した場合は（Ｓ５６０３：Ｎｏ）、新たなインターバル期間の開始タイミングであることを意味するので、右打ちナビ演出（図１４１（ａ）参照）の開始を設定して（Ｓ５６０６）、本処理を終了する。一方、Ｓ５６０５の処理において、最終ラウンドの終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ５６０３：Ｙｅｓ）、次のラウンドが存在せず、右打ちしてスルーゲート６７に遊技球を通過させてもオーバー入賞を発生させることができないので、Ｓ５６０６の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【１３２２】

これに対し、Ｓ５６０２の処理において、大当たりにおけるラウンド期間の終了タイミングではないと判別した場合は（Ｓ５６０２：Ｎｏ）、次いで、貯留演出待機フラグ２２３ｂａがオンであるか（即ち、貯留演出の実行開始を待機する待機期間であるか）否かを

判別する（Ｓ５６０７）。Ｓ５６０７の処理において、貯留演出待機フラグ２２３ｂａがオフであると判別した場合は（Ｓ５６０７）、待機期間ではないことを意味し、貯留演出を実行する可能性がないため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ５６０７の処理において、貯留演出待機フラグ２２３ｂａがオンであると判別した場合は（Ｓ５６０７：Ｙｅｓ）、まず、待機期間タイマ２２３ｂｂの値を１減算することで更新し（Ｓ５６０８）、次いで、減算後のタイマ値が０になったか否かを判別する（Ｓ５６０９）。

【１３２３】

Ｓ５６０９の処理において、減算後のタイマ値が０になったと判別した場合は（Ｓ５６０９：Ｙｅｓ）、待機期間が経過したことを意味するので、貯留演出の開始を設定し（Ｓ５６１０）、貯留待機フラグ２２３ｂａをオフに設定して（Ｓ５６１１）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ５６０９の処理において、減算後の待機期間タイマ２２３ｂｂのタイマ値が０ではないと判別した場合は（Ｓ５６０９：Ｎｏ）、貯留演出の開始タイミングではないことを意味するので、Ｓ５６１０，Ｓ５６１１の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【１３２４】

この大当たり中処理（図１４７参照）を実行することで、待機期間の経過を正確に判断して貯留演出の実行を設定することができる。待機演出を実行することにより、オーバー入賞をより容易に発生させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１３２５】

次に、図１４８を参照して、本第１２実施形態におけるコマンド判定処理１２（Ｓ４０８２）について説明する。このコマンド判定処理１２（Ｓ４０８２）は、第６実施形態（および第１実施形態）におけるコマンド判定処理（図４１参照）に代えて実行され、主制御装置１１０から受信したコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。この第１２実施形態におけるコマンド判定処理１２（Ｓ４０８２）のうち、Ｓ４９０１～Ｓ４９１０、およびＳ４９１８の各処理では、それぞれ第６実施形態（および第１実施形態）におけるコマンド判定処理（図４１参照）のＳ４９０１～Ｓ４９１０、およびＳ４９１８の各処理と同一の処理が実行される。

【１３２６】

また、本第１２実施形態におけるコマンド判定処理１２（図１４８参照）では、Ｓ４９０９の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に入賞情報コマンドが含まれていないと判別した場合に（Ｓ４９０９：Ｎｏ）、次いで、受信したコマンドの中に普図開放コマンドが含まれているか否かを判別する（Ｓ４９６１）。Ｓ４９６１の処理において、普図開放コマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ４９６１：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たりとなったことに基づく開放期間が開始されることを意味するので、開放期間の開始タイミングに応じた制御を実行するための普図開放コマンド処理を実行して（Ｓ４９６２）、本処理を終了する。この普図開放コマンド処理（Ｓ４９６２）の詳細については、図１４９を参照して後述する。

【１３２７】

また、本第１２実施形態におけるコマンド判定処理１２（図１４８参照）では、Ｓ４９６１の処理において、主制御装置１１０から受信した未処理のコマンドの中に普図開放コマンドが含まれていないと判別した場合（Ｓ４９６１：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に当たり関連のコマンドが含まれているか否かを判別する（Ｓ４９６３）。Ｓ４９６３の処理において、未処理のコマンドの中に当たり関連のコマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ４９６３：Ｙｅｓ）、当たり関連のコマンドの種別に応じた制御を行うための当たり関連コマンド処理１２を実行して（Ｓ４９６４）、本処理を終了する。この当たり関連コマンド処理１２（Ｓ４９６４）の詳細については、図１５０を参照して後述する。

【１３２８】

また、本第１２実施形態におけるコマンド判定処理１２（図１４８参照）では、Ｓ４９

６３の処理において、当たり関連のコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４９６３：Ｎｏ）、次に、主制御装置１１０から受信した未処理のコマンドの中に状態コマンドが含まれているか否かを判別する（Ｓ４９６５）。この状態コマンドは、遊技状態が変更されたことを示すコマンドである。具体的には、確変大当たりが終了して確変遊技状態が設定されると、確変遊技状態への移行を示す状態コマンドが出力され、通常大当たりが終了して時短遊技状態が設定されると、時短遊技状態への移行を示す状態コマンドが出力され、時短遊技状態において１００回の特別図柄の抽選が終了して通常遊技状態に移行すると、通常遊技状態への移行を示す状態コマンドが出力される。

【１３２９】

Ｓ４９６５の処理において、未処理のコマンドの中に状態コマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ４９６５：Ｙｅｓ）、状態コマンドにより通知された遊技状態に応じた制御を行うための状態コマンド処理を実行して（Ｓ４９６６）、本処理を終了する。この状態コマンド処理（Ｓ４９６６）の詳細については、図１５１を参照して後述する。一方、Ｓ４９６５の処理において、未処理のコマンドの中に状態コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ４９６５：Ｎｏ）、処理をＳ４９１８へと移行する。

【１３３０】

次に、図１４９を参照して、上述した普図開放コマンド処理（Ｓ４９６２）の詳細について説明を行う。この普図開放コマンド処理（Ｓ４９６２）は、上述した通り、開放期間の開始タイミングに応じた制御を実行するための処理である。この普図開放コマンド処理（Ｓ４９６２）では、まず、大当たり中であるか否かを判別し（Ｓ５７０１）、大当たり中であると判別した場合は（Ｓ５７０１：Ｙｅｓ）、次いで、大当たりのラウンド期間中であるか否かを判別する（Ｓ５７０２）。Ｓ５７０２の処理において、ラウンド期間中であると判別した場合は（Ｓ５７０２：Ｙｅｓ）、次に、入賞個数カウンタ２２３ｂｃの値が８又は９のどちらかであるか否かを判別し（Ｓ５７０３）、カウンタ値が８又は９であれば（Ｓ５７０３：Ｙｅｓ）、貯留演出待機フラグ２２３ｂａをオンに設定することにより、貯留演出の待機期間を設定する（Ｓ５７０４）。そして、待機期間タイマ２２３ｂｂに０．５秒間に対応するタイマ値を設定して（Ｓ５７０５）、本処理を終了する。これに対して、Ｓ５７０１の処理において、大当たり遊技の実行中でないと判別した場合や（Ｓ５７０１：Ｎｏ）、Ｓ５７０２の処理においてラウンド期間中でないと判別した場合（Ｓ５７０２：Ｎｏ）、Ｓ５７０３の処理において入賞個数カウンタ２２３ｂｃの値が８でも９でもないと判別した場合は（Ｓ５７０３：Ｎｏ）、貯留演出の待機期間を設定せずに、そのまま本処理を終了する。

【１３３１】

この普図開放コマンド処理（図１４９参照）を実行することで、オーバー入賞が狙えるタイミングで普通図柄の当たりになって電動役物６４０Ｌａが突出位置に可動された場合に、貯留演出の実行を設定することができる。これにより、遊技者に対してオーバー入賞のチャンスであることを容易に理解させることができる。

【１３３２】

次に、図１５０を参照して、上述した当たり関連コマンド処理１２（Ｓ４９２２）の詳細について説明する。この当たり関連コマンド処理１２（Ｓ４９６４）は、上述した通り、主制御装置１１０から受信した当たりに関連するコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。この当たり関連コマンド処理１２（Ｓ４９６４）のうち、Ｓ４９１１～Ｓ４９１７の各処理は、第６実施形態（および第１実施形態）におけるコマンド判定処理（図４１参照）の中で実行していたＳ４９１１～Ｓ４９１７の各処理をそのまま移植しているに過ぎないので、ここではその詳細な説明については省略する。

【１３３３】

第１２実施形態における当たり関連コマンド処理（図１５０参照）では、Ｓ４９１３の処理において、主制御装置１１０から受信した未処理のコマンドの中にラウンド数コマンドが含まれていないと判別した場合に（Ｓ４９１３：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に大開放口入賞コマンドが含まれているか否かを判別する（Ｓ４９７１）。なお、大

開放口入賞コマンドは、上述した通り、本第１２実施形態における大当たり遊技の実行中に、右特定入賞口６５０Ｒａへの入球（入賞）を検出する毎に主制御装置１１０から出力されるコマンドである。

【１３３４】

Ｓ４９７１の処理において、未処理のコマンドの中に大開放口入賞コマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ４９７１：Ｙｅｓ）、入賞個数カウンタ２２３ｂｃの値に１を加算して（Ｓ４９７２）、本処理を終了する。一方、Ｓ４９７１の処理において、未処理のコマンドの中に大開放口入賞コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ４９７１：Ｎｏ）、処理をＳ４９１６へと移行する。この当たり関連コマンド処理１２（図１５０参照）を実行することにより、右特定入賞口６５０Ｒａに遊技球が入賞する毎に、音声ランプ制御装置１１３側でも入賞個数を正確に把握することができる。

【１３３５】

次に、図１５１を参照して、上述した状態コマンド処理（Ｓ４９６６）について説明する。この状態コマンド処理（Ｓ４９６６）は、上述した通り、状態コマンドにより通知された遊技状態に応じた制御を行うための処理である。この状態コマンド処理（Ｓ４９６６）では、まず、状態コマンドにより通知された遊技状態が時短遊技状態であるか否かを判別して（Ｓ５８０１）、時短遊技状態への移行を示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ５８０１：Ｙｅｓ）、処理をＳ５８０３へと移行する。一方、Ｓ５８０１の処理において、時短遊技状態への移行を示すコマンドではないと判別した場合は（Ｓ５８０１：Ｎｏ）、次いで、確変遊技状態への移行を示すコマンドであるか否かを判別し（Ｓ５８０２）、確変遊技状態への移行を示すコマンドであれば（Ｓ５８０２：Ｙｅｓ）、処理をＳ５８０３へと移行する。時短遊技状態、または確変遊技状態への移行が通知された場合に実行されるＳ５８０３の処理では、右打ち状態の開始を示す右打ち報知画像の表示を設定し（Ｓ５８０３）、本処理を終了する。

【１３３６】

なお、普通図柄の時短状態が設定される時短遊技状態、および確変遊技状態において右打ち報知画像を表示させるのは、より効率的に左第２入球口６４０Ｌへと遊技球を入球させるためである。即ち、上述した通り、電動役物６４０Ｌａが突出位置に配置されている間に左打ちを行うと、普通図柄の当たりとなったことに基づく開放期間（電動役物６４０ａが突出位置に配置される期間）の間に特定領域に到達した遊技球が、開放期間の終了までに電動役物６４０Ｌａの形成する傾斜を下りきって左第２入球口６４０Ｌへと入球することが困難になる可能性がある。よって、本第１２実施形態では、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態の間、右打ち報知画像を表示させることにより、遊技者に対して右打ちにより遊技を行うことを促す構成としている。このように構成することで、遊技者に対して普通図柄の時短状態の間、右打ちを行わせることができるので、普通図柄の当たりに基づく開放期間の間に特定領域に到達した遊技球を、より短い期間で左第２入球口６４０Ｌへと誘導することができる。よって、普通図柄の時短状態における遊技をより効率的に行わせることができる。

【１３３７】

これに対し、Ｓ５８０２の処理において、確変遊技状態への移行を示すコマンドではないと判別した場合は（Ｓ５８０２：Ｎｏ）、次いで、通常遊技状態への移行を示すコマンドであるか否かを判別し（Ｓ５８０４）、通常遊技状態への移行を示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ５８０４：Ｙｅｓ）、右打ち状態が終了したことを報知するための画像の表示を設定して（Ｓ５８０５）、本処理を終了する。一方、Ｓ５８０４の処理において、通常遊技状態への移行を示すコマンドではないと判別した場合合は、Ｓ５８０５の処理をスキップしてそのまま本処理を終了する。

【１３３８】

以上説明した通り、第１２実施形態におけるパチンコ機１０では、左第２入球口６４０Ｌと、右特定入賞口６５０Ｒａとを対向させて配置させ、普通図柄の当たりとなった場合には、左第２入球口６４０Ｌと、右特定入賞口６５０Ｒａとの間に設けられている電動役

物６４０Ｌａを突出動作させることにより、左第２入球口６４０Ｌへと向かって下る向きの傾斜を形成する構成としている。そして、普通図柄の時短状態が設定される時短遊技状態、および確変遊技状態では、電動役物６４０Ｌａが形成する傾斜の向きと、遊技球の流下方向とを一致させるために、遊技者に対して右打ちを報知する（右打ち報知画像を表示させる）構成としている。このように構成することで、電動役物６４０Ｌａに到達した遊技球が電動役物６４０Ｌａの形成する傾斜を流下するのに要する期間を最低限にすることができるので、発射された遊技球を効率良く左第２入球口６４０Ｌへと入球させることができる。よって、時短遊技状態、および確変遊技状態における遊技を効率良く進めさせることができる。

【１３３９】

また、本第１２実施形態では、大当たり遊技の実行中における特定のタイミングで普通図柄の当たりになると、当該大当たり遊技において通常よりも多くの賞球を獲得することが可能となる特別な状態を形成する。より具体的には、大当たりの各ラウンドにおいて、右特定入賞口６５０Ｒａへと遊技球が８個または９個入球した状態（即ち、各ラウンドの上限の入賞個数である１０個に対する残りの入球回数が２個以下の状態）で普通図柄の当たりとなり、電動役物６４０Ｌａが突出位置に可動すると、普通図柄の当たりに基づく開放期間（２秒間）の間、電動役物６４０Ｌａと、可動部材６５０Ｒｂとの両方が突出された状態となり、右特定入賞口６５０Ｒａにも、左第２入球口６４０Ｌにも遊技球が誘導されない代わりに、電動役物６４０Ｌａと、可動部材６５０Ｒｂとの交差位置周辺に対して遊技球を貯留（蓄積）させることが可能になる。この状態で電動役物６４０Ｌａが閉鎖されると（即ち、普通図柄の当たりに基づく開放期間が経過すると）、貯留（蓄積）されていた遊技球が可動部材６５０Ｒｂにより右特定入賞口６５０Ｒａへと誘導されることにより、オーバー入賞を発生させることが可能となる。これにより、大当たり遊技の実行中における遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。加えて、本第１２実施形態では、右特定入賞口６５０Ｒａに遊技球が８個又は９個入賞した状態で普通図柄の変動期間が経過する可能性が高くなるスルーゲート６７への発射タイミングを右打ちナビ演出（図１４１（ａ）参照）により遊技者に報知する構成としている。これにより、遊技者に対して右打ちナビ演出が実行される毎に積極的にスルーゲート６７を狙って遊技球を発射させることができるので、大当たり遊技が単調となってしまうことを防止（抑制）することができる。

【１３４０】

なお、本第１２実施形態では、大当たり遊技の実行中に、右打ちナビ演出や貯留演出が表示されている場合を除き、遊技方法（発射方法）を指定しない構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、右打ちナビ演出が実行されている場合以外、左打ちを行うように報知する構成としてもよい。このように構成することで、可動部材６５０Ｒｂが形成する傾斜と、特定領域に入射した遊技球の流下方向とを一致させることができるので、右特定入賞口６５０Ｒａへと遊技球が入球するまでの期間をより短縮することができる。よって、大当たり遊技をよりスピーディーに進行させることができる。また、スルーゲート６７は可変表示装置ユニット８０に対して正面視右側の流路にのみ設けられているので、右打ちナビ演出が実行されている場合以外、左打ちを行うように報知することで、大当たり中に頻繁に普通図柄の当たりとなってしまうことを防止することができる。上述した通り、大当たりのラウンド期間中に普通図柄の当たりになると、突出重複状態（図１４０（ａ）参照）となり、左第２入球口６４０Ｌにも、右特定入賞口６５０Ｒａにも遊技球が入球不可能な状態となる。このため、右特定入賞口６５０Ｒａに対して遊技球が８個又は９個入球済みの状態以外においては、右特定入賞口６５０Ｒａへと遊技球を入球させることができない上に、オーバー入賞を狙うことも困難な状態となるので、遊技者にとって好ましくない状態となってしまう。これに対して、右打ちナビ演出が実行されていない場合に左打ちを報知する構成としておけば、無駄に（即ち、オーバー入賞を狙うことが困難なタイミングで）普通図柄の当たりになってしまい、遊技球を右特定入賞口６５０Ｒａへと入球させることを邪魔されてしまうことを防止することができる。

【１３４１】
本第１２実施形態では、左第２入球口６４０Ｌと、と、右特定入賞口６５０Ｒａとを対向させて配置し、これらの中間に設けられた電動役物６４０Ｌａと、可動部材６５０Ｒｂとの可動位置の組み合わせに応じて入球可能となる入球口（遊技者にとっての有利度合い）が可変する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第２入球口と、特定入賞口とを上下方向に並べて配置し、入球口の開閉状態の組み合わせにより入球し易い入球口が可変する構成としてもよい。より具体的には、例えば、１の流路の上流に第２入球口を設けると共に、下流に特定入賞口を設ける構成とし、第２入球口が開放されている状態では、特定入賞口が開放されているか否かによらず、特定入賞口へと遊技球が入球し難くなるように構成してもよい。また、逆に、特定入賞口を上流側、第２入球口を下流側に配置し、特定入賞口が開放されている状態では、第２入球口が開放されているか否かによらず、第２入球口に遊技球が入球し難くなるように構成してもよい。また、この入球口を縦に並べて配置させる場合において、２つの入球口は、遊技球が入球するよりも入球しない方が遊技者にとって有利となるもので構成してもよい。具体的には、例えば、遊技球の入球に対して付与される賞球数が少ない（１個や０個の）入球口で構成すると共に、各入球口の下流には、遊技球の入球に対して付与される賞球数が多い（例えば、１０個の）一般入賞口を配置させる構成としてもよい。このように構成することで、各入球口が共に開放されている場合に一般入賞口に最も入賞し難くなる。即ち、片方の入球口のみが開放されている場合や、両方の入球口が閉鎖されている場合よりも、遊技球が一般入賞口まで到達し難くなる。よって、各入球口が共に開放されている状態を遊技者にとって最も不利な状態とすることができるので、各入球口が開放されないことを期待して遊技を行わせることができるという斬新な遊技性を実現できる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１３４２】
＜第１２実施形態の変形例＞
次に、図１５２、および図１５３を参照して、第１２実施形態の変形例について説明する。上述した第１２実施形態におけるパチンコ機１０では、左第２入球口６４０Ｌと、右特定入賞口６５０Ｒａとを対向させて配置し、これらの中間に電動役物６４０Ｌａと、可動部材６５０Ｒｂとを設ける構成としていた。そして、普通図柄の当たり時には、電動役物６４０Ｌａが突出位置に配置されることで左第２入球口６４０Ｌに向かって下る向きの傾斜を形成する一方で、大当たりのラウンド期間中は、可動部材６５０Ｒｂが突出位置に配置されることで右特定入賞口６５０Ｒａに向かって下る向きの傾斜を形成する構成としている。また、大当たりのラウンド期間中に普通図柄の当たりになることで、電動役物６４０Ｌａと可動部材６５０Ｒｂとの両方が突出位置に配置され、電動役物６４０Ｌａと可動部材６５０Ｒｂとの上側の上部領域に遊技球を貯留（停留）させることが可能な突出重複状態を形成する。遊技球が右特定入賞口６５０Ｒａに対して８個または９個入球済みの状態で突出重複状態となり、上部領域に遊技球を複数貯留することで、電動役物６４０Ｌａの開放期間の経過時に右特定入賞口６５０Ｒａへと遊技球を、規定個数（１０個）を超えて入賞させることが可能に構成していた。これにより、普通図柄の当たりとなるタイミングに注目して遊技を行わせることができる構成としていた。

【１３４３】
これに対して第１２実施形態の変形例におけるパチンコ機１０では、対向させて配置されている左第２入球口６４０Ｌと、右特定入賞口６５０Ｒａとに、それぞれを開閉可能な開閉板６４００Ｌａ、および開閉板６５００Ｒｂを設ける構成としている。開閉板６４００Ｌａと、開閉板６５００Ｒｂとは、互いに干渉し合わない構造となっており、普通図柄の当たりと大当たりのラウンド期間とが重複した場合にも、一方の開閉板が他方の入球口への入球を妨げずに開放可能に構成されている。このように構成することで、大当たり遊技の実行中に普通図柄の当たりになった場合（即ち、左第２入球口６４０Ｌの開放条件と右特定入賞口６５０Ｒａの開放条件とが重複して成立した場合）であっても、左第２入球口６４０Ｌにも、右特定入賞口６５０Ｒａにも遊技球を入球可能とすることができる。よ

って、普通図柄の当たりとなる頻度によらず、大当たり遊技の実行中における遊技を効率良く進めることができる。

【１３４４】

この第１２実施形態の変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の盤面構成について、図１５２を参照して説明する。図１５２は、第１２実施形態の変形例における遊技盤１３の正面図である。図１５２に示した通り、本変形例では、左第２入球口６４０Ｌと、右特定入賞口６５０Ｒａとの間に、正面視略三角形形状の傾斜部材６５００ｂが配置されている。この傾斜部材６５００ｂの左右両側面は、図１５２に示した通り左下方向、および右下方向へ下る向きの傾斜を形成しているので、特定領域に到達した遊技球は、傾斜部材６５００ｂが形成する傾斜により正面視左下方向、または正面視右下方向へと誘導される。

【１３４５】

また、図１５２に示した通り、本変形例における左第２入球口６４０Ｌには、左第２入球口６４０Ｌを開閉可能な開閉板６４００Ｌａが付随して設けられている。この開閉板６４００Ｌａは、通常時は鉛直方向に起立した状態となることで正面視右方向からの遊技球の入球を妨げることが可能に構成されている。一方、普通図柄の当たりになると、開閉板６５００Ｌａが傾斜部材６５００ｂに向けて右方向に傾倒することにより、左第２入球口６４０Ｌに向かって下る向きの傾斜を形成する。これにより、特定領域に到達した遊技球を左第２入球口６４０Ｌに誘導可能な状態を形成する。

【１３４６】

また、図１５２に示した通り、本変形例における右特定入賞口６５０Ｒａには、右特定入賞口６４０Ｒａを開閉可能な開閉板６５００Ｒｂが付随して設けられている。この開閉板６４００Ｒｂは、通常時は鉛直方向に起立した状態となることで正面視左方向からの遊技球の入球を妨げることが可能に構成されている。一方、大当たりのラウンドが開始されると、開閉板６５００Ｒｂが傾斜部材６５００ｂに向けて左方向に傾倒することにより、右特定入賞口６５０Ｒａに向かって下る向きの傾斜を形成する。これにより、特定領域に到達した遊技球を右特定入賞口６５０Ｒａに誘導可能な状態を形成する。

【１３４７】

次に、図１５３を参照して、各開閉板６５００Ｌａ，６５００Ｒｂが開放されている状態における遊技球の流下方向について説明する。まず、図１５３（ａ）を参照して、開閉板６５００Ｒｂが開放されている場合の遊技球の流下方向について説明する。図１５３（ａ）に示した通り、開閉板６５００Ｒｂが開放されると、傾斜部材６５００ｂの右側面に対して開閉板６５００Ｒｂがもたれかかった状態となる。即ち、図１５３（ａ）に示した通り、傾斜部材６５００ｂと開閉板６５００Ｒｂとにより、右特定入賞口６５０Ｒａに向けて下る向きの傾斜を形成する。この状態で傾斜部材６５００ｂの右側に到達した遊技球は、右特定入賞口６５０Ｒａへと誘導される。一方で、傾斜部材６５００ｂの左側に到達した遊技球は、開閉板６５００Ｌａと傾斜部材６５００ｂとの間の流路を通過して、アウト口６６へと流下する。

【１３４８】

次いで、図１５３（ｂ）を参照して、開閉板６５００Ｌａが開放されている場合の遊技球の流下方向について説明する。図１５３（ｂ）に示した通り、開閉板６５００Ｌａが開放されると、傾斜部材６５００ｂの左側面に対して開閉板６５００Ｌａがもたれかかった状態となる。即ち、図１５３（ｂ）に示した通り、傾斜部材６５００ｂと開閉板６５００Ｌａとにより、左第２入球口６４０Ｌに向けて下る向きの傾斜を形成する。この状態で傾斜部材６５００ｂの左側に到達した遊技球は、左第２入球口６４０Ｌへと誘導される。一方で、傾斜部材６５００ｂの右側に到達した遊技球は、開閉板６５００Ｒｂと傾斜部材６５００ｂとの間の流路を通過して、アウト口６６へと流下する。

【１３４９】

このように、本変形例では、開閉板６５００Ｌａが開放されていれば、開閉板６５００Ｒｂが開放されているか否かとは無関係に、左第２入球口６４０Ｌへと遊技球が入球し易い状態を形成する構成としている。同様に、開閉板６５００Ｒｂが開放されていれば、開

閉板６５００Ｌａが開放されているか否かとは無関係に、右特定入賞口６５０Ｒａへと遊技球が入球し易い状態を形成する構成としている。このように構成することで、大当たり遊技の実行中等、左第２入球口６４０Ｌの開放条件と、右特定入賞口６５０Ｒａの開放条件とが重複して成立し得る状況においても、常に、開放された入球口に対して遊技球が入球し易い状態を形成することができる。即ち、上述した第１２実施形態の突出重複状態のように、一時的に左第２入球口６４０Ｌにも右特定入賞口６５０Ｒａにも遊技球が入球不可能となる状態を形成することがないので、大当たり遊技をスムーズに進行させることができる。よって、大当たり遊技中に右特定入賞口６５０Ｒａへと入球不可能となることに対するストレスを感じさせることなく遊技を行わせることができるので、大当たり遊技を遊技者により楽しませることができる。

【１３５０】

＜第１２実施形態の第２の変形例＞

次に、図１５４を参照して、第１２実施形態の第２の変形例について説明する。上述した第１２実施形態では、左第２入球口６４０Ｌと、右特定入賞口６５０Ｒａとを対向させて配置し、これらの間に設けられた電動役物６４０Ｌａが突出位置に配置されることで、左第２入球口６４０Ｌに向かって下る向きの傾斜を形成し、左第２入球口６４０Ｌに遊技球が入球し易い状態となる構成としていた。また、左第２入球口６４０Ｌと、右特定入賞口６５０Ｒａとの間に設けられた可動部材６５０Ｒｂが突出位置に配置されることで、右特定入賞口６５０Ｒａに向かって下る向きの傾斜を形成し、右特定入賞口６５０Ｒａに遊技球が入球し易い状態となる構成としていた。また、電動役物６４０Ｌａと可動部材６５０Ｒｂとの両方が突出位置に配置された突出重複状態となっている間は、いずれの入球口にも入球不可能な状態を一時的に形成する構成としていた。即ち、突出重複状態になると、遊技球を各種入球口へと入球させることが困難となるので、遊技者にとって不利となる構成としていた。

【１３５１】

これに対して第１２実施形態の第２の変形例では、電動役物６４０Ｌａに代えて設けられている電動役物６４０Ｃａと、可動部材６５０Ｒａとが交差する交差位置に中央第２入球口６４０Ｃを設ける構成とし、電動役物６４０Ｃａのみが突出位置に配置されている場合よりも、突出重複状態となっている場合の方が中央第２入球口６４０Ｃへと遊技球が入球し易くなるように構成した。

【１３５２】

この第１２実施形態の第２の変形例におけるパチンコ機１０の特定領域（第１入球口６４の下方の領域）周辺の遊技球の流下方向について、図１５４を参照して説明する。図１５４（ａ）は、電動役物６４０Ｃａが突出位置に配置されている一方で、可動部材６５０Ｒａが埋没位置に配置されている場合における遊技球の流下方向を示した図である。なお、この状態が形成されるのは、主として大当たり以外の状態で普通図柄の当たりになった場合である。即ち、普通図柄の当たりとなる確率が高い（１／１．２）時短遊技状態や、確変遊技状態において形成され易い状態である。

【１３５３】

電動役物６４０Ｃａのみが突出位置に配置されている場合は、図１５４（ａ）に示した通り、電動役物６４０Ｃａの形成する左下方向へと下る向きの傾斜により、遊技球が左下方向へと誘導される。図１５４（ａ）に示した通り、本第２の変形例では、電動役物６４０Ｃａの略中間位置に中央第２入球口６４０Ｃが設けられているので、電動役物６４０Ｃａが形成する傾斜に沿って流下した遊技球の一部が中央第２入球口６４０Ｃへと入球し、一部は中央第２入球口６４０Ｃを通過する。本第２の変形例では、電動役物６４０Ｃａの下流側に入球口が設けられていないので、電動役物６４０Ｃａを通過した遊技球は下方へと落下してアウト口６６へと流下する。よって、特定領域に到達した遊技球の一部しか中央第２入球口６４０Ｃに誘導されないので、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態になっても、中央第２入球口６４０Ｃへの入球に基づく抽選は比較的実行され難い。

【１３５４】

一方、図１５４（ｂ）に示した通り、突出重複状態では、電動役物６４０Ｃａが形成する傾斜に沿って流下した遊技球が直接中央第２入球口６４０Ｃに入球する場合の他、中央第２入球口６４０Ｃの位置を通過して可動部材６５０Ｒａ側の傾斜まで転動した遊技球についても、最終的に中央第２入球口６４０Ｃへと誘導される。より具体的には、可動部材６５０Ｒｂ側の傾斜に転動した遊技球は、可動部材６５０Ｒｂの形成する傾斜を運動量が０になるまで登っていく。そして、運動量が０になると、可動部材６５０Ｒａの形成する傾斜に沿って右下方向へと転動する。これにより、遊技球は、中央第２入球口６４０Ｃが設けられている交差位置へと再度誘導される。仮に中央第２入球口６４０Ｃを再度通過して、電動役物６４０Ｃａが形成する傾斜に進行したとしても、可動部材６５０Ｒｂを登った場合と同様に、電動役物６４０Ｃａ上を登り、運動量が０になり、電動役物６４０Ｃａ上を左下方向に下って中央第２入球口６４０Ｃａへと誘導される。このため、突出重複状態となっている間に特定領域に到達した遊技球は、途中で突出重複状態が解除されない限り、必ず中央第２入球口６４０Ｃへと誘導される。よって、本第２の変形例では、電動役物６４０Ｃａのみが突出位置に配置されている状態よりも、突出重複状態の方が中央第２入球口６４０Ｃへと入球し易くなるため、中央第２入球口６４０Ｃへの入球率という観点では、突出重複状態が最も有利な状態となる。

【１３５５】

特に、第１特別図柄の抽選（第１入球口６４への入球に基づく抽選）よりも第２特別図柄の抽選（中央第２入球口６４０Ｃへの入球に基づく抽選）の方が有利になり易い（大当たりとなった場合に有利な大当たり種別が決定され易い）構成としておけば、大当たり遊技の実行中に第２特別図柄の保留球をより多く貯めておきたいと思わせることができるので、遊技者に対して積極的にスルーゲート６７を通過させ、突出重複状態となることを期待させながら遊技を行わせることができる。よって、大当たり遊技が単に賞球を得るための作業のようになってしまうことを抑制できるので、遊技者の大当たり遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１３５６】

なお、本第２の変形例では、時短遊技状態は、特別図柄の抽選が１００回実行されるまで継続し、且つ、確変遊技状態は、次に大当たりとなるまで継続する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、時短遊技状態、および確変遊技状態を特別図柄の抽選が４回実行されるまでの間のみに限定してもよい。そして、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選の方が優先的に実行される構成としてもよい。このように構成することで、大当たり遊技の終了時に第１特別図柄の保留球のみが存在する状態となった場合に、有利度合いが低い第１特別図柄の抽選で時短遊技状態、または確変遊技状態の抽選回数が減算されてしまう。よって、時短遊技状態又は確変遊技状態が設定されている間に実行される抽選を全て有利な第２特別図柄の抽選にしたいと考える遊技者に対して、大当たり遊技の実行中により多くの第２特別図柄の保留球を獲得したいと考えさせることができる。よって、大当たり遊技の実行中により多くの回数、突出重複状態にして中央第２入球口６４０Ｃへと入球し易い状況を形成したいと思わせることができるので、大当たり遊技の実行中に普通図柄の抽選結果に注目して遊技を行わせることができる。よって、大当たり遊技が単調となってしまうことを防止できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１３５７】

第１２実施形態の第２の変形例では、中央第２入球口６４０Ｃを電動役物６４０Ｃａと、可動部材６５０Ｒｂとの交差位置に設ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第２入球口と特定入賞口とを入れ替えてもよい。このように構成することで、大当たり遊技の実行中に普通図柄の当たりになった方が、交差位置の特定入賞口へと遊技球がより入球し易くなるので、大当たり中に普通図柄の当たりになることを強く期待して遊技を行わせることができる。

【１３５８】

上記各実施形態では、１の変動表示に対して、連続変身演出を設定する構成としていた

が、必ずしも連続変身演出を１の変動表示の変動時間内に収める必要はなく、複数の変動表示の変動時間に渡って、連続変身演出を実行してもよい。即ち、変動開始時に複数の保留球が存在している場合に、各保留球の先読み結果（各保留球の当否や、変動種別等）に基づいて、連続変身演出を設定するか否か、および連続変身演出を設定すると判定した場合に、いずれの保留球に対応する変動表示まで連続変身演出を継続させるかを判定する構成としても良い。また、各保留球の先読み結果から、連続変身演出の演出時間を算出し、当該演出時間に応じて変身の上限回数を設定する構成としてもよい。このように構成することで、連続変身演出の演出時間をより長くすることができるので、成功報知態様の上限回数を増加させることができる。よって、成功報知態様を表示させる機会を遊技者に対してより多く与えることができるので、連続変身演出が実行された場合において、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、複数の変動表示に渡って連続変身演出を継続させる構成とすることにより、変身の成功（成功報知態様の表示回数）がどこまで継続するのかを、遊技者に対してより予測し難く構成することができる。よって、意外性のある演出を提供することができる。

【１３５９】

また、複数の変動表示の変動時間に渡って連続変身演出を継続させる場合には、連続変身演出の進行状況（成功報知態様の表示回数や、残りの変動回数、保留球の変動時間等）に応じて、連続変身演出が終了するまでの変動回数や、成功報知態様の上限回数等を増減させる構成としても良い。これについて、変動開始時に、当該変動を含めた３回（当該変動＋保留球２個分）の変動表示の表示期間に渡って、連続変身演出を実行し、３回目の変動表示で大当たりを報知すると判別した場合を例にとってより具体的に説明する。例えば、遊技者が操作有効期間の開始からほぼ間隔無く枠ボタン２２を押下することにより、操作有効期間の大部分が短縮され、２回目の変動表示の途中で上限回数の成功報知態様の表示が終了してしまった場合には、２回目の変動表示の中で、連続変身演出を完結させる構成としてもよい。そして、本来連続変身演出を継続させるはずであった３回目の変動表示では、連続変身演出とは全く異なる演出を実行する構成としてもよい。また、３回目の変動表示の開始直後に連続変身演出の最後の操作有効期間が終了する場合には、例えば、変身の上限回数を増加させることにより、３回目の変動表示の演出時間が余ってしまうことを防止する構成としてもよい。このように、連続変身演出の進行状況に応じて臨機応変に演出態様を可変させることで、演出態様をより多様化させることができる。

【１３６０】

上記各実施形態では、変動表示の実行中における演出として、連続変身演出を設定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たりの実行中（例えば、１～５ラウンド）に連続変身演出を実行する構成としてもよい。この場合において、例えば、連続変身演出を、同一の通常図柄（偶数の数字を模した主図柄）が停止表示されることにより報知された大当たり（即ち、大当たりＡであるか大当たりＢであるかを識別困難な場合）において、実行する構成としてもよい。そして、連続変身演出における変身回数（成功報知態様の表示回数）が多いほど、例えば、大当たりの終了後が確変状態となる（今回の大当たりが大当たりＡである）期待度が高くなる構成としてもよい。このように構成することで、大当たりが、単に昇級を得るための作業のようになってしまうことを防止（抑制）し、大当たり中の遊技をより楽しませることができる。

【１３６１】

なお、この場合において、各操作有効期間を打ち切る条件を、枠ボタン２２の押下に代えて、例えば、特定入賞口６５ａに対する所定個数の遊技球の入球としてもよい。このように構成すれば、大当たり中に賞球を獲得するために特定入賞口６５ａへと遊技球を発射するだけで、連続変身演出にも参加することができる。よって、遊技者の利便性を高めることができる。

【１３６２】

上記各実施形態では、キャラクタ８１１が変身するか否かの演出を１又は複数回実行する連続変身演出を前提として説明を行ったが、上記各実施形態に記載の技術思想は、連続

変身演出への適用に限定されるものではない。例えば、２種類の結果（成功、又は失敗、勝利、又は敗北、確定、又は外れ等）のいずれかが単発で報知される演出（単発演出）について適用する構成としてもよい。即ち、単発演出において設定された操作有効期間の間に枠ボタン２２に対する押下を検出したか否かに応じて、その後の表示態様や演出期間の選択方法等を可変させる構成としてもよい。また、押下を検出したか否かに応じて、必ずしも表示態様や演出期間の選択方法等を可変させる必要はない。一部、又は全部の操作有効期間において、当該操作有効期間の間に枠ボタン２２に対する押下を検出した場合と、押下を検出せずに操作有効期間が終了した場合とで全く同一の報知態様（例えば、成功報知態様）を同一のタイミング（例えば、操作有効期間の終了タイミング等）で表示させる構成としてもよい。即ち、枠ボタン２２が押下された場合に、押下を検出したことを報知する点のみを異ならせる構成とし、報知態様の決定タイミング、表示タイミングは共通としてもよい。また、枠ボタン２２の押下を検出した場合に、必ずしも押下を検出したことを報知する必要は無い。更に、必ずしも遊技者が操作（押下）可能な枠ボタン２２を設ける必要は無い。

【１３６３】

上記各実施形態では、連続変身演出を、特別図柄の変動表示中に第３図柄表示装置８１において実行する興趣演出の１種として実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たりの実行中に興趣演出の１種として実行してもよいし、所謂保留予告演出の１種として実行してもよいし、所謂デモ演出中に実行してもよい。

【１３６４】

上記各実施形態では、発展演出の終了タイミングと、第３図柄の変動表示の終了タイミングとが一致するように移行演出等の演出時間を設定する構成としていたが、終了タイミングを完全に一致させる必要はなく、自由度を持たせても良い。具体的には、例えば、発展演出の終了タイミングと、第３図柄の変動表示の終了タイミングとが、所定期間（例えば、０．１秒）の範囲内となるように、移行演出等の演出時間を設定する構成としてもよい。このように構成することで、移行演出等の演出時間の演算をアバウトにすることができるので、演算に要する処理付加を軽減することができる。

【１３６５】

本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【１３６６】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【１３６７】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【１３６８】

上記した各実施形態についてその全部またはその一部を組み合わせて構成してもよい。

【１３６９】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

【１３７０】

＜特徴Ａ群＞（有効期間の合計を、演出期間よりも長くする）

１の演出期間において、特定の表示態様を表示可能な特定演出を実行する特定演出実行手段と、１の前記特定演出において表示する前記特定の表示態様の上限回数を設定する上限回数設定手段と、前記演出期間において予め定められた設定条件が成立したことに基づいて、特定期間を設定する特定期間設定手段と、その特定期間設定手段によって設定された前記特定期間において、第１条件が成立したことに基づいて前記特定の表示態様を表示させる第１態様表示手段と、前記特定期間において、前記第１条件が成立するよりも前に、前記第１条件とは異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記特定の表示態様を表示させる第２態様表示手段と、を備え、前記特定期間設定手段は、１の前記演出期間において、前記特定の表示態様が前記第１態様表示手段のみによって表示された場合に、前記上限回数の前記特定の表示態様が表示されるよりも前に前記演出期間が終了する長さの前記特定期間を設定するものであることを特徴とする遊技機Ａ１。

【１３７１】

遊技機Ａ１によれば、特定の表示態様を表示可能な特定演出が特定演出実行手段によって実行される。１の特定演出において表示する特定の表示態様の上限回数が上限回数設定手段によって設定される。演出期間において予め定められた設定条件が成立したことに基づいて、特定期間が特定期間設定手段によって設定され、その特定期間設定手段によって設定された特定期間において、第１条件が成立したことに基づいて第１態様表示手段によって特定の表示態様が表示される。一方、特定期間において、第１条件が成立するよりも前に、第１条件とは異なる第２条件が成立したことに基づいて、第２態様表示手段によって特定の表示態様が表示される。１の演出期間において、特定の表示態様が第１態様表示手段のみによって表示された場合に、上限回数の特定の表示態様が表示されるよりも前に演出期間が終了する長さの特定期間が特定期間設定手段によって設定される。

【１３７２】

これにより、１の演出期間において、特定の表示態様が第１態様表示手段のみによって表示されてしまうと、上限回数の特定の表示態様が表示されるよりも前に特定演出の演出期間が終了してしまうので、第２態様表示手段により特定の表示態様が表示されること願って遊技を行わせることができる。よって、特定期間の間に、第２条件の成立有無に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１３７３】

遊技機Ａ１において、前記第１態様表示手段は、前記特定期間が経過したことに基づいて、前記特定の表示態様を表示させるものであり、前記第２態様表示手段は、前記特定期

間の間に前記第２条件が成立したことに基づいて、前記特定期間を終了して前記特定の表示態様を表示させるものであることを特徴とする遊技機Ａ２。

【１３７４】

遊技機Ａ２によれば、遊技機Ａ１が奏する効果に加え、特定期間が経過したことに基づいて、第１態様表示手段により特定の表示態様が表示される一方で、特定期間の間に第２条件が成立したことに基づいて、第２態様表示手段により特定期間が終了されて特定の表示態様が表示されるので、第２条件が成立するタイミングが早いほど、早期に特定の表示態様を表示させることができると共に、早期に特定期間を終了させることができる。よって、第２条件が成立するタイミングが早いほど、１の演出期間において特定の表示態様の表示回数を増加させやすくなるので、特定の表示態様をより多く表示させたいと考える遊技者に対して、第２条件が早期に成立することを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１３７５】

遊技機Ａ１又はＡ２において、遊技者が操作可能な操作手段を備え、前記第２態様表示手段は、１の前記特定期間において前記操作手段に対する所定回数の操作を検出したことに基づいて、前記特定の表示態様を表示させるものであることを特徴とする遊技機Ａ３。

【１３７６】

遊技機Ａ３によれば、遊技機Ａ１又はＡ２の奏する効果に加え、１の特定期間において遊技者が操作可能な操作手段に対する所定回数の操作が検出されたことに基づいて、第２態様表示手段により特定の表示態様が表示されるので、より多くの特定の表示態様を表示させたいと希望する遊技者に対して、特定期間の間に積極的に操作手段を操作させることができる。よって、遊技者の特定演出に対する参加意欲を向上させることができるという効果がある。

【１３７７】

遊技機Ａ１からＡ３のいずれかにおいて、前記特定期間設定手段は、前記特定の表示態様の表示期間が終了したことに基づいて、前記特定期間を設定可能なものであることを特徴とする遊技機Ａ４。

【１３７８】

遊技機Ａ４によれば、遊技機Ａ１からＡ３のいずれかが奏する効果に加え、特定の表示態様の表示期間が終了したことに基づいて、特定期間設定手段により特定期間が設定されるので、特定期間と特定の表示態様の表示期間とが繰り返される。よって、特定期間が早期に終了する程、特定の表示態様の表示回数を多くすることができるので、より多くの特定の表示態様が表示されることを希望する遊技者に対して、特定期間が設定された場合に、より早く第２条件が成立することを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１３７９】

遊技機Ａ１からＡ４のいずれかにおいて、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記上限回数設定手段は、第１回数と、その第１回数とは異なる第２回数とを少なくとも含む複数の回数の中から１の回数を前記上限回数として設定するものであり、前記第１回数は、前記判別手段により前記特定の判別結果となった場合に、前記第２回数よりも、前記上限回数設定手段によって設定される割合が高くなるものであることを特徴とする遊技機Ａ５。

【１３８０】

遊技機Ａ５によれば、遊技機Ａ１からＡ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。第１回数と、その第１回数とは異なる第２回数とを少なくとも含む複数の回数の中から１の回数が上限回数設定手段により上限回数として設定される。第１回数は、判別手段により特定の判別結果となった場合に、第２回数よりも上限回数設定手段によって設定される割合が高くなるように構成されている。

【１３８１】
　これにより、判別手段により特定の判別結果となった場合は、上限回数として第１回数の設定割合が高くなるので、上限回数から判別手段による判別結果を遊技者に推測させることができる。よって、上限回数を正確に知りたいと希望する遊技者に対して、第２条件が成立することを強く期待して特定演出中の遊技を行わせることができるという効果がある。
【１３８２】
　遊技機Ａ５において、前記第１回数は、前記第２回数よりも多い回数であることを特徴とする遊技機Ａ６。
【１３８３】
　遊技機Ａ６によれば、遊技機Ａ５の奏する効果に加え、第２回数よりも第１回数の方が多いので、少なくとも第２回数よりも多い回数の特定の表示態様が表示されることを期待して遊技者に遊技を行わせることができる。よって、第２条件がより多くの回数成立することを期待させることができるという効果がある。
【１３８４】
　遊技機Ａ１からＡ６のいずれかにおいて、識別情報を表示する表示手段と、その表示手段に識別情報の動的表示を実行させる動的表示実行手段と、その動的表示実行手段により実行される前記識別情報の動的表示の動的表示時間を決定する動的表示時間決定手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記動的表示実行手段により前記識別情報の動的表示が実行されている間に、前記特定演出を実行可能なものであることを特徴とする遊技機Ａ７。
【１３８５】
　遊技機Ａ７によれば、遊技機Ａ１からＡ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示実行手段により実行される識別情報の動的表示の動的表示時時間が動的表示時間決定手段によって決定される。動的表示実行手段により識別情報の動的表示が実行されている間に、特定演出実行手段により特定演出が実行される。
【１３８６】
　これにより、識別情報の動的表示が実行されてから、終了するまでの間に遊技者が退屈してしまうことを抑制することができるという効果がある。
【１３８７】
　遊技機Ａ７において、前記特定演出の終了後に、前記特定演出とは異なる第２演出を実行する第２演出実行手段と、その第２演出実行手段により実行される前記第２演出の演出時間を、残りの前記動的表示時間に基づいて決定する第２演出時間決定手段とを備えることを特徴とする遊技機Ａ８。
【１３８８】
　遊技機Ａ８によれば、遊技機Ａ７の奏する効果に加え、特定演出の終了後に、特定演出とは異なる第２演出が第２演出実行手段によって実行される。第２演出実行手段により実行される第２演出の演出時間が、残りの動的表示時間に基づいて第２演出時間決定手段によって決定される。よって、特定演出が終了しても、残りの動的表示時間で第２演出を実行することができるので、特定演出が終了してから識別情報の動的表示が終了するまでの間に遊技者が退屈してしまうことを抑制することができるという効果がある。
【１３８９】
　＜特徴Ｂ群＞（１の変身演出中に、ボタンＰＵＳＨの回数が少ないほど変身までの期間が長くなっていく制御）
　１の演出期間において、所定の演出態様が少なくとも１回表示される特定演出を実行する特定演出実行手段と、１の前記演出期間において、少なくとも前回の前記所定の演出態様の表示中に予め定めた特定条件が成立したかを判別する条件判別手段と、その条件判別手段による判別結果に基づいて、前記所定の演出態様の表示時間を決定して設定する表示時間設定手段と、を備え、前記表示時間設定手段は、前記条件判別手段により前記特定条件が成立したと判別された場合よりも、成立しなかったと判別された場合の方が、長い表

示時間を設定する割合が高くなるものであることを特徴とする遊技機Ｂ１。
【１３９０】
遊技機Ｂ１によれば、１の演出期間において、所定の演出態様が少なくとも１回表示される特定演出が特定演出実行手段によって実行される。１の演出期間において、少なくとも前回の所定の演出態様の表示中に予め定めた特定条件が成立したかが条件判別手段によって判別され、の条件判別手段による判別結果に基づいて、所定の演出態様の表示時間が表示時間設定手段により決定して設定される。条件判別手段により特定条件が成立したと判別された場合よりも、成立しなかったと判別された場合の方が、表示時間設定手段により長い表示時間が設定される割合が高くなる。
【１３９１】
これにより、特定条件が成立しなければ、所定の演出態様の表示時間が長くなり易くなるので、１の演出期間において実行される所定の演出態様の回数が少なくなる。よって、より多くの回数の所定の演出態様を表示させたいと考える遊技者に対して、所定の演出態様が表示される毎に、特定条件が成立することを期待させることができる。よって、特定条件が成立するか否かに注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１３９２】
遊技機Ｂ１において、遊技者が操作可能な操作手段を備え、前記条件判別手段は、前記操作手段に対する操作を検出した場合に、前記特定条件が成立したと判別するものであることを特徴とする遊技機Ｂ２。
【１３９３】
遊技機Ｂ２によれば、遊技機Ｂ１の奏する効果に加え、遊技者が操作手段を操作することにより特定条件が成立したと条件判別手段によって判別されるので、所定の演出態様の表示時間を短くしたいと考える遊技者に対して、所定の演出態様が表示される毎に、積極的に操作手段を操作させることができる。よって、遊技者に対して遊技により積極的に参加させることができるという効果がある。
【１３９４】
遊技機Ｂ１又はＢ２において、前記条件判別手段は、１の前記演出期間において、前記特定条件が成立しなかった前記所定の演出態様の連続回数を判別するものであり、前記表示期間設定手段は、前記条件判別手段により判別された前記連続回数が多いほど、長い表示時間を設定する割合が高くなるものであることを特徴とする遊技機Ｂ３。
【１３９５】
遊技機Ｂ３によれば、遊技機Ｂ１又はＢ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、１の演出期間において、特定条件が成立しなかった所定の演出態様の連続回数が条件判別手段によって判別される。条件判別手段により判別された連続回数が多いほど、長い表示時間が表示期間設定手段により設定される割合が高くなる。
【１３９６】
これにより、特定条件が成立しなかった所定の演出態様が連続している程、長い表示時間が設定され易くなるので、１の演出期間において表示可能な所定の演出態様の回数が少なくなる。よって、所定の演出態様をより多く表示させたいと考える遊技者に対して、所定の演出態様が表示される毎に特定条件が成立することを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【１３９７】
遊技機Ｂ１からＢ３のいずれかにおいて、１の前記演出期間において前記所定の演出態様を表示させる回数の上限を設定する上限回数設定手段を備えることを特徴とする遊技機Ｂ４。
【１３９８】
遊技機Ｂ４によれば、遊技機Ｂ１からＢ３のいずれかが奏する効果に加え、１の演出期間において所定の演出態様を表示させる回数の上限が上限回数設定手段によって設定されるので、上限回数の範囲内でより多くの演出態様を表示させたいと思わせることができる

。よって、特定条件が成立したか否かにより注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１３９９】

遊技機Ｂ１からＢ４のいずれかにおいて、前記表示時間設定手段により前記表示時間が決定されたことに基づいて、その決定された表示時間の前記所定の演出態様が予め定めた閾値よりも後に終了するかを判別する終期判別手段と、その終期判別手段により前記閾値よりも後に前記所定の演出態様が終了すると判別されたことに基づいて、前記表示時間設定手段により決定された前記表示時間が設定されることを回避する回避手段とを備えることを特徴とする遊技機Ｂ５。

【１４００】

遊技機Ｂ５によれば、遊技機Ｂ１からＢ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。表示時間設定手段により表示時間が決定されたことに基づいて、その決定された表示時間の所定の演出態様が予め定めた閾値よりも後に終了するかが周期判別手段により判別され、その終期判別手段により閾値よりも後に所定の演出態様が終了すると判別されたことに基づいて、表示時間設定手段により決定された表示時間が設定されることが回避手段によって回避される。

【１４０１】

これにより、特定演出の演出時間が長くなりすぎてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

【１４０２】

遊技機Ｂ５において、前記回避手段により前記表示時間の設定が回避された場合に、前記設定されることが回避された表示時間よりも短い長さの前記表示時間を設定するかを判別する設定判別手段を備えることを特徴とする遊技機Ｂ６。

【１４０３】

遊技機Ｂ６によれば、遊技機Ｂ５の奏する効果に加え、回避手段により表示時間の設定が回避された場合に、設定されることが回避された表示時間よりも短い長さの表示時間を設定するかが設定判別手段によって判別されるので、特定演出の演出時間が長くなりすぎない範囲で、より多くの所定の演出態様を表示させることができるという効果がある。

【１４０４】

遊技機Ｂ６において、前記表示時間設定手段は、前記設定判別手段により前記短い長さの表示時間を設定すると判別されたことに基づいて、設定し得る最も短い長さの前記表示時間を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｂ７。

【１４０５】

遊技機Ｂ７によれば、遊技機Ｂ６の奏する効果に加え、設定判別手段により短い長さの表示時間を設定すると判別されたことに基づいて、表示時間設定手段により、設定し得る最も短い長さの表示時間が設定されるので、特定演出の演出時間が長くなりすぎてしまうことをより確実に抑制できるという効果がある。

【１４０６】

遊技機Ｂ５からＢ７のいずれかにおいて、前記回避手段により前記表示時間が設定されることが回避された場合に、前記特定演出を終了させるかを判別する終了判別手段を備えることを特徴とする遊技機Ｂ８。

【１４０７】

遊技機Ｂ８によれば、遊技機Ｂ５からＢ７のいずれかが奏する効果に加え、回避手段により表示時間が設定されることが回避された場合に、特定演出を終了させるかが終了判別手段によって判別されるので、予め定めた閾値を超える表示時間が決定されると、終了判別手段により特定演出の終了が判別される可能性がある。よって、なるべく短い表示時間が設定されることを願って遊技を行わせることができるという効果がある。

【１４０８】

＜特徴Ｃ群＞（ボタンＰＵＳＨを行った方が、ＰＵＳＨせずに有効期間が経過した場合よりも変身成功率を高くする制御）

特定演出を実行する特定演出実行手段と、１の前記特定演出の演出期間において、所定の判別を実行するための判別期間の設定回数を決定する判別期間回数決定手段と、１の前記特定演出の演出期間において、前記判別期間回数決定手段によって決定された回数の前記判別期間を設定する判別期間設定手段と、前記所定の判別として、前記判別期間の間に予め定められた特定条件が成立したかを判別する条件判別手段と、その条件判別手段により前記特定条件が成立したと判別されたことに基づいて、特定の表示態様を表示させるかを判別する第１態様表示判別手段と、前記条件判別手段により前記特定条件が成立したと判別されずに前記判別期間が経過したことに基づいて、前記特定の表示態様を表示させるかを判別する第２態様表示判別手段と、前記第１態様表示判別手段により前記特定の表示態様を表示させると判別される割合として、前記第２態様表示判別手段により前記特定の表示態様を表示させると判別される割合よりも高い割合を設定する割合設定手段とを備えることを特徴とする遊技機Ｃ１。

【１４０９】

遊技機Ｃ１によれば、特定演出が特定演出実行手段によって実行される。１の特定演出の演出期間において、所定の判別を実行するための判別期間の設定回数が決定する判別期間回数決定手段によって決定される。１の特定演出の演出期間において、判別期間回数決定手段によって決定された回数の判別期間が判別期間設定手段によって設定される。所定の判別として、判別期間の間に予め定められた特定条件が成立したかが条件判別手段によって判別され、その条件判別手段により特定条件が成立したと判別されたことに基づいて、特定の表示態様を表示させるかが第１態様表示判別手段によって判別される。条件判別手段により特定条件が成立したと判別されずに判別期間が経過したことに基づいて、特定の表示態様を表示させるかが第２態様表示判別手段によって判別される。第１態様表示判別手段により特定の表示態様を表示させると判別される割合として、第２態様表示判別手段により特定の表示態様を表示させると判別される割合よりも高い割合が割合設定手段によって設定される。

【１４１０】

これにより、判別期間の間に特定条件が成立した方が、特定の表示態様が高い割合で表示される。よって、特定の表示態様を表示させたいと考える遊技者に対して、特定条件が成立することを期待して遊技を行わせることができる。また、特定条件が成立した場合には、特定の表示態様が表示されることをより強く期待させることができる。従って、特定演出の実行中における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１４１１】

遊技機Ｃ１において、遊技者が操作可能な操作手段を備え、前記条件判別手段は、前記操作手段に対する操作が検出された場合に、前記特定条件が成立したと判別するものであることを特徴とする遊技機Ｃ２。

【１４１２】

遊技機Ｃ２によれば、遊技機Ｃ１が奏する効果に加え、遊技者が操作可能な操作手段に対する操作が検出された場合に、条件判別手段により特定条件が成立したと判別されるので、判別期間の間に操作手段を操作することにより、特定の表示態様が表示される割合を高めることができる。よって、遊技者に対して積極的に操作手段を操作させることができるという効果がある。

【１４１３】

遊技機Ｃ１又はＣ２において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記判別手段による判別が実行されたことに基づいて、前記特定演出を実行可能に構成されているものであり、前記割合設定手段は、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となったことに基づいて実行された前記特定演出の実行中よりも、前記特定の判別結果となったことに基づいて実行された前記特定演出の実行中の方が、前記特定の表示

態様を表示させると判別される割合を高く設定するものであることを特徴とする遊技機Ｃ３。

【１４１４】

遊技機Ｃ３によれば、遊技機Ｃ１又はＣ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技が特典遊技実行手段によって実行される。判別手段による判別が実行されたことに基づいて、特定演出実行手段により特定演出が実行される。判別手段による判別で特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となったことに基づいて実行された特定演出の実行中よりも、特定の判別結果となったことに基づいて実行された特定演出の実行中の方が、割合設定手段により特定の表示態様を表示させると判別される割合が高く設定される。

【１４１５】

これにより、特定の判別結果となった場合に、特定の表示態様が表示され易くなるので、特定の表示態様が表示された場合に、遊技者に対して特典遊技が実行されることに対する期待感を抱かせることができるという効果がある。

【１４１６】

遊技機Ｃ３において、前記割合設定手段は、前記特定の判別結果となったことに基づいて実行された前記特定演出の実行中に、前記第１態様判別手段により前記特定の表示態様を表示させると判別される割合として第１の割合を設定し、前記特定の判別結果となったことに基づいて実行された前記特定演出の実行中に、前記第２態様表示判別手段により前記特定の表示態様を表示させると判別される割合として前記第１の割合よりも低い第２の割合を設定し、前記外れ判別結果となったことに基づいて実行された前記特定演出の実行中に、前記第１態様表示判別手段により前記特定の表示態様を表示させると判別される割合として前記第１の割合よりも低い第３の割合を設定し、前記外れ判別結果となったことに基づいて実行された前記特定演出の実行中に、前記第２態様表示判別手段により前記特定の表示態様を表示させると判別される割合として前記第２の割合よりも低い第４の割合を設定するものであり、前記第１の割合と前記第３の割合との差分は、前記第２の割合と前記第４の割合との差分よりも大きいものであることを特徴とする遊技機Ｃ４。

【１４１７】

遊技機Ｃ４によれば、遊技機Ｃ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定の判別結果となったことに基づいて実行された特定演出の実行中に、第１態様判別手段により特定の表示態様を表示させると判別される割合として、割合設定手段により第１の割合が設定される。特定の判別結果となったことに基づいて実行された特定演出の実行中に、第２態様表示判別手段により特定の表示態様を表示させると判別される割合として、第１の割合よりも低い第２の割合が割合設定手段によって設定される。外れ判別結果となったことに基づいて実行された特定演出の実行中に、第１態様表示判別手段により特定の表示態様を表示させると判別される割合として、第１の割合よりも低い第３の割合が割合設定手段によって設定される。外れ判別結果となったことに基づいて実行された特定演出の実行中に、第２態様表示判別手段により特定の表示態様を表示させると判別される割合として、第２の割合よりも低い第４の割合が割合設定手段によって設定される。第１の割合と第３の割合との差分は、第２の割合と第４の割合との差分よりも大きく設定されている。

【１４１８】

これにより、第２態様判別手段により特定の表示態様を表示させると判別されるよりも、第１態様表示判別手段により特定の表示態様を表示させると判別された場合の方が特典遊技の期待度が高いと遊技者に認識させることができる。よって、判別期間中に特定条件が成立した上で、特定の表示態様が表示されることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１４１９】

遊技機Ｃ３又はＣ４において、前記判別期間回数決定手段は、前記外れ判別結果となったことに基づいて実行された前記特定演出よりも、前記特定の判別結果となったことに基

づいて実行された前記特定演出の方が、前記判別期間の回数として多い回数を設定しやすくなるものであることを特徴とする遊技機Ｃ５。

【１４２０】

遊技機Ｃ５によれば、遊技機Ｃ３又はＣ４の奏する効果に加え、外れ判別結果となったことに基づいて実行された特定演出よりも、特定の判別結果となったことに基づいて実行された特定演出の方が、判別期間回数決定手段によって多い回数が設定され易くなるので、判別期間の回数が多くなるほど、遊技者の特典遊技に対する期待感を高めることができるという効果がある。

【１４２１】

遊技機Ｃ１からＣ５のいずれかにおいて、前記第１態様表示判別手段、または前記第２態様表示判別手段のいずれかにより前記特定の表示態様を表示させないと判別されたことに基づいて、前記特定演出を終了する特定演出終了手段を備えることを特徴とする遊技機Ｃ６。

【１４２２】

遊技機Ｃ６によれば、遊技機Ｃ１からＣ５のいずれかが奏する効果に加え、第１態様表示判別手段、または第２態様表示判別手段のいずれかにより特定の表示態様を表示させないと判別されたことに基づいて、特定演出が特定演出終了手段によって終了されるので、より長く特定演出を楽しみたいと考える遊技者に対して、特定の表示態様が表示されることをより強く期待させることができる。よって、判別期間において特定条件が成立することをより強く願って遊技を行わせることができるという効果がある。

【１４２３】

遊技機Ｃ６において、識別情報を表示する表示手段と、その表示手段に前記識別情報の動的表示を実行させる動的表示実行手段と、その動的表示実行手段により実行される前記識別情報の動的表示の動的表示時間を設定する動的表示時間設定手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記動的表示時間設定手段により設定された前記動的表示時間の範囲内で前記特定演出を実行するものであり、前記第１態様表示判別手段、または前記第２態様表示判別手段のいずれかにより前記特定の表示態様を表示させないと判別されたことに基づいて、残りの前記動的表示時間を判別する残時間判別手段と、その残時間判別手段により判別された前記残りの動的表示時間に基づいて、前記特定演出終了手段により前記特定演出が終了された後に実行する演出の演出時間を決定する演出時間決定手段とを備えることを特徴とする遊技機Ｃ７。

【１４２４】

遊技機Ｃ７によれば、遊技機Ｃ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、識別情報の動的表示が動的表示実行手段によって実行され、その動的表示実行手段により実行される識別情報の動的表示の動的表示時間が動的表示時間設定手段によって設定される。動的表示時間設定手段により設定された動的表示時間の範囲内で、特定演出実行手段により特定演出が実行される。第１態様表示判別手段、または第２態様表示判別手段のいずれかにより特定の表示態様を表示させないと判別されたことに基づいて、残りの動的表示時間が残時間判別手段によって判別される。残時間判別手段により判別された残りの動的表示時間に基づいて、特定演出終了手段により特定演出が終了された後に実行する演出の演出時間が演出時間決定手段によって決定される。

【１４２５】

これにより、１の識別情報の動的表示において、特定演出の終了タイミングによらず、特定演出が終了した後の残りの動的表示時間で好適に演出を実行することができるという効果がある。

【１４２６】

遊技機Ｃ７において、前記演出時間決定手段は、予め規定されている複数の異なる演出時間の中から、前記演出の終了タイミングが前記動的表示時間を超えない範囲で１の演出時間を決定するものであることを特徴とする遊技機Ｃ８。

【１４２７】

遊技機Ｃ８によれば、遊技機Ｃ７が奏する効果に加え、予め規定されている複数の異なる演出時間の中から、演出の終了タイミングが動的表示時間を超えない範囲で、演出時間決定手段により１の演出時間が決定されるので、演出時間を決定する際の処理負荷を軽減することができるという効果がある。

【１４２８】

＜特徴Ｄ群＞（ボタンＰＵＳＨ時の残りの変動時間と変身回数とに応じて変身の可否と、変身演出後の演出態様とを可変させる）

１の演出期間において、特定の演出態様が少なくとも１回表示される第１演出と、その第１演出の終了後に実行される第２演出とで少なくとも構成される特定演出を実行する特定演出実行手段と、１の前記第１演出において表示する前記特定の表示態様の上限回数を設定する上限回数設定手段と、予め定めた特定条件が成立したか判別される特定判別期間を、前記第１演出の実行中に１又は複数回設定する判別期間設定手段と、前記特定判別期間が経過したことに基づいて、前記特定の表示態様を表示させる第１態様表示手段と、前記特定判別期間の間に前記特定条件が成立したことに基づいて、前記特定判別期間を終了して前記特定の表示態様を表示させる第２態様表示手段と、１の前記第１演出の実行中に表示された前記特定の表示態様の表示回数を計数する態様表示回数計数手段と、前記第１演出の実行中に、前記態様回数計数手段により計数された前記表示回数と、残りの前記演出期間との少なくとも一方に基づいて、前記第２演出の演出時間を決定する演出時間決定手段とを備えることを特徴とする遊技機Ｄ１。

【１４２９】

遊技機Ｄ１によれば、１の演出期間において、特定の演出態様が少なくとも１回表示される第１演出と、その第１演出の終了後に実行される第２演出とで少なくとも構成される特定演出が特定演出実行手段により実行される。１の第１演出において表示する特定の表示態様の上限回数が上限回数設定手段によって設定される。予め定めた特定条件が成立したか判別される特定判別期間が、判別期間設定手段により第１演出の実行中に１又は複数回設定される。特定判別期間が経過したことに基づいて、特定の表示態様が第１態様表示手段によって表示される。特定判別期間の間に特定条件が成立したことに基づいて、第２態様表示手段により特定判別期間が終了されて特定の表示態様が表示される。１の第１演出の実行中に表示された特定の表示態様の表示回数が態様表示回数計数手段によって計数される。第１演出の実行中に、態様回数計数手段により計数された表示回数と、残りの演出期間との少なくとも一方に基づいて、第２演出の演出時間が演出時間決定手段によって決定される。

【１４３０】

これにより、第２演出の演出時間が、第１演出の状況に応じて可変するので、特定演出のバリエーションを多様化することができるという効果がある。

【１４３１】

遊技機Ｄ１において、遊技者が操作可能な操作手段を備え、前記判別期間設定手段は、前記特定判別期間として、前記操作手段に対する操作を有効とする期間を設定するものであり、前記特定条件は、前記操作手段に対する操作を検出した場合に成立するものであることを特徴とする遊技機Ｄ２。

【１４３２】

遊技機Ｄ２によれば、遊技機Ｄ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定判別期間として、操作手段に対する操作を有効とする期間が判別期間設定手段によって設定される。操作手段に対する操作を検出した場合に特定条件が成立する。

【１４３３】

これにより、より長い演出時間の第２演出を表示させたいと希望する遊技者に対して、積極的に操作手段を操作させることができるという効果がある。

【１４３４】

遊技機Ｄ１又はＤ２において、識別情報を表示する表示手段と、その表示手段に前記識別情報の動的表示を実行させる動的表示実行手段と、その動的表示実行手段により実行さ

れる前記識別情報の動的表示の動的表示時間を決定する動的表示時間決定手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記動的表示時間決定手段により決定された前記動的表示時間内で、前記特定演出を実行するものであり、前記演出時間決定手段は、前記態様回数計数手段により計数された前記表示回数と、残りの前記動的表示時間との少なくとも一方に基づいて、前記第２演出の演出態様を決定するものであることを特徴とする遊技機Ｄ３。

【１４３５】

遊技機Ｄ３によれば、遊技機Ｄ１又はＤ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、識別情報の動的表示が動的表示実行手段によって実行され、その動的表示実行手段により実行される識別情報の動的表示の動的表示時間が動的表示時間決定手段によって決定される。動的表示時間決定手段により決定された動的表示時間内で、特定演出実行手段により特定演出が実行される。態様回数計数手段により計数された表示回数と、残りの動的表示時間との少なくとも一方に基づいて、第２演出の演出態様が演出時間決定手段によって決定される。

【１４３６】

これにより、識別情報の動的表示の実行中に、動的表示時間の範囲内で特定演出を実行することができるので、識別情報の動的表示の実行中における遊技者の興趣を向上させることができるという効果がある。

【１４３７】

遊技機Ｄ１からＤ３のいずれかにおいて、前記演出時間決定手段は、前記第２演出の演出時間として規定された複数の異なる演出時間の中から、前記特定演出の演出期間が終了するよりも前に前記第２演出が終了する範囲の最も長い演出時間を決定するものであることを特徴とする遊技機Ｄ４。

【１４３８】

遊技機Ｄ４によれば、遊技機Ｄ１からＤ３のいずれかが奏する効果に加え、第２演出の演出時間として規定された複数の異なる演出時間の中から、特定演出の演出期間が終了するよりも前に第２演出が終了する範囲の最も長い演出時間が演出時間決定手段によって決定されるので、第２演出の演出時間をより長くすることができる。よって、遊技者の興趣をより向上させることができるという効果がある。

【１４３９】

遊技機Ｄ１からＤ４の何れかにおいて、前記特定演出は、前記第１演出、および前記第２演出のいずれとも異なる第３演出を含んで構成されているものであり、前記演出時間決定手段により決定された前記演出時間と、残りの前記演出期間との少なくとも一方に基づいて前記第３演出の演出時間を決定する第３演出時間決定手段を備えるものであることを特徴とする遊技機Ｄ５。

【１４４０】

遊技機Ｄ５によれば、遊技機Ｄ１からＤ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１演出、および第２演出のいずれとも異なる第３演出が特定演出に含まれる。演出時間決定手段により決定された演出時間と、残りの演出期間との少なくとも一方に基づいて第３演出の演出時間が第３演出時間決定手段によって決定される。

【１４４１】

これにより、特定演出の実行中に、第１演出とも第２演出とも異なる第３演出を実行することができるので、特定演出の実行中における演出態様を多様化させることができるという効果がある。

【１４４２】

遊技機Ｄ５において、前記第３演出は、前記第１演出が終了した後で、且つ、前記第２演出を開始する前に実行されるものであり、前記第３演出時間決定手段は、前記第１演出が終了した時点での残りの前記演出期間と、前記演出時間決定手段により決定された前記演出時間との差分に基づいて前記第３演出の演出時間を決定するものであることを特徴とする遊技機Ｄ６。

【１４４３】

遊技機Ｄ６によれば、遊技機Ｄ５の奏する効果に加え、第１演出が終了した後で、且つ、第２演出を開始する前に第３演出が実行される。第１演出が終了した時点での残りの演出期間と、演出時間決定手段により決定された演出時間との差分に基づいて第３演出時間決定手段により第３演出の演出時間が決定される。

【１４４４】

これにより、特定演出の演出期間に合わせて第１演出、第２演出、および第３演出を実行することができるという効果がある。

【１４４５】

遊技機Ｄ１からＤ６のいずれかにおいて、前記第２演出の演出態様を、前記態様回数計数手段により計数された前記表示回数に基づいて決定する演出態様決定手段を備えることを特徴とする遊技機Ｄ７。

【１４４６】

遊技機Ｄ７によれば、遊技機Ｄ１からＤ６のいずれかが奏する効果に加え、第２演出の演出態様が、態様回数計数手段により計数された表示回数に基づいて演出態様決定手段によって決定されるので、第１演出と第２演出とが関連性のある印象を遊技者に抱かせることができる。よって、特定演出における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１４４７】

遊技機Ｄ７において、前記第２演出を実行するために用いる実行情報を、前記第２演出の演出態様毎に記憶した記憶手段と、前記演出態様決定手段によって決定された前記演出態様に基づいて、対応する前記実行情報を前記記憶手段から選択する選択手段と、前記演出時間決定手段により決定された前記演出時間に基づいて、前記選択手段により選択された前記実行情報のうち、今回の前記第２演出の実行に用いる範囲を特定する特定手段と、を備え、その特定手段により特定された範囲の前記実行情報に基づいて、前記第２演出を実行する第２演出実行手段とを備えることを特徴とする遊技機Ｄ８。

【１４４８】

遊技機Ｄ８によれば、遊技機Ｄ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２演出を実行するために用いる実行情報が、第２演出の演出態様毎に記憶手段に記憶されている。演出態様決定手段によって決定された演出態様に基づいて、対応する実行情報が記憶手段から選択手段により選択される。演出時間決定手段により決定された演出時間に基づいて、選択手段により選択された実行情報のうち、今回の第２演出の実行に用いる範囲が特定手段によって特定される。特定手段により特定された範囲の実行情報に基づいて、第２演出実行手段により第２演出が実行される。

【１４４９】

これにより、それぞれの実行情報から、演出時間が異なる複数の第２演出を実行することができるので、演出時間毎に個別に実行情報を記憶しておく場合に比べて、実行情報を記憶しておくために要する記憶領域を削減することができるという効果がある。

【１４５０】

＜特徴Ｅ群＞（ボタンＰＵＳＨの傾向に応じて期待度の示唆態様を異ならせる）

１の演出期間において、所定の演出態様が複数回表示される特定演出を実行する特定演出実行手段と、その特定演出実行手段による前記特定演出の実行中に所定の表示条件が成立したことに基づいて、前記所定の演出態様として予め定められた複数の態様の中から１の演出態様を決定する演出態様決定手段と、その演出態様決定手段により決定された演出態様の表示を設定する演出態様設定手段と、１の前記演出期間において特定の判別を実行する特定判別手段と、その特定判別手段による判別結果に応じて、前記演出態様決定手段により決定される割合が高い演出態様を、少なくとも１の前記所定の演出態様を決定する場合に可変させる決定割合可変手段とを備えることを特徴とする遊技機Ｅ１。

【１４５１】

遊技機Ｅ１によれば、１の演出期間において、所定の演出態様が複数回表示される特定演出が特定演出実行手段によって実行される。特定演出実行手段による特定演出の実行中

に所定の表示条件が成立したことに基づいて、所定の演出態様として予め定められた複数の態様の中から１の演出態様が演出態様決定手段によって決定される。演出態様決定手段により決定された演出態様の表示が演出態様設定手段によって設定される。１の演出期間において特定判別手段により特定の判別が実行され、その特定判別手段による判別結果に応じて、演出態様決定手段により決定される割合が高い演出態様が、少なくとも１の所定の演出態様を決定する場合に、決定割合可変手段によって可変される。

【１４５２】

これにより、特定判別手段による判別結果に応じて異なる演出態様が決定され易くなるので、特定の判別の結果に応じて特定演出の印象を異ならせることができる。よって、遊技者に飽きられ難い演出を提供することができるという効果がある。

【１４５３】

遊技機Ｅ１において、前記所定の演出態様が表示されている間に予め定められた特定条件が成立したかを判定する条件判定手段を備え、前記特定判別手段は、前記特定の判別として、１の演出期間において設定される少なくとも１の前記所定の演出態様において実行された前記条件判定手段による判定結果を判別するものであり、前記決定割合可変手段は、１の前記演出期間において、前記特定判別手段による判別の対象となった前記所定の演出態様よりも後に前記演出態様設定手段により設定される前記所定の演出態様について、前記演出態様決定手段により決定される割合が高い演出態様を可変させるものであることを特徴とする遊技機Ｅ２。

【１４５４】

遊技機Ｅ２によれば、遊技機Ｅ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の演出態様が表示されている間に予め定められた特定条件が成立したかが条件判定手段によって判定される。特定の判別として、１の演出期間において設定される少なくとも１の所定の演出態様において実行された条件判定手段による判定結果が特定判別手段により判別される。１の演出期間において、特定判別手段による判別の対象となった所定の演出態様よりも後に演出態様設定手段により設定される所定の演出態様について、演出態様決定手段により決定される割合が高い演出態様が決定割合可変手段によって可変される。

【１４５５】

これにより、特定判別手段による判別の対象となる所定の演出態様が表示されている間は、特定判別手段による判別状況に注目して遊技を行わせることができる一方、その後に設定される所定の演出態様では、いずれの演出態様が表示されるかに注目して遊技を行わせることができる。よって、所定の演出態様が設定されるタイミングに応じて、注目させるポイントを異ならせることができるので、特定演出の実行中における興趣をより向上させることができるという効果がある。

【１４５６】

遊技機Ｅ２において、前記特定判別手段は、前記特定の判別として、１の演出期間において設定される少なくとも１の前記所定の演出態様のうち、前記条件判定手段により前記特定条件が成立したと判定された前記所定の演出態様の回数を判別するものであることを特徴とする遊技機Ｅ３。

【１４５７】

遊技機Ｅ３によれば、遊技機Ｅ２の奏する効果に加え、特定の判別として、１の演出期間において設定される少なくとも１の所定の演出態様のうち、条件判定手段により特定条件が成立したと判定された所定の演出態様の回数が特定判別手段によって判別されるので、特定条件が成立した回数に応じて、設定され易い演出態様を可変させることができる。よって、特定条件が成立した回数に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１４５８】

遊技機Ｅ１からＥ３のいずれかにおいて、遊技者が操作可能な操作手段を備え、前記特定条件は、前記所定の演出態様が表示されている間に前記操作手段に対する操作を検出した場合に成立するものであることを特徴とする遊技機Ｅ４。

【１４５９】
遊技機Ｅ４によれば、遊技機Ｅ１からＥ３のいずれかが奏する効果に加え、所定の演出態様が表示されている間に操作手段に対する操作を検出した場合に、特定条件が成立するので、遊技者が操作手段を操作するか否かで、演出態様を可変させることができる。よって、遊技者の選択により演出態様を可変できるので、より飽き難い演出を提供することができるという効果がある。
【１４６０】
遊技機Ｅ１からＥ４のいずれかにおいて、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記判別手段による判別が実行されたことに基づいて前記特定演出を実行するものであり、前記決定割合可変手段は、前記特定判別手段による判別結果が第１の判別結果となり、且つ、前記特定の判別結果となったことに基づいて実行された前記特定演出の実行中である場合、予め定めた特定回数目に表示される前記所定の演出態様を決定する際に、第１態様を決定する割合が他の演出態様よりも高くなるように可変し、前記特定判別手段による判別結果が前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となり、且つ、前記特定の判別結果となったことに基づいて実行された前記特定演出の実行中である場合、前記特定回数目に表示される前記所定の演出態様を決定する際に前記第１態様とは異なる第２態様を決定する割合が他の演出態様よりも高くなるように可変し、前記特定判別手段による判別結果が前記第１の判別結果となり、且つ、前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果になったことに基づいて実行された前記特定演出の実行中である場合、前記特定回数目に表示される前記所定の演出態様を決定する際に、前記第２態様を決定する割合が他の演出態様よりも高くなるように可変し、前記特定判別手段による判別結果が前記第２の判別結果となり、且つ、前記外れ判別結果となったことに基づいて実行された前記特定演出の実行中である場合、前記特定回数目に表示される前記所定の演出態様を決定する際に、前記第１態様を決定する割合が他の演出態様よりも高くなるように可変するものであることを特徴とする遊技機Ｅ５。
【１４６１】
遊技機Ｅ５によれば、遊技機Ｅ１からＥ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別条件の成立に基づいて判別手段によって判別が実行され、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技が特典遊技実行手段によって実行される。判別手段による判別が実行されたことに基づいて特定演出実行手段によって特定演出が実行される。特定判別手段による判別結果が第１の判別結果となり、且つ、特定の判別結果となったことに基づいて実行された特定演出の実行中である場合、予め定めた特定回数目に表示される所定の演出態様を決定する際に第１態様を決定する割合が他の演出態様よりも高くなるように決定割合可変手段によって可変される。特定判別手段による判別結果が第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となり、且つ、特定の判別結果となったことに基づいて実行された特定演出の実行中である場合、特定回数目に表示される所定の演出態様を決定する際に、第１態様とは異なる台２態様を決定する割合が他の演出態様よりも高くなるように決定割合可変手段によって可変される。特定判別手段による判別結果が第１の判別結果となり、且つ、特定の判別結果とは異なる外れ判別結果になったことに基づいて実行された特定演出の実行中である場合、特定回数目に表示される所定の演出態様を決定する際に、第２態様を決定する割合が他の演出態様よりも高くなるように決定割合可変手段によって可変される。特定判別手段による判別結果が第２の判別結果となり、且つ、外れ判別結果となったことに基づいて実行された特定演出の実行中である場合、特定回数目に表示される所定の演出態様を決定する際に、第１態様を決定する割合が他の演出態様よりも高くなるように決定割合可変手段によって可変される。
【１４６２】
これにより、特定判別手段による判別結果と、特定回数目の所定の演出態様とに応じて

、特典遊技となる期待度を遊技者に推測させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１４６３】

遊技機Ｅ１において、前記所定の演出態様が表示されている間に予め定められた特定条件が成立したかを判定する条件判定手段を備え、前記特定判別手段は、前記特定の判別として、今回の前記特定演出よりも前に実行された少なくとも１の前記特定演出において実行された前記条件判定手段による判定結果に基づいて判別を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｅ６。

【１４６４】

遊技機Ｅ６によれば、遊技機Ｅ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の演出態様が表示されている間に予め定められた特定条件が成立したかが条件判定手段によって判定される。特定の判別として、今回の特定演出よりも前に実行された少なくとも１の特定演出において実行された条件判定手段による判定結果に基づいて、特定判別手段により判別が実行される。

【１４６５】

これにより、以前に実行された特定演出における条件判定手段の判定結果によって、今回の特定演出における演出態様が可変するので、演出態様を多様化させることができるという効果がある。

【１４６６】

遊技機Ｅ６において、前記特定判別手段は、今回の前記特定演出よりも前に実行された少なくとも１の前記特定演出において表示された前記所定の演出態様の回数と、前記条件判定手段により前記特定条件が成立したと判定された前記所定の演出態様の回数とに基づいて判別を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｅ７。

【１４６７】

遊技機Ｅ７によれば、遊技機Ｅ６の奏する効果に加え、今回の特定演出よりも前に実行された少なくとも１の特定演出において表示された所定の演出態様の回数と、条件判定手段により特定条件が成立したと判定された所定の演出態様の回数とに基づいて、特定判別手段によって判別が実行されるので、特定条件が成立した所定の演出態様の回数に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１４６８】

遊技機Ｅ７において、遊技を行っている遊技者を識別する識別手段を備え、前記特定判別手段は、同一の遊技者が遊技を行っていると前記識別手段により識別されている間に表示された前記所定の演出態様の回数と、前記条件判定手段により前記特定条件が成立したと判定された前記所定の演出態様の回数とに基づいて判別を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｅ８。

【１４６９】

遊技機Ｅ８によれば、遊技機Ｅ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技を行っている遊技者が識別手段によって識別される。同一の遊技者が遊技を行っていると識別手段により識別されている間に表示された所定の演出態様の回数と、条件判定手段により特定条件が成立したと判定された所定の演出態様の回数とに基づいて、特定判別手段により判別が実行される。

【１４７０】

これにより、遊技者毎の遊技結果に応じて、設定され易い演出態様の傾向を異ならせることができるので、遊技者に応じた演出を提供することができるという効果がある。

【１４７１】

＜特徴Ｆ群＞（前半の演出と後半の演出との繋ぎを調節する）

第１演出と、その第１演出よりも後に実行される第２演出とで少なくとも構成される特定演出を１の演出期間内で実行する特定演出実行手段と、前記第１演出の実行中に、予め定められた終了条件が成立したかを判別する終了条件判別手段と、その終了条件判別手段により前記終了条件が成立したと判別されたことに基づいて、前記第１演出を終了させる

第１演出終了手段と、その第１演出終了手段により前記第１演出が終了されてから前記第２演出を開始するまでの間の期間の長さを、少なくとも残りの前記演出期間の長さに基づいて設定する期間設定手段と、その期間設定手段により設定された期間が経過したことに基づいて、前記第２演出を開始させる演出開始手段とを備えることを特徴とする遊技機Ｆ１。

【１４７２】

遊技機Ｆ１によれば、第１演出と、その第１演出よりも後に実行される第２演出とで少なくとも構成される特定演出が特定演出実行手段により１の演出期間内で実行される。第１演出の実行中に、予め定められた終了条件が成立したかが終了条件判別手段によって判別され、その終了条件判別手段により終了条件が成立したと判別されたことに基づいて、第１演出終了手段によって第１演出が終了される。第１演出終了手段により第１演出が終了されてから第２演出を開始するまでの間の期間の長さが、期間設定手段により、少なくとも残りの演出期間の長さに基づいて設定される。期間設定手段によって設定された期間が経過したことに基づいて、第２演出が演出開始手段によって開始される。

【１４７３】

これにより、第１演出が終了してから第２演出が開始されるまでの期間を、残りの演出時間に応じて可変させることができるので、特定演出を好適に実行することができるという効果がある。

【１４７４】

遊技機Ｆ１において、前記期間設定手段は、前記第１演出が終了されてから前記第２演出を開始するまでの間の期間の長さとして、前記１の演出期間が終了するまでに前記第２演出が終了する長さを設定するものであることを特徴とする遊技機Ｆ２。

【１４７５】

遊技機Ｆ２によれば、遊技機Ｆ１が奏する効果に加え、第１演出が終了されてから第２演出を開始するまでの間の期間の長さとして、１の演出期間が終了するまでに第２演出が終了する長さが期間設定手段により設定されるので、より好適に特定演出を実行することができるという効果がある。

【１４７６】

遊技機Ｆ１又はＦ２において、前記第２演出として、演出時間が少なくとも異なる複数の演出種別の中から１の演出種別を選択する種別選択手段を備え、前記期間設定手段は、前記種別選択手段により選択された演出種別の演出時間に基づいて、前記第１演出が終了されてから前記第２演出を開始するまでの間の期間の長さを設定するものであることを特徴とする遊技機Ｆ３。

【１４７７】

遊技機Ｆ３によれば、遊技機Ｆ１又はＦ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２演出として、演出期間が少なくとも異なる複数の演出種別の中から１の演出種別が種別選択手段により選択される。種別選択手段により選択された演出種別の演出時間に基づいて、第１演出が終了されてから第演出を開始するまでの間の期間の長さが期間設定手段により設定される。

【１４７８】

これにより、第２演出の演出時間に応じて、第２演出の開始タイミングを設定することができるので、第２演出をより好適に実行することができるという効果がある。

【１４７９】

遊技機Ｆ１からＦ３のいずれかにおいて、１の前記第１演出において、予め定められた特定条件が成立する回数の上限を設定する上限回数設定手段と、１の前記第１演出の実行中に前記特定条件が成立した回数を計数する回数計数手段と、を備え、前記終了条件は、前記回数計数手段により計数された回数が、前記上限設定手段により設定された上限の回数以上となった場合に少なくとも成立するものであることを特徴とする遊技機Ｆ４。

【１４８０】

遊技機Ｆ４によれば、遊技機Ｆ１からＦ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を

奏する。即ち、１の第１演出において、予め定められた特定条件が成立する回数の上限が上限回数設定手段によって設定される。１の第１演出の実行中に特定条件が成立した回数が回数計数手段によって計数される。回数計数手段により計数された回数が、上限設定手段により設定された上限の回数以上となった場合に少なくとも終了条件が成立する。

【１４８１】

これにより、上限設定手段によって設定された上限の回数に応じて第１演出の終了タイミングが可変したとしても、第２演出の開始を好適に設定することができるという効果がある。

【１４８２】

遊技機Ｆ４において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作を有効とする操作有効期間を前記第１演出の実行中に１又は複数回設定する操作有効期間設定手段と、その操作有効期間設定手段により設定された前記操作有効期間が経過したことに基づいて、特定の表示態様を表示させる第１態様表示手段と、前記操作有効期間設定手段により設定された１の前記操作有効期間の間に前記操作手段に対する操作を検出したことに基づいて、前記操作有効期間を終了して前記特定の表示態様を表示させる第２態様表示手段と、を備え、前記特定条件は、前記特定の表示態様が表示された場合に成立するものであることを特徴とする遊技機Ｆ５。

【１４８３】

遊技機Ｆ５によれば、遊技機Ｆ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者が操作可能な操作手段に対する操作を有効とする操作有効期間が、第１演出の実行中に１又は複数回、操作有効期間設定手段により設定される。操作有効期間設定手段により設定された操作有効期間が経過したことに基づいて、特定の表示態様が第１態様表示手段により表示される。操作有効期間設定手段により設定された１の操作有効期間の間に操作手段に対する操作を検出したことに基づいて、第２態様表示手段により操作有効期間が終了されて特定の表示態様が表示される。特定の表示態様が表示された場合に特定条件が成立する。

【１４８４】

これにより、遊技者が操作手段に対する操作を行ったタイミングに応じて操作有効期間の終了タイミングが可変することにより、第１演出の終了タイミングが可変したとしても、第２演出の開始を好適に設定することができるという効果がある。

【１４８５】

遊技機Ｆ１からＦ５のいずれかにおいて、前記期間設定手段により設定された長さの前記期間で前記第１演出および前記第２演出のいずれとも異なる第３演出を実行する第３演出実行手段と、前記第３演出を実行するための演出データを記憶した演出データ記憶手段と、前記期間設定手段により前記期間の長さが設定されたことに基づいて、前記演出データ記憶手段から１の前記演出データを読み出すデータ読出手段と、そのデータ読出手段により読み出された前記１の演出データのうち、前記期間設定手段により設定された前記期間の長さに応じた範囲のデータを、前記第３演出を実行するためのデータとして設定するデータ範囲設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｆ６。

【１４８６】

遊技機Ｆ６によれば、遊技機Ｆ１からＦ５のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、期間設定手段により設定された長さの期間で第１演出および第２演出の何れとも異なる第３演出が第３演出実行手段により実行される。第３演出を実行するための演出データが演出データ記憶手段に記憶されている。期間設定手段により期間の長さが設定されたことに基づいて、演出データ記憶手段から１の演出データがデータ読出手段によって読み出される。データ読出手段により読み出された１の演出データのうち、期間設定手段により設定された期間の長さに応じた範囲のデータが、データ範囲設定手段により第３演出を実行するためのデータとして設定される。

【１４８７】

これにより、第３演出を実行する場合に、１の演出データに基づいて演出期間が異なる

データを設定することができるので、第３演出を実行するためのデータが増大してしまうことを抑制できるという効果がある。

【１４８８】

遊技機Ｆ６において、前記演出データの少なくとも一部は、特定の静止画像を表示させるためのデータで構成されるものであり、前記データ範囲設定手段は、前記期間設定手段により設定された前記期間の長さに応じて前記特定の静止画像の表示時間が可変するように、前記第３演出を実行するためのデータの範囲を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｆ７。

【１４８９】

遊技機Ｆ７によれば、遊技機Ｆ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出データの少なくとも一部が、特定の静止画像を表示させるためのデータで構成されている。期間設定手段により設定された期間の長さに応じて特定の静止画像の表示時間が可変するように、第３演出を実行するためのデータ範囲がデータ範囲設定手段によって設定される。

【１４９０】

これにより、第３演出の演出時間が可変したとしても、特定の静止画像の表示時間が可変するだけなので、遊技者に対して表示内容に違和感を抱かせてしまうことを抑制できるという効果がある。

【１４９１】

遊技機Ｆ１からＦ７のいずれかにおいて、識別情報を表示可能な表示手段と、その表示手段に前記識別情報の動的表示を実行させる動的表示実行手段と、その動的表示実行手段により実行される前記識別情報の動的表示の動的表示時間を決定する動的表示時間決定手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記動的表示時間決定手段により前記動的表示時間が決定されたことに基づいて、当該決定された動的表示時間内で前記特定演出を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｆ８。

【１４９２】

遊技機Ｆ８によれば、遊技機Ｆ１からＦ７のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、識別情報の動的表示が動的表示実行手段により実行され、その動的表示実行手段により実行される識別情報の動的表示時間が動的表示時間決定手段により決定される。動的表示時間決定手段により動的表示時間が決定されたことに基づいて、決定された動的表示時間内で特定演出実行手段により特定演出が実行される。

【１４９３】

これにより、特定演出を動的表示時間内で実行することができるという効果がある。

【１４９４】

＜特徴Ｇ群＞（演出時間が不定の演出が終了した後の態様を調節する）

１の演出期間において、所定の第１演出を少なくとも含む特定演出を実行する特定演出実行手段と、前記第１演出の実行中に、前記演出期間が経過するよりも前に予め定められた終了条件が成立したかを判別する終了条件判別手段と、その終了条件判別手段により前記終了条件が成立したと判別されたことに基づいて、前記第１演出を終了させる演出終了手段と、その演出終了手段により前記第１演出が終了されてから前記演出期間が終了するまでの間の演出態様を、少なくとも残りの前記演出期間の長さに基づいて設定する演出態様設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｇ１。

【１４９５】

遊技機Ｇ１によれば、１の演出期間において、所定の第１演出を少なくとも含む特定演出が特定演出実行手段により実行される。第１演出の実行中に、演出期間が経過するよりも前に予め定められた終了条件が成立したかが終了条件判別手段により判別される。終了条件判別手段により終了条件が成立したと判別されたことに基づいて、第１演出が演出終了手段により終了される。演出終了手段により第１演出が終了されてから演出期間が終了するまでの間の演出態様が、少なくとも残りの演出期間の長さに基づいて演出態様設定手段により設定される。

【１４９６】
これにより、残りの演出時間の長さに応じた演出態様を設定することができるので、特定演出を好適に実行することができるという効果がある。
【１４９７】
遊技機Ｇ１において、前記態様設定手段により設定される前記演出態様として、少なくとも演出時間が異なる複数の前記演出態様の種別の中から１の種別を選択する種別選択手段を備えることを特徴とする遊技機Ｇ２。
【１４９８】
遊技機Ｇ２によれば、遊技機Ｇ１の奏する効果に加え、態様設定手段により設定される演出態様として、少なくとも演出じかんが異なる複数の演出態様の種別の中から１の種別が種別選択手段により選択されるので、残りの演出期間の長さに合った演出時間の演出態様を設定することができるという効果がある。
【１４９９】
遊技機Ｇ２において、前記種別選択手段により選択された前記演出態様の演出時間と、残りの前記演出期間の長さとに基づいて、前記第１演出が終了されてから前記演出態様設定手段により設定される前記演出態様が開始されるまでの間の期間を設定する期間設定手段を備えることを特徴とする遊技機Ｇ３。
【１５００】
遊技機Ｇ３によれば、遊技機Ｇ２の奏する効果に加え、種別選択手段により選択された演出態様の演出時間と、残りの演出期間の長里に基づいて、第１演出が終了されてから演出態様設定手段により設定される演出態様が開始されるまでの間の期間が期間設定手段により設定されるので、第１演出と、演出態様との間隔を好適に設定することができるという効果がある。
【１５０１】
遊技機Ｇ３において、前記期間設定手段は、前記演出態様設定手段により設定される前記演出態様が終了するタイミングと、前記演出期間が終了するタイミングとが所定期間の範囲内となるように前記期間を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｇ４。
【１５０２】
遊技機Ｇ４によれば、遊技機Ｇ３の奏する効果に加え、演出態様設定手段により設定される演出態様が終了するタイミングと、演出期間が終了するタイミングとが所定期間の範囲内となるように、期間設定手段により期間が設定されるので、演出態様の終了タイミングを好適に設定することができるという効果がある。
【１５０３】
遊技機Ｇ３又はＧ４において、前記期間設定手段は、前記第１演出が終了した時点における残りの前記演出期間の長さと、前記種別選択手段により選択された種別の前記演出態様の演出時間との差分の期間を、前記期間として設定するものであることを特徴とする遊技機Ｇ５。
【１５０４】
遊技機Ｇ５によれば、遊技機Ｇ３又はＧ４が奏する効果に加え、第１演出が終了した時点における残りの演出期間の長さと、種別選択手段により選択された種別の演出態様の演出時間との差分の期間が、期間設定手段により設定されるので、演出期間の終了タイミングと、演出態様の終了タイミングとを一致させることができるという効果がある。
【１５０５】
遊技機Ｇ１において、前記演出態様を実行するために用いられる演出データを記憶した記憶手段を備え、前記演出態様設定手段は、１の前記演出データのうち、残りの前記演出期間の長さに対応するデータの範囲を選択して設定するものであることを特徴とする遊技機Ｇ６。
【１５０６】
遊技機Ｇ６によれば、遊技機Ｇ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出態様を実行するために用いられる演出データが記憶手段に記憶されている。１の演出デー

タのうち、残りの演出期間の長さに対応するデータの範囲が演出態様設定手段により選択されて設定される。

【１５０７】

これにより、１の演出データから演出時間が異なる複数の演出態様を設定することができるので、演出態様を表示させるためのデータ量を削減することができるという効果がある。

【１５０８】

遊技機Ｇ６において、前記記憶手段に記憶された複数の前記演出データから、前記演出態様設定手段による前記演出態様の設定に用いる１の前記演出データを選択するデータ選択手段を備え、前記演出態様設定手段は、前記データ選択手段により選択された１の前記演出データのうち、残りの前記演出期間の長さに対応するデータの範囲を選択して設定するものであることを特徴とする遊技機Ｇ７。

【１５０９】

遊技機Ｇ７によれば、遊技機Ｇ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に記憶された複数の演出データから、演出態様設定手段による演出態様の設定に用いる１の演出データがデータ選択手段によって選択される。データ選択手段により選択された１の演出データのうち、残りの演出期間の長さに対応するデータの範囲が演出態様設定手段により選択されて設定される。

【１５１０】

これにより、演出態様を多様化させることができるという効果がある。

【１５１１】

遊技機Ｇ７において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記データ選択手段は、少なくとも前記判別手段による判別結果に基づいて、前記記憶手段から１の前記演出データを選択するものであることを特徴とする遊技機Ｇ８。

【１５１２】

遊技機Ｇ８によれば、遊技機Ｇ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技が特典遊技実行手段により実行される。少なくとも判別手段による判別結果に基づいて、記憶手段から１の演出データがデータ選択手段によって選択される。

【１５１３】

これにより、演出態様から特典遊技となるか否かを遊技者に予測させることができるので、遊技者に対して演出態様により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１５１４】

＜特徴Ｈ群＞（右打ちされた球がアタッカーに到達するまでの期間を左打ちした場合よりも長くする）

第１方向に発射された遊技球が流下可能な第１流路と、前記第１方向とは異なる第２方向に発射された遊技球が流下可能な第２流路と、前記第１流路を流下した遊技球と、前記第２流路を流下した遊技球とが少なくとも入球可能な位置に設けられた入球手段と、その入球手段に遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、を備え、前記第２流路は、前記第１方向に発射された遊技球が前記入球手段に到達するまでの期間よりも、前記第２方向に発射された遊技球が前記入球手段に到達するまでの期間の方が長くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｈ１。

【１５１５】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、大入賞口が所定回数開閉される当たり状態に移行するものがある。係る従来型の遊技機では当たり状態の間に大入賞口へと遊技球を入賞させる

毎に所定個数の賞球が付与されるので、遊技者に対して当たり状態を１つの楽しみに遊技を行わせることができる。

【１５１６】

しかしながら、係る従来型の遊技機において、大入賞口へと遊技球を入賞させるためには、遊技機毎に決まった方向へと遊技球を発射する必要があるため、当たり状態中における遊技が単調となってしまうという問題点があった。

【１５１７】

これに対して遊技機Ｈ１によれば、第１方向に発射された遊技球が第１流路を流下し、第１方向とは異なる第２方向に発射された遊技球が第２流路を流下する。第１流路を流下した遊技球と、第２流路を流下した遊技球とが少なくとも入球可能な位置に入球手段が設けられている。入球手段に遊技球が入球したことに基づいて所定の特典が特典付与手段によって付与される。第１方向に発射された遊技球が入球手段に到達するまでの期間よりも、第２方向に発射された遊技球が入球手段に到達するまでの期間の方が長くなるように第２流路が構成されている。

【１５１８】

これにより、少しでも早く遊技球を入球手段に到達させたいと考える遊技者に対して、第１流路を狙って遊技球を発射させることができる一方、比較的長い時間をかけて遊技球を入球手段に到達させたいと考える遊技者に対して、第２流路を狙って遊技球を発射させることができる。よって、遊技者毎の好みの発射方向を選択して遊技を行わせることができるので、遊技が単調となってしまうことを抑制できるという効果がある。

【１５１９】

遊技機Ｈ１において、前記入球手段は、前記第２流路を流下した遊技球が入球する割合の方が、前記第１流路を流下した遊技球が入球する割合よりも高くなる位置に配置されているものであることを特徴とする遊技機Ｈ２。

【１５２０】

遊技機Ｈ２によれば、遊技機Ｈ１の奏する効果に加え、第２流路を流下した遊技球が入球する割合の方が、第１流路を流下した遊技球が入球する割合よりも高くなる位置に入球手段が配置されているので、第１流路を流下すると、入球手段へと到達するまでの期間が短くなる反面、入球手段へと入球し難くなってしまう。一方、第２流路を流下すると、入球手段へ入球し易くなるものの、入球手段へと到達するまでの期間が長くなってしまう。よって、遊技者毎の趣向に合った発射方向を遊技者自身に選択させることができるという効果がある。

【１５２１】

遊技機Ｈ１又はＨ２において、前記第２流路を流下する遊技球の流下速度を減速させる減速手段を備えることを特徴とする遊技機Ｈ３。

【１５２２】

遊技機Ｈ３によれば、遊技機Ｈ１又はＨ２の奏する効果に加え、第２流路を流下する遊技球の流下速度が減速手段によって減速されるので、第２方向に発射された遊技球が入球手段へと到達するまでの期間を、より確実に第１方向に発射された遊技球が入球手段に到達するまでの期間よりも長くすることができるという効果がある。

【１５２３】

遊技機Ｈ１からＨ３のいずれかにおいて、前記入球手段に遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに可変可能な可変手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定回数、前記第２位置から前記第１位置に可変する可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｈ４。

【１５２４】

遊技機Ｈ４によれば、遊技機Ｈ１からＨ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入球手段に遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技

球が入球困難となる第２位置とに可変手段が可変される。判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行される。判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、可変手段が所定回数、第２位置から第１位置に可変する可変遊技が可変遊技実行手段によって実行される。

【１５２５】

これにより、判別手段による判別で特定の判別結果となることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１５２６】

遊技機Ｈ４において、特定の発射間隔以上の発射間隔で遊技球を前記第１方向、および前記第２方向に発射可能な発射手段と、前記可変遊技の実行中において、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置に可変されてから予め定められた特定個数以上の遊技球が前記入球手段へと入球したことに基づいて、前記可変手段を前記第２位置に可変させる第１可変制御手段と、前記可変遊技の実行中において、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置に可変されてから予め定められた特定期間が経過したことに基づいて、前記可変手段を前記第２位置に可変させる第２可変制御手段と、を備え、前記特定期間は、前記第２方向に向けて遊技球の発射を開始してから、前記特定の発射間隔で前記第２方向に発射された前記特定個数の遊技球が前記第２流路を流下し終わるまでの期間よりも少なくとも長いものであることを特徴とする遊技機Ｈ５。

【１５２７】

遊技機Ｈ５によれば、遊技機Ｈ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段が、特定の発射間隔以上の発射間隔で遊技球を第１方向、および第２方向に発射可能に構成されている。可変遊技の実行中において、可変手段が第２位置から第１位置に可変されてから予め定められた特定個数以上の遊技球が入球手段へと入球したことに基づいて、可変手段が第１可変制御手段によって第２位置に可変される。可変遊技の実行中において、可変手段が第２位置から第１位置に可変されてから予め定められた特定期間が経過したことに基づいて、第２可変制御手段により可変手段が第２位置に可変される。第２方向に向けて遊技球の発射を開始してから、特定の発射間隔で第２方向に発射された特定個数の遊技球が第２流路を流下し終わるまでの期間よりも少なくとも特定期間の方が長くなるように構成されている。

【１５２８】

これにより、可変遊技の実行中において第２方向へと遊技球を発射した場合に、特定期間が経過するよりも前に特定個数の遊技球を入球手段に入球させることができるので、遊技者が損をしてしまうことを抑制できるという効果がある。

【１５２９】

遊技機Ｈ４において、前記可変遊技実行手段は、前記可変遊技の実行中に特定条件が成立したことを契機として、前記可変手段が前記第１位置に可変されてから予め定められた第１期間が経過した後で前記第２位置に可変される第１可変動作を前記所定回数含む特定の可変パターンで、前記可変手段が可変するように制御するものであり、前記特定の可変パターンにおける１又は複数の前記第１可変動作の実行期間は、前記特定の可変パターンが開始されてから前記第１方向に発射された遊技球が到達可能となり、且つ、前記特定の可変パターンが開始されてから前記第２方向に発射された遊技球が到達困難となるものであることを特徴とする遊技機Ｈ６。

【１５３０】

遊技機Ｈ６によれば、遊技機Ｈ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変遊技の実行中に特定条件が成立したことを契機として、可変手段が第１位置に可変されてから予め定められた第１期間が経過した後で第２位置に可変される第１可変動作を所定回数含む特定の可変パターンで、可変遊技実行手段により可変手段が可変するように制御される。特定の可変パターンにおける１又は複数の第１可変動作の実行期間が、特定の可変パターンが開始されてから第１方向に発射された遊技球が到達可能となり、且つ、特定の可変パターンが開始されてから第２方向に発射された遊技球が到達困難となる。

【１５３１】
これにより、第２方向に遊技球を発射すると、第１方向へ発射した場合よりも、入球手段へと遊技球が入球する機会が少なくなるので、第１方向に発射したいと遊技者に思わせることができるという効果がある。
【１５３２】
遊技機Ｈ６において、前記可変遊技の実行が終了した後の遊技状態として、１の前記可変遊技において前記入球手段へと遊技球が入球しなかった場合に第１遊技状態を設定し、１の前記可変遊技において前記入球手段へと遊技球が入球した場合に前記第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機Ｈ７。
【１５３３】
遊技機Ｈ７によれば、遊技機Ｈ６の奏する効果に加え、可変遊技の実行が終了した後の遊技状態として、１の可変遊技において入球手段へと遊技球が入球しなかった場合に遊技状態設定手段によって第１遊技状態が設定される一方、１の可変遊技において入球手段へと遊技球が入球した場合に遊技状態設定手段によって第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態が設定されるので、入球手段へと遊技球が入球するか否かに対してより注目して可変遊技の実行中における遊技を行わせることができるという効果がある。
【１５３４】
遊技機Ｈ６又はＨ７において、前記第１流路は、流下した遊技球を第３方向から前記入球手段に到達させるものであり、前記第２流路は、流下した遊技球を前記第３方向とは異なる第４方向から前記入球手段に到達させるものであり、前記可変手段は、前記第２位置に可変されている間に、その上面を遊技球が流下可能に構成され、且つ、前記第４方向側の方が前記第３方向側よりも高くなるように傾斜して配置されているものであり、前記入球手段は、前記可変手段が前記第１位置に可変されている状態において、遊技球が上方から入球可能となり、且つ、前記可変手段が前記第２位置に可変されている状態において、上方を前記可変手段により塞がれた状態となるものであり、前記可変手段は、前記第４方向側から前記第３方向側に向かう向きにスライドすることにより前記第２位置から前記第１位置に可変するものであることを特徴とする遊技機Ｈ８。
【１５３５】
遊技機Ｈ８によれば、遊技機Ｈ６又はＨ７が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１流路を流下した遊技球が第３方向から入球手段へと到達する一方で、第２流路を流下した遊技球が第３方向とは異なる第４方向から入球手段へと到達する。可変手段が第２位置に可変されている間に、その上面を遊技球が流下可能に構成され、且つ、第４方向側の方が第３方向側よりも高くなるように可変手段が傾斜して配置されている。可変手段が第１位置に可変されている状態において、遊技球が上方から入球可能となるように入球手段が構成されている。また、可変手段が第２位置に可変されている状態において、入球手段の上方が可変手段によって塞がれた状態となる。第４方向側から第３方向側に向かう向きにスライドすることにより可変手段が第２位置から第１位置に可変する。
【１５３６】
これにより、可変手段が第１位置に可変する途中において、第３方向側から到達した遊技球が入球手段へと入球し難くなる一方で、第４方向側から到達した遊技球が入球し易くなる。よって、可変遊技の実行中において第１方向に遊技球を発射するよりも、第２方向に発射した場合の方が入球手段へと到達した遊技球が入球手段に入球する可能性を高くすることができるという効果がある。
【１５３７】
＜特徴Ｉ群＞（大当たり中に右打ちすると、ある面では左打ちよりも有利になるが、別の面では左打ちよりも不利になる）
第１方向と、その第１方向とは異なる第２方向とに少なくとも遊技球を発射可能な発射手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実

行手段と、前記特典遊技における遊技者の有利度合いに関する第１要素を、前記特典遊技の実行期間に含まれる特定期間の間に前記第２方向に遊技球が発射され続けるよりも、前記第１方向に遊技球が発射され続けた方が遊技者に有利とする第１要素有利化手段と、前記第１要素とは異なる第２要素を、前記特定期間の間に前記第１方向に遊技球が発射され続けるよりも、前記第２方向に遊技球が発射され続けた方が遊技者に有利とする第２要素有利化手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｉ１。

【１５３８】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、大入賞口が所定回数開閉される当たり状態に移行するものがある。係る従来型の遊技機では当たり状態の間に大入賞口へと遊技球を入賞させることにより、賞球等の遊技者に有利となる所定の特典が付与されるので、遊技者に対して当たり状態を１つの楽しみに遊技を行わせることができる。

【１５３９】

しかしながら、係る従来型の遊技機において、大入賞口へと遊技球を入賞させるためには、遊技機毎に決まった方向へと遊技球を発射する必要がある上に、当たり状態における有利度合い（獲得できる所定の特典の量）は予め定まっているので、当たり状態が、単に決まった方向へと遊技球を発射し続けるだけの作業のようになってしまう虞があった。よって、従来型の遊技機では、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが困難になってしまうという問題点があった。

【１５４０】

これに対して遊技機Ｉ１によれば、第１方向と、その第１方向とは異なる第２方向とに少なくとも遊技球を発射可能に発射手段が構成されている。判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技が特典遊技実行手段によって実行される。特典遊技における遊技者の有利度合いに関する第１要素が、特典遊技の実行期間に含まれる特定期間の間に第２方向に遊技球が発射され続けるよりも、第１方向に遊技球が発射され続けた方が第１要素有利化手段によって有利とされる。特典遊技における遊技者の有利度合いに関する第２要素が、特典遊技の実行期間に含まれる特定期間の間に第１方向に遊技球が発射され続けるよりも、第２方向に遊技球が発射され続けた方が第２要素有利化手段によって有利とされる。

【１５４１】

これにより、特典遊技の実行中に第１要素を有利にしたい遊技者に対して第１方向へと遊技球を発射させることができる一方で、第２要素を有利にしたい遊技者に対して第２方向へと遊技球を発射させることができる。よって、遊技者毎の趣向に合った遊技性を提供することができるという効果がある。

【１５４２】

遊技機Ｉ１において、前記第１方向に発射された遊技球と、前記第２方向に発射された遊技球とが少なくとも入球可能な位置に設けられている入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、前記入球手段に遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも前記入球手段に入球困難となる第２位置とに可変可能な可変手段と、前記特典遊技の実行中に、前記可変手段を予め定めた第１回数、前記第２位置から前記第１位置に可変させる可変制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｉ２。

【１５４３】

遊技機Ｉ２によれば、遊技機Ｉ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１方向に発射された遊技球と、第２方向に発射された遊技球とが少なくとも入球可能な位置に入球手段が設けられている。入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて特典付与手段により所定の特典が付与される。入球手段に遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも入球手段に入球困難となる第２位置とに可変手段が可変される。特典遊技の実行中に、可変手段が予め定めた第１回数、第２位置から第１位置に可変制御手段によ

って可変される。
【１５４４】
　これにより、入球手段へと遊技球が入球するか否かに注目して遊技を行わせることができるので、特典遊技の実行中における興趣をより向上させることができるという効果がある。
【１５４５】
　遊技機Ｉ２において、前記第１要素有利化手段は、前記特典遊技の実行期間の間に前記第２方向に遊技球が発射され続けるよりも、前記第１方向に遊技球が発射され続けた方が前記入球手段へと入球する割合を高くするものであることを特徴とする遊技機Ｉ３。
【１５４６】
　遊技機Ｉ３によれば、遊技機Ｉ２の奏する効果に加え、特典遊技の実行期間の間に第２方向に遊技球が発射され続けるよりも、第１方向に遊技球が発射され続けた方が入球手段へと入球する割合が第１要素有利化手段によって高くされるので、入球手段へと入球する割合が高い遊技性で特典遊技の実行中における遊技を行いたいと考える遊技者に対して、積極的に第１方向へと遊技球を発射させることができるという効果がある。
【１５４７】
　遊技機Ｉ２又はＩ３において、前記第２要素有利化手段は、前記第１方向に遊技球が発射され続けるよりも、前記第２方向に遊技球が発射され続けた方が、前記特定期間の間に前記入球手段に到達する遊技球の個数を多くするものであることを特徴とする遊技機Ｉ４。
【１５４８】
　遊技機Ｉ４によれば、遊技機Ｉ２又はＩ３の奏する効果に加え、第１方向に遊技球が発射され続けるよりも、第２方向に遊技球が発射され続けた方が、特定期間の間に入球手段に到達する遊技球の個数が第２要素有利化手段によって多くされるので、より多くの遊技球を入球手段に到達させたいと考える遊技者に対して、積極的に第２方向に遊技球を発射させることができるという効果がある。
【１５４９】
　遊技機Ｉ４において、前記可変制御手段は、前記可変手段が前記第１位置に可変されてから予め定められた第１期間が経過した後で前記第２位置に可変される第１可変動作を前記特定期間の間に前記第１回数実行するものであり、前記第２要素有利化手段は、前記特定期間が開始されてから前記第１方向に発射された遊技球が、所定回数の前記第１可変動作の実行期間が終了するまでの間に前記入球手段に到達することを抑制するものであり、前記所定回数の前記第１可変動作の実行期間のうち少なくとも一部は、前記特定期間が開始されてから前記第２方向に発射された遊技球が到達可能となる期間であることを特徴とする遊技機Ｉ５。
【１５５０】
　遊技機Ｉ５によれば、遊技機Ｉ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変手段が第１位置に可変されてから予め定められた第１期間が経過した後で第２位置に可変される第１可変動作が可変制御手段によって特定期間の間に第１回数実行される。特定期間が開始されてから第１方向に発射された遊技球が、所定回数の第１可変動作の実行期間が終了するまでの間に入球手段に到達することが第２要素有利化手段によって抑制される。所定回数の第１可変動作の実行期間のうち少なくとも一部は、特定期間が開始されてから第２方向に発射された遊技球が到達可能となる期間で構成されている。
【１５５１】
　これにより、第２方向に遊技球を発射した方が、第１方向に遊技球を発射した場合よりも多くの回数の第１可変動作の実行中に入球手段へと遊技球を到達させることができるので、入球手段へと入球させる機会をより多く得ることができるという効果がある。
【１５５２】
　遊技機Ｉ５において、前記第２要素有利化手段は、前記第１方向に発射された遊技球が前記入球手段へと到達するまでの期間が、前記第２方向に発射された遊技球が前記入球手段へと到達するまでの期間よりも長くなるように前記第１方向に発射された遊技球の流下

速度を抑制するものであることを特徴とする遊技機Ｉ６。
【１５５３】
遊技機Ｉ６によれば、遊技機Ｉ５の奏する効果に加え、第１方向に発射された遊技球が入球手段へと到達するまでの期間が、第２方向に発射された遊技球が入球手段へと到達するまでの期間よりも長くなるように、第２要素有利化手段によって第１方向に発射された遊技球の流下速度が抑制されるので、第１方向に発射された遊技球が、所定回数の第１可変動作が終了するよりも前に入球手段に到達することをより確実に防止できる。よって、第２方向に遊技球を発射した方が、より確実に入球手段へと入球させる機会を多くすることができるという効果がある。
【１５５４】
遊技機Ｉ５又はＩ６において、前記第１可変動作は、前記第２位置から前記第１位置への可変が開始されてから、前記第１位置への可変が終了するまでの期間が予め定められた第２期間となるように前記可変手段が可変されるものであり、前記第１要素有利化手段は、前記第２方向に発射された遊技球が前記第２期間の間に前記入球手段へと到達した場合よりも、前記第１方向に発射された遊技球が前記第２期間の間に前記入球手段へと到達した方が前記入球手段に入球し易くするものであることを特徴とする遊技機Ｉ７。
【１５５５】
遊技機Ｉ７によれば、遊技機Ｉ５又はＩ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１可変動作では、第２位置から第１位置への可変が開始されてから、第１位置への可変が終了するまでの期間が予め定められた第２期間となるように可変手段が可変される。第２方向に発射された遊技球が第２期間の間に入球手段へと到達した場合よりも、第１方向に発射された遊技球が第２期間の間に入球手段へと到達した方が第１要素有利化手段によって入球手段に入球し易くされる。
【１５５６】
これにより、第１方向に遊技球を発射した場合は、可変手段が第１位置に可変されている第１期間に加えて、第２位置から第１位置に可変する途中の第２期間においても入球手段へと入球する可能性があるため、第１方向に遊技球を発射した方が、入球手段へと入球可能となる期間を長くすることができる。よって、遊技球を第１方向に発射した方が、第２方向に発射した場合よりも、入球手段に到達した遊技球が入球手段へと入球する可能性を高くすることができるという効果がある。
【１５５７】
遊技機Ｉ７において、前記第１方向に発射された遊技球が流下可能であり、且つ、流下した遊技球を第３方向から前記入球手段に到達させる第１流路と、前記第２方向に発射された遊技球が流下可能であり、且つ、流下した遊技球を前記第３方向とは異なる第４方向から前記入球手段に到達させる第２流路と、を備え、前記可変手段は、前記第２位置に可変されている間に、その上面を遊技球が流下可能に構成され、且つ、上面における前記第３方向側の方が前記第４方向側よりも高くなるように傾斜して構成されているものであり、前記入球手段は、前記可変手段が前記第１位置に可変されている状態において、遊技球が上方から入球可能となり、且つ、前記可変手段が前記第２位置に可変されている状態において、上方を前記可変手段により塞がれた状態となるものであり、前記第１要素有利化手段は、前記第３方向側から前記第４方向側に向かう向きに前記可変手段をスライドさせることにより前記可変手段を前記第２位置から前記第１位置に可変させるものであることを特徴とする遊技機Ｉ８。
【１５５８】
遊技機Ｉ８によれば、遊技機Ｉ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１方向に発射された遊技球が、第１流路によって第３方向から入球手段に到達される。第２方向に発射された遊技球が、第２流路によって第３方向とは異なる第４方向から入球手段に到達される。可変手段が第２位置に可変されている間に、その上面を遊技球が可能となる。また、可変手段の上面における第３方向側の方が、第４方向側よりも高くなるように傾斜して構成されている。可変手段が第１位置に可変されている状態において、入球手段

に対して遊技球が上方から入球可能となる一方で、可変手段が第２位置に可変されている状態において、入球手段の上方が可変手段によって塞がれた状態となる。可変手段が第２位置から第１位置に可変される際に、第１要素有利化手段によって第３方向側から第４方向側に向かう向きに可変手段がスライドされる。

【１５５９】

これにより、第２方向に発射され、第２期間の間に第４方向側から可変手段の上面に到達した遊技球に対して、可変手段の上面の傾斜によって第４方向側へと戻す向きの重力を作用させることができるので、入球手段へと入球し難くすることができる。一方、入球手段の上方における第３方向側は、第４方向側よりも早く上方から入球可能な状態となるため、第１方向に発射され、第２期間の間に第３方向側から入球手段に到達した遊技球を入球し易くすることができる。よって、第２方向に発射された遊技球よりも、第１方向に発射された遊技球の方が、より確実に入球手段へと到達した場合の入球率を高くすることができる。

【１５６０】

遊技機Ｉ２からＩ８のいずれかにおいて、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、１の前記特典遊技の実行中に前記入球手段へと遊技球が入球しなかった場合に第１遊技状態を設定し、１の前記特典遊技の実行中に前記入球手段へと遊技球が入球した場合に前記第１遊技状態よりも有利な第２遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機Ｉ８。

【１５６１】

遊技機Ｉ８によれば、遊技機Ｉ２からＩ８のいずれかが奏する効果に加え、特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、１の特典遊技の実行中に入球手段へと遊技球が入球しなかった場合に遊技状態設定手段によって第１遊技状態が設定される。一方、１の特典遊技の実行中に入球手段へと遊技球が入球した場合に第１遊技状態よりも有利な第２遊技状態が遊技状態設定手段によって設定される。よって、入球手段へと遊技球が入球することによって、特典遊技の実行が終了した後の遊技状態が有利な第２遊技状態に設定されるので、入球手段へと遊技球が入球するか否かにより注目して特典遊技の実行中における遊技を行わせることができるという効果がある。

【１５６２】

＜特徴Ｊ群＞（同一の領域に到達した遊技球が入賞し易いアタッカーを可変させる）

遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段により発射された遊技球が到達可能な特定領域と、その特定領域に到達した遊技球が入球可能な位置に設けられている第１入球手段と、第２入球手段と、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１の特典を付与する第１特典付与手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第１の特典とは異なる第２の特典を付与する第２特典付与手段と、前記特定領域に到達した遊技球が前記第１入球手段に入球可能となり、且つ、前記第２入球手段に入球困難となる第１位置と、前記第１入球手段に入球困難となり、且つ、前記第２入球手段に入球可能となる第２位置と、に少なくとも可変可能な可変手段と、その可変手段を、第１条件の成立に基づいて前記第１位置へと可変させ、前記第１条件とは異なる第２条件の成立に基づいて前記第２位置へと可変させる可変制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｊ１。

【１５６３】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許第２５１４４１７号公報）。

【１５６４】

しかしながら、係る従来型の遊技機において、大入賞口へと遊技球を入賞させるためには、遊技機毎に決まった方向へと遊技球を発射する必要がある上に、当たり状態における

有利度合い（獲得できる所定の特典の量）は予め定まっているので、当たり状態が、単に決まった方向へと遊技球を発射し続けるだけの作業のようになってしまう虞があった。よって、従来型の遊技機では、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが困難になってしまうという問題点があった。

【１５６５】

また、従来型の遊技機の中には、当たりに当選した場合に、当たり状態の開始タイミングを遊技者が決定できるものも存在するが、当たり中に獲得できる遊技価値が当たり種別毎にほぼ一定となる点については他の従来型の遊技機と同様であるため、当たり状態中における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが困難であった。

【１５６６】

これに対して遊技機Ｊ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段により発射された遊技球が到達可能な位置に特定領域が設けられている。特定領域に到達した遊技球が入球可能な位置に第１入球手段と、第２入球手段とが設けられている。第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１特典付与手段により第１の特典が付与され、第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１の特典とは異なる第２の特典が付与される。可変手段が、特定領域に到達した遊技球が第１入球手段に入球可能となり、且つ、第２入球手段に入球困難となる第１位置と、第１入球手段に入球困難となり、且つ、第２入球手段に入球可能となる第２位置と、に少なくとも可変可能に構成されている。第１条件の成立に基づいて可変手段が可変制御手段により第１位置へと可変される一方で、第１条件とは異なる第２条件の成立に基づいて可変手段が可変制御手段により第２位置へと可変される。

【１５６７】

これにより、可変手段の可変位置に応じて、特定領域に到達した遊技球が入球可能となる入球手段を異ならせることができるので、可変手段の可変位置に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１５６８】

遊技機Ｊ１において、前記第１入球手段と、前記第２入球手段とは、盤面上において所定距離を離間させて配置されているものであり、前記可変手段は、前記第１入球手段と、前記第２入球手段との間に配置されているものであることを特徴とする遊技機Ｊ２。

【１５６９】

遊技機Ｊ２によれば、遊技機Ｊ１の奏する効果に加え、第１入球手段と、第２入球手段とが、盤面上において所定距離を離間させて配置されている。可変手段が、第１入球手段と、第２入球手段との間に配置されている。

【１５７０】

これにより、第１入球手段と第２入球手段とに対して別々に可変手段を設けた場合に比較して構成を簡素化することができるという効果がある。

【１５７１】

遊技機Ｊ１又はＪ２において、前記可変手段は、前記第１位置と、前記第２位置と、前記第１入球手段および前記第２入球手段のいずれにも入球困難となる第３位置と、に少なくとも可変可能に構成されているものであり、前記可変制御手段は、前記可変手段を、前記第１条件の成立に基づいて前記第３位置から前記第１位置へと可変させ、前記第２条件の成立に基づいて前記第３位置から前記第２位置へと可変させるものであることを特徴とする遊技機Ｊ３。

【１５７２】

遊技機Ｊ３によれば、遊技機Ｊ１又はＪ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１位置と、第２位置と、第１入球手段および第２入球手段のいずれにも入球困難となる第３位置とに少なくとも可変手段が可変可能に構成されている。第１条件の成立に基づいて可変手段が第３位置から第１位置へと可変制御手段により可変される一方で、第２条件の成立に基づいて可変手段が第３位置から第２位置へと可変制御手段により可変される。

【１５７３】
これにより、第１条件も第２条件も成立していない状態では、第１入球手段へも第２入球手段へも入球困難になるので、第１条件、または第２条件のいずれかが成立することを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【１５７４】
遊技機Ｊ３において、前記第１入球手段は、前記特定領域に対して第１の方向に設けられているものであり、前記第２入球手段は、前記特定領域に対して前記第１の方向とは異なる第２の方向に設けられているものであり、前記第１位置は、前記特定領域に到達した遊技球の進行方向が前記第１の方向になり易くなる位置であり、前記第２位置は、前記特定領域に到達した遊技球の進行方向が前記第２の方向になり易くなる位置であり、前記第３位置は、前記特定領域に到達した遊技球の進行方向が前記第１の方向および前記第２の方向のいずれとも異なる方向になり易くなる位置であることを特徴とする遊技機Ｊ４。
【１５７５】
遊技機Ｊ４によれば、遊技機Ｊ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１入球手段が、特定領域に対して第１の方向に設けられている一方で、第２入球手段が、特定領域に対して第１の方向とは異なる第２の方向に設けられている。可変手段が第１位置に配置されると、特定領域に到達した遊技球の進行方向が第１の方向になり易くなる一方で、第２位値に配置されると、特定領域に到達した遊技球の進行方向が第２の方向になり易くなる。これに対し、可変手段が第３位置に配置されると、特定領域に到達した遊技球の進行方向が第１の方向および第２の方向のいずれとも異なる方向になり易くなる。
【１５７６】
これにより、第１の方向や第２の方向は、第１条件又は第２条件が成立していない状態で特定領域に到達した遊技球が進行する可能性が低くなるので、特定領域から第１入球手段までの間の構成や、特定領域から第２入球手段までの間の構成を必要最低限にすることができる。よって、構成をコンパクトにすることができるという効果がある。
【１５７７】
遊技機Ｊ４において、前記第１入球手段は、前記特定領域から前記第１の方向以外の進行方向に進行した遊技球が入球し難くなるように構成されており、前記第２入球手段は、前記特定領域から前記第２の方向以外の進行方向に進行した遊技球が入球し難くなるように構成されていることを特徴とする遊技機Ｊ５。
【１５７８】
遊技機Ｊ５によれば、遊技機Ｊ４の奏する効果に加え、第１入球手段が、特定領域から第１の方向以外の進行方向に進行した遊技球が入球し難く構成されている一方で、第２入球手段が、特定領域から第２の方向以外の進行方向に進行した遊技球が入球し難く構成されているので、第１条件や第２条件が成立していない状態で遊技球が第１入球手段や第２入球手段へと入球することを抑制できるという効果がある。
【１５７９】
遊技機Ｊ１からＪ５のいずれかにおいて、前記可変手段は、盤面上で出没動作が可能な第１可変部材と、その第１可変部材とは異なる第２可変部材とで構成されているものであり、前記第１位置は、前記第１可変部材が盤面に対して正面視手前側に突出し、且つ、前記第２可変部材が盤面に埋没した配置となるものであり、前記第２位置は、前記第１可変部材が盤面に埋没し、且つ、前記第２可変部材が盤面に対して正面視手前側に突出した配置となるものであり、前記第３位置は、前記第１可変部材と前記第２可変部材とが盤面に埋没した配置となるものであり、前記第１可変部材は、盤面に対して突出することで前記特定領域に到達した遊技球を前記第１入球手段へと誘導可能な流路を構成するものであり、前記第２可変部材は、盤面に対して突出することで前記特定領域に到達した遊技球を前記第２入球手段へと誘導可能な流路を構成するものであることを特徴とする遊技機Ｊ６。
【１５８０】
遊技機Ｊに６よれば、遊技機Ｊ１からＪ５のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、盤面上で出没動作が可能な第１可変部材と、その第１可変部材とは異なる

第２可変部材とで可変手段が構成されている。第１位置では、第１可変部材が盤面に対して正面視手前側に突出し、且つ、第２可変部材が盤面に埋没した配置となる。第２位置では、第１可変部材が盤面に埋没し、且つ、第２可変部材が盤面に対して正面視手前側に突出した配置となる。第３位置では、第１可変部材と第２可変部材とが盤面に埋没した配置となる。第１可変部材が盤面に対して突出することで特定領域に到達した遊技球を第１入球手段へと誘導可能な流路が構成される。第２可変部材が盤面に対して突出することで特定領域に到達した遊技球を第２入球手段へと誘導可能な流路が構成される。

【１５８１】

これにより、突出している可変部材の種別によって入球可能となる入球手段を遊技者が容易に識別することができるという効果がある。

【１５８２】

遊技機Ｊ６において、前記第１入球手段と、前記第２入球手段とは、盤面において正面視左右方向に所定の距離を空けて配置されているものであり、前記第１入球手段は、前記第２入球手段側の方向から到達した遊技球が入球可能であり、且つ、他の方向から到達した遊技球が入球困難となるように構成されているものであり、前記第２入球手段は、前記第１入球手段側の方向から到達した遊技球が入球可能であり、且つ、他の方向から到達した遊技球が入球困難となるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｊ７。

【１５８３】

遊技機Ｊ７によれば、遊技機Ｊ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１入球手段と、第２入球手段とが盤面において正面視左右方向に所定の距離を空けて配置されている。第１入球手段は、第２入球手段側の方向から到達した遊技球が入球可能であり、且つ、他の方向から到達した遊技球が入球困難となるように構成されている。第２入球手段は、第１入球手段側の方向から到達した遊技球が入球可能で有り、且つ、他の方向から到達した遊技球が入球困難となるように構成されている。

【１５８４】

これにより、可変手段が第３位置に配置された状態において、遊技球が第１入球手段や第２入球手段へと入球することを抑制できるという効果がある。

【１５８５】

遊技機Ｊ６又はＪ７において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて前記可変手段が前記第３位置から前記第１位置又は前記第２位置に所定回数可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｊ８。

【１５８６】

遊技機Ｊ８によれば、遊技機Ｊ６又はＪ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行される。判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて可変手段が第３位置から第１位置又は第２位置に所定回数可変される可変遊技が可変遊技実行手段により実行される。

【１５８７】

これにより、判別手段による判別の結果に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１５８８】

遊技機Ｊ８において、前記可変遊技実行手段により実行される前記可変遊技の種別として、前記可変遊技の実行中に前記可変手段が前記第３位置から前記第１位置に所定回数可変される第１可変遊技と、前記可変手段が前記第３位置から前記第２位置に所定回数可変される第２可変遊技と、を少なくとも含む複数の種別の中から１の種別を決定する種別決定手段を備え、前記第１の特典は、前記第２の特典よりも遊技者にとって有利な特典で構成されていることを特徴とする遊技機Ｊ９。

【１５８９】

遊技機Ｊ９によれば、遊技機Ｊ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変遊技実行手段により実行される可変遊技の種別として、可変遊技の実行中に可変手段が第

３位置から第１位置に所定回数可変される第１可変遊技と、可変手段が第３位置から第２位置に所定回数可変される第２可変遊技と、を少なくとも含む複数の種別の中から種別決定手段により１の種別が決定される。第１の特典は、第２の特典よりも遊技者にとって有利な特典で構成されている。

【１５９０】

これにより、第１可変遊技が実行された場合に、第２可変遊技が実行されるよりも遊技者に有利となるので、種別決定手段によって決定される可変遊技の種別に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１５９１】

遊技機Ｊ９において、前記第１可変遊技は、前記可変手段が前記第３位置から前記第１位置に第１の回数可変されるものであり、前記第２可変遊技は、前記可変手段が前記第３位置から前記第２位置に前記第１の回数よりも少ない第２の回数可変されるものであることを特徴とする遊技機Ｊ１０。

【１５９２】

遊技機Ｊ１０によれば、遊技機Ｊ９の奏する効果に加え、第１可変遊技では、可変手段が第３位置から第１位置に第１の回数可変される一方で、第２可変遊技では、可変手段が第３位置から第２位置に第１の回数よりも少ない第２の回数可変されるので、第１可変遊技が実行されると、第２の特典よりも有利な第１の特典が付与され易くなる上に、可変手段が第１位置に可変される回数も多くなる。よって、第１可変遊技の優位性をより高めることができるという効果がある。

【１５９３】

遊技機Ｊ１からＪ５のいずれかにおいて、前記第１入球手段と、前記第２入球手段とは、盤面において正面視左右方向に所定の距離を空けて配置されているものであり、前記可変手段は、前記第１入球手段と、前記第２入球手段との間を正面視左右方向に可変可能に構成されているものであり、前記第１位置は、前記可変手段が前記第１入球手段に近接する位置であり、前記第２位置は、前記可変手段が前記第２入球手段に近接する位置であり、前記第３位置は、前記第１位置と前記第２位置との間の位置であることを特徴とする遊技機Ｊ１１。

【１５９４】

遊技機Ｊ１１によれば、遊技機Ｊ１からＪ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１入球手段と、第２入球手段とは、盤面において正面視左右方向に所定の距離を空けて配置されている。可変手段が、第１入球手段と、第２入球手段との間を正面視左右方向に可変可能に構成されている。可変手段が第１位置に配置されると、可変手段が第１入球手段に近接する一方で、可変手段が第２位置に配置されると、可変手段が第２入球手段に近接する。可変手段が第３位値に配置されると、可変手段が第１位置と第２位置との間に配置される。

【１５９５】

これにより、可変手段を左右に移動させるという比較的単純な動作により位置を切り替えることができるので、可変手段の可変動作を簡素な構成で実現することができるという効果がある。

【１５９６】

遊技機Ｊ１１において、前記可変手段は、左側面が正面視右上方向から左下方向に下る向きの傾斜を形成し、且つ、右側面が正面視左上方向から右下方向に下る向きの傾斜を形成しているものであり、前記第１入球手段は、前記第２入球手段側の方向から到達した遊技球が入球可能であり、且つ、他の方向から到達した遊技球が入球困難となるように構成されているものであり、前記第２入球手段は、前記第１入球手段側の方向から到達した遊技球が入球可能であり、且つ、他の方向から到達した遊技球が入球困難となるように構成されているものであり、前記第１位置は、前記可変手段の左側面が形成する傾斜により前記特定領域に到達した遊技球が前記第２入球手段側の方向から前記第１入球手段に到達す

るように流下可能となるものであり、前記第２位置は、前記可変手段の右側面が形成する傾斜により前記特定領域に到達した遊技球が前記第１入球手段側の方向から前記第２入球手段に到達するように流下可能となるものであることを特徴とする遊技機Ｊ１２。

【１５９７】

遊技機Ｊ１２によれば、遊技機Ｊ１１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変手段の左側面が正面視右上方向から左下方向に下る向きの傾斜を形成し、且つ、可変手段の→側面が正面視左上方向から右下方向に下る向きの傾斜を形成している。第１入球手段は、第２入球手段側の方向から到達した遊技球が入球可能であり、且つ、他の方向から到達した遊技球が入球困難となるように構成されている。第２入球手段は、第１入球手段側の方向から到達した遊技球が入球可能であり、且つ、他の方向から到達した遊技球が入球困難となるように構成されている。可変手段が第１位置に配置されると、可変手段の左側面が形成する傾斜により特定領域に到達した遊技球が第２入球手段側の方向から第１入球手段に到達するように流下可能となる。可変手段が第２位置に配置されると、可変手段の右側面が形成する傾斜により特定領域に到達した遊技球が第１入球手段側の方向から第２入球手段に到達するように流下可能となる。

【１５９８】

これにより、単に可変手段の側面の傾斜に沿って遊技球を流下させるだけで第１入球手段にも、第２入球手段にも遊技球を入球させることができるので、可変手段の構成をより簡素化することができるという効果がある。

【１５９９】

遊技機Ｊ１２において、前記第３位置は、前記可変手段の左端と、前記第１入球手段との間に遊技球１個分の幅以上の距離が空き、且つ、前記可変手段の右端と、前記第２入球手段との間に遊技球１個分の幅以上の距離が空くものであることを特徴とする遊技機Ｊ１３。

【１６００】

遊技機Ｊ１３によれば、遊技機Ｊ１２の奏する効果に加え、可変手段が第３位置に配置されると、可変手段の左端と、第１入球手段との間に遊技球１個分の幅以上の距離が空き、且つ、可変手段の右端と、第２入球手段との間に遊技球１個分の幅以上の距離が空くので、可変手段が第３位置に配置されている状態において、第１入球手段や第２入球手段に遊技球が入球することをより確実に抑制できるという効果がある。

【１６０１】

＜特徴Ｋ群＞（特定領域に到達した遊技球がアタッカーに入球するまでの期間を打ち出し方向で可変させる）

遊技球を第１方向と、その第１方向とは異なる第２方向とに少なくとも発射可能な発射手段と、その発射手段により前記第１方向に発射された遊技球と、前記第２方向に発射された遊技球とが到達可能な位置に設けられている特定領域と、その特定領域に到達した遊技球が入球可能な位置に設けられている入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、前記入球手段へと入球可能になる第１位置と、その第１位置とは異なり、且つ、前記入球手段へと入球可能になる第２位置と、前記入球手段へと入球困難になる第３位置とに少なくとも可変可能な可変手段と、予め定めた特定条件が成立したことに基づいて、前記可変手段が前記第３位置から前記第１位置に所定期間可変される第１可変動作と、前記可変手段が前記第３位置から前記第２位置に前記所定期間可変される第２可変動作とを少なくとも含む複数の可変動作のうちいずれかの可変動作で前記可変手段が可変するように制御する可変制御手段と、を備え、前記可変手段が前記第１位置に可変している状態では、前記第１方向に発射されて前記可変手段に到達した遊技球の方が、前記第２方向に発射されて前記可変手段に到達した遊技球よりも前記入球手段へと入球するまでの期間が短くなり易いものであることを特徴とする遊技機Ｋ１。

【１６０２】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる

抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許第２５１４４１７号公報）。

【１６０３】

しかしながら、係る従来型の遊技機において、大入賞口へと遊技球を入賞させるためには、遊技機毎に決まった方向へと遊技球を発射する必要がある上に、当たり状態における有利度合い（獲得できる所定の特典の量）は予め定まっているので、当たり状態が、単に決まった方向へと遊技球を発射し続けるだけの作業のようになってしまう虞があった。よって、従来型の遊技機では、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが困難になってしまうという問題点があった。

【１６０４】

また、従来型の遊技機の中には、当たりに当選した場合に、当たり状態の開始タイミングを遊技者が決定できるものも存在するが、当たり中に獲得できる遊技価値が当たり種別毎にほぼ一定となる点については他の従来型の遊技機と同様であるため、当たり状態中における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが困難であった。

【１６０５】

これに対して遊技機Ｋ１によれば、発射手段が、遊技球を第１方向と、その第１方向とは異なる第２方向とに少なくとも発射可能に構成されている。発射手段により第１方向に発射された遊技球と、第２方向に発射された遊技球とが到達可能な位置に特定領域が設けられている。特定領域に到達した遊技球が入球可能な位置に入球手段が設けられており、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて特典付与手段により所定の特典が付与される。入球手段へと入球可能になる第１位置と、その第１位置とは異なり、且つ、入球手段へと入球可能になる第２位置と、入球手段へと入球困難になる第３位置とに少なくとも可変手段が可変可能に構成されている。予め定めた特定条件が成立したことに基づいて、可変手段が第３位置から第１位置に所定期間可変される第１可変動作と、可変手段が第３位置から第２位置に所定期間可変される第２可変動作とを少なくとも含む複数の可変動作のうちいずれかの可変動作で可変手段が可変するように可変制御手段によって制御される。可変手段が第１位置に可変している状態では、第１方向に発射されて可変手段に到達した遊技球の方が、第２方向に発射されて可変手段に到達した遊技球よりも入球手段へと入球するまでの期間が短くなり易くなるように構成されている。

【１６０６】

これにより、可変手段が第１位置に可変された場合に、短い期間で入球手段に遊技球を入球させたいと考える遊技者に対して第１方向へと遊技球を発射する遊技方法を選択させることができる一方で、すぐに入球手段へと遊技球を入球させたくないと考える遊技者に対して第２方向へと遊技球を発射する遊技方法を選択させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１６０７】

遊技機Ｋ１において、前記所定期間は、前記第２方向に発射された遊技球が前記第１位置に可変している前記可変手段に到達して前記入球手段へと入球することが困難となる長さの期間であることを特徴とする遊技機Ｋ２。

【１６０８】

遊技機Ｋ２によれば、遊技機Ｋ１の奏する効果に加え、所定期間が、第２方向に発射された遊技球が第１位置に可変している可変手段に到達して入球手段へと入球することが困難となる長さの期間で構成されているので、可変手段が第１位置に可変した場合に、第１方向へと遊技球を発射しなければ遊技球を入球手段へと入球させることが困難になるので、第１位置に可変するタイミングを予測して第１方向へと遊技球を発射する遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１６０９】

遊技機Ｋ２において、前記可変手段が前記第２位置に可変している状態では、前記第２方向に発射されて前記可変手段に到達した遊技球の方が、前記第１方向に発射されて前記可変手段に到達した遊技球よりも前記入球手段へと入球するまでの期間が短くなり易いものであり、前記所定期間は、前記第２方向に発射された遊技球が前記第１位置に可変している前記可変手段に到達して前記入球手段へと入球することが困難となる長さの期間であることを特徴とする遊技機Ｋ３。

【１６１０】

遊技機Ｋ３によれば、遊技機Ｋ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変手段が第２位置に可変している状態では、第２方向に発射されて可変手段に到達した遊技球の方が、第１方向に発射されて可変手段に到達した遊技球よりも入球手段へと入球するまでの期間が短くなり易くなる。所定期間は、第２方向に発射された遊技球が第１位置に可変している可変手段に到達して入球手段へと入球することが困難になる長さの期間で構成されている。

【１６１１】

これにより、入球手段へと入球し易くなる発射方向を遊技者に素早く判断させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１６１２】

遊技機Ｋ１からＫ３のいずれかにおいて、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変制御手段による前記可変手段の前記可変動作を少なくとも含む可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｋ４。

【１６１３】

遊技機Ｋ４によれば、遊技機Ｋ１からＫ３のいずれかが奏する効果に加え、判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、可変制御手段による可変手段の可変動作を少なくとも含む可変遊技が可変遊技実行手段により実行されるので、判別手段による判別の結果に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１６１４】

遊技機Ｋ４において、１の前記可変遊技の実行中に前記入球手段へと遊技球が入球した場合に、前記可変遊技の実行が終了した後の遊技状態として遊技者に有利な第１遊技状態を設定し、１の前記可変遊技の実行中に前記入球手段へと遊技球が入球しなかった場合に、前記可変遊技の実行が終了した後の遊技状態として前記第１遊技状態よりも遊技者に不利な第２遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機Ｋ５。

【１６１５】

遊技機Ｋ５によれば、遊技機Ｋ４の奏する効果に加え、１の可変遊技の実行中に入球手段へと遊技球が入球した場合に、可変遊技の実行が終了した後の遊技状態として遊技者に有利な第１遊技状態が遊技状態設定手段によって設定される一方で、１の可変遊技の実行中に入球手段へと遊技球が入球しなかった場合に、可変遊技の実行が終了した後の遊技状態として第１遊技状態よりも遊技者に不利な第２遊技状態が遊技状態設定手段によって設定されるので、入球手段へと遊技球が入球するか否かにより注目して可変遊技の実行中における遊技を行わせることができる。よって、可変遊技に対する遊技者の興趣をより向上させることができるという効果がある。

【１６１６】

遊技機Ｋ４又はＫ５において、前記可変遊技実行手段により実行される前記可変遊技の種別として、前記可変遊技の実行中に前記可変手段が前記第１可変動作で制御される第１可変遊技を第１の割合で決定し、前記可変手段が前記第２可変動作で制御される第２可変遊技を前記第１の割合よりも高い第２の割合で決定する可変遊技種別決定手段を備えるものであることを特徴とする遊技機Ｋ６。

【１６１７】

遊技機Ｋ６によれば、遊技機Ｋ４又はＫ５の奏する効果に加え、可変遊技実行手段により実行される可変遊技の種別として、可変遊技の実行中に可変手段が第１可変動作で制御される第１可変遊技が可変遊技種別決定手段により第１の割合で決定される一方、可変手段が第２可変動作で制御される第２可変遊技が可変遊技種別決定手段により第１の割合よりも高い第２の割合で決定されるので、可変遊技が実行された場合に第２方向へと遊技球を発射した方が入球手段へと入球し易いのではないかと遊技者に思わせることができる。即ち、可変遊技種別決定手段により種別が決定される割合を手掛かりに入球手段に入球し易い発射方向を予測する遊技性を提供することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１６１８】

遊技機Ｋ６において、遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球困難になる第２状態とに可変可能な可変入球手段と、その可変入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて特定の特典を付与する第２特典付与手段と、を備え、前記可変遊技実行手段は、前記可変遊技の実行中に、前記可変入球手段を前記可変遊技の種別に応じて予め定められている回数、前記第２状態から前記第１状態に可変させ、前記可変入球手段が前記第２状態となっている期間のうち前記所定期間において前記第１可変動作、又は前記第２可変動作で前記可変手段が可変動作するように前記可変制御手段に制御させるものであることを特徴とする遊技機Ｋ７。

【１６１９】

遊技機Ｋ７によれば、遊技機Ｋ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球困難になる第２状態とに可変入球手段が可変可能に構成されている。可変入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２特典付与手段により特定の特典が付与される。可変遊技の実行中に、可変入球手段が可変遊技の種別に応じて予め定められている回数、第２状態から第１状態に可変されるように可変遊技実行手段が可変制御手段に制御させるとともに、可変入球手段が第２状態となっている期間のうち所定期間において第１可変動作、又は第２可変動作で可変手段が可変動作するように可変遊技実行手段が可変制御手段に制御させるので、可変遊技の実行中に入球手段へと遊技球を入球させることができなかった場合にも、可変入球手段へと遊技球を入球させる機会が与えられる。よって、入球手段へと入球させることができなかった遊技者が落胆してしまうことを抑制できるという効果がある。

【１６２０】

遊技機Ｋ７において、前記第１可変遊技は、前記第２可変遊技よりも１の前記可変遊技の間に前記可変入球手段が前記第２状態から前記第１状態に可変される回数が多いものであることを特徴とする遊技機Ｋ８。

【１６２１】

遊技機Ｋ８によれば、遊技機Ｋ７の奏する効果に加え、第１可変遊技になると、第２可変遊技よりも１の可変遊技の間に可変入球手段が第２状態から第１状態に可変される回数が多くなるので、第１可変遊技になることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１６２２】

＜特徴Ｌ群＞（Ｖラウンド中に、Ｖ入賞し易い方向を予測して遊技球を発射させる演出）

遊技球を第１方向と、その第１方向とは異なる第２方向とに少なくとも発射可能な発射手段と、その発射手段により前記第１方向に発射された遊技球と、前記第２方向に発射された遊技球とが到達可能な位置に設けられている特定領域と、その特定領域に到達した遊技球が入球可能な位置に設けられている入球手段と、所定の可変パターンで可変動作が可能な可変手段と、その可変手段に対して設定する可変パターンとして、予め定められた第１条件が成立したことに基づいて、前記第２方向に発射されて前記特定領域に到達した遊技球よりも前記第１方向に発射されて前記特定領域に到達した遊技球の方が前記入球手段に入球し易くなる第１可変パターンを決定し、前記第１条件とは異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記第１方向に発射されて前記特定領域に到達した遊技球よりも前記

第２方向に発射されて前記特定領域に到達した遊技球の方が前記入球手段に入球し易くなる第２可変パターンを決定する可変パターン決定手段と、前記第１条件、または前記第２条件が成立したことに基づいて、前記第１条件と前記第２条件とのいずれが成立したのかを識別し難い演出態様の特定演出を実行する特定演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｌ１。

【１６２３】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許第２５１４４１７号公報）。

【１６２４】

しかしながら、係る従来型の遊技機において、大入賞口へと遊技球を入賞させるためには、遊技機毎に決まった方向へと遊技球を発射する必要がある上に、当たり状態における有利度合い（獲得できる所定の特典の量）は予め定まっているので、当たり状態が、単に決まった方向へと遊技球を発射し続けるだけの作業のようになってしまう虞があった。よって、従来型の遊技機では、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが困難になってしまうという問題点があった。

【１６２５】

また、従来型の遊技機の中には、当たりに当選した場合に、当たり状態の開始タイミングを遊技者が決定できるものも存在するが、当たり中に獲得できる遊技価値が当たり種別毎にほぼ一定となる点については他の従来型の遊技機と同様であるため、当たり状態中における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが困難であった。

【１６２６】

これに対して遊技機Ｌ１によれば、発射手段が、遊技球を第１方向と、その第１方向とは異なる第２方向とに少なくとも発射可能に構成されている。発射手段により第１方向に発射された遊技球と、第２方向に発射された遊技球とが到達可能な位置に特定領域が設けられている。特定領域に到達した遊技球が入球可能な位置に入球手段が設けられている。可変手段が所定の可変パターンで可変動作可能に構成されている。可変手段に対して設定する可変パターンとして、予め定められた第１条件が成立したことに基づいて、可変パターン決定手段により、第２方向に発射されて特定領域に到達した遊技球よりも第１方向に発射されて特定領域に到達した遊技球の方が入球手段に入球し易くなる第１可変パターンが決定される一方で、第１条件とは異なる第２条件が成立したことに基づいて、第１方向に発射されて特定領域に到達した遊技球よりも第２方向に発射されて特定領域に到達した遊技球の方が入球手段に入球し易くなる第２可変パターンが可変パターン決定手段により決定される。第１条件、または第２条件が成立したことに基づいて、第１条件と第２条件とのいずれが成立したのかを認識し難い演出態様の特定演出が特定演出実行手段により実行される。

【１６２７】

これにより、可変手段が第１可変パターンで可変されるのか第２可変パターンで可変されるのかが演出態様から識別し難くなるので、入球手段に対して入球し易くなる方向を予測して遊技球を発射させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１６２８】

遊技機Ｌ１において、前記第１可変パターンは、前記第１条件が成立した後の特定期間の間に前記第１方向に発射された遊技球が前記入球手段に入球可能となり、且つ、前記特定期間の間に前記第２方向に発射された遊技球が前記入球手段に入球困難になるものであり、前記第２可変パターンは、前記第２条件が成立した後の前記特定期間の間に前記第１方向に発射された遊技球が前記入球手段に入球困難となり、且つ、前記特定期間の間に前記第２方向に発射された遊技球が前記入球手段に入球可能になるものであり、前記特定演

出実行手段は、少なくとも前記特定期間の間に渡って前記特定演出を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｌ２。

【１６２９】

遊技機Ｌ２によれば、遊技機Ｌ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１可変パターンが設定されると、第１条件が成立した後の特定期間の間に第１方向に発射された遊技球が入球手段に入休暇の宇土なり、且つ、特定期間の間に第２方向に発射された遊技球が入球手段に入球困難になる。第２可変パターンが設定されると、第２条件が成立した後の特定期間の間に第１方向に発射された遊技球が入球手段に入球困難となり、且つ、特定期間の間に第２方向に発射された遊技球が入球手段に入球可能となる。少なくとも特定期間の間に渡って、特定演出実行手段により特定演出が実行される。

【１６３０】

これにより、入球し易くなる方向を予測して、その予測した方向に対して特定期間の間に遊技球を発射させるという遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１６３１】

遊技機Ｌ１又はＬ２において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変パターン決定手段により決定された可変パターンでの前記可変手段の可変動作を少なくとも含む可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｌ３。

【１６３２】

遊技機Ｌ３によれば、遊技機Ｌ１又は２の奏する効果に加え、判別条件の成立に基づいて実行される判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、可変パターン決定手段により決定された可変パターンで可変手段の可変動作を少なくとも含む可変遊技が可変遊技実行手段により実行されるので、判別手段による判別が実行される毎に、特定の判別結果になることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１６３３】

遊技機Ｌ３において、１の前記可変遊技の実行中に前記入球手段へと遊技球が入球した場合に、前記可変遊技の実行が終了した後の遊技状態として遊技者に有利な第１遊技状態を設定し、１の前記可変遊技の実行中に前記入球手段へと遊技球が入球しなかった場合に、前記可変遊技の実行が終了した後の遊技状態として前記第１遊技状態よりも遊技者に不利な第２遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機Ｌ４。

【１６３４】

遊技機Ｌ４によれば、遊技機Ｌ３の奏する効果に加え、１の可変遊技の実行中に入球手段へと遊技球が入球した場合に、可変遊技の実行が終了した後の遊技状態として遊技状態設定手段により遊技者に有利な第１遊技状態が設定される一方で、１の可変遊技の実行中に入球手段へと遊技球が入球しなかった場合に、可変遊技の実行が終了した後の遊技状態として遊技状態設定手段により第１遊技状態よりも遊技者に不利な第２遊技状態が設定されるので、可変遊技の実行中に、入球手段へと遊技球が入球するか否かに注目して遊技を行わせることができる。よって、可変遊技の実行中における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１６３５】

遊技機Ｌ３又はＬ４において、前記可変遊技実行手段により実行される前記可変遊技の種別として、前記可変遊技の実行中に前記可変手段に前記第１可変パターンが設定される第１可変遊技を第１の割合で決定し、前記可変手段に前記第２可変パターンが設定される第２可変遊技を前記第１の割合よりも高い第２の割合で決定する可変遊技種別決定手段を備えるものであることを特徴とする遊技機Ｌ５。

【１６３６】

遊技機Ｌ５によれば、遊技機Ｌ３又はＬ４の奏する効果に加え、可変遊技実行手段により実行される可変遊技の種別として、可変遊技の実行中に可変手段に第１可変パターンが設定される第１可変遊技が可変遊技種別決定手段により第１の割合で決定される一方で、

可変手段に第２可変パターンが設定される第２可変遊技が可変遊技種別決定手段により第１の割合よりも高い第２の割合で決定されるので、可変遊技が実行された場合に第２方向へと遊技球を発射した方が入球手段へと入球し易いのではないかと遊技者に思わせることができる。即ち、可変遊技種別決定手段により種別が決定される割合を手掛かりに入球手段に入球し易い発射方向を予測する遊技性を提供することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１６３７】

遊技機Ｌ５において、遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球困難になる第２状態とに可変可能な可変入球手段と、その可変入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて特定の特典を付与する第２特典付与手段と、を備え、前記可変遊技実行手段は、前記可変遊技の実行中に、前記可変入球手段を前記可変遊技の種別に応じて予め定められている回数、前記第２状態から前記第１状態に可変させる可変動作と、前記可変パターン決定手段により決定された可変パターンで前記可変手段が可変される可変動作とを実行するものであることを特徴とする遊技機Ｌ６。

【１６３８】

遊技機Ｌ６によれば、遊技機Ｌ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球困難になる第２状態とに可変入球手段が可変可能に構成されている。可変入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２特典付与手段により特定の特典が付与される。可変遊技の実行中に、可変入球手段を可変遊技の種別に応じて予め定められている回数、第２状態から第１状態に可変させる可変動作と、可変パターン決定手段により決定された可変パターンで可変手段が可変される可変動作とが可変遊技実行手段により実行される。

【１６３９】

これにより、可変遊技の実行中に入球手段へと遊技球を入球させることができなかった場合にも、可変入球手段へと遊技球を入球させる機会が与えられるので、入球手段へと入球させることができなかった遊技者が落胆してしまうことを抑制できるという効果がある。

【１６４０】

遊技機Ｌ１からＬ６のいずれかにおいて、前記第１条件、または前記第２条件が成立し、且つ、予め定められた特定条件が成立した場合に、前記特定演出実行手段により前記特定演出が実行されることを回避する回避手段と、その回避手段により前記特定演出の実行が回避されたことに基づいて、前記第１条件と、前記第２条件とのいずれが成立したのかを示す情報を報知する報知演出を実行する報知演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｌ７。

【１６４１】

遊技機Ｌ７によれば、遊技機Ｌ１からＬ６のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１条件、または第２条件が成立し、且つ、予め定められた特定条件が成立した場合に、特定演出実行手段により特定演出が実行されることが回避手段により回避される。回避手段により特定演出の実行が回避されたことに基づいて、第１条件と、第２条件とのいずれが成立したのかを示す情報を報知する報知演出が報知演出実行手段により実行される。

【１６４２】

これにより、報知演出が実行されることにより入球手段に入球し易くなる発射方向を特定することができるので、報知演出が実行されるこにを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１６４３】

＜特徴Ｍ群＞（アタッカーの可動開始から終了までの間の可動位置に応じて入賞し易いアタッカーが可変する）

遊技球が入球可能な第１入球手段と、第２入球手段と、前記第１入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、前記第１入球手段に遊技球が入球困難になる第２位置とに可変可能な可変手段と、その可変手段を、予め定められた特定条件が成立したことに基づい

て、前記第２位置から前記第１位置へと所定期間可変するように制御する可変制御手段と、を備え、前記第２入球手段は、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと可変するまでの間の可変位置に応じて前記可変手段に到達した遊技球の入球し易さが可変するものであることを特徴とする遊技機Ｍ１。

【１６４４】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許第２５１４４１７号公報）。

【１６４５】

しかしながら、係る従来型の遊技機において、大入賞口へと遊技球を入賞させるためには、遊技機毎に決まった方向へと遊技球を発射する必要がある上に、当たり状態における有利度合い（獲得できる所定の特典の量）は予め定まっているので、当たり状態が、単に決まった方向へと遊技球を発射し続けるだけの作業のようになってしまう虞があった。よって、従来型の遊技機では、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが困難になってしまうという問題点があった。

【１６４６】

また、従来型の遊技機の中には、当たりに当選した場合に、当たり状態の開始タイミングを遊技者が決定できるものも存在するが、当たり中に獲得できる遊技価値が当たり種別毎にほぼ一定となる点については他の従来型の遊技機と同様であるため、当たり状態中における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが困難であった。

【１６４７】

これに対して遊技機Ｍ１によれば、第１入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、第１入球手段に遊技球が入球困難になる第２位置とに可変手段が可変可能に構成されている。予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、可変手段が第２位置から第１位置へと所定期間可変するように可変制御手段によって制御される。可変手段が第２位置から第１位置へと可変するまでの間の可変位置に応じて、可変手段に到達した遊技球の第２入球手段に対する入球し易さが可変する。

【１６４８】

これにより、可変手段の可変位置に応じて、第１入球手段へ入球し易くなるか、第２入球手段に入球し易くなるかが可変するので、可変手段の可変位置に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１６４９】

遊技機Ｍ１において、前記第２入球手段は、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと可変するまでの間における特定範囲を可変している状態で前記可変手段に到達した遊技球が入球可能となるものであることを特徴とする遊技機Ｍ２。

【１６５０】

遊技機Ｍ２によれば、遊技機Ｍ１の奏する効果に加え、可変手段が第２位置から第１位置へと可変するまでの間における特定範囲を可変している状態で可変手段に到達した遊技球が第２入球手段へと入球可能になるので、可変手段が特定範囲を可変している間に遊技球を可変手段に到達させようと工夫して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１６５１】

遊技機Ｍ２において、前記特定範囲は、少なくとも前記第１位置を含まない範囲で構成され、前記第２入球手段は、前記可変手段の可変位置が前記特定範囲外である場合に、前記可変手段に到達した遊技球が入球困難になるものであることを特徴とする遊技機Ｍ３。

【１６５２】

遊技機Ｍ３によれば、遊技機Ｍ２の奏する効果に加え、特定範囲は、少なくとも第１位

置を含まない範囲で構成されており、可変手段の可変位置が特定範囲外である場合に、可変手段に到達した遊技球が第２入球手段へと入球困難になるので、遊技球を発射するタイミングをより工夫させることができるという効果がある。

【１６５３】

遊技機Ｍ１からＭ３のいずれかにおいて、前記第１入球手段と、前記第２入球手段とは、左右方向に所定距離を空けて配置されているものであり、前記可変手段は、前記第１入球手段と前記第２入球手段との間に設けられ、前記第１入球手段が設けられている方向へと遊技球を流下させることが可能な傾斜を形成する第１傾斜部材と、前記第２入球手段が設けられている方向へと遊技球を流下させることが可能な傾斜を形成する第２傾斜部材とで少なくとも構成されているものであり、前記第１位置は、前記可変手段に到達した遊技球が前記第１傾斜部材を流下し易くなり、且つ、前記第２傾斜部材を流下し難くなる位置であり、前記第２位置は、前記可変手段に到達した遊技球が前記第１傾斜部材、および前記第２傾斜部材を流下し難くなる位置であることを特徴とする遊技機Ｍ４。

【１６５４】

遊技機Ｍ４によれば、遊技機Ｍ１からＭ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１入球手段と、第２入球手段とが、左右方向に所定距離を空けて配置されている。第１入球手段と第２入球手段との間に設けられ第１入球手段が設けられている方向へと遊技球を流下させることが可能な傾斜を形成する第１傾斜部材と、第２入球手段が設けられている方向へと遊技球を流下させることが可能な傾斜を形成する第２傾斜部材とで少なくとも可変手段が構成されている。可変手段が第１位置に配置されると、可変手段に到達した遊技球が第１傾斜部材を流下し易くなり、且つ、第２傾斜部材を流下しがたくなる一方で、可変手段が第２位置に配置されると、可変手段に到達した遊技球が第１傾斜部材、および第２傾斜部材を流下し難くなる。

【１６５５】

これにより、各傾斜部材が形成する傾斜によって各入球手段へと遊技球を流下させることができるので、遊技球を各入球手段へと誘導するための複雑な制御等を要しない。よって、構成を単純化することができるという効果がある。

【１６５６】

遊技機Ｍ４において、前記可変手段は、盤面上で出没動作が可能に構成されているものであり、前記第１位置は、前記第１傾斜部材と、その第１傾斜部材よりも正面視手前側に設けられている前記第２傾斜部材との両方が盤面に対して正面視手前側に突出した配置となるものであり、前記第２位置は、前記第１傾斜部材と、前記第２傾斜部材との両方が盤面に埋没した配置となるものであることを特徴とする遊技機Ｍ５。

【１６５７】

遊技機Ｍ５によれば、遊技機Ｍ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変手段が、盤面上を出没動作が可能に構成されている。可変手段が第１位置に配置されると、第１傾斜部材と、その第１傾斜部材よりも正面視手前側に設けられている第２傾斜部材との両方が盤面に対して正面視手前側に突出した配置となる。

【１６５８】

これにより、可変手段を出没動作させるという単純な制御により入球可能となる入球手段を可変させることができるという効果がある。

【１６５９】

遊技機Ｍ１からＭ５のいずれかにおいて、前記可変制御手段により前記可変手段に対して設定される可変パターンとして、前記第２位置から前記第１位置に可変する回数が多くなり易い第１可変パターンと、その第１可変パターンよりも前記第２位置から前記第１位置に可変する回数が少なくなり易い第２可変パターンとを少なくとも含む複数の中から１の可変パターンを決定する可変パターン決定手段を備えることを特徴とする遊技機Ｍ６。

【１６６０】

遊技機Ｍ６によれば、遊技機Ｍ１からＭ５のいずれかが奏する効果に加え、可変制御手段により可変手段に対して設定される可変パターンとして、第２位置から第１位置に可変

する回数が多くなり易い第１可変パターンと、その第１可変パターンよりも第２位置から第１位置に可変する回数が少なくなり易い第２可変パターンとを少なくとも含む複数の中から可変パターン決定手段により１の可変パターンが決定されるので、可変パターン決定手段によって決定される可変パターンに注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１６６１】

遊技機Ｍ６において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、１の実行期間の間に前記特定条件が所定回数成立する可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｍ７。

【１６６２】

遊技機Ｍ７によれば、遊技機Ｍ６の奏する効果に加え、判別条件の成立に基づいて実行される判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、１の実行期間の間に特定条件が所定回数成立する可変遊技が可変遊技実行手段により実行されるので、判別手段による判別が実行される毎に、特定の判別結果となることを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１６６３】

遊技機Ｍ７において、前記可変遊技実行手段により実行される前記可変遊技の種別として、前記特定条件が成立した場合に前記可変パターン決定手段により前記第１可変パターンが決定される第１可変遊技と、前記特定条件が成立した場合に前記可変パターン決定手段により前記第２可変パターンが決定される第２可変遊技と、を少なくとも含む複数の種別の中から１の種別を決定する可変遊技種別決定手段を備えることを特徴とする遊技機Ｍ８。

【１６６４】

遊技機Ｍ８によれば、遊技機Ｍ７の奏する効果に加え、可変遊技実行手段により実行される可変遊技の種別として、特定条件が成立した場合に可変パターン決定手段により第１可変パターンが決定される第１可変遊技と、特定条件が成立した場合に可変パターン決定手段により第２可変パターンが決定される第２可変遊技と、を少なくとも含む複数の種別の中から可変遊技種別決定手段により１の種別が決定されるので、可変遊技の種別に応じて第２入球手段に入球し易くなる回数が可変するので、可変遊技の種別に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１６６５】

遊技機Ｍ８において、前記第１可変遊技は、前記第２可変遊技よりも１の前記可変遊技において前記特定条件が成立する回数が少なくなり易いものであることを特徴とする遊技機Ｍ９。

【１６６６】

遊技機Ｍ９によれば、遊技機Ｍ８の奏する効果に加え、第１可変遊技では、第２可変遊技よりも１の可変遊技において特定条件が成立する回数が少なくなり易いので、第１可変遊技となった場合に特定条件の成立回数が少ないことに対して遊技者が落胆してしまうことを抑制できるという効果がある。

【１６６７】

＜特徴Ｎ群＞（電サポ中に、電チュー入賞し易い開放パターンよりも、電チュー入賞し難い開放パターンの方が賞球を多く獲得し易くなる）

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、前記入球手段に遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも前記入球手段に遊技球が入球困難となる第２位置とに可変可能な可変手段と、予め定められた第１条件の成立に基づいて、前記可変手段が所定の可変パターンで可変するように制御する可変制御手段と、その可変制御手段により前記可変手段が制御される前記可変パターンとして、第１可変パターンと、その第１可変パターンよりも前

記入球手段へと遊技球が入球し易くなる第２可変パターンとを少なくとも含む複数の可変パターンの中から１の可変パターンを決定する可変パターン決定手段と、を備え、前記第１可変パターンで前記可変手段が制御されている間は、遊技者に有利となる第２条件が、前記第２可変パターンで制御されている間よりも成立し易くなるものであることを特徴とする遊技機Ｎ１。

【１６６８】

遊技機Ｎ１によれば、遊技球が入球可能な入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて特典付与手段により所定の特典が付与される。入球手段に遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも入球手段に遊技球が入球困難となる第２位置とに可変手段が可変される。予め定められた第１条件の成立に基づいて、可変手段が所定の可変パターンで可変するように可変制御手段によって制御される。可変制御手段により可変手段が制御される可変パターンとして、第１可変パターンと、その第１可変パターンよりも入球手段へと遊技球が入球し易くなる第２可変パターンとを少なくとも含む複数の可変パターンの中から可変パターン決定手段により１の可変パターンが決定される。第１可変パターンで可変手段が制御されている間は、遊技者に有利となる第２条件が、第２可変パターンで制御されている間よりも成立し易くなる。

【１６６９】

これにより、第２条件の成立し易さを優先するか、入球手段への入球し易さを優先するかに応じて遊技者の期待する可変パターンを異ならせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１６７０】

遊技機Ｎ１において、前記第１可変パターンは、前記第２可変パターンよりも、１の可変パターンの開始から終了までの間において前記可変手段が前記第１位置に可変される回数が多くなるように構成されているものであり、前記第２可変パターンは、前記第１可変パターンよりも、１の可変パターンの開始から終了までの間において前記可変手段が前記第１位置に可変される期間の合計が長くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｎ２。

【１６７１】

遊技機Ｎ２によれば、遊技機Ｎ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１可変パターンは、第２可変パターンよりも、１の可変パターンの開始から終了までの間において可変手段が第１位置に可変される回数が多くなるように構成されている。第２可変パターンは、第１可変パターンよりも、１の可変パターンの開始から終了までの間において可変手段が第１位置に可変される期間の合計が長くなるように構成されている。

【１６７２】

これにより、第１可変パターンであるか、第２可変パターンであるかを第１位置に可変される回数によって容易に区別することができるという効果がある。

【１６７３】

遊技機Ｎ１又はＮ２において、遊技球が入球可能であり、且つ、前記可変手段が前記第１位置と前記第２位置との間の所定範囲を可変動作している間に前記可変手段に到達した遊技球が前記可変手段によって誘導され易くなる位置に設けられている第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記所定の特典よりも多い第２の特典を付与する第２特典付与手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｎ３。

【１６７４】

遊技機Ｎ３によれば、遊技機Ｎ１又はＮ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変手段が第１位置と第２位置との間の所定範囲を可変動作している間に可変手段に到達した遊技球が可変手段によって誘導され易くなる位置に、遊技球が入球可能な第２入球手段が設けられている。第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典よりも多い第２の特典が第２特典付与手段により付与される。

【１６７５】

これにより、第１可変パターンが設定されることにより第２の特典を獲得する機会をよ

り多く得ることができるので、第１可変パターンが設定されることをより強く期待して遊技を行わせることができる。

【１６７６】

遊技機Ｎ３において、前記第２入球手段は、盤面上の特定領域に到達した遊技球が入球可能な位置に設けられているものであり、可変手段は、前記所定範囲を可変動作している場合に、流下してきた遊技球を前記特定領域へと反射し易くなるものであり、前記特定領域は、少なくとも前記可変手段が第１位置、又は前記第２位置に配置されている状態で前記可変手段へと流下してきた遊技球が到達困難となる領域であることを特徴とする遊技機Ｎ４。

【１６７７】

遊技機Ｎ４によれば、遊技機Ｎ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、盤面上の特定領域に到達した遊技球が入球可能な位置に第２入球手段が設けられている。可変手段が所定範囲を可変動作している場合に、流下した遊技球を特定領域へと反射し易くなる。少なくとも可変手段が第１位置、又は第２位置に配置されている状態で可変手段へと流下してきた遊技球が到達困難になるように特定領域が構成されている。

【１６７８】

これにより、所定範囲を可変動作している間に遊技球を可変手段へと到達させようと工夫して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１６７９】

遊技機Ｎ１からＮ４のいずれかにおいて、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１の判別を実行可能な第１判別手段と、その第１判別手段による判別で第１の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記入球手段への入球とは少なくとも異なる所定の判別条件の成立に基づいて第２の判別を実行可能な第２判別手段と、を備え、前記可変制御手段は、前記第２判別手段による判別で第２の判別結果となったことを前記第１条件の成立として、前記可変パターン決定手段により決定された可変パターンで前記可変手段が可変するように制御するものであることを特徴とする遊技機Ｎ５。

【１６８０】

遊技機Ｎ５によれば、遊技機Ｎ１からＮ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１判別手段により第１の判別が実行され、第１判別手段による判別で第１の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技が特典遊技実行手段により実行される。入球手段への入球とは少なくとも異なる所定の判別条件の成立に基づいて第２判別手段により第２の判別が実行される。第２判別手段による判別で第２の判別結果となったことを第１条件の成立として、可変パターン決定手段により決定された可変パターンで可変手段が可変するように可変制御手段により制御される。

【１６８１】

これにより、入球手段へと入球することで第１の判別が実行されるので、第１可変パターン、又は第２可変パターンで可変手段が可変されている間に入球手段へと遊技球が入球するか否かにより注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１６８２】

遊技機Ｎ５において、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態が第１遊技状態に設定される第１特典遊技と、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態が前記第１遊技状態とは異なる第２遊技状態に設定される第２特典遊技と、を少なくとも含む複数の中から１の前記特典遊技の種別を決定する特典遊技種別決定手段と、を備え、前記第１遊技状態は、前記第２遊技状態よりも前記第２の判別で前記第２の判別結果になり難いものであることを特徴とする遊技機Ｎ６。

【１６８３】

遊技機Ｎ６によれば、遊技機Ｎ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、特典遊技の実行が終了した後の遊技状態が第１遊技状態に設定される第１特典遊技と、特典遊技の実行が終了した後の遊技状態が第１遊技状態とは異なる第２遊技状態に設定される第２特典遊技と、を少なくとも含む複数の中から１の特典遊技の種別が特典遊技種別決定手段によって決定される。第１遊技状態は、第２遊技状態よりも第２の判別で第２の判別結果になり難くなるように構成されている。

【１６８４】

これにより、特典遊技種別決定手段により決定される特典遊技の種別に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１６８５】

遊技機Ｎ６において、前記第１可変パターンは、前記第２可変パターンよりも、１の可変パターンの開始から終了までの間において前記可変手段が前記第１位置に可変される回数が多くなるように構成されているものであり、前記第２可変パターンは、前記第１可変パターンよりも、１の可変パターンの開始から終了までの間において前記可変手段が前記第１位置に可変される期間の合計が長くなるように構成されているものであり、前記第１遊技状態は、前記第２判別手段による判別で前記第２の判別結果となった場合における前記可変パターン決定手段による前記第２可変パターンの決定割合が前記第２遊技状態よりも高くなるものであることを特徴とする遊技機Ｎ７。

【１６８６】

遊技機Ｎ７によれば、遊技機Ｎ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１可変パターンは、第２可変パターンよりも、１の可変パターンの開始から終了までの間において可変手段が第１位置に可変される回数が多くなるように構成されている。第１遊技状態では、第２判別手段による判別で第２の判別結果となった場合における可変パターン決定手段による第２可変パターンの決定割合が第２遊技状態よりも高くなる。

【１６８７】

これにより、第１遊技状態では、入球手段へと比較的頻繁に遊技球が入球することにより効率良く第１の判別を実行させることができる。また、第１遊技状態において第１可変パターンが決定された場合には、第２条件が成立し易くなる。よって、可変パターンの種別により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１６８８】

遊技機Ｎ７において、遊技球が入球可能であり、且つ、前記可変手段が前記第１位置と前記第２位置との間の所定範囲を可変動作している間に前記可変手段に到達した遊技球が前記可変手段によって誘導され易くなる位置に設けられている第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記所定の特典よりも多い第２の特典を付与する第２特典付与手段と、第１方向に発射された遊技球が入球可能な位置に設けられ、遊技球が入球した場合に前記第１判別手段による前記第１の判別が実行される特定入球手段と、前記第２遊技状態において前記第２の判別結果となり、且つ、前記可変パターン決定手段により前記第１可変パターンが決定されたことに基づいて、前記第１方向とは異なる第２方向に遊技球を発射することを示唆する第２方向示唆演出を実行する示唆演出実行手段と、を備え、前記入球手段は、前記第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置に設けられているものであることを特徴とする遊技機Ｎ８。

【１６８９】

遊技機Ｎ８によれば、遊技機Ｎ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変手段が第１位置と第２位置との間の所定範囲を可変動作している間に可変手段に到達した遊技球が可変手段によって誘導され易くなる位置に、遊技球が入球可能な第２入球手段が設けられている。第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、第２特典付与手段により所定の特典よりも多い第２の特典が付与される。第１方向に発射された遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球した場合に第１判別手段による第１の判別が実行される特定入球手段が設けられている。第２遊技状態において第２の判別結果となり、且つ、可変

パターン決定手段により第１可変パターンが決定されたことに基づいて、第１方向とは異なる第２方向に遊技球を発射することを示唆する第２方向示唆演出が示唆演出実行手段によって実行される。第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置に入球手段が設けられている。

【１６９０】

これにより、第１可変パターンが決定された場合に、第２の特典を獲得する機会を遊技者に確実に与えることができるという効果がある。

【１６９１】

＜特徴Ｏ群＞（不利な電サポ開放パターン時に電サポ方向へのナビを発生させる）

遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段により特定方向に発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、前記入球手段に遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも前記入球手段に遊技球が入球困難となる第２位置とに可変可能な可変手段と、予め定められた特定条件の成立に基づいて、前記可変手段が所定の可変パターンで可変するように制御する可変制御手段と、その可変制御手段により前記可変手段が制御される前記可変パターンとして、第１可変パターンと、その第１可変パターンよりも前記入球手段へと遊技球が入球し易くなる第２可変パターンとを少なくとも含む複数の可変パターンの中から１の可変パターンを決定する可変パターン決定手段と、少なくとも前記可変制御手段により前記第１可変パターンで前記可変手段が制御されている間、前記特定方向への遊技球の発射を示唆する示唆演出を実行可能な演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｏ１。

【１６９２】

遊技機Ｏ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段により特定方向に発射された遊技球が入球可能な位置に入球手段が設けられている。入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて特典付与手段により所定の特典が付与される。可変手段が、入球手段に遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも入球手段に遊技球が入球困難となる第２位置とに可変可能に構成されている。予め定められた特定条件の成立に基づいて、可変手段が所定の可変パターンで可変するように可変制御手段により制御される。可変制御手段により可変手段が制御される可変パターンとして、第１可変パターンと、その第１可変パターンよりも入球手段へと遊技球が入球し易くなる第２可変合パターンとを少なくとも含む複数の可変パターンの中から１の可変パターンが可変パターン決定手段により決定される。少なくとも可変制御手段により第１可変パターンで可変手段が制御されている間、特定方向への遊技球の発射を示唆する示唆演出が演出実行手段によって実行される。

【１６９３】

これにより、入球手段へと遊技球を入球させる機会を最大限、遊技者に与えることができるという効果がある。

【１６９４】

遊技機Ｏ１において、前記特定方向とは異なる第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２の特典を付与する第２特典付与手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、前記特定条件が成立し易い第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記特定条件が成立し難い第２遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記演出実行手段は、前記第２遊技状態が設定されている状態で前記可変パターン決定手段により前記第１可変パターンが決定されたことに基づいて前記示唆演出を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｏ２。

【１６９５】

遊技機Ｏ２によれば、遊技機Ｏ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定方向とは異なる第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置に第２入球手段が設けられている。第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２特典付与手段により第２の特典が付与される。所定の設定条件の成立に基づいて、特定条件が成立し易い第１遊技

状態と、その第１遊技状態よりも特定条件が成立し難い第２遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から遊技状態設定手段により１の遊技状態が設定される。第２遊技状態が設定されている状態で可変パターン決定手段により第１可変パターンが決定されたことに基づいて、演出実行手段により示唆演出が実行される。

【１６９６】

これにより、遊技状態に応じて遊技球の発射方向を異ならせることができるので、遊技球の発射方向を打ち分ける楽しみを遊技者に与えることができるという効果がある。

【１６９７】

遊技機Ｏ２において、前記入球手段、又は前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えるものであることを特徴とする遊技機Ｏ３。

【１６９８】

遊技機Ｏ３によれば、遊技機Ｏ２の奏する効果に加え、入球手段、又は第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて実行される判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、特典遊技実行手段により特典遊技が実行されるので、判別手段による判別が実行される毎に、特定の判別結果となることを期待させることができるという効果がある。

【１６９９】

遊技機Ｏ３において、前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技実行手段による前記特典遊技の実行の終了条件が成立したことを前記所定の設定条件の成立として、１の遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｏ４。

【１７００】

遊技機Ｏ４によれば、遊技機Ｏ３の奏する効果に加え、特典遊技実行手段による特典遊技の実行の終了条件が成立したことを所定の設定条件の成立として、遊技状態設定手段により１の遊技状態が設定されるので、特典遊技の終了後に設定される遊技状態に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１７０１】

遊技機Ｏ１からＯ４のいずれかにおいて、前記可変手段は、前記第２位置から前記第１位置へと可変する間における所定の可変範囲を可変している場合に、前記所定の特典よりも多い第３特典が付与され易い状態を形成するものであることを特徴とする遊技機Ｏ５。

【１７０２】

遊技機Ｏ５によれば、遊技機Ｏ１からＯ４のいずれかが奏する効果に加え、第２位置から第１位置へと可変する間における所定の可変範囲を可変手段が可変している場合に、所定の特典よりも多い第３得点が付与されやすい状態が形成されるので、所定の可変範囲を可変している間に可変手段へと遊技球を到達させようと工夫して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１７０３】

遊技機Ｏ５において、遊技球が入球可能であり、且つ、前記可変手段が前記所定の可動範囲を可変している間に前記可変手段に到達した遊技球が前記可変手段によって誘導され易くなる位置に設けられている第３入球手段と、その第３入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第３特典を付与する第３特典付与手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｏ６。

【１７０４】

遊技機Ｏ６によれば、遊技機Ｏ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変手段が所定の可動範囲を可変している間に可変手段に到達した遊技球が可変手段によって誘導され易くなる位置に、遊技球が入球可能な第３可変手段が設けられている。第３入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第３特典付与手段により第３特典が付与される。

【１７０５】

これにより、第３入球手段へと遊技球が入球するか否かに注目して遊技を行わせること

ができるという効果がある。
【１７０６】
遊技機Ｏ６において、前記第３入球手段は、盤面上の特定領域に到達した遊技球が入球可能な位置に設けられているものであり、可変手段は、前記所定の可動範囲を可変動作している場合に、流下してきた遊技球を前記特定領域へと反射し易くなるものであり、前記特定領域は、少なくとも前記可変手段が第１位置、又は前記第２位置に配置されている状態で前記可変手段へと流下してきた遊技球が到達困難となる領域であることを特徴とする遊技機Ｏ７。
【１７０７】
遊技機Ｏ７によれば、遊技機Ｏ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、盤面上の特定領域に到達した遊技球が入球可能な位置に第３入球手段が設けられている。所定の可動範囲を可変動作している場合に、流下してきた遊技球が可変手段により特定領域へと反射され易くなる。特定領域は、少なくとも可変手段が第１位置、又は第２位置に配置されている状態で可変手段へと流下してきた遊技球が第１位置、又は第２位置に配置されている状態で可変手段へと流下してきた遊技球が到達困難となる。
【１７０８】
これにより、遊技球の経路に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１７０９】
＜特徴Ｐ群＞（１の駆動源で２つの部材を独立して可動させる）
第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とに可変可能な第１可変手段と、第３位置と、その第３位置とは異なる第４位置とに可変可能な第２可変手段と、特定の基準位置を起点として第１方向に駆動することで前記第１可変手段を前記第１位置から前記第２位置へと可変させ、前記特定の基準位置を起点として前記第１方向とは異なる第２方向に駆動することで前記第２可変手段を前記第３位置から前記第４位置へと可変させる駆動手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｐ１。
【１７１０】
ここで、パチンコ機等の遊技機には、特定の入賞口を開閉させるための開閉板等の、モータ等で動作する可変部材を構成に含むものがある。かかる遊技機の中には、複数の可変部材を動作させることによって、多種多様な演出動作を実行することができるものがある（例えば、特許第２５１４４１７号公報）。
【１７１１】
係る従来型の遊技機として、例えば、始動入賞に基づく抽選で当たりとなった場合に開放される大開放口を複数設けておき、当たりの種別やラウンド数に応じて開放される大開放口を切り替えることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある。
【１７１２】
しかしながら、上述した従来型の遊技機では、可変部材の数が増加するほど、各可変部材の動作制御が複雑となってしまうため、複数の可変部材に対して好適に動作を設定することが困難となる虞があった。
【１７１３】
これに対して遊技機Ｐ１によれば、第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とに第１可変手段が可変可能に構成されている。第３位置と、その第３位置とは異なる第４位置とに第２可変手段が可変可能に構成されている。特定の基準位置を起点として、駆動手段が第１方向に駆動することで第１可変手段が第１位置から第２位置へと可変される。一方、特定の基準位置を起点として駆動手段が第１方向とは異なる第２方向に駆動することで第２可変手段が第３位置から第４位置へと可変される。
【１７１４】
これにより、駆動手段により第１可変手段と、第２可変手段との両方を可変させることができるので、複数の可変手段をより好適に可変させることができるという効果がある。
【１７１５】

遊技機Ｐ１において、前記駆動手段は、前記第１可変手段が前記第２位置に可変している状態で前記第２方向に駆動することで前記第１可変手段を前記第２位置から前記第１位置へと可変させ、前記第２可変手段が前記第４位置に可変している状態で前記第１方向に駆動することで前記第２可変手段を前記第４位置から前記第３位置に可変させるものであることを特徴とする遊技機Ｐ２。

【１７１６】

遊技機Ｐ２によれば、遊技機Ｐ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１可変手段が第２位置に可変している状態で駆動手段が第２方向に駆動すると、第１可変手段が第２位置から第１位置へと可変される。また、第２可変手段が第４位置に可変している状態で駆動手段が第１方向に駆動すると、第２可変手段が第４位置から第３位置へと可変される。

【１７１７】

これにより、単に駆動手段の駆動方向を切り替えることで各可変手段の可変方向を切り替えることができるので、駆動手段の構成をより簡素化することができるという効果がある。

【１７１８】

遊技機Ｐ２において、前記第１可変手段が前記第２位置から前記第１位置に可変している間に、前記第２可変手段が前記第３位置から可変することを抑制する可変抑制手段を備えることを特徴とする遊技機Ｐ３。

【１７１９】

遊技機Ｐ３によれば、遊技機Ｐ２の奏する効果に加え、第１可変手段が第２位置から第１位置に可変している間に、第２可変手段が第３位置から可変することが可変抑制手段によって抑制されるので、複数の可変手段をより好適に可変させることができるという効果がある。

【１７２０】

遊技機Ｐ３において、前記第２可変手段が前記第４位置から前記第３位置に可変している間に、前記第１可変手段が前記第１位置から可変することを抑制する第２可変抑制手段を備えることを特徴とする遊技機Ｐ４。

【１７２１】

遊技機Ｐ４によれば、遊技機Ｐ３の奏する効果に加え、第２可変手段が第４位置から第３位置に可変している間に、第１可変手段が第１位置から可変することが第２可変抑制手段によって抑制されるので、複数の可変手段をより好適に可変させることができるという効果がある。

【１７２２】

遊技機Ｐ１からＰ４のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、を備え、前記第１位置は、前記第２位置よりも前記第１入球手段に遊技球が入球困難となる位置であり、前記第２位置は、前記第１位置よりも前記第１入球手段に遊技球が入球容易となる位置であり、前記第３位置は、前記第４位置よりも前記第２入球手段に遊技球が入球困難となる位置であり、前記第４位置は、前記第３位置よりも前記第２入球手段に遊技球が入球容易となる位置であることを特徴とする遊技機Ｐ５。

【１７２３】

遊技機Ｐ５によれば、遊技機Ｐ１からＰ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１可変手段が第１位置になると、第２位置よりも第１入球手段に遊技球が入球困難となる一方で、第２位置になると、第１位置よりも第１入球手段に遊技球が入球容易となる。第２可変手段が第３位置になると、第４位置よりも第２入球手段に遊技球が入球困難となる一方で、第２可変手段が第４位置になると、第３位置よりも第２入球手段に遊技球が入球容易となる。

【１７２４】

これにより、第１可変手段と第２可変手段との可変位置に応じて、入球可能となる入球

手段が可変するので、可変手段の可変位置に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１７２５】

遊技機Ｐ１からＰ５のいずれかにおいて、前記駆動手段は第１の回転方向と、その第１の回転方向とは逆方向の第２の回転方向とに回転駆動可能なモータで構成されているものであり、前記第１方向は、前記第１の回転方向であり、前記第２方向は、前記第２の回転方向であることを特徴とする遊技機Ｐ６。

【１７２６】

遊技機Ｐ６によれば、遊技機Ｐ１からＰ５のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、駆動手段が、第１の回転方向と、その第１の回転方向とは逆方向の第２の回転方向とに回転駆動可能なモータで構成されている。第１方向は、第１の回転方向で有り、第２方向は、第２の回転方向である。

【１７２７】

これにより、１のモータの回転方向を切り替えるだけで各可変手段の可動を制御することができるので、各可変手段を可変させるための構成を簡素化することができるという効果がある。

【１７２８】

遊技機Ｐ６において、前記駆動手段の駆動力を前記第１可変手段に伝達するための第１ギアと、前記駆動手段の駆動力を前記第２可変手段に伝達するための第２ギアと、前記第１ギア、および前記第２ギアと歯合可能に構成され、前記モータの回転軸に取り付けられている第３ギアと、を備え、前記第１ギアは、前記駆動手段が前記特定の基準位置を起点として前記第１の回転方向に回転している間に配置され得る第１の回転範囲を回転している間に前記第３ギアと歯合し、且つ、前記第１の回転範囲外を回転している間に前記第３ギアと歯合しないように構成されているものであり、前記第２ギアは、前記駆動手段が前記特定の基準位置を起点として前記第２の回転方向に回転している間に配置され得る第２の回転範囲を回転している間に前記第３ギアと歯合し、且つ、前記第２の回転範囲外を回転している間に前記第３ギアと歯合しないように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｐ７。

【１７２９】

遊技機Ｐ７によれば、遊技機Ｐ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、駆動手段の駆動力が第１ギアによって第１可変手段に伝達される。駆動手段の駆動力が、第２ギアにより第２可変手段に伝達される。モータの回転軸に取り付けられている第３ギアが、第１ギア、および第２ギアと歯合可能に構成されている。駆動手段が特定の基準位置を起点として第１の回転方向に回転している間に配置され得る第１の回転範囲を回転している間に第１ギアと第３ギアとが歯合する一方で、第１の回転範囲外を回転している間は第１ギアと第３ギアとが歯合しないように第１ギアが構成されている。駆動手段が特定の基準位置を起点として第２の回転方向に回転している間に配置され得る第２の回転範囲を回転している間に第２ギアと第３ギアとが歯合する一方で、第２の回転範囲外を回転している間は第２ギアと第３ギアとが歯合しないように第２ギアが構成されている。

【１７３０】

これにより、モータの回転軸に取り付けられている１の第３ギアのみで第１ギアと第２ギアとを駆動させることができるので、各可変手段を可変させるための構成をより簡素化することができるという効果がある。

【１７３１】

遊技機Ｐ１からＰ７のいずれかにおいて、前記駆動手段は、前記第１可変手段が前記第２位置に可変している状態で前記第２方向に駆動することで前記第１可変手段を前記第２位置から前記第１位置へと可変させ、前記第２可変手段が前記第４位置に可変している状態で前記第１方向に駆動することで前記第２可変手段を前記第４位置から前記第３位置に可変させるものであり、前記第１可変手段が前記第２位置から前記第１位置に可変している間に、前記第２可変手段が前記第３位置から可変することを抑制する可変抑制手段と、

前記第２可変手段が前記第４位置から前記第３位置に可変している間に、前記第１可変手段が前記第１位置から可変することを抑制する第２可変抑制手段と、前記第２可変手段の可変位置によらず、前記第１可変手段を前記第１位置と前記第２位置との間で可変させることが可能な第２駆動手段と、を備え、前記第１可変手段は、予め定められた特定条件が成立している間は前記第２駆動手段により可変され、前記特定条件が成立していない間は前記駆動手段により可変されるものであることを特徴とする遊技機Ｐ８。

【１７３２】

遊技機Ｐ８によれば、遊技機Ｐ１からＰ７のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１可変手段が第２位置に可変している状態で駆動手段が第２方向に駆動することで第１可変手段が第２位置から第１位置へと可変する。また、第２可変手段が第４位置に可変している状態で駆動手段が第１方向に駆動することで第２可変手段が第４位置から第３位置へと可変する。第１可変手段が第２位置から第１位置に可変している間に、第２可変手段が第３位置から可変することが可変抑制手段によって抑制される。第２可変手段が第４位置から第３位置に可変している間に、第１可変手段が第１位置から可変することが第２可変抑制手段により抑制される。第２可変手段の可変位置によらず、第１可変手段が第２駆動手段により第１位置と第２位置との間で可変される。予め定められた特定条件が成立している間は、第１可変手段が第２駆動手段によって可変される一方で、特定条件が成立していない間は、第１可変手段が駆動手段によって可変される。

【１７３３】

これにより、第１可変手段を可動させる際の自由度をより高めることができるという効果がある。

【１７３４】

遊技機Ｐ８において、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、予め定められた第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、その第１判別手段による判別で第１の判別結果となったことに基づいて、前記第１可変手段が前記第１位置から前記第２位置へと所定期間可変されるように制御する可変制御手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、その第２判別手段による判別で第２の判別結果となったことに基づいて、前記第２可変手段が前記第３位置から前記第４位置へと所定回数可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備え、前記第１位置は、前記第２位置よりも前記第１入球手段に遊技球が入球困難となる位置であり、前記第２位置は、前記第１位置よりも前記第１入球手段に遊技球が入球容易となる位置であり、前記第３位置は、前記第４位置よりも前記第２入球手段に遊技球が入球困難となる位置であり、前記第４位置は、前記第３位置よりも前記第２入球手段に遊技球が入球容易となる位置であり、前記可変制御手段は、前記可変遊技の実行中に前記第１の判別結果となった場合は、前記第２駆動手段により前記第１可変手段が可変されるように制御し、前記可変遊技が実行されていない間に前記第１の判別結果となった場合は、前記駆動手段により前記第１可変手段が可変されるように制御するものであることを特徴とする遊技機Ｐ９。

【１７３５】

遊技機Ｐ９によれば、遊技機Ｐ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、予め定められた第１の判別条件の成立に基づいて第１判別手段により判別が実行される。第１判別手段による判別で第１の判別結果となったことに基づいて、第１可変手段が第１位置から第２位置へと所定期間可変されるように可変制御手段によって制御される。第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて第２判別手段による判別が実行され、その第２判別手段による判別で第２の判別結果となったことに基づいて、第２可変手段が第３位置から第４位置へと所定回数可変される可変遊技が可変遊技実行手段により実行される。第１可変手段が第１位置に可変されると、第２位置よりも第１入球手段に遊技球が入球困難になる一方で、第２位置に可変されると、第１位置よりも第１入球手段に入球容易となる。第２可変手段が第３位置に可変されると、第４位置よりも第２入球手段に遊技球が入球困難となる一方で、第２可変手段が第４位置に可変されると、第３位置よりも第

２入球手段に入球容易となる。可変遊技の実行中に第１の判別結果となった場合は、第２駆動手段により第１可変手段が可変されるように可変制御手段によって制御される一方で、可変遊技が実行されていない間に第１の判別結果となった場合は、駆動手段により第１可変手段が可変されるように可変制御手段によって制御される。

【１７３６】

これにより、第１可変手段と第２可変手段とが同時に可動する可能性があるか否かに応じて各可変手段を可変させるための駆動手段を切り替えることができるので、可動手段をより好適に可動させることができるという効果がある。

【１７３７】

＜特徴Ｑ群＞（発射方向によらず入球可能な可変パターンと、発射方向に応じて入球率が異なる可変パターンとがある）

遊技球を第１の発射強度と、その第１の発射強度とは異なる第２の発射強度と、で少なくとも発射可能な発射手段と、その発射手段により発射された遊技球が入球可能な入球手段と、前記第１の発射強度、および前記第２の発射強度で発射された遊技球が少なくとも到達可能な位置に設けられ、前記入球手段に入球可能となる第１位置と、前記入球手段に入球困難となる第２位置とに可変可能な可変手段と、その可変手段に対して、予め定められた第１条件の成立に基づいて第１の可変パターンを設定する第１可変パターン設定手段と、前記第１条件とは異なる第２条件の成立に基づいて、前記可変手段に対して前記第１の可変パターンとは異なる第２の可変パターンを設定する第２可変パターン設定手段と、を備え、前記第１の可変パターンは、前記第１の発射強度で発射された遊技球が進行し易い第１方向から前記可変手段に到達した遊技球と、前記第２の発射強度で発射された遊技球が進行し易い第２方向から前記可変手段に到達した遊技球とが前記入球手段に入球可能となるものであり、前記第２の可変パターンは、前記第１の可変パターンに比較して、少なくとも前記第２方向から前記可変手段に到達した遊技球が前記入球手段に入球し難くなるものであることを特徴とする遊技機Ｑ１。

【１７３８】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許第２５１４４１７号公報）。

【１７３９】

しかしながら、係る従来型の遊技機において、大入賞口へと遊技球を入賞させるためには、遊技機毎に決まった方向へと遊技球を発射する必要がある上に、当たり状態における有利度合い（獲得できる所定の特典の量）は予め定まっているので、当たり状態が、単に決まった方向へと遊技球を発射し続けるだけの作業のようになってしまう虞があった。よって、従来型の遊技機では、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが困難になってしまうという問題点があった。

【１７４０】

また、従来型の遊技機の中には、当たりに当選した場合に、当たり状態の開始タイミングを遊技者が決定できるものも存在するが、当たり中に獲得できる遊技価値が当たり種別毎にほぼ一定となる点については他の従来型の遊技機と同様であるため、当たり状態中における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが困難であった。

【１７４１】

これに対して遊技機Ｑ１によれば、次の効果を奏する。即ち、発射手段が、遊技球を第１の発射強度と、その第１の発射強度とは異なる第２の発射強度とで少なくとも発射可能に構成されている。第１の発射強度、および第２の発射強度で発射された遊技球が少なくとも到達可能な位置に可変手段が、入球手段に入球可能となる第１位置と、入球手段に入球困難となる第２位置とに可変可能に構成されている。可変手段に対して、予め定められた第１条件の成立に基づいて第１可変パターン設定手段により第１の可変パターンが設定

される。第１条件とは異なる第２条件の成立に基づいて、可変手段に対して第１の可変パターンとは異なる第２の可変パターンが第２可変パターン設定手段によって設定される。第１可変パターンが設定されると、第１の発射強度で発射された遊技球が進行し易い第１方向から可変手段に到達した遊技球と、第２の発射強度で発射された遊技球が進行し易い第２方向から可変手段に到達した遊技球とが入球手段に入球可能となる。第２可変パターンが設定されると、第２方向から可変手段に到達した遊技球よりも、第１方向から可変手段に到達した遊技球の方が入球手段に入球し易くなる。

【１７４２】

これにより、第１可変パターンが設定されるか、第２可変パターンが設定されるかに応じて遊技球の発射強度を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１７４３】

遊技機Ｑ１において、前記入球手段は、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記可変手段は、前記第１位置として、前記第１入球手段に遊技球が入球可能となる第１入球位置と、前記第２入球手段に遊技球が入球可能となる第２入球位置とに可変可能に構成されているものであり、前記第１の可変パターンは、前記可変手段が第１期間、前記第１入球位置に可変される可変パターンであり、前記第２の可変パターンは、前記可変手段が前記第１期間とは異なる第２期間、前記第２入球位置に可変される可変パターンであることを特徴とする遊技機Ｑ２。

【１７４４】

遊技機Ｑ２によれば、遊技機Ｑ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１位置として、第１入球手段に遊技球が入球可能となる第１入球位置と、第２入球手段に遊技球が入球可能となる第２入球位置とに可変手段が可変可能に構成されている。第１の可変パターンが設定されると、可変手段が第１期間、第１入球位置に可変される一方で、第２の可変パターンが設定されると、可変手段が第１期間とは異なる第２期間、第２入球位置に可変される。

【１７４５】

これにより、第１入球手段と、第２入球手段とのいずれかに遊技球が入球することを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１７４６】

遊技機Ｑ２において、前記第２入球位置は、前記第２の発射強度で発射された遊技球よりも、前記第１の発射強度で発射された遊技球の方が、遊技球が発射されてから前記第１入球手段へと入球するまでの間の期間が短くなり易くなるものであることを特徴とする遊技機Ｑ３。

【１７４７】

遊技機Ｑ３によれば、遊技機Ｑ２の奏する効果に加え、可変手段が第２入球位置に可変されると、第２の発射強度で発射された遊技球よりも、第１の発射強度で発射された遊技球の方が、遊技球が発射されてから第１入球手段へと入球するまでの間の期間が短くなり易くなるので、可変手段が第２入球位置に可変した場合に、遊技者に対して第１の発射強度で遊技球を発射させることができるという効果がある。

【１７４８】

遊技機Ｑ２又はＱ３において、前記可変手段が前記第２入球位置に配置されている状態において、前記第１の発射強度で発射されて前記可変手段に到達した遊技球が前記第２入球手段へと入球するまでに要する期間は、前記第２期間よりも短くなり易いものであり、前記可変手段が前記第２入球位置に配置されている状態において、前記第２の発射強度で発射されて前記可変手段に到達した遊技球が前記第２入球手段へと入球するまでに要する期間は、前記第２期間よりも長くなり易いものであることを特徴とする遊技機Ｑ４。

【１７４９】

遊技機Ｑ４によれば、遊技機Ｑ２又はＱ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即

ち、可変手段が第２入球位置に配置されている状態では、第１の発射強度で発射されて可変手段に到達した遊技球が第２入球手段へと入球するまでに要する期間が、第２期間よりも短くなり易くなる一方で、第２の発射強度で発射されて可変手段に到達した遊技球が第２入球手段へと入球するまでに要する期間は、第２期間よりも長くなり易くなる。

【１７５０】

これにより、可変手段が第２入球位置に配置されている状態で第２の発射強度で遊技球を発射すると第２入球手段に入球するよりも前に可変手段が第２位置に可変してしまう可能性が高いため、第１の発射強度で遊技球を発射させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１７５１】

遊技機Ｑ１からＱ４のいずれかにおいて、前記第１の発射強度で発射された遊技球が少なくとも通過可能な位置に設けられた通過手段と、その通過手段を遊技球が通過したことに基づいて所定の判別を実行する通過判別手段と、を備え、前記第２可変パターン設定手段は、前記通過判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて前記第２の可変パターンを設定するものであることを特徴とする遊技機Ｑ５。

【１７５２】

遊技機Ｑ５によれば、遊技機Ｑ１からＱ５のいずれかが奏する効果に加え、第１の発射強度で発射された遊技球が少なくとも通過可能な位置に通過手段が設けられている。通過手段を遊技球が通過したことに基づいて通過判別手段により所定の判別が実行される。通過判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて第２可変パターン設定手段により第２の可変パターンが設定される。

【１７５３】

これにより、通過判別手段による判別で特定の判別結果となることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１７５４】

遊技機Ｑ５において、第１の設定条件が成立したことに基づいて、前記通過判別手段による判別で第１の確率で前記特定の判別結果となる第１遊技状態を設定し、前記第１の設定条件とは異なる第２の設定条件が成立したことに基づいて前記第１の確率よりも高い第２の確率で前記特定の判別結果となる第２遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、その遊技状態設定手段により前記第２遊技状態が設定されたことに基づいて、前記第１の発射強度で遊技球を発射することを促す特定演出を実行する特定演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｑ６。

【１７５５】

遊技機Ｑ６によれば、遊技機Ｑ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１の設定条件が成立したことに基づいて、遊技状態設定手段により、通過判別手段による判別で第１の確率で特定の判別結果となる第１遊技状態が設定される一方で、第１の設定条件とは異なる第２の設定条件が成立したことに基づいて、遊技状態設定手段により、第１の確率よりも高い第２の確率で特定の判別結果となる第２遊技状態が設定される。遊技状態設定手段により第２遊技状態が設定されたことに基づいて、第１の発射強度で遊技球を発射することを促す特定演出が特定演出実行手段により実行される。

【１７５６】

これにより、第２遊技状態が設定された場合に、第２入球手段へと入球し易い遊技方法を行わせることができるので、遊技者に対して効率良く遊技を行わせることができるという効果がある。

【１７５７】

遊技機Ｑ２からＱ４のいずれかにおいて、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で第１の判別結果となったことに基づいて前記可変手段が所定回数、前記第１の可変パターンで可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｑ７。

【１７５８】

遊技機Ｑ７によれば、遊技機Ｑ２からＱ４のいずれかが奏する効果に加え、第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別手段により判別が実行される。判別手段による判別で第１の判別結果となったことに基づいて、可変遊技実行手段により可変手段が所定回数、第１の可変パターンで可変される可変遊技が実行される。

【１７５９】

これにより、判別手段による判別で第１の判別結果となることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１７６０】

遊技機Ｑ２からＱ４、Ｑ７のいずれかにおいて、前記可変手段は、盤面上で出没動作が可能な第１可変部材と、その第１可変部材とは異なる第２可変部材とで構成されているものであり、前記第１入球位置は、前記第１可変部材が盤面に対して正面視手前側に突出し、且つ、前記第２可変部材が盤面に埋没した配置となるものであり、前記第２入球位置は、前記第１可変部材が盤面に埋没し、且つ、前記第２可変部材が盤面に対して正面視手前側に突出した配置となるものであり、前記第２位置は、前記第１可変部材と前記第２可変部材とが盤面に埋没した配置となるものであり、前記第１可変部材は、盤面に対して突出することで前記可変手段に到達した遊技球を前記第１入球手段へと誘導可能な流路を構成するものであり、前記第２可変部材は、盤面に対して突出することで前記可変手段に到達した遊技球を前記第２入球手段へと誘導可能な流路を構成するものであることを特徴とする遊技機Ｑ８。

【１７６１】

遊技機Ｑ８によれば、遊技機Ｑ２からＱ４、Ｑ７のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変手段が、盤面上で出没動作が可能な第１可変部材と、その第１可変部材とは異なる第２可変部材とで構成されている。可変手段が第１入球位置に可変すると、第１可変部材が盤面に対して正面視手前側に突出し、且つ、第２可変部材が盤面に埋没した配置となる。可変手段が第２入球位置に可変すると、第１可変部材が盤面に埋没し、且つ、第２可変部材が盤面に対して正面視手前側に突出した配置となる。可変手段が第２位置に可変すると、第１可変部材と第２可変部材とが盤面に埋没した配置となる。第１可変部材が盤面に対して突出することで、可変手段に到達した遊技球を第１入球手段へと誘導可能な流路が構成される。第２可変部材が盤面に対して突出することで、可変手段に到達した遊技球を第２入球手段へと誘導可能な流路が形成される。

【１７６２】

これにより、突出している可変部材の種別によって入球可能となる入球手段を遊技者が容易に識別することができるという効果がある。

【１７６３】

＜特徴Ｒ群＞（アタッカーと電チューとの開放タイミングに応じて有利度合いが可変する）

遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、前記第１入球手段に遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに可変する第１可変手段と、前記第２入球手段に遊技球が入球可能となる第３位置と、その第３位置よりも遊技球が入球困難となる第４位置とに可変する第２可変手段と、前記第１可変手段を、予め定められた第１条件の成立に基づいて前記第２位置から前記第１位置へと第１期間可変させる第１可変制御手段と、前記第２可変手段を、予め定められた第２条件の成立に基づいて前記第４位置から前記第３位置へと第２期間可変させる第２可変制御手段と、を備え、前記第１可変手段が前記第１位置に可変し、且つ、前記第２可変手段が前記第３位置に可変した状態と、前記第１可変手段が前記第２位置に可変し、且つ、前記第２可変手段が前記第３位置に可変した状態と、前記第１可変手段が前記第１位置に可変し、且つ、前記第２可変手段が前記第４位置に可変した状態とは、互いに遊技者にとっての有利度合いが異なるものであることを特徴とする遊技機Ｒ１。

【１７６４】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる

抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許第２５１４４１７号公報）。

【１７６５】

しかしながら、係る従来型の遊技機において、大入賞口へと遊技球を入賞させるためには、遊技機毎に決まった方向へと遊技球を発射する必要がある上に、当たり状態における有利度合い（獲得できる所定の特典の量）は予め定まっているので、当たり状態が、単に決まった方向へと遊技球を発射し続けるだけの作業のようになってしまう虞があった。よって、従来型の遊技機では、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが困難になってしまうという問題点があった。

【１７６６】

また、従来型の遊技機の中には、当たりに当選した場合に、当たり状態の開始タイミングを遊技者が決定できるものも存在するが、当たり中に獲得できる遊技価値が当たり種別毎にほぼ一定となる点については他の従来型の遊技機と同様であるため、当たり状態中における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが困難であった。

【１７６７】

これに対して遊技機Ｒ１によれば、第１入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに第１可変手段が可変可能に構成されている。第２入球手段に遊技球が入球可能となる第３位置と、その第３位置よりも遊技球が入球困難となる第４位置とに第２可変手段が可変可能に構成されている。予め定められた第１条件の成立に基づいて、第１可変手段が第２位置から第１位置へと第１可変制御手段により第１期間可変される。予め定められた第２条件の成立に基づいて、第２可変手段が第４位置から第３位置へと第２可変制御手段により第２期間可変される。第１可変手段が第１位置に可変し、且つ、第２可変手段が第３位置に可変した状態と、第１可変手段が第２位置に可変し、且つ、第２可変手段が第３位置に可変した状態と、第１可変手段が第１位置に可変し、且つ、第２可変手段が第４位置に可変した状態とは、互いに遊技者にとっての有利度合いが異なって構成されている。

【１７６８】

これにより、第１可変手段と、第２可変手段との可変位置の組み合わせによって有利度合いが可変するので、各可変手段の可変位置に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１７６９】

遊技機Ｒ１において、前記第１可変手段が前記第１位置に可変し、且つ、前記第２可変手段が前記第３位置に可変した状態と、前記第１可変手段が前記第２位置に可変し、且つ、前記第２可変手段が前記第３位置に可変した状態よりも、前記第１可変手段が前記第１位置に可変し、且つ、前記第２可変手段が前記第４位置に可変した状態の方が遊技者にとっての有利度合いが高くなるものであることを特徴とする遊技機Ｒ２。

【１７７０】

遊技機Ｒ２によれば、遊技機Ｒ１の奏する効果に加え、第１可変手段が第１位置に可変し、且つ、第２可変手段が第３位置に可変した状態と、第１可変手段が第２位置に可変し、且つ、第２可変手段が第３位置に可変した状態よりも、第１可変手段が第１位置に可変し、且つ、第２可変手段が第４位置に可変した状態の法が遊技者にとっての有利度合いが高くなるので、第１入球手段と、第２入球手段との両方が入球可能になることを避けたいと遊技者に願わせるという斬新な遊技性を提供することができるという効果がある。

【１７７１】

遊技機Ｒ１又はＲ２において、前記第１可変手段が前記第１位置に可変し、且つ、前記第２可変手段が前記第３位置に可変した状態は、前記第１可変手段が前記第２位置に可変し、且つ、前記第２可変手段が前記第３位置に可変した状態よりも、遊技球が前記第２入球手段へと入球困難になるものであることを特徴とする遊技機Ｒ３。

【１７７２】
遊技機Ｒ３によれば、遊技機Ｒ１又はＲ２の奏する効果に加え、第１可変手段が第１位置に可変し、且つ、第２可変手段が第３位置に可変した状態は、第１可変手段が第２位置に可変し、且つ、第２可変手段が第３位置に可変した状態よりも、遊技球が第２入球手段へと入球困難になるので、斬新な動作を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１７７３】
遊技機Ｒ１からＲ３のいずれかにおいて、前記第１可変手段が前記第１位置に可変し、且つ、前記第２可変手段が前記第３位置に可変した状態は、前記第１可変手段が前記第１位置に可変し、且つ、前記第２可変手段が前記第４位置に可変した状態よりも、遊技球が前記第１入球手段へと入球困難になるものであることを特徴とする遊技機Ｒ３。
【１７７４】
遊技機Ｒ３によれば、遊技機Ｒ１からＲ３のいずれかが奏する効果に加え、第１可変手段が第１位置に可変し、且つ、第２可変手段が第３位置に可変した状態は、第１可変手段が第１位置に可変し、且つ、第２可変手段が第４位置に可変した状態よりも、遊技球が第１入球手段へと入球困難になるので、斬新な動作を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１７７５】
遊技機Ｒ１からＲ４のいずれかにおいて、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１の特典を付与する第１特典付与手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第１の特典よりも多い第２の特典を付与する第２特典付与手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｒ４。
【１７７６】
遊技機Ｒ４によれば、遊技機Ｒ１からＲ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１特典付与手段により第１の特典が付与される。第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２特典付与手段により第２の特典が付与される。第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１の特典よりも多い第２の特典が第２特典付与手段により付与される。
【１７７７】
これにより、第２入球手段へと入球することをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【１７７８】
遊技機Ｒ４において、前記第２可変制御手段により前記第２可変手段が前記第３位置へと可変された後で前記第２入球手段へと入球した遊技球の個数が特定個数以上となったことに基づいて、前記第２期間が経過しているか否かにかかわらず、前記第２可変手段を前記第４位置へと可変させる第３可変制御手段を備えることを特徴とする遊技機Ｒ５。
【１７７９】
遊技機Ｒ５によれば、遊技機Ｒ４の奏する効果に加え、第２可変制御手段により第２可変手段が第３位置へと可変された後で第２入球手段へと入球した遊技球の個数が特定個数以上となったことに基づいて、第２期間が経過しているか否かにかかわらず、第２可変手段が第３可変制御手段により第４位置へと可変されるので、遊技球が過剰に第２入球手段へと入球してしまい、第２の特典が付与され過ぎることを防止できる。よって、ホールに対して不測の不利益を与えることを防止できるという効果がある。
【１７８０】
遊技機Ｒ５において、前記第１期間は、複数の遊技球を前記第１可変手段に到達させることが可能となる長さの期間で構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｒ６。
【１７８１】
遊技機Ｒ６によれば、遊技機Ｒ５の奏する効果に加え、第１期間の長さが、複数の遊技球を第１可変手段に到達させることが可能となる長さで構成されているので、第１可変手段に複数の遊技球が到達した状態で第１期間が経過することにより、第２入球手段へと遊

技球を一度に複数入球させることができる。よって、第２の特典を短期間で連続して獲得できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１７８２】

遊技機Ｒ５又はＲ６において、遊技球が通過可能な通過手段と、その通過手段を遊技球が通過したことに基づいて第１の判別を実行する第１判別手段と、を備え、前記第１可変制御手段は、前記第１判別手段による判別で第１の判別結果となったことを前記第１条件の成立として、前記第１可変手段を前記第１位置へと可変させるものであることを特徴とする遊技機Ｒ７。

【１７８３】

遊技機Ｒ７によれば、遊技機Ｒ５又はＲ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が通過可能な通過手段を遊技球が通過したことに基づいて、第１判別手段により第１の判別が実行される。第１判別手段による判別で第１の判別結果となったことを第１条件の成立として、第１可変手段が第１可変制御手段により第１位置へと可変される。

【１７８４】

これにより、第１判別手段による判別結果に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１７８５】

遊技機Ｒ７において、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２の判別を実行する第２判別手段と、その第２判別手段による判別で第２の判別結果となったことに基づいて、前記第２可変制御手段により前記第２可変手段が前記第３位置へと所定回数可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｒ８。

【１７８６】

遊技機Ｒ７によれば、遊技機Ｒ８の奏する効果に加え、第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２判別手段により実行される第２の判別で第２の判別結果となったことに基づいて、第２可変制御手段により第２可変手段が第３位置へと所定回数可変される可変遊技が可変遊技実行手段によって実行されるので、第２判別手段による判別の結果に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１７８７】

＜特徴Ｓ群＞（２つの入賞口間に設けられた振り分け部材により各入賞口の入賞可能状態を他方の入賞口の状態とは無関係に設定する）

遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段に対して所定距離を離間させて設けられ、且つ、遊技球が入球可能な第２入球手段と、前記第１入球手段と、前記第２入球手段との間に設けられ、且つ、前記第１入球手段に遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに可変する第１可変手段と、前記第１入球手段と、前記第２入球手段との間に設けられ、且つ、前記第２入球手段に遊技球が入球可能となる第３位置と、その第３位置よりも遊技球が入球困難となる第４位置とに可変する第２可変手段と、前記第１可変手段を、予め定められた第１条件の成立に基づいて前記第２位置から前記第１位置へと第１期間可変させる第１可変制御手段と、前記第２可変手段を、予め定められた第２条件の成立に基づいて前記第４位置から前記第３位置へと第２期間可変させる第２可変制御手段と、を備え、前記第１条件は、前記第２可変手段の配置によらず成立し得るものであることを特徴とする遊技機Ｓ１。

【１７８８】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許第２５１４４１７号公報）。

【１７８９】

しかしながら、係る従来型の遊技機において、大入賞口へと遊技球を入賞させるためには、遊技機毎に決まった方向へと遊技球を発射する必要がある上に、当たり状態における有利度合い（獲得できる所定の特典の量）は予め定まっているので、当たり状態が、単に決まった方向へと遊技球を発射し続けるだけの作業のようになってしまう虞があった。よって、従来型の遊技機では、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが困難になってしまうという問題点があった。

【１７９０】

また、従来型の遊技機の中には、当たりに当選した場合に、当たり状態の開始タイミングを遊技者が決定できるものも存在するが、当たり中に獲得できる遊技価値が当たり種別毎にほぼ一定となる点については他の従来型の遊技機と同様であるため、当たり状態中における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが困難であった。

【１７９１】

これに対して遊技機Ｓ１によれば、遊技球が入球可能な第１入球手段に対して、所定距離を離間させて遊技球が入球可能な第２入球手段が設けられている。第１入球手段と、第２入球手段との間に、第１入球手段に遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに可変可能に構成された第１可変手段が設けられている。加えて、第１入球手段と、第２入球手段との間に、第２入球手段に遊技球が入球可能となる第３位置と、その第３位置よりも遊技球が入球困難となる第４位置とに可変可能に構成された第２可変手段が設けられている。第１可変手段が、予め定められた第１条件の成立に基づいて、第１可変制御手段により第２位置から第１位置へと第１期間可変される。第２可変手段が、予め定められた第２条件の成立に基づいて、第２可変制御手段により第４位置から第３位置へと第２期間可変される。第１条件は、第２可変手段の配置によらず成立し得る条件である。

【１７９２】

これにより、第１入球手段と第２入球手段との間に設けられている２つの可変手段の状態に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１７９３】

遊技機Ｓ１において、前記第２条件は、前記第１可変手段の配置によらず成立し得るものであることを特徴とする遊技機Ｓ２。

【１７９４】

遊技機Ｓ２によれば、遊技機Ｓ１の奏する効果に加え、第２条件は、第１可変手段の配置によらず成立し得る条件であるので、第１可変手段と第２可変手段とが互いの配置とは無関係に可変させればよいので、制御を簡素化することができるという効果がある。

【１７９５】

遊技機Ｓ１又はＳ２において、前記第１可変手段が前記第１位置に可変し、且つ、前記第２可変手段が前記第３位置に可変した状態と、前記第１可変手段が前記第２位置に可変し、且つ、前記第２可変手段が前記第３位置に可変した状態と、前記第１可変手段が前記第１位置に可変し、且つ、前記第２可変手段が前記第４位置に可変した状態とは、互いに遊技者にとっての有利度合いが異なるものであることを特徴とする遊技機Ｓ３。

【１７９６】

遊技機Ｓ３によれば、遊技機Ｓ１又はＳ２の奏する効果に加え、第１可変手段が第１位置に可変し、且つ、第２可変手段が第３位置に可変した状態と、第１可変手段が第２位置に可変し、且つ、第２可変手段が第３位置に可変した状態と、第１可変手段が第１位置に可変し、且つ、第２可変手段が第４位置に可変した状態とが、互いに遊技者にとっての有利度合いが異なって構成されているので、第１可変手段と、第２可変手段との配置の組み合わせに注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１７９７】

遊技機Ｓ３において、前記第１可変手段が前記第１位置に可変し、且つ、前記第２可変

手段が前記第４位置に可変した状態は、前記第１可変手段が前記第１位置に可変し、且つ、前記第２可変手段が前記第３位置に可変した状態よりも遊技者にとって有利となるものであることを特徴とする遊技機Ｓ４。

【１７９８】

遊技機Ｓ４によれば、遊技機Ｓ３の奏する効果に加え、第１可変手段が第１位置に可変し、且つ、第２可変手段が第４位置に可変した状態は、第１可変手段が第１位置に可変し、且つ、第２可変手段が第３位置に可変した状態よりも遊技者にとって有利となるように構成されているので、第１入球手段と第２入球手段との両方に入球可能となる状態にならないことを遊技者に期待させるという斬新な遊技性を実現できるという効果がある。

【１７９９】

遊技機Ｓ４において、前記第１可変手段が前記第１位置に可変し、且つ、前記第２可変手段が前記第３位置に可変した状態は、前記第１可変手段が前記第１位置に可変し、且つ、前記第２可変手段が前記第４位置に可変した状態よりも前記第１入球手段に遊技球が入球困難になるものであることを特徴とする遊技機Ｓ５。

【１８００】

遊技機Ｓ５によれば、遊技機Ｓ４の奏する効果に加え、第１可変手段が第１位置に可変し、且つ、第２可変手段が第３位置に可変した状態は、第１可変手段が第１位置に可変し、且つ、第２可変手段が第４位置に可変した状態よりも第１入球手段に遊技球が入球困難になるように構成されているので、第２可変手段が第４位置に可変されている間に第１条件が成立することを期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１８０１】

遊技機Ｓ５において、前記第１可変手段が前記第１位置に可変され、且つ、前記第２可変手段が前記第３位置に可変された状態において、前記第１可変手段と前記第２可変手段とは、到達した遊技球を流下させずに保持することが可能な保持領域を形成するものであることを特徴とする遊技機Ｓ６。

【１８０２】

遊技機Ｓ６によれば、遊技機Ｓ５の奏する効果に加え、第１可変手段が第１位置に可変された状態において、第１可変手段と第２可変手段とにより、到達した遊技球を流下させずに保持することが可能な保持領域が形成されるので、その後に第１入球手段が入球困難となるか、第２入球手段が入球困難となるかによって遊技球が入球可能となる入球手段を可変させることができる。よって、各可変手段の動作に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１８０３】

遊技機Ｓ６において、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１の特典を付与する第１特典付与手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第１の特典よりも少ない第２の特典を付与する第２特典付与手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｓ７。

【１８０４】

遊技機Ｓ７によれば、遊技機Ｓ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１特典付与手段により第１の特典が付与される一方で、第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２特典付与手段により第１の特典よりも少ない第２の特典が付与される。

【１８０５】

これにより、保持領域に遊技球が保持されている場合において、先に第２可変手段が第４位置に可変することを期待させることができるという効果がある。

【１８０６】

遊技機Ｓ１からＳ７のいずれかにおいて、遊技球が通過可能な通過手段と、その通過手段を遊技球が通過したことに基づいて判別を実行する通過判別手段と、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する入球判別手段と、その入球判別手段

による判別で第１の判別結果となったことに基づいて前記第２可変手段が前記第２可変制御手段により所定回数、前記第３位置へと可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備え、前記第１可変制御手段は、前記通過判別手段による判別で第２の判別結果になったことに基づいて前記第１可変手段を前記第１位置へと可変させるものであることを特徴とする遊技機Ｓ８。

【１８０７】

遊技機Ｓ８によれば、遊技機Ｓ１からＳ７のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が通過可能な通過手段を遊技球が通過したことに基づいて、通過判別手段による判別が実行される。第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて入球判別手段による判別が実行される。入球判別手段による判別で第１の判別結果となったことに基づいて第２可変手段が第２可変手段により所定回数、第３位置へと可変される可変遊技が可変遊技実行手段によって実行される。通過判別手段による判別で第２の判別結果になったことに基づいて、第１可変制御手段により第１可変手段が第１位置へと可変される。

【１８０８】

これにより、通過判別手段による判別結果と、入球判別手段による判別結果とに注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１８０９】

＜特徴Ｔ群＞（２つの入賞口間に設けられた振り分け部材を、入賞可能状態が重複しないように可動させる）

遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段に対して所定距離を離間させて設けられ、且つ、遊技球が入球可能な第２入球手段と、前記第１入球手段と、前記第２入球手段との間に設けられ、且つ、到達した遊技球の進行方向を前記第１入球手段に入球し易い第１進行方向と、前記第２入球手段に入球し易い第２進行方向と、前記第１入球手段と前記第２入球手段とのいずれにも入球し難い第３進行方向と、を少なくとも含む複数の方向のうちいずれかの進行方向に振り分ける振分手段と、その振分手段の状態を、第１期間の間、到達した遊技球が前記第３進行方向よりも前記第１進行方向に振り分けられ易くなる第１状態に設定する第１状態設定手段と、前記振分手段の状態を、第２期間の間、到達した遊技球が前記第３進行方向よりも前記第２進行方向に振り分けられ易くなる第２状態に設定する第２状態設定手段と、を備え、前記振分手段は、少なくとも前記第２状態に設定されている間、前記第１状態設定手段により前記第１状態に設定されることが抑制されるものであることを特徴とする遊技機Ｔ１。

【１８１０】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、特定の入賞口を開閉させるための開閉板等の、モータ等で動作する可変部材を構成に含むものがある。かかる遊技機の中には、複数の可変部材を動作させることによって、多種多様な演出動作を実行することができるものがある（例えば、特許第２５１４４１７号公報）。

【１８１１】

係る従来型の遊技機として、例えば、始動入賞に基づく抽選で当たりとなった場合に開放される大開放口を複数設けておき、当たりの種別やラウンド数に応じて開放される大開放口を切り替えることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある。

【１８１２】

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、可変部材の数が増加するほど、各可変部材の動作制御が複雑となってしまうため、複数の可変部材に対して好適に動作を設定することが困難となる虞があった。

【１８１３】

これに対して遊技機Ｔ１によれば、遊技球が入球可能な第１入球手段に対して、所定距離を離間させて、遊技球が入球可能な第２入球手段が設けられている。第１入球手段と、第２入球手段との間には、到達した遊技球の進行方向を第１入球手段に入球し易い第１進

行方向と、第２入球手段に入球し易い第２進行方向と、第１入球手段と第２入球手段とのいずれにも入球し難い第３進行方向と、を少なくとも含む複数の方向のうちいずれかの進行方向に振り分ける振分手段が設けられている。振分手段の状態が、第１状態設定手段により、第１期間の間、到達した遊技球が第３進行方向よりも第２進行方向に振り分けられ易くなる第２状態に設定される一方で、第２状態設定手段により、第２期間の間、到達した遊技球が第３進行方向しょりも第２進行方向に振り分けられ易くなる第２状態に設定される。少なくとも振分手段が第２状態に設定されている間、第１状態設定手段により振分手段が第１状態に設定されることが抑制される。

【１８１４】

これにより、振分手段の状態を好適に設定することができるという効果がある。

【１８１５】

遊技機Ｔ１において、前記振分手段は、少なくとも前記第１状態に設定されている間、前記第２状態設定手段により前記第２状態に設定されることが抑制されるものであることを特徴とする遊技機Ｔ２。

【１８１６】

遊技機Ｔ２によれば、遊技機Ｔ１の奏する効果に加え、少なくとも振分手段が第１状態に設定されている間、第２状態設定手段により振分手段が第２状態に設定されることが抑制されるので、振分手段の状態をより好適に設定することができるという効果がある。

【１８１７】

遊技機Ｔ１又はＴ２において、前記振分手段は、遊技球が前記第１入球手段に入球可能となり、且つ、前記第２入球手段に入球困難となる第１位置と、その第１位置よりも前記第１入球手段に入球困難となる第２位置とに可変可能な第１可変部材と、遊技球が前記第２入球手段に入球可能となり、且つ、前記第１入球手段に入球困難となる第３位置と、その第３位置よりも前記第２入球手段に入球困難となる第４位置とに可変可能な第２可変部材と、で少なくとも構成されているものであり、前記第１状態設定手段は、前記第１期間の間、前記第１可変部材を前記第２位置から前記第１位置へと可変させるものであり、前記第２状態設定手段は、前記第２期間の間、前記第２可変部材を前記第４位置から前記第３位置へと可変させるものであることを特徴とする遊技機Ｔ３。

【１８１８】

遊技機Ｔ３によれば、遊技機Ｔ１又はＴ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、振分手段が第１可変部材と第２可変部材とで少なくとも構成されている。第１可変部材は、遊技球が第１入球手段に入球可能となり、且つ、第２入球手段に入球困難となる第１位置と、その第１位置よりも第１入球手段に入球困難となる第２位置とに可変可能に構成されている。第２可変部材は、遊技球が第２入球手段に入球可能となり、且つ、第１入球手段に入球困難となる第３位置と、その第３位置よりも第２入球手段に入球困難となる第４位置とに可変可能に構成されている。第１状態設定手段により、第１期間の間、第１可変部材が第２位置から第１位置へと可変される一方で、第２状態設定手段により、第２期間の間、第２可変部材が第４位置から第３位置へと可変される。

【１８１９】

これにより、状態に対応する可変部材を可変させるという比較的簡素な制御によって各状態を設定することができるので、状態を切り替える際の処理負荷を軽減できるという効果がある。

【１８２０】

遊技機Ｔ１からＴ３のいずれかにおいて、前記第１入球手段は、少なくとも前記振分手段が前記第１状態に設定されている場合において、前記振分手段に対して第１の方向から到達した遊技球よりも、前記第１の方向とは異なる第２の方向から到達した遊技球の方が入球し易くなるものであり、前記第２入球手段は、少なくとも前記振分手段が前記第２状態に設定されている場合において、前記第２の方向から前記振分手段に対して到達した遊技球よりも、前記第１の方向から到達した遊技球の方が入球し易くなるものであることを特徴とする遊技機Ｔ４。

【１８２１】
遊技機Ｔ４によれば、遊技機Ｔ１からＴ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも振分手段が第１状態に設定されている場合において、振分手段に対して第１の方向から到達した遊技球よりも、第１の方向とは異なる第２の方向から到達した遊技球の方が入球し易くなるように第１入球手段が構成されている。また、少なくとも振分手段が第２状態に設定されている場合において、第２の方向から到達した遊技球よりも第１の方向から到達した遊技球の方が入球し易くなるように第２入球手段が構成されている。
【１８２２】
これにより、振分手段の状態に応じて、状態に応じた入球手段に遊技球が入球し易くなるように振分手段に到達する際の遊技球の方向を遊技者に調節させることができるので、遊技者の遊技に対する参加意欲をより向上させることができるという効果がある。
【１８２３】
遊技機Ｔ４において、前記振分手段は、前記第２の方向から到達した遊技球が前記第１進行方向に振り分けられて前記第１入球手段に到達するまでの長さが前記第１期間よりも長くなり易くなり、且つ、前記第１の方向から到達した遊技球が前記第２進行方向に振り分けられて前記第２入球手段に到達するまでの長さが前記第２期間よりも長くなり易くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｔ５。
【１８２４】
遊技機Ｔ５によれば、遊技機Ｔ４の奏する効果に加え、第２の方向から到達した遊技球が第１進行方向に振り分けられて第１入球手段に到達するまでの長さが第１期間よりも長くなり易くなり、且つ、第１の方向から到達した遊技球が第２進行方向に振り分けられて第２入球手段に到達するまでの長さが第２期間よりも長くなり易くなるように振分手段が構成されているので、第１状態において遊技球が第２方向から振分手段に到達した場合と、第２状態において遊技球が第１方向から振分手段に到達した場合とでは、遊技球が各入球手段へと入球困難になる。よって、振分手段の状態に応じて振分手段に対する遊技球の到達方向を遊技者に対してより真剣に調節させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
【１８２５】
遊技機Ｔ５において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技とは異なる第２特典遊技と、を少なくとも含む複数の種別の中から１の種別を決定する種別決定手段と、を備え、前記第１状態設定手段は、前記種別決定手段により前記第１特典遊技が決定されたことに基づいて前記振分手段を前記第１状態に設定するものであり、前記第２状態設定手段は、前記種別決定手段により前記第２特典遊技が決定されたことに基づいて前記振分手段を前記第２状態に設定するものであることを特徴とする遊技機Ｔ６。
【１８２６】
遊技機Ｔ６によれば、遊技機Ｔ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行される。判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技とは異なる第２特典遊技と、を少なくとも含む複数の種別の中から種別決定手段により１の種別が決定される。種別決定手段により第１特典遊技が決定されたことに基づいて、第１状態設定手段により振分手段が第１状態に設定される。種別決定手段により第２特典遊技が決定されたことに基づいて、第２状態設定手段により振分手段が第２状態に設定される。
【１８２７】
これにより、特典遊技の種別に応じていずれかの入球手段へと遊技球が入球可能となる

ための振分手段に対する遊技球の到達方向を可変させることができるので、特典遊技の種別に応じた到達方向を選択して遊技を行う遊技性を実現できる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１８２８】

遊技機Ｔ６において、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記特典遊技の実行中に前記第１入球手段と前記第２入球手段とのいずれかに遊技球が入球したことに基づいて、遊技者に有利な第１遊技状態を設定し、前記特典遊技の実行中に前記第１入球手段と前記第２入球手段とのいずれにも遊技球が入球しなかったことに基づいて前記第１遊技状態よりも遊技者に不利な第２遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機Ｔ７。

【１８２９】

遊技機Ｔ７によれば、遊技機Ｔ６の奏する効果に加え、第１入球手段、または第２入球手段へと遊技球を入球させることで遊技者にとって有利な第１遊技状態が設定されるので、特典遊技が実行された場合に、振分手段に対して設定される状態をより真剣に予測して、対応する到達方向となるように遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１８３０】

遊技機Ｔ６又はＴ７において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作内容に応じた発射強度で遊技球を遊技領域へと発射可能な発射手段と、を備え、前記発射手段により発射された遊技球が、前記第１の方向から前記振分手段へと到達して前記第１入球手段に入球するまでの間の期間は、前記第１期間よりも短くなり易いものであり、前記発射手段により発射された遊技球が、前記第２の方向から前記振分手段へと到達して前記第２入球手段に入球するまでの間の期間は、前記第２期間よりも短くなり易いものであることを特徴とする遊技機Ｔ８。

【１８３１】

遊技機Ｔ８によれば、遊技機Ｔ６又はＴ７のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者が操作可能な操作手段に対する操作内容に応じた発射強度で、発射手段により遊技球が遊技領域へと発射される。発射手段により発射された遊技球が、第１の方向から振分手段へと到達して第１入球手段に入球するまでの間の期間は、第１期間よりも短くなり易くなる。発射手段により発射された遊技球が、第２の方向から振分手段へと到達して第２入球手段に入球するまでの間の期間は、第２期間よりも短くなり易くなる。

【１８３２】

これにより、振分手段が第１状態、又は第２状態に設定された後で遊技球を発射させると、振分手段に対する遊技球の到達方向によらず遊技球が対応する入球手段に入球不可能となるので、第１状態、又は第２状態に設定されるよりも前に振分手段に到達させる方向を選択して遊技球を発射させる遊技性を実現できる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【１８３３】

遊技機Ａ１からＡ８、Ｂ１からＢ８、Ｃ１からＣ８、Ｄ１からＤ８、Ｅ１からＥ８、Ｆ１からＦ８、Ｇ１からＧ８、Ｈ１からＨ８、Ｉ１からＩ８、Ｊ１からＪ１３、Ｋ１からＫ８、Ｌ１からＬ７、Ｍ１からＭ９、Ｎ１からＮ８、Ｏ１からＯ７、Ｐ１からＰ９、Ｑ１からＱ８、Ｒ１からＲ８、Ｓ１からＳ８、Ｔ１からＴ８のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｚ１。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示装置において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【１８３４】
遊技機Ａ１からＡ８、Ｂ１からＢ８、Ｃ１からＣ８、Ｄ１からＤ８、Ｅ１からＥ８、Ｆ１からＦ８、Ｇ１からＧ８、Ｈ１からＨ８、Ｉ１からＩ８、Ｊ１からＪ１３、Ｋ１からＫ８、Ｌ１からＬ７、Ｍ１からＭ９、Ｎ１からＮ８、Ｏ１からＯ７、Ｐ１からＰ９、Ｑ１からＱ８、Ｒ１からＲ８、Ｓ１からＳ８、Ｔ１からＴ８のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｚ２。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。
【１８３５】
遊技機Ａ１からＡ８、Ｂ１からＢ８、Ｃ１からＣ８、Ｄ１からＤ８、Ｅ１からＥ８、Ｆ１からＦ８、Ｇ１からＧ８、Ｈ１からＨ８、Ｉ１からＩ８、Ｊ１からＪ１３、Ｋ１からＫ８、Ｌ１からＬ７、Ｍ１からＭ９、Ｎ１からＮ８、Ｏ１からＯ７、Ｐ１からＰ９、Ｑ１からＱ８、Ｒ１からＲ８、Ｓ１からＳ８、Ｔ１からＴ８のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｚ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。
＜その他＞
パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機では、当たり状態の間に開放される大入賞口へと遊技球を入球させることにより所定の遊技価値が遊技者に付与されるので、当たりとなることを１つの楽しみに遊技者に遊技を行わせることができる（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。
しかしながら、上述した従来の遊技機では、当たり状態の間が、単に大入賞口を狙って決まった方向に遊技球を発射し続けるだけの作業のようになってしまう場合があるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させ難いという問題点があった。
本技術的思想は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。
＜手段＞
この目的を達成するために技術的思想１の遊技機は、遊技球を第１方向と、その第１方向とは異なる第２方向とに少なくとも発射可能な発射手段と、その発射手段により前記第１方向に発射された遊技球と、前記第２方向に発射された遊技球とが入球可能な位置に設けられている入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、前記入球手段へと入球可能になる第１位置と、その第１位置とは異なり、且つ、前記入球手段へと入球可能になる第２位置と、前記入球手段へと入球困難になる第３位置とに少なくとも可変可能な可変手段と、予め定めた特定条件が成立したことに基づいて、前記可変手段が前記第３位置から前記第１位置に所定期間可変される第１可変動作と、前記可変手段が前記第３位置から前記第２位置に前記所定期間可変される第２可変動作とを少なくとも含む複数の可変動作のうちいずれかの可変動作で前記可変手

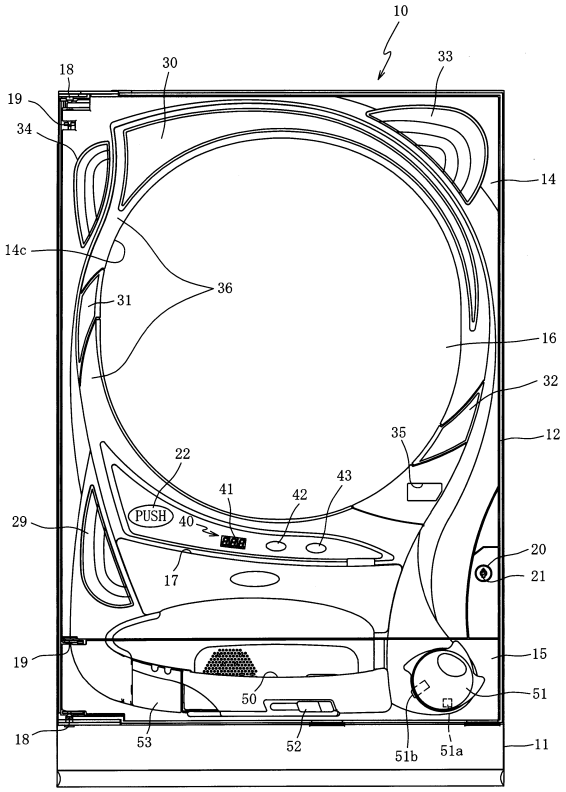
段が可変するように制御する可変制御手段と、を備え、前記可変手段が前記第１位置に可変している状態では、前記第１方向に発射されて前記可変手段に到達した遊技球の方が、前記第２方向に発射されて前記可変手段に到達した遊技球よりも前記入球手段へと入球するまでの期間が短くなり易いものである。
技術的思想２の遊技機は、技術的思想１記載の遊技機において、前記所定期間は、前記第２方向に発射された遊技球が前記第１位置に可変している前記可変手段に到達して前記入球手段へと入球することが困難となる長さの期間である。
技術的思想３の遊技機は、技術的思想２に記載の遊技機において、前記可変手段が前記第２位置に可変している状態では、前記第２方向に発射されて前記可変手段に到達した遊技球の方が、前記第１方向に発射されて前記可変手段に到達した遊技球よりも前記入球手段へと入球するまでの期間が短くなり易いものであり、前記所定期間は、前記第２方向に発射された遊技球が前記第１位置に可変している前記可変手段に到達して前記入球手段へと入球することが困難となる長さの期間である。
技術的思想４の遊技機は、技術的思想１から３のいずれかに記載の遊技機において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変制御手段による前記可変手段の前記可変動作を少なくとも含む可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備える。
技術的思想５の遊技機は、技術的思想４に記載の遊技機において、１の前記可変遊技の実行中に前記入球手段へと遊技球が入球した場合に、前記可変遊技の実行が終了した後の遊技状態として遊技者に有利な第１遊技状態を設定し、１の前記可変遊技の実行中に前記入球手段へと遊技球が入球しなかった場合に、前記可変遊技の実行が終了した後の遊技状態として前記第１遊技状態よりも遊技者に不利な第２遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備える。
＜効果＞
技術的思想１記載の遊技機によれば、遊技球を第１方向と、その第１方向とは異なる第２方向とに少なくとも発射可能な発射手段と、その発射手段により前記第１方向に発射された遊技球と、前記第２方向に発射された遊技球とが入球可能な位置に設けられている入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、前記入球手段へと入球可能になる第１位置と、その第１位置とは異なり、且つ、前記入球手段へと入球可能になる第２位置と、前記入球手段へと入球困難になる第３位置とに少なくとも可変可能な可変手段と、予め定めた特定条件が成立したことに基づいて、前記可変手段が前記第３位置から前記第１位置に所定期間可変される第１可変動作と、前記可変手段が前記第３位置から前記第２位置に前記所定期間可変される第２可変動作とを少なくとも含む複数の可変動作のうちいずれかの可変動作で前記可変手段が可変するように制御する可変制御手段と、を備え、前記可変手段が前記第１位置に可変している状態では、前記第１方向に発射されて前記可変手段に到達した遊技球の方が、前記第２方向に発射されて前記可変手段に到達した遊技球よりも前記入球手段へと入球するまでの期間が短くなり易いものである。
これにより、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
技術的思想２記載の遊技機によれば、技術的思想１記載の遊技機の奏する効果に加え、前記所定期間は、前記第２方向に発射された遊技球が前記第１位置に可変している前記可変手段に到達して前記入球手段へと入球することが困難となる長さの期間である。
これにより、可変手段が第１位置に可変した場合に、第１方向へと遊技球を発射しなければ遊技球を入球手段へと入球させることが困難になるので、第１位置に可変するタイミングを予測して第１方向へと遊技球を発射する遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
技術的思想３記載の遊技機によれば、技術的思想２に記載の遊技機の奏する効果に加え、前記可変手段が前記第２位置に可変している状態では、前記第２方向に発射されて前記可変手段に到達した遊技球の方が、前記第１方向に発射されて前記可変手段に到達した遊技球よりも前記入球手段へと入球するまでの期間が短くなり易いものであり、前記所定期間

は、前記第２方向に発射された遊技球が前記第１位置に可変している前記可変手段に到達して前記入球手段へと入球することが困難となる長さの期間である。
これにより、入球手段へと入球し易くなる発射方向を遊技者に素早く判断させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
技術的思想４記載の遊技機によれば、技術的思想１から３のいずれかに記載の遊技機の奏する効果に加え、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変制御手段による前記可変手段の前記可変動作を少なくとも含む可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備える。
これにより、判別手段による判別の結果に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。
技術的思想５記載の遊技機によれば、技術的思想４に記載の遊技機の奏する効果に加え、１の前記可変遊技の実行中に前記入球手段へと遊技球が入球した場合に、前記可変遊技の実行が終了した後の遊技状態として遊技者に有利な第１遊技状態を設定し、１の前記可変遊技の実行中に前記入球手段へと遊技球が入球しなかった場合に、前記可変遊技の実行が終了した後の遊技状態として前記第１遊技状態よりも遊技者に不利な第２遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備える。
これにより、入球手段へと遊技球が入球するか否かにより注目して可変遊技の実行中における遊技を行わせることができるので、可変遊技に対する遊技者の興趣をより向上させることができるという効果がある。

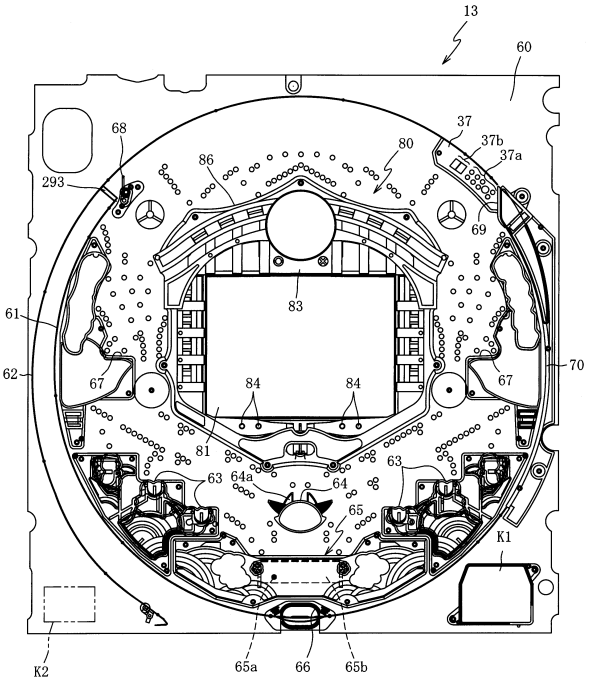
【符号の説明】
【１８３６】
１０　パチンコ機（遊技機）
１１１　払出制御装置（第１特典付与手段、第２特典付与手段）
６５０Ｌａ　左特定入賞口（第１入球手段、第２入球手段）
６５０Ｒａ　右特定入賞口（第１入球手段、第２入球手段）
６５０Ｌｂ，６５０Ｒｂ　可動部材（可変手段、第１可変部材、第２可変部材）
６５８　回動部材（可変手段）
Ｓ１０２１　可変制御手段

【図面】

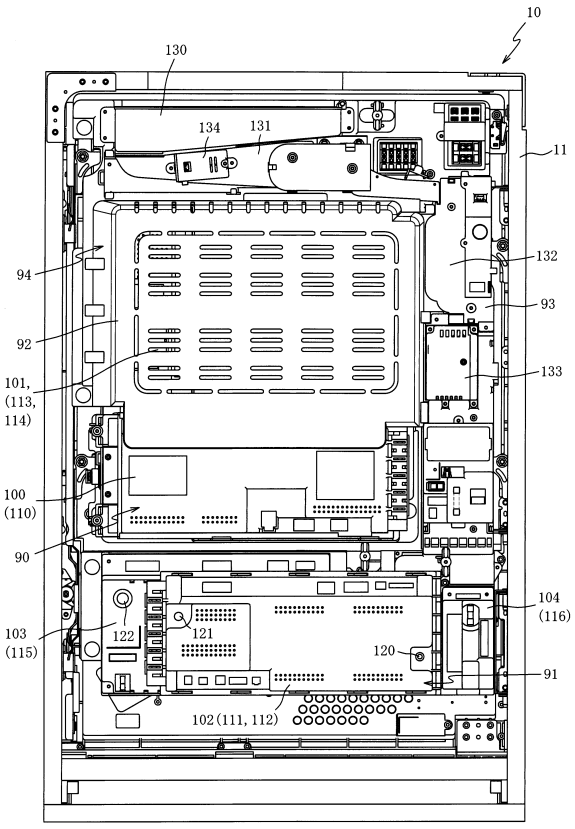
【図１】


10
18
30
33
19
34
14
14c
36
31
16
32
12
35
22
41
42
43
PUSH
40
29
17
20
21
19
15
50
51
18
53
52
51b
51a
11

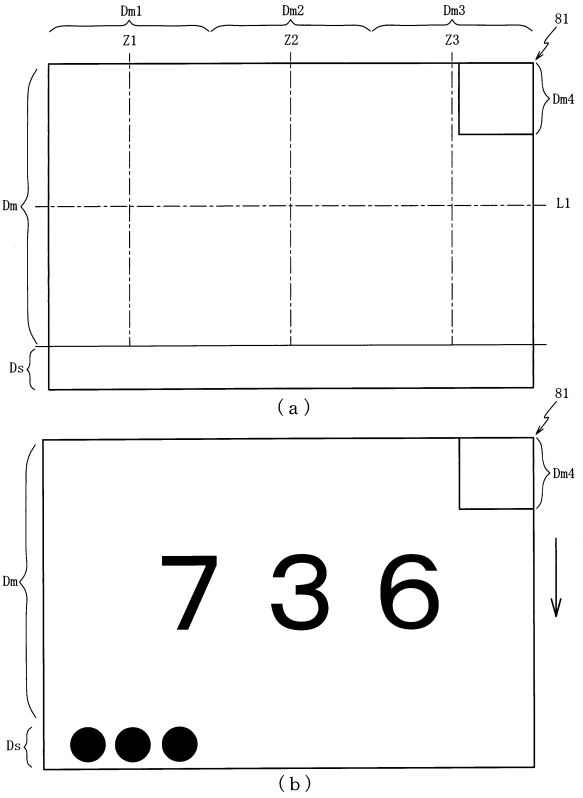
【図２】


13
60
68
37
37b
37a
80
86
293
69
83
61
62
67
84
84
67
70
81
63
64a
64
63
65
K1
K2
65a
66
65b

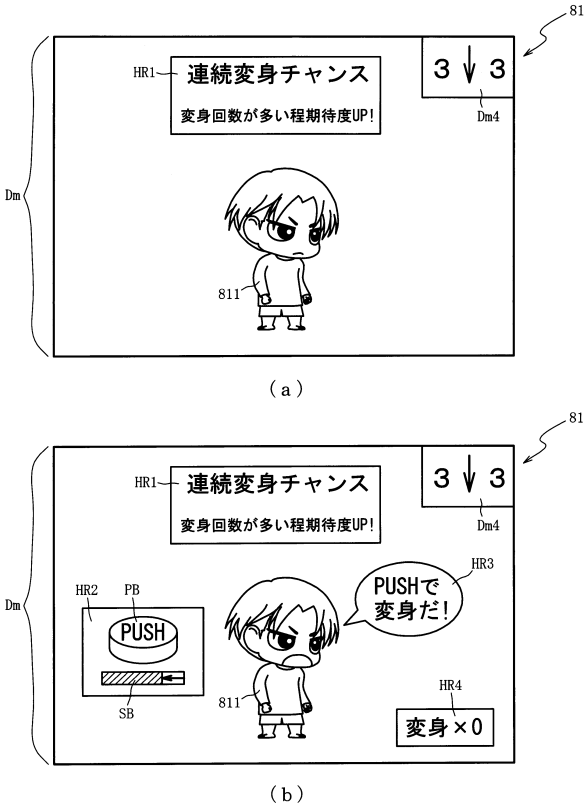
【図３】


10
130
134
131
11
94
132
92
93
101,
(113,
114)
133
100
(110)
90
104
(116)
103
(115)
122
121
120
91
102(111, 112)

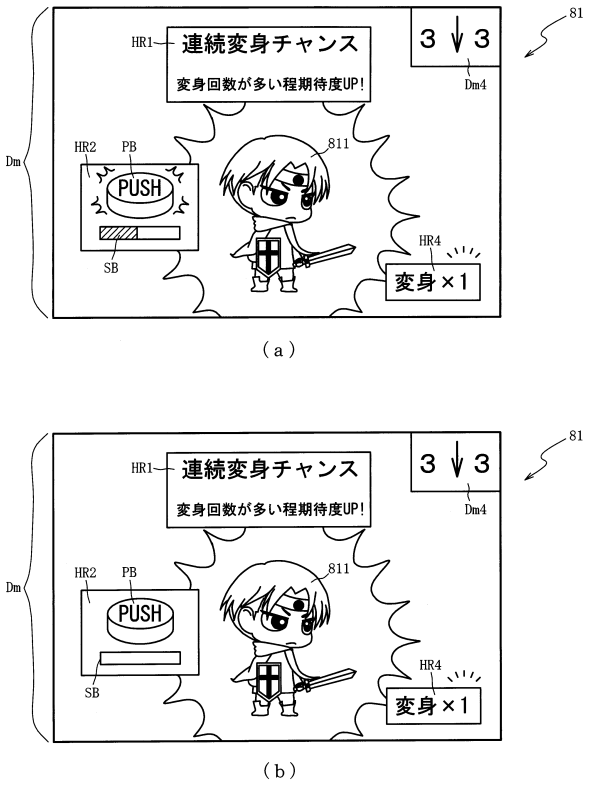
【図４】


Dm1
Dm2
Dm3
81
Z1
Z2
Z3
Dm4
Dm
L1
Ds
(a)
81
Dm4
Dm
736
Ds
(b)

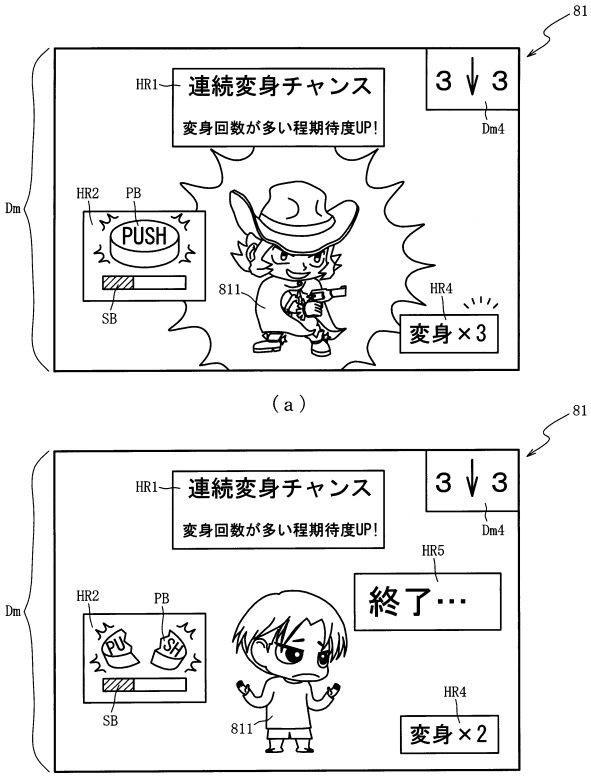
【図５】


81
HR1
連続変身チャンス
変身回数が多い程期待度UP!
3 ↓ 3
Dm4
Dm
811
（ａ）
81
HR1
連続変身チャンス
変身回数が多い程期待度UP!
3 ↓ 3
Dm4
Dm
HR2
PB
PUSH
SB
HR3
PUSHで
変身だ!
811
HR4
変身×0
（ｂ）

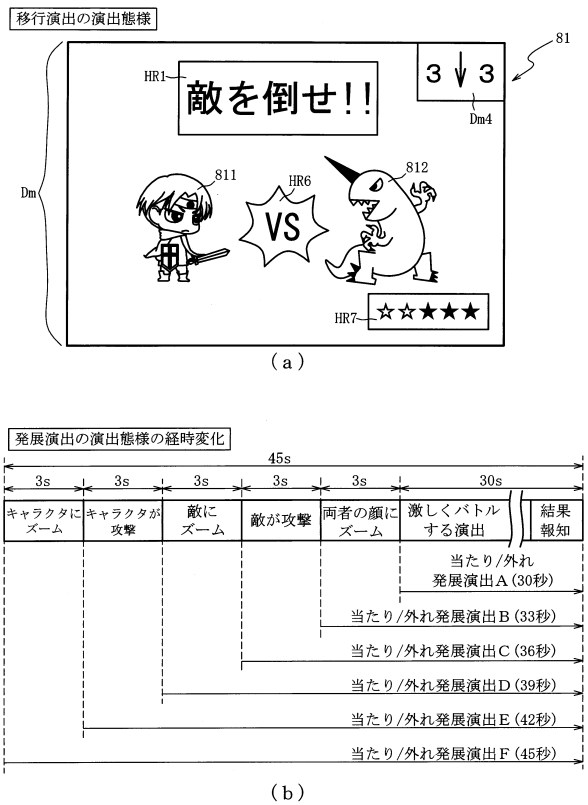
【図６】


81
HR1
連続変身チャンス
変身回数が多い程期待度UP!
3 ↓ 3
Dm4
Dm
HR2
PB
PUSH
SB
811
HR4
変身×1
（ａ）
81
HR1
連続変身チャンス
変身回数が多い程期待度UP!
3 ↓ 3
Dm4
Dm
HR2
PB
PUSH
SB
811
HR4
変身×1
（ｂ）

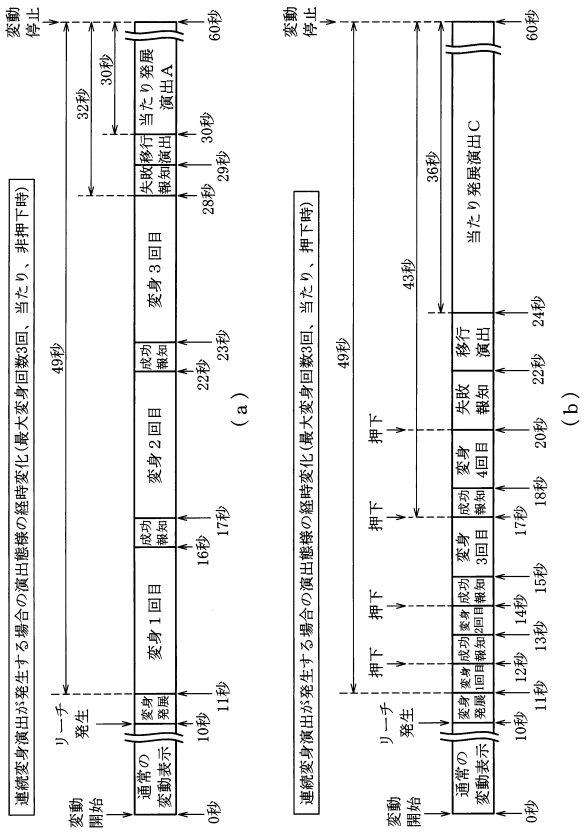
【図７】


81
HR1
連続変身チャンス
変身回数が多い程期待度UP!
3 ↓ 3
Dm4
Dm
HR2
PB
PUSH
SB
811
HR4
変身×3
（ａ）
81
HR1
連続変身チャンス
変身回数が多い程期待度UP!
3 ↓ 3
Dm4
Dm
HR2
PB
SB
HR5
終了…
811
HR4
変身×2
（ｂ）

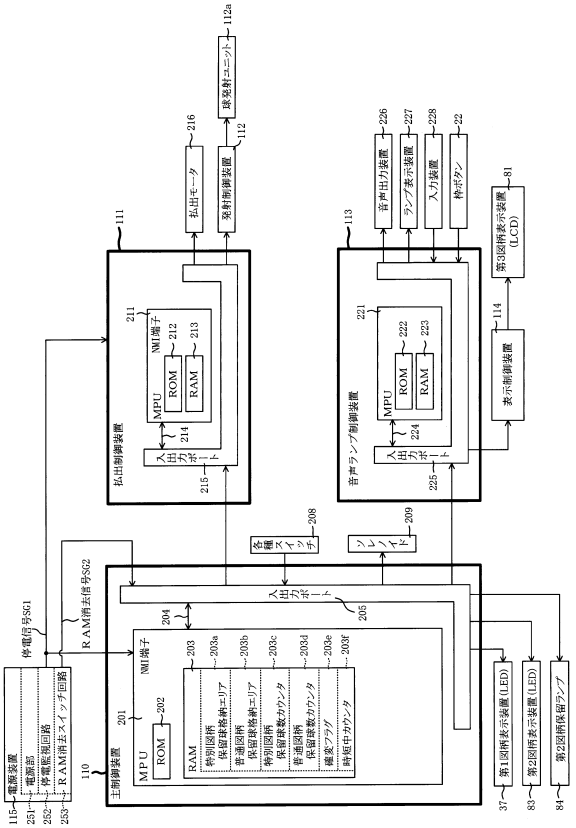
【図８】


移行演出の演出態様
81
HR1
敵を倒せ!!
3 ↓ 3
Dm4
Dm
811
HR6
VS
812
HR7
☆☆★★★
（ａ）
発展演出の演出態様の経時変化
45s
3s
3s
3s
3s
3s
30s
キャラクタにズーム
キャラクタが攻撃
敵にズーム
敵が攻撃
両者の顔にズーム
激しくバトルする演出
結果報知
当たり/外れ発展演出Ａ(30秒)
当たり/外れ発展演出Ｂ(33秒)
当たり/外れ発展演出Ｃ(36秒)
当たり/外れ発展演出Ｄ(39秒)
当たり/外れ発展演出Ｅ(42秒)
当たり/外れ発展演出Ｆ(45秒)
（ｂ）

【図９】



【図１０】



【図１１】

（ａ）

ROM（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202a
第１当たり種別選択テーブル	202b
第２当たり乱数テーブル	202c
変動パターン選択テーブル	202d

（ｂ）

第１当たり種別選択テーブル202b　202

大当たり種別	第１当たり種別カウンタ値（0～99）	
大当たりA（16R確変大当たり）	0～49	202b1
大当たりB（16R時短大当たり）	50～99	202b2

（ｃ）

第２当たり乱数テーブル202c　202

乱数テーブル	第２当たり乱数カウンタ値（0～239）	
低確率時用の第２当たり乱数テーブル	5～28	202c1
高確率時用の第２当たり乱数テーブル	5～204	202c2

【図１２】

（ａ）

変動パターン選択テーブル	202d
大当たり用変動パターンテーブル	202d1
外れ用（通常）変動パターンテーブル	202d2
外れ用（確変）変動パターンテーブル	202d3

（ｂ）

大当たり用変動パターンテーブル　202d1

変動種別カウンタＣＳ１	0～50	51～179	180～198
常時	ノーマルリーチ各種(30秒)	スーパーリーチ各種(60秒)	スペシャルリーチ各種(90秒)

（ｃ）

外れ用（通常）変動パターンテーブル　202d2

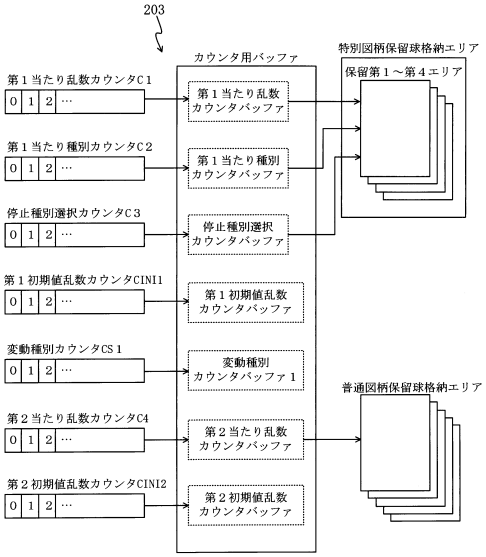
変動種別カウンタＣＳ１	0～98	99～149	150～197	198
完全外れ専用	短外れ(7秒)	長外れ(10秒)		
リーチ共通	ノーマルリーチ各種(30秒)		スーパーリーチ各種(60秒)	スペシャルリーチ各種(90秒)

（ｄ）

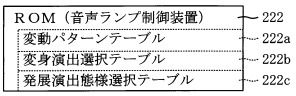
外れ用（確変）変動パターンテーブル　202d3

変動種別カウンタＣＳ１	0～190	191～197	198
完全外れ専用	短外れ(7秒)	長外れ(10秒)	
リーチ共通	ノーマルリーチ各種(30秒)	スーパーリーチ各種(60秒)	スペシャルリーチ各種(90秒)

【図１３】



【図１４】



（ａ）

（ｂ）

【図１５】

222b

変身演出選択テーブル

演出態様			演出カウンタ値(0～99)	
演出名	最大変身回数	変身可能な残変動時間の下限	当たりスーパーリーチ時	外れスーパーリーチ時
連続変身演出Ａ	1回	－	0	－
連続変身演出Ｂ	2回	41秒	1～19	0～44
連続変身演出Ｃ	3回	38秒	20～44	45～89
連続変身演出Ｄ	4回	38秒	45～79	90～98
連続変身演出Ｅ	5回	38秒	80～99	99

（ａ）

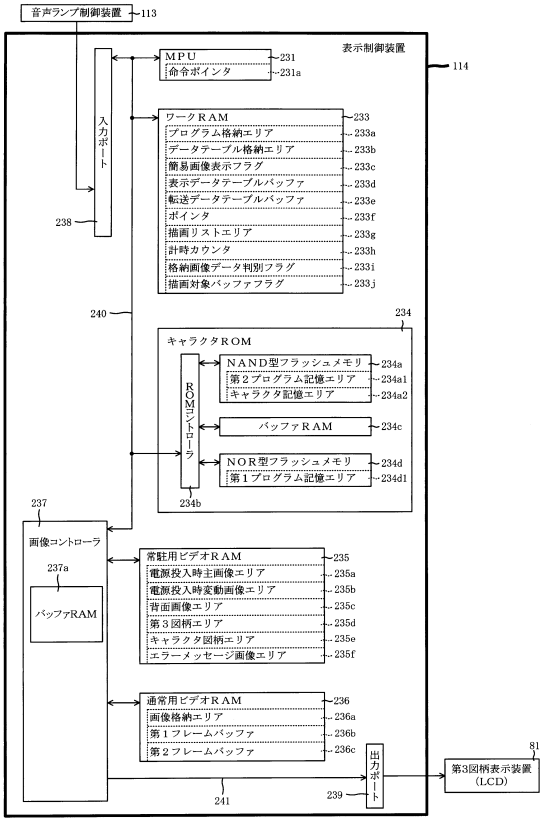
222c

発展演出態様選択テーブル

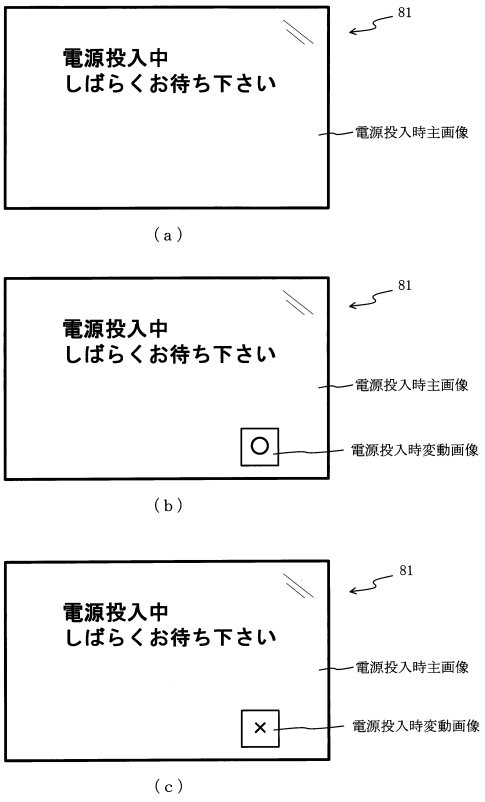
残変動時間Ｔ	演出態様	
	当たりスーパーリーチ	外れスーパーリーチ
32≦Ｔ＜35	当たり発展演出Ａ(30秒)	外れ発展演出Ａ(30秒)
35≦Ｔ＜38	当たり発展演出Ｂ(33秒)	外れ発展演出Ｂ(33秒)
38≦Ｔ＜41	当たり発展演出Ｃ(36秒)	外れ発展演出Ｃ(36秒)
41≦Ｔ＜44	当たり発展演出Ｄ(39秒)	外れ発展演出Ｄ(39秒)
44≦Ｔ＜47	当たり発展演出Ｅ(42秒)	外れ発展演出Ｅ(42秒)
47≦Ｔ≦48	当たり発展演出Ｆ(45秒)	外れ発展演出Ｆ(45秒)

（ｂ）

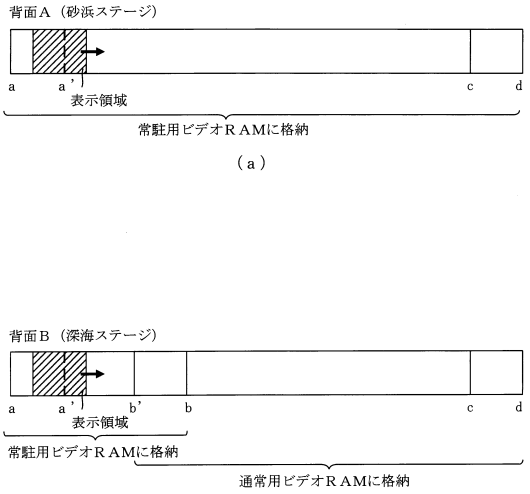
【図１６】



【図１７】



【図１８】



【図１９】

表示データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	背面画像　：背面種別 図柄１　：図柄種別オフセット 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 図柄２　：… ⋮ エフェクト１：エフェクト種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 エフェクト２：… ⋮ キャラクタ１：キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 キャラクタ２：… ⋮
0002H	⋮
0003H	⋮
⋮	⋮
02F0H	End

【図２０】

転送データテーブル

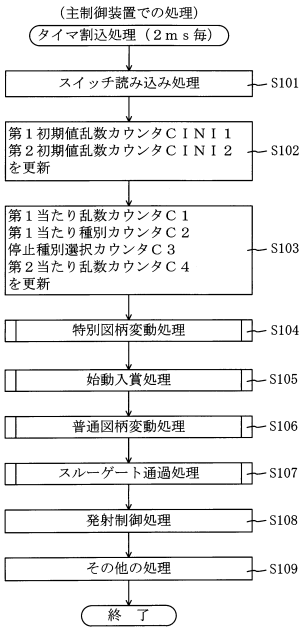
アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
0002H	
⋮	
0097H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
⋮	⋮
02F0H	End

【図２１】

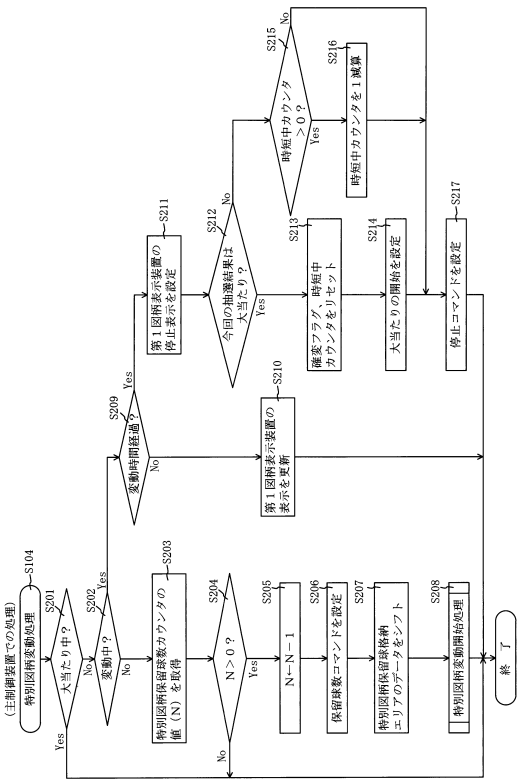
描画リスト

種別	詳細情報
背面画像	スプライト（表示物）のデータの格納ＲＡＭ種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
図柄１	⋮
図柄２	⋮
…	⋮
エフェクト１	⋮
エフェクト２	⋮
…	⋮
キャラクタ１	⋮
キャラクタ２	⋮
…	⋮
保留球数図柄１	⋮
…	⋮
エラー図柄１	⋮
転送データ	転送対象画像データの格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス

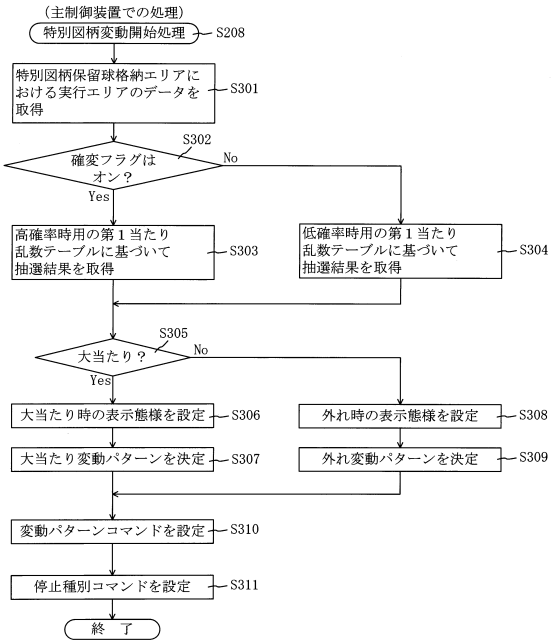
【図２２】



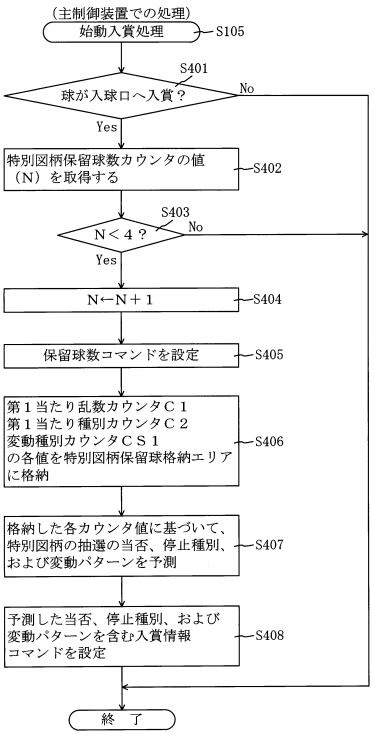
【図２３】



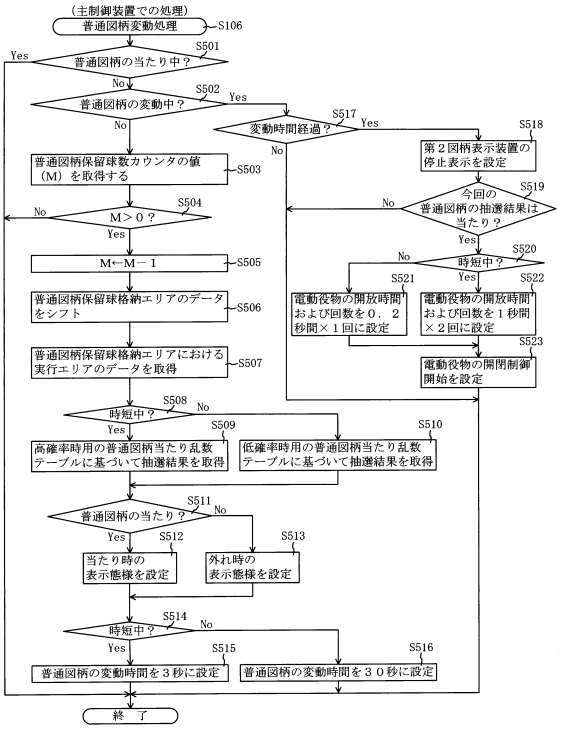
【図２４】



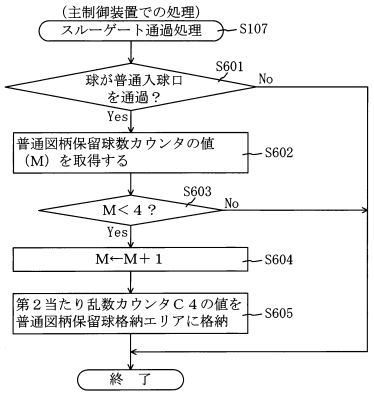
【図２５】



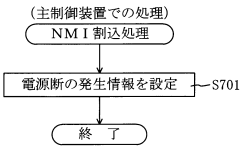
【図２６】



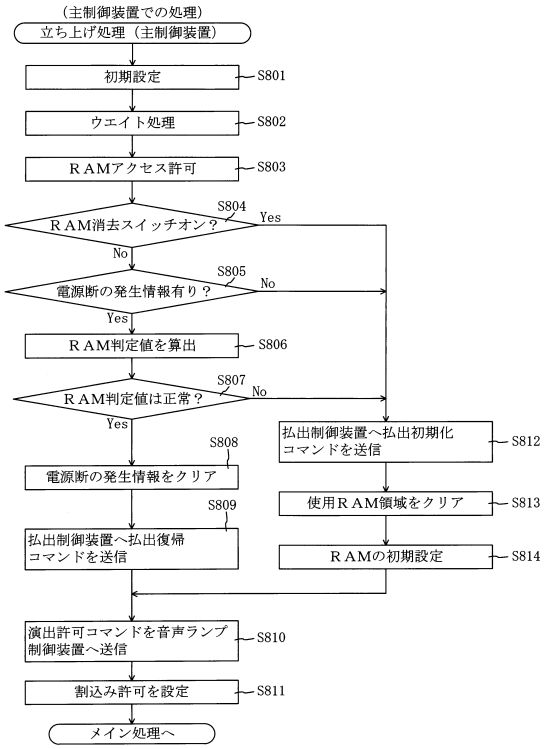
【図２７】



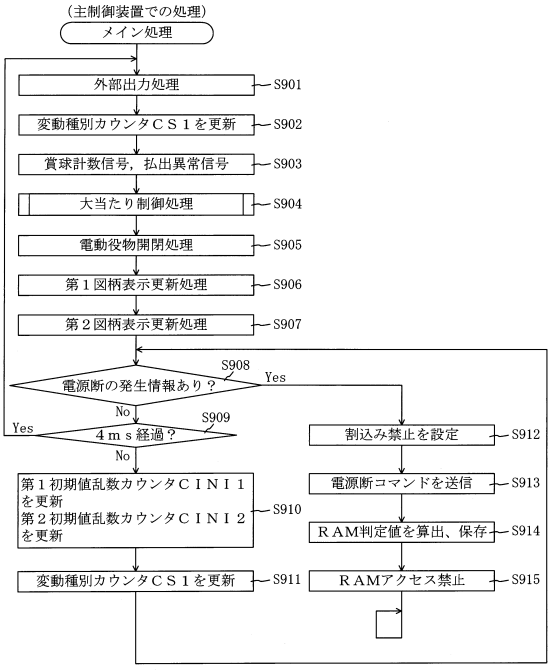
【図２８】



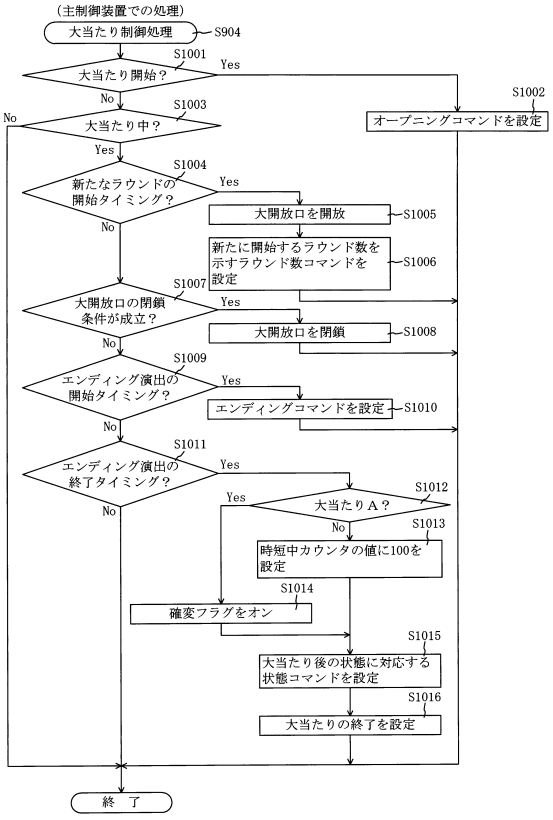
【図２９】



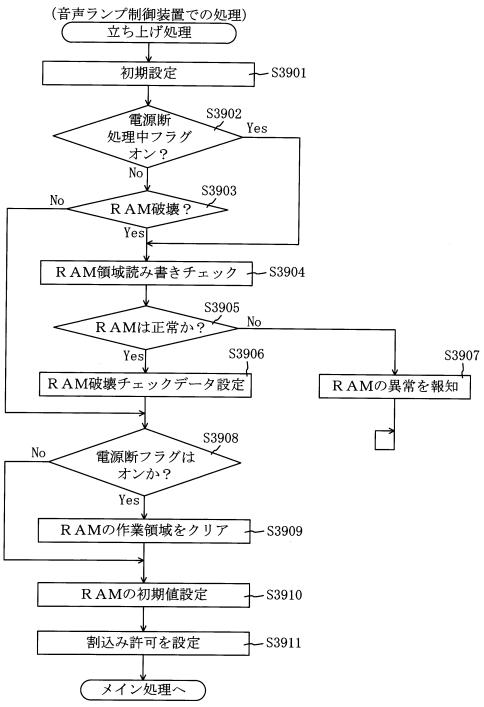
【図３０】



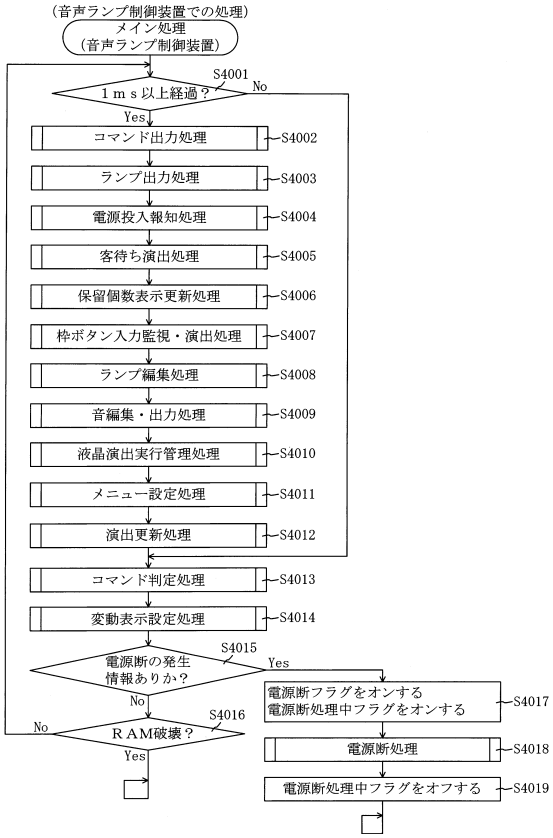
【図３１】



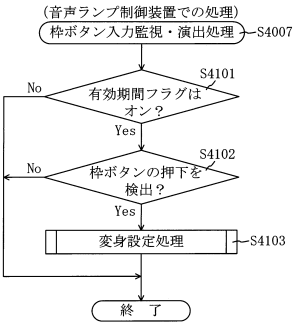
【図３２】



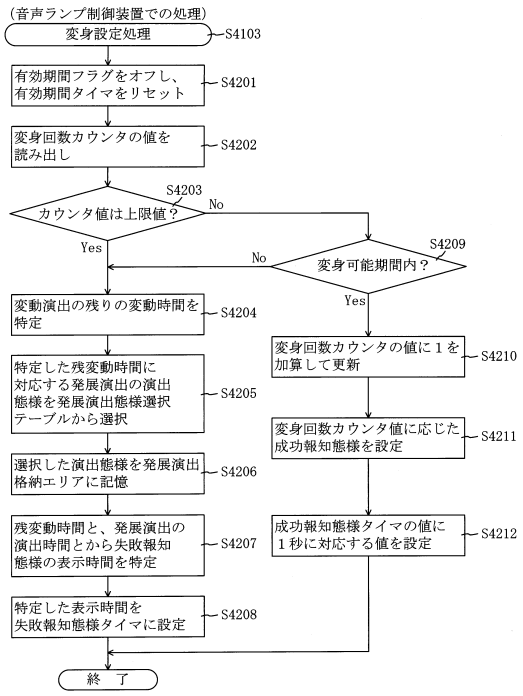
【図３３】



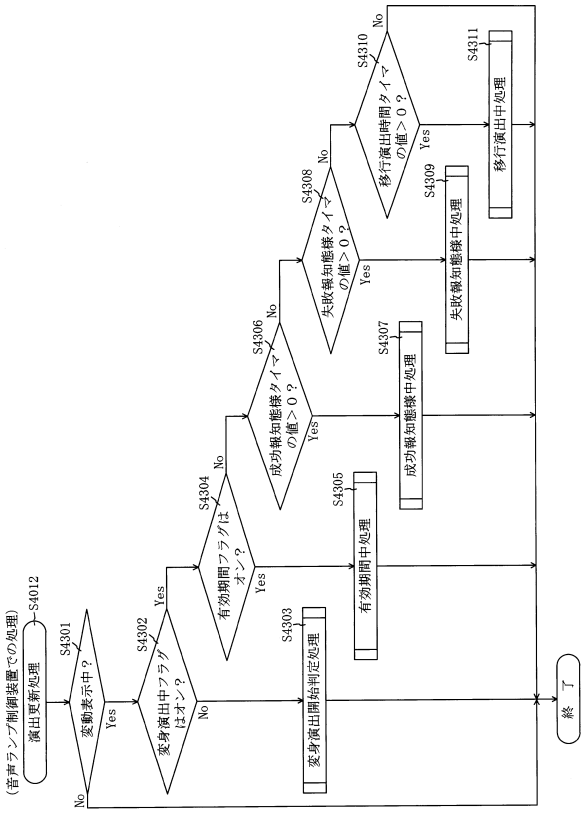
【図３４】



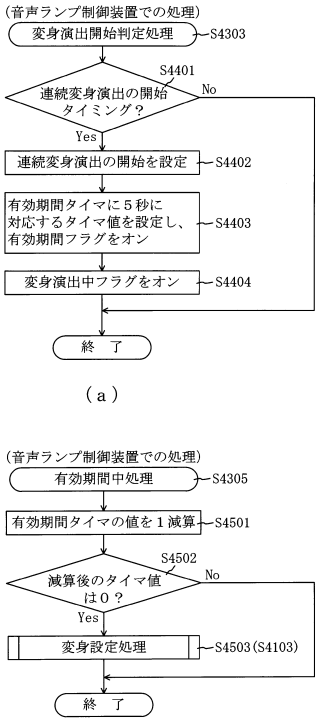
【図３５】



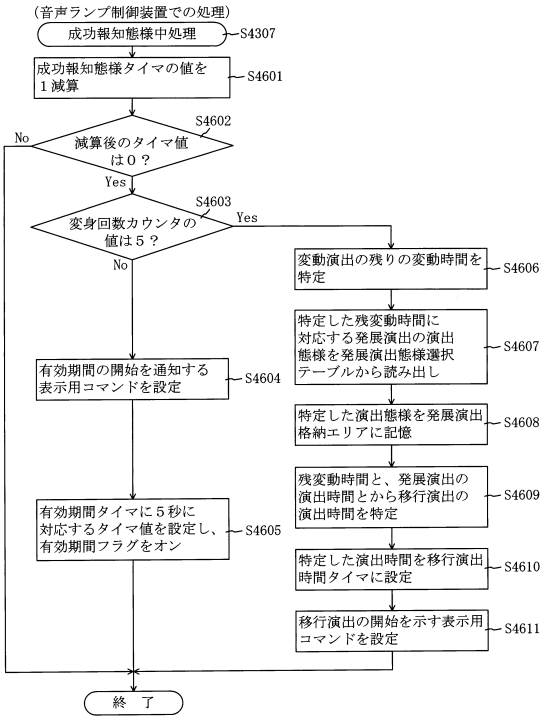
【図３６】



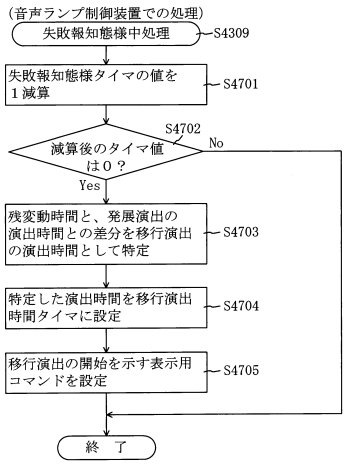
【図３７】



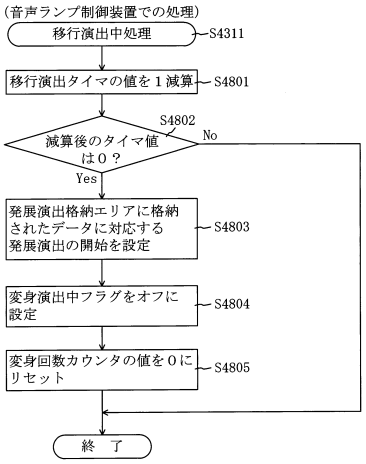
【図３８】



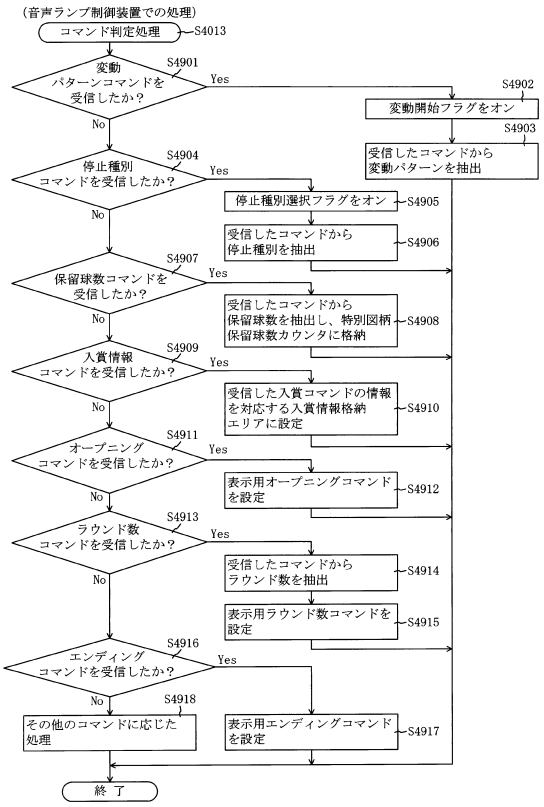
【図３９】



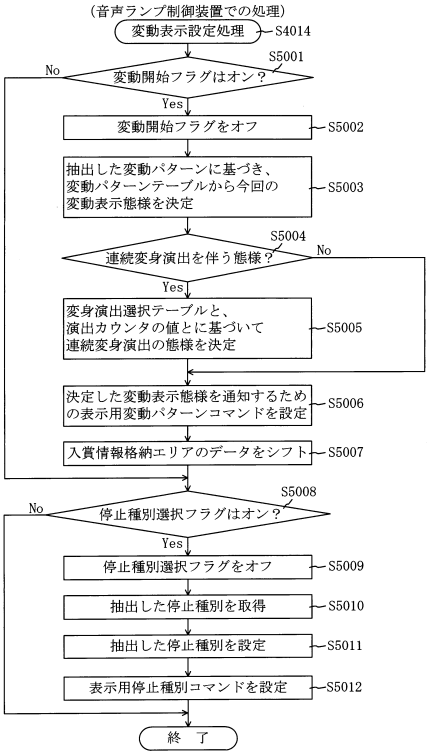
【図４０】



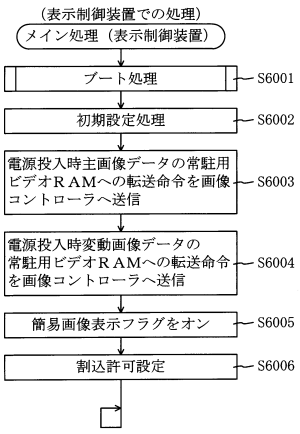
【図４１】



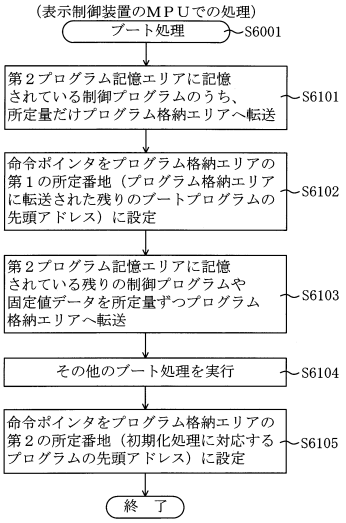
【図４２】



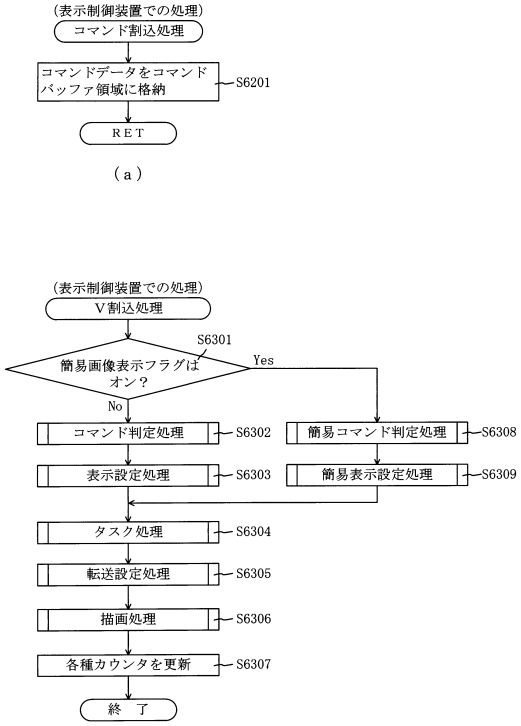
【図４３】



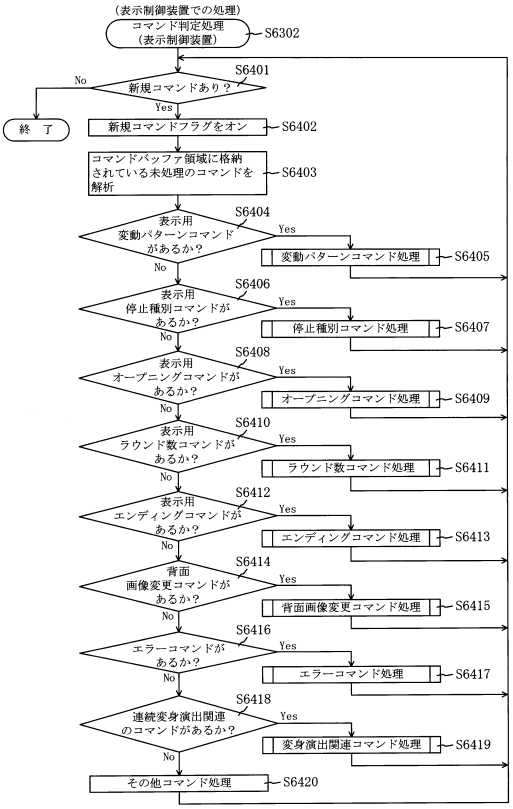
【図４４】



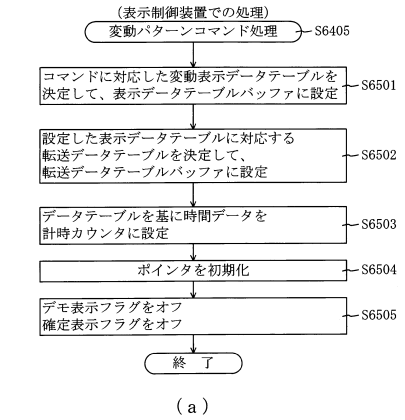
【図４５】

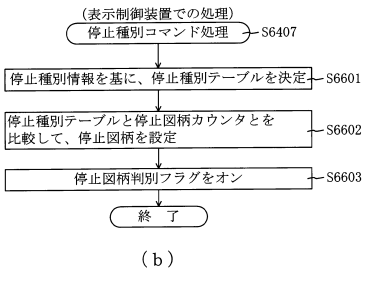


【図４６】

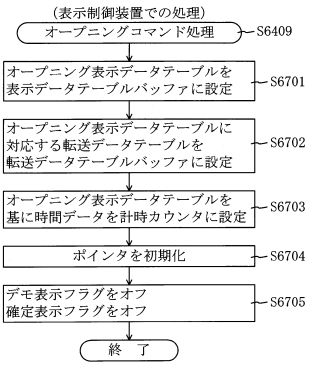


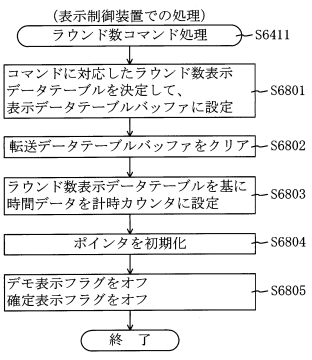
【図４７】



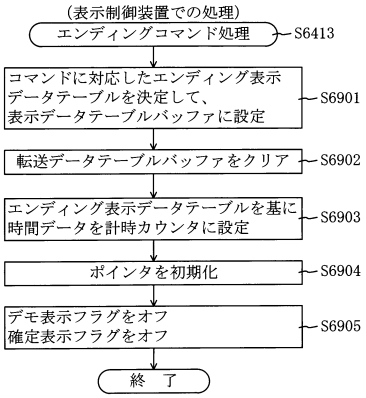


【図４８】

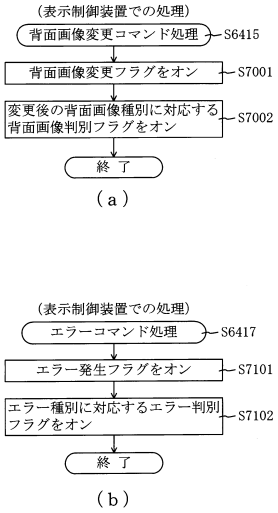




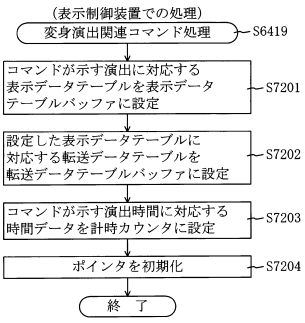
【図４９】



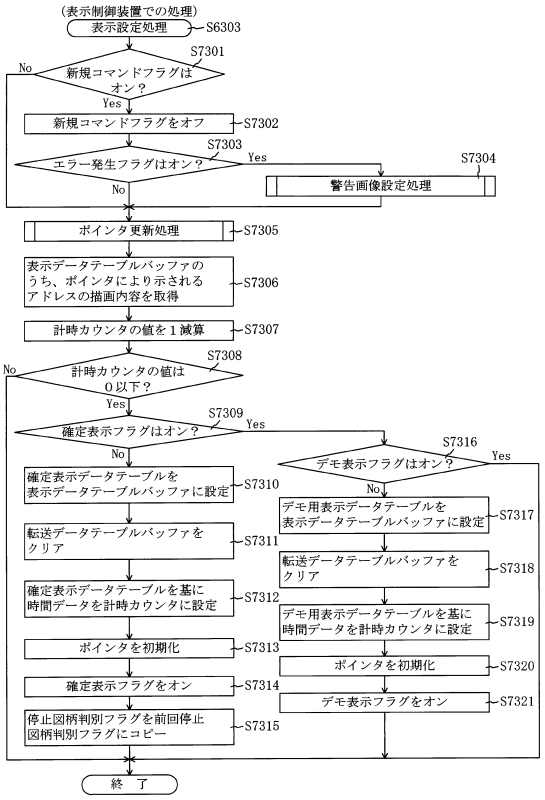
【図５０】



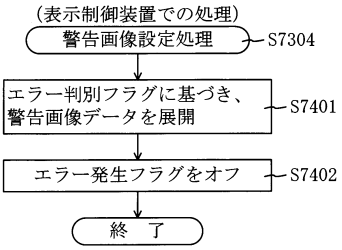
【図５１】



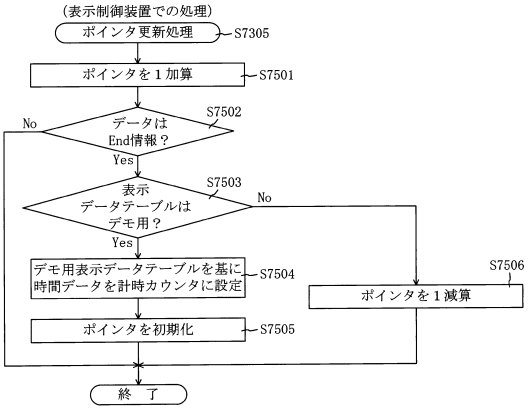
【図５２】



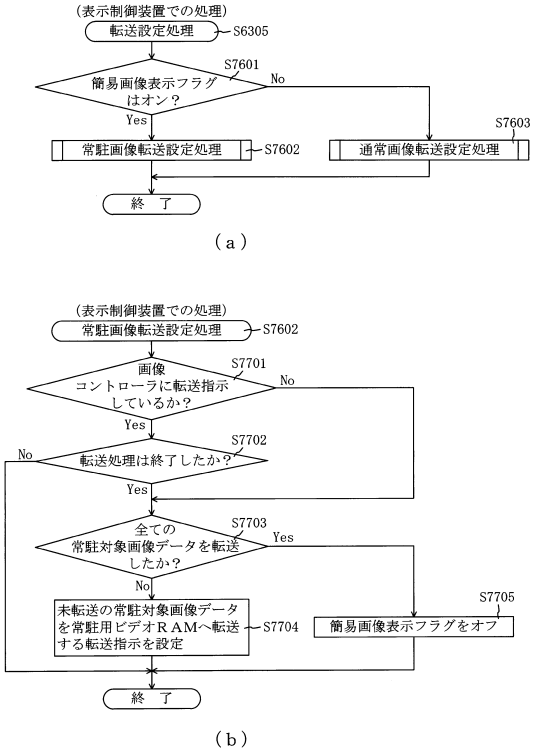
【図５３】



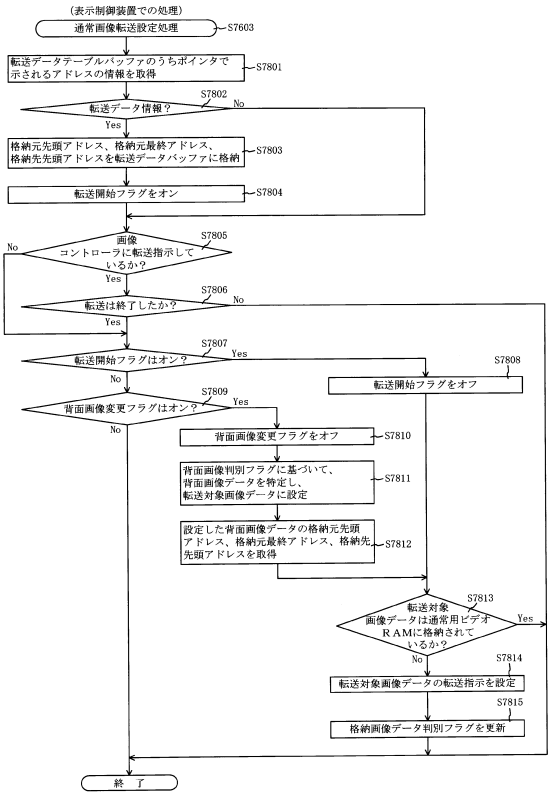
【図５４】



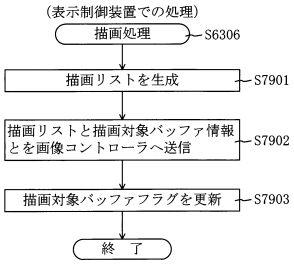
【図５５】



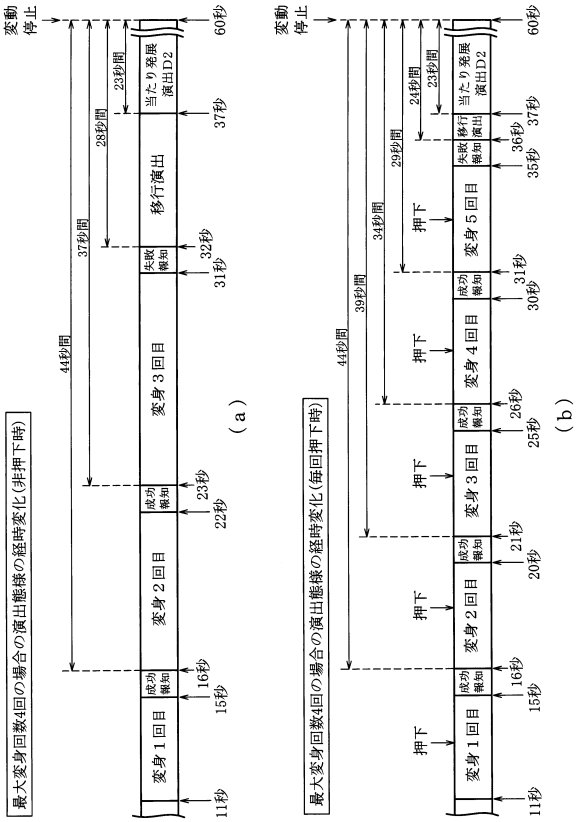
【図５６】



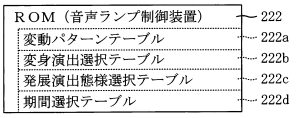
【図５７】



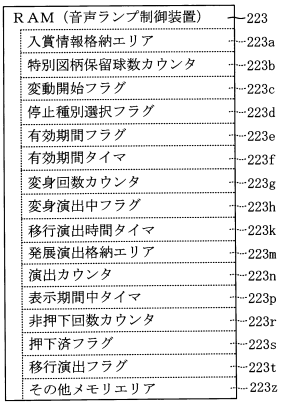
【図５８】



【図５９】



（ａ）



（ｂ）

【図６０】

変身演出選択テーブル　222b

演出態様			演出カウンタ値(0～99)	
演出名	最大変身回数	変身可能な残変動時間の下限	当たりスーパーリーチ時	外れスーパーリーチ時
連続変身演出Ａ２	1回	39秒	0	-
連続変身演出Ｂ２	2回	34秒	1～19	0～44
連続変身演出Ｃ２	3回	29秒	20～44	45～89
連続変身演出Ｄ２	4回	24秒	45～79	90～98
連続変身演出Ｅ２	5回	19秒	80～99	99

（ａ）

発展演出態様選択テーブル　222c

変身演出種別	発展後の演出態様	
	当たりスーパーリーチ	外れスーパーリーチ
連続変身演出Ａ２	当たり発展演出Ａ２(38秒)	外れ発展演出Ａ２(38秒)
連続変身演出Ｂ２	当たり発展演出Ｂ２(33秒)	外れ発展演出Ｂ２(33秒)
連続変身演出Ｃ２	当たり発展演出Ｃ２(28秒)	外れ発展演出Ｃ２(28秒)
連続変身演出Ｄ２	当たり発展演出Ｄ２(23秒)	外れ発展演出Ｄ２(23秒)
連続変身演出Ｅ２	当たり発展演出Ｅ２(18秒)	外れ発展演出Ｅ２(18秒)

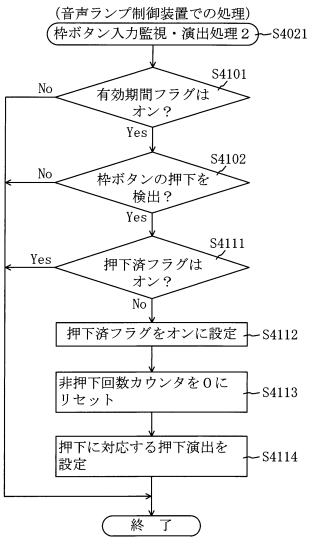
（ｂ）

期間選択テーブル　222d

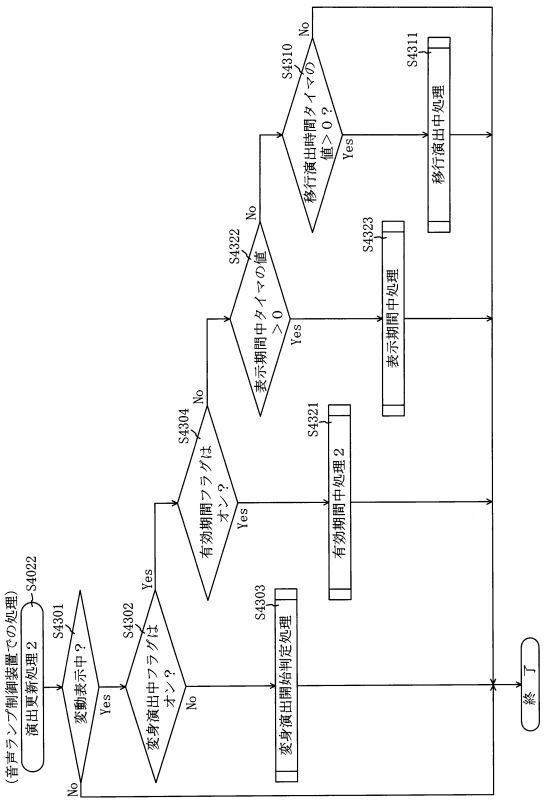
非押下回数カウンタ値	表示期間	有効期間
0	5秒	4秒
1	7秒	6秒
2以上	9秒	8秒

（ｃ）

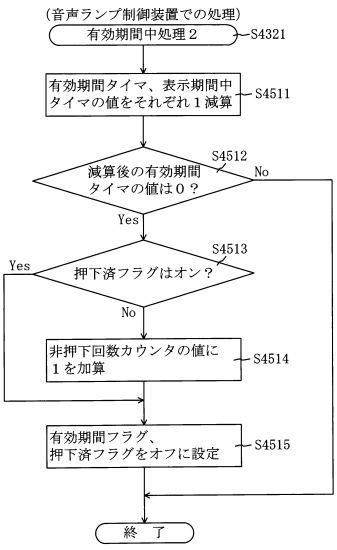
【図６１】



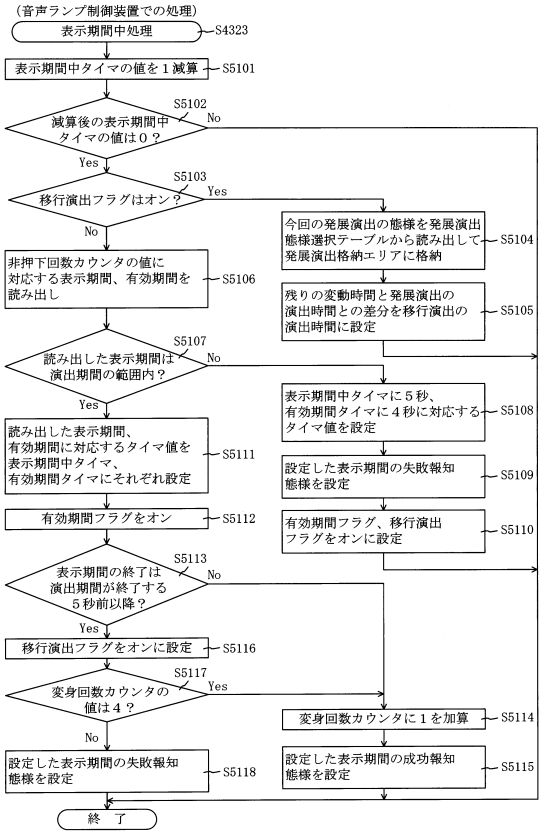
【図６２】



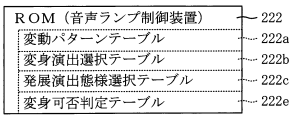
【図６３】



【図６４】



【図６５】



（ａ）

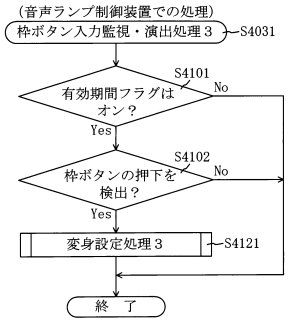
222e

変身可否判定テーブル

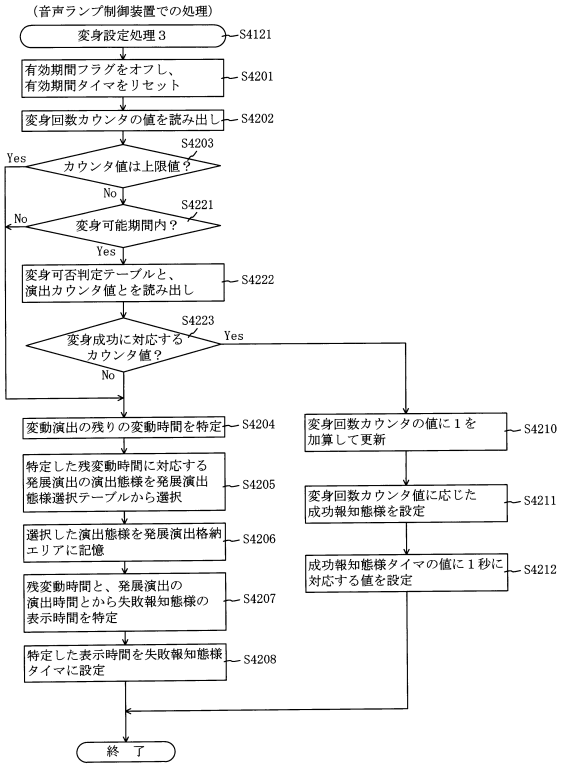
変動種別	演出カウンタの値（0～99）	
	枠ボタン押下による終了	期間経過による終了
当たりスーパーリーチ	0～79	0～49
外れスーパーリーチ	50～99	60～99

（ｂ）

【図６６】



【図６７】



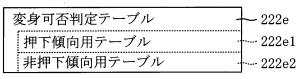
【図６８】

222c

発展演出態様選択テーブル

変身回数カウンタ	演出態様	
	当たりスーパーリーチ	外れスーパーリーチ
2	当たり発展演出Ａ４（30秒）	外れ発展演出Ａ４（30秒）
3	当たり発展演出Ｂ４（24秒）	外れ発展演出Ｂ４（24秒）
4,5	当たり発展演出Ｃ４（18秒）	外れ発展演出Ｃ４（18秒）

（ａ）



（ｂ）

押下傾向用テーブル

変動種別	演出カウンタの値（0～99）		
	3回目	4回目	5回目
当たりスーパーリーチ	0～79（80%）	0～79（80%）	0～79（80%）
外れスーパーリーチ	0～59（60%）	0～39（40%）	0～19（20%）

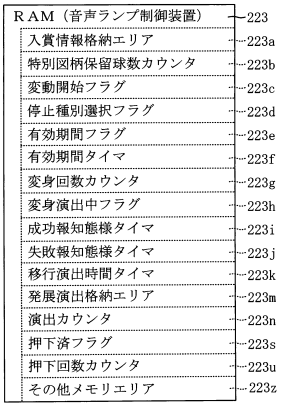
（ｃ）

非押下傾向用テーブル

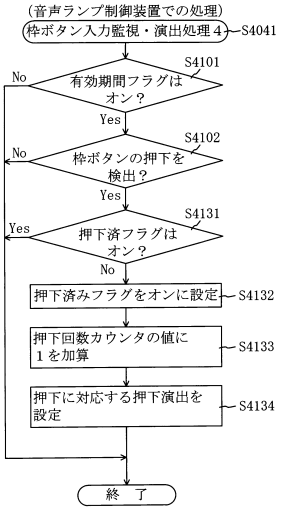
変動種別	演出カウンタの値（0～99）		
	3回目	4回目	5回目
当たりスーパーリーチ	0～39（40%）	0～79（80%）	0～39（40%）
外れスーパーリーチ	0～69（70%）	0～49（50%）	0～69（70%）

（ｄ）

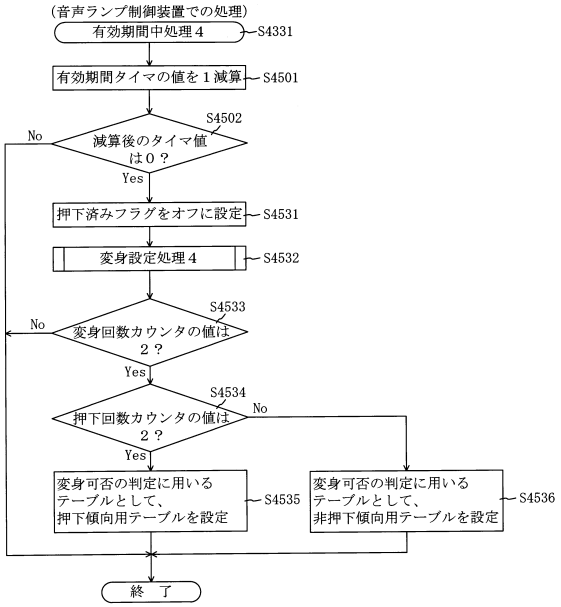
【図６９】



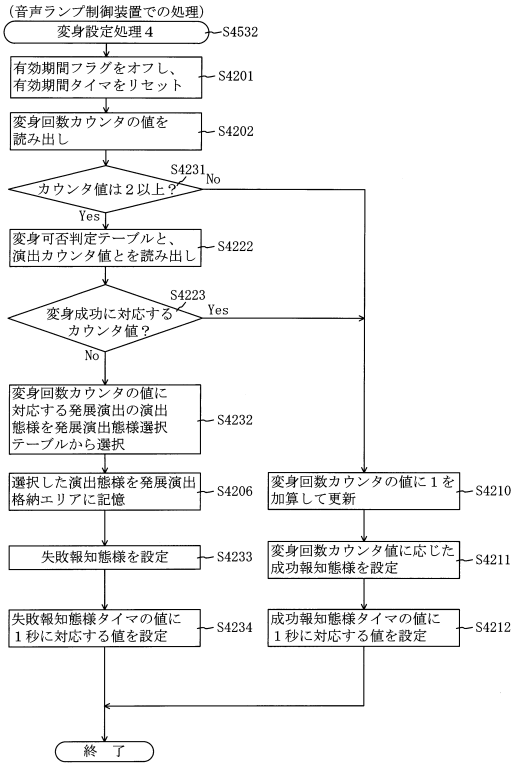
【図７０】



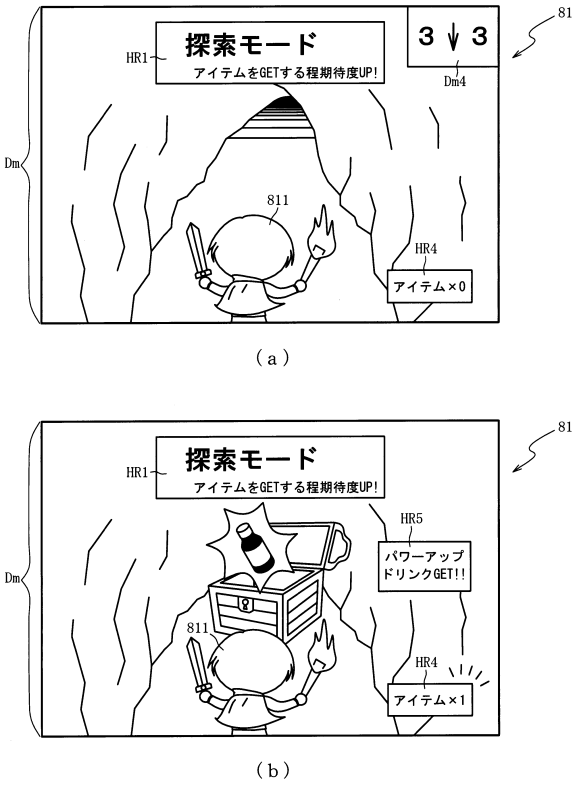
【図７１】



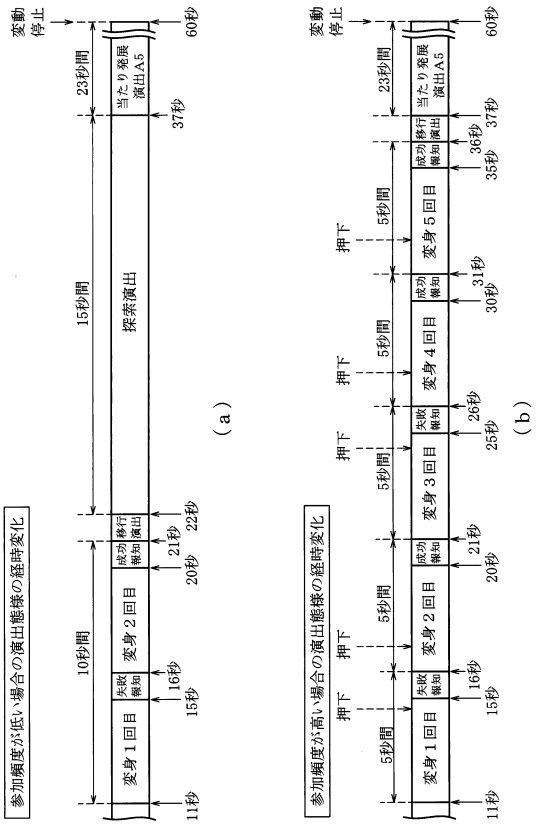
【図７２】



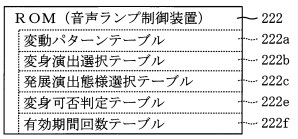
【図７３】



【図７４】



【図７５】



（ａ）

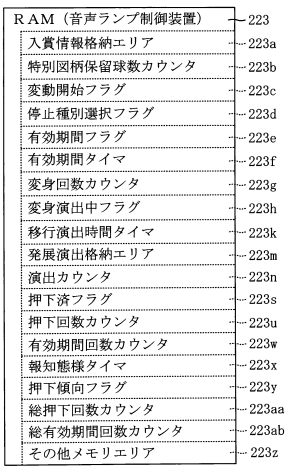
222

有効期間回数テーブル222f

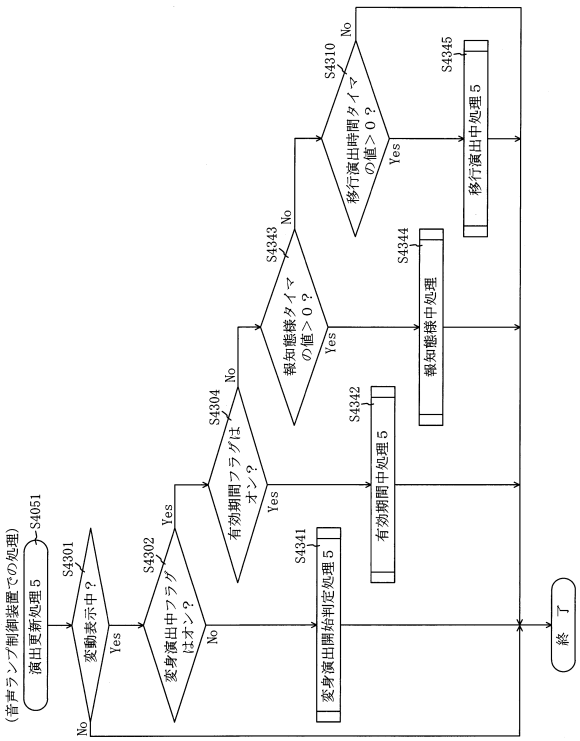
押下傾向フラグ	操作有効期間の設定回数
オン	5
オフ	2

（ｂ）

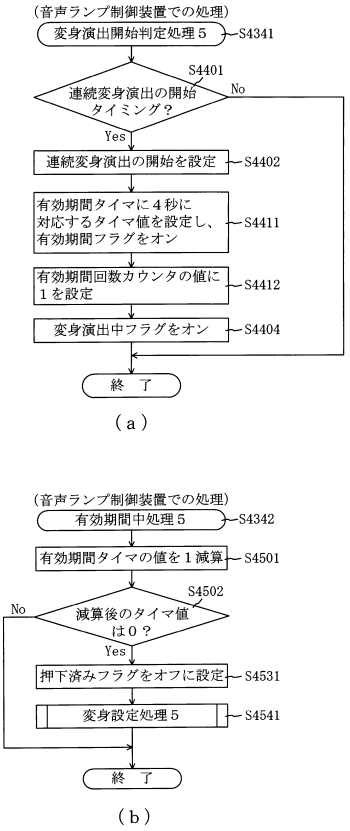
【図７６】



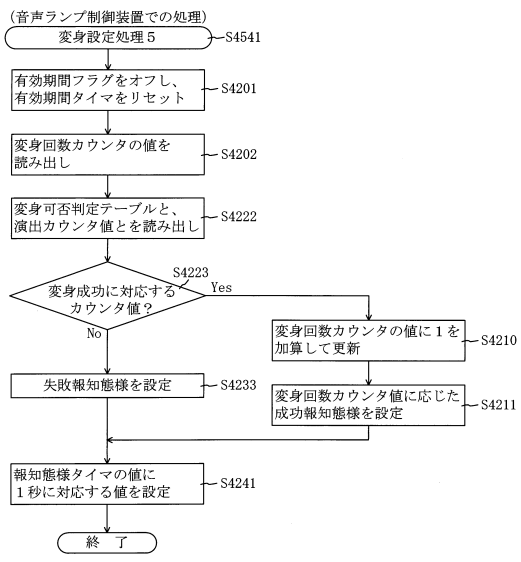
【図７７】



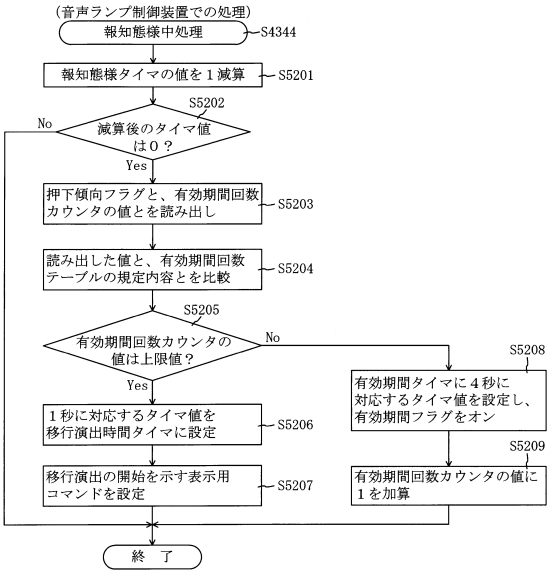
【図７８】



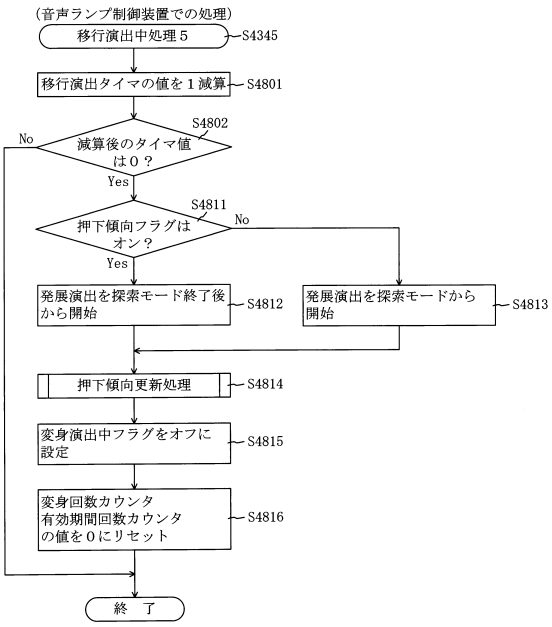
【図７９】



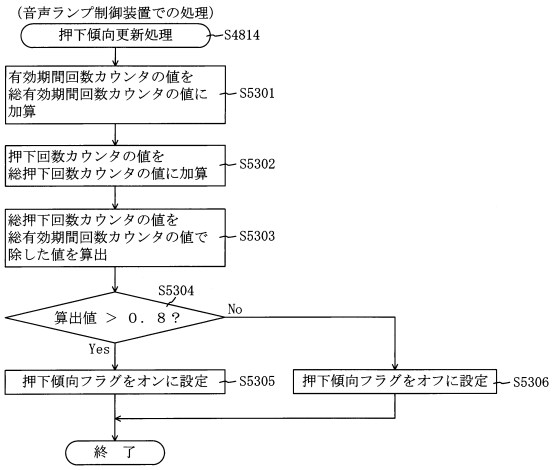
【図８０】



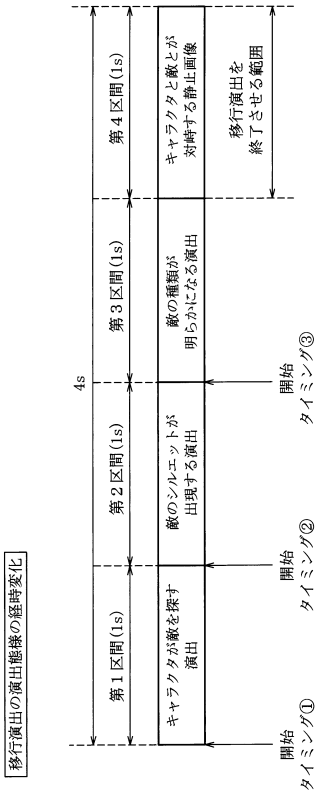
【図８１】



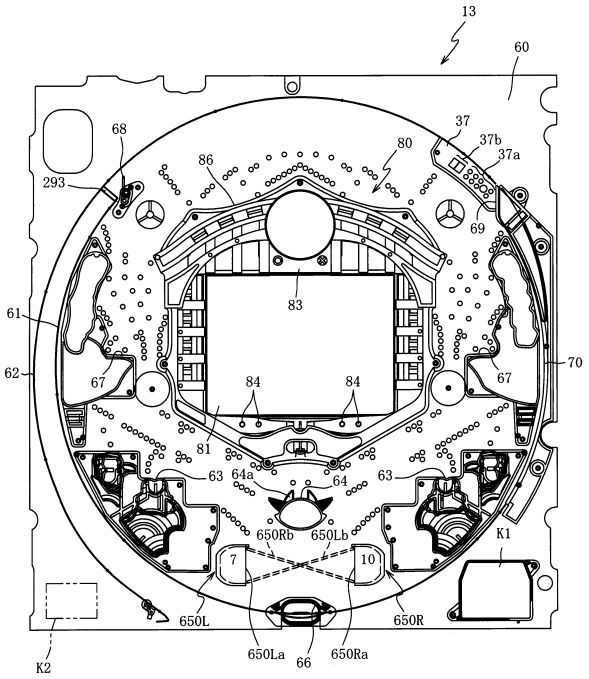
【図８２】



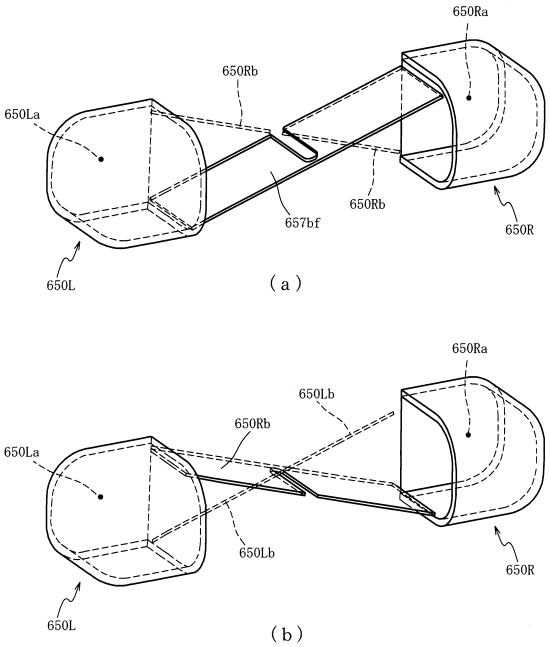
【図８３】



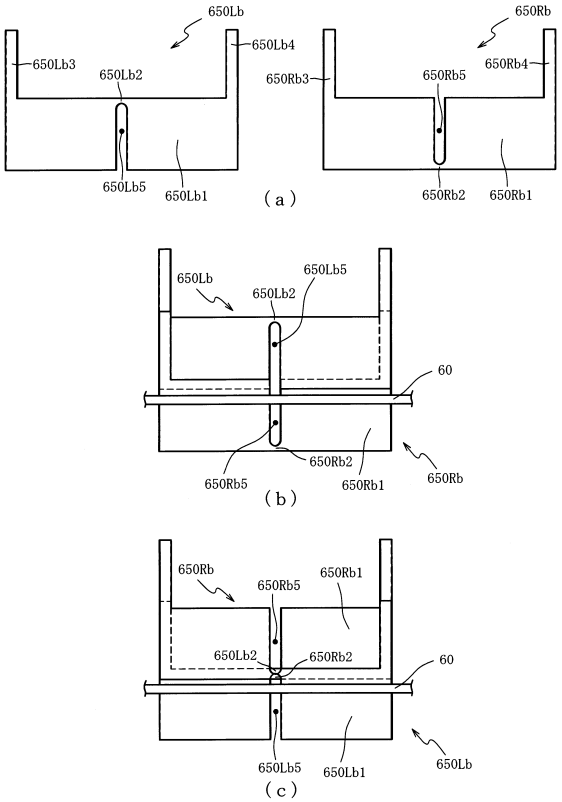
【図８４】



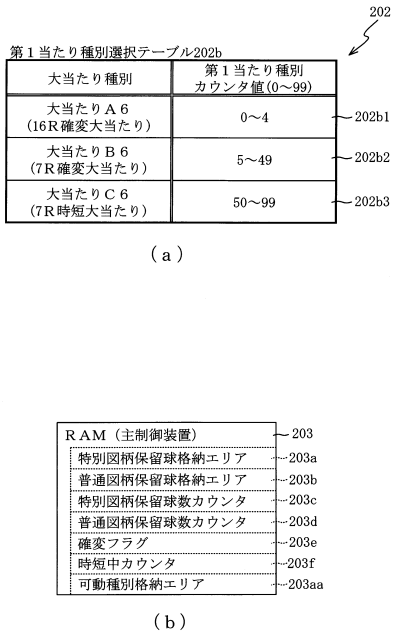
【図８５】



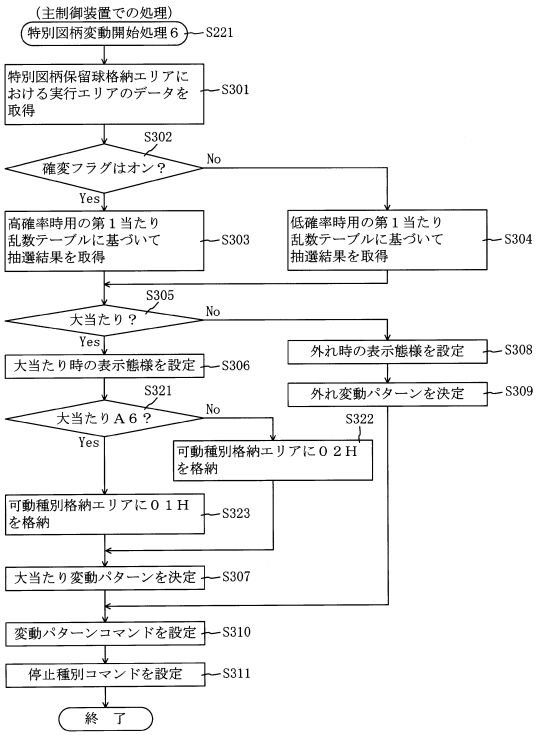
【図８６】



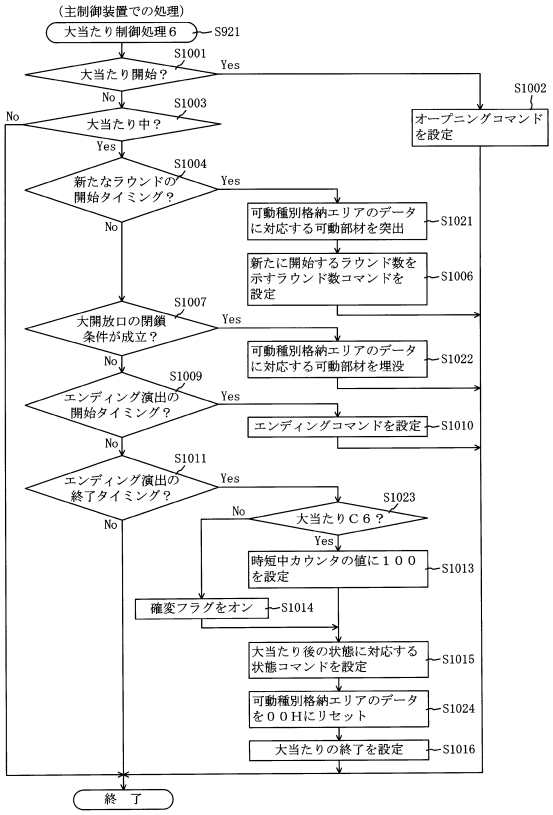
【図８７】



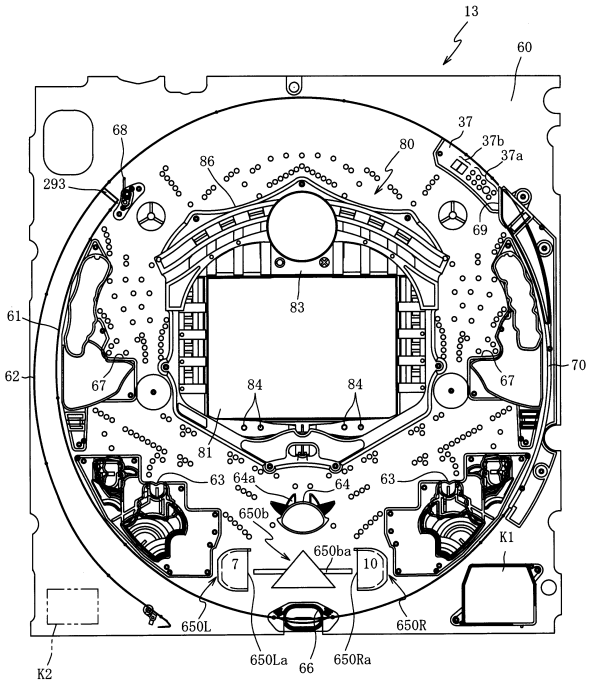
【図８８】



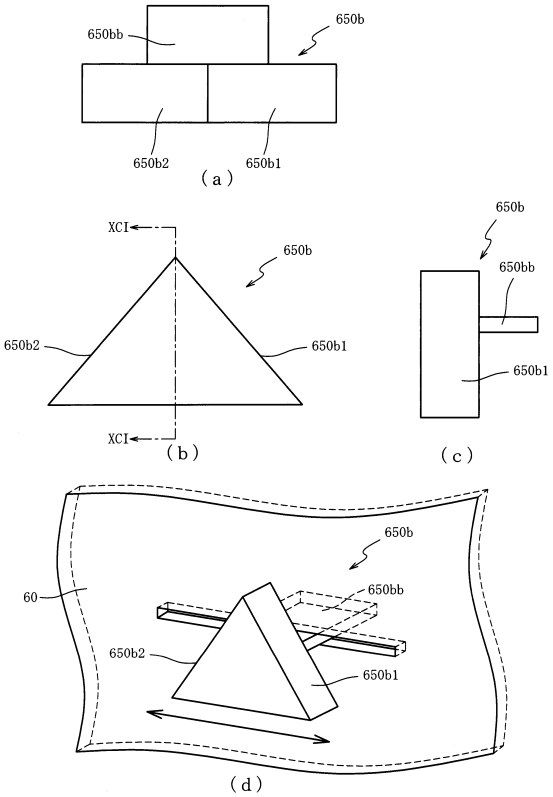
【図８９】



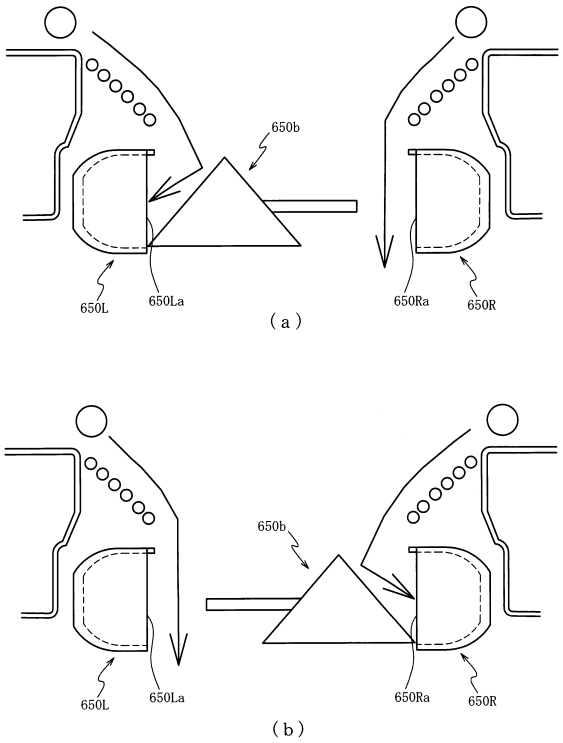
【図９０】



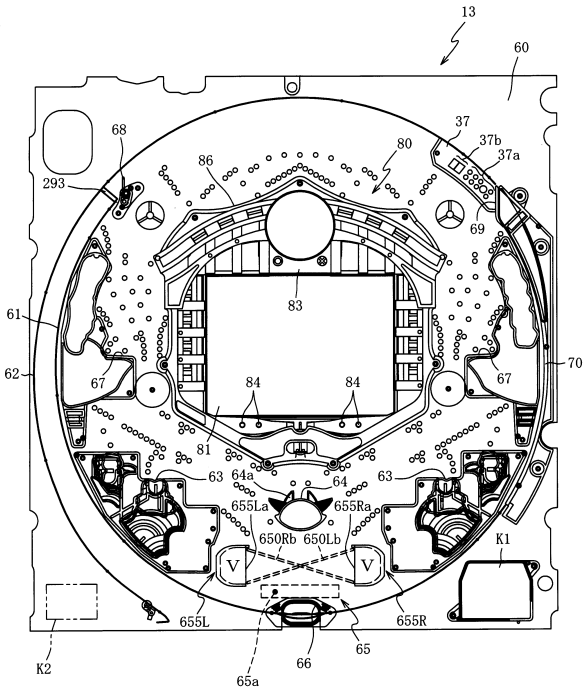
【図９１】



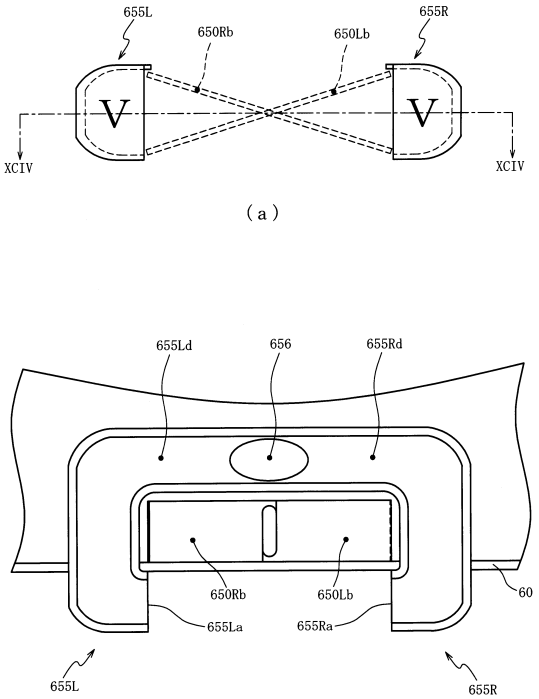
【図９２】



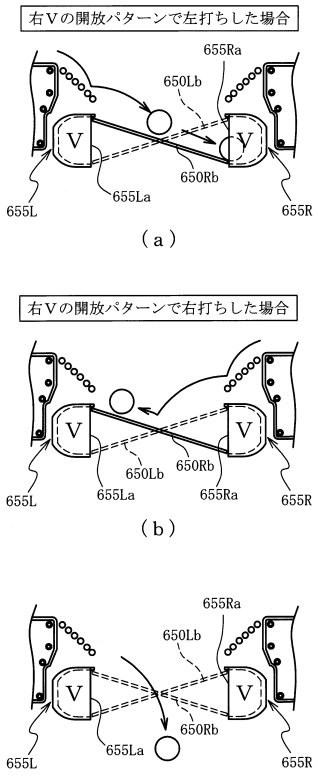
【図９３】



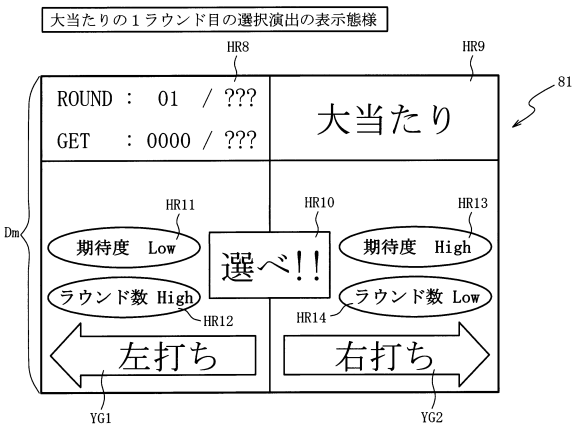
【図９４】



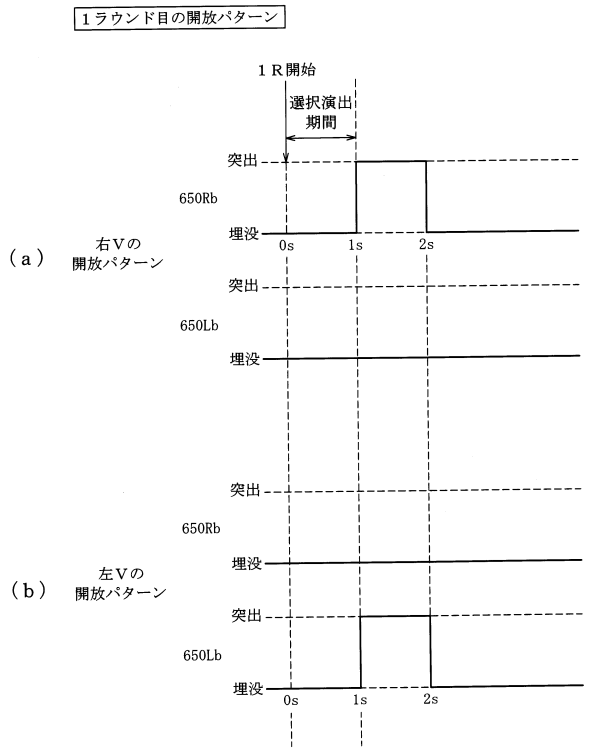
【図９５】



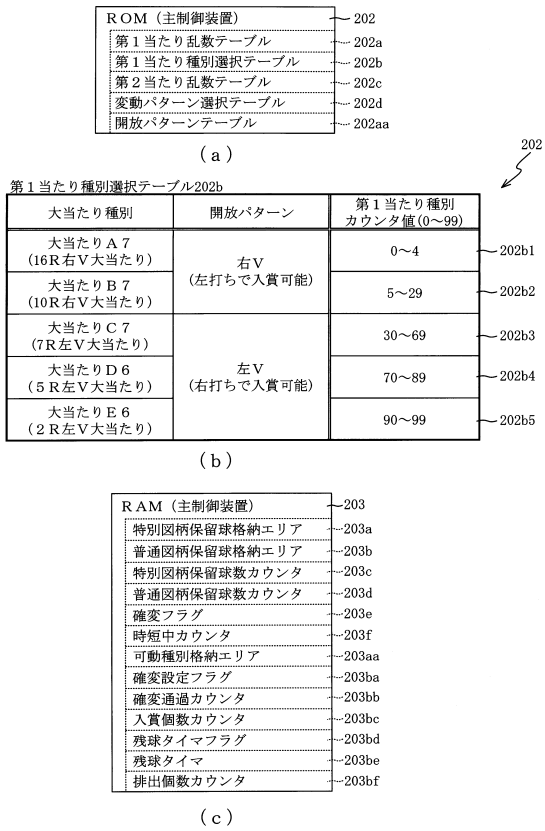
【図９６】



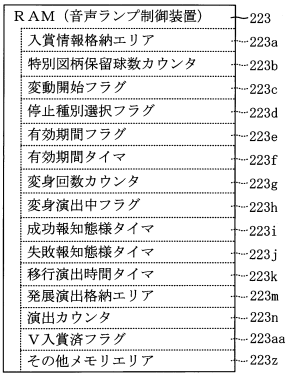
【図９７】



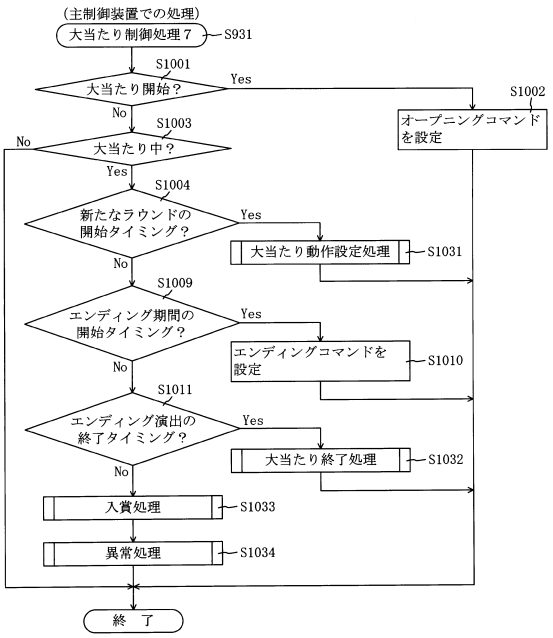
【図９８】



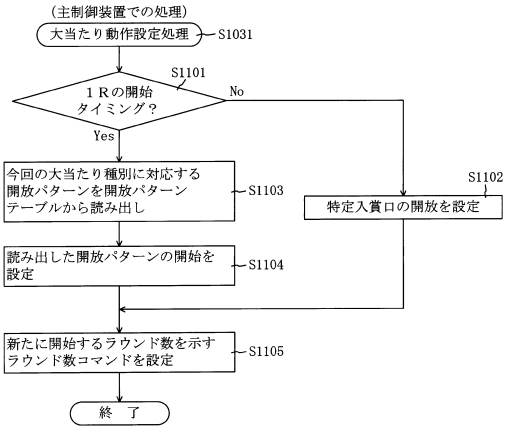
【図９９】



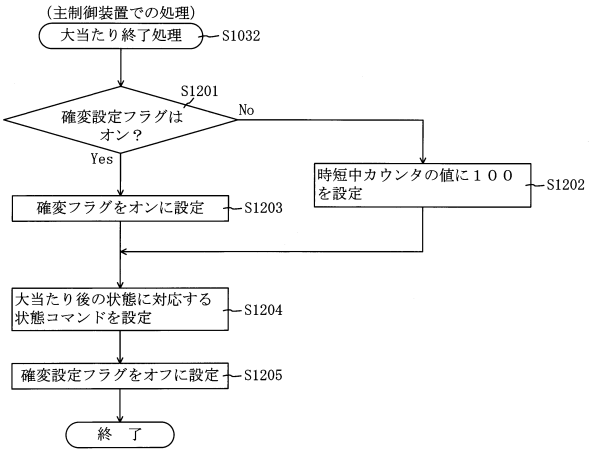
【図１００】



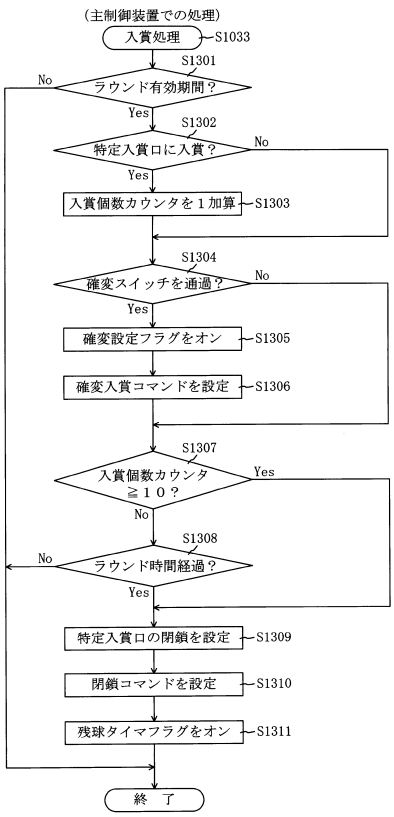
【図１０１】



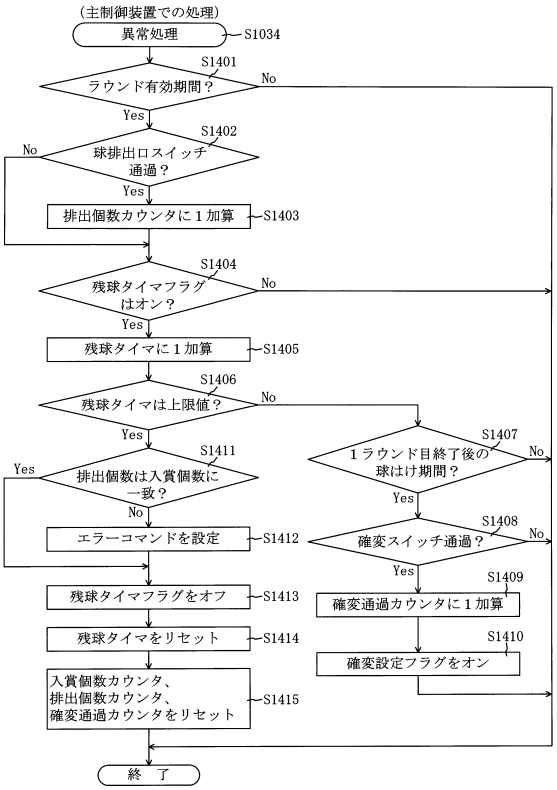
【図１０２】



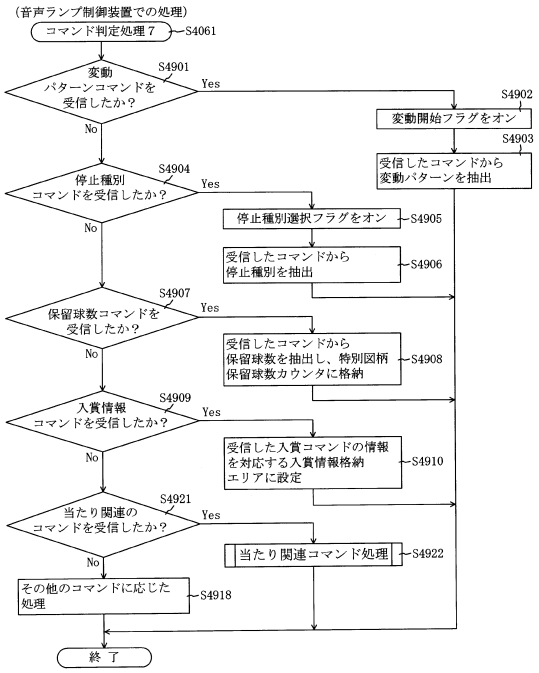
【図１０３】



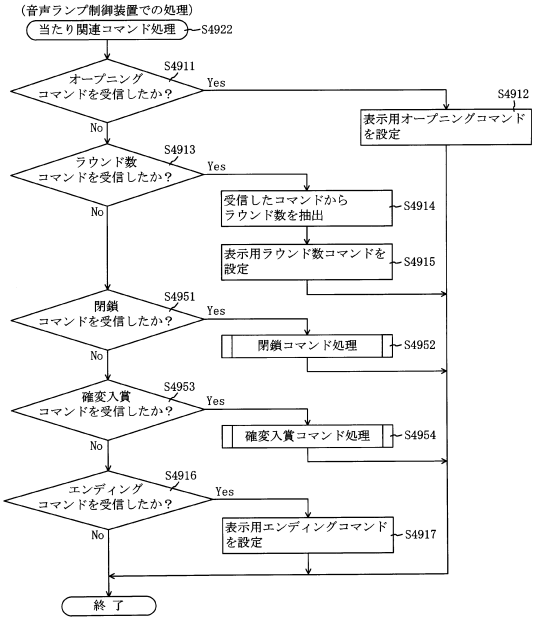
【図１０４】



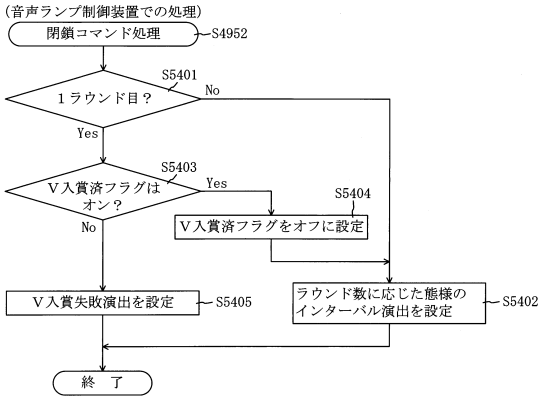
【図１０５】



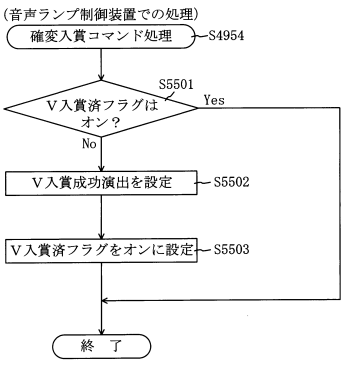
【図１０６】



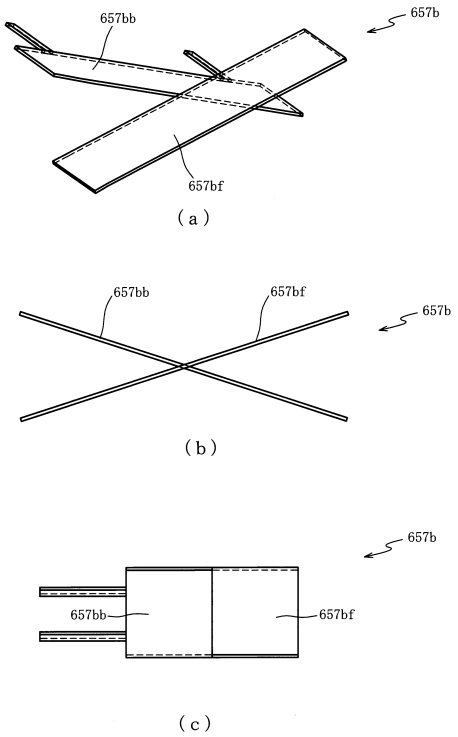
【図１０７】



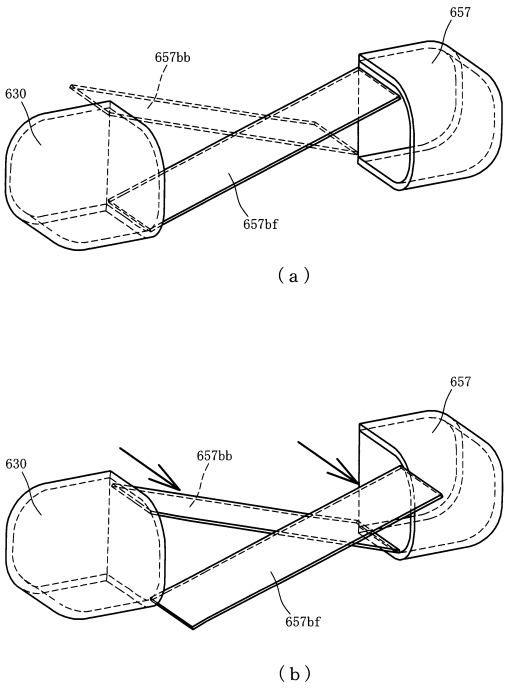
【図１０８】



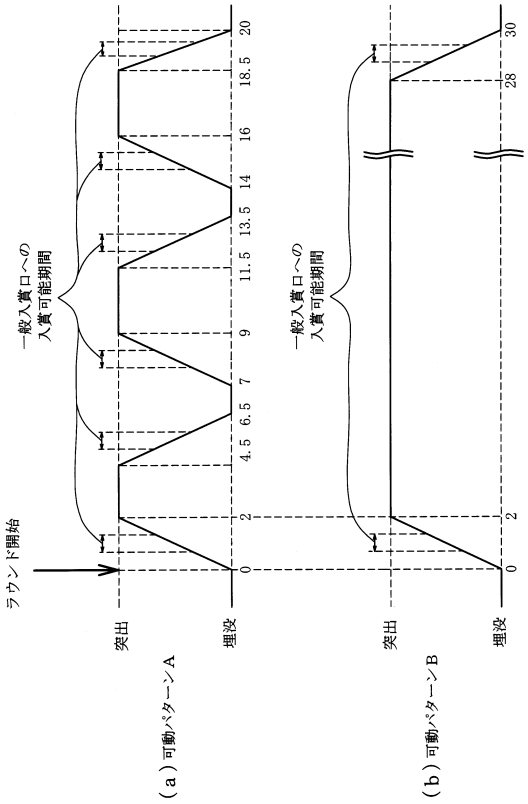
【図１０９】



【図１１０】



【図１１１】



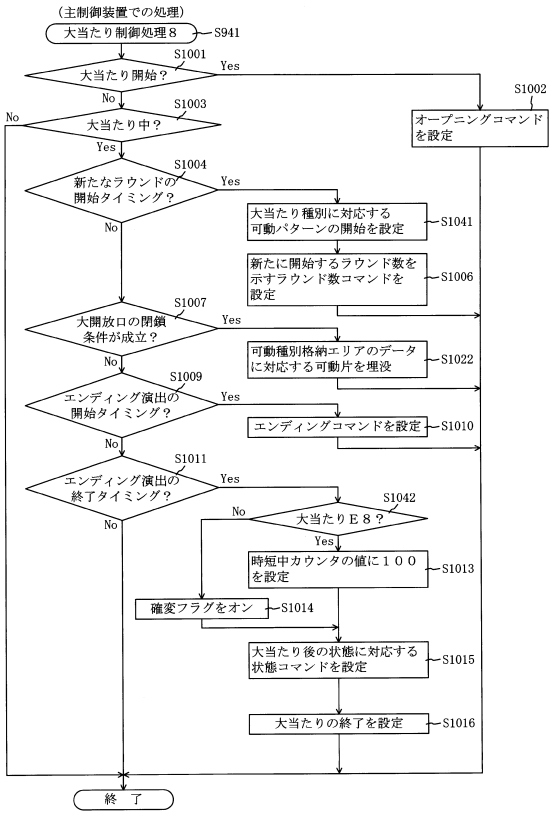
【図１１２】

202

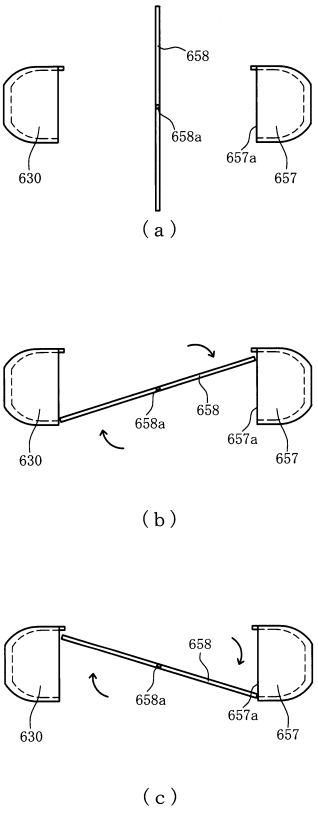
第１当たり種別選択テーブル202b

大当たり種別	可動パターン	第１当たり種別カウンタ値(0～99)	
大当たりＡ８（16Ｒ確変大当たり）	可動パターンＡ（入賞機会多）	0～4	202b1
大当たりＢ８（10Ｒ確変大当たり）		5～29	202b2
大当たりＣ８（10Ｒ確変大当たり）	可動パターンＢ（入賞機会少）	30～54	202b3
大当たりＤ８（７Ｒ確変大当たり）		55～69	202b4
大当たりＥ８（７Ｒ通常大当たり）		70～99	202b5

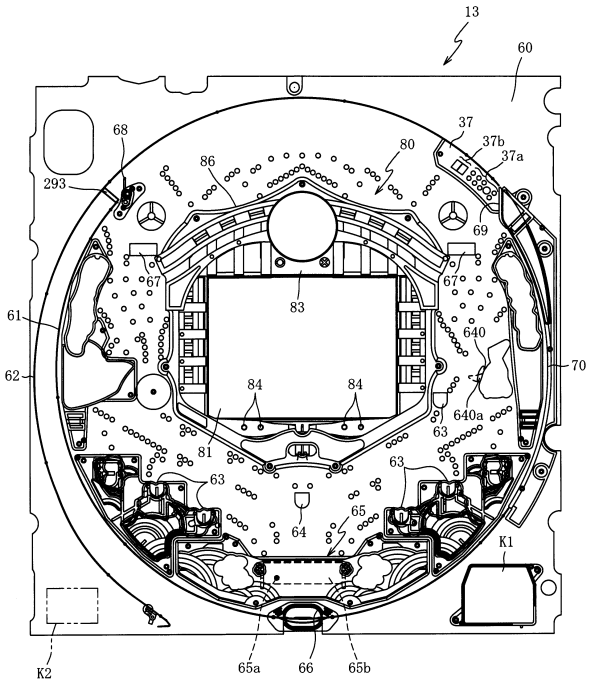
【図１１３】



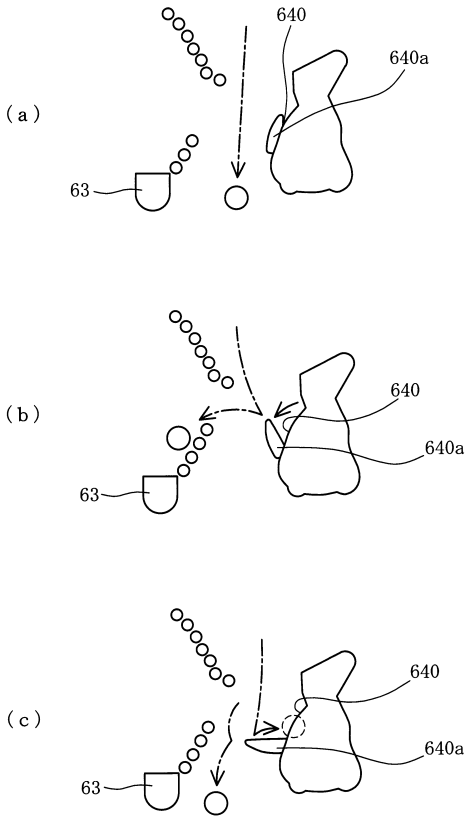
【図１１４】



【図１１５】



【図１１６】



【図１１７】

（ａ）

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202a
第１当たり種別選択テーブル	202b
第２当たり乱数テーブル	202c
変動パターン選択テーブル	202d
第２当たり種別選択テーブル	202ba

（ｂ）

202

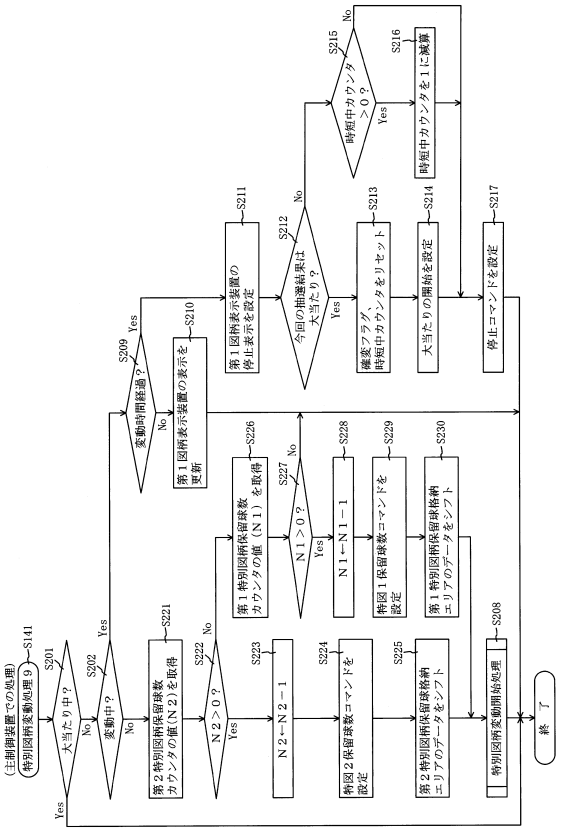
第２当たり種別選択テーブル202ba

普通図柄の状態	開放パターン	第２当たり種別カウンタ値（0～99）	
普通図柄の低確率状態	0.1秒×5回	0～94	202c1
	2秒×1回	95～99	202c2
普通図柄の時短状態	0.1秒×5回	0～29	202c3
	2秒×1回	30～99	202c4

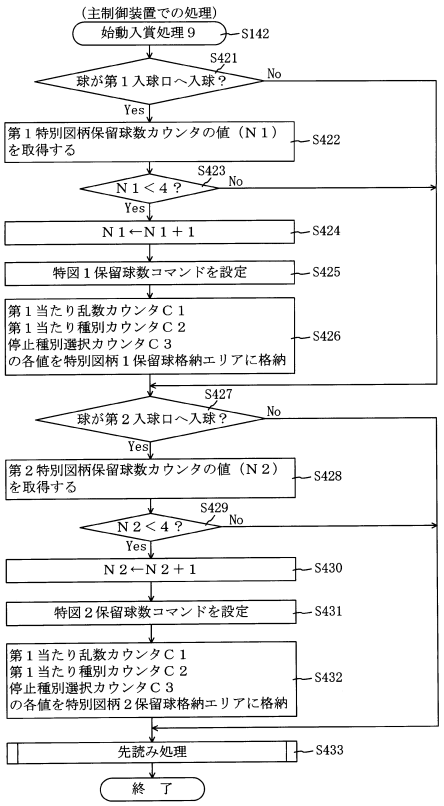
（ｃ）

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a1
第２特別図柄保留球格納エリア	203a2
普通図柄保留球格納エリア	203b
第１特別図柄保留球数カウンタ	203c1
第２特別図柄保留球数カウンタ	203c2
普通図柄保留球数カウンタ	203d
確変フラグ	203e
時短中カウンタ	203f

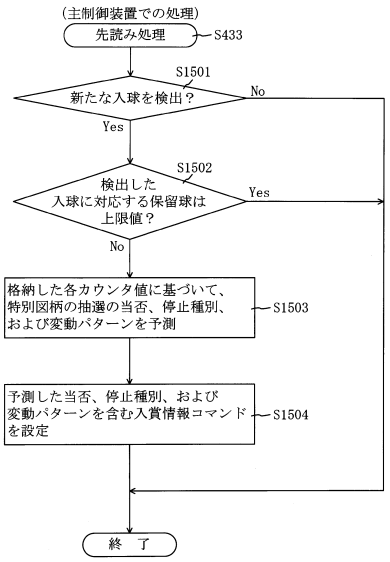
【図１１８】



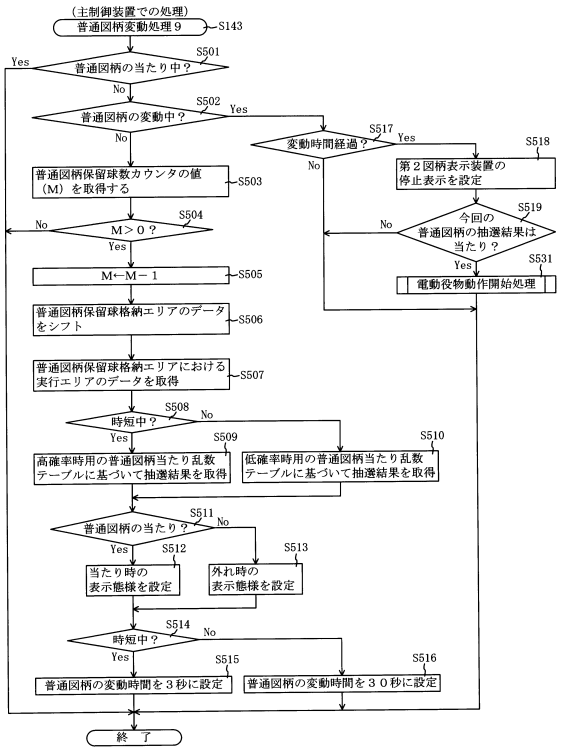
【図１１９】



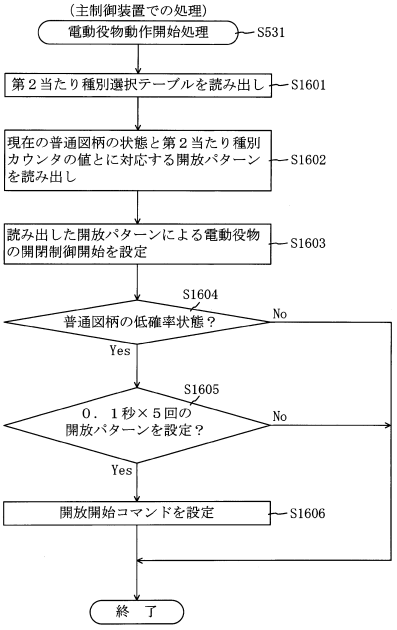
【図１２０】



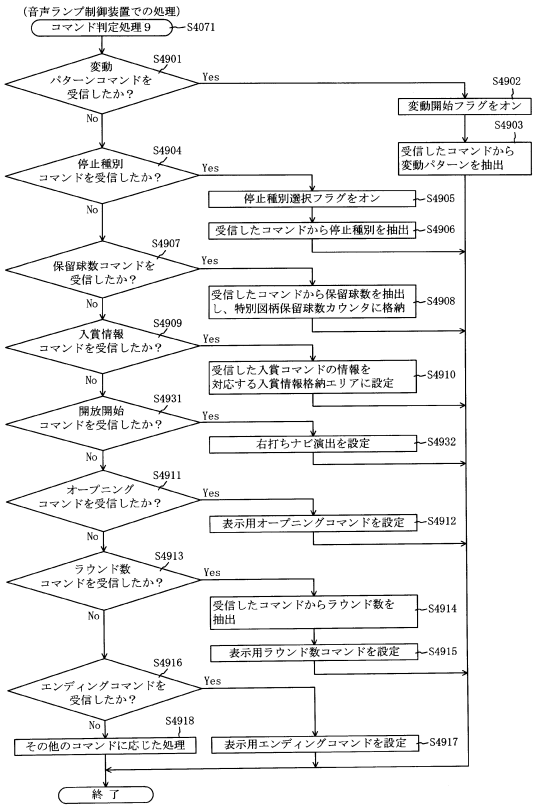
【図１２１】



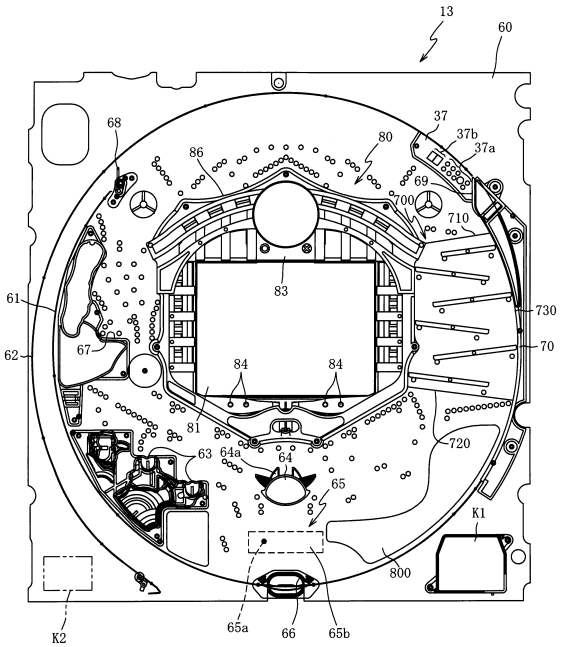
【図１２２】



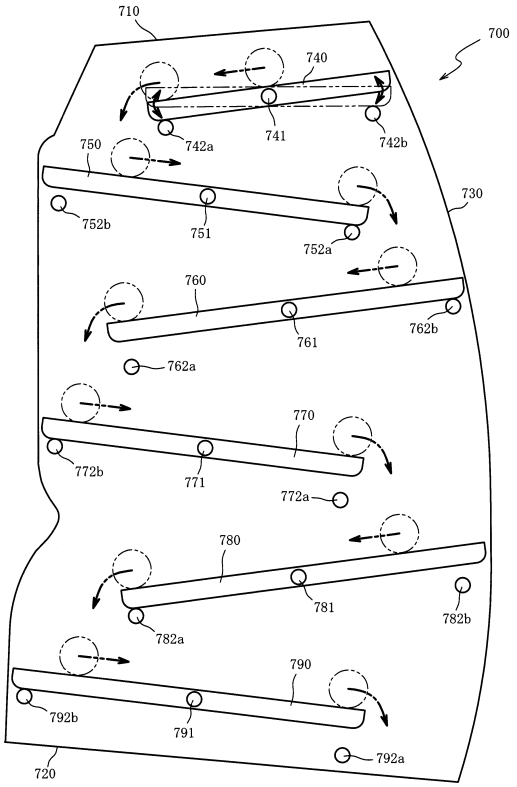
【図１２３】



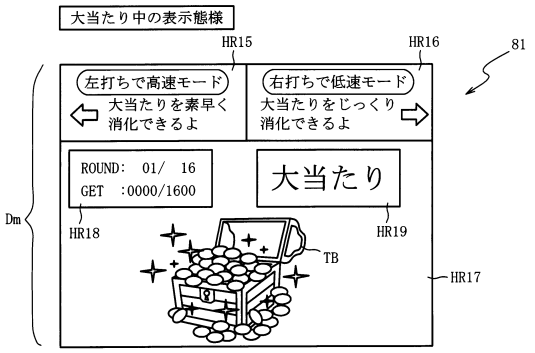
【図１２４】



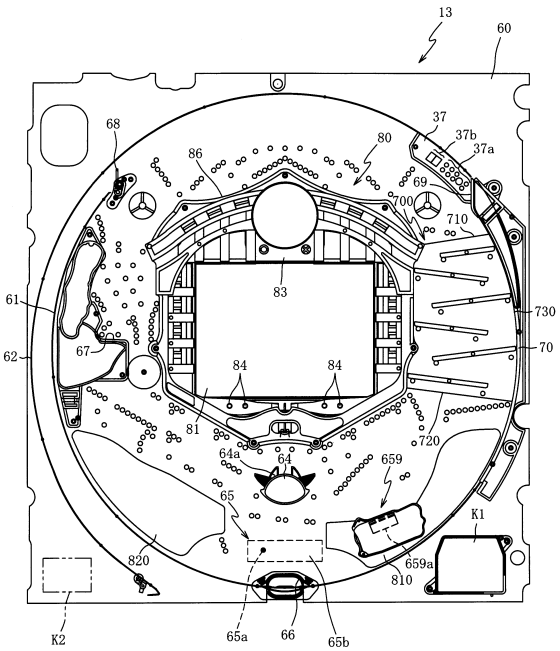
【図１２５】



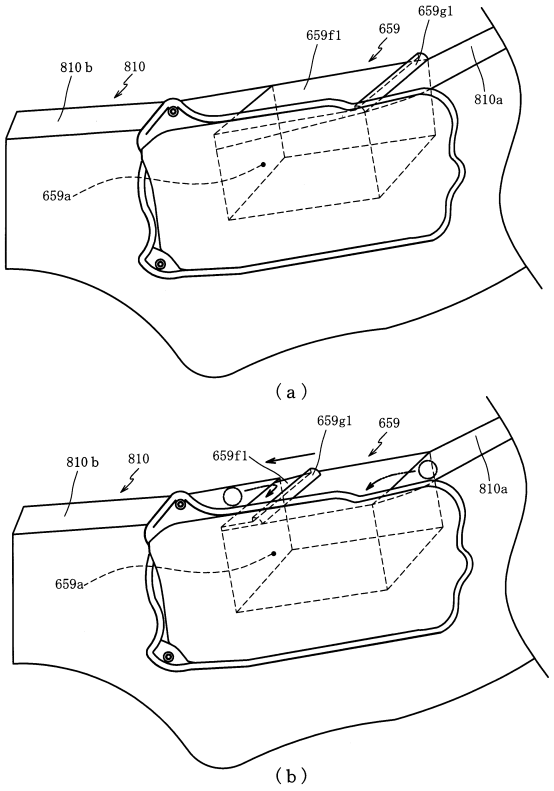
【図１２６】



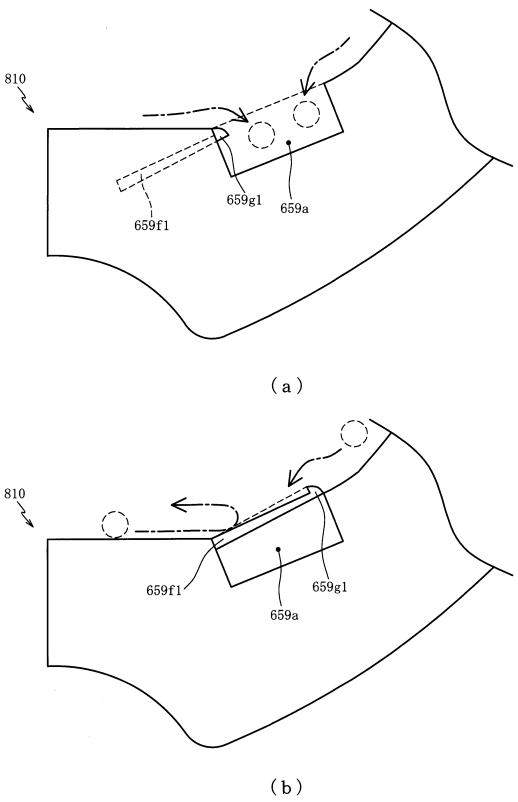
【図１２７】



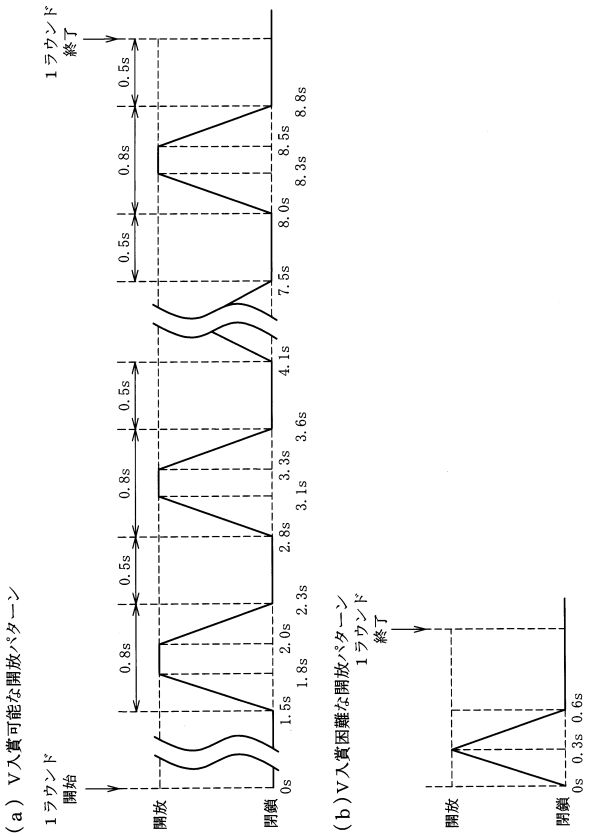
【図１２８】



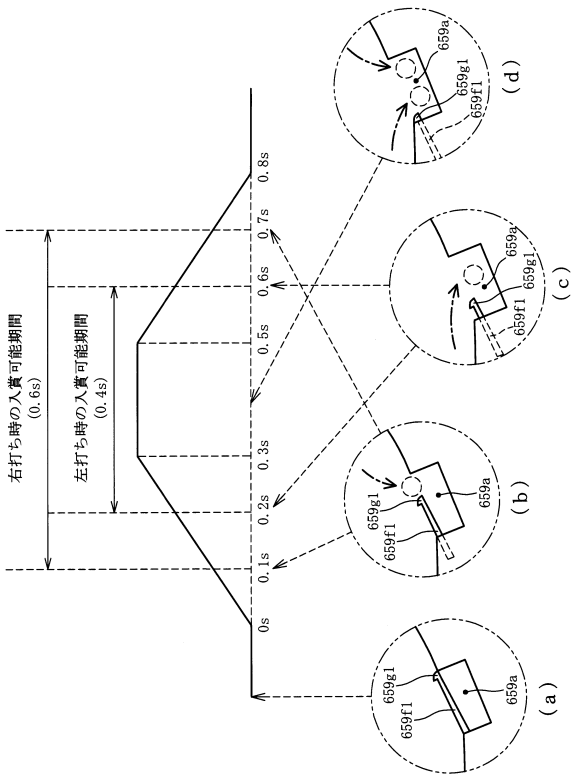
【図１２９】



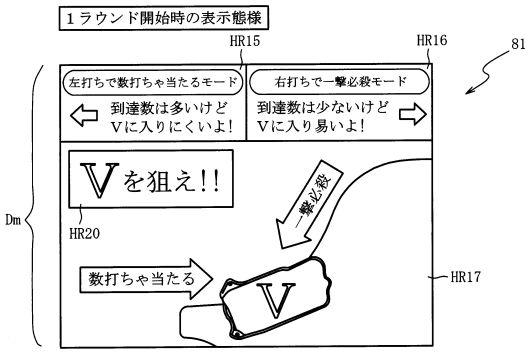
【図１３０】



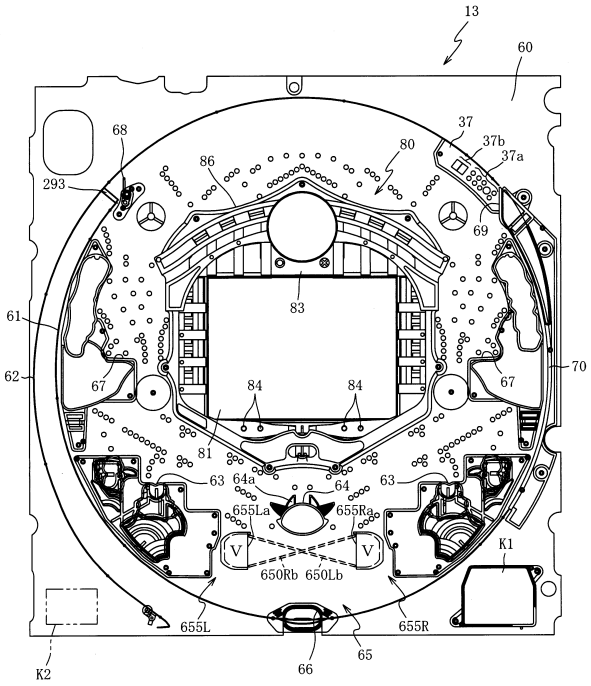
【図１３１】



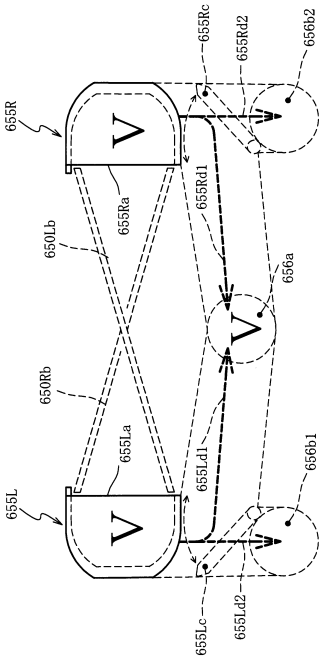
【図１３２】



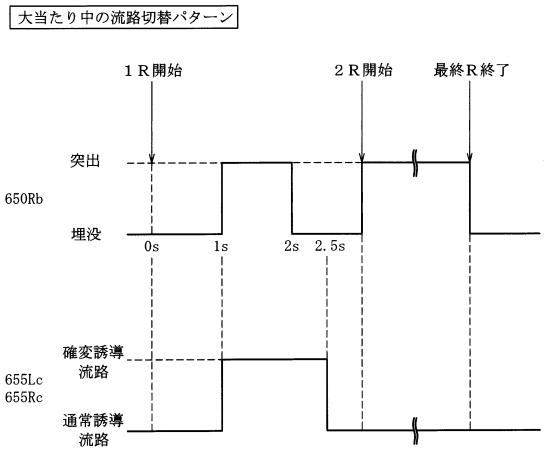
【図１３３】



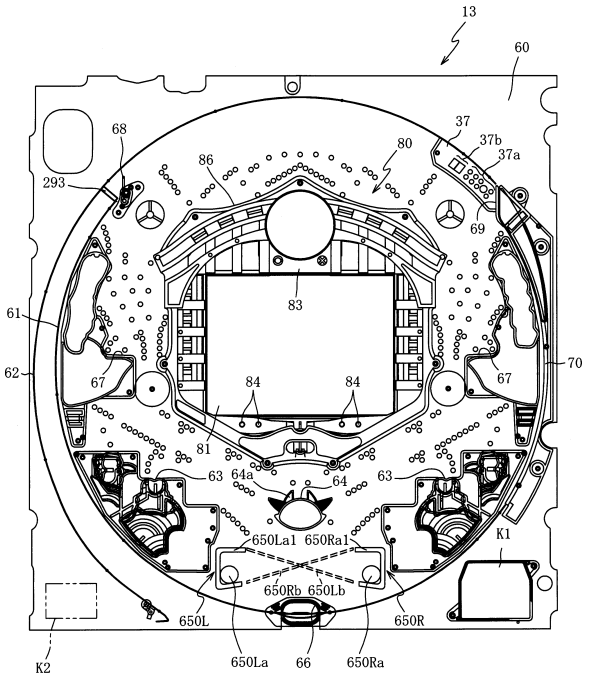
【図１３４】



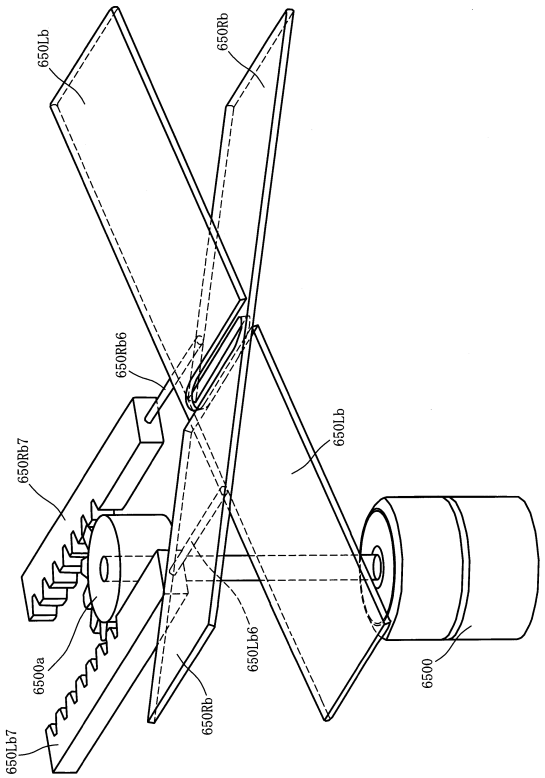
【図１３５】



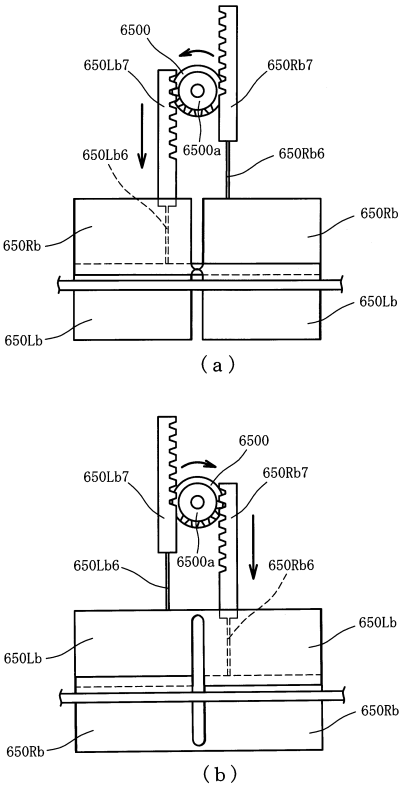
【図１３６】



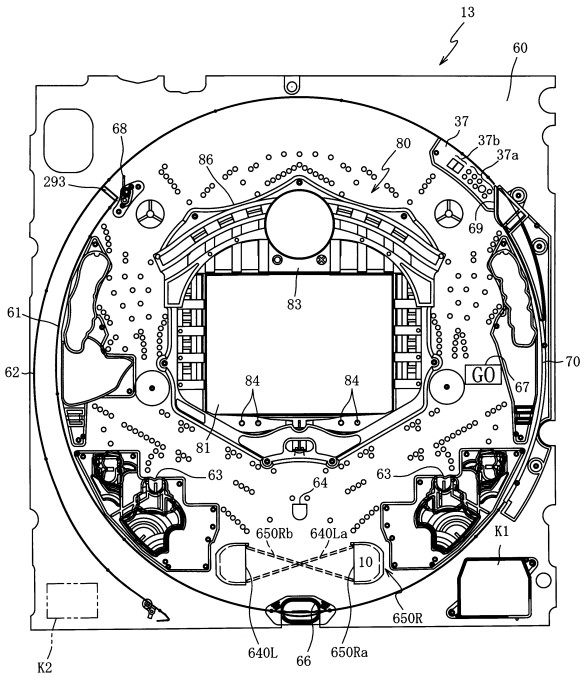
【図１３７】



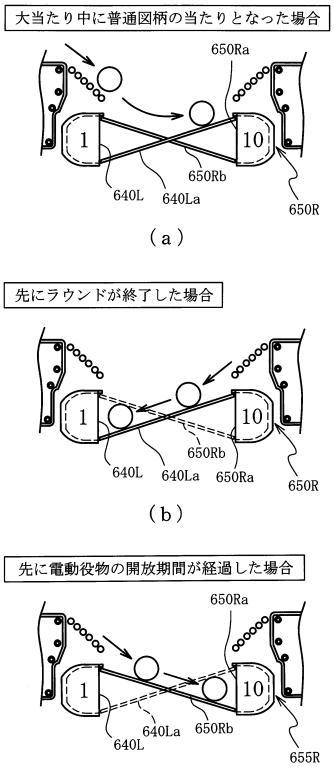
【図１３８】



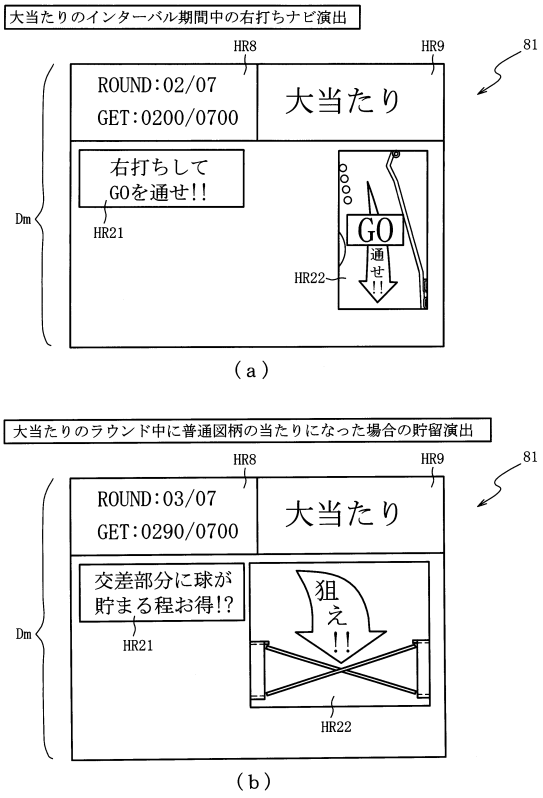
【図１３９】



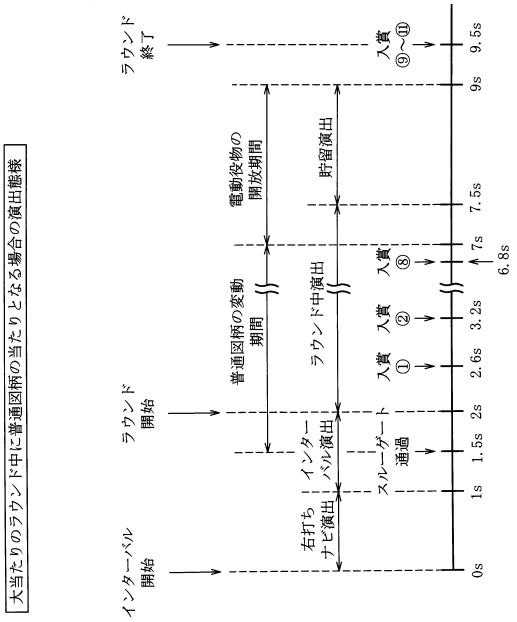
【図１４０】



【図１４１】



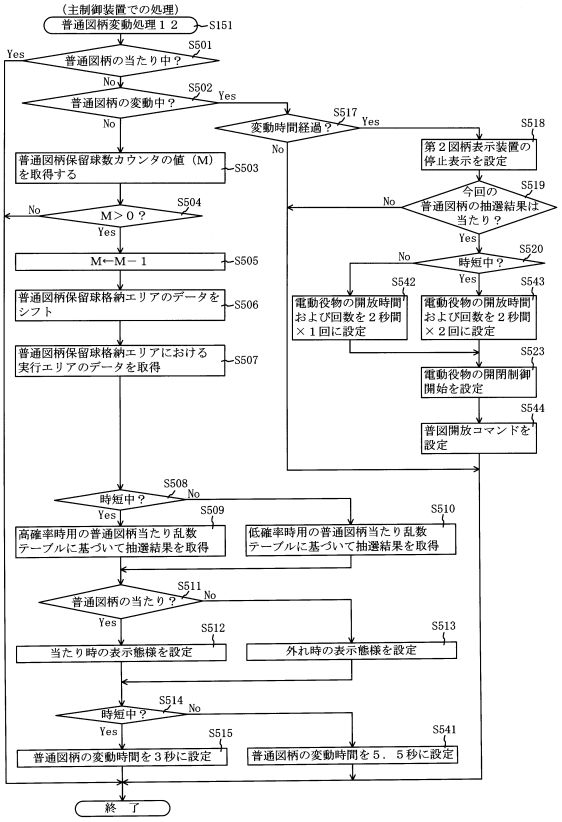
【図１４２】



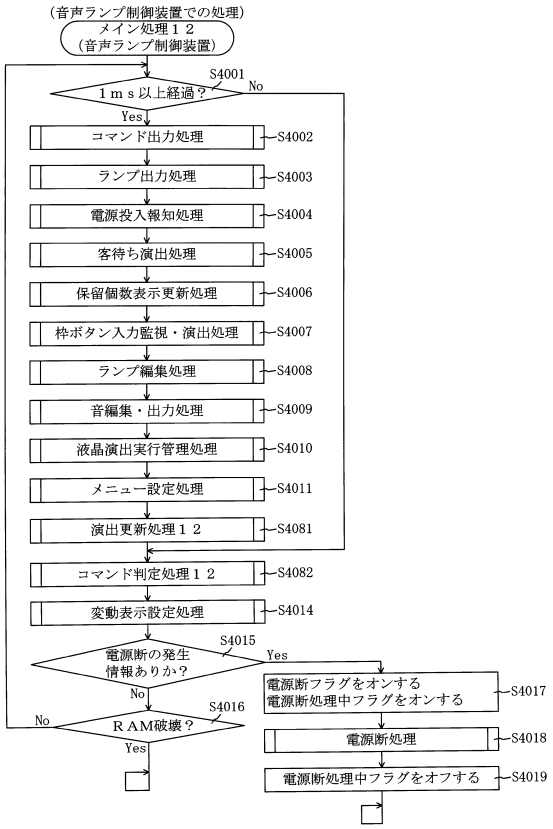
【図１４３】

RAM（音声ランプ制御装置）	223
入賞情報格納エリア	223a
特別図柄保留球数カウンタ	223b
変動開始フラグ	223c
停止種別選択フラグ	223d
有効期間フラグ	223e
有効期間タイマ	223f
変身回数カウンタ	223g
変身演出中フラグ	223h
成功報知態様タイマ	223i
失敗報知態様タイマ	223j
移行演出時間タイマ	223k
発展演出格納エリア	223m
演出カウンタ	223n
貯留演出待機フラグ	223ba
待機期間タイマ	223bb
入賞個数カウンタ	223bc
その他メモリエリア	223z

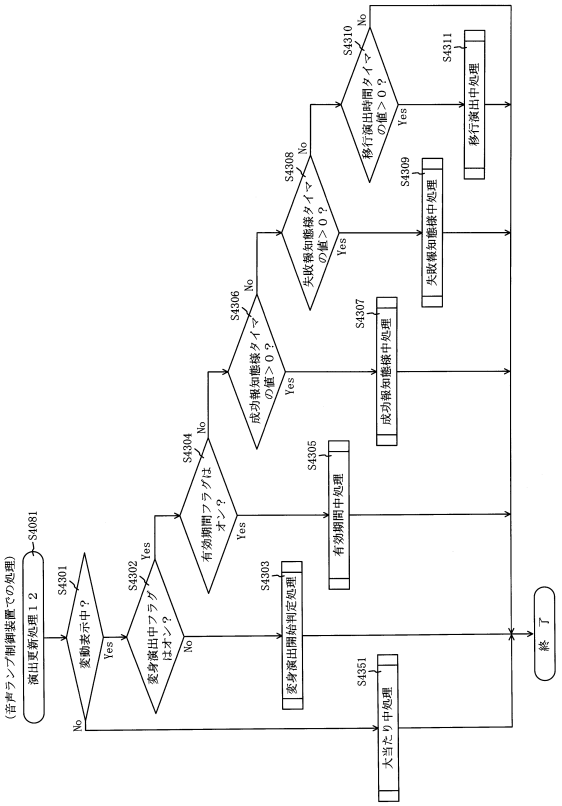
【図１４４】



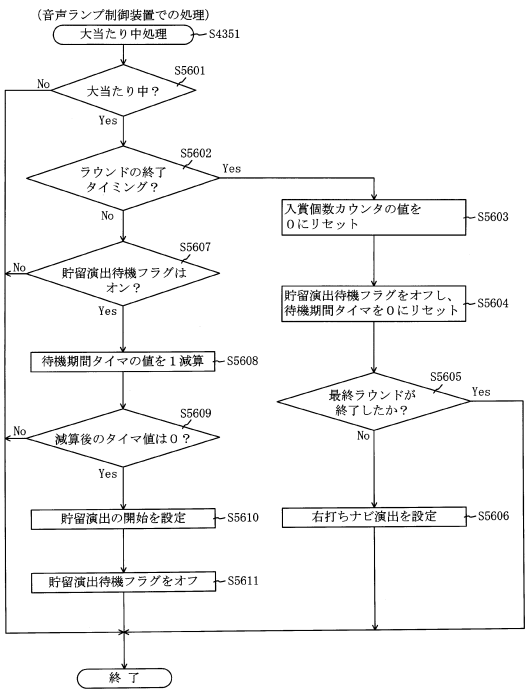
【図１４５】



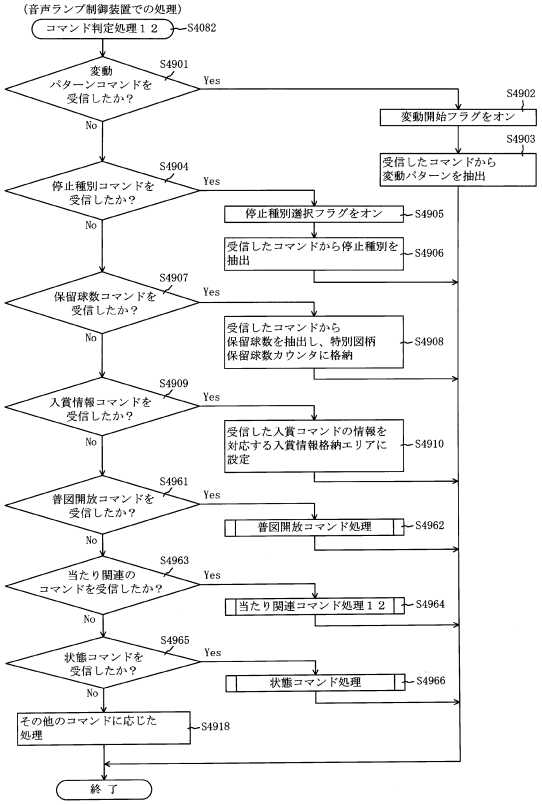
【図１４６】



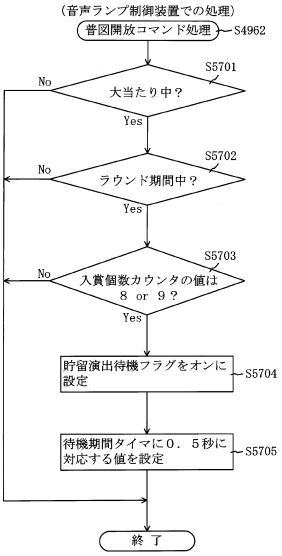
【図１４７】



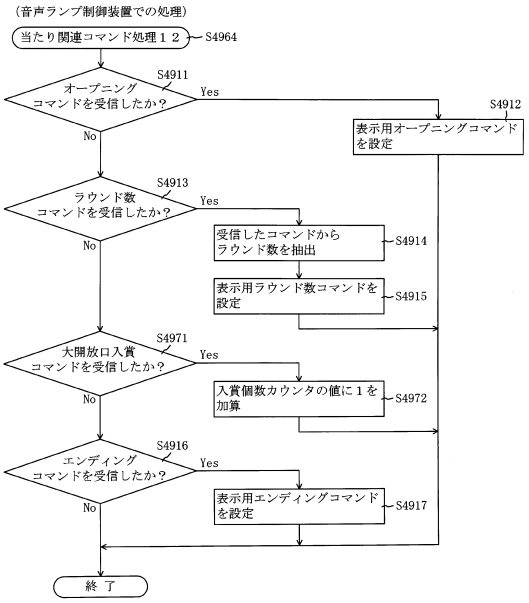
【図１４８】



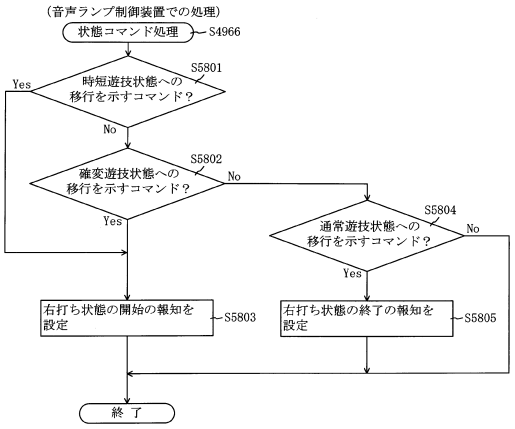
【図１４９】



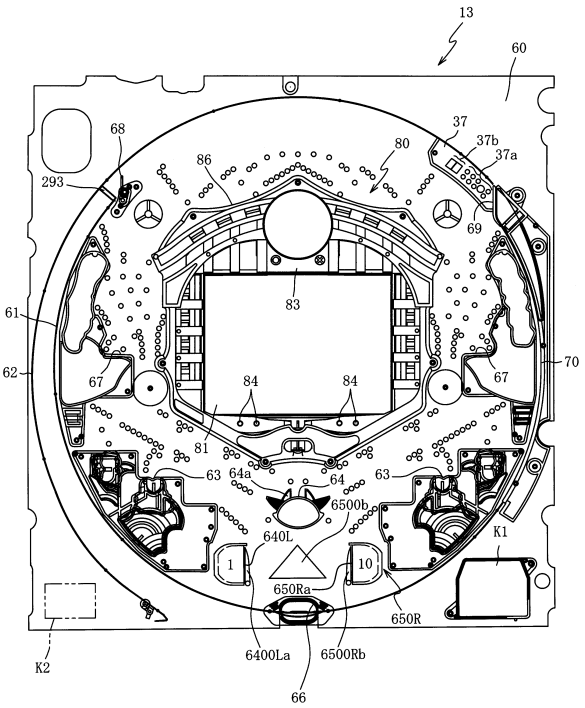
【図１５０】



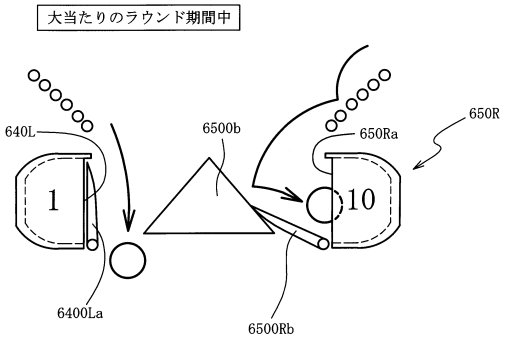
【図１５１】



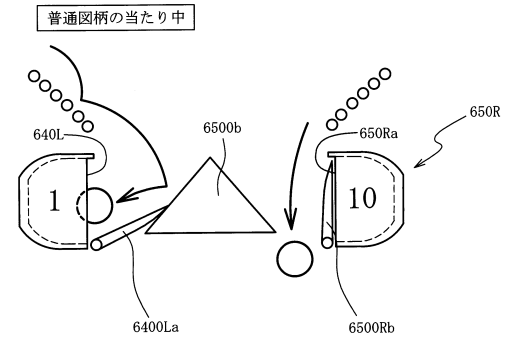
【図１５２】



【図１５３】

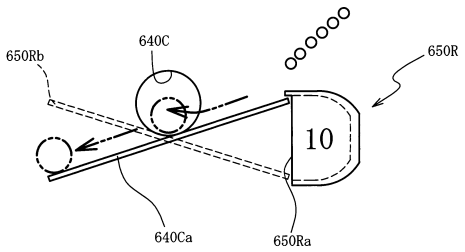


（ａ）

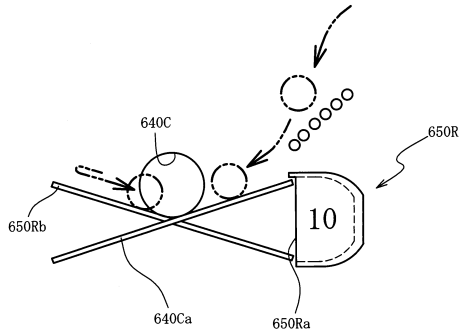


（ｂ）

【図１５４】



（ａ）



（ｂ）

フロントページの続き

名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内
(72)発明者　升井 友貴
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内
(72)発明者　牟田 勝博
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内
(72)発明者　石田 睦
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内

審査官　橘 皇徳

(56)参考文献　特開２００５－２７８９０４（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２