(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2021-83981
(P2021-83981A)
(43)公開日　令和3年6月3日(2021.6.3)

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

審査請求 未請求　請求項の数 5　ＯＬ　（全 1301 頁）

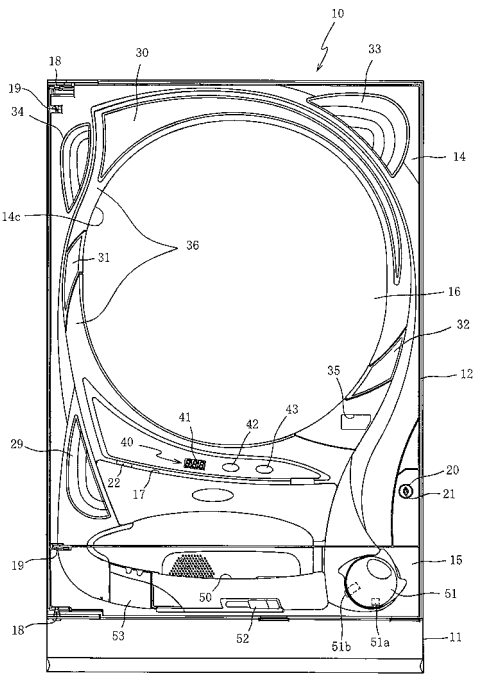
(21)出願番号　特願2019-217560 (P2019-217560)
(22)出願日　令和1年11月29日 (2019.11.29)

(71)出願人　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100196151
弁理士　工藤　洋平
(72)発明者　倉田　豪
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
株式会社三洋物産内

Ｆターム(参考)　2C088 EA10

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】好適に信号を出力することができる遊技機を提供すること。
【解決手段】予め定められた第１の出力条件が成立したことに基づいて、第１信号制御手段により、所定装置へ向けて所定の信号を出力可能な複数の信号出力端子のうち予め定められた特定の信号出力端子から予め定められた第１の出力態様の信号が出力されるように制御される。第１の出力条件とは異なる第２の出力条件が成立したことに基づいて、第２信号制御手段により、特定の信号出力端子から予め定められた第２の出力態様の信号が出力されるように制御される。これにより、好適に信号を出力することができるという効果がある。
【選択図】図１



【特許請求の範囲】
【請求項１】
所定装置へ向けて所定の信号を出力可能な複数の信号出力端子で構成される信号出力部と、
予め定められた第１の出力条件が成立したことに基づいて、前記複数の信号出力端子のうち予め定められた特定の信号出力端子から予め定められた第１の出力態様の信号が出力されるように制御する第１信号制御手段と、
前記第１の出力条件とは異なる第２の出力条件が成立したことに基づいて、前記特定の信号出力端子から予め定められた第２の出力態様の信号が出力されるように制御する第２信号制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、
その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、
予め定められた第１の設定条件が成立したことに基づいて、予め定められた第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、
前記第１遊技状態において予め定められた第２の設定条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、を備え、
前記第１の出力条件は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となった場合に成立するものであり、
前記第２の出力条件は、前記第２の設定条件が成立した場合に成立するものであることを特徴とする請求項１記載の遊技機。
【請求項３】
前記第２の設定条件は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったこととは少なくとも異なる条件で構成されていることを特徴とする請求項２記載の遊技機。
【請求項４】
前記第２の設定条件は、予め定められた特定条件が成立した後で実行される予め定められた特定回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった場合に成立するように構成されていることを特徴とする請求項３記載の遊技機。
【請求項５】
前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記第１遊技状態よりも有利な第３遊技状態を設定可能な第３遊技状態設定手段と、
前記第２遊技状態と前記第３遊技状態とのどちらかが設定されてからその設定された前記第２遊技状態または前記第３遊技状態が終了されるまでの間、前記特定の信号出力端子とは異なる第１の信号出力端子から第３の出力態様の信号が出力されるように制御する第３信号出力制御手段と、
遊技機に対して電源が投入されたことに基づいて遊技状態を判別する遊技状態判別手段と、
その遊技状態判別手段により前記第２遊技状態と判別されたことに基づいて、前記特定の信号出力端子から第４の出力態様の信号が出力されるように制御する第４信号出力制御手段と、を備えることを特徴とする請求項３又は４記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ機に代表される遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ機等の遊技機には、遊技の状況に応じて、所定装置（例えば、ホールコンピュ

ータ等）へと遊技に関する情報を出力するものがある。かかる遊技機では、出力した遊技に関する情報に基づいて、遊技機において行われている遊技の状況を所定装置に対して把握させることができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【特許文献１】特許第３８４８１０５号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

しかしながら、より好適な信号出力が求められていた。

【０００５】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、より好適に信号を出力することができる遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

この目的を達成するために請求項１記載の遊技機は、所定装置へ向けて所定の信号を出力可能な複数の信号出力端子で構成される信号出力部と、予め定められた第１の出力条件が成立したことに基づいて、前記複数の信号出力端子のうち予め定められた特定の信号出力端子から予め定められた第１の出力態様の信号が出力されるように制御する第１信号制御手段と、前記第１の出力条件とは異なる第２の出力条件が成立したことに基づいて、前記特定の信号出力端子から予め定められた第２の出力態様の信号が出力されるように制御する第２信号制御手段と、を備える。

【０００７】

請求項２記載の遊技機は、請求項１記載の遊技機において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、予め定められた第１の設定条件が成立したことに基づいて、予め定められた第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた第２の設定条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、を備え、前記第１の出力条件は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となった場合に成立するものであり、前記第２の出力条件は、前記第２の設定条件が成立した場合に成立するものである。

【０００８】

請求項３記載の遊技機は、請求項２記載の遊技機において、前記第２の設定条件は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったこととは少なくとも異なる条件で構成されている。

【０００９】

請求項４記載の遊技機は、請求項３記載の遊技機において、前記第２の設定条件は、予め定められた特定条件が成立した後で実行される予め定められた特定回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった場合に成立するように構成されている。

【００１０】

請求項５記載の遊技機は、請求項３又は４記載の遊技機において、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記第１遊技状態よりも有利な第３遊技状態を設定可能な第３遊技状態設定手段と、前記第２遊技状態と前記第３遊技状態とのどちらかが設定されてからその設定された前記第２遊技状態または前記第３遊技状態が終了されるまでの間、前記特定の信号出力端子とは異なる第１の信号出力端子から第３の出力態様の信号が出力されるように制御する第３信号出力制御手段と、遊技機に対して電源が投入されたことに基づいて遊技状態を判別する遊技状態判別手段と、その遊技状態判別手段により前記第

２遊技状態と判別されたことに基づいて、前記特定の信号出力端子から第４の出力態様の信号が出力されるように制御する第４信号出力制御手段と、を備える。
【発明の効果】
【００１１】
請求項１記載の遊技機によれば、所定装置へ向けて所定の信号を出力可能な複数の信号出力端子で構成される信号出力部と、予め定められた第１の出力条件が成立したことに基づいて、前記複数の信号出力端子のうち予め定められた特定の信号出力端子から予め定められた第１の出力態様の信号が出力されるように制御する第１信号制御手段と、前記第１の出力条件とは異なる第２の出力条件が成立したことに基づいて、前記特定の信号出力端子から予め定められた第２の出力態様の信号が出力されるように制御する第２信号制御手段と、を備える。
【００１２】
これにより、好適に信号を出力することができるという効果がある。
【００１３】
請求項２記載の遊技機によれば、請求項１記載の遊技機の奏する効果に加え、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、予め定められた第１の設定条件が成立したことに基づいて、予め定められた第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた第２の設定条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、を備え、前記第１の出力条件は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となった場合に成立するものであり、前記第２の出力条件は、前記第２の設定条件が成立した場合に成立するものである。
【００１４】
これにより、特典遊技が実行されることを示す信号、および有利な第２遊技状態が設定されることを示す信号を、共通の信号出力端子から出力することができるので、信号出力端子の端子数を削減することができるという効果がある。
【００１５】
請求項３記載の遊技機によれば、請求項２記載の遊技機の奏する効果に加え、前記第２の設定条件は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったこととは少なくとも異なる条件で構成されている。
【００１６】
これにより、特定の判別結果とならなくても有利度合いが高い遊技状態に設定されるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
【００１７】
請求項４記載の遊技機によれば、請求項３記載の遊技機の奏する効果に加え、前記第２の設定条件は、予め定められた特定条件が成立した後で実行される予め定められた特定回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった場合に成立するように構成されている。
【００１８】
これにより、外れ判別結果が連続することを期待させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
【００１９】
請求項５記載の遊技機によれば、請求項３又は４記載の遊技機の奏する効果に加え、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記第１遊技状態よりも有利な第３遊技状態を設定可能な第３遊技状態設定手段と、前記第２遊技状態と前記第３遊技状態とのどちらかが設定されてからその設定された前記第２遊技状態または前記第３遊技状態が終了されるまでの間、前記特定の信号出力端子とは異なる第１の信号出力端子から第３の出

力態様の信号が出力されるように制御する第３信号出力制御手段と、遊技機に対して電源が投入されたことに基づいて遊技状態を判別する遊技状態判別手段と、その遊技状態判別手段により前記第２遊技状態と判別されたことに基づいて、前記特定の信号出力端子から第４の出力態様の信号が出力されるように制御する第４信号出力制御手段と、を備える。

【００２０】

これにより、遊技機に電源が投入された時点の遊技状態が第２遊技状態であるか第３遊技状態であるかを、第４の出力態様の信号の有無によって所定装置に対して容易に判別させることができるという効果がある。

【図面の簡単な説明】

【００２１】

【図１】第１実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図２】パチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３】パチンコ機の背面図である。
【図４】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図５】可変入賞装置及び振分装置の正面斜視図である。
【図６】（ａ）及び（ｂ）は、可変入賞装置の正面斜視図である。
【図７】遊技盤の正面斜視図である。
【図８】遊技盤の背面斜視図である。
【図９】ベース板、可変入賞装置、集合樋及び振分装置の分解正面斜視図である。
【図１０】ベース板、可変入賞装置、集合樋及び振分装置の分解背面斜視図である。
【図１１】可変入賞装置の分解正面斜視図である。
【図１２】可変入賞装置の分解背面斜視図である。
【図１３】振分装置の分解正面斜視図である。
【図１４】振分装置の分解正面斜視図である。
【図１５】受入部材及び振分装置の正面図である。
【図１６】図１５のＸＶＩ－ＸＶＩ線における可変入賞装置及び振分装置の断面図である。
【図１７】図１５のＸＶＩＩ－ＸＶＩＩ線における可変入賞装置及び振分装置の断面図である。
【図１８】図１５のＸＶＩＩＩ－ＸＶＩＩＩ線における可変入賞装置及び振分装置の断面図である。
【図１９】図１５のＸＶＩＩ－ＸＶＩＩ線における可変入賞装置及び振分装置の断面図である。
【図２０】図１５のＸＶＩＩＩ－ＸＶＩＩＩ線における可変入賞装置及び振分装置の断面図である。
【図２１】可変入賞装置及び振分装置の正面図である。
【図２２】図１６の矢印ＸＸＩＩ方向視における可変入賞装置及び振分装置の斜視図である。
【図２３】図１６の矢印ＸＸＩＩＩ方向視における可変入賞装置及び振分装置の斜視図である。
【図２４】（ａ）は、主制御装置内のＲＯＭの電気的構成を示すブロック図であり、（ｂ）は、第１当たり種別カウンタと特別図柄における大当たり種別との対応関係を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第２当たり乱数カウンタと普通図柄における当たりとの対応関係を模式的に示した模式図である。
【図２５】各大当たり種別における１ラウンド目の可変入賞装置の開閉板の作動パターンと、振分装置のスライド変位部材の作動パターンと、の計時変化を示した図である。
【図２６】動作ユニットの正面斜視図である。
【図２７】動作ユニットの背面斜視図である。
【図２８】動作ユニットの動作の一例を示す動作ユニットの正面図である。
【図２９】動作ユニットの動作の一例を示す動作ユニットの正面図である。

【図３０】動作ユニットの動作の一例を示す動作ユニットの正面図である。
【図３１】動作ユニットの動作の一例を示す動作ユニットの正面図である。
【図３２】動作ユニットの動作の一例を示す動作ユニットの正面図である。
【図３３】動作ユニットの動作の一例を示す動作ユニットの正面図である。
【図３４】動作ユニットの動作の一例を示す動作ユニットの正面図である。
【図３５】動作ユニットの動作の一例を示す動作ユニットの正面図である。
【図３６】第１動作ユニットの正面斜視図である。
【図３７】第１動作ユニットの背面斜視図である。
【図３８】第１動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図３９】第１動作ユニットの分解背面斜視図である。
【図４０】演出待機状態における第１動作ユニットの正面図である。
【図４１】演出待機状態における第１動作ユニットの背面図である。
【図４２】図４０の矢印ＸＬＩＩ方向視における第１動作ユニットの側面図である。
【図４３】中間演出状態における第１動作ユニットの正面図である。
【図４４】中間演出状態における第１動作ユニットの背面図である。
【図４５】張出状態における第１動作ユニットの正面図である。
【図４６】張出状態における第１動作ユニットの背面図である。
【図４７】回動部材の回動変位に伴う被支持部材の変位量および変位角度を模式的に示す模式図である。
【図４８】（ａ）及び（ｂ）は、回動部材が角速度一定の態様で傾倒方向に回動した場合における被支持部材の従動側の変位量の大小関係を示す模式図である。
【図４９】回動部材の回転に伴う角度の変化を示す模式図である。
【図５０】背面ケース及び第２動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図５１】背面ケース及び第２動作ユニットの分解背面斜視図である。
【図５２】（ａ）は、図２８のＬＩＩａ－ＬＩＩａ線における第２動作ユニット及びセンターフレームの断面図であり、（ｂ）は、図２８のＬＩＩｂ－ＬＩＩｂ線における第２動作ユニット及びセンターフレームの断面図である。
【図５３】（ａ）は、図３３のＬＩＩＩａ－ＬＩＩＩａ線における第２動作ユニット及びセンターフレームの断面図であり、（ｂ）は、図３３のＬＩＩＩｂ－ＬＩＩＩｂ線における第２動作ユニット及びセンターフレームの断面図である。
【図５４】（ａ）は、図３０のＬＩＶａ－ＬＩＶａ線における第２動作ユニット及びセンターフレームの断面図であり、（ｂ）は、図３０のＬＩＶｂ－ＬＩＶｂ線における第２動作ユニット及びセンターフレームの断面図である。
【図５５】昇降反転演出装置の分解正面斜視図である。
【図５６】昇降反転演出装置の分解背面斜視図である。
【図５７】（ａ）及び（ｂ）は、伝達装置保持板、上下反転部材、中間腕部材、直動板部材及び軸回転部材の正面図である。
【図５８】（ａ）は、図５７（ａ）のＬＶＩＩＩａ－ＬＶＩＩＩａ線における伝達装置保持板、上下反転部材、中間腕部材、直動板部材及び軸回転部材の断面図であり、（ｂ）は、図５７（ｂ）のＬＶＩＩＩｂ－ＬＶＩＩＩｂ線における伝達装置保持板、上下反転部材、中間腕部材、直動板部材及び軸回転部材の断面図である。
【図５９】（ａ）から（ｃ）は、演出装置の正面図である。
【図６０】第３動作ユニットの構成の一部の分解正面斜視図である。
【図６１】第３動作ユニットの構成の一部の分解背面斜視図である。
【図６２】第３動作ユニットの構成の一部の分解正面斜視図である。
【図６３】第３動作ユニットの構成の一部の分解背面斜視図である。
【図６４】（ａ）及び（ｂ）は、外側回転部材及び中間腕部材の背面図である。
【図６５】（ａ）及び（ｂ）は、外側回転部材及び中間腕部材の背面図である。
【図６６】（ａ）及び（ｂ）は、外側回転部材及び中間腕部材の正面図である。
【図６７】（ａ）及び（ｂ）は、外側回転部材及び中間腕部材の正面図である。

【図６８】昇降アーム部材の配置、駆動モータの駆動態様および検出センサの出力の一例を時系列で示すタイミングチャートである。
【図６９】図２８のＬＸＩＸ－ＬＸＩＸ線における第３動作ユニットの断面図である。
【図７０】（ａ）から（ｄ）は、各動作ユニットの組み合わせ動作の例を時系列に沿って模式的に説明する動作ユニットの正面模式図である。
【図７１】（ａ）から（ｄ）は、各動作ユニットの組み合わせ動作の例を時系列に沿って模式的に説明する動作ユニットの正面模式図である。
【図７２】振分装置の正面斜視図である。
【図７３】可変入賞装置及び振分装置の正面図である。
【図７４】図１６の矢印ＸＸＩＩＩ方向視における可変入賞装置及び振分装置の斜視図である。
【図７５】図７３のＬＸＸＶ－ＬＸＸＶ線における可変入賞装置及び振分装置の断面図である。
【図７６】図７５のＬＸＸＶＩ－ＬＸＸＶＩ線における振分装置の中部材、スライド変位部材、下部材及び検出センサの断面図である。
【図７７】（ａ）から（ｄ）は、振分装置の中部材の正面斜視図である。
【図７８】中部材、状態切替装置、スライド変位部材及び下部材の上面図である。
【図７９】（ａ）は、図７８のＬＸＸＩＸａ－ＬＸＸＩＸａ線における中部材、スライド変位部材及び下部材の断面図であり、（ｂ）は、図７８のＬＸＸＩＸｂ－ＬＸＸＩＸｂ線における中部材、スライド変位部材及び下部材の断面図であり、（ｃ）は、図７８のＬＸＸＩＸｃ－ＬＸＸＩＸｃ線における中部材、スライド変位部材及び下部材の断面図である。
【図８０】（ａ）及び（ｂ）は、スライド変位部材と球案内部の上側面に乗る球との側面図である。
【図８１】（ａ）は、回動部材の正面図であり、（ｂ）は、回動部材の背面図であり、（ｃ）は、図８１（ａ）の矢印ＬＸＸＸＩｃ方向視における回動部材の側面図である。
【図８２】第１動作ユニットの正面図である。
【図８３】第１動作ユニットの背面図である。
【図８４】第１動作ユニットの正面図である。
【図８５】第１動作ユニットの背面図である。
【図８６】（ａ）及び（ｂ）は、案内長孔、皿状蓋部、検出センサ及び伝達ギアカムの延設部の背面図である。
【図８７】（ａ）及び（ｂ）は、案内長孔、皿状蓋部、検出センサ及び伝達ギアカムの延設部の背面図である。
【図８８】案内長孔、皿状蓋部、検出センサ及び伝達ギアカムの延設部の背面図である。
【図８９】第１装飾回転部材及び第２装飾回転部材の正面斜視図である。
【図９０】（ａ）及び（ｂ）は、案内長孔、矩形状箱部及び張出装飾部を模式的に示す正面模式図である。
【図９１】（ａ）及び（ｂ）は、案内長孔、矩形状箱部及び張出装飾部を模式的に示す正面模式図である。
【図９２】案内長孔、矩形状箱部及び張出装飾部を模式的に示す正面模式図である。
【図９３】図８５のＸＣＩＩＩ－ＸＣＩＩＩ線における第１動作ユニットの断面図である。
【図９４】張出状態における第２動作ユニットの正面図である。
【図９５】図９４のＸＣＶ－ＸＣＶ線における第２動作ユニットの断面図である。
【図９６】伝達装置保持板、上下反転部材、中間腕部材、直動板部材及び軸回転部材の正面図である。
【図９７】伝達装置保持板、上下反転部材、中間腕部材、直動板部材及び軸回転部材の正面図である。
【図９８】昇降反転演出装置の正面斜視図である。

【図９９】（ａ）は、中間腕部材の正面斜視図であり、（ｂ）は、中間腕部材の背面斜視図である。
【図１００】金属棒と中間腕部材との変位を模式的に示す第３動作ユニットの模式図である。
【図１０１】第３動作ユニットの正面模式図である。
【図１０２】外側回転部材及び中間腕部材の正面図である。
【図１０３】（ａ）は、外側回転部材及び中間腕部材の背面図であり、（ｂ）は、外側回転部材及び中間腕部材の正面図である。
【図１０４】第３動作ユニットの正面図である。
【図１０５】第３動作ユニットの正面図である。
【図１０６】図１０５のＣＶＩ－ＣＶＩ線における第３動作ユニットの断面図である。
【図１０７】図１０４のＣＶＩＩ－ＣＶＩＩ線における第３動作ユニットの断面図である。
【図１０８】図１５のＸＶＩ－ＸＶＩ線に対応する線における第２実施形態における振分装置の断面図である。
【図１０９】（ａ）及び（ｂ）は、図１５のＸＶＩＩ－ＸＶＩＩ線に対応する線における第３実施形態における振分装置の断面図である。
【図１１０】（ａ）及び（ｂ）は、第４実施形態における第３流路構成部の下流側の構成を模式的に示す第３流路構成部、確変検出センサ、通常検出センサ及びスライド変位部材の模式上面図である。
【図１１１】（ａ）は、図１１０（ａ）のＣＸＩａ－ＣＸＩａ線における第３流路構成部、確変検出センサ、通常検出センサ及びスライド変位部材の模式断面図であり、（ｂ）は、図１１０（ｂ）のＣＸＩｂ－ＣＸＩｂ線における第３流路構成部、確変検出センサ、通常検出センサ及びスライド変位部材の模式断面図である。
【図１１２】（ａ）及び（ｂ）は、図１５のＸＶＩＩ－ＸＶＩＩ線に対応する線における第５実施形態における振分装置の部分断面図である。
【図１１３】図１５のＸＶＩＩ－ＸＶＩＩ線に対応する線における第６実施形態における振分装置の断面図である。
【図１１４】第７実施形態における振分装置の正面斜視図である。
【図１１５】図１１４のＣＸＶ－ＣＸＶ線における振分装置の断面図である。
【図１１６】第８実施形態における案内長孔と回動部材との関係を模式的に示す正面模式図である。
【図１１７】第９実施形態における案内長孔と回動部材との関係を模式的に示す正面模式図である。
【図１１８】第１制御例におけるパチンコ機の正面図である。
【図１１９】第１制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１２０】（ａ）は、第１制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面視下領域に設けられた可変入賞装の構造を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１制御例における可変入賞装置に入賞した球の流下経路を模式的に示した模式図である。
【図１２１】第１制御例におけるパチンコ機の背面図である。
【図１２２】（ａ）は、第１制御例における表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１制御例における実際の表示画面を例示した図である。
【図１２３】（ａ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される通常状態中におけるリーチ成立時の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される通常状態中における普通図柄変動の実行中の表示態様の一例を示した図である。
【図１２４】（ａ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される通常状態中に普図当たり遊技（ロング開放当たり遊技）が実行された場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される通常状態中におけ

るチャンスゾーンが設定された場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１２５】（ａ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される特殊変動演出中において第３図柄が仮停止した場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される特図２保留球を獲得している状態で実行される特殊変動演出において第３図柄が再始動した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１２６】第１制御例において第３図柄表示装置で表示される特図２保留球を獲得していない状態で実行される特殊変動演出において第３図柄が再始動した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１２７】（ａ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間の表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間の表示態様の一例を示した図であり、（ｄ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間の表示態様の一例を示した図である。
【図１２８】（ａ），（ｂ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示されるチャンスモード中に実行される遊技状態示唆演出の表示態様の一例を示した図である。
【図１２９】（ａ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される演出モードとしてチャンスモードが設定されている状態であって、内部的に通常状態が設定されており、高速変動期間以外の期間中（通常変動期間中）の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される演出モードとしてチャンスモードが設定されている状態であって、内部的に通常状態が設定されており、高速変動期間以外の期間中（通常変動期間中）に枠ボタンを操作した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１３０】（ａ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示されるチャンスモードのうち、高速変動期間中における操作演出の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示されるチャンスモードのうち、高速変動期間中における操作演出中に枠ボタンを操作した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１３１】（ａ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される「スーパーチャンスモード」中に第１特別図柄変動が実行された場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される「スーパーチャンスモード」中に第２特別図柄変動が実行された場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１３２】（ａ）は、第１制御例における第３図柄の変動演出として、非リーチ変動演出が実行される変動パターンが設定された場合の演出の流れを示したタイミングチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における第３図柄の変動演出として、リーチ変動演出が実行される変動パターンが設定された場合の演出の流れを示したタイミングチャートである。
【図１３３】（ａ）は、第１制御例における通常大当たりを対象としたエンディング期間の演出の流れを示したタイミングチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における確変大当たりを対象としたエンディング期間の演出の流れを示したタイミングチャートあり、（ｃ）は、第１制御例における確変大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）を流下しなかった場合の流れを示したタイミングチャートである。
【図１３４】（ａ），（ｂ）は、第１制御例における大当たり遊技終了後に設定される演出モードの流れを示したタイミングチャートである。
【図１３５】（ａ），（ｂ）は、第１制御例における、チャンスモード中における操作演出の内容の流れを示したタイミングチャートである。
【図１３６】第１制御例におけるパチンコ機のゲームフローを示した図である。

【図１３７】第１制御例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１３８】第１制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図１３９】（ａ）は、第１制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１４０】（ａ）は、第１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４１】（ａ）は、第１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特図１大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特図２大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４２】（ａ）は、第１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４３】第１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された確変・時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４４】（ａ）は、第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１４５】第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常中特図２演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４６】第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された確変中演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４７】（ａ）は、第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された連続予告実行選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたＶ報知実行選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４８】（ａ）は、第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたボタン操作時演出選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された時短状態選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４９】第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された確変状態選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５０】第１制御例における表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図１５１】（ａ）～（ｃ）は、第１制御例における電源投入時画像を説明する説明図である。
【図１５２】（ａ）は、第１制御例における背面Ａを説明する説明図であり、（ｂ）は、第１制御例における背面Ｂ～Ｄを説明する説明図である。
【図１５３】第１制御例における表示データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１５４】第１制御例における転送データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１５５】第１制御例における描画リストの一例を模式的に示した図である。
【図１５６】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１５７】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１５８】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図１５９】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１６０】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理を示すフローチャートである。
【図１６１】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図１６２】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理を示すフローチャートである。
【図１６３】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１６４】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図１６５】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図１６６】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図１６７】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１６８】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図１６９】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり動作設定処理を示すフローチャートである。
【図１７０】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図１７１】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理を示すフローチャートである。
【図１７２】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される異常処理を示すフローチャートである。
【図１７３】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図１７４】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１７５】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１７６】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図１７７】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１７８】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図用入賞情報コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１７９】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図関連処理を示すフローチャートである。
【図１８０】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図１８１】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディング処理を示すフローチャートである。
【図１８２】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図１８３】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図１８４】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１８５】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるチャンスモード中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１８６】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図１８７】第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１８８】第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるブート処理を示すフローチャートである。
【図１８９】（ａ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ割込処理を示すフローチャートである。
【図１９０】第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１９１】（ａ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターンコマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１９２】（ａ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるオープニングコマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド数コマンド処理を示したフローチャートである。
【図１９３】第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディングコマンド処理を示すフローチャートである。
【図１９４】（ａ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止コマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される報知コマンド処理を示したフローチャートである。
【図１９５】（ａ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。
【図１９６】第１制御例における表示装置内のＭＰＵにより実行される表示設定処理を示したフローチャートである。
【図１９７】第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される警告画像設定処理を示したフローチャートである。
【図１９８】第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるポインタ更新処理を示したフローチャートである。
【図１９９】（ａ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される転送設定処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される常駐画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図２００】第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される通常画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図２０１】第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される描画処理を示したフローチャートである。
【図２０２】（ａ）は、第２制御例におけるパチンコ機に形成される表示画層と、表示画面との関係を示した模式図であり、（ｂ），（ｃ）は、第２制御例における主図柄画層の表示がオフ、副図柄画層の表示がオンに設定されている場合に実行される表示演出の一例を示した図である。
【図２０３】（ａ）は、第２制御例において海画像（海背景）が設定されている場合に用

いられる海用主図柄の画像データを示す模式図であり、（ｂ）は、第２制御例において山画像（山背景）が設定されている場合に用いられる山用主画像の画像データを示す模式図であり、（ｃ）は、第２制御例においてキャラクタ記憶エリアに予め記憶されている副図柄の画像データを模式的に示した図であり、（ｄ）は、第２制御例において変動用主図柄に用いられる各種画像に対応する画像データの内容を模式的に示した模式図である。
【図２０４】第２制御例における第３図柄（主図柄、副図柄）の変動表示の流れを模式的に示したタイミングチャートである。
【図２０５】（ａ）は、第２制御例における演出例に用いられる変動パターンの流れを模式的に示したタイミングチャートであり、（ｂ）は、第２制御例における通常演出の流れを模式的に示したタイミングチャートであり、（ｃ）は、第２制御例におけるリーチライン予告演出の流れを模式的に示したタイミングチャートであり、（ｄ）は、第２制御例における副図柄の変動方向を通常とは異ならせた予告演出の流れを模式的に示したタイミングチャートである。
【図２０６】第２制御例における表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図２０７】第２制御例における表示データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２０８】第２制御例における描画リストの一例を模式的に示した図である。
【図２０９】第２制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターンコマンド処理２を示したフローチャートである。
【図２１０】第２制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背面画像変更コマンド処理２を示したフローチャートである。
【図２１１】（ａ）は、第２制御例の変形例におけるパチンコ機に形成される表示画層と、表示画面との関係を示した模式図であり、（ｂ）は、第２制御例の変形例におけるトリプルリーチ演出中に表示される表示画面の一例を示した図であり、（ｃ）は、第２制御例の変形例におけるトリプルリーチ演出によりトリプルリーチ状態となった場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２１２】第３制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２１３】（ａ）は、第３制御例におけるパチンコ機の遊技盤の可変入賞装置のうち、特定入賞口付近の構造を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第３制御例における特定入賞口に入賞した球の流下経路を模式的に示した模式図である。
【図２１４】第３制御例における特定入賞口に入賞した球の流下経路を模式的に示した模式図である。
【図２１５】第３制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２１６】第３制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２１７】第３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理４を示すフローチャートである。
【図２１８】第３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理４を示すフローチャートである。
【図２１９】第３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶラウンド処理を示すフローチャートである。
【図２２０】第３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり中更新処理を示すフローチャートである。
【図２２１】第３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理４を示すフローチャートである。
【図２２２】第３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理４を示すフローチャートである。
【図２２３】第４制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図２２４】（ａ）は、第４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特図２大当たり用２テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された転落抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である

。
【図２２５】（ａ）は、第４制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第４制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２２６】（ａ）は、第４制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたボタン操作時演出選択２テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第４制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された確変状態選択２テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２２７】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄大当たり判定処理５を示すフローチャートである。
【図２２８】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理５を示すフローチャートである。
【図２２９】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理５を示すフローチャートである。
【図２３０】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理５を示すフローチャートである。
【図２３１】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される転落関連処理を示すフローチャートである。
【図２３２】第２制御例における表示演出の一例を示した図である。
【図２３３】パチンコ機の遊技盤の変形例を示した図である。
【図２３４】第５制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２３５】（ａ）は第５制御例における特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は第５制御例における大当たり遊技のエンディング画面に表示される表示画面の一例を示した図である。
【図２３６】（ａ）は第５制御例におけるチャンスタイム中に表示される表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は第５制御例におけるチャンスタイム終了時の演出画面の一例を示した図である。
【図２３７】（ａ）は第５制御例における引き戻しゾーンの開始時に表示される表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は第５制御例における引き戻しゾーン中に時短当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。
【図２３８】（ａ）は第５制御例におけるロング時短が設定された場合に実行される延長タイム中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は第５制御例におけるロング時短中において実行された特別図柄変動の実行回数が９９００回に到達した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２３９】第５制御例におけるチャンスタイム終了後に時短状態中に実行される準備タイムの演出画面の一例を示した図である。
【図２４０】（ａ）は第５制御例における引き戻しゾーン中に表示される背景種別と、各背景が示す内容との関係性を示す図であり、（ｂ）は第５制御例における引き戻しモード中の示唆態様の種別と、各示唆態様が示す示唆内容との関係性を示した図である。
【図２４１】第５制御例におけるゲームフローを示した図である。
【図２４２】第５制御例におけるパチンコ機の電気的構成を示したブロック図である。
【図２４３】第５制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図２４４】（ａ）は第５制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第５制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２４５】（ａ）は第５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数５テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は第５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり乱数５テーブ

ルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２４６】（ａ）は第５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択５テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第５制御例における特図１大当たり用５テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は第５制御例における特図２大当たり用５テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２４７】（ａ）は第５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択５テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第５制御例における通常・第２確変用５テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２４８】（ａ）は第５制御例における確変・時短用５テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短種別選択５テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２４９】（ａ）は第５制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第５制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２５０】第５制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された引き戻しモード選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図２５１】第５制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された示唆態様選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図２５２】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理５を示すフローチャートである。
【図２５３】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄判定処理５を示すフローチャートである。
【図２５４】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短抽選処理５を示すフローチャートである。
【図２５５】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理５を示すフローチャートである。
【図２５６】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理５を示すフローチャートである。
【図２５７】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短設定処理５を示すフローチャートである。
【図２５８】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理５を示すフローチャートである。
【図２５９】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理５を示すフローチャートである。
【図２６０】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理５を示すフローチャートである。
【図２６１】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理５を示すフローチャートである。
【図２６２】第５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理５を示すフローチャートである。
【図２６３】第５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理５を示すフローチャートである。
【図２６４】第５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通常状態演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２６５】第５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される引き戻しモード設定処理を示すフローチャートである。
【図２６６】第５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２６７】第５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第２確変状態演出設定処理を示すフローチャートである。

【図２６８】第５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理５を示すフローチャートである。
【図２６９】第５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理５を示すフローチャートである。
【図２７０】第５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるチャンスタイム中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２７１】（ａ）は第５制御例の第１変形例における通常状態において特図１抽選の抽選結果が大当たり当選、又は時短当選した場合の変動表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は第５制御例の第１変形例における通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において第１特別図柄抽選（特図１抽選）の抽選結果が時短当選であった場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２７２】（ａ）は第５制御例の第１変形例における通常状態において特図１の変動時間として３０秒が設定された場合の時短状態中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は第５制御例の第１変形例における時短状態が終了した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２７３】第５制御例の第１変形例における昇格チャンスゾーン中に特図２保留で時短当選した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２７４】（ａ）は第５制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり乱数５ａテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第５制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短種別選択５ａテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２７５】第５制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短抽選処理５ａを示すフローチャートである。
【図２７６】第５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態演出設定処理５ａを示すフローチャートである。
【図２７７】第５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理５ａを示すフローチャートである。
【図２７８】（ａ）は第５制御例の第２変形例における通常状態中の特図１抽選において第１時短状態が付与される大当たりに当選した場合に実行されるチャンスタイム獲得演出中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は第５制御例の第２変形例における通常状態中の特図１抽選において第２時短状態が付与される時短当選した場合に実行されるチャンスタイム獲得演出中の表示画面の一例を示した図である。
【図２７９】第５制御例の第２変形例における大当たり当選した場合の変動パターンと時短当選した場合の変動パターンの一例を示した図である。
【図２８０】（ａ）は第５制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり乱数５ｂテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第５制御例の第２変形例における大当たり用５ｂテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２８１】第５制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短種別選択５ｂテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２８２】第５制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態演出設定処理５ｂを示すフローチャートである。
【図２８３】（ａ）は第６制御例における時短Ａが設定されている場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は第６制御例における時短Ｂが設定されている場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２８４】（ａ）は第６制御例における時短状態中に時短当選し、時短残回数が増加した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は第６制御例における時短状態中に時短当選し、時短残回数が減少した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２８５】第６制御例におけるゲームフローを示した図である。
【図２８６】（ａ）は第６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり乱数６テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第６制御例における主制御

装置のＲＯＭに設定された時短種別選択６テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２８７】第６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり用６テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２８８】第６制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２８９】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短抽選処理６を示すフローチャートである。
【図２９０】第６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態演出設定処理６を示すフローチャートである。
【図２９１】第６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理６を示すフローチャートである。
【図２９２】第６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるモード別演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２９３】第６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短Ｂ中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２９４】第７制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２９５】第７制御例におけるパチンコ機の遊技盤の部分拡大図である。
【図２９６】第７制御例におけるＶ入賞装置の正面斜視図である。
【図２９７】第７制御例におけるＶ入賞装置の分解正面斜視図である。
【図２９８】第７制御例におけるＶ入賞装置を背面側から見た動作図である。
【図２９９】（ａ）は第７制御例におけるＶ入賞装置のＶ入賞口を開閉扉が閉鎖している状態を平面視した模式図であり、（ｂ）は第７制御例におけるＶ入賞装置のＶ入賞口が開放している状態を平面視した模式図である。
【図３００】（ａ）は第７制御例における特図１の変動中に時短抽選結果示唆演出が実行される場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は第７制御例における特図１の変動中に時短当選を示唆する場合の表示画面の一例を示した図である。
【図３０１】（ａ）は第７制御例における特図１の変動中に時短非当選を示唆する場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は第７制御例における重複当選した場合の大当たり当選報知画面の一例を示した図である。
【図３０２】（ａ）は第７制御例における時短抽選、大当たり抽選に重複当選した場合の報知パターンの一例を示したタイミングチャートであり、（ｂ）は第７制御例における時短当選、大当たり非当選であった場合の報知パターンの一例を示したタイミングチャートであり、（ｃ）はは第７制御例における時短非当選、大当たり当選した場合の報知パターンの一例を示したタイミングチャートである。
【図３０３】第７制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図３０４】（ａ）は第７制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第７制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図３０５】（ａ）は第７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数７テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第７制御例における第１特別図柄乱数７テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は第７制御例における第２特別図柄乱数７テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３０６】（ａ）は第７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択７テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第７制御例における特図１大当たり種別選択７テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は第７制御例における特図２大当たり種別選択７テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は第７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与７テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３０７】第７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択７テ

ーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３０８】（ａ）は第７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン７テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第７制御例における通常用変動パターン７テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３０９】第７制御例における時短用変動パターン７テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３１０】（ａ）は第７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり乱数７テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短種別選択７テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３１１】第７制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第７制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図３１２】第７制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された抽選結果報知態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３１３】第７制御例におけるゲームフローを示した図である。
【図３１４】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図３１５】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理７を示すフローチャートである。
【図３１６】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短抽選処理７を示すフローチャートである。
【図３１７】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄判定処理７を示すフローチャートである。
【図３１８】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理７を示すフローチャートである。
【図３１９】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理７を示すフローチャートである。
【図３２０】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始設定処理７を示すフローチャートである。
【図３２１】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり用時短更新処理７を示すフローチャートである。
【図３２２】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ入口通過処理を示すフローチャートである。
【図３２３】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過処理を示すフローチャートである。
【図３２４】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理７を示すフローチャートである。
【図３２５】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理７を示すフローチャートである。
【図３２６】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理７を示すフローチャートである。
【図３２７】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理７を示すフローチャートである。
【図３２８】第７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理７を示すフローチャートである。
【図３２９】パチンコ機１０が有する遊技盤１３の変形構成を示した図である。
【図３３０】第８制御例におけるパチンコ機の遊技盤を模式的に示した正面図である。
【図３３１】（ａ）～（ｂ）は、第８制御例におけるパチンコ機の振り分けユニット１０６４の内部の構造を模式的に示した図である。

【図３３２】（ａ）は、第８制御例における第３図柄表示装置に表示される不利時短状態でオーバーフロー入賞によって特図２保留を連続で獲得した場合の演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第８制御例における第３図柄表示装置に表示される普図ロング当たり遊技中の演出画面の一例を示した図である。
【図３３３】（ａ）は、第８制御例における第３図柄表示装置に表示される不利時短状態の終了を示唆する場合の演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第８制御例における第３図柄表示装置に表示される通常大当たり遊技におけるエンディング中の演出画面の一例を示した図である。
【図３３４】（ａ）は、第８制御例における主制御装置のＲＯＭの内容の一部を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第８制御例における主制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図３３５】（ａ）は、第８制御例における大当たり種別選択８テーブルを模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第８制御例における時短当たり乱数８テーブルを模式的に示した模式図である。
【図３３６】（ａ）は、第８制御例における確変・時短用８テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第８制御例における時短種別選択８テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図３３７】（ａ）は、第８制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの内容の一部を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第８制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図３３８】第８制御例における先読み保留態様選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図３３９】第８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理８を示すフローチャートである。
【図３４０】第８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動実行判定処理８を示すフローチャートである。
【図３４１】第８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短抽選処理８を示すフローチャートである。
【図３４２】第８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理８を示すフローチャートである。
【図３４３】第８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短設定処理８を示すフローチャートである。
【図３４４】第８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理８を示すフローチャートである。
【図３４５】第８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理８を示すフローチャートである。
【図３４６】第８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３４７】第８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理８を示すフローチャートである。
【図３４８】第８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理８を示すフローチャートである。
【図３４９】第８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通常状態演出設定処理８を示すフローチャートである。
【図３５０】第８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態演出設定処理８を示すフローチャートである。
【図３５１】第８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞コマンド処理８を示すフローチャートである。
【図３５２】第８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図用入賞情報コマンド処理８を示すフローチャートである。

【図３５３】第８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディング処理８を示すフローチャートである。
【図３５４】第８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される液晶演出実行管理処理８を示すフローチャートである。
【図３５５】第８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される先行入賞検出処理８を示すフローチャートである。
【図３５６】第９制御例におけるパチンコ機の遊技盤を模式的に示した正面図である。
【図３５７】（ａ）～（ｂ）は、第９制御例におけるパチンコ機の遊技盤の右側領域を示した拡大図である。
【図３５８】（ａ）～（ｂ）は、第９制御例におけるパチンコ機の遊技盤の右側領域を示した拡大図である。
【図３５９】（ａ）～（ｂ）は、第９制御例におけるパチンコ機の遊技盤の右側領域を示した拡大図である。
【図３６０】第９制御例における普図当たり開放パターンＡが設定された場合の普図当たり遊技の流れを示したタイミングチャートである。
【図３６１】第９制御例における普図当たり開放パターンＢが設定された場合の普図当たり遊技の流れを示したタイミングチャートである。
【図３６２】第９制御例における遊技状態の遷移内容を示したゲームフローを模式的に示した模式図である。
【図３６３】（ａ）は、第９制御例における第３図柄表示装置に表示される通常状態で時短図柄当たりに当選した場合の演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第９制御例における第３図柄表示装置に表示される天国モード中の演出画面の一例を示した図である。
【図３６４】（ａ）は、第９制御例における第３図柄表示装置に表示される宇宙モード中の演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第９制御例における第３図柄表示装置に表示されるチャレンジモード中の演出画面の一例を示した図である。
【図３６５】（ａ）は、第９制御例における主制御装置のＲＯＭの内容の一部を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第９制御例における第１当たり乱数９テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図３６６】（ａ）は、第９制御例における大当たり種別選択９テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第９制御例における時短当たり乱数９テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図３６７】第９制御例における普図当たり種別選択９テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図３６８】第９制御例における主制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図３６９】（ａ）は、第９制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの内容の一部を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第９制御例における期待度選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図３７０】第９制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図３７１】第９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理９を示すフローチャートである。
【図３７２】第９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド処理９を示すフローチャートである。
【図３７３】第９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技状態更新処理９を示すフローチャートである。
【図３７４】第９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短関連処理９を示すフローチャートである。
【図３７５】第９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される非電状

況管理処理を示すフローチャートである。
【図３７６】第１０制御例におけるパチンコ機の遊技盤を模式的に示した正面図である。
【図３７７】第１０制御例におけるパチンコ機のＶ入賞装置を示した拡大図である。
【図３７８】第１０制御例におけるパチンコ機のＶ入賞装置を示した拡大図である。
【図３７９】第１０制御例におけるパチンコ機のＶ入賞装置を示した拡大図である。
【図３８０】第１０制御例におけるパチンコ機のＶ入賞装置を示した拡大図である。
【図３８１】（ａ）は、第１０制御例における第３図柄表示装置に表示される通常時に特図１大当たり後の時短演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１０制御例における第３図柄表示装置に表示される特図２大当たり遊技中の演出画面の一例を示した図である。
【図３８２】（ａ）は、第１０制御例における第３図柄表示装置に表示される超チャンスモード中の最終変動画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１０制御例における第３図柄表示装置に表示される超チャンスモード中に特図２保留がＭＡＸまで貯まった場合の演出画面の一例を示した図である。
【図３８３】（ａ）は、第１０制御例における第３図柄表示装置に表示される超チャンスモード中の宝箱開放演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１０制御例における第３図柄表示装置に表示される超チャンスモード中最終変動画面の一例を示した図である。
【図３８４】第１０制御例における遊技状態の遷移内容を示したゲームフローを模式的に示した模式図である。
【図３８５】（ａ）は、第１０制御例における主制御装置のＲＯＭの内容の一部を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１０制御例における主制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図３８６】（ａ）は、第１０制御例における第１当たり乱数１０テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１０制御例における第１当たり乱数１０テーブルの一部である特別図柄１乱数１０テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１０制御例における第１当たり乱数１０テーブルの一部である特別図柄２乱数１０テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図３８７】第１０制御例における小当たり種別選択１０テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図３８８】第１０制御例における時短付与テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図３８９】（ａ）は、第１０制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの内容の一部を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１０制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図３９０】（ａ）は、第１０制御例における最終変動演出選択テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１０制御例における告知対象選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図３９１】第１０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理１０を示すフローチャートである。
【図３９２】第１０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理１０を示すフローチャートである。
【図３９３】第１０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理１０を示すフローチャートである。
【図３９４】第１０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留球数コマンド処理１０を示すフローチャートである。
【図３９５】第１０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理１０を示すフローチャートである。
【図３９６】第１１制御例におけるパチンコ機の遊技盤を模式的に示した正面図である。
【図３９７】（ａ）は、第１１制御例における第３図柄表示装置に表示されるデモ画面の

一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例における第３図柄表示装置に表示される通常時右打ち遊技中画面の一例を示した図である。
【図３９８】（ａ）は、第１１制御例における主制御装置のＲＯＭの内容の一部を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１１制御例における主制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図３９９】（ａ）は、第１１制御例における特別図柄２乱数１１テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１１制御例における小当たり種別選択１１テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図４００】（ａ）は、第１１制御例における時短当たり乱数１１テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１１制御例における時短種別選択１１テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図４０１】第１１制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図４０２】第１１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短抽選処理１１を示すフローチャートである。
【図４０３】第１１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理１１を示すフローチャートである。
【図４０４】第１１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理１１を示すフローチャートである。
【図４０５】第１１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短リミット更新処理を示すフローチャートである。
【図４０６】第１２制御例におけるパチンコ機の遊技盤を模式的に示した正面図である。
【図４０７】第１２制御例における主制御装置のＲＯＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図４０８】第１２制御例における主制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図４０９】（ａ）は、第１２制御例における第１当たり乱数１２テーブルを模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１２制御例における第２当たり乱数１２テーブルを模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１２制御例における時短当たり乱数１２テーブルを模式的に示した模式図であり、（ｄ）は、第１２制御例における小当たり乱数１２テーブルを模式的に示した模式図である。
【図４１０】（ａ）は、第１２制御例における大当たり種別選択１２テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１２制御例における大当たり種別選択１２テーブルの一部である特図１大当たり用１２テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図４１１】第１２制御例における大当たり種別選択１２テーブルの一部である特図２大当たり用１２テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図４１２】第１２制御例における小当たり種別選択１２テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図４１３】第１２制御例における変動パターン１２テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図４１４】第１２制御例における変動パターン１２テーブルの一部である通常状態用変動パターンテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図４１５】第１２制御例における変動パターン１２テーブルの一部である時短状態用変動パターンテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図４１６】第１２制御例における変動パターン１２テーブルの一部である時短当選変動状態用変動パターンテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図４１７】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理１２を示すフローチャートである。
【図４１８】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理１２を示すフローチャートである。

【図４１９】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄判定処理１２を示すフローチャートである。
【図４２０】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理１２を示すフローチャートである。
【図４２１】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１時短抽選処理１２を示すフローチャートである。
【図４２２】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技状態更新処理１２を示すフローチャートである。
【図４２３】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動実行中処理１２を示すフローチャートである。
【図４２４】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理１２を示すフローチャートである。
【図４２５】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１強制停止処理１２を示すフローチャートである。
【図４２６】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短設定処理１２を示すフローチャートである。
【図４２７】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理１２を示すフローチャートである。
【図４２８】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄判定処理１２を示すフローチャートである。
【図４２９】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２時短抽選処理１２を示すフローチャートである。
【図４３０】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり抽選処理１２を示すフローチャートである。
【図４３１】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動パターン選択処理１２を示すフローチャートである。
【図４３２】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動実行中処理１２を示すフローチャートである。
【図４３３】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理１２を示すフローチャートである。
【図４３４】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２強制停止処理１２を示すフローチャートである。
【図４３５】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２小当たり停止処理１２を示すフローチャートである。
【図４３６】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理１２を示すフローチャートである。
【図４３７】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理１２を示すフローチャートである。
【図４３８】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短リミット更新処理１２を示すフローチャートである。
【図４３９】（ａ），（ｂ）は、第１３制御例における第３図柄表示装置に表示される天井到達示唆演出画面の一例を示した図である。
【図４４０】（ａ）は、第１３制御例における第３図柄表示装置に表示される天井到達変動演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１３制御例における第３図柄表示装置に表示される天井中演出画面の一例を示した図である。
【図４４１】第１３制御例における第３図柄表示装置に表示される天井中上乗せ演出画面の一例を示した図である。
【図４４２】第１３制御例における各遊技状態の移行の流れを示した遷移図である。
【図４４３】（ａ）は、第１３制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１３制御例におけるパチンコ機の主制御装置内

のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図４４４】（ａ）は、第１３制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数１３テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１３制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数１３テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１３制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり乱数１３テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４４５】第１３制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択１３テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４４６】（ａ）は、第１３制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短種別選択１３テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１３制御例における時短当選用１３テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１３制御例における天井用１３テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４４７】（ａ）は、第１３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図４４８】第１３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された天井到達示唆演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４４９】第１３制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された天井到達時演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４５０】第１３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理１３を示すフローチャートである。
【図４５１】第１３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄判定処理１３を示すフローチャートである。
【図４５２】第１３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される天井判定処理１３を示すフローチャートである。
【図４５３】第１３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短抽選処理１３を示すフローチャートである。
【図４５４】第１３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理１３を示すフローチャートである。
【図４５５】第１３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短設定処理１３を示すフローチャートである。
【図４５６】第１３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理１３を示すフローチャートである。
【図４５７】第１３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図４５８】第１３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理１３を示すフローチャートである。
【図４５９】第１３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理１３を示すフローチャートである。
【図４６０】第１３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態演出設定処理１３を示すフローチャートである。
【図４６１】第１３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理１３を示すフローチャートである。
【図４６２】第１３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理１３を示すフローチャートである。
【図４６３】第１３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通常モード用演出設定処理１３を示すフローチャートである。
【図４６４】（ａ）は、第１３制御例の第１変形例における第３図柄表示装置に表示される遊技状態示唆演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１３制御例の第１変形例において遊技状態示唆演出にて第１時短状態が設定されていることが報知された後の表示

画面の一例を示した図である。
【図４６５】（ａ）は、第１３制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり乱数１３ａテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１３制御例の第１変形例における時短当選用１３ａテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４６６】（ａ）は、第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図４６７】第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された遊技状態示唆演出選択１３ａテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４６８】第１３制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短抽選処理１３ａを示すフローチャートである。
【図４６９】第１３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態演出設定処理１３ａを示すフローチャートである。
【図４７０】第１３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通常モード用演出設定処理１３ａを示すフローチャートである。
【図４７１】（ａ）は、第１４制御例における第３図柄表示装置に表示される天井発動モード突入時画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１４制御例における第３図柄表示装置に表示される天井発動モード中の演出画面の一例を示した図である。
【図４７２】（ａ）は、第１４制御例における第３図柄表示装置に表示される超天井発動モード突入時画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１４制御例における第３図柄表示装置に表示される天井発動モード中の時短突入時画面の一例を示した図である。
【図４７３】（ａ）は、第１４制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１４制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図４７４】（ａ）は、第１４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり乱数１４テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１４制御例における天井用１４テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４７５】第１４制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図４７６】第１４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される天井判定処理１４を示すフローチャートである。
【図４７７】第１４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短設定処理１４を示すフローチャートである。
【図４７８】第１４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理１４を示すフローチャートである。
【図４７９】第１４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態演出設定処理１４を示すフローチャートである。
【図４８０】第１４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通常モード用演出設定処理１４を示すフローチャートである。
【図４８１】（ａ）は、第１４制御例の第１変形例における第３図柄表示装置に表示されるドキドキゾーン突入画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１４制御例の第１変形例における第３図柄表示装置に表示されるドキドキゾーン突入直後に時短突入することを示す報知画面の一例を示した図である。
【図４８２】第１４制御例の第１変形例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図４８３】第１４制御例の第１変形例における時短当選用１４ａテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４８４】（ａ）は、第１４制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御

装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１４制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図４８５】第１４制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたドキドキゾーン演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４８６】第１４制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短抽選処理１４ａを示すフローチャートである。
【図４８７】第１４制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される天井判定処理１４ａを示すフローチャートである。
【図４８８】第１４制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短設定処理１４ａを示すフローチャートである。
【図４８９】第１４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態演出設定処理１４ａを示すフローチャートである。
【図４９０】第１４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通常モード用演出設定処理１４ａを示すフローチャートである。
【図４９１】第１５制御例におけるパチンコ機の遊技盤を模式的に示した正面図である。
【図４９２】（ａ）は、第１５制御例における第３図柄表示装置に表示される第２確変状態中の演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例における第３図柄表示装置に表示される第２確変状態終了時の演出画面の一例を示した図である。
【図４９３】（ａ）は、第１５制御例における第３図柄表示装置に表示される通常状態での特図２変動中の演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例における第３図柄表示装置に表示される第２確変状態中の特図２変動画面の一例を示した図である。
【図４９４】（ａ）は、第１５制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数１５テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり乱数１５テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４９５】（ａ）は、第１５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択１５テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１５制御例における特図１大当たり用１５テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１５制御例における特図２大当たり用１５テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４９６】第１５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短種別選択１５テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４９７】（ａ）は、第１５制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１５制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図４９８】第１５制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたキープゾーン演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４９９】第１５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理１５を示すフローチャートである。
【図５００】第１５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短抽選処理１５を示すフローチャートである。
【図５０１】第１５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第２確変状態演出設定処理１５を示すフローチャートである。
【図５０２】第１５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理１５を示すフローチャートである。
【図５０３】第１５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理１５を示すフローチャートである。
【図５０４】（ａ）は、第１６実施形態におけるデータ表示装置が接続されたパチンコ機がホールに複数並べて設置されている状態における島設備の外観を例示した図であり、（ｂ）は、第１６実施形態におけるデータ表示装置のデータ表示部に表示される各種データ

の表示例を示した図である。
【図５０５】（ａ）は、第１６制御例において大当たり遊技状態となっている間のデータ表示装置の視認態様を示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例において大当たり終了後に普通図柄の時短状態に移行した場合におけるデータ表示装置の視認態様の一例を示した図である。
【図５０６】第１６制御例において天井抽選回数に到達したことに基づいて設定される第３時短状態の間のデータ表示装置の視認態様を示した図である。
【図５０７】（ａ）は、第１６制御例における第３図柄表示装置に表示されるデータ表示装置連動演出の煽り演出の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例における第３図柄表示装置に表示されるデータ表示装置連動型の大当たり報知演出の演出態様の一例を示した図である。
【図５０８】（ａ）は、第１６制御例において小当たり又は特殊大当たりに当選した場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例において天井抽選回数目に実行される変動表示態様の一例を示した図である。
【図５０９】（ａ）は、第１６制御例における第３図柄表示装置に表示される通常状態における時短発動煽り演出の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例における第３図柄表示装置に表示されるデータ表示装置連動型の時短発動演出の演出態様の一例を示した図である。
【図５１０】（ａ）は、第１６制御例における保留変化態様の一覧を示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例における保留変化演出が抑制される条件を示した図である。
【図５１１】第１６制御例における各遊技状態の間の移行方法を示した図である。
【図５１２】第１６制御例におけるパチンコ機の電気的構成を示したブロック図である。
【図５１３】第１６制御例におけるパチンコ機と外部出力端子板を介して電気的に接続されているデータ表示装置およびホールコンピュータの電気的構成を示したブロック図である。
【図５１４】第１６制御例において外部出力端子板から出力される外部出力信号の種別を示した図である。
【図５１５】第１６制御例における通常遊技中の外部出力端子板の信号出力態様の一例を示した図である。
【図５１６】第１６制御例における電源投入時の信号出力態様の一例を示した図である。
【図５１７】（ａ）は、第１６制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１６制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図５１８】（ａ）は、第１６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数１６テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択１６テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｃ）は、第１６制御例における通常用１６テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５１９】（ａ）は、第１６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択１６テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり乱数１６テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５２０】（ａ）は、第１６制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１６制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図５２１】第１６制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された保留態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５２２】第１６制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された時短示唆演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５２３】第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処

理を示すフローチャートである。
【図５２４】第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理１６を示すフローチャートである。
【図５２５】第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理１６を示すフローチャートである。
【図５２６】第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される天井判定処理１６を示すフローチャートである。
【図５２７】第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短設定処理１６を示すフローチャートである。
【図５２８】（ａ）は、第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される外端出力設定処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるエラー信号処理を示すフローチャートである。
【図５２９】第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるアウト球検出信号処理を示すフローチャートである。
【図５３０】第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動口信号処理を示すフローチャートである。
【図５３１】第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される開放信号処理を示すフローチャートである。
【図５３２】第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図５３３】第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ時信号出力処理を示すフローチャートである。
【図５３４】第１６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図５３５】第１６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理１６を示すフローチャートである。
【図５３６】第１６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理１６を示すフローチャートである。
【図５３７】第１６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理１６を示すフローチャートである。
【図５３８】第１６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞コマンド処理１６を示すフローチャートである。
【図５３９】第１６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理１６を示すフローチャートである。
【図５４０】第１６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図５４１】第１６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図関連処理を示すフローチャートである。
【図５４２】第１６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通常モード用演出設定処理１６を示すフローチャートである。
【図５４３】第１６制御例におけるデータ表示装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図５４４】第１６制御例におけるデータ表示装置内のＭＰＵにより実行される表示装置信号受信処理を示すフローチャートである。
【図５４５】第１６実施形態におけるホールコンピュータのＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図５４６】第１６実施形態におけるホールコンピュータのＭＰＵにより実行される信号受信処理を示したフローチャートである。
【図５４７】第１６実施形態におけるホールコンピュータのＭＰＵにより実行される復電時比較処理を示したフローチャートである。

【図５４８】第１７制御例におけるパチンコ機の遊技盤を模式的に示した正面図である。
【図５４９】（ａ）は、第１７制御例において天井抽選回数に到達した場合に設定される時短状態Ｂの間の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例において時短状態Ｂから時短状態Ａへと移行した場合の演出態様の一例を示した図である。
【図５５０】第１７制御例において時短状態Ｂの間に大当たりに当選した場合の演出態様の一例を示した図である。
【図５５１】第１７制御例における各遊技状態の間の移行方法を示した図である。
【図５５２】第１７制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図５５３】第１７制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図５５４】（ａ）は、第１７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択１７テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１７制御例における特図１大当たり用１７テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１７制御例における特図２大当たり用１７テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５５５】（ａ）は、第１７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数１７テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン１７テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｃ）は、第１７制御例における第１時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５５６】（ａ）は、第１７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり乱数１７テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択１７テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり乱数１７テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５５７】（ａ）は、第１７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５５８】第１７制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図５５９】第１７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理１７を示すフローチャートである。
【図５６０】第１７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理１７を示すフローチャートである。
【図５６１】第１７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄判定処理１７を示すフローチャートである。
【図５６２】第１７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり抽選処理１７を示すフローチャートである。
【図５６３】第１７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動パターン選択処理１７を示すフローチャートである。
【図５６４】第１７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される天井判定処理１７を示すフローチャートである。
【図５６５】第１７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理１７を示すフローチャートである。
【図５６６】第１７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図５６７】第１７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理１７を示すフローチャートである。
【図５６８】第１７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄

判定処理１７を示すフローチャートである。
【図５６９】第１７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２時短抽選処理１７を示すフローチャートである。
【図５７０】第１７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動パターン選択処理１７を示すフローチャートである。
【図５７１】第１７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理１７を示すフローチャートである。
【図５７２】第１７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短設定処理１７を示すフローチャートである。
【図５７３】第１７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図５７４】第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態演出設定処理１７を示すフローチャートである。
【図５７５】第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理１７を示すフローチャートである。
【図５７６】第１８制御例におけるパチンコ機の遊技盤を模式的に示した正面図である。
【図５７７】第１８制御例におけるパチンコ機の遊技盤の部分拡大図である。
【図５７８】第１８制御例におけるＶ入賞装置の正面斜視図である。
【図５７９】第１８制御例におけるＶ入賞装置の分解正面斜視図である。
【図５８０】第１８制御例におけるＶ入賞装置を背面側から見た動作図である。
【図５８１】（ａ）は第１８制御例におけるＶ入賞装置のＶ入賞口を開閉扉が閉鎖している状態を平面視した模式図であり、（ｂ）は第１８制御例におけるＶ入賞装置のＶ入賞口が開放している状態を平面視した模式図である。
【図５８２】（ａ）は、第１８制御例における第３図柄表示装置に表示される大当たり遊技のエンディング期間に実行されるＶアイコン獲得演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１８制御例における第３図柄表示装置に表示される大当たり遊技終了後、特図の４変動目でＶ保留が消化される場合のバトル演出画面の一例を示した図である。
【図５８３】（ａ）は、第１８制御例における第３図柄表示装置に表示されるバトル演出中にＶアイコンが発動された場合の演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１８制御例における第３図柄表示装置に表示される保留内にＶ保留が存在する場合のバトル演出の演出画面の一例を示した図である。
【図５８４】第１８制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図５８５】（ａ）は、第１８制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１８制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図５８６】（ａ）は、第１８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数１８テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１８制御例における特別図柄１乱数１８テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１８制御例における特別図柄２乱数１８テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５８７】（ａ）は、第１８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択１８テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１８制御例における特図１大当たり種別選択１８テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１８制御例における特図２大当たり種別選択１８テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は、第１８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与１８テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５８８】第１８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択１８テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５８９】（ａ）は、第１８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択１８テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１８制御例における通常用変動パターン１８テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図５９０】第１８制御例における時短用変動パターン１８テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５９１】（ａ）は、第１８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり乱数１８テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短種別選択１８テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５９２】（ａ）は、第１８制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１８制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図５９３】（ａ）は、第１８制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された演出態様選択１８テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１８制御例における時短用演出態様設定Ａテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１８制御例における時短用演出態様設定Ｂテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５９４】第１８制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたＶアイコン獲得演出設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５９５】第１８制御例におけるゲームフローを示した図である。
【図５９６】第１８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理１８を示すフローチャートである。
【図５９７】第１８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり用時短更新処理１８を示すフローチャートである。
【図５９８】第１８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理１８を示すフローチャートである。
【図５９９】第１８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理１８を示すフローチャートである。
【図６００】第１８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理１８を示すフローチャートである。
【図６０１】第１８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理１８を示すフローチャートである。
【図６０２】第１８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶアイコン獲得演出設定処理を示すフローチャートである。
【図６０３】第１８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディング処理を示すフローチャートである。
【図６０４】第１８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理１８を示すフローチャートである。
【図６０５】第１８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様選択処理１８を示すフローチャートである。
【図６０６】第１８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短用演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図６０７】（ａ）は、第１８制御例の第１変形例における第３図柄表示装置に表示されるＶアイコン獲得演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１８制御例の第１変形例における第３図柄表示装置に表示される小当たりＡ当選の特図変動中にＶアイコンが発動される場合の演出画面の一例を示した図である。
【図６０８】（ａ）は、第１８制御例の第１変形例における第３図柄表示装置に表示される小当たりＢ当選の特図変動中にＶアイコンが発動される場合の演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１８制御例の第１変形例における第３図柄表示装置に表示される小当たりＢ当選の特図変動中に新たにＶ保留を獲得した場合のＶアイコン発動キャンセル演出画面の一例を示した図である。
【図６０９】（ａ）は、第１８制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１８制御例の第１変形例

におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図６１０】第１８制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたＶアイコン表示態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６１１】第１８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶアイコン獲得演出設定処理ａを示すフローチャートである。
【図６１２】第１８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディング処理ａを示すフローチャートである。
【図６１３】第１８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短用演出態様設定処理ａを示すフローチャートである。
【図６１４】第１６制御例の変形例において、上部役物が張り出し位置に配置されている状態のパチンコ機の正面図である。
【図６１５】（ａ）は、第１６制御例の変形例においてデータ表示装置連動型の大当たり報知演出が実行され、上部役物が張り出し位置に配置されている状態で大当たりが開始された場合における演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例の変形例においてデータ表示装置連動型の大当たり報知演出が実行され、実際に大当たりが報知されるタイミングとなった場合における演出態様の一例を示した図である。
【図６１６】（ａ）は、第１５制御例の第１変形例における第３図柄表示装置に表示される第２確変状態中の演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例における第３図柄表示装置に表示される第２確変状態終了時の演出画面の一例を示した図である。
【図６１７】第１５制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される状態移行時変動破棄処理を示すフローチャートである。
【図６１８】第１５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第２確変状態演出設定処理１５ａを示すフローチャートである。
【発明を実施するための形態】
【００２２】
以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図１から図７１を参照し、第１実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の一実施形態について説明する。図１は、第１実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図２はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図３はパチンコ機１０の背面図である。
【００２３】
なお、以下の説明では、図１に示す状態のパチンコ機１０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図１に示す状態のパチンコ機１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図２参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。
【００２４】
図１に示すように、パチンコ機１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図１参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。
【００２５】
内枠１２には、多数の釘や入賞口６３，６４等を有する遊技盤１３（図２参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の正面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図４参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の正面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。
【００２６】

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

【００２７】

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

【００２８】

正面枠１４には、球を貯留する上皿１７が正面側へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図１参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａ（図４参照）へと案内される。また、上皿１７の上面には、枠ボタン２２が設けられている。この枠ボタン２２は、例えば、第３図柄表示装置８１（図２参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。

【００２９】

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

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】
上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その左側部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の正面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設される。
【００３３】
操作ハンドル５１の内部には、球発射ユニット１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび発射停止スイッチ５１ｂがオフとなっている。
【００３４】
下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿５０の右方には、上述したように操作ハンドル５１が配設され、下皿５０の左方には灰皿（図示せず）が取り付けられている。
【００３５】
図２に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板６０に、球案内用の多数の釘（センターフレーム８６の下方において図示し、遊技領域の上半部においては図示せず）や風車（図示せず）の他、レール６１，６２、一般入賞口６３、第１入賞口６４、第２入賞口１４０、可変入賞装置６５、スルーゲート６７、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２（図１参照）の裏面側に取り付けられる。
【００３６】
ベース板６０は、光透過性の樹脂材料から形成されるており、その正面側からベース板６０の背面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能となっている。一般入賞口６３、第１入賞口６４、第２入賞口１４０及び可変入賞装置６５は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。
【００３７】
なお、ベース板６０を木製の板部材から形成しても良い。この場合、センターフレーム８６の外側において、その正面側からベース板６０の背面側に配設された各種構造体を遊技者に視認不能に遮蔽することが可能となる。
【００３８】
遊技盤１３の正面中央部分は、正面枠１４の窓部１４ｃ（図１参照）を通じて内枠１２の正面側から視認することができる。以下に、主に図２を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。
【００３９】
遊技盤１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の正面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１参照）とにより前後

が囲まれることにより、遊技盤１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の正面であって２本のレール６１，６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【００４０】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図４参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図２の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図２の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。

【００４１】

遊技領域の正面視左側下部（図２の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂが配設されている。第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂは、主制御装置１１０（図４参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂは、球が、第１入賞口６４へ入賞したか、第２入賞口１４０へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第１入賞口６４へ入賞した場合には、第１図柄表示装置３７Ａが作動し、一方で、球が、第２入賞口１４０へ入賞した場合には、第１図柄表示装置３７Ｂが作動するように構成されている。

【００４２】

また、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機１０が確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【００４３】

尚、本パチンコ機１０では、第１入賞口６４及び第２入賞口１４０へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ確変大当たり、４Ｒ確変大当たり、４Ｒ通常大当たりが用意されている。第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【００４４】

ここで、「１５Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「４Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「４Ｒ通常大当たり」は、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりの後に、低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、１００変動回数）は時短状態となる大当たりのことである。

【００４５】

また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における高確率状態（確変中）は、所

定の変動回数の間（本実施形態では、１００変動回数）、大当たり確率がアップし、後述する第２図柄の当たり確率がアップして第２入賞口１４０へ球が入賞し易い遊技の状態を含む。「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのままで第２図柄の当たり確率のみがアップして第２入賞口１４０へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。一方、パチンコ機１０が通常中とは、確変中でも時短中でもない遊技の状態（大当たり確率も第２図柄の当たり確率もアップしていない状態）である。

【００４６】

本実施形態では、後述する振分装置３００の確変検出センサＳＥ１１の貫通孔を、大当たり遊技の１ラウンド目に遊技球が通過したと判定された時に、その大当たり遊技終了後の遊技状態が１００変動回数の間、高確率状態となる。なお、確変検出センサＳＥ１１の貫通孔に遊技球が通過したと判定されなかったら大当たり遊技終了後の遊技状態が１００変動回数の間、時短状態となる。

【００４７】

確変中や時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入賞口１４０に付随する電動役物１４０ａ（電動役物）が開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物１４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物１４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入賞口１４０へ球が入賞しやすい状態となる。よって、確変中や時短中は、第２入賞口１４０へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。

【００４８】

なお、確変中や時短中において、第２入賞口１４０に付随する電動役物１４０ａの開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、１回の当たりで電動役物１４０ａが開放する回数を通常中よりも増やす変更を行うものとしてもよい。また、確変中や時短中において、第２図柄の当たり確率は変更せず、第２入賞口１４０に付随する電動役物１４０ａが開放される時間および１回の当たりで電動役物１４０ａが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしてもよい。また、確変中や時短中において、第２入賞口１４０に付随する電動役物１４０ａが開放される時間や、１回の当たりで電動役物１４０ａを開放する回数はせず、第２図柄の当たり確率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものであってもよい。

【００４９】

遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１入賞口６４及び第２入賞口１４０への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【００５０】

なお、本実施形態では、第３図柄表示装置８１は後述する背面ケース５１０の開口５１１ａを埋めるように背面ケース５１０に締結固定され、センターフレーム８６はベース板６０の窓部を縁取るように配設されている。即ち、正面視では第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにセンターフレーム８６が配設されているように見えるが、実際は、第３図柄表示装置８１とセンターフレーム８６とは前後に離れて配置されている。

【００５１】

第３図柄表示装置８１は、例えば９インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置１１４（図４参照）によって表示内容が制御されることによ

り、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０（図４参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【００５２】

第２図柄表示装置は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機１０では、球がスルーゲート６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。

【００５３】

パチンコ機１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口１４０に付随された電動役物１４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

【００５４】

第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、確変中または時短中の方が短くなるように設定される。これにより、確変中および時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口１４０の電動役物１４０ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、確変中および時短中は、第２入賞口１４０へ球が入賞しやすい状態とすることができる。

【００５５】

なお、確変中または時短中において、当たり確率を高める、１回に当たりに対する電動役物１４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、確変中または時短中に第２入賞口１４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、確変中または時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、１回の当たりに対する電動役物１４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。

【００５６】

スルーゲート６７は、可変表示装置ユニット８０の左右の領域において遊技盤１３に組み付けられ、遊技盤１３に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲート６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。

【００５７】

球のスルーゲート６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第２図柄保留ランプは、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。

【００５８】

なお、第２図柄の変動表示は、本実施形態のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂ及び第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２

図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲート６７の組み付け数は２つに限定されるものではなく、例えば１つであっても良い。また、スルーゲート６７の組み付け位置は可変表示装置ユニット８０の左右に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット８０の下方でも良い。また、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにより保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。

【００５９】

可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入賞し得る第１入賞口６４が配設されている。この第１入賞口６４へ球が入賞すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図４参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７Ａで示される。

【００６０】

一方、第１入賞口６４の正面視下方には、球が入賞し得る第２入賞口１４０が配設されている。この第２入賞口１４０へ球が入賞すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図４参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７Ｂで示される。

【００６１】

また、第１入賞口６４および第２入賞口１４０は、それぞれ、球が入賞すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、本実施形態においては、第１入賞口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口１４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入賞口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口１４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入賞口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入賞口１４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成してもよい。

【００６２】

第２入賞口１４０には電動役物１４０ａが付随されている。この電動役物１４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物１４０ａが閉鎖状態（縮小状態）となって、球が第２入賞口１４０へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲート６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物１４０ａが開放状態（拡大状態）となり、球が第２入賞口１４０へ入賞しやすい状態となる。

【００６３】

上述した通り、確変中および時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物１４０ａが開放状態（拡大状態）となる回数が増える。更に、確変中および時短中は、電動役物１４０ａが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第２入賞口１４０へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。

【００６４】

ここで、第１入賞口６４に球が入賞した場合と第２入賞口１４０へ球が入賞した場合とで、大当たりとなる確率は、低確率状態であっても高確率状態でも同一である。しかしながら、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として１５Ｒ確変大当たりとなる確率は、第２入賞口１４０へ球が入賞した場合のほうが第１入賞口６４へ球が入賞した場合よりも高く設定されている。一方、第１入賞口６４は、第２入賞口１４０にあるような電動役物は有しておらず、球が常時入賞可能な状態となっている。

【００６５】
よって、通常中においては、第２入賞口１４０に付随する電動役物が閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口１４０に入賞しづらいので、電動役物のない第１入賞口６４へ向けて、可変表示装置ユニット８０の左方を球が通過するように球を発射し（所謂「左打ち」）、第１入賞口６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。
【００６６】
一方、確変中や時短中は、スルーゲート６７に球を通過させることで、第２入賞口１４０に付随する電動役物１４０ａが開放状態となりやすく、第２入賞口１４０に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口１４０へ向けて、可変表示装置８０の右方を球が通過するように球を発射し（所謂「右打ち」）、スルーゲート６７を通過させて電動役物を開放状態にすると共に、第２入賞口１４０への入賞によって１５Ｒ確変大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。
【００６７】
なお、本実施形態におけるパチンコ機１０は、遊技盤１３の構成が左右対称とされるため、「右打ち」で第１入賞口６４を狙うことも、「左打ち」で第２入賞口１４０を狙うこともできる。そのため、本実施形態のパチンコ機１０は、パチンコ機１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることを不要にできる。よって、球の打ち方を変化させる煩わしさを解消することができる。
【００６８】
第１入賞口６４の下方には可変入賞装置６５（図２参照）が配設されており、その略中央部分に特定入賞口６５ａが設けられている。パチンコ機１０においては、第１入賞口６４又は第２入賞口１４０への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置３７Ａ又は第１図柄表示装置３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。
【００６９】
この特定入賞口６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口６５ａが所定時間開放される。この特定入賞口６５ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。
【００７０】
なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口６５ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて大当たりに対応したＬＥＤが点灯した場合に、特定入賞口６５ａが所定時間開放され、その特定入賞口６５ａの開放中に、球が特定入賞口６５ａ内へ入賞することを契機として特定入賞口６５ａとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口６５ａは１つに限るものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入賞口６４の下方右側や、第１入賞口６４の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニット８０の左方でも良い。
【００７１】
遊技盤１３の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、正面枠１４の小窓３５（図１参照）を通じて視認することができる。

【００７２】
遊技盤１３には、アウト口７１が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口６３，６４，６５ａ，１４０にも入賞しなかった球は、アウト口７１を通って図示しない球排出路へと案内される。アウト口７１は、特定入賞口６５ａの左右に一対で配設される。
【００７３】
遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）とが配設されている（図示せず）。
【００７４】
図３に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。
【００７５】
裏パックユニット９４は、保護カバー部を形成する裏パック９２と払出ユニット９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。
【００７６】
なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。
【００７７】
また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。
【００７８】
払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図４参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。
【００７９】
また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッ

チ１２２が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図４参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ１２２は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【００８０】

次に、図４を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図４は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【００８１】

主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置１１０では、ＭＰＵ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂ及び第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。

【００８２】

なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【００８３】

ＲＡＭ２０３は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【００８４】

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

【００８５】

主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂ、第２図柄表示装置、第２図柄保留ランプ、特定入賞口６５ａの開閉板６５ｂ（図１１参照）の下辺を軸として正面側に開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイド２０９が接続され、ＭＰＵ２０１は、入出力ポート２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【００８６】

また、入出力ポート２０５には、図示しないスイッチ群およびスライド位置検出センサＳや回転位置検出センサＲを含むセンサ群などからなる各種スイッチ２０８、電源装置１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路２５３が接続され、ＭＰＵ２０１は各種スイッチ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。

【００８７】

払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。

【００８８】

払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。

【００８９】

払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。

【００９０】

発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。

【００９１】

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

【００９２】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置

２２７、その他装置２２８、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。その他装置２２８には駆動モータ６３１，７３１，７８２，８６１が含まれる。

【００９３】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置１１４へ通知する。また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側に表示される画像のことである。表示制御装置１１４は、この音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置８１に各種の画像を表示する。

【００９４】

また、音声ランプ制御装置１１３は、表示制御装置１１４から第３図柄表示装置８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置１１３では、表示制御装置１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置２２７の点灯および消灯を制御する。

【００９５】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置１１４は、第３図柄表示装置８１の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置１１３へ送信する。音声ランプ制御装置１１３は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置２２６から音声を出力することで、第３図柄表示装置８１の表示と音声出力装置２２６からの音声出力とをあわせることができる。

【００９６】

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

【００９７】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の

実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。

【００９８】

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

【００９９】

次いで、可変入賞装置６５周辺の構造について説明する。図５は、可変入賞装置６５及び振分装置３００の正面斜視図であり、図６（ａ）及び図６（ｂ）は、可変入賞装置６５の正面斜視図である。図６（ａ）では、特定入賞口６５ａへの球の流下を規制するように開閉板６５ｂが閉鎖される開閉板６５ｂの閉鎖状態が図示され、図６（ｂ）では、特定入賞口６５ａへの球の流下を許容するように開閉板６５ｂが開放される開閉板６５ｂの開放状態が図示される。なお、図５及び図６の説明においては、図２を適宜参照する。

【０１００】

可変入賞装置６５は、開閉板６５ｂの開放状態（図６（ｂ）参照）において、開閉板６５ｂに着地する球を受け入れ、特定入賞口６５ａへ案内可能となるように、開閉板６５ｂの開放状態において開閉板６５ｂの板上面が背面側へ向けて下降傾斜するように形成される。

【０１０１】

開閉板６５ｂの左右中央部の上方には電動役物１４０ａが配置されているので（図２参照）、開閉板６５ｂに着地する球は、電動役物１４０ａから逸れて流下する球に限定される。即ち、開閉板６５ｂへの球の着地は、左右中央部では生じず、主に、電動役物１４０ａよりも左右外側の部分において生じる。換言すれば、開閉板６５ｂに着地する球の配置は、開閉板６５ｂの左右外側寄りの位置に限定される。

【０１０２】

なお、開閉板６５ｂに着地した後の球の配置についてはこの限りではない。即ち、開閉板６５ｂに着地した後の球の流れ方によっては、開閉板６５ｂの左右中央位置寄りに球が配置されることは生じ得る。

【０１０３】

特に、本実施形態では、電動役物１４０ａを前側から覆う前意匠部材１４１（図２参照）が、開閉板６５ｂ側の空間を確保するように湾曲形成されている（ガラスユニット１６（図１参照）と対向配置される前端部下端から背面側へ向かうにつれて下側に張り出す態様の湾曲面として形成されている）ので、開閉板６５ｂの左右中央位置寄りにおいて跳ねた球が前意匠部材１４１と衝突して勢いを落とされる程度を低くすることができる。これにより、開閉板６５ｂの左右中央位置寄りに球が配置される可能性を高めることができる。

【０１０４】

なお、前意匠部材１４１の下部の湾曲形状の曲率半径の中心は、前後どちらに配置されるものでも良い。本実施形態では、横面視における曲率半径が前側下方に配置されるよう形成することで、開閉板６５ｂ側の空間をより大きく確保できるようにしている。また、前意匠部材１４１が左右端部において下側へ向かう程に左右幅が小さくなる形状とされることで、左右側において開閉板６５ｂとの間に空間を確保し易くすることができる。

【０１０５】

開閉板６５ｂの開放状態においては、開閉板６５ｂに着地した球はほぼ漏れなく特定入賞口６５ａに案内される。検出センサＳＥ１の球通過孔１６３ｂの手前側には、後方へ向けて下降傾斜する傾斜流下面１６３ａ１が球を球通過孔１６３ｂに案内可能な上下位置で

配設されている。
【０１０６】
傾斜流下面１６３ａ１は、下面部１６３ａにより左右外側に転動された球が抵抗少なく乗り移れるように下面部１６３ａの左右端部よりも一段下がって形成されている。この傾斜流下面１６３ａ１よりも左右外側において開閉板６５ｂに着地した球の流下抵抗を低減するため、傾斜流下面１６３ａ１の左右外側において案内板部１６３ａ２が形成されている。
【０１０７】
案内板部１６３ａ２は、受入部材１６３の後壁部と左右内壁部とから、前側かつ左右内側へ延設される板状部であって、前端面が左右内側ほど後方へ配置がずれる傾斜面として形成される。
【０１０８】
これにより、開閉板６５ｂに乗り転動する球が案内板部１６３ａ２の前端面に当接した場合に、傾斜面の傾斜に沿って球の流下を案内することができるので、球を傾斜流下面１６３ａ１に抵抗少なく案内することができる。そのため、開閉板６５ｂに球が乗った状態で開閉板６５ｂが閉鎖動作を開始した場合において、その球が傾斜流下面１６３ａ１よりも左右外側に配置されていたとしても、開閉板６５ｂの閉鎖動作が阻害される程度を低減することができる。
【０１０９】
即ち、例えば、球の流れが悪くなり開閉板６５ｂの閉鎖が滞ったり、開閉板６５ｂの閉鎖動作により後方に流された球が受入部材１６３の後壁部で跳ね返って開閉板６５ｂに再び当たり、開閉板６５ｂを開放させる方向（前側）の負荷を与えることで開閉板６５ｂが意図せず開いたり、等という動作不良が生じる可能性を低減することができる。
【０１１０】
開閉板６５ｂが開放状態から閉鎖状態へ動作する場合、開閉板６５ｂは起き上がり動作で閉じる。即ち、開閉板６５ｂに着地した球は、開閉板６５ｂの動作により特定入賞口６５ａに案内される（飲み込まれる）ので、開閉板６５ｂに乗っている球の左右位置に寄らず、開閉板６５ｂに乗っている球はほぼ漏れなく特定入賞口６５ａに案内される。
【０１１１】
この際、開閉板６５ｂにおける球の配置が左右外側に寄っていたり、球の個数が多かったりすると、開閉板６５ｂの閉鎖動作が遅れる可能性がある。これに対し、本実施形態では、受入部材１６３の下面部１６３ａ、傾斜流下面１６３ａ１及び案内板部１６３ａ２の形状を工夫しているので、特定入賞口６５ａに案内された球の流れを滞留させることなく、開閉板６５ｂの閉鎖動作の迅速性を保つことができる。
【０１１２】
また、受入部材１６３の形状を工夫する代わりに、開放状態において球が乗る開閉板６５ｂの転動面は、平面状に形成される（図６（ｂ）参照）。そのため、開閉板６５ｂの開放状態において開閉板６５ｂに着地した球は、一旦後方に流れてから、受入部材１６３の形状の作用により左右方向へ流され検出センサＳＥ１の球通過孔１６３ｂに案内されることになるので、開閉板６５ｂ上で球の衝突が生じることを回避し易くすることができる。
【０１１３】
即ち、開閉板６５ｂに複数の球が同時に着地しても、その球が一旦後方に平行移動することになるので、開閉板６５ｂ上で球が互いに衝突することを回避することができる。従って、開閉板６５ｂの転動面が下面部１６３ａのように左右方向の傾斜面を有する形状とされ転動球に左右方向の流れが形成される場合に比較して、開閉板６５ｂ上での球の動きが不規則になる可能性を低くすることができるので、意図せぬ動作不良を未然に防ぐことができる。
【０１１４】
受入部材１６３には、開閉板６５ｂの閉鎖状態において、開閉板６５ｂの左右両端部における回動先端部と当接し、開閉板６５ｂの配置の再現性を高めるための当接面部１６３

ａ３が形成されている。当接面部１６３ａ３は左右一対で形成されており、且つ、開閉板６５ｂの形状に合わせた形状設計により点接触ではなく面接触可能に形成されているので、開閉板６５ｂの配置を安定させ易く、且つ、当接時の負荷を面で受けることにより応力集中を避けることができるので耐久性を向上させることができる。

【０１１５】

また、当接面部１６３ａ３の下側には、対向配置される開閉板６５ｂと若干の隙間を空け略平行となる面形状で形成される補助当接面１６３ａ４が形成されている。補助当接面１６３ａ４は、何らかの理由で当接面部１６３ａ３と開閉板６５ｂとの当接が不良となった場合のフェールセーフとして設けられている。

【０１１６】

本実施形態では、当接面部１６３ａ３の手前側において球の流下を制限する被固定部材１６１が配置されており、基本的には球は当接面部１６３ａ３と衝突しないように構成されている。しかし、例えば、当接面部１６３ａ３と当接する開閉板６５ｂの回動先端部が欠けた場合、閉鎖状態における開閉板６５ｂの配置の再現性を保てなくなる可能性がある。

【０１１７】

これに対し、本実施形態では、開閉板６５ｂと当接面部１６３ａ３との正常な当接が保てなくなった場合には、開閉板６５ｂの左右端部における前後幅間部と補助当接面１６３ａ４との面当接を生じさせ、開閉板６５ｂの配置の安定性を保てるように図っている。これにより、閉鎖状態における開閉板６５ｂの配置の再現性を向上することができる。

【０１１８】

なお、補助当接面１６３ａ４を、当接面部１６３ａ３の形状が正常な状況から開閉板６５ｂと当接するように構成しても良い。この場合、当接面部１６３ａ３の形状が正常な状況から開閉板６５ｂとの当接が生じるので負荷が蓄積され易いという不利益が生じ得るものの、負荷を分散させる面積を拡大できるので、開閉板６５ｂとの当接により当接面部１６３ａ３が受ける局所的な負荷の大きさを低減することができる。

【０１１９】

開閉板６５ｂが開放状態から閉鎖状態へ動作する場合、開閉板６５ｂへ受け入れられる途中の遊技球を、上述した前意匠部材１４１の形状によって開閉板６５ｂへ押し込む態様で受け入れさせるよう構成することができる。

【０１２０】

即ち、受け入れられる途中の状態（例えば、開閉板６５ｂの回動先端と特定入賞口６５ａの開口枠部とに挟まれて横滑りしている状態）で、球が前意匠部材１４１の下部形状と当接した場合に、その湾曲形状に案内させることで特定入賞口６５ａの内側へ流下させることができる。これにより、開閉板６５ｂから逸れた球が第３流路構成部３３６の正面側を落下する事態の発生を避け易くすることができるので、第３流路構成部３３６への視界を確保し易くすることができる。

【０１２１】

開閉板６５ｂの閉鎖状態においては、開閉板６５ｂへの球の着地が生じないので、開閉板６５ｂの閉鎖状態において開閉板６５ｂの正面側を流下する球の配置は電動役物１４０ａよりも左右外側に限定される。

【０１２２】

従って、本実施形態の構成によれば、開閉板６５ｂの閉鎖状態において特定入賞口６５ａに案内されずに流下する球の配置を、電動役物１４０ａよりも左右外側位置に限定することができる。これにより、電動役物１４０ａの下側において、電動役物１４０ａの左右端部よりも左右内側位置における視界を確保することができる。

【０１２３】

次いで、特定入賞口６５ａの下流側（特定入賞口６５ａを通過した球が流れる側）の構成について説明する。図７は、遊技盤１３の正面斜視図であり、図８は、遊技盤１３の背面斜視図である。なお、図７及び図８では、ベース板６０に配設される構成の内、第１入

賞口６４、第２入賞口１４０及び可変入賞装置６５以外の構成が取り外された状態が図示される。

【０１２４】

図８に示すように、ベース板６０の背面側における可変入賞装置６５の後方位置には、第１入賞口６４、第２入賞口１４０及び一般入賞口６３（図２参照）に入球した球を球排出路（図示せず）へ流すための経路が形成される集合樋１５０が配設される。

【０１２５】

集合樋１５０は、流路を形成する溝状部分を備え、溝状部分においてベース板６０と対面する前側部が開放される。この開放部分がベース板６０に閉じられることで、球排出路へ球を流すための経路が完成する。

【０１２６】

集合樋１５０は、第１入賞口６４に入球した球の流路を形成する第１流路部１５１と、第２入賞口１４０に入球した球の経路を形成する第２流路部１５２と、左右両側に配置される一般入賞口６３に入球した球の流路を左右それぞれに形成する複数の第３流路部１５３と、を備える。

【０１２７】

第１流路部１５１は、第１入賞口６４の後方位置から左下方向へ傾斜する流路として構成され、第２流路部１５２は、第２入賞口１４０の後方位置から右下方向へ傾斜する流路として構成される。第３流路部１５３は、一般入賞口６３の下方へ延びる流路として構成される。

【０１２８】

従って、正面視では、第１入賞口６４及び第２入賞口１４０が遊技領域の左右中央位置に配置される構成ながら、第１入賞口６４及び第２入賞口１４０に入球した球の流れは、集合樋１５０によって左右中央位置から左右外側に寄せられる。これにより、第１入賞口６４及び第２入賞口１４０の下方に空間を設けることができ、この空間を利用して可変入賞装置６５及び後述する振分装置３００を配設することができる。

【０１２９】

図９は、ベース板６０、可変入賞装置６５、集合樋１５０及び振分装置３００の分解正面斜視図であり、図１０は、ベース板６０、可変入賞装置６５、集合樋１５０及び振分装置３００の分解背面斜視図である。なお、図９及び図１０では、ベース板６０の下半部のみが図示され、その他の部分の図示が省略されており、且つ、ベース板６０に組み付けられる他の構成についての図示が省略され、ベース板６０の地が視認可能となっている。また、図９では、説明の便宜上、センターフレーム８６がベース板６０に組み付けられた状態で図示される。

【０１３０】

可変入賞装置６５、集合樋１５０及び振分装置３００の固定について説明する。可変入賞装置６５は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。集合樋１５０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の背面側からタッピングネジ等により固定されている。

【０１３１】

そして、振分装置３００は、上部において挿通孔３１１が可変入賞装置６５に締結固定され、左右部において挿通孔３３１が集合樋１５０に締結固定される。即ち、ベース板６０に直接的に固定される可変入賞装置６５や、集合樋１５０とは異なり、振分装置３００の有無は、遊技盤１３の完成に影響するものではない。

【０１３２】

換言すれば、本実施形態における可変入賞装置６５及び集合樋１５０は、振分装置３００を配設する場合と、振分装置３００を配設しない場合とで、そのまま流用することができる。これにより、振分装置３００の有無に関わらず、可変入賞装置６５と集合樋１５０との共通化を図ることができる。

【０１３３】
次いで、可変入賞装置６５及び振分装置３００の詳細について説明する。可変入賞装置６５は、特定入賞口６５ａを通して遊技領域から球を受け入れ可能に構成されており、振分装置３００は、可変入賞装置６５に受け入れられた球の流れる流下経路を構成している。本実施形態では、振分装置３００の流下経路を流れる球の検出結果に基づいて遊技者が得られる利益が変化するように制御されるが、詳細は後述する。
【０１３４】
図１１は、可変入賞装置６５の分解正面斜視図であり、図１２は、可変入賞装置６５の分解背面斜視図である。図１１及び図１２に示すように、可変入賞装置６５は、遊技盤１３の正面側からタッピングネジ等により固定される被固定部材１６１と、その被固定部材１６１の正面側に配置され被固定部材１６１に締結固定される前意匠部材１６２と、被固定部材１６１の背面側に配置され、被固定部材１６１に締結固定され、特定入賞口６５ａを通った球を受け入れ可能に構成される受入部材１６３と、その受入部材１６３の背面側に配置され、受入部材１６３に締結固定され、振分装置３００との連結部分として介在する介在部材１６４と、受入部材１６３の背面側に配置され、受入部材１６３に締結固定され、開閉板６５ｂの開閉状態を通電の有無によって切り替え可能に構成される状態切替装置１６５と、を備える。
【０１３５】
被固定部材１６１は光透過性の樹脂材料から形成され、その正面側の形状は、ネジ挿通用の貫通孔、前意匠部材１６２との締結位置および特定入賞口６５ａを除き平坦面で形成される。一方、被固定部材１６１の背面側の形状は、外周部においてベース板６０に面で当接される薄肉部の内側において背面側に張り出す立体的な形状となっている。
【０１３６】
特に、薄肉部との境界部１６１ａは横長略楕円の枠状に形成されており、この境界部１６１ａを配設可能な大きさの貫通孔がベース板６０に貫通形成される。即ち、境界部１６１ａは、ベース板６０の貫通孔に挿通される部分である。
【０１３７】
境界部１６１ａの内側では、特定入賞口６５ａと、その特定入賞口６５ａの下縁よりも若干下側において特定入賞口６５ａの下縁と平行な横長板状で後方へ延設される横長板状部およびその横長板状部の途中位置において下方に延設される縦長板状部を備えて左右一対の略Ｔ字形状で構成される延設支持板１６１ｂと、が形成される。
【０１３８】
延設支持板１６１ｂは、特定入賞口６５ａの後方の範囲と、後述する振分装置３００の流下経路と、の双方を支持するよう機能する。延設支持板１６１ｂの横長板状部から突設される突設支持部１６１ｃと、延設支持板１６１ｂの縦長板状部から突設される突設支持部１６１ｄと、境界部１６１ａの下縁部上面から突設される突設支持部１６１ｅと、は振分装置３００を支持する部分としての機能を有するが、詳細は後述する。
【０１３９】
境界部１６１ａの内側において、特定入賞口６５ａの左右中央位置下方において左右対称形状で突設される対称突設部１６１ｆは、振分装置３００を流下する球と当接して球の流下を案内する機能を有する。
【０１４０】
前意匠部材１６２に螺入する締結ネジを挿通するための複数の貫通孔１６１ｇは、境界部１６１ａの内側および外側に配置される。受入部材１６３に挿通される締結ネジを螺入するため雌ネジ部を有する複数の被締結部１６１ｈは、境界部１６１ａの内側に配置される。
【０１４１】
介在部材１６４に挿通される締結ネジを螺入するため雌ネジ部を有する被締結部１６１ｉは、境界部１６１ａの切れ目（左右中央位置）において境界部１６１ａの外側に配置される。即ち、ベース板６０に形成される貫通孔の内、境界部１６１ａを挿通するための貫

通孔と第２入賞口１４０及び電動役物１４０ａを挿通するための貫通孔との連結部分（図９参照）に、被締結部１６１ｉは配設される。

【０１４２】

前意匠部材１６２は、光透過性の樹脂材料から形成され、正面側は、ガラスユニット１６（図１参照）との距離を均一とするべく平坦形状で形成される。前意匠部材１６２の背面側かつ被固定部材１６１の正面側の範囲において、球は流下可能とされる。

【０１４３】

前意匠部材１６２の背面側には、被固定部材１６１の貫通孔１６１ｇと合う位置に配設され、貫通孔１６１ｇに挿通された締結ネジを螺入可能に形成される雌ネジ部を有する複数の被締結部１６２ａと、その被締結部１６２ａを上側から覆うような形状で背面側に延設される複数の延設部１６２ｂ，１６２ｃと、を備える。

【０１４４】

延設部１６２ｂ，１６２ｃにより、被固定部材１６１と前意匠部材１６２との間を流下する球が被締結部１６２ａに直接衝突することを回避することができるので、被締結部１６２ａの耐久性を向上することができる。

【０１４５】

更に、延設部１６２ｂ，１６２ｃの上面が傾斜面として形成されることにより、球の流下経路を制限することができる。即ち、特定入賞口６５ａの左右縁部付近で延設される延設部１６２ｂ（左右中央側の２箇所）の上面が左右外側へ向けて下降傾斜する傾斜面として形成されることで、延設部１６２ｂに乗った球が特定入賞口６５ａ側に流れることを抑制することができる。即ち、延設部１６２ｂに乗った球は、延設部１６２ｂの左右外側を下方へ落下した後、内レール６１（図２参照）に沿ってアウト口７１へ向けて流下することになる。

【０１４６】

また、左右両端に延設される延設部１６２ｃ（左右両端の２箇所）の上面が左右内側へ向けて下降傾斜する傾斜面として形成されることで、延設部１６２ｃに乗って流れる球の流下経路を延設部１６２ｂに乗った球の流下経路とまとめることができる。これにより、流下する球の個数に比較して、流下する球が配置される範囲を狭めることができ（球の配置密度を高めることができ）、球に視認性を阻害されない部分（流下経路が構成されない空間）を確保することができる。

【０１４７】

なお、図１１に図示される前意匠部材１６２は無地で記載され、背面側の視認性が良好とされているが、前意匠部材１６２を無地で構成する必要はない。例えば、前意匠部材１６２の正面側に模様やキャラクターが図示されたシールを貼り付けて装飾するようにしても良いし、前意匠部材１６２に幾何学模様で溝を掘り、その溝に光が照射されることで幾何学模様が浮かび上がって視認されるようにしても良い。また、無地や、上述のような装飾が加えられた上で、前意匠部材１６２が非透過性となるように構成しても良い。

【０１４８】

受入部材１６３は、光透過性の樹脂材料から正面側が開放された横長の枠状（または箱状）に形成され、上述した案内板部１６３ａ２と、当接面部１６３ａ３と、補助当接面１６３ａ４と、枠内側において流下面を形成する下面部１６３ａと、下面部１６３ａを流下した球が通過可能な貫通孔として配設される球通過孔１６３ｂと、被固定部材１６１の被締結部１６１ｈに合う位置に配置され被締結部１６１ｈに締結固定される締結ネジが背面側から挿通される複数の挿通孔１６３ｃと、介在部材１６４に挿通される締結ネジが螺入される雌ネジ部であって左右中央側に配設される一対の被締結部１６３ｄと、状態切替装置１６５に挿通される締結ネジが螺入される雌ネジ部を有する複数の被締結部１６３ｅと、を備える。

【０１４９】

下面部１６３ａは、左右中央部を頂点として左右外側へ向けて下降傾斜する左右傾斜面として形成され、その左右傾斜面の左右外端部から一段下がった位置において後方へ向け

て下降傾斜する傾斜流下面１６３ａ１を備えていることで、傾斜流下面１６３ａ１の後端部を流下する球が球通過孔１６３ｂを抵抗小さく通過できるように配設される。

【０１５０】

球通過孔１６３ｂは、受入部材１６３の背面側に係合される検出センサＳＥ１に形成される検出用孔である。即ち、球通過孔１６３ｂを球が通過したことは検出センサＳＥ１により検出される。

【０１５１】

介在部材１６４は、光透過性の樹脂材料から形成され、後方へ向けて下降傾斜する光屈折面を有する本体部１６４ａと、その本体部１６４ａの上側部において貫通形成され受入部材１６３の被締結部１６３ｄに螺入される締結ネジを挿通可能な一対の挿通孔１６４ｂと、その挿通孔１６４ｂよりも上側に配置されＬＥＤが配設される発光基板１６４ｃと、本体部１６４ａの下端側左右両端部において振分装置３００に挿通される締結ネジを螺入可能な雌ネジ部を有して形成される一対の被締結部１６４ｄと、本体部１６４ａの上側部において貫通形成され被固定部材１６１の被締結部１６１ｉに螺入される締結ネジを挿通可能な挿通孔１６４ｅと、を備える。

【０１５２】

発光基板１６４ｃは、ＬＥＤが配置される面が斜め前上方向を向く姿勢で配設され、組立状態において、正面視で特定入賞口６５ａの真上位置（図６参照）、且つ、第２入賞口１４０の真下位置に配置される。このような配置から、発光基板１６４ｃからの光は、第２入賞口１４０や特定入賞口６５ａへの入球を望みその箇所を斜め後下方向の視線で見つめる遊技者の視界に容易に入る。

【０１５３】

従って、第２入賞口１４０や特定入賞口６５ａへの入球が検出された際に発光基板１６４ｃのＬＥＤを点灯させるよう制御することで、第２入賞口１４０や特定入賞口６５ａへの入球が生じたか否かを遊技者に容易に把握させることができる。

【０１５４】

上述の構成から、介在部材１６４は、被固定部材１６１及び受入部材１６３の双方に締結固定される。これにより、被固定部材１６１と受入部材１６３との締結固定のみで構成する場合に比較して、被固定部材１６１と受入部材１６３とを強固に固定することができる。また、介在部材１６４を介して被固定部材１６１及び受入部材１６３と連結固定される振分装置３００の配置を安定させることができるので、被固定部材１６１及び受入部材１６３と振分装置３００との相対的な位置ずれを抑制することができる。

【０１５５】

状態切替装置１６５は、受入部材１６３の被締結部１６３ｅに螺入される締結ネジが挿通される複数の挿通部１６５ａを有し、配線通し用、兼、放熱用の複数の開口を有して上側が開放される深底の箱状に形成される下ケース部１６５ｂと、その下ケース部１６５ｂに収容される電磁ソレノイド１６５ｃと、その電磁ソレノイド１６５ｃのプランジャーの先端に係合されプランジャーと共にスライド変位するスライド部１６５ｄと、下ケース部１６５ｂの前端部から回動先端部がはみ出すような配置で下ケース部１６５ｂに回動可能に支持され、スライド部１６５ｄのスライド変位に伴い回動する回動部１６５ｅと、複数の挿通孔１６５ｆに挿通される締結ネジにより下ケース部１６５ｂに締結固定される上蓋部１６５ｇと、を備える。

【０１５６】

回動部１６５ｅの回動先端は、棒状部が係合可能に凹設されており、この凹設部に開閉板６５ｂの右側端部から右方に突設される伝達突部６５ｃが入り込み、係合される。伝達突部６５ｃは、開閉板６５ｂの開閉動作の回転軸を形成する金属製の軸棒部６５ｄから偏心した位置に配置されている。このように構成することで、回動部１６５ｅの回動に伴って、開閉板６５ｂの開閉動作を生じさせることができる。

【０１５７】

図１３及び図１４は、振分装置３００の分解正面斜視図である。図１３では、振分装置

３００を上方から見た斜視図が図示され、図１４では、振分装置３００を下方から見た斜視図が図示される。

【０１５８】

図１３及び図１４に示すように、振分装置３００は、介在部材１６４の被締結部１６４ｄに螺入される締結ネジが挿通可能に貫通形成される一対の挿通孔３１１を有する上部材３１０と、その上部材３１０に上下方向で締結固定されると共に集合樋１５０の雌ネジ部に螺入される締結ネジを挿通可能に貫通形成される一対の挿通孔３３１を有する中部材３３０と、その中部材３３０と上部材３１０との間に収容され正面側にＬＥＤ等の発光手段３５１が配設される基板３５０と、中部材３３０と上部材３１０との間の位置に収容され通電の有無によって状態を切り替え可能に構成される状態切替装置３６０と、中部材３３０の下方に配置され状態切替装置３６０の状態の切り替えに伴い前側位置と後側位置とで前後にスライド変位するスライド変位部材３７０と、中部材３３０との間にスライド変位部材３７０を挟むように中部材３３０の下方に配設されると共に集合樋１５０の雌ネジ部に螺入される締結ネジを挿通可能に貫通形成される挿通孔３８１を有する下部材３８０と、を備える。

【０１５９】

各部の構成の詳細を説明する前に、振分装置３００の機能の概要について説明する。振分装置３００は、検出センサＳＥ１の球通過孔１６３ｂ（図１２参照）を通過した球が流下する流下経路を構成する装置である。

【０１６０】

球通過孔１６３ｂを通過した球は、上部材３１０の内部、上部材３１０と中部材３３０との間に形成される流路構成部３３４，３３５，３３６、下部材３８０の内部、という順で流下し、下部材３８０から流下した球は球排出路（図示せず）へ排出される。

【０１６１】

振分装置３００の内部を流下する球は遊技者が視認可能となるように構成されており、その流下態様により、遊技者の目を楽しませる単なる演出的効果のみでは無く、遊技者が得られる利益に変化を生じさせるといった遊技利益に関わる効果を奏する。

【０１６２】

振分装置３００の内部を流下する球の流下態様の違いは、主に、スライド変位部材３７０の配置により生じる。即ち、球が中部材３３０から下部材３８０へ向けて流下する時におけるスライド変位部材３７０の配置により、球が下部材３８０のどの箇所を通過するかに違いが生じる。

【０１６３】

従って、遊技者の視線は、自ずと中部材３３０から下部材３８０へ向けて球が流下する箇所（後述するように、スライド変位部材３７０の配置箇所）に集まり易くなるので、本実施形態では、視線の集中を前提とした工夫が施されている。

【０１６４】

次いで、振分装置３００の各部の構成の詳細について説明する。上部材３１０は、光透過性の樹脂材料から形成される上面視コ字状の薄肉部材であり、上述の挿通孔３１１と、球を受け入れ可能に貫通形成される一対の開口部３１２と、目印として貼り付けられる有色（本実施形態では、赤色）透明の一対のシール部材３１３と、開口部３１２の下縁から外周部に沿って正面側に延設される一対の上面部３１４と、中部材３３０に螺入される締結ネジが挿通可能な貫通孔が形成される複数の挿通筒部３１５と、中部材３３０に挿通された締結ネジが螺入可能な雌ネジを有する被締結部３１６と、上部材３１０の下面から下方へ向けて突設される前後方向に長尺の部分であって左右に並べて配設される一対の前後長突設部３１７と、上部材３１０の下面から下方へ向けて突設される左右方向に長尺の部分であって一対の前後長突設部３１７の間に配設される一対の左右内突設部３１８と、上部材３１０の下面から下方へ向けて突設される左右方向に長尺の部分であって一対の前後長突設部３１７の左右外側に配設される一対の左右外突設部３１９と、基板３５０の上部を配置可能な大きさの凹部として形成される収容凹部３２０と、を備える。

【０１６５】
開口部３１２は、可変入賞装置６５の球通過孔１６３ｂを通過した球を受け入れ、下方へ流す役割を果たす通路状部（トンネル状部）であり、上前縁部は傾斜姿勢の検出センサＳＥ１（図１２参照）の板背面と面一となるように傾斜面で切断したような形状とされる。これにより、開口部３１２の上前縁部を検出センサＳＥ１の板背面に接触させることができる。
【０１６６】
また、開口部３１２は、球通過孔１６３ｂの開口方向視で球通過孔１６３ｂの開口内側に侵入しない程度の開口度合いで形成される。これにより、球通過孔１６３ｂを通過した球を開口部３１２に案内する際の流下抵抗を低減することができる。
【０１６７】
シール部材３１３は、基板３５０の発光手段３５１から照射される光を受けて煌びやかに視認されることで、遊技者の注目を集める部材として機能するが、詳細は後述する。
【０１６８】
上面部３１４は、上部材３１０の下方における球の流下経路に合わせて傾斜が形成される薄板部である。開口部３１２の正面側に配置される第１上面部３１４ａは正面側へ向かうほど下降傾斜するように形成され、第１上面部３１４ａの前端部と連結され左右内側に配置される第２上面部３１４ｂは左右内側へ向かうほど下降傾斜するように形成される。そして、左右の第２上面部３１４ｂの左右間隔が手前側ほど長くなるように構成されることで、第２上面部３１４ｂの間を通して球を視認する遊技者の視界の確保を図ることができる。
【０１６９】
挿通筒部３１５は、締結ネジのネジ頭を受ける座グリが上面側に形成される。そのため、締結ネジを上側から挿通するという構成ながら、遊技者に締結ネジのネジ頭が視認されることを回避し易くすることができる。
【０１７０】
挿通筒部３１５は、中部材３３０に形成される雌ネジ部を有する被締結部３３２ｄに合う位置に配置される。特に、左側の挿通筒部３１５に対応する被締結部３３２ｄは、回動部３６３を支持する支持部を兼ねるが、詳細は後述する。
【０１７１】
被締結部３１６に螺入される締結ネジは、ネジ部が上向き、ネジ頭が下向きの姿勢で配置される。そのため、被締結部３１６を手前側に配置する構成ながら、斜め上から視認する遊技者に対してネジ頭が目立ちにくいようにされている。これにより、上部材３１０と中部材３３０とを強度に固定しながらも、締結ネジにより振分装置３００の見映えが悪くなることを回避することができる。
【０１７２】
被締結部３１６が右側にしか形成されていないのは、既に後側において挿通筒部３１５が２箇所に配設されているので前側における締結位置は１箇所で十分な点や、ネジ頭が下向きにされ目立ちにくいとはいえ不要であれば配設を省略した方が振分装置３００の見栄えが良くなる点等が、理由である。なお、被締結部３１６の配置はこれに限定されるものではない。例えば、左側に配設されても良いし、左右一対で配設されても良い。
【０１７３】
被締結部３１６の配置は、球の流下経路を避け、且つ、振分装置３００の見映えの低下を最低限に抑えられる位置として設定されているが、詳細は後述する。
【０１７４】
各一対で形成される前後長突設部３１７、左右内突設部３１８及び左右外突設部３１９の下面部は、それぞれ同一の箇所を基準として、その箇所から遠ざかるほど配置が下がるような湾曲面として形成される。この湾曲面は、前後長突設部３１７、左右内突設部３１８及び左右外突設部３１９で異なる形状とされており、この形状の違いにより球の流下態様を制御する意図がある。

【０１７５】
中部材３３０は、上述の一対の挿通孔３３１と、後側において下底部を有する枠状（略箱状）に形成される後側枠状部３３２と、前側において下底部を有する枠状（略箱状）に形成される一対の前側枠状部３３３と、その前側枠状部３３３の左右外側において凹設され球の流下経路を構成する一対の第１流路構成部３３４と、その第１流路構成部３３４の前端部に連結されて球の流下経路を構成すると共に前側枠状部３３３の前側において凹設される一対の第２流路構成部３３５と、その第２流路構成部３３５の左右内側端部に連結されて球の流下経路を構成すると共に前側枠状部３３３の左右内側において凹設される一対の第３流路構成部３３６と、を備える。
【０１７６】
また、中部材３３０は、第３流路構成部３３６の後端部の後ろ側において左右長尺形状で下底に貫通形成され球の排出路として機能する排出孔３３７と、その排出孔３３７及び第３流路構成部３３６を左右に仕切るよう前後方向に長尺の板状に形成される仕切り板部３３８と、第３流路構成部３３６の後方端部における下側面から左右長尺の矩形状凸部として突設される一対の位置合わせ突設部３３９と、を備える。
【０１７７】
後側枠状部３３２は、球の流下経路を構成する前側部とは異なり球の流下経路を構成せず、主に基板３５０や状態切替装置３６０を支持する部分として構成される。後側枠状部３３２は、左右中央部の正面側端部において上下方向に貫通形成されスライド変位部材３７０を配置可能に構成される配置用貫通孔３３２ａと、左右方向に長尺の貫通孔として下底部に貫通形成され状態切替装置３６０の被案内部３６２ｃのスライド変位を案内する案内孔３３２ｂと、下部材３８０に挿通される締結ネジが螺入可能に形成される雌ネジ部を有する複数の被締結部３３２ｃと、上部材３１０の挿通筒部３１５に挿通された締結ネジが螺入可能な雌ネジ部を上先端に有する円柱形状の被締結部３３２ｄと、を備える。
【０１７８】
前側枠状部３３３は、枠内側および下底部表裏面に光拡散加工が施されていることで、前側枠状部３３３の奥側の視認性が低下することになる。前側枠状部３３３は、上面視略正方形状の枠状に形成されており、上部材３１０の被締結部３１６に螺入される締結ネジを挿通可能な座グリ孔として形成される挿通孔３３３ａを備える。
【０１７９】
第１流路構成部３３４、第２流路構成部３３５及び第３流路構成部３３６は、それぞれ球の流下経路を構成する部分であり、球の流下方向や、傾斜角度等が異なるように設計されているが、詳細は後述する。
【０１８０】
なお、第２流路構成部３３５と第３流路構成部３３６との連結位置において正面側が開放される開放部３３５ａは、可変入賞装置６５の対称突設部１６１ｆ（図１２参照）が進入可能とするための空隙である。即ち、対称突設部１６１ｆは、振分装置３００を流下する球に当接可能となるように、開放部３３５ａを通して流路内側に進入するように配置される。
【０１８１】
排出孔３３７は、仕切り板部３３８に仕切られる形で、左右一対で構成され、球が少なくとも２経路で排出可能な大きさで形成される。即ち、少なくとも、球の直径の２倍以上の左右長さで構成される。なお、本実施形態では、排出孔３３７の下側に配置される下部材３８０に複数の検出センサＳＥ１が横並びにされているので、その検出センサＳＥ１の球貫通孔の配置に合わせて排出孔３３７の形状を設計するようにすれば良い。
【０１８２】
仕切り板部３３８は、上述のように第３流路構成部３３６を仕切る機能に加え、スライド変位部材３７０の変位を案内する案内部としての機能を奏するが、詳細は後述する。位置合わせ突設部３３９は、下部材３８０の突設部３８３ａと嵌め合わされ、中部材３３０と下部材３８０との位置ずれを回避するための部分であるが、詳細は後述する。

【０１８３】
基板３５０は、下側部３５３の方が上側部３５２に比較して左右長尺となる逆Ｔ字形状で形成されており、下側部３５３の左端側における下端部に位置合わせ用の凹設部３５４を備える。
【０１８４】
凹設部３５４が、中部材３３０の内部形状として対応する部分と係合することで左右方向の位置決めがされ、左右長尺の下側部３５３が中部材３３０の後側枠状部３３２に前後から挟まれるように支持されることで前後方向の位置決めがされ、上部材３１０の収容凹部３２０に上側部３５２が収容されることで上方への脱落が防止されることで配置が固定されるよう構成されるが、発光手段３５１の配置の意図と共に詳細は後述する。
【０１８５】
状態切替装置３６０は、中部材３３０の後側枠状部３３２に収容される装置であって、電磁ソレノイド３６１と、その電磁ソレノイド３６１に左右方向に直動変位するよう支持されるプランジャーの先端に係合されプランジャーと共にスライド変位するスライド部３６２と、左側の被締結部３３２ｄに挿通されることで回動可能に支持され、スライド部３６２のスライド変位に伴い回動する回動部３６３と、を備える。
【０１８６】
スライド部３６２は、電磁ソレノイド３６１のプランジャーの先端の円板部３６１ａを上側から受け入れ可能に凹設される凹設部３６２ａと、右側面から右方に張り出す張出部３６２ｂと、下側面の前後中央部から下方に突設され左右方向に長尺の長円形状の断面で形成される被案内部３６２ｃと、を備える。
【０１８７】
凹設部３６２ａの形成方向から、円板部３６１ａがスライド部３６２を上側から支える構成となるので、スライド部３６２が上方へ脱落することを防止することができる。そのため、円板部３６１ａにスライド部３６２を接着剤等で固着せずとも、スライド部３６２の配置を円板部３６１ａと中部材３３０の下底部との間で維持することができる。
【０１８８】
被案内部３６２ｃは、中部材３３０の案内孔３３２ｂに挿通されることで、スライド部３６２の変位方向が左右方向からずれることを回避するための部分である。特に、本実施形態では左右方向に長尺に形成されるので、被案内部３６２ｃと案内孔３３２ｂとの係合により、スライド部３６２の姿勢維持を図ることができる。なお、被案内部３６２ｃの断面形状は必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、円形でも良いし、矩形でも良い。
【０１８９】
回動部３６３は、上面視で略Ｌ字状に形成され、Ｌ字の接続部において上下方向に長尺の筒状に形成され中部材３３０の被締結部３３２ｄを挿通可能な大きさの貫通孔を有する支持筒部３６３ａと、Ｌ字の短手側先端部から上方へ向けて円柱状に突設され張出部３６２ｂが有する貫通孔に挿通される上円柱部３６３ｂと、Ｌ字の長手側先端部から下方へ向けて円柱状に突設されスライド変位部材３７０の凹設部３７８に挿通される下円柱部３６３ｃと、を備える。
【０１９０】
上述の構成により、回動部３６３は、支持筒部３６３ａを中心軸として回動可能に構成される。この回動部３６３の変位は電磁ソレノイド３６１の状態の変化によって生じる。即ち、電磁ソレノイド３６１に通電されることでプランジャーがスライド変位しスライド部３６２が左右方向に変位すると、張出部３６２ｂの貫通孔に挿通されている上円柱部３６３ｂが変位し、これに伴い下円柱部３６３ｃが変位し、結果としてスライド変位部材３７０を変位させる。
【０１９１】
スライド変位部材３７０は、中部材３３０と下部材３８０との上下間位置において前後方向にスライド変位するよう支持される部材であって、中部材３３０の後側枠状部３３２

の下底部と下部材３８０とに上下から挟み込まれて支持される薄板部３７１と、その薄板部３７１から左右一対で上方に突設される上突設部３７６と、その上突設部３７６よりも後側において左右中央部で上方に突設される突設部の突設端部で凹設され回動部３６３の下円柱部３６３ｃを受け入れ可能に形成される凹設部３７８と、を備える。

【０１９２】

薄板部３７１は、後側半部において左右一対で貫通形成される被支持孔３７１ａと、左右中央部における正面側端部から上突設部３７６の配置間隔よりも短い左右幅で前後長尺に凹設される凹設部３７２と、その凹設部３７２の縁部に沿う突条形状で下方に突設される一対の下突条部３７３と、後側半部における左右縁部に沿う突条形状で上下両方向に突設される複数の上下突条部３７４と、後端部から下方に円柱状で突設され下部材３８０の案内長孔３８６に挿通される円柱突部３７５と、を備える。

【０１９３】

下突条部３７３及び上下突条部３７４は、上下側に配置される中部材３３０又は下部材３８０と対面し摺動することを想定した部分であり、平面での接触に比較して、中部材３３０及び下部材３８０との接触面積を低減するための突条である。接触面積を低減することで、スライド変位部材３７０の変位抵抗を低減することができるので、スライド変位部材３７０の変位速度が遅くなることを防止することができる。

【０１９４】

上突設部３７６は、正面視略台形状の柱状部であり、配置用貫通孔３３２ａを通り後側枠状部３３２の下底部よりも上方に進入するように配置される。上突設部３７６の左右内側の隙間の幅長さは、中部材３３０の仕切り板部３３８の左右厚みよりも若干長く設計される。この構成により、仕切り板部３３８により、上突設部３７６の変位を案内することができる。

【０１９５】

換言すれば、上突設部３７６は、左右内側の隙間に仕切り板部３３８を挟むように配置され、仕切り板部３３８との当接により左右方向の位置ずれが抑制されるよう構成される。これにより、スライド変位部材３７０の変位を良好に案内することができ、スライド変位部材３７０の変位方向を前後方向に維持することができる。

【０１９６】

凹設部３７８は、スライド変位部材３７０の前後方向変位を生じさせるのに必要となる回動部３６３の下円柱部３６３ｃの変位に対応できるように、左右方向に長尺の長孔として形成される。

【０１９７】

凹設部３７８が形成される突設部は、配置用貫通孔３３２ａを通り後側枠状部３３２の下底部よりも上方に進入するように構成されることで、回動部３６３の下円柱部３６３ｃを容易に凹設部３７８に挿通することができる。

【０１９８】

このように、配置用貫通孔３３２ａの形状は、挿通を予定される上突設部３７６と、凹設部３７８が形成される突設部と、が配置される全範囲を内側に含む形状の貫通孔として設計される。

【０１９９】

下部材３８０は、上述の挿通孔３８１と、左右に長尺の薄板状に形成される板状部３８２と、その板状部３８２の下側において複数（本実施形態では４個）の検出センサＳＥ１を左右に並べて配置可能とする枠状に形成されるセンサ保持枠部３８９と、を備える。

【０２００】

センサ保持枠部３８９は、検出センサＳＥ１を挿入する背面側面と、検出センサＳＥ１の貫通孔を通る球が通過する上下側面と、が開口形成されており、その他の部分が閉鎖されてなる枠状に形成される。

【０２０１】

板状部３８２は、センサ保持枠部３８９に上下方向の貫通孔が形成されたことと同様に

、検出センサＳＥ１の貫通孔と合う位置に貫通孔が形成され、左右内側の２個の検出センサＳＥ１の中間位置において前後方向に長尺の突条形状で上方へ突設される突条部３８３と、その突条部３８３の前側端部から左右に離れた位置で突設される一対の突設部３８３ａと、突条部３８３よりも後側の位置においてスライド変位部材３７０の被支持孔３７１ａに挿通可能な位置で突設される一対の案内突設部３８４と、その案内突設部３８４よりも左右外側の両位置において前後方向に長尺の突条として形成される一対の案内突条３８５と、上面視において突条部３８３と同一直線上に延びる長孔状の案内長孔３８６と、前側面において後方に突の湾曲面形状で形成される湾曲面部３８７と、中部材３３０の被締結部３３２ｃに螺入される締結ネジを挿通可能に貫通形成される挿通孔３８８と、を備える。

【０２０２】

突条部３８３は、スライド変位部材３７０の凹設部３７２の左右隙間幅よりも若干短い左右厚みの突条として形成され、スライド変位部材３７０は凹設部３７２で突条部３８３を挟むように配置される。即ち、突条部３８３は、スライド変位部材３７０の前後方向変位を案内する案内部として機能する。

【０２０３】

突設部３８３ａは、左右内側端部が、中部材３３０の位置合わせ突設部３３９の左右外側端部と同等の位置となるように設計される。即ち、一対の突設部３８３ａの左右内側端部に、位置合わせ突設部３３９の左右外側端部が当接する形で、嵌め合わされることにより、下部材３８０を基準とした中部材３３０の左右方向の位置を適切に定めることができる。それと共に、下部材３８０の枠前部（突条部３８３を突設部３８３ａとを前端側でつなぐ部分）の背側面と位置合わせ突設部３３９の前側面とを当接させることで、下部材３８０を基準とした中部材３３０の前後方向の位置を適切に定めることができる。

【０２０４】

これにより、中部材３３０の構成としての第３流路構成部３３６と、下部材３８０の構成としての検出センサＳＥ１と、の間に位置ずれが生じることを回避し易くすることができる。

【０２０５】

案内突設部３８４は、左右長尺の長円形状に形成されており、スライド変位部材３７０の被支持孔３７１ａに挿通され、スライド変位部材３７０の変位を制限する。即ち、スライド変位部材３７０の変位は、被支持孔３７１ａの内部に案内突設部３８４が配置される範囲での変位に制限される。

【０２０６】

これにより、スライド変位部材３７０と突条部３８３との衝突を生じさせないようにすることができるので、例えば、前方向の変位終端がスライド変位部材３７０と突条部３８３との衝突した位置で定まる構成に比較して、突条部３８３の耐久性を向上することができる。そのため、突条部３８３による案内効果を長く奏し続けることができる。

【０２０７】

なお、案内突設部３８４は、破損したとしてもスライド変位部材３７０の動作に即座に影響が生じる部分では無く、突条部３８３への衝突を防止するための部分として機能する。そのため、通常は案内突設部３８４の破損が生じない状態で設定期間（例えば、３年）において使用を維持できる強度で設計するところ、案内突設部３８４が破損した後は突条部３８３とスライド変位部材３７０とが衝突する状態で使用をすることを見込んで、案内突設部３８４及び突条部３８３の強度を設計するようにしても良い。即ち、案内突設部３８４の寿命を設定期間未満として（例えば、２年）として、残りの期間を突条部３８３の強度で耐えるように設計しても良い。この場合、下部材３８０に使用する樹脂材料の設定自由度や、形状の自由度を向上することができる。

【０２０８】

案内突条３８５は、スライド変位部材３７０の薄板部３７１の左右幅よりも若干長い隙間幅で配置され、薄板部３７１を隙間に配置可能に形成される。スライド変位部材３７０

の変位は、案内突条３８５の左右内側における変位に制限される。これにより、スライド変位部材３７０の前後方向変位を、左右方向の位置ずれ小さく生じさせることができる。

【０２０９】

案内長孔３８６は、スライド変位部材３７０の円柱突部３７５を挿通可能な左右幅で形成される長孔である。スライド変位部材３７０の変位の方向は、円柱突部３７５が案内長孔３８６に案内されることで前後方向に制限される。

【０２１０】

湾曲面部３８７は、中部材３３０よりも下側を流下する球の流下を案内するための当接面である。本実施形態では、アウト口７１に入球した球の流下を案内することになるが、詳細は後述する。

【０２１１】

挿通孔３８８には、締結ネジがネジ頭を下側に向けた姿勢で挿通される。これにより、締結ネジが目立って視認されることを回避することができる。また、挿通孔３８８の配置は、複数の検出センサＳＥ１が配置される範囲よりも左右外側かつ背面側とされる。これにより、挿通孔３８８に挿通される締結ネジが、検出センサＳＥ１付近または検出センサＳＥ１の貫通孔を通過する球を見る視界を遮る可能性を低くすることができる。

【０２１２】

上述のように、スライド変位部材３７０は、複数の部分、即ち、薄板部３７１に対する案内突条３８５や、被支持孔３７１ａに対する案内突設部３８４や、凹設部３７２及び下突条部３７３に対する突条部３８３や、円柱突部３７５に対する案内長孔３８６や、上突設部３７６に対する仕切り板部３３８等、に案内されて前後方向へ変位する。これにより、案内時の負荷を複数位置に分担させることができるので、負荷が局所的にかかることを回避でき、スライド変位部材３７０及びスライド変位部材３７０を案内する案内用部分の破損を回避することができる。

【０２１３】

ここからも分かるように、スライド変位部材３７０は、単一の部材に案内されるものではなく、少なくとも、中部材３３０と、下部材３８０と、の複数部材に案内される。即ち、スライド変位部材３７０は、少なくとも、中部材３３０の仕切り板部３３８に一対の上突設部３７６が案内され、且つ、下部材３８０の突条部３８３に凹設部３７２が案内される。

【０２１４】

そのため、中部材３３０と、下部材３８０との組み付けが不良で、配置ずれが大きいと、スライド変位部材３７０の動きが阻害される。ここで、中部材３３０と下部材３８０とは、球の流下経路を連続的に構成する部分として配置ずれを小さく抑えることが好ましい所、スライド変位部材３７０の変位が良好とされていることにより、配置ずれが小さいことを保証することができる。

【０２１５】

換言すれば、中部材３３０に対する下部材３８０の配置ずれが過度に大きくなると、スライド変位部材３７０の変位が良好に行われないので、スライド変位部材３７０の変位が不良であることを検出することにより、中部材３３０及び下部材３８０の相対的な配置が不良となっている可能性があるとしてエラー報知を実行するよう制御することができる。

【０２１６】

従って、中部材３３０及び下部材３８０の相対的な配置が不良な状態のままの遊技が継続されることを防止できるので、遊技者が不測の不利益を被る可能性を低くすることができる。

【０２１７】

次いで、振分装置３００の内部構造の詳細について説明する。なお、ここでは、振分装置３００の内部における球の流下に関わる構成と、球の流下経路側に進入する構成と、について主に説明する。

【０２１８】

図１５は、受入部材１６３及び振分装置３００の正面図であり、図１６は、図１５のＸＶＩ－ＸＶＩ線における可変入賞装置６５及び振分装置３００の断面図であり、図１７は、図１５のＸＶＩＩ－ＸＶＩＩ線における可変入賞装置６５及び振分装置３００の断面図であり、図１８は、図１５のＸＶＩＩＩ－ＸＶＩＩＩ線における可変入賞装置６５及び振分装置３００の断面図である。

【０２１９】

なお、図１５から図１８では、図示されている場合には、開閉板６５ｂは閉鎖状態で図示され、スライド変位部材３７０は前側位置に配置された状態で図示される。まず、振分装置３００の内部を流下する球の流下経路の詳細について説明する。

【０２２０】

開閉板６５ｂが開放状態（図６（ｂ）参照）の時に開閉板６５ｂに着地した球は、受入部材１６３の下面部１６３ａを転動し球通過孔１６３ｂに案内される。球通過孔１６３ｂを通過した球は上部材３１０の開口部３１２を通過し、中部材３３０の第１流路構成部３３４に案内される。第１流路構成部３３４と、続く第２流路構成部３３５と、その先に続く第３流路構成部３３６とは、全て下降傾斜する傾斜流路として構成され、接続される流路同士が上面視で９０度の角度を成す渦巻き状に形成される。

【０２２１】

即ち、第１流路構成部３３４は前後方向正面側に球を流下させる傾斜流路として形成され、第２流路構成部３３５は第１流路構成部３３４を流下する球の流下方向を基準として９０度回転した左右方向に球を流下させる傾斜流路として形成され、第３流路構成部３３６は第２流路構成部３３５を流下する球の流下方向を基準として先の回転方向と同方向に９０度回転した前後方向背面側に球を流下させる傾斜流路として形成される。

【０２２２】

このように、流下経路を屈曲角度が直角の渦巻き状に形成することで、球の流下速度が下流側に向かうにつれて増加する程度を低減することができる。詳述すると、第１流路構成部３３４を流下する球は正面側へ向けて加速するところ、続く第２流路構成部３３５での流下方向は前後方向成分を持たないので、第１流路構成部３３４での加速分から受ける影響を抑えた流下態様を実現することができる。更に、第２流路構成部３３５に続く第３流路構成部３３６では、第１流路構成部３３４での加速方向とは逆の後方へ向けた流下となるので、前後方向の加速分から受ける影響を抑えた流下態様を実現することができる。

【０２２３】

従って、例えば、終始一貫して同方向（例えば、左方向）へ向けて流下する流下態様と異なり、下流側において球の流下速度が過大となることを回避し易くすることができる。換言すれば、流路全体において球の流下速度を均一にしやすくすることができ、球に対する遊技者の注目力を高く維持することができ、球を遊技者が見失う事態の発生を回避し易くすることができるという効果を奏する。

【０２２４】

また、例えば、第２流路構成部３３５を形成しないことも可能だが、第２流路構成部３３５を形成した方が、球の詰まりや、逆流を防止し易くすることができる。第２流路構成部３３５が形成されない場合（第２流路構成部３３５の左右方向長さが０である場合）、即ち、第１流路構成部３３４と第３流路構成部３３６とが連結される場合、その連結箇所において、球の流下方向を手前側の流れから後方への流れに１８０度反転する必要が生じる。この場合、球の流下方向の切り替え角度が大きく、特に速度方向を前後に反転させる必要があるので、球を滑らかに流下させることが困難であり、球の滞留や詰まり、逆流が生じ易く、不具合が生じる可能性がある。

【０２２５】

これに対し、本実施形態のように、流下方向の切り替え角度が９０度以下であれば（本実施形態では、９０度）、球の速度方向の反転が生じないので、球を滑らかに流下させることができ、球の滞留や詰まり、逆流を回避し易くすることができる。

【０２２６】

各流路構成部３３４～３３６の接続端部における流路形状について説明する。第２流路構成部３３５と第３流路構成部３３６との接続端部においては、上述の対称突設部１６１ｆが球の流下方向を屈曲させる態様で球の流下を案内する部分として配設される。

【０２２７】

対称突設部１６１ｆは、球の上流側に配置される部分よりも下流側に配置される部分の方が球の経路から退くよう形成される。例えば、隣り合って配置される仕切り板部３３８の左右幅よりも、対向配置される対称突設部１６１ｆの左右幅の方が長く形成される。また、開放部３３５ａ付近の第２流路構成部３３５の流路側面よりも、対向配置される対称突設部１６１ｆの左右端側の後端部の方が正面側に配置される（図１７参照）。

【０２２８】

これにより、球が対称突設部１６１ｆに衝突した場合に、球が過度に減速されたり、球の逆流が生じたり、することを防止することができる。

【０２２９】

また、第２流路構成部３３５と第１流路構成部３３４との接続端部においては、中部材３３０の前側左右端部において湾曲形成される側壁部３３４ａが、球の流下方向を屈曲させる態様で球の流下を案内する部分として形成される。

【０２３０】

また、第１流路構成部３３４の上流側端部においては、正面側へ向かうほど配置が下がる湾曲面形状（図１６参照）で第１流路構成部３３４の流下面部から上方へ突設される湾曲突部３３４ｂが、球の流下方向を屈曲させる態様で球の流下を案内する部分として形成される。

【０２３１】

即ち、開口部３１２を通過した球は、湾曲突部３３４ｂを転動し、第１流路構成部３３４を流下し、流下中に側壁部３３４ａに当接することで流下方向を切り替えられ、第２流路構成部３３５を流下し、流下中に対称突設部１６１ｆに当接することで流下方向を切り替えられ、第３流路構成部３３６を流下し、排出孔３３７に到達する。

【０２３２】

側壁部３３４ａは、被固定部材１６１の突設支持部１６１ｄと係合し、位置合わせ可能な形状から形成される。即ち、側壁部３３４ａが左右の突設支持部１６１ｄに挟み込まれるように支持され、左右方向への位置ずれが規制されることで、可変入賞装置６５と振分装置３００との左右方向の位置合わせを行うことができる。

【０２３３】

各流路構成部３３４～３３６の長手方向の傾斜角度および長さの比について説明する。長手方向の傾斜角度については、第１流路構成部３３４は、水平に対する傾斜角度が約７度とされ、第２流路構成部３３５は、水平に対する傾斜角度が約５度とされ、第３流路構成部３３６は、水平に対する傾斜角度が約５度とされる。即ち、第１流路構成部３３４において傾斜角度が最大に設定され、第２流路構成部３３５及び第３流路構成部３３６では若干緩い共通の傾斜角度に設定される。

【０２３４】

長さについては、各流路構成部３３４～３３６は、上面視において外形正方形状に形成される前側枠状部３３３を内側側面とし、その前側枠状部３３３のなす正方形の中心と同じ中心を有する大きな正方形を外側側面とするように形成される。ここで、本実施形態では、前側枠状部３３３の一辺の長さが２１ｍｍとされており、上述の大きな正方形の一辺の長さが４５ｍｍとされることにより、周囲に幅１２ｍｍの流路が形成される。

【０２３５】

そのため、通常使用される直径１１ｍｍの球に対して、流路とのクリアランスが球の両側の合計で１ｍｍとされているので、球は幅方向の位置ずれがほとんどない状態で流下することになる。これは、ベース板６０（図２参照）とガラスユニット１６（図１参照）との間隔が１９ｍｍ程度で規定されることから考えても、小さなクリアランスであるといえ、流下する球の位置ずれを抑制することができる。

【０２３６】
正方形状の前側枠状部３３３の周囲を取り巻く正方形上に配置される各流路構成部３３４～３３６の端部を構成する部分の内、第１流路構成部３３４の上流側の端部を構成する湾曲突部３３４ｂのみが正方形の頂点よりも内側（正面側）に配置されているので、第１流路構成部３３４は、第２流路構成部３３５及び第３流路構成部３３６に比べて短い。
【０２３７】
上面視における実測値から言えば、第２流路構成部３３５及び第３流路構成部３３６により形成される流路は略同等の長さとされ（球中心間隔で３３ｍｍ）、その長さは、第１流路構成部材３３４により形成される流路の長さ（球中心間隔で２２ｍｍ）の約１．５倍とされる。
【０２３８】
上述した各流路構成部３３４～３３６の長手方向の傾斜角度および長さの比から、各流路構成部３３４～３３６を球が通過するのに要する時間は一定では無いことが説明できる。即ち、傾斜角度が最大で且つ流路長さが最短の第１流路構成部３３４を通過する時間は、傾斜角度が緩められ且つ経路長さが１．５倍の第２流路構成部３３５及び第３流路構成部３３６を通過する時間よりも短い。
【０２３９】
本実施形態では、このように構成することで、検出センサＳＥ１の球通過孔１６３ｂを通過する際に配置が背面側へ移り、且つ検出センサＳＥ１の非透過の樹脂部分に一部が隠されることで球の視認性が悪くなる状態から、球を早期に正面側に変位させることができ、遊技者に近く、球の視認性が高い状態へと状態を切り替えることができる。これにより、球通過孔１６３ｂを通過した球を遊技者が見失う事態が生じることを回避し易くすることができる。
【０２４０】
更に、球の視認性が高い状態においては、球の流下速度を緩めることにより、球へ向けた視線を遊技者が素早く動かすことを不要とし、球に注目する遊技者の遊技負担（眼球の移動による目の疲れ）を低減することができる。
【０２４１】
このように視認性が高くなる第２流路構成部３３５及び第３流路構成部３３６を流下する球に注目する際に、第２流路構成部３３５に沿って左右方向に球が流下する場合に比較して、第３流路構成部３３６に沿って前後方向に球が流下する場合の方が、正面視における球の変位量が小さくなるので、球に注目する遊技者の遊技負担を、第３流路構成部３３６を流下する球に注目する際に最小とすることができる。
【０２４２】
換言すれば、長さ及び傾斜角度が同等であることから、第２流路構成部３３５を球が通過するのに要する時間と、第３流路構成部３３６を球が通過するのに要する時間と、は同等とされるところ、正面視における球の変位量が異なるので、結果として見かけ上の球の流下速度（正面視での球の変位速度）は、第３流路構成部３３６を流下する球の方が第２流路構成部３３５を流下する球よりも遅くなる。
【０２４３】
遊技負担が最小とされ球に注目させ易い第３流路構成部３３６の後端部において球の流下経路は唯一変化し、それ以外の部分では球の流下経路は各流路構成部３３４～３３６において共通とされる。従って、遊技者の視線は第３流路構成部３３６の後端部に自ずと集中し易いところ、このように視線を集中させる遊技者の遊技負担を有効に低減することができる。
【０２４４】
また、第３流路構成部３３６の後端部に注目する遊技者の視界を確保するために、本実施形態では、第２流路構成部３３５の前側面に開放部３３５ａが形成されるので（図１７参照）、第３流路構成部３３６へ向かう視線を第２流路構成部３３５の肉部が妨げることを回避することができる。

【０２４５】
更に、開放部３３５ａの内側に配設される対称突設部１６１ｆは、流下する球との当接、案内のために必要な部分のみが形成され、その上下側においては形状部の形成が省略される。換言すれば、対称突設部１６１ｆは上下に薄肉の板状部として形成され、その上下側には空間が確保される（図１８参照）。そのため、対称突設部１６１ｆが上下に厚みを持って形成される場合に比較して、第３流路構成部３３６の後端部へ向けた視線が対称突設部１６１ｆに妨げられる可能性を低くすることができ、視認性を向上することができる。
【０２４６】
また、第３流路構成部３３６の後端部を中心とする視界側へ、開閉板６５ｂから逸れてアウト口７１へ向かう球が集まってくるように構成される（図５参照）。特に、本実施形態では、アウト口７１に入球する球は、第３流路構成部３３６の下方を流下し、下部材３８０の湾曲面部３８７に当接し下方へ排出される。
【０２４７】
従って、第３流路構成部３３６を流下する球を斜め上前側から視認する視線を前提とすると、アウト口７１に入球する球は、第３流路構成部３３６の奥側を流下する。そのため、第３流路構成部３３６を流下する球と、アウト口７１に入球する球とが前後で被って視認されることになるので、第３流路構成部３３６の後端部に注目する視界に入り込む球の総数が多くなる。
【０２４８】
換言すれば、特定入賞口６５ａに入球して第３流路構成部３３６を流下する球か、特定入賞口６５ａには入球せずアウト口７１に入球する球かに寄らず、球が第３流路構成部３３６の後端部に注目する視界に入り込む。
【０２４９】
従って、特定入賞口６５ａへの球の向かい易さ、即ち、ベース板６０に植設される釘構成（所謂ゲージの良し悪し）に関わりなく、発射された球の多く（他の入賞口６３，６４，１４０に入球した球を除く球）が集まる位置と前後方向で被る位置に、第３流路構成部３３６の後端部（遊技者の注目が集まる部分）が配置される。これにより、流下する球により、視線を効率的に第３流路構成部３３６の後端部に誘導することができる。
【０２５０】
上述のように、正面側寄りの位置における視認性を向上したが、その上で、本実施形態では、背面側寄りの位置における視認性を、第３流路構成部３３６の後端部を除いて低下させるよう構成している。
【０２５１】
例えば、中部材３３０の前側枠状部３３３の内側面には、プリズムに倣った形状で光拡散の作用を生じさせるための光拡散加工面３３３ｂが形成される。図１７において、鋸歯状に視認される箇所が光拡散加工面３３３ｂであり、内側面のほぼ全内周、且つ、上下に亘って形成される。
【０２５２】
光拡散の作用が生じると、光が複数方向に拡散されることで、面全体が光っているように視認されるので、表面を煌びやかに光らせ演出することができる一方で、光に視線が遮られ、その奥側の視認性が悪くなる。本実施形態によれば、基板３５０の発光手段３５１から光が照射される状態では視認性が悪くなり、逆に、光が照射されていない場合には、少なくとも光が照射される状態に比較して視認性を良くすることができる。
【０２５３】
一方、光との間に遮蔽物があると、その遮蔽物の影が黒点として視認されることになり、その位置を判別し易くなる。
【０２５４】
光拡散加工面３３３ｂと同様の加工面が他の部分にも形成されている。例えば、左右外突設部３１９の背側面に形成される光拡散加工面３１９ａや、後側枠状部３３２の枠前部

の背側面に形成される光拡散加工面３３２ｅ等である（図１７参照）。
【０２５５】
また、同様の形状で形成される加工面としては、上部材３１０の第２上面部３１４ｂの背面側に延設される板状部であって組立状態において中部材３３０の前側枠状部３３３に蓋をする部分の上面側において形成される光拡散加工面３１４ｃや、中部材３３０の後側枠状部３３２よりも前側の部分の下側面全体に亘り形成される光拡散加工面３４０等が例示される。
【０２５６】
これらの構成により、本実施形態では、各流路構成部３３４～３３６から渦状に形成される流路の、背面側、下面側、渦の内側面および、その渦の上側面に、それぞれ光拡散加工面が形成されており、光照射による視認性の変化の効果を図っている。
【０２５７】
光拡散加工面に光が照射されていない状態において、正面側から第３流路構成部３３６の後端部に注目する遊技者目線で、第３流路構成部３３６から左右方向に方向転換した球を前側枠状部３３３で隠して、即座に見え難くすることができる。
【０２５８】
更に、斜め上からの方向視で第３流路構成部３３６を流下する球を視認する遊技者目線で、センサ保持枠部３８９に保持される検出センサＳＥ１を通過し落下した後の球を見ようとしても、その視線は光拡散加工面３４０を通過することになるので、光拡散加工面３４０に光が照射されることにより、検出センサＳＥ１を通過し落下した後の球の識別は困難となる。
【０２５９】
本実施形態では、後述するように、第３流路構成部３３６の後端部を球がどのように流下するかによって、遊技者が得られる利益が変化するよう制御される。
【０２６０】
従って、第３流路構成部３３６の後端部から球がどのように流下したのかを把握するために、第３流路構成部３３６の後端部における球の挙動を確認する必要が生じるので、第３流路構成部３３６の後端部への注目力をより一層向上することができる。
【０２６１】
一方、発光手段３５１から光が照射されれば、球の影を黒点として視認し易い状態を構成することができる。このように、光の照射の有無を状況に応じて切り替えることで、球の視認性の良し悪しを切り替えることができる。また、黒点よりも正面側における球の配置の有無により、その黒点が球で隠される状況と、黒点が球に隠されずに見える状況を構成することもできる。
【０２６２】
上述のように、各流路構成部３３４～３３６の付近において光拡散加工面３１９ａ，３３２ｅ，３３３ｂ，３４０が形成されるが、一貫して、各流路構成部３３４～３３６により形成される流路を流下する球と当接しない側の側面に形成される。
【０２６３】
これにより、光拡散加工面３１９ａ，３３２ｅ，３３３ｂ，３４０が球との当接により削られることを避けることができるので、光拡散加工面３１９ａ，３３２ｅ，３３３ｂ，３４０の形状を長期間に亘り維持することができ、光拡散の作用を維持することができる。
【０２６４】
更に、光拡散加工面３１９ａ，３３２ｅ，３３３ｂ，３４０に球が当接することで、球の流下が阻害されたり、球が減速の作用を受けたりすることを回避することができる。加えて、流路内部の視認性は確保できるようにすることで、球が各流路構成部３３４～３３６により形成される流路を流下している最中にまで球の視認性が低下することを回避することができる。
【０２６５】

なお、敢えて光拡散加工面３１９ａ，３３２ｅ，３３３ｂ，３４０を流路側に形成するようにしても良い。この場合、プリズムの大きさの設定次第では、光拡散の作用を生じさせる効果と、球との衝突により球を減速させる効果と、を生じさせるように図ることができる。

【０２６６】

中部材３３０の前側枠状部３３３では、被締結部３１６との締結位置においては加工の難易度から光拡散加工面３３３ｂの形成が省略されており、対策なしでは視認性が高いまま維持される可能性がある。そこで、本実施形態では、締結ネジによる視認性の低下を図っている。

【０２６７】

即ち、被締結部３１６に螺入される締結ネジが金属製であり、非透過性であることを利用して、光拡散加工面３３３ｂの形成が困難となる箇所における目隠しとすることができる。前側枠状部３３３に光が照射されると、光拡散加工面３３３ｂは煌びやかに光り、光拡散加工面３３３ｂの形成が省略されている部分では締結ネジが光を反射して光るので、光拡散加工面３３３ｂの形成が省略されている箇所も含めて、正面側からの視線における前側枠状部３３３の奥側の視認性を低下させることができる。

【０２６８】

中部材３３０の光拡散加工面３３２ｅは、各流路構成部３３４～３３６の背面側に形成されているが、この目的として、煌びやかに光らせることの他に、背面側に配設される基板３５０及び状態切替装置３６０の目隠しとしての機能を生じさせることが挙げられる。特に、状態切替装置３６０は基板３５０の背面側に配置されるので（図１７参照）、基板３５０が目隠しとなり、状態切替装置３６０が遊技者に視認されることを防止し易くすることができる。

【０２６９】

基板３５０は、中部材３３０の後側枠状部３３２に下支えされる形で収容されるが、左右中央部において後側枠状部３３２の下底部と隙間を空けて配置され、その隙間にスライド変位部材３７０が配置される（図１８参照）。即ち、基板３５０は、スライド変位部材３７０を後側枠状部３３２の下底部との間で挟む位置に配置される。

【０２７０】

詳述すると、基板３５０は、下側部３５３が左右端部において後側枠状部３３２に前後から挟まれるように支持される（図１７参照）。この支持箇所において、後側枠状部３３２の下底部は肉厚とされる肉厚部３３２ｆを備えており（図１６参照）、左右中央位置付近では、この肉厚分が無いことで隙間が生まれ、その隙間にスライド変位部材３７０を配置することができる（図１８参照）。

【０２７１】

図１８に示すように、基板３５０の上側部３５２は、上部材３１０の収容凹部３２０の内側に進入し、介在部材１６４に形成される光拡散加工面１６４ｆと前後に対向配置される。

【０２７２】

そのため、上側部３５２に配置される発光手段３５１から光が照射されることにより、介在部材１６４の光拡散加工面１６４ｆが煌びやかに光る演出効果を奏することができ、更に、介在部材１６４の背面側の範囲の視認性を低下させることができる。

【０２７３】

ここで、上側部３５２に配置される発光手段３５１は光拡散加工面１６４ｆの下端部付近に光を照射するところ、光拡散加工面１６４ｆは、プリズムに倣った断面形状部が、表面に沿って上下方向全体に形成されるので、発光手段３５１から照射された光は上下幅の広い光として視認される。そのため、遊技者目線で、特定入賞口６５ａの上下に亘って発光しているように見せることができる。

【０２７４】

なお、正面側からの視界において、光拡散加工面１６４ｆは、受入部材１６３の左右中

央側位置に配置されるが、検出センサＳＥ１の背面側に配置したとしても検出センサＳＥ１が視界の妨げとなり良好に視認できないので、少なくとも一対の検出センサＳＥ１の配置隙間内において形成されていれば、十分な効果を奏することができる。

【０２７５】

なお、基板３５０の下側部３５３は、シール部材３１３や、その下側に配設され球が流下する部分へ向けて光を照射するよう配置されるが、詳細は後述する。

【０２７６】

次いで、図１９及び図２０を参照して、第３流路構成部３３６の後端部を通過した球の流下経路の切り替えと、その意義について説明する。なお、図１９及び図２０の説明においては、図１５から図１８を適宜参照する。

【０２７７】

図１９は、図１５のＸＶＩＩ－ＸＶＩＩ線における可変入賞装置６５及び振分装置３００の断面図であり、図２０は、図１５のＸＶＩＩＩ－ＸＶＩＩＩ線における可変入賞装置６５及び振分装置３００の断面図である。図１９及び図２０では、図示されている場合には、開閉板６５ｂは閉鎖状態で図示され、スライド変位部材３７０は後側位置に配置された状態で図示される。

【０２７８】

ここで、センサ保持枠部３８９に支持される左右４個の検出センサＳＥ１と、各検出センサＳＥ１への球の流下と、各検出センサＳＥ１の機能について説明する。

【０２７９】

４個の検出センサＳＥ１は、２組が左右対称に配設されるものであり、機能を共通とする確変検出センサＳＥ１１と、通常検出センサＳＥ１２と、を備える。確変検出センサＳＥ１１は、左右方向内側に配設され、通常検出センサＳＥ１２は、左右方向外側に配設される。

【０２８０】

この４個の検出センサＳＥ１の機能は、開閉板６５ｂの背後に配置される検出センサＳＥ１とは異なる。開閉板６５ｂの背後に配置される検出センサＳＥ１は、賞球の払い出しを生じる入球センサである。即ち、特定入賞口６５ａに入球した球が背後の検出センサＳＥ１に入球したと検出されると、所定個数（本実施形態では、１個の検出に対して１０個）の賞球が払出制御装置１１１（図４参照）により遊技者側に払い出される。

【０２８１】

一方、センサ保持枠部３８９に支持される検出センサＳＥ１は、賞球の払い出しを生じる検出センサではなく、入球を検出することで、大当たり遊技終了後の遊技状態を変化させるための検出センサとして機能する。

【０２８２】

なお、後述するように、本実施形態では、センサ保持枠部３８９に配設される検出センサＳＥ１を確変状態への移行の有無の切替のために利用したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、検出センサＳＥ１を次回大当たり獲得の有無の切替のための入球センサとして機能させても良い。

【０２８３】

スライド変位部材３７０が前側位置に配置される場合（図１７及び図１８参照）、確変検出センサＳＥ１１の上側に薄板部３７１が被さるようにスライド変位部材３７０が配置され、確変検出センサＳＥ１１の貫通孔への球の通過が防止される。そのため、第３流路構成部３３６の後端部を通過する球は、スライド変位部材の上突設部３７６に案内されるようにして、通常検出センサＳＥ１２の貫通孔へ案内される。

【０２８４】

上突設部３７６は、球と対向する前側面３７６ａが、流路側を凹とした円弧形状で形成されているので、流れてきた球を滑らかに通常検出センサＳＥ１２の貫通孔へ向けて流すことができる。

【０２８５】

一方、スライド変位部材３７０が後側位置に配置される場合（図１９及び図２０参照）、確変検出センサＳＥ１１の上方からスライド変位部材３７０が後方に退避し、確変検出センサＳＥ１１の貫通孔への球の通過が許容される。

【０２８６】

即ち、球がいずれの検出センサＳＥ１を通過するかは、スライド変位部材３７０の配置（前側位置または後側位置）と対応する。そして、大当たり遊技中に球が確変検出センサＳＥ１１の貫通孔を通過したことが検出された場合に、その大当たり遊技後の遊技状態を確変状態とするように制御される。換言すれば、球が確変検出センサＳＥ１１の貫通孔を通過したと検出されず、通常検出センサＳＥ１２の貫通孔のみを通過した場合には、その大当たり遊技後の遊技状態を通常状態（又は時短状態）とするように制御される。

【０２８７】

ここで、本実施形態において、大当たり種別として、確変大当たりと、通常大当たりとが用意されていることについて上述した。これを実現するために、本実施形態では、大当たり種別ごとにスライド変位部材３７０の動作パターンとして異なる動作パターンが用意されている。

【０２８８】

換言すれば、スライド変位部材３７０は、確変大当たりの場合には、球が確変検出センサＳＥ１１の貫通孔を通過し易いような動作パターンで動作するよう制御され、通常大当たりの場合には、球が確変検出センサＳＥ１１の貫通孔を通過し難く、通常検出センサＳＥ１２の貫通孔を通過し易いような動作パターンで動作するよう制御されるが、制御の詳細については後述する。

【０２８９】

このように、スライド変位部材３７０の配置は、遊技者が得られる利益に直結するものであり、その配置に自ずと遊技者の注目が集まることになる。一方、スライド変位部材３７０の配置を不正に切り替えようとする不正行為は少なからず発見されており、それに対する対策が重要視される。

【０２９０】

前提として、スライド変位部材３７０の配置は、状態切替装置３６０の電磁ソレノイド３６１への通電の有無によって切り替えられる。即ち、電磁ソレノイド３６１に通電がされていない時は、電磁ソレノイド３６１のプランジャー及びスライド部３６２が付勢バネ（図示せず）によって右側に配置され、回動部３６３の下円柱部３６３ｃが正面側に配置されることで、スライド変位部材３７０は前側位置に維持される。

【０２９１】

一方、電磁ソレノイド３６１が通電されると、電磁ソレノイド３６１のプランジャー及びスライド部３６２が電磁力によって左側に移動され、回動部３６３の下円柱部３６３ｃ（図１３参照、スライド変位部材３７０の凹設部３７８に挿入される部分）が背面側に変位することで、スライド変位部材３７０は後側位置に維持される。これが通常の動作態様であり、電磁ソレノイド３６１への通電と、スライド変位部材３７０の配置とが一対一で対応する。

【０２９２】

上述した不正行為を行う者は、例えば、球払い出し開口や、外枠１１と正面枠１４（図１参照）との隙間等からピアノ線などの金属細線を振分装置３００の内部に差し入れて、その金属細線をスライド変位部材３７０に押し当てて、スライド変位部材３７０を奥側へ押し込むようにして、確変検出センサＳＥ１１への球の入球が可能となる状態を不正に作り出そうとする可能性がある。

【０２９３】

これに対し、本実施形態では、スライド変位部材３７０の配置として、薄板部３７１が第３流路構成部３３６の下底部よりも下側に配置されているので（図１８参照）、第３流路構成部３３６に金属細線を通してスライド変位部材３７０に押し当てる場合に、薄板部３７１の前端部に押し当てるのは困難であり、上突設部３７６に押し当てることになる。

上突設部３７６の前側面３７６ａは、上述のように負荷を左右外側へ逃がすような湾曲面形状とされるので、金属細線を押し当てられたとしても、その負荷を左右外側に逃がすことができ、スライド変位部材３７０が不正に後側位置に変位させられる事態を回避し易くすることができる。

【０２９４】

また、スライド変位部材３７０に到達するまでの経路が、一直線では無く渦状に巻いていることに加え、スライド変位部材３７０自体の配置もガラスユニット１６（図１参照）の前側面から背面側に遠く（約１０ｃｍ程度）離れているので、そもそも、金属細線をスライド変位部材３７０に到達させることを困難とすることができる。

【０２９５】

これらの構成から、状態切替装置３６０の構成の設計自由度を向上することができるという効果も奏する。即ち、従来では、上述のような不正行為に対して、駆動力を伝達する機構の機械的な工夫（変位規制）によりスライド変位部材３７０の配置を維持するよう構成する場合が多く、その場合には、状態切替装置３６０の構成が制限されていた。これに対し、本実施形態では、そもそもスライド変位部材３７０に負荷がかけられ難く構成することにより、状態切替装置３６０に要求される条件を部分的に省くことができ、状態切替装置３６０の設計自由度を高めることができる。

【０２９６】

また、第３流路構成部３３６を通して這わせた金属細線でスライド変位部材３７０に押し付け負荷を加える場合には、この金属細線自体が、第３流路構成部３３６を流下しようとする球の流下を阻害することになるので、球を確変検出センサＳＥ１１に到達させることを困難とすることができる。

【０２９７】

上述のように、球が確変検出センサＳＥ１１の貫通孔を通過するか、通常検出センサＳＥ１２の貫通孔を通過するかにより、遊技者が得られる利益が大きく変化することから、誤入球は極力避けることが望ましい。

【０２９８】

従来の機種では、確変検出センサＳＥ１１への入球が許容される状態においては通常検出センサＳＥ１２への入球を規制するように構成することが通常であったが、本実施形態では、確変検出センサＳＥ１１への入球が許容される状態（図１９及び図２０参照）において通常検出センサＳＥ１２への入球を規制するような可動部材は用意されておらず、通常検出センサＳＥ１２へも入球させることが可能な構成である。

【０２９９】

このように構成しても、１０個の球が流下した場合に少なくとも１個が確変検出センサＳＥ１１の貫通孔を通過すれば、大当たり遊技後の確変状態は確保されることになる。本実施形態では、このような考え方から、通常検出センサＳＥ１２の開閉を行う可動部材の配置を省略することにより、材料コストの低減を図ることができ、製品コストを低減することができる。また、可動部材を配置しない結果、その可動部材の故障や動作不良に伴うメンテナンスが不要になったり、可動部材の寿命以上にパチンコ機の使用年数を延ばすことができたりという良い効果を奏する。

【０３００】

一方で、可動部材とは別の工夫として、適切な側の検出センサＳＥ１に球が案内されるようにするための工夫として、流路形状と、固定の突設部３１７，３１８，３１９の配置や形状とが工夫されている。即ち、スライド変位部材３７０が後側位置に配置されている状態で想定以上の球が通常検出センサＳＥ１２へ流れることを防止するような仕組みを、流路内部に固定配置される部分（即ち、突設部３１７，３１８，３１９）の形状により実現するように図っている。このことについて、以下で説明する。

【０３０１】

まず、流路形状の工夫について説明する。第３流路構成部３３６の下底面３３６ａは、短手方向において、左右方向中央側（仕切り板部３３８側）に向かうにつれて水平に対し

て５度の角度で下降傾斜する傾斜面として形成される（図１５参照）。
【０３０２】
この傾斜角度は、第２流路構成部３３５の長手方向の傾斜と、角度および方向が同様となるように設定されているので、第２流路構成部３３５から第３流路構成部３３６に球が流入する際の球の跳ね（仕切り板部３３８から離れる方向の跳ね）を低減することができる。
【０３０３】
この短手方向の傾斜によって、第３流路構成部３３６を流下する球の配置を仕切り板部３３８側に寄せることができる。そのため、第３流路構成部３３６の後端部から検出センサＳＥ１側へ流下する際の球を仕切り板部３３８に近接する側に配置することができるので、スライド変位部材３７０が後側位置に配置されている状態で、球が誤って通常検出センサＳＥ１２（仕切り板部３３８から離れて配置される検出センサＳＥ１）の貫通孔を通過する事態が生じる可能性を低くすることができる。
【０３０４】
また、下底面３３６ａの短手方向の傾斜に関わらず、各流路構成部３３４～３３６により構成される流路は、左右方向経路が第２流路構成部３３５によってのみ形成されており、その傾斜方向は左右中心側（仕切り板部３３８側）なので、左右方向の速度は左右内向きに生じることになる。これによっても、球が誤って通常検出センサＳＥ１２（仕切り板部３３８から離れて配置される検出センサＳＥ１）の貫通孔を通過する事態が生じる可能性を低くすることができる。
【０３０５】
次に、固定の突設部３１７，３１８，３１９の配置や形状の工夫について、説明する。第３流路構成部３３６を流下した球が最初に近接配置されるのは、左右内突設部３１８である。左右内突設部３１８は、突設部３１７，３１８，３１９の内で最も小さな突設部でありながら、検出センサＳＥ１の中心よりも正面側、且つ、スライド変位部材３７０の上突設部３７６よりも正面側に配置されているので、仕切り板部３３８に摺動しながら第３流路構成部３３６の後端部を通過する球と漏れなく当接する。
【０３０６】
左右内突設部３１８の突設先端面は、正面視では下に凹の湾曲面として構成され（図１５参照）、且つ、突設部後端側の方が突設部前端側よりも左右外側および下側に拡がって形成され前後端部が凹形の湾曲面でつながるように形成される（図１７参照）。従って、第３流路構成部３３６の後端部を通過し左右内突設部３１８に当接した球は、左右外向き成分と、下向き成分とが混合された方向の負荷を受け、流下する。
【０３０７】
一方で、左右内突設部３１８は小型に形成されていることから、左右内突設部３１８から受けた負荷のみで球の流下方向が下方か左右外方向かに定まるものでは無く、あくまで勢い付けとして機能する。そして、左右内突設部３１８がスライド変位部材３７０よりも上流側に配置されることから、上述の勢い付けは、スライド変位部材３７０の配置に関わらず生じる。
【０３０８】
左右内突設部３１８に当接した後の球の流下について場合を分けて説明する。スライド変位部材３７０が前側位置に配置された状態では、球は、上突設部３７６や、前後長突設部３１７（図１８参照）に当接しながら、スライド変位部材３７０の薄板部３７１を転動し、通常検出センサＳＥ１２側へ流れる。
【０３０９】
前後長突設部３１７の突設端部は、上突設部３７６と同様の用途を有する。即ち、球の流下方向を切り替えるための湾曲面として形成されるので、その湾曲面の曲率半径は、上突設部３７６の前側面３７６ａの曲率半径とほぼ同じとされる。目安として、上突設部３７６は左右内側を始点とし、上面視で確変検出センサＳＥ１１の貫通孔の中心位置の後方位置を終点とする湾曲面を構成し（図１７参照）、一方で、前後長突設部３１７は流路の

天井面を始点とし、左右方向視で、スライド変位部材３７０の前側位置における前側面３７６ａの終点位置（後端位置）と近接する位置を終点とする湾曲面を構成している（図１８参照）。

【０３１０】

ここで、薄板部３７１の上側面が左右外側へ下降傾斜する傾斜面として形成されており、左右内突設部３１８との当接により左右外側へ勢い付けされた球は、その勢いを活かして左右外方向へ流下することになるので、球の流下を滑らかに形成することができる。

【０３１１】

更に、左右外方向へ流下する球の上方において左右外突設部３１９が形成されており、球跳ねが抑制されることによっても、球の流下を滑らかに形成することができる。左右外突設部３１９の目的が球の流下方向の切り替えでは無く球跳ねの抑制であることから、その形状は前後長突設部３１７とは大きく異なり、その突設端部は、確変検出センサＳＥ１１の上方から通常検出センサＳＥ１２の上方に亘って形成される大きな曲率半径の湾曲面として形成される。

【０３１２】

特に、本実施形態では、左右外突設部３１９が検出センサＳＥ１の開口の中心（即ち、流路の中心）よりも正面側に配設されていることから（図１９参照）、左右外突設部３１９と球とが上下方向で当接する場合に、球の中心が左右外突設部３１９の厚み中心よりも後方側に配置され易い。そのため、左右外突設部３１９と球とが上下方向で当接した際に、球に対して後方向成分を有する負荷がかかり易いようにすることができるので、球が正面側に逆流することを防止することができる。

【０３１３】

これらの構成から、複数の球が流下する場合に球詰まりが生じたり、球の逆流が生じたりすることを防止し易くすることができる。

【０３１４】

スライド変位部材３７０が後側位置に配置された状態では、薄板部３７１や上突設部３７６が前後長突設部３１７よりも後方に退避しているので、球は、前後長突設部３１７に当接して流れる。

【０３１５】

前後長突設部３１７は、突設端部（湾曲面）の面形状が、法線が第３流路構成部３３６の中心を通る形状とされており、確変検出センサＳＥ１１の貫通孔の中心位置の真後ろに厚み中心が配置されるので、当接した球に対して左右方向の成分が抑制された負荷を与えやすい。この負荷は、前後長突設部３１７の突設先端が凹状の湾曲面形状とされることから（図２０参照）、球を前斜め下方に流す負荷として機能する。

【０３１６】

そのため、左右内突設部３１８からの勢い付けでは右方に行き切らなかった球は、前後長突設部３１７からの負荷により前斜め下方への負荷を受け確変検出センサＳＥ１１側へ流れる。

【０３１７】

ここで、前後長突設部３１７との衝突時の当たり所によっては、球が正面側に跳ね返る（逆流が生じる）可能性が危惧されるが、本実施形態では、上述のように、左右内突設部３１８との当接により左右外斜め下方に勢い付けされているので、球が正面側に跳ね返ったとしても、球は第３流路構成部３３６の下底部後端（図２０参照）や、前側枠状部３３３の後側面（図１９参照）に衝突するに留まり、第３流路構成部３３６を逆流する事態が生じることを回避し易くすることができる。

【０３１８】

本実施形態で独特なのは、スライド変位部材３７０が後側位置に配置され球が確変検出センサＳＥ１１側へ流れる際にも、スライド変位部材３７０が前側位置に配置され球が通常検出センサＳＥ１２側へ流れる場合と同様に、左右内突設部３１８から負荷による左右外側へ向けた変位が球に生じることである。この用途については、後述する。

【０３１９】
スライド変位部材３７０は、前側位置と後側位置とでスライド変位可能に構成されるところ、球がスライド変位部材３７０に向かって第３流路構成部３３６を流下している最中にスライド変位部材３７０が閉鎖動作（後側位置から前側位置へ向けた動作）をすると、球に前向きの負荷を与える可能性があり、球に第３流路構成部３３６を逆流させる方向（前向き）の負荷が与えられる可能性がある。
【０３２０】
これを防ぐために、スライド変位部材３７０の変位動作を制御することが好ましい。例えば、球がスライド変位部材３７０に到達する前に閉鎖動作を完了させておくように制御すれば、動作中のスライド変位部材３７０に球が衝突する可能性を排除できるので、球が逆流する可能性を低くすることができる。
【０３２１】
また、スライド変位部材３７０の上突設部３７６の前面が左右外側を向く湾曲面として形成されていたり、左右内突設部３１８が球にもれなく衝突するように配置されたりすることにより、第３流路構成部３３６の後端部に到達した球を左右外側に案内する作用を生じさせることができる。これにより、球の逆流が生じにくくすることができる。
【０３２２】
また、スライド変位部材３７０の開放動作（前側位置から後側位置へ向けた動作）は球と対抗する方向の動作ではなく、球から離れる側への動作なので、例えば、球がスライド変位部材３７０の薄板部３７１に乗っている時に動作が実行されても、その球を正面側に押し返す負荷は生じにくい。従って、開放動作については、球の配置を考慮せず任意のタイミングで実行する制御としても、球の逆流が生じ易くすることは無いと考えられる。
【０３２３】
球がスライド変位部材３７０の上面で前転回転しながら薄板部３７１を転動する（まだ左右外側に流れる前段階の）場合、スライド変位部材３７０の開放動作は、球に対して、回転を抑える方向（後転させる方向）の負荷を与えるので、球の回転を留めることができ、球の流れを停止させ自由落下に移し易い。
【０３２４】
そのため、球が薄板部３７１を転動中にスライド変位部材３７０が開放動作した場合に、球がそれまでの転動の勢いで通常検出センサＳＥ１２に案内されることを回避し易くすることができ、球を確変検出センサＳＥ１１に案内し易くすることができる。
【０３２５】
上述した振分装置３００を備える本実施形態におけるパチンコ機１０における、振分装置３００の遊技者目線での見え方について説明する。以下では、一例として、水平方向に対する視線の角度が異なる状態で場合を分けて説明する。
【０３２６】
図２１は、可変入賞装置６５及び振分装置３００の正面図であり、図２２は、図１６の矢印ＸＸＩＩ方向視における可変入賞装置６５及び振分装置３００の斜視図であり、図２３は、図１６の矢印ＸＸＩＩＩ方向視における可変入賞装置６５及び振分装置３００の斜視図である。
【０３２７】
前提として、パチンコ機１０を操作する遊技者は、操作ハンドル５１（図１参照）を握り回転させることを除き、好みの姿勢で遊技を行うことができる。例えば、パチンコ機１０から頭を十分に離して、水平または水平から５度程度下降傾斜する方向の視線（図２２参照）でガラスユニット１６（図１参照）の内側を見るようにして遊技を行っても良いし、パチンコ機１０に頭を近づけて、水平から３０度程度下降傾斜する方向の視線（図２３参照）でガラスユニット１６の内側を見るようにして遊技を行っても良い。一般的には、前者の方が広い視界を確保できるが、細かな部分には気付きにくい一方で、後者は視界が狭くなるが、その視界における細かな部分には気付き易い。
【０３２８】

図２１は、基準として図示するものであり、以下では主に、図２２及び図２３を対比しながら説明を行う。なお、図２１から図２３では、便宜上、開閉板６５ｂの開放状態が図示される。

【０３２９】

図２１には、発光手段３５１が想像線で図示される。なお、発光手段３５１は左右対称に配設されているが（図１３参照）、理解を容易とするために左半部のみが図示される。最上部に配置される発光手段３５１の機能については上述した通りであるので、ここでは下側部３５３に配置される左半部における３個の発光手段３５１について説明する。

【０３３０】

まず、上側の発光手段３５１は、シール部材３１３に向けて光を照射する。シール部材３１３は上述のように、赤色透明に形成されているので、発光手段３５１から光が照射された場合、シール部材３１３の周辺が赤く照らされる。これにより、シール部材３１３及びその周辺に対する遊技者の注目力を向上することができる。シール部材３１３は第３流路構成部３３６の真上に配設されているので（図１８参照）、第３流路構成部３３６に注目させることができる。

【０３３１】

なお、上側の発光手段３５１の正面側においては、光拡散加工面３３２ｅの形成が省略されている（図１８参照）。これにより、発光手段３５１からの光が光拡散加工面３３２ｅにより上下方向に引き延ばされるように視認されることを回避し、シール部材３１３周辺を集中的に光らせることができる。

【０３３２】

なお、発光制御については何ら限定されるものではないが、例えば、大当たり遊技中に、第３流路構成部３３６を流下する球に注目させたい状況においてシール部材３１３に光を照射するように制御することで、シール部材３１３に注目させ、その下側に配置される第３流路構成部３３６の後端部に自然と視線を誘導することができる。

【０３３３】

次に、下側において左右に並んで配置される発光手段３５１は、それぞれ、確変検出センサＳＥ１１と、通常検出センサＳＥ１２の真上位置に対応する。即ち、この発光手段３５１の制御を、球が確変検出センサＳＥ１１に入球した場合には確変検出センサＳＥ１１の真上位置に配置される発光手段３５１を発光させる一方、球が通常検出センサＳＥ１２に入球した場合には通常検出センサＳＥ１２の真上位置に配置される発光手段３５１を発光させるように制御することで、遊技者に対して、球の通過箇所を報知することができる。

【０３３４】

これらの、下側において左右に並んで配置される発光手段３５１から照射される光は、光拡散加工面に向けられる。即ち、左右中央側の発光手段３５１は、光拡散加工面３３２ｅと対向配置されており（図１８参照）、左右外側の発光手段３５１は、光拡散加工面３１９ａ（図１７参照）と対向配置されている。光拡散加工面３１９ａ，３３２ｅは、各部の上下に亘って形成される。

【０３３５】

従って、発光手段３５１からの光が視認される位置は、発光手段３５１のＬＥＤの高さ位置に限定されるものではなく、上下に広がりがある範囲として形成される（上下に延びる帯状の光として視認される）。そのため、図２１から図２３に示すように、遊技者の視線の角度が変わったとしても、発光手段３５１からの光の視認性を向上することができる。

【０３３６】

図２２における水平からの下降傾斜の角度（５度）は、第３流路構成部３３６の傾斜角度と同じである。そのため、図２２では、第３流路構成部３３６の後端部に配置されるスライド変位部材３７０の外形を視認することができる。但し、スライド変位部材３７０は前後方向に変位するため、この視界では、スライド変位部材３７０の変位による変化を把

握し難い。
【０３３７】
一方、図２３に示すように、水平から３０度の角度の方向視では、第３流路構成部３３６の後端部における視界の上下幅が狭まっているので、図２２の方向視に比較して、第３流路構成部３３６の後端部における球の流下態様の切り替わりの確認の難易度が高くなる。但し、この視界では、スライド変位部材３７０が前後方向に変位する際の上突設部３７６の変位を把握し易い。
【０３３８】
なお、中部材３３０の配置用貫通孔３３２ａがスライド変位部材３７０の上突設部３７６を通すのに十分な最低限の大きさの開口として形成されているので、後側枠状部３３２の内部に配置される状態切替装置３６０（図１７参照）を視認し難いように隠すことができている。
【０３３９】
実際の大当たり遊技中には、ラウンド遊技中に特定入賞口６５ａに複数個の球が案内され、各流路構成部３３４～３３６を順に流下する。各流路構成部３３４～３３６に複数個の球が同時に配置される場合、奥側の球へ向けた視線が、手前側の球により妨げられる可能性がある。
【０３４０】
例えば、第３流路構成部３３６に複数の球が配置される場合、それらの球は、図２２では、同位置に配置される。従って、手前側の球によって、奥側の球が隠される。
【０３４１】
また、球が通常検出センサＳＥ１２側へ流れる場合、第３流路構成部３３６の後端部から左右外方向へ流れることになる。第３流路構成部３３６から左右方向へ外れた後は前側枠状部３３３の光拡散加工面３３３ｂにより視認性が落ちるので、第３流路構成部３３６から左右方向へ外れる過程の球の動きを把握することが好ましいところ、第２流路構成部３３５の下流側端部位置（球Ｐ１の位置）から第３流路構成部３３６の上流側端部位置（球Ｐ２の位置）へ流入する球（第３流路構成部３３６から左右方向に若干ずれる球）があると、その球により、第３流路構成部３３６の後端部から左右方向へ外れる過程の球が隠される。
【０３４２】
換言すれば、球が確変検出センサＳＥ１１へ流れたか、通常検出センサＳＥ１２へ流れたかの把握は、第３流路構成部３３６の後端部で球の流下方向が左右外側へ切り替わったか、否かを視認すれば可能であり、第３流路構成部３３６の内側および右縁部周辺に注目していれば良い。これに対し、本実施形態では、その視線の方向上の上流側における第３流路構成部３３６と第２流路構成部３３５との連結位置において、第３流路構成部３３６の内側および右縁部周辺を含む経路で球が流下し得るように構成される（球Ｐ１の位置から球Ｐ２の位置への移動）。そのため、上流側を流下する球の配置によっては、球が確変検出センサＳＥ１１へ流れたか、通常検出センサＳＥ１２へ流れたかを把握し損なう事態が生じ得る。
【０３４３】
また、図２３の視線では、第３流路構成部３３６の後端部を流れる球と、第２流路構成部３３５を流れる球とが、上下方向の配置で明確に分けられるので、上流側の球が目隠しとなる事態を回避し易い。一方で、第３流路構成部３３６の後端部において視認される流路の上下幅が狭い分、方向視で視認できる球の面積が小さくなる。
【０３４４】
特に、第３流路構成部３３６の後端部を通過した球は、上述したように、スライド変位部材３７０の配置によらず、一旦右斜め下方へ流下した後において、確変検出センサＳＥ１１へ向かう流下経路か、通常検出センサＳＥ１２へ向かう流下経路か、が切り替わる。そのため、球の流下経路として、球が真下に流下するか、球の流下方向が右方へ切り替わるかで切り替えられる場合に比較して、切替位置において視認される球の面積が小さくな

る。
【０３４５】
切り替わりの態様としては、他に、球の流下経路が真下に流下するか、右方へ切り替わるかで切り替わるかという場合のように、切替位置がより上流側に配置される場合が想定される。例えば、左右内突設部３１８が形成されず、確変検出センサＳＥ１１へ向かう球は第３流路構成部３３６の後端部から真下へ流下する場合には、切替位置は、少なくとも第３流路構成部３３６の中心線後方の位置となる。
【０３４６】
これに対し、本実施形態のように切替位置が第３流路構成部３３６の中心線後方よりも右側に変位している場合、球が第３流路構成部３３６の下底部よりも下方に落ちる（第３流路構成部３３６の下底部上面とスライド変位部材３７０の薄板部３７１の上側面との上下差分だけ落ちる、図１８参照）ことで、第３流路構成部３３６自体に球の一部が隠される作用に加え、球が第３流路構成部３３６を通して視認される範囲よりも左右外側に変位することで、前側枠状部３３３に球の一部が隠される。
【０３４７】
従って、第３流路構成部３３６の後端部を通過した球の、遊技者目線で視認可能な面積が小さくなるので、球がいずれの流下経路で流下したかの把握を行うことが困難となる。これにより、第３流路構成部３３６の後端部付近を流下する球に対する注目力を更に向上することができる。
【０３４８】
このように、本実施形態によれば、第３流路構成部３３６の後端部を流下する球の流下方向を識別する方向視として説明した複数の方向視（図２２及び図２３参照）において、いずれにも長所および短所が設定される。これにより、振分装置３００の視認の仕方をとっても、遊技者に一辺倒の遊技を要求するのではなく、遊技者に好みの視認方法を調整および選択させることができ、遊技態様に幅を持たせることができるので、遊技者が遊技に飽きる事態が生じることを回避することができる。
【０３４９】
遊技者の視界の確保は種々の方法で実現することができるが、本実施形態では、特に、上部材３１０の第２上面部３１４ｂ間に空隙が形成されることで、第３流路構成部３３６の屋根部が取り外されたような状態とすることができるので、第３流路構成部３３６を視認し易くすることができる。
【０３５０】
図２２及び図２３の方向視について、振分装置３００よりも正面側における視認性について説明する。図２２及び図２３では図示を省略しているが、振分装置３００よりも正面側には、被固定部材１６１及び前意匠部材１６２（図５参照）が配置されるので、部材の厚みにより透過する光が少なくなることから、視界が遮られることになる。
【０３５１】
前意匠部材１６２により視界が遮られる範囲が狭くなる分、図２３の方向視の方が、図２２の方向視に比較して、振分装置３００の内部を流下する球を視認し易くなる可能性がある。
【０３５２】
被固定部材１６１及び前意匠部材１６２は、基本的には、上述のように平坦形状とされおり、光の屈折が生じ難いように構成されている（図１２参照）。これにより、振分装置３００の視認性が悪くなることを回避することができる。
【０３５３】
機能上、平坦形状とできない部分についても、視認性に与える影響が小さくなるように形成している。例えば、振分装置３００を位置決め、係合するための突設支持部１６１ｃ～１６１ｅは、斜め下方向へ向く遊技者の視線を遮ることが無いよう、流路構成部３３４～３３６を見る遊技者の視線の外方（上側後方、左右外側、左右側下方、）に配設されている。

【０３５４】
また、例えば、対称突設部１６１ｆは、球の中心高さに形成され、強度上必要最低限の厚さで肉薄に形成されている（図１８参照）。これにより、対称突設部１６１ｆが球と遊技者の目との間に配置されたとしても、球全体が隠されることを防止することができるので、流路構成部３３４～３３６を流下する球の視認性を確保することができる。
【０３５５】
被固定部材１６１と前意匠部材１６２との間には、特定入賞口６５ａから逸れた球が流下し、アウト口７１へ向けて流下する。アウト口７１へ向けて流下する球による視界への影響について説明する。
【０３５６】
図２２及び図２３では、開閉板６５ｂの開放状態でアウト口７１へ向けて流下する球の配置の一例が図示される。開閉板６５ｂの開放中は、開閉板６５ｂの上方から流下した球は開閉板６５ｂに乗り特定入賞口６５ａ側へ案内されることになるので、アウト口７１へ向けて流下する球は、開閉板６５ｂの左右に逸れた球となる。これらの球は、延設部１６２ｂと延設部１６２ｃとの間を流下し、内レール６１に案内されてアウト口７１へ向けて流下する。
【０３５７】
図２２及び図２３に示すように、遊技者目線では、内レール６１を流れる球の配置は、各流路構成部３３４～３３６よりも下方となるので、内レール６１を流れる球により各流路構成部３３４～３３６を流下する球の視認性が低下することを回避し易くすることができる。
【０３５８】
一方で、内レール６１を流下する球の流下は、第２流路構成部３３５を流下する球の流下と同様に、緩やかな角度で遊技領域の左右方向中央側へ向けて流れる態様であるので、第２流路構成部３３５を流下する球と同様に、遊技者の視線を遊技領域の左右中央位置に誘導する効果を奏する。この効果は、遊技者の視線をアウト口７１に誘導すると共に、第３流路構成部３３６に誘導する。即ち、アウト口７１及び第３流路構成部３３６の左右方向位置が同様の位置（左右中央位置）とされるので、遊技者が上下に視線を動かすことで、アウト口７１及び第３流路構成部３３６の両方を視認可能となるような状態に視線を誘導する。
【０３５９】
従って、遊技領域へ向けて打ち出した球が、効率的に特定入賞口６５ａに入球し易いか（大当たり遊技中の無駄球が少なくて済む状態か）、逸れて延設部１６２ｂと延設部１６２ｃとの間を流下する球が頻発するか（大当たり遊技中の無駄球が頻発する状態か）に関わらず、流下する球により遊技者の視線を第３流路構成部３３６に誘導するという効果を奏することができる。
【０３６０】
即ち、球が特定入賞口６５ａに入球した場合には、第２流路構成部３３５を流下する状態において遊技者の視線を第３流路構成部３３６へ誘導でき、球が特定入賞口６５ａを逸れる場合には、内レール６１を流下する状態において遊技者の視線を第３流路構成部３３６へ誘導することができる。
【０３６１】
アウト口７１へ向かう球は、無駄球として遊技において何ら作用を生じないことが通常であるが、本実施形態では上述のように構成することで、アウト口７１へ向かう球に、遊技者の視線を第３流路構成部３３６へ誘導させる役割を持たせることができる。
【０３６２】
なお、開閉板６５ｂの閉鎖状態においては、球が開閉板６５ｂの正面側を流れ第２流路構成部３３５の正面側を通過することで、第２流路構成部３３５の視界を低下させる可能性がある。
【０３６３】

一方で、特定入賞口６５ａの左右中央位置上方に第２入賞口１４０及び電動役物１４０ａが配設され、特定入賞口６５ａの左右中央位置下方に第３流路構成部３３６が配設されるという本実施形態の構成によれば、第２入賞口１４０及び電動役物１４０ａにより球の流下を防止することができるので、球が第３流路構成部３３６の正面側を流下することを防止することができる。従って、開閉板６５ｂの正面側を流下する球により第３流路構成部３３６及びその後端部周辺の視認性が低下する事態の発生を回避することができる。

【０３６４】

本実施形態では、特定入賞口６５ａに入球した球がスライド変位部材３７０に到達するまでの時間を流路構成部３３４～３３６の形成長さにより確保できているが、この弊害として生じやすい配置スペースの増大の回避を図っている。即ち、図２２及び図２３に示すように、遊技者目線において、可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａと、第３流路構成部３３６の配置の目安としてのスライド変位部材３７０と、の配置間隔を短く形成している。

【０３６５】

それればかりか、スライド変位部材３７０が特定入賞口６５ａの下側後方に配置されているので（図１８参照）、図２３に示すように遊技者目線として高頻度で生じる後側斜め下方へ向く視線において、特定入賞口６５ａの外形にスライド変位部材３７０の外形が食い込むほどに近接配置しているように視認される。

【０３６６】

加えて、左右長尺に構成した特定入賞口６５ａに入球し、その左右両端部に配置される検出センサＳＥ１の球通過孔１６３ｂを通過した球の流下経路は、左右対称の各流路構成部３３４～３３６を経由して特定入賞口６５ａの左右中央側下方に集められる。これにより、特定入賞口６５ａの左右幅を球が左右方向に流下する場合に比較して、スライド変位部材３７０に球が到達するまでの時間を短くすることができる。加えて、球の流下経路として必要とされる構造を、下側ほど左右長さが短くなる構造とすることができるので、湾曲形状の内レール６１の下縁部付近に配置し易くすることができる。

【０３６７】

特に、本実施形態では、特定入賞口６５ａがアウト口７１に近接配置させる設計思想であるところ、第２流路構成部３３５の左右内側端部から真下に球を流下させる構造では無く、第２流路構成部３３５の左右内側端部から第３流路構成部３３６により球を後方へ流下させる構造を採用することで、アウト口７１（湾曲面部３８７の正面側（上流側）に配設される開口）を第２流路構成部３３５の真下位置に形成することができる。これにより、特定入賞口６５ａとアウト口７１との上下間隔の短縮化を図っている。

【０３６８】

このように、遊技者目線における特定入賞口６５ａ及びスライド変位部材３７０の上下配置幅および左右幅を短くできることで、一定の規格に正面視での大きさが制限される遊技領域の設計において、特定入賞口６５ａ及びスライド変位部材３７０が占める範囲の上下幅を短縮化できるので、遊技領域の設計自由度を向上することができる。

【０３６９】

例えば、本実施形態のように、特定入賞口６５ａの配置を遊技領域の下端付近に配置することができるので、可変入賞装置６５を左右対称の遊技領域に有効に利用することができる。

【０３７０】

次いで、振分装置３００に入球後の球の流下と、その流下を考慮した可動役物（可変入賞装置６５、スライド変位部材３７０）の作動パターンの一例について説明する。

【０３７１】

まず、前提として、開口部３１２を通った球は、第１流路構成部３３４、第２流路構成部３３５、第３流路構成部３３６を順に流下する（図１６及び図１７参照）。各流路構成部３３４～３３６を球が通過するのに要する時間は任意に設定可能であるが、本実施形態では、各流路構成部３３４～３３６を約０．３秒で通過するように設計されている。

【０３７２】
即ち、特定入賞口６５ａに入球してから第１流路構成部３３４を通過するのに０．３秒、第２流路構成部３３５を通過するのに０．３秒、第３流路構成部３３６を通過するのに０．３秒を要するように構成される。
【０３７３】
従って、可変入賞装置６５の開閉板６５ｂが開放状態となった直後に球が特定入賞口６５ａに入球したとしても、０．９秒間は、第３流路構成部３３６の後方端部に配置される検出センサＳＥ１に球が到達することは無いように構成される。これにより、開閉板６５ｂが開放状態となった後の０．９秒間は、スライド変位部材３７０の位置に寄らず、球が確変検出センサＳＥ１１にも、通常検出センサＳＥ１２にも通過し得ないので、球の誤入賞を危惧せずにスライド変位部材３７０の作動パターンを設計することができる。
【０３７４】
そのため、例えば、Ｖ確変アタッカーを備えるパチンコ機に一般的に見られるような、Ｖ入賞センサへの誤入賞を防ぐためにラウンド遊技Ｒ開始時に開閉板を短時間解放させる制御（開閉板の動作に不自然さを伴う制御）を不要とすることができる。これにより、特定入賞口を開閉する開閉板の動作態様が自然な動作となり、安心して遊技を楽しむ環境を遊技者に提供することができる。
【０３７５】
また、上記例におけるＶ確変アタッカーを備えるパチンコ機では、Ｖ確変アタッカーの開放直後に入球する球が誤入賞を生じやすかったが、本件の可変入賞装置６５では、後述するように、開放直後に入球する球によって、逆に好ましい効果（例えば、スライド変位部材３７０の動作を球で隠す効果）が生じるので、開放直後の球の入球を生じさせないようにする工夫を不要とすることができる。
【０３７６】
なお、球の通過に要する時間は、各流路構成部３３４～３３６の長さや傾斜、流路内壁部の形状など（平滑か、凹凸形状かなど）により任意に設定可能である。
【０３７７】
図２４を参照して、第１実施形態の第１制御例におけるＲＯＭ２０２（図４参照）の内容について説明する。図２４（ａ）は、主制御装置１１０内のＲＯＭ２０２の電気的構成を示すブロック図であり、図２４（ｂ）は、第１当たり種別カウンタＣ２と特別図柄における大当たり種別との対応関係を模式的に示した模式図であり、図２４（ｃ）は、第２当たり乱数カウンタＣ４と普通図柄における当たりとの対応関係を模式的に示した模式図である。
【０３７８】
図２４（ａ）に示すように、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２には、上記した固定値データの一部として、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ、および変動パターン選択テーブル２０２ｄが少なくとも記憶されている。
【０３７９】
第１当たり乱数テーブル２０２ａは、定期的（例えば、２ｍｓｅｃごと）に更新される第１当たり乱数カウンタの大当たり判定値が記憶されているデータテーブルである。始動入賞に基づいて取得した第１当たり乱数カウンタの値が、第１当たり乱数テーブル２０２ａに規定されているいずれかの判定値と一致した場合に、特別図柄の大当たりであると判別される。
【０３８０】
第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ（図２４（ｂ）参照）は、大当たり種別を決定するための判定値が記憶されているデータテーブルであり、第１当たり種別カウンタＣ２の判定値が、各大当たり種別、および特別図柄の抽選契機となった入賞口の種別に対応付けて規定されている。本実施形態のパチンコ機１０では特別図柄の大当たりと判定された場合に、始動入賞に基づいて取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値と、第１当たり種別

選択テーブル２０２ｂとが比較され、第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別が選択される。

【０３８１】

具体的には、特別図柄１の抽選（第１入賞口６４への入球に基づく抽選）で大当たりとなった場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９」の範囲には、大当たりＡ１が対応付けられて規定されている（図２４（ｂ）の２０２ｂ１参照）。

【０３８２】

大当たりＡ１となった場合は、４ラウンドの大当たり遊技が、可変入賞装置６５の第１の作動パターン（詳細は後述する）で実行され、スライド変位部材３７０は作動パターンＸ（詳細は後述する）で変位するように制御される。

【０３８３】

第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１０～１９」の範囲には、大当たりＡ２が対応付けられて規定されている（図２４（ｂ）の２０２ｂ２参照）。

【０３８４】

大当たりＡ２となった場合は、４ラウンドの大当たり遊技が、可変入賞装置６５の第１の作動パターン（詳細は後述する）で実行され、スライド変位部材３７０は作動パターンＹ（詳細は後述する）で変位するように制御される。

【０３８５】

第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２０～３９」の範囲には、大当たりＢ１が対応付けられて規定されている（図２４（ｂ）の２０２ｂ３参照）。

【０３８６】

大当たりＢ１となった場合は、４ラウンドの大当たり遊技が、可変入賞装置６５の第２の作動パターン（詳細は後述する）で実行され、スライド変位部材３７０は作動パターンＸ（詳細は後述する）で変位するように制御される。

【０３８７】

第１当たり種別カウンタＣ２の値が「４０～４９」の範囲には、大当たりＢ２が対応付けられて規定されている（図２４（ｂ）の２０２ｂ４参照）。

【０３８８】

大当たりＢ２となった場合は、４ラウンドの大当たり遊技が、可変入賞装置６５の第２の作動パターン（詳細は後述する）で実行され、スライド変位部材３７０は作動パターンＹ（詳細は後述する）で変位するように制御される。

【０３８９】

第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～７９」の範囲には、大当たりＣ１が対応付けられて規定されている（図２４（ｂ）の２０２ｂ５参照）。

【０３９０】

大当たりＣ１となった場合は、４ラウンドの大当たり遊技が、可変入賞装置６５の第３の作動パターン（詳細は後述する）で実行され、スライド変位部材３７０は作動パターンＸ（詳細は後述する）で変位するように制御される。

【０３９１】

第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８０～９９」の範囲には、大当たりＣ２が対応付けられて規定されている（図２４（ｂ）の２０２ｂ６参照）。

【０３９２】

大当たりＣ２となった場合は、４ラウンドの大当たり遊技が、可変入賞装置６５の第３の作動パターン（詳細は後述する）で実行され、スライド変位部材３７０は作動パターンＹ（詳細は後述する）で変位するように制御される。

【０３９３】

上述したように、特別図柄１の抽選（第１入賞口６４への入球に基づく抽選）で大当たりとなると、いずれの場合であっても、４ラウンドの大当たり遊技が選択される。そのため、後述する特別図柄２の抽選で大当たりとなる場合に比較して大量の賞球を期待することはできない。一方で、４ラウンドの大当たり遊技は、１５ラウンドの大当たり遊技に比

較して短時間で終了するので、その後の大当たりの獲得を狙うための球の打ち出しを、早期に開始することができる。

【０３９４】

一方、特別図柄２の抽選（第２入賞口１４０への入球に基づく抽選）で大当たりとなった場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９９」の範囲には、大当たりａが対応付けられて規定されている（図２４（ｂ）の２０２ｂ７参照）。

【０３９５】

大当たりａとなった場合は、１５ラウンドの大当たり遊技が、可変入賞装置６５の第３の作動パターン（詳細は後述する）で実行され、スライド変位部材３７０は作動パターンＸ（詳細は後述する）で変位するように制御される。

【０３９６】

上述したように、特別図柄２の抽選（第２入賞口１４０への入球に基づく抽選）で大当たりとなると、いずれの場合であっても、１５ラウンドの大当たり遊技が選択される。そのため、特別図柄２の抽選での大当たりを獲得した方が、特別図柄１の抽選での大当たりを獲得する場合に比較して大量の払い出し賞球を得ることができるので、遊技者が、特別図柄２の抽選を行うための遊技（第２入賞口１４０へ入球させるように球を発射するような遊技）を行うことのモチベーションを高めることができる。

【０３９７】

また、スライド変位部材３７０の作動パターンが作動パターンＸで固定となるので、スライド変位部材３７０の視認性を確保しないでも、遊技者に生じる不利益が大きくなる可能性が少ない。そのため、スライド変位部材３７０への視認性が若干悪くなるという短所があるが特定入賞口６５ａへの入球が生じ易い長所がある作動パターンとして第３の作動パターンがある時に、特別図柄２の抽選での大当たりの可変入賞装置６５の作動パターンを第３の作動パターンで設定することで、短所の影響を低下させ、大当たり遊技に要する時間を短くすることができるという長所のみを際立たせることができる。

【０３９８】

即ち、特別図柄２の抽選での大当たり遊技が間延びする可能性を低くすることができるので、遊技者にとって気持ちの良い（賞球の払い出しの時間効率が良い）大当たり遊技を実現することができる。

【０３９９】

なお、特別図柄２の大当たり種別の設定は、これに限定されるものではない。例えば、特別図柄２の大当たり種別として、スライド変位部材３７０が作動パターンＹで変位制御される大当たり種別を設けても良い。また、この大当たり種別は、少ない割合（例えば、２０％程度）で設けるようにしても良い。

【０４００】

これにより、スライド変位部材３７０に対する遊技者の注目力を向上させることができるので、遊技者が大当たり遊技を漫然と遊技することを防止することができる。即ち、スライド変位部材３７０の変位動作を遊技者に視認させ、変位動作のタイミングで遊技者を一喜一憂させ、遊技者の興趣を高めることができる。

【０４０１】

上述した通り、特別図柄の確変中は、普通図柄の当たり確率がアップし、普通図柄の変動時間が短くなり（３秒）、普通図柄の当たりとなった場合における電動役物１４０ａの開放時間が長くなる（１秒×２回）ように設定される。よって、第２入賞口１４０へと球を入球させやすくなるので、特別図柄２の抽選が行われやすくなる。従って、一旦特別図柄の確変状態へと移行させることができれば、特別図柄の大当たりとなりやすく、且つ、大当たりとなった場合に大当たりａ（利益バランスの良い大当たり）となりやすい特別図柄の確変状態が繰り返されやすくなるので、遊技者が多量の賞球を獲得し易くなる。これにより、遊技者に対して特別図柄の確変状態へと移行させることを強く期待させながら遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０４０２】

第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図２４（ｃ）参照）は、普通図柄の当たり判定値が記憶されているデータテーブルである。具体的には、普通図柄の通常状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「５～２８」が規定されている（図２４（ｃ）の２０２ｃ１参照）。また、普通図柄の高確率状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「５～２０４」が規定されている（図２４（ｃ）の２０２ｃ２参照）。本実施形態のパチンコ機１０では、普通入賞口６７を球が通過することに基づいて取得される第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、第２当たり乱数テーブル２０２ｃとを参照し、普通図柄の当たりであるか否かを判定している。変動パターン選択テーブル２０２ｄは、変動パターンの表示態様を決定するための変動種別カウンタの判定値が表示態様毎にそれぞれ規定されているデータテーブルである。

【０４０３】

図２５は、各大当たり種別における１ラウンド目の可変入賞装置６５の開閉板６５ｂの作動パターンと、振分装置３００のスライド変位部材３７０の作動パターンと、の計時変化を示した図である。

【０４０４】

ＭＰＵ２０１（図４参照）は、前記特図当り決定において大当りを決定した場合には、特図変動表示（図柄変動演出）の終了後に、（決定した種類の）大当り遊技の制御を開始する。以下、大当り遊技が付与される場合に行われる可変入賞装置６５の開閉板６５ｂと、振分装置３００のスライド変位部材３７０と、の作動制御について説明する。なお、図２５の説明では、図２４を適宜参照する。

【０４０５】

なお、本制御例では、大当たり種別の違いで駆動態様が異なるのは１ラウンド目のみであり、２ラウンド目以降は共通の駆動態様とされる。そのため、大当たり種別ごとの１ラウンド目の駆動態様についてそれぞれ説明する。

【０４０６】

大当たりＡ１又は大当たりＡ２の場合には、第１の作動パターンに基づいて開閉板６５ｂが動作するようＭＰＵ２０１が電磁ソレノイド１６５ｃ（図１１参照）を駆動制御する。ＭＰＵ２０１は、特図変動表示（図柄変動演出）が終了すると、タイマ手段（図示せず）が所定のオープニング時間ＯＰ（１０秒）が経過するまで開閉板６５ｂを閉鎖状態に保持するよう電磁ソレノイド１６５ｃを駆動制御し、オープニング時間ＯＰの経過後に、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒを開始する。

【０４０７】

すなわち、第１の作動時間Ｔ１（最大３０秒）をタイマ手段で計測を開始すると共に開閉板６５ｂを閉鎖状態から変位させて特定入賞口６５ａへの入球が可能な開放状態とする。初回の開放状態は０．２秒間維持される。第１の作動パターンでは、この０．２秒間の開放動作を、１．０秒間隔で実行するよう電磁ソレノイド１６５ｃを駆動制御して、開閉板６５ｂに長時間動作を行わせる。

【０４０８】

なお、初回の開放時間は、遊技球を発射し続ける場合に、少なくとも１個の遊技球が特定入賞口６５ａに入り得る期間よりも長く、規定個数（本実施形態では１０個）の遊技球が特定入賞口６５ａに入るのに要する期間よりも短い期間として設定される。

【０４０９】

そして、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒにおいてラウンド終了条件（ラウンド遊技時間（第１の作動時間Ｔ１の最大値である３０秒間）の経過または規定個数（本実施形態では１０個）のパチンコ球の入賞）が満たされた場合に、開閉板６５ｂを閉鎖状態へ変位させて特定入賞口６５ａを閉鎖するよう電磁ソレノイド１６５ｃを駆動制御して、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒが終了する。

【０４１０】

第１の作動パターンにおける０．２秒の開放時間は、開閉板６５ｂの開放中に特定入賞口６５ａの左右片側に入球する球の個数を１個に制限するために設定される。特定入賞口

６５ａの左右片側に複数の球が連なって入球する（以下、「連球で入球」とも称する）ことを防止するための開放時間の設定であり、特定入賞口６５ａへの入球個数を１個に限定する意図では無い。即ち、０．２秒の開放時間であっても、特定入賞口６５ａの左右両側に各１球ずつ球が到達し、一度に特定入賞口６５ａに入球することは生じ得ることである。

【０４１１】

大当たりＡ１の場合には、作動パターンＸに基づいてスライド変位部材３７０が動作するようＭＰＵ２０１が電磁ソレノイド３６１（図１７参照）を駆動制御する。電磁ソレノイド３６１の駆動制御は、開閉板６５ｂの駆動制御を基準として設定されるものであり、本実施形態では、開閉板６５ｂが開放状態へ変位するのと同時に、スライド変位部材３７０が前側位置から後側位置へ変位するよう駆動制御される。

【０４１２】

そのため、特定入賞口６５ａに入球した球は、各流路構成部３３４～３３６（図１９参照）を通過し、スライド変位部材３７０の前側を通り確変検出センサＳＥ１１（図２０参照）を通過する。

【０４１３】

この時、左右片側の各流路構成部３３４～３３６に配置される球が１個に限定されるので、他の球に視認性が低下させられることが無い。そのため、遊技者は、球が確変検出センサＳＥ１１を通過する状況を容易に視認することができる。

【０４１４】

大当たりＡ２の場合には、作動パターンＹに基づいてスライド変位部材３７０が動作するようＭＰＵ２０１が電磁ソレノイド３６１（図１７参照）を駆動制御する。電磁ソレノイド３６１の駆動制御は、開閉板６５ｂの駆動制御を基準として設定されるものであり、本実施形態では、開閉板６５ｂが開放状態へ変位するのと同時に、スライド変位部材３７０が前側位置から後側位置へ変位するよう駆動制御され、０．８秒経過後にスライド変位部材３７０が後側位置から前側位置へ変位するよう駆動制御される。

【０４１５】

上述の通り、各流路構成部３３４～３３６（図１７参照）を球が通過するのに要する時間は約０．９秒で設定されているので、球がスライド変位部材３７０に到達する前にスライド変位部材３７０は前側位置に変位される。

【０４１６】

そのため、特定入賞口６５ａに入球した球は、各流路構成部３３４～３３６（図１７参照）を通過し、スライド変位部材３７０の上側を通り通常検出センサＳＥ１２（図１７参照）を通過する。

【０４１７】

この時、左右片側の各流路構成部３３４～３３６に配置される球が１個に限定されるので、他の球に視認性が低下させられることが無い。そのため、遊技者は、球が通常検出センサＳＥ１２を通過する状況を容易に視認することができる。

【０４１８】

スライド変位部材３７０の変位開始時間としての０．８秒は、球が各流路構成部３３４～３３６を通過するのに要する時間よりも短い時間としての思想と、球が第３流路構成部３３６に到達するのに要する時間よりも長い時間としての思想から、設定される。

【０４１９】

即ち、本実施形態によれば、球が特定入賞口６５ａに入球してから約０．６秒で第２流路構成部３３５を通過し、第３流路構成部３３６に到達するので、開閉板６５ｂの開放時間としての０．２秒の終了間際に球が特定入賞口６５ａに入球した場合であっても、その球が第３流路構成部３３６に到達してからスライド変位部材３７０を変位動作させることができる。

【０４２０】

従って、特定入賞口６５ａへの入球が生じさえすれば、球の入球タイミングに寄らず、

第３流路構成部３３６に配置される球によりスライド変位部材３７０の動作を隠すことができる（図２２参照）。これにより、スライド変位部材３７０の変位動作が目立つことを回避することができ、確変検出センサＳＥ１１又は通常検出センサＳＥ１２へ入球する球として各流路構成部３３４～３３６を流下する球に対する注目力を向上させることができる。

【０４２１】

なお、スライド変位部材３７０の変位開始時間は、０．８秒に限定されるものではない。例えば、０．４秒に設定しても良い。この場合、球が第３流路構成部３３６に到達するよりも前にスライド変位部材３７０の変位を生じさせることができるので、球に視線が遮られる可能性は低く、スライド変位部材３７０の変位を遊技者に視認させることができる。

【０４２２】

但し、この場合であっても、第２流路構成部３３５が被固定部材１６１の前板部に近接配置され、スライド変位部材３７０よりも手前側に配置されていることから、遊技者の目線は第２流路構成部３３５を流下する球に集まり易い。即ち、第２流路構成部３３５を流下する球に注目させることで（例えば、第３図柄表示装置８１で「流れる球に注目！」等の表示をすることで）、スライド変位部材３７０の変位が遊技者に視認されることを回避し易くすることができる。

【０４２３】

なお、一方で、本実施形態では各流路構成部３３４～３３６が左右中央で区切られるように構成されているので、特定入賞口６５ａへの入球が左右片側であれば、入球が生じていない側の第３流路構成部３３６の後方に注目することで、流下する球に遮られることなくスライド変位部材３７０の変位を視認することができる（図２２参照）。

【０４２４】

このように、大当たりＡ１，Ａ２の場合は、左右片側の各流路構成部３３４～３３６に配置される球の個数が１個に限定されることにより、その球への注目力の向上を図ることができると共に、球が確変検出センサＳＥ１１を通過するか、通常検出センサＳＥ１２を通過するか、を容易に遊技者に視認させることができる。

【０４２５】

大当たりＢ１又は大当たりＢ２の場合には、第２の作動パターンに基づいて開閉板６５ｂが動作するようＭＰＵ２０１が電磁ソレノイド１６５ｃ（図１１参照）を駆動制御する。ＭＰＵ２０１は、特図変動表示（図柄変動演出）が終了すると、タイマ手段（図示せず）が所定のオープニング時間ＯＰ（１０秒）が経過するまで開閉板６５ｂを閉鎖状態に保持するよう電磁ソレノイド１６５ｃを駆動制御し、オープニング時間ＯＰの経過後に、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒを開始する。

【０４２６】

すなわち、第１の作動時間Ｔ１（最大３０秒）をタイマ手段で計測を開始すると共に開閉板６５ｂを閉鎖状態から変位させて特定入賞口６５ａへの入球が可能な開放状態とする。初回の開放状態は１．０秒間維持される。第２の作動パターンでは、この１．０秒間の開放動作を、１．０秒間隔で実行するよう電磁ソレノイド１６５ｃを駆動制御して、開閉板６５ｂに長時間動作を行わせる。

【０４２７】

なお、初回の開放時間は、遊技球を発射し続ける場合に、少なくとも１個の遊技球が特定入賞口６５ａに入り得る期間よりも長く、規定個数（本実施形態では１０個）の遊技球が特定入賞口６５ａに入るのに要する期間よりも短い期間として設定される。

【０４２８】

そして、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒにおいてラウンド終了条件（ラウンド遊技時間（第１の作動時間Ｔ１の最大値である３０秒間）の経過または規定個数（本実施形態では１０個）のパチンコ球の入賞）が満たされた場合に、開閉板６５ｂを閉鎖状態へ変位させて特定入賞口６５ａを閉鎖するよう電磁ソレノイド１６５ｃを駆動制御して、１ラウンド

目のラウンド遊技Ｒが終了する。
【０４２９】
第２の作動パターンにおける１．０秒の開放時間は、開閉板６５ｂの開放中に特定入賞口６５ａの左右片側に複数の球が入球可能となる時間として設定される。特定入賞口６５ａの左右片側に複数の球が連なって入球する（以下、「連球で入球」とも称する）ことを許容するための開放時間の設定である。
【０４３０】
本制御例では、球の発射間隔は０．６秒間隔とされるので、球の流下間隔が発射時と変化していない場合であっても、開閉板６５ｂが１．０秒間で１回開放する間に、２個の球が特定入賞口６５ａに入球し得る。一方で、開閉板６５ｂの開放間隔は１．０秒おきに制限されているので、２個の球が各流路構成部３３４～３３６を通過する前に次の球が各流路構成部３３４～３３６に入球することは規制することができる。
【０４３１】
大当たりＢ１の場合には、上述した作動パターンＸに基づいてスライド変位部材３７０が動作するようＭＰＵ２０１が電磁ソレノイド３６１（図１７参照）を駆動制御する。また、大当たりＢ２の場合には、作動パターンＹに基づいてスライド変位部材３７０が動作するようＭＰＵ２０１が電磁ソレノイド３６１を駆動制御する。そのため、大当たりＢ１の場合に各流路構成部３３４～３３６を通過した球は確変検出センサＳＥ１１を通過し、大当たりＢ２の場合に各流路構成部３３４～３３６を通過した球は通常検出センサＳＥ１２を通過する。
【０４３２】
この時、左右片側の各流路構成部３３４～３３６に配置される球が１個の場合と、２個（以上）の場合とで各流路構成部３３４～３３６の見え方が異なる。左右片側の各流路構成部３３４～３３６に配置される球が１個の場合には、大当たりＡ１，Ａ２の場合と同様に、他の球に視認性が低下させられることが無いので、遊技者は、球が確変検出センサＳＥ１１を通過する状況を容易に視認することができる。
【０４３３】
一方、左右片側の各流路構成部３３４～３３６に配置される球が２個（以上）の場合には、上流側の球が下流側の球を見る遊技者の視線上に配置されることで、下流側の球の視認性が低下する可能性がある。そのため、球が確変検出センサＳＥ１１を通過するか、通常検出センサＳＥ１２を通過するかを知ろうと望む遊技者の、各流路構成部３３４～３３６を流下する球に対する注目力を向上することができる。
【０４３４】
大当たりＣ１、大当たりＣ２又は大当たりａの場合には、第３の作動パターンに基づいて開閉板６５ｂが動作するようＭＰＵ２０１が電磁ソレノイド１６５ｃ（図１１参照）を駆動制御する。ＭＰＵ２０１は、特図変動表示（図柄変動演出）が終了すると、タイマ手段（図示せず）が所定のオープニング時間ＯＰ（１０秒）が経過するまで開閉板６５ｂを閉鎖状態に保持するよう電磁ソレノイド１６５ｃを駆動制御し、オープニング時間ＯＰの経過後に、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒを開始する。
【０４３５】
すなわち、第１の作動時間Ｔ１（最大３０秒）をタイマ手段で計測を開始すると共に開閉板６５ｂを閉鎖状態から変位させて特定入賞口６５ａへの入球が可能な開放状態とし、第１の作動時間Ｔ１を限度に開閉板６５ｂに長時間動作を行わせる。
【０４３６】
そして、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒにおいてラウンド終了条件（ラウンド遊技時間（第１の作動時間Ｔ１の最大値である３０秒間）の経過または規定個数（本実施形態では１０個）のパチンコ球の入賞）が満たされた場合に、開閉板６５ｂを閉鎖状態へ変位させて特定入賞口６５ａを閉鎖するよう電磁ソレノイド１６５ｃを駆動制御して、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒが終了する。
【０４３７】

本制御例では、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒ中において開閉板６５ｂが開放状態を維持するので、特定入賞口６５ａの左右片側に複数の球が連球で入球する状況が生じ得る。一方で、開閉板６５ｂの開放間隔が制限されているわけでは無いので、第２の作動パターンと異なり、２個の球が各流路構成部３３４～３３６を通過する前に次の球が各流路構成部３３４～３３６に入球することも生じ得る。従って、第２の作動パターンに比較して、第３の作動パターンの方が、各流路構成部３３４～３３６の下流側に配置された球の視認性が、上流側に配置される球により低下する状況が生じ易い。

【０４３８】

大当たりＣ１又は大当たりａの場合には、上述した作動パターンＸに基づいてスライド変位部材３７０が動作するようＭＰＵ２０１が電磁ソレノイド３６１（図１７参照）を駆動制御する。また、大当たりＣ２の場合には、作動パターンＹに基づいてスライド変位部材３７０が動作するようＭＰＵ２０１が電磁ソレノイド３６１を駆動制御する。そのため、大当たりＣ１又は大当たりａの場合に各流路構成部３３４～３３６を通過した球は確変検出センサＳＥ１１を通過し、大当たりＣ２の場合に各流路構成部３３４～３３６を通過した球は通常検出センサＳＥ１２を通過する。

【０４３９】

このように、確変検出センサＳＥ１１に球を通すか、通常検出センサＳＥ１２に球を通すかに関わらず、開閉板６５ｂを開放状態のまま維持する制御態様としているが、スライド変位部材３７０に球が到達するのに要する時間を構造から管理しているので、球噛みによるスライド変位部材３７０の誤動作の可能性は排除することができる。

【０４４０】

この時、左右片側の各流路構成部３３４～３３６に配置される球が１個の場合と、２個の場合とで各流路構成部３３４～３３６の見え方が異なる。左右片側の各流路構成部３３４～３３６に配置される球が１個の場合には、大当たりＡ１，Ａ２の場合と同様に、他の球に視認性が低下させられることが無いので、遊技者は、球が確変検出センサＳＥ１１を通過する状況を容易に視認することができる。

【０４４１】

一方、左右片側の各流路構成部３３４～３３６に配置される球が２個の場合には、上流側の球が下流側の球を見る遊技者の視線上に配置されることで、下流側の球の視認性が低下する可能性がある。そのため、球が確変検出センサＳＥ１１を通過するか、通常検出センサＳＥ１２を通過するかを知ろうと望む遊技者の、各流路構成部３３４～３３６を流下する球に対する注目力を向上することができる。

【０４４２】

第３の作動パターンでは、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒにおいて特定入賞口６５ａに入球可能なタイミングに制限が無いので、第２の作動パターンに比較して、各流路構成部３３４～３３６の球の配置が無秩序になり易い。そのため、検出センサＳＥ１の視認性は低下し易い。

【０４４３】

一方で、特定入賞口６５ａに入球可能なタイミングに制限が無いことは、ラウンド遊技Ｒの進行を早期に行わせることができる効果がある。即ち、ラウンド終了条件（ラウンド遊技時間（第１の作動時間Ｔ１の最大値である３０秒間）の経過または規定個数（本実施形態では１０個）のパチンコ球の入賞）としての規定個数の球の入賞を早期に満たしやすく、大当たり遊技が間延びすることを回避することができる。

【０４４４】

特に、特別図柄２の大当たりは、１００％の確率でスライド変位部材３７０が作動パターンＸで駆動制御されるため、特定入賞口６５ａに入球させれば、確変検出センサＳＥ１１を球が通過することが約束されている。この場合、検出センサＳＥ及びスライド変位部材３７０への遊技者の注目力はそもそも低い。

【０４４５】

従って、検出センサＳＥ１の視認性が悪くなることを許容しても遊技者が感じる不利益

は小さい。第３の作動パターンでは、検出センサＳＥ１の視認性が悪くなることは敢えて許容しながら、大当たり遊技が間延びすることを回避することを優先することで、大当たり遊技の短時間での進行の実現を図り、大当たり遊技に対する遊技者の興趣の向上を図ることができるようにしている。

【０４４６】

大当たり種別に関わらず、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒが終了すると、タイマ手段は、ラウンド間第１インターバル時間Ｉｎｔ１（２．０秒）が経過するまで開閉板６５ｂを閉鎖状態に保持するよう電磁ソレノイド１６５ｃを駆動制御し、ラウンド間第１インターバル時間Ｉｎｔ１の経過後に、２ラウンド目のラウンド遊技Ｒを開始する。

【０４４７】

２ラウンド目では、１ラウンド目の開始と同様に、第１の作動時間Ｔ１（最大３０秒）をタイマ手段で計測を開始すると共に開閉板６５ｂを閉鎖状態から開放状態へ変位させて特定入賞口６５ａを開放するよう電磁ソレノイド１６５ｃを駆動制御して、開閉板６５ｂに長時間動作を行わせる。２ラウンド目以降は、スライド変位部材３７０は前側位置で常時維持されるので、特定入賞口６５ａに入球した球は通常検出センサＳＥ１２を通過して排出される（図１７参照）。

【０４４８】

そして、２ラウンド目のラウンド遊技Ｒにおいてラウンド終了条件（ラウンド遊技時間（第１の作動時間Ｔ１の最大値である３０秒間）の経過または規定個数のパチンコ球の入賞）が満たされた場合に、開閉板６５ｂを閉鎖状態へ変位させて特定入賞口６５ａを閉鎖するよう電磁ソレノイド１６５ｃを駆動制御して、２ラウンド目のラウンド遊技Ｒが終了する。

【０４４９】

以降は、２ラウンド目と同様に、各ラウンド遊技Ｒの間にラウンド間第１インターバル時間Ｉｎｔ１を挟んで３ラウンド目～最終ラウンド（４ラウンド目）のラウンド遊技Ｒが繰り返されて、開閉板６５ｂが閉鎖状態および開放状態の間で変位し、特定入賞口６５ａを開閉するよう電磁ソレノイド１６５ｃが駆動制御される。

【０４５０】

そして、最終ラウンド目のラウンド遊技Ｒが終了すると、タイマ手段がラウンド間第１インターバル時間Ｉｎｔ１およびエンディング時間ＥＤ（１１秒）が経過するまで開閉板６５ｂを閉鎖状態に保持するよう電磁ソレノイド１６５ｃが駆動制御され、当該時間の経過に伴って大当り遊技が終了する。

【０４５１】

なお、本制御例では、開閉板６５ｂの短開放の変位動作や、スライド変位部材３７０の駆動制御を、１ラウンド目のみで実行する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、全ラウンドで実行するようにしても良いし、１ラウンド目以外のラウンド（例えば、３ラウンド目や、８ラウンド目や、１２ラウンド目等）で実行するようにしても良い。

【０４５２】

このように、本制御例によれば、開閉板６５ｂの開放パターン（第１の作動パターン～第３の作動パターン）の違いによって、開閉板６５ｂへの球の入球態様を変化させ、各流路構成部３３４～３３６及び第３流路構成部３３６の下流側に配置される検出センサＳＥ１の視認性を異ならせることができる。これにより、第３流路構成部３３６の下流側に配置される検出センサＳＥ１の球の通過に注目する遊技者に球の発射態様を工夫する意欲を生じさせることができる。

【０４５３】

例えば、検出センサＳＥ１の視認性の低下は、複数の球が各流路構成部３３４～３３６に同時に配置されることにより生じる場合があるので、必要に応じて（例えば、第２の作動パターン又は第３の作動パターンの大当たり種別において）意図的に球の発射間隔を広げることで、検出センサＳＥ１の視認性の低下を抑制することができる。なお、第１の作

動パターンでは、特定入賞口６５ａへの入球が制限されることから、発射態様によらず、検出センサＳＥ１の視認性の低下を回避することができる。

【０４５４】

一方で、球の発射間隔を広げると特定入賞口６５ａに規定個数の球が入球するまでの期間が延びるので、ラウンド遊技Ｒが間延びする可能性がある。即ち、検出センサＳＥ１の視認性を優先する遊技態様と、ラウンド遊技Ｒの間延びを回避することを優先する遊技態様とで、ラウンド遊技Ｒの遊技の仕方を遊技者に選択させることができる。

【０４５５】

例えば、スライド変位部材３７０の変位を視認するために、ラウンド遊技Ｒの開始後、若干の期間（例えば、１．０秒間）を空けて、特定入賞口６５ａへの入球を生じさせるようにしても良い。この場合、スライド変位部材３７０の変位が生じるタイミング（作動パターンＹの場合においてラウンド遊技Ｒ開始から０．８秒経過したタイミング）で第３流路構成部３３６に球が配置される状況を回避することができるので、スライド変位部材３７０の変位動作が球で遮られることを回避することができる。

【０４５６】

一方で、球発射までの期間を空けるようにすると特定入賞口６５ａに規定個数の球が入球するまでの期間が延びるので、ラウンド遊技Ｒが間延びする可能性がある。即ち、検出センサＳＥ１の視認性を優先する遊技態様と、ラウンド遊技Ｒの間延びを回避することを優先する遊技態様とで、ラウンド遊技Ｒの遊技の仕方を遊技者に選択させることができる。

【０４５７】

例えば、本実施形態によれば、各流路構成部３３４～３３６及びスライド変位部材３７０が左右対称に構成され、左右のどちら側からも、特定入賞口６５ａを通して球を入球させることができる。

【０４５８】

即ち、例えば、上述した球の発射間隔を広げる発射態様や、球発射までの期間を空ける発射態様については左側での入球において維持し、右側での入球については任意の発射態様で球を発射するように遊技しても、上述と同様の効果を図ることができる。

【０４５９】

具体的には、特定入賞口６５ａへ向けた球の発射を左右に打ち分けるような発射態様として、少なくとも１発目の球を右側へ発射し、何発目か（例えば２発目）の球を左側へ発射し、残りの球を右側へ発射するように打ち分ければ良い。

【０４６０】

この場合、各流路構成部３３４～３３６としての右側流路を流下する球には注目せず、左側流路を流下する球に注目することで、他の球に視線が遮られることを回避しながら、左側流路を流下する球が確変検出センサＳＥ１１を通過するか否かを視認することができる。加えて、この場合は、特定入賞口６５ａの右側部分へ向けて絶えず球を発射し続けているので、特定入賞口６５ａに規定個数の球が入球するまでの期間が延びることを回避でき、ラウンド遊技Ｒが間延びすることを回避することができる。

【０４６１】

なお、この左右への球の発射の打ち分けは、左側流路への入球を１個にすることが目的ではない。特に、左側流路を何発目の球が通過しきるまでの約０．９秒間において左側の各流路構成部３３４～３３６に配置される球の個数を１個に制限できれば良く、その他の期間においては左右流路に任意に球を入球させるように打ち分ければ良い。

【０４６２】

これにより、本実施形態のように特定入賞口６５ａの上方の開放幅が長くは無い場合（例えば、電動役物１４０ａの配置や釘配置（図２参照）から球の入球経路が少数の経路に限定される場合）においても、特定入賞口６５ａへ向かう球同士が衝突して一方が特定入賞口６５ａの左右外側に零れる事態の発生を抑制することができる。なお、図２では釘配置を左右非対称としたが、左右対称の釘配置としても良い。

【０４６３】
次いで、遊技盤１３の背面側に締結固定される動作ユニット５００の構造について説明する。動作ユニット５００は、遊技盤１３のベース板６０（図２参照）に背面側から締結固定されるユニットである。
【０４６４】
図２６は、動作ユニット５００の正面斜視図であり、図２７は、動作ユニット５００の背面斜視図である。なお、図２７では、背面ケース５１０の開口５１１ａに配設される液晶表示装置（可変表示装置ユニット８０）の図示が省略され、開口５１１ａを通して奥側を視認可能に図示される。また、図２６及び図２７の説明においては、図２を適宜参照する。
【０４６５】
動作ユニット５００は、底壁部５１１と、その底壁部５１１の外縁から立設される外壁部５１２とから正面側が開放された箱状に形成される背面ケース５１０を備える。背面ケース５１０は、底壁部５１１の中央に矩形状の開口５１１ａが開口形成されることで、正面視矩形の枠状に形成される。開口５１１ａは、第３図柄表示装置８１の表示領域の外形（外縁）に対応した（即ち、第３図柄表示装置８１の表示領域を正面視で区切ることが可能な）大きさに形成される。
【０４６６】
背面ケース５１０は、外壁部５１２の正面側端部に遊技盤１３の背面に沿う（例えば、平行に配置される）平面板として延設され、組立状態（図２参照）において遊技盤１３を面支持する支持板部５１３を備える。
【０４６７】
支持板部５１３は、遊技盤１３のベース板６０に形成される嵌合凹部（図示せず）と嵌合可能な形状で正面側へ向けて突設される位置決め凸部５１３ａと、ベース板６０に締結される締結ネジを挿通可能に穿設される複数の挿通孔５１３ｂとを備える。
【０４６８】
ベース板６０の嵌合凹部に位置決め凸部５１３ａを嵌合させることによりベース板６０に対して背面ケース５１０を位置決めし、締結ネジを挿通孔５１３ｂに挿通し、ベース板６０に螺入することにより、遊技盤１３と動作ユニット５００とを一体的に固定することができるので、遊技盤１３及び動作ユニット５００の全体としての剛性の向上を図ることができる。
【０４６９】
なお、位置決め凸部５１３ａの形状は何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、ベース板６０の嵌合凹部の内形（本実施形態では、円形または長円形）よりも若干小さな外形の凸部でも良いし、組み付け時の作業性を考慮して、嵌合隙間が大きくなるような形状（更に小さな外形）の突部でも良い。また、嵌合凹部の内形が矩形状に形成される場合には、それに対応して位置決め凸部５１３ａの形状も矩形状とされることは当然想定される。
【０４７０】
動作ユニット５００は、遊技盤１３の背面側に配置され、各種発光手段や、各種動作ユニットが内部に配設されている。即ち、動作ユニット５００は、背面ケース５１０と、その背面ケース５１０の内側右部に配設される第１動作ユニット６００と、背面ケース５１０の内側下部に配設される第２動作ユニット７００と、背面ケース５１０の内側上部に配設される第３動作ユニット８００と、を備える。なお、背面ケース５１０の内側左部には、ＬＥＤ等の発光手段を有する基板と、その基板を前側から覆うように配設され光透過性材料から形成されると共に全体に亘って光拡散加工が形成される拡散装飾板ＬＢ１とが配設される。
【０４７１】
具体的には、第１動作ユニット６００は、開口５１１ａの右方位置において、第２動作ユニット７００は、開口５１１ａの下方位置において、第３動作ユニット８００は、開口

５１１ａの上方位置において、それぞれ背面ケース５１０の底壁部５１１に配設される。まず、この動作ユニット５００の動作制御の概要について説明する。

【０４７２】

図２８から図３５は、動作ユニット５００の動作の一例を示す動作ユニット５００の正面図である。図２８では、演出待機状態の各動作ユニット６００～８００が図示され、図２９では、各動作ユニット６００～８００の演出待機状態から第１動作ユニット６００が張出状態に変化した状態が図示され、図３０では、各動作ユニット６００～８００の演出待機状態から第２動作ユニット７００が張出状態に変化した状態が図示される。

【０４７３】

なお、図３０では、第２動作ユニット７００が、図２９に図示される第２動作ユニット７００とは覆設部材７８７の前側を向く面が異なる状態で図示される。

【０４７４】

図２８から図３５では、センターフレーム８６の内側形状が想像線で図示される。この内側においては背面側に配置される第３図柄表示装置８１が良好に視認可能となるが、センターフレーム８６の外方においては、ベース板６０が透明な樹脂部材から構成されているとはいえ、ベース板６０に配設される釘や各種入賞口６３，６４，６５ａ，１４０等やスルーゲート６７等（図２参照）に視界が遮られ易い。そのため、例えば、図２８に示すようにセンターフレーム８６の外方に配置されている状態において、各動作ユニット６００～８００の正面視における視認性が下がり易い。

【０４７５】

なお、動作ユニット５００の構成に合わせる関係上、センターフレーム８６の枠形状が図２に示すセンターフレーム８６とは異なるが、その役割は同様である。また、第３動作ユニット８００の手前側においてセンターフレーム８６の内枠形状が下に張り出す湾曲形状となっているが、センターフレーム８６の外枠まで下方に湾曲しているものではなく、センターフレーム８６の内枠側において、第３動作ユニット８００を前側から覆うように円形の透明な装飾薄板が張出形成されるものである。従って、センターフレーム８６の上側に乗った球を左右両側へ転動させるという役割も、図２で示すものと同様であり、実際のセンターフレーム８６の枠上部（外枠上部）は、第３動作ユニット８００の上側を左右に跨ぐように配設される。

【０４７６】

図３１及び図３２では、各動作ユニット６００～８００の演出待機状態から第３動作ユニット８００が張出状態に変化した状態が図示される。図３１では、第１装飾部材８７０が前側を向いており第３動作ユニット８００の個別合体状態が図示され、図３２では、第２装飾部材８８０が前側を向いており第３動作ユニット８００の一連合体状態が図示される。

【０４７７】

図３１の状態と図３２の状態とが切り替えられる変位は、直動変位と回転変位とを組み合わせた変位態様で生じるので、第３動作ユニット８００の演出待機状態において実行すると、周囲の装飾部材と装飾部材８７０，８８０とが衝突して不具合が生じることから、第３動作ユニット８００の張出状態において実行される。

【０４７８】

換言すれば、本実施形態では、第３動作ユニット８００が張出状態（又は、演出待機状態から装飾部材８７０，８８０の衝突を回避するのに十分な程度で下降変位した状態）となり、装飾部材８７０，８８０の変位を仮想円８００Ｆ（図３２参照）において許容する状態となっていることを前提に、反転変位（切替回転動作）を実行するように音声ランプ制御装置１１３（図４参照）で制御されるが、詳細は後述する。

【０４７９】

図３３では、張出状態の第３動作ユニット８００と、張出状態よりも若干下降変位した中間演出状態における第２動作ユニット７００が図示され、図３４では、図３３の状態から第１動作ユニット６００が中間演出状態に変位した状態が図示され、図３５では、図３

３の状態から、第３動作ユニット８００が演出待機状態へ変位し、第１動作ユニット６００が張出状態に変位した状態が図示される。

【０４８０】

図２８から図３５に図示されるように、第３動作ユニット８００の変位軌跡と、第１動作ユニット６００の変位軌跡または第２動作ユニット７００の変位軌跡と、は正面視で部分的に重なる。そのため、例えば、第３動作ユニット８００が張出状態（図３１参照）の時に、第１動作ユニット６００又は第２動作ユニット７００が演出待機状態から状態変化すると、衝突する可能性がある。

【０４８１】

これに対して、本実施形態では、第１動作ユニット６００の演出待機状態からの状態変化を、第３動作ユニット８００が演出待機状態であることを条件として実行可能に制御したり、第３動作ユニット８００の演出待機状態からの状態変化を、第１動作ユニット６００が演出待機状態であることを条件として実行可能に制御したりすることで、第１動作ユニット６００と第３動作ユニット８００とが正面視で重なることを避けることができる。従って、第１動作ユニット６００及び第３動作ユニット８００の配置自由度を向上することができる（前後位置が重なることを許容できる）。

【０４８２】

更に、本実施形態では、第２動作ユニット７００の張出状態への状態変化を、第１動作ユニット６００及び第３動作ユニット８００が演出待機状態であることを条件として実行可能に制御したり、第３動作ユニット８００が張出状態である場合の第２動作ユニット７００の配置を中間演出状態（図３３参照）にしたりすることで、第２動作ユニット７００が他の動作ユニット６００，８００と正面視で重なることを避けることができる。従って、各動作ユニット６００～８００の配置自由度を向上することができる（前後位置が重なることを許容できる）。

【０４８３】

特に、第２動作ユニット７００の視認状態として、開口５１１ａにより近い張出状態で視認させる場合と、開口５１１ａから若干退くものの第３動作ユニット８００と近接配置した状態で視認させる場合と、の複数の状態を構成することで、第２動作ユニット７００の演出装置としての機能の向上を図っている。

【０４８４】

図２８から図３５に示すように、第１動作ユニット６００は、第３図柄表示装置８１の右側において変位動作する。第１動作ユニット６００の第２装飾回転部材６６０は略直方体形状の箱状部材６６１を備え、箱状部材６６１は、演出待機状態において斜め左方向へ向く第１演出面６６１ａと、その第１演出面６６１ａの裏面側に形成される第２演出面６６１ｂと、第１演出面６６１ａ及び第２演出面６６１ｂに隣設する面としての第３演出面６６１ｃと、を備えている。各演出面６６１ａ～６６１ｃには、任意で図形、模様、文字等による装飾が施されている。

【０４８５】

第１動作ユニット６００の演出待機状態においては、第２装飾回転部材６６０は、第３図柄表示装置８１の右側という、センターフレーム８６の配置によって正面側からの視認性が低下し易い箇所に配置されているものの、第１演出面６６１ａを遊技者側に斜めに向けた姿勢（矢印Ｆ－Ｂを基準として手前側の面が矢印Ｌ側に４５度傾いた姿勢）とされているので、第３図柄表示装置８１とセンターフレーム８６の開口の枠内側から、そのセンターフレーム８６と第３図柄表示装置８１との隙間を通る斜め方向視で第２装飾回転部材６６０を視認する遊技者目線における第１演出面６６１ａの視認性を向上することができる。

【０４８６】

一方、第１動作ユニット６００の張出状態においては、第２装飾回転部材６６０は、第３図柄表示装置８１の正面に張り出すことで、センターフレーム８６の枠内側を視認する遊技者に対して正対する。この場合には、第２装飾回転部材６６０は第２演出面６６１ｂ

を真正面に向けた姿勢とされているので、第２装飾回転部材６６０を視認する遊技者目線における第２演出面６６１ｂの視認性を向上することができる。

【０４８７】

このように、第２装飾回転部材６６０は、配置に応じて遊技者に視認させる演出面６６１ａ～６６１ｃを切り替え可能に構成され、且つ、遊技者に視認させる各演出面６６１ａ～６６１ｃの視認性を向上する目的で、配置に応じて姿勢を切り替え可能に構成される。

【０４８８】

換言すれば、ガラスユニット１６（図１参照）と平行な平面的な姿勢変化に限らず、遊技者の視線との関係を意図した角度変化を付けるよう設計されている。即ち、センターフレーム８６の枠中央側の配置となるほど遊技者の視線が前後方向となり正対し易いので、演出面が前方向（矢印Ｆ方向）を向く方が視認性を良くすることができ、一方でセンターフレーム８６の枠付近の配置となるほど遊技者の視線が斜めになり易いので、演出面をその視線と正対させるために斜めにした方が視認性を良くすることができる。

【０４８９】

第２装飾回転部材６６０の変位に伴い、張出装飾部６５２ｂが連動して変位する。張出装飾部６５２ｂは、板正面に図形や絵柄等の装飾がされており、第１動作ユニット６００の演出待機状態（図２８参照）及び中間演出状態（図３４参照）では、背面ケース５１０の右上隅に配置されることで遊技者から視認されないように隠される。

【０４９０】

一方、張出装飾部６５２ｂは、第１動作ユニット６００の張出状態（図２８参照）では、正面視で第３図柄表示装置８１の表示領域の右縁と前後で重なるようにセンターフレーム８６の枠内側に配置されることで遊技者が視認可能となるよう構成されている。

【０４９１】

この状態において、張出装飾部６５２ｂの外形右端部は、第３図柄表示装置８１の右縁よりも右側に位置する。そのため、張出装飾部６５２ｂの板正面の装飾を利用して、あたかも第３図柄表示装置８１の表示領域が拡大しているように遊技者に錯覚させる表示演出を行うことができる。

【０４９２】

詳述すれば、第３図柄表示装置８１の表示を視認可能な領域の右縁は第１動作ユニット６００に規定されており、第１動作ユニット６００の演出待機状態においては、第２装飾回転部材６６０の第１演出面６６１ａの左縁と、第３図柄表示装置８１の表示を視認可能な領域の領域右端ＲＥ１とが概ね一致する。

【０４９３】

これに対し、第１動作ユニット６００の張出状態においては、領域右端ＲＥ１を右側に超えるようにして張出装飾部６５２ｂが配置される。そのため、第３図柄表示装置８１の表示と、張出装飾部６５２ｂの板正面の装飾とを関連させたり、一致させたりすることで、あたかも、第３図柄表示装置８１の表示領域が領域右端ＲＥ１を超えて拡大しているかのように、遊技者に視認させることができる。これにより、意外性のある演出を実現することができる。

【０４９４】

上述の表示と装飾とを一致させる例としては、例えば、第３図柄表示装置８１に水玉模様を表示し、且つ、張出装飾部６５２ｂの板正面の装飾を同様の水玉模様にする例や、第３図柄表示装置８１に変動表示される数字（例えば、抽選の当否を報知するための数字）の書体と同様の書体で、張出装飾部６５２ｂの板正面に、とある数字が記載されるようにする例が例示される。

【０４９５】

上述の表示と装飾とを関連させる例としては、例えば、第３図柄表示装置８１に虹色を構成する７色の内の６色が表示され、且つ、張出装飾部６５２ｂの板正面が残りの一色で着色される例や、第３図柄表示装置８１に領域右端ＲＥ１に右端を合わせるようにして配置される木の棒が表示され、且つ、張出装飾部６５２ｂの板正面に炎を模した装飾がされ

ることで、第１動作ユニット６００の張出状態において着火を連想させる例が例示される。

【０４９６】

なお、張出装飾部６５２ｂの演出態様は一種類に限定されるものでは無く、張出装飾部６５２ｂの明るさを制御することで複数種類の演出態様を構成することができるが、張出装飾部６５２ｂの明るさを変える発光手段については後述する。

【０４９７】

また、張出装飾部６５２ｂの代わりに正面側に表示面を有する小型の液晶装置を配設することで、その液晶装置の表示を複数種類で変化させることができるので、領域右端ＲＥ１を超えて表示領域を拡大する際の第３図柄表示装置８１の表示態様が制限されることを回避することができる。

【０４９８】

また、張出装飾部６５２ｂの装飾と関連させる対象は、表示に限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、張出装飾部６５２ｂの装飾と、第２動作ユニット７００の部材（例えば、覆設部材７８７）に形成される装飾（第１装飾、第２装飾）とを関連させるようにしても良いし、張出装飾部６５２ｂの装飾と、第３動作ユニット８００の部材（例えば、第１装飾部材８７０、第２装飾部材８８０）に形成される装飾（第１覆設部８７５の装飾、第２覆設部８８５の装飾）とを関連させるようにしても良い。

【０４９９】

図３６は、第１動作ユニット６００の正面斜視図であり、図３７は、第１動作ユニット６００の背面斜視図である。第１動作ユニット６００は、第２装飾回転部材６６０が姿勢変化しながら回転するという複雑な変位態様で構成され、併せて第１装飾回転部材６５０の張出装飾部６５２ｂが第２装飾回転部材６６０を基準に相対変位することで、変位の前後で異なった外観を遊技者に視認させることができるよう構成される。

【０５００】

図３８は、第１動作ユニット６００の分解正面斜視図であり、図３９は、第１動作ユニット６００の分解背面斜視図である。

【０５０１】

図３８及び図３９に示すように、第１動作ユニット６００は、背面ケース５１０に締結固定される被固定手段６１０と、その被固定手段６１０に回動可能に支持される回動部材６２０と、その回動部材６２０を回動させるための駆動力を伝達する駆動伝達装置６３０と、回動部材６２０の回動先端部に一側の端部が回動可能に支持される被支持部材６４０と、その被支持部材６４０の他側の端部に回転可能に配設される第１装飾回転部材６５０と、その第１装飾回転部材６５０に回転可能に支持される第２装飾回転部材６６０と、被固定手段６１０の下半部の正面側に固定される装飾固定部材６７０と、を備える。

【０５０２】

被固定手段６１０は、背面ケース５１０の底壁部５１１に前後に対向配置されるベース部材６１１と、そのベース部材６１１の正面側に配置されベース部材６１１との間に空間を作りながらベース部材６１１に締結固定される前蓋部材６１２と、を備える。

【０５０３】

前蓋部材６１２は、駆動伝達装置６３０を配置するための伝達用配置部６１３と、その伝達用配置部６１３の正面側において装飾固定部材６７０を固定するための固定用部６１４と、その固定用部６１４よりも内側において回動部材６２０を回転可能に支持するための支持締結部６１５と、被支持部材６４０の他側の端部を案内する長孔として形成される案内長孔６１６と、を備える。

【０５０４】

案内長孔６１６は、直線部と曲線部とが混在する独自の形状から形成されるが、その詳細および作用については後述する。

【０５０５】

回動部材６２０は、長尺板状に形成される本体部６２１と、その本体部６２１の一端部

（下側端部）に配設され被固定手段６１０の支持締結部６１５に外嵌支持される筒状部６２２と、直線方向に延びる長孔として本体部６２１の中間部に形成される伝達長孔６２３と、本体部６２１の他端部（上側端部）に筒状部６２２の軸方向と平行な穿設方向で円形孔として穿設される円形貫通孔６２４と、その円形貫通孔６２４を中心とした円の一部に沿ってギア歯状に形成されるギア歯部６２５と、を備える。

【０５０６】

筒状部６２２の周りにはトーションばねＳＰ１が巻き付けられている。トーションばねＳＰ１は、一方の腕部が本体部６２１の側壁に当接され、他方の腕部が前蓋部材６１２の突片に当接されるよう構成され、回動部材６２０を起こす方向（正面視時計回り方向）に付勢力が生じるよう構成されている。

【０５０７】

なお、筒状部６２２の軸支においては、支持締結部６１５が筒状部６２２に挿通された状態で、支持締結部６１５の先端部に形成されている雌ネジ部に締結ネジが螺入される。これにより、回動部材６２０は支持締結部６１５に脱落不能に軸支される。

【０５０８】

伝達長孔６２３は、駆動伝達装置６３０の円筒部６３４ａが挿通される案内孔として機能し、円形貫通孔６２４は被支持部材６４０の筒状部６４２が回転可能に挿通固定される挿通孔として機能するが、詳細は後述する。

【０５０９】

駆動伝達装置６３０は、前蓋部材６１２の正面側に締結固定される駆動モータ６３１と、前蓋部材６１２の貫通孔６１３ａを通して背面側へ突き出される駆動軸に固着される駆動ギア６３２と、その駆動ギア６３２に噛み合う状態で前蓋部材６１２の筒状部６１３ｂに軸支される伝達ギア６３３と、その伝達ギア６３３に噛み合う状態で前蓋部材６１２の筒状部６１３ｃに軸支される伝達ギアカム６３４と、を備える。

【０５１０】

なお、伝達ギア６３３及び伝達ギアカム６３４に筒状部６１３ｂ，６１３ｃが挿通された状態で、筒状部６１３ｂ，６１３ｃの先端部に形成されている雌ネジ部に締結ネジが螺入される。これにより、伝達ギア６３３及び伝達ギアカム６３４は前蓋部材６１２に脱落不能に軸支される。

【０５１１】

前蓋部材６１２には、筒状部６１３ｃを中心とした円弧に沿って貫通形成される円弧状孔６１３ｄが形成されており、その円弧状孔６１３ｄには、伝達ギアカム６３４の偏心位置において正面側に円筒状に突設される円筒部６３４ａが挿通される。

【０５１２】

伝達ギアカム６３４は、伝達ギア６３３と歯合するギア部を備える回転部材であって、上述の円筒部６３４ａと、その円筒部６３４ａを含む角度位置から外径方向へ板状に延設される延設部６３４ｂと、を備える。

【０５１３】

円筒部６３４ａは、円弧状孔６１３ｄに挿通され、その正面側において回動部材６２０の伝達長孔６２３に挿通される。ここで、円弧状孔６１３ｄ及び伝達長孔６２３の幅長さは、円筒部６３４ａの外径よりも、若干長くなるように設計される。これにより、円筒部６３４ａが円弧状孔６１３ｄ及び伝達長孔６２３を摺動する際の摺動抵抗を低減することができる。

【０５１４】

延設部６３４ｂは、前蓋部材６１２に締結固定されるフォトカプラ式の検出センサＫＳ１の検出溝に進入可能に構成されている。これにより、検出センサＫＳ１の出力の変化を読み取ることで、音声ランプ制御装置１１３（図４参照）が伝達ギアカム６３４の姿勢を把握可能に構成される。

【０５１５】

被支持部材６４０は、長尺の本体部６４１と、その本体部６４１の背面側から回動部材

６２０の円形貫通孔６２４に挿通可能な円筒形断面で突設される筒状部６４２と、その筒状部６４２と平行に突設される筒状部６４３と、その筒状部６４３に軸支された状態で回動部材６２０のギア歯部６２５と歯合可能に形成される中間ギア６４４と、その中間ギア６４４よりも背面側に穴あきの底部を有する大径の筒状に形成される有底筒状部６４５と、その有底筒状部６４５が配置される端部の反対側の端部において正面側に延設される延設支持部６４６と、を備える。

【０５１６】

上述の構成により、回動部材６２０の回動変位に伴い、ギア歯部６２５と、中間ギア６４４との間で歯合による駆動力伝達を生じさせることができる。

【０５１７】

なお、回動部材６２０及び中間ギア６４４に筒状部６４２，６４３が挿通された状態で、筒状部６４２，６４３の先端部に形成されている雌ネジ部に締結ネジが螺入される。これにより、回動部材６２０及び中間ギア６４４は被支持部材６４０の本体部６４１に脱落不能に軸支される。

【０５１８】

有底筒状部６４５は、底部の背面側が前蓋部材６１２の正面側縁部に近接配置され、底部の正面側において中間ギア６４４と第１装飾回転部材６５０のギア歯６５４ａとが歯合可能となるように周面部に形成される開口６４５ａと、筒状中心を中心とした円形で貫通形成され円筒支持部６５１ａを挿通可能とされる挿通孔６４５ｂと、を備える。なお、形状の詳細については後述する。

【０５１９】

延設支持部６４６は、第２装飾回転部材６６０を回転可能に軸支するための支持部として機能するが、詳細は後述する。

【０５２０】

第１装飾回転部材６５０は、直交する回転軸を形成する本体部材６５１と、その本体部材６５１と有底筒状部６４５との間に軸支される前側回転部材６５２と、その前側回転部材６５２の装飾部６５２ｂの背面側に固定され正面側にＬＥＤ等の発光手段が配設される電飾基板６５３と、前側回転部材６５２と同軸で後側に締結固定される後側回転部材６５４と、本体部材６５１に正面側から締結固定され配線通しとしての円筒状空間を形成する配線受部材６５５と、その配線受部材６５５の正面側に配置され本体部材６５１に背面側から挿通される締結ネジが螺入されることで締結固定される前側装飾部６５６と、配線受部材６５５と本体部材６５１とにより形成される円筒状部に外嵌軸支される軸直角回転部材６５７と、を備える。

【０５２１】

本体部材６５１は、背面側に筒状に延設される円筒支持部６５１ａを備えており、その円筒支持部６５１ａは、先端部の直径位置に一対の雌ネジ部６５１ｂが形成され、その雌ネジ部６５１ｂを通る平面の片側において壁部を削減するように切りかかれる切り欠き部６５１ｃを備える。

【０５２２】

円筒支持部６５１ａは、内部に電気配線を挿通可能な太さで形成されており、切り欠き部６５１ｃは、電気配線の入口を確保するための開口部としての機能を有する。

【０５２３】

円筒支持部６５１ａは、基端側から順に、前側回転部材６５２の中心孔、後側回転部材６５４の中心孔、有底筒状部６４５の挿通孔６４５ｂ、段付きリング状のカラーＣ１及び前蓋部材６１２の案内長孔６１６に挿通され、その先端部の雌ネジ部６５１ｂに皿状蓋部Ｃ２に挿通された締結ネジが螺入されることで締結固定される。

【０５２４】

即ち、上述した円筒支持部６５１ａ、前側回転部材６５２、後側回転部材６５４、有底筒状部６４５、カラーＣ１及び皿状蓋部Ｃ２は、前後方向に延びる軸線Ｏ１に同軸で支持され、案内長孔６１６に沿って変位可能に構成される。

【０５２５】
皿状蓋部Ｃ２は、円周部の一部に開口Ｃ２ａが形成されており、この開口Ｃ２ａは組立状態において、本体部材６５１の切欠き部６５１ｃと対向配置されることで、電気配線の通り道を形成する。
【０５２６】
この電気配線は、一部の配線は軸直角回転部材６５７の内部を通り、第２装飾回転部材６６０の内部に案内され、電飾基板６６２に配設されるコネクタに端子が接続される。また、その他の配線は、本体部材６５１と配線受部材６５５との間に形成される隙間（上側、即ち半筒形状部６５５ａの上下反対側において本体部材６５１と対向配置される側に形成される隙間）を通り、張出装飾部６５２ｂの背後に案内され、電飾基板６５３のコネクタに端子が接続される。
【０５２７】
後側回転部材６５４は、背面側端部の円周部に沿ってギア歯６５４ａが形成されており、このギア歯６５４ａと中間ギア６４４とが歯合可能に形成される。なお、ギア歯６５４ａは、後述する動作に十分な配置として、全円周に亘ってでは無く、円周の一部に沿って形成される。
【０５２８】
前側回転部材６５２は、傘歯車として形成されるギア歯６５２ａと、径外方に張り出す張出装飾部６５２ｂと、を備える。張出装飾部６５２ｂの背面側には電飾基板６５３が締結固定され、電飾基板６５３に配置される発光手段からの光により張出装飾部６５２ｂを点灯させたり、点滅させたりする演出を実行可能とされる。
【０５２９】
前側回転部材６５２は、後側回転部材６５４に締結固定されているので、後側回転部材６５４と前側回転部材６５２とは一体的に回転動作する。
【０５３０】
軸直角回転部材６５７は、本体部材６５１の半筒形状部６５１ｄと、配線受部材６５５の半筒形状部６５５ａとにより形成される円形筒状部に回転可能に支持され、前側回転部材６５２のギア歯６５２ａと歯合可能な傘歯車として形成されるギア歯６５７ａを備える。
【０５３１】
このように構成することで、前側回転部材６５２の回転と連動して軸直角回転部材６５７が回転する。即ち、前側回転部材６５２、後側回転部材６５４及び軸直角回転部材６５７は、連動するが、動作の詳細については後述する。なお、ギア歯６５２ａ，６５７ａは、後述する動作に十分な配置として、全円周に亘ってでは無く、円周の一部に沿って形成される。
【０５３２】
第２装飾回転部材６６０は、軸直角回転部材６５７に締結固定される箱状部材６６１と、その箱状部材６６１の内部において箱状部材６６１に固定される電飾基板６６２と、箱状部材６６１と軸直角回転部材６５７との間に配設され半筒形状部６５１ｄ，６５５ａの先端部に締結固定される配線留め板６６３と、を備える。
【０５３３】
本実施形態では、後述する箱状部材６６１の回転に伴って、電飾基板６６２も回転変位することになるので、電飾基板６６２のコネクタに案内される際に半筒形状部６５１ｄ，６５５ａの間を通過している電気配線が捻じれたり、配置が無秩序になったりする可能性があるところ、配線を仮留めする貫通孔を有する配線留め板６６３の機能により、配線の捻じれや、無秩序に配置されることからの回避を図っている。
【０５３４】
なお、本実施形態では、電気配線が電飾基板６６２に固定されていることから、電気配線に捻じれが生じることは避けられない。一方で、第２装飾回転部材６６０の回転変位は、１回転以上の回転で生じるものでは無く、１３５度の回転角度で反転する回転変位であ

るので、電気配線に過度な負担がかかったり、電気配線がねじ切れたりする事態を回避することができる。

【０５３５】

第２装飾回転部材６６０は、略直方体形状から形成され、最長辺を有する長方形側面の最長辺と平行な回転軸（半筒形状部６５１ｄ，６５５ａにより形成される回転軸）で回転可能に構成される。

【０５３６】

軸直角回転部材６５７は、配線留め板６６３が抜け止めとして機能し、半筒形状部６５１ｄ，６５５ａに脱落不能に支持される。第２装飾回転部材６６０は軸直角回転部材６５７に締結固定されるので、第２装飾回転部材６６０が半筒形状部６５１ｄ，６５５ａから抜ける事態が発生することを回避することができる。

【０５３７】

電飾基板６６２は、板の厚み方向と箱状部材６６１の厚み方向とが一致するよう配設されている。電飾基板６６２の厚み方向の側面において、表側に配設され厚み方向に光軸が向くＬＥＤ等の発光手段により第１演出面６６１ａが照らされ、裏側に配設され厚み方向に光軸が向くＬＥＤ等の発光手段により第２演出面６６１ｂが照らされ、裏側（第２演出面６６１ｂを照らす側）に配設され幅方向に光軸が向くＬＥＤ等の発光手段により第３演出面６６１ｃが照らされる。

【０５３８】

このように、電飾基板６６２に配設される発光手段は、各演出面６６１ａ～６６１ｃを個別に照らすように機能するが、第３演出面６６１ｃを照らすＬＥＤが裏側（第２演出面６６１ｂを照らす側）に配設されていることで、第２演出面６６１ｂが正面側に配置される状態（第１動作ユニット６００の張出状態）において第３演出面６６１ｃ（上側を向く面）を照らすＬＥＤを発光させた場合に、そのＬＥＤの光軸から角度をつけて進行する光により第２演出面６６１ｂを照らすことができる。

【０５３９】

即ち、電飾基板６６２の背後にＬＥＤが配置される場合と異なり、光が電飾基板６６２に隠されることを回避することができるので、第３演出面６６１ｃを照らす光により第２演出面６６１ｂも照らすことができる。これにより、第２演出面６６１ｂを照らす演出態様の種類を増加させることができたり、発光演出時の第２演出面６６１ｂの明るさを向上させたりすることができる。

【０５４０】

装飾固定部材６７０は、光透過性の樹脂材料から、装飾用の文字や図形が遊技者に視認可能に形成され、その背面側から斜め左前方に光を照射する電飾基板６７１を備えている。装飾固定部材６７０の配置は第３図柄表示装置８１の右側で固定であり、装飾固定部材６７０に対する遊技者の視線は、常に斜め右側に傾斜した視線となる。即ち、電飾基板６７１から照射される光の方向を左側に傾斜させることで、遊技者の目が配置され易い側に光を照射することができる。

【０５４１】

装飾固定部材６７０は、下縁部および右縁部が背面側に嵩上げ形成されており、上縁部および左縁部と前蓋部材６１２との間に前後隙間が形成される。この前後隙間は、回動部材６２０が傾倒変位する際に通る隙間として機能する。

【０５４２】

図４０は、演出待機状態における第１動作ユニット６００の正面図であり、図４１は、演出待機状態における第１動作ユニット６００の背面図であり、図４２は、図４０の矢印ＸＬＩＩ方向視における第１動作ユニット６００の側面図である。なお、形状の理解を容易とするために、ベース部材６１１（図３８参照）及び締結ネジの図示は省略している。

【０５４３】

演出待機状態において、駆動伝達装置６３０の円筒部６３４ａの変位開始方向ＳＤ１は、伝達長孔６２３の長手方向に沿う（例えば、平行となる）ように構成される。これによ

り、円筒部６３４ａが伝達長孔６２３に摺動しながら変位開始する際の変位抵抗を低減することができる。即ち、変位開始時は、変位途中に比較して慣性の補助を得られず、駆動モータ６３１で発生させる必要のある駆動力が大きくなり易いところ、本実施形態のように変位抵抗を低減するように構成することで、変位開始時に駆動モータ６３１にかかる負担の低減を図ることができる。

【０５４４】

また、同様のことが、張出状態（図４５参照）における円筒部６３４ａの変位開始方向ＳＤ２についても成立するように構成される。即ち、本実施形態では、回動部材６２０の両終端位置（演出待機状態の位置、張出状態の位置）における伝達長孔６２３に配置される円筒部６３４ａの変位方向が、伝達長孔６２３の長手方向に沿う（例えば、平行となる）ように円筒部６３４ａの変位（即ち、伝達ギアカム６３４の形状）が設計される。これにより、回動部材６２０の両終端位置からの変位開始時に駆動モータ６３１にかかる負担の低減を図ることができる。

【０５４５】

図４１に示すように、中間ギア６４４に両側から、回動部材６２０のギア歯部６２５と、第１装飾回転部材６５０のギア歯６５４ａと、が噛み合う。本実施形態では、ギア歯部６２５の半径Ｒ１と、ギア歯６５４ａの半径Ｒ２とが同じ長さで設計されているので、中間ギア６４４に対するギア歯部６２５の回転角度と、中間ギア６４４に対する後側回転部材６５４の回転角度と、は同角度とされる。

【０５４６】

従って、後側回転部材６５４の回転角度を、中間ギア６４４とギア歯部６２５との間で生じる回転角度（角度θ）の設計次第で、変化可能に構成することができる。

【０５４７】

図４２に示すように、前側回転部材６５２のギア歯６５２ａと、軸直角回転部材６５７のギア歯６５７ａとが噛み合っており、前側回転部材６５２に伝達された回転駆動力が、回転軸の直交する第２装飾回転部材６６０に伝達される。

【０５４８】

第２装飾回転部材６６０の回転角度はギア歯６５７ａの回転角度と同様であり、ギア歯６５７ａの回転角度は前側回転部材６５２のギア歯６５２ａの回転角度に比例する。即ち、第２装飾回転部材６６０の回転角度は、中間ギア６４４とギア歯部６２５（図４１参照）との間で生じる回転角度に比例する。

【０５４９】

なお、本実施形態では、ギア歯６５７ａの回転角度と、ギア歯６５２ａの回転角度とが同じ（ギア比が１）となるように構成されるので、第２装飾回転部材６６０の回転角度は、中間ギア６４４とギア歯部６２５との間で生じる回転角度と同じとなる。

【０５５０】

次いで、第１動作ユニット６００の演出待機状態からの変位について、時系列で説明する。図４３は、中間演出状態における第１動作ユニット６００の正面図であり、図４４は、中間演出状態における第１動作ユニット６００の背面図である。また、図４５は、張出状態における第１動作ユニット６００の正面図であり、図４６は、張出状態における第１動作ユニット６００の背面図である。なお、形状の理解を容易とするために、ベース部材６１１及び締結ネジの図示は省略している。

【０５５１】

演出待機状態と中間演出状態との間で、回動部材６２０の回動角度は１９度に設定され、中間演出状態と張出状態との間で、回動部材６２０の回動角度は２６度に設定されている。

【０５５２】

第１動作ユニット６００の中間演出状態では、第２装飾回転部材６６０の箱状部材６６１が、幅の狭い第３演出面６６１ｃを正面側に向けた姿勢とされる。第１動作ユニット６００の張出状態では、第２演出面６６１ｂが正面側を向くように構成される（図４５参照

）。
【０５５３】
図４４に示すように、案内長孔６１６は、上端部から上下方向に延びる直線上に形成される直線状部６１６ａと、その直線状部６１６ａの下端部と連結され曲線上（略円弧形状）に形成される曲線状部６１６ｂと、を備える。
【０５５４】
第１動作ユニット６００の中間演出状態では、軸線Ｏ１が直線状部６１６ａの下端位置、即ち、直線状部６１６ａと曲線状部６１６ｂとの連結部分に配置されている。一方で、図４６に示すように、第１動作ユニット６００の張出状態では、軸線Ｏ１が曲線状部６１６ｂの下端位置に配置されている。
【０５５５】
従って、演出待機状態と中間演出状態との間における軸線Ｏ１の変位は、直線状部６１６ａに沿う直線状変位となり、中間演出状態と張出状態との間における軸線Ｏ１の変位は、曲線状部６１６ｂに沿う曲線状変位となるように構成される。
【０５５６】
第１動作ユニット６００は、上述のように状態変化可能に構成されており、その状態変化の基端側に配置されるのは回動部材６２０である。即ち、回動部材６２０が駆動伝達装置６３０からの駆動力を受けて変位し、その回動部材６２０の変位に被支持部材６４０、第１装飾回転部材６５０及び第２装飾回転部材６６０が従動する。
【０５５７】
そのため、対策なしでは、案内長孔６１６に案内される部分の摺動変位によって案内長孔６１６との間で生じる変位抵抗が大きくなる可能性があるが、本実施形態では、回動部材６２０の変位方向に案内長孔６１６の長手方向が沿うように構成されることで、その抑制を図っている。
【０５５８】
例えば、演出待機状態（図４１）からの回動部材６２０のギア歯部６２５の変位は、下方へ傾動する変位であるところ、案内長孔６１６も下方に延びるように形成されている。また、例えば、張出状態（図４６参照）からの回動部材６２０のギア歯部６２５の変位は右斜め上方向に起き上がる変位であるところ、案内長孔６１６も右斜め上に延びるように形成されている。
【０５５９】
このように、回動部材６２０の変位方向と、案内長孔６１６の長手方向と、を沿わせるようにすることで、案内長孔６１６の内部を変位する部分（及び軸線Ｏ１）の変位抵抗を抑制することができる。
【０５６０】
次いで、図４７を参照して、案内長孔６１６の形状が及ぼす効果について他の効果も含めて説明する。図４７は、回動部材６２０の回動変位に伴う被支持部材６４０の変位量および変位角度を模式的に示す模式図であり、図４８（ａ）及び図４８（ｂ）は、回動部材６２０が角速度一定の態様で傾倒方向に回動した場合における被支持部材６４０の従動側の変位量の大小関係を示す模式図である。なお、数値の正負は、正が下方への変位量、負が上方への変位量として図示され、図４８（ｂ）では、図４８（ａ）の数値が棒グラフとして図示される。
【０５６１】
図４７では、回動部材６２０の回動に伴う被支持部材６４０の支持位置の配置が、回動部材６２０の回動角度として１０度間隔で図示されるており、第１動作ユニット６００の張出状態における姿勢の回動部材６２０が実線で図示される。
【０５６２】
図４７において、角度θは、軸線Ｏ１及び円形貫通孔６２４の中心を結ぶ線分と、円形貫通孔６２４の中心および筒状部６２２の中心を結ぶ線分と、の間の角度として図示されている。

【０５６３】
案内長孔６１６は、軸線Ｏ１が配設される被支持部材６４０の端部を案内する長孔として機能する。案内長孔６１６における変位は、回動部材６２０の円形貫通孔６２４に連結される被支持部材６４０の筒状部６４２が回動部材６２０の回動に伴って変位することにより生じる変位であるので、以下において、被支持部材６４０の筒状部６４２を被支持部材６４０の主動側とも称し、軸線Ｏ１が配設される被支持部材６４０の端部を被支持部材６４０の従動側とも称する。
【０５６４】
回動部材６２０を中心とする動作の概要について説明する。回動部材６２０に支持される被支持部材６４０の上下変位は、回動部材６２０の回動による回動先端（被支持部材６４０の主動側）の上下変位と、被支持部材６４０の姿勢変位に伴う被支持部材６４０の従動側の上下変位とが合算された結果として生じる。
【０５６５】
演出待機状態においては、被支持部材６４０が縦姿勢であることに加え、回動部材６２０の変位の速度成分が上下に比較して左右方向が大きい（回動腕の配置が鉛直から左右４５度の範囲）。即ち、上下方向の変位としては、小さくなる条件が２重に揃っている。
【０５６６】
これらは共に、張出状態においては逆になり、上下方向の変位が大きくなる条件が２重に揃うことになる。従って、下降変位開始時は速度が小であり、下降変位終端において速度が大という状況が生じ易い構成となっている。
【０５６７】
次いで、回動部材６２０を中心とする動作の詳細について説明する。演出待機状態から張出状態へ向けた回動部材６２０の変位（傾倒変位）について説明する。回動部材６２０が傾倒変位する場合、被支持部材６４０の従動側は主に自重により変位する。
【０５６８】
そのため、案内長孔６１６が鉛直方向に形成される場合、被支持部材６４０の従動側は勢いよく落下する可能性がある。一方で、本実施形態では、第１動作ユニット６００を中間演出状態（傾倒変位の途中位置、図４４参照）で停止させられる方が好ましい。
【０５６９】
そこで、本実施形態では、案内長孔６１６の形状として、直線状部６１６ａの下方に曲線状部６１６ｂを組み合わせる態様を採用している。これにより、直線状部６１６ａを自重により被支持部材６４０の従動側が変位し曲線状部６１６ｂに進入する際に、被支持部材６４０の従動側にかかる変位抵抗の増加を図ることができる。これにより、被支持部材６４０の従動側が中間演出状態における配置を超えて勢いよく落下することを防止し易くすることができる。
【０５７０】
直線状部６１６ａにおける被支持部材６４０の従動側の変位について説明する。被支持部材６４０の従動側が直線状部６１６ａを変位する際、被支持部材６４０の主動側が直線状部６１６ａの延長線を跨ぐ。即ち、演出待機状態では被支持部材６４０の主動側は直線状部６１６ａよりも右側に配置され（図４１参照）、中間演出状態では被支持部材６４０の主動側は直線状部６１６ａよりも左側に配置される（図４４参照）。そのため、回動部材６２０が方向転換せずに傾倒変位する間に、被支持部材６４０の従動側は上下方向に往復変位する。
【０５７１】
これにより、回動部材６２０の回動角度の大きさに比較して、被支持部材６４０の従動側の上下方向の変位を小さく維持することができるので、被支持部材６４０の従動側が直線状部６１６ａに配置されている間において、被支持部材６４０が、あたかも被支持部材６４０の従動側を中心として回動変位しているような変位態様で遊技者に見せることができる。
【０５７２】

この変位態様によれば、被支持部材６４０の従動側を中心とした回動変位による助走を利用して左右方向のスライド変位を生じさせることができるので、変位開始時から被支持部材６４０全体を左右方向にスライド変位させる場合に比較して、変位に要する負荷を低く抑えることができる。そのため、被支持部材６４０の動作開始時に要する負荷を低減することができ、駆動モータ６３１に要求される性能の程度を低くすることができる。これにより、駆動モータ６３１の低コスト化を図ることができる。

【０５７３】

一方で、被支持部材６４０の従動側の変位が小さく抑えられていながら、回動部材６２０の回動変位に伴い被支持部材６４０の主動部の変位は十分に確保されており、被支持部材６４０の主動部を基準とした被支持部材６４０の従動側の回転方向は背面視反時計回り方向に維持される（方向が切り替えられることが無い）。これにより、上述のように、被支持部材６４０の姿勢変化の方向および第２装飾回転部材６６０の回転方向は切り替えられることなく（反転することなく）維持される。

【０５７４】

これにより、遊技者に対して、被支持部材６４０及び第２装飾回転部材６６０が往復動作（戻り動作）しているような印象を与えることを回避することができ、第２装飾回転部材６６０の変位態様を勢いのある変位態様とすることができる。

【０５７５】

また、回動部材６２０の回動変位に伴う被支持部材６４０の主動部の変位が十分に確保されている状況下においても、被支持部材６４０の主動部の変位方向は水平方向成分が大きく、且つ、重力方向に沿う方向（下方）向きの変位であるので、回動部材６２０を変位開始させるために要求される負荷を低減することができ、駆動モータ６３１に要求される性能の程度を低くすることができる。これにより、駆動モータ６３１の低コスト化を図ることができる。

【０５７６】

曲線状部６１６ｂにより生じる作用について説明する。直線状部６１６ａと曲線状部６１６ｂとの連結部に被支持部材６４０の従動側が配置される状態が第１動作ユニット６００の中間演出状態として規定されている。上述のように、演出待機状態から中間演出状態までの回動部材６２０の回動角度は１９度である。そのため、被支持部材６４０の従動側が曲線状部６１６ｂに配置される状態は、おおよそ、図４８の角度幅２０度～４５度の範囲に対応する。

【０５７７】

まず、前提として、案内長孔６１６に曲線状部を採用する必然性は無い。即ち、上述のように中間演出状態において変位抵抗を増加させるために屈曲するような箇所の採用の有無に関わらず、案内長孔６１６を直線状の部分のみで構成しても良い。

【０５７８】

一方、本実施形態では、敢えて曲線状部６１６ｂを採用することにより、変位終端において被支持部材６４０の従動側の速度が過大となることの防止を図っている。これについて、以下で説明する。

【０５７９】

直線状部６１６ａに案内される場合も、曲線状部６１６ｂに案内される場合も、回動部材６２０に連結される被支持部材６４０の主動側が下方変位する際に、被支持部材６４０の従動側が下方変位することは同じである。

【０５８０】

違いとして、曲線状部６１６ｂに案内される場合において、曲線状部６１６ｂの上半部では、被支持部材６４０の従動側が被支持部材６４０の主動側の変位向き（左向き）と相反する向き（右向き）に変位案内されるように曲線状部６１６ｂが形成され、曲線状部６１６ｂの下半部では、被支持部材６４０の従動側が被支持部材６４０の主動側の変位向き（左向き）に沿う向き（左向き）に変位案内されるように曲線状部６１６ｂが形成される。

【０５８１】
これにより、被支持部材６４０の主動側の下方への変位量が大きくなる前（傾倒開始側）においても、被支持部材６４０の従動側の変位が左右に振られていることで、被支持部材６４０の従動側の変位速度を大きく確保することができる。
【０５８２】
これにより、回動部材６２０の傾倒変位の変位終端において被支持部材６４０の従動側の変位速度が過大となることを防止することができる。即ち、被支持部材６４０の従動側を特定の初期位置から終端位置まで任意の経路で上下変位させる場合、変位に要する時間が同じであれば、上下方向の速度を積分した結果は等しくなるので、変位開始時にゆっくりと変位する場合には、終盤に変位速度が大きくなる。
【０５８３】
図４７に比較として図示する上下方向に延びる直線上に案内される仮想軸線ＯＥ１に被支持部材６４０の従動側が配置される場合、回動部材６２０の傾倒変位開始側から、変位速度が漸増することになり、被支持部材６４０の変位終端（変位下端）において最大となる。換言すれば、回動部材６２０が１０度回転して変位下端に到達する間の案内長孔６１６に案内される軸線Ｏ１の上下変位量ＵＸ１に比較して、同じ間の仮想軸線ＯＥ１の上下変位量ＵＥ１は大きくなる。
【０５８４】
そのため、仮想軸線ＯＥ１の変位態様では、被支持部材６４０の従動側が跳ね戻る動作をする可能性があり、被支持部材６４０を変位下端で停止させる演出を行う場合には、第１動作ユニット６００の演出に悪影響を与える。
【０５８５】
これに対し、本実施形態では、案内長孔６１６に曲線状部６１６ｂを採用することで、被支持部材６４０の従動側の変位速度が大きくなる範囲を回動部材６２０の傾倒変位の変位開始側にも割り振るよう図っており、被支持部材６４０の従動側の変位速度の均一化を図っている。
【０５８６】
この場合の均一化とは、変位の全範囲に亘って速度を同一となるように寄せることを意味するものばかりでは無く、速度の大小幅を抑制することを含む意味で用いられる。特に、本実施形態では、回動部材６２０の傾倒変位において、曲線状部６１６ｂへの進入開始側において被支持部材６４０の従動側の変位速度が漸増し、曲線状部６１６ｂの下半部に進入開始してから被支持部材６４０の従動側の変位速度が漸減するよう構成されている。
【０５８７】
即ち、曲線状部６１６ｂに被支持部材６４０の従動側が案内されている場合において、被支持部材６４０の従動側の変位速度に速度差を設けることで、被支持部材６４０の変位が単調となることを回避することができる。
【０５８８】
更に、曲線状部６１６ｂの下端側部において被支持部材６４０の従動側に要求される速度、即ち、単位時間に要求される変位量を小さくすることにより、回動部材６２０を上方へ動作（起き上がり動作）させる場合の駆動開始時に、単位時間に被支持部材６４０の従動側を持ち上げる変位量を小さくすることができるので、駆動モータ６３１にかかる負担を軽減させることができる。
【０５８９】
次いで、図４９を参照して、回動部材６２０の回動変位に伴う第２装飾回転部材６６０の回転について説明する。図４９は、回動部材６２０の回転に伴う角度θ［度］の変化を示す模式図である。
【０５９０】
角度θは、円形貫通孔６２４を中心とする回動部材６２０と被支持部材６４０との相対回転角度と同一視でき、第２装飾回転部材６６０の回転に直結する。即ち、角度θの大小に対応して、第２装飾回転部材６６０の回転角度の大小が規定される。

【０５９１】
なお、本実施形態では、回動部材６２０のギア歯部６２５と第１装飾回転部材６５０のギア歯６５４ａ（図３９参照）との回転伝達比、及びギア歯６５２ａと軸直角回転部材６５７のギア歯６５７ａ（図３８参照）との回転伝達比、が共に１に設定されている。そのため、角度θと、軸直角回転部材６５７との回転角度とは同一となることから、角度θの変化を、第２装飾回転部材６６０の姿勢の変化として把握することができる。
【０５９２】
角度θの変化は、第１動作ユニット６００の演出待機状態（図４１参照）から第１動作ユニット６００の中間演出状態（図４４参照）までが４５度であり、第１動作ユニット６００の中間演出状態から第１動作ユニット６００の張出状態（図４６参照）までが９０度である。
【０５９３】
演出待機状態では、第２装飾回転部材６６０は第１演出面６６１ａを４５度だけ左方（第３演出面６６１ｃを４５度だけ右方）に傾けた姿勢とされているので、角度θの変化に従って、状態が中間演出状態、張出状態と順に切り替えられるごとに、第２装飾回転部材６６０が４５度回転することで第３演出面６６１ｃが正面側に向き（図４３参照）、次いで第２演出面６６１ｂが正面側を向く（図４５参照）。
【０５９４】
角度θの設定は、被支持部材６４０の姿勢を規定するための案内長孔６１６の設計により実現されている。即ち、本実施形態では、第２装飾回転部材６６０の配置および角度θに応じた第２装飾回転部材６６０の姿勢の両方を満たすように案内長孔６１６が設計されている。
【０５９５】
これにより、本実施形態のように、検出センサＫＳ１として回動部材６２０の配置を検出するセンサしか配設しない場合であっても、検出センサＫＳ１の出力を基にして第２装飾回転部材６６０の配置および姿勢を音声ランプ制御装置１１３（図４参照）が判定することができる。
【０５９６】
即ち、検出センサＫＳ１の検出溝に伝達ギアカム６３４の延設部６３４ｂが配置されていれば第１動作ユニット６００の演出待機状態（図４１参照）であると判定でき、その状態からの駆動モータ６３１の回転角度から回動部材６２０の回動角度、第２装飾回転部材６６０の配置および姿勢を判定することができる。
【０５９７】
ここで、角度θの変化量は、回動部材６２０の回動角度量に比例するものではない。そのため、駆動モータ６３１の回転角度から第２装飾回転部材６６０の配置および姿勢を判定する際には、駆動モータ６３１の回転角度から比例計算で数値を求めれば良いわけではない。また、これにより、回動部材６２０を一定速度で回動する場合にあっても、第２装飾回転部材６６０の回転速度が一定となることを避けることができる。以下、このことについて説明する。
【０５９８】
角度θの変化は、被支持部材６４０の従動側の変位速度の変化量の大小変化と概ね同様である。即ち、演出待機状態から中間演出状態までの角度変化（回動部材６２０が５度回動する間に約１３度）に比較して、中間演出状態から張出状態までの角度変化の方が概ね大きい（被支持部材６４０の従動側が曲線状部６１６ｂの上半部に配置される間において、回動部材６２０が５度回動する間に約２０度）。
【０５９９】
一方で、中間演出状態から張出状態までの角度変化は、被支持部材６４０の従動側が曲線状部６１６ｂの下半部への進入位置程度から漸減し、最終的には演出待機状態から中間演出状態までの角度変化の水準以下になる（約７度まで低下する）。
【０６００】

このように、回動部材６２０の単位角度あたりの回動に対する角度θの数値が大小で変化するように構成されることで、同様に第２装飾回転部材６６０の回転角度の大小が変化するように構成することができる。即ち、角度θの数値が小さい範囲では、第２装飾回転部材６６０の回転角度が小さくなり易く、その姿勢を維持し易い状態とできる一方で、角度θの数値が大きい範囲では、第２装飾回転部材６６０の回転角度が大きくなり易く、遊技者側に向ける面（演出面６６１ａ～６６１ｃ）を迅速に変化させ易い状態とすることができる。

【０６０１】

上述の構成から、第２装飾回転部材６６０の変位動作に緩急を形成することができる。第２装飾回転部材６６０の変位動作では、上述の通り、被支持部材６４０の変位に伴う配置変更および姿勢変更と、半筒形状部６５１ｄ，６５５ａにより形成される筒状部の中心に形成される回転軸を中心とした回転変位と、が同時に実行される。

【０６０２】

半筒形状部６５１ｄ，６５５ａにより形成される筒状部を中心とした回転変位の回転角度（角速度）は、被支持部材６４０の従動側が案内長孔６１６の直線状部６１６ａから曲線状部６１６ｂに進入するタイミングで目立って大きくなる。

【０６０３】

即ち、傾倒変位において、中間演出状態に到達するまでは第２装飾回転部材６６０の回転角度は抑えられており、中間演出状態における被支持部材６４０の従動側の配置から多少上下（跳ね戻り）したとしても、第２装飾回転部材６６０が第３演出面６６１ｃを正面側に向ける状態（図４３参照）での維持を図ることができる。

【０６０４】

一方、中間演出状態から被支持部材６４０の従動側が下方へ変位すると、回動部材６２０が一定速度で回動する場合の第２装飾回転部材６６０の回転速度は増大し、回転方向の姿勢変化が目立って視認される。即ち、遊技者に対して、第２装飾回転部材６６０が瞬時に回転変位しているように視認させることができる。

【０６０５】

なお、本実施形態では、回動部材６２０の回動終端（変位下端）において第２装飾回転部材６６０の第２演出面６６１ｂが正面側に向けられ、装飾固定部材６７０と近接配置された状態で一体的に視認される関係上（図２８参照）、回動部材６２０が変位下端に配置された状態から被支持部材６４０の従動側が上方へ跳ね戻ることを防止できることが望ましい。

【０６０６】

これに対し、本実施形態では、上述のように案内長孔６１６の曲線状部６１６ｂｂを構成することで、被支持部材６４０の従動側の変位速度を均一化しているので、回動部材６２０が変位下端に配置された状態における被支持部材６４０の従動側の変位速度が過大となることを予め防止することができ、被支持部材６４０の跳ね戻りを防止することができる。

【０６０７】

このように変位速度が均一化されていることに加え、回動部材６２０の下降変位終端における被支持部材６４０及び第２装飾回転部材６６０の中心部の配置（例えば、筒状部６４３の配置）が、回動部材６２０の回転軸としての支持締結部６１５に最接近するよう構成されている。これにより、回動部材６２０の回動先端側に支持される被支持部材６４０や第２装飾回転部材６６０の重量により回動部材６２０の回動先端が暴れることを回避でき、回動部材６２０の回動変位を安定させることができる。

【０６０８】

加えて、曲線状部６１６ｂの下半部は、回動部材６２０の変位下端において被支持部材６４０の従動側の、回動部材６２０の円形貫通孔６２４を中心として跳ね戻る方向（左上方向）への変位を好適に妨害するように構成される。即ち、曲線状部６１６ｂの下半部は、左上方向に傾斜する方向が短手方向となっており、この方向への被支持部材６４０の従

動側の変位を抑制することができるので、被支持部材６４０の跳ね戻りを防止することができる。

【０６０９】

換言すれば、本実施形態では、被支持部材６４０の主動側の変位に追従して被支持部材６４０の従動側が変位する際の変位方向と、被支持部材６４０の主動側が変位終端で停止した場合における被支持部材６４０の従動側の変位方向と、が異なる。

【０６１０】

前者は、案内が無ければ被支持部材６４０の主動側の変位方向（回動部材６２０の回動方向）に沿って左下方への変位となると想定されるが、本実施形態では、案内長孔６１６に案内されることで、案内長孔６１６に沿う方向として左右方向に若干振られ、下方へ変位する。

【０６１１】

一方、後者は、被支持部材６４０の主動側を中心とした円上の軌道となるので、案内長孔６１６を沿う方向ではなく、案内長孔６１６の短手方向に沿う変位方向となる。これにより、被支持部材６４０の従動側の変位を抑制することができ、被支持部材６４０の跳ね戻りを防止することができる。

【０６１２】

回動部材６２０の起き上がり方向変位の特徴について説明する。第１動作ユニット６００の張出状態から演出待機状態への状態変化において、回動部材６２０は起き上がり方向に変位する。

【０６１３】

回動部材６２０を起き上がり変位させる際に要する負荷（即ち、駆動モータ６３１で生じる駆動力）は、主に、回動部材６２０、被支持部材６４０及び被支持部材６４０に配設される第１装飾回転部材６５０及び第２装飾回転部材６６０を上昇変位させることと、第２装飾回転部材６６０を回転させることとに利用される。

【０６１４】

即ち、第２装飾回転部材６６０の回転角度が小さいほど、回動部材６２０を起き上がり変位させる際に要する負荷を低減することができる。

【０６１５】

ここで、図４９に示すように、本実施形態では、第１動作ユニット６００の張出状態から回動部材６２０が回動変位を開始する時点において、第２装飾回転部材６６０の回転角度に比例する角度θの値が最低となるように設計されている。そのため、回動部材６２０を起き上がり変位させる際に要する負荷の低減を図ることができる。

【０６１６】

回動部材６２０の起き上がり方向変位の上昇変位終端において、被支持部材６４０の延設支持部６４６を中心とした第２装飾回転部材６６０の回転軸が、回動部材６２０の長手方向と沿う姿勢（上下方向を向く姿勢）で配置される。

【０６１７】

そのため、回動部材６２０の上昇変位終端において第２装飾回転部材６６０の回転変位が停止される際に第２装飾回転部材６６０の回転方向の慣性力として回動部材６２０に与えられる負荷を、回動部材６２０が長手方向を軸としてねじられる態様の負荷として生じさせることができ、回動部材６２０はその負荷を長手方向に分散させることで局所的には僅かな弾性変位で耐えることができる。

【０６１８】

そのため、第２装飾回転部材６６０の回転軸が回動部材６２０の長手方向と正面視で直交する場合に比較して、回動部材６２０が折れるように破損する事態を回避し易くすることができる。加えて、回動部材６２０の過度な弾性変位は、前蓋部材６１２との当接により抑制され、回動部材６２０で受けきれない負荷に関しては前蓋部材６１２が弾性変形することにより耐えるよう構成できるので、回動部材６２０の破損を防止することができる。

【０６１９】
張出装飾部６５２ｂの変位について説明する。張出装飾部６５２ｂは軸線Ｏ１を中心に回転変位する部材であって、その回転角度は上述の角度θに対応する。従って、演出待機状態から張出状態への変化のように、被支持部材６４０の従動側の配置変化が小さい場合であっても、角度θが変化していれば張出装飾部６５２ｂは回転する。
【０６２０】
演出待機状態から張出状態までの角度θの変化は約１３５度であり、張出装飾部６５２ｂは約４５度で回転している。ここで、演出待機状態から張出装飾部６５２ｂが４５度も反時計回りに回転すると、組立状態（図２８参照）において他の動作ユニット８００（左右の固定装飾部材）と衝突するように感じるが、本実施形態では、張出装飾部６５２ｂの回転の基準となる被支持部材６４０自体が時計回りに回転する態様で姿勢変化しているので、他の動作ユニット８００（左右の固定装飾部材）に衝突することを回避することができる。
【０６２１】
換言すれば、張出装飾部６５２ｂが被支持部材６４０を基準として変位可能に構成されることで、張出装飾部６５２ｂの変位に要するスペースを削減することができる。
【０６２２】
例えば、張出装飾部６５２ｂが第１動作ユニット６００の張出状態において被支持部材６４０を基準として固定配置される部分である場合、被支持部材６４０が張出状態の配置から演出待機状態の配置に変化すると、張出装飾部６５２ｂは被支持部材６４０の左上側に張り出し、他の動作ユニット８００に衝突したり、第３図柄表示装置８１の表示領域の正面側に張り出し表示を部分的に隠したり、という演出に対する悪影響を及ぼす可能性がある。
【０６２３】
これに対し、本実施形態では、被支持部材６４０の従動側を基準として、被支持部材６４０の主動側の回転方向とは逆方向に、張出装飾部６５２ｂが回転変位するので、被支持部材６４０が第３図柄表示装置８１側に張り出す際には連動して張り出し、被支持部材６４０が第３図柄表示装置８１から退避する側に変位する際には連動して退避する。そのため、退避した状態における張出装飾部６５２ｂの配置を、第３図柄表示装置８１から離れる側に形成することができる。
【０６２４】
遊技者目線における、被支持部材６４０を基準とした張出装飾部６５２ｂの回転角度は、角度θの変化と、被支持部材６４０の姿勢変化と、の差によって求めることができる。即ち、角度θの変化幅である約１３５度と、被支持部材６４０の姿勢変化角度である約９０度の差としての４５度となる。
【０６２５】
ここで、本実施形態では、角度θの変化と、被支持部材６４０の姿勢変化と、の差が、回動部材６２０の配置に関わらず等しいよう構成される。即ち、図４７に示すように、角度θを、水平線の下側の角度ａ１，ａ２と、水平線の上側の角度ｂ１，ｂ２と、で分けた場合に、角度θと、被支持部材６４０の姿勢変化と、の差は、（（ａ１＋ｂ１）－（ａ２＋ｂ２））－（ｂ１－ｂ２）＝（ａ１－ａ２）と求められ、これは回動部材６２０の回動角度に等しい。
【０６２６】
従って、被支持部材６４０の姿勢を基準とした張出装飾部６５２ｂの回転角度が、回動部材６２０の回動角度と等しくなるので、回動部材６２０を角速度一定で回動変位させると、被支持部材６４０の変位速度は一定ではないにも関わらず、被支持部材６４０の姿勢を基準とした張出装飾部６５２ｂの回転の角速度が一定となる。
【０６２７】
そのため、遊技者に対して、被支持部材６４０に配設される張出装飾部６５２ｂが回動部材６２０を駆動させる駆動モータ６３１とは別の駆動手段で、一定角速度で駆動されて

いるかのように視認させることができる。
【０６２８】
このように構成することで、張出装飾部６５２ｂの被支持部材６４０を基準とした変位が、遊技者目線で、スライド移動である区間があったり、回転移動がある区間があったりするように見せることができ、張出装飾部６５２ｂの変位態様を、あたかも機械では無いような柔らかい変位態様として視認させることができる。
【０６２９】
この作用は、被支持部材６４０の変位として、スライド方向の変位量に対して姿勢変化が大きい区間と、スライド方向の変位量に対して姿勢変化が小さい区間とを切り分けて設計することで実現することができる。即ち、張出装飾部６５２ｂは、回動部材６２０の回動角度に応じて被支持部材６４０に対して回転するところ、遊技者目線では、張出装飾部６５２ｂの変位が被支持部材６４０の変位として支配的となる側に影響される。
【０６３０】
従って、スライド方向の変位量に対して姿勢変化が大きい区間では張出装飾部６５２ｂが回転変位しているように視認させることができ、スライド方向の変位量に対して姿勢変化が小さい区間では張出装飾部６５２ｂがスライド変位しているように視認させることができる。
【０６３１】
上述したように、回動部材６２０は、演出待機状態、中間演出状態および張出状態を構成するように回動変位可能とされ、一方の変位終端から他方の変位終端へ変位する場合について説明したが、変位範囲の途中位置で逆方向へ変位するように駆動方向を切り替えても良い。
【０６３２】
例えば、演出待機状態から中間演出状態まで回動部材６２０を回動変位させた後で、駆動モータ６３１の駆動方向を反転させることで、演出待機状態に戻すように制御しても良い。この場合、回動部材６２０を下降途中で停止させる必要があるので、停止位置を正確にするためには、回動部材６２０の回動速度を低めに設定させる必要が生じる可能性がある。
【０６３３】
一方で、本実施形態では、演出待機状態に比較して、中間演出状態付近において角度θ（図４９参照）の数値が増大傾向に変化する。角度θの大小は、上述のように、第２装飾回転部材６６０の回転の大小に対応する。
【０６３４】
従って、第２装飾回転部材６６０の回転量が増大する中間演出状態付近において、駆動力の内で第２装飾回転部材６６０に振り分けられる分が多くなることから、相対的に、回動部材６２０の回動変位に振り分けられる分を少なくすることができ、自動的に回動部材６２０の回動変位を抑制することができる。
【０６３５】
換言すれば、第２装飾回転部材６６０の回転量が増大することに伴って、回動部材６２０の回動速度を低下させることができるので、予め回動部材６２０の回動速度を低めに設定しておかなくとも、中間演出状態付近において回動部材６２０を停止させ易くすることができる。
【０６３６】
次いで、第２動作ユニット７００について説明する。第２動作ユニット７００は、背面ケース５１０の開口５１１ａよりも下側において底壁部５１１に締結固定される動作ユニットであって、第３図柄表示装置８１（図２８参照）を見る遊技者の視界を確保するために開口５１１ａよりも下側に退避する演出待機状態（図２８参照）と、第３図柄表示装置８１の正面側に配置され注目を集める張出状態（図３０参照）と、その間の状態としての中間演出状態（図３５参照）とで、主に状態が切り替えられる。
【０６３７】

図５０は、背面ケース５１０及び第２動作ユニット７００の分解正面斜視図であり、図５１は、背面ケース５１０及び第２動作ユニット７００の分解背面斜視図である。図５０及び図５１では、主に昇降反転演出装置７７０の周辺の部材が分解された状態で図示され、昇降反転演出装置７７０については非分解の状態で図示される。

【０６３８】

図５０及び図５１に示すように、第２動作ユニット７００は、背面ケース５１０の右下隅部に締結固定される右側前板部材７１０と、その右側前板部材７１０と背面ケース５１０との間に配置され背面ケース５１０の円筒状突設部５１１ｂを中心に回動可能とされる回動アーム部材７２０と、その回動アーム部材７２０に駆動力を伝達可能に構成される駆動伝達装置７３０と、回動アーム部材７２０の先端部が案内可能に連結され昇降変位可能に構成される昇降板部材７４０と、その昇降板部材７４０の背面側において背面ケース５１０の左下隅部に締結固定される左側後板部材７５０と、左右一組で構成され右側前板部材７１０及び左側後板部材７５０の前側に締結固定される一組の前側支持部材７６０と、金属棒７０２の前側において背面ケース５１０に締結固定される目隠し装飾部材７６８と、昇降板部材７４０及び前側支持部材７６０に昇降変位と前後方向変位とを組み合わせた態様で変位可能に構成される昇降反転演出装置７７０と、を備える。

【０６３９】

右側前板部材７１０は、駆動伝達装置７３０の各構成を支持する伝達支持部７１１と、左縁部において背面側から凹設され背面ケース５１０との間に隙間を形成する隙間形成部７１２と、駆動伝達装置７３０の被検出部７３５の配置を検出するために配設される複数（本実施形態では３個）の検出センサ７１３と、左側部前側において上側へ向かう程に正面側に向かう態様で傾斜形成され昇降反転演出装置７７０の回転筒部７７４ｅを案内可能に形成される前上傾斜部７１４と、背面ケース５１０の背面側から挿通される締結ネジが螺入される雌ネジ部が形成される複数の被締結部７１８と、を備える。

【０６４０】

検出センサ７１３は、フォトカプラ式の複数のセンサが、被検出部７３５が進入可能となる位置に検出溝を配置するようにして、間隔を空けて配設されている。各検出センサ７１３は、それぞれ、第２動作ユニット７００の演出待機状態における被検出部７３５の位置、第２動作ユニット７００の中間演出状態における被検出部７３５の位置、第２動作ユニット７００の張出状態における被検出部７３５の位置、に合致するように配設される。

【０６４１】

即ち、検出センサ７１３は、第２動作ユニット７００が演出待機状態か、中間演出状態か、張出状態か、により出力を切替可能に構成されており、その出力結果から音声ランプ制御装置１１３（図４参照）が第２動作ユニット７００の状態を把握可能に構成される。

【０６４２】

回動アーム部材７２０は、背面ケース５１０の底壁部５１１から正面側に円筒形状に突設される円筒状突設部５１１ｂに軸支され、正面視くの字形状の長尺板状に形成される本体部７２１と、その本体部７２１の屈曲部において後方へ向けて円筒状に突設され内周側形状が円筒状突設部５１１ｂを挿通可能な大きさで形成される支持筒部７２２と、本体部７２１の右側端部において長尺方向に沿って長孔状に穿設される長孔部７２３と、本体部７２１の左側端部において前方（円筒状突設部７１１ａの突設方向と平行な方向）へ向けて円筒状に突設され内周側に雌ネジが形成される円筒状被締結部７２４と、その円筒状被締結部７２４と支持筒部７２２との中間位置において後方へ円筒状に突設され内周側に雌ネジが形成される円筒状被締結部７２５と、支持筒部７２２の周囲に巻き付けられ背面ケース５１０との間で本体部７２１に上昇方向（左側部を持ち上げる方向）の付勢力を与えるトーションばねＳＰ２と、を備える。

【０６４３】

本体部７２１の左側部は、支持筒部７２２の基端側部に比較して正面側に配置がずれるように段が形成されており、その段により背面側に形成される隙間部に支持板７０１が配設される。

【０６４４】
支持板７０１は、背面ケース５１０の底壁部５１１に締結固定される板状部であり、円筒状被締結部７２５を案内可能に穿設される円弧状の長孔部７０１ａを備える。長孔部７０１ａにリング状のカラーＣ３を挟んで挿通される締結ネジが円筒状被締結部７２５に螺入されることで、円筒状被締結部７２５を介して回動アーム部材７２０は支持板７０１に脱落不能に支持される。
【０６４５】
支持板７０１は背面ケース５１０の底壁部５１１に締結固定されるので、回動アーム部材７２０の左側部は背面ケース５１０から正面側へ離間変位することが制限される。これにより、回動アーム部材７２０の左側にかけられる荷重により回動アーム部材７２０が正面側に傾倒する変位が生じることを防止することができるので、回動アーム部材７２０の変位を安定的に支持することができる。
【０６４６】
本体部７２１の右側部は、背面ケース５１０と隙間形成部７１２との間の隙間に配置される。即ち、本体部７２１の右側部の前後方向の変位は、背面ケース５１０と隙間形成部７１２とにより制限される。
【０６４７】
長孔部７２３は、幅中心を通り長尺方向に延びる直線が支持筒部７２２の中心を通る形状で形成される。従って、長孔部７２３に与えられる負荷が長孔部７２３の長尺方向を向く場合には、その負荷の回動アーム部材７２０の回動方向成分は０となる。
【０６４８】
駆動伝達装置７３０は、回動アーム部材７２０の長孔部７２３を介して駆動力を伝達する装置であって、右側前板部材７１０に前側から締結固定される駆動モータ７３１と、その駆動モータ７３１の駆動軸に固定される駆動ギア７３２と、その駆動ギア７３２に歯合される伝達ギア７３３と、その伝達ギア７３３に歯合されるギアカム部材７３４と、を備える。
【０６４９】
伝達ギア７３３及びギアカム部材７３４は、対応する位置において右側前板部材７１０の背面側に円筒状に突設される複数の円筒状突設部７１１ａにそれぞれ軸支される。円筒状突設部７１１ａの内周側には雌ネジが形成されており、伝達ギア７３３やギアカム部材７３４の軸孔に挿通される締結ネジが螺入可能となっている。これらの締結ネジが螺入固定されることで、伝達ギア７３３やギアカム部材７３４が円筒状突設部７１１ａに脱落不能に軸支される。
【０６５０】
伝達支持部７１１は、上述の円筒状突設部７１１ａと、ギアカム部材７３４を軸支する円筒状突設部７１１ａを中心とした円弧状に穿設される円弧状孔７１１ｂと、を備える。
【０６５１】
ギアカム部材７３４は、回転軸部を中心とした円弧形状で正面側へ突設され円弧状孔７１１ｂに挿通可能に形成される被検出部７３５と、ギア部よりも長径となるように延設される延設部７３６と、その延設部７３６の先端部から背面側へ円筒状に突設される円筒状突設部７３６ａと、を備える。
【０６５２】
被検出部７３５は、右側前板部材７１０の検出センサ７１３の検出溝に配置可能に形成されており、検出センサ７１３からの出力によってギアカム部材７３４の姿勢を音声ランプ制御装置１１３（図４参照）が検出可能にするための部分として構成される。
【０６５３】
円筒状突設部７３６ａは、回動アーム部材７２０の長孔部７２３に挿通可能に形成されており、円筒状突設部７３６ａの変位が長孔部７２３を介して回動アーム部材７２０に伝達される。
【０６５４】

円筒状突設部７３６ａの内周側には雌ネジが形成されており、リング状のカラーＣ３の中心孔に挿通される締結ネジが螺入可能となっている。この締結ネジが螺入固定されることで、回動アーム部材７２０が円筒状突設部７３６ａに脱落不能に連結される。

【０６５５】

昇降板部材７４０は、回動アーム部材７２０の回動に伴い昇降変位する部材であって、左端側に配置され上下方向に案内される被案内部材７４１と、その被案内部材７４１の下端側に締結固定される左右に長尺の横長部材７４２と、を備える。

【０６５６】

被案内部材７４１は、背面ケース５１０に長尺方向を上下方向に揃えた姿勢で固定される金属棒７０２が挿通可能に形成され、金属棒７０２に沿った上下方向変位が可能とされる。被案内部材７４１の左右両側から背面側へ突設される突条部の先端が背面ケース５１０の底壁部５１１と当接することで、被案内部材７４１の軸回転が規制されることになり、被案内部材７４１の姿勢の安定化が図られている。

【０６５７】

被案内部材７４１の姿勢が安定化されることに伴い、その被案内部材７４１に締結固定されている横長部材７４２の姿勢の安定化が図られている。

【０６５８】

横長部材７４２は、回動アーム部材７２０の円筒状被締結部７２４が挿通可能な上下幅で左右に長尺の長円形状で穿設される長孔部７４３と、その長孔部７４３の上側において正面側に円筒状に突設される円筒状部７４４と、その円筒状部７４４を基準として左右に等距離だけ離れた位置における底部の下方に配設される一対の案内部７４５と、を備える。

【０６５９】

長孔部７４３にリング状のカラーＣ３を挟んで挿通される締結ネジが円筒状被締結部７２４に螺入されることで、円筒状被締結部７２４を介して昇降板部材７４０は回動アーム部材７２０に脱落不能に支持される。

【０６６０】

円筒状部７４４は、昇降反転演出装置７７０の挿通筒状部７７３が挿通され、昇降反転演出装置７７０を前後変位可能な状態で支持する部分である。即ち、昇降反転演出装置７７０は、昇降板部材７４０に固定されるのではなく、昇降板部材７４０を基準とした前後変位が可能な態様で昇降板部材７４０の正面側に配設される。

【０６６１】

円筒状部７４４及び挿通筒状部７７３の周囲を巻くようにコイルスプリングＣＳ２が配設される。コイルスプリングＣＳ２の付勢力は、昇降板部材７４０と昇降反転演出装置７７０とを引き離す方向に作用する。

【０６６２】

案内部７４５は、左右一対で構成されており、前後に長尺の板部７４５ａと、その板部７４５ａから左右外側へ突設される前後一対の軸部に回転可能に軸支される回転筒部７４５ｂと、を備える。

【０６６３】

回転筒部７４５ｂは、上述した昇降反転演出装置７７０が前後変位する際に回転し、前後方向変位を案内する部分として機能するが、詳細は後述する。

【０６６４】

左側後板部材７５０は、右側前板部材７１０の前上傾斜部７１４と同様に、右側部前側において上側へ向かう程に正面側に向かう態様で傾斜形成され昇降反転演出装置７７０の回転筒部７７４ｅを案内可能に形成される前上傾斜部７５１と、背面ケース５１０の背面側から挿通される締結ネジが螺入される雌ネジ部が形成される複数の被締結部７５２と、を備える。

【０６６５】

目隠し装飾部材７６８は、光透過性の樹脂材料から立体形状に形成される立体装飾部７

６８ａを備え、その立体装飾部７６８ａの背面側にはＬＥＤが正面側に固定される基板が配置されており、ＬＥＤから照射される光で立体装飾部７６８ａを光らせることができるよう構成される。

【０６６６】

前側支持部材７６０は、それぞれ、締結ネジが挿通される挿通孔を有して構成される固定用板部７６１と、その固定用板部７６１の左右内側に隣設配置され板背面が上側へ向かう程に正面側に向かう態様で傾斜形成される受傾斜部７６２と、を備える。

【０６６７】

固定用板部７６１は、挿通孔に正面側から挿通される締結ネジが、対応する雌ネジ部に螺入されることで右側前板部材７１０又は左側後板部材７５０の正面側に締結固定される板部である。

【０６６８】

この固定位置において、受傾斜部７６２は、前上傾斜部７１４，７５１の前方に配置される。即ち、受傾斜部７６２及び前上傾斜部７１４，７５１により案内経路が形成され、この案内経路に昇降反転演出装置７７０の回転筒部７７４ｅが案内されることで、昇降反転演出装置７７０は前後方向に変位しながら昇降変位するよう構成されている。以下、この昇降変位について説明する。

【０６６９】

図５２（ａ）は、図２８のＬＩＩａ－ＬＩＩａ線における第２動作ユニット７００及びセンターフレーム８６の断面図であり、図５２（ｂ）は、図２８のＬＩＩｂ－ＬＩＩｂ線における第２動作ユニット７００及びセンターフレーム８６の断面図である。図５２（ａ）及び図５２（ｂ）では、第２動作ユニット７００の演出待機状態が図示される。

【０６７０】

図５３（ａ）は、図３３のＬＩＩＩａ－ＬＩＩＩａ線における第２動作ユニット７００及びセンターフレーム８６の断面図であり、図５３（ｂ）は、図３３のＬＩＩＩｂ－ＬＩＩＩｂ線における第２動作ユニット７００及びセンターフレーム８６の断面図である。図５３（ａ）及び図５３（ｂ）では、第２動作ユニット７００の中間演出状態が図示される。

【０６７１】

図５４（ａ）は、図３０のＬＩＶａ－ＬＩＶａ線における第２動作ユニット７００及びセンターフレーム８６の断面図であり、図５４（ｂ）は、図３０のＬＩＶｂ－ＬＩＶｂ線における第２動作ユニット７００及びセンターフレーム８６の断面図である。図５４（ａ）及び図５４（ｂ）では、第２動作ユニット７００の張出状態が図示される。

【０６７２】

図５２から図５４に示す第２動作ユニット７００の昇降反転演出装置７７０の昇降変位は、駆動伝達装置７３０の駆動力が回動アーム部材７２０に伝達されることで生じる。昇降反転演出装置７７０の昇降変位の際の駆動力伝達について説明する。なお、この説明では、図２８、図３０及び図３３を適宜参照する。

【０６７３】

演出待機状態（図２８参照）からの駆動力伝達開始時において、ギアカム部材７３４の円筒状突設部７３６ａ（図５１参照）の変位方向は、回動アーム部材７２０の長孔部７２３の長尺方向と平行になるように設計されているので、ギアカム部材７３４の回転開始時に生じる変位抵抗を抑制することができる。また、同様のことが、張出状態においても成立する。

【０６７４】

一方、中間演出状態（図３０参照）では、円筒状突設部７３６ａの変位方向が長孔部７２３の長尺方向と直交することから、ギアカム部材７３４が回動アーム部材７２０から回転方向に受ける変位抵抗が極大化することで、ギアカム部材７３４の回転変位を停止させ易くすることができる。

【０６７５】

図５２から図５４に示すように、第２動作ユニット７００の昇降反転演出装置７７０は、センターフレーム８６の下側においては背面側に配置され、センターフレーム８６の内側へ向けて上昇変位することに伴って、前後方向においては正面側に変位するよう構成される。

【０６７６】

この変位の変位抵抗は、昇降反転演出装置７７０の回転筒部７７４ｅが受傾斜部７６２及び前上傾斜部７１４，７５１に案内される構成と、昇降反転演出装置７７０の第１横板７７４ｂ及び第２横板７７４ｃが昇降板部材７４０の回転筒部７４５ｂに案内される構成と、により、低減される。

【０６７７】

即ち、一対の回転筒部７７４ｅは、左右対称な位置に配置される受傾斜部７６２及び前上傾斜部７１４，７５１（前上傾斜部７５１は、図５２には図示されない左側に配置、図５６参照）の傾斜角度と平行に並ぶよう設計されており、回転筒部７７４ｅが筒状部７７４ｄ中心に転動することで、受傾斜部７６２及び前上傾斜部７１４，７５１に沿った変位を行う本体部材７７１の変位抵抗を低減することができる。

【０６７８】

更に、前後に整列される回転筒部７４５ｂの配置として、前側の回転筒部７４５ｂを若干上側に配置する設計とすることで、本体部材７７１の傾倒変位の抑制を図ることができ、これにより回転筒部７７４ｅが受傾斜部７６２及び前上傾斜部７１４，７５１に過大な負荷を与えることを回避している。

【０６７９】

即ち、本実施形態では、演出装置７８０の重心位置（回転軸位置）が本体部材７７１の前後中心よりも若干前側に位置するような設計とされており、本体部材７７１は常時、重力により前傾方向に付勢されている。この付勢力の影響から、第１横板７７４ｂ及び第２横板７７４ｃには、前側が下がり、後側が上がるような変位が生じやすい。

【０６８０】

これに対し、本実施形態では、第１横板７７４ｂの前側が下がる時に近接配置される前側の回転筒部７４５ｂが若干上方に配置されており、第２横板７７４ｃの後側が上がる時に近接配置される後側の回転筒部７４５ｂが若干下方に配置されている。従って、本体部材７７１の前傾変位を効果的に抑制することができる。

【０６８１】

更に、この構成によれば、前側の回転筒部７４５ｂは、第２横板７７４ｃとの間に隙間が生じていることから第１横板７７４ｂとの間での転動を安定的に生じさせ、後側の回転筒部７４５ｂは、第１横板７７４ｂとの間に隙間が生じていることから第２横板７７４ｃとの間での転動を安定的に生じさせることができる。これにより、回転筒部７４５ｂの転動を正常に生じさせることができ、本体部材７７１が前後方向に変位する際の変位抵抗を低減することができる。

【０６８２】

昇降反転演出装置７７０の正面側への変位は、上述の形状的な案内のほかに、コイルスプリングＣＳ２の付勢力により生じる。そのため、昇降反転演出装置７７０が正面側へ変位する上昇変位時の方が、下降変位時に比較して、前後方向変位の変位抵抗を低減することができる。

【０６８３】

昇降反転演出装置７７０の上下変位は、駆動モータ７３１の駆動力により行われるところ、その駆動力は、鉛直方向の変位と、前後方向の変位とに振り分けられる。鉛直方向の変位において、重力に対抗する必要性から、上昇方向の変位の負担が比較的大きくなるが、この場合における前後方向の変位をコイルスプリングＣＳ２の付勢力により補助することができる。従って、昇降反転演出装置７７０を上昇変位させる際に要する駆動力が過大なることを回避することができる。

【０６８４】

コイルスプリングＣＳ２は、第２動作ユニット７００の中間演出状態（図５３参照）において自然長となるように長さが設定される。即ち、昇降反転演出装置７７０が中間演出状態の配置よりも下側に配置されている場合にはコイルスプリングＣＳ２の付勢力が駆動モータ７３１の駆動力による昇降反転演出装置７７０の前後方向の変位を補助する方向に作用する一方、昇降反転演出装置７７０が中間演出状態の配置よりも上側に配置されている場合には、コイルスプリングＣＳ２の付勢力は昇降反転演出装置７７０の前後変位に作用しない。

【０６８５】

これにより、昇降反転演出装置７７０の配置を中間演出状態で維持し易くすることができる。例えば、第２動作ユニット７００の演出待機状態から駆動モータ７３１を駆動制御し、第２動作ユニット７００を中間演出状態で停止させるよう駆動モータ７３１を停止制御した場合に、停止タイミングが理想よりも若干早くなったとしても、コイルスプリングＣＳ２の付勢力で第２動作ユニット７００を中間演出状態側へ寄せるように変位させることができる。

【０６８６】

また、例えば、同様に停止制御した場合に、停止タイミングが理想よりも若干遅くなったとしても、第２動作ユニット７００が自重で下降し、且つ、その自重による下降がコイルスプリングＣＳ２の付勢力で抑制されることにより、第２動作ユニット７００を中間演出状態側へ寄せて配置を維持することができる。

【０６８７】

また、例えば、第２動作ユニット７００の張出状態から駆動モータ７３１を駆動制御し、第２動作ユニット７００を中間演出状態で停止させるよう駆動モータ７３１を停止制御する場合に、昇降反転演出装置７７０が中間演出状態を下方へ過ぎるとコイルスプリングＣＳ２の付勢力が変位抵抗として作用することから、中間演出状態よりも大きく下方変位することを防止し易くすることができる。そして、駆動モータ７３１を停止制御した後も、コイルスプリングＣＳ２の付勢力が負荷されることで第２動作ユニット７００を中間演出状態側へ寄せることができる。

【０６８８】

ここで、昇降反転演出装置７７０について、昇降変位に伴い前後方向に変位させることによる作用について説明する。前提として、センターフレーム８６により縁取られる枠の内外に変位して遊技者の注目を集める状態と遊技者の視界から退避する状態とで切り替えられる可動役物が知られている。

【０６８９】

このような可動役物では、センターフレーム８６の内側に配置されている時の見映えについて重視した設計のものがほとんどであり、センターフレーム８６の外側に退避する状態においては、遊技者から注目はされないという仮定のもとで、見映えについて考慮しないことが多かった。

【０６９０】

しかし、最近では、第３図柄表示装置８１からセンターフレーム８６までの前後距離が長く構成されており、センターフレーム８６の内側を通り第３図柄表示装置８１の表示領域を見るような視界の端において、センターフレーム８６の後側外方位置（遊技領域の背後位置）にまで視線が届くので、センターフレーム８６の後側外方位置に退避した状態の可動役物の見栄えが悪いと、遊技者の興趣を低下させる可能性がある。

【０６９１】

これに対し、本実施形態では、覆設部材７８７の正面側（図５２における第１主装飾面７８７ａ１）だけでは無く、背面側（図５２における第２主装飾面７８７ｂ１）および上下面（図５２における第１副装飾面７８７ａ２及び第２副装飾面７８７ｂ２）に装飾面を形成した上で、昇降反転演出装置７７０の変位方向を、遊技者側（正面側）を基端として背面側へ向かう程に広がる（後方へ向かう程に下降傾斜する）線、即ち、遊技者の視界の端における視線の方向に沿った変位方向とすることで、各装飾面が遊技者の視界に容易に

収まるように構成している。
【０６９２】
これにより、覆設部材７８７の各装飾面を遊技者の視界に無理なく入れることができる。覆設部材７８７の各装飾面の詳細については後述するが、張出状態（図５４参照）において遊技者が視認可能となる前側面（第１主装飾面７８７ａ１又は第２主装飾面７８７ｂ１、図５４では第１主装飾面７８７ａ１）と、演出待機状態（図５２参照）において遊技者が視認可能となる上側面（第１副装飾面７８７ａ２又は第２副装飾面７８７ｂ２、図５２では第１副装飾面７８７ａ２）と、に形成される装飾（図形、模様、文字または絵柄など）が、互いに関連する装飾として形成される。
【０６９３】
換言すれば、第１主装飾面７８７ａ１と第１副装飾面７８７ａ２とが互いに関連する第１装飾として形成され、第２主装飾面７８７ｂ１と第２副装飾面７８７ｂ２とが互いに関連する第２装飾として形成され、且つ、第１装飾と第２装飾とは互いに異なる装飾として形成される。
【０６９４】
上側面に形成される装飾は、第２動作ユニット７００の演出待機状態においてセンターフレーム８６と、その奥側に配置される第３図柄表示装置８１（図２６参照）との前後隙間に配置されているので、センターフレーム８６（図２参照）の外側に形成される遊技領域を流下する球に注目する状態と、第３図柄表示装置８１で展開される表示演出に注目する状態と、を切り替えるように遊技者が目線を動かす際に視界に入り易い。
【０６９５】
そのため、張出状態において覆設部材７８７を通して遊技者が視認可能となった装飾の内容（報知内容、例えば、「チャンス」や「大当たり」等）を、演出待機状態においても覆設部材７８７の上側面を通して遊技者が視認可能とすることができる。
【０６９６】
これにより、第３図柄表示装置８１を視認し易いように演出待機状態の配置に変位し、目立たないよう配置された覆設部材７８７に、遊技者の注目を継続して集めさせることができる。
【０６９７】
また、後述するように、覆設部材７８７は遊技者側に向ける装飾面を切り替えるように回転変位可能に構成されているので、張出状態において遊技者が視認可能となる装飾面の内容が異なる場合を生じさせることができる。
【０６９８】
例えば、張出状態における覆設部材７８７の外観を遊技者が確認する前に昇降反転演出装置７７０が演出待機状態に配置された場合（見逃した場合や、動作速度が過度に速い場合）、前側面からしか装飾面の内容を把握できない構成だと、演出待機状態ではその前側面の大部分が遊技盤１３に隠されてしまうので、遊技者は第３図柄表示装置８１の表示面で展開される液晶演出に注目せざるを得ず、覆設部材７８７に対する注目力は低下する。
【０６９９】
一方、本実施形態のように、上側面からも装飾面の内容を把握できる構成を採用する場合、遊技者は、演出待機状態における昇降反転演出装置７７０を視認することで、張出状態において覆設部材７８７を通して遊技者が視認可能であった装飾の内容（報知内容、例えば、「チャンス」や「大当たり」等）について把握することができる。
【０７００】
これにより、張出状態における覆設部材７８７の外観を見逃した遊技者に対して、覆設部材７８７の状態により報知される内容を、演出待機状態でも覆設部材７８７の視認可能な装飾面で継続して報知することができる。これにより、演出待機状態か、張出状態か、等の各状態に関わらず、覆設部材７８７の注目力を高く維持することができる。
【０７０１】
本実施形態では、第２動作ユニット７００の昇降反転演出装置７７０の前後方向の変位

は、遊技領域の後端面の背面側に配置されている状態から、遊技領域の後端面よりも前方に進入するような変位として構成されることについて説明する。

【０７０２】

図５２に示すように、第２動作ユニット７００の演出待機状態において、覆設部材７８７の正面と、センターフレーム８６の板背面とは対向配置されており、センターフレーム８６は、覆設部材７８７側に突設形成される流路形成部８６ａを備える。

【０７０３】

流路形成部８６ａは、センターフレーム８６の左右入口からセンターフレーム８６の内側に形成されるワープ流路（転動経路）に飛び込んだ球がセンターフレーム８６の下縁部に到達した後、そのセンターフレーム８６の下側転動面を流下した球を一旦後方に振り、再び前方に流して、遊技領域に配設される第１入賞口６４へ向けて案内するための案内流路の後側部を形成する部分である（図９参照）。即ち、流路形成部８６ａにより、遊技領域の後端面ＢＥ１が、ベース板６０（図２参照）の板前面よりも後方側に配置される。

【０７０４】

流路形成部８６ａを流下した球は高確率で第１入賞口６４に入球することから、流路形成部８６ａに対する注目力は高く、特に球がセンターフレーム８６の内側に飛び込んだ際には、流路形成部８６ａに遊技者の視線が集まり易い。演出待機状態において（図５２参照）、流路形成部８６ａの真後ろに演出装置７８０が配設されることから、演出待機状態における演出装置７８０が遊技者の視界に入り込む状態を構成し易くすることができる。

【０７０５】

第２動作ユニット７００の演出待機状態では、覆設部材７８７は後端面ＢＥ１の背面側に配置され（図５２（ａ）参照）、第２動作ユニット７００の中間演出状態では、覆設部材７８７の前面部が後端面ＢＥ１上に配置され（図５３（ａ）参照）、第２動作ユニット７００の張出状態では、覆設部材７８７の前面部が後端面ＢＥ１の正面側に配置される。

【０７０６】

即ち、覆設部材７８７は、センターフレーム８６の内側に向けて上昇変位すると同時に、遊技領域の前後位置と同じ前後位置に進入するように、正面側へ向けて変位する。従って、遊技者に対して、覆設部材７８７がセンターフレーム８６に乗り上げて正面側へ移動してきている（遊技者側に迫ってきている）ように見せることができる。

【０７０７】

なお、第２動作ユニット７００は昇降変位に伴って演出装置７８０が前後方向の変位するところ、その前端面の前後位置は、張出状態において、第１動作ユニット６００の張出状態における第２装飾回転部材６６０の第２演出面６６１ｂの前後位置と合う（一致する）ように構成される。

【０７０８】

これにより、張出状態において正面視で近接配置される第１動作ユニット６００の第２演出面６６１ｂ（図２９参照）と、第２動作ユニット７００の演出装置７８０（図３０）と、の前後位置が合うことになり、これらを一体的に視認させ易くすることができる。

【０７０９】

一方で、演出装置７８０の前後方向の配置は、中間演出状態や演出待機状態では張出状態における配置よりも後方に下がるので、張出状態に比較して、第１動作ユニット６００の箱状部材６６１と演出装置７８０とを分けて（独立で）視認させ易くすることができる。

【０７１０】

昇降反転演出装置７７０は、昇降板部材７４０に連結支持される本体部材７７１と、その本体部材７７１を基準として変位可能に構成される演出装置７８０と、を備える。次いで、図５５及び図５６を参照して昇降反転演出装置７７０の詳細について説明する。

【０７１１】

図５５は、昇降反転演出装置７７０の分解正面斜視図であり、図５６は、昇降反転演出装置７７０の分解背面斜視図である。なお、図５５及び図５６の説明では、図５０及び図

５１を適宜参照する。

【０７１２】

本体部材７７１は、左右方向に長尺に形成される下側長尺部７７２と、その下側長尺部７７２の左右中央位置から背面側へ円筒状で突設される挿通筒状部７７３と、下側長尺部７７２の左右両端部から背面側に延設される一対の案内延設部７７４と、上下に延びる連結部により下側長尺部７７２の左右中央位置と一体的に形成され左右方向に長尺に形成される上側長尺部７７５と、その上側長尺部７７５の左右両側部から背面側に配設され演出装置７８０の直動板部材７８４を左右方向に案内可能に構成される複数の案内部７７６と、上側長尺部７７５の左右中央に背面側から締結固定され駆動伝達装置を支持可能とされる伝達装置保持板７７７と、下側長尺部７７２及び上側長尺部７７５の正面側に締結固定される発光演出手段７７８と、を備える。

【０７１３】

挿通筒状部７７３は、昇降板部材７４０の円筒状部７４４の内周側に挿通される部分であり、円筒状部７４４の内周に摺動可能な寸法関係で形成され、摺動により本体部材７７１は前後方向に変位する。即ち、挿通筒状部７７３が円筒状部７４４に挿通されることで、昇降板部材７４０を基準とする本体部材７７１の前後方向の傾倒変位を抑制することができる。

【０７１４】

案内延設部７７４は、幅が上下方向を向く縦板７７４ａと、その縦板７７４ａの上端部に連結され幅方向が左右方向を向く第１横板７７４ｂと、その第１横板７７４ｂよりも下側において縦板７７４ａに連結され幅方向が左右方向を向く（第１横板７７４ｂの幅と平行となる）第２横板７７４ｃと、縦板７７４ａの左右外側面から左右外側へ向けて突設される上下一対の筒状部７７４ｄと、その筒状部７７４ｄに回転可能に軸支される回転筒部７７４ｅと、を備える。

【０７１５】

第２横板７７４ｃは、第１横板７７４ｂの幅方向端部よりも左右内側に延びる態様で幅長さが長くされている。この幅方向の拡張部は、組立状態において昇降板部材７４０の下底部と上下方向に対向配置され、互いに当接することで、案内延設部７７４が前倒れする傾倒変位が抑制される。即ち、第２横板７７４ｃを昇降板部材７４０の下底部と上下方向に対向配置される程度に幅長さを確保することにより、昇降板部材７４０を基準として本体部材７７１が前倒れする傾倒変位を抑制することができる。

【０７１６】

筒状部７７４ｄは、一対が鉛直方向に並ぶのではなく、上側の筒状部７７４ｄの方が、下側の筒状部７７４ｄに比較して前側にずれて配置される。このずれは、前上傾斜部７１４，７５１の傾斜と、一対の筒状部７７４ｄの中心を結ぶ直線の方向と、が平行になるように設定される（図５２（ａ）参照）。即ち、前上傾斜部７１４，７５１の傾斜と平行に一対の筒状部７７４ｄが配置されることにより、上下一対の回転筒部７７４ｅを前上傾斜部７１４，７５１又は受傾斜部７６２に同時に当接させることができる。これにより、上下一対の回転筒部７７４ｅを安定して転動させることができ、局所的な負荷が生じることを回避し易くすることができる。

【０７１７】

案内部７７６は、左右一対が上下に並ぶ態様で左右両側に配設され内周側に雌ネジが形成される複数の筒状部７７６ａと、左右一対の筒状部７７６ａを繋ぐように締結固定される複数の脱落防止板部７７６ｂと、を備える。

【０７１８】

脱落防止板部７７６ｂは、複数の筒状部７７６ａに対応する位置に穿設される挿通孔を備え、その挿通孔に背面側から挿通される締結ネジが筒状部７７６ａに螺入されることで筒状部７７６ａに締結固定される部分であり、直動板部材７８４の脱落を防止するための部分として機能するが、詳細は後述する。

【０７１９】

伝達装置保持板７７７は、駆動モータ７８２を支持するためのモータ支持板部７７７ａと、駆動モータ７８２の駆動軸を挿通可能な位置においてモータ支持板部７７７ａに穿設される挿通孔７７７ｂと、その挿通孔７７７ｂの下側において正面側に円筒状に突設される円筒状突設部７７７ｃと、上下両端位置において締結ネジを挿通可能に穿設される一対の挿通孔７７７ｄと、背面側に締結固定される配線留め部材７７７ｅと、を備える。

【０７２０】

円筒状突設部７７７ｃは、内周側に雌ネジが形成されており、伝達ギア７８１ｂに挿通された状態で締結ネジが螺入されることで、上下反転部材７８１を脱落不能に軸支する部分である。

【０７２１】

挿通孔７７７ｄは、上側長尺部７７５の対応する部分に形成される雌ネジ部７７５ａに螺入される締結ネジが挿通可能とされ、その締結ネジにより伝達装置保持板７７７が上側長尺部７７５に締結固定される。

【０７２２】

配線留め部材７７７ｅは、駆動モータ７８２に接続される電気配線を伝達装置保持板７７７との間の隙間に保持し、留めるための部分であるが、伝達装置保持板７７７の外枠に沿った形状に形成することで、伝達装置保持板７７７の全体的な剛性の向上をも図ることができる。

【０７２３】

発光演出手段７７８は、ＬＥＤ等の発光部材が正面側に配設される左右長尺板状の上下２枚の電飾基板７７８ａと、その電飾基板７７８ａの正面側に配設される光透過性の樹脂材料から形成される板部材であって光拡散加工が形成される光拡散部材７７８ｂと、を備える。

【０７２４】

上側の電飾基板７７８ａは、背面側に上下一対で配設される検出センサ７７８ｄを備える。検出センサ７７８ｄは、フォトカプラ形式の検出装置であって、検出溝に円弧状突設部７８１ｄが配置されることで演出装置７８０の上下反転部材７８１の姿勢を検出可能に構成されるが、詳細は後述する。

【０７２５】

下側の光拡散部材７７８ｂは、背面側に複数の被締結部が形成され、その被締結部に、対応する位置において下側長尺部７７２に穿設される挿通孔に背面側から挿通される締結ネジが螺入されることで締結固定されることで、締結ネジが目立たないようにしている。

【０７２６】

一方、上側の光拡散部材７７８ｂには、左右両側に締結ネジを挿通するための挿通孔７７８ｃが形成され、その挿通孔７７８ｃに正面側から挿通された締結ネジが上側長尺部７７５の雌ネジ部７７５ｂに螺入されることで、上側の光拡散部材７７８ｂが締結固定される。

【０７２７】

この場合、締結ネジの頭部が正面側を向いており、対策なしでは目立ってしまう可能性があるが、本実施形態では、後述するように、常に覆設部材７８７が挿通孔７７８ｃの正面側を覆うような配置とされるので、挿通孔７７８ｃに固定される締結ネジの頭部を覆設部材７８７により隠すことができる。

【０７２８】

そのため、締結ネジの頭部が正面側に向くような設計であっても、その締結ネジの頭部が目立つことで演出に悪影響を与える事態が生じることを回避することができる。換言すれば、覆設部材７８７が締結ネジを隠すように配置する設計とすることで、締結ネジの挿通方向の設計自由度を高めることができる。

【０７２９】

演出装置７８０は、上側長尺部７７５の周囲に外形部が配置され変位可能に構成される装置であって、伝達装置保持板７７７の円筒状突設部７７７ｃに軸支される上下反転部材

７８１と、その上下反転部材７８１の伝達ギア７８１ｂに駆動力を伝達する駆動ギア７８２ａが駆動軸に固着される駆動モータ７８２と、上下反転部材７８１の長尺方向両端部のそれぞれに一側の端部が軸支される一対の中間腕部材７８３と、その中間腕部材７８３の他側の端部が軸支され案内部７７６に左右方向に変位を案内される一対の直動板部材７８４と、その直動板部材７８４と中間腕部材７８３との間に配設され左右方向に延びる回転軸で回転（反転）可能に構成される一対の軸回転部材７８５と、その軸回転部材７８５を直動板部材７８４と共同で軸支する一対の軸支部材７８６と、軸回転部材７８５の左右外側先端部に位相が固定された状態で脱落不能に嵌合固定される一対の端板部材７８５ｄと、その端板部材７８５ｄの前後に配置され、上側長尺部７７５の左右側部を覆う左右長さで形成される覆設部材７８７と、を備える。

【０７３０】

上下反転部材７８１は、長尺板状に形成される本体板部７８１ａと、その本体板部７８１ａの中心部の背面側にギア状で突設される伝達ギア７８１ｂと、本体板部７８１ａの長尺方向両端部から背面側へ円筒状に突設される一対の円筒状突設部７８１ｃと、伝達ギア７８１ｂの中心軸を中心とする円弧状に本体板部７８１ａの正面側に突設される円弧状突設部７８１ｄと、を備える。

【０７３１】

伝達ギア７８１ｂは、中心に前後方向に延びる円形孔を有し、この円形孔に伝達装置保持板７７７の円筒状突設部７７７ｃが挿通され、先端側から締結ネジが螺入されることで、伝達ギア７８１ｂを介して上下反転部材７８１が伝達装置保持板７７７に脱落不能に軸支される。

【０７３２】

伝達ギア７８１ｂは、駆動ギア７８２ａと歯合しており、駆動モータ７８２に通電され駆動ギア７８２ａが回転すると、伝達ギア７８１ｂも連動して回転することで、上下反転部材７８１が回転する。即ち、上下反転部材７８１は駆動モータ７８２を通電することで回転駆動可能とされる。

【０７３３】

円筒状突設部７８１ｃは、中間腕部材７８３を軸支する。即ち、中間腕部材７８３の一側支持孔７８３ａが形成される端部は、上下反転部材７８１が回転変位することに伴い変位する円筒状突設部７８１ｃに追従して変位する。

【０７３４】

円弧状突設部７８１ｄは、発光演出手段７７８の検出センサ７７８ｄの検出溝に配置可能に形成される。即ち、上下一対の検出センサ７７８ｄのどちらかに円弧状突設部７８１ｄが配置可能とされている。

【０７３５】

そのため、検出センサ７７８ｄの出力を読み取ることで、上下反転部材７８１の姿勢を、円弧状突設部７８１ｄが検出センサ７７８ｄの検出溝に配置される２姿勢と、その間の姿勢（一対の検出センサ７７８ｄの検出溝の双方に円弧状突設部７８１ｄが配置されていない姿勢）と、で判定可能となっている。

【０７３６】

中間腕部材７８３は、長尺棒状（幅狭板状）に形成されており、一側の端部で穿設され円筒状突設部７８１ｃに軸支される一側支持孔７８３ａと、一側支持孔７８３ａの反対側である他側の端部で内周側が貫通形成される円筒状の他側円筒状部７８３ｂと、その他側円筒状部７８３ｂを中心とする傘状のギア歯（傘歯車）として形成される傘歯部７８３ｃと、を備える。

【０７３７】

円筒状突設部７８１ｃの内周側には雌ネジが形成されており、その雌ネジに一側支持孔７８３ａに背面側から挿通される締結ネジが螺入される。これにより、中間腕部材７８３は、上下反転部材７８１に脱落不能に軸支される。

【０７３８】

直動板部材７８４は、左右方向に長尺な方形板状に形成され、中間腕部材７８３の他側円筒状部７８３ｂに挿通される円筒状に突設される円筒状突設部７８４ａと、その円筒状突設部７８４ａの中心軸を中心とした円弧状で突設される円弧状板部７８４ｂと、円筒状突設部７８４ａの上下両側において左右方向に平行に延びる長円状に穿設される一対の長孔部７８４ｃと、その長孔部７８４ｃの間の位置において上下一対で平行配置され背面側に突設される一対の支持板部７８４ｄと、その支持板部７８４ｄの中間部において互いに対向される側に突設され前後方向に延びる突条として形成される一対の突条部７８４ｅと、支持板部７８４ｄの端部に背面側に開口される筒状に配設され内周側に雌ネジが形成される一対の被締結部７８４ｆと、円筒状突設部７８４ａと支持板部７８４ｄとの間で貫通形成される配置用孔７８４ｇと、軸支部材７８６との間でリング状金属部材７８５ｅを保持可能な半円形状面を有するリング保持半部７８４ｈと、軸支部材７８６との間で磁石Ｍｇを保持可能となるように方形箱状に形成される磁石保持半部７８４ｉと、を備える。

【０７３９】

円筒状突設部７８４ａは、中間腕部材７８３の他側円筒状部７８３ｂの内周径よりも若干短い外周径で形成され、他側円筒状部７８３ｂの軸方向長さよりも若干長い突設長さとされ、内周側に雌ネジが形成されている。即ち、他側円筒状部７８３ｂに背面側から挿通される締結ネジが円筒状突設部７８４ａの雌ネジに螺入されることで、中間腕部材７８３は、円筒状突設部７８４ａに脱落不能に軸支される。

【０７４０】

円弧状板部７８４ｂは、他側円筒状部７８３ｂの外周径よりも若干長い内周径の円弧形状で形成される。これにより、円弧状板部７８４ｂが組立状態で他側円筒状部７８３ｂと径方向で対向するように近接配置され、他側円筒状部７８３ｂの回転軸に対する傾斜変位を制限している。これにより、他側円筒状部７８３ｂを中心とした中間腕部材７８３の回動変位を安定させることができる。

【０７４１】

長孔部７８４ｃは、本体部材７７１の筒状部７７６ａが挿通される開口であり、筒状部７７６ａに形成される雌ネジに、脱落防止板部７７６ｂの挿通孔に背面側から挿通される締結ネジが螺入されることで、直動板部材７８４が本体部材７７１に脱落不能に支持される。

【０７４２】

その支持状態（組立状態）において、直動板部材７８４は長孔部７８４ｃの形成方向に沿ってスライド変位可能とされる。即ち、直動板部材７８４は左右方向にスライド変位可能に構成される。

【０７４３】

支持板部７８４ｄは、軸回転部材７８５の金属棒７８５ａの上下変位を抑制するように保持するための板状部であり、突条部７８４ｅは、金属棒７８５ａの左右方向の配置を規定するための突条として機能するが、詳細は後述する。

【０７４４】

配置用孔７８４ｇは、軸回転部材７８５の傘歯部材７８５ｃとの干渉を避けるための開口であるが詳細は後述する。

【０７４５】

軸回転部材７８５は、左右一組で配設され直動板部材７８４に軸支される部材であって、金属材料から略円柱状に形成される金属棒７８５ａと、その金属棒７８５ａの長さ方向の中央位置において周方向に形成される凹設溝部７８５ｂと、金属棒７８５ａの左右内側端部に配設され金属棒７８５ａに固定される部材であって中間腕部材７８３の傘歯部７８３ｃと歯合する傘歯（傘歯車）が形成される傘歯部材７８５ｃと、金属棒７８５ａの左右外側端部に配設され金属棒７８５ａに固定される端板部材７８５ｄと、その端板部材７８５ｄの金属棒７８５ａの周りに端板部材７８５ｄから嵩上げされる態様で配置されるリング状金属部材７８５ｅと、端板部材７８５ｄの左右内側部に突設される部分であって内部に形成される雌ネジ部に金属製ネジが螺入固定される回転位置安定用部７８５ｆと、を備

える。
【０７４６】
金属棒７８５ａは、直動板部材７８４の一対の支持板部７８４ｄの間に配置され、凹設溝部７８５ｂに突条部７８４ｅが進入配置される。ここで、凹設溝部７８５ｂは、突条部７８４ｅと摺動可能となる寸法関係で構成されると共に、突条部７８４ｅに対して左右方向の変位が規制される寸法関係で構成される。
【０７４７】
即ち、凹設溝部７８５ｂの溝幅は突条部７８４ｅの左右幅よりも若干長く設定され、凹設溝部７８５ｂの溝深部の直径は突条部７８４ｅ間の隙間長さよりも短く設定され、凹設溝部７８５ｂが形成されていない部分の直径は突条部７８４ｅ間の隙間長さよりも長く設定される。
【０７４８】
これにより、金属棒７８５ａを、直動板部材７８４の背面側において、軸回転可能かつ左右方向への変位が抑制される態様で支持することができる。
【０７４９】
傘歯部材７８５ｃは、直動板部材７８４の配置用孔７８４ｇに進入するように配置される。傘歯部材７８５ｃが配置用孔７８４ｇに部分的に進入した状態において、直動板部材７８４の反対側（背面側）から中間腕部材７８３が傘歯部７８３ｃを傘歯部材７８５ｃと歯合させるように組み付けられる。
【０７５０】
このように組み付けられた状態において、傘歯部材７８５ｃは、配置用孔７８４ｇに進入配置されているものの、金属棒７８５ａが直動板部材７８４に支持されていることから正面側へは脱落不能とされ、背面側への変位は中間腕部材７８３により規制される。従って、傘歯部材７８５ｃは、直動板部材７８４及び中間腕部材７８３に脱落不能に支持される。
【０７５１】
端板部材７８５ｄの筒状部７８５ｄ１は、金属棒７８５ａの先端部としての非円形状（例えば、Ｄ字断面形状）に対応する内周側形状で形成され、その内周側形状と金属棒７８５ａの先端部とが締りばめの寸法関係で形成されることで、嵌合固定されている。
【０７５２】
なお、端板部材７８５ｄを金属棒７８５ａに固定する方法は、これに限られるものではない。例えば、接着剤などを利用して固着させる方法でも良いし、金属棒７８５ａの先端部に雌ネジを形成し、その雌ネジに端板部材７８５ｄに挿通される締結ネジを螺入することで、金属棒７８５ａに端板部材７８５ｄを締結固定する方法でも良いし、その他の方法でも良い。
【０７５３】
リング状金属部材７８５ｅは、直動板部材７８４のリング保持半部７８４ｈに内嵌されるように保持される。リング状金属部材７８５ｅが保持され、リング状金属部材７８５ｅの内周側に金属棒７８５ａを支持する端板部材７８５ｄの筒状部７８５ｄ１が摺接するよう構成することで、端板部材７８５ｄの回転中心を傘歯部材７８５ｃの回転中心を通る軸線と一致し易くすることができ、金属棒７８５ａの軸径方向に生じる負荷を低減することができる。
【０７５４】
回転位置安定用部７８５ｆは、配設される金属ネジが、磁石Ｍｇに吸着する部分としての機能を奏する。
【０７５５】
軸支部材７８６は、方形板状に形成される部材であって、被締結部７８４ｆに螺入される締結ネジを挿通可能に穿設される挿通孔７８６ａと、直動板部材７８４のリング保持半部７８４ｈとの間でリング状金属部材７８５ｅを保持可能な半円形状面を有するリング保持半部７８６ｂと、直動板部材７８４の磁石保持半部７８４ｉとの間で磁石Ｍｇを保持可

能な方形箱状に形成される磁石保持半部７８６ｃと、を備える。
【０７５６】
挿通孔７８６ａに背面側から挿通される締結ネジが被締結部７８４ｆに螺入され直動板部材７８４及び軸支部材７８６が組み立てられると、軸支部材７８６の板部に金属棒７８５ａの背面側への脱落が規制され、リング状金属部材７８５ｅはリング保持半部７８４ｈ，７８６ｂに保持され、磁石Ｍｇは磁石保持半部７８４ｉ，７８６ｃに保持される。
【０７５７】
覆設部材７８７は、前後一組で左右内側が開口される箱状に形成される左右一対の部材であって、軸回転部材７８５の端板部材７８５ｄに締結固定され、逆側の面に異なる意味で読み取れる図形、模様、文字または絵柄などからなる装飾が形成される。
【０７５８】
即ち、覆設部材７８７は、張出状態（図５４参照）において遊技者に視認させる装飾面として形成される第１主装飾面７８７ａ１と、その裏面に形成される第２主装飾面７８７ｂ１と、第１主装飾面７８７ａ１が正面側に配置された状態で演出待機状態（図５２参照）となった場合に遊技者が視認可能な側に形成される第１副装飾面７８７ａ２と、その裏面に形成される第２副装飾面７８７ｂ２と、を備える。なお、第２副装飾面７８７ｂ２は、第２主装飾面７８７ｂ１が正面側に配置された状態で演出待機状態（図５２参照）となった場合に遊技者が視認可能な側に形成される。
【０７５９】
覆設部材７８７は、端板部材７８５ｄに締結固定される前後２枚の部材から形成され組立状態（図２６参照）において左右内側が開放された略箱状に形成される左右一対の部材であって、左右の各部材に向けて延設される複数の延設部７８７ｃと、その延設部７８７ｃの間の部分において左右外側へ退避するように凹設される凹設部７８７ｄと、を備える。
【０７６０】
延設部７８７ｃは、覆設部材７８７の近接配置状態（図２６参照）において、端部が互いに当接または近接配置されるよう形成される。これにより、左右一対の覆設部材７８７を一体的に視認させることができる。
【０７６１】
凹設部７８７ｄは、覆設部材７８７の近接配置状態（図２６参照）において、発光演出手段７７８の光拡散部材７７８ｂの中央に配置される円形状部や、上側長尺部７７５の左右中央上側の円弧板部等を視認可能に開放するための部分であり、これらの部分との干渉を少なくとも避ける形状で凹設形成される。
【０７６２】
覆設部材７８７は、演出装置７８０の動作に伴い、第１主装飾面７８７ａ１を正面側に向けると共に第１副装飾面７８７ａ２を上側に向ける状態（図２９、図５２参照）と、第２主装飾面７８７ｂ１を正面側に向けると共に第２副装飾面７８７ｂ２を上側に向ける状態（図３０参照）と、で状態を切り替え可能に形成される。まず、覆設部材７８７の状態を切り替える変位を構成する機構について説明する。
【０７６３】
図５７（ａ）及び図５７（ｂ）は、伝達装置保持板７７７、上下反転部材７８１、中間腕部材７８３、直動板部材７８４及び軸回転部材７８５の正面図である。図５７（ａ）では、一対の円筒状突設部７８１ｃが同一の鉛直線上に配置される上下反転部材７８１の縦配置状態（正立の縦配置状態とも称す）が図示され、図５７（ｂ）では、図５７（ａ）に示す状態から上下反転部材７８１が円筒状突設部７７７ｃを中心に正面視反時計回りに約２４度回転した状態が図示される。なお、図５７（ａ）及び図５７（ｂ）では、理解を容易とするために、左側の軸回転部材７８５の端板部材７８５ｄ及び右側の軸回転部材７８５の図示が省略される。
【０７６４】
正立の縦配置状態では、円弧状突設部７８１ｄは、上側の検出センサ７７８ｄ（図５６

参照）の検出溝に進入した状態で配置される。また、正立の縦配置状態から上下反転部材７８１を１８０度回転させた倒立の縦配置状態では、円弧状突設部７８１ｄは、下側の検出センサ７７８ｄの検出溝に進入した状態で配置される。

【０７６５】

即ち、検出センサ７７８ｄ（図５６参照）の出力は、上下反転部材７８１が正立の縦配置状態か倒立の縦配置状態かで切り替わるように構成されており、検出センサ７７８ｄの出力から音声ランプ制御装置１１３（図４参照）は演出装置７８０の状態を判定することができる。

【０７６６】

図５７（ａ）及び図５７（ｂ）に示すように、上下反転部材７８１が回転変位されると、中間腕部材７８３が姿勢変化しながら左右方向に変位する。この姿勢変化の角度が、軸回転部材７８５の回転角度に対応し（比例し）、他側円筒状部７８３ｂの左右方向変位量が、直動板部材７８４及び軸回転部材７８５の左右方向変位量に対応する。

【０７６７】

ここで、回転変位と左右方向変位（直動変位）とが生じる順序について説明する。これらの変位は、同時に同程度で生じるものではなく、回転変位の程度の方が大きくなる配置や、直動変位の程度の方が大きくなる配置等がある。

【０７６８】

まず、概要の説明をすると、上下反転部材７８１、中間腕部材７８３及び直動板部材７８４の構成は、周知のスライダクランク機構となっている。即ち、円筒状突設部７７７ｃを中心に上下反転部材７８１が回転すると、上下反転部材７８１の円筒状突設部７８１ｃに軸支されている中間腕部材７８３の他側円筒状部７８３ｂが、正面視で円筒状突設部７７７ｃの中心部を通る移動軸ＨＬ１に沿って平行移動するように、他側円筒状部７８３ｂに連結される直動板部材７８４の変位方向が規制されている。左右の一対の直動板部材７８４は、移動軸ＨＬ１に沿って左右逆方向に同時に変位する。

【０７６９】

図５７（ｂ）に示すように、図５７（ａ）に示す縦配置状態から約２４度回転するまでに、他側円筒状部７８３ｂは左右方向に長さＬ１変位している。長さＬ１は、下側長尺部７７２と上側長尺部７７５との連結部分（図５５参照）の幅長さの半分の長さ（左右中心と左右幅端部との間の長さ）として図示される。

【０７７０】

また、図５７（ａ）から図５７（ｂ）への状態変化により、中間腕部材７８３の他側円筒状部７８３ｂを中心とした姿勢変化は、正面視時計回りに５度となっており、傘歯部７８３ｃの隣り合う歯の配置間隔としての角度である１５度の半分以下の角度に抑えられている。

【０７７１】

傘歯部材７８５ｃが中間腕部材７８３の手前側に配置されていることから、傘歯部７８３ｃと傘歯部材７８５ｃとの負荷の伝達（歯合伝達）は、互いの前後方向の対向位置、即ち、正面視における移動軸ＨＬ１上で生じる。

【０７７２】

図５８（ａ）は、図５７（ａ）のＬＶＩＩＩａ－ＬＶＩＩＩａ線における伝達装置保持板７７７、上下反転部材７８１、中間腕部材７８３、直動板部材７８４及び軸回転部材７８５の断面図であり、図５８（ｂ）は、図５７（ｂ）のＬＶＩＩＩｂ－ＬＶＩＩＩｂ線における伝達装置保持板７７７、上下反転部材７８１、中間腕部材７８３、直動板部材７８４及び軸回転部材７８５の断面図である。

【０７７３】

図５８（ｂ）に示すように、中間腕部材７８３の傘歯部７８３ｃは、軸回転部材７８５の傘歯部材７８５ｃのギア歯を押圧するように変位する（図５８（ｂ）においては、上方へ変位する）。なお、図５８（ｂ）では、理解を容易とするために、傘歯部７８３ｃと傘歯部材７８５ｃのギア歯とが重なって配置されるよう図示されており、この重なり幅が傘

歯部７８３ｃと傘歯部材７８５ｃのギア歯との弾性変形により吸収される。
【０７７４】
傘歯部７８３ｃが傘歯部材７８５ｃと歯合し、駆動力が伝達されることにより、軸回転部材７８５が回転変位する。図５７（ａ）に示す状態から上下反転部材７８１が正面視反時計回りに１８０度回転変位する間に、右側の軸回転部材７８５は後転方向に回転し、左側の軸回転部材７８５は前転方向に回転する。
【０７７５】
なお、上下反転部材７８１が１８０度回転する間に、中間腕部材７８３の傘歯部７８３ｃは他側円筒状部７８３ｂを中心に９０度回転し、それに伴い軸回転部材７８５の傘歯部材７８５ｃは１８０度回転する。即ち、傘歯部材７８５ｃが金属棒７８５ａを中心として回転する角度は、傘歯部７８３ｃの他側円筒状部７８３ｂを中心とした回転角度の２倍となるように構成される。
【０７７６】
ここで、図５８（ａ）の状態から図５８（ｂ）の状態までの変位による押圧に伴い生じ得る傘歯部材７８５ｃの変位量は、ギア歯の周方向の厚みに満たず、傘歯部材７８５ｃのギア歯を確実に回転させる量には満たない。即ち、当接する代表歯が隣設する歯の配置まで回転するまでの変位量（傘歯部材７８５ｃのギア歯が１２等分で配置されていることによれば、角度３０度の回転に要する変位量）よりは小さい。
【０７７７】
傘歯部７８３ｃのギア歯は傘歯部材７８５ｃのギア歯を押圧するように変位するが、本実施形態では中間腕部材７８３及び傘歯部材７８５ｃが樹脂材料から形成されていることから、押圧を伴う変位が中間腕部材７８３及び傘歯部材７８５ｃの弾性変形により吸収されることにより、軸回転部材７８５の傘歯部材７８５ｃの回転方向の姿勢は、図５７（ａ）の状態から図５７（ｂ）の状態まで維持される。
【０７７８】
中間腕部材７８３及び傘歯部材７８５ｃの弾性変形は、上下反転部材７８１を介して中間腕部材７８３に伝達される駆動力に対して、磁石Ｍｇから軸回転部材７８５の回転位置安定用部７８５ｆ（図５４参照）に生じる吸着力が対抗することにより生じる。
【０７７９】
即ち、右側の軸回転部材７８５が後転方向に回転変位するのを制限するように、磁石Ｍｇの磁力が下側の回転位置安定用部７８５ｆの金属ネジを吸着するように作用することで、右側の軸回転部材７８５は磁石Ｍｇから前転方向の付勢力を受ける。従って、磁石Ｍｇの吸着力は、右側の軸回転部材７８５の回転変位の変位抵抗を上昇させる方向に作用する。
【０７８０】
また、左側の軸回転部材７８５に対しては、回転位置安定用部７８５ｆの配置が右側と同様に端板部材７８５ｄの前側とされている一方で、磁石Ｍｇの配置が右側と逆の上側とされている（図５５参照）。そのため、磁石Ｍｇの磁力が上側の回転位置安定用部７８５ｆの金属ネジを吸着するように作用することで、左側の軸回転部材７８５は磁石Ｍｇから後転方向の付勢力を受ける。従って、磁石Ｍｇの吸着力は、左側の軸回転部材７８５の回転変位の変位抵抗を上昇させる方向に作用する。
【０７８１】
本実施形態では、磁石Ｍｇの吸着力は、図５７（ａ）に示す状態から他側円筒状部７８３ｂが左右方向に長さＬ１変位するまでの間に傘歯部材７８５ｃに負荷される駆動力を超える負荷を発生可能となるように設計される。
【０７８２】
これにより、図５８（ｂ）に示す傘歯部７８３ｃの変位量を吸収するように、中間腕部材７８３及び傘歯部材７８５ｃの弾性変形が生じることになる。そして、図５７（ｂ）に示す状態を超えて変位が継続されると、磁石Ｍｇの吸着力を超えて傘歯部材７８５ｃが回転し、磁石Ｍｇと回転位置安定用部７８５ｆの金属ネジとの配置が離れることで磁力が極

端に低下することになり、磁石Ｍｇの吸着力から開放された中間腕部材７８３及び傘歯部材７８５ｃが弾性回復しつつ回転変位する。

【０７８３】

そのため、回転開始時においては、弾性回復分が軸回転部材７８５の回転方向の勢いを増すことになるので、回転開始時における回転速度を瞬間的に向上させることができる。この回転速度の向上は、軸回転部材７８５だけでなく、軸回転部材７８５に締結固定される覆設部材７８７（図５５参照）でも同様に生じる。

【０７８４】

これにより、駆動モータ７８２の駆動速度の変更を行うことなく、覆設部材７８７の動作の緩急をつけることができるので、駆動モータ７８２の制御設計の負担を低減しながら、覆設部材７８７の演出効果を向上することができる。

【０７８５】

このように、本実施形態によれば、磁石Ｍｇの吸着力により、軸回転部材７８５の回転変位が生じるタイミングを、中間腕部材７８３の傘歯部７８３ｃが回転開始するタイミングよりも遅らせることができる。

【０７８６】

磁石Ｍｇの吸着力を受ける回転位置安定用部７８５ｆは、上下一対で構成されており、覆設部材７８７の第１主装飾面７８７ａ１が正面側を向いている時には一方の回転位置安定用部７８５ｆが磁石Ｍｇに近接配置され吸着力を受け（図５２（ｂ）参照）、向きが反転し覆設部材７８７の第２主装飾面７８７ｂ１が正面側を向いている時には他方の（図５２（ｂ）参照、上側の）回転位置安定用部７８５ｆが磁石Ｍｇに近接配置され吸着力を受ける。

【０７８７】

即ち、正面側を向いている面が第１主装飾面７８７ａ１か第２主装飾面７８７ｂ１かに関わらず、少なくとも近接配置状態（図２９及び図３０参照）において、磁石Ｍｇの磁力は軸回転部材７８５の回転変位を制限する目的で有効に作用する。従って、近接配置状態からの変位において、軸回転部材７８５の回転変位が磁力により遅れる作用を回転変位の方向によらず（両方向で）生じさせることができる。

【０７８８】

即ち、図５８（ａ）に示す状態から図５８（ｂ）に示す状態までの間は、左右方向の直動変位の程度の方が、回転変位の程度に比較して大きい。そして、上下反転部材７８１が図５７（ｂ）を超えて正面視反時計回りに回転が継続されると、左右方向の直動変位の程度が落ち着き、回転変位が生じる。

【０７８９】

本実施形態によれば、上述のようにスライダクランク機構を採用していることから、同様の作用が生じる。即ち、縦配置状態付近においては、円筒状突設部７８１ｃの変位は、左右方向に大きく上下方向に小さいので、中間腕部材７８３の左右方向変位は大きく回転量は小さい。そのため、直動板部材７８４の左右方向変位は大きく、軸回転部材７８５の回転変位は小さくなる。

【０７９０】

一方、上下反転部材７８１の長尺方向が左右方向に近づくように倒れるほど、円筒状突設部７８１ｃの変位は、左右方向に小さく上下方向に大きくなるので、中間腕部材７８３の左右方向変位は小さく回転量は大きくなる。そのため、直動板部材７８４の左右方向変位は小さく、軸回転部材７８５の回転変位は大きくなる。

【０７９１】

従って、縦配置状態から開始され縦配置状態で終了する上下反転部材７８１の回転動作において、まず直動板部材７８４の左右方向変位の程度が大きくなり、次いで軸回転部材７８５の回転変位の程度が大きくなり、再び直動板部材７８４の左右方向変位の程度が大きくなる。

【０７９２】

このような順序で直動変位と、回転変位とが生じることで、上側長尺部７７５と下側長尺部７７２との連結部分（図５５参照）に覆設部材７８７の延設部７８７ｃが衝突することを回避することができる。次いで、覆設部材７８７の外観の変化について説明する。

【０７９３】

図５９（ａ）から図５９（ｃ）は、演出装置７８０の正面図である。図５９（ａ）から図５９（ｃ）では、昇降反転演出装置７７０の反転動作が時系列で図示される。図５９（ａ）では、上下反転部材７８１の正立の縦配置状態における演出装置７８０が図示され、図５９（ｂ）では、上下反転部材７８１が縦配置状態から９０度回転した時における演出装置７８０が図示され、図５９（ｃ）では、上下反転部材７８１の倒立の縦配置状態における演出装置７８０が図示される。

【０７９４】

上下反転部材７８１は、正立の縦配置状態（図５７（ａ）参照）から正面視反時計回りに１８０度回転することで、倒立の縦配置状態に状態が変化する。倒立の縦配置状態では、正立の縦配置状態（図５９（ａ）参照）を基準として、覆設部材７８７の姿勢が１８０度反転する。これにより、遊技者が視認可能な装飾面が切り替えられることになる（図５９（ｃ）参照）。

【０７９５】

倒立の縦配置状態から上下反転部材７８１が正面視時計回り（反対回り）に１８０度回転変位することで、正立の縦配置状態（図５７（ａ）参照）に戻る。従って、反転動作は、上下反転部材７８１を１８０度回転変位させるように方向を反転させて駆動モータ７８２（図５６参照）を駆動する度に、図５９（ａ）に示す状態と図５９（ｃ）に示す状態とで、状態を繰り返し切り替えることができる。

【０７９６】

上述したように、図５７（ａ）に示す状態から上下反転部材７８１が正面視反時計回りに１８０度回転変位する間に、傘歯部７８３ｃと噛み合うことで軸回転部材７８５が１８０度回転変位する。ここで、傘歯部７８３ｃの回転方向から、右側の軸回転部材７８５は後転方向に回転し、左側の軸回転部材７８５は前転方向に回転する。即ち、左右に配置される一対の軸回転部材７８５及び端板部材７８５ｄに締結固定される覆設部材７８７は、逆方向に回転する。

【０７９７】

そのため、途中位置では、右側の覆設部材７８７は第２副装飾面７８７ｂ２を正面側に向け、左側の覆設部材７８７は第１副装飾面７８７ａ２を正面側に向ける（図５９（ｂ）参照）。

【０７９８】

これにより、覆設部材７８７の回転変位中に、左側の覆設部材７８７の第１副装飾面７８７ａ２（又は第２副装飾面７８７ｂ２）と右側の覆設部材７８７の第１副装飾面７８７ａ２（又は第２副装飾面７８７ｂ２）とが揃って視認されることを回避することができる。

【０７９９】

従って、回転変位中の覆設部材７８７の装飾面を、敢えて左右で内容のずれたものとすることができ、装飾面の内容を遊技者に認識し難いように構成できるので、回転変位中の覆設部材７８７が遊技者に与える情報量を低くすることができる。

【０８００】

これにより、回転変位中の覆設部材７８７に対する遊技者の注目力を低減させることができる。また、回転変位が停止した時に左右一対の覆設部材７８７の装飾面が第１主装飾面７８７ａ１（又は第２主装飾面７８７ｂ１）で揃うことから、覆設部材７８７の回転が停止するまで遊技者の視線を覆設部材７８７に維持し易いという効果も奏し得る。

【０８０１】

回転変位は第２動作ユニット７００の張出状態（図５４参照）で実行されるが、この回転変位が停止し、左右一対の覆設部材７８７の装飾面が第１主装飾面７８７ａ１（又は第

２主装飾面７８７ｂ１）で揃った状態では、演出装置７８０が第３図柄表示装置８１の表示領域の上下中央付近にまで上昇してきており（図３０参照）、この状態で第１副装飾面７８７ａ２（又は第２副装飾面７８７ｂ２）に注目力が集まる可能性は低い。

【０８０２】

特に、第３動作ユニット８００が第２動作ユニット７００と近接変位されるよう制御される場合などには特に、第１副装飾面７８７ａ２（又は第２副装飾面７８７ｂ２）への視界が第３動作ユニット８００に遮られることになる。

【０８０３】

一方で、第２動作ユニット７００が演出待機状態となり（図５２参照）、演出装置７８０が第３図柄表示装置８１の表示領域よりも下側に配置されると、第１副装飾面７８７ａ２（又は第２副装飾面７８７ｂ２）が遊技者の視界に入り易くなる。

【０８０４】

このように、第２動作ユニット７００では、第１副装飾面７８７ａ２（又は第２副装飾面７８７ｂ２）を、張出状態においては回転変位中に揃って視認されることを防止したり遊技者側に面が向くことを防止したりすることで注目させず、演出待機状態においては遊技者に注目され得る側面として形成している。

【０８０５】

これにより、第２動作ユニット７００の見え方を配置に応じて変化させることができるので、第２動作ユニット７００を配置するコスト（場所の占有、上手に隠す負担）に対する演出性能が過度に低くなる状態が生じることを回避し易くすることができる。

【０８０６】

軸回転部材７８５及び覆設部材７８７の回転変位後において、回転位置安定用部７８５ｆが磁石Ｍｇ（図５４（ｂ）参照）に吸着することで軸回転部材７８５及び覆設部材７８７の姿勢の安定化を図ることができる。

【０８０７】

本実施形態では、磁石Ｍｇに吸着する金属部材が金属製ネジで構成されるので、専用の金属部材を設計する場合に比較して、部材コストの削減や、メンテナンス性の向上を図ることができる。

【０８０８】

上述したように、軸回転部材７８５及び覆設部材７８７の回転変位には左右方向の直動変位が伴うので、回転変位を実行可能な演出装置７８０の配置は制限されることになる。即ち、第２動作ユニット７００の演出待機状態（図２８参照）や中間演出状態（図３３参照）では、回転変位を実行することで、左右に配置される右側前板部材７１０、左側後板部材７５０及び前側支持部材７６０や、その正面側に固定配置される立体装飾部７６８ａ等の装飾部材が覆設部材７８７に衝突することになる。

【０８０９】

一方、第２動作ユニット７００の張出状態（図３０参照）では、左右方向に空間が確保されることで、軸回転部材７８５及び覆設部材７８７の回転変位を実行可能となる。

【０８１０】

従って、軸回転部材７８５及び覆設部材７８７の回転変位を生じさせる駆動モータ７３１の駆動制御は、検出センサ７１３の出力から第２動作ユニット７００が張出状態になっていると判定されていることを前提に実行可能に制御される。これにより、軸回転部材７８５及び覆設部材７８７の回転変位を正常に生じさせることができる。

【０８１１】

延設部７８７ｃは、上下反転部材７８１の縦配置状態において互いに近接配置され、この状態において上側長尺部７７５と下側長尺部７７２との連結部分と前後で対向配置される。そのため、この配置から覆設部材７８７を左右方向に延びる回転軸で回転変位させると、延設部７８７ｃが上側長尺部７７５と下側長尺部７７２との連結部分に衝突することになり、不具合が生じる。

【０８１２】

一方で、延設部７８７ｃが近接配置される構成は、左右一対の覆設部材７８７を一体的に視認させることができるという効果を生じさせるものであり、演出上必要となる構成であるので、維持できることが好ましい。

【０８１３】

これに対し、本実施形態では、覆設部材７８７が、回転変位の前に、予め左右方向に長さＬ１だけ直動変位するよう構成される（図５７参照）。長さＬ１の直動変位により、延設部７８７ｃを上側長尺部７７５と下側長尺部７７２との連結部分の前後位置から退避させることができ、延設部７８７ｃと上側長尺部７７５と下側長尺部７７２との連結部分とが衝突する不具合を回避することができる。

【０８１４】

また、このように回転変位を構成することで、覆設部材７８７が左右方向に変位する間において長さＬ１では回転変位が生じず（又は制限され）、残りの長さＬ２において回転変位を生じさせることになるので、覆設部材７８７の回転中における左右方向の変位量を小さく抑えることができる。

【０８１５】

これにより、回転中に覆設部材７８７の配置が大きく変化する場合に比較して、覆設部材７８７の注目力を低く抑えることができ、回転変位を目立たせなくすることができるので、各装飾面７８７ａ１～７８７ｂ２の設計として、回転変位中の見映えを無視した設計を行うことができるので、設計自由度を向上することができる。

【０８１６】

なお、覆設部材７８７が回転開始するタイミングは、磁石Ｍｇの吸着力の設計により任意に設定可能である。そのため、例えば、本体部材７７１の下側長尺部７７２と上側長尺部７７５との連結部の左右幅を長くする設計変更が生じたとしても、演出装置７８０の構成は同じとしながら、磁石Ｍｇを吸着力の大きな磁石に変更することで、本実施形態と同様に、上述の連結部と延設部７８７ｃとの衝突を回避することができる。

【０８１７】

図５９において想像線で図示するように、挿通孔７７８ｃは、常に覆設部材７８７に隠されるよう配置される。これにより、挿通孔７７８ｃに挿通される締結ネジが遊技者に視認されることを防止することができ、締結ネジにより演出効果が低くなることを回避することができる。

【０８１８】

本実施形態では、左右一対の覆設部材７８７に形成される各装飾面７８７ａ１，７８７ａ２，７８７ｂ１，７８７ｂ２の装飾（図形、模様または絵柄など）が、左右の覆設部材７８７で同一では無いことから、左右の装飾に合わせて挿通孔７７８ｃの配置が左右非対称とされている。

【０８１９】

即ち、挿通孔７７８ｃは締結ネジが挿通される部分であるので、その位置で電飾基板７８７ａにＬＥＤを配置することができなくなる（図５５参照）。また、締結ネジは金属製であり光を透過しないので、発光演出時に暗く視認され易い。

【０８２０】

従って、左右の装飾において、明るく光らせて目立たせる箇所を避けて挿通孔７７８ｃを配置することが望ましく、そのようにした結果、挿通孔７７８ｃの配置が左右非対称とされている。

【０８２１】

なお、挿通孔７７８ｃの配置を左右対称にすることは当然に許容される。特に、左右の覆設部材７８７で各装飾面７８７ａ１，７８７ａ２，７８７ｂ１，７８７ｂ２の装飾が同一の場合には、挿通孔７７８ｃを左右対称に配置することによる不利益は生じず、且つ、電飾基板７７８ａの設計を容易とすることができる。

【０８２２】

図５９（ｂ）に示すように、本実施形態では、昇降反転演出装置７７０の反転動作中に

覆設部材７８７が左右に直動変位し、光拡散部材７７８ｂの中央部付近が延設部７８７ｃに囲まれていない状態においても、上下反転部材７８１、中間腕部材７８３及び直動板部材７８４等の機構部が視認されないように隠される。

【０８２３】

即ち、正面視において、本体部材７７１の上側長尺部７７５の外形が、前側に配置される光拡散部材７７８ｂの外形に収まる形状に設計されており、直動板部材７８４の上下幅が、前側に配置される上側長尺部７７５の左右長尺部の上下幅に収まる形状に設計されている。また、上下反転部材７８１は前側に配置される上側長尺部７７５の円板部の外形に収まる形状に設計されており、中間腕部材７８３は変位軌跡が光拡散部材７７８ｂの外形に収まるように設計される。

【０８２４】

これにより、演出装置７８０の変位を実現するための機構部を光拡散部材７７８ｂの背後に隠し、視認不能とすることができるので、反転動作中における演出装置７８０の外観による演出効果が低下することを回避することができる。

【０８２５】

図２６に戻って説明する。第３動作ユニット８００は、演出待機状態において第３図柄表示装置８１の表示領域の上側に配置され、背面ケース５１０に支持される左右一対の昇降アーム部材８０１（図３１参照）の先端部に支持され、昇降アーム部材８０１が上下方向に駆動されることに伴って昇降変位可能に構成されるユニットである。

【０８２６】

図６０は、第３動作ユニット８００の構成の一部の分解正面斜視図であり、図６１は、第３動作ユニット８００の構成の一部の分解背面斜視図である。なお、図６０及び図６１では、第３動作ユニット８００の変位を構成する部分が図示されており、外側に配設される装飾部分としての装飾部材８７０，８８０の図示が省略されている。

【０８２７】

図６０及び図６１に示すように、第３動作ユニット８００は、昇降アーム部材８０１に保持される被保持部材８１０と、その被保持部材８１０の中心部に円筒部８２１が締結固定される固定円筒部材８２０と、円筒部８２１が内周側に挿通された状態で円筒部８２１に軸支される内側回転部材８３０と、その内側回転部材８３０が内周側に挿通された状態で本体部８３１に軸支される外側回転部材８４０と、その外側回転部材８４０の円筒状部８４２ａに回動可能に連結される複数（本実施形態では５本）の中間腕部材８５０と、被保持部材８１０に収容される複数のギア部材を有し内側回転部材８３０、外側回転部材８４０及び中間腕部材８５０を変位させる駆動力を伝達するための駆動伝達装置８６０と、を備える。

【０８２８】

被保持部材８１０は、円板形状の本体部材８１１と、その本体部材８１１に正面側から蓋をする孔空き蓋部材８１７と、を備える。

【０８２９】

本体部材８１１は、中心部において固定円筒部材８２０の円筒部８２１を保持するために凹設され固定用の締結ネジを挿通する挿通孔や電気配線を挿通する貫通孔が形成される筒固定部８１２と、フォトカプラ式のセンサであって外側回転部材８４０の被検出部８４４を受け入れ可能な側に検出溝を向けて固定される検出センサ８１３と、駆動モータ８６１を保持するモータ保持部８１４と、伝達ギア８６３を脱落不能に軸支する円筒部として正面側に突設される複数の円筒状突設部８１５と、負荷応答ギア８６５を脱落不能に軸支する二重の円筒部として正面側に突設される複数の二重円筒突設部８１６と、を備える。

【０８３０】

孔空き蓋部材８１７は、中央部に前後方向に穿設される円形孔８１８を備える。円形孔８１８は、開口方向視において、その内周縁部から、伝達ギア８６３及び負荷応答ギア８６５が内側に張り出すような寸法で設計される。

【０８３１】

固定円筒部材８２０は、上述の円筒部８２１と、その円筒部８２１の正面側端部に形成される円形板部８２２と、その円形板部８２２に締結固定され正面側にＬＥＤ等の発光手段が配設される円板状の電飾基板８２３と、その電飾基板８２３を正面側から覆うことができるような傘状（又は、お椀状）で光透過性の樹脂材料から形成される透光装飾部材８２４と、円筒部８２１の円形板部８２２側の外径よりも若干長い内径の円環状に形成され円筒部８２１と摺動可能に構成される摺動部材８２５と、を備える。

【０８３２】

円筒部８２１は、背面側先端部に雌ネジが形成されており、その雌ネジに被保持部材８１０の筒固定部８１２の挿通孔に挿通された締結ネジが螺入されることで、固定円筒部材８２０が被保持部材８１０に回転不能に締結固定される。

【０８３３】

円筒部８２１は内周側において軸方向に貫通形成されており、この貫通部分を通して筒固定部８１２の貫通孔に挿通された電気配線が正面側へ這わされ、電飾基板８２３の背後に配設されるコネクタに接続される。

【０８３４】

電飾基板８２３は、ＬＥＤとして、五角形の頂点およびそれらの頂点から等距離離れた中心位置に配置される内側発光部８２３ａと、円周上に等間隔で１５箇所に配置される外側発光部８２３ｂと、を備える。内側発光部８２３ａは、光軸が正面側（前方）を向くＬＥＤから構成され、外側発光部８２３ｂは、光軸が径方向外側（直径方向）を向くＬＥＤから構成される。

【０８３５】

外側発光部８２３ｂは、円周上に等間隔に配置される１５個のＬＥＤから構成される。後述するように、外側発光部８２３ｂから照射される光は、円周上に等間隔で互いに密接して配置される第１装飾部材８７０の鍍金部８７１ａに照射されることから、各第１装飾部材８７０に、３個のＬＥＤからの光が照射されることになる。

【０８３６】

外側発光部８２３ｂは電飾基板８２３に固定配置されており、第１装飾部材８７０は円の中心を軸として回転変位するように構成されるが、外側発光部８２３ｂ及び第１装飾部材８７０は同軸の円上にそれぞれ等間隔で配置されるので、第１装飾部材８７０の回転方向の姿勢に関わらず、常に同数（本実施形態では、３個）のＬＥＤからの光を各第１装飾部材８７０に照射することができる。

【０８３７】

これにより、回転動作中に第１装飾部材８７０に照射される光ＬＤ１の光量の変化を抑制することができる。

【０８３８】

摺動部材８２５は、内径側部が固定円筒部材８２０の円筒部８２１に摺動可能に構成される一方、外径側部が内側回転部材８３０の円形フランジ状部８３１ａに摺動可能となるように形成される。

【０８３９】

摺動部材８２５は、正面側にフランジ状部が形成されており、そのフランジ状部の内径側端部から後方に筒状で突設される筒状部を有するが、この筒状部の外径が、円形フランジ状部８３１ａの内径よりも若干短く形成されることで、内側回転部材８３０に摺動可能に内嵌される。

【０８４０】

摺動部材８２５を間に介在させることにより、固定円筒部材８２０と、その周りを回転可能に構成される内側回転部材８３０とが直接接触することを防止するようにしている。また、円筒部８２１の円形板部８２２側であり、同様に本体部８３１の円形フランジ状部８３１ａ側という強度的に有利な側に摺動部材８２５が配設されることで、摺動時や摺動不良時（意図せず変位抵抗が過大となった時）に生じる負荷によって固定円筒部材８２０や内側回転部材８３０が損傷したり変形したりする可能性を低減することができる。

【０８４１】
内側回転部材８３０は、正面側端部に円形フランジ状部８３１ａを有する円筒状の本体部８３１と、その本体部８３１の周囲を円周方向に５等分した位置において径方向に長尺方向を沿わせた姿勢で円形フランジ状部８３１ａに締結固定される複数の金属棒８３２と、その金属棒８３２が挿通可能に形成され金属棒８３２に案内される形で直動変位可能に構成される複数の直動部材８３３と、その直動部材８３３の径方向外側部において回転可能に軸支される複数の回転部材８３４と、を備える。
【０８４２】
本体部８３１は、上述の円形フランジ状部８３１ａと、隣り合う金属棒８３２の中間の角度位置（５箇所）において円形フランジ状部８３１ａを基端として突条状に後方に延びる複数の摺動突条部８３１ｂと、円形フランジ状部８３１ａの反対側の端部において円周方向に間隔を空けて凹設形成される複数の凹設部８３１ｃと、を備える。
【０８４３】
摺動突条部８３１ｂは、外側回転部材８４０の本体部８４１の内周側曲面と摺動可能に構成される部分であって、外側回転部材８４０との接触面積を減らし接触摩擦を低減するために突設先端が断面半円状に形成される。
【０８４４】
摺動突条部８３１ｂの配置は、上述のように隣り合う金属棒８３２の中間の角度位置とされるが、換言すれば、外側回転部材８４０の中心軸を基準として金属棒８３２の反対側の位置（１８０度ずれた位置）とされる。
【０８４５】
これにより、後述する切替回転動作において中間腕部材８５０が金属棒８３２に沿って径外方向に変位され、その中間腕部材８５０が軸支される外側回転部材８４０が径外方向に変位するよう負荷を受けたとしても、その外側回転部材８４０の変位を摺動突条部８３１ｂで受けることができるので、外側回転部材８４０の内側円周面と内側回転部材８３０の外側円周面との接触面積を低い状態で維持することができる。
【０８４６】
凹設部８３１ｃは、中央円環ギア８６４の伝達突部８６４ａが進入配置される部分であって、凹設部８３１ｃに伝達突部８６４ａが配置されることで、互いの相対回転を不能として、中央円環ギア８６４の回転角度と内側回転部材８３０の回転角度とを一致させることができる。
【０８４７】
直動部材８３３は、直動変位方向に並ぶように間隔を空けて配置され後方へ向けて円筒状に突設される一対の円筒状突設部８３３ａ，８３３ｂと、その円筒状突設部８３３ａ，８３３ｂを基準として本体部８３１の中心軸から離れた側に形成され回転部材８３４に挿通される円筒状の円筒状軸部８３３ｃと、その円筒状軸部８３３ｃの先端部において周方向に沿って凹設される凹設溝８３３ｄと、を備える。
【０８４８】
凹設溝８３３ｄは、組立状態（図２８参照）において回転部材８３４から突き出た側に配置されており、回転部材８３４に締結固定される装飾部材８７０，８８０の張出部８７３，８８３が摺動可能に外嵌されることで、回転部材８３４の径外方向への脱落を防止する変位規制用の溝として機能するが、詳細は後述する。
【０８４９】
回転部材８３４は、傘歯車状に形成される傘歯部８３４ａと、直動方向と平行に円筒状に突設される複数の円筒状突設部８３４ｂと、を備える。傘歯部８３４ａは、全周に亘って形成されるものではなく、動作に必要となる３／４周（約２７０度）に亘って形成されている。
【０８５０】
円筒状突設部８３４ｂは、内周側に雌ネジが形成されており、装飾部材８７０，８８０の挿通孔８７４，８８４に挿通された締結ネジを螺入することで、装飾部材８７０，８８

０を回転部材８３４に締結固定するように機能するが、詳細は後述する。
【０８５１】
外側回転部材８４０は、円筒状の本体部８４１と、その本体部８４１の周囲を円周方向に５等分した位置において径方向外方へ延設される複数（本実施形態では、５本）の延設腕部８４２と、本体部８４１の後側端部の円周に沿って外周側に形成されるギア歯８４３と、検出センサ８１３の検出溝に進入可能な配置で本体部８４１の径外方向に延設される被検出部８４４と、を備える。
【０８５２】
延設腕部８４２は、本体部８４１の中心軸と平行に延びる円筒状部８４２ａを備え、その円筒状部８４２ａの内周側には雌ネジが形成されており、中間腕部材８５０の基端側棒部８５１に円筒状部８４２ａを挿通した状態で雌ネジに締結ネジを螺入することで、中間腕部材８５０が延設腕部８４２に脱落不能に軸支される。
【０８５３】
ギア歯８４３は、駆動伝達装置８６０の負荷応答ギア８６５と歯合可能に配設されることで、外側回転部材８４０の回転変位の有無を切り替える部分として機能するが、詳細は後述する。
【０８５４】
中間腕部材８５０は、長尺に形成される部材であって、一端側が外側回転部材８４０の円筒状部８４２ａに軸支される基端側棒部８５１と、その基端側棒部８５１の他端側において正面側に増厚される増厚部８５２と、その増厚部８５２の正面側端部から基端側棒部８５１の長尺方向と平行に延設される先端側棒部８５３と、その先端側棒部８５３の端部にギア歯を有して形成される回転伝達部８５４と、を備える。
【０８５５】
回転伝達部８５４は、直動部材８３３及び回転部材８３４と連動する部分であって、円筒状突設部８３３ａを挿通した状態で互いに回動可能な寸法関係で形成される被支持孔８５４ａと、その被支持孔８５４ａを中心とした円弧状に穿設される長孔であって円筒状突設部８３３ｂを挿通した状態で案内する案内孔８５４ｂと、被支持孔８５４ａを中心軸とする傘歯車状に形成され回転部材８３４の傘歯部８３４ａと歯合することで傘歯車を形成する傘歯部８５４ｃと、を備える。
【０８５６】
駆動伝達装置８６０は、モータ保持部８１４に締結固定される駆動モータ８６１と、その駆動モータ８６１の駆動軸に固着される駆動ギア８６２と、円筒状突設部８１５に脱落不能に軸支され駆動ギア８６２を介して駆動力を伝達可能に歯合される複数の伝達ギア８６３と、その伝達ギア８６３に歯合される中央円環ギア８６４と、その中央円環ギア８６４の配置よりも前側にずれて配置され二重円筒突設部８１６に脱落不能に軸支される一対の負荷応答ギア８６５と、その負荷応答ギア８６５の背面側において二重円筒突設部８１６の二重筒に支持され負荷応答ギア８６５にかけられる回転方向の負荷に応じた抵抗が可変とされるトルクリミッタ８６６と、を備える。
【０８５７】
中央円環ギア８６４は、環状に形成され、その内周側に固定円筒部材８２０の円筒部８２１を挿通可能に設計され、内側回転部材８３０の凹設部８３１ｃに進入配置可能となるように凹設部８３１ｃに対応する配置および形状で底板部から正面側に突設される伝達突部８６４ａと、その伝達突部８６４ａの内径側および外径側に配置される同軸二重円環形状で底板部から正面側に突設される支持円環状部８６４ｂと、を備える。
【０８５８】
組立状態では、伝達突部８６４ａが凹設部８３１ｃに進入配置された状態において、支持円環状部８６４ｂの間の隙間に内側回転部材８３０の本体部８３１の後方端部が中間ばめの寸法関係または締りばめの寸法関係で嵌合される。これにより、中央円環ギア８６４と内側回転部材８３０とを一体的に回転させることができる。
【０８５９】

なお、凹設部８３１ｃ及び伝達突部８６４ａの配置については何ら限定されるものではない。例えば、円周方向に等間隔で配置されるようにしても良いし、円周方向に不等間隔で配置されるようにしても良い。

【０８６０】

等間隔であれば、内側回転部材８３０と中央円環ギア８６４との姿勢を考慮せずとも、伝達突部８６４ａと凹設部８３１ｃとの配置を合わせれば組み付けることができるので、組み付けを迅速に行うことが可能となる。本実施形態にように、内側回転部材８３０及び中央円環ギア８６４の形状が回転方向で対称（７２度間隔で同じ）とされる場合には、内側回転部材８３０及び中央円環ギア８６４の姿勢が組み付け時にずれることによる影響は少ないと考えられるので、等間隔とすることは有効である。

【０８６１】

不等間隔であれば、組み付け作業時において、内側回転部材８３０に対して中央円環ギア８６４の姿勢を合わせてから組み付けるという工数が１個増えるが、凹設部８３１ｃへの伝達突部８６４ａの配置を利用して、内側回転部材８３０と中央円環ギア８６４との姿勢合わせを行うことができる。

【０８６２】

負荷応答ギア８６５は、外側回転部材８４０のギア歯８４３と歯合可能に配設される。負荷応答ギア８６５にトルクリミッタ８６６が係合していることにより、内側回転部材８３０及び中央円環ギア８６４と、外側回転部材８４０と、の間の回転抵抗の大小に起因して、負荷応答ギア８６５の回転が許容される状態と、規制（制限）される状態と、が切り替えられるよう構成されている。

【０８６３】

即ち、トルクリミッタ８６６は、所謂安全クラッチとして機能するものであり、所定の許容値を超える負荷がかかると接続を切り、駆動力の伝達を解除するよう構成される。本実施形態では、一方向の駆動力を伝達する装置（ワンウェイのトルクリミッタ）が、伝達方向を逆とする一組で構成され、トルクリミッタ８６６による駆動伝達の切り替えを双方向で応答性良く行えるように構成している。

【０８６４】

図６２は、第３動作ユニット８００の構成の一部の分解正面斜視図であり、図６３は、第３動作ユニット８００の構成の一部の分解背面斜視図である。なお、図６２及び図６３では、第３動作ユニット８００の装飾部分が図示されており、変位を構成するための部分の図示が省略されている。

【０８６５】

図６２及び図６３に示すように、第３動作ユニット８００は、上述した内側回転部材８３０と、その内側回転部材８３０の円筒状突設部８３４ｂに締結固定され円筒状突設部８３４ｂの一方の側面を覆う第１装飾部材８７０と、円筒状突設部８３４ｂに締結固定されると共に第１装飾部材８７０の反対側の側面から円筒状突設部８３４ｂを覆う第２装飾部材８８０と、を備える。

【０８６６】

第１装飾部材８７０は、円筒状突設部８３４ｂに締結固定可能に形成される第１骨格部８７１と、その第１骨格部８７１の一側を覆うよう形成される第１覆設部８７５と、を備える。

【０８６７】

第１骨格部８７１には、全体に鍍金処理がされており、光を反射し易いよう構成されている。

【０８６８】

第１覆設部８７５は、枠の内側が無色で光透過性の樹脂材料で形成されており、その表面に図形や模様や、キャラクターの絵柄（以下、「絵柄等」とも称す）が描かれており、表面が正面側に向いた際には、その絵柄等を遊技者に視認させる。

【０８６９】

本実施形態では、複数（５個）の第１覆設部８７５に、それぞれ独立した絵柄等が描かれている。そのため、電飾基板８２３による発光制御で強発光させる第１覆設部８７５を変更したり、第１覆設部８７５の配置を変更したりすることで、遊技者の注目を集める絵柄等を異ならせることができる。

【０８７０】

例えば、遊技者目線で、第３図柄表示装置８１側にいずれの第１覆設部８７５が停止するかに注目させるような表示演出を第３図柄表示装置８１で実行すると同時に、内側回転部材８３０を回転させるように制御すれば、その回転に伴い第３図柄表示装置８１側の第１覆設部８７５を継続的に変更することができるので、回転が停止するまでの期間に亘り、遊技者の視線を第１覆設部８７５に集めることができる。

【０８７１】

第２装飾部材８８０は、円筒状突設部８３４ｂに締結固定可能に形成される第２骨格部８８１と、その第２骨格部８８１の他側を覆うよう形成される第２覆設部８８５と、を備える。

【０８７２】

第２骨格部８８１は、第２覆設部８８５に収容される磁石Ｍｇ２を脱落不能に保持するための保持片８８１ａを備える。

【０８７３】

第２覆設部８８５は、隣設される第２覆設部８８５に収容される磁石Ｍｇ２の吸着力が作用する位置（近接位置）に金属製ネジが螺入固定されており、この金属製ネジに磁石Ｍｇ２が吸着することで、合体状態（特に、一連合体状態、図３２参照）における第２覆設部８８５の一体性が確保できるように図っている。

【０８７４】

第２覆設部８８５は、表面に図形や模様や、キャラクターの絵柄（以下、「絵柄等」とも称す）が描かれており、表面が正面側に向いた際には、その絵柄等を遊技者に視認させる。

【０８７５】

本実施形態では、複数（本実施形態では、５個）の第２覆設部８８５に描かれる絵柄等は、複数（少なくとも２個、最大で５個）の第２覆設部８８５が組となるよう絵柄等が構成されており、５個の第２覆設部８８５が合体状態を構成した時に正面視で「円状体」として視認されるように各第２覆設部８８５をその円状体の一部を構成するように装飾している。

【０８７６】

第２覆設部８８５に描かれる絵柄等は特に限定されるものではないが、本実施形態では、一連合体状態において第２覆設部８８５から把握される内容が第２装飾部材８８０の回転方向の配置が異なっても大きな違いが生じない絵柄として設計している。即ち、絵柄として明確な上下左右があるものではなく、回転させても外形の変化が目立たない（本実施形態では、円形状）を構成する設計としている。

【０８７７】

そのため、複数の第２覆設部８８５同士を強固に一体化できる方が、第２覆設部８８５を遊技者に視認させる時の演出性能を向上させることができる。この点で、本実施形態では、合体状態において磁石Ｍｇ２の吸着力により第２覆設部８８５側が強固に一体化されるので、第２覆設部８８５が正面側に配置されている場合の合体状態における演出性能を向上させることができる。

【０８７８】

なお、各第２覆設部８８５において、幅方向の片側に磁石Ｍｇ２が配設され、逆側に金属製ネジが螺入固定されている。後述する切替回転動作により第２覆設部８８５の向きが前後で反転した場合には、それに伴い正面視での磁石Ｍｇ２と金属製ネジとの配置も反転することになる。

【０８７９】

この場合でも、各磁石Ｍｇ２が吸着する金属製ネジが、逆側に隣設される第２覆設部８８５に螺入固定される金属製ネジに入れ替わるだけであり、５個の第２覆設部８８５が円環状に配設されていることから一体化した際の吸着度合いに変化はない。

【０８８０】

一方、本実施形態では、第１覆設部８７５には、磁石を収容していない。これにより、第１覆設部８７５側における一体化の強度は、若干弱くなっているが、これにより演出性能が低下することを回避するようにしている。

【０８８１】

即ち、第１覆設部８７５には、それぞれ独立した絵柄等が描かれているので、合体状態における一体化の程度が弱く、第１装飾部材８７０の配置が多少ずれることがあっても、遊技者に視認させる絵柄等を認識できなくなる可能性は無い。従って、第１覆設部８７５に描かれる絵柄等を利用した演出の演出性能が低下することを回避することができる。

【０８８２】

更に、第１覆設部８７５側の一体化の強度が弱くなっていることにより、昇降変位（からの停止）に伴い生じる振動や、一体回転動作や切替回転動作としての回転変位（からの停止）に伴い生じる振動により、合体している第１覆設部８７５同士の配置をずらすことができる。これにより、第１覆設部８７５が分割体ではなく、単一の円形部材から構成される従来機では実現不可能な変位態様で第１覆設部８７５を変位させることができるので、第１覆設部８７５による演出の演出効果を向上させることができる。

【０８８３】

上述の事情から、複数の装飾部材８７０，８８０が近接配置される合体状態において、第１装飾部材８７０が前側を向く状態を個別合体状態とも称し（図３１参照）、第２装飾部材８８０が前側を向く状態を一連合体状態とも称す（図３２参照）。次いで、個別合体状態と一連合体状態とを切り替えるための動作について説明する。

【０８８４】

図６４（ａ）、図６４（ｂ）、図６５（ａ）及び図６５（ｂ）は、外側回転部材８４０及び中間腕部材８５０の背面図であり、図６６（ａ）、図６６（ｂ）、図６７（ａ）及び図６７（ｂ）は、外側回転部材８４０及び中間腕部材８５０の正面図である。

【０８８５】

図６４から図６７では、駆動モータ８６１（図６０参照）の駆動力が伝達され、内側回転部材８３０が外側回転部材８４０に対して相対的に回転動作することにより変位する中間腕部材８５０の変位が時系列で図示される。

【０８８６】

即ち、背面視および正面視において時系列で図示されており、個別合体状態（図６４（ａ）、図６６（ａ））から、内側回転部材８３０が４５度ずつ回転する様子が図示されている。

【０８８７】

なお、図６４から図６７では、金属棒８３２の軸線が仮想位置線８３２Ｆとして記載されており、この仮想位置線８３２Ｆの配置の角度変化が、内側回転部材８３０の回転角度に対応する。なお、個別合体状態（図６４（ａ）、図６６（ａ））からの内側回転部材８３０の回転角度が角度θ３１で図示される。

【０８８８】

図６４から図６７に示すように、個別合体状態から内側回転部材８３０が正面視（図６６参照）反時計回りに回転すると（この回転動作を、以下において「切替回転動作」とも称する）、中間腕部材８５０の回動が許容されることから、内側回転部材８３０の外側回転部材８４０に対する相対的な回転が許容される。本実施形態では、外側回転部材８４０はトルクリミッタ８６６（図６０参照）の抵抗により配置が維持され、内側回転部材８３０のみが回転動作する。

【０８８９】

従って、図６４から図６７において、円筒状部８４２ａの配置は維持されており、中間

腕部材８５０は、外側回転部材８４０の円筒状部８４２ａを中心に回動変位する。
【０８９０】
上述の部材間の構成から、仮想位置線８３２Ｆは、被支持孔８５４ａの中心を通る直線であり、被支持孔８５４ａに直動部材８３３の円筒状突設部８３３ａが締結固定されることから、被支持孔８５４ａの配置変化は、直動部材８３３の配置変化に対応する。
【０８９１】
図６４及び図６５に示すように、回転伝達部８５４が内側回転部材８３０の回転軸を中心とした径方向に変位し、同時に、周方向に変位するので、回転伝達部８５４に支持される回転部材８３４も同様に、内側回転部材８３０の回転軸を中心とした径方向に変位し、同時に、周方向に変位する。即ち、切替回転動作において、直動部材８３３は、径方向の変位を伴いながら、周方向に１８０度変位する。
【０８９２】
切替回転動作に周方向の変位が含まれることから、径方向終端位置においても直動部材８３３、回転部材８３４及びそれに締結固定される装飾部材８７０，８８０の配置が固定されることなく、周方向への変位を保つことができるので、径方向の直動変位のみで変位が完結する場合（例えば、第２動作ユニット７００で上述した反転動作）に比較して、切替回転動作中における演出効果を高く維持することができる。
【０８９３】
なお、これに対し、第２動作ユニット７００で上述した反転動作においては、傘歯部７８３ｃ及び傘歯部材７８５ｃ（図５８参照）の弾性回復力を利用した加速度の高い回転動作を生じさせることで、直動方向外側変位終端（図５９（ｂ）参照）における覆設部材７８７の配置が固定されている印象を弱めるよう図っている。
【０８９４】
即ち、覆設部材７８７の回転始期を遅らせ、且つ回転終期を遅らせないことにより、覆設部材７８７の回転速度の向上を図っており、左右方向外側変位終端において左右位置の変化幅が小さい期間（スライダクランクの死点付近の期間）が継続する状況にあっても、覆設部材７８７の回転速度を上昇させることで覆設部材７８７の動作による演出効果を高く維持するよう図っている。
【０８９５】
切替回転動作に径方向の変位が含まれることから、中間腕部材８５０から外側回転部材８４０に径方向の負荷が生じ易く外側回転部材８４０の回転軸のずれが生じる可能性が考えられるが、本実施形態では、中間腕部材８５０の径方向の負荷が回転軸を中心として等間隔（７２度間隔）で同様に生じるので、各負荷が互いに相殺し合うことになる。これにより、外側回転部材８４０の回転軸のずれを抑えることができるので、切替回転動作を正常に実行させ易くすることができる。
【０８９６】
このように、第３動作ユニット８００の回転動作における径方向変位（拡大縮小変位）は、円周方向の回転を伴いながら生じる。そのため、周囲の装飾部材との衝突を避けるために、第３動作ユニット８００の切替回転動作は、第３動作ユニット８００が張出状態となっていることが昇降アーム部材８０１の姿勢を判定する検出センサの出力により判定されている状態において実行可能となるように制御される。
【０８９７】
また、回転伝達部８５４の上述の変位に伴い、回転部材８３４に締結固定される第１装飾部材８７０及び第２装飾部材８８０も同様に、内側回転部材８３０の回転軸を中心とした径方向に変位し、同時に、周方向に変位する。
【０８９８】
中間腕部材８５０が回動変位することにより、傘歯部８５４ｃ（図６６及び図６７参照）と、回転部材８３４の傘歯部８３４ａ（図６０参照）とが歯合し、回転部材８３４及び回転部材８３４に締結固定される装飾部材８７０，８８０が金属棒８３２を軸として回転変位する。

【０８９９】
この回転変位の角度は、仮想位置線８３２Ｆを基準とした中間腕部材８５０の回転角度としての角度θ３２に比例する。また、その回転方向は、角度θ３２が仮想位置線８３２Ｆから正面視反時計回り方向に離れるよう増大しており、回転部材８３４が中間腕部材８５０の正面側に配置されることから（図６０参照）、仮想位置線８３２Ｆの径外方向側から見て反時計回り方向に設定される。
【０９００】
回転部材８３４は、一体回転状態において第１装飾部材８７０又は第２装飾部材８８０のいずれかが正面側を向く姿勢となるので、角度θ３１の最大値としての最大角度θ３１Ｅ（本実施形態では、１８０度）の回転によって、中間腕部材８５０の回転角度が最大値としての最大角度θ３２Ｅ（本実施形態では、９０度）となる場合に、回転部材８３４の傘歯部８３４ａが半周回転（１８０度回転）するよう構成される。
【０９０１】
即ち、回転部材８３４が金属棒８３２を中心として回転する角度は、傘歯部８５４ｃの被支持孔８５４ａを中心とした回転角度の２倍となるように構成される。
【０９０２】
ここで、上述の第２動作ユニット７００の磁石Ｍｇの作用として説明したものとは異なり、磁石Ｍｇ２（図６２参照）の吸着力は、金属棒８３２を中心とする装飾部材８７０，８８０の回転変位に対して回転を遅らせるような作用を生じさせるものではない。
【０９０３】
即ち、磁石Ｍｇ２は、隣設する第２装飾部材８８０との間で吸着力を生じるものであり、中間腕部材８５０の回動に伴い装飾部材８８０が金属棒８３２に沿って径外方向に変位することに伴い、隣設される第２装飾部材８８０の間に隙間が生じることで吸着力は失われ得る。
【０９０４】
従って、金属棒８３２を中心とする回転変位が開始される前において、磁石Ｍｇ２の吸着力は失われることになり、金属棒８３２を中心とする装飾部材８７０，８８０の回転変位に対して回転を遅らせるような作用は生じない。
【０９０５】
そのため、装飾部材８７０，８８０を回転変位させるために必要となる駆動力を低減することができる。即ち、駆動モータ８６１に要求される駆動力を低減することができるので、駆動モータ８６１の小形化を図ることができる。
【０９０６】
更に、装飾部材８７０，８８０の回転変位を迅速に開始し、早期に終了させることができるので、金属棒８３２を中心とする回転変位に対する遊技者の注目度合いを低くすることができる。
【０９０７】
装飾部材８７０，８８０の回転変位の開始時の迅速性は、内側回転部材８３０の回転角度に対する装飾部材８７０，８８０の回転角度を一定ではないように構成することでも保たれている。
【０９０８】
例えば、中間腕部材８５０の回動の過程において、中間腕部材８５０が縮径配置され一体回転動作が可能な状態からの仮想位置線８３２Ｆの回転角度（内側回転部材８３０の回転角度）が４５度である場合には角度θ３２が１８度であり（図６６（ｂ）参照）、更に４５度の角度で仮想位置線８３２Ｆが回転した場合における角度θ３２が２７度とされる（図６７（ａ）参照）。
【０９０９】
即ち、角度θ３２は、一体回転動作が可能な状態からの内側回転部材８３０の回転開始側の方が、回転途中に比較して小さくなるように設計されている。これにより、内側回転部材８３０の回転開始時において装飾部材８７０，８８０の回転変位の程度を抑制するこ

とができる。
【０９１０】
駆動モータ８６１の駆動力は、内側回転部材８３０の回転、中間腕部材８５０の回動および装飾部材８７０，８８０の回転に利用されることになるが、上述のような構成から、一体回転動作が可能な状態からの内側回転部材８３０の回転開始時において装飾部材８７０，８８０の回転に要する駆動力を低減することができるので、内側回転部材８３０の回転開始時に駆動モータ８６１にかけられる負担が過度に大きくなることを回避することができる。
【０９１１】
また、金属棒８３２を中心とする装飾部材８７０，８８０の回転変位は、正面視で円周方向に位置ずれしながら生じるので、回転変位中の装飾部材８７０，８８０の視認性を低く抑えることができる。これにより、装飾部材８７０，８８０の側面部（例えば、第１覆設部８７５と第２覆設部８８５との連結面）が視認される可能性を低くすることができ、装飾部材８７０，８８０の側面部の設計自由度を向上することができる。
【０９１２】
切替回転動作の際、正面視において、中間腕部材８５０は、隣設される中間腕部材８５０と配置が重なる。また、自らが軸支される円筒状部８４２ａが配設される延設腕部８４２に隣設される延設腕部８４２とも配置が重なる。そのため、対策なしでは、中間腕部材８５０が周辺の部分と衝突する可能性がある。
【０９１３】
これに対し、本実施形態では、中間腕部材８５０の構成を部位ごとに前後にずらすことで衝突の回避を図っている。即ち、中間腕部材８５０の基端側棒部８５１よりも、先端側棒部８５３及び回転伝達部８５４の方が後側に配置されるようにすることで、基端側棒部８５１と先端側棒部８５３及び回転伝達部８５４とが前後で重なるようにでき、切替回転動作の際に衝突することを回避することができる。
【０９１４】
また、基端側棒部８５１は延設腕部８４２の前側に、先端側棒部８５３及び回転伝達部８５４は延設腕部８４２の後側に配置するようにすることで、切替回転動作の際に中間腕部材８５０が延設腕部８４２の前後に配置されるようにすることができ、中間腕部材８５０と延設腕部８４２との衝突を回避することができる。
【０９１５】
図６４から図６７では、外側回転部材８４０を基準とした内側回転部材８３０の回転方向が、中間腕部材８５０の回動を許容する方向（個別合体状態における正面視反時計回り方向、図６６参照）である場合を説明した。この場合、トルクリミッタ８６６を介して抵抗を生じる負荷応答ギア８６５にギア歯８４３が歯合されることで抵抗を受け、外側回転部材８４０の回転変位は制限される。
【０９１６】
一方、内側回転部材８３０の回転方向が上述の逆方向（個別合体状態における正面視時計回り方向）である場合や、中間腕部材８５０の回動を許容する方向（個別合体状態における正面視反時計回り方向）での回転により中間腕部材８５０が回動を規制される状態に到達（例えば、個別合体状態から一連合体状態に到達）してからも同方向で回転を継続した場合には、外側回転部材８４０の回転を規制するトルクリミッタ８６６の許容値を超える負荷が負荷応答ギア８６５に負荷され、トルクリミッタ８６６による負荷応答ギア８６５の姿勢維持が解除され、内側回転部材８３０と外側回転部材８４０とが同期回転する。
【０９１７】
換言すれば、回転方向に関わらず、中間腕部材８５０の回動が規制される状態において、中間腕部材８５０の回動の規制を継続する方向に内側回転部材８３０を回転させるように駆動した場合、内側回転部材８３０及び外側回転部材８４０が同期回転し、中間腕部材８５０、第１装飾部材８７０及び第２装飾部材８８０が合体状態を維持したまま一体回転する（この回転動作を、以下において「一体回転動作」とも称する）。

【０９１８】
一体回転動作は、中間腕部材８５０の回動が規制される状態で生じるものであり、本実施形態では、第１装飾部材８７０及び第２装飾部材８８０が互いに近接配置された合体状態で生じる。
【０９１９】
そのため、第１装飾部材８７０及び第２装飾部材８８０の拡径方向の変位が生じる切替回転動作と異なり、周囲の装飾部材との衝突を考慮する必要が無いので、第３動作ユニット８００の演出待機状態において一体回転動作を実行することができる。従って、本実施形態では、一体回転動作は、第３動作ユニット８００の配置に関わらず、実行可能に制御される。
【０９２０】
本実施形態では、上述のように、単一の駆動モータ８６１（図６０参照）の駆動力により、第１装飾部材８７０及び第２装飾部材８８０の拡径方向変位を伴う切替回転動作と、拡径方向変位を伴わない第１装飾部材８７０及び第２装飾部材８８０の一体回転動作と、を実行可能とされており、両駆動方向でいずれの動作も実行可能であるが、動作に優先順位があり、任意の回転方向で即座に任意の動作を実行可能なわけではない。
【０９２１】
例えば、図６４（ａ）及び図６６（ａ）に示す状態からは、内側回転部材８３０を正面視反時計回りに回転させることで切替回転動作を実行可能であり、そのまま回転を継続すれば一体回転動作を実行可能であり、また、内側回転部材８３０を正面視時計回りに回転させることで一体回転動作を実行可能とされるが、即座には、正面視反時計回りの回転で一体回転動作を実行することはできない。
【０９２２】
また、例えば、図６４（ａ）及び図６６（ａ）に示す状態から、内側回転部材８３０を正面視反時計回りに回転させ、中間腕部材８５０が回動を規制される状態に到達した後で、内側回転部材８３０を正面視時計回り（逆回り）に回転させた場合には、再び切替回転動作が実行されてしまい、即座には、正面視時計回りに一体回転動作を実行することはできない。
【０９２３】
このように、本実施形態の第３動作ユニット８００の動作態様は、駆動モータ８６１の回転方向に対して、中間腕部材８５０の変位が規制される状態か、又は許容される状態か、によって、内側回転部材８３０及び外側回転部材８４０の相対的変位が変化する。
【０９２４】
そのため、本実施形態において、音声ランプ制御装置１１３（図４参照）は、駆動モータ８６１の回転方向毎に、中間腕部材８５０の変位が規制される状態か、又は許容される状態か、を判定可能に制御され、その判定結果から、適切な駆動方向で駆動モータ８６１を駆動制御可能とされる。以下において、駆動モータ８６１の駆動制御の一例について説明する。
【０９２５】
図６８は、昇降アーム部材８０１の配置、駆動モータ８６１の駆動態様および検出センサ８１３の出力の一例を時系列で示すタイミングチャートである。図６８に示すように、音声ランプ制御装置１１３（図４参照）は、第３動作ユニット８００の演出制御として通常演出と反転演出とを交互に繰り返すよう制御される。
【０９２６】
反転演出時には、切替回転動作を含む動作を実行し、通常演出時には、切替回転動作を含まない動作を実行する。これは、切替回転動作において装飾部材８７０，８８０と周囲の装飾部材とが衝突することを避けるためである。
【０９２７】
同様の目的から、突然停電が生じた場合等から再度電源を投入した場合や、朝一に電源投入した場合には、第３動作ユニット８００を張出状態としてから駆動モータ８６１の回

転制御を実行し、検出センサ８１３の出力から可動部分の状態を把握した後において、通常演出時の制御を実行するように制御される。これにより、電源投入時において検出センサ８１３の出力結果から可動部分の状態が把握できない場合であっても、誤って装飾部材８７０，８８０と周囲の装飾部材とが衝突する事態を回避することができる。

【０９２８】

駆動モータ８６１の駆動方向として、正回転と、逆回転とを記載している。図６８における正回転は、内側回転部材８３０を正面視時計回りに回転させる駆動態様（個別合体状態（図６６（ａ）参照）において一体回転動作を即座に実行する駆動態様）に対応し、図６８における逆回転は、内側回転部材８３０を正面視反時計回りに回転させる駆動態様（個別合体状態において、切替回転動作を即座に実行する駆動態様）に対応する。

【０９２９】

まず、反転演出時に至る前における、通常演出時の駆動制御について説明する。この通常演出時には、第３動作ユニット８００は個別合体状態とされており、駆動モータ８６１は停止するか、又は正回転の駆動制御のみが実行される。そのため、第１装飾部材８７０及び第２装飾部材８８０の回転動作は、常に一体回転動作とされる。

【０９３０】

切替回転動作は生じないので、周囲の装飾部材との衝突は生じ得ず、第３動作ユニット８００の配置は演出待機状態または張出状態に任意のタイミングで切替可能である。例えば、昇降アーム部材８０１の上下動作により被保持部材８１０を昇降変位させている最中に駆動モータ８６１を駆動することで、昇降変位と同時に第１装飾部材８７０及び第２装飾部材８８０の一体回転動作を生じさせることもできるよう、制御される。

【０９３１】

当然、昇降アーム部材８０１の配置が固定している状態において第１装飾部材８７０及び第２装飾部材８８０の一体回転動作を生じさせても良いし、第１装飾部材８７０及び第２装飾部材８８０の一体回転動作を停止した状態で昇降アーム部材８０１の昇降動作を行うようにしても良い。

【０９３２】

駆動モータ８６１の駆動の方向が正回転のみなので、外側回転部材８４０の被検出部８４４が検出センサ８１３の検出溝に進入する度に検出センサ８１３の出力が切り替わり、この出力の切り替わりを判定することで音声ランプ制御装置１１３（図４参照）は外側回転部材８４０の姿勢を初期位置として判定することができ、この初期位置からの駆動時間を複数種類で設定することで、外側回転部材８４０を任意の姿勢で停止するよう制御することができる。

【０９３３】

次いで、反転演出時における駆動制御について説明する。まず、反転演出時には、昇降アーム部材８０１が下降変位し、第３動作ユニット８００が張出状態とされる。この状態で駆動モータ８６１は、検出センサ８１３の検出溝に被検出部８４４が進入している状態となるまで正回転を継続するよう制御される。

【０９３４】

検出センサ８１３の出力の切り替わりにより、検出センサ８１３の検出溝に被検出部８４４が進入している状態が判定されたら、駆動モータ８６１を逆回転で駆動する。逆回転の駆動により、第３動作ユニット８００では、切替回転動作が実行されるが、この間は外側回転部材８４０の回転はトルクリミッタ８６６の抵抗により規制されるので、検出センサ８１３の出力は維持される。

【０９３５】

そのままの回転方向で駆動モータ８６１の駆動を継続すると、一連合体状態に到達し、第１装飾部材８７０及び第２装飾部材８８０の一体回転動作が実行される。一体回転動作開始後は、外側回転部材８４０も内側回転部材８３０と連動して回転開始するので、被検出部８４４が検出センサ８１３の検出溝から退避し、検出センサ８１３の出力が切り替えられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３（図４参照）は、検出センサ８１３の出力の切

り替わりにより、第１装飾部材８７０及び第２装飾部材８８０の一体回転動作が開始されたと判定することができる。

【０９３６】

一体回転動作が開始された後は、駆動モータ８６１は停止するか、又は逆回転の駆動制御のみが実行される。そのため、第１装飾部材８７０及び第２装飾部材８８０の回転動作は、常に一体回転動作とされる。切替回転動作は生じないので、周囲の装飾部材との衝突は生じ得ず、第３動作ユニット８００の配置は演出待機状態または張出状態に任意のタイミングで切替可能である。

【０９３７】

駆動モータ８６１の駆動の方向が逆回転のみなので、外側回転部材８４０の被検出部８４４が検出センサ８１３の検出溝に進入する度に、検出センサ８１３の出力が切り替わり、音声ランプ制御装置１１３（図４参照）は外側回転部材８４０の姿勢を判定することができる。

【０９３８】

反転演出時から通常演出時に切り替わる際には、事前に、昇降アーム部材８０１が下降変位し、第３動作ユニット８００が張出状態とされる。この状態で駆動モータ８６１は、検出センサ８１３の検出溝に被検出部８４４が進入している状態となるまで逆回転を継続するよう制御される。

【０９３９】

検出センサ８１３の出力の切り替わりにより、検出センサ８１３の検出溝に被検出部８４４が進入している状態が判定されたら、駆動モータ８６１を正回転で駆動する。正回転の駆動により、第３動作ユニット８００では、切替回転動作が実行されるが、この間は外側回転部材８４０の回転はトルクリミッタ８６６の抵抗により規制されるので、検出センサ８１３の出力は維持される。

【０９４０】

次いで、第１装飾部材８７０及び第２装飾部材８８０の一体回転動作が実行される。一体回転動作開始後は、外側回転部材８４０が回転を開始することで、被検出部８４４が検出センサ８１３の検出溝から退避し、検出センサ８１３の出力が切り替えられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３（図４参照）は、検出センサ８１３の出力の切り替わりにより、第１装飾部材８７０及び第２装飾部材８８０の一体回転動作が開始されたと判定することができる。

【０９４１】

一体回転動作が開始された後で、再び通常演出時に移行する。この通常演出時の駆動制御についての制限は、上述の反転演出時の前に配置されていた通常演出時において説明した駆動制御についての制限と同様である。

【０９４２】

このように、本実施形態によれば、単一の検出センサ８１３を、第３動作ユニット８００の回転態様の切り替えの判定（一体回転動作または切替回転動作）と、外側回転部材８４０の回転角度の基準の判定と、に兼用することができる。従って、各判定に個別の検出センサを利用する場合に比較して、検出センサ８１３の必要個数を削減することができる。

【０９４３】

上述のように、一体回転動作を継続する状態または回転を停止している状態から、駆動モータ８６１の駆動方向を逆方向に切り替えることにより、切替回転動作を実行することができる。即ち、個別合体状態における第１装飾部材８７０の姿勢に関わらず、切替回転動作を実行し一連合体状態に切り替えることができる。

【０９４４】

そのため、動作演出において、大当たり告知のタイミングで一連合体状態に切り替えるように制御する場合において、第１装飾部材８７０の姿勢から大当たり告知の有無を遊技者に予想されることを回避することができる。

【０９４５】
更に、一連合体状態における装飾は、上述のように、遊技者に把握される内容が、第２装飾部材８８０の回転方向の配置によって大きく違わないように設計されている。即ち、切替回転動作の開始時における装飾部材８７０，８８０の回転方向の配置が異なる場合であっても、切替回転動作の終了時において一連合体状態として遊技者に把握される内容を同様のものとすることができる。
【０９４６】
そのため、一連合体状態における絵柄が回転方向の配置で異なる場合と異なり、一連合体状態に到達した後において姿勢を合わせるための一体回転動作を省略することができるので、個別合体状態における第１装飾部材８７０の姿勢に関わらず、大当たり告知までの駆動制御を同一とすることができる。
【０９４７】
このように、本実施形態では、駆動モータ８６１の駆動方向としての正回転と逆回転との双方で、切替回転動作および一体回転動作の双方の動作態様を実現することができる。従って、正回転と逆回転とで動作態様が固定されている場合に比較して、単一の駆動モータ８６１で多種多様な演出態様を実現することができる。
【０９４８】
図６９は、図２８のＬＸＩＸ－ＬＸＩＸ線における第３動作ユニット８００の断面図である。図６９に示すように、固定円筒部材８２０の円筒部８２１の開口は、被保持部材８１０の筒固定部８１２が配置される後端部から、電飾基板８２３が配置される前端部まで貫通しており、この開口を後端部から前端部まで電気配線が案内され、電飾基板８２３に配設されるコネクタに端子が接続される。この電気配線を通して電気が導通され、電飾基板８２３に配置されるＬＥＤを発光制御可能に構成している。
【０９４９】
電飾基板８２３の内側発光部８２３ａから照射される光ＬＨ１は、透光装飾部材８２４の中央部側において正面側に膨出する膨出部８２４ａを照らすように作用する。膨出部８２４ａは、装飾部材８７０，８８０の合体状態において第１装飾部材８７０又は第２装飾部材８８０が円周上に配置される円の中央部において遊技者に視認可能とされる部分として機能する。
【０９５０】
電飾基板８２３の外側発光部８２３ｂから照射される光ＬＤ１は、前側に配置される装飾部材８７０，８８０（図６９においては第１装飾部材８７０）の内部に照射され、装飾部材８７０，８８０を内部から照らすように作用する。
【０９５１】
本実施形態では、装飾部材８７０が前側に配置される個別合体状態（図６９参照）と、装飾部材８８０が前側に配置される一連合体状態（図３２参照）と、を切り替え可能とされているので、光ＬＤ１により、装飾部材８７０を照らす場合と、装飾部材８８０を照らす場合とを切り替えることができる。
【０９５２】
個別合体状態（図６９参照）では、第１骨格部８７１の鍍金処理されている鍍金部８７１ａで正面側に反射することで、光ＬＤ１の向きを正面側に切り替えるよう構成している。これにより、光ＬＤ１の大部分が第１覆設部８７５に向かうように照射することができ、光ＬＤ１の照射時における第１覆設部８７５の明るさを良好に高めることができる。
【０９５３】
ここで、本実施形態では、電飾基板８２３は固定配置されており、その周囲を装飾部材８７０，８８０が回転するように構成されているので、光ＬＤ１の照射方向と装飾部材８７０，８８０の配置との関係は装飾部材８７０，８８０の回転により変化し得る。例えば、回転中において、鍍金部８７１ａの中心部に光ＬＤ１が照射される場合があれば、同じＬＥＤから照射される光ＬＤ１が鍍金部８７１ａの中心部からずれた位置に照射される場合も生じ得る。そのため、対策なしでは、光ＬＤ１による第１覆設部８７５の明るさの程

度が装飾部材８７０，８８０の回転により変化し易くなり、一定明るさで発光させながら装飾部材８７０，８８０を一体回転動作させる演出を実行することが困難となる可能性がある。

【０９５４】

これに対し、本実施形態では、光ＬＤ１を反射可能に構成される鍍金部８７１ａの形状が凹面形状とされ、この凹面形状の曲率半径は、電飾基板８２３の半径よりも小さくなるように形成され、且つ、その中心が正面視で第１覆設部８７５の中心部付近に配置されるよう設計される。

【０９５５】

光ＬＤ１は外側発光部８２３ｂが配置される円の外径方向に光軸を向けるように配置されるので、光ＬＤ１は、鍍金部８７１ａの凹面形状に反射されることで、その曲率半径の中心側へ向けて進行することになり、第１装飾部材８７０の各第１覆設部８７５の中央付近を照らす。

【０９５６】

従って、外側発光部８２３ｂを基準とした鍍金部８７１ａの配置によらず、複数の光ＬＤ１を、第１覆設部８７５の中央付近を照らすように反射することができる。これにより、第１覆設部８７５の前板部の中央付近に光を安定的に照射することができるので、一体回転動作中においても、第１覆設部８７５を均一な明るさで視認させることができる。

【０９５７】

更に、第１骨格部８７１は、鍍金部８７１ａへの鍍金処理と同様に鍍金処理が行われる部分であって、正面視で第１覆設部８７５の外方に配置される外鍍金部８７１ｂを備える。光ＬＤ１は、鍍金部８７１ａと同様に外鍍金部８７１ｂでも反射されることになるが、鍍金部８７１ａの配置に比較して外鍍金部８７１ｂが後方に配置されていることから、外鍍金部８７１ｂの光方の程度を弱めることができる。

【０９５８】

これにより、第１覆設部８７５の外方において視認される光の強度が強すぎて、遊技者が眩しく感じ、第１覆設部８７５の枠の内側の視認性を低下させる事態を回避することができる。

【０９５９】

電飾基板８２３は第１装飾部材８７０及び第２装飾部材８８０に前後から挟まれているが、つなぎ目において完全に閉塞されているものではないので、外側発光部８２３ｂからの光の全てがその内側に照射されるものではない。

【０９６０】

まず、第１覆設部８７５の部材縁部８７５ａと、その部材縁部８７５ａに対向配置される第２覆設部８８５の部材縁部８８５ａとの間には、図６９において内部構造が視認可能な程度の隙間ＶＡ１が形成されている。この隙間ＶＡ１を通って外鍍金部８７１ｂが第１覆設部８７５の枠外方へ張り出しているので、隙間ＶＡ１を通った光ＬＤ１を外鍍金部８７１ｂで反射させることができる。

【０９６１】

その上、金属棒８３２と対向配置される第１覆設部８７５の部材外端部８７５ｂと、第２覆設部８８５の部材外端部８８５ｂとの間には、金属棒８３２との部材干渉を避けるために要する領域を超える大きな隙間ＶＡ２が形成される。

【０９６２】

隙間ＶＡ２は、第１に、金属棒８３２と装飾部材８７０，８８０との衝突を回避することで、金属棒８３２の長さを十分に確保できるようにし、金属棒８３２により直動部材８３３及び回転部材８３４の直動変位を案内する機能を確保できるようにする目的で形成される。

【０９６３】

隙間ＶＡ２は、第２に、骨格部８７１，８８１に挿通される締結ネジであって、回転部材８３４の円筒状突設部８３４ｂに螺入されることにより装飾部材８７０，８８０を回転

部材８３４に締結固定するための締結ネジの組み付け経路を確保できるようにする目的で形成される。

【０９６４】

更に、隙間ＶＡ２は、第３に、骨格部８７１，８８１の透明部分を通過した光を進行させるための、光の通り道を確保できるようにする目的で形成される。装飾部材８７０，８８０は円周上に等間隔で配置されていることから、隙間ＶＡを通り外方へ進行する光は、円周上の等間隔位置を通り、その円の中心から放射状に進行する光として視認される。

【０９６５】

そのため、装飾部材８７０，８８０の一体回転動作を実行することで、隙間ＶＡ２を通過する光も同じように回転させることができる。これにより、外側発光部８２３ｂからの光の点灯態様を制御することを不要としながら（例えば、全点灯を継続したままで）、第３動作ユニット８００の回転中心から径方向に放射状に出る光が回転する発光態様で視認される発光演出を実行することができる。

【０９６６】

一連合体状態（図３２参照）では、第２骨格部８８１の全体が透光性の樹脂材料から形成されていることにより、第２骨格部８８１による光ＬＤ１の反射作用を抑えている。

【０９６７】

これにより、第２覆設部８８５の枠内に照射されるのは、光ＬＤ１の内、光軸から離れた光（弱い光）とすることができるので、第２覆設部８８５の光らせ方の度合いを弱くすることができる。一方で、光ＬＤ１の光軸方向の光は、隙間ＶＡ２を抜けるので、第３動作ユニット８００の回転中心から径方向に放射状に出る光の強度を向上させることができる。

【０９６８】

第２覆設部８８５の枠内には、有色（本実施形態では、円状体の色味として任意の色で設定）で光透過性の樹脂材料から形成され、内側に光拡散加工が形成される光拡散装飾部８８５ｃが円周方向に亘って配設される。そのため、光ＬＤ１の内、光拡散装飾部８８５ｃに入射した光は屈折され、光拡散装飾部８８５ｃの全体を面発光させるように作用する。

【０９６９】

この面発光により、円周方向に亘って配設される光拡散装飾部８８５ｃを介して視認される光の均一化を図ることができ、５個の第２装飾部材８８０の各光拡散装飾部８８５ｃが遊技者に一体的に視認される効果を生じさせることができる。

【０９７０】

ここで、複数の第２覆設部８８５同士を強固に一体化できる方が、第２覆設部８８５を遊技者に視認させる時の演出性能を向上させることができることは上述した通りであり、この一体化を、光拡散装飾部８８５ｃが円周方向に亘って連続的に繋がっているように視認させることで行うことができる。従って、第２覆設部８８５が正面側に配置されている場合の合体状態における演出性能を向上させることができる。

【０９７１】

第２覆設部８８５の部材外端部８８５ｂは、金属棒８３２と対向する凹形状に形成されており、第１覆設部８７５の部材外端部８７５ｂと近接（当接）する端面８８５ｂ１は、金属棒８３２が配設される平面を基準として第１装飾部材８７０側に張り出している。

【０９７２】

これにより、一連合体状態（図３２参照）において第３動作ユニット８００を斜め方向から視た際に、背面側に配置される第１装飾部材８７０の第１覆設部８７５が遊技者の視界に入る程度を下げることができ、演出に与える影響を低減することができる。

【０９７３】

これにより、第１覆設部８７５の枠部と、第２覆設部８８５の枠部とが、異なる色味で着色されている場合に、第２覆設部８８５が前側に配置されている時に、第１覆設部８７５の色味が視界に入ることを防止し易くすることができる。

【０９７４】
特に、一連合体状態で、第３動作ユニット８００を単独で張出状態とする場合には（図３２参照）、他の動作ユニット６００，７００を共に張出状態とする場合に比較して（図３３，Ｆ９参照）、第３動作ユニット８００の周りに隙間が多く、第３動作ユニット８００を斜め方向から視る視線が通り易い。そのため、対策なしでは、第３動作ユニット８００の側面が視認されることで、演出効果を低下させ易い。
【０９７５】
これに対し、本実施形態によれば、一連合体状態において、第２覆設部８８５の端面８８５ｂ１を側面の前後幅の中央よりも後方寄りに配置しているので、斜め方向視で第３動作ユニット８００の側面が視認されたとしても、側面の大部分を第２覆設部８８５の部分として視認させることができ、第１覆設部８７５が視認される程度を低くすることができる。これにより、一連合体状態において、第１覆設部８７５よりも、第２覆設部８８５を見せ易くすることができ、演出効果を向上することができる。
【０９７６】
個別合体状態と一連合体状態とを切り替える切替回転動作では、駆動モータ８６１の駆動力が内側回転部材８３０に伝達されることで内側回転部材８３０は回転動作する一方で、外側回転部材８４０はトルクリミッタ８６６からの負荷により回転が止められる。
【０９７７】
摺動突条部８３１ｂで接触面積の低減を図ってはいるが、内側回転部材８３０自体の回転抵抗が大きい場合には、外側回転部材８４０へ伝達される負荷は大きくなってしまい、トルクリミッタ８６６の負荷伝達の許容値を大きくせざるを得ず、トルクリミッタ８６６の小形化を阻害し易い。
【０９７８】
そのため、内側回転部材８３０の回転抵抗を抑制できることが好ましい。そのために、本実施形態では、以下のような特徴を備えている。例えば、内側回転部材８３０の回転に係る固定円筒部材８２０との間の支持箇所は、摺動部材８２５と接触する前側端部と、中央円環ギア８６４に支持される後側端部のみであり、その他の部分では隙間を空けるように構成している。これにより、固定円筒部材８２０と内側回転部材８３０との間の接触面積を低減することができ、変位抵抗を低減し易く構成できる。
【０９７９】
例えば、内側回転部材８３０は、中央円環ギア８６４に締結固定されているわけでは無いので、中央円環ギア８６４を基準とした前側への変位を抑制するためのストッパが必要と考えられるところ、摺動部材８２５がこのストッパの機能を果たしている。即ち、摺動部材８２５には内側回転部材８３０から前側へ押進する方向の負荷を受け得るが、摺動部材８２５は、その板前面が円形板部８２２の短径環状部８２２ａと前後で当接する。
【０９８０】
短径環状部８２２ａは、外径が摺動部材８２５の外径と同程度の円環状突部として円形板部８２２の背面側に配設され、その最外径部において断面半円形状で背面側に突設される突条部８２２ｂが円環状に形成される。
【０９８１】
この突条部８２２ｂが、摺動部材８２５の前面と前後方向で当接するので、短径環状部８２２ａの背面全体と摺動部材８２５とが接触する場合に比較して、接触面積を低減することができる。これにより、内側回転部材８３０の回転方向の変位抵抗を低減することができる。
【０９８２】
なお、内側回転部材８３０及び中央円環ギア８６４の間で締結ネジを用いていないので、その分、締結ネジの重量増加があった場合に想定される内側回転部材８３０の変位抵抗を削減することができる。
【０９８３】
回転部材８３４に対する第１装飾部材８７０及び第２装飾部材８８０の固定について説

明する。この固定の説明に当たっては、図６２及び図６３を適宜参照する。
【０９８４】
第１装飾部材８７０の回転部材８３４への固定は、第１骨格部８７１の挿通孔８７２に挿通される締結ネジを第１覆設部８７５の枠後部に形成される被締結部８７６の雌ネジに螺入することで第１覆設部８７５を第１骨格部８７１に締結固定した状態とした後、第１骨格部８７１の半円状凹設部の端部から張り出す張出部８７３を凹設溝８３３ｄに進入させ（摺動可能に外嵌させ）、挿通孔８７４に挿通させた締結ネジを円筒状突設部８３４ｂに螺入させることで行うことができる。
【０９８５】
第２装飾部材８８０の回転部材８３４への固定は、第２骨格部８８１の挿通孔８８２に挿通される締結ネジを第２覆設部８８５の枠後部に形成される被締結部８８６の雌ネジに螺入することで第２覆設部８８５を第２骨格部８８１に締結固定した状態とした後、第２骨格部８８１の半円状凹設部の端部から張り出す張出部８８３を凹設溝８３３ｄに進入させ（摺動可能に外嵌させ）、挿通孔８８４に挿通させた締結ネジを円筒状突設部８３４ｂに螺入させることで行うことができる。
【０９８６】
このようにして、第１装飾部材８７０及び第２装飾部材８８０を回転部材８３４に締結固定することができ、回転部材８３４の直動変位または回転変位に伴い、第１装飾部材８７０及び第２装飾部材８８０が直動変位または回転変位するように構成することができる。
【０９８７】
固定の過程において、張出部８７３，８８３が直動部材８３３の凹設溝８３３ｄに進入することで、骨格部８７１，８８１の直動部材８３３上の配置（金属棒８３２の長尺方向の配置）が規定され、骨格部８７１，８８１が直動部材８３３から脱落することを防止することができる。
【０９８８】
そして、骨格部８７１，８８１は回転部材８３４に締結固定されているので、回転部材８３４についても同様に、直動部材８３３上の配置（金属棒８３２の長尺方向の配置）が規定され、回転部材８３４が直動部材８３３から脱落することを防止することができる。
【０９８９】
このように、本実施形態では、回転部材８３４の直動部材８３３への組み付けにおいて、直動部材８３３上の回転部材８３４の配置を規定する部分が回転部材８３４に固定される骨格部８７１，８８１に形成されるので、直動部材８３３上の配置を規定する部分が回転部材８３４自体に形成される場合と異なり、組み付けや分解の工数を減らすことができる。
【０９９０】
即ち、例えば分解時においては、骨格部８７１，８８１を回転部材８３４に締結固定している締結ネジを取り外せば、骨格部８７１，８８１の直動部材８３３上の配置の規定を解除することができるだけでなく、回転部材８３４についても直動部材８３３上の配置の規定を解除することができる。これにより、作業効率を向上することができる。
【０９９１】
図７０及び図７１を参照して、各動作ユニット６００～８００の組み合わせ動作について説明する。図７０（ａ）から図７０（ｄ）、図７１（ａ）から図７１（ｄ）は、各動作ユニット６００～８００の組み合わせ動作の例を時系列に沿って模式的に説明する動作ユニット５００の正面模式図である。なお、図７０及び図７１の説明では、図３３から図３５を適宜参照する。
【０９９２】
図７０及び図７１では、第１動作ユニット６００の各演出面６６１ａ～６６１ｃ、第２動作ユニット７００の各装飾面７８７ａ１，７８７ａ２，７８７ｂ１，７８７ｂ２及び第３動作ユニット８００の各覆設部８７５，８８５における装飾が、文字などで識別可能に

模式的に図示される。
【０９９３】
即ち、第１演出面６６１ａには、縦書きで「ノーマル」との文字が、第２演出面６６１ｂには、横書きで「発動」との文字が、第３演出面６６１ｃには、長手方向に沿って「！」の記号が、それぞれ図示されている。
【０９９４】
また、第１主装飾面７８７ａ１には、「開戦」との文字が、第１副装飾面７８７ａ２には、「ピンチはチャンス」との文字が、第２主装飾面７８７ｂ１には、「攻撃」との文字が、第２副装飾面７８７ｂ２には、「忍耐！？」との文字が、それぞれ図示されている。
【０９９５】
また、第１覆設部８７５の枠の内側には異なるキャラクターに対応する異なる英数字（「Ｉ」～「Ｖ」）が図示され、第２覆設部８８５には５個で一体の「○」記号が図示されている。
【０９９６】
図７０（ａ）では、各動作ユニット６００～８００が、それぞれ演出待機状態に配置されている（図２８参照）。なお、第２動作ユニット７００の上方には、正面視では見えないものの遊技者目線で視認可能な面としての第１副装飾面７８７ａ２が想像線で図示される。
【０９９７】
また、図７０（ｂ）では、第１動作ユニット６００が中間演出状態とされ、第２動作ユニット７００が中間演出状態とされ、第３動作ユニット８００が張出状態とされている。
【０９９８】
第３動作ユニット８００の一体回転動作を実行することで、第２動作ユニット７００に近接配置される第１装飾部材８７０の第１覆設部８７５を次々に入れ替えることができる。また、一体回転動作の継続中や、停止後に、第１動作ユニット６００を中間演出状態とすることで、センターフレーム８６の枠内部に第３演出面６６１ｃを張り出させ、動作ユニット６００～８００の動きを賑やかにすることができる。
【０９９９】
例えば、第３演出面６６１ｃが視認可能な場合に、抽選の大当たり期待度が上昇するよう演出を制御することにより、第１動作ユニット６００の動作を視認した遊技者の興趣の向上を図ることができる。
【１０００】
一体回転動作が停止された際には、第２動作ユニット７００の第１主装飾面７８７ａ１に形成される装飾と、第２動作ユニット７００に近接配置される第１装飾部材８７０に形成される装飾とを、一体的に視認させることができる。
【１００１】
これにより、第２動作ユニット７００に近接配置される第１装飾部材８７０に対する注目力を向上させることができ、その第１装飾部材８７０に形成される装飾に関連する表示演出を第３図柄表示装置８１で開始しながら第３動作ユニット８００を演出待機状態に戻すことにより、遊技者の視線を第３図柄表示装置８１へスムーズに誘導することができる。
【１００２】
注目させる第１装飾部材８７０としては、第２動作ユニット７００に近接配置される第１装飾部材８７０に限定されるものではない。例えば、第１装飾部材８７０に光を照射可能に配設される外側発光部８２３ｂ（図６０参照）の点灯パターンを制御することにより、注目させる第１装飾部材８７０側へ光ＬＤ１を照射するＬＥＤを点灯させ、その他のＬＥＤを消灯させることで、任意の第１装飾部材８７０に注目させることが可能である。
【１００３】
この時、第１装飾部材８７０の一体回転動作を停止させた状態でＬＥＤの点灯パターンを切り替えても良いし、第１装飾部材８７０の一体回転動作に合わせてＬＥＤの点灯パタ

ーンを切り替えても良い。
【１００４】
第１装飾部材８７０の一体回転動作に合わせてＬＥＤの点灯パターンを切り替える場合には、点灯させるＬＥＤを回転方向で順次切り替えるようにして、光および第１装飾部材８７０が同軸円に沿って回転変位しているように遊技者に視認させても良い。また、点灯させるＬＥＤは固定しておき、そのＬＥＤから光を照射される位置に各第１装飾部材８７０が一体回転動作により順番に到達することを利用して、光が照射される第１装飾部材８７０を切り替えるようにしても良い。
【１００５】
図７０（ａ）に示す状態では、第１動作ユニット６００の第２装飾回転部材６６０及び装飾固定部材６７０が、共に縦長に形成される装飾を備えており一体的に視認させることができる。特に、装飾固定部材６７０の前側面が、演出待機状態における第１演出面６６１ａと同様に、斜め方向を向く面として形成されていることにより、一体的に視認される作用が高められている。
【１００６】
一方、図７１（ａ）に示す状態になると、図７０（ｂ）に示す途中経過で第２装飾回転部材６６０の下端部が装飾固定部材６７０と離れるように変位することに加え、第１動作ユニット６００の第２装飾回転部材６６０は横長に形成される装飾となることから装飾固定部材６７０との一体感が低下し、今度は、同様に横長に形成される装飾を備える第２動作ユニット７００の覆設部材７８７と一体的に視認させることができる。
【１００７】
図３５では第２動作ユニット７００の中間演出状態が図示されているが、図７１（ａ）に図示されるように、第２動作ユニット７００を張出状態とすれば、覆設部材７８７と第２装飾回転部材６６０との上下間隔が更に縮まり、一体的に視認される作用を高めることができる。
【１００８】
この時、張出装飾部６５２ｂが視認可能な位置に張り出しており、第３図柄表示装置８１の右縁が領域右端ＲＥ１よりも右方に拡大しているように視認させる上述の作用により、第２演出面６６１ｂの配置が右縁寄りであっても窮屈な印象を遊技者に与えることを防止できる。
【１００９】
また、これにより、第２主装飾面７８７ｂ１と同様に、第２演出面６６１ｂも第３図柄表示装置８１の中央側に配置されているように遊技者に視認させることができ、第２主装飾面７８７ｂ１と第２演出面６６１ｂとが一体的に視認される作用を高めることができる。
【１０１０】
この場合において、張出装飾部６５２ｂの装飾を、第２演出面６６１ｂの装飾や、第２主装飾面７８７ｂ１（第１主装飾面７８７ａ１）の装飾と関連する内容で形成することで、第２主装飾面７８７ｂ１（第１主装飾面７８７ａ１）、第２演出面６６１ｂ及び張出装飾部６５２ｂが一体的に視認される作用を高めることができる。
【１０１１】
図７０（ｃ）及び図７０（ｄ）では、第１動作ユニット６００及び第３動作ユニット８００が演出待機状態とされ、第２動作ユニット７００が張出状態とされている。第２動作ユニット７００の反転動作について図７０（ｄ）に図示するが、第１動作ユニット６００の張出状態において第２装飾回転部材６６０は、第２動作ユニット７００の覆設部材７８７の左右外側に配置されるものでは無いので、第１動作ユニット６００を張出状態としたままでも、覆設部材７８７の反転動作（図５９参照）を実行することができる。
【１０１２】
覆設部材７８７の反転動作においては、左右が異なる副装飾面７８７ａ２，７８７ｂ２を正面側に向けることになるので、識別力を有しない状態とできることについて上述した

が、図７０（ｄ）に示すように、異なる副装飾面７８７ａ２，７８７ｂ２が組み合わさることで遊技者が内容を識別可能に構成しても良い。

【１０１３】

図７０（ｄ）によれば、「ピンチ！？」との内容を遊技者が識別でき、この状態で第２動作ユニット７００の駆動を停止させることで第２動作ユニット７００のその後の動きに注目させることができるので、遊技者の視線を第２動作ユニット７００に集めることができる。

【１０１４】

例えば、抽選がはずれであることを報知する場合に、図７０（ｄ）の状態から図７０（ｃ）に戻すように制御し、抽選結果について未だ報知しない場合や抽選が大当たりであることを報知する場合に、図７０（ｄ）の状態から反転を継続し図７１（ａ）に示す状態とするような制御を行うことで、遊技者の視線を第２動作ユニット７００に集めることができる。

【１０１５】

図７１（ａ）では、第１動作ユニット６００及び第２動作ユニット７００が張出状態とされ、第３動作ユニット８００が演出待機状態とされる。なお、第２動作ユニット７００の上方には、正面視では見えないものの遊技者目線で視認可能な面としての第２副装飾面７８７ｂ２が想像線で図示される。

【１０１６】

図７１（ａ）に示す状態では、第２演出面６６１ｂと、第２主装飾面７８７ｂ１とが、近接配置され、それぞれに記載される文字が共に横書きであるので、遊技者に一体的に視認させ易い。また、その内容は、「攻撃発動」との一連の意味を成す内容となるので、尚更、一体的に視認させ易い。

【１０１７】

第１動作ユニット６００は、演出待機状態（図７０（ａ）参照）においては、第１演出面６６１ａと、装飾固定部材６７０とが、近接配置され、それぞれに記載される文字が共に縦書きであるので、遊技者に一体的に視認させ易い。また、その内容は、「ノーマルタイム」との一連の意味を成す内容となるので、尚更、一体的に視認させ易い。

【１０１８】

このように、本実施形態では、第１動作ユニット６００の各演出面６６１ａ，６６１ｂを、異なる部材の側面（例えば、第２主装飾面７８７ｂ１又は装飾固定部材６７０の前面）と一体視させるように構成している。これにより、演出効果を向上することができる。

【１０１９】

図７１（ｂ）から図７１（ｄ）では、第１動作ユニット６００及び第２動作ユニット７００が演出待機状態とされ、第３動作ユニット８００が張出状態とされる。図７１（ｂ）に示す状態と、図７１（ｃ）に示す状態とは、第３動作ユニット８００が一体回転動作を実行されることにより、第１装飾部材８７０の配置が異なる。一方で、いずれの状態から切替回転動作が実行されたとしても、遊技者に対して同一の一連合体状態として視認させることができる（図７１（ｄ）参照）。

【１０２０】

即ち、第２装飾部材８８０が正面側を向く状態では、第１装飾部材８７０の配置の違いを遊技者が認識することはできないように構成されている。これにより、第３動作ユニット８００の動作制御として、図柄変動中に第３図柄表示装置８１で表示される表示演出の終盤に切替回転動作が実行されることで大当たりの当否を報知するよう設定される場合において、第１装飾部材８７０の配置から大当たりの当否の報知の有無を遊技者に予想されることを回避することができる。

【１０２１】

換言すれば、表示演出の終盤における第１装飾部材８７０の配置に寄らず（図７１（ｂ）に示す状態であっても図７１（ｃ）に示す状態であっても）、大当たり当否の遊技者の期待感を、同様に保つことができる。従って、第３動作ユニット８００に対する遊技者の

注目力を高い状態で維持し続けることができる。
【１０２２】
上述のように、各動作ユニット６００～８００は、装飾を単独で視認される場合と、組み合わせで一体的に視認される場合とを形成可能とされる。そのため、各動作ユニット６００～８００に形成される装飾は、各動作ユニット６００～８００のみで完結するのではなく、各動作ユニット６００～８００同士で互いに関連する装飾として設計される。
【１０２３】
各動作ユニット６００～８００の駆動制御は、その実行の可否が互いの配置に影響される。即ち、不適切なタイミングで各動作ユニット６００～８００の駆動を実行すると、部材動作が衝突し故障する可能性があるので、駆動制御に当たっては、他のユニットの部材の配置を判定した上で行うように制御される。
【１０２４】
例えば、第１動作ユニット６００の張出状態への変化は、第２動作ユニット７００の状態は任意で良く、第３動作ユニット８００は演出待機状態と判定されている場合に実行されるよう制御される。
【１０２５】
第１動作ユニット６００の中間演出状態への変化は、第２動作ユニット７００の状態は任意で良く、第３動作ユニット８００の上下配置は任意で良く、回転動作は切替回転動作が生じていないと判定されている場合に実行されるよう制御される。
【１０２６】
第２動作ユニット７００の張出状態への変化は、第１動作ユニット６００の状態は任意で良く、第３動作ユニット８００は演出待機状態と判定されている場合に実行されるよう制御される。
【１０２７】
第２動作ユニット７００の中間演出状態への変化は、第１動作ユニット６００の状態は任意で良く、第３動作ユニット８００の上下配置は任意で良く、回転動作は切替回転動作が生じていないと判定されている場合に実行されるよう制御される。
【１０２８】
第３動作ユニット８００が張出状態へ変化し、回転は実行されないか一体回転動作のみが生じる制御は、第１動作ユニット６００が中間演出状態または演出待機状態と判定され、第２動作ユニット７００が中間演出状態または演出待機状態と判定される場合に実行される。
【１０２９】
第３動作ユニット８００が張出状態へ変化し、切替回転動作が生じる制御は、第１動作ユニット６００が演出待機状態と判定され、第２動作ユニット７００が演出待機状態と判定される場合に実行される。
【１０３０】
上述のように、各動作ユニット６００～８００の駆動制御は、任意のタイミングで可能とされるものではなく、他のユニットの部材の配置を判定した上で実行されるよう制御される。
【１０３１】
次いで、第１実施形態における振分装置３００の細部について、説明する。なお、振分装置３００の細部の説明では、図１から図２５を適宜参照する。まず、前意匠部材１６２に施される装飾の一例について説明する。
【１０３２】
図７２は、振分装置３００の正面斜視図である。図７２では、上記の図５で示した内容との差異として、前意匠部材１６２に光透過性の窓部１６２ｄが形成されている。
【１０３３】
図７２に示すように、振分装置３００の正面側に配設される前意匠部材１６２は、前板が光透過性の樹脂材料で形成され、その前板の中央側範囲において周辺範囲よりも光透過

性の高い範囲としての窓部１６２ｄが形成される。
【１０３４】
本実施形態では、窓部１６２ｄの形状に合わせて中央側範囲が切り抜かれた光透過性のシール部材ＳＬ１が前意匠部材１６２の前板に貼り付けられている。この構成により、窓部１６２ｄの前後厚みが、その周囲においてシール部材ＳＬ１が貼り付けられている範囲の前後厚みに比較して薄くなり、前意匠部材１６２を光が透過する度合いに差を持たせることができるので、窓部１６２ｄの光透過性を高くすることができる。
【１０３５】
窓部１６２ｄは、遊技者が振分装置３００を見る際、視線が前意匠部材１６２の板部を通ることを考慮して、振分装置３００の視認性を向上することを第１の目的として形成され、特に、振分装置３００の内部を流下する球の流下態様が把握できないという遊技者からの不満を解消することを第２の目的として形成される。即ち、窓部１６２ｄは、振分装置３００の形状を考慮した形状および大きさで形成される。
【１０３６】
なお、周辺範囲よりも光透過性の高い部分としての窓部１６２ｄの形成手段は何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、前意匠部材１６２の板部に導光板を配置したり、導光板と同様の機能を奏するよう複数の溝パターンを形成したりして、ＬＥＤ等の発光手段の発光のパターンごとに前意匠部材１６２の見え方を変化させるようにしても良いし、前意匠部材１６２に模様や絵柄を直接描いても良いし、前意匠部材１６２の窓部１６２ｄに相当する範囲を開口として形成しても良い。
【１０３７】
また、窓部１６２ｄの形状は、図７２に示す形状に限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、同一の上下幅で左右に延びる帯形状としても良いし、左右幅が上方に張り出す範囲の左右幅と同等となるように、左右外方に延設されている部分を省略した形状（ホームベースのような５角形形状）としても良いし、前意匠部材１６２の前板縁部の形状に沿った形状としても良い。
【１０３８】
また、窓部１６２ｄは単一の範囲として形成されているが、これに限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、光透過性の高い範囲が、格子状部や梯子状部で仕切られる複数箇所の組み合わせで形成されても良いし、小窓が複数個整列する態様で範囲が区画されても良いし、窓部が無秩序に配列される態様で範囲が区画されても良い。また、窓部の形状が可変に構成されても良い。
【１０３９】
また、シール部材ＳＬ１の表面形状は何ら限定されるものではない。例えば、シボ加工による表面形状のように多数の凹凸が形成させる表面形状でも良いし、表面に多数の溝形状や突条が形成されても良いし、平滑表面として形成されても良い。
【１０４０】
なお、窓部１６２ｄの表面形状は、平滑面として形成されることが好ましいが、周囲（シール部材ＳＬ１の形成範囲に相当）よりも高い光透過性が確保できる態様であれば良く、上述のシール部材ＳＬ１の表面形状と同様の形状の他、種々の態様を採用することができる。
【１０４１】
図７３は、可変入賞装置６５及び振分装置３００の正面図である。図７３では、上記の図２１で示した内容との差異として、前意匠部材１６２に光透過性の窓部１６２ｄが形成されている。
【１０４２】
図７３に示すように、窓部１６２ｄは、左右対称形状で形成され、上下に短く左右に長い主窓部１６２ｄ１と、その主窓部１６２ｄ１の左右中央部の上方に連なって形成される副窓部１６２ｄ２と、を備える。
【１０４３】

本実施形態では、主窓部１６２ｄ１及び副窓部１６２ｄ２は、無色透明の樹脂材料から形成され、光透過性が高い状態で維持される。各部の形状について、以下で詳述する。

【１０４４】

主窓部１６２ｄ１は、正面視における外縁形状が、第２流路構成部３３５及び第３流路構成部３３６の視認性を確保するために十分な形状で設計される。即ち、図７３に示すように、第２流路構成部３３５及び第３流路構成部３３６の球通路の上下幅と同等の上下幅で形成されると共に、第２流路構成部３３５の傾斜に合わせて左右外側へ向かう程上昇傾斜するＶ字形状とされる。

【１０４５】

これにより、第２流路構成部３３５及び第３流路構成部３３６を流下する球を、正面視で主窓部１６２ｄ１の内側に収めることができることから、第２流路構成部３３５及び第３流路構成部３３６を流下する球の視認性を向上することができる。

【１０４６】

主窓部１６２ｄ１の左右端は、球通過孔１６３ｂと同様の左右位置で形成される第１流路構成部３３４（図１７参照）の左右幅の中央付近に設定される。即ち、主窓部１６２ｄ１を通して第１流路構成部３３４の外壁の全体が見えるわけではなく、特に、側壁部３３４ａの視認性は低くされる。

【１０４７】

これにより、見栄えの良い形状とすることが要求される場合のように遊技者に視認されることを前提として設計する場合に比較して、側壁部３３４ａの形状設計において、設計の自由度を向上することができる。

【１０４８】

副窓部１６２ｄ２は、正面視における外縁形状が、発光手段３５１からの光で照らされるシール部材３１３の視認性を確保するために十分な形状で設計される。即ち、図７３に示すように、シール部材３１３を覆う矩形状に形成される。

【１０４９】

これにより、第３流路構成部３３６を流下する球の視認性に加え、球の流下態様に基づいて点灯タイミングが制御される発光手段３５１により照らされるシール部材３１３の状態を遊技者が把握し易いように構成できるので、遊技者に快適な遊技を提供することができる。

【１０５０】

図７４は、図１６の矢印ＸＸＩＩＩ方向視における可変入賞装置６５及び振分装置３００の斜視図であり、図７５は、図７３のＬＸＸＶ－ＬＸＸＶ線における可変入賞装置６５及び振分装置３００の断面図である。図７４及び図７５では、上記の図２３及び図１８で示した内容との差異として、前意匠部材１６２に光透過性の窓部１６２ｄが形成されている。

【１０５１】

図７４に示すように、振分装置３００を見下げる方向視（角度付きの方向視）で視認する場合、前側位置に配置されるスライド変位部材３７０の上突設部３７６の一部が開閉板６５ｂの下側で視認される。

【１０５２】

これに対し、スライド変位部材３７０が後側位置に移動すると、図７４の方向視において上突設部３７６は開閉板６５ｂの奥側に隠されることになる。従って、遊技者は、上突設部３７６が見えてさえいれば、第３流路構成部３３６を流下した球が確変検出センサＳＥ１１を通るのか、通常検出センサＳＥ１２を通るのかについて、容易に予想することができる。

【１０５３】

上突設部３７６へ向けた視界は、上部材３１０の第２上面部３１４ｂの内側面３１４ｂ１が正面側へ向かう程に左右外側へ向かって傾斜する傾斜面として形成されていることによっても、良好に確保されている。

【１０５４】
即ち、第２上面部３１４ｂは、第２流路構成部３３５を流下する球の跳ね上がりを防止する天井面としての機能を果たしながら、内側面３１４ｂ１を傾斜面として構成することで上突設部３７６への視界が不要に遮られることを回避している。
【１０５５】
また、内側面３１４ｂ１が傾斜面として構成されていることは、上面部３１４が前方へ向かう程に下降傾斜する傾斜面として構成されていることの短所を補っている。上面部３１４を上述のような傾斜面として構成する場合、図７４に示すような見下げる方向視（角度付きの方向視）における上面部３１４の投影面積を大きくすることができることから、上面部３１４の光拡散加工面３１４ｃを介して光を視認させる演出の演出効果を向上し易いという長所がある一方で、上面部３１４の投影面積が大きくなることから、その下を流下する球を遊技者の視界から隠す範囲が広がる場合があるという短所がある。
【１０５６】
換言すれば、上面部３１４が前方に向かう程に下降傾斜する傾斜面として構成されることは、光演出には有利に働く一方で、流下する球の視認性には不利に働く可能性がある。
【１０５７】
これに対し、本実施形態では、内側面３１４ｂ１が左右外側へ向かって傾斜する傾斜面として形成されていることにより、第２流路構成部３３５から第３流路構成部３３６へ球が進入する箇所において上面部３１４の投影面積を減らすことができ、上面部３１４の下を流下する球の視認性を向上することができる。
【１０５８】
図７４に示すように、振分装置３００を見下げる方向視（角度付きの方向視）で視認する場合、シール部材３１３が副窓部１６２ｄ２の内側には視認されないことから、対策なしでは、シール部材３１３の状態を視認するためにシール部材３１３が見えるように目の位置や視線角度を調整することを遊技者に強いることになり、快適な遊技を阻害する可能性がある。
【１０５９】
これに対し、本実施形態では、シール部材３１３に光を向ける発光手段３５１の光軸としての直線ＬＬ１は、シール部材３１３を通り、副窓部１６２ｄ２を通ることから、発光手段３５１から照射された光の一部はシール部材３１３を通った後で副窓部１６２ｄ２に到達する。そのため、直線ＬＬ１上の発光手段３５１が点灯しているか否かを、副窓部１６２ｄ２を見ることで把握することが可能である。
【１０６０】
シール部材３１３には光拡散加工がされていないので、発光手段３５１からの光の進行を留める作用は弱く、光を十分に副窓部１６２ｄ２まで到達させることができる。これにより、発光手段３５１の点灯時には、シール部材３１３の色である赤色の光が副窓部１６２ｄ２に到達することで、副窓部１６２ｄ２を赤色に光らせることができる。
【１０６１】
これにより、光が到達する前における副窓部１６２ｄ２の無色透明の状態との違いが分かり易くされるので、遊技者は、発光手段３５１の点灯の有無を把握し易くなる。なお、シール部材３１３（又はシール部材３１３が配設される壁部）に光拡散加工を設けるようにしても良い。この場合、シール部材３１３を均一に発光させ易くすることができる。
【１０６２】
図７５に示すように、直線ＬＬ１は、第３流路構成部３３６を流下する球と重ならない位置（高さ位置）に配置される。即ち、第３流路構成部３３６を流下する球が配置され得る範囲よりも上側において直線ＬＬ１が配置される。
【１０６３】
加えて、直線ＬＬ１は、特定入賞口６５ａに入球する球と重ならない位置に配置される。即ち、特定入賞口６５ａに入球した球が乗る下面部１６３ａよりも下側において直線ＬＬ１が配置される。

【１０６４】
更に、被固定部材１６１と前意匠部材１６２との間においては、上述のように、前意匠部材１４１（図７参照）により球の流下が阻害されることにより、球の流下範囲は前意匠部材１４１の左右幅よりも左右外側に寄せられる。そのため、被固定部材１６１と前意匠部材１６２との間を流下する球についても、直線ＬＬ１と重なることは避けられる。
【１０６５】
従って、直線ＬＬ１上に、ベース板６０の正面側（例えば、遊技領域）を流下する球や、特定入賞口６５ａに入球した球や、振分装置３００（例えば、第３流路構成部３３６）を流下する球が配置されることで、光が球で反射して屈折する事態を回避することができる。これにより、球の流下態様に寄らず、発光手段３５１から照射された光を副窓部１６２ｄ２に安定的に到達させることができる。
【１０６６】
なお、本実施形態におけるシール部材３１３の配置は、遊技者が目線を変えなければシール部材３１３を視認し難い状態を継続できることが遊技者にとっての利益につながる場合がある。
【１０６７】
例えば、常時シール部材３１３が視界に入る構成では、発光手段３５１が発光する度に光が遊技者の目に入るので、遊技者によっては眩しく感じるところ、本実施形態のように発光手段３５１を見え難く配置することで、遊技者の感じる眩しさを弱めることができる。
【１０６８】
なお、本実施形態では発光手段３５１からの光が副窓部１６２ｄ２に到達する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、直線ＬＬ１と交差する範囲において、被固定部材１６１に光拡散加工を形成することで、光が副窓部１６２ｄ２まで到達し難いように構成しても良い。
【１０６９】
この場合、図７４に示す状態から視線を変えてシール部材３１３を直接見られるようにしなければ、シール部材３１３に向けて発光手段３５１が点灯しているか否かを把握し難いように構成することができる。そのため、遊技者が、遊技の好みとして、球が確変検出センサＳＥ１１に入球したか否かを知りたくない場合であっても、図７４に示す視線を維持していれば目的を達成することができるので、このような遊技者の遊技負担を低減することができる。
【１０７０】
なお、本実施形態では副窓部１６２ｄ２が平滑な面形状から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、副窓部１６２ｄ２の表裏面の少なくとも一方に光拡散加工を施したり、光が拡散し易いように内部に気泡部を設けたりするように形成しても良い。
【１０７１】
この場合、副窓部１６２ｄ２に到達した光が拡散することで、副窓部１６２ｄ２を通して視認される光の面積を大きくすることができる。これにより、副窓部１６２ｄ２が照らされていることを遊技者が気付き易くすることができる。
【１０７２】
ここまでは、発光手段３５１を構成するＬＥＤの内、シール部材３１３に光を向ける発光手段３５１、即ち、直線ＬＬ１上に配置されるＬＥＤから照射される光について説明した。次いで、発光手段３５１を構成するＬＥＤの内、最下段で左右４箇所に配置される複数のＬＥＤから照射される光について説明する。
【１０７３】
図７６は、図７５のＬＸＸＶＩ－ＬＸＸＶＩ線における振分装置３００の中部材３３０、スライド変位部材３７０、下部材３８０及び検出センサＳＥ１の断面図である。図７６では、発光手段３５１の配置が、想像線で図示される。

【１０７４】
以下の説明では、発光手段３５１の内、最下段で左右内側に配置されるＬＥＤを内側発光手段３５１ｃとし、最下段で左右外側に配置されるＬＥＤを外側発光手段３５１ｄとして、改めて称して説明する。
【１０７５】
まず、図７６に示すように、内側発光手段３５１ｃの光軸（前後方向に延びる直線）は、光拡散加工面３３２ｅの内側に配置される。そのため、内側発光手段３５１ｃから光が照射される場合、左右に亘る範囲で形成される光拡散加工面３３２ｅが照らされる発光演出が実行される。
【１０７６】
この発光演出は、確変検出センサＳＥ１１と通常検出センサＳＥ１２とで球の流れが分岐する分岐箇所ＢＰ１（図７５参照、第３流路構成部３３６の後端部から連続的に繋がる左右に長い空間）の背面側で実行される。
【１０７７】
そのため、内側発光手段３５１ｃが点灯している状況において、分岐箇所ＢＰ１を球が流れる場合、左右に亘る範囲で発光する光拡散加工面３３２ｅの手前側を流れる球が配置される箇所が影として視認されるので、遊技者は、影の変位を視認することで球がどのように流れたかを容易に把握することができる。
【１０７８】
内側発光手段３５１ｃの光軸は、前後長突設部３１７を通る（図７５参照）。また、左右内突設部３１８には光軸は通らないものの、光軸付近の光が通り得る配置とされており、左右内突設部３１８の突設端部は前後方向視および上下方向視で湾曲形成されている。
【１０７９】
そのため、内側発光手段３５１から照射された光の一部は、前後長突設部３１７及び左右内突設部３１８の湾曲形状によって屈折することで、前斜め下方へ向けて進むようになり、この光は光拡散加工面３４０（図７５参照）に到達し得る。
【１０８０】
光拡散加工面３４０は、第３流路構成部３３６の下側面の全範囲に形成されているので（図１４参照）、光拡散加工面３４０に光を到達させることで、第３流路構成部３３６の下底面の下側の空間の視認性を低下させることができる。従って、第３流路構成部３３６の内側を流下する球と、アウト口７１（図７５参照）を通過して第３流路構成部３３６の下側を流下するアウト球との区別をし易くすることができる。
【１０８１】
一方、図７６に示すように、外側発光手段３５１ｄの光軸（前後方向に延びる直線）は、光拡散加工面３３２ｅの外側（上側）であり、且つ、光拡散加工面３１９ａ，３３３ｂの内側に配置される。そのため、外側発光手段３５１ｄから光が照射される場合、光拡散加工面３１９ａ，３３３ｂが照らされる発光演出が実行される。
【１０８２】
この発光演出は、確変検出センサＳＥ１１と通常検出センサＳＥ１２とで球の流れが分岐する分岐箇所ＢＰ１（図７５参照、第３流路構成部３３６の後端部から連続的に繋がる左右に長い空間）の上側および正面側で実行される。
【１０８３】
そのため、外側発光手段３５１ｄが点灯している状況において、分岐箇所ＢＰ１を球が流れる場合、その球の上側や手前側において光拡散加工面３１９ａ，３３３ｂが発光することになり、分岐箇所ＢＰ１を流れる球が光拡散加工面３３３ｂに隠されることになるので（図１７参照）、遊技者は、分岐箇所ＢＰ１を球がどのように流れたかの把握がし難くなる。
【１０８４】
加えて、光拡散加工面３３３ｂは上下に亘って形成されており、その上側には上面部３１４の光拡散加工面３１４ｃが配設される（図７３参照）。そのため、分岐箇所ＢＰ１を

前後方向視で視認し難くする作用に加えて、光拡散加工面３３３ｂを上側から覗き込むような角度の視線（図７４参照）に対しても、光拡散加工面３１４ｃの発光により分岐箇所ＢＰ１を視認し難くすることができる。

【１０８５】

また、光拡散加工面３３３ｂは上下に亘って形成されており、その下側には光拡散加工面３４０が配設されており、この光拡散加工面３４０は第２流路構成部３３５の下側裏面にまで形成される（図１４参照）。そのため、分岐箇所ＢＰ１を前後方向視で視認し難くする作用とは別に、第２流路構成部３３５の下側面を発光させ、第２流路構成部３３５を球が流下する際に、その球が光（光拡散加工面３４０で拡散された光）を遮ることによる影を生じさせることで、球が流下していることを遊技者が把握し易くすることができる。

【１０８６】

ここで、光拡散加工面３３３ｂは、分岐箇所ＢＰ１の前側に配設される（図１７及び図７５参照）。そのため、外側発光手段３５１ｄと光拡散加工面３３３ｂとの位置関係によっては、球で光が隠される事態が発生し得るところ、本実施形態では、外側発光手段３５１ｄの光軸（前後方向に延びる直線）が、分岐箇所ＢＰ１を球が流下する範囲の外側（上側）に配置されるので（図７６参照）、分岐箇所ＢＰ１に配置される球により光が遮られる事態を回避することができる。

【１０８７】

そのため、振分装置３００内の球の流下態様によらず、外側発光手段３５１ｄを発光させることで、光拡散加工面３３３ｂを明るく照らすことができる。光拡散加工面３３３ｂが照らされた場合、その前側に配置される第２流路構成部３３５（図１７参照）を流下する球が光を遮ることで影が生じるので、遊技者は、第２流路構成部３３５を流下する球の流下態様を把握し易くなる。

【１０８８】

本実施形態では、分岐箇所ＢＰ１に配置される球により光が遮られる事態を回避するための工夫として、球の流下を滑らかにするための構成が採用されている。その構成について説明する。

【１０８９】

分岐箇所ＢＰ１に到達し流下する球は、スライド変位部材３７０が後側位置に配置されている状態では（図２０参照）、真下に流下して確変検出センサＳＥ１１を通過し、スライド変位部材３７０が前側位置に配置されている状態では（図１８参照）、球案内部３７１ｂの傾斜に沿って左右外側へ流下して通常検出センサＳＥ１２を通過する。

【１０９０】

スライド変位部材３７０が前側位置に配置されている状態における球の流下において、スライド変位部材３７０の左右外側端部を支持する板状部３８２の貫通孔縁部３８２ａは、確変検出センサＳＥ１１の左右外側縁部と通常検出センサＳＥ１２の左右内側縁部とをつなぐように配設され、上面が左右外側へ向けて下降傾斜する傾斜面として形成される。そのため、貫通孔縁部３８２ａの上面に到達した球は、左右方向外側へ流下し易い構成とされる。

【１０９１】

これにより、球案内部３７１ｂの傾斜に沿って左右外側へ流下開始した球が、貫通孔縁部３８２ａに橋渡しされた後において左右方向内側に逆流したり、跳ねたりする事態を回避し易くすることができ、球の流下を滑らかにすることができる。

【１０９２】

なお、光拡散加工面３１９ａは、分岐箇所ＢＰ１の前後幅の内側に配設される。そのため、光拡散加工面３１９ａの背面側に球が配置される状況が生じ得ないので、外側発光手段３５１ｄと光拡散加工面３１９ａとの位置関係に寄らず、球で光が隠されるという事態は発生し難い。

【１０９３】

このように、内側発光手段３５１ｃと外側発光手段３５１ｄとは、単純に左右にずれて

配置されているだけではなく、その前側において異なる前後位置で配置される光拡散加工面３３２ｅ，３１９ａ，３３３ｂと各発光手段３５１ｃ，３５１ｄの光軸との配置関係に意図的に差を設けて設計し、発光手段３５１ｃ，３５１ｄからの光が到達する光拡散加工面３３２ｅ，３１９ａ，３３３ｂを異ならせることで、光が到達し拡散され視認される前後位置を異ならせることができる。

【１０９４】

上述の説明では、内側発光手段３５１ｃを発光させる場合と、外側発光手段３５１ｄを発光させる場合と、を別々に説明し、逆側の発光手段３５１ｃ，３５１ｄは消灯している前提で説明したが、実際の各発光手段３５１ｃ，３５１ｄの発光制御は片側ずつではなく、両点灯や、両消灯などの制御態様も生じ得る。以下、発光制御のパターンと、その際の振分装置３００の内部流路の見え方について説明する。

【１０９５】

図７７（ａ）から図７７（ｄ）は、振分装置３００の中部材３３０の正面斜視図である。図７７（ａ）から図７７（ｄ）では、理解を容易とするために光拡散加工面の形状線としての筋の図示が省略されており、それぞれ、発光手段３５１ｃ，３５１ｄの点灯および消灯の組み合わせが異なる場合について図示されており、発光手段３５１ｃ，３５１ｄからの光により明るく光る範囲が網掛け模様で図示される。

【１０９６】

即ち、図７７（ａ）では、発光手段３５１ｃ，３５１ｄが共に消灯されている両消灯状態が図示され、図７７（ｂ）では、内側発光手段３５１ｃが点灯し外側発光手段３５１ｄが消灯されている内点灯状態が図示され、図７７（ｃ）では、内側発光手段３５１ｃが消灯し外側発光手段３５１ｄが点灯されている外点灯状態が図示され、図７７（ｄ）では、発光手段３５１ｃ，３５１ｄが共に点灯されている両点灯状態が図示される。

【１０９７】

両消灯状態では、図７７（ａ）に示すように、各光拡散加工面３３２ｅ，３１９ａ，３３３ｂが照らされておらず、その奥側の視認性が確保されるものの、メリハリのない印象を遊技者に与える。特に、第３流路構成部３３６の上側を流れる球と、第３流路構成部３３６の奥側（下側）を流下するアウト球との区別がつき難い状態となる。

【１０９８】

内点灯状態では、図７７（ｂ）に示すように、第３流路構成部３３６の下側の光拡散加工面３４０が照らされることで、第３流路構成部３３６の上側を流れる球の視認性を高く維持し、且つ、第３流路構成部３３６の奥側（下側）を流下するアウト球の視認性が低くなる。

【１０９９】

更に、分岐箇所ＢＰ１の背面側において光拡散加工面３３２ｅが照らされることから、分岐箇所ＢＰ１における球の流れの視認性を向上することができる。その上、光拡散加工面３３２ｅの手前側に配置される光拡散加工面３１９ａ，３３３ｂは照らされない状態で維持されるので、分岐箇所ＢＰ１が光で目隠しされる事態を回避することができる。

【１１００】

即ち、内点灯状態では、第３流路構成部３３６から分岐箇所ＢＰ１へ至る範囲が光で照らされ、前側枠状部３３３を介して分岐箇所ＢＰ１を見ようとする視線も通ることから、分岐箇所ＢＰ１における球の流下態様を遊技者が把握し易くすることができる。また、球の流下態様を把握する上で注目すべき箇所に光が照らされているので、注目箇所を遊技者が見逃す可能性を低くすることができ、遊技者の遊技ストレスを低減することができる。

【１１０１】

前側枠状部３３３の内側面には、全範囲に亘り光拡散加工面３３３ｂが形成されており（図１３参照）、遊技者目線で前側枠状部３３３を透かして背後を視認することが困難となるように構成される。

【１１０２】

前側枠状部３３３を透かして背後を視認する場合、前後方向視では、前側枠状部３３３

の内側面の内、前後で対向配置される２側面を透かして背後を視認することになるので、透かして見る必要がある板が多い分、尚更、背面側を視認することが困難である。

【１１０３】

同様のことが、前側枠状部３３３を、左右内側から斜め左右外側方向に傾斜する視線（正面側左右中央位置から、通常検出センサＳＥ１２へ向かう傾斜した視線）で奥側を透かして視ようとする遊技者にとっても言える。

【１１０４】

即ち、本実施形態では、光拡散加工面３３３ｂが矩形筒形状の内側に亘って形成されるところ、この傾斜する視線上には、前側枠状部３３３の後側面と、左右内側面（仕切り板部３３８と対向配置される側面）とが配置される。そのため、透かして見る必要がある板が多い分、尚更、背面側を視認することが困難である。

【１１０５】

このように、前側枠状部３３３によれば、前後方向視だけでなく、斜め方向視であっても、前側枠状部３３３の後側を透かして見ることを困難にすることができる。

【１１０６】

外点灯状態では、図７７（ｃ）に示すように、光拡散加工面３１９ａ，３３３ｂが照らされることから、分岐箇所ＢＰ１において左右外側に流れた球が光で隠されることになるので、流下球の視認性が低くなる。

【１１０７】

一方で、第２流路構成部３３５の奥側（下側）に形成される光拡散加工面３４０が照らされることから、第２流路構成部３３５を流下する球の視認性を向上することができる。即ち、外点灯状態では、手前側を流れる球の視認性を向上することで遊技者の注目力を向上する効果はあるが、分岐箇所ＢＰ１自体の視認性が低くなる。

【１１０８】

両点灯状態では、図７７（ｄ）に示すように、光拡散加工面３３２ｅ，３１９ａ，３３３ｂが広範囲で照らされる。光で照らされる状況としては、内点灯状態および外点灯状態の組み合わせであり、双方の効果を生じ得るが、有利な効果で補助し合うばかりではない。

【１１０９】

例えば、光拡散加工面３３３ｂが照らされていることから、分岐箇所ＢＰ１を左右外側に流れる球が光に隠されるという特徴は、外点灯状態から引き継がれることになる。そのため、分岐箇所ＢＰ１の視認性を高める目的からすれば、内点灯状態で維持することが最適である。

【１１１０】

発光手段３５１ｃ，３５１ｄの点灯消灯に係る制御態様は、種々の態様が例示される。例えば、大当たり遊技において、確変検出センサＳＥ１１（図７６参照）に球が入球する可能性があるラウンド遊技においては、分岐箇所ＢＰ１に遊技者が注目し易いように内点灯状態を構成するよう制御し、それ以外のラウンド遊技では、外点灯状態や両点灯状態を構成することで全体的に明るくするように制御しても良い。

【１１１１】

また、例えば、ラウンド遊技の種類によらず両点灯状態と両消灯状態とを交互に切り替える態様で制御するようにしても良い。

【１１１２】

また、発光手段３５１ｃ，３５１ｄを点灯させるタイミングはラウンド遊技に限るものではなく、種々の態様が例示される。例えば、図柄変動中のリーチ正立後に発光手段３５１ｃ，３５１ｄを点灯させるように制御しても良いし、入賞口６３，６４，１４０，６５ａやスルーゲート６７に球が入球したことが検出されたら、発光手段を３５１ｃ，３５１ｄを点灯させるように制御しても良い。

【１１１３】

図７３から図７５に戻って、特定入賞口６５ａ付近において球の流下を適正化するため

の構成について、改めて詳述する。図７３に示すように、開閉板６５ｂの左右外側に配置される延設部１６２ｂの上側面は左右外側へ向けて下降傾斜する傾斜面として形成されている。

【１１１４】

そのため、開閉板６５ｂが開放状態であるか閉鎖状態であるかに関わらず、開閉板６５ｂの左右外側へ逸れた球であって延設部１６２ｂの上側面に乗った球を左右外側（開閉板６５ｂが配置される側の反対側）へ流すことができるので、延設部１６２ｂに乗った球が特定入賞口６５ａの手前側を通り流下することを避けることができる。

【１１１５】

従って、アウト口７１へ流下する大部分の球の流下態様を、内レール６１を転動する流下態様とすることができるので、アウト口７１付近において球が跳ね上がる（高くバウンドする）事態の発生を回避することができる。これにより、跳ね上がった球により、主窓部１６２ｄ１や、その奥側に配置される第３流路構成部３３６が隠され、視認性が低下することを回避することができる。

【１１１６】

図７４に示すように、開閉状態における開閉板６５ｂの上側面は左右方向に延びる平面状に形成されている。一方で、第２流路構成部３３５は、左右中央側（仕切り板部３３８側）へ向かう程に下降傾斜している。

【１１１７】

そのため、左右中央側に近づく程、開閉板６５ｂと第２流路構成部３３５との上下間隔が長くなるので、開閉板６５ｂの上側面を転動する球と、第２流路構成部３３５から第３流路構成部３３６へ向かって流れる球と、を区別し易くすることができる。

【１１１８】

図７４に示すように、開閉板６５ｂは、上側面に乗った球を漏れなく特定入賞口６５ａへ流し込むような形状とされるが、球の流れが遅滞しないように種々の形状的な工夫がされている。

【１１１９】

例えば、第１に、受入部材１６３の案内板部１６３ａ２は、開閉板６５ｂの左右端部の上側面から後方に流れる球と当接し、その球を左右内側に案内するための板状部である。案内板部１６３ａ２は水平方向に延びる板状ではなく、開閉板６５ｂから受入部材１６３へ向けて流れる球の上下位置変位に合わせて、左右内側に下降傾斜する方向に延びる板状に形成される。

【１１２０】

即ち、案内板部１６３ａ２の前側端部は左右内側ほど後方に配置されるような傾斜面として形成されているところ、開閉板６５ｂに乗る球が当接する左右外側端部付近よりも、開閉板６５ｂよりも床面が低い受入部材１６３に受け渡される球が当接する左右内側部の方が、位置が下側になるように傾斜する方向に延びる。

【１１２１】

これにより、案内板部１６３ａ２に当接する球の当接位置（球の全長における当接高さ）を安定させることができ、球をスムーズに案内することができる。なお、本実施形態では、球の全長における中心高さ位置で球と当接可能となるように、開閉板６５ｂや受入部材１６３の床面との相対関係から案内板部１６３ａ２の配置が設計される。

【１１２２】

例えば、第２に、開閉板６５ｂの上側面後端部（回動基端側部）と、受入部材１６３の下面部１６３ａとの高さ関係は、途中で逆転するように構成されている。即ち、下面部１６３ａの高さ位置が最も高い左右中央位置においては開閉板６５ｂの高さ位置の方が下であるが、下面部１６３ａが左右側へ向かう程に下降傾斜しており、左右幅方向外側における一対の切替位置ＥＰ１でその上下が反転するよう構成されている。

【１１２３】

本実施形態では、切替位置ＥＰ１は、開閉板６５ｂと受入部材１６３との間における球

の流下態様を切り替える位置としての性質を持っており、前側枠状部３３３の左右内側面（仕切り板部３３８と対向配置する側面）と同一平面上の位置（図７４で前側枠状部３３３の真上位置）として設計される。

【１１２４】

切替位置ＥＰ１の左右内側範囲（左右一対の切替位置ＥＰ１の間の範囲）では、球の転動面の上下位置の関係から、開閉板６５ｂから受入部材１６３への球の転動が抑制される一方、受入部材１６３から開閉板６５ｂへの球の転動は抵抗少なく生じ得る。

【１１２５】

例えば、開閉板６５ｂの左右中央位置付近で後方に跳ねた球が受入部材１６３（の内側後面）に衝突して再度前方に跳ねたとしても、球跳ねが収まって転動し始めた後では、球が開閉板６５ｂから受入部材１６３に乗り上げることを抑制することができる。

【１１２６】

なお、開閉板６５ｂから受入部材１６３側に転動する球は、受入部材１６３に乗り上げるのではなく、球が下面部１６３ａと当接し始めると、下面部１６３ａの左右傾斜に沿って球が左右外側に流されることになる。

【１１２７】

なお、開閉板６５ｂの左右中央位置付近への球の落下は、前意匠部材１４１（図７参照）が球の落下を規制していることから生じにくいため、球跳ねも生じにくい構成であるといえる。但し、球同士の衝突などにより球跳ねは生じ得る。

【１１２８】

切替位置ＥＰ１の左右外側範囲（左右一対の切替位置ＥＰ１よりも左右外側（球通過孔１６３ｂが配置される側）の範囲）では、球の転動面の上下位置の関係から、受入部材１６３から開閉板６５ｂへの球の転動が抑制される一方、開閉板６５ｂから受入部材１６３への球の転動は抵抗少なく生じ得る。例えば、他の球との衝突や遊技機の振動等により、下面部１６３ａを転動している球に前側への速度が生じたとしても、球が開閉板６５ｂ側に逆流することを回避することができる。

【１１２９】

切替位置ＥＰ１についての記載をまとめると、受入部材１６３側から球が前側に転動できる範囲を、一対の切替位置ＥＰ１の間の範囲に限定することで、球通過孔１６３ｂ付近での球の逆流を回避して球の流下をスムーズにすることで、球が滞留する事態の回避を図っている。

【１１３０】

加えて、一対の切替位置ＥＰ１の間の範囲からの球の後方への転動は、後方への流れが済んでから、左右方向の流れに切り替わるという転動態様ではなく、一対の切替位置ＥＰ１の間の範囲と球通過孔１６３ｂとを結ぶ斜めの直線方向に沿う転動態様となる。

【１１３１】

換言すれば、前後方向および左右方向のように直角に交差する経路での流れではなく、一端が同位置に配置される前後方向直線と左右方向直線の他端同士を結ぶ斜辺に沿う流れとすることができるので、球の転動経路を短縮することができる（直角三角形において、斜辺の長さが、他の２辺の長さの合計よりも短いことに相当）。

【１１３２】

更に、開閉板６５ｂの左右位置に亘って球が後方に流れ易い場合に比較して、本実施形態のように、一対の切替位置ＥＰ１の間の範囲では球が前方に流れ易いよう構成することで、受入部材１６３に多数の球が同時に入球した場合でも、球の流れが停滞する事態を回避し易くすることができる。

【１１３３】

図７５に示すように、受入部材１６３は、一対の切替位置ＥＰ１の左右外側の範囲には形成されておらず（図１６参照）、一対の切替位置ＥＰ１の左右中央側の範囲において前側に空間を空けるよう上昇傾斜する板状に形成される上面部１６３ｆを備えている。

【１１３４】

上面部１６３ｆは、下面部１６３ａの位置が高くなることで一対の切替位置ＥＰ１の間の範囲において球が詰まる可能性を低くするための工夫であり、上面部１６３ｆにより、球を配置する空間の上下幅を確保することができる。

【１１３５】

これにより、一対の切替位置ＥＰ１の間の範囲における球詰まりを防いだり、球が乗った状態で開閉板６５ｂが閉鎖変位する場合に開閉板６５ｂと受入部材１６３との間で球が噛み込むことを回避したりすることができる。

【１１３６】

対称突設部１６１ｆは、左右に延びる方向が、第２流路構成部３３５の傾斜角度に沿う方向（水平を基準として５度傾斜する方向）とされ、第２流路構成部３３５を転動する球の全長における中心高さ位置で球と当接する位置（第２流路構成部３３５の床底から５．５ｍｍ高い位置）に配設される。

【１１３７】

これにより、分岐箇所ＢＰ１の視認性を確保する目的から対称突設部１６１ｆの形成厚みを最小限とする場合において、球の中心高さから外れた位置で球が対称突設部１６１ｆに当接することで、球を持ち上げる方向の負荷や球を床に押し付ける方向の負荷が対称突設部１６１ｆから球に生じる場合に比較して、球の転動をスムーズにすることができる。

【１１３８】

なお、分岐箇所ＢＰ１の視認性が低下することを許容するのであれば、対称突設部１６１ｆの厚みを球の全長程度の厚みで形成することで、球の中心高さから外れた位置で対称突設部１６１ｆが球に当接する事態を回避することができる。

【１１３９】

次いで、スライド変位部材３７０及びその周辺構造について、改めて詳述する。図７８は、中部材３３０、状態切替装置３６０、スライド変位部材３７０及び下部材３８０の上面図である。図７８では、理解を容易とするために、中部材３３０が想像線で透明視され、中部材３３０の下側に配設されるスライド変位部材３７０が透けて見えている。

【１１４０】

スライド変位部材３７０は、分岐箇所ＢＰ１において前後方向にスライド変位する部材であるが、その前端部は、前側位置（図７８参照）においても対向配置される排出孔３３７の側面と当接せず、隙間が維持される。隙間は、球が確変検出センサＳＥ１１に入球することを阻害するのに十分に短い寸法の隙間として形成される。

【１１４１】

これにより、球の確変検出センサＳＥ１１への入球を防止する目的を達成しながら、スライド変位部材３７０の前端部が排出孔３３７の側面との当接により削れたり、変形したりする事態を回避することができる。

【１１４２】

また、スライド変位部材３７０の前端部、即ち、薄板部３７１の前端部は、左右外側へ向かう程に配置が後方にずれる態様で傾斜形成される。これにより、薄板部３７１の前端部と排出孔３３７の側面との間に球が挟まれて滞留することを回避し易くすることができる。

【１１４３】

即ち、薄板部３７１の前端部と排出孔３３７の側面との間に球が挟まれた場合であっても、薄板部３７１の前端部が傾斜面として形成されていることから、球に対して生じる負荷は左右外側へ向けた方向成分を有するので、球を左右外側に押し出すことができる。これにより、球詰まりを抑制することができる。

【１１４４】

次いで、図７９を参照して、スライド変位部材３７０の変位の案内についての工夫を説明する。スライド変位部材３７０の配置によって遊技者の利益が変わり得るので、スライド変位部材３７０の変位には、再現性（安定性）と、スムーズさと、が要求される。

【１１４５】

図７９（ａ）は、図７８のＬＸＸＩＸａ－ＬＸＸＩＸａ線における中部材３３０、スライド変位部材３７０及び下部材３８０の断面図であり、図７９（ｂ）は、図７８のＬＸＸＩＸｂ－ＬＸＸＩＸｂ線における中部材３３０、スライド変位部材３７０及び下部材３８０の断面図であり、図７９（ｃ）は、図７８のＬＸＸＩＸｃ－ＬＸＸＩＸｃ線における中部材３３０、スライド変位部材３７０及び下部材３８０の断面図である。なお、図７９の説明においては、図１３及び図１４を適宜参照する。

【１１４６】

図７９（ａ）に示すように、上突設部３７６の正面側における薄板部３７１の上側面は左右外側ほど下側に位置する傾斜面として形成されており、この傾斜に沿って球が流れ得る。本実施形態では、この傾斜面を転動する球の流れを安定させるために、傾斜面の傾斜が変化するようなスライド変位部材３７０の姿勢変化を抑制するよう構成されている。

【１１４７】

即ち、図７９（ａ）に示すように、スライド変位部材３７０の薄板部３７１は、左右両端部だけでなく、下突条部３７３が下部材３８０の板状部３８２に当接支持される。これにより、凹設部３７２で左右に分けられる一対の球案内部３７１ｂのそれぞれを左右両側で下支えする（両持ちで支持する）ことができるので、スライド変位部材３７０の姿勢変化を抑制することができる。

【１１４８】

換言すれば、左右一対の球案内部３７１ｂに球から与えられる負荷が異なる場合であっても（球がバランス悪い個数で乗ったとしても）、各球案内部３７１ｂについて左右両端部で下支えされていることから、球案内部３７１ｂ及びスライド変位部材３７０の左右への傾き（前後方向に延びる軸を中心とした回動方向の変位）を抑制することができる。

【１１４９】

また、凹設部３７２の縁部は、上側に仕切り板部３３８が配設されていることにより、上方への変位が規制される。即ち、スライド変位部材３７０の浮き上がり動作や、後傾方向の傾斜変位を抑制することができる。

【１１５０】

これにより、スライド変位部材３７０の姿勢を適正な状態に維持し易くなり、前後方向変位の変位抵抗を抑制することができ、スライド変位部材３７０の動作不良を防止することができる。

【１１５１】

球案内部３７１ｂは、上突設部３７６の突設基端側において前側に張り出し形成される板状部であって、球が転動可能とされる上側面が左右外側へ向かう程に下がる傾斜面として形成される。

【１１５２】

球案内部３７１ｂと突条部３８３との接触は、点接触となるように構成されている。即ち、本実施形態では、凹設部３７２から突条部３８３側へ一対の半球状突設部３７２ａが突設されており、間隔が埋まる際には、半球状突設部３７２ａと突条部３８３とが点接触するよう構成される。

【１１５３】

ここで、上述したように、球案内部３７１ｂは球が転動し得る上側面が左右方向に傾斜する傾斜面として形成されているので、球の自重により球案内部３７１ｂにかけられる負荷は、上下方向成分と左右方向成分とに分解されることになり、左右方向成分によりスライド変位部材３７０は左右方向（スライド変位部材３７０の変位方向である前後方向と交差する方向）に変位し得る。

【１１５４】

この時、スライド変位部材３７０の凹設部３７２と突条部３８３との左右方向隙間を小さくした方が球案内部３７１ｂの左右位置が安定し易く好ましい一方で、接触摩擦が生じ易くなることから、機能上の問題が生じる可能性がある。

【１１５５】

例えば、球が球案内部３７１ｂに乗った状態でスライド変位部材３７０を前後方向変位させる場合に、接触摩擦が過度に大きくなると前後方向変位が不良となる（例えば、変位が生じない）事態が発生する可能性がある。

【１１５６】

これに対し、本実施形態では、半球状突設部３７２ａと突条部３８３との接触が点接触となるように構成されているので、摩擦力が生じる面積を低減することができ、接触摩擦を小さく抑えることができる。これにより、球が球案内部３７１ｂに乗った状態であっても、スライド変位部材３７０の前後方向変位を良好に実行することができる。

【１１５７】

特に、球案内部３７１ｂに球が乗っている状態でのスライド変位部材３７０の前後方向変位は、確変検出センサＳＥ１１に球が入球し得ない状態から、確変検出センサＳＥ１１に球が入球可能な状態へ状態を切り替える変位動作であるので、この変位動作を良好に実行することで、遊技者が不利益を被ることを回避することができる。

【１１５８】

尚且つ、この変位動作の変位速度を高速とすることで、スライド変位部材３７０の前後方向変位の時に球案内部３７１ｂに乗っている球の回転を変化させる作用を生じさせることができる。

【１１５９】

図８０（ａ）及び図８０（ｂ）は、スライド変位部材３７０と球案内部３７１ｂの上側面に乗る球との側面図である。図８０（ａ）では、前側位置のスライド変位部材３７０に球が乗っている状態が図示され、図８０（ｂ）では、スライド変位部材３７０が後側位置に変位した状態が図示される。図８０（ａ）及び図８０（ｂ）では、球の回転方向の例が矢印で図示される。

【１１６０】

図８０（ａ）に示すように、後方へ向けて転動しスライド変位部材３７０に到達した球の回転方向は前転方向である。その球がスライド変位部材３７０に乗っている状態でスライド変位部材３７０が後側位置へ前後変位するよう電磁ソレノイド３６１（図１３参照）が駆動されると、スライド変位部材３７０から球に与えられる負荷は、球の回転方向（案内方向）を逆方向（後転方向）とするように作用する。

【１１６１】

これにより、球の回転を抑制することができるので、重力の作用を球が受けやすい状態とすることができ、球を真下に落下させ易くなる。従って、スライド変位部材３７０に球が乗っている状態でスライド変位部材３７０が駆動された場合に、球が確変検出センサＳＥ１１に流下し易い構成とすることができる。

【１１６２】

前後長突設部３１７は、分岐箇所ＢＰ１へ到達した球をスライド変位部材３７０側へ案内する機能を有する。換言すれば、前後長突設部３１７は、確変検出センサＳＥ１１へ球を案内する機能に留まるものではなく、確変検出センサＳＥ１１の上流側に配置されるスライド変位部材３７０の配置によらず球を適切に案内可能な形状部として構成される。

【１１６３】

スライド変位部材３７０が後側位置に配置されている場合には、経路構成上、前後長突設部３１７に当接した球は確変検出センサＳＥ１１を通過する。このとき、前後長突設部３１７の端部の曲線が、上下方向幅に比較して前後方向幅が長い略円弧形状とされるので（図１８参照）、当接した球に対して、前方向成分よりも下方向成分の方が大となる負荷を与えることになる。これにより、前後長突設部３１７に当接した球が前後方向に跳ね返り、第３流路構成部３３６を逆流する事態が生じることを回避することができる。

【１１６４】

一方、スライド変位部材３７０が前側位置に配置されている場合には、球の流下方向はスライド変位部材３７０の形状に委ねられる。本実施形態では、スライド変位部材３７０の上突設部３７６の前側面３７６ａが左右外側へ向かって湾曲する湾曲面を形成している

ので、球はこの湾曲に沿って左右外側へ案内される。
【１１６５】
ここで、スライド変位部材３７０が前側位置に配置されている状態において、前後方向に流れる球が勢いのままにスライド変位部材３７０に衝突すると、その衝突時の負荷によりスライド変位部材３７０が後方に押しのけられ、確変検出センサＳＥ１１への球の通過が可能な状態に切り替わる可能性が考えられる。
【１１６６】
これに対し、本実施形態では、球がスライド変位部材３７０の上突設部３７６に衝突する前に前後長突設部３１７に当接することで、球の速度方向が下方寄りに修正される。そのため、球からの負荷によるスライド変位部材３７０の変位方向は主に下方向となるので、スライド変位部材３７０が後方に押しのけられる事態の発生を回避し易くすることができる。
【１１６７】
また、球から与えられる、スライド変位部材３７０を後方に変位させる方向の負荷が小さくなることから、スライド変位部材３７０を前側位置に維持するための付勢力（電磁ソレノイド３６１（図１３参照）が有する戻りバネの付勢力）を小さくできると共に、その付勢力に抗してプランジャーを駆動する電磁力を小さくすることができるので、結果として、電磁ソレノイド３６１の設計自由度を向上することができる。
【１１６８】
分岐箇所ＢＰ１に球が配置されている状態でスライド変位部材３７０が後側位置から前側位置に変位した場合にも、球の逆流が生じることを回避し易くすることができる。
【１１６９】
左右内突設部３１８は上突設部３７６の前側変位終端位置よりも前側において球と当接し、球の勢いが左右外側下方向へ向けられる。尚且つ、前後長突設部３１７により球の勢いが下方向へ向けられる。これにより、球の前後方向の速度が収まるので、自重による慣性で配置が安定し、スライド変位部材３７０から与えられる負荷程度では球の逆流が生じ難い状態とすることができる。
【１１７０】
更に、球と上突設部３７６との当接は前後長突設部３１７と当接する高さ位置よりも球が下がった状態で生じるが、球が上突設部３７６と当接可能な程度に下がった状態では（図８０（ａ）参照）、球と当接する箇所は球案内部３７１ｂであり、第３流路構成部３３６の下底面３３６ａのよりも低い位置に配置される。これにより、上突設部３７６から前後方向の負荷を受けて球が手前側に変位したとしても、球案内部３７１ｂの上側面から下底面３３６ａに乗り上がるために相当のエネルギーを必要とするので、球の逆流の程度を低くすることができる。
【１１７１】
また、上突設部３７６は仕切り板部３３８側の前側端部が鋭角形状に形成されており、平面が球と前後方向で正面衝突する衝突態様ではない（図７８参照）。即ち、上突設部３７６から球に対して与えられる負荷は、左右方向の負荷が大きく、前後方向の負荷は小さい。
【１１７２】
これにより、上突設部３７６に当接した球を左右外側方向にスムーズに流すことができるので、分岐箇所ＢＰ１に球が配置された状態でスライド変位部材３７０が後側位置から前側位置に変位する制御態様とした場合に、上突設部３７６と排出孔３３７の前側面との間に球が噛み込んでしまい動作不良を生じる事態を回避し易くすることができる。
【１１７３】
図７８、図７９（ｂ）及び図７９（ｃ）に戻って説明する。スライド変位部材３７０を分岐箇所ＢＰ１側（前側）に張り出すよう構成している関係上、球案内部３７１ｂに乗った球の自重によりスライド変位部材３７０が前倒れ方向に変位する可能性がある。
【１１７４】

これに対し、本実施形態では、上突設部３７６よりも後側に形成される部分、即ち、上下突条部３７４が左右両側において前後に亘って形成される部分の、前後幅長さを十分に確保し、その前後幅に亘って後側枠状部３３２の下底部と当接可能に構成されている。これにより、スライド変位部材３７０の前傾方向に傾倒変位を防止することができる。

【１１７５】

加えて、上下突条部３７４が前後に長く形成されていることから、スライド変位部材３７０を前傾方向に傾倒変位させる負荷がかけられた場合に後側枠状部３３２に与えられる負荷が一点に集中することを避けることができる。これにより、スライド変位部材３７０の変形を抑制（剛性を高める）することができる。

【１１７６】

また、球案内部３７１ｂに球が乗り得る前側位置にスライド変位部材３７０が配置された状態では、凹設部３７８が形成される突設部（以下、突設部３７８ａとも称する）の前側面が仕切り板部３３８の後側面と当接する。

【１１７７】

換言すれば、スライド変位部材３７０は、突設部３７８ａの前側面が仕切り板部３３８の後側面に当接する位置として前側位置が設定されている。この目的から、仕切り板部３３８の後側面には光拡散加工面が形成されず、突設部３７８ａと前後で対向配置され互いに当接可能とされる面が平坦面で形成される。これにより、前側位置におけるスライド変位部材３７０の配置を安定させることができる。

【１１７８】

回動部３６３の下円柱部３６３ｃは凹設部３７８の内側に配置されているので、下円柱部３６３ｃを介して伝達される電磁ソレノイド３６１の駆動力は、突設部３７８ａの前側肉部を介して仕切り板部３３８の後側面にかけられる。

【１１７９】

このように、駆動力が伝達される位置がスライド変位部材３７０の左右中央部であることから、スライド変位部材３７０にバランスよく駆動力を伝達することができる。即ち、前後方向変位時に、スライド変位部材３７０に上下方向軸を中心とする回転方向の姿勢ずれが生じることを回避し易くすることができる。

【１１８０】

更に、突設部３７８ａの前側面が仕切り板部３３８の後側面に面で押し付けられることにより、スライド変位部材３７０の姿勢を、上下方向軸を中心とする回転方向で修正し易くすることができる。

【１１８１】

ここで、スライド変位部材３７０の姿勢維持や姿勢復帰を仕切り板部３３８と半球状突設部３７２ａとの当接により実行する場合、仕切り板部３３８と半球状突設部３７２ａとの当接面積が小さいことから、負荷が局所的にかかってしまい、半球状突設部３７２ａの耐久性が劣化する可能性がある。

【１１８２】

これに対し、本実施形態では、突設部３７８ａの前側面が仕切り板部３３８の後側面に面で押し付けられる前段階において、スライド変位部材３７０に上下方向軸を中心とする回転方向の姿勢ずれが生じていたとしても、駆動力の伝達により、突設部３７８ａの前側面が仕切り板部３３８の後側面に面接触する過程でスライド変位部材３７０の姿勢ずれを解消することができ、適正な姿勢に修正することができる。

【１１８３】

突設部３７８ａに対する仕切り板部３３８は、前後方向変位時に当接することでスライド変位部材３７０の位置合わせをする目的の他、スライド変位部材３７０に与えられる前傾方向の負荷を受ける部分としての機能を有する。

【１１８４】

即ち、スライド変位部材３７０が前側位置に配置される状態において、球案内部３７１ｂに乗った球の自重により、スライド変位部材３７０を前傾方向に姿勢変化させる方向の

負荷が生じた場合において、スライド変位部材３７０に許容される隙間内で突設部３７８ａが変位（前傾方向に変位）しかけると、突設部３７８ａは仕切り板部３３８の後側面に押し付けられる。

【１１８５】

この場合、仕切り板部３３８の後側面から突設部３７８ａに対して反対方向の抵抗がかけられることで、突設部３７８ａの変位が抑制されることから、スライド変位部材３７０の姿勢変化を抑制することができる。

【１１８６】

次いで、各動作ユニット６００，７００，８００の詳細について説明が不足していた部分について、改めて説明する。まず、第１動作ユニット６００の詳細の説明として、回動部材６２０について説明する。

【１１８７】

図８１（ａ）は、回動部材６２０の正面図であり、図８１（ｂ）は、回動部材６２０の背面図であり、図８１（ｃ）は、図８１（ａ）の矢印ＬＸＸＸＩｃ方向視における回動部材６２０の側面図である。

【１１８８】

また、図８２は、第１動作ユニット６００の正面図であり、図８３は、第１動作ユニット６００の背面図である。図８２及び図８３では、案内長孔６１６に沿って変位する皿状蓋部Ｃ２が変位範囲の右端に配置された状態が図示される。

【１１８９】

図８１（ａ）から図８１（ｃ）に示すように、動作の実行の際に回動部材６２０に与えられる負荷との関係から、回動部材６２０は非対称形状で設計されている。以下、回動部材６２０の詳細と、回動部材６２０への作用とについて説明する。

【１１９０】

回動部材６２０の本体部６２１は、停止時に負荷を受ける平らな側面として、第１側面６２１ａと、第２側面６２１ｂと、第３側面６２１ｃと、を備える。筒状部６２２から近い順に、第１側面６２１ａ、第２側面６２１ｂ、第３側面６２１ｃが形成されている。

【１１９１】

第１側面６２１ａは、回動部材６２０の傾倒変位側に形成される側面であって、前蓋部材６１２から正面側に断面コ字状で突設される基端側突設部６１７ａに面で当接可能となる形状で形成される（基端側突設部６１７ａとの関係で形状が設計される）。第１側面６２１ａが基端側突設部６１７ａに変位を規制されることにより、回動部材６２０の変位可能範囲が規定される（変位可能範囲の終端位置における回動部材６２０について、図４５参照）。

【１１９２】

第２側面６２１ｂは、回動部材６２０の起き上がり変位側に形成される側面であって、前蓋部材６１２から正面側に断面コ字状で突設される先端側突設部６１７ｂに面で当接可能となる形状で形成される（先端側突設部６１７ｂとの関係で形状が設計される）。第２側面６２１ｂが先端側突設部６１７ｂに変位を規制されることにより、回動部材６２０の変位可能範囲が規定される（変位可能範囲の終端位置における回動部材６２０について、図４０参照）。

【１１９３】

第３側面６２１ｃは、回動部材６２０の起き上がり変位側に形成される側面であって、前蓋部材６１２の正面側に外形略矩形の箱状に形成される矩形状箱部６１８に面で当接可能となる形状で形成される（矩形状箱部６１８との関係で形状が設計される）。第３側面６２１ｃが矩形状箱部６１８に変位を規制されることにより、回動部材６２０の変位可能範囲が規定される（変位可能範囲の終端位置における回動部材６２０について、図４０参照）。

【１１９４】

このように、回動部材６２０の変位終端では、回動部材６２０の各側面６２１ａ～６２

１ｃが、対応した前蓋部材６１２の部分に当接し、変位を規制される。特に、回動部材６２０の起き上がり側の変位終端において当接箇所が複数形成されている。

【１１９５】

このように当接箇所を複数形成させることの目的として、当接時に受ける回動方向の負荷を複数箇所で分散させる目的と、回動部材６２０に生じ得る前後方向の負荷を複数箇所で分散させることで回動部材６２０の前後方向の変形を抑える目的と、がある。

【１１９６】

回動部材６２０に生じ得る前後方向の負荷としては、例えば、第２装飾回転部材６６０の重みを受けることによる前倒れ方向の負荷や、第２装飾回転部材６６０の回転停止時の慣性による捻じれ方向の負荷（回動部材６２０の長手方向を軸とする回転方向の負荷）等が例示される。

【１１９７】

特に、前倒れ方向の負荷は、筒状部６２２を支点とする前傾方向の負荷であるので、力のモーメントを考慮することにより、負荷を受ける当接位置が筒状部６２２から離れるほど、当接位置に生じる負荷は小さくなる。当接位置に生じる負荷を小さくすることを一つの目的として、第２側面６２１ｂ及び第３側面６２１ｃが筒状部６２２から離れた位置に形成されている。

【１１９８】

回動部材６２０の本体部６２１は、駆動モータ６３１との干渉を避けるために駆動モータ６３１から退避する方向に凹設形成される凹設部６２１ｄと、その凹設部６２１ｄを含む範囲であって、筒状部６２２を中心とする回動部分として基端側突設部６１７ａと当接する範囲を含んで増厚形成される増厚部６２１ｅと、を備える。

【１１９９】

回動部材６２０の回動基端側は、凹設部６２１ｄが形成されることで細幅となっているので、対策なしでは衝撃負荷による折損が生じる可能性が考えられるが、増厚部６２１ｅが形成されていることで、強度面での凹設部６２１ｄの影響を相殺することができる。これにより、回動部材６２０の折損を回避し易くすることができる。

【１２００】

更に、増厚部６２１ｅが基端側突設部６１７ａと当接し得る箇所を含む範囲に形成されていることで、回動部材６２０と基端側突設部６１７ａとの間で生じ得る衝撃負荷に対する回動部材６２０の耐久性を向上することができる。

【１２０１】

図８４は、第１動作ユニット６００の正面図であり、図８５は、第１動作ユニット６００の背面図である。図８４及び図８５では、伝達ギアカム６３４の延設部６３４ｂの幅方向端部が検出センサＫＳ１の検出溝に配置された状態が図示される。

【１２０２】

延設部６３４ｂは、検出センサＫＳ１の背面視での幅長さに比較して、３倍以上に長い幅長さ（周方向長さ）で形成される。ここで、延設部６３４ｂの幅長さを十分長く形成することは、検出に利用する目的の他に、構造的な目的がある。

【１２０３】

即ち、本実施形態では、回動部材６２０の回動先端部の前側に被支持部材６４０が連結されており、その被支持部材６４０の前側に第２装飾回転部材６６０が配設されているので、回動部材６２０に前倒れ方向の負荷が与えられ得るところ、対策なしでは、回動部材６２０が前後方向に撓み変形し、動作不良を生じる可能性がある。

【１２０４】

これに対し、本実施形態のように、回動部材６２０に連結される円筒部６３４ａの背後において、被固定手段６１０の背面と対向配置する延設部６３４ｂを幅広形状で形成することで、円筒部６３４ａを介して延設部６３４ｂから被固定手段６１０に、回動部材６２０の前倒れ方向で与えられる負荷を、円弧状孔６１３ｄの広い角度範囲で受けることができる（負荷が生じる面積を大きく確保することができる）。これにより、単位面積当たり

で受ける負荷を低減することができるので、延設部６３４ｂが破損することを回避しつつ、回動部材６２０の前傾変位を抑制することができる。

【１２０５】

本実施形態では、延設部６３４ｂの幅長さを長く確保することで構造的に有利な効果を奏することができる一方で、延設部６３４ｂの端部が検出センサＫＳ１の検出溝に配置された状態（図８４参照）で回動部材６２０の起き上がり方向の駆動を停止させる制御態様であっても、慣性等の負荷により、回動部材６２０が初期位置側の終端位置（図４０参照）まで到達するように構造が工夫されている。

【１２０６】

例えば、第１に、各部材の慣性力が、回動部材６２０を初期位置側の終端位置へ変位させる方向で生じる。回動部材６２０自体の回動変位に伴う慣性力だけでなく、被支持部材６４０及び第２装飾回転部材６６０が軸線Ｏ１を中心として背面視時計回りに回動される回動変位に伴う慣性力も、回動部材６２０を初期位置側の終端位置へ変位させる方向（回動部材６２０を背面視反時計回りに回動させる方向）で生じる。

【１２０７】

例えば、第２に、中間ギア６４４を介して回動部材６２０のギア歯部６２５と歯車機構を構成するギア歯６５４ａと一体動作するように配設される前側回転部材６５２の重心（本実施形態では、張出装飾部６５２ｂの中心と同じ）は、ギア歯６５４ａの回転軸としての軸線Ｏ１の上下位置から左右に離れた位置に配置される。

【１２０８】

そのため、前側回転部材６５２に生じる自重は、ギア歯６５４ａを回転させる方向で生じる。本実施形態では、ギア歯６５４ａが、前側回転部材６５２の自重により、背面視反時計回りに回転する方向に負荷を受ける。

【１２０９】

この負荷が中間ギア６４４、ギア歯部６２５と順に伝達されることにより、ギア歯部６２５を介して、回動部材６２０に背面視反時計回りに回転する方向の負荷が与えられる。即ち、回動部材６２０の回動変位の慣性とは異なる負荷として、前側回転部材６５２の自重による回転方向の負荷が、回動部材６２０を初期位置側の終端位置へ変位させる方向で生じる。

【１２１０】

このように、回動部材６２０に対して生じる慣性負荷や、前側回転部材６５２の自重による回転方向の負荷により、駆動モータ６３１の通電を切断した後においても回動部材６２０を回動させる負荷が生じるよう構成される。

【１２１１】

そのため、図８５に示すような、延設部６３４ｂが検出センサＫＳ１の検出溝に配置されており、且つ、回動部材６２０が変位終端位置に到達していない状態で、駆動モータ６３１の通電を切断するように制御したとしても、上述の負荷により回動部材６２０の回動変位が継続され、回動部材６２０を初期位置側の変位終端位置（図４０参照）に到達させることができる。

【１２１２】

図８６（ａ）、図８６（ｂ）、図８７（ａ）、図８７（ｂ）及び図８８は、案内長孔６１６、皿状蓋部Ｃ２、検出センサＫＳ１及び伝達ギアカム６３４の延設部６３４ｂの背面図である。

【１２１３】

図８６（ａ）、図８６（ｂ）、図８７（ａ）、図８７（ｂ）及び図８８では、第１動作ユニット６００の演出待機状態から開始される伝達ギアカム６３４の回転動作が時系列で図示される。

【１２１４】

なお、図８６（ａ）は、第１動作ユニット６００の演出待機状態に対応し、図８６（ｂ）は、図８５に図示される状態に対応し、図８７（ａ）は、第１動作ユニット６００の中

間演出状態に対応し、図８７（ｂ）は、図８３に図示される状態に対応し、図８８は、第１動作ユニット６００の張出状態に対応する。

【１２１５】

皿状蓋部Ｃ２の開口Ｃ２ａを通る電気配線の配置について説明する。矩形状箱部６１８に収容される基板に配設されているコネクタ６１８ｃに端部が固定される電気配線６１８ｄが開口Ｃ２ａを通り第２装飾回転部材６６０に進入するように配設される。

【１２１６】

電気配線６１８ｄは、ベース部材６１１（図３９参照）へ向けて前蓋部材６１２から突設形成される仕切り部６１９の下側を迂回し、開口Ｃ２ａに進入するように配設される。電気配線６１８ｂは、開口Ｃ２ａを備える皿状蓋部Ｃ２の移動軌跡を考慮した長さで構成され、コネクタ６１８ｃと開口Ｃ２ａとの間で、自重で撓むようにして配置される。

【１２１７】

仕切り部６１９は、上下両端部に形成される柱状部６１９ａと、その柱状部６１９ａの間を連結するように長尺板状に突設される板状部６１９ｂと、を備える。柱状部６１９ａ及び板上部６１９ｂは、ベース部材６１１の前側面に当接する。

【１２１８】

柱状部６１９ａの内側には雌ネジが形成されており、柱状部６１９ａと対応する配置でベース部材６１１に穿設される開口を通る締結ネジが螺入されることで、ベース部材６１１及び前蓋部材６１２が締結固定される。即ち、仕切り部６１９により、電気配線６１８ｄの配設位置を制限する作用だけでなく、ベース部材６１１及び前蓋部材６１２の剛性を確保する作用も生じさせることができる。

【１２１９】

次いで、特に開口Ｃ２ａの動きに注目して、電気配線６１８ｄの配置に対する工夫について説明する。まず、図８６（ａ）から開始される皿状蓋部Ｃ２の下降変位に着目して説明する。皿状蓋部Ｃ２は、図８６（ａ）、図８６（ｂ）、図８７（ａ）、図８７（ｂ）、図８８の時系列で下降変位する。

【１２２０】

演出待機状態（図８６（ａ）参照）から、延設部６３４ｂの幅方向端部が検出センサＫＳ１の検出溝に配置された状態（図８６（ｂ）参照）までの動作では、皿状蓋部Ｃ２の上下配置は大きくは変わらない一方で、開口Ｃ２ａの配置が背面視反時計回りに回転変位する。

【１２２１】

これにより、皿状蓋部Ｃ２が本格的な下降変位を開始する前に、開口Ｃ２ａ付近の電気配線６１８ｄの配置を仕切り部６１９から離れる方向に寄せることができ、皿状蓋部Ｃ２が下降変位する過程で電気配線６１８ｄが皿状蓋部Ｃ２と仕切り部６１９との間に挟まることを防止することができる。

【１２２２】

特に、皿状蓋部Ｃ２と仕切り部６１９とが最接近するタイミング（図８７（ｂ）参照）では、開口Ｃ２ａは仕切り部６１９から電気配線６１８ｄを退避させる側（下側）を向く姿勢となっている。

【１２２３】

これにより、電気配線６１８ｄを仕切り部６１９との間で挟む事態を回避することができるので、皿状蓋部Ｃ２を、仕切り部６１９に近接配置させるよう設計しても、電気配線６１８ｄが断線する等の不具合が生じることを回避することができる。

【１２２４】

図８６（ａ）から図８８に示すように、皿状蓋部Ｃ２の下降変位中に、開口Ｃ２ａの姿勢は、背面視反時計回りに継続的に回転変位している。皿状蓋部Ｃ２の下側変位終端では、開口Ｃ２ａがコネクタ６１８ｃの反対側（下側）を向いており、敢えて電気配線６１８ｄに下向きの弛みが生じるように構成している。これにより、電気配線６１８ｄ自体の長さを確保しながら、変位終端位置における電気配線の不要な弛み（例えば、前後方向へ弛

むことによるばたつき）を回避することができる。
【１２２５】
更に、電気配線６１８ｄの長さは、第１動作ユニット６００の動作中において延設部６３４ｂと当接しない程度の長さで設計される。これにより、延設部６３４ｂと電気配線６１８ｄとの間に仕切りを設けなくとも、電気配線６１８ｄが延設部６３４ｂに接触し負荷を受ける事態の発生を回避することができる。
【１２２６】
本実施形態では、皿状蓋部Ｃ２が伝達ギアカム６３４に最接近する状態（図８８参照）において、延設部６３４ｂは、コネクタ６１８ｃから離れて配置（伝達ギアカム６３４の回転軸を基準としてコネクタ６１８ｃの反対側に配置）されることから、延設部６３４ｂとの接触を避けながら電気配線６１８ｄを配置する範囲を大きく確保することができるので、電気配線６１８ｄの長さの設計自由度を向上することができる。
【１２２７】
次いで、図８８から開始される皿状蓋部Ｃ２の上昇変位に着目して説明する。皿状蓋部Ｃ２は、図８８、図８７（ｂ）、図８７（ａ）、図８６（ｂ）、図８６（ａ）の時系列で上昇変位する。
【１２２８】
皿状蓋部Ｃ２の上昇変位では、変位下端位置（図８８参照）から、皿状蓋部Ｃ２が仕切り部６１９に最接近するまで、開口Ｃ２ａは仕切り部６１９側を向くことは無く、下側を向いている。これにより、電気配線６１８ｄの下方への弛みを確保しつつ皿状蓋部Ｃ２を上昇変位させることができる。
【１２２９】
開口Ｃ２ａの向きは、皿状蓋部Ｃ２が仕切り部６１９の下端を通過した後においても、徐々に回転しながらも、下側を向いた状態（開口Ｃ２ａ付近の電気配線６１８ｄを仕切り部６１９の長手方向に沿って配置させる状態）が維持される（図８７（ａ）参照）。
【１２３０】
そして、皿状蓋部Ｃ２が仕切り部６１９から十分離れた状態において、開口Ｃ２ａが仕切り部６１９側を向く姿勢まで回転され（図８６（ａ）及び図８６（ｂ）参照）、電気配線６１８ｄが仕切り部６１９と皿状蓋部Ｃ２との間に進入する（収容される）ように配置される。
【１２３１】
これにより、電気配線６１８ｄを皿状蓋部Ｃ２と仕切り部６１９との間に挟むことにより断線を生じさせる事態の発生を回避することができ、皿状蓋部Ｃ２の上下変位に伴い電気配線６１８ｄに与えられる負荷の抑制を図ることができる。
【１２３２】
換言すれば、仕切り部６１９と皿状蓋部Ｃ２との配置関係に対応して、開口Ｃ２ａの配置を変化させることで電気配線６１８ｄの配置を制限し、皿状蓋部Ｃ２と仕切り部６１９との間隔が狭くなる時に電気配線６１８ｄが皿状蓋部Ｃ２と仕切り部６１９との間に配置されることを回避していることから、電気配線６１８ｄに与えられる負荷の抑制を図ることができる。
【１２３３】
従って、電気配線６１８ｄが任意位置で配置される場合に比較して、電気配線６１８ｄ及び皿状蓋部Ｃ２を近接配置するよう設計することができるので、電気配線６１８ｄ及び皿状蓋部Ｃ２の配置の自由度を向上することができる。
【１２３４】
また、電気配線６１８ｄの配置の制限を結束バンド等の別部材を利用してではなく、皿状蓋部Ｃ２の開口Ｃ２ａにより実現している。皿状蓋部Ｃ２は、上述したように、第１装飾回転部材６５０の本体部材６５１との締結固定に利用される部材であるが、これを電気配線６１８ｄの配置制限に兼用している。
【１２３５】

これにより、結束バンド等の電気配線６１８ｄを束ねるのに専用の部材を不要とすることができる。更に、結束バンドと異なり、皿状蓋部Ｃ２の配置に対応した適切な側に電気配線６１８ｄを配置できるように開口Ｃ２ａの向きを変えることができるので、電気配線６１８ｄが突っ張ったり、屈曲したりする事態を回避し易くすることができる。

【１２３６】

本実施形態では、開口Ｃ２ａは、中心角度が約１１０の扇形状の開口として形成される。開口Ｃ２ａが幅広の開口として形成されているので、開口Ｃ２ａを通過させる電気配線６１８ｄの部分（接続端子等）として採用される形状の自由度を向上することができる。

【１２３７】

次いで、開口Ｃ２ａよりも正面側に配置される電気配線６１８ｄの配設構造について説明する。図８９は、第１装飾回転部材６５０及び第２装飾回転部材６６０の正面斜視図である。

【１２３８】

図８９では、説明に必要な部分のみが図示され、その他の部分の図示が省略されている。即ち、第１装飾回転部材６５０の本体部材６５１及び配線受部材６５５、第２装飾回転部材６６０の電飾基板６６２及び配線留め板６６３が実線で図示されており、理解を容易とするために箱状部材６６１を想像線で図示し内部を視認可能としている。

【１２３９】

また、図８９では、電気配線６１８ｄの配設例が図示され、その電気配線６１８ｄが挿通される開口Ｃ２ａを備える皿状蓋部Ｃ２が図示される。電気配線６１８ｄは、電飾基板６５３（図４１参照）の端子に接続される配線と、電飾基板６６２の端子に接続される配線と、が本体部材６５１と配線受部材６５５との間で分岐する様子が図示される。

【１２４０】

図８９に示すように、配線留め板６６３は、半筒形状部６５１ｄ，６５５ａの外径よりも大きな直径の円板状部材であって、電気配線６１８ｄを挿通可能な長孔形状で穿設される配線挿通長孔６６３ａと、その挿通長孔６６３ａの両側に締結ネジを挿通可能な貫通孔として穿設される一対の挿通孔６６３ｂと、を備える。

【１２４１】

配線留め板６６３の直径が半筒形状部６５１ｄ，６５５ａの外径よりも大きく形成されていることから、軸直角回転部材６５７（図３９参照）が半筒形状部６５１ｄ，６５５ａから脱落することを配線留め板６６３により防止することができる。

【１２４２】

配線留め板６６３の挿通孔６６３ｂを通る締結ネジは、半筒形状部６５１ｄ，６５５ａにそれぞれ形成される雌ネジに螺入される。これにより、配線留め板６６３及び半筒形状部６５１ｄ，６５５ａが一体的に固定される。

【１２４３】

このように、配線留め板６６３は、軸直角回転部材６５７の脱落を防止する機能と、半筒形状部６５１ｄ，６５５ａを一体的に固定する機能と、を兼ね備えている。これに加えて、配線留め板６６３は、電気配線６１８ｄを仮留めする機能を備えている。

【１２４４】

図８９に示すように、電気配線６１８ｄは、配線留め板６６３の配線挿通長孔６６３ａの内側を通り、挟まれることで変位が抑制される態様で仮保持されている。本実施形態では、第２装飾回転部材６６０の回転動作が、１回転以上の動作では無く、半回転未満の回転動作（約１３５度の回転動作）が往復方向に実行される回転動作とされるので、第２装飾回転部材６６０が複数回回転して電気配線６１８ｄが捻じ切られるという事態が生じることは無いように構成される。

【１２４５】

第２装飾回転部材６６０が回転動作する際に電気配線６１８ｄに与えられる負荷（捻じれ方向の負荷）は、捻じれが生じ易い配線挿通長孔６６３ａ付近において大きくなると考えられるが、本実施形態では、配線挿通長孔６６３ａが長孔状に形成され、電気配線６１

８ｄは配線挿通長孔６６３ａに挟まれて仮保持される態様とされるので、長孔形状内における電気配線６１８ｄの変位は許容されている。

【１２４６】

そのため、電気配線６１８ｄに捻じれ方向の過負荷が生じたとしても、電気配線６１８ｄを配線挿通長孔６６３ａ内で変位させることで、負荷を逃がすことができる。これにより、電気配線６１８ｄの耐久性を向上することができる。

【１２４７】

本体部材６５１の内部に配置される電気配線６１８ｄの捻じれ方向と、皿状蓋部Ｃ２の開口Ｃ２ａの方向との関係について説明する。図８６（ａ）から図８８に示す皿状蓋部Ｃ２の回転動作と一体的に本体部材６５１は回転動作するので、本体部材６５１の内部に配置される電気配線６１８ｄには、本体部材６５１の回転方向の捻じれが生じる。即ち、回動部材６２０の傾倒方向の回動変位に伴って、背面視反時計回り方向の捻じれが生じる。

【１２４８】

回動部材６２０の傾倒方向の回動変位に伴い、皿状蓋部Ｃ２の開口Ｃ２ａも背面視反時計回りに変位するので、捻じれによって電気配線６１８ｄに与えられる負荷を低減することができる（電気配線６１８ｄの耐久性を向上させることができる）。

【１２４９】

皿状蓋部Ｃ２は、案内長孔６１６に沿って上下方向に変位しながら回転動作している。ここで、図８６（ａ）から図８８までの時系列で、電気配線６１８ｄは、コネクタ６１８ｃと皿状蓋部Ｃ２との間における弛みが大きな状態から弛みが小さな状態へ変化する。

【１２５０】

これに対応して、電飾基板６６２の回転動作は、電気配線６１８ｄの電飾基板６６２側の端子が背面側（本体部材６５１側）に配置される状態（図８９参照）から、同端子が正面側（配線受部材６５５側）に配置される状態へ状態変化する動作として構成される。従って、電気配線６１８ｄを正面側に引っ張る態様の状態変化とすることができる。

【１２５１】

即ち、図８６（ａ）から図８８までの時系列で、電気配線６１８ｄは、本体部材６５１内部における電気配線６１８ｄの弛みが大きな状態（電飾基板６６２側の端子が背面側に配置される状態）から弛みが小さな状態（電飾基板６６２側の端子が正面側に配置される状態）に状態が変化する。

【１２５２】

従って、本実施形態では、弛みの大小関係が、コネクタ６１８ｃと皿状蓋部Ｃ２との間における関係と、本体部材６５１内部における関係とで、反転している（バランスしている）。これにより、第１動作ユニット６００の動作に伴って電気配線６１８ｄに加えられる負荷を低減することができる。

【１２５３】

本体部材６５１の内部に配置される部分の電気配線６１８ｄの捻じれ方向と、本体部材６５１と配線受部材６５５との間に配置される部分の電気配線６１８ｄの捻じれ方向と、の関係について説明する。

【１２５４】

図８６（ａ）から図８８に示す時系列の動作において、本体部材６５１の内部に配置される電気配線６１８ｄは背面視反時計回りに捻じれる一方で、本体部材６５１と配線受部材６５５との間に配置される部分の電気配線６１８ｄは電飾基板６６２の回転方向（図８９における下面視（電飾基板６６２側から挿通孔６６３ｂを見る方向視）で反時計回り）で捻じれる。即ち、互いに反対方向に捻じれる。

【１２５５】

本実施形態では、第１動作ユニット６００の演出待機状態における電気配線６１８ｄの捻じれを最小化するように設計しており、張出状態において、電気配線６１８ｄの捻じれが最大となるようにしている。

【１２５６】

これにより、コネクタ６１８ｃと開口Ｃ２ａとの間における電気配線６１８ｄの弛みが大きくても問題が生じ難い状態（演出待機状態、図８６（ａ）を参照）においては敢えて弛ませて、電気配線６１８ｄに生じる負荷を低減する一方、コネクタ６１８ｃと開口Ｃ２ａとの間における電気配線６１８ｄの弛みを小さくすることが好ましい状態（張出状態、図８８参照）においては、本体部材６５１、配線受部材６５５及び電飾基板６６２の回転動作による捻じれを最大に生じさせ電気配線６１８ｄの弛みを抑制する（電気配線６１８ｄの変位を抑制する）ことができる。

【１２５７】

このように、電気配線６１８ｄの耐久性向上の手段として、捻じれを最小とし、十分な弛みを生じさせる状態と、捻じれにより弛みを低減して周囲部材（例えば、延設部６３４ｂ）と電気配線６１８ｄとの接触を回避する状態と、を切り替えるように構成される。

【１２５８】

なお、別の実施形態として、図８６（ａ）から図８８に示す時系列の動作において、電飾基板６６２の回転方向を逆方向（図８９における下面視（電飾基板６６２側から挿通孔６６３ｂを見る方向視）で時計回り）で構成しても良い。この場合、本体部材６５１の内部に配置される電気配線６１８ｄの捻じれ方向と、電飾基板６６２の回転動作による電気配線６１８ｄの捻じれ方向とが、同方向になるので、電気配線６１８ｄの捻じれ変形を相殺することができる。

【１２５９】

次いで、第１動作ユニット６００の動作における、張出装飾部６５２ｂの特徴について説明する。図９０（ａ）、図９０（ｂ）、図９１（ａ）、図９１（ｂ）及び図９２は、案内長孔６１６、矩形状箱部６１８及び張出装飾部６５２ｂを模式的に示す正面模式図である。

【１２６０】

図９０（ａ）、図９０（ｂ）、図９１（ａ）、図９１（ｂ）及び図９２では、案内長孔６１６及び矩形状箱部６１８の外形が模式的に図示され、理解を容易とするために前側回転部材６５２のギア歯６５２ａの図示が省略された状態で、第１動作ユニット６００の演出待機状態からの張出装飾部６５２ｂの変位が時系列で図示される。

【１２６１】

図９０（ａ）では、第１動作ユニット６００の演出待機状態（図４０参照）に相当する配置が図示され、図９０（ｂ）では、伝達ギアカム６３４の延設部６３４ｂの幅方向端部が検出センサＫＳ１の検出溝に配置された状態（図８４参照）に相当する配置が図示され、図９１（ａ）では、第１動作ユニット６００の中間演出状態（図４３参照）に相当する配置が図示され、図９１（ｂ）では、案内長孔６１６に沿って変位する皿状蓋部Ｃ２が変位範囲の右端に配置された状態（図８２参照）に相当する配置が図示され、図９２では、第１動作ユニット６００の張出状態（図４５参照）に相当する配置が図示される。

【１２６２】

演出待機状態（図９０（ａ）参照）では、張出装飾部６５２ｂが上面視で矩形状箱部６１８と重なる程度に右に寄せて配置されている。これにより、張出装飾部６５２ｂを遊技者の視界の外側に配置することができる（図２８参照）。更に、本実施形態では、演出待機状態において張出装飾部６５２ｂは外縁部材７３（図２参照）の後方に配置されることで、外縁部材７３により視線が遮られ易いので、張出装飾部６５２ｂの視認性を下げることができる。

【１２６３】

一方で、張出装飾部６５２ｂが上面視で矩形状箱部６１８と重なる程度に右に寄せて配置されている状態のまま張出装飾部６５２ｂが下降変位する場合、張出装飾部６５２ｂと矩形状箱部６１８とは衝突してしまい不具合を生じることになる。

【１２６４】

これに対し、本実施形態では、張出装飾部６５２ｂの下降変位に先立ち、又は、張出装飾部６５２ｂの下降変位に伴って、張出装飾部６５２ｂの姿勢が変化するように構成され

る（図９０（ｂ）及び図９１（ａ）参照）。この姿勢変化は、矩形状箱部６１８から退避する方向（正面視斜め左上方向、軸線Ｏ１を中心とした回転方向）への回転動作として生じるので、張出装飾部６５２ｂと矩形状箱部６１８との衝突を避け易くすることができる。

【１２６５】

本実施形態では、この姿勢変化により、張出装飾部６５２ｂが矩形状箱部６１８の上方位置から退避した後で（図９１（ａ）参照）、本格的な皿状蓋部Ｃ２及び張出装飾部６５２ｂの下降変位が開始される。

【１２６６】

張出装飾部６５２ｂの下降変位は、軸線Ｏ１の下降変位に伴って生じるところ、下降変位においては、案内長孔６１６の形状に沿って軸線Ｏ１が矩形状箱部６１８に接近する方向（右方）に変位するため（図９１（ｂ）参照）、張出装飾部６５２ｂが矩形状箱部６１８に衝突する可能性がある。

【１２６７】

これに対し、本実施形態では、矩形状箱部６１８が、左側面に、案内長孔６１６の形状に沿って凹設形成される凹設部６１８ａを備えている。特に、凹設部６１８ａは、案内長孔６１６と矩形状箱部６１８が最も接近する箇所、即ち、案内長孔６１６の右端部の右方位置に凹設形成されている。このように、矩形状箱部６１８の形状の設計は、前側回転部材６５２と矩形状箱部６１８との衝突を避けることを一つの目的として検討される。

【１２６８】

更に、軸線Ｏ１の下降変位に伴って、張出装飾部６５２ｂの姿勢変化が継続されるので、張出装飾部６５２ｂを矩形状箱部６１８から退避する方向に変位させることができる。本実施形態では、図９１（ａ）から図９１（ｂ）への変位において、張出装飾部６５２ｂの左方向への変位寸法ＸＬ１（退避距離）が、軸線Ｏ１の右方向への変位寸法ＸＲ１以上（同等または超過）となるように、設計されている。これにより、張出装飾部６５２ｂと矩形状箱部６１８との衝突を避けることができる。

【１２６９】

図９１（ａ）から図９１（ｂ）までに示す状態では、軸線Ｏ１の左右方向変位と、張出装飾部６５２ｂの姿勢変化に伴う左右方向変位とが左右反対方向とされ、相殺するので、張出装飾部６５２ｂの左右方向変位が小さく抑えられていた。

【１２７０】

これに対し、図９１（ｂ）から図９２までに示す状態では、軸線Ｏ１の左右方向変位と、張出装飾部６５２ｂの姿勢変化に伴う左右方向変位とが左右同方向とされるので、変位が重ね合わされることにより、張出装飾部６５２ｂの左右方向変位量が大きくなる。

【１２７１】

これにより、張出装飾部６５２ｂの姿勢変化としては常に軸線Ｏ１を中心とする回転動作が行われているにも関わらず、遊技者には、張出装飾部６５２ｂが、図９０（ａ）から図９１（ｂ）までは小さな左右方向変位（細幅の変位軌跡）で上下方向に変位し、図９１（ｂ）から図９２までは、左右方向に大きく変位するように案内されているように見せることができる。

【１２７２】

従って、張出装飾部６５２ｂの変位を案内する構造（部材形状）と、遊技者が見る張出装飾部６５２ｂの変位により想定される構造と、の間に差を設けることができる。これにより、意外性のある演出を実行することができる。

【１２７３】

即ち、張出装飾部６５２ｂの変位は、あたかも張出装飾部６５２ｂが矩形状箱部６１８の右側から左方へ飛び出すような変位として、遊技者に見せることができる。そのため、センターフレーム８６（図３０参照）の左右という、幅が狭く左右方向の変位が十分に確保できないであろう範囲において、左右方向に飛び出すという意外性のある変位を遊技者に見せることができることから、張出装飾部６５２ｂへの注目力を向上させることができ

る。
【１２７４】
なお、便宜上、軸線Ｏ１の左右変位と張出装飾部６５２ｂの左右変位とを比較したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、軸線Ｏ１は第１動作ユニット６００の構成の一部の回転軸なので、この回転軸を中心として回転動作可能に構成される皿状蓋部Ｃ２の左右変位と、軸線Ｏ１の左右変位との意味は同じである。そのため、上述の説明を、皿状蓋部Ｃ２の左右変位と張出装飾部６５２ｂの左右変位との比較として理解しても良い。
【１２７５】
図９３は、図８５のＸＣＩＩＩ－ＸＣＩＩＩ線における第１動作ユニット６００の断面図である。図９３では、軸線Ｏ１と中間ギア６４４の回転軸とが通る平面における断面図が図示される。図９３に示すように、後側回転部材６５４は有底筒状部６４５に正面側から配置される一方、中間ギア６４４は本体部６４１に背面側から配置され、開口６４５ａが形成され連通される箇所でギア歯６５４ａと中間ギア６４４とが歯合している。
【１２７６】
図９３に示すように、配線留め板６６３の直径が、半筒形状部６５１ｄ，６５５ａの外径よりも大きく形成されており、軸直角回転部材６５７の内径が配線留め板６６３の直径よりも小さくされていることから、配線留め板６６３により軸直角回転部材６５７の軸方向の変位を規制することができる。
【１２７７】
本実施形態では、軸方向基端側（図９３上側）において半筒形状部６５１ｄ，６５５ａに形成される段部と、配線留め板６６３と、の間に軸直角回転部材６５７が若干の隙間を空けて配置されている。これにより、軸直角回転部材６５７の脱落防止と、半筒形状部６５１ｄ，６５５ａにより形成される筒状部の中心軸方向における軸直角回転部材６５７の配置の安定化を図ることができる。
【１２７８】
配線留め板６６３の挿通孔６６３ｂを通る締結ネジは、半筒形状部６５１ｄ，６５５ａにそれぞれ形成される雌ネジに螺入される。これにより、配線留め板６６３及び半筒形状部６５１ｄ，６５５ａが一体的に固定される。
【１２７９】
図９３に示すように、張出装飾部６５２ｂの配置は、第２装飾回転部材６６０に比較して後側とされることから、第２装飾回転部材６６０に比較して第３図柄表示装置８１（図２参照）と前後方向で近接配置される。換言すれば、第３図柄表示装置８１が配置される開口５１１ａ（図２６参照）に前後方向で近接配置される。
【１２８０】
これにより、第３図柄表示装置８１と張出装飾部６５２ｂとが離れて配置される場合に比較して、第３図柄表示装置８１の表示領域の領域右端ＲＥ１に重なるように張出装飾部６５２ｂが配置され（図２９参照）、表示領域が右側に拡大されているように遊技者に見せる（錯覚させる）作用を生じさせ易くすることができる。
【１２８１】
特に、張出装飾部６５２ｂと第２装飾回転部材６６０とを同時に視認する場合（例えば、図２９参照）には、第２装飾回転部材６６０が第３図柄表示装置８１から手前側に離れて配置され、第３図柄表示装置の表示とは独立して視認し易いことから、逆に、第３図柄表示装置８１に正面側から近接配置される張出装飾部６５２ｂを表示の一部として遊技者に見せる（錯覚させる）作用を際立たせることができる。
【１２８２】
換言すれば、特に目立つ対象（第２装飾回転部材６６０に相当）を一つ用意することによって、それ以外の構成（第３図柄表示装置８１の表示や、張出装飾部６５２ｂに相当）の判別度合いが低くなるように図っている。これにより、第３図柄表示装置８１の表示と張出装飾部６５２ｂとを区別し難くすることができる。

【１２８３】
張出装飾部６５２ｂは、硬質樹脂から形成される部分であって、途中で形状を変化させることはできないが、電飾基板６５３に配設されるＬＥＤ等の発光手段の発光態様（色や明るさ等）を変化させるように制御することで、張出装飾部６５２ｂの見え方（色や明るさ等）を変化させることはできる。
【１２８４】
そのため、第３図柄表示装置８１の表示領域で表示される動画に合うように、電飾基板６５３に配設されるＬＥＤ等の発光手段の発光態様を変化させることで、第３図柄表示装置８１の表示領域の領域右端ＲＥ１に重なるように張出装飾部６５２ｂが配置され（図２９参照）、表示領域が右側に拡大されているように遊技者に見せる（錯覚させる）作用を生じさせ易くすることができる。
【１２８５】
次いで、第２動作ユニット７００の詳細の説明を改めて行う。図９４は、張出状態における第２動作ユニット７００の正面図であり、図９５は、図９４のＸＣＶ－ＸＣＶ線における第２動作ユニット７００の断面図である。
【１２８６】
第２動作ユニット７００では、上述のように、スライド変位において、昇降変位と前後方向変位とが同期して生じる（斜めに傾倒した前後方向にスライド変位する）ように構成されているところ、前後方向変位が過度に目立たないように、変位が滑らかに生じるように工夫されている。
【１２８７】
例えば、第２動作ユニット７００のスライド変位において、斜めに傾倒した前後方向への変位は単一の変位から構成されているのではなく、上下方向の変位と、前後方向の変位と、の組み合わせで構成されている。
【１２８８】
即ち、まず、回動アーム部材７２０に連結される昇降板部材７４０は、金属棒７０２の長尺方向（上下方向）に昇降変位するように左端部において金属棒７０２に案内されている。左端部では、その他に、左側後板部材７５０や目隠し装飾部材７６８が昇降板部材７４０の前後に配置されており、昇降板部材７４０が前後方向に自由に変位することを防止している。これにより、昇降板部材７４０の変位方向を、上下方向に制限することができる。
【１２８９】
昇降板部材７４０の右側部は、回動アーム部材７２０に支持されている。昇降板部材７４０の右端部は、固定の部材（背面ケース５１０に固定される部材）に支持されてはいないが、演出装置７８０を介して間接的に固定の部材（前上傾斜部７１４，７５１及び受傾斜部７６２）に支持される（図５４参照）。これにより、昇降板部材７４０の右端部が前後方向に自由に変位することを防止しており、昇降板部材７４０の変位方向を上下方向に制限することができる。
【１２９０】
そして、昇降板部材７４０に支持される演出装置７８０は、前後方向に変位するように円筒状部７４４（図５０参照）に案内される。このように、斜めに傾倒した前後方向へのスライド変位を実現するにあたって、構成部材としての昇降板部材７４０や演出装置７８０の変位の案内が、重力方向と、水平方向と、でそれぞれ分けて構成されている。
【１２９１】
これにより、斜めに傾倒した前後方向に案内する構成に比較して、変位抵抗を低く維持するように構成することを容易とすることができる。
【１２９２】
図９４及び図９５で図示される第２動作ユニット７００の張出状態は、覆設部材７８７の状態を切り替える変位（図５７参照）を実行するよう制御可能な状態である。即ち、本実施形態では、張出状態の他の状態（例えば、第２動作ユニット７００の演出待機状態（

図２８参照）や第２動作ユニット７００の中間演出状態（図３３参照））では、覆設部材７８７の状態を切り替える変位を生じないように第２動作ユニット７００が制御される。

【１２９３】

このように制御することで、覆設部材７８７の状態を切り替える変位の実行時に覆設部材７８７の左右端部が到達する左右位置と重なる位置に、右側前板部材７１０や左側後板部材７５０を配設するように構成しても、覆設部材７８７が右側前板部材７１０や左側後板部材７５０と衝突する事態が生じることを回避することができる。従って、右側前板部材７１０や左側後板部材７５０の配置自由度を向上することができる。

【１２９４】

覆設部材７８７の状態を切り替える変位に対する、演出装置７８０の構成の工夫について説明する。まず、覆設部材７８７の状態を切り替える変位の駆動力を生じる駆動モータ７８２（図５６参照）は、演出装置７８０の左右中心位置（円筒状部７４４に挿通される挿通筒状部７７３の中心の真上に中心が配置される位置）に配置される。

【１２９５】

これにより、駆動モータ７８２の自重により演出装置７８０の姿勢が左右に傾くことを回避するだけでなく、駆動モータ７８２から生じる駆動力の左右バランスを安定させることができる。

【１２９６】

更に、覆設部材７８７の状態を切り替える変位を実行可能な第２動作ユニット７００の張出状態（図９５参照）において、昇降板部材７４０を支持する回動アーム部材７２０の円筒状被締結部７２４の左右位置は、演出装置７８０の左右中心位置と同等か、右側位置とされる。

【１２９７】

このように、昇降板部材７４０の右側部分の支持を、支持位置としての円筒状被締結部７２４が左右方向に変位し得る回動アーム部材７２０のみで構成しつつも、特に演出装置７８０の配置や姿勢の変動が生じ易いと想定される時、即ち覆設部材７８７の状態を切り替える変位の実行時における円筒状被締結部７２４の配置を演出装置７８０の左右中心位置と同等か、右側位置に設定することにより、演出装置７８０の配置や姿勢の安定化を図ることができる。

【１２９８】

なお、覆設部材７８７の状態を切り替える変位を実行する制御は、第２動作ユニット７００が張出状態の時に限定して行われるが、覆設部材７８７の状態が切り替えられた後においては、第２動作ユニット７００の状態を演出待機状態や、中間演出状態に変化させるよう制御することは可能である。

【１２９９】

即ち、例えば、第２動作ユニット７００の演出待機状態から、覆設部材７８７の状態を切り替え、且つ、第２動作ユニット７００を中間演出状態とするためには、第２動作ユニット７００を一旦、張出状態として、覆設部材７８７の状態を切り替える変位を実行してから、第２動作ユニット７００を中間演出状態に変化させるよう下降変位させるよう制御される。

【１３００】

図９５に図示されるように、光拡散部材７７８ｂは、一組の前側支持部材７６０の内側端部と前後方向視で重なる程度に左右方向に長く形成されている。これにより、前側支持部材７６０に支持される回転筒部７７４ｅ（図５４参照）が遊技者に見られないように隠すことができるので、回転筒部７７４ｅの配置や形状が遊技者に把握されることで演出装置７８０が前後方向に変位していることを遊技者に把握される事態を回避することができる。

【１３０１】

更に、光拡散部材７７８ｂは、第２動作ユニット７００の張出状態において、固定配置の立体装飾部７６８ａと、正面視で左右一列に重なって視認される（図９４参照）。この

状態における光拡散部材７７８ｂ及び立体装飾部７６８ａの配置は、正面視における第３図柄表示装置８１の下縁部に沿い、下縁部の左右長さに亘って配置される。

【１３０２】

光拡散部材７７８ｂ及び立体装飾部７６８ａの背面側には、それぞれ正面側にＬＥＤが固定される基板が配設されており、対応するＬＥＤから照射される光により光拡散部材７７８ｂ及び立体装飾部７６８ａの発光演出を実行することができる。この発光演出により、第３図柄表示装置８１の表示領域の下縁が光で区切られているように見せる演出をしたり、第３図柄表示装置８１の表示領域の下縁を光で明るくするように演出したりすることができる。

【１３０３】

従って、本実施形態によれば、光拡散部材７７８ｂを、回転筒部７７４ｅ（図５４参照）を隠す部材としての機能と、立体装飾部７６８ａと合同で発光演出を行う部材としての機能と、を兼ね備えるように構成することができる。

【１３０４】

図９５に示すように、横長部材７４２は、立体装飾部７６８ａの後方であって、光拡散部材７７８ｂの後方から外れている範囲（左側の範囲）において正面側間隔を空けて覆設される覆設カバー７４２ａを備える。

【１３０５】

覆設カバー７４２ａは、横長部材７４２の上下幅に亘って形成される目隠し用の部材であって、横長部材７４２との間の隙間で電気配線を通すことができるように配設される。即ち、演出装置７８０に通電するための電気配線は、目隠し装飾部材７６８の後方から、覆設カバー７４２ａと横長部材７４２との間の隙間を通って、演出装置７８０側に案内され、駆動モータ７８２や、電飾基板７７８ａや、検出センサ７７８ｄ（図５６参照）等に接続される。

【１３０６】

この時、電気配線の前方には、覆設カバー７４２ａだけではなく、光拡散部材７７８ｂや立体装飾部７６８ａが折り重なって配置されているので、遊技者の視線を遮り易い構成であり、電気配線が遊技者に視認されることを防止し易くすることができる。

【１３０７】

換言すれば、本来は光演出のために配設される光拡散部材７７８ｂや立体装飾部７６８ａを、電気配線の目隠しとして機能させるために電気配線の通り道の前方に配置することで、電気配線の目隠しのために必要となる覆設カバー７４２ａの大きさを、最低限の大きさに抑えることができる。

【１３０８】

なお、立体装飾部７６８ａは、配置が固定されているので、演出待機状態（図３１参照）や中間演出状態（図３３参照）では横長部材７４２と前後に重ならず、電気配線の目隠しには使えない。

【１３０９】

これを考慮して、本実施形態では、横長部材７４２の形成範囲を、正面視における光拡散部材７７８ｂの外方の範囲にしている。これにより、横長部材７４２及び光拡散部材７７８によって電気配線の目隠しを達成することができるので、第２動作ユニット７００の状態（演出待機状態、中間演出状態、張出状態）に関わらず、電気配線が遊技者に視認されることを防止することができる。

【１３１０】

図９６及び図９７は、伝達装置保持板７７７、上下反転部材７８１、中間腕部材７８３、直動板部材７８４及び軸回転部材７８５の正面図である。図９６では、一対の円筒状突設部７８１ｃが左右方向に延びる同一直線上に配置される上下反転部材７８１の横配置状態が図示され、図９７では、上下反転部材７８１の倒立の縦配置状態（図５９（ｃ）参照）が図示される。

【１３１１】

一対の中間腕部材７８３は、同一形状で形成されるものではなく、上下反転部材７８１の横配置状態における下側面から上方へ向けて湾曲形成される湾曲形成部７８３ｄを備える。湾曲形成部７８３ｄは、上下反転部材７８１の縦配置状態において中間腕部材７８３と駆動ギア７８２ａとの衝突を避けるため、駆動ギア７８２ａから退避する方向に張り出すように湾曲形成される。

【１３１２】

図９８は、昇降反転演出装置７７０の正面斜視図である。図９８では、覆設部材７８７を透過して内側を視認可能とするために、覆設部材の外形が模式的に想像線で図示される。

【１３１３】

図９８に図示されるように、磁石Ｍｇは一対の覆設部材７８７が互いに近接配置される側ではなく、左右両端部付近に配置されている。従って、磁石Ｍｇの磁力は、覆設部材７８７同士を直接的に合体させるように作用するのではなく、一対の覆設部材７８７にそれぞれ独立して作用する。

【１３１４】

これにより、例えば、一方の覆設部材７８７の動作が不良となった場合に、それにつられて他方の覆設部材７８７の動作も不良となることを避けることができる。

【１３１５】

また、例えば、一対の覆設部材７８７が互いに左右方向に離れ始める変位開始時において、左右方向変位の逆方向に磁力が作用することを回避することができる。即ち、上下反転部材７８１が正立の縦配置状態から回転動作を開始する場合に、磁力が作用するタイミングを遅らせることができる。

【１３１６】

これにより、一対の覆設部材７８７が互いに左右方向に離れ始める変位開始時において、磁石Ｍｇにより覆設部材７８７に与えられる負荷の変化を抑制することができるので、左右方向に離れ始める変位開始時に磁石の吸着を剥す必要がある場合に比較して、一対の覆設部材７８７が互いに左右方向に離れ始める変位開始時に、急激な磁力の変化に伴い覆設部材７８７が振動したり、変位が不安定となり動作不良を起こしたりする事態を回避し易くすることができる。

【１３１７】

図９８に示すように、磁石Ｍｇは、左右で上下反対側に配置されているが、この効果について説明する。磁石Ｍｇと当接して磁力が負荷される金属ネジが固定される回転位置安定用部７８５ｆは、前後方向同じ側に配置される（上下反転部材７８１が正立の縦配置状態において正面側、図５５参照）。そのため、磁石Ｍｇに金属ネジとの関係で生じる負荷の方向は、左右両側において前後同方向となる。

【１３１８】

詳述すると、例えば、上下反転部材７８１が正立の縦配置状態（図５９（ａ）参照）から倒立の縦配置状態（図５９（ｃ）参照）に変化する場合、正面視左側の覆設部材７８７は前転方向に回転動作するので、磁石Ｍｇと近接配置されている（上側に配置されている）金属ネジの前方への変位に伴い磁石Ｍｇには吸着力の反作用としての前方向の負荷が生じる一方、正面視右側の覆設部材７８７は後転方向に回転動作するので、磁石Ｍｇと近接配置されている（下側に配置されている）金属ネジの前方への変位に伴い磁石Ｍｇには吸着力の反作用としての前方向の負荷が生じる。

【１３１９】

また、例えば、上下反転部材７８１が倒立の縦配置状態（図５９（ｃ）参照）から正立の縦配置状態（図５９（ａ）参照）に変化する場合、正面視左側の覆設部材７８７は後転方向に回転動作するので、磁石Ｍｇと近接配置されている（上側に配置されている）金属ネジの後方への変位に伴い磁石Ｍｇには吸着力の反作用としての後方向の負荷が生じる一方、正面視右側の覆設部材７８７は前転方向に回転動作するので、磁石Ｍｇと近接配置されている（下側に配置されている）金属ネジの後方への変位に伴い磁石Ｍｇには吸着力の

反作用としての後方向の負荷が生じる。
【１３２０】
このように、回転動作する覆設部材７８７と、姿勢を維持して覆設部材７８７を支持する本体部材７７１や直動板部材７８４と、の間で磁石Ｍｇによって生じる負荷の方向が、左右両側において前後同方向となるように構成される。
【１３２１】
ここで、左右両側において前後逆方向の負荷が生じる場合（例えば、左側の磁石Ｍｇが下位置に配置されることで左右両側の磁石Ｍｇの配置が下位置とされ、左側の軸回転部材７８５の回転位置安定用部７８５ｆの配置が正立の縦配置状態において磁石Ｍｇの背面側に配置されるよう設計変更する場合）、磁石Ｍｇと金属ネジとが吸着状態から剥がされる際に生じる負荷により昇降反転演出装置７７０に与えられる変位のモードが、昇降反転演出装置７７０を上下方向に延びる回転軸で回転させる態様となる。
【１３２２】
この場合、昇降反転演出装置７７０に上下方向に延びる回転軸での回転方向の振動が生じ易くなる。特に、本実施形態のように、磁石Ｍｇの吸着を剥す過程で傘歯部材７８５ｃ（図９６参照）が弾性変形し、磁石Ｍｇの吸着が剥がれた後で傘歯部材７８５ｃの弾性回復を利用して覆設部材７８７を勢いよく回転動作させる構成では、昇降反転演出装置７７０に、上下方向に延びる回転軸での回転方向の振動が生じ易くなることが想定される。
【１３２３】
更に、昇降反転演出装置７７０から負荷を逃がすことが困難となり、昇降反転演出装置７７０が破損したり、昇降反転演出装置７７０の耐久性が低下したりする可能性がある。そのため、長期で、昇降反転演出装置７７０の変位を安定させるという目的からすると、対策が必要となると考えられる。
【１３２４】
これに対し、本実施形態では、磁石Ｍｇと金属ネジとが吸着状態から剥がされる際に、回転動作する覆設部材７８７と、姿勢を維持して覆設部材７８７を支持する本体部材７７１や直動板部材７８４と、の間で生じる負荷の方向が、左右両側において前後同方向となるように構成されるので、磁石Ｍｇと金属ネジとが吸着状態から剥がされる際に生じる負荷により昇降反転演出装置７７０に与えられる変位のモードを、昇降反転演出装置７７０を前後方向に変位させる態様とすることができる。
【１３２５】
そのため、昇降反転演出装置７７０の変位（前後方向成分を有する変位）により容易に相殺することができ、磁石Ｍｇと金属ネジとが吸着状態から剥がされる際に生じる負荷により昇降反転演出装置７７０に破損が生じることを回避することができる。
【１３２６】
第２動作ユニット７００では、演出装置７８０のスライド変位の方向（上下方向成分と前後方向成分を有する方向、即ち、左右方向と直交する平面内での方向）と、覆設部材７８７が互いに近接配置される状態（上下反転部材７８１の縦配置状態）からの変位開始方向（左右方向）と、が直交する。
【１３２７】
そのため、一方の変位が、他方の変位の慣性により生じることを回避し易くすることができる。例えば、演出装置７８０のスライド変位が実行される場合に、意図せず、覆設部材７８７が互いに近接配置される状態からの変位（互いに離れる方向の変位）が開始される事態を回避し易くすることができる。
【１３２８】
次いで、第３動作ユニット８００の詳細の説明を改めて行う。まず、中間腕部材８５０の詳細について説明する。図９９（ａ）は、中間腕部材８５０の正面斜視図であり、図９９（ｂ）は、中間腕部材８５０の背面斜視図である。
【１３２９】
図９９（ａ）及び図９９（ｂ）に示すように、中間腕部材８５０は、長尺の棒部の軸方

向位置が、増厚部８５２において切り替わるという特徴的な形状をしている。
【１３３０】
図９９（ａ）に示すように、増厚部８５２は、隣合う回動部材８５０の先端側棒部８５３と対向配置され、先端側棒部８５３と対向配置される基端側補強部８５２ａと、軸方向に沿って正面側から肉抜き形成される凹設部８５２ｂと、を備えている。
【１３３１】
基端側補強部８５２ａは、凹設部８５２ｂと同様に肉抜きされているが、相対的な肉抜き量が小さくされ、変形抵抗が大きくなるように設計している。これにより、回動腕部材８５０の回転先端側という、回転における慣性力が大きくなり易い側に形成される先端側棒部８５３と当接することになっても、変形量が過大となることを回避することができる。
【１３３２】
凹設部８５２ｂは、増厚部８５２の弾性変形の変形抵抗を弱めるよう作用する。これにより、増厚部８５２の可撓性を確保することができ、中間腕部材８５０の耐久性を向上することができる。
【１３３３】
増厚部８５２の短手方向の両側面には、湾曲形状で凹設形成される湾曲形状部８５２ｃが形成される。湾曲形状部８５２ｃは、合体状態において隣合う中間腕部材８５０の先端側棒部８５３の端部に形成される回転伝達部８５４の回転基端側に形成される湾曲形状部８５４ｄを滑らかに受け入れ可能な形状から形成される。
【１３３４】
本実施形態では、個別合体状態（図６６（ａ）参照）と一連合体状態とで、隣合う中間腕部材８５０同士が回動して近接配置される際の中間腕部材８５０の回動方向が逆転することになるので、中間腕部材８５０の短手方向側面のどちらの側面が湾曲形状部８５４ｄと近接配置されるかは、どちらの合体状態を構成するかで異なる。
【１３３５】
この前提において、湾曲形状部８５２ｃが両側面に形成されていることから、いずれの合体状態においても湾曲形状部８５４ｄを滑らかに受け入れることができる。これにより、合体状態への状態変化をスムーズに実行することができる。
【１３３６】
また、湾曲形状部８５２ｃと湾曲形状部８５４ｄとが面で当接可能となるように設計されることで、合体状態において湾曲形状部８５２ｃと湾曲形状部８５４ｄとの間で局所的に過大な負荷が生じることを抑制することができ、中間腕部材８５０の耐久性を向上することができる。
【１３３７】
第３動作ユニット８００は、昇降アーム部材８０１により昇降変位可能に構成されているが、その昇降変位の方向と、装飾部材８７０，８８０の合体状態からの直動部材８３３や回転部材８３４の変位開始方向と、が必ずしも直交する関係にはない。
【１３３８】
例えば、図６６（ａ）に示すように、回転部材８３４の変位開始方向として認められる仮想位置線８３２Ｆが７２度間隔で異なる方向として設定されているので、全ての回転部材８３４の変位開始方向と、昇降変位の方向と、が直交することは生じ得ない。
【１３３９】
そのため、第３動作ユニット８００の昇降変位時に生じる負荷や慣性によって、意図せず、回転動作（一体回転動作や切替回転動作）が生じる可能性がある。この誤動作への対策についての工夫を説明する。
【１３４０】
図１００は、金属棒８３２と中間腕部材８５０との変位を模式的に示す第３動作ユニット８００の模式図である。
【１３４１】

図１００では、金属棒８３２の仮想位置線８３２Ｆの内、個別合体状態において下方に延びる仮想位置線８３２Ｆと、仮想位置線８３２Ｆと中間腕部材８５０の長尺方向との角度とが０．５度変化するまで正面視反時計回りに回転した仮想位置線８３２Ｆと、が図示される。

【１３４２】

即ち、図１００において、角度θ５１は４５度であり、角度θ５２は４４．５度である状態が図示されている。

【１３４３】

図１００に示すように、中間腕部材８５０は、切替回転動作の開始時において、回転部材８３４の回転動作を抑制した状態で、金属棒８３２の長手方向に沿って回転部材８３４をスライド移動させることができるよう構成される。

【１３４４】

図１００における角度θ５１，θ５２の変化量は、金属棒８３２に対する中間腕部材８５０の回転角度を意味しており、傘歯部８３４ａ，８５４ｃ（図６１参照）の歯合回転が生じる角度に対応する。

【１３４５】

ここで、ギア歯の噛み合いを正立させるためにはバックラッシュ（隙間）が不可欠であり、この隙間の大小の設定で回転の応答性の良し悪しが変わる。バックラッシュの設定には種々の態様を選択可能であるが、本実施形態では、バックラッシュを０．５度で設定している。

【１３４６】

即ち、合体状態における角度θ５１が、角度θ５２に変化するまでの間には、バックラッシュ（隙間）が埋まるに留まり、歯合回転は開始されない。一方で、中間腕部材８５０の回動先端側部は仮想位置線８３２Ｆに沿って第３動作ユニット８００の径方向外側にスライド移動している。

【１３４７】

即ち、合体状態（個別合体状態）からの切替回転動作の開始時には、回動部材８３４の回転動作が抑制され、主に、金属棒８３２に沿ったスライド移動が生じるように構成される。

【１３４８】

図１０１は、第３動作ユニット８００の正面模式図である。図１０１の説明では、図１００を適宜参照する。図１０１では、一連合体状態における第３動作ユニット８００が図示され、第３動作ユニット８００の変位に対する抵抗力を生じるトルクリミッタ８６６及び磁石Ｍｇ２が図示される。

【１３４９】

ここで、内側回転部材８３０が外側回転部材８４０に対して僅かに回転動作（例えば、約５度（図１００参照）の回転動作）する程度では、回転部材８３４に回転が生じないように構成されている。

【１３５０】

これにより、本実施形態のように、複数の第１装飾部材８７０及び第２装飾部材８８０の合体状態を維持するために磁石Ｍｇ２を採用し、周方向で吸着力を発生さえる構成であっても、合体状態からの第１装飾部材８７０及び第２装飾部材８８０の変位を直動変位に限定できることから、磁石Ｍｇ２の磁力による合体を維持し易くすることができる。

【１３５１】

換言すれば、合体状態からの変位開始時において、第１装飾部材８７０及び第２装飾部材８８０が金属棒８３２を中心として回転動作する場合には、磁力の方向に直交する方向で第１装飾部材８７０及び第２装飾部材８８０が変位することから、磁力が消失し易いと考えられる。これに対し、本実施形態における、第１装飾部材８７０及び第２装飾部材８８０の合体状態からの変位開始時の変位は、あくまで５個の磁石Ｍｇ２が配置される平面に沿う変位（金属棒８３２に沿うスライド方向の変位）であることから、磁力による合体

状態を維持し易い。
【１３５２】
これにより、意図しない負荷の影響などにより、内側回転部材８３０が意図せず僅かに回転動作（例えば、約５度回転動作）した場合であっても、複数の第１装飾部材８７０及び第２装飾部材８８０の合体状態を維持し易くすることができる。
【１３５３】
図１０１に示すように、トルクリミッタ８６６は、正方向への回転では、所定の許容値を超える負荷がかかると接続を切り、抵抗を低減する（空転する）ように切替回転ＤＲ１が生じるように構成され、逆方向への回転では、抵抗が低減される（空転する）ように空転回転ＡＲ１が生じるように構成される。この正逆の回転が反対で構成される一組で、トルクリミッタ８６６は構成されている。
【１３５４】
詳述すると、本実施形態では、左側のトルクリミッタ８６６は、正面視時計回りの回転では、かけられる負荷が許容値に達するまでは抵抗を生じ、許容値を超えると空転するという切替回転ＤＲ１が生じるように構成される一方、正面視反時計回りの回転方向では、空転するという空転回転ＡＲ１が生じるように構成される。
【１３５５】
また、右側のトルクリミッタ８６６は、正面視時計回りの回転方向では、空転するという空転回転ＡＲ１が生じるように構成される一方、正面視反時計回りの回転方向では、かけられる負荷が許容値に達するまでは抵抗を生じ、許容値を超えると空転するという切替回転ＤＲ１が生じるように構成される。
【１３５６】
このように、一組のトルクリミッタ８６６が、それぞれ異なる回転方向で安全クラッチとして機能することで、上述のように、両方向で切替回転動作を実行することが可能に構成されている。
【１３５７】
更に、回転方向での許容値を超える負荷が生じない状態においては、トルクリミッタ８６６に組み付けられる負荷応答ギア８６５（図６１参照）を介して外側回転部材８４０に正逆両方向の抵抗がかけられるので、意図しない負荷（昇降変位の慣性力や、扉開閉時の衝撃力）に起因して生じ得る外側回転部材８４０の回転動作を抑制することができる。従って、一組のトルクリミッタ８６６によって、外側回転部材８４０の姿勢維持を図ることができる。
【１３５８】
図１０１に示すように、磁石Ｍｇ２は、第２覆設部８８５の幅方向片側に固定され、５個の第２覆設部８８５が円環状に合体した状態において、同心円状に配置される。磁石Ｍｇ２は、隣合って近接配置される第２覆設部８８５に固定される金属ネジＮｊ２との間で吸着力を生じる。
【１３５９】
このように構成することで、特定の第２覆設部８８５の幅方向両側に磁石Ｍｇ２が配設される場合（即ち、特定の第２覆設部８８５に両隣りで近接配置される第２覆設部８８５の双方が、その特定の第２覆設部８８５に接近する方向の付勢力を磁石Ｍｇ２から受ける場合）に比較して、合体状態において特定の第２覆設部８８５から離れた位置で第２覆設部８８５間に生じる隙間が大きくなることを回避し、全ての隣合う第２覆設部８８５間の隙間を均一化することができる。
【１３６０】
また、上述のように、第２装飾部材８８０の合体状態からの変位は径方向外側へのスライド移動として構成され、金属棒８３２を中心とする回転動作が開始されるまでには磁力による合体が解除される程度にまで離れるところ（図１００参照）、磁石Ｍｇ２の磁力が、第２装飾部材８８０が整列される同心円の円周を短縮する方向（同心円の中心を向く方向）に作用するので、第２装飾部材８８０の径方向外側へのスライド移動の抵抗力となる

。
【１３６１】
また、この抵抗力が、３６０度を５等分した各方向から同等の大きさで生じるので、第３動作ユニット８００が磁石Ｍｇ２から受ける負荷のバランスをとることができる。即ち、磁力Ｍｇ２が不均一に作用する場合に比較して、第３動作ユニット８００の配置を安定させ易くすることができる。
【１３６２】
第２装飾部材８８０の形状は５個とも共通とされ、磁石Ｍｇ２の配置も共通なので、各磁石Ｍｇ２の前後位置は同等とされる。これにより、磁石Ｍｇ２の磁力により、第２装飾部材８８０に前後方向成分を有する負荷が与えられることを回避することができるので、合体状態からの変位開始時または合体状態への到達直前時において磁力が前後方向に生じ、第２装飾部材８８０が前後方向に振動する事態を回避し易くすることができる。
【１３６３】
図１０２は、外側回転部材８４０及び中間腕部材８５０の正面図である。図１０２では、装飾部材８７０，８８０の個別合体状態に対応する配置状態が図示され、理解を容易とするために、中間腕部材８５０を想像線で図示し、後側に配置される外側回転部材８４０を視認可能としている。
【１３６４】
図１０２に示すように、本実施形態では、中間腕部材８５０の一方向（図１０２では、正面視時計回り方向）への回転を規制する部分が少なくとも一箇所確保可能となるように構成され、多くは二箇所で中間腕部材８５０の回転を規制している。この中間腕部材８５０の回転を規制する構成について説明する。
【１３６５】
まず、第１に、外側回転部材８４０の本体部８４１の外周面から径方向外側に突設される当接突設部８４５が挙げられる。当接突設部８４５は、隣合う延設腕部８４２の中間角度位置において、径方向外側へ向けて先細りする形状から形成され、内部が本体部８４１の軸方向と平行な方向に肉抜きされている。
【１３６６】
この当接突設部８４５が、中間腕部材８５０の回転方向で中間腕部材８５０と対向配置され、中間腕部材８５０の増厚部８５２の湾曲形状部８５２ｃと当接可能に配置されることで、中間腕部材８５０の過回転を防止するよう構成している。
【１３６７】
増厚部８５２は、凹設部８５２ｂにより弾性変形の変形抵抗が弱められている（図９９（ａ）参照）。同様に、当接突設部８４５は肉抜きされている。これにより、中間腕部材８５０が高速で変位し、増厚部８５２の湾曲形状部８５２ｃと当接突設部８４５とが衝突した場合であっても、その際に生じる負荷を当接突設部８４５や増厚部８５２の弾性変形により吸収することができるので、当接突設部８４５や増厚部８５２の破損を回避することができる。
【１３６８】
当接突設部８４５は、延設腕部８４２の中間角度位置としての全位置に配設されるのではなく、被検出部８４４が形成される角度位置においては形成が省略される。これにより、軸方向視における当接突設部８４５と被検出部８４４との配置をずらしており、外側回転部材８４０の成形金型の抜き方向を本体部８４１の軸方向に設定することができる。よって、成形金型の設計の容易化を図ることができる。
【１３６９】
このように、本実施形態では、成形金型の設計の容易化の代償として当接突設部８４５の形成が省略されているが、本実施形態では、回動腕部材８５０の回転を規制する第２の構成として、増厚部８５２に基端側補強部８５２ａが形成される。
【１３７０】
基端側補強部８５２ａは、隣合う回動部材８５０の回転方向で先端側棒部８５３（図９

９（ａ）参照）と対向配置され、先端側棒部８５３が過回転する際に当接可能に配置されることで、中間腕部材８５０の過回転を防止するよう構成している。

【１３７１】

基端側補強部８５２ａは、凹設部８５２ｂと同様に肉抜きされているが、相対的な肉抜き量が小さくされ、変形抵抗が大きくなるように設計している。これにより、回動腕部材８５０の回転先端側という回転における慣性力が大きくなり易い側と当接することになっても、変形量が過大となることを回避することができる。

【１３７２】

湾曲形状部８５２ｃは、湾曲形状部８５４ｄと面で当接可能となるように設計されており、合体状態において湾曲形状部８５２ｃと湾曲形状部８５４ｄとの間で局所的に過大な負荷が生じることを抑制することができ、中間腕部材８５０の耐久性を向上することができる。

【１３７３】

このように、回動腕部材８５０の変位は、当接突設部８４５が対向配置される場合には、当接突設部８４５との当接に加えて、隣合う回動腕部材８５０の湾曲形状部８５２ｃと湾曲形状部８５４ｄとを当接させたり、隣合う回動腕部材８５０の基端側補強部８５２ａと先端側棒部８５３とを当接させたりすることができるような構成により、回動腕部材８５０の過回転が規制される。

【１３７４】

一方、当接突設部８４５の配置が省略される場合であっても、隣合う回動腕部材８５０の湾曲形状部８５２ｃと湾曲形状部８５４ｄとを当接させたり、隣合う回動腕部材８５０の基端側補強部８５２ａと先端側棒部８５３とを当接させたりすることができるような構成により、回動腕部材８５０の過回転を規制することができる。

【１３７５】

これらの当接の構成は、５個の回動腕部材８５０で互いに関連するように構成している（循環配置されている）。そのため、一見、一箇所の当接突設部８４５の形成が省略され、その省略箇所に対応する回動腕部材８５０についてのみ回転を規制する構成が少ないので、当接時の負荷が集中するかのように思えるが、実際は、５個の回動腕部材８５０の相互作用により、当接時の負荷の分散を図ることができる。

【１３７６】

これにより、単一の回動腕部材８５０（当接突設部８４５の形成が省略された箇所に対応する回動腕部材８５０）の耐久性が極端に低下することを防止することができる。

【１３７７】

また、本体部８４１の外周面から、当接突設部８４５の背面側端部に沿う一平面上に円環板状に延設される円環板状部８４６の形成も、当接突設部８４５と同様に、軸方向視で被検出部８４４と重なる箇所において省略されている。

【１３７８】

円環板状部８４６の形成の省略は、上述の当接突設部８４５の形成の省略と同様に、成形金型の設計の容易化の代償として説明することができるが、円環板状部８４６の奏する効果は、円環板状部８４６の形成が省略されている箇所においても、隣合う回動腕部材８５０（を支持する構成）により実現される。

【１３７９】

即ち、円環板状部８４６の効果は、回動腕部材８５０の前後位置のずれの修正として説明することができる。即ち、合体状態（図６４（ａ）参照）から、回動腕部材８５０が径方向外側へ変位し（図６５（ａ）参照）、再び合体状態へ向かう際に、回動腕部材８５０の先端の配置が意図せず前後に位置ずれした場合であっても、基端側棒部８５１（図９９（ｂ）参照）の背面側側面が円環板状部８４６と対向配置され当接可能とされていることで、その当接により回動腕部材８５０の前後位置を修正することができる。

【１３８０】

この作用は、円環板状部８４６が省略されている場合には、円環板状部８４６との当接

が生じないことから奏することができない。一方で、本実施形成では、回動腕部材８５０の先端側棒部８５３の背面側側面が延設腕部８４２の正面側側面と対向配置されるので、回動腕部材８５０の先端の配置が前後に位置ずれした場合であっても、先端側棒部８５３の背面側側面が延設腕部８４２の正面側側面と対向配置され当接可能とされていることで、その当接により回動腕部材８５０の前後位置を修正することができる。

【１３８１】

このように、本実施形態では、円環板状部８４６と同様の作用を、延設腕部８４２によって生じさせるように構成している。これにより、円環板状部８４６の形成を一部省略しながらも、回動腕部材８５０の前後配置を修正する効果を、全回動腕部材８５０に生じさせることができる。

【１３８２】

図１０３（ａ）は、外側回転部材８４０及び中間腕部材８５０の背面図であり、図１０３（ｂ）は、外側回転部材８４０及び中間腕部材８５０の正面図である。図１０３（ａ）及び図１０３（ｂ）では、一連合体状態における外側回転部材８４０及び中間腕部材８５０の相対配置で図示される。

【１３８３】

図１０３（ａ）で図示される状態は、図６５（ｂ）の状態から仮想位置線８３２Ｆが最大角度θ３１Ｅ（本実施形態では、１８０度）まで回転した状態（切替回転動作が完了した状態）に対応し、図１０３（ｂ）で図示される状態は、図６７（ｂ）の状態から仮想位置線８３２Ｆが最大角度θ３１Ｅ（本実施形態では、１８０度）まで回転した状態（切替回転動作が完了した状態）に対応する。

【１３８４】

一連合体状態と、個別合体状態（図６４（ａ）、図６６（ａ）参照）とを比較すると、中間腕部材８５０の外側回転部材８４０に近接する短手方向の側が逆転するため、当接突設部８４５に当接する湾曲形状部８５２ｃが反対側になったり、湾曲形状部８５４ｄに当接する湾曲形状部８５２ｃが逆になったりという違いがある。

【１３８５】

この違いに対応することを目的として、当接突設部８４５は、本体部８４１の径方向を基準として正面視で線対称形状とされており、一対の湾曲形状部８５２ｃ及び湾曲形状部８５４ｄは、中間腕部材８５０の長手方向線（回動基端と被支持孔８５４ａとを結ぶ直線）を基準として正面視で線対称形状とされている。

【１３８６】

更に、湾曲形状部８５２ｃの形状に合わせて、当接突設部８４５の湾曲形状と、湾曲形状部８５４ｄの湾曲形状とを、同様の湾曲形状として設計している。これにより、個別合体状態においても、一連合体状態においても、同様の係合関係で合体状態を構成することができる。

【１３８７】

また、合体状態では、中間腕部材８５０の増厚部８５２が当接突設部８４５と湾曲形状部８５４ｄとに両側から挟まれる位置関係で構成される。これにより、中間腕部材８５０の増厚部８５２が、いずれの回動方向に変位することも抑制することができるので、中間腕部材８５０の状態を維持し易くすることができ、合体状態を保持し易くすることができる。

【１３８８】

図１０４及び図１０５は、第３動作ユニット８００の正面図である。図１０４では、装飾部材８７０，８８０が最外径位置に配置された状態（個別合体状態と一連合体状態との中間の状態）が図示され、図１０５では、一連合体状態が図示される。

【１３８９】

図１０６は、図１０５のＣＶＩ－ＣＶＩ線における第３動作ユニット８００の断面図であり、図１０７は、図１０４のＣＶＩＩ－ＣＶＩＩ線における第３動作ユニット８００の断面図である。第３動作ユニット８００の構成として、金属棒８３２と中間腕部材８５０

との前後配置は任意に設定可能である。

【１３９０】

中間腕部材８５０を金属棒８３２の正面側に配置すれば、遊技者は中間腕部材８５０越しに金属棒８３２を視認することになるので、金属棒８３２の視認性を下げることができる。これに対して、本実施形態では、図１０６及び図１０７に示すように、金属棒８３２が中間腕部材８５０の正面側に配置されている。

【１３９１】

この配置により、支持部材としての金属棒８３２が中間腕部材８５０を部分的に隠す遮蔽部材として機能する。これにより、装飾部材ではなく機能部材としての中間腕部材８５０が目立つことを避けることができ、第３動作ユニット８００の見栄えをよくすることができる。

【１３９２】

金属棒８３２は、露出した状態（図１０４参照）においては、表面の光沢により光を反射する演出部材としても機能するので、外側発光部８２３ｂ（図１０７参照）から照射される光による光演出の演出効果を向上することができる。即ち、金属棒８３２を光演出用の反射部材として利用することができる。

【１３９３】

中間腕部材８５０が金属棒８３２の正面側に配置される場合には遊技者の目に入る光が中間腕部材８５０により遮られる可能性があるが、本実施形態では中間腕部材８５０が金属棒８３２の背面側に配置されるので、中間腕部材８５０により光が遮られ、見栄えが悪くなることを回避することができる。

【１３９４】

このように、本実施形態では、金属棒８３２が露出する状態としての切替回転動作の途中の状態（図１０４及び図１０７参照）において、金属棒８３２を介して光を反射可能に構成することで、光演出を実行する範囲を拡張することができる。即ち、電飾基板８２３（図６０参照）が配設される透光装飾部材８２４の後方の範囲のみならず、正面視で透光装飾部材８２４の径方向外側に張り出すように配設される金属棒８３２が露出して視認される範囲ＥＲ１（図１０４参照）においても、反射光を遊技者に視認させることができる。

【１３９５】

なお、光を受ける部分として、膨出部８２４ａは、内周面に、光拡散形状が円環状に形成される光拡散形状部８２４ｂ（図１０６及び図１０７参照）を備える。内側発光部８２３ａから照射された光は光拡散形状部８２４ｂに照射可能とされ、その光を受けた光拡散形状部８２４ｂは円環状に明るく光る。

【１３９６】

これにより、装飾部材８７０，８８０の合体状態のみならず、装飾部材８７０，８８０の円環配置が解除される切替回転動作の最中においても、光拡散形状部８２４ｂが円環状に明るく視認されることにより、第３動作ユニット８００の円環形状を利用した演出効果を維持し易くすることができる。

【１３９７】

図１０４及び図１０５に示すように、透光装飾部材８２４は、合体状態において視認される膨出部８２４ａだけでなく、その膨出部８２４ａよりも正面視で径方向外方に延びる延設部８２４ｃを備えている。

【１３９８】

延設部８２４ｃは、合体状態においては装飾部材８７０，８８０に隠されることになり装飾部としての機能が低いが、図１０４に示す切替回転動作の途中において、機構部分の目隠しをする効果を奏する。

【１３９９】

即ち、図１０４及び図１０７に示すように、延設部８２４ｃは、内側回転部材８３０の本体部８３１や、外側回転部材８４０の延設腕部８４２等（図６１参照）、演出に利用し

難い機構部分を遮蔽して目隠しできる程度の大きさで形成される。
【１４００】
そして、膨出部８２４ａだけでなく、延設部８２４ｃの正面側にも装飾模様が施されているので、機構部分を遮蔽して目隠ししている範囲について装飾模様を視認させることができ、演出効果を向上することができる。
【１４０１】
第３動作ユニット８００の駆動制御の一例について説明する。まず、昇降アーム部材８０１が駆動制御されることによる第３動作ユニット８００の昇降変位と、駆動モータ８６１が駆動制御されることによる第３動作ユニット８００の回転変位との関係について説明する。
【１４０２】
本実施形態によれば、第３動作ユニット８００の昇降変位と、回転変位とは、独立して実行可能に構成されているが、例えば、第３動作ユニット８００の昇降変位時の慣性負荷により、連動して第３動作ユニット８００に回転変位が生じる可能性がある。この場合、第３動作ユニット８００が姿勢変化したり、第３動作ユニット８００の合体状態が解除されたりする（磁石Ｍｇ２の吸着力に対抗して装飾部材８７０，８８０が径方向外側へ変位する）ことにより、演出効果が低下する可能性がある。
【１４０３】
これを回避するために、例えば、第３動作ユニット８００の昇降変位と、第３動作ユニット８００の回転変位（特に、一体回転動作）と、を同時に実行するように制御しても良い。
【１４０４】
これにより、第３動作ユニット８００の昇降変位時の回転変位を演出動作として遊技者に見せることができるので、演出効果の低下を防ぐことができる。更に、一体回転動作の継続中には、装飾部材８７０，８８０を径方向内側へ変位させる方向に負荷がかかり続けるので（図１０１参照）、第３動作ユニット８００の合体状態が解除されることを回避することができる。
【１４０５】
また、昇降変位と回転変位とを同時に実行する制御を行わないまでも、第３動作ユニット８００の姿勢を、昇降変位により回動腕部材８５０が変位し難い姿勢となるように、予め第３動作ユニット８００の回転方向の姿勢を調整するように制御しても良い。
【１４０６】
検出センサ８１３による外側回転部材８４０の被検出部８４４の検出態様が変化することは（図６８参照）、本実施形態では、内側回転部材８３０の回転態様が一体回転動作で実行されていることを意味する。そのため、これを前提に検出センサ８１３の検出態様と、第３動作ユニット８００の制御とを関連付けて設計することが想定される。
【１４０７】
この前提は、切替回転動作が、外側回転部材８４０の姿勢を維持した状態（内側回転部材８３０と外側回転部材８４０とが連動しない状態）で行われることに基づくものである。そのため、この前提が崩れる可能性がある状態は回避することが好ましい。
【１４０８】
本実施形態では、内側回転部材８３０が駆動モータ８６１の駆動力で回転制御される際に、トルクリミッタ８６６によりかけられる抵抗が外側回転部材８４０の回転を抑制するように作用することで外側回転部材８４０の姿勢が維持される。
【１４０９】
そのため、例えば、切替回転動作の実行中に金属棒８３２、直動部材８３３、回転部材８３４及び中間腕部材８５０間の抵抗が大きくなり、内側回転部材８３０と外側回転部材８４０との間の動作抵抗が大きくなり、トルクリミッタによりかけられる抵抗を超える場合には、外側回転部材８４０と内側回転部材８３０とが連動して、切替回転動作が適切に実行できなくなる可能性がある。

【１４１０】
これに対し、本実施形態では、金属棒８３２、直動部材８３３、回転部材８３４及び中間腕部材８５０間の抵抗を低減するように構成している。
【１４１１】
例えば、合体状態からの直動部材８３３及び回転部材８３４を変位させる中間腕部材８５０の回動先端の変位方向は、金属棒８３２の長手方向に沿う方向となる。即ち、金属棒８３２の回転方向と直交する方向に中間腕部材８５０が変位するので、金属棒８３２の回転の抵抗を生じ難くすることができ、金属棒８３２と、直動部材８３３、回転部材８３４及び中間腕部材８５０との間で生じる抵抗を小さく抑えることができる。
【１４１２】
直動部材８３３及び回転部材８３４が径方向外方終端位置に配置される状態（図１０４参照）では、中間腕部材８５０の回動先端側（例えば、被支持孔８５４ａ）の変位方向が金属棒８３２の回転方向と沿うので、速度が不十分な場合等には特に、金属棒８３２と中間腕部材８５０とが平行移動する状態を構成し易い。この場合、切替回転動作が不良となる。
【１４１３】
これに対し、本実施形態では、切替回転動作を開始したら合体状態に至るまで十分な速度で駆動を継続するという制御態様を採用しており、直動部材８３３及び回転部材８３４が径方向外終端位置に配置される状態（図１０４参照）では、装飾部材８７０，８８０が金属棒８３２を中心として回転動作するように慣性を受ける。
【１４１４】
この慣性の影響で、装飾部材８７０，８８０に締結固定されている回転部材８３４が回転し、傘歯部８３４ａと傘歯部８５４ｃとが歯合回転するので、中間腕部材８５０の回動先端側が径方向外方終端位置を通過して径方向内側へ回動する（図６５（ｂ）及び図６７（ｂ）参照）。
【１４１５】
径方向外方終端位置を外れた状態では、中間腕部材８５０の回動先端側が金属棒８３２に沿う方向で変位し易くなり、金属棒８３２の回転動作に対する抵抗を小さく抑えやすくすることができる。
【１４１６】
このように、本実施形態では、金属棒８３２、直動部材８３３、回転部材８３４及び中間腕部材８５０間の抵抗の低減を、部材間の関係や、駆動制御の設計によって実現するように図っている。
【１４１７】
切替回転動作中においては外側回転部材８４０の姿勢が維持され、被検出部８４４の配置が変化しないことから、切替回転動作の終了タイミングを、検出センサ８１３による被検出部８４４の検出態様の変化で判定することはできない。
【１４１８】
例えば、合体状態に到達したタイミングで駆動モータ８６１を停止させる制御は、切替回転動作に必要十分な駆動時間を予め設定しておき、その駆動時間で駆動を停止するよう制御することで実現可能となるが、金属棒８３２、直動部材８３３、回転部材８３４及び中間腕部材８５０間の抵抗の程度によっては、駆動時間が同じであっても変位量が異なる場合があり、合体状態となる前に駆動停止する可能性がある。この場合、演出効果が低くなる可能性がある。
【１４１９】
これに対し、合体状態に到達したタイミングで駆動モータ８６１を停止させる制御態様ではなく、検出センサ８１３による被検出部８４４の検出態様が変化したことで、切替回転動作が終了して一体回転動作が始まったことを判定し（図６８参照）、この判定後に駆動モータ８６１を停止させるよう制御しても良い。この制御により、切替回転動作の実行後に、装飾部材８７０，８８０が合体状態に到達していない状態で駆動モータ８６１の駆

動が停止される事態を回避することができる。
【１４２０】
駆動制御として、切替回転動作は第３動作ユニット８００の張出状態において実行されることは上述の通りであるが、一体回転動作については、第３動作ユニット８００の状態に左右されずに実行可能である。
【１４２１】
駆動制御として、第３動作ユニット８００の回転方向の配置に左右されず、切替回転動作を実行可能であるので、図６８で上述したように、大当たり告知の有無を遊技者に予想されることを回避することができる。即ち、検出センサ８１３の検出溝に被検出部８４４が配置されている状態（図６６（ａ）参照）からに限定されず、検出センサ８１３の検出溝に被検出部８４４が配置されていない状態からでも切替回転動作を実行することができる。
【１４２２】
一方で、検出センサ８１３の検出溝に被検出部８４４が配置されている状態で切替回転動作を実行する場合と異なり、切替回転動作の終了後から被検出部８４４が検出センサ８１３の検出溝に進入するまでは、検出センサ８１３の出力が変化しないので、制御態様を工夫する必要がある。
【１４２３】
例えば、検出センサ８１３の出力によらず、切替回転動作に必要十分な駆動期間として予め設定される駆動期間で切替回転動作を実行するようにしても良いし、被検出部８４４が検出センサ８１３の検出溝に進入するまで駆動モータ８６１の駆動を継続するよう制御するようにしても良い。
【１４２４】
後者の場合、切替回転動作の終了後は一体回転動作に動作態様が移行して、検出センサ８１３の検出溝に被検出部８４４が進入することにより、既に切替回転動作が終了し装飾部材８７０，８８０が合体状態となっていることを判定することができる。
【１４２５】
一方で、駆動モータ８６１の駆動を、切替回転動作から一体回転動作に移行して被検出部８４４が検出センサ８１３の検出溝に進入するのに十分な時間長さで実行しているにも関わらず、検出センサ８１３の出力が変化しない場合には、その検出センサ８１３の出力に基づいて、第３動作ユニット８００に動作不良が生じていると判定することができる。
【１４２６】
また、後者の場合、第３動作ユニット８００の任意の回転配置から、切替回転動作が実行され、一連合体状態（図３２参照）が維持されている状態において、検出センサ８１３の検出溝に被検出部８４４が進入するまで駆動が継続される。
【１４２７】
第３動作ユニット８００の一連合体状態では、上述のように、回転配置が異なっても見映えが異なりにくい。そのため、一連合体状態で検出センサ８１３の検出溝に被検出部８４４が進入するまで第３動作ユニット８００の回転変位を継続しても、演出効果が低下することを回避し易くすることができる。
【１４２８】
更に、図６８に示す反転演出時から通常演出時に復帰させる制御をする場合には、被検出部８４４が検出センサ８１３の検出溝に既に配置されていることから、切替回転動作の終了後に検出センサ８１３の出力が変化するまでの期間を最短化することができる。換言すれば、検出センサ８１３の検出溝に配置されている被検出部８４４が検出溝から退避する程度の短い駆動期間で十分であるので、反転演出時から通常演出時に復帰させる制御に要する長さを最短化することができる。
【１４２９】
このように、本実施形態によれば、通常演出時から反転演出時に切り替える切替回転動作を開始する第３動作ユニット８００の回転配置の自由度の向上を図っており、通常は復

帰動作が長期化する場合があるところ、復帰動作としての反転演出時から通常演出時への切替回転動作の短縮化を図っている。

【１４３０】

即ち、第３動作ユニット８００の回転配置の違いを戻すための復帰動作の一部（被検出部８４４を検出センサ８１３の検出溝に配置するまでの回転変位）を、回転配置が異なっても見映えが変わり難い一連合体状態において行うことで、復帰動作中の第３動作ユニット８００の演出効果の低下を回避することができる。

【１４３１】

更に、予め復帰動作の一部を行っておくことで、残りの復帰動作としての切替回転動作に要する期間の短縮化を図ることができる。

【１４３２】

各動作ユニット６００，７００，８００の内、複数の動作ユニット６００，７００，８００で共通して採用されている構成について、その採用態様の違いの理由も含めて横断的な説明を行う。

【１４３３】

まず、第１の横断的な説明として、各動作ユニット６００，７００，８００で共通して採用されている検出センサＫＳ１，７１３，７７８ｄ，８１３について構成を確認し、その採用態様（センサの個数、被検出片の形状等）の違いの理由について説明する。

【１４３４】

第１動作ユニット６００の検出センサＫＳ１は、第１動作ユニット６００の配置を検出するための検出装置であって、検出溝に延設部６３４ｂが進入可能とされる。第１動作ユニット６００が備える検出装置は１個の検出センサＫＳ１のみである（図４１参照）。回動部材６２０、被支持部材６４０、張出装飾部６５２ｂ及び第２装飾回転部材６６０という複数の変位部材について、回動部材６２０の姿勢が定まれば他の変位部材の配置や姿勢が定まるように構成していることから、１個の検出センサＫＳ１での検出結果により、複数の変位部材の配置や姿勢を判定することができる。これにより、検出装置の配設個数を低減することができる。

【１４３５】

第２動作ユニット７００の検出センサ７１３は、第２動作ユニット７００のギアカム部材７３４の姿勢を検出するための検出装置であって、検出溝に被検出部７３５が進入可能とされる。第２動作ユニット７００がギアカム部材７３４の姿勢を検出するための検出装置は３個であり（図５０参照）、それぞれ、第２動作ユニット７００の演出待機状態、中間演出状態、張出状態に対応する。

【１４３６】

演出待機状態を判定する検出センサ７１３は、初期位置への復帰を判定するために必要となる。張出状態を判定する検出センサ７１３は、上昇変位終端位置への到達を判定するために必要となる他、昇降反転演出装置７７０の反転動作や、意図しない負荷の影響による位置ずれの判定のために必要となる。中間演出状態を判定する検出センサ７１３は、中間演出状態での上下位置への到達を判定するために必要となる他、意図しない負荷の影響による位置ずれの判定のために必要となる。以下、反転動作と、意図しない負荷の影響とについて、順に説明する。

【１４３７】

まず、反転動作について説明する。第２動作ユニット７００では、ギアカム部材７３４の回転動作に連動して生じる昇降反転演出装置７７０の上下変位の他、昇降反転演出装置７７０の反転動作（図５９参照）が可能に構成される。

【１４３８】

反転動作により昇降反転演出装置７７０が上下方向に変位する可能性があるので、例えば、単一の検出センサ７１３（演出待機状態を判定する検出装置）のみを採用する場合には、張出状態や中間演出状態における上下方向の位置ずれを判定することができず、適正な演出動作が実行できない可能性がある。

【１４３９】
これに対し、本実施形態によれば、第２動作ユニット７００の演出待機状態、中間演出状態、張出状態に対応した検出センサ７１３を備えている。そのため、例えば、張出状態で昇降反転演出装置７７０を反転動作させたことで昇降反転演出装置７７０が上下方向に変位したことを判定でき、この判定結果を基にギアカム部材７３４の姿勢を適正に（張出状態となるように）修正する方向に駆動モータ７３１を回転させることで、昇降反転演出装置７７０の配置を適正に保つことができる。
【１４４０】
なお、本実施形態では、反転動作は第２動作ユニット７００が張出状態の時（ギアカム部材７３４が動作終端側の時）にのみ許容されるので、反転動作時の位置ずれの修正は、ギアカム部材７３４を動作終端側に回転させれば良く、容易である。
【１４４１】
次に、意図しない負荷の影響について説明する。第２動作ユニット７００では、ギアカム部材７３４の回転動作により回動する回動アーム部材７２０に連動して生じる昇降板部材７４０の上下変位の他、その昇降板部材７４０の上下位置に対応した前後位置に変位するための昇降板部材７４０を基準とした昇降反転演出装置７７０の前後変位が生じる（図５２から図５４参照）。
【１４４２】
そのため、遊技機の前後幅方向にかけられる負荷で昇降反転演出装置７７０が前後方向に変位することに伴って、昇降反転演出装置７７０及び昇降板部材７４０の上下位置が変動し、これに伴ってギアカム部材７３４の姿勢が変化する可能性がある。遊技機の前後幅方向にかけられる負荷としては、遊技者が遊技機を叩くなどする場合の衝撃負荷や、正面枠１４を開閉する際の負荷等が例示される。
【１４４３】
前後幅方向の負荷により昇降反転演出装置７７０が上下方向に変位する可能性があるので、例えば、単一の検出センサ７１３（演出待機状態を判定する検出装置）のみを採用する場合には、張出状態や中間演出状態における上下方向の位置ずれを判定することができず、昇降反転演出装置７７０が適正な配置に維持できない可能性がある。
【１４４４】
これに対し、本実施形態によれば、第２動作ユニット７００の演出待機状態、中間演出状態、張出状態に対応した検出センサ７１３を備えている。そのため、例えば、中間演出状態で前後幅方向の負荷が遊技機にかけられ、昇降反転演出装置７７０及び昇降板部材７４０の上下位置が変動した場合に、連動してギアカム部材７３４の姿勢が変化するので、昇降反転演出装置７７０が上下方向に変位したことを判定でき、この判定結果を基にギアカム部材７３４の姿勢を適正に（中間演出状態となるように）修正する方向に駆動モータ７３１を回転させることで、昇降反転演出装置７７０の配置を適正に保つことができる。
【１４４５】
なお、中間演出状態に対応した検出センサ７１３にギアカム部材７３４の被検出部７３５が配置されている状態から、意図しない負荷により被検出部７３５が検出センサ７１３から外れたと判定された場合、本実施形態では、被検出部７３５がいずれの方向に外れたのかの判定まではできないが、先に演出装置７８０を下降変位させる方向に駆動モータ７３１を駆動するように制御している。これにより、第２動作ユニット７００と第３動作ユニット８００とが衝突する事態を未然に回避することができる。
【１４４６】
本実施形態では、この駆動により、被検出部７３５が再度、中間演出状態に対応した検出センサ７１３に進入した場合には、意図しない負荷による被検出部７３５の変位は、演出装置７８０を上昇変位させる側に生じていたことが分かり、その時点で駆動を停止するようにすれば、意図しない負荷によって生じた影響を相殺することができる。
【１４４７】
また、この駆動により、被検出部７３５が中間演出状態に対応した検出センサ７１３に

進入することなく、演出待機状態に対応した検出センサ７１３に進入した場合には、意図しない負荷による被検出部７３５の変位は、演出装置７８０を下降変位させる側に生じていたことが分かり、再度上昇変位させるように駆動を継続して中間演出状態に対応した検出センサ７１３に被検出部７３５が進入した時点で駆動を停止するようにすれば、意図しない負荷によって生じた影響を相殺することができる。

【１４４８】

なお、検出センサ７１３の検出溝に進入する被検出部７３５については、延設部６３４ｂで説明したような構造上の目的は生じないので、検出センサ７１３の検出幅に適切な幅長さの板状部として形成される。これにより、ギアカム部材７３４の姿勢を検出する分解能を高めることができる。

【１４４９】

検出センサ７７８ｄは、第２動作ユニット７００の上下反転部材７８１の姿勢を検出するための検出装置であって、検出溝に円弧状突設部７８１ｄが進入可能とされる。第２動作ユニット７００が上下反転部材７８１の姿勢を検出するための検出装置は２個であり（図５６参照）、それぞれ、上下反転部材７８１の正立の縦配置状態と、倒立の縦配置状態と、に対応する。

【１４５０】

第２動作ユニット７００は、上下反転部材７８１の正立の縦配置状態（図５９（ａ）参照）と、倒立の縦配置状態（図５９（ｃ）参照）とにおいて、左右一対で配設される覆設部材７８７が近接する合体状態とされる。

【１４５１】

例えば、単一の検出センサ７７８ｄ（上下反転部材７８１の正立の縦配置状態を反転する検出装置）のみを採用する場合には、正立の縦配置状態からの上下反転部材７８１の姿勢ずれは判定できるので、判定結果に基づいて覆設部材７８７の合体状態を維持するように駆動モータ７８２を駆動制御することは可能である。一方で、倒立の縦配置状態からの上下反転部材７８１の姿勢ずれを判定することはできないので、倒立の縦配置状態における覆設部材７８７の合体状態が、意図しない負荷や、制御不良等により状態変化した場合であっても、その状態変化を検出センサ７７８ｄで判定することはできず、合体状態が解除された状態が継続することになり、演出上好ましくない。

【１４５２】

これに対し、本実施形態によれば、上下反転部材７８１の正立の縦配置状態と、上下反転部材７８１の倒立の縦配置状態と、に対応した検出センサ７７８ｄを備えている。そのため、正立の縦配置状態か、倒立の縦配置状態かに関わらず、合体状態からの状態変化が生じたことを検出センサ７７８ｄにより判定することができ、その判定結果を基に合体状態に戻す側に駆動モータ７８２を駆動制御することで、覆設部材７８７を合体状態に戻すことができる。これにより、第２動作ユニット７００の演出効果を向上することができる。

【１４５３】

なお、検出センサ７７８ｄの検出溝に進入する円弧状突設部７８１ｄについては、延設部６３４ｂで説明したような構造上の目的は生じないので、検出センサ７７８ｄの検出幅に適切な幅長さの板状部として形成される。これにより、上下反転部材７８１の姿勢を検出する分解能を高めることができる。

【１４５４】

第３動作ユニット８００の検出センサ８１３は、第３動作ユニット８００の外側回転部材８４０の姿勢を検出するための検出装置であって、検出溝に被検出部８４４が進入可能とされる（図６０参照）。第３動作ユニット８００が外側回転部材８４０の姿勢を検出するための検出装置は１個であり、この単一の検出装置が、外側回転部材８４０自体の回転と、外側回転部材８４０の回転が停止した状態における内側回転部材８３０の回転（切替回転動作）と、の判定に利用（兼用）される。

【１４５５】

なお、検出センサ８１３の検出溝に進入する被検出部８４４については、延設部６３４ｂで説明したような構造上の目的は生じないので、検出センサ８１３の検出幅に適切な幅長さの板状部として形成される。これにより、外側回転部材８４０の姿勢を検出する分解能を高めることができる。

【１４５６】

検出センサ８１３は、外側回転部材８４０の姿勢を検出する目的から配設され、個数も１個と少ないので、装飾部材８７０，８８０の合体状態からのずれを判定するには不十分である。例えば、検出センサ８１３に被検出部８４４が配置されていない姿勢で外側回転部材８４０が維持されている時に合体状態が解除されるような変位が生じても、それを検出センサ８１３で判定することはできない。

【１４５７】

そのため、合体状態からのずれを判定してから、合体状態に復帰させるという制御よりは、一定の時間間隔で、装飾部材８７０，８８０を合体状態へ復帰させる方向（個別合体状態（図６６（ａ）参照）では正面視で内側回転部材８３０を時計回りに回転させる方向、一連合体状態（図１０３（ｂ）参照）では正面視で内側回転部材８３０を反時計回りに回転させる方向）に駆動モータ８６１を一定時間（例えば、短時間）回転させるよう駆動する制御が好ましいと考えられる。

【１４５８】

この制御により、装飾部材８７０，８８０の合体状態が予期せず解除された場合であっても、一定の時間間隔での駆動モータ８６１の駆動により装飾部材８７０，８８０を合体状態に復帰させることができるので、装飾部材８７０，８８０の合体状態が解除されたまま長期に亘り維持されることを回避することができる。

【１４５９】

第２の横断的説明として、磁石Ｍｇ，Ｍｇ２の作用について説明する。上述のように、第２動作ユニット７００では磁石Ｍｇが覆設部材７８７の姿勢維持に機能しており、第３動作ユニット８００では磁石Ｍｇ２が装飾部材８７０，８８０の合体状態の維持に機能しているように、類似の技術を採用しているが、それぞれ、磁石Ｍｇ，Ｍｇ２が生じる負荷の方向の設計思想が異なるので、ここで説明する。

【１４６０】

第２動作ユニット７００では、左右にそれぞれ配設される磁石Ｍｇと金属ネジとの間で生じる磁力の方向が、左右両位置において、前後方向で揃うよう設計されている。換言すれば、磁力の作用線が、覆設部材７８７の回転動作の回転軸としての金属棒７８５ａと直交する平面に平行となるように設計されている。

【１４６１】

この場合、磁石Ｍｇの磁力が金属棒７８５ａの軸方向に生じる場合と比較して、覆設部材７８７が互いに近接離反するスライド変位の抵抗として生じる磁力の程度（大きさ）を下げることができる。これにより、覆設部材７８７の動作開始時の動作抵抗を下げることができる。

【１４６２】

一方、第３動作ユニット８００では、装飾部材８８０に配設される磁石Ｍｇ２と金属ネジＮｊ２との間で生じる磁力の作用線の方向が、装飾部材８８０の回転動作の回転軸としての５本の金属棒８３２が配置される平面（内側回転部材８３０の回転軸に直交する平面）と、平行な一平面上に配置されるよう設計されている。

【１４６３】

この場合、磁石Ｍｇ２の磁力により装飾部材８７０，８８０に回転動作方向の負荷がかけられる程度を下げることができるので、磁力により、装飾部材８７０，８８０が回転動作方向にぐらつく誤動作を回避し易くすることができる。

【１４６４】

第３の横断的説明として、第３図柄表示装置８１等の表示装置における表示と、動作ユニット６００，７００，８００とを一体的に視認させる演出について説明する。

【１４６５】
第１動作ユニット６００では、張出装飾部６５２ｂが第３図柄表示装置８１の表示領域の領域右端ＲＥ１と重なって見えるよう配置される（図２９参照）。そのため、例えば、第３図柄表示装置８１の表示領域の領域右端ＲＥ１付近に、張出装飾部６５２ｂを配置させる位置に対応する表示をすることで、表示領域と張出装飾部６５２ｂとをひとまとまりの表示演出として視認させ易くすることができる。
【１４６６】
第２動作ユニット７００では、第１副装飾面７８７ａ２が、センターフレーム８６の内側下縁部と、開口５１１ａの下縁部と、の間において高さを合わせて配置される（図２６及び図５２参照）。そのため、例えば、第３図柄表示装置８１の表示領域の下縁付近に、第１副装飾面７８７ａ２を配置させる位置に対応する表示をすることで、表示領域と第１副装飾面７８７ａ２とをひとまとまりの表示演出として視認させ易くすることができる。
【１４６７】
第３動作ユニット８００では、個別合体状態で遊技者が視認可能となる各第１覆設部８７５には異なる装飾がされており、張出状態では、その周囲を正面視で囲むように第３図柄表示装置８１の表示領域が配置される。そのため、例えば、第３図柄表示装置８１の表示領域における第１覆設部８７５と近接した範囲において、第１覆設部８７５を配置させる位置に対応する表示をすることで、表示領域と第１覆設部８７５とをひとまとまりの表示演出として視認させ易くすることができる。
【１４６８】
また、第３動作ユニット８００が一体回転動作するように駆動制御すれば、各第１覆設部８７５が回転するルーレット状の動作演出を実行可能となるが、その際にも、例えば、第３図柄表示装置８１の表示領域における第１覆設部８７５と近接した範囲において、第１覆設部８７５と並走するように表示を動かすことで、表示領域と第１覆設部８７５とをひとまとまりの表示演出として視認させ易くすることができる。
【１４６９】
次いで、図１０８を参照して、第２実施形態について説明する。第１実施形態では、流路構成部３３４～３３６の内部形状が固定である場合を説明したが、第２実施形態の振分装置２３００では、内部形状を可変とする第１流路構成部２３３４を備える。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。
【１４７０】
第１実施形態での第１流路構成部３３４の代替部として第１流路構成部２３３４を説明する際、右側に配設される構成について図示して説明するが、左側に配設される構成についても第１流路構成部２３３４とすることはできる。また、左右一方だけ第１流路構成部２３３４とし、他方は第１流路構成部３３４とするように、左右で構成を異なるようにしても良い。
【１４７１】
図１０８は、図１５のＸＶＩ－ＸＶＩ線に対応する線における第２実施形態における振分装置２３００の断面図である。図１０８に示すように、振分装置２３００の第１流路構成部２３３４は、湾曲突部３３４ｂの下部において前後方向に穿設される貫通孔２４１０と、その貫通孔２４１０に沿って前後にスライド変位可能に案内されるスライド部材２４２０と、そのスライド部材２４２０をスライド変位させる駆動力を発生可能となるように後側枠状部３３２内部に配設されるソレノイド２４３０と、を備える。
【１４７２】
図１０８では、ソレノイド２４３０の非励磁状態におけるスライド部材２４２０の前側配置ＦＰが実線で図示されている。ソレノイド２４３０に通電されると、ソレノイド２４３０の駆動力によりスライド部材２４２０が後側配置ＲＰまでスライド変位する。
【１４７３】
本実施形態では、スライド部材２４２０の前側配置ＦＰでは、スライド部材２４２０の上側面が、固定の流路の底面であって球が転動可能な底面２３３４ｃよりも内側（上側）

に張り出し、後側配置ＲＰでは、スライド部材２４２０の上側面が底面２３３４ｃよりも内側（上側）には張り出さない（没入する）ように構成される。

【１４７４】

即ち、スライド部材２４２０の前側配置ＦＰでは、スライド部材２４２０の上側面に球が当接し、スライド部材２４２０の後側配置ＲＰでは、スライド部材２４２０と球とは当接しない。

【１４７５】

スライド部材２４２０の上側面は、底面２３３４ｃと平行な平面として形成される。そのため、球が底面２３３４ｃを転動している際にスライド部材２４２０のスライド変位が生じても、球の流下態様に対する影響を小さく抑えることができる。

【１４７６】

底面２３３４ｃを転動する球の流下方向は斜め前下方向であり、スライド部材２４２０のスライド変位の方向は前後方向であるので、スライド部材２４２０のスライド変位の方向が球の流下方向に沿う。そのため、スライド部材２４２０のスライド変位が、球の回転の強弱に影響する。

【１４７７】

球は、底面２３３４ｃを前方へ向けて転動するので、進行方向（前方）へ向けて前転する方向の回転が生じることになる。ソレノイド２４３０が非励磁の状態（図１０８参照）から、ソレノイド２４３０に通電されることにより、スライド部材２４２０が前側配置ＦＰから後側配置ＲＰにスライド変位される場合、スライド部材２４２０の上側面を転動している球の下端に対して後方向への負荷（摩擦力）が生じる。そのため、球の前転方向の回転が加速され、球の回転の程度を大きくでき、球の転動速度を増速させることができる。

【１４７８】

一方、ソレノイド２４３０が通電されている状態から、非励磁の状態（図１０８参照）へと変化されることで、スライド部材２４２０が後側配置ＲＰから前側配置ＦＰにスライド変位される場合、底面２３３４ｂを転動している球の下端に対してスライド部材２４２０の上側面を介して前方向への負荷（摩擦力）が生じる。そのため、球の前転方向の回転が減速され、球の回転の程度を小さくでき、球の転動速度を減速させることができる。

【１４７９】

更に、底面２３３４ｂの上下位置よりも、前側配置ＦＰにおけるスライド部材２４２０の上側面の上下位置の方が上側にあるので、スライド部材２４２０からの摩擦力に加えて、球を上側に押し上げる方向の負荷が生じる。そのため、下方へ向けて転動する球の上下方向の速度を低減させることができるので、球の流下速度を減速させることができる。

【１４８０】

このように、本実施形態によれば、球が底面２３３４ｂを転動している時にスライド部材２４２０のスライド変位を生じさせる制御を実行することで、振分装置２３００の内部を流下する球の流下速度を変化可能とすることができる。これにより、球が、球通過孔１６３ｂを通過してから分岐箇所ＢＰ１（図７４参照）に到達するまでの時間を変化可能に制御することができる。

【１４８１】

本実施形態では、スライド部材２４２０が第２流路構成部３３５よりも後方に配置されているので、スライド部材２４２０により球が影響を受けている最中の様子を、遊技者に把握され難くすることができる。

【１４８２】

即ち、遊技者が視認し易く注目が集まり易い第２流路構成部３３５に球が導入される前段階でスライド部材２４２０と球との当接を生じさせることになるので、球に回転を付加したり、上下方向に変位させたりする様子を遊技者に把握され難くすることができる。これにより、第２流路構成部３３５を流下する球を視認する遊技者に与える違和感を小さくすることができる。

【１４８３】
本実施形態では、球が底面２３３４ｃの上側に配置されている時にスライド部材２４２０が変位する場合には当接負荷が与えられる一方で、スライド部材２４２０の変位前後（停止時）に底面２３３４ｃの上側を通過する球にはスライド部材２４２０との当接負荷が与えられない。
【１４８４】
従って、スライド部材２４２０の動作中に底面２３３４ｃの上側に配置される球と、スライド部材２４２０の停止中に底面２３３４ｃの上側に配置される球とで、流下態様（回転、回転の変化、流下速度、流下速度変化、等）を異ならせることができる。
【１４８５】
次いで、図１０９を参照して、第３実施形態について説明する。第１実施形態では、確変検出センサＳＥ１１及び通常検出センサＳＥ１２が左右に並んで配置される場合を説明したが、第３実施形態の振分装置３３００では、確変検出センサＳＥ１１の配置が通常検出センサＳＥ１２の後側に移動されることで、確変検出センサＳＥ１１及び通常検出センサＳＥ１２が前後に並んで配置される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。
【１４８６】
確変検出センサＳＥ１１及び通常検出センサＳＥ１２の配置の変更例として左右中央よりも右側において説明を行うが、左右よりも左側における構成は任意に設計可能である。例えば、左側においては、第１実施形態と同様に確変検出センサＳＥ１１及び通常検出センサＳＥ１２を左右に並べて配置するようにして、振分装置３３００の左右で確変検出センサＳＥ１１及び通常検出センサＳＥ１２の配置が異なるように構成しても良いし、左側においても、以下で詳述するように前後に並べて配置されるようにして、振分装置３３００の左右で確変検出センサＳＥ１１及び通常検出センサＳＥ１２の配置が対称となるように構成しても良い。
【１４８７】
図１０９（ａ）及び図１０９（ｂ）は、図１５のＸＶＩＩ－ＸＶＩＩ線に対応する線における第３実施形態における振分装置３３００の断面図である。図１０９（ａ）では、電磁ソレノイド３６１（図１７参照）が非励磁とされ、スライド変位部材３３７０が前側位置に配置された状態が図示され、図１０９（ｂ）では、電磁ソレノイド３６１に通電されスライド変位部材３３７０が後側位置に配置された状態が図示される。
【１４８８】
また、図１０９（ａ）及び図１０９（ｂ）では、第３流路構成部３３６を流れた後の球の案内経路が想像線で図示される。このように、スライド変位部材３３７０の配置によって、球の案内経路が変化される。
【１４８９】
図１０９（ａ）及び図１０９（ｂ）に示すように、振分装置３３００の中部材３３３０には、確変検出センサＳＥ１１及び通常検出センサＳＥ１２への球案内経路を区画する後側枠状部３３３２が、左側から球を受入可能に開放される形状で構成されている。
【１４９０】
スライド変位部材３３７０は、前側位置と後側位置とでスライド変位可能に構成されている。スライド変位部材３３７０の後側位置（図１０９（ｂ）参照）は、上突設部３７６の前側面３７６ａの右端部と、確変検出センサＳＥ１１へ球を案内する経路入口として後側枠状部３３３２に形成される開放部３３３２ｇの後側内面と、が左右で揃う（又は、前側面３７６ａの右端部の方が若干前側に配置される）位置として設定される。
【１４９１】
このようにスライド変位部材３３７０の位置を設定することで、スライド変位部材３３７０が前側位置に配置されていれば、第３流路構成部３３６を通過した球がスライド変位部材３３７０の前側面３７６ａに当接しながら右側へ流され、通常検出センサＳＥ１２を通過する一方で、スライド変位部材３３７０が後側位置に配置されていれば、第３流路構

成部３３６を通過した球がスライド変位部材３３７０の前側面３７６ａに当接しながら右側へ流され、確変検出センサＳＥ１１を通過するように構成することができる。

【１４９２】

即ち、通常検出センサＳＥ１２を通過する球の流下経路と、確変検出センサＳＥ１１を通過する球の流下経路とが、双方共に、第３流路構成部３３６を通過した後で右方に流れる流下経路で構成される。違いは、右方に流れる前後位置のみである。

【１４９３】

そのため、正面側から第３流路構成部３３６を視認する遊技者目線で、球が確変検出センサＳＥ１１へ流れたか、通常検出センサＳＥ１２へ流れたかの判別を困難とすることができる。

【１４９４】

スライド変位部材３３７０は、薄板部３７１の前端部から正面側に棒状に延設される一対の棒状案内部３３７１ｃと、上突設部３７６に一体的に形成される上前突設部３３７６ｂと、上突設部３７６に一体的に形成される上横突設部３３７６ｃと、を備える。

【１４９５】

棒状案内部３３７１ｃは、上側面が球案内部３７１ｂの上面と面一とされ、第３流路構成部３３６を流下する球の球中心の左右両側に左右一対で形成されており、排出孔３３７の前側面を貫通して、第３流路構成部３３６の下面裏側に収容可能に構成される。

【１４９６】

即ち、スライド変位部材３３７０が前側位置に配置される場合には、棒状案内部３３７１ｃは第３流路構成部３３６の下面裏側に配置されることで球とは当接せず、スライド変位部材３３７０が後側位置に配置される場合には、棒状案内部３３７１ｃは排出孔３３７の前側面と球案内部３７１ｂとの前後方向隙間に亘って配設される。

【１４９７】

このように棒状案内部３３７１ｃを構成することで、スライド変位部材３３７０が後側位置に配置されている時に、球の下側左右部を棒状案内部３３７１ｃで支持することができ、球をスライド変位部材３３７０まで橋渡しすることができる。

【１４９８】

これにより、スライド変位部材３３７０が後側位置に配置されている時に、球が通常検出センサＳＥ１２へ向けて流下する事態を回避し易くすることができる。即ち、棒状案内部３３７１ｃにより、流下球の誤案内を回避し易くすることができる。

【１４９９】

また、第３流路構成部３３６を通過した球の配置が、球案内部３７１ｂの上面と面一で形成される棒状案内部３３７１ｃの上面に乗る配置とされることで、球と球案内部３７１ｂとが前後方向で正面衝突する事態を回避することができる。即ち、棒状案内部３３７１ｃにより、球と球案内部３７１ｂとが正面衝突して球が前方に逆流する事態や、球案内部３７１ｂの前側面と排出孔３３７の前側面との間に球が挟まって動作が不良となる事態を、回避し易くすることができる。

【１５００】

上前突設部３３７６ｂは、第１実施形態で上述した前後長突設部３１７（図１８参照）と同様の形状部が、第１実施形態のスライド変位部材３７０の前側位置における相対位置と同様の位置関係で上突設部３７６と一体形成される形状部である。

【１５０１】

上横突設部３３７６ｃは、第１実施形態で上述した左右内突設部３１８（図１８参照）と同様の形状部が、第１実施形態のスライド変位部材３７０の前側位置における相対位置と同様の位置関係で上前突設部３３７６ｂと一体形成される形状部である。

【１５０２】

これにより、上前突設部３３７６ｂ及び上横突設部３３７６ｃが、当接した球に与える作用は、スライド変位部材３３７０の配置に関わらず、上突設部３７６付近を流下する球に対する作用として生じる。

【１５０３】
換言すれば、前後長突設部３１７や左右内突設部３１８（図１８参照）のように固定配置される場合と異なり、スライド変位部材３３７０が後側位置に配置される状態において、突設部３３７６ｂ，３３７６ｃが、上突設部３７６の前方位置に到達した球を通常検出センサＳＥ１２側へ勢い付けする作用を排除することができる。
【１５０４】
次いで、図１１０及び図１１１を参照して、第４実施形態について説明する。第１実施形態では、確変検出センサＳＥ１１及び通常検出センサＳＥ１２が左右に並んで配置される場合を説明したが、第４実施形態の振分装置４３００では、通常検出センサＳＥ１２の配置が確変検出センサＳＥ１１の後側に移動されることで、確変検出センサＳＥ１１及び通常検出センサＳＥ１２が前後に並んで配置される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。
【１５０５】
図１１０（ａ）及び図１１０（ｂ）は、第４実施形態における第３流路構成部３３６の下流側の構成を模式的に示す第３流路構成部３３６、確変検出センサＳＥ１１、通常検出センサＳＥ１２及びスライド変位部材４３７０の模式上面図である。
【１５０６】
図１１１（ａ）は、図１１０（ａ）のＣＸＩａ－ＣＸＩａ線における第３流路構成部３３６、確変検出センサＳＥ１１、通常検出センサＳＥ１２及びスライド変位部材４３７０の模式断面図であり、図１１１（ｂ）は、図１１０（ｂ）のＣＸＩｂ－ＣＸＩｂ線における第３流路構成部３３６、確変検出センサＳＥ１１、通常検出センサＳＥ１２及びスライド変位部材４３７０の模式断面図である。図１１１（ｂ）では、分かり易さのために、上当接部４３７３の図示を省略している。
【１５０７】
スライド変位部材４３７０は、確変検出センサＳＥ１１又は通常検出センサＳＥ１２の一方を球が通過不能に塞ぎ、他方を開放して球の通過を可能とするよう構成されており、確変検出センサＳＥ１１の上方で左右にスライド移動する前側スライド部材４３７１と、通常検出センサＳＥ１２の上方で左右にスライド移動する後側スライド部材４３７５と、を備える。
【１５０８】
前側スライド部材４３７１と後側スライド部材４３７５とは、ソレノイドの駆動力により、互いに左右反対方向にスライド変位する。即ち、図１１０（ａ）及び図１１１（ａ）に示す前開放状態から、図１１０（ｂ）及び図１１１（ｂ）に示す後開放状態に状態変化する際に、前側スライド部材４３７１は左方にスライド移動し、後側スライド部材４３７５は右方にスライド移動するよう構成される。
【１５０９】
前側スライド部材４３７１は、確変検出センサＳＥ１１の上方に被さるように配置されるスライド板４３７２と、左右内突設部３１８（図１７参照）の形状と同様の形状で形成される上当接部４３７３と、を備え、不図示の連結部により一体的に形成される。即ち、図１１０において、スライド板４３７２及び上当接部４３７３は一体的にスライド変位する。
【１５１０】
スライド板４３７２の上側面４３７２ａは、第３流路構成部３３６の下底面３３６ａと面一とされ、前後方向の傾斜が同一傾斜の傾斜平面として形成される（図１１１（ｂ）参照）。そのため、後開放状態（図１１１（ｂ）参照）において、上側面４３７２ａの傾斜によって、上側面４３７２ａを転動する球を通常検出センサＳＥ１２側へ流すことができる。一方で、前開放状態（図１１１（ａ）参照）では、下底面３３６ａを通過した球は上当接部４３７３と当接し負荷を受けることで、下方（右下方）に流される。
【１５１１】
従って、前側スライド部材４３７１は、前開放状態と、後開放状態とが変化すると、異

なる箇所で球と当接するようになり、異なる方向に球を案内する（流す）ように状態が変化するよう構成される。

【１５１２】

後側スライド部材４３７５は、通常検出センサＳＥ１２の上方に被さるように配置されるスライド板４３７６と、前後長突設部３１７（図１７参照）の形状と同様の形状で形成される上当接部４３７７と、を備え、不図示の連結部により一体的に形成される。即ち、図１１０において、スライド板４３７６及び上当接部４３７７は一体的にスライド変位する。

【１５１３】

スライド板４３７６の上側面４３７６ａは、上側面４３７２ａと前後逆の形状から形成される傾斜平面とされる（図１１１（ａ）参照）。そのため、前開放状態（図１１１（ａ）参照）において、上側面４３７６ａの傾斜によって、上側面４３７６ａに配置されている球を確変検出センサＳＥ１１側へ流すことができる。一方で、後開放状態（図１１１（ｂ）参照）では、下底面３３６ａ及び上側面６３７２ａを通過した球は上当接部４３７７と当接し負荷を受けることで、下方に流される。

【１５１４】

従って、後側スライド部材４３７５は、前開放状態と、後開放状態とが変化すると、異なる箇所で球と当接するようになり、異なる方向に球を案内する（流す）ように状態が変化するよう構成される。

【１５１５】

このように構成することにより、確変検出センサＳＥ１１の上方を後方に通過した後の球が、再び確変検出センサＳＥ１１の上方に戻り確変検出センサＳＥ１１を通過するという事態が生じ得ることから、第３流路構成部３３６を通過した球に対する注目力を向上することができる。

【１５１６】

再び確変検出センサＳＥ１１の上方に戻る態様としては、例えば、上側面４３７２ａを後方に球が通過するタイミングで、後開放状態から前開放状態に状態変化するようにソレノイドが駆動される場合が想定される。この場合、球は通常検出センサＳＥ１２を通過する前に上側面４３７６ａに乗り上げることになり、上側面４３７６ａの傾斜に沿って手前側に逆流し、確変検出センサＳＥ１１側に戻る。

【１５１７】

このように、球が第３流路構成部３３６を通過するタイミングと、スライド変位部材４３７０の駆動タイミングとが合うと、球は確変検出センサＳＥ１１側に戻り得るように構成される。従って、確変検出センサＳＥ１１の上方を下流側に通過した球が確変検出センサＳＥ１１を通過することは無いように構成される遊技機に比較して、第３流路構成部３３６を通過した後の球や、スライド変位部材４３７０の駆動タイミングに対する注目力を向上することができる。

【１５１８】

次いで、図１１２を参照して、第５実施形態について説明する。第１実施形態では、第３流路構成部３３６までは球の流路が共通であり、第３流路構成部３３６の後方に分岐箇所ＢＰ１が配置される場合を説明したが、第５実施形態の振分装置５３００では、第３流路構成部３３６の上流側にスライド変位部材５３７０が配設され、第３流路構成部３３６の上流側で球の流路が変化する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【１５１９】

図１１２（ａ）及び図１１２（ｂ）は、図１５のＸＶＩＩ－ＸＶＩＩ線に対応する線における第５実施形態における振分装置５３００の部分断面図である。図１１２（ａ）では、スライド変位部材５３７０が右側位置に配置され、スライド変位部材５３７０によって球が確変検出センサＳＥ１１へ案内される状態が図示され、図１１２（ｂ）では、スライド変位部材５３７０が左側位置に配置され、スライド変位部材５３７０によって球が通常

検出センサＳＥ１２へ案内される状態が図示される。

【１５２０】

また、図１１２（ａ）及び図１１２（ｂ）では、第１流路構成部３３４を流れた後の球の案内経路が想像線で図示される。このように、スライド変位部材５３７０の配置によって、球の案内経路が変化される。

【１５２１】

スライド変位部材５３７０は、不図示の電磁ソレノイドにより左右方向にスライド変位可能に構成されており、球の転動面を構成する薄板部５３７１と、その薄板部５３７１の上面から上方に突設される上突設部５３７６と、を備える。

【１５２２】

薄板部５３７１は、第１流路構成部３３４を通過した球が乗り上げ可能な程度に薄肉で形成される。上突設部５３７６は、球と対向する左側面５３７６ａが、流路側を凹とした円弧形状で形成されているので、流れてきた球を滑らかに後方へ向けて流すことができる。

【１５２３】

本実施形態によれば、振分装置５３００のように、球の流下経路の前後幅が長く形成され、後側を流下する球に比較して、手前側を流下する球の視認性が高くなる構成を採用しながら、スライド変位部材５３７０の配置を、球の視認性が高くなる手前側としていることから、球の流下態様（流下経路）を遊技者に判別させ易くすることができる。

【１５２４】

本実施形態では、スライド変位部材５３７０が右側位置に配置される場合、通常検出センサＳＥ１１への経路入口は特に塞がれておらず、球の入球が生じ得る構造とされる。一方で、通常検出センサＳＥ１１への経路入口の上流側を流下する球は、第１流路構成部３３４を流下する間に正面側に向けて流れている。

【１５２５】

そのため、第１流路構成部３３４を通過した直後において、真逆の後方側への速度が生じ難いため、通常検出センサＳＥ１１への経路入口への球の進入が生じ難い構成となっている。そこで、本実施形態では、敢えて通常検出センサＳＥ１１への経路入口を塞ぐための部材を設けることを省略し、部材コストの削減を図っている。

【１５２６】

次いで、図１１３を参照して、第６実施形態について説明する。第１実施形態では、左右の流路が仕切り板部３３８により分断され、流路同士が合流しない場合を説明したが、第６実施形態の振分装置６３００では、右側の第３流路構成部３３６に、左側の湾曲突部３３４ｂの下流側から右方に延びる合流流路６３４１が連結される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【１５２７】

図１１３は、図１５のＸＶＩＩ－ＸＶＩＩ線に対応する線における第６実施形態における振分装置６３００の断面図である。図１１３に示すように、振分装置６３００の右側の流路は、第１実施形態と同様に流路構成部３３４～３３６から形成されている。

【１５２８】

一方、振分装置６３００の左側の流路は、湾曲突部３３４ｂの正面側に球１個分のスペースを空けた箇所から右方に直線的に延びる合流流路６３４１から形成され、この合流流路６３４１は、右側の流路としての第３流路構成部３３６に接続される。従って、本実施形態では、右側流路を流下する球と、左側流路を流下する球とが、流路が接続される接続箇所ＪＰ１で合流するので、球同士が衝突し得る。

【１５２９】

合流流路６３４１は、流路下端に上げ床部６３４２を備える。上げ床部６３４２は、第３流路構成部３３６の下底面３３６ａよりも高い位置の床面として形成される。これにより、合流流路６３４１から接続箇所ＪＰ１に流入する球と、右側流路を流下し第３流路構成部３３６を流下する球のとの高さ位置に差をつけることができるので、球同士の衝突時

に生じる逆流の度合いを低減することができる。
【１５３０】
接続箇所ＪＰ１における球同士の接触により、球同士の接触が生じない場合と比較して、球の流下を遅延させることができる。これにより、球同士の接触が生じる場合と、接触が生じない場合とで、球通過孔１６３ｂ（図１６参照）を通過した球が分岐箇所ＢＰ１に到達するまでの時間を変化させることができる。
【１５３１】
スライド変位部材３７０の動作タイミングは球の入球態様によらず、開閉板６５ｂの開放タイミングから一定動作で設定されるので、球が分岐箇所ＢＰ１に到達するタイミングを変化させることにより、スライド変位部材３７０が異なる配置の時に球を分岐箇所ＢＰ１に到達させることができる可能性がある。
【１５３２】
球同士の接触の前提は、球の合流が発生することであり、合流流路６３４１を流下する球が存在することである。遊技者は、球同士の接触を生じさせたい場合には、左右一対の球通過孔１６３ｂ（図７４参照）にそれぞれ球を入球させるように発射強度を調節して遊技すればよく、球同士の接触を避けたい場合には、片側（右側）の球通過孔１６３ｂにのみ球を入球させるように発射強度を調節して遊技すればいい。
【１５３３】
本実施形態によれば、球の発射強度の調節が、接続箇所ＪＰ１における球の接触の有無に関与し、球が分岐箇所ＢＰ１に到達するタイミングでのスライド変位部材３７０の状態と関与することから、遊技者の利益に直接的に影響する。従って、遊技者の、球の発射強度を調節する意欲を向上することができる。
【１５３４】
また、本実施形態によれば、接続箇所ＪＰ１での接触は、球の連球の形成と密接に関連する。即ち、接続箇所ＪＰ１で接触した２球を、近接配置した状態で分岐箇所ＢＰ１へ流下させることができる。
【１５３５】
次いで、図１１４及び図１１５を参照して、第７実施形態について説明する。第１実施形態では、分岐箇所ＢＰ１への流下経路が、流路構成部３３４～３３６により構成される流路のみである場合を説明したが、第７実施形態の振分装置７３００では、第１流路構成部３３４及び第２流路構成部３３５を経由せずに球が分岐箇所ＢＰ１へ流下可能に構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。
【１５３６】
図１１４は、第７実施形態における振分装置７３００の正面斜視図であり、図１１５は、図１１４のＣＸＶ－ＣＸＶ線における振分装置７３００の断面図である。図１１４及び図１１５に示すように、振分装置７３００は、特定入賞口６５ａに入球した球が通過可能な経路として、球通過孔１６３ｂの他に、左右略中央位置において開口形成される球通過孔７１６３ｂを備える。
【１５３７】
球通過孔７１６３ｂは、可変入賞装置６５への入球を検出し、規定個数の入球の判定により開閉板６５ｂを閉鎖状態に状態変化させるタイミングを検出するために利用される検出センサＳＥ１と同様の機能を有する検出センサＳＥ７１の球通過開口として形成される。
【１５３８】
球通過孔７１６３ｂの下流側には、後方に向けて下降傾斜する方向に矩形筒状断面で延設される筒状流路７１６４が配設される。筒状流路７１６４は、内部を球が流下可能となるように十分に大きく形成されており、その端部は、分岐箇所ＢＰ１の正面側上方まで延びている。即ち、球通過孔７１６３ｂを通過した球は、筒状流路７１６４の内部を流下して、分岐箇所ＢＰ１まで到達可能に構成される。

【１５３９】
筒状流路７１６４を球が通過するのに要する時間長さは、流路構成部３３４～３３６を球が通過するのに要する時間長さよりも短くなるように設定され、第１流路構成部３３４を球が通過するのに要する時間長さと同等となるように設定される。
【１５４０】
そのため、例えば、振分装置７３００が、上述した作動パターンＹ（図２５参照）で駆動制御される場合において、上述のように、球通過孔１６３ｂを通過して流路構成部３３４～３３６を通過する球はスライド変位部材３７０が前側位置に復帰した後の状態でしか分岐箇所ＢＰ１に到達できないのに対し、球通過孔７１６３ｂを通過して筒状流路７１６４を流下した球はスライド変位部材３７０が後側位置に配置されている間に分岐箇所ＢＰ１に到達する可能性がある。
【１５４１】
特に、開閉板６５ｂが開放状態に状態変化した直後に球通過孔７１６３ｂを通過した球は、スライド変位部材３７０が後側位置に配置されている間に分岐箇所ＢＰ１に到達し易い。
【１５４２】
即ち、スライド変位部材３７０の駆動制御のパターンが同じであっても、特定入賞口６５ａに入球した球が、球通過孔１６３ｂを通過するか、球通過孔７１６３ｂを通過するかで、確変検出センサＳＥ１１を球が通過するか否かが変化するように構成することができる。これにより、特定入賞口６５ａの内側における球の流下態様に対する遊技者の注目力を向上することができる。
【１５４３】
図１１４に示すように、遊技中における一般的な方向視で見る場合に、筒状流路７１６４によって分岐箇所ＢＰ１やスライド変位部材３７０や流路構成部３３４～３３６の視認性が低下することを回避できるように筒状流路７１６４の配置を工夫している。
【１５４４】
このように、本実施形態によれば、分岐箇所ＢＰ１の視認性は高く維持しながら、分岐箇所ＢＰ１へ球が案内される流路を増やしたことで、球が分岐箇所ＢＰ１へ到達するまでに要する時間長さの種類を増やすことができ、特定入賞口６５ａに対する遊技者の注目力を向上することができる。
【１５４５】
次いで、図１１６を参照して、第８実施形態について説明する。第１実施形態では、第１動作ユニット６００の案内長孔６１６が直線状部６１６ａと曲線状部６１６ｂとが一箇所で連結され、その連結位置において軸線Ｏ１の経路が屈曲し軸線Ｏ１の変位方向が切り替えられる場合を説明したが、第８実施形態の第１動作ユニット８６００では、案内長孔８６１６が、複数箇所（二箇所）で連結され、その連結位置において軸線Ｏ１の経路が屈曲し変位方向Ｏ１の変位方向が切り替えられる。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。
【１５４６】
図１１６は、第８実施形態における案内長孔８６１６と回動部材６２０との関係を模式的に示す正面模式図である。図１１６に示すように、案内長孔８６１６は、直線状部６１６ａの下側において、左右に２度屈曲する。
【１５４７】
即ち、案内長孔８６１６は、直線状部６１６ａと、その直線状部６１６ａの下端部と連結され曲線上（略円弧形状）に形成される第１曲線状部８６１６ｂと、その第１曲線状部８６１６ｂの下端部と連結され、第１曲線状部８６１６ｂとは曲率半径の中心が左右逆となる曲線上（略円弧形状）に形成される第２曲線状部８６１６ｃと、を備える。
【１５４８】
本実施形態では、第１実施形態と同様に、軸線Ｏ１が直線状部６１６ａの下端位置、即ち、直線状部６１６ａと第１曲線状部８６１６ｂとの連結部分に配置される場合、軸線Ｏ

１の変位方向が切り替えられることから軸線Ｏ１の変位速度を低減する（落とす）ことができる。

【１５４９】

加えて、軸線Ｏ１が第１曲線状部８６１６ｂの下端位置、即ち、第１曲線状部８６１６ｂと第２曲線状部８６１６ｃとの連結部分に配置される場合、軸線Ｏ１の変位方向が切り替えられることから軸線Ｏ１の変位速度を低減する（落とす）ことができる。

【１５５０】

このように、軸線Ｏ１を停止させ易い途中位置を複数位置で構成することができるので、軸線Ｏ１を途中で止めて、途中で停止している第２装飾回転部材６６０（図４３参照）の停止姿勢の種類（バリエーション）を増やすことができる。

【１５５１】

次いで、図１１７を参照して、第９実施形態について説明する。第１実施形態では、第１動作ユニット６００の案内長孔６１６が単一の経路で構成される場合を説明したが、第９実施形態の第１動作ユニット９６００では、案内長孔９６１６が、直線状部６１６ａ及び曲線状部６１６ｂで構成される第１の経路と、その第１の経路の右側に連結される第２の経路と、を備える。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【１５５２】

図１１７は、第９実施形態における案内長孔９６１６と回動部材６２０との関係を模式的に示す正面模式図である。図１１７に示すように、案内長孔９６１６は、第１実施形態の案内長孔６１６と同様に直線状部６１６ａ及び曲線状部６１６ｂを備えることに加え、直線状部６１６ａ及び曲線状部６１６ｂの連結箇所から右方に傾斜して延びる角度維持部９６１６ｃと、その角度維持部９６１６ｃの右端から曲線状部６１６ｂ側へ延びて曲線状部６１６ｂの途中位置と連結される連結部９６１６ｄと、を備える。

【１５５３】

角度維持部９６１６ｃは、軸線Ｏ１が直線状部６１６ａと曲線状部６１６ｂとの連結箇所に配置された状態（図４３及び図４４参照）から、回動部材６２０を傾倒側に回動させる場合に角度θが維持された状態で軸線Ｏ１が変位すると仮定した場合の、軸線Ｏ１の変位軌跡と同方向に形成される。

【１５５４】

このように、軸線Ｏ１が角度維持部９６１６ｃを変位する間は角度θが維持されるので、第２装飾回転部材６６０の箱状部材６６１の回転方向の姿勢は、第３演出面６６１ｃが正面を向く姿勢（図４３参照）が維持される。

【１５５５】

換言すれば、回動部材６２０が回動変位する際に軸線Ｏ１が角度維持部９６１６ｃを変位する場合、回動部材６２０が傾倒方向に回動することに連動して回転する箱状部材６６１の回転態様として、角度維持部９６１６ｃの形成長さ（形成角度幅）に亘り、第３演出面６６１ｃが正面を向いた姿勢を維持することができる。

【１５５６】

連結部９６１６ｄを軸線Ｏ１が変位する場合は、回動部材６２０の回動に伴う角度θの変化は許容されるので、回動部材６２０の回動に連動して、箱状部材６６１は回転する。

【１５５７】

一方で、回動部材６２０の傾倒角度が同じ場合であっても、軸線Ｏ１が曲線状部６１６ｂに配置される場合の角度θの大きさと、軸線Ｏ１が連結部９６１６ｄに配置される場合の角度θの大きさと、は異なるので、軸線Ｏ１が変位する経路を左右で異ならせることで、回動部材６２０の回動に連動する箱状部材６６１の途中姿勢を異ならせることができる。

【１５５８】

また、軸線Ｏ１が変位する経路が左右いずれであろうと、軸線Ｏ１が変位可能範囲の上端に配置される場合の角度θや、下端に配置される場合の角度θは、それぞれ一種類なの

で、軸線Ｏ１が変位可能範囲の上端または下端に配置されている場合における箱状部材６６１の姿勢は維持することができる（図４０及び図４５参照）。

【１５５９】

換言すれば、本実施形態では、軸線Ｏ１が変位可能範囲の端部間（途中位置）に配置された状態における、軸線Ｏ１の配置に関連する被支持部材６４０及び第２装飾回転部材６６０（図４３及び図４４参照）の配置と、軸線Ｏ１の変位速度に関連する被支持部材６４０の変位速度および第２装飾回転部材６６０の箱状部材６６１の回転速度と、を複数種類で生じさせることができる。

【１５６０】

案内長孔９６１６は、複数の経路で構成されているに留まり、軸線Ｏ１が変位可能な経路を制限する機構は備えていない。これにより、経路を制限する機構の不良による動作不良の発生を回避したり、構成を簡素化することによる製品コストの低減を図ったりすることができる。

【１５６１】

一方で、軸線Ｏ１の変位経路の分岐は、回動部材６２０を介して軸線Ｏ１にかけられる負荷の方向で制御することができる。以下、これについて説明する。まず、回動部材６２０が傾倒方向に回動変位する場合を説明する。

【１５６２】

第１に、軸線Ｏ１を左側の経路（直線状部６１６ａ及び曲線状部６１６ｂ）で変位させる場合、回動部材６２０の回動変位が途中で停止しないように駆動モータ６３１（図４０参照）を駆動制御する。

【１５６３】

この場合、軸線Ｏ１は、直線状部６１６ａの延びる方向（上下方向）に沿う変位の慣性で曲線状部６１６ｂに進入し、そのまま案内長孔９６１６の下端位置まで変位する。

【１５６４】

第２に、軸線Ｏ１を右側の経路（角度維持部９６１６ｃ及び連結部９６１６ｄ）で変位させる場合、直線状部６１６ａ及び曲線状部６１６ｂの連結箇所に軸線Ｏ１が配置された段階で回動部材６２０を途中停止または減速させるよう駆動モータ６３１（図４０参照）を駆動制御し、その後で再度、駆動モータ６３１を同方向に駆動制御する。

【１５６５】

この場合、直線状部６１６ａの延びる方向（上下方向）に沿う変位の慣性が減少するので、軸線Ｏ１が左側の経路を変位するか、右側の経路を変位するかの選択は、変位抵抗が少ない側が選ばれる。

【１５６６】

ここで、角度維持部９６１６ｃへ軸線Ｏ１が進入する場合、角度θの大きさが維持されることから、回動部材６２０と歯合回転する中間ギア６４４（図４４参照）や、中間ギア６４４よりも駆動力の伝達下流側の部材に駆動力を伝達する必要がない。即ち、その分だけ変位抵抗が少ないので、軸線Ｏ１を角度維持部９６１６ｂ側に進入させることができる。

【１５６７】

このように、本実施形態では、回動部材６２０の傾倒方向の駆動制御において、駆動モータ６３１を途中で停止制御させるか、停止させないかにより、軸線Ｏ１が変位する経路を選択するように制御することができる。

【１５６８】

なお、回動部材６２０の起き上がり方向の変位では、軸線Ｏ１が回動部材６２０から斜め右上方向へ向けた負荷を受けるので、軸線Ｏ１が連結部９６１６ｄに進入するように変位する事態は生じ難くされ、曲線状部６１６ｂに沿って軸線Ｏ１を上昇変位させることができる。

【１５６９】

本実施形態では、連結部９６１６ｄと曲線状部６１６ｂとの連結箇所は、曲線状部６１

６ｂの途中位置に設定されているので、曲線状部６１６ｂの右側面が、曲線状部６１６ｂの下端位置に配置された軸線Ｏ１の右上側に配置される左上傾斜の面として形成される。

【１５７０】

そのため、軸線Ｏ１が曲線状部６１６ｂの下端位置に配置された状態で、円形貫通孔６２４を中心とする円に沿って軸線Ｏ１が上方変位（跳ね戻り）することを防止することができる。

【１５７１】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。

【１５７２】

上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。

【１５７３】

上記第１実施形態では、振分装置３００により球が一旦手前側に流下した後で、後方に流下する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、手前側に流下する部分を構成することなく、複数回の経路屈曲や、球を減速させる減速凸部を形成することにより、球の流下に要する時間の確保を図っても良い。

【１５７４】

上記第１実施形態では、第２入賞口１４０の前意匠部材１４１の下底面が湾曲面形状とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、当接により球の流下を遮ることができる形状であれば良い。例えば、傾斜平面形状で構成しても良いし、平面から細かな凸部が多数突設されるよう形成され、衝突した球に不規則な負荷を与えられるようにしても良い。

【１５７５】

上記第１実施形態では、特定入賞口６５ａに入球した球が振分装置３００を流下する際、専ら流路構成部３３４～３３６を順に流下する場合を説明したが、必ずしもこれに限定されるものではない。例えば、特定入賞口６５ａの左右中央部に下方へ貫通する開口が形成され、この開口を通り第３流路構成部３３６に球が直接流入可能に形成しても良い。

【１５７６】

例えば、球が１球ずつ入球する場合には開口を球が通過することは無いが、複数球がまとまって特定入賞口６５ａに入球した場合に球が開口を通過し得るよう構成しても良い。この場合、特定入賞口６５ａに入球した球が開口を通過する場合と、開口を通過しない場合とで、球がスライド変位部材３７０に到達するまでに要する時間を変化させることができる。

【１５７７】

上記第１実施形態では、検出センサＳＥ１１，ＳＥ１２が特定入賞口６５ａよりも後方に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２流路構成部３３５の下流側端部の真下に検出センサＳＥ１１，ＳＥ１２が配設されるようにしても良い。また、この場合において、第１流路構成部３３４と第２流路構成部３３５との順番を逆転させても良い。即ち、検出センサＳＥ１１，ＳＥ１２への入球において、左右方向への流下の直後に各検出センサＳＥ１１，ＳＥ１２への分岐が生じても良いし、前後方向流下（手前側へ向けた流下）の直後に各検出センサＳＥ１１，ＳＥ１２への分岐が生じても良い。

【１５７８】

上記第１実施形態では、振分装置３００単体での特徴として、各流路構成部３３４～３３６の流路方向や傾斜について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、パチンコ機１０の島への設置の際に、日常的に行われる「ねかせ」を考慮して、この流路方向や傾斜について設計するようにしても良い。

【１５７９】
ねかせとは、パチンコ機１０を垂直な姿勢で設置するのではなく、前後方向に傾斜させた状態で設置することを言う。通常、パチンコ機は、約１度（四分五厘）後方に倒れた姿勢（ねかせ）で設置される。上述の振分装置３００単体（ねかせが無い状態状態）での説明に比較して、約１度という設置角度を考慮すると、前後方向の傾斜を有する第１流路構成部３３４及び第２流路構成部３３６の傾斜の意味が変わってくる。
【１５８０】
即ち、振分装置３００単体では、上述のように、第１流路構成部３３４が前側へ水平から７度だけ下降傾斜し、第３流路構成部３３６が後側へ水平から５度だけ下降傾斜するように設計されているが、設置角度を合わせて検討すると、第１流路構成部３３４も第３流路構成部３３６も同様に６度だけ下降傾斜する流路を構成することになる。一方で、第２流路構成部３３５は、左右方向の傾斜であるので設置角度の影響を受けにくく、上述と同様に約５度の傾斜とみなすことができる。
【１５８１】
この場合、振分装置３００内の球の流下について、第１流路構成部３３４及び第３流路構成部３３６での球の加速度は同様とされ、第２流路構成部３３５において若干加速度が小さくなる。そのため、左右方向の球の流下速度を落とすことができるので、第２流路構成部３３５を流下する球を遊技者に視認させ易くすることができる。また、第１流路構成部３３４の方が第３流路構成部３３６よりも短いことは変わらないので、第１流路構成部３３４を、第３流路構成部３３６を通過するよりも短期間で通過させることができる。
【１５８２】
このように、振分装置３００の内部での球の流下は、前後方向の流路を有していることからパチンコ機１０のねかせの影響を受ける。そのため、各流路構成部３３４，３３６の傾斜角度をねかせの角度（約１度）よりも小さくすると、ねかせの良し悪し（角度設定）により流路構成部３３４，３３６における球の流下方向が変わって（反転して）しまうので、傾斜角度はねかせの角度よりも大きな角度として設定する必要がある。
【１５８３】
また、振分装置３００の内部での球の流下が前後方向の流路を有しており、その流路が視認可能な構成では、その流路を流下する球の流速の僅かな違いから、パチンコ機１０のねかせの程度を把握される可能性がある。敢えて、ねかせの程度を把握させたいなら、振分装置３００の流路を視認し易い構成とすればいい。
【１５８４】
一方、上記第１実施形態では、球の流下速度の僅かな違いから「ねかせ」の程度を把握されないように、各流路構成部３３４～３３６の、前側周囲において被固定部材１６１や前意匠部材１６２が囲むように配置され、上側において可変入賞装置６５が覆うように配設され、下側において光拡散加工面３４０で視認性を悪くするように構成されるようにしている。
【１５８５】
このように、各流路構成部３３４～３３６を流下する球の視認性を、通常の遊技者目線（正面視０度～約３０度程度の範囲）を除き、悪くするようにしている。これにより、各流路構成部３３４～３３６を流下する球の流速を比較してパチンコ機１０の「ねかせ」の程度を把握されることを回避することができる。
【１５８６】
上記第１実施形態では、第１流路構成部３３４の傾斜の方が、第３流路構成部３３６の傾斜よりも大きい場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、この傾斜の関係を逆転させても良いし、同様の傾斜で構成しても良い。
【１５８７】
また、各流路構成部３３４～３３６は、それぞれ直線状の流路が屈曲して渦状の流路を構成するものとして説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、蛇行する流路形状でも良いし、階段状に屈曲する流路形状でも良い。

【１５８８】
また、各流路構成部３３４～３３６の接続箇所で流路が直角に曲げられるように構成されているが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、接続箇所で流路が鋭角で曲げられても良いし、鈍角で曲げられても良い。また、各流路構成部３３４～３３６としてクルーンを採用しても良い。
【１５８９】
上記第１実施形態では、第３流路構成部３３６を球が通過するのに要する時間が０．３秒となるように設計される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第３流路構成部３３６を通過するのに要する時間が１秒（０．６秒以上）となるように設計しても良い。これにより、球が発射間隔（０．６秒）を維持したまま振分装置３００に入球した場合であっても、第３流路構成部３３６を流下する上流側の球を、その下流側において第３流路構成部３３６を流下する球の目隠しとして機能させることができる。
【１５９０】
上記第１実施形態では、流路構成部３３４～３３６の経路長さを確保することで、球の流下時間を確保する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、スライド変位部材３７０までの経路の内側両壁から遊技球の流下方向と交差する方向に長尺で形成され、互い違いに突設される突条を設け、この突条を遊技球に衝突させることで球を減速させるように構成しても良い。これにより、経路長さを長くせずとも、球の流下時間の確保を図ることができる。
【１５９１】
なお、減速用の突条は、スライド変位部材３７０までの経路の全範囲に均等に配置するようにしても良いし、配置を不均等にしても良い。例えば、第１流路構成部３３４及び第２流路構成部３３５については突条を形成せず、第３流路構成部３３６においてのみ突条を構成することで、第３流路構成部３３６までは迅速に球を到達させる一方、球が第３流路構成部３３６を緩やかに流下するように構成することができる。
【１５９２】
また、突条の突設方向は、左右方向から球の流下経路に沿って経路内側へ互い違いに突設されるような方向でも良いし、所定間隔を空けて下側から上方へ突設されるような方向でも良い。
【１５９３】
左右方向からの突設の場合、突条から球に与えられる負荷が左右方向の成分を有するので、この負荷により球が通常検出センサＳＥ１２に誤って案内されないように配置を考慮することが好ましい。例えば、スライド変位部材３７０に最も近接する位置においては、左右外側の壁部から左右内側に突設させることで、突条からの負荷が通常検出センサＳＥ１２側へ向かわず仕切り板部３３８側へ向かうようにすることで、球が誤って通常検出センサＳＥ１２に案内されることを回避し易くすることができる。
【１５９４】
下側から上方への突設の場合、突条自体がスライド変位部材３７０の目隠しとして機能する可能性があるので、遊技者の視線を考慮して、形成高さや形成位置を設計することが好ましい。
【１５９５】
なお、突条は、出没可動に形成しても良い。この場合、出状態では球の流下をせき止めて、没状態となった場合に球の流下を再開可能としても良い。
【１５９６】
上記第１実施形態では、スライド変位部材３７０の手前側を流下する球により目隠しがされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、振分装置３００の前に、可動の化粧部材が配置され、その化粧部材によって流路構成部３３４～３３６の目隠しがされるようにしても良い。この化粧部材は、駆動されても良いし、球の重みで動作するものでも良い。

【１５９７】
また、球により目隠しがされる場合において、球が手前側に配置される場合に限られるものではない。例えば、スライド変位部材３７０の背面側に鏡が配設され、その鏡の反射を利用してスライド変位部材３７０の状態を視認させる場合には、球がスライド変位部材３７０と鏡との間に配置されれば、目隠し機能を生じさせることができる。
【１５９８】
上記第１実施形態では、スライド変位部材３７０に到達する球が目隠しされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１入賞口６４が、検出センサＳＥ１１，ＳＥ１２のように遊技領域よりも後方に配置され、第１入賞口６４が目隠しされるものでも良いし、他の一般入賞口６３が目隠しされるものでも良い。
【１５９９】
上記第１実施形態では、流路構成部３３４～３３６が直線的で球を１個ずつ案内可能な流路から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、蛇行する流路として形成されても良いし、複数に枝分かれが生じる流路として形成されても良いし、流路幅の大小があり流路幅が大の箇所では球が滞留し易いよう構成されても良い。
【１６００】
上記第１実施形態では、スライド変位部材３７０へ向かう球により目隠しの効果が生じる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、他の入賞口６３，６４，６５，１４０に入球した球を排出するための排出経路がスライド変位部材３７０の前側に配置され（例えば、手前側において交差するように配置され）、その排出経路および排出経路に配置される球によりスライド変位部材３７０が目隠しされるようにしても良い。
【１６０１】
上記第１実施形態では、特定入賞口６５ａに入球した球は、専ら第１流路構成部３３４を通り第２流路構成部３３５側（手前側）に流れてくる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、特定入賞口６５ａの下流側に球を振り分けるシーソー状の振分機構が配設され、その振分機構により第２流路構成部３３５側に流れる球が選別されることで、一部の球が第２流路構成部３３５側に流れるようにしても良い。
【１６０２】
振分機構は、球の自重で変位動作するものでも良いし、駆動装置で開閉板６５ｂの開閉から一定動作するよう駆動されても良いし、パチンコ機の電源オンから一定のパターンで駆動されるように制御しても良い。
【１６０３】
駆動制御する場合は、例えば、入球の種類が変化する場合において第２流路構成部３３５側に球が流れるように制御しても良い。例えば、特定入賞口６５ａへの入球において、カウント数（１０個／ラウンド）を超える入球（超過入賞）があった場合に、第２流路構成部３３５側に球が流れるように構成しても良い。この場合、第２流路構成部３３５側を流下する球の個数と、超過賞球の払い出し個数とを照合でき、得られる追加利益を遊技者が早期に把握することができる。この場合において、スライド変位部材３７０及びその下流の構成は維持しても良いし、省略しても良い。
【１６０４】
また、例えば、第１入賞口６４に入球した球が振分装置３００を流下するような構成においては、特別図柄１の保留個数が４個（満タン）の場合に入球があったら、その球は第２流路構成部３３５側に流すように構成しても良い。この場合、第２流路構成部３３５側を流れる球を視認することで、特別図柄１の保留個数が満タンであることを遊技者に気付かせることができる。この場合において、スライド変位部材３７０及びその下流の構成は維持しても良いし、省略しても良い。
【１６０５】
球の自重で変位動作する場合は、球が到達する度に所定動作を繰り返すようにしても良

いし、到達する球の個数によって異なる動作をするように構成しても良い。例えば、１個の球が特定入賞口６５ａに入球した場合には第２流路構成部３３５側へは流れず、２個以上の球がまとまって特定入賞口６５ａに入球した場合には第２流路構成部３３５側へ球が流れるようにしても良い。また、逆でも良い。

【１６０６】

また、これらの動作態様は、特定入賞口６５ａの左右に一対で配設される検出センサＳＥ１の下流でいずれも同じでも良いし、左右で異なるように構成しても良い。

【１６０７】

ここで、特定入賞口６５ａからスライド変位部材３７０までの球の流下時間が長い場合、球排出時間が長いことにより遊技が間延びする可能性がある。そのため、例えば、上述の振分機構を利用して、特定入賞口６５ａに入球した何球目までかの球を第２流路構成部３３５側へ流下させ、それ以降の球については第２流路構成部３３５を経ずに排出するように構成しても良い。これにより、カウント数目の球が流路構成部３３４～３３６を流下しきるのを待つ必要が無くなるので、ラウンド間長さを短く設定することができる。

【１６０８】

上記第１実施形態では、第３図柄表示装置８１の下側において振分装置３００が配置され、遊技領域の下端部付近で球を手前側に流す場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、特定入賞口６５ａが第３図柄表示装置８１の下縁よりも上側に配置され、振分装置３００の流路構成部３３４～３３６が、第３図柄表示装置８１に近接配置または正面視で表示領域の手前側に配置されるよう構成しても良い。

【１６０９】

この場合、振分装置３００を流下する球を視認する視線を第３図柄表示装置８１の表示領域側を向く視線にすることができる。この場合、振分装置３００での球の流下により遊技者が得られる利益の大小と、液晶表示での報知の内容とを対応付けることで、遊技者は表示を確認することで大小いずれの利益を獲得できたのかを容易に把握することができる。

【１６１０】

また、内レール６１を転動する球が、第３流路構成部３３６を転動する球を基準として、正面視で下側にずれた位置で視認される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、内レール６１を転動する球が第３流路構成部３３６を転動する球を基準として、正面視で上下に位置ずれせず、重なって視認され得るような配置関係で構成しても良い。この場合、振分装置３００に入球した球のみでなく、内レール６１を転動する球を第３流路構成部３３６を流下する球の目隠しとして機能させることができる。

【１６１１】

上記第１実施形態では、スライド変位部材３７０の作動パターンＹとして、特定入賞口６５ａに入球した球が到達し得ない時間にスライド変位部材３７０を前側位置に切り替える場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板６５ｂの開放タイミングから、１．２秒経過後にスライド変位部材３７０が前側位置に切り替えられるように制御しても良い。

【１６１２】

この場合、１．２秒が経過する前にスライド変位部材３７０に到達していた前流れ球については、確変検出センサＳＥ１１の貫通孔に入球させることができる。一方、その前流れ球を追うように流れ、１．２秒の経過後にスライド変位部材３７０に到達した後追い球は、通常検出センサＳＥ１２の貫通孔に入球することになる。

【１６１３】

ここで、後追い球が、前流れ球の目隠しとして機能する位置関係であった場合、遊技者は、前流れ球の流れが確変検出センサＳＥ１１へ向けて（下方へ）切り替わるタイミングを、後追い球に隠されることで、視認することができない。その上、後追い球は通常検出センサＳＥ１２に入球するので、遊技者は、球が確変検出センサＳＥ１１に入球していないと思い込むと考えられる。

【１６１４】
このように、あたかも確変検出センサＳＥ１１の貫通孔に球が入球していないように見せることができるので、時短状態と確変状態との表示演出を同様にして遊技者の期待感を維持させるような遊技機において、その表示演出の演出効果を向上することができる。
【１６１５】
上記第１実施形態では、左右内突設部３１８に衝突した球は、その衝突による負荷だけでは通常検出センサＳＥ１２側には流れない場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左右内突設部３１８に案内されるまでの球の速度や、回転が、複数種類で構成可能となるように左右内突設部３１８の上流側における流路を構成し（例えば、クルーンを配設したり、経路幅を広くしたりすることで球の流下方向の自由度を増加させ）、球の速度や、回転の違いによって、左右内突設部３１８との衝突による負荷だけで通常検出センサＳＥ１２に案内され得るように構成しても良い。
【１６１６】
上記第１実施形態では、スライド変位部材３７０と、各突設部３１７～３１９とが別体として形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、各突設部３１７～３１９の少なくとも一つが、スライド変位部材３７０に一体的に形成されても良い。即ち、スライド変位部材３７０の上突設部３７６から各突設部３１７～３１９の少なくとも一つが突設されるようにしても良い。
【１６１７】
上記第１実施形態では、スライド変位部材３７０の動作タイミングとして、球で隠される可能性を考慮した作動パターンＹについて説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球で隠されるタイミングで発光手段３５１のＬＥＤを発光させる制御を織り交ぜても良い。
【１６１８】
上記第１実施形態では、案内長孔６１６の形状により軸線Ｏ１の変位抵抗を変化させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、案内長孔６１６の幅長さを変えて隙間の外相を形成することで変位抵抗を変えても良いし、磁力やコイルスプリングの付勢力を利用して変位抵抗を変化させても良い。
【１６１９】
上記第１実施形態では、案内長孔６１６の形状を途中位置で屈曲する形状で構成したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、複数回屈曲する形状としても良い。この場合、軸線Ｏ１の上下方向変位の抵抗が増大する位置を複数位置で形成することができる。
【１６２０】
また、案内長孔６１６の形状を、回動部材６２０の回動中における角度θの変化量の大小を変化させる目的から設計しても良い。例えば、回動部材６２０の回動中における角度θの大きさが維持できる範囲を部分的に形成できるように被支持部材６４０を案内可能な形状で案内長孔６１６を形成しても良い。
【１６２１】
上記第１実施形態では、案内長孔６１６が固定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、軸線Ｏ１が移動可能な案内長孔６１６が複数形成され、所定の切替手段（例えば、他の駆動装置や、回動部材６２０に当接して切り替えられるボタン式の切替装置）によって軸線Ｏ１が案内される案内長孔６１６を切り替えられるように構成しても良いし、案内長孔６１６を形状変化可能に構成しても良い。
【１６２２】
上記第１実施形態では、第２装飾回転部材６６０が第３図柄表示装置８１の右側に配置された状態で第１演出面６６１ａを前斜め左側へ向ける構成について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第３図柄表示装置８１の左側に配置された状態で演出面を前斜め右側へ向けるように構成しても良いし、第３図柄表示装置８１の下側（上側）に配置される場合に演出面を前斜め上側（下側）へ向けるように構成しても良い。

【１６２３】
上記第１実施形態では、回動部材６２０を変位の基端側に配置するよう構成したが、必ずしもこれに限られるものではなく、直動変位する部材を変位の基端側に配置しても良い。一方で、直動の部材ではなく回動部材６２０を利用していることは、第２装飾回転部材６６０及び張出装飾部６５２ｂの回転角度を確保することに好適に機能する。
【１６２４】
例えば、横スライドする部材を被支持部材６４０の主動側に固定する場合、第２装飾回転部材６６０及び張出装飾部６５２ｂの回転角度に影響する角度は、水平より上側の角度（角度ａ１等）に限定される。これに対し、回動部材６２０を利用する場合であれば、水平より上側の角度だけでなく、下側の角度（角度ｂ１等）をも利用することができる。なお、この好適な効果に関わらず、被支持部材６４０の主動側に直動スライドする部材を連結するようにしても良い。
【１６２５】
上記第１実施形態では、第２装飾回転部材６６０が直方体で形成され、直角に交差する３側面に装飾が施される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２装飾回転部材６６０が断面五角形で形成され、各側面が前側を向く姿勢で停止制御可能に構成されても良い。
【１６２６】
上記第１実施形態では、装飾固定部材６７０は固定の装飾部材としたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、液晶表示装置が配設されても良い。この場合、第１動作ユニット６００や第２動作ユニット７００と一体視させ易い表示を容易に切り替えることができる。
【１６２７】
上記第１実施形態では、回動部材６２０の回転軸と、第２装飾回転部材６６０とが直角に交差し得る場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２装飾回転部材６６０の回転軸が前後方向の成分を軸として（斜めな回転軸として）構成されても良い。
【１６２８】
上記第１実施形態では、コイルスプリングＣＳ２の付勢力の設定から、第２動作ユニット７００を中間演出状態で維持し易くなるように構成する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回動アーム部材７２０の長孔部７２３付近に磁石を配設し、この磁石が右側前板部材７１０に配設される磁石との間で吸着力を生じさせるよう構成し、この吸着力が第２動作ユニット７００の中間演出状態において生じ易くなるようにしても良い。
【１６２９】
また、例えば、傾斜部７５１，７６２を直線的に形成するのではなく、波形状や鋸歯形状など屈曲した形状から形成しても良い。また、コイルスプリングＣＳ２を利用する場合についても、コイルスプリングＣＳ２が圧縮される場合にのみ付勢力が生じるものに限らず、コイルスプリングＣＳ２の伸長変位に対する付勢力が生じるよう構成しても良い。
【１６３０】
上記第１実施形態では、磁石Ｍｇの吸着力を超えるまでは傘歯部７８３ｃと傘歯部材７８５ｃとが弾性変形することで軸回転部材７８５の姿勢が維持される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ギアの弾性変形ではなく、回転する軸棒と、その軸棒を支持する支持筒との間の摺動摩擦に許容値を設けることで構成しても良い。
【１６３１】
上記第１実施形態では、覆設部材７８７が下からせり上がり、遊技領域の後端部から前側に入り込む場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、下降変位によって前側に張り出す態様でも良い。この場合において、センターフレーム８６の上縁を下から前方へ越える態様でも良いし、遊技領域の上方（例えば、正面枠１４の上方）

から前側に張り出す態様でも良い。
【１６３２】
上記第１実施形態では、覆設部材７８７の回転が逆方向となることで副装飾面７８７ａ２，７８７ｂ２が揃って視認されないことで識別力を低下させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、副装飾面７８７ａ２，７８７ｂ２を正面側に向けながら回転する態様ではなく、左右外側に向けながら回転する態様としても良い。また、同方向の回転であっても、回転角度をずらして回転させるように構成しても良い。
【１６３３】
上記第１実施形態では、第２動作ユニット７００及び第３動作ユニット８００で共通して、リンク機構（中間腕部材７８３、中間腕部材８５０）の回転角度を利用して軸回転部材７８５や回転部材８３４を回転（反転）させるように構成されるが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転部材８３４を案内する金属棒８３２に一筆書き状に溝が掘られ、その溝に回転部材８３４から突設される突片が差し込まれるような構成では、溝の設計次第で、回転部材８３４の回転タイミングを規定することができる。
【１６３４】
上記第１実施形態では、検出センサ８１３に被検出部８４４が配置された状態から、検出センサ８１３の出力が切り替わることで切替回転動作から一体回転動作に切り替わったと判定するように制御する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、検出センサ８１３に被検出部８４４が配置されていない状態で駆動モータ８６１の駆動方向を反転した後、被検出部８４４が検出センサ８１３に進入したことを検出することで、切替回転動作から一体回転動作に切り替わったと判定しても良い。
【１６３５】
上記第１実施形態では、第１装飾部材８７０の構成と、第２装飾部材８８０の構成とが所々で異なるように構成する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、磁石Ｍｇ２が両装飾部材８７０，８８０に配設されるようにしても良いし、両装飾部材８７０，８８０に鍍金処理がされるようにしても良い。
【１６３６】
上記第１実施形態では、トルクリミッタ８６６を配設することで切替回転動作と一体回転動作とを明確に分ける場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、粘性抵抗を生じるオイルダンパを設けるようにしても良い。なお、オイルダンパの場合、動作態様の切り替えによらず、常時抵抗が生じ続けるので、トルクリミッタの方が、一体回転動作に動作態様が切り替えられた後の回転方向の変位抵抗を低減することができ、一体回転動作に切り替えられた後の高速回転を実現し易い。
【１６３７】
上記第１実施形態では、光ＬＤ１が鍍金部８７１ａで正面側に反射される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、金属棒８３２で光を反射させても良い。一体回転動作中は、直動部材８３３が金属棒８３２の基端側（円の内径側）に配置されることで金属棒８３２が直動部材８３３に隠されるが、切替回転動作において直動部材８３３が金属棒８３２の先端側（円の外径側）に配置される場合には、金属棒８３２の基端側（円の内径側）が露出することで、光ＬＤ１を反射させることが可能である。
【１６３８】
上記第１実施形態では、第３流路構成部３３６の下底面が左右内側に下降傾斜する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１流路構成部３３４の転動面（底面）が左右方向に沿って非傾斜（水平面と平行）となるように構成しても良いし、左右内側に下降傾斜するように構成しても良い。前者の方が、後者に比較して、第２流路構成部３３５への球の勢いを低減することができる。
【１６３９】
また、例えば、第２流路構成部３３５の転動面（底面）が前後方向に沿って非傾斜（水平面と平行）となるように構成しても良いし、後方へ向かうにつれて下降傾斜するように構成しても良い。前者の方が、後者に比較して、第３流路構成部３３６への球の勢いを低

減することができる。
【１６４０】
また、第３流路構成部３３６について、転動面（底面）が左右方向内側に下降傾斜する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第３流路構成部３３６の転動面（底面）が左右方向に沿って非傾斜（水平面と平行）となるように構成しても良い。この場合、球が仕切り板部３３８側に付勢される度合いが下がるので、球との衝突や擦れによる仕切り板部３３８の損傷の度合いを低く維持することができる。
【１６４１】
上記第１実施形態では、外側発光手段３５１ｄの光軸が、分岐箇所を通る球の軌跡の外側に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、外側発光手段３５１ｄの光軸が分岐箇所を通る球の軌跡の内側を通るように構成（配置位置を下げて構成）しても良い。この場合、外側発光手段３５１ｄを点灯している時に、分岐箇所を通る球が外側発光手段３５１ｄの光軸と重なることで、光を背面側に反射するように構成することができるので、光が光拡散加工面３３３ｂに到達しない状態（暗い状態）とすることができる。
【１６４２】
即ち、外側発光手段３５１ｄの点灯は継続したままで、分岐箇所での球の流下態様と、光拡散加工面３３３ｂ（及び光拡散加工面３３３ｂから拡散される光を受けて照らされる光拡散加工面３１４ｃ，３４０）の明暗とを関連付けることができる。各光拡散加工面３１４ｃ，３３３ｂ，３４０は、球よりも遊技者目線での面積（投影される面積）が大きいので、分岐箇所での球の流下態様について遊技者に容易に把握させることができる。
【１６４３】
上記第１実施形態では、発光手段３５１を点灯制御するタイミングとして、大当たり遊技中の説明をしたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、入賞口６３，６４，１４０等への入賞が検出されたことに起因して発光制御するようにしても良いし、枠ボタン２２の入力操作があったことに起因して発光制御するようにしても良いし、規定個数（大当たり遊技のラウンド遊技の終了を規定する入賞個数、入賞口６４，１４０の入球に基づく変動の最大保留回数）を超える入賞が生じたことに起因して発光制御するようにしても良い。
【１６４４】
上記第１実施形態では、スライド変位部材３７０の動作が不良である場合には、中部材３３０と下部材３８０との組み付け位置が不良となっていることから、スライド変位部材３７０の動作を確認することで、中部材３３０と下部材３８０との組み付けの良し悪しを製造段階で判定することができる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。
【１６４５】
例えば、スライド変位部材３７０の位置を検出する検出センサを備えるようにして、稼働時におけるスライド変位部材３７０の動作を検出するようにしても良い。この場合、製造段階では現れなかったものの、繰り返しの稼働や、何らかの外力の影響により、中部材３３０と下部材３８０との位置関係がずれた場合に、そのずれの発生をスライド変位部材３７０の動作不良により判定することができる。
【１６４６】
上記第１実施形態では、分岐箇所ＢＰ１において球の流下方向を切り替えるスライド変位部材３７０の変位方向を前後方向の直動変位としたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転動作（例えば、ルーレット形式）としても良いし、球の流下を不規則にする形状部（例えば、漏斗状のクルーン）を配設し球が複数の方向に流下し得るようにしても良い。
【１６４７】
上記第１実施形態では、振分装置３００を、球が、確変検出センサＳＥ１１と通常検出センサＳＥ１２とのいずれかを通過するかを切り替えるための装置として採用したが、必

ずしもこれに限られるものではない。例えば、始動入賞口（入賞口６４，１４０）へ球を案内するための装置として採用しても良いし、特定入賞口６５ａへ球を案内する装置として採用しても良いし、その他の入賞口または入賞領域へ球を案内する装置として採用しても良い。

【１６４８】

上記第１実施形態では、振分装置３００が遊技領域の下隅部に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、振分装置３００は、遊技領域の上隅部（例えば、センターフレーム８６の上方）に配置されても良いし、左右隅部（センターフレーム８６の左右縁部よりも左右外側）に配置されても良いし、遊技領域の中央側部に配置されても良い。例えば、遊技領域の上隅部に配置される場合、振分装置３００を見る遊技者の目線は水平面に対して斜め上方向に傾斜するので、正面側へ向けて下降傾斜する流路部分において、下流側の球が上流側の球を隠すよう構成することができる。

【１６４９】

また、流路構成部３３４～３３６の構造が前後逆の傾斜となるように構成し、確変検出センサＳＥ１１，通常検出センサＳＥ１２を被固定部材１６１付近に配設するように構成しても良い。

【１６５０】

上記第１実施形態では、窓部１６２ｄの形状を、正面視における流路構成部３３５，３３６の形状と、シール部材３１３の配置と、から設計する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、遊技者目線（斜め下方向視）でスライド変位部材３７０（だけ）を視認可能となる形状でも良いし、スライド変位部材３７０の視認性が低下するような形状でも良い。また、スライド変位部材３７０の前側位置または後側位置の一方では視認可能とされ、他方では視認不能となる形状でも良い。

【１６５１】

また、第１実施形態では、流路構成部３３４～３３６を左右一対で構成し、合流しないようにすることで、一つの流路に入球する球の個数を少なくでき（入球を分散させることができ）、球詰まりを回避し易くすることができる作用を生じさせながら、それぞれの流路を通過した球のいずれの経路もスライド変位部材３７０で切り替えられるようにしている。

【１６５２】

この点、窓部１６２ｄの形状を、スライド変位部材３７０の左右一対の構成（例えば、球案内部３７１ｂ、上突設部３７６）の内、片方のみが視認できてもう片方は視認できなくなるような形状でも良い。この場合、視認できなくなっている側での球の流下経路を遊技者に予想させることができるので、遊技者の興趣の向上を図ることができる。

【１６５３】

上記第１実施形態では、球案内部３７１ｂに球が乗り得る状態からのスライド変位部材３７０の変位方向を後ろ方向（第３流路構成部３３６を流下する球の進行方向の順方向）として、摺動により球の前転方向の回転を抑制し、球の落下直前の状態における回転量を抑えて、球が一時停止しているように遊技者に見せることができる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【１６５４】

例えば、球案内部３７１ｂに球が乗り得る状態からのスライド変位部材３７０の変位方向を前方向（第３流路構成部３３６を流下する球の進行方向の逆方向）として構成しても良い。

【１６５５】

即ち、球案内部３７１ｂを前方向に変位させて、球案内部３７１ｂが第３流路構成部３３６の下側に進入させることで、確変検出センサＳＥ１１を開放可能に構成する。上突設部３７６については、球案内部３７１ｂと別体で構成し、球案内部３７１ｂに球が乗り得る状態では分岐箇所ＢＰ１側に張り出すように配置する。球案内部３７１ｂに球が乗らない状態へ球案内部３７１ｂが変位する場合には、上突設部３７６が球案内部３７１ｂの変

位と同じタイミングで前後逆方向に変位して、確変検出センサＳＥ１１への球の通路を確保するようにすれば良い。

【１６５６】

この場合、球案内部３７１ｂのスライド変位時の球との摺動により、球の前転方向の回転を増速することができるので、球の落下直前の状態における回転量を増大させて、球が即座に落下（スムーズに落下）したように遊技者に見せることができる。

【１６５７】

上記第１実施形態では、回動部材６２０の制御は、駆動モータ６３１の通電切断後に回動部材６２０に与えられる慣性負荷を考慮して、検出センサＫＳ１の検出溝に延設部６３４ｂが配置されたことをもって駆動モータ６３１の通電を切断する制御態様としていたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、検出センサＫＳ１の検出溝に延設部６３４ｂが配置されたことを検出センサＫＳ１により検出したら、駆動モータ６３１の駆動電力を落として、短時間だけ弱めに回転させてから停止させるようにしても良い。これにより、回動部材６２０を変位終端位置（演出待機状態の位置）まで確実に到達させることができる。

【１６５８】

上記第１実施形態では、第２動作ユニット７００について、前上傾斜部７１４，７５１や受傾斜部７６２の溝を、真っすぐな傾斜溝から構成する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、下端側で前側に湾曲するような、部分的なカーブを有する溝とすることで、演出装置７８０の変位を、上下スライド変位と、前後スライド変位と、前後方向の姿勢変位とを合わせた変位態様とすることができる。

【１６５９】

なお、前上傾斜部７１４，７５１や受傾斜部７６２の溝の形状としては、種々の態様が例示される。例えば、左右方向視でくの字形状（又は逆くの字形状）としても良いし、Ｓ字に湾曲する形状としても良い。

【１６６０】

上記第１実施形態では、第２動作ユニット７００の反転動作について、磁力により反転動作の開始タイミングを遅らせることで、部材同士（例えば、本体部材７７１と覆設部材７８７、駆動モータ７８２と覆設部材７８７）の衝突を避けるように変位させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【１６６１】

例えば、中間腕部材７８３の傘歯部７８３ｃと軸回転部材７８５の傘歯部材７８５ｃとのギア数の設定により、部材同士の衝突を避ける設計手法でも良い。

【１６６２】

上記第１実施形態では、第２動作ユニット７００では、上端位置としての張出状態で回動アーム部材７２０の回動先端が演出装置７８０の左右中央と一致する左右位置に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回動アーム部材７２０の回動先端が演出装置７８０の左右中央よりも右寄りに配置されることで、昇降板部材７４０の左側を支持する金属棒７０２と、昇降板部材７４０の右側を支持する回動アーム部材７２０との支持位置間隔を長く確保することができる。これにより、昇降板部材７４０を安定して支持することができる。

【１６６３】

上記第３動作ユニット８００では、膨出部８２４ａは、装飾部材８７０，８８０が個別合体状態か、一連合体状態かに関わらず、形状不変で遊技者に視認される部分として構成し、個別合体状態も、一連合体状態も、膨出部８２４ａを一部（中央部）として遊技者に視認させる状態としたことで、膨出部８２４ａ、第１覆設部８７５及び第２覆設部８８５を互いに違和感の抑えた形状となるように設計する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【１６６４】

例えば、膨出部８２４ａの正面に表示部が配設される位置関係で表示装置（セグ表示装

置や、液晶表示装置）を配設しても良い。この場合、内側発光部８２３ａからの光の照射態様（明暗や色）の変化で膨出部８２４ａの視認性を変化させる場合と異なり、膨出部８２４ａで視認される対象を表示部の表示態様を切り替えることで変化させることができるので、演出自由度を向上することができる。

【１６６５】

また、例えば、第１装飾部材８７０又は第２装飾部材８８０のいずれか一方について、覆設部８７５，８８５の形状を、合体状態における円形状の中心側に延設するように設計変更し、その延設した部分によって膨出部８２４ａを覆うように構成しても良い。この場合、個別合体状態または一連合体状態のいずれか一方において、膨出部８２４ａが遊技者に視認されないように隠すことができるので、膨出部８２４ａ、第１覆設部８７５及び第２覆設部８８５の設計自由度の制限の程度を下げることができる。

【１６６６】

上記第１実施形態では、第３動作ユニット８００について複数の装飾部材８７０，８８０が磁力で吸着する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、凹凸係合による負荷により合体状態を維持するものでも良いし、バネ部材による付勢力で合体状態を維持するように構成しても良い。

【１６６７】

上記第１実施形態では、第３動作ユニット８００の磁石Ｍｇ２の吸着力がトルクリミッタ８６６の抵抗力よりも小さくなるように設定することにより切替回転動作を実現しているが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、勢いをつけるような動作態様を採用することで、磁石Ｍｇ２の吸着力がトルクリミッタ８６６の抵抗力以上または同等である場合にも、切替回転動作を実現することができる。

【１６６８】

勢いをつけるような動作態様としては、例えば、準備動作（予備動作）として、逆方向へ回転制御するようにしても良い。この場合、装飾部材８７０，８８０の回転変位に反動をつけることができると共に、中間腕部材８５０を合体状態における配置から径方向外方へ放る方向の負荷を生じさせることができる。これにより、磁力による吸着を解除し易くすることができる。

【１６６９】

上記第１実施形態では、第３動作ユニット８００の切替回転動作時のぐらつき抑制のための工夫として、装飾部材８７０，８８０が反転動作の前に径方向変位が生じるよう構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、反転動作の回転軸としての金属棒８３２が配置される平面上に磁力の作用線が書けるように磁石Ｍｇ２を配設するように構成する場合、合体状態からの装飾部材８７０，８８０の径方向変位の前に反転動作が生じたとしても、複数（５個）の装飾部材８７０，８８０間で生じる磁力は同一平面上で生じるので、切替回転動作時に第３動作ユニット８００に生じるぐらつきを抑制することができる。

【１６７０】

上記第１実施形態では、切替回転動作は、装飾部材８７０，８８０が１８０度反転動作する態様で構成したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、１２０度の反転動作で再び合体するように構成しても良い。この場合、切替回転動作の前後において、装飾部材８７０，８８０の正面視で視認される側を同じとしながら、覆設部８７５，８８５の視認される角度を異ならせる（例えば、動作前は右向き６０度、動作後は左向き６０度）とする動作演出を実行することができる。

【１６７１】

また、複数の中間腕部材８５０の構造について、例えば、長さを非共通に構成したり、傘歯部８５４ｃの形成範囲や形状を非共通に構成したりすることで、切替回転動作において、１８０度の反転動作で合体状態を再構成する装飾部材８７０，８８０と、１２０度の反転動作で合体状態を再構成する装飾部材８７０，８８０とを、共存させるように構成しても良い。例えば、５個の装飾部材８７０，８８０の内、一個の装飾部材８７０，８８０

は切替回転動作で１２０度反転するように構成し、その他（四個）の装飾部材８７０，８８０は切替回転動作で１８０度反転するように構成しても良い。

【１６７２】

なお、切替回転動作における反転動作の角度は任意に設定可能である。上述した１８０度や１２０度でも良いし、０度でも、３６０でも、０度から３６０度の任意の角度でも設定可能である。

【１６７３】

上記第１実施形態では、トルクリミッタ８６６が、左右一対で、外側回転部材８４０の回転軸よりも上側で、左右非対称位置に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左右対称位置に配置するようにしても良しい、外側回転部材８４０の左側、右側または下側に一対のトルクリミッタ８６６の双方を配置するようにしても良いし、外側回転部材８４０の回転軸を挟んで対向する側（正反対の側）に配置されるようにしても良い。

【１６７４】

上記第１実施形態では、複数（第１実施形態では、５個）の中間腕部材８５０が共通の形状で構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、金属棒８３２に沿ってスライド変位する直動部材８３３が配設される被支持孔８５４ａや案内孔８５４ｂの形状を異ならせて、金属棒８３２に沿ったスライド変位の開始タイミングを直動部材８３３同士で差を生じさせるようにしても良い。

【１６７５】

例えば、被支持孔８５４ａを長孔または径の大きな孔として形成するよう設計変更し、対応して案内孔８５４ｂの形状を設計変更した中間腕部材８５０を混在させることで、切替回転動作における直動部材８３３の変位開始タイミングに差を設けることができる。

【１６７６】

これにより、直動部材８３３に連結される回転部材８３４に締結固定される装飾部材８７０，８８０の合体状態からの径方向外側への変位タイミングに、装飾部材８７０，８８０同士で差を持たせることができるので、磁石Ｍｇ２と金属ネジＮｊ２との吸着部分をせん断方向（径方向）で離すことができる。

【１６７７】

この場合、吸着を剥すための負荷を低減することができるので、駆動モータ８６２に要求される駆動力を低減することができると共に、第３動作ユニット８００の配置の安定を図ることができる。

【１６７８】

なお、磁石Ｍｇ２と金属ネジＮｊ２との吸着部分にせん断方向（径方向）の変位を生じさせる変位態様は、毎回生じるようにする必要は無い。例えば、せん断方向の変位を生じさせる変位態様が、合体状態から切替回転動作を実行する場合（往路）に生じる一方で、切替回転動作により合体状態に至る場合（復路）では生じないように構成しても良い。

【１６７９】

例えば、中間腕部材８５０の設計を、合体状態（回動先端が内側回転部材８３０の回転軸側に配置されている状態）から、装飾部材８７０，８８０が最外径位置に配置される状態へ中間腕部材８５０が回動する変位態様と、装飾部材８７０，８８０が最外径位置に配置される状態から、合体状態へ中間腕部ｉ８５０が回動する変位態様と、で態様を異ならせるように構成することで、磁石Ｍｇ２と金属ネジＮｊ２との吸着部分にせん断方向（径方向）の変位を生じさせる変位態様を選択的に生じさせることができる。

【１６８０】

上記第１実施形態では、各動作ユニット６００，７００，８００ごとに、検出センサＫＳ１，７１３，７７８ｄ，８１３の個数を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、１個の検出センサＫＳ１ではなく、複数の検出センサＫＳ１が延設部６３４ｂを検出可能な位置に配置されるように構成しても良いし、３個の検出センサ７１３ではなく、２個以下または４個以上の検出センサ７１３を採用しても良い。なお、検出セン

サＫＳ１の配置としては、第１動作ユニット６００の中間演出状態または張出状態における延設部６３４ｂを検出可能な位置が例示される。

【１６８１】

また、例えば、２個の検出センサ７７８ｄの内の片方のみを採用しても良いし、１個の検出センサ８１３ではなく、複数の検出センサ８１３が被検出部８４４を検出可能な位置に配置されるように構成しても良い。検出センサ８１３の配置としては、例えば、５個の検出センサ８１３を円周上等間隔で配置することにより、第３動作ユニット８００の個別合体状態における第１装飾部材８７０の配置を５種類（回転方向で異なる５態様）で判定することができる。

【１６８２】

上記第２実施形態では、スライド部材２４２０の配置によらず球の転動が継続される場合を説明したが、必ずしもこれに限定されるものではない。例えば、前側配置ＦＰにおけるスライド部材２４２０の上側面と、上部材３１０の上面部３１４の下側面との間隔が、球の直径と同等の長さとなるように構成しても良い。この場合、スライド部材２４２０が前側配置ＦＰとなった場合には、球が、スライド部材２４２０の上側面と上面部３１４の下側面とに挟まれる状態を構成できるので、球の減速作用を強化し、球の滞留が生じ易くすることができる。

【１６８３】

上記第２実施形態では、第１流路構成部２３３４の内側に突条を形成するという記載はしなかったが、第１流路構成部２３３４に球を減速させるための突条を突設するように構成しても良い。この場合において、突条の配設高さを、前側位置ＦＰにおけるスライド部材２４２０に乗る球か、又は、スライド部材２４２０が後側配置ＢＰの際に底面２３３４ｃに乗る球か、の一方と当接し、他方とは当接しない高さとして設定しても良い。この場合、突条による減速作用を、スライド部材２４２０が前側配置ＦＰの状態か、後側配置ＢＰの状態か、の何れかで生じさせることができる。

【１６８４】

上記第３実施形態では、スライド変位部材３３７０は、薄板部３７１と上前突設部３３７６ｂ及び上横突設部３３７６ｃとが一体形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、薄板部３７１が前側位置、後側位置に配置されるタイミングに合わせて、別部材としての上前突設部３３７６ｂ及び上横突設部３３７６ｃが上下方向に出没し、球を当接する状態と、当接しない状態とを構成するようにしても良い。

【１６８５】

なお、確変検出センサＳＥ１１及び通常検出センサＳＥ１２の前後配置は何ら限定されるものではないが、本実施形態のように、後側を確変検出センサＳＥ１１とする方が、確変検出センサＳＥ１１への誤入賞を回避し易くすることができる。

【１６８６】

上記第４実施形態では、スライド板４３７２及び上当接部４３７３や、スライド板４３７６及び上当接部４３７７が一体形成されている場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、これらが別部材として構成されると共に、タイミングを合わせて同期動作（連動）するように構成しても良い。なお、前後方向にスライド変位するよう構成しても良い。

【１６８７】

上記第４実施形態では、スライド板４３７２の上側面４３７２ａを球が後方に通過したタイミングでスライド部材４３７１，４３７５がスライド変位すると、上側面４３７６ａの傾斜によって球が前側に戻される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、前開放状態におけるスライド板４３７２の後方に、追加の入球検出センサが配設されるように構成しても良い。

【１６８８】

この場合、後開放状態から前開放状態に状態変化する際にスライド板４３７２に乗っていた球だけが追加の入球検出センサに案内されるよう構成することができる。追加の入球

検出センサに球が入球することにより遊技者が得られる利益（例えば、確変検出センサＳＥ１１への入球により得られる権利よりも大きいものとして、複数回の大当たりの獲得や、上位の確変状態への移行の権利の獲得等）が大きいほど、第３流路構成部３３６を通過した球への注目力を向上することができる。

【１６８９】

上記第６実施形態では、合流流路６３４１の下流側端部の上げ床部６３４２からの流路が左右方向に沿う流路として構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上げ床部６３４２付近で、接続箇所ＪＰ１側が後方に向く湾曲流路として構成しても良い。これにより、上げ床部６３４２から接続箇所ＪＰ１に進入する球と、第２流路構成部３３５から接続箇所ＪＰ１に進入する球と、の双方共に後方への速度成分を有するようにでき、これらが衝突することによって、逆流が生じることを防止することができる。

【１６９０】

なお、接続箇所ＪＰ１は、振分装置６３００の左右中心位置に配置されるように構成しても良い。また、流路構成部３３４～３３６の構造が前後逆の傾斜となるように構成し、確変検出センサＳＥ１１，通常検出センサＳＥ１２を被固定部材１６１付近に配設するように構成しても良い。この場合、球が接続箇所ＪＰ１で集まってから手前側に流下する状況を生じ易くすることができ、振分装置６３００の内部を流下する球に対する注目力を向上することができる。

【１６９１】

上記第９実施形態では、案内長孔９６１６が分岐を有する長孔として構成され、軸線Ｏ１への負荷の与え方によって、軸線Ｏ１が案内長孔９６１６のどこを通るかを切り替えるように構成する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【１６９２】

例えば、案内長孔９６１６の形状を切り替えるよう構成しても良い。即ち、案内長孔９６１６において、常に長孔として構成されるのは直線状部６１６ａのみとされ、曲線状部６１６ｂと、角度維持部９６１６ｃ及び連結部９６１６ｄと、は、長孔として構成される場合と、その長孔が塞がれる場合とが、交互に切り替わるように構成しても良い。この場合、軸線Ｏ１が誤った経路で変位することを防止することができるので、被支持部材６４０及び第２装飾回転部材６６０が意図しない態様で変位することを防止することができる。

【１６９３】

例えば、分岐を有する案内長孔９６１６において、いずれかの経路を塞ぐことで軸線Ｏ１の変位経路を制限する切替弁を備えるように構成しても良い。この場合、案内長孔９６１６の形状は固定としながら、切替弁により軸線Ｏ１の変位経路を制限することができるので、軸線Ｏ１が誤った経路で変位することを防止することができるので、被支持部材６４０及び第２装飾回転部材６６０が意図しない態様で変位することを防止することができる。

【１６９４】

＜第１制御例＞

以下、本発明の制御例について、添付図面を参照して説明する。まず、図１１８から図８７を参照し、第１制御例として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の一制御例について説明する。図１１８は、第１制御例におけるパチンコ機１０の正面図であり、図１１９はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図１２０はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面視下領域に設けられた可変入賞装置６５の構造を模式的に示した模式図であり、図１２１はパチンコ機１０の後面図である。

【１６９５】

図１１８に示すように、パチンコ機１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために

正面視（図１１８参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【１６９６】

内枠１２には、多数の釘や球が入球可能な入球口６３，６４，６４０等を有する遊技盤１３（図１１９参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の正面領域（遊技領域）に発射する球発射ユニット１１２ａ（図１３７参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の正面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。尚、遊技盤１３に設けられた多数の入球口の内容については、図１１９を参照して後述する。

【１６９７】

内枠１２の正面側には、その正面上側を覆う正面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。正面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図１１８参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と正面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【１６９８】

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

【１６９９】

正面枠１４には、球を貯留する上皿１７が正面側へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図１１８参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａ（図２１参照）へと案内される。また、上皿１７の上面には、枠ボタン２２が設けられている。この枠ボタン２２は、例えば、第３図柄表示装置８１（図１１９参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。

【１７００】

正面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、ＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。また、正面枠１４の正面視（図１１８参照）左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。

【１７０１】

また、右側の電飾部３２下側には、正面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３正面の貼着スペースＫ１（図１１９参照）に貼付される証紙等がパチンコ機１０の正面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。

【１７０２】

窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数

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

【１７０３】

上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の正面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設される。

【１７０４】

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

【１７０５】

本制御例では、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）に基づいて発射強度を可変させるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、遊技者が発射強度を選択可能な発射強度選択ボタンを設け、その発射強度選択ボタンの操作結果（選択結果）に対応する発射強度で発射手段が球を発射するように構成しても良い。

【１７０６】

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

【１７０７】

図１１９に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車の他、レール６１，６２、一般入球口６３、

第１入球口６４、第２入球口６４０、可変入賞装置６５、普通図柄始動口（スルーゲート）６７、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２（図１１８参照）の裏面側に取り付けられる。ベース板６０は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板６０の後面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入球口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、可変入賞装置６５、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。

【１７０８】

遊技盤１３の正面中央部分は、正面枠１４の窓部１４ｃ（図１１８参照）を通じて内枠１２の正面側から視認することができる。以下に、主に図１１９を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【１７０９】

遊技盤１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の正面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１１８参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の正面であって２本のレール６１，６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【１７１０】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図１３７参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図１１９の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図１１９の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。

【１７１１】

返しゴム６９の左上側には第１図柄表示装置３７が設けられている。この第１図柄表示装置３７は、透明の樹脂（例えば、ＡＢＳ）にて形成されている遊技盤１３の裏面（遊技領域を形成する面とは反対側の面）に覆われるように配設されており、発射された球が第１図柄表示装置３７に衝突しないように構成している。

【１７１２】

この第１図柄表示装置３７には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置３７が配設されている。第１図柄表示装置３７は、主制御装置１１０（図２０参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。本制御例では、球が、第１入球口６４、或いは第２入球口６４０へ入球（入賞）した場合に第１図柄表示装置３７が作動し得るように構成されている。つまり、第１図柄表示装置３７は、第１入球口６４に球が入球した場合に実行される第１特別図柄抽選（特図１抽選）、及び、第２入球口６４０に球が入球した場合に実行される第２特別図柄抽選（特図２抽選）の抽選結果を示すための表示手段である。なお、本制御例では、特別図柄の種別を２種類（第１特別図柄、第２特別図柄）有するパチンコ機１０を用いているため、第１図柄表示装置３７にて２種類の特別図柄抽選（特図抽選）の結果が表示されるが、例えば、特別図柄の種別を１種類（第１特別図柄）のみ有するパチンコ機１０であれば、第１図柄表示装置３７に１種類の特別図柄に応じた表示領域を設ければ良い。

【１７１３】

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

図柄（第１図柄）が変動中（抽選結果を示すための図柄の組み合わせを停止表示させるための動的表示中）であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が遊技者に有利な大当たりに対応した図柄か不利な大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。また、特別図柄の変動を一時的に停止（中断）させている状態であることも点灯状態にて示すことが可能に構成している。複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。なお、本制御例では、発光手段（７セグメント表示装置）の発光色の組み合わせにより各種遊技状態を報知するように構成しているが、遊技者が各種遊技状態を識別可能な構成であれば良く、例えば、発光手段が点灯している期間と消灯している期間との長さ（点滅態様）を可変させることにより各種遊技状態を報知するように構成しても良い。

【１７１４】

尚、本パチンコ機１０では、第１入球口６４、或いは第２入球口６４０への入球（入賞）があったことを契機として抽選（特別図柄の抽選）が行われる。そして、その特別図柄の抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行う。ここで、大当たりに当選したと判定されたことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技状態となる大当たり遊技が実行される。

【１７１５】

大当たり遊技が実行されると、可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａに球を容易に入賞させることが可能な開放状態となり、特定入賞口６５ａに球を入賞させることで多くの賞球を短期間で獲得可能な遊技が実行される。この大当たり遊技は、特別図柄の抽選結果が停止表示（確定表示）された後に（場合に）実行されるものであり、所定時間（例えば１秒）のオープニング期間（可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａに球を入球させ難い閉鎖状態が設定される期間）と、開放状態が設定されるラウンド遊技期間と、１のラウンド遊技期間が終了した後に、次のラウンド遊技が開始されるまでの所定期間（例えば、０．５秒）、閉鎖状態が設定されるインターバル期間と、最後のラウンド遊技期間が終了した後に、所定期間（例えば、２秒）の閉鎖状態が設定されるエンディング期間と、からなる大当たり遊技期間が設定される。

【１７１６】

このように、大当たり当選を示す特別図柄の抽選結果が停止表示（確定表示）された後に、オープニング期間が設定することにより、大当たり遊技中において特定入賞口６５ａが開放状態となるタイミングに合わせて球を任意の方向に向けて発射させる準備を行うことができるため、大当たり遊技を円滑に行わせることができる。また、このオープニング期間を、今回の大当たり遊技の遊技内容を遊技者に報知する期間として用いることができるため、分かり易い遊技を提供することができる。

【１７１７】

また、大当たり遊技の最終期間としてエンディング期間を設定することにより、最後のラウンド遊技が終了した直後から、新たな特別図柄の抽選が実行されることを抑制することができるため、大当たり遊技の終了後に実行される遊技に向けて、球を任意の方向に向けて発射させる準備を行うことができるため、遊技の切り替えを円滑に行わせることができる。

【１７１８】

詳細な説明は後述するが、本制御例では、複数種類の大当たり遊技を実行可能に構成しており、当選した大当たりの種別に応じて、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数（ラウンド数）と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態と、が異なるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、特別図柄の抽選による大当たり当選の有無だけでは無く、当選した大当たり種別や、当選時における遊技状態にも興味を持たせることができる。

【１７１９】

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

【１７２０】

一方、大当たり当選時の遊技内容と、大当たり遊技終了後に実行される遊技内容とが同一となる大当たりに当選した場合には、その大当たりのエンディング期間（例えば、１秒）を、他の大当たり遊技のエンディング期間（例えば、２秒）よりも短くなるように設定するように構成すると良い。これにより、遊技者に対して効率良く遊技を行わせることができる。

【１７２１】

また、大当たり当選時の遊技内容と、大当たり遊技終了後に実行される遊技内容とを実際に判別する構成を用いること無く、例えば、当選した大当たりの種別と、大当たり当選した時点における遊技状態とに基づいて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を予め規定しておき、その規定内容に応じて、各大当たり遊技のエンディング期間を予め設定しておけば良い。

【１７２２】

具体的な説明は後述するが、本制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄の抽選で大当たり当選する確率が異なる２つの状態（特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態）と、後述する普通図柄の抽選で当たり当選する確率が異なる２つの状態（普通図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）と、を組み合わせ、３種類の遊技状態を設定可能に構成している。具体的には、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能に構成している。特別図柄の抽選も、普通図柄の抽選も、高確率状態である場合のほうが、低確率状態である場合よりも当たり当選し易くなるように構成しているため、本制御例におけるパチンコ機１０にて設定可能な複数の遊技状態のうち、確変状態が、それ以外の遊技状態よりも特別図柄抽選で大当たりに当選し易い遊技状態となり、確変状態と時短状態が、それ以外の遊技状態よりも普通図柄抽選で当たりに当選し易い遊技状態となる。

【１７２３】

また、普通図柄抽選で当たり当選した場合には、特別図柄抽選が実行され易くなる当たり遊技（普図当たり遊技）が実行されるように構成している。具体的には、第２入球口６４０に付設されている電動役物６４０が開放し、第２入球口６４０に球を入球させ易い状態が提供される普図当たり遊技が実行されるように構成している。よって、確変状態と時短状態、即ち、普通図柄の高確率状態が設定されている場合は、それ以外の遊技状態よりも、特別図柄抽選を実行し易い遊技状態となる。さらに、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、特別図柄抽選が実行されてから、その抽選結果が停止表示されるまでの期間（動的表示期間）として、普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、短い期間が設定され易くなるように構成している。よって、変状態と時短状態、即ち、普通図柄の高確率状態が設定されている場合は、それ以外の遊技状態よりも、特別図柄抽選を短期間で実行させることができるため、新たな特別図柄抽選を実行し易い遊技状態となる。

【１７２４】

詳細な説明は後述するが、本制御例では、大当たり遊技中に開放動作される可変入賞装置６５内に、特定領域を設けており、大当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合に限

り、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定可能に構成している。そして、当選した大当たり種別に応じて、大当たり遊技中に球が特定領域を通過し易い大当たり遊技（有利大当たり遊技）と、大当たり遊技中に球が特定領域を通過し難い大当たり遊技（不利大当たり遊技）と、を実行可能に構成している。以後、有利大当たり遊技、即ち、大当たり遊技中に球が特定領域を通過し易い大当たり遊技のことを確変大当たり遊技と称し、確変大当たり遊技が実行される大当たりのことを確変大当たりと称す。また、不利大当たり遊技、即ち、大当たり遊技中に球が特定領域を通過し難い大当たり遊技のことを通常大当たり遊技と称し、通常大当たり遊技が実行される大当たりのことを通常大当たりと称す。

【１７２５】

なお、本制御例では、特別図柄の抽選で大当たりに当選しなかった場合は外れと判定され、遊技者に特典が付与されないように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり抽選の抽選結果として上述した大当たりでは無い外れと判定された場合の一部において、上述した大当たりよりも遊技者に付与される特典が少ない（例えば、１ラウンドのみ可変入賞装置６５を開放させる特典）小当たり遊技が実行されるように構成しても良い。第１図柄表示装置３７には、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否か（小当たりであるか否か）が示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【１７２６】

図１１９に戻り説明を続ける。遊技盤１３の表面に形成される遊技領域の左下方側には、球が入球することにより１０個の球が賞球として払い出される複数の左一般入球口６３ａが配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１入球口６４、或いは第２入球口６４０への入球（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７にて実行される特別図柄の変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過をトリガとして普通図柄（第２図柄）を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【１７２７】

第３図柄表示装置８１は、１５インチサイズの液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列（Ｚ１～Ｚ３）が表示される（図２３０（ａ）参照）。第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される第３図柄（第１特別図柄（特図１）または第２特別図柄（特図２）の変動表示に対応して変動する装飾図柄）は、「１」から「９」の数字を模した識別情報が付された１０種類の主図柄によりそれぞれ構成されている。これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示（動的表示）されるようになっている。本制御例の第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０（図２０参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置３７で行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【１７２８】

図１２２（ｂ）に示した通り、本制御例のパチンコ機１０では、主図柄ｓｚが数字を模した識別情報毎に異なる種類のキャラクタ（魚等）を用いて形成されている。このように、各識別情報に対応させたキャラクタを用いることで、遊技者に対して特別図柄の抽選結果を視覚的に報知することができるため分かり易い遊技を行わせることができる。また、本制御例のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０による抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う（例えば「７７７」）変動表示が行われ、その

変動表示が終わった後に大当たり遊技が発生するよう構成されている。つまり、第３図柄は、主制御装置１１０による特別図柄の抽選結果を示すための図柄として第３図柄表示装置８１に表示されるものである。

【１７２９】

主表示領域Ｄｍは、上・中・下のそれぞれ３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３は、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって左右方向へスクロールして変動表示が行われる。

【１７３０】

具体的には、上図柄列Ｚ１は右から左に向かって数字が昇順となるように図柄列が形成され、右から左へとスクロールして変動表示されるように構成されており、中図柄列Ｚ２と下図柄列Ｚ３は左から右に向かって数字が昇順となるように図柄列が形成され、右から左へとスクロールして変動表示されるように構成されている。さらに、各図柄列には、主図柄ｓｚの間に特別図柄の抽選結果を示さない副図柄（ブランク図柄）ｆｚも形成されている。図１２２（ｂ）では三角を模した図柄を用いてブランク図柄（副図柄）ｆｚを表示している。

【１７３１】

そして、図１２２（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍは、上下方向に形成される３つの有効ラインＬ１～Ｌ３、及び、斜め方向に形成される２つの有効ラインＬ４，Ｌ５を有しており、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止表示された状態で、第３図柄（主図柄ｓｚ）が有効ライン上に大当たり図柄の組合せ（本制御例では、同一の主図柄の組合せ）で揃って停止されれば、大当たりとして大当たり動画が表示される。

【１７３２】

図１２２（ａ）に示した通り、本制御例では、各有効ライン（Ｌ１～Ｌ５）が、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄表示位置を含むように形成されているため、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される各図柄列Ｚ１～Ｚ３の全てが停止表示されるまで、対応する特別図柄の抽選結果を分かり難くすることができる。よって、最後の図柄列（本制御例では、中図柄列Ｖ２）が停止表示されるまでの間、主表示領域Ｄｍにて実行される第３図柄の変動表示に興味を持たせることができる。

【１７３３】

なお、本制御例では、上述した３つの図柄列（Ｚ１～Ｚ３）のうち、特定の図柄列（図柄列Ｚ２）、即ち、複数の図柄列のうち変動表示が最後に停止表示される図柄列に対して、他の図柄列よりも主図柄の数が多くなるように構成している。具体的には、特定の数字（例えば、「４」の数字）が付された主図柄の数を、他の図柄列よりも多くしている。これにより、特定の数字を模した識別情報がリーチ状態となった場合には、他の識別情報でリーチ状態となった場合よりも、有効ライン上を通過する大当たり図柄（特定の数字を模した識別情報）の数を増やすことができるため、遊技者に対して大当たり当選の期待度が高いのではと視覚的に予測させることができる。

【１７３４】

なお、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動表示の態様は、上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。また、第３図柄表示装置８１にて変動表示される図柄は上記に限られることはなく、例えば図形やキャラクタ等の画像と数字とを組み合わせた図柄を第３図柄として構成してもよい。さらに、第３図柄が変動表示される領域を可変させる構成にしてもよく、例えば、第３図柄表示装置８１の表示画面上で特定の演出が実行される場合は、第３図柄の変動表示領域を小さくしたり、変動表示領域を遊技者が視認し難い位置（例えば、表示画面の隅部）へと移動させたりすることで、第３図柄が変動しているか否かを遊技者が分かり難くするようにしてもよい。また、特別図柄が変動している期間中に、第３図柄の変動を一旦停止（仮停止）させ、再度変動させるように構成してもよい。

【１７３５】
さらに、本制御例では、第１特別図柄の変動に対応した第３図柄の表示態様と、第２特別図柄の変動に対応した第３図柄の表示態様とが同一（遊技者が識別困難な程度の相違も含む）となるように構成しているが、変動している特別図柄の種別に対応するように第３図柄の表示態様や表示領域を異ならせても良い。
【１７３６】
次に、第３図柄表示装置８１に実際に表示される内容について図１２２（ｂ）を参照して説明をする。図１２２（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおける正面視左上には小表示領域Ｄｍ１が形成され、正面視右上には小表示領域Ｄｍ２が形成されている。この小表示領域Ｄｍ１は、特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すための識別情報（第４図柄）が表示される領域であって、第１特別図柄（特図１）の抽選状況を示すための第４図柄（特図１第４図柄）、或いは、第２特別図柄（特図２）の抽選状況を示すための第４図柄（特図２第４図柄）が小表示領域Ｄｍ１に表示されるように構成している。
【１７３７】
また、小表示領域Ｄｍ２は、普通図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すための識別情報が表示される領域であって、普通図柄（普図）の抽選状況を示すための第４図柄（普図第４図柄）が小表示領域Ｄｍ１に表示されるように構成している。
【１７３８】
このように小表示領域Ｄｍ１，Ｄｍ２を設けることにより、特別図柄の抽選状況や普通図柄の抽選状況を遊技者に報知することができる。なお、詳細は後述するが、本制御例のパチンコ機１０では、第４図柄を、丸印とバツ印といった図形を模した表示態様で示しており、小表示領域Ｄｍ１，Ｄｍ２にて第４図柄を変動表示させることで（図１２２（ｂ）の小表示領域Ｄｍ１参照）、特別図柄が変動している状況を示し、小表示領域Ｄｍ１，Ｄｍ２にて第４図柄を停止表示させることで（図１２２（ｂ）の小表示領域Ｄｍ２参照）、特別図柄の抽選結果を示すように構成しているが、これに限ること無く、例えば、第４図柄として数字を用いた表示態様や、複数の色を示す表示態様を用いて、数字や、色を可変させる表示態様によって特別図柄が変動していることを示し、特定の図柄や色を示す表示態様を停止表示させることで、特別図柄の抽選結果を示すように構成しても良い。
【１７３９】
さらに、本制御例では、第４図柄を用いて、特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄が抽選中（変動中）であるか否かのみを報知するように構成しても良い。また、図１２２（ｂ）に示した通り、本制御例では、特別図柄の抽選状況を示すための第４図柄が表示される第４図柄表示領域（小表示領域Ｄｍ１）を主表示領域Ｄｍの左上側に、普通図柄の抽選状況を示すための普図第４図柄が表示される普図第４図柄表示領域（小表示領域Ｄｍ２）を主表示領域Ｄｍの右上側に形成する例を示しているが、この第４図柄表示領域が形成される位置や、大きさを、主表示領域Ｄｍの中央部分で実行される変動演出の演出態様に応じて可変させるように構成しても良い。
【１７４０】
このように構成することで、第４図柄表示領域や普図第４図柄表示領域によって、変動演出が実行される領域が制限されてしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。なお、この場合、第４図柄表示領域や普図第４図柄表示領域を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍから削除し、可変表示装置ユニット８０に設けられた発光手段（ＬＥＤ等）を用いて第４図柄の変動表示を実行するように構成しても良い。
【１７４１】
図１２２（ａ）に示すように、主表示領域Ｄｍの下方には、副表示領域Ｄｓが形成される。この副表示領域Ｄｓには、獲得済みの特別図柄抽選の権利（保留記憶）の数に対応させた保留図柄が表示されるように構成している。上述した通り、本制御例のパチンコ機１

０は、第１図柄表示装置３７において変動表示が行われている場合や、当たり遊技が実行されている場合、即ち、新たな特別図柄抽選を実行することができない状態で、球が第１入球口６４、或いは第２入球口６４０へ入球すると、その入球回数が各入球口に対して最大４回まで保留される。副表示領域Ｄｓに対して表示される保留図柄は、保留された入球回数と同一の個数が表示される。本実施形態では、第１入球口６４への球の入球に対して記憶される保留球数の最大値が４個、第２入球口６４０への球の入球に対して記憶される保留球数の最大値が４個に設定されているので、副表表示領域Ｄｓには、保留図柄が最大８個表示される。

【１７４２】

具体的には、図１２２（ｂ）に示した通り、副表示領域Ｄｓは、実行中領域Ｄｓ１ａと、待機中領域Ｄｓ１ｂに区画形成される。待機中領域Ｄｓ１ｂは、特別図柄の保留球数に対応させた数の保留図柄を表示するための領域であって、保留記憶可能な上限数（８個）に対応した８つの台座ｈｒ１～ｈｒ８が左から順に表示されている。そして、特別図柄の保留球を獲得した場合には、８つの台座ｈｒ１～ｈｒ８のうち、保留図柄が表示されていない最も若い番号の台座に対して保留図柄が表示される。

【１７４３】

図１２２（ｂ）に示した例では、第１特別図柄の保留球を４つ保留記憶している状態であって、待機中領域Ｄｓ１ｂには、第１特別図柄の保留球（特図１保留球）に対応した表示態様（白色の丸印）の保留図柄が４つ（ｈｚ１～ｈｚ４）、第１台座ｈｒ１～第４台座ｈｒ４に表示されている。

【１７４４】

実行中領域Ｄｓ１ａは、現在実行中の特別図柄変動に対応して表示されていた保留図柄がシフトして表示される表示領域であって、実行中台座ｈｒ０に、実行中保留図柄ｈｚ０が表示される。つまり、新たな特別図柄変動が開始される場合には、待機中領域Ｄｓ１ｂの台座ｈｒ１に表示されていた保留図柄ｈｚ１が、実行中領域Ｄｓ１ａの台座ｈｒ０へとシフトして表示される。このように構成することにより、例えば、待機中領域Ｄｓ１ｂに表示されている保留図柄に対して大当たり当選の期待度を示す予告演出（例えば、保留図柄の表示態様を可変させる演出）を実行した場合に、その予告演出が実行された保留図柄に対応した特別図柄変動が実行されていることを遊技者に容易に判別させることができる。

【１７４５】

また、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄を表示可能とすることで、保留図柄の表示態様を可変させる演出を、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄に対しても実行することができるため、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄が表示されない場合よりも長い間、保留図柄の標示態様が可変されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【１７４６】

本制御例では、副表示領域Ｄｓの待機中領域Ｄｓ１ｂに表示される保留図柄の表示態様によって、表示されている保留図柄が第１特別図柄の保留球を示す保留図柄（特図１保留図柄）であるか、第２特別図柄の保留球を示す保留図柄（特図２保留図柄）であるかを遊技者が識別可能に構成しており、特図１保留図柄は白色の丸印（図１２２（ｂ）参照）で、特図２保留図柄は黒色の丸印（図１２４（ａ）参照）で表示される。これにより、遊技者に対して現在の保留球数を特別図柄の種別毎に把握させることができるため、保留図柄の表示内容に基づいて第１入球口６４へと球を入球させるための遊技を続行するか否かの判断を行わせ易くすることができる。

【１７４７】

なお、図１２２（ｂ）に示した通り、本制御例では、各特別図柄に対応する保留球数の個数に対応する数の保留図柄を表示し、若い番号の台座（最も若い番号の台座は台座ｈｒ１）に表示されている保留図柄に対応する保留球を用いて特別図柄抽選を実行するように構成している。つまり、特別図柄抽選に用いられる順に保留図柄を表示するように構成し

ているが、これに限ること無く、例えば、保留球を獲得した順に保留図柄を表示し、各保留図柄に対して特別図柄抽選に用いられる順番を示すための消化順情報を付すように構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングで獲得した保留球がどの保留図柄に対応しているかを遊技者に分かり易く報知することができる。

【１７４８】

また、本制御例では、図１２２（ｂ）に示した通り、最大で８個の保留図柄を横並びで表示可能に構成しているが、これに限ること無く、特図１保留図柄の表示領域と、特図２保留図柄の表示領域と、を区分けして表示するように構成しても良い。この場合、例えば、特図２保留を獲得し難い遊技状態（通常状態）が設定されている場合は、特図１保留図柄の表示領域を特図２保留図柄の表示領域よりも目立たせて表示し、特図２保留を獲得し易い遊技状態（確変状態、時短状態）が設定されている場合は、特図２保留図柄の表示領域を特図１保留図柄の表示領域よりも目立たせて表示するように構成しても良い。

【１７４９】

なお、本第１０制御例では、図２を参照して説明をした通り、パチンコ機１０の遊技盤１３が左右対象に構成されており、右打ち遊技を行った場合と、左打ち遊技を行った場合とで、同様の遊技結果が付与されるように構成しているため、表示されることが無いが、例えば、設定されている遊技状態に応じて、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが有利な遊技方法となる場合と、右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが有利な遊技方法となる場合とを設定可能にしたパチンコ機１０であれば、第３図柄表示装置８１の表示画面に、遊技者に対して球を発射させる方向（遊技方向）を案内するための案内表示態様が表示されるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者は案内表示領域に表示されている案内表示態様を視認するだけで、遊技盤のどの領域に向けて球を発射すれば良いのかを容易に把握することができるため、遊技者に分かり易い遊技機を提供することができる。

【１７５０】

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

【１７５１】

＜第１制御例の演出内容について＞

次に、図１２３～図１３１を参照して、本第１制御例のパチンコ機１０の第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される各種演出内容のうち、特徴的な演出内容について説明をする。まず、図１２３（ａ）を参照して、通常状態中におけるリーチ成立時の表示画面について説明をする。図１２３（ａ）は、通常時（通常状態）にてリーチ状態となった場合に表示される表示画面の一例を示した模式図である。本制御例では、変動表示される第３図柄が、上図柄列Ｚ１、下図柄列Ｚ２の順で停止表示され、有効ラインＬ１～Ｌ５（図１２２（ａ）参照）の何れかにて、大当たり当選を示す第３図柄の組合せの一部として上図柄列Ｚ１、下図柄列Ｚ２が停止表示された場合にリーチ状態となり、大当たり当選を示す第３図柄の組合せの一部として上図柄列Ｚ１、下図柄列Ｚ２が停止表示された有効ラインをリーチ有効ラインとして、中図柄列Ｚ２が変動表示されるように構成している。そして、リーチ状態となってからは、中図柄列Ｚ２が各識別情報（第３図柄）を遊技者が視認可能な低速度（主図柄（数字を模した第３図柄）が１つ移行するのに要する時間が約０．５

秒の速度）で変動表示されるように構成している。
【１７５２】
上述した通り、本制御例では、中図柄列が主図柄を１０個（「１」～「３」，「５」～「９」の数字が付された主図柄が各１個、「４」の数字が付された主図柄が２個）有しているため、中図柄列Ｚ２が低速度で変動表示されている場合には、１周するまでに要する時間が５秒（０．５×１０）となる。そして、低速度で変動表示されている中図柄列Ｚ２が、そのまま停止表示される。或いは、特定の移行条件が成立したことに基づいて異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するように構成している。
【１７５３】
さらに、本制御例では、図１２３（ａ）に示した通り、どの第３図柄（図１２３（ａ）では、「９」を模した識別情報（カニを模した第３図柄））でリーチ状態となった場合であっても、リーチ中に変動表示される中図柄列Ｚ２（図１２２（ａ）参照）が数字の「１」を模した識別情報（タコを模した第３図柄）が最初に視認可能となるように低速変動表示が実行されるように構成している。
【１７５４】
加えて、本制御例では、リーチ状態となってからの中図柄列Ｚ２の変動態様に応じて、変動演出の演出態様が可変するように構成しており、例えば、リーチ状態となってから中図柄列Ｚ２が１周したタイミング（低速変動表示が実行されてから５秒経過後）や、２周したタイミング（低速変動表示が実行されてから１０秒経過後）に異なる演出態様（リーチ態様）へと可変し得るように構成している。よって、本制御例のように、リーチ状態となってから最初に視認可能となる中図柄列Ｚ２の識別情報を統一させることにより、遊技者に対して、どのタイミングで異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するのかを分かり易くすることができる。
【１７５５】
なお、本制御例では、異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するタイミングをリーチ状態となってから中図柄列Ｚ２が１周したタイミングや、２周したタイミングとしているがこれに限ること無く、例えば、リーチ状態となってから大当たりを示す組合せとなる識別情報（リーチ停止されている識別情報と同一の識別情報）がリーチ有効ラインを通過するタイミングや、大当たりを示す組合せとなる識別情報から一つずれた識別情報がリーチ有効ラインを通過するタイミングにて異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するように構成してもよい。このように、リーチ停止されている識別情報の種別に対応した特定の識別情報がリーチ有効ラインを通過することに基づいて異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するように構成することで、遊技者に対して、大当たりとなる組合せで中図柄列Ｚ２が停止表示されるタイミングと、異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するタイミングとに関係性を持たせることができる。具体的には、リーチ状態となってから大当たりを示す組合せとなる識別情報（リーチ停止されている識別情報と同一の識別情報）がリーチ有効ラインを通過するタイミングで異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するように構成した場合には、遊技者に対して、大当たりとなる組合せで中図柄列Ｚ２が停止表示されるタイミングと、異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するタイミングとを重複させることができるため、大当たりを示す組合せとなる識別情報（リーチ停止されている識別情報と同一の識別情報）がリーチ有効ラインに接近する際に遊技者に大きな期待感を持たせながら変動演出を注視させることができる。
【１７５６】
ここで、本制御例では、上述した通り、どの第３図柄でリーチ状態となった場合であっても、特定の識別状態（数字の「１」を模した第３図柄）が最初に視認可能となるように中図柄列Ｚ２が低速変動表示されるように構成しているため、例えば、最終的に停止表示させる第３図柄の組合せを大当たりとなる第３図柄の組合せに対して１種類ずらした組合せ（リーチ１コマ外れ）とする場合（最終停止表示態様を予め決定する場合）には、リーチ状態となってから全ての第３図柄が停止表示されるまで（最終停止表示態様が停止表示されるまで）の期間が、リーチ状態となる第３図柄の種別によって異なってしまうという

新たな問題が発生する。
【１７５７】
具体的には、数字の「１」を模した第３図柄でリーチ状態となった場合には、中図柄列Ｚ２は数字の「１」を模した第３図柄を特定の図柄として低速変動表示するため、最終停止表示態様としてリーチ１コマ外れで中図柄列Ｚ２を停止表示させるには、リーチ状態となってから５．５秒（１周目）、１０．５秒（２周目）を要し、数字の「６」を模した第３図柄でリーチ状態となった場合には、中図柄列Ｚ２は数字の「１」を模した第３図柄を特定の図柄として低速変動表示するため、最終停止表示態様としてリーチ１コマ外れで中図柄列Ｚ２を停止表示させるには、リーチ状態となってから８秒（１周目）、１３秒（２周目）を要することになる。
【１７５８】
よって、同一の変動時間が設定される変動パターンにて、異なる種別の第３図柄でリーチ状態を成立させるためには、第３図柄の停止表示タイミングからリーチ状態となるタイミングを逆算して設定する処理を実行する必要があった。つまり、変動開始タイミングからリーチ状態となるまでの期間がリーチ状態となる第３図柄の種別に応じて可変する統一性の無いリーチ演出が実行されてしまい演出効果が低下してしまうという問題があった。
【１７５９】
これに対して、本制御例では、特別図柄の抽選の実行に伴って、特別図柄の抽選結果を示すための第１図柄の変動時間を主制御装置１１０において抽選により決定し、その決定した変動時間を、変動パターンコマンドにより音声ランプ制御装置１１３に対して通知する構成としている。そして、音声ランプ制御装置１１３は、変動パターンコマンドにより通知された変動時間に適合する演出期間の変動表示演出を選択して、第１図柄の変動表示に同期させて、第３図柄の変動表示演出を実行する構成としている。そして、主制御装置１１０から出力される変動パターンコマンドは、基本の変動時間を示す基本時間コマンドと、加算される変動時間を示す加算時間コマンドとで構成されており、加算時間コマンドに含まれる変動時間の長さに基づいてリーチ状態となる第３図柄の種別を可変させるように構成している。より具体的には、３０秒の変動時間の変動パターンが決定された場合には、基本時間コマンドとして３０秒に対応するコマンドが通知されると共に、加算時間として０秒に対応するコマンドが通知される。一方で、３７秒の変動時間の変動パターンが決定された場合には、基本時間コマンドとして３０秒に対応するコマンドが通知されると共に、加算時間として７秒に対応するコマンドが通知される。つまり、加算時間コマンドの通知内容により、基本時間よりも７秒長い変動種別であることを音声ランプ制御装置１１３側で識別可能に構成されている。これにより、加算時間コマンドの内容を確認するだけで、リーチ状態とする第３図柄の種別を設定することができる。
【１７６０】
次に、図１２３（ｂ）～図１２６を参照して、通常状態が設定されている場合に実行される第２特別図柄変動（抽選）に関する演出内容について説明をする。まず、図１２３（ｂ）を参照して、通常状態において、当たり当選している普通図柄変動の実行中における第３図柄表示装置８１の表示内容について説明をする。図１２３（ｂ）は、通常状態において、当たり当選している普通図柄変動の実行中に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図である。図１２３（ｂ）に示した通り、普通図柄変動が実行されると、小表示領域Ｄｍ２に、普通図柄変動が実行されていることを示す変動表示態様（図では矢印で表示）が表示される。そして、主表示領域Ｄｍの右下側に小表示領域Ｄｍ３が形成され、その中に普図当たり遊技にて開放動作される電動役物６４０を模したアイコンが表示されると共に、小表示領域Ｄｍ３が形成されたことを遊技者に報知するための強調表示（図では、６本の線で表示）が実行される。なお、図１２３（ｂ）で示した状況は、当たり当選している普通図柄変動の実行中であるため、小表示領域Ｄｍ３に表示されるアイコンは、閉鎖状態の電動役物６４０を模した表示態様となっている。このように構成することで、遊技者に対して、間もなく普図当たり遊技が実行されるのでは？と予測させることができ遊技の興趣を向上させることができる。

【１７６１】
なお、図１２３（ｂ）では、当たり当選している普通図柄変動の実行中を一例に挙げて説明をしたが、抽選結果が外れである普通図柄変動の実行中の一部（例えば、外れ変動の１／１００の確率）で小表示領域Ｄｍ３を形成し、電動役物６４０を模したアイコンを表示する演出（ガセ演出）を実行するように構成している。この場合、実行中の普通図柄変動（外れ変動）が停止表示するまでに、小表示領域Ｄｍ３が消滅する演出態様が設定される。このように構成することで、普通図柄抽選で当たり当選していない場合にも小表示領域Ｄｍ３が形成される演出表示が実行されることになるため、遊技者に対して普図当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。また、図１２３（ｂ）では、小表示領域Ｄｍ３にて電動役物６４０を模したアイコンを表示させることで普図当たり遊技の開始を示唆する演出について例示したが、これに限ること無く、例えば、副表示領域Ｄｓや主表示領域Ｄｍの一部にて普図当たり遊技の開始を示唆するコメントを表示するように構成しても良い。
【１７６２】
また、主表示領域Ｄｍにて実行中の第３図柄変動表示の表示態様を用いて普図当たり遊技の開始を示唆するように構成しても良い。この場合、普通図柄変動を実行させながら特別図柄変動も実行させている場合にのみ、普図当たり遊技が実行されることを示唆する演出が実行されることになるため、例えば、特別図柄抽選の実行契機となる第１入球口６４よりも球を入球させ易いスルーゲート６７に球を通過させ、普通図柄抽選のみを実行している遊技者に対しては普通図柄抽選の結果を予め示唆することが無くなる。よって、特別図柄変動も普通図柄変動も共に実行させる正常な遊技を行っている遊技者に対して特典（普通図柄抽選の結果を事前に示唆する演出の実行）を付与することができる。同様に、本制御例で用いられる小表示領域Ｄｍ３を用いた演出を、特別図柄変動が実行されていること、或いは、球を発射する遊技が継続して実行されていることを実行条件として設定しても良い。
【１７６３】
加えて、実行されている遊技内容に応じて、普図当たり遊技の開始を示唆する示唆演出の期待度を異ならせるように構成しても良く、例えば、正常に遊技を行っている場合には、普図当たり遊技の開始を示唆する示唆演出が実行された場合に、ほぼ１００％の割合で普図当たり遊技が実行され、特別図柄抽選を実行させることなく普通図柄抽選のみを実行させる遊技（止め打ち遊技）を行っている場合、即ち、正常な遊技を行っていない場合には、普図当たり遊技の開始を示唆する示唆演出が実行されたとしても約１０％の割合でしか普図当たり遊技が実行されないように構成しても良い。このように構成することで、止め打ち遊技を実行している遊技者に対して、実行される示唆演出に基づいて普図当たり遊技の開始タイミングを把握され難くすることができ、ペナルティを科すことができる。
【１７６４】
詳細は後述するが、本制御例では、普通図柄の抽選権利も最大で４個保留可能に構成しており、新たな抽選権利（普図保留）を獲得した場合に、獲得した抽選権利を用いた普通図柄抽選の結果を事前判別可能に構成している。そして、その事前判別結果を示すコマンド（情報）を、音声ランプ制御装置１１３へと出力可能に構成している。よって、普図当たり遊技の実行を示唆する示唆演出を当たり当選している普通図柄変動が実行されるよりも前段階、即ち、事前判別結果が当たり当選である普図保留を獲得している段階から普図当たり遊技が間もなく実行されることを示唆する示唆演出を実行することができる。この場合、図１２３（ｂ）に示した示唆演出よりも、遊技者に分かり難い演出態様で示唆演出を実行するように構成すると良く、例えば、実行中の特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果、或いは、獲得している特図保留に対する事前判別結果、を示唆する演出と同一の演出態様で示唆演出を実行するように構成し、実行された示唆演出によって、遊技者に有利な状況が間もなく訪れることのみを遊技者に報知するように構成しても良い。
【１７６５】
このように、実際に普図当たり遊技が実行されるタイミングと、示唆演出の実行タイミ

ングとが乖離するほど遊技者に普図当たり遊技が実行されることを示すための示唆演出の演出態様を分かり難く、ひいては、示唆演出の対象が普図当たり遊技であることを分かり難くすることにより、示唆演出が実行された場合における遊技の興趣を向上させることができる。

【１７６６】

次に、図１２４（ａ）を参照して、通常状態中に普図当たり遊技（ロング開放当たり遊技）が実行された場合の演出内容について説明をする。図１２４（ａ）は、通常時（通常状態中）において普図当たり遊技（ロング開放当たり遊技）が実行された場合に表示される演出内容の一例を模式的に示した模式図である。本制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている通常状態中では、普通図柄抽選で当たり当選する確率が１／１００に設計されており、普通図柄の低確率状態で実行される普通図柄変動の変動時間が１０秒に設計されている。そして、図１１９を参照して上述した通り、右打ち遊技を実行した場合、左打ち遊技を実行した場合の何れにおいても発射した球の約１／２がスルーゲート６７を通過するように構成している。また、普通図柄の抽選権利（普図保留）を最大で４個記憶可能に構成している。

【１７６７】

つまり、通常状態にて遊技を継続している間は、継続して普通図柄抽選が実行され、約１０００秒に１回の割合で普図当たりに当選するように構成している。さらに、通常状態で普図当たり当選した場合には、電動役物６４０が５秒間開放される普図当たり遊技（ロング開放当たり）が実行されるように構成している。また、図１１９に示した通り、電動役物６４０は第１入球口６４の下方に設けられているため、第１入球口６４を狙う遊技を継続するだけで発射された球が第２入球口６４０へと入球し得るように構成している。よって、低確率で発生する普通図柄の低確率状態中における普図当たり遊技にて遊技者が球を第２入球口６４０へと入球させることが出来ない事態が発生することを抑制している。

【１７６８】

通常状態にて普通図柄抽選で当たり当選した場合には、図１２４（ａ）に示した通り、小表示領域Ｄｍ２にて、普通図柄抽選の結果が当たりであることを示す組合せ（図では２つの丸印）で、識別情報（図柄）が停止表示され、普図当たり遊技が実行される。そして、主表示領域Ｄｍの上側にて「電チューを狙ってね」のコメントが表示され、小表示領域Ｄｍ３には開状態の電チュー（電動役物６４０）を模したアイコンが表示される。なお、普通図柄抽選と、特別図柄抽選とは並行して（重複して）実行可能に構成しているため、特別図柄変動に対応して実行される第３図柄の変動表示、及び、小表示領域Ｄｍ１にて実行される第４図柄の変動表示は普図当たり遊技中も継続して実行される。

【１７６９】

また、副表示領域Ｄｓの待機中領域Ｄｓ１ｂには、第２入球口６４０に球が入球したことに基づいて獲得した第２特別図柄の保留記憶（特図２保留球）の数を示す特図２保留図柄（図では、黒丸で表示）が、獲得している第１特別図柄の保留記憶（特図１保留球）の数を示す特図１保留図柄（図では、白丸で表示）よりも優先して（待機中領域Ｄｓ１ｂの左側に）表示される。つまり、図１２４（ａ）に示した状態では、普図当たり遊技中に第２入球口６４０に球を４個以上入球させた後の状態であって、特図２保留を上限数である４個獲得した後の状態を示したものである。

【１７７０】

本制御例では、第１特別図柄の抽選よりも、第２特別図柄の抽選を優先して実行するように構成しているため、後に獲得した特図２保留球のほうが先に獲得している特図１保留球よりも優先して特別図柄抽選が実行される。このように構成することで、通常状態中に普図当たり遊技が実行され、複数の特図２保留球を獲得した場合に、第２特別図柄抽選を優先的に連続して実行することが可能となるため、第２特別図柄の抽選が実行される１つの期間を遊技者に有利な有利期間（チャンスゾーン）として専用の演出を実行することができ、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

【１７７１】

なお、本制御例では、待機中領域Ｄｓ１ｂに、獲得した特図１保留球と特図２保留球とを横並びに表示（最大で８個表示）するように構成しているが、例えば、特図１保留球のみを表示する特図１保留球表示領域と、特図２保留球のみを表示する特図２保留球表示領域と、を用いる場合であれば、優先して特別図柄抽選が実行される第２特別図柄の保留球を獲得していない場合は、特図１保留球表示領域を特図２保留球表示領域よりも目立たせるように表示し、第２特別図柄の保留球を獲得した場合に、特図１保留球表示領域よりも特図２保留球表示領域を目立たせるように切替表示すると良い。このように構成することで、遊技者に対して次に第１特別図柄の抽選が実行されるのか、第２特別図柄の抽選が実行されるのかを分かり易く報知することができる。

【１７７２】

図１２４（ａ）に示した表示画面は、通常状態中における普図当たり遊技の終了タイミング、或いは、通常状態中における第２特別図柄変動の開始タイミングのうち何れかのタイミングとなるまで継続表示されるように構成している。つまり、普図当たり遊技中であっても、第２特別図柄変動が開始された場合には図１２４（ｂ）を参照して後述するチャンスゾーン演出が実行される。一方、普図当たり遊技の終了タイミングを迎えても第２特別図柄変動が開始されない場合、例えば、長時間の変動時間（例えば６０秒）が選択された第１特別図柄変動が実行されている間に普図当たり遊技（５秒）が実行された場合には、主表示領域Ｄｍの上側に『チャンスゾーン待機中』の文字を表示し、現在実行中の第１特別図柄変動が終了すると、第２特別図柄変動が開始されることを遊技者に報知する待機画面が表示される。

【１７７３】

なお、本制御例では、図１２４（ａ）に示した通り、第１特別図柄変動中に普図当たり遊技が実行された場合、実行中の第１特別図柄変動に対応して主表示領域Ｄｍにて実行される第３図柄変動演出（図では、３本の矢印で表示）を継続表示しながら、主表示領域Ｄｍの一部領域（図では右下に形成される小表示領域Ｄｍ３）にて普図当たり遊技中であることを報知しているが、この場合、実行中の第１特別図柄変動の抽選結果に基づいて普図当たり遊技が実行されたことを表示するために用いる表示領域の大きさを可変させるように構成すると良く、例えば、実行中の第１特別図柄変動が大当たり当選している場合は、小表示領域Ｄｍ３を図１２４（ａ）に示した例よりも小さく形成したり、小表示領域Ｄｍ３を形成しないように構成したりすると良い。このように構成することで、小表示領域Ｄｍ３が形成されることにより、大当たり当選を示す第３図柄変動演出の視認性が低下してしまうことを抑制することができる。また、小表示領域Ｄｍ３が形成されること無く普図当たり遊技が開始された場合に、実行中の特別図柄変動（第１特別図柄変動）が大当たり変動であることを遊技者に報知することができるため、小表示領域Ｄｍ３にて普図当たり遊技が実行されたことが報知されていない状態であっても、遊技者に対して電動役物６４０の作動状況を注視させることができる。このような構成を用いる場合には、実行中の特別図柄変動が大当たり変動で無い（外れ変動である）場合の一部においても、大当たり変動と同一の演出態様が実行されるように構成すると良い。

【１７７４】

一方、実行中の特別図柄変動（第１特別図柄変動）が外れ変動である場合や、特別図柄変動が実行されていない場合は、小表示領域Ｄｍ３を図１２４（ａ）に示した例よりも大きく形成したり、主表示領域Ｄｍの全面を用いて普図当たり遊技が実行されたことを表示するように構成しても良い。

【１７７５】

つまり、第３図柄表示装置８１の表示領域という限られた領域内において、複数の情報（抽選結果や当たり遊技状況）を、重複して表示する必要がある場合に、遊技者に有利となる情報が優先して表示されるように構成していれば良く、その技術思想に基づいて様々な表示態様で表示すれば良い。この場合、遊技者によって有利となる情報が異なる場合があり、例えば、特別図柄抽選で大当たり当選したことを示す情報を有利な情報とする遊技者もいれば、特別図柄抽選の結果よりも、出現率の低い演出を有利な情報とする遊技者も

いる。そこで、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作に基づいて第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各種情報の有利度合いを遊技者が任意に選択可能な有利度合い選択手段と、を設け、有利度合い選択手段により選択された有利度合いに基づいて第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各種情報に対応した表示態様を設定するように構成すると良い。これにより、遊技者に不快感を与え難い表示態様で各種情報を表示させることができる。

【１７７６】

次いで、通常状態中に第２特別図柄抽選（変動）が実行されるチャンスゾーン中の演出内容について、図１２４（ｂ）から図１２６を参照して説明する。図１２４（ｂ）は、チャンスゾーンが設定された場合に実行される演出内容の一例を模式的に示した模式図である。図１２４（ｂ）に示した通り、通常状態中に第２特別図柄抽選（変動）が実行されると、主表示領域Ｄｍの上側に「チャンスゾーン突入」のコメントが表示される。このチャンスゾーンは通常状態中に獲得した全ての特図２保留を消化するまでの期間に設定される有利期間であって、基本的に最初の第２特別図柄抽選（変動）が開始されてから最後の第２特別図柄抽選（変動）が終了するまでの期間、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されるように構成している。これにより、遊技者に対して現在が有利期間であることを分かり易く報知することができる。

【１７７７】

また、副表示領域Ｄｓには、チャンスゾーン中に大当たり当選した場合には、高確率で確変状態を獲得できることを示すための案内表示態様として「確変ＧＥＴ高確率中」の文字が表示される。詳細な説明は後述するが、本制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選とで大当たり当選する確率は同一だが、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合のほうが、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され易くなるように構成している。よって、第１特別図柄抽選が主として実行される通常状態中において、第２特別図柄抽選が実行されるチャンスゾーンの期間は、通常状態におけるチャンスゾーン以外の期間よりも確変状態となる大当たり当選を獲得し易い期間となるため、図１２４（ｂ）に示したように、高確率で確変状態を獲得できることを示すための案内表示態様として「確変ＧＥＴ高確率中」の文字が表示される。

【１７７８】

なお、詳細な説明は後述するが、このチャンスゾーン中には、１回の特別図柄変動（第２特別図柄変動）中に、複数回の特別図柄変動が実行されたように見せる擬似変動演出を実行するように構成している。よって、副表示領域Ｄｓにて表示されていた特別図柄の保留記憶数を示す表示態様（図１２４（ａ）参照）が非表示となり、主表示領域Ｄｍの右上側に形成された小表示領域Ｄｓ１１にて特図１保留数（図では特図１保留数が２個であることを示す「２」）が、小表示領域Ｄｓ１２にて特図２保留数（図では、特図２保留数が３個であることを示す「３」）が表示される。

【１７７９】

図１２４（ｂ）に示した通り、小表示領域Ｄｓ１１、及びＤｓ１２に表示される表示態様は、副表示領域Ｄｓの待機中領域Ｄｓ１ｂ（図１２４（ａ）参照）に表示される表示態様よりも遊技者が視認し難くなりように構成しているため、チャンスゾーン中は遊技者に特図保留数を把握させ難くすることができる。よって、チャンスゾーン中に疑似変動演出が実行された際に、実際に複数回の特別図柄抽選（変動）が実行されたのではと思わせることができ演出効果を高めることができる。なお、本制御例では、主表示領域Ｄｍの一部領域（小表示領域Ｄｓ１１、及びＤｓ１２）を用いて、特図保留数を表示するように構成しているが、これに限ること無く、チャンスゾーン中は特図保留数を遊技者に報知しないように構成しても良いし、第３図柄表示装置８１の表示面以外の領域（例えば、可変表示ユニット８０に設けられたＬＥＤ）にて特図保留数を報知するように構成しても良い。さらに、遊技者に特図保留数を識別させ難く構成すれば良く、例えば、遊技者が容易に特図保留数を識別可能な数字を用いた表示態様から、各特図保留数に対応させて色を可変させ

る表示態様へと切替えても良い。このように構成した場合には、特図保留数を示すための表示態様を遊技者が容易に把握できたとしても、現在の特図保留数が容易に識別されてしまうことを抑制することができるため、本制御例と同様の効果を奏することができる。

【１７８０】

また、図１２４（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの右下側には、現在が第２特別図柄の変動中であることを示すウサギを模したキャラクタ１８０１が表示される。上述した通り、特別図柄抽選（変動）と、普通図柄抽選（変動）とは並行して（重複）して実行されるため、普図当たり遊技が実行されている期間が、第１特別図柄の変動期間中と重複する場合（図１２４（ａ）参照）と、重複しない場合とがある。第１特別図柄の変動期間中と重複して普図当たり遊技が実行された場合には、実行中の第１特別図柄変動が終了した後に第２特別図柄抽選が実行され、第１特別図柄の変動期間中と重複していない場合には、普図当たり遊技中に球が第２入球口６４０へと入球した直後（普図当たり遊技中）に第２特別図柄抽選が実行される。つまり、普図当たり遊技が実行された際の第１特別図柄の変動状況に応じて、第２特別図柄抽選の実行タイミングが異なることになり、現在実行されている特別図柄変動が第１特別図柄変動であるか第２特別図柄変動であるかを遊技者が正確に判別し難くなるという問題は発生する。

【１７８１】

これに対して本制御例では、第２特別図柄変動が実行されると、主表示領域Ｄｍにてキャラクタ１８０１が表示されるように構成しているため、現在実行されている特別図柄変動が第１特別図柄変動であるか第２特別図柄変動であるかを遊技者に分かり易く報知することができる。

【１７８２】

次に、図１２５（ａ）、及び、図１２６を参照して、チャンスゾーン中に実行される変動演出のうち、疑似変動演出（特殊変動演出）の演出内容について説明をする。図１２５（ａ）は、特殊変動演出中において第３図柄が仮停止した際の表示画面の一例を模式的に示した模式図であって、図１２５（ｂ）は、特図２保留球を獲得している状態で実行される特殊変動演出において第３図柄が再始動した際の表示画面の一例を模式的に示した模式図であって、図１２６は、特図２保留球を獲得していない状態で実行される特殊変動演出において第３図柄が再始動した際の表示画面の一例を模式的に示した模式図である。

【１７８３】

ここで、特殊変動演出（疑似変動演出）の演出内容について説明をする。この特殊変動演出は、１回の第２特別図柄変動の変動期間中に第３図柄を停止表示（仮停止表示）させ、その後再始動させる変動演出であり、遊技者に対して複数回の特別図柄変動が実行されたと思わせる擬似的な変動演出である。まず、特殊変動演出の前半期間（約１０秒）を用いて、リーチ演出を実行し、前半期間の終了タイミングにて、図１２５（ａ）に示した通り、外れを示す組合せ（図では「３５３」で表示）で第３図柄を仮停止表示（図では、第３図柄に波線を付して表示）させる。このタイミング、即ち、特殊変動演出の前半期間の終了タイミングでは、副表示領域Ｄｓに特別図柄抽選の結果が外れであることを示唆する「残念」の文字が表示され、遊技者に対して、チャンスゾーン中に実行された１の第２特別図柄抽選が外れであったと思わせるように構成している。つまり、特殊変動演出の前半期間では、大当たり当選に期待を持たせたリーチ演出が外れを示す演出結果で停止表示（仮停止表示）される特殊前半演出が実行される。

【１７８４】

その後、特殊変動演出の後半期間（約３０秒）にて、仮停止していた第３図柄を再始動させる変動演出（特殊後半演出）が実行される。この特殊後半演出は、獲得済みの特図２保留数に応じてその演出態様を異ならせるように構成しており、例えば、特図２保留球を確保している状態では、図１２５（ｂ）に示した通り、チャンスゾーン中の第２特別図柄変動に対応させた演出態様で特殊後半演出が実行され、特図２保留球を確保していない状態では、図１２６に示した通り、チャンスゾーンが終了した後に実行される第１特別図柄変動に対応させた演出態様で特殊後半演出が実行される。つまり、本制御例では、特殊変

動演出として、実行中の第２特別図柄変動が終了した後に実行される特別図柄変動の種別を特図保留数に基づいて判別し、その判別結果に対応した演出態様で特殊後半演出の演出態様を設定している。よって、遊技者に対して、１回の第２特別図柄変動中に複数回の特別図柄変動が実行されたとより強く思わせることができる。

【１７８５】

さらに、本制御例では、チャンスゾーン中の第２特別図柄変動に対応させた演出態様で特殊後半演出が実行される場合（図１２５（ｂ）参照）には、獲得済みの特図２保留数に対応させて後半期間中に第３図柄を仮停止させる回数を異ならせるように構成している。なお、詳細な説明は省略するが特殊変動演出が実行される際に、特図２保留球、及び特図１保留球の何れも確保していない場合は、図１２５（ａ）に示した第３図柄の仮停止表示を実行することなく、第２特別図柄変動の変動期間の全てを用いて１回の変動演出（第３図柄を一度も仮停止表示させることの無い変動演出）を実行するように構成している。これにより、特図保留数を確保している状態にのみ上述した特殊変動演出が実行されることになるため、１回の第２特別図柄変動中に複数回の特別図柄変動が実行されたとより強く思わせることができる。

【１７８６】

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

【１７８７】

なお、特殊変動演出の演出態様としてこれ以外の構成を用いても良く、例えば、１回の第２特別図柄変動中に仮停止表示された第３図柄の回数を遊技者に容易に把握させるための仮停止表示回数を示す表示態様を第３図柄表示装置８１の表示面に表示するように構成しても良いし、１回の第２特別図柄変動中に仮停止表示された第３図柄の回数に応じて特殊変動演出の演出態様の少なくとも一部（例えば、背景の色や、第３図柄のエフェクト等）が段階的に可変するように構成しても良い。また、仮停止している第３図柄を再表示させるタイミングにて一時的に仮停止表示された回数を示す表示態様（例えば、１回目、２回目）を表示するように構成しても良い。

【１７８８】

図１２６に示した通り、特図２保留球を確保していない状態で特殊変動演出が実行された場合には、チャンスゾーンが終了したことを示す表示態様として「チャンスゾーン終了」の文字が副表示領域Ｄｓに表示され、主表示領域Ｄｍにて実行される第３図柄の変動表示が第１特別図柄変動に対応する変動表示（水平方向へと第３図柄が変動する変動表示）となる演出態様が特殊後半演出として実行されるため、遊技者に対してチャンスゾーンが終了したと思わせた後に、特殊変動演出の演出結果、即ち、第２特別図柄の抽選結果が停止表示されることになる。よって、遊技者に対して意外性のある演出を提供することができる。

【１７８９】

詳細な説明は後述するが、本制御例では、通常状態中における第２特別図柄変動のうち、一部において上述した特殊変動演出が実行され、それ以外は、１回の第２特別図柄変動に対して１回の変動演出が実行されるように構成している。よって、普図当たり遊技において複数個（最大で４個）の特図２保留球を獲得した場合に特殊変動演出が無用に長く実行されてしまうことを抑制することができる。

【１７９０】
次に、図１２７を参照して、本制御例における大当たりエンディング期間中実行される演出内容について説明をする。図１２７（ａ）は、通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であって、図１２７（ｂ）は、確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であって、図１２７（ｃ）は、通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であって、図１２７（ｄ）は、確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図である。
【１７９１】
本制御例では、通常状態中に大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技が、遊技者にとって有利な遊技状態である確変状態が設定され易い大当たり遊技（確変大当たり遊技）である場合は、遊技者にとって有利な遊技状態である確変状態が設定され難い大当たり遊技（通常大当たり遊技）である場合よりも、大当たりエンディング期間が長く設定されるように構成している。具体的には、確変大当たり遊技では大当たりエンディング期間として１７秒が、通常大当たり遊技では大当たりエンディング期間として１５秒が設定されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技を介して遊技内容が大きく変わる（通常状態から確変状態へと移行する）ことをエンディング期間中（確変状態が設定されるよりも前）に、遊技者に分かり易く報知することができる。また、大当たり遊技終了後に実行すべき遊技の内容を長いエンディング期間を用いて遊技者に告知することができる。
【１７９２】
また、本制御例では、上述した通り、確変大当たり遊技が実行された場合であっても、可変入賞装置６５に入賞した球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖ（図１２０参照）へと流下させないと確変状態が設定されないように構成している。よって、確変大当たり遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと流下させることができなかった場合には、確変大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることなく、通常大当たり遊技と同様に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される。
【１７９３】
この場合、確変大当たり遊技のエンディング期間において確変状態が設定されることを示す報知演出が実行されてしまうと、報知演出の演出内容と実際に設定される遊技状態とが相違してしまい遊技者に不満感を与えてしまうという問題があった。さらに、確変大当たり遊技のエンディング期間（１７秒）において実行される報知演出の演出態様を、通常大当たり遊技のエンディング期間（１５秒）において実行される報知演出の演出態様へと切り替えた場合には、実際のエンディング期間の長さと報知演出の演出期間の長さが異なってしまい、遊技者に違和感のある報知演出を実行することになるという問題があった。
【１７９４】
そこで、本制御例では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、さらに、後半期間の長さを大当たり遊技の種別に関わらず統一の期間（７秒間）とするように構成している。そして、後半期間に実行される報知演出の演出態様を大当たり遊技終了後に設定される遊技状態に応じて決定するように構成している。
【１７９５】
具体的には、図１２７に示した通り、通常大当たり遊技が実行される場合には、大当たりエンディング期間中に実行される報知演出として、前半期間（８秒）に対して、時短状態が設定されることを示唆する「チャンスモード１００回」の文字が表示され（図１２７（ａ）参照）、その後、後半期間（７秒）に対して、時短状態中に大当たり当選すると（第２特別図柄抽選で大当たり当選すると）、確変状態が設定され易いことを示すための遊技案内態様として「チャンスモード中に当たりとスーパーチャンスＧＥＴ」の文字が表示される報知演出（図１２７（ｃ）参照）を実行するように構成している。
【１７９６】

一方、確変大当たり遊技が実行される場合には、大当たりエンディング期間中に実行される報知演出として、前半期間（１０秒）に対して、確変状態が設定されることを示唆する「スーパーチャンスモード１００回」の文字が表示され（図１２７（ｂ）参照）、その後、後半期間（７秒）に対して、遊技内容とは直接関係の無い注意喚起態様として「カードの取り忘れにご注意下さい」の文字が表示される報知演出（図１２７（ｄ）参照）を実行するように構成している。

【１７９７】

本制御例では、上述した大当たりエンディング期間中に実行される報知演出の演出態様が、大当たり遊技が実行されるタイミングにて予め設定されるように構成されている。これにより、様々な制御処理が実行される大当たり遊技中において、報知演出の演出態様を決定するための処理を毎回実行する必要が無くなるため、大当たり遊技中に実行される制御処理の処理負荷を軽減させることができる。

【１７９８】

ここで、確変大当たり遊技が実行されたにも関わらず、大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと球を流下させることができなかった場合について説明をする。この場合、図１２７（ｂ）に示した表示態様のうち、「スーパー」の文字を非表示にさせる処理と、大当たりエンディング期間の後半期間（７秒）にて実行される報知演出を、通常当たり遊技のエンディング期間の後半期間（７秒）にて実行される報知演出（図１２７（ｃ）参照）へと切り替える処理とが実行される。

【１７９９】

より具体的には、図１２７（ａ）に示した表示態様として「スーパー」の文字が表示される表示レイヤ（表示画層）と、「チャンスモード１００回」の文字が表示される表示レイヤ（表示画層）とを異ならせており、大当たり遊技中に特定ゲートへと球を流下させることができたか否かの判別結果に基づいて「スーパー」の文字が表示される表示レイヤ（表示画層）に対する表示指示の有無を切り替え可能に構成している。これにより、簡易的な制御処理によって、大当たり遊技中に特定ゲートへと球を流下させることができたか否かの判別結果に対応した報知演出を実行することが可能となる。さらに、大当たりエンディング期間の後半期間という同一の長さで設定される期間において、演出態様を切り替えるように構成しているため遊技者に違和感を与えること無く報知演出の演出態様を切り替えることができる。

【１８００】

なお、本制御例では、大当たり種別によって大当たりエンディング期間の長さを異ならせているが、これに限ること無く、全ての大当たり種別に対して大当たりエンディング期間の長さを統一しても良い。また、本制御例では、全ての大当たり種別に対して同一の長さとなる期間として大当たりエンディング期間の後半期間を設定しているが、これに限ること無く、大当たりエンディング期間の前半期間が全ての大当たり種別に対して同一の長さとなるように構成しても良い。さらに、大当たり種別が３以上ある場合には、その全ての大当たり種別に対して同一の期間を設定する必要は無く、例えば、大当たり種別Ａと大当たり種別Ｂとでは大当たりの前半期間が同一の長さとなり、大当たり種別Ｂと大当たり種別Ｃとでは大当たりの後半期間が同一の長さとなるように構成しても良い。

【１８０１】

また、本制御例では、当選した大当たり種別に応じて異なる長さのエンディング期間を設定するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技中の遊技結果に応じてエンディング期間の長さを異ならせるように構成しても良い。

【１８０２】

次に、図１２８～図１３０を参照して、チャンスモード中に実行される演出内容について説明をする。本制御例のパチンコ機１０は、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が１００回設定されるように構成している。さらに、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合には、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が５０回設定されるように構成している。さらに、詳細な説明は後述するが、大当たり遊技中

の球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したことを報知するＶ報知演出を実行する場合と、Ｖ報知演出を実行しない場合とを設定可能に構成している。

【１８０３】

そして、大当たり遊技中にＶ報知演出が実行された場合は、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されたことを遊技者に報知するための演出モード（スペシャルチャンスモード）が設定され、大当たり遊技中にＶ報知演出が実行されなかった場合、即ち、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過しなかった場合、或いは、球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したにも関わらずＶ報知演出が実行されなかった場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されているか否かを遊技者が把握困難な演出モード（チャンスモード）が設定されるように構成している。

【１８０４】

演出モードとしてチャンスモードが設定された場合には、主表示領域Ｄｍの上側に「チャンスモード中」の文字が表示されると共に、副表示領域Ｄｓの小表示領域Ｄｓ２に普通図柄の高確率状態が終了するまでの期間を示すための残期間報知態様が表示される（図１２８（ａ）参照）。図１２８（ａ）に示した例は、チャンスモードが設定されてから２０回目の特別図柄変動が実行されている状態を示したものであり、残期間報知態様として、特別図柄変動があと８０回実行された場合にチャンスモードが終了することを示す「８０回」の文字が表示されている。

【１８０５】

このように、演出モードとしてチャンスモードが設定された場合には、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各種表示態様から、現在の遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを遊技者に把握させ難くすることができるため、現在の遊技状態が遊技者に有利な遊技状態（確変状態）であることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【１８０６】

また、大当たり遊技中にＶ報知演出が実行されなかった場合に限り、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される場合であっても演出モードとしてチャンスモードを設定可能に構成しているため、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したこと、即ち、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを報知したにも関わらず、大当たり遊技終了後にチャンスモードが設定されてしまい、遊技者が戸惑ってしまう事態が発生することを抑制することができる。加えて、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したこと報知するＶ報知演出が実行された場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されていることを示すための演出モードとしてスーパーチャンスモードが設定されるため、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。

【１８０７】

なお、本制御例では、大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したにも関わらずＶ報知演出が実行されなかった場合には、大当たり遊技終了後の演出モードとしてチャンスモードが設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したにも関わらずＶ報知演出が実行されなかった場合の一部において、スーパーチャンスモードが設定されるように構成しても良い。この場合、例えば、大当たり遊技のエンディング時（今回の大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと球を通過させることが不可能（困難）となった後）に、今回の大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したかの判別と、Ｖ報知演出が実行されたかの判別を実行し、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したとの判別結果と、Ｖ報知演出が実行されていないとの判別結果と、を得た場合の一部（所定の抽選で特定の抽選結果となった場合）において、大当たり遊技のエンディング期間中に、確変状態が設定されることを示す表示態様（図１２７（ｂ）、及び図１２７（ｄ））を表示するように構成し、大当たり遊技終了後の演出モードとしてスーパーチャンスモードを設定するように構成すると良い。

【１８０８】

このように構成することで、大当たり遊技中にＶ報知演出が実行されなかった場合であっても、スーパーチャンスモードが設定される可能性を残すことができるため、大当たり遊技が終了するまで遊技者に期待感を持たせて遊技を行わせることができる。

【１８０９】

以上、説明をした通り、本制御例では、大当たり遊技終了後に設定される演出モードとしてチャンスモードが設定された場合には、遊技状態として時短状態が設定されている場合と、確変状態が設定されている場合とが発生することになる。そして、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、普通図柄の高確率状態が継続する期間の残期間が表示される。つまり、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態として、通常状態よりも遊技者に有利となる有利遊技状態として、第１有利遊技状態（確変状態）と、第２有利遊技状態（時短状態）と、を設定可能に構成し、第１有利遊技状態は、所定の第１期間（大当たり遊技の終了後、特別図柄変動が５０回実行されるまでの期間）継続し、第２有利遊技状態は、上述した第１期間よりも長い第２期間（大当たり遊技の終了後、特別図柄変動が１００回実行されるまでの期間）継続するように構成し、大当たり遊技終了後に第１有利遊技状態が設定された後、第１期間が経過した場合には、第２期間を経過するまで第２有利遊技状態が設定されるように構成し、第２期間が経過した場合に通常状態が設定されるように構成した遊技機において、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されるか否かに関わらず、有利遊技状態が終了するまでの期間（第２期間）の残期間を示すための残期間報知を実行可能に構成している。

【１８１０】

このように構成することで、遊技者に対して、通常状態よりも遊技者に有利となる有利遊技状態が継続する期間を分かり易く報知することができる。さらに、本制御例では、第２期間の残期間（チャンスモードの残期間）が設定されている状態において、現在の遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを遊技者に示唆するための遊技状態示唆演出を、残期間報知の報知態様（表示態様）を用いて実行可能に構成している。

【１８１１】

ここで、図１２８（ｂ）を参照して、チャンスモード中に実行される遊技状態示唆演出の演出内容について説明をする。図１２８（ｂ）は、チャンスモード中に実行される遊技状態示唆演出の表示内容の一例を模式的に示した模式図である。図１２８（ｂ）に示した通り、確変状態が設定されている状態でチャンスモードが設定された場合に所定の報知条件が成立すると、小表示領域Ｄｓ２に表示される残期間報知の表示態様が可変される遊技状態示唆演出（図１２８（ｂ）では、白抜きの表示態様で表示）が実行される。そして、副表示領域Ｄｓの小表示領域Ｄｓ１には、「大当たり期待度ＵＰ」のコメントが表示される。このように構成することで、遊技者に有利な有利遊技状態が終了するまでの期間を遊技者に報知しながら、有利遊技状態のうち、どの遊技状態が設定されているのかを遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。なお、詳細な説明は省略するが、本制御例では、図１２８（ｂ）に示した表示態様と同一の表示態様を、実行中の特別図柄変動が大当たり変動である場合、或いは、獲得済みの特図２保留球に大当たり当選する情報が含まれている場合であって、チャンスモードのうち、確変状態が設定され得る期間内（大当たり遊技終了後、特別図柄変動が５０回実行されるまでの期間内）において表示可能に構成している。

【１８１２】

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

【１８１３】
なお、上述した本制御例の技術思想とは別の技術思想を用いてチャンスモード中の演出を実行するように構成しても良く、例えば、確変状態中にチャンスモードが設定されている状態で、大当たり当選、或いは、獲得済みの特図２保留球に大当たり当選する情報が含まれている場合に、現在設定されている遊技状態が時短状態であることを示唆するための示唆演出（例えば、残期間報知の表示態様を、図１２８（ａ），（ｂ）とは異なる表示態様（漢数字表示にする表示態様）で表示する演出）を実行するように構成しても良い。これにより、有利遊技状態において、確変状態よりも遊技者に不利となる時短状態中に大当たり当選したと遊技者に思わせることができ、遊技者の遊技意欲を高めることができる。また、遊技履歴として確変状態が設定された割合を実際よりも低く見せることができるため、次の大当たり遊技で確変状態が設定されることをより期待させながら遊技を行わせることができる。
【１８１４】
以上、図１２８（ａ），（ｂ）を参照して説明をした通り、本第１制御例では、チャンスモードが継続する期間（残期間）を示すための残期間報知態様の表示態様を可変させることにより、現在設定されている遊技状態を遊技者に示唆可能に構成することで、チャンスモードの残期間を注意深く見ている遊技者に対して、現在設定されている遊技状態を示唆する遊技状態示唆演出を把握させ易くすることができるように構成しているが、遊技状態示唆演出を、残期間報知態様以外を用いて実行しても良く、例えば、確変状態が設定されている場合のほうが、時短状態が設定されている場合よりも表示され易い第１表示態様（例えば、「チャンス」の文字）や、時短状態が設定されている場合のほうが、確変状態が設定されている場合よりも表示され易い第２表示態様（例えば、「ピンチ」の文字）を第３図柄表示装置８１の表示面に表示するように構成しても良いし、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される第３図柄（主図柄ｓｚ、副図柄ｆｚ）の表示態様を可変させることにより遊技状態示唆演出を実行するように構成しても良い。
【１８１５】
なお、本第１制御例では、特別図柄の高確率状態も、普通図柄の高確率状態も、特別図柄変動の実行回数が所定回数に到達した場合に終了するように構成しているため、図１２８（ａ），（ｂ）に示した通り、チャンスモードが継続する残期間（特別図柄の高確率状態、或いは普通図柄の高確率状態が継続し得る残期間）を報知する残期間報知の表示態様を用いて、現在の遊技状態を示唆可能に構成しているが、例えば、特別図柄の高確率状態が、次に大当たり遊技が実行されるまで継続するように構成されたパチンコ機１０にて、上述したチャンスモードの構成を用いても良い。この場合、チャンスモードの継続期間として、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定された場合に、その普通図柄の高確率状態が終了するまでの残期間（時短状態が終了するまでの期間）を残期間報知によって報知するように構成し、その残期間報知によって報知された残期間を経過した場合において、時短状態が設定されている場合には、通常状態へと移行したことを報知する演出を実行し、確変状態が設定されている場合には、次に大当たり遊技が実行されるまで特別図柄の高確率状態が継続することを示す表示態様、即ち、確変状態が継続する残期間が次回大当たりまでの期間であることを示す表示態様として「おめでとう」の文字が表示される演出を実行可能とし、チャンスモードが設定されている期間中において、所定の報知条件が成立した場合に、「おめでとう」の文字を表示させるように構成しても良い。
【１８１６】
つまり、特別図柄抽選が実行される毎に更新されるチャンスモードの残期間に対応させて随時更新される残期間報知態様（図１２８（ａ）参照）に替えて、チャンスモードの残期間が存在していることを示すだけの表示態様、即ち、図１２８（ａ）に示した残期間報知態様のように、チャンスモード中に実行可能な特別図柄の残抽選回数を示さない残期間報知態様を用いても良いし、チャンスモードの残期間の長さに対応させて表示態様を可変（例えば、表示色を可変）させることにより、大まかにチャンスモードの残期間の長さを

報知可能な残期間報知態様を用いても良い。さらに、残期間報知態様を複数表示可能に構成し、表示された複数の残期間報知態様の表示態様を組み合わせることにより、遊技者がチャンスモードの残期間の長さを把握可能となるように構成しても良い。

【１８１７】

次に、図１２９及び図１３０を参照して、チャンスモード中において遊技者が操作手段を操作した場合に実行される演出内容について説明をする。本制御例では、遊技者が枠ボタン２２（図１１９参照）に対して所定の操作を実行すると、その操作内容と、操作タイミングとに基づいて様々な演出（操作演出）を実行可能に構成している。詳細な説明は省略するが、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される背景画像を変更する操作演出や、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにて実行される変動演出の一部として遊技者に枠ボタン２２を操作させるための案内報知を実行し、遊技者が枠ボタン２２を操作した場合に、遊技者が枠ボタン２２を操作しない場合とは異なる演出態様の演出を実行する操作演出や、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにて実行される変動演出を賑やかすための操作演出等が実行されるように構成している。これにより、遊技者に対して、球を発射させる行為以外の遊技を意欲的に行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【１８１８】

ここで、上述した操作演出のうち、チャンスモード中に実行される各種操作演出の内容について説明をする。詳細は、図１８を参照して後述するが、本制御例では、有利遊技状態（時短状態、確変状態）が設定された場合に、有利遊技状態が設定されてからの特別図柄変動回数に応じて異なる変動時間が選択され得るように構成している。具体的には、有利遊技状態が設定されてから特別図柄変動回数が「１回目～２０回目」の期間が、短い変動時間（例えば、５秒）が選択され易い第１期間（高速変動期間）となり、「２１回目～４９回目」の期間が、第１期間よりも長い変動時間（例えば、１０～３０秒）が設定され易い第２期間となり、「５０回目」のみ、特定の変動時間（例えば、２０秒）が設定される特定期間となり、「５１回目～１００回目」の期間が、第２期間と同程度の変動時間（例えば、１０～３０秒）が設定され易い第３期間となるように構成している。

【１８１９】

つまり、チャンスモードが設定されてからの所定期間（第１期間）、即ち、大当たり遊技終了後の所定期間は、短い変動時間で特別図柄変動が実行され易くなるため、この第１期間中に大当たり当選した場合には、短い間隔で複数回の大当たり遊技を実行させ易くすることができる。これにより、前回実行された大当たり遊技の一環として次の大当たり遊技が実行されたのでは？と遊技者に思わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１８２０】

そして、上述した第２期間や第３期間では、通常状態が設定されている場合よりは短い変動時間の特別図柄変動が実行され易く、第１期間よりは長い変動時間の特別図柄変動が実行され易くなるように構成している。これにより、チャンスモード中において、１回の特別図柄変動中に現在設定されている遊技状態が時短状態であるか確変状態であるかを示唆するための示唆演出を実行する期間を確保することができる。また、特定期間（有利遊技状態が設定されてから５０回目の特別図柄変動）では、必ず特定の変動時間（２０秒）の特別図柄変動が実行され、遊技者に対して確変状態が設定されていた（されている）状態であるか否かを示唆するための２０秒間の示唆演出が実行されるように構成している。

【１８２１】

このように、特別図柄変動の実行回数に応じて異なる変動時間を選択可能に構成することで、各変動回数に応じた演出を適切な期間を用いて実行することができる。

【１８２２】

図１２９（ａ）は、演出モードとしてチャンスモードが設定されている状態であって、内部的に通常状態が設定されており、高速変動期間以外の期間中（通常変動期間中）に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図であって、図１２９（ｂ）は、図１２９

（ａ）に表示された表示演出中に枠ボタン２２を操作した場合の演出態様を模式的に示した模式図である。本制御例では、チャンスモード中における通常変動期間では、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される背景画像を遊技者が任意に選択可能となり、枠ボタン２２を遊技者が押下（操作）することで、海背景（海モード）と山背景（山モード）とを交互に切替表示されるように構成している。

【１８２３】

図１２９（ａ）に示した通り、背景画像を切替可能な場合には、主表示領域Ｄｍの右側下方に枠ボタン２２を模したアイコンＨＲ１０が、操作可能な状態であることを示す表示態様（図では、ボタン押下方向に向けて矢印表示）で表示され、副表示領域Ｄｓの小表示領域Ｄｓ１には、現在、海モードが設定されていることを示す「海モード」の文字が表示されている。この状態で遊技者が枠ボタン２２を操作すると、図１２９（ｂ）に示した通り、「海モード」から「山モード」へと切替表示される。

【１８２４】

次に、図１３０を参照して、チャンスモードのうち、高速変動期間中における操作演出の内容について説明をする。本制御例では、高速変動期間（時短状態、確変状態が設定されてから２０回目の特別図柄変動が終了するまでの期間）中に枠ボタン２２を操作した場合に、背景画像が切替表示されない（難くなる）ように構成している。つまり、１回の特別図柄変動の変動時間として短い変動時間（５秒）が選択される高速変動期間において、背景画像を切替表示してしまうと、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様が頻繁に変化してしまい、特別図柄抽選の結果を遊技者が把握し難くなるため、背景画像が切替表示されない（難く）なるように構成している。しかしながら、高速変動期間中における枠ボタン２２に対する遊技者の操作を全て無効にしてしまうと、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

【１８２５】

そこで、本制御例では、高速変動期間中に遊技者が枠ボタン２２を操作した場合には、背景画像の切替表示では無く、別の演出が実行されるように構成している。具体的には、図１３０（ａ）に示した通り、チャンスモードにおける高速変動期間中は、副表示領域Ｄｓの小表示領域Ｄｓ１に「スペシャルモード」の文字が表示され、現在が高速変動期間中であることが遊技者に報知される。この「スペシャルモード」中は、特別図柄抽選の結果に関わらず、５秒の変動時間が設定された特別図柄変動が実行され、第３図柄の変動演出も「スペシャルモード」専用の変動演出が実行される。そして、「スペシャルモード」中も主表示領域Ｄｍの右側下方にアイコンＨＲ１０が表示され、遊技者が枠ボタン２２を押下すると、図１３０（ｂ）に示した通り、小表示領域Ｄｓ２に表示される残期間報知の表示態様が可変される遊技状態示唆演出が実行される。

【１８２６】

このように、遊技者が同一の操作（枠ボタン２２の押下）をした場合であっても、その操作タイミングによって、実行される操作演出の演出内容を異ならせることにより、遊技者に対して様々なタイミングで枠ボタン２２を操作しようと意欲的に遊技を行わせることができる。また、本制御例では、図１２９（ａ）、或いは図１３０（ａ）に示した通り、遊技者に対して枠ボタン２２に対する操作（押下）を案内するための案内表示（アイコンＨＲ１０）を同一にし、遊技者が同一の操作（枠ボタン２２の押下）をした場合に、その操作タイミングによって、実行される操作演出の演出内容を異ならせている。よって、枠ボタン２２を実際に操作（押下）するまでは、どのような操作演出が実行されるのかを遊技者に分かり難くすることができるため、より意欲的に枠ボタン２２を操作させることができる。

【１８２７】

なお、詳細は図１８を参照して後述するが、本制御例では、高速変動期間に枠ボタン２２を操作した場合に複数の操作演出を実行可能に構成しており、各操作演出が選択される割合を、設定されている遊技状態に応じて異ならせている。つまり、高速変動期間中に実行される各操作演出の出現割合によって、現在設定されている遊技状態が確変状態である

か時短状態であるかを予測することができる。よって、高速変動期間中に同一の操作演出が繰り返し実行された場合であっても、遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。

【１８２８】

さらに、本制御例では、高速変動期間中であっても所定条件が成立している場合にのみ、枠ボタン２２を押下した際に背景画像の切替表示が行われるように構成している。具体的には、高速変動期間中に獲得した第２特別図柄の保留球（特図２保留球）内に大当たり当選する情報が含まれている場合に、その大当たり当選する情報が含まれる特図２保留球に対応する大当たり特別図柄変動と、その大当たり特別図柄変動よりも前に実行される特別図柄変動（大当たり当選する情報が含まれている特図２保留球よりも前に獲得していた特図２保留球に対応する特別図柄変動）と、の変動時間を用いた特殊変動演出を実行可能に構成しており、その特殊変動演出を実行可能な条件を満たしている状態で遊技者が枠ボタン２２を押下すると、現在表示されている背景画像（例えば、海モード）から専用の特殊背景画像（例えば、宇宙モード）へと背景画像の切替表示が行われるように構成している。つまり、高速変動期間中において遊技者が枠ボタン２２を押下したことに基づいて背景画像の切替表示が実行された場合には、大当たり当選の期待度が高くなるやめ、遊技者に対して積極的に枠ボタン２２を押下させることができる。

【１８２９】

加えて、高速変動期間中であっても、枠ボタン２２に対して特殊操作（長押し）を行うことで、背景画像の切替表示を実行可能に構成している。この特殊操作（長押し）は、遊技者が枠ボタン２２を２秒間継続して押下した場合に操作が実行されたと判別されるものであり、枠ボタン２２に対する通常操作（押下）よりも、操作が行われたと判別されるまでの期間を長くしている。よって、通常操作（押下）に比べて頻繁に実行し難い操作となるため、背景画像の切替表示を実行可能に構成しても、背景画像の切替表示が頻繁に行われてしまうことを抑制することができる。なお、本制御例では、通常操作よりも操作時間を長くした特殊操作として長押し操作を用いているが、これに限ること無く、例えば、操作手段として枠ボタン２２に加えて、複数の操作部を有する操作手段（例えば、十字キー）を設け、複数の操作部を所定の順序で操作することにより行われる特殊操作を規定しても良い。

【１８３０】

次に、図１３１を参照して、確変状態が設定されていることが遊技者に報知される「スーパーチャンスモード」中に実行される演出内容について説明をする。図１３１（ａ）は、「スーパーチャンスモード」中に第１特別図柄変動が実行された場合の演出内容の一例を模式的に示した模式図であって、図１３１（ｂ）は、「スーパーチャンスモード」中に第２特別図柄変動が実行された場合の演出内容の一例を模式的に示した模式図である。

【１８３１】

本制御例では、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合には、第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成している。そして、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、高確率で確変状態が設定される（大当たり遊技中に特定ゲートへと容易に球を流下させることができる確変大当たり遊技が必ず実行される）ように構成している。そして、確変状態は特別図柄抽選が所定回数（５０回）実行されるまで継続するように構成している。

【１８３２】

つまり、一度確変状態が設定されると、所定回数（５０回）の特別図柄抽選が実行されるまでに第２特別図柄抽選で大当たり当選（特別図柄の高確率状態での大当たり確率は１／５０）に当選する限り、高確率で確変状態をループさせることができるように構成している。よって、確変状態中の遊技を実行している遊技者に対して、いち早く第２特別図柄抽選で大当たり当選するように意欲的に遊技を行わせることができる。

【１８３３】

一方、確変状態が設定されている状態であっても、例えば、通常状態にて実行された第

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

【１８３４】

このように確変状態中に第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、当選した大当たりが通常大当たり遊技が実行される大当たり種別（通常大当たり）であることを遊技者に早期に判別されてしまうと、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題が発生するため、本制御例では、確変状態中に実行される第１特別図柄変動に対応する変動演出として、確変大当たりに対応する第３図柄（奇数の数字が付された識別情報）と、通常大当たりに対応する第３図柄（偶数の数字が付された識別情報）と、が同時にリーチ状態となる変動演出であるダブルリーチ演出が実行され易くなるように構成している。より具体的には、確変状態中に実行される第１特別図柄抽選で通常大当たりに当選した場合には、必ず上述したダブルリーチ演出が実行されるように構成している（図１３１（ａ）参照）。

【１８３５】

これにより、確変状態中に実行される第１特別図柄抽選で通常大当たりに当選した場合において、通常大当たりに対応する第３図柄（偶数の数字が付された識別情報）のみがリーチ状態となるリーチ演出が実行されることを防止することができ、特別図柄の変動期間中に通常大当たりに当選することを遊技者に事前に予測されることを抑制することができる。

【１８３６】

また、図１３１（ａ）に示した通り、本制御例では、「スーパーチャンスモード」中は、上述した「チャンスモード」中と同様に、小表示領域Ｄｓ１１、及びＤｓ１２が形成され、遊技者に対して特図保留数が把握され難くなるように構成している。そして、主表示領域Ｄｍの上側には現在が確変状態中であることを遊技者に報知するための表示態様として「スーパーチャンスモード中」の文字が表示される。

【１８３７】

ここで、スーパーチャンスモード中において、図１３１（ａ）に示したダブルリーチ（確変大当たりに対応する第３図柄（１の数字が付された識別情報）と、通常大当たりに対応する第３図柄（２の数字が付された識別情報）と、が同時にリーチ状態となる変動演出であるダブルリーチ演出）が実行された場合には、実行中の特別図柄変動が第１特別図柄変動であることを遊技者に容易に把握されてしまう虞があるため、本制御例では、第２特別図柄変動に対応させて実行される変動演出においても、図１３１（ａ）に示したダブルリーチ演出を実行可能に構成している。即ち、大当たり当選した場合には必ず確変大当たり遊技が実行される第２特別図柄抽選に対応させた変動演出にて、通常当たりに対応する第３図柄を用いたダブルリーチ演出を実行可能に構成している。

【１８３８】

このように構成することで、図１２７（ａ）に示したダブルリーチ演出が実行されたとしても、実行中の特別図柄変動が第１特別図柄変動であるか第２特別図柄変動であるかを遊技者に容易に判別させ難くすることができる。

【１８３９】

さらに、本制御例では、第２特別図柄抽選に対応させた変動演出としてダブルリーチ演出が実行された場合には、中図柄列Ｚ２が１周したタイミングでリーチ状態となる第３図柄の種別を図１３１（ｂ）に示した通り、確変大当たりに対応する第３図柄（１の数字が

付された識別情報と９の数字が付された識別情報）とに可変させる演出（確変ダブルリーチへの昇格演出）が実行されるように構成している。

【１８４０】

このように構成することで、実行中の特別図柄抽選が大当たり当選している場合に、必ず確変大当たり遊技が実行されることを遊技者に事前に報知することができる。また、第１特別図柄抽選に対応させた変動演出としてダブルリーチ演出が実行された場合であっても、途中で確変ダブルリーチへと昇格するのではと遊技者に期待させながら遊技を行わせることができる。

【１８４１】

なお、本制御例では、実行中のダブルリーチ演出を確変ダブルリーチ演出へと可変（昇格）させるための可変条件として、中図柄Ｚ２の変動態様が所定態様（１周経過）となった場合に成立する可変条件を設定しているが、これに限ることなく、例えば、中図柄列Ｚ２にて変動表示される第３図柄としてリーチ状態に対応する第３図柄（大当たりとなる組合せとなる第３図柄）がリーチ有効ラインを通過した場合に成立する可変条件を設定しても良いし、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２）に対する操作結果が特定の操作結果である場合に成立する可変条件を設定するように構成しても良い。

【１８４２】

また、本制御例では、可変条件が成立した場合にリーチ状態となっている第３図柄の種別を可変するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、リーチ状態となる第３図柄の数を増加させるように構成しても良い。より具体的には、図１３１（ａ）に示したダブルリーチ状態から、ブランク図柄（図では三角印で表示）を消去し、上図柄列Ｚ１として左から順に「３．２．１」を表示させ、下図柄列Ｚ３として左から順に「１．２．３」を表示させた、トリプルリーチ演出を実行するように構成しても良い。このように構成した場合であっても、ダブルリーチ演出よりもトリプルリーチ演出のほうが、確変大当たりに対応した第３図柄のリーチ数を多くすることができるため、今回の特別図柄抽選にて確変大当たりに当選している可能性が高いことを遊技者に視覚的に報知することができる。

【１８４３】

加えて、上述した技術思想を通常状態中に実行される変動演出に適用しても良く、例えば、通常大当たりに対応する第３図柄（偶数の数字が付された識別情報）のみがリーチ状態となる通常シングルリーチ演出中に可変条件が成立した場合に、リーチ状態である第３図柄の種別を確変大当たりに対応した第３図柄の種別へと切り替えても良いし、リーチ状態となる第３図柄の数を増加させるように構成しても良い。これにより、変動演出が終了するまで遊技者に対してより有利な演出結果が提供されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【１８４４】

次に、図１３２を参照して、本制御例において選択される特別図柄の変動パターンと、実行される演出態様との関係について説明をする。図１３２（ａ）は、第３図柄の変動演出として、非リーチ変動演出が実行される変動パターンが設定された場合の演出の流れを示した模式図であって、図１３２（ｂ）は、第３図柄の変動演出として、リーチ変動演出が実行される変動パターンが設定された場合の演出の流れを示した模式図である。

【１８４５】

詳細な説明は、図２５を参照して後述するが、本制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための変動パターン（変動時間）として、基本時間と加算時間とを合算させた変動パターンを規定している。そして、基本時間に該当する期間を共通変動パターンとし、加算時間に該当する期間を特有変動パターンとするように構成している。

【１８４６】

つまり、本制御例では、特別図柄抽選の結果を示すために第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される第３図柄変動の演出態様として、リーチ状態が表示されてから第３図柄が停止表示されるまでの期間を、リーチ状態となる第３図柄の種別に応じて異ならせるよ

うに構成している。そして、加算時間として設定された時間に応じた第３図柄をリーチ状態となる第３図柄として設定するように構成している。このように構成することで、第３図柄が変動を開始してからの所定期間の間に実行される第３図柄変動演出（基本時間に対応させて実行される第３図柄変動演出）を共通化させることができる。

【１８４７】

具体的には、図１３２（ａ）に示した通り、非リーチ変動演出の場合は、加算時間が設定されないため、基本時間（８秒）に対応させた共通変動パターンが設定され、第３図柄変動演出が開始されてから所定期間が経過したタイミング（例えば、５秒経過タイミング）で上図柄列Ｚ１が停止表示され、その１秒後に下図柄列Ｚ３が有効ライン上にリーチ状態が発生しない停止表示態様で停止表示され、その２秒後に抽選結果が外れを示す停止表示態様で中図柄列Ｚ２が停止表示される。その後、１秒間の停止表示期間（確定時間）を経て、特別図柄抽選の抽選結果が確定表示される。

【１８４８】

図１３２（ｂ）に示した通り、リーチ変動演出が実行される場合は、基本時間（３０秒）が設定され、３０秒間の共通変動パターンとして、リーチ状態となってから５秒が経過するまでの演出態様が設定される。つまり、リーチ状態となってから中図柄列Ｚ２が１周するまでの演出態様が共通変動パターンとして設定される。その後、加算時間に応じた演出態様（リーチパターン、停止図柄）が設定される。

【１８４９】

次に、図１３３を参照して、大当たり遊技のエンディング期間中に実行されるエンディング演出の演出態様について説明をする。図１３３（ａ）は、通常大当たり、図１３３（ｂ）は、確変大当たりを対象としたエンディング期間の演出の流れを示したものであり、図１３３（ｃ）は、確変大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）を流下しなかった場合の流れを示したものである。

【１８５０】

図１３３に示した通り、本制御例では通常大当たりと確変大当たりとでエンディング期間（ＥＤ期間）を異ならせており、通常大当たりは１５秒、確変大当たりでは１７秒のＥＤ期間が設定されるように構成している。そして、それぞれ前半期間と後半期間とに区分けされたエンディング演出が実行されるように構成している（図１２７参照）。

【１８５１】

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

【１８５２】

まず、図１３３（ａ）を参照して、通常大当たり遊技が実行された場合における大当たり遊技のエンディング期間中の演出内容について説明をする。本制御例では、大当たり遊技中に実行される各種処理が煩雑化してしまい、大当たり遊技中における処理負荷が増大してしまうことを抑制するために、大当たり遊技中のラウンド遊技（賞球を獲得可能な遊技）が実行されるよりも前（大当たり遊技の開始前、或いは、大当たり遊技におけるオープニング期間中）に大当たり遊技のエンディング期間中に実行される演出（エンディング表示演出）の演出態様を決定するように構成している。

【１８５３】

通常大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技のオープニング期間が終了するまでに、大当たり遊技終了後に「チャンスモード」が設定される（時短状態が設定される）ことを遊技者に示すためのエンディング演出の表示態様（図１２７（ａ），（ｃ）参照）を設定する。そして、通常大当たり遊技では、その大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過することが無いため、大当たり遊技のエンディング演出として、予め設定してあるエンディング演出が実行される。

【１８５４】

次に、図１３３（ｂ）、及び図１３３（ｃ）を参照して、確変大当たり遊技が実行された場合における大当たり遊技のエンディング期間中の演出内容について説明をする。確変大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技のオープニング期間が終了するまでに、大当たり遊技中にＶ報知演出を実行するか否かを判定し、その判定結果に基づいてエンディング演出の演出態様を決定する。具体的には、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過し易いラウンド遊技（Ｖラウンド遊技）が実行される場合に、遊技者に対して特定領域（Ｖゲート）６５ｖに球を通過させることを案内する案内報知と、実際に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したことを遊技者に報知するＶ通過報知と、が実行されるＶ報知演出を実行するか否かを判定し、Ｖ報知演出を実行すると判定した場合は、エンディング演出として、大当たり遊技の終了後に「スーパーチャンスモード」が設定される（確変状態が設定される）ことを遊技者に示すための表示態様（図１２７（ｂ），（ｄ）参照）を設定する。一方、Ｖ報知演出を実行しないと判定した場合は、エンディング演出として、大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定されることを遊技者に示すための表示態様（図１２７（ｂ）の表示態様に対して『スーパー』の表示を削除した表示態様と、図１２７（ｃ）参照）を設定する。

【１８５５】

Ｖ報知演出を実行する場合には、Ｖラウンド（１ラウンド目）遊技の開始に合わせて「Ｖを狙え」のコメント、及び、可変入賞装置６５内の特定領域（Ｖゲート）６５ｖの位置を模式的に示した模式図が第３図柄表示装置８１の表示面に表示される案内報知が実行される。そして、球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合に、「Ｖ獲得！！」のコメントが第３図柄表示装置８１の表示面に表示されるＶ通過報知が実行される。一方で、案内報知が実行されたにも関わらず、所定期間の間（例えば、３秒間）、球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過していない場合は、遊技者に対して特定領域（Ｖゲート）６５ｖへの球通過をより強調して案内する強調案内報知が実行される。そして、Ｖラウンド遊技が終了するまでに球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合には、上述したＶ通過報知が実行され、特定領域（Ｖゲート）６５ｖに球を通過させること無くＶラウンド遊技が終了した場合には、「Ｖ獲得ならず、残念！」の文字が表示される。

【１８５６】

その後、大当たり遊技のエンディング期間が到来すると、実際のＶラウンド遊技の遊技結果に基づいて、予め設定してあるエンディング演出の表示態様を差し替えるか否かの判別が実行される。ここで、上述した通り、大当たり遊技開始時において、Ｖ報知演出を実行すると判定した場合には、エンディング演出として「スーパーチャンスモード」が設定されることを示す表示態様（図１２７（ｂ），（ｄ）参照）が予め設定されているため、Ｖラウンド遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖに通過させている場合は、エンディング演出の表示態様を切り替えることなく、エンディング演出が実行される。一方、Ｖラウンド遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖに通過させることができなかった場合は、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることになるため、エンディング演出の表示態様を「チャンスモード」が設定されることを示すための表示態様へと切り替える処理（差替処理）を実行し、差し替え後の表示態様（図１２７（ｂ）の表示態様に対して『スーパー』の表示を削除した表示態様と、図１２７（ｃ）参照）でエンディング演出が実行される。

【１８５７】

また、Ｖ報知演出を実行しない場合には、通常大当たり遊技と同様に、大当たり遊技中にＶ報知演出が実行されず、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される各種演出表示からは、Ｖラウンド遊技が実行されていること、及び、球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したことを把握することができない大当たり遊技が実行される。そして、Ｖラウンド遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したか否かに関わらず、予め設定された表示態様でエンディング演出が実行される。これにより、実際には確変状態が設定されているにも関わらず、大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定される状態を提供することができる。

【１８５８】
さらに、確変状態が設定されている状態で「チャンスモード」が設定される場合は、大当たり遊技中（確変大当たり遊技中）にＶ報知演出が実行されないため、大当たり遊技中の演出によって確変状態が設定されることを事前に把握され難くすることができる。なお、本制御例では、Ｖ報知演出が実行されない大当たり遊技において球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合に、実際には確変状態が設定されているにも関わらず、大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、Ｖ報知演出が実行されている状態で球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したにも関わらず、所定の割合でＶ通過報知を実行しないように構成し、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したにも関わらず、Ｖ通過報知が実行されなかった場合に、大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定されるように構成しても良い。また、この場合、通常大当たり遊技が実行される場合にも、Ｖ報知演出を実行可能に構成すると良い。

【１８５９】
このように構成することで、Ｖ報知演出が実行されたにも関わらず、Ｖ通過報知が実行されない事象を現出させ易くすることができるため、Ｖ報知演出が実行された大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定されることに対して遊技者に違和感を与えることを抑制することができる。

【１８６０】
次に、図１３４を参照して、大当たり遊技終了後に設定される演出モードの流れについて説明をする。上述した通り、本第１制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技の終了後に普通図柄の高確率状態が予め定められた第１特定期間（特別図柄変動が１００回実行されるまでの期間）設定される。そして、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合には、大当たり遊技の終了後に特別図柄の高確率状態が予め定められた第２特定期間（特別図柄変動が５０回実行されるまでの期間）設定される。そして、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）である場合は、演出モードとして「チャンスモード」が設定される（図１３４（ｂ）参照）。また、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）である場合は、大当たり遊技中の演出内容に応じて（Ｖ報知演出の有無に応じて）、大当たり遊技終了後に設定される演出モードを異ならせており、図１３４（ａ）に示した通り、大当たり遊技中（大当たり遊技のエンディング期間中）に、確変状態が設定されることが報知された場合、即ち、エンディング演出として「スーパーチャンスモード」突入の表示態様（図１２７（ｂ）参照）が表示された場合は、演出モードとして「スーパーチャンスモード」が設定され（図１３４（ａ）の表示ａ参照）、大当たり遊技中（大当たり遊技のエンディング期間中）に、確変状態が設定されることが報知されなかった場合、即ち、エンディング演出として「チャンスモード」突入の表示態様（図１２７（ａ）参照）が表示された場合は、演出モードとして「チャンスモード」がされる（図１３４（ａ）の表示ｂ参照）。

【１８６１】
図１３４（ａ）の表示ａに示した通り、大当たり遊技終了後に「スーパーチャンスモード」が設定された場合、その「スーパーチャンスモード」は、確変状態が終了するまで継続し、遊技状態が確変状態から時短状態へと移行する場合に、「チャンスモード」へと切替表示される。この場合、「スーパーチャンスモード」が設定されている間は、図１３１（ａ）に示した通り、残期間態様として確変状態が終了するまでの期間（最大で５０回）が小表示領域Ｄｓ２に表示される。これにより、遊技者に最も有利な遊技状態が継続する期間を遊技者に分かり易く報知することができる。なお、図１３１（ａ）に示した表示内容に加え、確変状態が終了した後に、時短状態が５０回設定されることを遊技者に予め報知する事前報知演出を実行するように構成しても良く、例えば、小表示領域Ｄｓ２に表示されている確変状態の残期間を示す残期間態様（図１３１（ａ）では、白抜きで「４９回」と表示）が、所定期間以下（例えば、「１０回」以下）となった場合に、後に設定され

る時短状態が継続する回数（５０回）を示す残期間態様を、確変状態の残期間を示す残期間態様とは異なる表示態様（例えば、黒抜きで「５０回」と表示）で表示させるように構成すると良い。これにより、確変状態が終了した後にも、通常状態よりも有利な遊技状態（時短状態）が設定されることを遊技者に事前に報知することができる。

【１８６２】

また、「スーパーチャンスモード」が設定された時点で、確変状態の残期間を示す残期間態様（５０回）と、時短状態の残期間を示す残期間態様（１００回）と、を表示し、特別図柄変動が実行される毎に、各残期間態様を１ずつ減算させるように構成しても良いし、確変状態の残期間を示す残期間態様（５０回）と、確変状態が終了した後に設定される時短状態の残期間を示す残期間態様（５０回）と、を表示し、先に確変状態の残期間を示す残期間態様を減算していき、確変状態の残期間が０となり、時短状態へと移行した場合に、時短状態の残期間を示す残期間態様を減算していくように構成しても良い。このように構成した場合であっても、確変状態中の遊技を行っている遊技者に対して、確変状態が終了した後に通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態が設定されることを事前に報知することができる。

【１８６３】

次に、図１３４（ａ）の表示ｂと、図１３４（ｂ）とを用いて、チャンスモード中の演出について説明をする。本制御例では、確変状態が設定される場合の一部と、時短状態が設定される場合に、演出モードとしてチャンスモードが設定される。そして、チャンスモード中には、図１２８を参照して上述した通り、残期間報知の報知態様を可変させる遊技状態示唆演出を実行される。この遊技状態示唆演出は、確変状態中のチャンスモードのほうが、時短状態中のチャンスモードよりも出現率が高くなるように設定されている。

【１８６４】

次に、図１３５を参照して、チャンスモード中における操作演出の内容について説明をする。本制御例では、チャンスモード中に実行される操作演出（遊技者による枠ボタン２２（操作手段）への操作に基づいて実行される演出）の演出態様を、遊技者による枠ボタン２２（操作手段）の操作タイミング、操作方法、及び、設定されている遊技状態と、に応じて可変させるように構成している。具体的には、図１３５（ａ）に示した通り、時短状態が設定されている場合におけるチャンスモード中は、操作方法としてボタンＰＵＳＨ「通常押し」を実行した場合には、特別図柄変動が２０回実行されるまでの高速変動期間中において、実行中の変動演出がリーチ状態となるか否かを、第３図柄変動中に示唆する「リーチ示唆」、或いは、現在設定されている遊技状態を示唆する「状態示唆」の操作演出を実行可能に構成し、それ以降（特別図柄変動回数が２１回目以降）は、背景モードを移行させる「背景モード移行」の操作演出を実行可能に構成している。また、操作方法として、ボタン長押し「長押し」を実行した場合には、特別図柄変動が２０回実行されるまでの高速変動期間中に、背景モードを移行させる「背景モード移行」の操作演出を実行可能に構成し、特別図柄変動の回数が２１回～５０回までの期間（第２期間中）に、現在設定されている遊技状態を示唆する「状態示唆」の操作演出を実行可能に構成し、それ以降（特別図柄変動回数が５１回目以降）は、過去（「チャンスモード」が設定された時点（大当たり遊技終了後））に設定されていた遊技状態を示唆するため「過去状態示唆」の操作演出を実行可能に構成している。

【１８６５】

また、図１３５（ｂ）に示した通り、確変状態が設定されている場合におけるチャンスモード中は、操作方法としてボタンＰＵＳＨ「通常押し」を実行した場合には、特別図柄変動が２０回実行されるまでの高速変動期間中において、実行中の変動演出がリーチ状態となるか否かを、第３図柄変動中に示唆する「リーチ示唆」、現在設定されている遊技状態を示唆する「状態示唆」、或いは、背景モードを移行させる「背景モード移行」の操作演出を実行可能に構成し、特別図柄変動の回数が２１回～５０回までの期間（第２期間中）に、「背景モード移行」、或いは「状態示唆」の操作演出を実行可能に構成し、それ以降（特別図柄変動回数が５１回目以降）は、「背景モード移行」の操作演出を実行可能に

構成している。また、操作方法として、ボタン長押し「長押し」を実行した場合には、特別図柄変動の回数に関わらず、背景モードを移行させる「背景モード移行」の操作演出を実行可能に構成している。

【１８６６】

以上、説明をした通り、本制御例では、時短状態が設定される場合、或いは、確変状態が設定される場合の一部において、演出モードとして「チャンスモード」を設定可能に構成しており、そのチャンスモード中に実行される特別図柄変動の回数に応じて、チャンスモードの継続期間（時短１００回）を複数の期間に区分けし、設定されている遊技状態及び期間毎に、遊技者が操作手段（枠ボタン２２）を操作した場合に実行される操作演出の演出態様を異ならせるように構成している。これにより、チャンスモードが設定された場合において、操作演出により実行される操作演出の内容に基づいて現在設定されている遊技状態を遊技者に予測させることが可能となるため、遊技者に対して意欲的に操作手段を操作させる遊技を実行させることができる。

【１８６７】

以上、説明をした通り、本制御例では、大当たり遊技終了後の所定期間の間が高速変動期間となり、枠ボタン２２に対して「通常押し」の操作を実行したとしても「背景モード移行」の操作演出が、他の期間よりも実行され難くなるように構成しているが、高速変動期間（背景モード移行され難い期間）を、他のタイミングで設定しても良く、例えば、大当たり遊技終了後に実行される１回の特別図柄変動が終了するまでの期間を、通常時短変動期間とし、大当たり遊技終了後の２回目の特別図柄変動が実行されてから２０回目の特別図柄変動が実行されるまでの期間が高速変動期間として設定されるように構成しても良い。

【１８６８】

このように構成することで、例えば、大当たり遊技終了後の１回目の特別図柄変動期間中において、高速変動期間が設定されることを予告する予告態様として、「次変動から背景モードを変更できないよ！今のうちに希望の背景を選択してね」のコメントを副表示領域Ｄｓに表示することで、遊技者に対して、背景モードを変更できない期間（高速変動期間）が急に設定されてしまい、所望する背景モードで遊技を実行することができず、遊技意欲が低下してしまう事態を抑制することができる。さらに、大当たり遊技終了後の１回の特別図柄変動期間を用いて、「チャンスモード」の遊技内容を遊技者に説明するための案内態様として、「チャンスモードは、確変状態の可能性もあるよ！諦めないで！」のコメントや「残回数の表示態様が変わるとチャンス！」のコメントも併せて表示するように構成しても良い。

【１８６９】

なお、本第１制御例のように、大当たり終了後の１回目の特別図柄変動から高速変動期間が設定される場合においては、高速変動期間が設定される前に実行された大当たり遊技の遊技期間中（例えば、大当たり遊技のエンディング期間中）に、「チャンスモード」中の背景モードを選択可能に構成すると共に、「チャンスモード」が設定されると、所定期間の間（高速変動期間中）、背景モードを変更できない旨を遊技者に報知するように構成すれば良い。

【１８７０】

図２に戻り、説明を続ける。第２図柄表示装置は、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機１０では、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。

【１８７１】

パチンコ機１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本制御例においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入球口６４０に付随された電動役物６４０ａが所定時間だけ作動状態（開放状態）となる当たり遊技（普図当たり遊技）が実行されるよう構成している。

【１８７２】

第２図柄の変動表示にかかる時間（普図変動時間）は、設定されている普通図柄の確率状態（低確率状態、高確率状態）に応じて異ならせており、普通図柄の低確率状態（通常状態）が設定されている場合は、普図変動時間として１０秒が、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）が設定されている場合は、普図変動時間として３秒が設定されるように構成されている。これにより、普通図柄の低確率状態において普図当たり遊技が実行される頻度と、普通図柄の高確率状態において普図当たり遊技が実行される頻度とを大きく乖離させることが可能となる。つまり、普通図柄の低確率状態に対して普通図柄の高確率状態のほうが、普図変動時間を短くすることで単位時間当たりに実行され得る普通図柄抽選（普図抽選）の回数を増加させることができ、さらに、実行される普図抽選にて当たり当選し易くすることができる。よって、普通図柄の低確率状態が設定されている場合に普図当たり遊技を実行させ難くしながらも、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に普図当たり遊技を実行させ易くすることができる。

【１８７３】

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

【１８７４】

図２を参照して上述した通り、本制御例におけるパチンコ機１０は、遊技盤１３の遊技領域に各種装置が配設されており、可変表示ユニット８０の左側に形成される左側領域に球を流下させる遊技（左打ち遊技）を実行しても、右側領域に球を流下させる遊技（右打ち遊技）を実行しても、遊技者が得る遊技価値に差が生じ無い（生じ難い）ように遊技盤１３が構成されている。具体的には、図２に示した通り、遊技盤１３の中央部の垂線に対して左右対称に各種装置が配設されており、可変表示ユニット８０の下側領域に、球が入球することにより第１特別図柄の抽選契機となり得る第１入球口６４と、その第１入球口６４の下方位置に設けられ、球が入球することにより第２特別図柄の抽選契機となり得る第２入球口６４０と、その第２入球口６４０に付設され、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技にて開放動作される電動役物６４０ａと、その第２入球口６４０の下方位置に設けられ、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技にて開放動作される可変入賞装置６５と、が配設されている。

【１８７５】

左打ち遊技によって発射された球は、左側領域を流下し１／２の割合で左側領域に設けられたスルーゲート６７を通過し、スルーゲート６７を通過した球も、スルーゲート６７を通過しなかった球も、遊技盤１３に植設された釘によって、下側領域に設けられた第１入球口６４に向けて流下する。ここで、釘の間から直下方向へと流下した球は、２つの一

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

【１８７６】

第１入球口６４には、１５球に１球の割合で球が入球し得るように構成されており、球が入球した場合には、４個の球が賞球として払い出されるように構成している。第２入球口６４０は、電動役物６４０が閉鎖している状態（図２にて白色で示した状態）では、殆ど球が入球せず、電動役物６４０が開放している状態（図２にて黒色で示した状態）では、左打ち遊技にて発射され、左側領域を流下する球の約２球に１球の割合で球が入球するように構成されており、球が入球した場合には、１個の球が賞球として払い出されるように構成している。また、可変入賞装置６５は、大当たり遊技が実行されていない状態では、殆ど球が入球せず、大当たり遊技中には約３球に２球の割合で球が入球するように構成されており、球が入球した場合には、１５球の球が賞球として払い出されるように構成している。

【１８７７】

ここで、可変入賞装置６５について説明をする。この可変入賞装置６５は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技にて開放動作される可変入球手段であって、大当たり遊技中に可変入賞装置６５へと入賞した球が可変入賞装置６５の内部領域に設けられた特定領域（Ｖゲート）を通過することによって、その大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定することができるように構成している。

【１８７８】

また、当選した大当たりの種別に応じて、可変入賞装置６５へと入賞した球が特定領域（Ｖゲート）を通過し易い大当たり遊技（確変大当たり遊技）と、通過し難い大当たり遊技（通常大当たり遊技）と、を実行可能に構成しており、本制御例では、可変入賞装置６５へと入賞した球が特定領域（Ｖゲート）を通過し易い大当たり遊技、即ち、大当たり遊技中に正常な遊技を行えば特定領域（Ｖゲート）へと球を容易に流下させることが可能な大当たり（遊技）を確変大当たり（遊技）、可変入賞装置６５へと入賞した球が特定ゲートを通過し難い大当たり遊技、即ち、大当たり遊技中に正常な遊技を行ったとしても特定領域（Ｖゲート）へと球を通過させることが困難な大当たり（遊技）を通常大当たり（遊技）と称して説明をする。

【１８７９】

なお、上述した通り、確変大当たり遊技が実行されたとしても、その大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）へと球を通過させることができなかった場合は、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定されることが無い。つまり、本制御例では、大当たり遊技が実行されたタイミングでは、その大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が確定しないことになる。詳細な説明は後述するが、本制御例では、大当たり遊技の１ラウンド目に実行されるラウンド遊技にて、最も球を特定領域（Ｖゲート）へと通過させ易いラウンド遊技（Ｖラウンド遊技）が実行されるように構成している。よって、このＶラウンド遊技が終了するまで、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を確定させることができない。このように大当たり遊技中の遊技結果によって大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が確定するように構成することで、遊技者は大当たり遊技にて様々な特典（賞球、特別図柄の高確率状態）を獲得するための遊技を行うことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１８８０】

一方で、上述した構成を用いた場合、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態を遊技者に報知するための報知演出の演出態様（例えば、大当たりエンディング期間の演出態様）を予め（例えば、大当たり遊技開始時に）設定しておくことが出来ず、出球に関する制御処理や表示に関する制御処理が密に実行される大当たり遊技中に報知演出の演出態様を設定しなければならず、パチンコ機１０の制御処理が煩雑になってしまうという問題があった。

【１８８１】
これに対して、本制御例では、確変大当たり遊技が実行される場合には、予め（大当たり遊技開始時に）報知演出の演出態様として大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを示す演出態様を設定しておき、報知演出が実行される直前に（例えば、大当たりエンディング期間の開始時に）特定領域（Ｖゲート）への球の通過結果に基づいて報知演出の演出態様を切り替えるか否かの判別を実行し、特定領域（Ｖゲート）を球が通過している場合には、予め設定しておいた演出態様の報知演出を実行し、特定領域（Ｖゲート）を球が通過していない場合にのみ、報知演出の演出態様を切り替えるように構成している。このように、大当たり遊技中に正常な遊技を行った場合、大当たり遊技終了後に設定され易い遊技状態を想定して予め報知態様の演出態様を設定しておき、想定外の遊技状態が設定されると判別された場合にのみ、報知態様の演出態様を切り替えるようにすることで、大当たり遊技中に報知演出の演出態様を設定するための制御処理が実行される頻度を低減することができる。
【１８８２】
さらに、本制御例では、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たり遊技と通常大当たり遊技とで異ならせており、遊技者にとって有利となる確変大当たり遊技のほうが通常大当たり遊技よりも長いエンディング期間が設定されるように構成している。これにより、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを、実際に確変状態が設定されるよりも前に（大当たり遊技中に）遊技者に分かり易く報知することができる。一方、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されない場合には、その旨を長期間報知したとしても遊技者に不快感を与えてしまうだけであるため、エンディング期間が短くなるように構成している。
【１８８３】
このように、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たり遊技と通常大当たり遊技とで異ならせてしまうと、確変大当たり遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）へと流下させることができなかった場合に、大当たりエンディング期間の演出態様を単に通常当たり遊技のエンディング期間に実行される演出態様へと切り替える処理を実行するだけでは、エンディング期間の長さが異なるためエンディング期間中に違和感のある報知演出が実行されてしまうという問題があった。また、確変大当たり遊技において球を特定領域（Ｖゲート）へと流下させることができなかった場合にのみ設定される専用の演出態様を予め用意してしまうと、その演出態様に対する画像データ（演出データ）を予め表示制御装置１１４のキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させておく必要があり、記憶容量が増加してしまうという問題があった。
【１８８４】
これに対して、本制御例では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間の長さが大当たり種別（確変大当たり、通常大当たり）に関わらず共通の長さとなるように構成し、確変大当たり遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）へと流下させることが出来なかった場合に、大当たりエンディング期間の後半期間に対応する演出態様のみ通常当たり遊技のエンディング期間の後半期間に対して設定される演出態様へと切り替えるように構成している。これにより、確変大当たり遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）へと流下させることが出来なかった場合にのみ用いられる専用の演出態様を設けること無く、且つ、遊技者に違和感を与えることの無い報知演出を実行することができる。
【１８８５】
なお、本制御例では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間の長さを大当たり種別に関わらず共通の長さとするように構成することで、確変大当たり遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）へと流下させることが出来なかった場合に実行される報知演出の演出態様を切替設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技の最終ラウンド期間中から報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも長い期間実行される報知演出を実行可能に構成しても良いし、大当たりエンディング期間が設定されてから所定期間の間、大当たり遊技の最終ラウ

ンド期間中に実行されるラウンド演出を継続して実行し、その後、報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも短い期間の報知演出を実行するように構成しても良い。

【１８８６】

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

【１８８７】

図２に戻り、説明を続ける。普通図柄始動口（スルーゲート）６７は、可変表示装置ユニット８０の左側の領域（左側領域）、及び、可変表示装置ユニット８０の右側の領域（右側領域）の何れにも組み付けられており、左側領域のスルーゲート６７は、遊技盤１３の左側領域を流下する球の１／２が通過可能に構成されている。また、右側領域のスルーゲート６７は、遊技盤１３の右側領域を流下する球の１／２が通過可能に構成されている。普通図柄始動口（スルーゲート）６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。この第２図柄の当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。

【１８８８】

球の普通図柄始動口（スルーゲート）６７の通過回数は、合計で最大１回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４において表示される。第２図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の１つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。

【１８８９】

なお、第２図柄の変動表示は、本制御例のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ及び第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の球の通過に対する最大保留球数は１回に限定されるものでなく、２回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、複数（例えば、２つ）であっても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け位置は可変表示装置ユニット８０の左方に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット８０の右方でも良い。また、本制御例では、左打ち遊技によって遊技盤１３の左側領域を流下する球の殆どがスルーゲート６７を通過するように構成しているが、これに限ること無く、一部の球のみがスルーゲート６７を通過するように構成しても良い。

【１８９０】

図２に戻り説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方（電動役物６４０の下方）には、左打ち遊技によって発射され左側領域を流下する球も、右打ち遊技によって発射され右側領域を流下する球も入賞し得るように、開口幅が約５０ミリの可変入賞装置６５が配設されている。このように、広い開口幅を有する可変入賞装置６５を設けることにより、左打ち遊技によって電動役物６４０の左側を流下した球も、右打ち遊技によって電動役

物６４０の右側を流下した球も可変入賞装置６５へと入賞させることができる。
【１８９１】
ここで、図１２０を参照して、可変入賞装置６５の具体的な構成について説明をする。図１２０（ａ）は、可変入賞装置６５の構造を模式的に示した模式図であり、図１２０（ｂ）は、可変入賞装置６５に入賞した球の流下経路を模式的に示した模式図である。図１２０（ａ）に示した通り、可変入賞装置６５の内部には、案内部材６５ｄが設けられており、開状態である開閉扉６５ｂ上を流下し特定入賞口６５ａに入賞した球が左右方向へと流下するように構成されている。
【１８９２】
具体的には、左側領域を流下し、可変入賞装置６５の左側から特定入賞口６５ａに入賞した球は、案内部材６５ｄの左側斜面上の左案内流路６５ｄ１を流下し、第１開口部６５ａ１へと誘導される。また、右側領域を流下し、可変入賞装置６５の右側から特定入賞口６５ａに入賞した球は、案内部材６５ｄの右側斜面上の右案内流路６５ｄ２を流下し、第２開口部６５ａ２へと誘導される。
【１８９３】
そして、第１開口部６５ａ１或いは第２開口部６５ａ２の下方には、可変入賞装置６５に入賞した球を検知するための球検知センサ（６５ｓ１，６５ｓ２）が設けられており、この球検知センサが球を検知した場合に、賞球として１５個の球を払い出すための払出制御が実行される。このように、左側領域を流下し可変入賞装置６５へと入賞した球が通過し得る開口部（第１開口部６５ａ１）と、右側領域を流下し可変入賞装置６５へと入賞した球が通過し得る開口部（第２開口部６５ｂ１）と、を設け、各開口部に対して球検知センサを設けることにより、遊技者が大当たり遊技中に左打ち遊技を行っても、右打ち遊技を行っても、差の無い遊技を実行させることができる。
【１８９４】
次に、図１２０（ｂ）を参照して、特定入賞口６５ａに入賞した球の球流れについて説明する。図１２０（ｂ）に示した通り、第１開口部６５ａ１を通過した球は、第１球検知センサ６５ｓ１を通過し、誘導路６５ｅ上の第１流路６５ｅ１、第２流路６５ｅ２を流下し、切替弁６５ｙの切替状態に応じて第３流路６５ｅ３、或いは第４流路６５ｅ４の何れかを流下する。
【１８９５】
第３流路６５ｅ３の下流端には排出口６５ｈ１が設けられており、第３流路６５ｅ３を流下した球は、排出口６５ｈに入球し、パチンコ機１０の外部へと排出される。なお、図示はしていないが排出口６５ｈ１に入球した球が流下する排出路には球検知センサが設けられており、排出口６５ｈ１に入球した球数をカウント可能に構成されている。
【１８９６】
第４流路６５ｅ４には特定領域（Ｖゲート）６５ｖが設けられており、下流端には特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した球が入球する排出口６５ｈ２が設けられている。特定領域（Ｖゲート）には、通過した球を検知するための検知センサが設けられており、大当たり遊技中の所定期間内に特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したことを検知した場合にその検知結果を記憶しておき、大当たり遊技が終了する場合に、記憶結果を参照して大当たり遊技終了後の遊技状態が設定されるように構成している。
【１８９７】
ここで、大当たり遊技中における切替弁６５ｙの動作内容について説明をする。切替弁６５ｙは図示しないＶソレノイド２０９ａ（図１３７参照）を駆動源とする可変部材であって、Ｖソレノイド２０９ａが通電していない状態（オフ状態）では、第２流路６５ｅ２を流下した球を第３流路６５ｅ３へと流下させるための閉状態（図１２０（ｂ）参照）を維持し、Ｖソレノイド２０９ａが通電した状態（オン状態）では、第２流路６５ｅ２を流下した球を第４流路６５ｅ４へと流下させるための開状態を維持するように構成されている。
【１８９８】

このＶソレノイド２０９ａは通常オフ状態であり、大当たり遊技中の所定期間のみオン状態となるように駆動制御されている。具体的には、大当たり遊技中に実行される複数回のラウンド遊技のうち、特定のラウンド遊技（１ラウンド目のラウンド遊技）が開始された場合にオン状態となり、特定のラウンド遊技（１ラウンド目のラウンド遊技）が終了した場合、或いは、特定のラウンド遊技の遊技時間が所定時間（例えば、２０秒）を経過した場合にオフ状態となるように駆動制御されている。つまり、大当たり遊技中に実行される大当たり制御の一環として切替弁６５ｙが切替動作されるように構成している。

【１８９９】

このように構成することで、大当たり遊技が実行されている場合（大当たり制御が実行されている場合）のみ、可変入賞装置６５に球を入賞させることができると共に、可変入賞装置６５へと入賞した球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと流下させることが可能となる。また、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したことに基づいて付与される特典（特別図柄の高確率状態の設定）は、大当たり遊技の終了タイミング（大当たり遊技の終了時に実行される処理）にて付与されるように構成しているため、大当たり遊技中以外のタイミングにおいて球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖへ通過させる不正行為が行われたとしても、遊技者に特典が付与されることが無い。

【１９００】

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

【１９０１】

さらに、大当たり遊技が実行される場合に設定されるオープニング期間の長さや、開閉扉６５ｂの開閉パターンを大当たり種別毎に異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり種別に関わらず切替弁６５ｙに対して同一の切替制御を実行するように構成した場合であっても、特定領域（Ｖゲート）へと球を通過させ易い状態が設定される期間中に球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと到達させ易い大当たり遊技と、通過させ難い大当たり遊技と、を実行することができる。

【１９０２】

次に、図１２１を参照して、本制御例におけるパチンコ機１０の後面側の構成について説明をする。図１２１は、本第１制御例におけるパチンコ機１０の背面図である。図１２１に示すように、パチンコ機１０の後面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。

【１９０３】

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

されている。
【１９０４】
なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。
【１９０５】
また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。
【１９０６】
払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図２１参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。
【１９０７】
また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ１２２が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図１３７参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ１２２は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。
【１９０８】
＜第１制御例におけるパチンコ機の遊技の流れについて＞
次に、図１３６を参照して、本制御例における遊技の流れについて説明をする。図１３６は、第１制御例のパチンコ機１０における遊技の流れを模式的に示した模式図である。本制御例のパチンコ機１０は、図１３６に示した通り、遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）との３種類の遊技状態を設定可能に構成しており、初期状態（パチンコ機１０の出荷時の状態、或いは、ＲＡＭ消去スイッチ１２２を操作（押下）した状態で電源を投入した後の状態）では、通常状態が設定されるように構成している。
【１９０９】
そして、通常状態中は、第１入球口６４に球を入球させることで実行される第１特別図柄抽選を主とした遊技が実行される。特別図柄の低確率状態が設定される通常状態では、特別図柄の大当たり確率が１／２００に設定されており、大当たり当選した場合には、大当たり種別として「大当たりＡ」（選択率１／２）と「大当たりＢ」（選択率１／２）と

の何れかが選択される。「大当たりＡ」が選択された場合には、大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと球を通過させ易い大当たり遊技（確変大当たり遊技）が実行され、「大当たりＢ」が選択された場合には、大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと球を通過させ難い大当たり遊技（通常大当たり遊技）が実行される。

【１９１０】

そして、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される。この確変状態は、特別図柄抽選（変動）の実行回数が５０回に到達した場合、或いは、大当たり当選した場合に終了条件が成立し、他の遊技状態へと移行する。具体的には、確変状態が設定されている状態で、特別図柄抽選の実行回数が５０回に到達した場合には、５１回目の特別図柄抽選が実行されるまでに、遊技状態が確変状態から時短状態へと移行される。なお、本制御例では、確変状態から時短状態へと遊技状態を移行させる処理を、５０回目の特別図柄抽選に対応する特別図柄変動が停止表示されたタイミングで実行するように構成しているが、５１回目の特別図柄抽選が特別図柄の高確率状態が設定されている状態で実行されなければ良く、例えば、５０回目の特別図柄抽選を実行した直後（５０回目の特別図柄変動の開始時）に遊技状態を移行させても良いし、５１回目の特別図柄抽選の実行直前（５１回目の特別図柄抽選の実行条件は成立しているが、特別図柄抽選が実行されていないタイミング）に遊技状態を移行させても良い。

【１９１１】

確変状態は普通図柄の高確率状態であるため、普通図柄の低確率状態である通常状態よりも普図当たり遊技により電動役物６４０が開状態となり易く、第２特別図柄抽選を主とした遊技が実行される。特別図柄の高確率状態が設定される確変状態では、特別図柄の大当たり確率が１／５０に設定されており、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別として「大当たりＣ」（選択率３／１０）、「大当たりＤ」（選択率４／１０）、「大当たりＥ」（選択率３／１０）の何れかが選択される。

【１９１２】

「大当たりＣ」は、４ラウンドの確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であり、「大当たりＤ」は、７ラウンドの確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であり、「大当たりＥ」は、１６ラウンドの確変大当たり遊技が実行される大当たり種別である。つまり、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず、確変大当たり遊技が実行される。よって、確変大当たり遊技の実行確率の点では、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選のほうが遊技者に有利な抽選となる。

【１９１３】

また、詳細は、図１４１を参照して後述するが、本制御例では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず７ラウンド遊技が実行され、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、平均で８．８ラウンド（４ラウンドが３０％、７ラウンドが４０％、１６ラウンドが３０％）のラウンド遊技が実行される。よって、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数の平均値の点でも第２特別図柄抽選のほうが第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利となる。なお、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、４ラウンド遊技が実行される可能性があるため、大当たり遊技中に獲得し得る賞球数が最も少なくなり得るのは第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合となる。よって、大当たり遊技中に最低限獲得可能な賞球数の点では第１特別図柄抽選のほうが第２特別図柄抽選よりも遊技者に有利となる。

【１９１４】

次に、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）について説明をする。通常状態中に実行された第１特別図柄抽選で「大当たりＢ」に当選した場合、確変状態中に実行された特別図柄抽選の回数が５０回を超えた場合、或いは、確変大当たり遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと通過させることができなかった場合には、時短状態が設定される。この時短状態は、前回の大当たり遊技の終了後に実行された特別図柄抽選の回数が１００回に到達するまで、或いは、１００回に到達するまでに大当たり当選し

た場合に消滅するように構成している。つまり、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定された場合（大当たりＢに当選した場合）は、大当たり遊技終了後から特別図柄変動が１００回実行されるまでの期間、時短状態が設定される（時短回数１００回が設定される）。一方、確変状態に実行される特別図柄抽選の回数が５０回を超えた場合には、確変状態終了後に、時短回数が５０回設定される。

【１９１５】

この時短状態中は、上述した確変状態と同様に普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態であることから、電動役物６４０が開放されやすく、第２特別図柄抽選が主として実行される遊技状態となる。また、時短状態中に実行される特別図柄抽選の抽選確率は、通常状態と同一である。よって、時短状態は、通常状態と比べて第２特別図柄抽選が実行され易く、通常状態と同一の大当たり確率で特別図柄抽選が実行される遊技状態となる。つまり、第２特別図柄抽選の実行のし易さの点から、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態となる。

【１９１６】

一方、時短状態は、確変状態よりも低い大当たり確率で特別図柄抽選が実行され、第２特別図柄抽選の実行のし易さは確変状態と同一である。つまり、特別図柄抽選による大当たり当選確率の点から、時短状態は、確変状態よりも遊技者に不利な遊技状態となる。なお、本制御例では、確変状態と時短状態とで、第２特別図柄抽選の実行のし易さが同一となるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、確変状態中に実行される第２特別図柄抽選の変動時間と、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選の変動時間と、を異ならせ、例えば、確変状態中のほうが、通常状態中よりも短い変動時間で特別図柄変動を実行可能に構成しても良い。

【１９１７】

＜第１制御例における電気的構成について＞

次に、図１３７を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１３７は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【１９１８】

主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置１１０では、ＭＰＵ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ及び第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。

【１９１９】

なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【１９２０】

主制御装置１１０では、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。そして、ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタが設けられている。ここで、図１３８を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。図２２は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定などを行うために、主制御装置１１０

のＭＰＵ２０１で使用される。
【１９２１】
特別図柄の抽選や、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタ（Ｃ３）と、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、が用いられる。
【１９２２】
また、普通図柄の抽選には、第２当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２と、普通図柄の変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。
【１９２３】
各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図１５６参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図１６７参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。ＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第１球口６４への入球に対応する第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第２入球口６４０への入球に対応する第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂと、が設けられており、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａには、第１入球口６４への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納され、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂには、第２入球口６４への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１の各値が格納される。
【１９２４】
そして、特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの保留第１エリアに格納されている各種値、或いは、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリアに格納されている各種値のうち、次に抽選が実行される特別図柄種別に対応する特別図柄の情報を有しているを特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始される。
【１９２５】
なお、本制御例では、特別図柄の種別が２種類（第１特別図柄、第２特別図柄）の構成を用いているが、これに限ること無く、特別図柄の種別を１種類としても良い。そして、第１特別図柄の始動条件（変動条件）、或いは、第２特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、対応する特別図柄種別の特別図柄保留球格納エリアの保留第１エリアに格納されている各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始されるように構成すれば良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別を用いたパチンコ機１０であっても、各々の特別図柄変動を円滑に実行することができる。
【１９２６】
さらに、本制御例のように、複数の特別図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）を有するパチンコ機１０であれば、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成しても良く、この場合、各特別図柄保留球格納エリア（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ）がそれぞれ特別図柄実行エリアを有するように構成すれば良い。これにより、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。

【１９２７】
また、本制御例では、特別図柄の抽選結果が大当たりと外れのみとなるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、大当たり当選時よりも少ない特典（大当たり当選時とは異なる特典）を遊技者に付与可能な小当たりに当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合であっても、遊技者に特典を付与する機会を設けることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。この場合、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に、小当たり種別カウンタを設け、取得した小当たり種別カウンタの値を特別図柄保留球格納エリアに格納可能に構成し、特別図柄の抽選を実行する場合に参照するように構成すれば良い。

【１９２８】
加えて、特別図柄抽選で小当たり当選可能に構成した場合には、例えば、大当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、小当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、を異ならせるように構成しても良く、例えば、大当たり当選した場合は、大当たり遊技の開始時に遊技状態を通常状態へと移行させ、さらに、設定された大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に新たな遊技状態を設定可能に構成し、小当たり当選した場合は、小当たり当選時の遊技状態を維持したまま小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技終了後も遊技状態を移行させないように構成しても良い。

【１９２９】
このように構成することで、当選した当たり種別（大当たり、小当たり）に応じて、遊技状態の移行の有無や、移行内容を異ならせることができるため、バリエーションに富んだ遊技を提供することができる。

【１９３０】
さらに、本実施形態のＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１エリア）からなるスルーゲート６７への入球（球の通過）に対応する普通図柄保留球格納エリア２０３ｂが設けられており、普通図柄保留球格納エリア２０３ｂには、スルーゲート６７への入球タイミングに合わせて、第２当たり乱数カウンタＣ４、及び普図変動種別カウンタＣＳ２の各値がそれぞれ格納される。

【１９３１】
そして、普通図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリアに格納されている各種値を普通図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた普通図柄変動が開始される。

【１９３２】
次に、図１３８を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～９９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９９の値を取り得るカウンタの場合は９９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に、第１当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。

【１９３３】
また、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～３９９の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～３９９の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図３９参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図１６７参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【１９３４】
第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに、第２入球口６４０に入球したタイミングでＲＡＭ２

０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。

【１９３５】

ここで、図１４０（ａ）を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ａについて説明する。図１４０（ａ）は、第１当たり乱数テーブル２０２ａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり乱数テーブル２０２ａは、特別図柄の抽選において、大当たりと判別される乱数値（判定値）が規定されたテーブルである。

【１９３６】

具体的には、第１当たり乱数テーブル２０２ａには、大当たりと判定される判定値を遊技状態（特別図柄の確率状態）に応じて異ならせて規定している。図１４０（ａ）に示した通り、遊技状態として特別図柄の低確率状態（通常状態、時短状態）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０～４」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「５～９９９」）が外れの判定値として規定されている。また、遊技状態として特別図柄の高確率状態（確変状態）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０～１９」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「２０～９９９」）が外れの判定値として規定されている。つまり、第１当たり乱数テーブル２０２ａの更新範囲は「０～９９９」の１０００個であるため、特別図柄の低確率状態において、大当たりと判定される確率は１／２００（１０００個のうち５個）となり、特別図柄の高確率状態において、大当たりと判定される確率は１／５０（１０００個のうち２０個）となる。

【１９３７】

なお、本制御例では、２種類の大当たり確率が遊技状態に応じて設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たりに当選する確率を遊技状態に関わらず同一の確率となるように構成しても良いし、３種類以上の大当たり確率が設定されるように構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の状態と、普通図柄の状態と、を組み合わせることによって設定される最大で４種類の遊技状態毎に特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しても良いし、単純に、特別図柄の状態を高確率状態、通常確率状態、低確率状態のように３種類以上設定可能にし、各状態に対して異なる大当たり確率を設定するように構成しても良い。

【１９３８】

また、本制御例では、特別図柄の抽選結果として、「大当たり」と「外れ」の２種類の抽選結果が判定されるように構成しているが、これに加えて、第３の抽選結果として、「外れ」の１種として「小当たり」を判定可能に構成しても良い。この「小当たり」に当選した場合には、可変入賞装置６５を「大当たり」よりも短い期間（１ラウンド分）開放させる小当たり遊技が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合において、少量の特典（賞球）を遊技者に付与することができる。なお、「小当たり」を「外れ」の１種とする場合には、遊技者に対して小当たり遊技による賞球を付与可能であるが、大当たり当選していないため、遊技状態を可変させる（当選時の遊技状態とは異なる遊技状態を設定する）処理が実行されないように構成すると良い。これにより、大当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、小当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、を明確に異ならせることができる。

【１９３９】

上述した通り、特別図柄の抽選結果として「小当たり」に当選し得るように構成する場合は、第１当たり乱数テーブル２０２ａに「小当たり」に対応する第１当たり乱数カウンタＣ１の値を規定するように構成すれば良い。このように構成することで、特別図柄の大当たり抽選と小当たり抽選と、を同一の処理で実行することができるため、大当たり抽選と小当たり抽選とを異なる処理で実行する場合に比べ、主制御装置１１０の処理負荷を軽

減することができる。また、１つの特別図柄抽選において、大当たりと小当たりとに重複して当選してしまうことを禁止することができる。

【１９４０】

第１当たり種別カウンタＣ２は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに、第２入球口６４０へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。

【１９４１】

本実施形態のパチンコ機１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。本実施形態では取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１当たり種別選択テーブル２０２ｃを参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判別するように構成している。ここで、図１４１を参照して大当たり種別選択テーブル２０２ｄの内容について説明をする。

【１９４２】

図１４１（ａ）は、大当たり種別選択テーブル２０２ｄに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図１４１（ａ）に示した通り、この大当たり種別選択テーブル２０２ｄは、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図１大当たり用テーブル２０２ｄ１と、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図２大当たり用テーブル２０２ｄ２と、を有している。

【１９４３】

まず、図１４１（ｂ）を参照して、特図１大当たり用テーブル２０２ｄ１の内容について説明をする。図１４１（ｂ）は、特図１大当たり用テーブル２０２ｄ１に規定されている内容を示した模式図である。上述した通り、この特図１大当たり用テーブル２０２ｄ１は、第１特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に設定する大当たり種別を選択するためのデータテーブルであって、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて異なる大当たり種別が規定されているものである。

【１９４４】

具体的には、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値（更新範囲「０～９９」）が「０～４９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ」は、大当たりのラウンド数が７ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「５０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｊａの値に「０」が設定される。さらに、「大当たりＡ」では、大当たり遊技のエンディング期間として「１７秒」が設定されるように規定している。

【１９４５】

特別当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＡ」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【１９４６】

また、図２４１（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ」は、大当たりのラウンド数が７ラウンドであり、通常大当たり遊技が実

行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｊａの値に「０」が設定される大当たり種別である。さらに、「大当たりＢ」では、大当たり遊技のエンディング期間として「１５秒」が設定されるように規定している。

【１９４７】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＢ」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【１９４８】

即ち、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る２個の大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＢ）は、大当たり遊技のラウンド数は同一であるが、大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖへの球の通過のさせ易さを異ならせており、「大当たりＡ」のほうが「大当たりＢ」よりも大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させ易い大当たり遊技が実行されるように構成している。よって、「大当たりＡ」は、「大当たりＢ」よりも有利な大当たり種別となる。

【１９４９】

次に、図２４１（ｃ）を参照して、特図２大当たり用テーブル２０２ｄ２に規定されている内容について説明をする。図２４１（ｃ）は、特図２大当たり用テーブル２０２ｄ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この特図２大当たり用テーブル２０２ｄ２は、第２特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。

【１９５０】

図２４１（ｃ）に示した通り、本第１制御例における特図２大当たり用テーブル２０２ｄ２には、第２特別図柄（特図２）の大当たり種別として、「大当たりＣ」～「大当たりＥ」の３個の大当たり種別が規定されている。

【１９５１】

具体的には、第２特別図柄（特図２）の大当たり種別として、特別当たり種別カウンタＣ２の値が「０～２９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＣ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「５０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｉの値に「０」が設定される。さらに、「大当たりＣ」では、大当たり遊技のエンディング期間として「１７秒」が設定されるように規定している。

【１９５２】

特別当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＣ」が決定される割合は３０％（３０／１００）である。

【１９５３】

また、図２４１（ｃ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３０～６９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＤ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ」は、大当たりのラウンド数が７ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「５０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｉの値に「０」が設定される。さらに、「大当たりＤ」では、大当たり遊技のエンデ

ィング期間として「１７秒」が設定されるように規定している。
【１９５４】
第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が４０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＣ」が決定される割合は４０％（４０／１００）である。
【１９５５】
また、図２４１（ｃ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「７０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＥ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＥ」は、大当たりのラウンド数が１６ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「５０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｉの値に「０」が設定される。さらに、「大当たりＥ」では、大当たり遊技のエンディング期間として「１７秒」が設定されるように規定している。
【１９５６】
第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＥ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＥ」が決定される割合は３０％（３０／１００）である。
【１９５７】
即ち、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る３個の大当たり種別（大当たりＣ、大当たりＤ、大当たりＥ）は、何れも確変大当たり遊技が実行されるが、大当たり遊技のラウンド数を異ならせており、最も多くのラウンド遊技が実行される「大当たりＥ」が最も遊技者に有利な大当たり種別となり、「大当たりＡ」が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。
【１９５８】
以上、説明をした通り、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず確変大当たり遊技が実行されるため、５０％の割合で確変大当たり遊技が実行される第１特別図柄抽選よりも、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の面では、有利な大当たり種別となる。また、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数、即ち、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数の面では、獲得し得る最大数は第２特別図柄抽選のほうが多く、獲得し得る最低数も第２特別図柄抽選のほうが少なくなるように規定している。また、平均的に獲得可能な賞球数では、第２特別図柄抽選のほうが多くなるように規定している。
【１９５９】
よって、最低の条件において獲得可能な賞球数の面では、第１特別図柄抽選のほうが有利となり、それ以外の面では第２特別図柄抽選のほうが有利となる。なお、本制御例では、図２４１に示した大当たり種別を規定しているが、これに限ること無く、上述した各制御例にて設定され得る各大当たり種別と同一の技術思想に基づいて様々な大当たり種別を設定可能に構成しても良い。
【１９６０】
なお、本制御例では、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、全ての大当たりで同一のラウンド数の大当たり遊技が実行されるように構成しているが、これに限ることなく、選択された大当たり種別に応じて異なる数のラウンド遊技を実行可能に構成しても良い。また、本制御例では、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、全ての大当たりで大当たり遊技終了後に時短状態を同一期間（時短回数１００回）設定するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり当選の一部（設定される大当たり種別の一部）にて時短状態が設定されないように構成しても良いし、大当たり種別に応じて時短回数（時短終了条件）を異ならせるように構成しても良い。さらに、選択される大当たり種

別に応じて大当たり遊技終了時に時短状態が設定される大当たり種別と、通常状態が設定される大当たり種別と、を設けても良い。

【１９６１】

図１３８に戻り説明を続ける。動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１によって、いわゆる短時間外れ、長時間外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様（変動時間）が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４により第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するメイン処理（図１６７参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図１４２参照）は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。

【１９６２】

ここで、図１４２を参照して変動パターン選択テーブル２０２ｂの内容について説明をする。図１４２（ａ）は変動パターン選択テーブル２０２ｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図１４２（ａ）に示した通り、変動パターン選択テーブル２０２ｂには、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用テーブル２０２ｂ１と、確変状態、或いは時短状態を設定している状態で用いられる確変・時短用テーブル２０２ｂ２と、が規定されている。詳細については後述するが、本制御例では遊技状態に応じて変動パターンを選択するために用いるデータテーブルを異ならせているため、遊技状態に応じて選択される変動パターン（変動時間）を異ならせることができる。

【１９６３】

次に、変動パターン選択テーブル２０２ｂに規定されている各テーブルの詳細な内容について、図１４２（ｂ）及び図１４３を参照して説明をする。図１４２（ｂ）は通常用テーブル２０２ｂ１に規定されている内容を模式図に示した模式図である。この通常用テーブル２０２ｂ１は、遊技状態として通常状態が設定されている場合に参照されるデータテーブルであって、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合のほうが、外れである場合よりも長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように規定しており、抽選が実行された特別図柄の種別と、実行された特別図柄抽選の結果に応じて異なる変動パターンが規定されている。

【１９６４】

まず、図１４２（ｂ）を参照して、通常用テーブル２０２ｂ１について説明する。図１４２（ｂ）は、この通常用テーブル２０２ｂ１の規定内容を示した図である。この通常用テーブル２０２ｂ１には、特別図柄の抽選結果に対応させて、各種変動パターンがそれぞれ規定されており、その変動パターンのそれぞれに対して、変動種別カウンタＣＳ１の値が割り付けされている。具体的には、特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、当否判定結果が大当たりであって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３３秒～４２秒のノーマル（リーチ）が規定されている。このノーマルが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が３０秒間、加算時間が３秒～１２秒の何れかを示す組合せのコマンドが出力される。詳細な説明は省略するが、本制御例では、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて加算時間が０．５秒単位でより詳細に設定されるように構成しており、例えば、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０」である場合には加算時間が「３秒」、「１」である場合には加算時間が「３．５秒」、「２」である場合には加算時間が「４秒」、「３」である場合には加算時間が「４．５秒」、「３」である場合には加算時間が「５秒」、「４」である場合には加算時間が「５．５秒」、「５」である場合には加算時間が「６秒」、「６」である場合には加算時間が「６．５秒」、「７」である場合には加算時間が「

７秒」、「８」である場合には加算時間が「７．５秒」、「９～１１」である場合には加算時間が「８秒」、「１２」である場合には加算時間が「８．５秒」、「１３」である場合には加算時間が「９秒」、「１４」である場合には加算時間が「９．５秒」、「１５」である場合には加算時間が「１０秒」、「１６」である場合には加算時間が「１０．５秒」、「１７」である場合には加算時間が「１１秒」、「１８」である場合には加算時間が「１１．５秒」、「１９」である場合には加算時間が「１２秒」となるように規定されている。

【１９６５】

そして選択された基本時間（３０秒）を示すコマンド（基本コマンド）と、加算時間を示すコマンド（加算コマンド）と、が音声ランプ制御装置１１３に対して通知された場合には、基本コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（ノーマルリーチ）を設定し、加算コマンドに含まれる情報に基づいてリーチ図柄（第３図柄の種別）を設定するように構成している。これにより、リーチ状態となった場合に最初に遊技者が視認可能となる中図柄列Ｚ２の第３図柄の種別を、常に特定の第３図柄（本制御例では数字の１を付した第３図柄）となるように構成したとしても、変動演出が実行されてからリーチ状態となるまでの期間を可変させること無く、様々な第３図柄の種別でリーチ演出を実行することができる。

【１９６６】

また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「２０～１６９」の場合は、変動パターンとして変動時間が４３秒～５２秒のスーパー（リーチ）が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が３０秒間、加算時間が１３秒～２２秒の何れかを示す組合せのコマンドが出力される。本制御例では、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて加算時間が０．５秒単位でより詳細に設定されるように構成しており、その内容は上述したノーマルのパターンと同一であるため詳細な説明を省略する。

【１９６７】

ここで、本制御例では、加算コマンドに含まれる情報（秒数）に応じて、リーチ演出の演出態様を可変可能に構成しており、具体的には、加算コマンドに含まれる秒数が「３秒～１２秒」の場合は、ノーマルリーチ演出（中図柄列Ｚ２が１周程度変動した後に停止表示される演出）が、「１３秒～２２秒」の場合は、スーパーリーチ演出（中図柄列Ｚ２が２周程度変動した後に停止表示される演出）が実行されるように構成している。

【１９６８】

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

【１９６９】

なお、本制御例では、ノーマルリーチが実行される場合の基本時間（３０秒）と、スーパーリーチが実行される場合の基本時間（３０秒）と、を同一にし、加算時間として設定された変動時間の長さに応じて、リーチ演出の演出態様を可変させるように構成しているが、これに限ること無く、ノーマルリーチ用の基本時間を３０秒、スーパーリーチ用の基本時間を４０秒に規定し、第３図柄の種別を決定するためだけに加算時間を「３～１２秒」の範囲から選択するように構成しても良い。

【１９７０】

次いで、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１７０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が９０秒のＳＰ（リーチ）が規定されている。このＳＰが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が５５秒間、加算時間が３５秒を示す

組合せのコマンドが出力される。ここで、ＳＰが決定された場合には、一旦リーチ状態となった第３図柄の変動演出が別の変動演出へと切り替わる演出が実行されるため、リーチ状態となった場合に最初に遊技者が視認可能となる中図柄列Ｚ２の第３図柄の種別を、常に特定の第３図柄（本制御例では数字の１を付した第３図柄）となるように構成したとしても、遊技者に違和感を与えること無く、変動の途中で中図柄列Ｚ２の第３図柄の表示順序を最終的に停止させる第３図柄に対応させて変更させることができるため、上述したノーマル、スーパーのように、加算時間を可変させてリーチ状態となる第３図柄の種別を設定する必要が無い。

【１９７１】

また、図柄種別が特図１で、当否判定結果が外れの場合についても同様に、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１７９」の場合は、変動パターンとして変動時間が８秒の外れが規定されている。この外れが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間８秒、加算時間０秒を示す組合せのコマンドが出力される。ここで、外れが決定された場合には、第３図柄の変動演出として、リーチ状態にならずに外れを示す組合せで第３図柄が停止表示される変動演出が実行される。よって、加算時間を設定する必要が無い。

【１９７２】

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

【１９７３】

一方、特別図柄の種別（図柄種別）が第２特別図柄（特図２）である場合は、当否判定結果が大当たりであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の場合は、変動パターンとして変動時間が４０秒の特殊リーチが規定されている。この特殊リーチが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が１０秒間、加算時間が３０秒を示す組合せのコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１００～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が１０秒の特殊リーチが規定されている。この特殊リーチが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が１０秒間、加算時間が０秒を示す組合せのコマンドが出力される。

【１９７４】

ここで、本制御例では、通常状態が設定されている状態で第２特別図柄抽選が実行されると、図１２４（ｂ）から図１２６を参照して上述したように、チャンスゾーン中の変動演出が実行されるように構成している。そして、音声ランプ制御装置１１３に対して基本時間（１０秒）を示すコマンド（基本コマンド）と、加算時間（３０秒）を示すコマンド（加算コマンド）が通知された場合には、基本コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（特殊変動）を設定し、加算コマンドに含まれる情報に基づいて特殊リーチを設定するように構成している。より具体的には、通常状態が設定されている状態で第２特別図柄の変動パターンコマンドとして基本時間１０秒を示す基本コマンドが通知された場合には、図１２４（ｂ）に示した通り、上下方向に第３図柄が変動する特殊変動演出の演出態

様が設定される。そして、基本時間の経過タイミングにて図１２５（ａ）に示したように第３図柄を停止表示（仮停止表示）させる演出態様が設定される。そして、加算時間０秒を示す加算コマンドを受信している場合は（変動パターンが特殊外れである場合は）、そのまま第３図柄を確定表示し変動演出を終了する。

【１９７５】

一方、加算時間３０秒を示す加算コマンドを受信している場合は（変動パターンが特殊リーチである場合は）、図１２５（ｂ）や図１２６に示したように、仮停止している第３図柄が再始動する変動演出が設定される。

【１９７６】

次に、図１４３を参照して、確変・時短用テーブル２０２ｂ２の内容について説明をする。図１４３は、確変・時短用テーブル２０２ｂ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この確変・時短用テーブル２０２ｂ２は、確変状態、或いは時短状態が設定されている場合において変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルであって、特別図柄の種別と、変動回数（大当たり遊技終了後からの特別図柄変動回数）と、特別図柄の抽選結果と、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値と、に応じて異なる変動パターンが選択されるように各変動パターンが規定されている。

【１９７７】

ここで、本制御例では、大当たり遊技終了後には必ず普通図柄の高確率状態（確変状態、又は時短状態）が設定されるように構成されている。そして、設定された普通図柄の高確率状態が、時短終了条件が成立するまで継続するように構成している。本制御例では、時短終了条件として、普通図柄の高確率状態が設定されてからの特別図柄変動の実行回数が１００回に到達した場合に成立する第１時短終了条件と、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行された特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に成立する第２時短終了条件と、を設けており、何れかの時短終了条件が成立した場合に、普通図柄の高確率状態から普通図柄の低確率状態へと移行するように構成している。

【１９７８】

この普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）中は、普通図柄の低確率状態（通常状態）よりも短い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように設定されている。よって、単位時間当たりに実行され得る特別図柄抽選の回数を増加させることができるため、遊技者に対して効率の良い遊技（特別図柄の抽選遊技）を提供することができる。

【１９７９】

具体的には、図１４３に示した通り、普通図柄の高確率状態が設定されてからの特別図柄変動回数が「１回～２０回」の期間は、特別図柄の種別、特別図柄抽選の結果、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「５秒」の変動パターン（短変動）が選択されるように規定している。つまり、普通図柄の高確率状態が設定されてからの所定期間（特別図柄変動が２０回実行されるまでの期間）は、他の期間よりも短い変動時間で特別図柄抽選が実行される高速変動期間（第１期間）となる。この高速変動期間を設定することで、大当たり遊技の終了後に短期間で次の大当たり遊技を実行させ易くすることができるため、遊技者に対して、一の大当たり遊技に関連して次の大当たり遊技が実行されたのではと思わせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、この高速変動期間中は、変動時間が「５秒」の変動パターンが常に選択されるため、複数回の特別図柄抽選を跨ぐ演出（連続演出）の演出期間を設定し易くすることができる。

【１９８０】

加えて、通常状態（普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で大当たり当選した場合には、その大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了時点では第２特別図柄の保留球（特図２保留球）を獲得していない可能性が高いため、獲得済みの第１特別図柄の保留球（特図１保留球）を用いた特別図柄抽選（特図１抽選）が実行され易く、確変状態、或いは時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定されている常態で大当たり当選した場合には、その大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了時点にて、特図２保留球を獲得している可能性が高いため、特図２保留球を用いた特別図柄抽選（特図

２抽選）が実行され易くなる。
【１９８１】
このように、普通図柄の高確率状態が設定された直後では、何れの図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）の特別図柄抽選も実行され得るため、図１４３に示した通り、普通図柄の高確率状態が設定されてからの所定期間（特別図柄変動が２０回実行されるまでの期間）は、図柄種別に関わらず同一の変動パターンが選択されるように構成している。これにより、何れの図柄種別の特別図柄抽選が実行された場合であっても同一の特別図柄変動を実行することができ、複数回の特別図柄抽選を跨ぐ演出（連続演出）の演出期間を設定し易くすることができる。
【１９８２】
なお、本制御例は、図１１９を参照して上述した通り、左打ち遊技によって発射された球も、右打ち遊技によって発射された球も、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、第２入球口６４０へと２球に１球の割合で到達するように構成しているため、普通図柄の高確率状態中に球を発射させる遊技を継続して実行するだけで、特別図柄抽選を途切れること無く実行することができるように構成している。よって、普通図柄の高確率状態が設定された場合に、高速変動期間が終了するまでの期間、即ち、２０回目の特別図柄変動が終了するまでの期間（５秒×２０回）となる１００秒を高速変動期間として予め設定しておき、２０回の特別図柄抽選を跨ぐ連続演出として、１００秒間の連続演出を容易に実行することができる。この場合、高速変動期間中に大当たり当選した場合にのみ、既に設定されている連続演出の演出態様を切り替える切替処理を実行すれば良く、高速変動期間中における演出を実行するための処理を簡素化することができる。
【１９８３】
また、高速変動期間中において設定された１００秒間の連続演出を一時的に停止するか否かの判別を行う判別手段を設け、例えば、実行中の特別図柄変動が停止表示されてから、次の特別図柄変動が実行されるまでの期間が所定期間（例えば、１秒）以上であると判別した場合、即ち、特別図柄変動が途切れたと判別した場合には、実行中の連続演出を一時的に停止させる処理を実行するように構成しても良い。これにより、高速変動期間中に遊技者が離席した場合であっても連続演出のみ先に進行してしまうことを抑制することができる。加えて、遊技者が操作可能な操作手段（例えば、枠ボタン２２）を設け、その操作手段に対して所定の操作を実行した場合に、実行中の連続演出を一時的に停止させる処理を実行するように構成しても良い。
【１９８４】
なお、本制御例では、高速変動期間中に選択される変動パターン（変動時間）として、同一の変動時間（５秒）が選択されるように構成しているが、これに限ること無く、５秒以外の変動時間が設定される変動パターンが選択されるように構成しても良い。この場合、特別図柄抽選の結果が大当たり当選している場合のほうが、大当たり当選していない場合よりも５秒以上の変動時間が設定され易くすると良い。このように構成することで、予め設定されていた１００秒間の連続演出の演出態様を切り替えてから大当たり当選を示す特別図柄が停止表示されるまでの期間を長くし易くすることができるため、遊技者が抽選結果を十分に把握可能な演出態様で大当たり当選を報知することができ、演出効果を高めることができる。
【１９８５】
また、高速変動期間として想定される時間（１００秒）に対して、一括で連続演出の演出態様を設定するのでは無く、高速変動期間（１００秒）を複数の期間に区分けし、例えば、第１高速変動期間（５０秒）中に実行する第１連続演出を高速変動期間（第１高速変動期間）の開始タイミングで設定し、第２高速変動期間（５０秒）中に実行する第２連続演出を、第２高速変動期間の開始タイミングで設定するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、高速変動期間の前半で大当たり当選した場合に実行されない演出態様（連続演出の後半期間の演出態様）を予め設定する事態が発生することを抑制することができる。

【１９８６】
さらに、高速変動期間の全期間に対して連続演出を実行する必要は無く、高速変動期間のうち特定の第１期間（例えば、高速変動期間中に実行される特別図柄変動（計２０回）のうち、１０回目から２０回目の変動期間）のみ連続演出を実行するように構成しても良い。
【１９８７】
図１４３に戻り説明を続ける。特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、変動回数（大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数）が「２１回～４９回（第２期間）」であって、抽選結果（特別図柄の抽選結果）が「当たり」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」、即ち、全範囲において、変動時間が「３０秒」の変動パターン（当たり）が選択されるように規定しており、抽選結果が「外れ」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１７９」の範囲に対して変動時間が「３０秒」の変動パターン（長外れ）が選択され、「１８０～１９８」の範囲に対して変動時間が「５秒」の変動パターン（短外れ）が選択されるように規定している。
【１９８８】
本制御例では、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）が設定されている場合には、主として第２特別図柄抽選が実行されるように構成されており、普通図柄の高確率状態が設定されてから２１回以上の特別図柄変動が実行されている第２期間中は、継続して遊技を行っている限り第２特別図柄抽選が実行され易く構成されている。しかしながら、図１１９にて上述した通り、本制御例のパチンコ機１０は、左打ち遊技を行っても、右打ち遊技を行っても第１入球口６４、及び第２入球口６４０へと球を入球させることが可能な遊技盤１３の構成を有しているため、例えば、確変状態、或いは時短状態中に遊技を中断した場合は、遊技再開後に第１特別図柄抽選が実行される場合がある。
【１９８９】
上述した通り、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合は、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合とは異なり、通常大当たり遊技が実行される可能性（大当たり当選の５０％）があり、第２特別図柄抽選が主として実行される遊技状態（確変状態、時短状態）にて、第１特別図柄抽選で通常大当たり遊技が実行される大当たりに当選した場合には、大当たり当選した中では遊技者に不利な抽選結果となる。また、本制御例では、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される変動演出（第３図柄を用いた変動演出）にて、大当たり当選の有無に加え、大当たり種別も遊技者に示唆可能に構成しており、例えば、奇数の数字が付されている主図柄ｓｚが大当たり当選を示す組合せで停止表示された場合には、確変大当たり遊技が実行される大当たり当選を示唆し、偶数の数字が付されている主図柄ｓｚが大当たり当選を示す組合せで停止表示された場合には、通常大当たり遊技が実行される大当たり当選を示唆するように構成している。
【１９９０】
よって、確変状態、或いは、時短状態中に実行される変動演出にて、偶数の数字が付されている主図柄ｓｚにてリーチ状態（通常大当たり遊技が実行される大当たり当選を示す組合せとなる主図柄ｓｚの一部が停止表示され、残りの図柄列が変動表示されている状態）が創出された場合には、特別図柄変動が停止表示されるよりも前の時点から不利な大当たりに当選したのではと遊技者に思わせてしまい、遊技意欲が低下してしまうという問題があった。そこで、本制御例では、第２特別図柄抽選が主として実行される遊技状態（確変状態、時短状態）にて、第１特別図柄抽選で通常大当たり遊技が実行される大当たりに当選した場合には、図１３１（ａ）に示した通り、必ず、奇数の数字が付されている主図柄ｓｚと、偶数の数字が付されている主図柄ｓｚとの何れもがリーチ状態となる変動演出（ダブルリーチ演出）が実行されるように構成している。これにより、特別図柄変動が停止表示されるよりも前の時点から不利な大当たりに当選したのではと遊技者に思わせてしまうことを抑制することができる。
【１９９１】
このダブルリーチ演出を実行するために、第２期間中における第１特別図柄抽選で大当

たり当選した場合には、変動時間が「３０秒」の変動パターンが選択される。なお、確変状態、或いは、時短状態中に実行される変動演出として上述したダブルリーチ演出が、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合にのみ実行されてしまうと、ダブルリーチ演出が実行された時点で第１特別図柄の大当たり当選について遊技者に把握されてしまうため、本制御例では、第１特別図柄抽選で外れ当選した場合の一部（約８０％）と、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部（約２５％）と、第２特別図柄抽選で外れ当選した場合の一部（約５％）とで、ダブルリーチ演出を実行するための変動パターン（３０秒の変動時間）が選択されるように構成している。

【１９９２】

このように構成することで、確変状態、或いは時短状態中にダブルリーチ演出が実行された場合に、該当する特別図柄抽選が第１特別図柄の抽選であるか第２特別図柄の抽選であるかを分かり難くすると共に、抽選結果が大当たりであるか否かも分かり難くすることができ、ダブルリーチ演出の演出結果が表示されるまで遊技者に期待感を持たせながら遊技を行わせることができる。

【１９９３】

さらに、大当たり当選した場合には必ず確変大当たり遊技が実行される第２特別図柄抽選に対しても、ダブルリーチ演出を実行するように構成しているため、ダブルリーチ演出全体に対して確変大当たり遊技が実行される大当たりに当選したことを示す演出結果（奇数の数字を付した主図柄ｓｚが大当たり当選を示す組合せで停止表示する演出結果）を、第１特別図柄抽選に対してのみダブルリーチ演出を実行する場合に比べて創出し易くすることができる。よって、ダブルリーチ演出が実行された場合における確変大当たり遊技に対する期待度を高めることができる。

【１９９４】

図１４３に戻り、説明を続ける。特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、変動回数（大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数）が「５０回（特定期間）」である場合には、抽選結果（特別図柄の抽選結果）、及び、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「２０秒」の変動パターン（中変動）が選択されるように規定している。

【１９９５】

本制御例では、大当たり遊技中に球が可変入賞装置６５内の特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合に、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定されるように構成しており、特別図柄の高確率状態を終了させるための確変終了条件として、特別図柄変動の実行回数が５０回に到達した場合に成立する第１確変終了条件と、特別図柄の高確率状態が設定されている状態で特別図柄の大当たりに当選した場合に成立する第２確変終了条件と、を設けており、何れかの確変終了条件が成立した場合に、特別図柄の高確率状態から特別図柄の低確率状態へと移行するように構成している。

【１９９６】

つまり、大当たり遊技中の遊技結果に応じて、大当たり遊技終了後に、特別図柄変動の実行回数が５０回となるまで確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、その後、特別図柄の実行回数が５０回となるまで時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される場合と、大当たり遊技終了後に特別図柄変動の実行回数が１００回となるまで時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される場合と、がある。

【１９９７】

第３図柄表示装置８１の表示面では、現在設定されている遊技状態を遊技者に示唆するための遊技状態示唆演出が実行されるように構成しており、例えば、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したことを報知するＶ報知演出が実行された場合には、現在の遊技状態が確変状態であることを遊技者に報知する報知演出（スーパーチャンスモード演出）が実行され、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合であってもＶ報知演出が実行されないように大当たり遊技中の演出態様が設定され

ている場合には、現在の遊技状態が確変状態であるかを分かり難くする共通演出（チャンスモード演出）が実行される。

【１９９８】

そして、スーパーチャンスモード演出が実行されている場合には、特別図柄変動の５０回目（特定期間）にて、確変状態が終了することになるため、特別図柄変動５０回目に設定される「２０秒」の変動時間を用いて、確変状態が終了し、次いでチャンスモード（時短）が設定されることを示す演出が実行される。また、チャンスモードが実行されている場合には、特定期間にて、確変状態が設定されていたか否かを示唆する演出が実行される。

【１９９９】

このように、特定期間における特別図柄の抽選結果を示すための特別図柄変動期間を用いて、特別図柄の抽選結果以外の情報（遊技状態が移行することを案内するための情報や、過去に設定されていた遊技状態を示唆するための情報）を遊技者に報知する情報報知演出を実行する場合に、選択される特別図柄変動の変動時間を固定することで、特別図柄の抽選結果以外の情報を遊技者に報知するための情報報知演出の演出態様（演出時間も含む）のバリエーションを少なくすることが可能となる。

【２０００】

なお、本制御例では、確変状態が終了することとなる特別図柄変動（大当たり終了後５０回目の特別図柄変動）の実行期間を特定期間とし、特別図柄変動の変動時間を「２０秒」に固定しているが、これに限ること無く、確変状態が終了することとなる特別図柄変動の前後も含めて、例えば、大当たり終了後４５回目～５２回目の特別図柄変動の実行期間が特定期間（固定された変動時間が選択される期間）とし、その特定期間中に実行される特別図柄変動の変動時間を用いて、情報報知演出を実行可能に構成しても良い。

【２００１】

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

【２００２】

加えて、特定期間中において情報報知演出が実行されるタイミングを、特別図柄抽選の結果に応じて可変させても良く、例えば、特別図柄抽選で大当たり当選した場合のほうが、大当たり当選していない場合よりも、情報報知演出の実行タイミングが遅くなり易くすると良い。これにより、情報報知演出の演出内容だけで無く、実行タイミングについても遊技者に興味を持たせることができ、演出効果を高めることができる。

【２００３】

また、上述した例のように、特定期間中において情報報知演出が実行されるタイミングを、特別図柄抽選の結果に応じて可変させる場合には、予め特定タイミングで情報報知演出が実行されるように設定しておき、特定期間中に実行される特別図柄抽選の結果が所定の結果（例えば、大当たり）である場合に、情報報知演出が実行されるタイミングを上述した特定タイミングから可変させるように構成しても良いし、情報報知演出が実行されるタイミングを予め設定すること無く、特定期間中に実行される特別図柄抽選の結果に応じて複数の実行タイミングの中から一の実行タイミングを決定するように構成しても良い。

【２００４】

次に、特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、変動回数（大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数）が「５１回～１００回（第３期間）」であって、抽選結果（特別図柄の抽選結果）が「当たり」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」、即ち、全範囲において、変動時間が「３０秒」の変動パターン（当たり）が選択されるように規定しており、抽選結果が「外れ」の場合は、取得し

た変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１７９」の範囲に対して変動時間が「３０秒」の変動パターン（長外れ）が選択され、「１８０～１９８」の範囲に対して変動時間が「６０秒」の変動パターン（第２超変動）が選択されるように規定している。

【２００５】

この第３期間は、遊技状態が時短状態となる期間である。つまり、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されていた場合であっても、確変終了条件が成立し時短状態が設定される期間である。この第３期間中も、上述した第２期間と同様に、第２特別図柄抽選が主として実行される期間ではあるが、実行される遊技方法によっては第１特別図柄抽選が実行される。時短状態中は第２特別図柄抽選を実行させたほうが、第１特別図柄抽選を実行させる場合よりも遊技者に有利な遊技となるため、この第３期間中に実行される第１特別図柄抽選は長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成されている。これにより、万が一、時短状態の第３期間中に第１特別図柄抽選が実行された場合であっても、長い変動時間が設定される変動パターンで第１特別図柄変動が実行されるため、その間に、第２特別図柄の保留球を獲得し易くすることができる。よって、時短状態中に頻繁に第１特別図柄抽選が実行されてしまうことを抑制することができる。

【２００６】

なお、この第３期間中も、上述した第２期間中と同様にダブルリーチ演出（図１３１参照）が実行されるように構成しているため、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合、外れ当選の一部、及び第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部、外れ当選した場合の一部で、変動時間が「３０秒」の変動パターンが選択されるように規定している。

【２００７】

次に、確変状態、或いは、時短状態が設定されている場合における第２特別図柄抽選に対して規定されている各種変動パターンの内容について説明をする。

【２００８】

図１４３に示した通り、特別図柄の種別（図柄種別）が第２特別図柄（特図２）で、変動回数（大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数）が「１回～２０回（第１期間）」である場合には、抽選結果（特別図柄の抽選結果）、及び、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「５秒」の変動パターン（短変動）が選択されるように規定している。即ち、第１期間中は、第１特別図柄抽選が実行された場合と、第２特別図柄抽選が実行された場合とで同一の変動パターン（５秒変動）が選択される。

【２００９】

次に、変動回数（大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数）が「２１回～４９回（第２期間）」であって、抽選結果（特別図柄の抽選結果）が「当たり」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動時間が「１０秒」の変動パターン（第２短変動）が、「１５０～１９８」の範囲に対して、変動時間が「３０秒」の変動パターン（長変動）が選択されるように規定しており、抽選結果が「外れ」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９１」の範囲に対して変動時間が「１０秒」の変動パターン（第２短変動）が選択され、「１９２～１９８」の範囲に対して変動時間が「３０秒」の変動パターン（長変動）が選択されるように規定している。

【２０１０】

主として第２特別図柄抽選が実行される普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）である第２期間中は、上述したダブルリーチ演出が実行される変動パターン（３０秒の変動時間が設定される変動パターン）以外は、変動時間が「１０秒」の変動パターンが選択される。つまり、第２入球口６４０へと容易に球を入球可能な状態において第２特別図柄変動が短期間で終了するようにし、第２特別図柄抽選が効率良く実行されるように構成している。これにより、特図２保留球が上限まで記憶されている状態で第２入球口６４０へと多量の球が入球してしまう事態が発生することを抑制することができ、遊技者に気持ちの良い遊技を行わせることができる。

【２０１１】

なお、本制御例では、短時間の変動時間として「１０秒」を規定しているが、この変動時間をさらに短く規定しても良く、この場合、遊技盤１３へと発射された球が第２入球口６４０へと到達し得る間隔（約１．２秒）よりも長い時間（例えば、３秒）を規定すると良い。このように構成することで、遊技者が継続して球を発射しているにも関わらず、特図２保留球が減少していき、第２特別図柄抽選よりも非優先に設定してある第１特別図柄抽選が実行されてしまう事態が発生することを抑制することができる。

【２０１２】

次に、変動回数（大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数）が「５０回（特定期間）」である場合には、抽選結果（特別図柄の抽選結果）、及び、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「２０秒」の変動パターン（中変動）が選択されるように規定している。この特定期間中に設定される変動パターンについては、上述した第１特別図柄抽選に対応して選択される変動パターンと同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【２０１３】

次に、特別図柄の種別（図柄種別）が第２特別図柄（特図２）で、変動回数（大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数）が「５１回～１００回（第３期間）」であって、抽選結果（特別図柄の抽選結果）が「当たり」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動時間が「１０秒」の変動パターン（第２短変動）が、「１５０～１９８」の範囲に対して、変動時間が「３０秒」の変動パターン（長変動）が選択されるように規定しており、抽選結果が「外れ」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９１」の範囲に対して変動時間が「５秒」の変動パターン（短変動）が選択され、「１９２～１９８」の範囲に対して変動時間が「３０秒」の変動パターン（長変動）が選択されるように規定している。

【２０１４】

以上、説明をした通り、本第１制御例では、変動パターン選択テーブル２０２ｂとして、通常用テーブル２０２ｂ１と、確変・時短用テーブル２０２ｂ２と、を有しており、設定されている遊技状態に応じて、変動パターンを選択する際に参照するデータテーブルを異ならせるように構成している。これにより、設定されている遊技状態に応じて選択される変動パターンの種類を異ならせることができ、遊技者に多様な変動パターンで特別図柄抽選の結果を示すことができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【２０１５】

さらに、遊技状態として確変状態が設定されている場合と、時短状態が設定されている場合とで同一のデータテーブル（確変・時短用テーブル２０２ｂ２）を参照して変動パターンを選択するように構成している。よって、時短状態が設定されているか確変状態が設定されているかを遊技者に分かり難くする演出モードである「チャンスモード」が設定されている状態において、実行される特別図柄抽選に対応して選択される変動パターンの種類によって、設定されている遊技状態が遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。なお、本制御例では、確変状態中の変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルと、時短状態中の変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルと、を同一としているが、これに限ること無く、異なるデータテーブルを参照させるように構成しても良い。

【２０１６】

この場合、確変状態中の変動パターンを選択する際に参照される確変用データテーブルと、時短状態中の変動パターンを選択する際に参照される時短用データテーブルと、を設け、僅かな確率（例えば、５％）で選択される変動パターンの種別として、一方のデータテーブルにのみ規定されている特定変動パターンを設けると良い。これにより、特定変動パターンが選択された場合にのみ、選択された変動パターンの種別に基づいて現在設定されている遊技状態を遊技者が把握することができる。

【２０１７】

加えて、確変用データテーブルと、時短用データテーブルとで、各変動パターンが選択

される割合を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、「チャンスモード」中に実行される特別図柄抽選に対して選択される変動パターンの偏りを分析することによって、遊技者に現在設定されている遊技状態を予測させる楽しみを提供することができる。

【２０１８】

なお、上述した通り、本制御例では、設定される遊技状態に応じて、変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルを異ならせるように構成しているが、遊技状態以外の条件によって参照するデータテーブルを選択するように構成しても良く、例えば、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合において、前回の大当たり当選時に設定されていた遊技状態や、前回の大当たり当選時に設定された大当たり種別（特別図柄の停止表示態様）や、第３図柄表示装置８１に停止表示された第３図柄の表示態様や、大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５Ｖへと球が通過したか否か（Ｖ入賞したか否か）の結果等に基づいて、同一の時短状態中において変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルを異ならせるように構成しても良い。

【２０１９】

この場合、選択された変動パターンを示すコマンド（変動パターンコマンド）を設定する際に、参照されたデータテーブル（変動パターン選択テーブル）の種別を示す情報が含まれるコマンドを設定するように構成すると良い。これにより、音声ランプ制御装置１１３側で、変動パターンコマンドを受信した場合に、今回設定された変動パターンの種別に加え、現在の遊技状態が設定された経緯も判別することが可能となる。よって、受信した変動パターンコマンドに基づいて、例えば、確変大当たり遊技が実行されたにも関わらず、球をＶ入賞させることが出来ず時短状態が設定されたことを判別し、専用の演出モード（例えば、「残念モード」）を設定することができる。

【２０２０】

図１３８に戻り説明を続ける。第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～２９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２９９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、本実施形態ではタイマ割込処理（図１５６参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検知された時に取得され、ＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納される。

【２０２１】

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

【２０２２】

この第２当たり乱数テーブル２０２ｃに規定されている内容について、図１４０（ｂ）を参照して説明をする。図１４０（ｂ）は、第２当たり乱数テーブル２０２ｃに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図１４０（ｂ）に示した通り、普通図柄の低確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０～２」の値に普図当たりが規定され、普通図柄の高確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０～１４９」の範囲に普図当たりが規定されている。

【２０２３】

つまり、本制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（１／１００）が低確率に設定されている。これにより、普通図柄の低確率状態である通常状態と、普通図柄の高確率状態である時短状態と、で同一の遊技方法（左打ち遊技）が実行される本実施形態において、通常状態中に普図当たりに当選し難くすることができるため、通常状態中に普図当たり遊技が実行され第２入球口６４０内に球が入球する事態を発生し難くすることができる。一方、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（１／２）が高確率に設定されている。これにより、時短状態中において普通図柄の当たり当選に基づく普図当たり遊技を実行し易くすることができる。

【２０２４】

また、本制御例では、設定されている遊技状態に応じて普通図柄抽選の結果を示すための普通図柄変動の変動時間として異なる長さの変動時間が設定されるように構成されており、普通図柄の低確率状態が設定されている場合のほうが、普通図柄の高確率状態が設定されている場合よりも長い変動時間（例えば、１０秒）が設定されるように構成している。このように、普通図柄抽選で当たり当選する確率と、普通図柄変動の変動時間の長さと、を遊技状態に応じて可変させることにより、普通図柄抽選で当たり当選し、第２入球口６４０へと球を入球させ易い遊技状態（確変状態、時短状態）を容易に設定することができる。

【２０２５】

さらに、本制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で実行された普通図柄抽選にて当たり当選した場合に、第２入球口６４０へと球を複数個入球させることが可能な動作態様（ロング開放）で電動役物６４０が開放動作される普図当たり遊技を実行可能に構成している。よって、普通図柄抽選で当たり当選し難い遊技状態（通常状態）であっても、一時的に第２入球口６４０へと球を入球させ易くすることができるため、どのような遊技状態が設定されている状態であっても、遊技者に対して第２特別図柄抽選が実行される可能性を残すことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２０２６】

第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第２当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～２９９）、タイマ割込処理（図１５６参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図１６７参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【２０２７】

このように、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。

【２０２８】

図１３７に戻り説明を続ける。ＲＯＭ２０２は、図１３８に図示した各種カウンタに対応して規定される各種データテーブル等を有している。ここで、図１３９（ａ）を参照して、本実施形態のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容について説明をする。図１３９（ａ）は、本実施形態におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。

【２０２９】

図１３９（ａ）に示した通り、本実施形態におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２は、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、変動パターン選択テーブル２０２ｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ、大当たり種別選択テーブル２０２ｄを少なくとも有している。なお、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、変動パターン選択テーブル２０２ｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ、大当たり種別選択テーブル２０２ｄについては、図１３８に図示した各種カウンタを説明する際に上述したため、その説明を省略する。

【２０３０】

図１３７に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図１３８に図示した各種カウンタのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。

【２０３１】

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

【２０３２】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図１６７参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図１６６参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図１６５参照）が即座に実行される。

【２０３３】

また、ＲＡＭ２０３は、図１３９（ｂ）に示すように、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆ、遊技状態格納エリア２０３ｇ、時短カウンタ２０３ｈ、確変カウンタ２０３ｉ、大当たり開始フラグ２０３ｊ、大当たり中フラグ２０３ｋ、確変設定フラグ２０３ｍ、確変通過カウンタ２０３ｎ、入賞個数カウンタ２０３ｏ、残球タイマフラグ２０３ｐ、残球タイマ２０３ｑ、確変有効フラグ２０３ｒ、確変有効タイマ２０３ｓ、排出個数カウンタ２０３ｔ、その他メモリエリア２０３ｚを有している。

【２０３４】

第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａは、上限個数（本制御例では、４個）まで、第１入球口６４に球が入球（始動入賞）したことに基づいて取得された各種カウンタ値を記憶するための記憶エリアである。

【２０３５】

第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂは、上限個数（本制御例では、４個）まで、第２入球口６４０に球が入球（始動入賞）したことに基づいて取得された各種カウンタ値を記憶するための記憶エリアである。

【２０３６】

特別図柄保留球実行エリア（図示せず）は、特別図柄の変動表示を開始するための各種カウンタ値が格納される記憶エリアであり、特別図柄が変動停止した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、或いは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに各種カウンタ値が記憶されている場合に、その各種カウンタ値がシフトして記憶される記憶エリアである。本制御例では、第１特別図柄抽選よりも優先して第２特別図柄抽選が実行されるように構成しているため、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの何れにも各種カウンタ値が記憶されている場合には、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されている各種カウンタ値が特別図柄保留球実行エリアへとシフトして記憶される。

【２０３７】

第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）は、始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ（図１３８参照）より取得した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２

、停止種別カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の値がそれぞれ記憶される。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図１５６参照）の中で、球が第１入球口６４へ入球（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａにそれぞれ格納する。また、球が第２入球口６４０へ入球（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにそれぞれ格納する。

【２０３８】

ＭＰＵ２０１は、特別図柄変動（抽選）の実行開始タイミングであることを検出すると、大当たり抽選や、第１図柄表示装置３７または第３図柄表示装置８１の表示の設定等の処理を実行するために、上述した第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、或いは、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この特別図柄保留球実行エリアへシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【２０３９】

普通図柄保留球格納エリア２０３ｃはスルーゲート６７への球の通過（始動入賞）検出に伴ってカウンタ用バッファ（図１３８参照）より取得した第２当たり乱数カウンタＣ４の値が記憶される記憶エリアである。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図１５６参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから第２当たり乱数カウンタＣ４の値を取得し、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納する。普通図柄保留球格納エリア２０３ｃは、一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ４の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリアを有している。普通図柄保留球格納エリア２０３ｃには、スルーゲート６７へ通過（始動入賞）した順に保留球のデータが、データが空いている保留エリアの内、消化される順序の早い保留エリアから順に記憶される。

【２０４０】

また、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）は、始動入賞に基づいて、普通図柄の変動表示演出の実行開始タイミングであることを検出すると、各カウンタ値が格納され、普通図柄の当たり抽選や、第１図柄表示装置３７または第３図柄表示装置８１の表示（変動パターン）の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ４の値）を記憶するためのメモリである。

【２０４１】

なお、ＭＰＵ２０１は、普通図柄の変動表示演出の実行開始タイミングであることを検出すると、当たり抽選や、第２図柄表示装置８３の表示の設定等の処理を実行するために、上述した普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（第２当たり乱数カウンタＣ４の値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この普通図柄保留球実行エリア（図示せず）へシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【２０４２】

第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図１５６参照）の中で検出される第１入球口６４への入賞に基づいて、第１図柄表示装置３７で行われる変動表示演出（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図１６６のＳ１７０１参照）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、それぞれ最大値４まで１加算される。一方、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、変動表示演出が実行される毎に１減算される。

【２０４３】

また、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（即ち、保留球数）は、第１入球口

６４に球が入球（始動入賞）したことに基づいて、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａにカウンタ値が格納された場合に、主制御装置１１０から出力される第１特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される。第１特別図柄保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【２０４４】

第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図１５６参照）の中で検出される第２入球口６４０への入賞に基づいて、第１図柄表示装置３７で行われる変動表示演出（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図１６６のＳ１７０１参照）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、それぞれ最大値４まで１加算される。一方、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅは、変動表示演出が実行される毎に１減算される。

【２０４５】

また、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（即ち、保留球数）は、第２入球口６４０に球が入球（始動入賞）したことに基づいて、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにカウンタ値が格納された場合に、主制御装置１１０から出力される第２特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される。第２特別図柄保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【２０４６】

ＭＰＵ２０１は、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）にカウンタ用バッファから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値がそれぞれ記憶された場合には、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されたデータを、特別図柄大当たり判定処理（図１５８のＳ３０１参照）において参照し、その参照データに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。第１図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動表示が行われる。

【２０４７】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、特図変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動表示演出が行われる。

【２０４８】

普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図１５６参照）の中で検出されるスルーゲート６７を球が通過（以下「始動入賞」と称す）したことに基づいて、第２図柄表示装置８３で行われる変動表示の保留球数（待機回数）を最大１回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、スルーゲート６７を球が通過したことに基づいて記憶される保留球数の合計を記憶するカウンタである。電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図１６６のＳ１７０１参照）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値まで１加算される（図１６４のＳ９０４参照）。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、普通図柄の変動表示が実行される毎に１減算される（図１６３のＳ８０５参照）。

【２０４９】

遊技状態格納エリア２０３ｇは、現在設定されている遊技状態を一時的に格納するため

の記憶領域であって、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態（時短カウンタ２０３ｈの設定状況、確変カウンタ２０３ｉの設定状況）に対応した遊技状態が記憶される。具体的には、時短カウンタ２０３ｈの値が０で、且つ、確変カウンタ２０３ｉの値が０である場合に通常状態が記憶され、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい値で、確変カウンタ２０３ｉの値が０である場合に時短状態が記憶され、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい値で、確変カウンタ２０３ｉの値が０よりも大きい値である場合に確変状態が記憶される。

【２０５０】

さらに、大当たり遊技が実行されている状態では、大当たり遊技が実行されている状態であることを示す当たり遊技状態（大当たり状態）と、実行されている大当たり遊技に対応する大当たり種別を示す種別情報も記憶されるように構成されている。加えて、普図当たり遊技の実行中であることを示す普図当たり遊技中情報も記憶されるように構成されている。

【２０５１】

そして、遊技状態格納エリア２０３ｇに格納（記憶）された情報に基づいて、状態コマンドが設定され、その状態コマンドが音声ランプ制御装置１１３へと出力される。音声ランプ制御装置１１３では出力された状態コマンドを受信し、従状態設定エリア２２３ｇに一時的に記憶する。

【２０５２】

この遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶された情報は、パチンコ機１０の電源が断された場合であっても、その情報を保持可能に構成されており、パチンコ機１０の電源を入れた際に実行される立ち上げ処理（図１６６参照）において、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に対応する状態コマンドを設定するように構成している。

【２０５３】

これにより、停電等によりパチンコ機１０の電源が断された場合であっても、現在の遊技状態を音声ランプ制御装置１１３側が判別可能にすることができる。

【２０５４】

時短カウンタ２０３ｈは、普通図柄の高確率状態が設定されている状態を示すためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に対応する値が設定される。この時短カウンタ２０３ｈには、大当たり遊技終了後に、その当選した大当たり種別に対応した値が設定される（図１７０のＳ２１０３参照）。そして、大当たり遊技に当選した場合に０にクリアされる。これにより、大当たり遊技中は普通図柄の高確率状態が設定されないため、大当たり遊技中において遊技者に過度な特典を付与してしまうことを抑制することができる。

【２０５５】

なお、本実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定されると、時短カウンタ２０３ｊの値がセットされ、特別図柄抽選（変動）に基づいて、時短カウンタ２０３ｈの値が減算され、時短カウンタ２０３ｈの値が０となった場合に、普通図柄の高確率状態が終了し、普通図柄の低確率状態へと移行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、次回の大当たり遊技が実行されるまで（大当たり当選するまで）は、普通図柄の高確率状態が継続するように構成しても良い。この場合、時短カウンタ２０３ｈの値として、「１００００」を設定するように構成すれば良い。

【２０５６】

また、本実施形態では、普通図柄の高確率状態を終了させるための条件、時短カウンタ２０３ｈの値を減算させるための条件として、特別図柄抽選（変動）の回数に基づいて時短カウンタ２０３ｈの値を減算させる条件のみを設定しているが、これに限ること無く、例えば、主制御装置１１０の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、時短カウンタ２０３ｈの値を減算するように構成してもよい。具体的には、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、特殊外れ当選）となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所

定の抽選結果（例えば、特殊普図当たり当選）となった場合にも、時短カウンタ２０３ｈの値を減算させるように構成しても良い。

【２０５７】

加えて、本実施形態では、時短カウンタ２０３ｈの値を１ずつ減算するように構成しているが、成立した終了条件の種別に応じて、時短カウンタ２０３ｈの値を複数まとめて（例えば、２）減算するように構成しても良いし、現状の時短カウンタ２０３ｈの値に関わらず、時短カウンタ２０３ｈの値が「０」になるように減算するように構成しても良い。このように構成することで、時短状態がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができ、時短状態中の遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【２０５８】

さらに、時短状態が設定される条件の成立内容（大当たり種別）に応じて、時短状態を終了させる条件を異ならせても良い。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させることだけでは無く、実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２０５９】

確変カウンタ２０３ｉは、特別図柄の高確率状態が設定されている状態を示すためのカウンタであって、特別図柄の高確率状態が設定されている場合に対応する値が設定される。この確変カウンタ２０３ｉには、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したことに基づいて、その大当たり遊技終了後に値が設定される（図１７０のＳ２１０２参照）。そして、大当たり遊技に当選した場合に０にクリアされる。これにより、大当たり遊技中は特別図柄の高確率状態が設定されないため、大当たり遊技中において遊技者に過度な特典を付与してしまうことを抑制することができる。

【２０６０】

なお、本実施形態では、特別図柄の高確率状態が設定されると、確変カウンタ２０３ｉの値がセットされ、特別図柄抽選（変動）に基づいて、確変カウンタ２０３ｉの値が減算され、確変カウンタ２０３ｉの値が０となった場合に、特別図柄の高確率状態が終了し、特別図柄の低確率状態へと移行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、次回の大当たり遊技が実行されるまで（大当たり当選するまで）は、特別図柄の高確率状態が継続するように構成しても良い。この場合、確変カウンタ２０３ｉの値として、「１００００」を設定するように構成すれば良い。

【２０６１】

また、本実施形態では、特別図柄の高確率状態を終了させるための条件、確変カウンタ２０３ｉの値を減算させるための条件として、特別図柄抽選（変動）の回数に基づいて確変カウンタ２０３ｉの値を減算させる条件のみを設定しているが、これに限ること無く、例えば、主制御装置１１０の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、確変カウンタ２０３ｉの値を減算するように構成してもよい。具体的には、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、特殊外れ当選）となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果（例えば、特殊普図当たり当選）となった場合にも、確変カウンタ２０３ｉの値を減算させるように構成しても良い。

【２０６２】

さらに、当選した大当たり種別と、特定領域（Ｖゲート）６５ｖへの球の通過状況とに基づいて確変カウンタ２０３ｉに設定される値を異ならせても良いし、上述した時短カウンタ２０３ｈの値を減算する内容と同様に、特別図柄の変動回数以外の条件によって確変カウンタ２０３ｉの値を減算可能に構成しても良いし、確変カウンタ２０３ｉの値を減算するための減算条件が成立した場合に、確変カウンタ２０３ｉの値を一度に複数個減算可能に構成しても良い。これにより、特別図柄の高確率状態がいつまで継続するのかを遊技者に把握させ難くすることができるため、特別図柄の高確率状態中に実行される特別図柄抽選の結果を飽きること無く注視させることができる。

【２０６３】

また、本制御例では、確変状態を終了させるための条件、即ち、確変カウンタ２０３ｉの値を減算させるための条件として、特別図柄抽選（変動）の回数に基づいて確変カウンタ２０３ｉの値を減算させる条件のみを設定しているが、これに限ること無く、例えば、主制御装置１１０の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、確変カウンタ２０３ｉの値を減算するように構成してもよい。具体的には、特別図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、特殊外れ当選）となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果（例えば、特殊普図当たり当選）となった場合にも、確変カウンタ２０３ｉの値を減算させるように構成しても良いし、球が特定の入球口（例えば、第１入球口６４、第２入球口６４０等）に入球したことに基づいて確変カウンタ２０３ｉの値を減算するように構成してもよい。

【２０６４】

加えて、本制御例では、確変カウンタ２０３ｉの値を１ずつ減算するように構成しているが、成立した終了条件の種別に応じて、確変カウンタ２０３ｉの値を複数まとめて（例えば、２）減算するように構成しても良いし、現状の確変カウンタ２０３ｉの値に関わらず、確変カウンタ２０３ｉの値が「０」になるように減算するように構成しても良い。このように構成することで、確変状態がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができ、確変状態中の遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【２０６５】

さらに、確変状態が設定される条件の成立内容（大当たり種別）に応じて、確変状態を終了させる条件を異ならせても良い。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させることだけでは無く、実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２０６６】

大当たり開始フラグ２０３ｊは、大当たりを開始させるか否かを示すフラグである。この大当たり開始フラグ２０３ｊがオンであれば、大当たりを開始させるタイミングであることを意味し、オフであれば、大当たりを開始させるタイミングではないことを意味する。この大当たり開始フラグ２０３ｊは、大当たりを示す変動表示の終了タイミングとなった場合にオンに設定される。また、大当たり開始フラグ２０３ｊは、大当たりの開始を設定した場合にオフに設定される（図１６８のＳ１９０３参照）。

【２０６７】

大当たり中フラグ２０３ｋは、大当たり遊技（特別遊技状態）中であるか否かを示すフラグである。この大当たり中フラグ２０３ｋがオンであれば、大当たり中であることを意味し、オフであれば大当たり中でないことを意味する。大当たり中フラグ２０３ｋは、特別図柄の抽選により大当たりとなり、大当たり遊技（特別遊技状態）が開始されると共にオンに設定される（図１６８のＳ１９０３参照）。また、大当たり遊技（特別遊技状態）の終了時にオフに設定される（図１７０のＳ２１０５参照）。そして、特別図柄変動処理（図１５７参照）では、この大当たり中フラグ２０３ｋが参照されて、大当たり中であるか否かが判別される（図１５７のＳ２０１参照）。

【２０６８】

確変設定フラグ２０３ｍは、大当たり遊技後に遊技状態を確変状態に移行させるか否かを示すフラグである。本パチンコ機１０では、遊技状態が確変状態に設定されるか否かは、大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖ（図１２０参照））に球が入球（流下）したか否かにより決定される。ここで、この特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと球が入球（流下）したこと（特定領域（Ｖゲート）６５ｖに設けられている確変スイッチの通過）を検出すると、確変設定フラグ２０３ｍがオンに設定される（図１７１のＳ２２１５参照）。一方、この確変設定フラグ２０３ｍは、大当たり遊技の終了時にオフに設定される（図１７０のＳ２１０５参照）。なお、この確変設定フラグ２０３ｍは、電源断時にはバックアップされ、復帰時（電源投入時）には電源断直前の状態に設定される。また、パチンコ機１０が初期化された状態ではオフに設定される。

【２０６９】
なお、電源投入時に確変設定フラグ２０３ｍがオンに設定されている場合には、確変スイッチに電源断前に通過したかを判別して、通過していると判別できた場合に、確変設定フラグ２０３ｍを正式にオンに設定して復帰するように構成してもよい。この場合、電源断前に確変スイッチを通過しているかの判別は、後述する確変通過カウンタ２０３ｎが０より大きい値であるかにより判別できる。このように構成することで、電源断されている状態で、確変設定フラグ２０３ｍのみをオンに書き換えて電源を再投入されるような不正を判別して、遊技店側の被害を低減することができる。
【２０７０】
確変通過カウンタ２０３ｎは、大当たり遊技中の１つのラウンド（本実施形態では、大当たりの１ラウンド）で確変スイッチを通過した（特定領域を流下した）球の数をカウントするためのカウンタである。なお、この確変通過カウンタ２０３ｎと後述する排出個数カウンタ２０３ｔとの合計により可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａに入賞した球が全て排出されたかを判別することができる。この確変通過カウンタ２０３ｎは、確変スイッチを球が通過した（特定領域を流下した）場合に１ずつ加算されて更新される。また、可変入賞装置６５に入賞した球の数と排出個数が一致するか否かの判定処理を実行した後に、初期値である「０」にリセットされる。なお、この確変通過カウンタ２０３ｎは、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。
【２０７１】
入賞個数カウンタ２０３ｏは、大当たり遊技における１つのラウンドで可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａに入賞した球の数をカウントするためのカウンタであり、特定入賞口６５ａへの入賞が検出されたことに基づいて、１ずつ加算されて更新される。一方、１つのラウンドが終了した場合に、可変入賞装置６５に入賞した個数（入賞個数カウンタ２０３ｏの値）と排出された個数（排出個数カウンタ２０３ｔと確変通過カウンタ２０３ｎとの合計値）とが一致しているか判別された後に、初期値である「０」にリセットされる。なお、この入賞個数カウンタ２０３ｏの値は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。
【２０７２】
残球タイマフラグ２０３ｐは、１のラウンドが終了し、特定入賞口６５ａが閉鎖した後の球はけ期間であるか否かを示すフラグである。この残球タイマフラグ２０３ｐがオンに設定されている場合は、球はけ期間であることを意味する。この残球タイマフラグ２０３ｐがオンに設定されている間は、後述する残球タイマ２０３ｑが１ずつ加算されて更新される。残球タイマ２０３ｑは、特定入賞口６５ａが閉鎖されてからの時間を判別するためのカウンタであり、可変入賞装置６５内の遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。
【２０７３】
残球タイマ２０３ｑは、予め設定されている１のラウンドが終了して可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａが閉鎖した場合に、可変入賞装置６５に入賞した球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。本実施形態では、可変入賞装置６５に入賞した球が排出されるまでに必要な時間は０．５秒であり、本実施形態では、予め０．８秒に対応するカウンタ値が残球タイマ２０３ｑの上限値として設定されている。この残球タイマ２０３ｑの上限値（本実施形態では、０．８秒）となったことに基づいて、可変入賞装置６５への入賞個数とその排出個数とが一致しているかの判別が実行される。一致しない場合には、エラーコマンドが設定されて、その旨が報知される。よって、可変入賞装置６５内に遊技球が球詰まりしていることを早期に知らせることができる。
【２０７４】
なお、入賞個数と排出個数が一致しない場合には、専用のフラグをオンに設定しておき、そのフラグがオンである場合には確変スイッチを遊技球が通過しても確変設定フラグ２０３ｍをオンに設定しない構成にしてもよい。このように構成することで、不正に確変状態が付与されることを抑制できる。

【２０７５】
確変有効フラグ２０３ｒは、切替弁６５ｙが球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと振り分け不可能な配置に切り替わった後に、遊技球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合に、その通過（入球）を有効とするか否かを判別するためのフラグである。この確変有効フラグ２０３ｒがオンに設定されている場合には、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを遊技球が通過することが正常な期間であることを示している。
【２０７６】
確変有効タイマ２０３ｓは、上述した確変有効フラグ２０３ｒがオンに設定されてからの時間をカウントする為のカウンタである。この確変有効タイマ２０３ｓにより切替弁６５ｙが特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が流下不可能な配置に切り替わった後に、確変スイッチを正常に通過するのに必要な期間を判別することができる。本実施形態では、切替弁６５ｙに到達した遊技球が確変スイッチを通過するのに要する時間は０．３秒である。確変有効タイマ２０３ｓの上限値は０．５秒に対応するカウンタ値に設定されており、それ以後に特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過しても不正と判別して通過と判別しない。
【２０７７】
これにより、不正に遊技球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖ（Ｖ領域）に入球させて確変スイッチを通過させたり、確変スイッチの下方よりピアノ線等で遊技球を押し上げて通過させたり、電波等により磁気センサを通過と誤検出させたりする不正による被害を抑制できる。
【２０７８】
排出個数カウンタ２０３ｔは、１のラウンドで可変入賞装置６５から排出された遊技球の数をカウントするためのカウンタである。この排出個数カウンタ２０３ｔは、可変入賞装置６５に入賞した球の数と排出個数との一致が判別された後に、初期値である０にリセットされる。
【２０７９】
その他メモリエリア２０３ｚは、遊技に必要なその他のデータや、カウンタ、フラグ等が設定（記憶）される。
【２０８０】
払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。
【２０８１】
払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。
【２０８２】
払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。

【２０８３】
発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。
【２０８４】
音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置１１４で行われる第３図柄表示装置８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。
【２０８５】
音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、その他装置２２８、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。その他装置２２８には、パチンコ機１０に設けられる演出用の駆動役物を動作させるための各種駆動モータが含まれる。
【２０８６】
音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置１１４へ通知する。また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた後面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた後面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、後面画像とは、第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の後面側に表示される画像のことである。表示制御装置１１４は、この音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置８１に各種の画像を表示する。
【２０８７】
なお、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合に、図示しない演出用の役物を駆動させるためにその他装置２２８へ役物駆動コマンドを送信したり、枠ボタン２２への操作内容に対応した音声を音声出力装置２２６に出力させるための音声出力コマンドを設定したり、枠ボタン２２への操作内容に対応した発光態様でランプ表示装置２２７を発光させるためのランプ出力コマンドを設定したりするように構成しても良い。
【２０８８】
また、音声ランプ制御装置１１３は、表示制御装置１１４から第３図柄表示装置８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置１１３では、表示制御装置１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置２２６から出力し、また、そ

の表示内容に対応させてランプ表示装置２２７の点灯および消灯を制御する。
【２０８９】
音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０からのコマンドや、音声ランプ制御装置１１３に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第３図柄表示装置８１に遅滞無く表示させる制御が行われる。
【２０９０】
ここで、本制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容について説明をする。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、図１４４（ａ）に示すように、変動パターン選択テーブル２２２ａと、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂと、確変中演出選択テーブル２２２ｃと、連続予告実行選択テーブル２２２ｄと、Ｖ報知実行選択テーブル２２２ｅと、ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆと、が少なくとも記憶されている。
【２０９１】
変動パターン選択テーブル２２２ａは、図示しない変動パターン選択用のカウンタ値に各変動パターンの種別（ど外れ、リーチ外れ、リーチ各種等）の変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンを選択する。これにより、変動時間や変動パターンの種別等の大まかな情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様等が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。
【２０９２】
なお、本制御例では、実行される特別図柄変動に対応させて第３図柄表示装置８１にて第３図柄が横スクロールで変動表示される変動演出（図１２３参照）が実行される。この変動演出では、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンが決定されるため、遊技者は、第３図柄表示装置８１にて実行される変動演出を視認することで今回の特別図柄変動が大当たり当選しているか否かを予測しながら遊技（特図遊技）を行うことができる。
【２０９３】
通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂは、通常状態が設定されている間に実行された第２特別図柄変動のうち、加算時間が３０秒の変動パターンが選択された場合の第３図柄の演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルであって、第２特別図柄抽選の抽選結果（当否判定結果）、特図２保留数、特図１保留数、演出カウンタ２２３ｆの値に対応させて異なる演出態様（演出内容）が規定されている。
【２０９４】
本制御例では、通常状態が設定されている状態において普通図柄抽選で当たり当選すると、電動役物６４０が５秒間開状態となる普図当たり遊技が実行される。そして、普図当たり遊技中に第２入球口６４０へと球を入球させることで第２特別図柄抽選を実行させることが可能に構成している。つまり、第２特別図柄抽選が実行され難い遊技状態（通常状態）において、所定の実行条件が成立した場合に（普図当たり当選した場合に）、所定期間の間（普図当たり遊技期間の間）、第２特別図柄抽選の抽選契機（特図２保留球）を獲得し易く（第２入球口６４０へと球を入球させ易く）することができるように構成している。
【２０９５】
通常状態中に実行される第２特別図柄抽選では、通常用テーブル２０２ｂ１（図１４２（ｂ）参照）に示した通り、変動時間が「１０秒」の変動パターンと、変動時間が「４０秒」の変動パターンとが選択可能に構成されており、変動時間が「４０秒」の変動パター

ンが設定されている第２特別図柄抽選が実行される場合に、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂを参照して変動演出の演出態様が設定される。

【２０９６】

ここで、図１４５を参照して、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂの内容について説明をする。図１４５は、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂの内容を模式的に示した図である。この通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂは、通常状態が設定されている間に実行された第２特別図柄変動のうち、加算時間が３０秒の変動パターンが選択された場合の第３図柄の変動演出の演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルであって、第２特別図柄抽選の抽選結果（当否判定結果）、特図２保留数、特図１保留数、演出カウンタ２２３ｆの値に対応させて異なる演出態様（演出内容）が規定されている。

【２０９７】

通常用テーブル２０２ｂ１（図１４２（ｂ）参照）に示した通り、本制御例では、通常状態中に第２特別図柄変動が実行されると、基本時間（１０秒）に対応させて、共通の外れリーチ演出が実行され（図１２５（ａ）参照）、その後、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂを参照して選択された演出内容（演出態様）として疑似変動演出（図１２５（ｂ）～１２６参照）が加算時間（３０秒）の間に実行されるように構成している。

【２０９８】

具体的には、抽選結果が大当たりであって、特図２保留数が３の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に、変動パターンとして「疑似３演出」が、「８０～９９」の範囲に、変動パターンとして「特殊疑似２演出」が規定されており、特図２保留数が２の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲に、変動パターンとして「疑似２演出」が、特図２保留数が１の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に、変動パターンとして「疑似１演出」が、「９０～９９」の範囲に、変動パターンとして「特殊疑似４演出」が規定されている。

【２０９９】

また、抽選結果が大当たりであって、特図２保留数が０の場合は、特図１保留数が１～４の場合に「特殊終了演出」が、特図１保留数が０の場合に「疑似無し演出」が設定される。

【２１００】

抽選結果が外れである場合には、特図２保留数が３の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲に、変動パターンとして「疑似３演出」が規定されており、特図２保留数が２の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲に、変動パターンとして「疑似２演出」が、特図２保留数が１の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲に、変動パターンとして「疑似１演出」が、特図２保留数が０の場合は、「疑似無し演出」が規定されている。

【２１０１】

以上、説明をした通り、本実施形態では、第２特別図柄の疑似変動演出の演出態様を設定する際に、特図２保留数及び特図１保留数の有無を判別し、次に実行される特別図柄抽選に対応する演出態様で疑似変動演出を実行するように構成している。このように構成することで、１の特別図柄変動期間中に実行される疑似変動演出を、あたかも次の特別図柄変動に対応させた変動演出と思わせ易くすることができる。

【２１０２】

さらに、疑似変動演出にて実行される疑似変動回数（第３図柄の仮停止回数）が、獲得済みの特図２保留数に対応させた回数となるように構成しているため、通常状態中に実行された普図当たり遊技中に獲得した特図２保留が全て使用されたと思わせることができる。よって、大当たり当選している疑似変動演出が実行された場合は、通常状態中に実行された普図当たり遊技中に多くの特図２保留を獲得した結果として、大当たり当選したと遊技者に思わせることができる。また、外れ当選している疑似変動演出が実行された場合は

、特図２保留を全て消化したと思わせた後に、次に特図２保留を用いた変動演出が実行されるため（チャンスゾーンが継続するため）、遊技者に以外性のある演出を提供することができる。

【２１０３】

また、本制御例では、大当たり当選した場合にのみ設定される疑似変動演出（特殊疑似２演出、疑似４演出）を設けているため、疑似変動演出にて実行される疑似変動回数と、特図２保留数とに対して遊技者に興味を持たせることができる。

【２１０４】

次に、図１４６を参照して、確変中演出選択テーブル２２２ｃの内容について説明をする。図１４６は、確変中演出選択テーブル２２２ｃの内容を模式的に示した模式図である。この確変中演出選択テーブル２２２ｃは、確変状態（時短状態）中、即ち、普通図柄の高確率状態中に実行される特別図柄変動の変動パターンとして、基本時間が３０秒の変動パターンが選択された場合における変動演出を設定する際に参照されるデータテーブルである。この確変中演出選択テーブル２２２ｃは、実行される特別図柄変動に対する変動演出の演出態様を設定する際に参照されるものであり、変動表示設定処理（図１８２のＳ４１１３参照）にて実行される特図１演出態様設定処理（図１８３のＳ４９０３参照）にて、確変状態であることを遊技者に報知する演出モードである「スーパーチャンスモード」中であって（図１８３のＳ５００５：Ｙｅｓ）、今回実行される変動パターンの変動時間（基本変動時間）が「３０秒」である場合（図１８３のＳ５００７：Ｙｅｓ）、又は、変動表示設定処理（図１８２のＳ４１１３参照）にて実行される特図２演出態様設定処理（図１８４のＳ４９０７参照）にて、確変状態であることを遊技者に報知する演出モードである「スーパーチャンスモード」中であって（図１８４のＳ５１１２：Ｙｅｓ）、今回実行される変動パターンの変動時間（基本変動時間）が「３０秒」である場合（図１８４のＳ５１１４：Ｙｅｓ）、に参照される。

【２１０５】

本制御例では、普通図柄の高確率状態において第１特別図柄抽選が実行された場合に、第１特別図柄抽選でのみ当選し得る大当たり（通常大当たり遊技が実行される大当たり）に当選したことが、第１特別図柄抽選の抽選結果が停止表示されるよりも前に遊技者が把握してしまう事態が発生することを抑制するために、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、通常大当たり遊技が実行される大当たり当選を示すための第３図柄（偶数の数字が付された第３図柄）と、確変大当たり遊技が実行される大当たり当選を示すための第３図柄（奇数の数字が付された第３図柄）と、が何れもリーチ状態となるダブルリーチ演出を実行するように構成している。

【２１０６】

さらに、普通図柄の高確率状態である確変状態、或いは、時短状態において、上述したダブルリーチ演出が実行された場合に、実行中の特別図柄抽選が第１特別図柄抽選であることを遊技者に把握させ難くするために、大当たり当選した場合には必ず確変大当たり遊技が実行される第２特別図柄抽選に対応する変動演出においても、上述したダブルリーチ演出を実行するように構成している。また、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される第１特別図柄変動と、第２特別図柄変動とは、何れも変動時間が「３０秒」の変動パターンを選択可能に構成しており、この「３０秒」の変動パターンが選択された場合においてダブルリーチ演出が実行されるように構成している。このように、特別図柄の種別に関わらず、同一の変動時間（３０秒）を設定し、同一の変動演出となるダブルリーチ演出を実行するように構成しているため、実行される変動演出によって実行中の特別図柄変動の図柄種別を遊技者に把握されてしまうことを抑制することが出来ると共に、変動演出に用いられる演出データを共通化することにより、パチンコ機１０にて実行される各種演出に用いられる演出データの容量を抑えることができる。

【２１０７】

図１４６に示した通り、確変中演出選択テーブル２２２ｃには、図柄種別（特別図柄の種別）と、抽選結果（特別図柄抽選の結果）と、演出カウンタ２２３ｆの値とに応じて異

なる演出態様が規定されている。具体的には、図柄種別が第１特別図柄（特図１）であって、抽選結果が確変大当たり（大当たりＡ）である場合は、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に「確変シングルリーチ」が、「５０～９９」の範囲に「ダブルリーチ」が規定され、通常大当たり（大当たりＢ）である場合は「ダブルリーチ」が、外れの場合は「非リーチ」が規定されている。

【２１０８】

また、図柄種別が第２特別図柄（特図２）であって、抽選結果が確変大当たりである場合は、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に「特殊ダブルリーチ」が、「５０～９９」の範囲に「確変ダブルリーチ」が規定され、外れの場合は、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４」の範囲に「ダブルリーチ」が、「５～１０」の範囲に「確変ダブルリーチ」が、「１１～９９」の範囲に「非リーチ」が規定されている。

【２１０９】

このように構成することで、確変状態において第１特別図柄抽選が実行される場合も、第２特別図柄抽選が実行される場合も「ダブルリーチ」（図１３１（ａ）に示した、通常当たりに対応する第３図柄を含む２以上の第３図柄がリーチ状態となるリーチ演出）が実行されることになるため、遊技者に対して、「ダブルリーチ」が実行された場合に、何れの特別図柄抽選に対応する第３図柄変動演出が実行されているのかを分かり難くすることができる。

【２１１０】

さらに、「特殊ダブルリーチ」が設定されると、最初に「ダブルリーチ」の演出態様が設定され、その後、図１３１（ｂ）に示した「確変ダブルリーチ」へと演出態様が可変するリーチ演出が実行される。よって、第１特別図柄抽選に対応して「ダブルリーチ」が実行された場合であっても、途中で「確変ダブルリーチ」へと昇格することを期待させながら遊技を行わせることができる。なお、この「特殊ダブルリーチ」において、リーチ演出の演出態様が可変するタイミングは、中図柄列Ｚ２が１周、或いは２周したタイミングとしているが、これに限ること無く、遊技者が操作ボタン２２を操作したタイミングに基づいて演出態様を可変しても良い。

【２１１１】

なお、通常状態中に第２特別図柄変動が実行される場合において、変動時間が「１０秒（基本時間１０秒、加算時間０秒）」の変動パターン（特殊外れ）が選択された場合には、図１２５（ａ）に示した外れリーチ演出が実行された後、そのまま外れを示す表示態様で第３図柄が停止表示される。一方、変動時間が「１０秒（基本時間１０秒、加算時間０秒）」の変動パターン（特殊当たり）が選択された場合には、１０秒間の図柄変動の後、大当たり当選を示す表示態様（例えば、「７７７」）で第３図柄が停止表示される。

【２１１２】

このように、通常状態中に実行される第２特別図柄変動に対応する変動演出として、１回の特別図柄変動期間中に擬似的に複数回の変動演出を実行する特殊変動パターンと、１回の特別図柄変動期間中に１回の変動演出を実行する通常変動パターンと、を設けることにより、どのタイミングで新たな第２特別図柄変動が実行されたのかを遊技者に分かり難くすることができるため、チャンスゾーンが継続することを期待しながら遊技を行わせることができる。

【２１１３】

また、チャンスゾーン中の実行される変動演出（疑似含む）の回数が多い程、大当たり当選の期待度を高めることができるため、チャンスゾーンが長時間継続することを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。

【２１１４】

加えて、本制御例では、１回の特別図柄変動期間中に擬似的に複数回の変動演出を実行する特殊変動パターンにて実行される１回の疑似変動時間（１０秒）と同一時間となるように通常変動パターンの変動時間（１０秒）が規定されているため、例えば、特殊変動パターンで実行された第２特別図柄変動の後に、通常変動パターンで実行された第２特別図

柄変動が実行された場合に、第３図柄表示装置８１の表示面では、１０秒間の変動演出が繰り返し実行されることになる。よって、特殊変動パターンとして疑似変動演出が繰り返し実行されているのか、特殊変動パターンと通常変動パターンとが連続して実行されているのかを遊技者に分かり難くすることができる。よって、どのタイミングで新たな第２特別図柄変動が実行されたのかを遊技者に分かり難くすることができるため、チャンスゾーンが継続することを期待しながら遊技を行わせることができる。

【２１１５】

なお、本制御例では、通常状態中の第２特別図柄変動として、変動時間が「４０」秒の変動パターンが選択された場合に、特殊変動パターンの変動演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、通常状態中に実行される第２特別図柄変動に対応する変動時間として「４０秒」以外の変動時間を選択可能に構成しても良い。また、本制御例では、特殊変動パターンの変動演出の一部である疑似変動時間を基本的に１０秒で固定し、大当たり期待度が高い場合に、１０秒以外の長さで疑似変動演出が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、１回の変動演出の実行期間が長くなることを、期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。

【２１１６】

図１４４（ａ）に戻り、説明を続ける。連続予告実行選択テーブル２２２ｄは、主制御装置１１０側から受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報（大当たり当選の有無）に基づいて、複数の特別図柄変動の期間を跨いで実行される連続予告演出の実行条件を成立させるか否かを決定する際に参照されるデータテーブルである。ここで連続予告演出の実行条件が成立すると、枠ボタン２２への操作を有効に判別する特殊有効時間が設定される。そして、特殊有効時間内に枠ボタン２２が操作された場合に、連続予告演出が実行される。

【２１１７】

この連続予告演出が実行されると、通常の背景モード（海モード、山モード）とは異なる背景モード（空モード）へと移行し、実行条件の成立対象となった入賞情報に対応する特別図柄抽選の結果が表示されるまでの期間を用いた連続演出が実行される。詳細な説明は後述するが、本実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定されている期間のうち、高速変動期間（普通図柄の高確率状態が設定されてから、２０回目の特別図柄変動が実行されるまでの期間）中は、他の期間に比べて枠ボタン２２への操作に基づいて背景モードが移行し難くなるように構成している。そのような高速変動期間中であっても、枠ボタン２２を操作することにより背景モードを移行させることができるため、遊技者に対して意欲的に枠ボタン２２を操作させることができる。

【２１１８】

また、通常の背景モード移行とは異なり、大当たり当選の期待度を高めた背景モード移行を実行させることができるため、演出効果を高めることができる。さらに、高速変動期間中は、他の期間に比べて特別図柄変動の変動時間が短くなり易いため、他の期間のように背景モードを移行させてしまうと、肝心な特別図柄抽選の結果を見逃してしまう虞があることから、背景モード移行し難くなるように構成している。しかしながら、連続予告演出が実行されることに基づいて背景モード移行する場合には、複数回の特別図柄変動の変動時間を用いた連続予告演出が実行されるため、背景モード移行後に即座に連続予告演出の演出結果が表示されることが無い。よって、背景モード移行を実行したとしても、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

【２１１９】

さらに、本制御例では、高速変動期間中に枠ボタン２２を操作した場合に、背景モード移行以外の演出（操作演出）を実行可能にし、高速変動期間中であっても、遊技者に意欲的に枠ボタン２２を操作させることで遊技に早期に飽きてしまうことを抑制するように構成している。その中で、連続予告演出の実行条件が成立したことに基づいて背景モード移行が実行されることにより、遊技者に対して意外性のある演出を提供することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２１２０】
ここで、図１４７（ａ）を参照して、連続予告実行選択テーブル２２２ｄの内容について説明する。図１４７（ａ）は、連続予告実行選択テーブル２２２ｄの内容を模式的に示した模式図である。図１４７（ａ）に示した通り、連続予告実行選択テーブル２２２ｄには、受信した入賞情報に含まれる抽選結果（特別図柄の抽選結果）と、特図２保留数（第２特別図柄の保留球数）と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値と、に対応させて、連続予告演出の実行条件を成立させるか否かが規定されている。
【２１２１】
具体的には、抽選結果が「大当たり」で、特図２保留数が「３」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立する「連続予告有」が、「８０～１９８」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立しない「連続予告無」が規定されている。また、特図２保留数が「４」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１４９」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立する「連続予告有」が、「１５０～１９８」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立しない「連続予告無」が規定されている。
【２１２２】
一方、抽選結果が「外れ」で、特図２保留数が「３」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９４」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立しない「連続予告無」が、「１９５～１９８」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立する「連続予告有」が規定されている。また、特図２保留数が「４」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１８９」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立しない「連続予告無」が、「１９０～１９８」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立する「連続予告有」が規定されている。
【２１２３】
上述した通り、本制御例では、特図２保留数が多いほど、連続予告演出の実行条件が成立し易く、さらに、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合のほうが、外れである場合よりも連続予告演出の実行条件が成立し易くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して連続予告演出を実行させようと意欲的に遊技（第２入球口６４０へと球を入球させる遊技）を行わせることができ、パチンコ機１０の稼働を高めることができる。加えて、特図２保留数が多い程、連続予告演出の実行条件が成立した場合における大当たり期待度が高くなるように構成している。よって、大当たり期待度の高い連続予告演出を実行させるために、意欲的に遊技（第２入球口６４０へと球を入球させる遊技）を行わせることができ、パチンコ機１０の稼働を高めることができる。
【２１２４】
本制御例では、主制御装置１１０側から入賞情報コマンド（特別図柄に対する入賞情報コマンド）を受信した場合に、連続予告実行選択テーブル２２２ｄを参照して、連続予告演出の実行条件の成立の有無のみを判定（決定）するように構成しており、連続予告演出の実行条件が成立した場合であっても、その時点で連続予告演出が実行されず、実行条件が成立した後、特定の期間内にて枠ボタン２２を操作した場合に連続予告演出が実行されるように構成している。これにより、１回の特別図柄変動期間中に第２入球口６４０へと球が複数入球し、複数の入賞情報コマンドを受信した場合には、実行条件の成立対象となる入賞情報を遊技者に分かり難くすることができる。よって、連続予告演出が実行された場合に、その連続予告演出がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができ、連続予告演出の演出内容が単調になることを抑制することができる。
【２１２５】
なお、本制御例では、上述した通り、連続予告演出の実行条件が成立したことを遊技者に報知（示唆）しないように構成しているが、これに限ること無く、実行条件が成立したことを遊技者に報知（示唆）するための報知（示唆）演出を実行するように構成しても良く、例えば、副表示領域Ｄｓに「待機中」の文字を表示することで、連続予告演出の実行条件が成立したことを遊技者に報知（示唆）するように構成しても良い。このように構成

することで報知（示唆）演出が実行された場合に、連続予告演出を実行させようと意欲的に枠ボタン２２を操作させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２１２６】

また、本制御例では、図１２９（ａ）に示した通り、遊技者による枠ボタン２２への操作を有効に判別する有効期間が設定されていることを（有効期間中であることを）遊技者に報知可能な有効期間報知態様として、主表示領域Ｄｍの右側下方に枠ボタン２２を模したアイコンＨＲ１０を表示するように構成しているが、連続予告演出の実行条件が成立した場合に設定される特殊有効時間が設定されているのか、通常の有効時間が設定されているのかを、アイコンＨＲ１０の表示態様からは判別できない（し難い）ように構成している。このように構成することで、遊技者は、枠ボタン２２を操作するまで連続予告演出が実行されるのか、通常の操作演出が実行されるのかが分からないため、連続予告演出を実行させようと枠ボタン２２を意欲的に操作させることができる。

【２１２７】

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

【２１２８】

また、本制御例では、第２特別図柄に対する入賞情報が含まれる入賞情報コマンドを受信した場合に、連続予告演出テーブル２２２ｄを参照して、連続予告演出の実行条件を成立させるための処理を実行するが、これに限ること無く、第１特別図柄に対する入賞情報が含まれる入賞情報コマンドを受信した場合にも連続予告演出の実行条件が成立するように構成しても良い。

【２１２９】

図１４４に戻り説明をする。Ｖ報知実行選択テーブル２２２ｅは、大当たり遊技中にＶ報知演出を実行するか否かを決定する際に参照されるデータテーブルである。本制御例では、大当たり遊技中に開放動作される可変入賞装置６５内に特定領域（Ｖゲート）６５ｖを設けており、可変入賞装置６５内に入賞した球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過すると、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定されるように構成している。そして、実行される大当たり遊技の種別に応じて、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過し易い大当たり遊技（確変大当たり遊技）と、その確変大当たり遊技よりも、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過し難い大当たり遊技（通常大当たり遊技）と、を実行可能に構成している。

【２１３０】

具体的には、図１２０（ｂ）に示した通り、可変入賞装置６５内に切替弁６５ｙを設け

、切替弁６５ｙの配置状況によって可変入賞装置６５内に流入した球が、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過不可能（困難）な第３流路６５ｅ３と、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過可能な第４流路６５ｅ４とに振り分けられるように構成している。この切替弁６５ｙは、確変大当たり遊技が実行された場合の１ラウンド目のラウンド遊技中にのみ球を第４流路６５ｅ４へと振り分け可能な配置状況へと切り替わるように駆動制御される。

【２１３１】

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

【２１３２】

ここで、本制御例では、通常大当たり遊技が実行された後には、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように構成しており、時短状態が設定された場合には、演出モードとして「チャンスモード」が設定されるように構成している（図１３４参照）。さらに、大当たり遊技の終了後に確変状態が設定される場合の一部においても「チャンスモード」が設定されるように構成している。これにより、大当たり遊技終了後に「チャンスモード」が設定された場合であっても、内部的には確変状態が設定されている可能性を残すことができるため、遊技者に確変状態であることを期待させながら遊技を行わせることができる。しかしながら、大当たり遊技中にＶ報知演出が実行されてしまうと、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したか否かを大当たり遊技中に容易に把握できてしまうため、ひいては、球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したにも関わらず、大当たり遊技終了後に「チャンスモード」が設定されてしまうと、確変状態が消滅したと不信感を持たれてしまうという問題があった。特に、本制御例のように確変状態を終了させるための確変終了条件として、特別図柄変動が５０回実行された場合に成立する確変終了条件を有するパチンコ機１０においては、特別図柄抽選で大当たり当選することなく確変状態が終了してしまうため、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したにも関わらず、確変状態が設定されなかったと強く思われてしまう虞があった。

【２１３３】

そこで、本制御例では、大当たり遊技中にＶ報知演出を実行するか否かを決定する処理を実行し、その処理結果に基づいて大当たり遊技中のＶ報知演出の有無を決定する。そして、Ｖ報知演出を実行しない大当たり遊技中にて、球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合（大当たり遊技終了後に確変状態が設定される場合）に、その大当たり遊技終了後に「チャンスモード」を設定するように構成している。このように構成することで、内部的に確変状態が設定されているか否かを遊技者が判別することが困難となるため、「チャンスモード」を遊技している遊技者に対して不信感を与えること無く、確変状態が設定されていることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【２１３４】

ここで、図１４７（ｂ）を参照して、Ｖ報知実行選択テーブル２２２ｅの内容について説明をする。図１４７（ｂ）は、Ｖ報知実行選択テーブル２２２ｅに規定されている内容を模式的に示した模式図である。このＶ報知実行選択テーブル２２２ｅは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図１７４参照）にて実行される大当たり関連処理（図１８０のＳ４２１８参照）において、確変大当たり遊技を開始するタイミングであると判別された場合に（図１８０のＳ４７０１：Ｙｅｓ）、今回の大当たり遊技中にＶ報知演出を実行

するか否かを決定する際に参照される（図１８０のＳ４７０４）。
【２１３５】
図１４７（ｂ）に示した通り、Ｖ報知実行選択テーブル２２２ｅには、今回実行される大当たり遊技に対応する大当たり種別（大当たり当選した大当たり種別）と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値とに対応させてＶ報知有無（Ｖ報知演出を実行するか否かの判定結果）が規定されている。具体的には、大当たり種別が「大当たりＡ」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１４９」の範囲には、Ｖ報知演出を実行することを示す「Ｖ報知有」が、「１５０～１９８」の範囲には、Ｖ報知演出を実行しないことを示す「Ｖ報知無」が規定されている。また、大当たり種別が「大当たりＣ，Ｄ，Ｅ」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１８９」の範囲には、「Ｖ報知有」が、「１９０～１９８」の範囲には、「Ｖ報知無」が規定されている。
【２１３６】
第１特別図柄抽選で大当たり当選し、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別「大当たりＡ」が設定された場合には、約７５％の割合でＶ報知演出が実行される。ここで、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、５０％が確変大当たり遊技（「大当たりＡ」）となり、残りの５０％が通常大当たり遊技（「大当たりＢ」）となるように構成されている。よって、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合の約３７．５％の割合で大当たり遊技中にＶ報知演出が実行され、約６２．５％の割合で大当たり遊技中にＶ報知演出を実行報知演出が実行されないことになる。また、Ｖ報知演出が実行されなかった場合のうち、確変大当たり遊技が実行されている割合が約２０％となるように構成されている。
【２１３７】
一方、第２特別図柄抽選で大当たり当選し、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別「大当たりＣ，Ｄ，Ｅ」が設定された場合には、約９０％の割合でＶ報知演出が実行される。ここで、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合は、必ず確変大当たり遊技（「大当たりＣ，Ｄ，Ｅ」）となるように構成されている。よって、実際には第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の約１０％の割合でＶ報知演出が実行されない大当たり遊技が実行されることになる。このように、必ず確変大当たり遊技が実行される第２特別図柄抽選による大当たり当選に対してもＶ報知演出を実行しない場合を設けることにより、Ｖ報知演出が実行されなった場合、即ち、大当たり遊技終了後に「チャンスモード」が設定された場合において、遊技状態が確変状態である割合を高めることができる。
【２１３８】
また、上述した通り、第１特別図柄抽選で確変大当たり遊技が実行される大当たり（「大当たりＡ」）に当選した場合と、第２特別図柄抽選で確変大当たり遊技が実行される大当たり（「大当たりＣ，Ｄ，Ｅ」）に当選した場合とで、Ｖ報知演出が実行される割合を異ならせている。具体的には、実際に確変大当たり遊技が実行され易い第２特別図柄抽選よりも、確変大当たり遊技が実行され難い第１特別図柄抽選のほうが、確変大当たり遊技が実行される場合において、Ｖ報知演出が実行され難くなるように構成している。このように構成することで、第１特別図柄抽選で大当たりに当選した場合に、その大当たり遊技中にＶ報知演出が実行されない頻度を高めることができるため、通常大当たり遊技が実行され得る第１特別図柄抽選に基づく大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定された場合にも遊技者に期待感を持たせ易くすることができる。
【２１３９】
なお、本制御例では、図１４７（ｂ）に示した通り、Ｖ報知演出の実行割合を、大当たり種別に応じて異ならせているが、それ以外の要素に応じてＶ報知演出の実行割合を異ならせても良く、例えば、大当たり当選した時点における遊技状態に応じてＶ報知演出の実行割合を異ならせたり、通常状態へ移行すること無く大当たり当選した回数（所謂、連荘回数）に応じてＶ報知演出の実行割合を異ならせたり、遊技者が枠ボタン２２を操作した操作結果に応じてＶ報知演出の実行割合を異ならせても良い。このように様々な条件に応じてＶ報知演出の実行割合を異ならせることで、見た目上の確変割合（大当たり当選全体

におけるＶ報知演出が実行される割合）を複数設定することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【２１４０】

本制御例では、確変大当たり遊技が実行される場合、即ち、特定領域（Ｖゲート）６５ｖに球を通過させることが可能な大当たり遊技が実行される場合にのみ、上述したＶ報知演出を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、通常大当たり遊技が実行される場合にもＶ報知演出を実行可能に構成しても良い。この場合、確変大当たり遊技にてＶ期間（特定領域（Ｖゲート）６５ｖに球を通過させることが可能な期間）が設定されるタイミング（１ラウンド目のラウンド遊技が実行されるタイミング）に合わせてＶ報知演出を実行し、最終的にＶ期間中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過しなかったことを報知するＶ失敗演出を実行するように構成すれば良い。さらに、大当たり遊技中に正常に遊技を行ったにも関わらず、Ｖ失敗演出が実行されるように構成した場合には、例えば、確変大当たり遊技にて特定領域（Ｖゲート）６５ｖに球を通過させたにも関わらずＶ失敗演出を実行し、大当たり遊技終了後に「チャンスモード」を設定するように構成しても良い。

【２１４１】

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

【２１４２】

図１４４（ａ）に戻り、説明を続ける。ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆは、演出モードとして「チャンスモード」が設定されている場合に、遊技者が操作手段である枠ボタン２２を操作したことに基づいて実行される操作演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図１７４参照）にて実行される枠ボタン入力監視・演出処理（図１８６のＳ４１０７参照）にて、チャンスモード中に枠ボタン２２に対して有効な操作が実行されたと判別された場合に（図１８６のＳ５３１４：Ｙｅｓ）、参照される（図１８６のＳ５３１５参照）。このように、遊技者が枠ボタン２２を操作した場合に実行される操作演出の演出態様を、ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆを参照して可変させることにより、遊技者に対してバリエーションに富んだ操作演出を提供することができる。

【２１４３】

ここで、図１４８（ａ）を参照して、ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆの内容について説明をする。図１４８（ａ）は、ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図１４８（ａ）に示した通り、ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆには、時短状態が設定されている場合に参照される時短状態選択テーブル２２２ｆ１と、確変状態が設定されている場合に参照される確変状態選択テーブル２２３ｆ２と、が規定されている。

【２１４４】

本制御例では、時短状態が設定される場合と、確変状態が設定される場合の一部において、演出モードとして「チャンスモード」が設定されるように構成されている。そして、設定されている遊技状態に関わらず、「チャンスモード」中は共通の変動演出が実行されるように構成されている。さらに、確変状態が設定されている場合と、時短状態が設定されている場合とで、同一の変動パターンテーブル（確変・時短用テーブル２０２ｂ２）を参照して変動パターン（変動時間）が選択されるように構成されている。これにより、「チャンスモード」中に実行される特別図柄変動、及び、その特別図柄変動に対応して実行される第３図柄の変動演出からは、現在設定されている遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを把握し難くすることができるため、遊技者に対して現在が確変状態であることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【２１４５】
しかしながら、「チャンスモード」を遊技している遊技者に対して、現在設定されている遊技状態を示唆可能な情報を提供しないと、「チャンスモード」中の遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。そこで、本制御例では、「チャンスモード」中に複数種類の操作演出を実行可能に構成し、設定されている遊技状態に応じて、各操作演出の実行割合を異ならせるように構成している。つまり、実行され得る操作演出の種類は同一だが、各操作演出が選択される割合を異ならせることにより、実際に実行される複数の操作演出に基づいて現在の遊技状態を予測することができるように構成している。これにより、遊技者に対して遊技状態を予測する楽しみを提供することができる。
【２１４６】
なお、通常状態が設定されている場合に実行される操作演出の演出態様や、確変状態が設定されていることを報知する演出モードである「スーパーチャンスモード」中に実行される操作演出の演出態様や、変動演出の一環として実行される操作演出の演出態様についても同様に複数種類の演出態様のうち、何れかの演出態様を決定して実行するように構成しているが、その詳細な説明は省略する。
【２１４７】
次に、図１４８（ｂ）を参照して、操作時演出選択テーブル２２２ｆに規定されている時短状態選択テーブル２２３ｆ１の内容について説明をする。図１４８（ｂ）は、時短状態選択テーブル２２３ｆ１の内容を模式的に示した模式図である。この時短状態選択テーブル２２３ｆ１は、時短状態が設定されている「チャンスモード」中における操作演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、枠ボタン２２が操作されたタイミングと、遊技者が枠ボタン２２に対して実行した操作方法の種別と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値とに応じて異なる操作演出の演出態様が規定されている。
【２１４８】
具体的には、図１４８（ｂ）に示した通り、操作タイミングが高速変動期間（第１期間）中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１４９」の範囲には、操作演出が実行されないことを示す「無」が、「１５０～１８９」の範囲には、実行中の変動演出がリーチ状態となるか否かを、第３図柄変動中に示唆する演出を示す「リーチ示唆」が、「１９０～１９８」の範囲には、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出を示す「状態示唆」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲に、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が規定されている。
【２１４９】
ここで、本制御例では、遊技者が枠ボタン２２に対して実行可能な操作方法が複数設定されており、枠ボタン２２を押下した状態が２秒未満である場合に判定される「通常押し」と、枠ボタン２２を押下した状態が２秒以上継続した場合に判定される「長押し」と、が設定されている。そして、遊技者の操作方法に応じて異なる操作演出が実行されるように構成している。これにより、遊技者が任意に操作方法を選択することで様々な操作演出を実行することができる。よって、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することが出来る。
【２１５０】
なお、本制御例では、遊技者が操作可能な操作方法として、上述した２種類の操作方法を用いているが、これに限ること無く、例えば、パチンコ機１０に枠ボタン２２以外の操作手段（例えば、第２枠ボタン）を設け、遊技者が押下した枠ボタンの種類に応じて異なる操作演出が選択されるように構成しても良いし、所定期間（例えば、２秒間）の間に、複数の操作手段に対して実行された操作の順序に対応させて複数の操作方法を設定するように構成しても良い。さらに、遊技者が枠ボタン２２を押下した時点で「通常押し」と判定し、その後、その押下状態が所定期間（例えば、２秒）継続した場合に、「長押し」と追加判定することで、「長押し」専用の操作演出を実行するように構成しても良い。
【２１５１】

さらに、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下可能な枠ボタン２２の構成以外に、遊技者が上下左右方向に傾倒操作可能なレバー部材や、遊技者が回動操作可能な回動部材から成る操作手段を設けても良い。また、遊技者が部材を直接操作するのでは無く、所定の検知領域を有する近接センサを設け、その検知領域内に進入させた手を近接センサに検知させることで所定の操作を実行したと判定可能な操作手段（例えば、タッチセンサ等）を設けても良く、遊技者が任意に所定の操作を実行可能であって、その操作内容に応じて異なる操作方法を選択できるものであれば良い。

【２１５２】

また、本制御例では、「通常押し」と、「長押し」の２種類の操作方法を有する構成について説明をしたが、これに限ること無く、３種類以上の操作方法を設けても良いし、操作方法を１種類しか設けなくても良い。ここで、操作方法を１種類しか設けない場合には、当該操作が実行される間隔に応じて異なる操作演出が実行されるように構成しても良い。これにより、操作方法自体は１種類であっても、様々な操作演出を遊技者に選択させることが可能となる。

【２１５３】

図１４８（ｂ）に戻り、時短状態選択テーブル２２３ｆ１の内容の説明を続ける。操作タイミングが通常時短変動期間（第２期間）中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲には、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲に、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出を示す「状態示唆」が規定されている。

【２１５４】

そして、操作タイミングが特定期間（５０回目の特別図柄変動中）の場合、操作方法、及び取得した演出カウンタ２２３ｆの値に関わらず、操作演出が実行されないように構成されている。最後に、操作タイミングが通常時短変動期間（第３期間）中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲には、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲に、過去（「チャンスモード」が設定された時点（大当たり遊技終了後））に設定されていた遊技状態を示唆するための演出を示す「過去状態示唆」が規定されている。

【２１５５】

次に、図１４９を参照して、操作時演出選択テーブル２２２ｆに規定されている確変状態選択テーブル２２３ｆ２の内容について説明をする。図１４９は、確変状態選択テーブル２２３ｆ２の内容を模式的に示した模式図である。この確変状態選択テーブル２２３ｆ２は、確変状態が設定されている「チャンスモード」中における操作演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、枠ボタン２２が操作されたタイミングと、遊技者が枠ボタン２２に対して実行した操作方法の種別と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値とに応じて異なる操作演出の演出態様が規定されている。

【２１５６】

具体的には、図１４９に示した通り、操作タイミングが高速変動期間（第１期間）中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１１９」の範囲には、操作演出が実行されないことを示す「無」が、「１２０～１３９」の範囲には、実行中の変動演出がリーチ状態となるか否かを、第３図柄変動中に示唆する演出を示す「リーチ示唆」が、「１４０～１８９」の範囲には、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出を示す「状態示唆」、「１９０～１９８」の範囲は、背景モードを移行することを示す「背景モード移行」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲に、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が規定されている。

【２１５７】

また、操作タイミングが通常時短変動期間（第２期間）中で、操作方法が「通常押し」

であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１６９」の範囲には、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が、「１７０～１９８」の範囲には、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出を示す「状態示唆」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲に、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出を示す「状態示唆」が規定されている。

【２１５８】

そして、操作タイミングが特定期間（５０回目の特別図柄変動中）の場合、操作方法、及び取得した演出カウンタ２２３ｆの値に関わらず、操作演出が実行されないように構成されている。最後に、操作タイミングが通常時短変動期間（第３期間）中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲には、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲に、過去（「チャンスモード」が設定された時点（大当たり遊技終了後））に設定されていた遊技状態を示唆するための演出を示す「過去状態示唆」が規定されている。

【２１５９】

以上、説明をした通り、大当たり遊技終了後の演出モードとして「チャンスモード」が設定された場合には、時短状態である場合と、確変状態である場合と、で異なるデータテーブルを参照して操作演出の演出態様が選択されるように構成しており、設定されている遊技状態に応じて各演出態様が選択される割合を異ならせている。よって、実行される操作演出の演出態様に基づいて現在設定されている遊技状態を遊技者に予測させることが可能となるため、遊技者に意欲的に枠ボタン２２を操作させることができる。

【２１６０】

また、特定の操作タイミングにおいて、演出モードとして「チャンスモード」が設定され得る複数の遊技状態（確変状態、時短状態）のうち、遊技者に有利となる有利遊技状態（確変状態）が設定されている場合に実行され易い演出態様（有利演出態様）として、例えば、「第１期間」中の「通常押し」により実行される「状態示唆」の操作演出を設けているため、「第１期間」中の「通常押し」により「状態示唆」の操作演出が実行された場合に、有利遊技状態が設定されているのでは？と期待感を持たせながら遊技を行わせることができる。

【２１６１】

さらに、「第１期間」中に操作演出を複数回実行可能に構成しているため、「第１期間」中に上述した有利演出態様で操作演出が実行された回数が増加すればするほど、有利遊技状態が設定されている期待度を高めることができるため、遊技者により意欲的に枠ボタン２２を操作させることができる。

【２１６２】

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

【２１６３】

また、上述した有利演出態様や、確定演出態様として、他の条件下（例えば、「第２期間」中の「通常押し」）において選択され得る演出態様を用いている。より詳細には、「状態示唆」の演出態様は、「第１期間」中の「通常押し」により実行された場合には、確変状態が設定されている期待度が高くなり、「第２期間」中の「通常押し」により実行された場合には、時短状態が設定されている期待度が高くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、「チャンスモード」が設定されているどの期間中にどの演出態様で操作演出が実行されたのかを分析しながら遊技を行わせる楽しみを提供

することができる。
【２１６４】
以上、図１４８、及び図１４９を参照して、遊技者が操作手段（枠ボタン２２）を操作した場合に、選択され得る操作演出の演出態様の内容、及び、選択される際に参照されるデータテーブル（ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆ）の内容について説明をしたが、本第１制御例では、設定されている遊技状態に応じて異なるデータテーブルを参照するように構成している。そして、各データテーブルには、同一の演出態様が、選択割合を異ならせて規定されている。これにより、実行される操作演出の演出態様だけでは現在の遊技状態を遊技者に把握させ難くし、複数回の操作演出を実行することより、各演出態様の選択割合を把握することで現在の遊技状態を把握可能にすることができる。よって、遊技者に対して操作演出を複数回実行させようと意欲的に遊技を行わせることができる。
【２１６５】
なお、本制御例では、設定されている遊技状態に応じて異なるデータテーブルを参照するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、現在設定されている遊技状態と、現在設定されている演出モードと、に基づいて、異なるデータテーブルを参照して操作演出の演出態様を選択するように構成しても良い。これにより、確変状態が設定されている場合において、演出モードとして「スーパーチャンスモード」が設定されている場合と、「チャンスモード」が設定されている場合とで、異なる操作演出を実行することができる。
【２１６６】
ここで、演出モードとして「スーパーチャンスモード」が設定されている場合には、例えば、現在の遊技状態が設定されていることを示唆する演出態様である「状態示唆」を実行する必要が無いため、代わりに、「リーチ示唆」の演出態様や、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている入賞情報に特定の抽選結果（大当たり当選や、所定時間以上の変動時間が設定される変動パターン）を示す情報が含まれているか否かを示唆する「先読み示唆」の演出態様を規定すると良い。これにより、「スーパーチャンスモード」が設定されている状態においても、遊技者に操作演出を意欲的に実行させることができる。
【２１６７】
さらに、操作演出の演出態様を選択するためのデータテーブル（ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆ）の種別を、大当たり当選時の遊技状態や、大当たり種別（特別図柄の停止表示態様）、第３図柄表示装置８１の表示面に表示された第３図柄の停止表示態様、或いは、大当たり遊技中におけるＶ入賞の有無に応じて異ならせるように構成しても良い。
【２１６８】
この場合、例えば、遊技状態として時短状態が設定され、且つ、演出モードとして「チャンスモード」が設定される場合において、通常大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定される場合と、確変大当たり遊技中に球をＶ入賞させることができず、その大当たり遊技終了後に「チャンスモード」が設定される場合と、で「チャンスモード」中に実行される操作演出の演出態様を異ならせることができる。具体的には、確変の大当たり遊技終了後に時短状態が設定された「チャンスモード」中には、前回の大当たり遊技が確変大当たり遊技であったことを示唆する「過去大当たり種別示唆」の演出態様を規定すると良い。これにより、実際には時短状態が設定されているにも関わらず、確変状態が設定されているのではと遊技者に思わせることができる。また、前回の大当たり遊技が確変大当たり遊技であったにも関わらず、Ｖ入賞させることができなかったことを報知する「過去遊技履歴報知」の演出態様を規定しても良い。これにより、今後実行する遊技の内容を改め易くすることができる。
【２１６９】
次に、図１４４（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図１４４（ｂ）に示すように、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、コマンド記憶領域２２３ａ、入賞情報格納エリア２２３ｂ、特別図柄保

留球数カウンタ２２３ｃ、特図変動開始フラグ２２３ｄ、停止種別選択フラグ２２３ｅ、演出カウンタ２２３ｆ、従状態設定エリア２２３ｇ、普通図柄保留球数カウンタ２２３ｈ、特殊演出中フラグ２２３ｉ、Ｖ入賞フラグ２２３ｊ、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋ、Ｖ報知フラグ２２３ｍ、時短中カウンタ２２３ｎ、特殊連続予告フラグ２２３ｏ、演出モード記憶エリア２２３ｐ、連続予告実行中フラグ２２３ｑ、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｒ、特殊有効時間カウンタ２２３ｓ、操作中カウンタ２２３ｔ、その他メモリエリア２２３ｚが少なくとも設けられている。

【２１７０】

コマンド記憶領域２２３ａは、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ出力された各種コマンドがそのコマンドに対する処理が実行されるまで一時的に記憶され領域である。詳細には、リングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ処理装置１１３のコマンド判定処理（図６１参照）が実行されると、コマンド記憶領域２２３ａに記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【２１７１】

入賞情報格納エリア２２３ｂは、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（第１エリア～第４エリア）とを特別図柄に対して有しており、これらの各エリアには、主制御装置１１０から出力された入賞情報コマンドに含まれる入賞情報が第１エリアから順に格納される。この入賞情報格納エリア２２３ａに格納される情報により、保留球の抽選結果等が変動開始前に音声ランプ制御装置１１３により判別できる。

【２１７２】

本制御例では、第１特別図柄の保留球を最大で４個、第２特別図柄の保留球を最大で４個、それぞれ保留記憶可能に構成しているため、入賞情報格納エリア２２３ｂには、第１特別図柄用の４つの保留エリアと、第２特別図柄用の４つの保留エリアとが形成される。なお、本制御例では、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とは同時に実行されないように構成しており、第１特別図柄の保留球と、第２特別図柄の保留球とをともに有している状態で新たな特別図柄抽選を実行する場合には、第２特別図柄の保留エリアのうち、最古に記憶された入賞情報（第１エリアに記憶された入賞情報）が実行エリアへと移行するように構成されている。そして、第２エリア～第４エリアに格納されている各入賞情報が１つ若い番号の保留エリアへとシフトするように構成されている。即ち、本制御例のパチンコ機１０は、第２特別図柄抽選が第１特別図柄抽選よりも優先して実行されるように構成されている。

【２１７３】

なお、本制御例のパチンコ機１０とは異なり、例えば、特別図柄の種別に関わらず、保留球を獲得した順番に応じて特別図柄抽選が実行されるパチンコ機１０（所謂、入賞順消化のパチンコ機１０）であれば、入賞情報格納エリア２２３ｂに８つの保留エリアを設け、主制御装置１１０から出力された入賞情報コマンドに含まれる入賞情報が第１エリアから順に記憶されるように構成すれば良い。また、第１特別図柄抽選と、第２特別図柄抽選と、を同時に（重複して）実行可能なパチンコ機１０（所謂、同時変動タイプのパチンコ機１０）であれば、本制御例の構成に対して、１つの実行エリアに替えて、第１特別図柄用の第１実行エリアと、第２特別図柄用の第２実行エリアと、を設け、各特別図柄に対応した保留エリアの第１エリアに記憶されている入賞情報が各特別図柄に対応した実行エリアへと移行するように構成すれば良い。

【２１７４】

特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０から送信された保留球数コマンドに対応する値を計数するためのカウンタであって、第１特別図柄の保留球数を計数するための第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ１と、第２特別図柄の保留球数を計数するための第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ２と、を有している。即ち、特別図柄に対応する保留球の数が、主制御装置１１０より出力される保留球数コマンドに基づいて設

定される。
【２１７５】
上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信される保留球数コマンドに基づいて各特別図柄の保留球数をカウントし、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃにて、その保留球数を管理するようになっている。
【２１７６】
具体的には、主制御装置１１０では、第１入球口６４への入球によって第１特別図柄の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置１１０において新たな第１特別図柄抽選を実行するために第１特別図柄の保留球数を減算した場合に、加算後または減算後の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を示す保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド）を、音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、第２入球口６４０への入球によって第２特別図柄の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置１１０において新たな第２特別図柄抽選を実行するために第２特別図柄の保留球数を減算した場合に、加算後または減算後の第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を示す保留球数コマンド（特図２保留球数コマンド）を、音声ランプ制御装置１１３へ送信する。
【２１７７】
音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド、特図２保留球数コマンド）を受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、或いは、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を取得して、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ（第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ１、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ２）に格納する。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅと同期させながら、その値を更新することができる。
【２１７８】
特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値は、保留図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される保留球数を特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納すると共に、格納後の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。
【２１７９】
表示制御装置１１４では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値分の保留球数を第３図柄表示装置８１の副表示領域Ｄｓ１（図１２２（ｂ）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１に表示される保留図柄の数も、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、特別図柄抽選の実行が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。
【２１８０】
特図変動開始フラグ２２３ｄは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特別図柄の変動パターンを通知する特図変動パターンコマンドを受信した場合にオンに設定される。一方、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる。なお、特図変動開始フラグ２２３ｄは、第１特別図柄に対応する第１特図変動開始フラグ２２３ｄ１と、第２特別図柄に対応する第２特図変動開始

フラグ２２３ｄ２と、を有しており、主制御装置１１０から送信された特図変動パターンコマンドが示す特別図柄の種別に対応させてオン、オフの設定がされる。

【２１８１】

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

【２１８２】

演出カウンタ２２３ｆは、変動パターンの選択や、各種演出の選択等に使用されるカウンタであって、「０～１９８」の範囲で繰り返し更新される。なお、メイン処理が実行される毎に１ずつ加算されて更新される。なお、詳細な説明は省略するが、この演出カウンタ２２３ｆは、複数のカウンタから構成されており、それぞれ更新規則が異なるように規定されている。何れのカウンタも、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図１７４参照）が実行される毎にカウンタの更新処理が実行されるように構成している。そして、メイン処理の実行間隔内において変動パターンの選択や、各種演出の選択処理を複数種類実行する場合には、演出カウンタ２２３ｆが有する異なるカウンタの値を取得して処理を実行するように構成している。これにより、同一タイミング（メイン処理の同一周期内）において演出カウンタ２２３ｆの値を用いる処理が複数回実行された場合であっても、演出カウンタ２２３ｆの同一値を用いて各種演出等を選択することを抑制することができる。

【２１８３】

従状態設定エリア２２３ｇは、主制御装置１１０から出力される状態コマンドに対応したデータが設定される。従状態設定エリア２２３ｇに設定されるデータにより、現在の遊技状態を音声ランプ制御装置１１３でも判別することができる。なお、状態設定コマンドは、電源投入時にも主制御装置１１０より出力されて、バックアップされた遊技状態が音声ランプ制御装置１１３により判別可能に構成されている。さらに、従状態設定エリア２２３ｇには、現在設定されている遊技状態を記憶する現遊技状態記憶領域と、現在の遊技状態が設定される以前に設定されていた遊技状態を記憶する過去遊技状態記憶領域と、を有しており、現在の遊技状態がどのような過程を経て設定されたのかを算出可能に構成している。これにより、例えば、時短状態が設定されている場合において、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されたのか、それとも、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、その後、確変終了条件が成立したことを契機に時短状態が設定されたのかを判別し、その判別結果に基づいた演出（過去の遊技状態を遊技者に示唆するための過去状態示唆演出）を実行することができる。また、従状態設定エリア２２３ｇは、通常状態、確変状態、時短状態の他に、大当たり遊技状態、普図当たり遊技状態、といった遊技状態も記憶することができるように構成している。

【２１８４】

普通図柄保留球数カウンタ２２３ｈは、主制御装置１１０から送信された普図保留球数コマンドに対応する値を計数するためのカウンタであって、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＡＭ２０３が有する普通図柄の保留球数を計数するための普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値と同期してその値が加算、減算されるものである。なお、詳細な内容は、上述した特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに対して、対象を特別図柄から普通図柄へと変更した点で相違するだけでありそれ以外は同一であるため省略する。

【２１８５】

特殊演出中フラグ２２３ｉは、通常状態中に第２特別図柄変動が実行されることを示すためのフラグであって、通常状態中に第２特別図柄変動が実行される条件が成立した場合にオンに設定される。具体的には、通常状態において第２特別図柄変動が実行される場合、或いは、第１特別図柄変動が実行されている状態で特図２保留を獲得した場合にオンに

設定される。そして、特殊演出中フラグ２２３ｉがオンに設定されている状態で第１特別図柄変動が実行される場合、即ち、特図２保留が０の場合にオフに設定される。本制御例では、特殊演出中フラグ２２３ｉがオンに設定される期間を示すために、「チャンスゾーン」演出（図１２４（ｂ）参照）が実行される。

【２１８６】

Ｖ入賞フラグ２２３ｊは、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したことを示すためのフラグであって、球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合にオンに設定される。具体的には、主制御装置１１０にてＶ入賞コマンドが設定された場合に（図１７１のＳ２２１６参照）、そのＶ入賞コマンドが送信される。そして、音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図１７５のＳ４１１２参照）にて実行される入賞コマンド処理（図１７７のＳ４２１２参照）においてＶ入賞コマンドを受信したと判別した場合に（図１７７のＳ４４０７：Ｙｅｓ）、オンに設定される。

【２１８７】

このＶ入賞フラグ１１２ｊは、大当たり関連処理（図１８０のＳ４２１８参照）において実行されるエンディング処理（図１８１のＳ４７１５参照）にて参照され（図１８１のＳ４８０１）、今回の大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したか（Ｖ入賞したか）が判別される。そして、エンディング処理（図１８１のＳ４７１５参照）にてオンに設定されていると判別した場合に（図１８１のＳ４８０１：Ｙｅｓ）、オフに設定される。

【２１８８】

本制御例では、大当たり遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖに通過させる（Ｖ入賞）ための演出としてＶ報知演出を実行可能に構成しており、Ｖ入賞の有無に応じて、Ｖ入賞時（Ｖラウンド終了時）と、大当たり遊技のエンディング時とに実行される演出の演出態様を可変させるように構成している。さらに、Ｖ報知演出が実行されているか否かに応じて、Ｖ入賞時の演出態様と、大当たり遊技のエンディング時の演出態様とを可変させるように構成している。このように、Ｖ入賞の有無に基づいて可変設定される演出を、Ｖ入賞時とは異なるタイミング（エンディング時）で実行可能とするために、Ｖ入賞の有無をＶ入賞フラグ１１２ｊの設定状況により判別可能に構成している。

【２１８９】

Ｖ演出実行フラグ２２３ｋは、大当たり遊技中にＶ報知演出を実行することを示すためのフラグであって、大当たり遊技中にＶ報知演出を実行すると決定した場合にオンに設定されるものである。具体的には、大当たり関連処理（図１８０のＳ４２１８参照）において、大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合（図１８０のＳ４７０１：Ｙｅｓ）であって、今回の大当たりが確変大当たりである場合に（図１８０のＳ４７０３：Ｎｏ）、Ｖ報知実行選択テーブル２２２ｅを参照してＶ報知演出の実行の有無が決定される。そしてＶ報知演出を実行すると判別した場合に（図１８０のＳ４７０５：Ｙｅｓ）、オンに設定される（図１８０のＳ４７０６参照）。

【２１９０】

そして、大当たり関連処理（図１８０のＳ４２１８参照）において実行されるエンディング処理（図１８１のＳ４７１５参照）にて、Ｖ入賞フラグ１１２ｊがオンに設定されていない場合、即ち、大当たり遊技中にＶ入賞が発生しなかった場合に参照され（図１８１のＳ４８０２）、オンに設定されていると判別した場合には（図１８１のＳ４８０２：Ｙｅｓ）、エンディング演出の演出態様を切り替えるための処理を実行し（図１８１のＳ４８０４）、その後、オフに設定される（図１８１のＳ１８０４）。

【２１９１】

本制御例では、確変大当たり遊技が実行される場合には、その大当たり遊技中にＶ報知演出を実行するか否かを決定し、Ｖ報知演出の実行を決定した場合には、その時点でエンディング期間中の演出態様として、確変状態が設定されることを示すための演出態様（図１２７（ｂ），（ｄ）参照）を設定するように構成している。つまり、確変大当たり遊技中にＶ報知演出を実行する場合には、Ｖ入賞した時点で遊技者に対してその旨が報知され

るため、エンディング期間に実行されるエンディング演出においても、遊技者に確変状態が設定されることを示すための演出態様（図１２７（ｂ），（ｄ）参照）が設定されるように構成している。よって、大当たり遊技中にＶ入賞しなかった場合には、エンディング演出の演出態様を、時短状態が設定されることを示すための演出態様（図１２７（ａ），（ｃ）参照）へと切り替える処理を実行する。

【２１９２】

一方、確変大当たり遊技中にＶ報知演出を実行しない場合には、Ｖ入賞したとしてもその旨を遊技者に報知すること無く、エンディング演出の演出態様として、時短状態が設定されることを示すための演出態様（図１２７（ａ），（ｃ）参照）が予め設定されるため、大当たり遊技中にＶ入賞しなかった場合であっても、エンディング演出の演出態様を切り替える処理を実行する必要が無い。

【２１９３】

時短中カウンタ２２３ｎは、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される期間を計測するためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定される場合に（大当たり遊技終了後に）、予め定められた値（本制御例では「１００」）が設定される。そして、時短中カウンタ２２３ｎの値が１以上である状態で特別図柄変動が実行されると、その値が１減算され、時短中カウンタ２２３ｎの値が「０」となった場合に、普通図柄の低確率状態へと移行したと判別する。また、時短中カウンタ２２３ｎの値に基づいて、普通図柄の高確率状態における詳細な期間を判別するように構成している。

【２１９４】

特殊連続予告フラグ２２３ｏは、演出モードとして「チャンスモード」が設定されている高速変動期間（第１期間）中に連続予告演出の実行条件が成立したことを示すためのフラグであって、連続予告演出の実行条件が成立した場合にオンに設定される。この特殊連続予告フラグ２２３ｏがオンに設定されると、操作手段に対する操作を有効に判別可能となる特殊有効期間が設定され、その特殊有効期間中に操作手段に対して特定の操作が行われた場合に、連続予告演出が実行される。

【２１９５】

具体的には、音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図１７５のＳ４１１２参照）の一部である入賞コマンド処理（図１７７のＳ４２１２参照）にて、特図用入賞情報コマンド（特別図柄に対応する入賞情報コマンド）を受信した場合に実行される特図用入賞情報コマンド処理（図１７８のＳ４４０６参照）において、現在が高速変動期間中である（時短中カウンタ２２３ｎの値が７５よりも大きい）と判別された場合に（図１７８のＳ４５０２：Ｙｅｓ）、連続予告実行選択テーブル２２２ｄを参照して連続予告演出を実行すると判別した場合に（図１７８のＳ４５０６：Ｙｅｓ）、オンに設定される（図１７８のＳ４５０７）。

【２１９６】

そして、第２特別図柄変動に対応する変動演出を選択するための特図２演出態様設定処理（図１８４のＳ４９０７参照）にて、「チャンスモード」が設定されている場合に実行されるチャンスモード中演出設定処理（図１８５のＳ５１１６参照）にて、特殊連続予告フラグ２２３ｏの設定状況が参照され（図１８５のＳ５２１０）、オンに設定されている場合に、枠ボタン２２への操作を有効に判別可能な特殊有効期間として、特殊有効時間タイマ２２３ｓに３秒に対応する値が設定され（図１８１のＳ５２１１）、その後、オフに設定される。

【２１９７】

このように、連続予告演出の実行条件が成立した場合にのみ、操作手段への操作が有効に判別される特殊有効期間を設定し、その特殊有効期間内に遊技者が操作手段に対して特定の操作を実行した場合にのみ、連続予告演出を実行可能とすることで、連続予告演出を実行しようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。また、連続予告演出を実行するための複数の情報（連続予告演出の実行条件が成立したか否かを示す情報や、特殊有効期間が設定される期間（設定されている期間）を示す情報や、連続予告演出を実行させ

ために操作手段に対して行う操作内容を示す情報）を、遊技者に報知するための報知演出の報知態様を可変させることにより、連続予告演出の実行難易度を容易に可変調整することができる。

【２１９８】

なお、この場合、特別図柄抽選で大当たり当選した場合（する場合）に、連続予告演出の実行条件が成立し易くなるように構成すると良い。これにより、遊技者に対して連続予告演出を実行させようと意欲的に遊技を行わせることができる。加えて、連続予告演出の実行条件が成立している状態において、特殊有効期間外に遊技者が操作手段に対して特定の操作を実行した場合に、特殊有効期間が設定されるタイミングを遊技者に案内する案内報知演出を実行するように構成すると良い。これにより、遊技者に対してより意欲的に操作手段を操作させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【２１９９】

演出モード記憶エリア２２３ｐは、普通図柄の高確率状態中に設定される各種演出モードが格納される記憶領域であって、時短中カウンタ２２３ｎの値に応じて異なる演出モードが記憶される。そして、現在の演出モードを判別する際に、格納されている演出モードが読み出される。具体的には、チャンスモード中演出設定処理（図１８５のＳ５０１２参照）にて、時短中カウンタ２２３ｎの値が読み出され（図１８５のＳ５２０１）、読み出した値に対応する演出モード（高速期間（高速変動期間）、通常第１期間（第１期間）、通常第２期間（第２期間））が設定され記憶される。そして、普通図柄の高確率状態が低確率状態へと移行した場合に記憶されている情報がクリアされる。

【２２００】

連続予告実行中フラグ２２３ｑは、第３図柄の変動演出として連続予告演出が設定されていることを示すためのフラグであって、連続予告演出が実行されている場合にオンに設定される。そして、チャンスモード中演出設定処理（図１８５のＳ５０１２参照）にて、設定状況が判別され（図１８５のＳ５２０８）、オンに設定されている場合には（図１８５のＳ５２０８：Ｙｅｓ）、連続予告演出に対応する演出態様が決定される。そして、連続予告演出が終了した場合にオフに設定される。このように構成することで、連続予告演出中に実行される新たな変動演出において、連続予告演出に対応しない別の演出態様が設定されることを抑制することができる。

【２２０１】

ＳＷ有効時間タイマ２２３ｒは、第３図柄の変動表示期間内に設定される枠ボタン２２の操作を有効に判別する操作有効期間を計測するためのタイマであって、操作有効期間が設定される場合に、操作有効期間の長さに対応する値が設定され、時間の経過に伴って、値が減算されるように構成している。そして、操作有効期間中に遊技者が枠ボタン２２を操作した場合に、その値が０にクリアされる。このように、枠ボタン２２の操作を有効に判別する操作有効期間を設定することにより、操作手段（枠ボタン２２）を操作した場合に実行される演出（操作演出）が過剰に実行されることを抑制することができる。

【２２０２】

なお、本制御例では、遊技者が操作可能な操作手段として枠ボタン２２のみを設けているが、例えば、操作手段として、枠ボタン２２（第１操作手段）以外に、第２操作手段等の複数の操作手段を設ける場合には、各操作手段に対して異なる操作有効期間を設定する場合がある。その場合は、各操作手段に対してＳＷ有効時間タイマ２２３ｒを設けることで、各操作手段の操作有効期間を重複して設定することができる。

【２２０３】

特殊有効時間タイマ２２３ｓは、特殊連続予告フラグ２２３ｏがオンに設定されている状態で、チャンスモード中演出設定処理（図１８５のＳ５０１２参照）が実行された場合にのみ設定される、枠ボタン２２への操作を有効に判別する操作有効期間（特殊操作有効期間）を計測するためのタイマであって、特殊操作有効時間が設定される場合に、その特殊操作有効時間の長さに対応する値が設定され、時間の経過に伴って、値が減算されるよ

うに構成している。そして、枠ボタン入力監視・演出処理（図１８６のＳ４１０７参照）において、特殊操作有効期間内であるか否かが判別され（図１８６のＳ５３０６）、有効時間内であると判別した場合に（図１８６のＳ５３０６：Ｙｅｓ）、枠ボタン２２の操作が有効に取り扱われる。本制御例では、通常の操作有効期間（ＳＷ有効時間タイマ２２３ｒの値が０よりも大きい期間）内に枠ボタン２２を操作した場合と、特殊操作有効期間（特殊有効時間タイマ２２３ｓの値が０よりも大きい期間）内に枠ボタン２２を操作した場合とで異なる操作演出が実行されるように構成しており、具体的には、特殊操作有効期間内に枠ボタン２２を操作した場合には、次に実行される特別図柄変動から対象となる特別図柄変動が終了するまでの複数の特別図柄変動期間を跨いだ連続予告演出が実行されるように構成している。そして、その連続予告演出が実行された場合には、背景モードが専用の背景モード（天国モード）へと移行するように構成している。よって、通常の枠ボタン２２への操作により背景モード移行が抑制されている期間内においては、背景モード移行が実行されるだけで遊技者に対して大当たり当選の期待度を高めさせることができる。

【２２０４】

操作中カウンタ２２３ｔは、遊技者が枠ボタン２２を押下している期間を計測するためのカウンタであって、遊技者が枠ボタン２２を計測して押下している場合に、時間経過に伴ってカウンタの値が更新されるものである。この操作中カウンタ２２３ｔが計測した値に基づいて、遊技者が枠ボタン２２に対して実行した操作の種別が判別される（図１８６のＳ５３１３参照）。

【２２０５】

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

【２２０６】

図１３７に戻り説明を続ける。表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置１１４は、第３図柄表示装置８１の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置１１３へ送信する。音声ランプ制御装置１１３は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置２２６から音声を出力することで、第３図柄表示装置８１の表示と音声出力装置２２６からの音声出力とをあわせることができる。

【２２０７】

電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２と、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図１２１参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路２５３とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【２２０８】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御

装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。

【２２０９】

ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図１２１参照）が押下された場合に、主制御装置１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置１１０は、パチンコ機１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置１１１に対して送信する。

【２２１０】

＜第１制御例における表示制御装置の電気的構成について＞

次に、図１５０～図１５５を参照して、本第１制御例における表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図１５０は、表示制御装置１１４の電気的構成を示すブロック図である。表示制御装置１１４は、ＭＰＵ２３１と、ワークＲＡＭ２３３と、キャラクタＲＯＭ２３４と、常駐用ビデオＲＡＭ２３５と、通常用ビデオＲＡＭ２３６と、画像コントローラ２３７と、入力ポート２３８と、出力ポート２３９と、バスライン２４０，２４１とを有している。

【２２１１】

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

【２２１２】

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

【２２１３】

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

【２２１４】

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

【２２１５】

なお、詳細については後述するが、本制御例において、ＭＰＵ２３１によって実行され

る制御プログラムや、その制御プログラムで使用される各種の固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させるのではなく、第３図柄表示装置８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させている。

【２２１６】

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

【２２１７】

一方で、一般的にＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅くなるという問題点がある。例えば、複数のページに連続して並んだデータの読み出しを行う場合において、２ページ目以降のデータは高速読み出しが可能であるが、最初の１ページ目のデータの読み出しには、アドレスが指定されてからデータが出力されるまでに大きな時間を要する。また、連続していないデータを読み出す場合は、そのデータを読み出す度に大きな時間を要する。このように、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、その読み出しに係る速度が遅いため、ＭＰＵ２３１が直接キャラクタＲＯＭ２３４から制御プログラムを読み出して各種処理を実行するように構成すると、制御プログラムを構成する命令の読み出しに時間がかかる場合が発生し、ＭＰＵ２３１として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置１１４の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。

【２２１８】

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

【２２１９】

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

【２２２０】

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

【２２２１】

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

【２２２２】

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

【２２２３】

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

【２２２４】

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

【２２２５】

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

【２２２６】

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

【２２２７】

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

【２２２８】

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

【２２２９】

このバッファＲＡＭ２３４ｃは、２バンクで構成されており、１バンク当たりＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ページ分のデータがセットできるようになっている。これにより、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、例えば、一方のバンクにデータをセットした状態のまま他方のバンクを使用して、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａのデータを外部に出力したり、ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７より指定されたアドレスに対応するデータを含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから一方のバンクに転送してセットする処理と、ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７によって指定されたアドレスに対応するデータを他方のバンクから読み出してＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７に対して出力する処理とを、並列して処理したりすることができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４の読み出しにおける応答性を向上させることができる。

【２２３０】

ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄは、キャラクタＲＯＭ２３４におけるサブの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを補完することを目的にそのＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａよりも極めて小容量（例えば、２キロバイト）に構成されている。このＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄには、キャラクタＲＯＭ２３４に記憶される制御プログラムのうち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されていないプログラム、具体的には、ＭＰＵ２３１においてシステムリセット解除後に最初に実行されるブートプログラムの一部を格納する第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１が少なくとも設けられている。

【２２３１】

ブートプログラムは、第３図柄表示装置８１に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置１１４を起動するための制御プログラムであり、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１が先ずこのブートプログラムを実行する。これにより、表示制御装置１１４において各種制御が実行可能に状態とすることができる。第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１は、このブートプログラムのうち、バッファＲＡＭ２３４ｃの１バンク分（即ち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ページ分）の容量の範囲で、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令（例えば、１ページの容量が２キロバイトであれば、１０２４ワード（１ワード＝２バイト）分の命令）を格納する。なお、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に格納されるブートプログラムの命令数は、バッファＲＡＭ２３４ｃの１バンク分の容量以下に収まっていればよく、表示制御装置１１４の仕様に合わせて適宜設定されるものであってもよい。

【２２３２】

ＭＰＵ２３１は、システムリセットが解除されると、ハードウェアによって命令ポインタ２３１ａの値を「００００Ｈ」に設定すると共に、バスライン２４０に対して命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレス「００００Ｈ」を指定するように構成されている。一方、キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０にアドレス「００００Ｈ」が指定されたことを検知すると、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃの

一方のバンクにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力する。
【２２３３】
ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯＭ２３４から受け取った命令コードをフェッチすると、そのフェッチした命令コードに従って各種処理を実行するとともに、命令ポインタ２３１ａを１だけ加算し、命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレスをバスライン２４０に対して指定する。そして、キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０によって指定されたアドレスがＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに記憶されたプログラムを指し示すアドレスである間、先にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄからバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされたプログラムの中から、対応するアドレスの命令コードをバッファＲＡＭ２３４ｃより読み出して、ＭＰＵ２３１に対して出力する。
【２２３４】
ここで、本制御例において、制御プログラムを全てＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに格納するのではなく、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに格納するのは、次の理由による。即ち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、上述したように、最初の１ページ目のデータの読み出しにおいて、アドレスを指定してからデータが出力されるまでに大きな時間を要する、というＮＡＮＤ型フラッシュメモリ特有の問題がある。
【２２３５】
このようなＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに対して制御プログラムを全て格納すると、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１が最初に実行すべき命令コードをフェッチするためにＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「００００Ｈ」が指定された場合、キャラクタＲＯＭ２３４はアドレス「００００Ｈ」に対応するデータ（命令コード）を含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出してバッファＲＡＭ２３４ｃにセットしなければならい。そして、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの性質上、その読み出しからバッファＲＡＭ２３４ｃへのセットに多大な時間を要することになるので、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してからアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費する。よって、ＭＰＵ２３１の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。
【２２３６】
これに対し、ＮＯＲ型ＲＯＭは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるので、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに格納することによって、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「００００Ｈ」が指定されると、キャラクタＲＯＭ２３４は即座にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力することができる。よって、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してから短い時間でアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取ることができ、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラムを格納しても、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御を即座に開始することができる。
【２２３７】
さて、ブートプログラムは、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラム、即ち、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムを除く制御プログラムや、その制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を、所定量（例えば、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ

２３４ａの１ページ分の容量）ずつワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａやデータテーブル格納エリア２３３ｂへ転送するようにプログラミングされている。そして、ＭＰＵ２３１は、まず、システムリセット解除後に第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１から読み出したブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムがセットされているバッファＲＡＭ２３４ｃのバンクとは異なるバンクを使用しながら、所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、格納する。

【２２３８】

ここで、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムは、上述したように、バッファＲＡＭ２３４ｃの１バンク分に相当する容量で構成されているので、内部バスのアドレスが「０００００Ｈ」に指定されたことを受けて第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムがバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされる場合、そのブートプログラムはバッファＲＡＭ２３４ｃの一方のバンクにのみセットされる。よって、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムをプログラム格納エリア２３３ａに転送する場合は、バッファＲＡＭ２３４ｃの一方のバンクにセットされた第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムを残したまま、他方のバンクを使用してその転送処理を実行することができる。従って、その転送処理後に、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムを再度バッファＲＡＭ２３４ｃにセットし直すといった処理が不要であるので、ブート処理に係る時間を短くすることができる。

【２２３９】

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

【２２４０】

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

【２２４１】

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

【２２４２】

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

【２２４３】

この残りのブートプログラムでは、プログラム格納エリア２３３ａに転送されていない残りの制御プログラムやその制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を全て第２プログラム記憶エリア２３４ａ１から所定量ずつプログラム格納エリア２３３ａ又はデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送する処理を実行する。また、ブートプログラムの最後で、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａ内の第２の所定番地に設定する。具体的には、この第２の所定番地として、プログラム格納エリア２３３ａに格納された、ブートプログラムによるブート処理（図１８７のＳ６００１参照）の終了後に実行される初期設定処理（図１８７のＳ６００２参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定する。

【２２４４】

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

【２２４５】

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

【２２４６】

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

【２２４７】

画像コントローラ２３７は、画像を描画し、その描画した画像を所定のタイミングで第３図柄表示装置８１に表示させるデジタル信号プロセッサ（ＤＳＰ）である。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１から送信される後述の描画リスト（図１５５参照）に基づき１フレーム分の画像を描画して、後述する第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに描画した画像を展開すると共に、他方のフレームバッファにおいて先に展開された１フレーム分の画像情報を第３図柄表示装置８１へ出力することによって、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる。画像コントローラ２３７は、この１フレーム分の画像の描画処理と１フレーム分の画像の表示処理とを、第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（本制御例では

、２０ミリ秒）の中で並列処理する。
【２２４８】
画像コントローラ２３７は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１に対して垂直同期割込信号（以下、「Ｖ割込信号」と称す）を送信する。ＭＰＵ２３１は、このＶ割込信号を検出する度に、Ｖ割込処理（図１８９（ｂ）参照）を実行し、画像コントローラ２３７に対して、次の１フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、画像コントローラ２３７は、次の１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を第３図柄表示装置８１に表示させる処理を実行する。
【２２４９】
このように、ＭＰＵ２３１は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号に伴ってＶ割込処理を実行し、画像コントローラ２３７に対して描画指示を行うので、画像コントローラ２３７は、画像の描画処理および表示処理間隔（２０ミリ秒）毎に、画像の描画指示をＭＰＵ２３１より受け取ることができる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。
【２２５０】
画像コントローラ２３７は、また、ＭＰＵ２３１からの転送指示や、描画リストに含まれる転送データ情報に基づいて、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する処理も実行する。
【２２５１】
なお、画像の描画は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５および通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて行われる。即ち、描画の際に必要となる画像データは、その描画が行われる前に、ＭＰＵ２３１からの指示に基づき、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される。
【２２５２】
ここで、一般的にＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、ＲＯＭの大容量化を容易にする一方、読み出し速度がその他のＲＯＭ（マスクＲＯＭやＥＥＰＲＯＭなど）と比して遅い。これに対し、表示制御装置１１４では、ＭＰＵ２３１が、キャラクタＲＯＭ２３４に格納されている画像データのうち一部の画像データを電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示するよう構成されている。そして、後述するように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された画像データは、上書きされることなく常駐されるように制御される。
【２２５３】
これにより、電源が投入されてから常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データの転送が終了した後は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。よって、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。
【２２５４】
特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０または表示制御装置１１４によって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

【２２５５】
　また、表示制御装置１１４は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データを用いて画像の描画を行う場合は、その描画が行われる前に、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して描画に必要な画像データを転送するように、ＭＰＵ２３１が画像コントローラ２３７に対して指示するよう構成されている。後述するように、通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送された画像データは、画像の描画に用いられた後、上書きによって削除される可能性はあるものの、画像描画時には、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がなく、その読み出しにかかる時間を省略できるので、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。
【２２５６】
　また、通常用ビデオＲＡＭ２３６にも画像データを格納することによって、全ての画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐させておく必要がないため、大容量の常駐用ビデオＲＡＭ２３５を用意する必要がない。よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５を設けたことによるコスト増大を抑えることができる。
【２２５７】
　画像コントローラ２３７は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ブロック分の容量である１３２キロバイトのＳＲＡＭによって構成されたバッファＲＡＭ２３７ａを有している。
【２２５８】
　ＭＰＵ２３１が、転送指示や描画リストの転送データ情報によって画像コントローラ２３７に対して行う画像データの転送指示には、転送すべき画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、転送先の情報（常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに転送するかを示す情報）、及び転送先（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスが含まれる。なお、格納元最終アドレスに代えて、転送すべき画像データのデータサイズを含めてもよい。
【２２５９】
　画像コントローラ２３７は、この転送指示の各種情報に従って、キャラクタＲＯＭ２３４の所定アドレスから１ブロック分のデータを読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納し、常駐用ビデオＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６の未使用時に、バッファＲＡＭ２３７ａに格納された画像データを常駐ＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する。そして、転送指示により示された格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスに格納された画像データが全て転送されるまで、その処理を繰り返し実行する。
【２２６０】
　これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファＲＡＭ２３７ａに格納し、その後、その画像データをバッファＲＡＭ２３７ａから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４から画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される間に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。従って、画像データの転送により常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６が占有されることで、画像の描画処理にそれらのビデオＲＡＭ２３５，２３６が使用できず、結果として必要な時間までに画像の描画や、第３図柄表示装置８１への表示が間に合わないことを防止することができる。
【２２６１】
　また、バッファＲＡＭ２３４ｃから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データへの転送は、画像コントローラ２３７によって行われるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が画像の描画処理や第３図柄表示装

置８１への表示処理に未使用である期間を容易に判定することができ、処理の単純化を図ることができる。

【２２６２】

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

【２２６３】

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

【２２６４】

ＭＰＵ２３１は、電源部２５１から電源供給が開始されたときに、キャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送するように、画像コントローラ２３７へ転送指示を送信する（図１８７のＳ６００３，Ｓ６００４参照）。

【２２６５】

ここで、図１５１を参照して、電源投入時変動画像について説明する。図１５１は、表示制御装置１１４が電源投入直後において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して格納すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から転送している間に、第３図柄表示装置８１にて表示される電源投入時画像を説明する説明図である。

【２２６６】

表示制御装置１１４は、電源投入直後に、キャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを、電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送すると、続いて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき残りの画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送する。この残りの画像データの転送が行われている間、表示制御装置１１４は、先に電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いて、図１５１（ａ）に示す電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示させる。

【２２６７】

このとき、変動開始の指示コマンドである主制御装置１１０からの変動パターンコマンドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信される表示用変動パターンコマンドを受信すると、表示制御装置１１４は、図１５１（ｂ）に示すように、電源投入時主画像の表示画面上に、画面に向かって右下の位置に「○」図柄の電源投入時変動画像と、図１５１（ｃ）に示すように、「○」図柄と同位置に「×」図柄の電源投入時変動画像とを、変動期間中、交互に繰り返して表示する。そして、主制御装置１１０からの変動パターンコマンドや停止種別コマンドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信される表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドから、主制御装置１１０にて行われた抽選の結果を判断し、「特別図柄の大当たり」である場合は図１５１（ｂ）に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させ、「特別図柄の外れ」である場合は図１５１（ｃ）に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させる。

【２２６８】

ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送されるまで、画像コントローラ２３７に対し、電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いて電源投入時主画像の描画を行うよ

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

【２２６９】

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

【２２７０】

また、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始し、特図入球口６４に入球が検出された場合は、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐された電源投入時変動画像に対応する画像データを用いて電源投入時変動画像が描画され、図１５１（ｂ）及び（ｃ）に示す画像が交互に第３図柄表示装置８１に表示されるように、ＭＰＵ２３１から画像コントローラ２３７に対して指示される。これにより、電源投入時変動画像を用いて簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【２２７１】

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

【２２７２】

図１５０に戻って、説明を続ける。背面画像エリア２３５ｃは、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像に対応する画像データを格納する領域である。ここで、図１５２を参照して、背面画像と、その背面画像のうち、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。図１５２は、４種類の背面画像と、各背面画像に対して常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲を説明する説明図であり、図１５２（ａ）は、「街中ステージ」に対応する背面Ａに対して、図１５２（ｂ）は、「森ステージ」、「川ステージ」、および「空ステージ」に対応する背面Ｂ～Ｄに対してそれぞれ示したものである。

【２２７３】

各背面Ａ～Ｄに対応する背面画像は、図１５２に示すように、いずれも第３図柄表示装置８１において表示される表示領域よりも水平方向に長い画像が、キャラクタＲＯＭ２３４に用意されている。画像コントローラ２３７は、その画像を水平方向に左から右へスクロールさせながら背面画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、画像の描画をおこなう。

【２２７４】

各背面Ａ～Ｄに用意された画像（以下、「スクロール用画像」と称す。）は、いずれも位置ａおよび位置ｃのところで背面画像が連続するように画像が構成されている。そして、位置ｃから位置ｄの間の画像および位置ａから位置ａ’の間の画像は、表示領域の水平

方向の幅分の画像によって構成されており、位置ｃから位置ｄの間にある画像が表示領域として第３図柄表示装置８１に表示された後に、位置ａから位置ａ’の間にある画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示させると、第３図柄表示装置８１にスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。

【２２７５】

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

【２２７６】

一方、背面Ｅにおける背面画像は、時間の経過とともに、（ａ）→（ｂ）→（ｃ）→（ａ）→・・・の順で、第３図柄表示装置８１に表示される。具体的には、背面Ｅは、島にそびえる山の画像と、山のふもとに広がる砂浜の画像と、島を囲む海の画像とが、その表示される位置が固定された状態で第３図柄表示装置８１に表示される。一方、山の上に広がる空の画像は、その色調が時間経過とともに変化する。

【２２７７】

ステージが「島ステージ」に変更されると、背面Ｅの初期背面画像として、朝やけを示すオレンジ色の空が表示される。そして、時間の経過とともに空の色調がオレンジ色から徐々に鮮やかな青色に変化して、所定時間経過後、昼を示す鮮やかな青色の空が表示される。次に、時間の経過とともに空の色調が鮮やかな青色から徐々に黒色に変化して、所定時間経過後、夜を示す黒色の空が表示される。その後、時間の経過とともに空の色調が黒色から徐々に白みはじめ更にオレンジ色に変化する。そして、所定時間経過後、朝やけ示す背面画像に戻る繰り返し背面画像が第３図柄表示装置８１に表示される。

【２２７８】

次いで、各背面画像において、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。初期ステージである街中ステージに対応する背面Ａは、図１５２（ａ）に示すように、その背面Ａの全範囲、即ち、位置ａから位置ｄに対応する画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される。通常、初期ステージである「街中ステージ」を表示させたまま、ステージを変更せずに遊技が行われる場合が多いので、多頻度で表示される「街中ステージ」に対応する背面Ａの画像データを全て背面画像エリア２３５ｃに常駐させておくことで、キャラクタＲＯＭ２３４へのデータアクセス回数を減らすことができる。よって、表示制御装置１１４にかかる処理負荷を軽減することができる。

【２２７９】

一方、「森ステージ」に対応する背面Ｂ、「川ステージ」に対応する背面Ｃ、および「空ステージ」に対応する背面Ｄは、図１５２（ｂ）に示すように、その背面の一部領域、即ち、位置ａから位置ｂの間の画像に対応する画像データだけが常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される。また、島ステージに対応する背面Ｅに対応する画像データが、電源投入後の立ち上げ処理の中で常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納され、常駐される。

【２２８０】

ここで、即座に背面画像を変更するためには、全ての背面画像について全範囲の画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐させておくことが理想的であるが、そのようにす

ると常駐用ビデオＲＡＭ２３５として非常に大きな容量のＲＡＭを用いなければならず、コストの増大につながるおそれがある。

【２２８１】

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

【２２８２】

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

【２２８３】

同様に、背面Ｅは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて画像を表示させている間に、残りの画像の画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ＲＡＭ２３６へ転送が完了できるように、画像データの範囲が設定されている。これにより、画像を表示させている間に残りの画像に対応する画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて画像を表示させた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、残りの画像を時間経過とともに、順次、第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【２２８４】

なお、背面Ｂ～Ｅにおいて、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データは、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ（図１５０参照）に設けられた背面画像専用のサブエリアに格納される。これにより、背面画像専用のサブエリアに格納された背面画像データが、他の画像データによって上書きされることがないので、背面画像を確実に表示させることができる。

【２２８５】

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

【２２８６】
更に、ＭＰＵ２３１は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像データを用いて、位置ｃから位置ｄの間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御すると、次いで、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃの画像データを用いて、位置ａから位置ａ’の間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。これにより、第３図柄表示装置８１には、位置ａ～位置ｃの間の画像が、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。
【２２８７】
図１５０に戻って、説明を続ける。第３図柄エリア２３５ｄは、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出において使用される第３図柄を常駐するためのエリアである。即ち、第３図柄エリア２３５ｄには、第３図柄である「０」から「９」の数字を付した上述の１０種類の主図柄に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く変動演出を開始することができる。よって、特図入球口６４、または第２入球口６４０への入球が発生してから、第１図柄表示装置３７では変動演出が開始されているにも関わらず、第３図柄表示装置８１において変動演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。
【２２８８】
また、第３図柄エリア２３５ｄには、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄として、木箱といった後方図柄からなる主図柄や、後方図柄とかんな，風呂敷，ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄とからなる主図柄に対応する画像データも常駐される。これらの画像データは、一の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第３図柄表示装置８１に表示されるデモ演出に用いられる。これにより、デモ演出が第３図柄表示装置８１に表示されると、そのデモ演出において、第３図柄として数字の付されていない主図柄が表示される。よって、遊技者は、数字の付されていない主図柄を第３図柄表示装置８１の表示画像から視認することによって、当該パチンコ機１０がデモ状態にあることを容易に認識することができる。
【２２８９】
また、本制御例では、設定される背景モード（背面画像）に応じて表示態様が異なる第３図柄が表示されるように構成している。よって、第３図柄エリア２３５ｄには、背景モードが切り替わる毎に、切り替わり後の背景モードに対応する第３図柄の表示画像データが格納される。これにより、第３図柄エリア２３５ｄに全ての背景モードに対応する全ての第３図柄に対する画像データを格納する必要が無くなるため、記憶容量の削減を図ることができる。
【２２９０】
なお、本制御例では、遊技者が操作手段（枠ボタン２２）を操作することにより背景モードを切替可能に構成しているため、短期間の間に複数回の背景モード移行が実行される場合がある。そこで、本制御例では、背景モードを切り替えた後の所定期間（例えば、１０秒間）は、切替前の背景モードに対応する画像データを第３図柄エリア２３５ｄから消去しないように構成している。これにより、頻繁に背景モードを切り替える事象が発生したとしても、第３図柄エリア２３５ｄへと画像データを格納する処理が煩雑に実行されることを抑制することができる。また、第３図柄記憶エリア２３５ｄに対して、予め、複数の背景モード毎に対応させた複数の第３図柄の画像データを格納するように構成しても良い。
【２２９１】
キャラクタ図柄エリア２３５ｅは、第３図柄表示装置８１に表示される各種演出で使用されるキャラクタ図柄に対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、「少年」や「老人」、「少女」をはじめとする様々なキャラクタが各種演出にあわせ

て表示されるようになっており、これらに対応するデータがキャラクタ図柄エリア２３５ｅに常駐されることにより、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容に基づいてキャラクタ図柄を変更する場合、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを新たに読み出すのではなく、常駐用ビデオＲＡＭ２３５のキャラクタ図柄エリア２３５ｅに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて所定の画像を描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、キャラクタ図柄を即座に変更することができる。

【２２９２】

エラーメッセージ画像エリア２３５ｆは、パチンコ機１０内にエラーが発生した場合に表示されるエラーメッセージに対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、例えば、遊技盤１３の裏面に取り付けられた振動センサ（図示せず）の出力から、音声ランプ制御装置１１３によって振動を検出すると、音声ランプ制御装置１１３は振動エラーの発生をエラーコマンドによって表示制御装置１１４に通知する。また、音声ランプ制御装置１１３により、その他のエラーの発生が検出された場合にも、音声ランプ制御装置１１３は、エラーコマンドによって、そのエラーの発生をそのエラー種別と共に表示制御装置１１４へ通知する。表示制御装置１１４では、エラーコマンドを受信すると、その受信したエラーに対応するエラーメッセージを第３図柄表示装置８１に表示させるように構成されている。

【２２９３】

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

【２２９４】

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

【２２９５】

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

【２２９６】

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

【２２９７】

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

【２２９８】

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

【２２９９】

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

【２３００】

そして、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、第３図柄表示装置８１に画像を表示させるために１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとは、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１によって、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかが交互に入れ替えて指定される。

【２３０１】

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

【２３０２】

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

【２３０３】

ワークＲＡＭ２３３は、キャラクタＲＯＭ２３４に記憶された制御プログラムや固定値

データを格納したり、ＭＰＵ２３１による各種制御プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリであり、ＤＲＡＭによって構成される。このワークＲＡＭ２３３は、プログラム格納エリア２３３ａ、データテーブル格納エリア２３３ｂ、簡易画像表示フラグ２３３ｃ、表示データテーブルバッファ２３３ｄ、転送データテーブルバッファ２３３ｅ、ポインタ２３３ｆ、描画リストエリア２３３ｇ、計時カウンタ２３３ｈ、格納画像データ判別フラグ２３３ｉ、描画対象バッファフラグ２３３ｊ、背面画像変更フラグ２３３ｗ、背面画像判別フラグ２３３ｘ、デモ表示フラグ２３３ｙ、確定表示フラグ２３３ｚを少なくとも有している。

【２３０４】

プログラム格納エリア２３３ａは、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムを格納するためのエリアである。ＭＰＵ２３１は、システムリセットが解除されると、キャラクタＲＯＭ２３４から制御プログラムを読み出してワークＲＡＭ２３３へ転送し、このプログラム格納エリア２３３ａに格納する。そして、全ての制御プログラムをプログラム格納エリア２３３ａに格納すると、以後、ＭＰＵ２３１はプログラム格納エリア２３３ａに格納された制御プログラムを用いて各種制御を実行する。上述したように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【２３０５】

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

【２３０６】

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

【２３０７】

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

【２３０８】

変動演出は、音声ランプ制御装置１１３からの表示用変動パターンコマンドを受信した場合に、第３図柄表示装置８１おいて開始される演出である。なお、表示用変動パターンコマンドが受信される場合には、変動演出の停止種別を示す表示用停止種別コマンドも受

信される。例えば、変動演出が開始された場合に、その変動演出の停止種別が外れであれば、外れを示す停止図柄が最終的に停止表示される一方、その変動演出の停止種別が大当たりＡ、大当たりＢのいずれかであれば、それぞれの大当たり示す停止図柄が最終的に停止表示される。遊技者は、この変動演出における停止図柄を視認することで大当たり種別を認識でき、大当たり種別に応じて付与される遊技価値を容易に判断することができる。

【２３０９】

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

【２３１０】

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

【２３１１】

データテーブル格納エリア２３３ｂには、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出およびデモ演出に対応する表示データテーブルをそれぞれ１つずつ格納する。また、変動演出用の表示データテーブルである変動表示データテーブルは、設定される変動演出パターンが３２パターンあれば、１変動演出パターンに１テーブル、合計で３２テーブルが用意される。

【２３１２】

ここで、図１５３を参照して、表示データテーブルの詳細について説明する。図１５３は、表示データテーブルのうち、変動表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。表示データテーブルは、第３図柄表示装置８１において１フレーム分の画像が表示される時間（本制御例では、２０ミリ秒）を１単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）を詳細に規定したものである。

【２３１３】

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

【２３１４】

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

【２３１５】

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

ライトを描画する場合に、そのスプライトに対して施すべき画像フィルタを指定するための情報である。

【２３１６】

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

【２３１７】

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

【２３１８】

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

【２３１９】

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

【２３２０】

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

【２３２１】

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

【２３２２】
第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）は、表示すべき第３図柄を特定するための図柄種別情報として、図柄種別オフセット情報が記載されている。このオフセット情報は、各第３図柄に付された数字の差分を表す情報である。第３図柄の種別を直接特定するのではなく、オフセット情報を特定するのは、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄および今回行われる変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動が開始されてから所定時間経過するまでの図柄オフセット情報では、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。
【２３２３】
一方、変動が開始されてから所定時間経過後は、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より受信した停止種別コマンド（表示用停止種別コマンド）に応じて設定される停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、変動演出を、主制御装置１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄で停止させることができる。
【２３２４】
なお、各第３図柄には固有の数字が付されているので、１つ前の変動演出における変動図柄や、主制御装置１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄を、その第３図柄に付された数字で管理し、また、オフセット情報を、各第３図柄に付された数字の差分で表すことにより、そのオフセット情報から容易に表示すべき第３図柄を特定することができる。
【２３２５】
また、図柄オフセット情報において、１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えられる所定時間は、第３図柄が高速に変動表示されている時間となるように設定されている。第３図柄が高速に変動表示されている間は、その第３図柄が遊技者に視認不能な状態であるので、その間に、図柄オフセット情報を１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えることによって、第３図柄の数字の連続性が途切れても、その数字の連続性の途切れを遊技者に認識させないようにすることができる。
【２３２６】
表示データテーブルの先頭アドレスである「０００００Ｈ」には、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、表示データテーブルの最終アドレス（図１５３の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その表示データテーブルで規定すべき演出態様に対応させた描画内容が記載されている。
【２３２７】
ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定し、その選定した表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納すると共に、ポインタ２３３ｆを初期化する。そして、１フレーム分の描画処理が完了する度にポインタ２３３ｆを１加算し、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図１５５参照）を作成する。この描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ２３３ｆの更新に従って、表示データテーブルで規定された順に描画内容が特定されるので、その表示データテーブルで規定された通りの画像が第３図柄表示装置８１に表示される。
【２３２８】

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

【２３２９】

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

【２３３０】

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

【２３３１】

次いで、図１５４を参照して、転送データテーブルの詳細について説明する。図１５４は、転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。転送データテーブルは、演出毎に用意された表示データテーブルに対応して用意されるもので、上述したように、表示データテーブルで規定されている演出において使用されるスプライトの画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送するための転送データ情報ならびにその転送タイミングが規定されている。

【２３３２】

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

【２３３３】

転送データテーブルは、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべきスプライトの画像データ（以下、「転送対象画像データ」と称す）の転送データ情報が記載されている（図１５４のアドレス「０００１Ｈ」及び「００９７Ｈ」が該当）。ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、その転送対象画像データの転送開始タイミングが設定されており、転送データテーブルでは、その転送開始タイミングに対応するアド

レスに対応させて、転送対象画像データの転送データ情報が規定される。
【２３３４】
一方、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスで示される時間に、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しない場合は、そのアドレスに対応して転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータが規定される（図１５４のアドレス「０００２Ｈ」が該当）。
【２３３５】
転送データ情報としては、その転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスが含まれる。
【２３３６】
なお、転送データテーブルの先頭アドレスである「００００Ｈ」には、表示データテーブルと同様に、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、転送データテーブルの最終アドレス（図１５４の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その転送データテーブルで規定すべき転送対象画像データの転送データ情報が記載されている。
【２３３７】
ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定すると、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが存在する場合は、その転送データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納する。そして、ポインタ２３３ｆの更新毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図１５５参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。
【２３３８】
例えば、図１５４の例では、ポインタ２３３ｆが「０００１Ｈ」や「００９７Ｈ」となった場合に、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルの当該アドレスに規定された転送データ情報を、表示データテーブルに基づいて作成した描画リストに追加して、その追加後の描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。一方、ポインタ２３３ｆが「０００２Ｈ」である場合、転送データテーブルのアドレス「０００２Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されているので、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないと判断し、生成した描画リストに転送データ情報を追加せずに、描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。
【２３３９】
そして、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。
【２３４０】
ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａに

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

【２３４１】

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

【２３４２】

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

【２３４３】

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

【２３４４】

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

【２３４５】

簡易画像表示フラグ２３３ｃは、第３図柄表示装置８１に、図１５１（ａ）～（ｃ）に示す電源投入時画像（電源投入時主画像および電源投入時変動画像）を表示するか否かを示すフラグである。この簡易画像表示フラグ２３３ｃは、電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭの電源投入時主画像エリア２３５ａ又は電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送された後に、ＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理（図１８７参照）の中でオンに設定される（図１８７のＳ６００５参照）。そして、画像転送処理の常駐画像転送処理によって、全ての常駐対象画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された段階で、第３図柄表示装置８１に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される（図１９９（ｂ）のＳ７６０５参照）。

【２３４６】

この簡易画像表示フラグ２３３ｃは、画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信

号を検出する毎にＭＰＵ２３１によって実行されるＶ割込処理の中で参照され（図１８９（ｂ）のＳ６３０１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである場合は、電源投入時画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、簡易コマンド判定処理（図１８９（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図１８９（ｂ）のＳ６３０９参照）が実行される。一方、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである場合は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに応じて、種々の画像が表示されるように、コマンド判定処理（図１９０～図１９５参照）および表示設定処理（図１９６～図１９８参照）が実行される。

【２３４７】

また、簡易画像表示フラグ２３３ｃは、Ｖ割込処理の中でＭＰＵ２３１により実行される転送設定処理の中で参照され（図１９９（ａ）のＳ７５０１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていない常駐対象画像データが存在するため、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送する常駐画像転送設定処理（図１９９（ｂ）参照）を実行し、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである場合は、描画処理に必要な画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する通常画像転送設定処理（図２００参照）を実行する。

【２３４８】

表示データテーブルバッファ２３３ｄは、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に応じて第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様に対応する表示データテーブルを格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、その音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に基づいて、第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様を判断し、その演出態様に対応する表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから選定して、その選定された表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納する。そして、ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図１５５参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する演出が表示される。

【２３４９】

ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図１５５参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルに対応する演出が表示される。

【２３５０】

転送データテーブルバッファ２３３ｅは、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから選定して、その選定された転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納する。なお、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納される表示データテーブルにおいて用いられるスプライトの画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されている場合は、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが用意されていないので、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｅに転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする。

【２３５１】
そして、ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された転送対象画像データの転送データ情報が規定されていれば（即ち、Ｎｕｌｌデータが記載されていなければ）、１フレーム毎に生成される画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図１５５参照）に、その転送データ情報を追加する。
【２３５２】
これにより、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。
【２３５３】
これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。
【２３５４】
ポインタ２３３ｆは、表示データテーブルバッファ２３３ｄおよび転送データテーブルバッファ２３３ｅの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するためのものである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに表示データテーブルが格納されるのに合わせて、ポインタ２３３ｆを一旦０に初期化する。そして、画像コントローラ２３７から１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒ごとに送信されるＶ割込信号に基づいてＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理の表示設定処理（図１８９（ｂ）のＳ６３０３参照）の中で、ポインタ更新処理（図１９８のＳ７２０５参照）が実行され、ポインタ２３３ｆの値が１ずつ加算される。
【２３５５】
ＭＰＵ２３１は、このようなポインタ２３３ｆの更新が行われる毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図１５５参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。
【２３５６】
これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する演出が第３図柄表示装置８１に表示される。よって、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納する表示データテーブルを変更するだけで、容易に第３図柄表示装置８１に表示させる演出を変更することができる。従って、表示制御装置１１４の処理能力に

関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。
【２３５７】
また、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルが格納されている場合は、その転送データテーブルに基づいて、対応する表示データテーブルによって所定のスプライトの描画が開始されるまでに、そのスプライトの描画で用いられる常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。
【２３５８】
描画リストエリア２３３ｇは、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブル、及び、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルに基づいて生成される、１フレーム分の画像の描画を画像コントローラ２３７に指示する描画リストを格納するためのエリアである。
【２３５９】
ここで、図１５５を参照して、描画リストの詳細について説明する。図１５５は、描画リストの内容を模式的に示した模式図である。描画リストは、画像コントローラ２３７に対して、１フレーム分の画像の描画を指示する指示表であり、図１５５に示すように、１フレームの画像で使用する背面画像、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・，保留球数図柄１，保留球数図柄２，・・・，エラー図柄）といったスプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報（詳細情報）を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラ２３７に対して所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。
【２３６０】
各スプライトの詳細な描画情報（詳細情報）には、対応するスプライト（表示物）の画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）を示す情報と、そのアドレスとが記述されており、画像コントローラ２３７は、そのＲＡＭ種別およびアドレスによって指定されるメモリ領域から、当該スプライトの画像データを取得する。また、その詳細な描画情報（詳細情報）には、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報が含まれており、画像コントローラ２３７は、各種ビデオＲＡＭより読み出した当該スプライトの画像データにより生成される標準的な画像に対し、拡大率に応じて拡大縮小処理を施し、回転角度に応じて回転処理を施し、半透明値に応じて半透明化処理を施し、αブレンディング情報に応じて他のスプライトとの合成処理を施し、色情報に応じて色調補正処理を施し、フィルタ指定情報に応じてその情報により指定された方法でフィルタリング処理を施した上で、表示位置座標に示される表示位置に各種処理を施して得られた画像を描画する。そして、描画した画像は、画像コントローラ２３７によって、描画対象バッファフラグ２３３ｊで指定される第１フレームバッファ２３６ｂ又は第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかに展開される。
【２３６１】
ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ２３３ｆによって示されるアドレスに規定された描画内容と、その他の描画すべき画像の内容（例えば、保留球数図柄を表示する保留画像や、エラーの発生

を通知する警告画像など）とに基づき、１フレーム分の画像の描画に用いられる全スプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を生成すると共に、その詳細情報をスプライト毎に並び替えることによって描画リストを作成する。

【２３６２】

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

【２３６３】

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

【２３６４】

また、ＭＰＵ２３１は、描画リストを生成するにあたり、１フレーム分の画像の中で、最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えて、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を記述する。即ち、描画リストでは、最初に背面画像に対応する詳細情報が記述され、次いで、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・，保留球数図柄１，保留球数図柄２，・・・，エラー図柄）の順に、それぞれのスプライトに対応する詳細情報が記述される。

【２３６５】

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

【２３６６】

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

【２３６７】

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

【２３６８】

そして、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図１８９（ｂ）参照）の表示設定処理が実行される度に、計時カウンタ２３３ｈが１ずつ減算される（図１９６のＳ７２０７参照）。その結果、計時カウンタ２３３ｈの値が０以下となった場合、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにより表示される演出が終了したことを判断し、演出終了に合わせて行うべき種々の処理を実行する。

【２３６９】

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

【２３７０】

この格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図１８７のＳ６００２参照）によって生成される。ここで生成される格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリア２３６ａに格納されていないことを示す「オフ」に設定される。

【２３７１】

そして、格納画像データ判別フラグ２３３ｉの更新は、ＭＰＵ２３１により実行される通常画像転送設定処理（図２００参照）の中で、一のスプライトに対応する転送対象画像データの転送指示を設定した場合に行われる。この更新では、転送指示が設定された一のスプライトに対応する格納状態を、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていることを示す「オン」に設定する。また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトの画像データは、一のスプライトの画像データが格納されることによって必ず未格納状態となるので、その他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定する。

【２３７２】

また、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する際に、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを参照し、転送対象のスプライトの画像データが、既に通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを判断する（図２００のＳ７７１３参照）。そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていなければ、その画像データの転送指示を設定し（図２００のＳ７７１４参照）、画像コントローラ２３７に対して、その画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【２３７３】

描画対象バッファフラグ２３３ｊは、２つのフレームバッファ（第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃ）の中から、画像コントローラ２３７によって描画された画像を展開するフレームバッファ（以下、「描画対象バッファ」と称す）を指定するためのフラグで、描画対象バッファフラグ２３３ｊが０である場合は描画対象バッファとして第１フレームバッファ２３６ｂを指定し、１である場合は第２フレームバッファ２３６ｃを指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、描画リストと共に画像コントローラ２３７に送信される（図２０１のＳ７８０２参照）。

【２３７４】

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

【２３７５】

描画対象バッファフラグ２３３ｊは、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラ２３７に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象バッファフラグ２３３ｊの値を反転させることにより、即ち、その値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。また、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理の描画処理（図１８９（ｂ）のＳ６３０６参照）が実行される度に行われる。

【２３７６】

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

【２３７７】

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

【２３７８】

背面画像変更フラグ２３３ｗは、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像の種別を変更するか否かを判別するためのフラグである。この背面画像変更フラグ２３３ｗがオンであれば、背面画像の種別を変更することを意味し、オフであれば変更を行わないことを意味する。背面画像変更フラグ２３３ｗは、音声ランプ制御装置１１３から送信される背面画像変更コマンドを受信した場合にオンに設定される（図１９５（ａ）のＳ７００１参照）。また、この背面画像変更フラグ２３３ｗは、通常画像転送設定処理において参照され（図２００のＳ７７０９参照）、背面画像の変更処理が実行される際にオフに設定される（図２００のＳ７７１０参照）。これにより、音声ランプ制御装置１１３から受信した背面画像変更コマンドや演出モード変更コマンドに対応した背面画像を表示することができる。

【２３７９】

背面画像判別フラグ２３３ｘは、設定されている背面画像種別を示すフラグである。こ

のフラグは、例えば１バイトで構成されており、各ビットに対して各背面種別が対応付けられている。この背面画像判別フラグ２３３ｘのうち、いずれかのビットがオンであれば、そのオンのビットに対応する背面種別が現在の背面種別として設定されていることを意味する。例えば、背面画像判別フラグ２３３ｘの０ビット目がオンであれば、背面Ａが設定されていることを意味する。この背面画像判別フラグ２３３ｘは、音声ランプ制御装置１１３から送信される背面画像変更コマンドを受信した場合に、そのコマンドにより通知された背面画像に対応するビットがオンに設定される（図１９５（ａ）のＳ７００２参照）。この際、他のビットは全てオフに設定される。この背面画像判別フラグ２３３ｘにより、容易に現在設定されている背面種別を特定することができる。

【２３８０】

デモ表示フラグ２３３ｙは、デモ演出中であるか否かを示すフラグである。このデモ表示フラグ２３３ｙがオンであればデモ演出中であることを意味し、オフであればデモ演出中でないことを意味する。このデモ表示フラグ２３３ｙは、表示設定処理（図１９６参照）において、デモ用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定した場合にオンに設定され（図１９６のＳ７２２１参照）、デモ用表示データテーブル以外の他の表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに対して設定された場合にオフに設定される（図１９１（ａ）のＳ６５０５、図１９２（ａ）のＳ６７０５、図１９２（ｂ）のＳ６８０５、図１９３のＳ６９０５参照）。このデモ表示フラグ２３３ｙにより、現在がデモ演出中であるか否かを容易に判別することができる。

【２３８１】

確定表示フラグ２３３ｚは、確定表示演出の実行中であるか否かを示すフラグである。ここで、確定表示演出とは、変動パターン後に停止図柄を所定期間（例えば、１秒）停止表示（確定表示）する演出を示す。この確定表示フラグ２３３ｚがオンであれば、確定表示演出中であることを意味し、オフであれば、確定表示演出中でないことを意味する。確定表示フラグ２３３ｚは、表示設定処理（図１９６参照）の中で、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定した場合にオンに設定され（図１９６のＳ７２１４）、確定表示データテーブル以外の他の表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに対して設定された場合にオフに設定される（図１９１（ａ）のＳ６５０５、図１９２（ａ）のＳ６７０５、図１９２（ｂ）のＳ６８０５、図１９３のＳ６９０５参照）。この確定表示フラグ２３３ｚにより、現在が確定表示演出中であるか否かを容易に判別することができる。

【２３８２】

＜第１制御例における主制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図１５６から図１７２のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本制御例では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。

【２３８３】

本第１制御例では、上述した通り、第１特別図柄の抽選権利（特図１保留）と、第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）と、を共に記憶している状態において、第２特別図柄の抽選を優先的に実行するように構成している。また、大当たり遊技が実行されている間に、可変入賞装置６５内に配設された特定領域（Ｖゲート）６５Ｖに球を通過させることにより、大当たり遊技の終了後に特別図柄の高確率状態が設定されるように構成している。さらに、遊技者に有利な遊技状態である確変状態を終了させるための終了条件として、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に成立する終了条件以外に、特別図柄抽選が所定回数（例えば、５０回）実行された場合に成立する終了条件を設けるように構成している。

【２３８４】

図１５６は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ１０１）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【２３８５】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では９９９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では９９９）に達した際、０にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【２３８６】

更に、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、第２当たり乱数カウンタＣ４の更新を実行する（Ｓ１０３）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、第２当たり乱数カウンタＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本制御例ではそれぞれ、９９９，９９，９９９）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１，Ｃ２，Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【２３８７】

次に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて表示を行うための処理であると共に、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行する（Ｓ１０４）。その後、第１入球口６４への球の入球（始動入賞）や第２入球口６４０への球の入球（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１０５）。尚、特別図柄変動処理、始動入賞処理の詳細は、図１５７～図１６２を参照して後述する。

【２３８８】

始動入賞処理を実行した後は、第２図柄表示装置において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（Ｓ１０６）、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（Ｓ１０７）。尚、普通図柄変動処理、及び、スルーゲート通過処理の詳細は、図１６３および図１６４を参照して後述する。スルーゲート通過処理を実行した後は、次いで、発射制御処理を実行し（Ｓ１０８）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ１０９）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。主制御装置１１０は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置１１２に対して球の発射指示をする。

【２３８９】

次に、図１５７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である特別図柄変動処理（Ｓ１０４）を説明する。図１５７は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０４）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理（図１５７のＳ１０４参照）は、特別図柄を、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定（当否判定）や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で、第１図柄表示装置３７に変動表示を可能に制御したり、第３図柄表示装置８１にて第３図柄、第４図柄の変動表示演出を実行させるための各種コマンドを設定したり、判定結果（当否判定結果）を示す表示態様で停止表示させるための制御が実行される。以下、特別図柄変動処理（図１５７のＳ１０４参照）について説明する。

【２３９０】

この特別図柄変動処理（Ｓ１０４）では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であるかを判別する（Ｓ２０１）。具体的には、大当たり中フラグ２０３

ｋがオンであるかを判別する。判別の結果、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であれば（Ｓ２０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【２３９１】

Ｓ２０１の処理において、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）ではないと判別した場合は（Ｓ２０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ２０２）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中でなければ（Ｓ２０２：Ｎｏ）、即ち、新たな特別図柄抽選（変動）を実行可能な状態であれば、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（第１特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ１）と、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（第２特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ２）を取得する（Ｓ２０３）。次に、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０よりも大きいかを判別する（Ｓ２０４）。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０でなければ（Ｓ２０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を１減算し（Ｓ２０５）、演算により変更された第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２０６）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納する。

【２３９２】

Ｓ２０６の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されたデータをシフトする（Ｓ２０７）。Ｓ２０７の処理では、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトし、Ｓ２０８の処理へ移行する。

【２３９３】

一方、Ｓ２０４の処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０である場合は（Ｓ２０４：Ｎｏ）、Ｓ２０３の処理で取得した第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０よりも大きいかを判別する（Ｓ２１０）。

【２３９４】

Ｓ２１０の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０であると判別した場合は（Ｓ２１０：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２１０の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０でない（即ち、１以上である）と判別した場合は（Ｓ２１０：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１減算し（Ｓ２１１）、演算により変更された第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２１２）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納する。

【２３９５】

Ｓ２１２の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納されたデータを、Ｓ２０７の処理と同一の手法によりシフトして（Ｓ２１３）、処理をＳ２０８の処理へと移行する。Ｓ２０７、またはＳ２１３の処理後に実行されるＳ２０８の処理では、特別図柄大当たり判定処理を実行し（Ｓ２０８）、次いで、

特別図柄変動パターン選択処理を実行し（Ｓ２０９）、その後、本処理を終了する。この特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０８）および特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９）の詳細については図１５８および図１５９を参照して後述する。

【２３９６】

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

【２３９７】

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

【２３９８】

Ｓ２１６の処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判定する（Ｓ２１７）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば（Ｓ２１７：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ２１８）、時短カウンタ２０３ｈ、確変カウンタ２０３ｉの値をクリア（０に設定）し（Ｓ２１９）、Ｓ２２０の処理へと移行する。Ｓ２１８の処理によって、大当たり開始フラグ２０３ｊがオンに設定されると、主制御装置１１０にて実行されるメイン処理の大当たり制御処理（図１１３のＳ１８０４参照）が実行された場合に、Ｓ１９０１：Ｙｅｓへ分岐して、オープニングコマンドが設定される（Ｓ１９０２）。その結果、第３図柄表示装置８１において、大当たり演出が開始される。

【２３９９】

Ｓ２１７の処理において、今回の抽選結果が特別図柄の外れであれば（Ｓ２１７：Ｎｏ）、Ｓ２１８，Ｓ２１９の処理をスキップして、更新処理を実行し（Ｓ２２１）、その後、Ｓ２２０へと移行する。

【２４００】

ここで設定された状態コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理（Ｓ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、状態コマンドを受信すると、状態コマンドに含まれる遊技状態を取得する。これにより、音声ランプ制御装置１１３の把握する状態を、実際のパチンコ機１０の状態に一致させることができる。Ｓ２２０の処理では、特図確定コマンドを設定し（Ｓ２２０

）、本処理を終了する。
【２４０１】
次に、図１５８を参照して、特別図柄変動処理（図１５７のＳ１０４）の一処理である特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０８）について説明する。図１５８は、この特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０８）を示すフローチャートである。
【２４０２】
特別図柄大当たり判定処理（図１５８のＳ２０８）では、まず、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に記憶されている各カウンタ値を取得する（Ｓ３０１）。そして、第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図１４０（ａ）参照）に基づいて、Ｓ３０１の処理で取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり判定値と一致するか否かを判定し、その抽選結果（判定結果）を取得する（Ｓ３０２）。
【２４０３】
Ｓ３０２の処理を終えると、次に、今回の抽選結果が大当たりであるかを判別し（Ｓ３０３）、大当たりであると判別した場合は（Ｓ３０３：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ３０４）、取得した当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ３０５）、本処理を終了する。一方、Ｓ３０３の処理において今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ３０３：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ３０６）、本処理を終了する。
【２４０４】
次に、図１５９を参照して、特別図柄変動処理（図１５７のＳ１０４）の一処理である特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９）について説明する。図１５９はこの特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９）を示すフローチャートである。
【２４０５】
特別図柄変動パターン選択処理（図１５９のＳ２０９）では、まず、特別図柄大当たり判定処理（図１５８のＳ２０８）において、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ４０１）。
【２４０６】
Ｓ４０１の処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、大当たり種別選択テーブル２０２ｄ（図１４１（ａ）～（ｃ）参照）と、取得している第１当たり種別カウンタＣ２の値とに基づいて、大当たり種別を決定する（Ｓ４０２）。次いで、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し（Ｓ４０３）、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に対応する現在の遊技状態（通常状態、潜伏状態、確変状態）に対応した変動パターン選択テーブル２０２ｄを読み出す（Ｓ４０４）。
【２４０７】
そして、Ｓ４０３の処理で取得した変動種別カウンタＣＳ２の値と、Ｓ４０４の処理で読み出した変動パターン選択テーブル２０２ｄとに基づいて変動パターンを選択し（Ｓ４０５）、Ｓ４０５の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する（Ｓ４０６）。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理の外部出力処理（図１６７のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。
【２４０８】
次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（Ｓ４０７）、第１図柄表示装置３７で特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ４０８）、選択した変動パターンの変動時間を示す値を特図変動時間カウンタ（図示せず）の値にセットし（Ｓ４０９）、本処理を終了する。Ｓ４０７の処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理（図１６７）の

外部出力処理（図１６７のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。

【２４０９】

一方、Ｓ４０１の処理において、特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には（Ｓ４０１：Ｎｏ）、Ｓ４０２の処理をスキップしてＳ４０３の処理へ移行する。

【２４１０】

次に、図１６０を参照して、特別図柄変動処理（図１５のＳ１０４参照）にて実行される更新処理（Ｓ２２１）の内容について説明をする。図１６０は、更新処理（Ｓ２２１）の内容を示したフローチャートである。この更新処理（Ｓ２２１）では、特別図柄変動の変動時間が経過した場合（変動停止時）に実行される処理であって、確変状態が継続して設定される期間の残期間を更新したり、時短状態が継続して設定される期間の残期間を更新したりするための処理が実行される。

【２４１１】

更新処理（Ｓ２２１）が実行されると、まず確変カウンタ２０３ｉの値が０よりも大きい、即ち、現在が特別図柄の高確率状態であるかを判別し（Ｓ５０１）、確変カウンタ２０３ｉの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、確変カウンタ２０３ｉの値を１減算（更新）し（Ｓ５０２）、次いで、更新後の確変カウンタ２０３ｉの値が０であるかを判別し（Ｓ５０３）、０であると判別した場合は（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリア２０３ｇに時短状態を設定し（Ｓ５０４）、Ｓ５０５の処理へ移行する。また、Ｓ５０１の処理において確変カウンタ２０３ｉの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合（Ｓ５０１：Ｎｏ）は、現在が特別図柄の高確率状態では無いため、確変カウンタ２０３ｉの値を更新するための上述したＳ５０２～Ｓ５０４の処理をスキップしてＳ５０５の処理へ移行する。

【２４１２】

また、Ｓ５０３の処理において、確変カウンタ２０３ｉの値が０では無い、即ち、確変カウンタ２０３ｉの値が０よりも大きく、確変状態（特別図柄の高確率状態）が継続する場合も（Ｓ５０３：Ｎｏ）、Ｓ５０４の処理をスキップしてＳ５０５の処理へ移行する。

【２４１３】

Ｓ５０５の処理では、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいかを判別し、０よりも大きいと判別した場合、即ち、現在が普通図柄の高確率状態である場合は（Ｓ５０５：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算し（Ｓ５０６）、減算後の時短カウンタ２０３ｈの値が０であるかを判別する（Ｓ５０７）。Ｓ５０７の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合は、遊技状態格納エリア２０３ｇに通常状態を設定し（Ｓ５０８）、確変カウンタ２０３ｉの値、時短カウンタ２０３ｈの値、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ５０９）、本処理を終了する。また、Ｓ５０５の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きく無い（０である）と判別した場合（Ｓ５０５：Ｎｏ）、或いは、Ｓ５０７の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０では無いと判別した場合（Ｓ５０７：Ｎｏ）は、そのままＳ５０９の処理へ移行する。

【２４１４】

次に、図１６１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１５６）の一処理である始動入賞処理（Ｓ１０５）を説明する。図１６１は、この始動入賞処理（Ｓ１０５）を示すフローチャートである。始動入賞処理（図１６１のＳ１０５）は、第１入球口６４、第２入球口６４０のいずれかにに球が入球（始動入賞）したか判別して、始動入賞した場合には、保留上限個数（第１入球口６４、第２入球口６４０に最大４個）まで、取得した各カウンタ値を第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにそれぞれ格納する処理である。

【２４１５】

また、保留球に基づいて取得された各カウンタ値が、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにそれぞれ記憶されると、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂのそれぞれ

に記憶されている各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターン等を予測する処理（所謂、先読み処理）が実行される。以下、始動入賞処理（図１６１のＳ１０５）について説明する。

【２４１６】

始動入賞処理（図１６１のＳ１０５）では、まず、球が第１始動口である第１入球口６４に入球（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ６０１）。ここでは、第１入球口６４内に設けられた球検知スイッチ（図示せず）への球の入球を検出する。球が第１入球口６４に入球した（始動入賞があった）と判別する（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ６０２）、その取得した値（Ｎ１）が４未満であるかを判別する（Ｓ６０３）。

【２４１７】

つまり、現時点で第１入球口６４に対する保留個数が上限値である４個よりも少ない状態であるか（即ち、保留個数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（Ｎ１）が４未満であると判別した場合には（Ｓ６０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１加算し（Ｓ６０４）、音声ランプ制御装置１１３に対して第１入球口６４の保留個数（第１特別図柄の抽選権利保留数）を通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｓ６０５）。

【２４１８】

そして、各種カウンタ値（第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１）の各値をカウンタ用バッファから読み出し（取得して）、ＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球実行エリアの対応する保留球数の記憶エリアに各々保留（格納）し（Ｓ６０６）、Ｓ６０７の処理へ移行する。

【２４１９】

また、Ｓ６０１の処理で球が第１入球口６４に入球していないと判別した場合（Ｓ６０１：Ｎｏ）、或いは、Ｓ６０３の処理で、現時点で第１入球口６４に対する保留個数が上限値であると判別した場合（Ｓ６０３：Ｎｏ）は、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を加算する処理をスキップして、Ｓ６０７の処理へ移行する。

【２４２０】

次に、Ｓ６０７～Ｓ６１２までの各処理については、Ｓ６０１～Ｓ６０６までの各処理で実行された第１始動口（第１入球口６４）への球の入賞に対して行われた処理と同様の処理が、第２入球口６４０に対して実行される処理であることが相違するのみであるので、詳細な説明は省略する。

【２４２１】

Ｓ６０１～Ｓ６１２までの各処理を実行後、先読み処理を実行し（Ｓ６１３）、本処理を終了する。

【２４２２】

この先読み処理（Ｓ６１３）については、図１６２を参照して後述するが、新たに第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶された各カウンタ値から当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理が実行される。なお、本制御例では、新たに記憶された各カウンタ値に基づいて当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、新たな始動入賞があった場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶（格納）されている全ての保留記憶に対して当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しても良い。

【２４２３】

また、本制御例では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たな情報（入賞情報）を格納する場合、即ち、特別図柄の抽選権利を新たに獲得した場合に、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別する構成としているが、これに限ること無く、例えば、球がスルーゲート６７を通過した場合

や、普通図柄の抽選結果に応じて、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別するように構成しても良い。

【２４２４】

上述した通り、本制御例では、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）または第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を加算した場合に、加算された入賞に関する情報（入賞情報）に基づいた先読み処理（Ｓ６１３）を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、Ｓ６０３の処理で第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が上限数（４）であると判別した場合（Ｓ６０３：Ｎｏ）、即ち、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球を入球させた場合に先読み処理（Ｓ６１３）を実行することができるように構成しても良い。これにより、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態においても、先読み処理を実行させるために遊技者に継続して遊技を行わせることができる。また、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球を入球させた場合に付加価値を付与することができるため、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球が入球した際に遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【２４２５】

次に、図１６２を参照して、始動入賞処理（図１６１のＳ１０５）の一処理である先読み処理（Ｓ６１３）について説明する。図１０７は、この先読み処理（Ｓ６１３）を示すフローチャートである。

【２４２６】

先読み処理（図１６２のＳ６１３）では、まず、新たに第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１の各値を読み出す（Ｓ７０１）。そして、読み出したデータを先読み保留記憶エリアの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶する（Ｓ７０２）。

【２４２７】

次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここでは、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たな保留（入賞情報）が記憶されたタイミング）と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとにはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態（特別図柄の確率状態）を予測することが困難だからである。

【２４２８】

次に、当否判別結果が大当たりであるか否かを判別する（Ｓ７０３）。判別結果が大当たりであると判別した場合は（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、大当たり種別と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ７０４）、その後、本処理を終了する。

【２４２９】

一方、Ｓ７０３の処理における判別結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ７０３：Ｎｏ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、外れ当選と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ７０５）、その後、本処理を終了する。

【２４３０】

ここで、Ｓ７０４、或いはＳ７０５の処理で設定された入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報（当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報）に加え、共通情報として、Ｓ７０１の処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置１１

０のメイン処理（図１６７参照）にて実行される外部出力処理（Ｓ１８０１）によって音声ランプ制御装置１１３に対して出力される。

【２４３１】

音声ランプ制御装置１１３側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出（先読み演出）を実行できる。

【２４３２】

なお、本制御例では、特別図柄の確率状態が１つ（特別図柄の低確率状態）しかないため、入賞コマンドに設定する情報（当否判定結果）を遊技状態に関わらず設定することができるが、例えば、特別図柄の確率状態を複数（特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態）有する遊技機においては、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果とを判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成しても良いし、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。

【２４３３】

このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側に対して、特定の大当たりであることを事前判別した場合のみ大当たりを示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。

【２４３４】

さらに、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（記憶）されている保留記憶（入賞情報）に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。

【２４３５】

また、本制御例では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たな保留記憶（入賞情報）が格納（記憶）された場合に、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置１１０の先読み処理において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たに格納（記憶）された入賞情報（保留記憶）の内容（各カウンタ値）を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置１１３側で受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。

【２４３６】

このように構成することで、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、音声ランプ制御装置１１３側で、先読み演出を実行するか否かを判別する処理を実行し、先読み演出を実行すると判別した場合に、主制御装置１１０から受信した入賞コマンドに含まれる情報を解析（当否判定結果の予測）するように構成すると良い。これにより、先読み演出を実行しない場合には、具体的な先読み処理（当否判定結果の予測）が実行されないため、パチンコ機１０にて無駄な制御が実行されることを抑制することができる。また、無題に実行された先読み処理の結果を遊技者に不正に取得されてしまう不具合を抑制することができる。

【２４３７】

次に、図１６３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である普通図柄変動処理（Ｓ１０６）について説明する。図１６３は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０６）を示すフローチャートである。普通図柄変動処理（Ｓ１０６）は、第２図柄（普通図柄）の変動表示や、電動役物６４０ａの開放時間などを制御するための処理であり、普通図柄変動（抽選）に関連する様々な処理（普通図柄変動を実行する処理、実行する普通図柄変動の変動態様（変動時間）を設定する処理、実行中の普通図柄変動を更新する処理、普通図柄変動を停止させる処理、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の遊技内容を決定する処理）が実行される処理である。

【２４３８】

この普通図柄変動処理（図１６３のＳ１０６）では、まず、今現在が、普通図柄（第２図柄）の当たり中であるかを判別する（Ｓ８０１）。普通図柄（第２図柄）の当たり中としては、第２図柄表示装置８３において当たりを示す表示がなされてから（当たり図柄が停止表示してから）電動役物６４０ａの開閉制御がなされている最中まで（当たり遊技が終了するまで）が含まれる。普通図柄（第２図柄）の当たり中であると判別した場合には（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【２４３９】

一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中でないと判別した場合には（Ｓ８０１：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３の普通図柄が変動表示中であるかを判別する（Ｓ８０２）。普通図柄の変動表示中では無い、即ち、現在が新たな普通図柄変動（抽選）を実行可能な状態であると判別した場合は（Ｓ８０２：Ｎｏ）、次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を取得し（Ｓ８０３）、その値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ８０４）。

【２４４０】

Ｓ８０４の処理で普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が０であると判別された場合には（Ｓ８０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ８０４：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を１減算する（Ｓ８０５）。つまり、Ｓ８０４の処理において新たな普通図柄変動を実行するための条件（普通図柄変動に用いるための入賞情報が保留記憶されていること）が成立していると判別された場合は、保留記憶されている入賞情報を用いて普通図柄変動を実行するため、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値を１減算する。

【２４４１】

次に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納されたデータをシフトする（Ｓ８０６）。Ｓ８０６の処理では、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの普通図柄保留１～普通図柄保留４に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、普通図柄保留１→実行エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｓ８０７）。

【２４４２】

次に、時短カウンタ２０３ｈがオンであるか否か、即ち、現在が普通図柄の高確率状態（時短中）であるか否かを判別し（Ｓ８０８）、時短カウンタ２０３ｈがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ８０８：Ｙｅｓ）、高確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図１４０（ｂ）参照）の当たり判定値に基づいて当否判定結果（抽選結果）を取得し（Ｓ８０９）、Ｓ８１１の処理へ移行する。一方、時短カウンタ２０３ｈがオフであると判別した場合は（Ｓ８０８：Ｎｏ）、低確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図１４０（ｂ）参照）の当たり判定値に基づいて、当否判定結果が取得され（Ｓ８１０）、Ｓ８１１の処理へ移行する。

【２４４３】

Ｓ８１１の処理では、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりであるかを判別し（Ｓ８１１）、当たりであると判別した場合は（Ｓ８１１：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様である

「○」の表示態様を設定し（Ｓ８１２）、Ｓ８１４の処理へ移行する。一方、Ｓ８１１の処理で、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ８１１：Ｎｏ）、外れ時の表示態様である「×」の表示態様を設定し（Ｓ８１３）、Ｓ８１４の処理へ移行する。

【２４４４】

Ｓ８１４の処理では、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ２０３ｈの値を参照して判別し（Ｓ８１４）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（Ｓ８１４：Ｙｅｓ）、普通図柄の変動時間を３秒に設定し（Ｓ８１５）、本処理を終了する。一方、Ｓ８１４の処理で時短中（普通図柄の高確率状態）では無いと判別した場合は（Ｓ８１４：Ｎｏ）、普通図柄の変動時間を１０秒に設定し（Ｓ８１６）、本処理を終了する。

【２４４５】

なお、本制御例では、上述した通り、設定される普通図柄の確率状態に応じて、普通図柄の変動時間を異ならせているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態に関わらず、常に変動時間として３秒が設定されるように構成してもよい。このように構成することで、遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、具体的には、一般的に長い変動時間が設定され易い通常状態（普通図柄の低確率状態）から、短い変動時間が設定され易い時短状態（普通図柄の高確率状態）へと遊技状態が切り替わる大当たり遊技終了のタイミングにおいて、長い変動時間の普通図柄変動が実行されており、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない事態が発生することを抑制することができる。

【２４４６】

なお、普通図柄の変動時間の設定方法については、本制御例の構成に限ること無く、遊技状態に応じて変動時間を異ならせたり、普図保留球数に応じて変動時間を異ならせたり、取得した所定値に応じて変動時間を異ならせたりしても良く、例えば、本制御例では、普通図柄変動の変動時間を、設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）と、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（普図保留数）と、に基づいて可変設定するように構成しても良い。さらに、設定された普通図柄の変動時間によって、第２入球口６４０への球の入球のし易さが異なるように構成しても良い。

【２４４７】

このように、設定される普通図柄の変動時間の長さに応じて、第２入球口６４０への球の入球具合を可変させるように構成することで、第２入球口６４０への球の入球のし易さを遊技状態に応じて容易に可変することができるため、様々な遊技性を創り出すことができる。

【２４４８】

一方、Ｓ８０２の処理において、普通図柄（第２図柄）が変動表示中ではないと判別した場合には（Ｓ８０２：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３において実行している普通図柄の変動時間が経過したかを判別し（Ｓ８１７）、変動時間が経過していないと判別した場合は（Ｓ８１７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２４４９】

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

【２４５０】

Ｓ８１８の処理により、停止表示を設定すると、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了し、Ｓ８１２の処理、或いはＳ８１３の処理で設定された表示態様で、停止図柄

（第２図柄）が第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯表示）される。
【２４５１】
次に、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであるかを判別する（Ｓ８１９）。普通図柄の抽選結果が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ８１９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであると判別した場合には（Ｓ８１９：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ２０３ｈの値を参照して判別し（Ｓ８２０）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（Ｓ８２０：Ｙｅｓ）、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物６４０ａの開放時間が１秒間×２回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｓ８２３）、Ｓ８２２の処理へ移行する。
【２４５２】
一方、Ｓ８２０の処理で時短中（普通図柄の高確率状態）では無いと判別した場合は（Ｓ８２０：Ｎｏ）、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物６４０ａの開放時間が５秒間×１回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｓ８２１）、Ｓ８２２の処理へ移行する。
【２４５３】
Ｓ８２２の処理では、Ｓ８２１、或いはＳ８２３の処理において設定されたシナリオに基づいて電動役物６４０ａの開閉制御開始を設定し（Ｓ８２２）、本処理を終了する。
【２４５４】
次に、本制御例における電動役物６４０ａの開閉制御態様（開放パターン）について説明をする。本制御例のパチンコ機１０では、普通図柄の当否判定を行うタイミング（Ｓ８０８～Ｓ８１１の処理を行うタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミング（Ｓ８１７の処理で変動時間が経過したと判別したタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。
【２４５５】
即ち、本制御例では、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）と、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）とが独立して実行されるように構成されており、さらに、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果に基づいて普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）が可変するように構成している。よって、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）が実行されている期間中に並行して実行される特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果によっては、普通図柄の当否判定を行うタイミングでは普通図柄の高確率状態が設定され、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでは普通図柄の低確率状態が設定される場合が発生する。
【２４５６】
このような状況において、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングにて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定してしまうと、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で、電動役物６４０ａがロング開放（普通図柄の高確率状態中が設定されている場合に実行される開放パターン）してしまうという問題があった。
【２４５７】
そこで、本制御例では、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）を判別し、その判別結果に基づいて電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。これにより、設定されている遊技状態に応じた開放パターンで電動役物６４０ａを開放させることができる。
【２４５８】
なお、本制御例では、普通図柄の当否判定を行うタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役

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

【２４５９】

また、詳細な説明は省略しているが、普通図柄変動処理（図１０８のＳ１０６参照）において決定された各種情報（普通図柄抽選の結果、普通図柄変動の変動時間、普図当たりシナリオ等）は、それぞれ各種情報の内容を示すコマンドが設定され、主制御装置１１０のメイン処理（図１６７参照）の外部出力処理（図１６７のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。

【２４６０】

次に、図１６４を参照してスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）の内容について説明をする。図１６４は、スルーゲート通過処理（Ｓ１６４参照）の内容を示したフローチャートである。このスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）は、タイマ割込処理（図１５６参照）の中で実行され、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、第２当たり乱数カウンタＣ４が示す値を取得し実行エリアに格納するための処理である。また、取得した普通当たり乱数カウンタＣ５の値を用いて、実際の当否判定が実行されるよりも前に（普通図柄変動処理（図１６３のＳ１０６参照）にて当否判定（Ｓ８１１参照）が実行されるよりも前に）、抽選結果（当否判定結果）を事前に取得するための処理である。

【２４６１】

スルーゲート通過処理（Ｓ１０７）では、まず、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したか否かを判定する（Ｓ９０１）。ここでは、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したと判定されると（Ｓ９０１：Ｙｅｓ）、次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を取得し（Ｓ９０２）、次いで、その取得した普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が４よりも大きくないか（普通図柄の保留球数が上限値に到達していないか）を判別する（Ｓ９０３）。

【２４６２】

Ｓ９０３の処理で、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が４よりも大きい（上限値の４である）と判別した場合は（Ｓ９０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が４よりも大きくないと判別した場合は（Ｓ９０３：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）に１を加算し（Ｓ９０４）、第２当たり乱数カウンタＣ４の値を普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納し（Ｓ９０５）、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図１４０（ｂ）参照）に基づいて抽選結果を事前に取得し（Ｓ９０６）、普通当たり判定結果（Ｓ９０６の処理にて取得した事前判別結果）を含む普図用入賞情報コマンドを設定し（Ｓ９０７）、本処理を終了する。

【２４６３】

Ｓ９０７の処理で設定された普図用入賞情報コマンドは、上述した各制御例にて設定される特別図柄の事前判別結果を示す入賞情報コマンドと同一の処理によって音声ランプ制御装置１１３へと通知される。このように構成することで、保留記憶されている普通図柄の抽選権利に対応する普通図柄抽選の抽選結果を事前に判別し、その事前判別結果に基づいた演出を実行することが可能となる。

【２４６４】

具体的には、チャンスゾーンが設定されている状態において、即ち、通常状態中に普図

当たり遊技が実行されたことに基づいて第２特別図柄抽選が実行されている状態において受信した普図用入賞情報コマンドに普通図柄の当たり当選を示す情報が含まれている場合には、次に普図当たり遊技が実行されるまでチャンスゾーンを継続させる演出を実行することができる。この場合、次に普図当たり遊技が実行されるまでの間に、第２特別図柄抽選が全て終了し、第１特別図柄抽選が実行される場合であっても、その第１特別図柄抽選に対応して実行される変動演出の演出態様として、第１特別図柄抽選に対応した演出態様（例えば、図１２２（ｂ）に示した水平方向に第３図柄を変動させる演出態様）では無く、第２特別図柄抽選に対応した演出態様（例えば、図１２４（ｂ）に示した垂直方向に第３図柄を変動させる演出態様）が設定されるように構成すると良い。このように構成することで、通常状態において所定期間内に複数回の普図当たり遊技が実行される場合には、チャンスゾーンを長期間設定することができ演出効果を高めることができる。

【２４６５】

また、チャンスゾーンが設定されてから所定回数の第２特別図柄抽選が実行されたにも関わらず、チャンスゾーンが終了しない場合には、間もなく次の普図当たり遊技が実行されることを遊技者が把握することができるため、チャンスゾーン中に実行される第２特別図柄抽選の回数に対して遊技者に興味を持たせることができる。加えて、本制御例では、チャンスゾーン中に実行される第２特別図柄抽選に対応した変動演出として、第３図柄を複数回仮停止させる疑似変動演出を実行するように構成している。つまり、遊技者に対して第２特別図柄抽選の実行回数を分かり難くすることができる。よって、チャンスゾーンがいつ終了するのか、或いは、チャンスゾーンが延長されている期間であるか否かを遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。

【２４６６】

次に、図１６５を参照して、ＮＭＩ割込処理について説明をする。図１６５は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ１６０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【２４６７】

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

【２４６８】

次に、図１６６を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図１６６は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【２４６９】

この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理（図１６６）では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１７０１）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本制御例では１秒）を実行する（Ｓ１７０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１７０３）。

【２４７０】

その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ１２２（図１２１参照）がオン

されているか否かを判別し（Ｓ１７０４）、オンされていれば（Ｓ１７０４：Ｙｅｓ）、処理をＳ１７１２へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていなければ（Ｓ１７０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１７０５）、記憶されていなければ（Ｓ１７０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ１７１２へ移行する。

【２４７１】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１７０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１７０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１７０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１７１２へ移行する。なお、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【２４７２】

Ｓ１７１２の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ１７１２）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）を実行する。

【２４７３】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ１２２を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が押されていれば、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）を実行する。

【２４７４】

また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ１７１３）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ１７１４）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ１７１０の処理へ移行する。

【２４７５】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされておらず（Ｓ１７０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１７０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１７０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１７０８）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（Ｓ１７０９）、Ｓ１７１０の処理へ移行する。払出制御装置１１１は、この払出復帰コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。

【２４７６】

次に、音声ランプ制御装置１１３に対して、各種演出を実行することを許可する演出許可コマンドを出力する（Ｓ１７１０）。その後、割込みを許可し（Ｓ１７１１）、後述するメイン処理に移行する。

【２４７７】

次に、図１６７を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図１６７は、このメイン処理を示す

フローチャートである。このメイン処理では、大別して、カウンタの更新処理と、電源断時処理とが実行される。

【２４７８】

メイン処理（図１６７参照）においては、まず、タイマ割込処理（図１５６参照）の中でＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ１８０１）。具体的には、タイマ割込処理（図１５６参照）におけるスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置１１１に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理（図１５７参照）や始動入賞処理（図１６１参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。更に、この外部出力処理（図１６７のＳ１８０１）により、主制御装置１１０の各種処理にて設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信し、第３図柄表示装置８１にて表示される各種演出（変動演出、装飾演出等）を設定するための情報とする。また、大当たり制御処理（図１５８参照）で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。さらに、その他制御処理において設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信する。

【２４７９】

次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｓ１８０２）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【２４８０】

変動種別カウンタＣＳ１の更新が終わると、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１８０３）、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、音声ランプ制御装置１１３にて大当たり演出を実行させるためのコマンドの設定や、可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａを開放動作するための大当たり制御処理を実行する（Ｓ１８０４）。

【２４８１】

大当たり制御処理（Ｓ１８０４）の詳細な内容については、図１６８～図１７２を参照して後述するが、この大当たり制御処理（Ｓ１８０４）では、大当たり状態のラウンド毎に特定入賞口６５ａ（以下、入賞口等と称す）を開放し、入賞口等（特定入賞口６５ａ）の最大開放時間が経過したか、又は入賞口等（特定入賞口６５ａ）に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると入賞口等（特定入賞口６５ａ）を閉鎖する。この入賞口等（特定入賞口６５ａ）の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、本制御例では、大当たり制御処理（Ｓ１８０４）をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。

【２４８２】

次いで、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（Ｓ１８０６）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図１６３参照）のＳ８２２の処理によって電動役物の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物の開閉制御を開始する。尚、この電動役物の開閉制御は、普通図柄変動処理におけるＳ８２１の処理、Ｓ８２３の処理、によって設定された期間が終了するまで継続される。

【２４８３】

次に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示を更新する第１図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１８０７）。第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理（図１５９のＳ２０９）によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて開始する。本制御例では、第１図柄表示装置３７Ａ，３７ＢのＬＥＤの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまで

は、例えば、現在点灯しているＬＥＤが赤であれば、その赤のＬＥＤを消灯すると共に緑のＬＥＤを点灯させ、緑のＬＥＤが点灯していれば、その緑のＬＥＤを消灯すると共に青のＬＥＤを点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる。

【２４８４】

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

【２４８５】

また、第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理（図１５９のＳ２０９）によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動パターン選択処理（図１５９のＳ２０９参照）のＳ４０７で設定された表示態様で、停止図柄を第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂに停止表示（点灯表示）する。

【２４８６】

さらに、本制御例では、一方の特別図柄が大当たりを示す表示態様（大当たり図柄）で停止表示された場合に、他方の特別図柄を、外れを示す表示態様（外れ図柄）で停止表示させるように構成しており、そのための停止表示も実行される。

【２４８７】

次に、第２図柄表示装置の表示を更新する第２図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１８０８）。第２図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理（図１６３参照）のＳ８１５の処理、Ｓ８１６の処理によって第２図柄の変動時間が設定された場合に、第２図柄表示装置において変動表示を開始する。これにより、第２図柄表示装置では、第２図柄としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第２図柄表示更新処理（Ｓ１８０８）では、普通図柄変動処理（図１６３参照）のＳ８１８の処理によって第２図柄表示装置の停止表示が設定された場合に、第２図柄表示装置において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理（図１６３参照）のＳ８１２の処理またはＳ８１３の処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）を第２図柄表示装置に停止表示（点灯表示）する。

【２４８８】

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

【２４８９】

一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（Ｓ１８１０：Ｎｏ）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１８１１，Ｓ１８１２）。

【２４９０】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１８１１）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例で

は９９９、９９９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ１８１１の処理と同一の方法によって実行する（Ｓ１８１２）。なお、このＳ１８１２の処理では、変動種別カウンタＣＳ１の値と同様に普図変動種別カウンタＣＳ２の値も更新される。

【２４９１】

ここで、Ｓ１８０１～Ｓ１８０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１、普図変動種別カウンタＣＳ２の値についてもランダムに更新することができる。よって、特別図柄や普通図柄の抽選に関する判定値を更新するための処理内容を把握され難くすることができ、当たりに対応する判定値が取得されるタイミングを狙った不正遊技が実行されることを抑制することができる。

【２４９２】

また、Ｓ１８０９の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１８０９：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図１６５のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１８１３以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１８１３）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１８１４）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１８１５）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１８１６）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【２４９３】

なお、Ｓ１８０９の処理は、Ｓ１８０１～Ｓ１８０８で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるＳ１８１１とＳ１８１２の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置１１０のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１８０１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１８０１の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（図１６６，Ｓ１７０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１８０１の処理から開始することができる。従って、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走したりすることなく正確な制御を行うことができる。

【２４９４】

次に、図１６８を参照して、大当たり制御処理（Ｓ１８０４）の内容について説明をする。図１６８は、大当たり制御処理（Ｓ１８０４）の内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１８０４）は、主制御装置１１０のメイン処理（図１６７参照）において、実行される処理であって、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口６５ａを開放又は閉鎖するための処理である。

【２４９５】

大当たり制御処理（Ｓ１８０４）では、まず、大当たり開始フラグ２０３ｊがオンであるか否かを判別する（Ｓ１９０１）。大当たり開始フラグ２０３ｊがオンであると判別した場合は（Ｓ１９０１：Ｙｅｓ）、大当たり用オープニングコマンドを設定し（Ｓ１９０２）、大当たり開始フラグ２０３ｊをオフ、大当たり中フラグ２０３ｋをオンにそれぞれ設定し（Ｓ１９０３）、本処理を終了する。一方、Ｓ１９０１の処理において、大当たり開始フラグ２０３ｊがオフであると判別した場合は（Ｓ１９０１：Ｎｏ）、次に、現在が特別図柄の大当たり中であるか（即ち、大当たり中フラグ２０３ｋがオンであるか）否かを判別する（Ｓ１９０４）。Ｓ１９０４の処理において、現在が大当たり中ではない（大当たり中フラグ２０３ｋがオフである）と判別した場合は（Ｓ１９０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１９０４の処理において、現在が大当たり中である（大当たり中フラグ２０３ｋがオンである）と判別した場合は（Ｓ１９０４：Ｙｅｓ）、次いで、新たなラウンドの開始タイミングであるか否かを判別する（Ｓ１９０５）。

【２４９６】

Ｓ１９０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１９０５：Ｙｅｓ）、ラウンド数に応じた特定入賞口６５ａの開閉動作を設定するための大当たり動作設定処理を実行し（Ｓ１９０６）、本処理を終了する。この大当たり動作設定処理の詳細については図１１４を参照して後述する。

【２４９７】

一方、Ｓ１９０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１９０５：Ｎｏ）、次に、現在実行されているラウンドのエンディング期間の開始タイミングであるかを判別する（Ｓ１９０７）。ここで、本制御例では、大当たりの最終ラウンドが終了した場合に、エンディング期間の開始タイミングであると判別する。エンディング期間の開始タイミングであると判定した場合は（Ｓ１９０７：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ１９０８）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において大当たりの終了を示すエンディング演出が開始される。

【２４９８】

本第１制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、大当たり種別選択テーブル２０２ｄ（図１４１（ａ）参照）を用いて大当たり種別を決定する処理を実行し（図１５９のＳ４０２）、決定された大当たり種別に対応するエンディング期間が設定されるように構成している。よって、Ｓ１９０８の処理では、大当たり種別に対応して決定されたエンディング期間の長さに対応した表示用エンディングコマンドが設定される。なお、本第１制御例のように、大当たり当選時にエンディング期間の長さを設定するのでは無く、大当たり遊技中におけるＶ入賞の有無（特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）への球の通過の有無）に応じて大当たり遊技のエンディング期間の長さを決定しても良い。

【２４９９】

具体的には、大当たり制御処理（図１６８のＳ１８０４参照）において、エンディング期間の開始タイミング（最終ラウンドの終了タイミング）と判別した場合に、今回の大当たり遊技中にＶ入賞したか（確変設定フラグ２０３ｍがオンに設定されているか）を判別し、確変設定フラグ２０３ｍがオンに設定されていると判別した場合は、確変状態が設定されることを示す１７秒間のエンディング表示（図１２７（ｂ），（ｄ）参照）を行うために大当たり遊技のエンディング期間として１７秒を設定し、確変設定フラグ２０３ｍがオンに設定されていないと判別した場合は、時短状態が設定されることを示す１５秒間のエンディング表示（図１２７（ａ），（ｃ）参照）を行うために大当たり遊技のエンディング期間として１５秒を設定するように構成しても良い。

【２５００】

このように構成することで、大当たり遊技中の遊技結果に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせることが可能なパチンコ機１０において、実際に設定される遊技状態に応じたエンディング期間を設定することができる。

【２５０１】

また、このように大当たり遊技中の遊技結果に応じて大当たり遊技のエンディング期間を異ならせる構成を用いる場合には、大当たり遊技中の遊技結果が確定してからエンディング期間が開始するまでの間の何れかのタイミングにて大当たり遊技のエンディング期間を決定するように構成すれば良く、例えば、本第１制御例のパチンコ機１０であれば、１ラウンド目のラウンド遊技が終了した後に（球を特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと入賞させることが可能なラウンド遊技が終了した後に）、Ｖ入賞の有無を判別し、その判別結果に基づいて、２ラウンド目～最終ラウンド目のラウンド遊技が実行されている期間中に大当たり遊技のエンディング期間を設定するように構成しても良い。

【２５０２】

さらに、上述した例では、大当たり遊技中におけるＶ入賞の有無に基づいてエンディング期間の長さを設定するように構成しているが、これに替えて、例えば、本第１制御例のように当選した大当たり種別に基づいて、予め大当たり遊技のエンディング期間を設定しておき、具体的には、確変大当たりに当選した場合には１７秒、通常大当たりに当選した場合には１５秒のエンディング期間を予め設定しておき、大当たり遊技中の遊技結果に基づいてエンディング期間の長さを可変させる必要が生じた場合、即ち、確変大当たり遊技が実行されたにも関わらず、大当たり遊技中にＶ入賞させることができなかった場合に、予め設定されているエンディング期間の長さを可変させるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技中にエンディング期間の長さを設定する頻度を抑制することができる。

【２５０３】

一方、Ｓ１９０７の処理において、現在実行されているエンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１９０７：Ｎｏ）、次に、大当たりの終了タイミングであるかを判別する（Ｓ１９０９）。ここで、大当たりの終了タイミングとは、エンディング演出の実行期間が経過した場合を示す。Ｓ１９０９の処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１９０９：Ｙｅｓ）、大当たり終了後の遊技状態を設定するための大当たり終了処理を実行し（Ｓ１９１０）、本処理を終了する。この大当たり終了処理の詳細については図１７０を参照して後述する。一方、Ｓ１９０９の処理において、大当たり終了のタイミングではないと判別した場合には（Ｓ１９０９：Ｎｏ）、特定入賞口６５ａへの入賞に応じた制御を行うための入賞処理を実行し（Ｓ１９１１）、特定入賞口６５ａに対して入球した球が正常に排出されたかを判別するための異常処理を実行し（Ｓ１９１２）、その後、本処理を終了する。入賞処理および異常処理の詳細については図１７１および図１７２を参照して後述する。

【２５０４】

次に、図１６９のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり動作設定処理（Ｓ１９０６）の詳細について説明する。図１６９は、この大当たり動作設定処理（Ｓ１９０６）を示すフローチャートである。この大当たり動作設定処理（Ｓ１９０６）は、大当たり制御処理の中で実行され、上述した通り、ラウンド数に応じた特定入賞口６５ａの開閉動作を設定するための処理である。

【２５０５】

この大当たり動作設定処理（図１６９参照）が開始されると、まず、１ラウンドの開始タイミングであるかを判別する（Ｓ２００１）。Ｓ２００１の処理において、１ラウンドの開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ２００１：Ｙｅｓ）、切替弁６５ｙ（Ｖソレノイド２０９ａ）の動作シナリオの開始を設定して（Ｓ２００２）、大当たり種別に対応する特定入賞口６５ａの開放パターンを設定する（Ｓ２００３）。

【２５０６】

ここで、詳細な説明は省略するが、本制御例では、１回の大当たり遊技中に複数回実行

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

【２５０７】

なお、本制御例では、確変大当たり遊技における１ラウンド目が実行される場合に、第３図柄表示装置８１の表示面にて遊技者に対して特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと球を流下させるチャンス期間であることを示すための案内報知態様として「Ｖを狙え」の文字が表示されるＶ報知演出を実行可能に構成している。これにより、遊技者に対して、長期間実行される大当たり遊技のうち、特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと球を流下させ易い特定の期間を分かり易く報知することができる。さらに、球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を流下したことを検知手段が検知したことに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示面に球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を流下したことを案内するための案内報知態様として「ＶＧＥＴ」の文字が表示されるように構成している。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される条件を満たしたことを分かり易く報知することができる。

【２５０８】

なお、上述した案内報知の報知態様を、条件成立に応じて可変させても良く、例えば、特定ゲートへと球を流下させ易い特定期間の経過時間、或いは残時間に基づいて「Ｖを狙え」の文字色を可変させたり、表示領域の大きさを可変させたり、より強調した内容の文字（例えば「早くＶを狙うんだ」）に可変させたりすると良い。これにより、特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと球を流下させ易い状況にて遊技者が球を発射しない事態が発生することを抑制することができる。

【２５０９】

また、本制御例では、可変入賞装置６５へと入賞した球の流路を切り替えるためのＶ役物として切替弁６５ｙを設け、その切替弁６５ｙの動作パターンを可変させることで球が特定ゲートへと流下しやすい期間とし難い期間とを設定可能としているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技開始時から共通の動作パターンで切替弁６５ｙを動作させるように構成し、特定入賞口６５ａが開放状態となるタイミングを大当たり種別によって可変させることにより、球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと流下しやすい期間とし難い期間とを設定可能に構成しても良い。これにより、切替弁６５ｙの動作パターンを共通化することができるため、切替弁６５ｙの動作内容を把握されたとしても今回の大当たり遊技が球を特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと通過させ易い大当たり遊技であるか否かを遊技者に把握され難くすることができる。また、切替弁６５ｙの動作内容を統一化することができるため、Ｖソレノイド２０９ａに対する負荷を軽減することができ、Ｖ役物（切替弁６５ｙ）の故障を抑制することができる。

【２５１０】

一方、Ｓ２００１の処理において、今回のラウンドが１ラウンド目ではないと判別した場合は（Ｓ２００１：Ｎｏ）、Ｓ２００２，Ｓ２００３の処理をスキップして、通常の特定入賞口６５ａの開放を設定し（Ｓ２００４）、処理をＳ２００５へと移行する。Ｓ２００５の処理では、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定して（Ｓ２００５）、本処理を終了する。

【２５１１】

ここで設定されたラウンド数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理（Ｓ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装

置１１３は、ラウンド数コマンドを受信すると、新たに開始されたラウンド数を第３図柄表示装置８１において表示するための表示用ラウンド数コマンドを設定する。これにより、大当たりのラウンド数に合わせて第３図柄表示装置８１の表示内容を更新することができる。

【２５１２】

この大当たり動作設定処理（図１６９参照）を実行することにより、大当たりの各ラウンドにおいて特定入賞口６５ａを開放することができると共に、１ラウンド目に特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を球が通過可能に設定することができる。これにより、大当たりＡ，Ｃ～Ｅでは、１ラウンド目に遊技者が球を発射するだけで、ほぼ確実に球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を通過するので、大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定することができる。

【２５１３】

次に、図１７０のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり終了処理（Ｓ１９１０）の詳細について説明する。図１７０は、この大当たり終了処理（Ｓ１９１０）を示すフローチャートである。この大当たり終了処理（Ｓ１９１０）は、大当たり制御処理（図１６８のＳ１８０４参照）の中で実行され、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。

【２５１４】

この大当たり終了処理（Ｓ１９１０）では、まず、確変設定フラグ２０３ｍがオンであるかを判別する（Ｓ２１０１）。Ｓ２１０１の処理において、確変設定フラグ２０３ｍがオンであると判別した場合は（Ｓ２１０１：Ｙｅｓ）、大当たり中にＶゲート（特定領域）６５ｖを球が通過したことを意味するので、確変カウンタ２０３ｉの値の値に５０を設定し（Ｓ２１０２）、Ｓ２１０３の処理へ移行する。一方、Ｓ２１０１の処理において、確変設定フラグ２０３ｍがオフであれば（Ｓ２１０１：Ｎｏ）、Ｓ２１０２の処理をスキップして、Ｓ２１０３の処理へ移行する。

【２５１５】

Ｓ２１０３の処理では、時短カウンタ２０３ｈの値に１００を設定し（Ｓ２１０３）、次いで、時短カウンタ２０３ｈの値、確変カウンタ２０３ｉの値に基づいて、状態コマンドを設定する（Ｓ２１０４）。ここで設定された状態コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理（Ｓ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、状態コマンドを受信すると、その状態コマンドで通知された遊技状態に合わせて従状態設定エリア２２３ｇを更新する。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、パチンコ機１０の遊技状態を正確に把握することができる。次いで、大当たり中フラグ２０３ｋおよび確変設定フラグ２０３ｍを共にオフに設定して（Ｓ２１０５）、本処理を終了する。

【２５１６】

この大当たり終了処理（図１７０参照）を実行することにより、大当たり遊技中にＶゲート（特定領域）６５ｖを球が通過したか否かに応じて大当たり終了後の遊技状態を正確に設定することができる。

【２５１７】

次に、図１７１のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される入賞処理（Ｓ１９１１）の詳細について説明する。図１７１は、この入賞処理（Ｓ１９１１）を示すフローチャートである。この入賞処理（Ｓ１９１１）は、大当たり制御処理（図１６８参照）の中で実行され、上述した通り、特定入賞口６５ａへの入賞に応じた制御を行うための処理である。

【２５１８】

この入賞処理（Ｓ１９１１）では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別する（Ｓ２２０１）。ここで、ラウンド有効期間とは、ラウンド遊技が設定されている期間、即ち、特定入賞口６５ａの開放状態からインターバル期間が終了するまでの期間である。

Ｓ２２０１の処理において、ラウンド有効期間でなければ（Ｓ２２０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２５１９】

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

【２５２０】

Ｓ２２０５の処理では、入賞個数カウンタ２０３ｏの値が１０以上であるかを判別し（Ｓ２２０５）、入賞個数カウンタ２０３ｏの値が１０以上であれば（Ｓ２２０５：Ｙｅｓ）、Ｓ２２０７の処理へ移行する。一方、Ｓ２２０５の処理において、入賞個数カウンタ２０３ｏの値が９以下であると判別した場合は（Ｓ２２０５：Ｎｏ）、ラウンド時間（３０秒）が経過したかを判別し（Ｓ２２０６）、ラウンド時間が経過していれば（Ｓ２２０６：Ｙｅｓ）、Ｓ２２０７の処理へと移行する。なお、このＳ２２０６の処理では、今回の大当たりの各ラウンド遊技の開始から３０秒間が経過した場合にラウンド時間が経過したと判別する。なお、本制御例では、大当たり種別、ラウンド数に関わらず同一のラウンド時間経過及び個数入賞によってラウンド遊技の終了条件が成立するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり種別に応じてラウンド遊技の終了条件を異ならせても良いし、実行されるラウンド数によってラウンド遊技の終了条件を異ならせてもよい。

【２５２１】

Ｓ２２０７の処理では、特定入賞口６５ａの閉鎖を設定し（Ｓ２２０７）、特定入賞口６５ａの閉鎖が設定されたことを示す閉鎖コマンドを設定する（Ｓ２２０８）。次いで、今回の特定入賞口６５ａの閉鎖が１ラウンドの終了に基づく閉鎖であるかを判別し（Ｓ２２０９）、１ラウンドの終了に基づく閉鎖であると判別した場合は（Ｓ２２０９：Ｙｅｓ）、Ｖソレノイド２０９ａをオフに設定して（Ｓ２２１０）、処理をＳ２２１１へと移行する。一方、Ｓ２２０９の処理において、今回の特定入賞口６５ａの閉鎖が１ラウンド以外のラウンドが終了したことによる閉鎖であると判別した場合は（Ｓ２２０９：Ｎｏ）、流路ソレノイド（確変ソレノイド）２６６５ｋがオンに設定されていないので、Ｓ２２１０の処理をスキップして、処理をＳ２２１２へと移行する。

【２５２２】

Ｓ２２１１の処理では、残球タイマフラグ２０３ｐ、確変有効フラグ２０３ｒ、ラウンド終了フラグ２０３をオンに設定し（Ｓ２２１１）、処理をＳ２２１２へと移行する。また、Ｓ２２０５の処理において入賞個数カウンタ２０３ｏの値が９以下と判別され（Ｓ２２０５：Ｎｏ）、且つ、Ｓ２２０６の処理においてラウンド時間が経過していないと判別された場合には（Ｓ２２０６：Ｎｏ）、Ｓ２２０７～Ｓ２２１１の処理をスキップして、処理をＳ２２１２へと移行する。

【２５２３】

Ｓ２２１２の処理では、ラウンド終了フラグ２０３がオンであるかを判定し（Ｓ２２１２）、ラウンド終了フラグ２０３がオフであれば（Ｓ２２１２：Ｎｏ）、Ｓ２２１３の処理へ移行する。一方、Ｓ２２１２の処理においてラウンド終了フラグ２０３がオンであると判定した場合は（Ｓ２２１２：Ｙｅｓ）、次いで、確変有効フラグ２０３ｒがオンであるかを判別する（Ｓ２２１７）。Ｓ２２１７の処理において、確変有効フラグ２０３ｒがオフであれば（Ｓ２２１７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２５２４】

一方、確変有効フラグ２０３ｒがオンであれば（Ｓ２２１７：Ｎｏ）、確変有効タイマ２０３ｓの値に１を加算し（Ｓ２２１８）、次いで、確変有効タイマ２０３ｓの値が上限

値であるかを判別する（Ｓ２２１９）。そして、確変有効タイマ２０３ｓの値が上限値でなければ（Ｓ２２１９：Ｎｏ）、Ｓ２２１３の処理へ移行し、特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）への球の通過を監視して確変設定フラグ２０３ｍを更新する処理を実行する。これにより、確変有効タイマ２０３ｓが上限値でないと、特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を球が通過したか判別されるので、球はけの時間を考慮して確変状態を設定できる。また、有効と判別される時間に上限があるので、不正に特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）に球を通過させて確変状態が付与されることを抑制できる。

【２５２５】

一方、確変有効タイマ２０３ｓの値が上限値であれば（Ｓ２２１９：Ｙｅｓ）、確変有効フラグ２０３ｒ、ラウンド終了フラグ２０３をオフに設定し（Ｓ２２２０）、確変有効タイマ２０３ｓの値をリセットして（Ｓ２２２１）、本処理を終了する。

【２５２６】

また、Ｓ２２１３の処理では、球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を通過したか否かを判別し（Ｓ２２１３）、球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を通過していなければ（Ｓ２２１３：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を通過していれば（Ｓ２２１３：Ｙｅｓ）、確変通過カウンタ２０３ｎの値に１を加算し（Ｓ２２１４）、確変設定フラグ２０３ｍをオンに設定し（Ｓ２２１５）、Ｖ入賞コマンドを設定し（Ｓ２２１６）、本処理を終了する。

【２５２７】

次に、図１７２のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される異常処理（Ｓ１９１２）を説明する。図１７２は、この異常処理（Ｓ１９１２）を示すフローチャートである。この異常処理（Ｓ１９１２）は、大当たり制御処理（図１６８参照）の中で実行される処理であり、上述した通り、特定入賞口６５ａに対して入球した球が正常に排出されたかを判別するための処理である。

【２５２８】

異常処理（Ｓ１９１２）では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別し（Ｓ２３０１）、ラウンド有効期間でなければ（Ｓ２３０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、ラウンド有効期間であると判別した場合は（Ｓ２３０１：Ｙｅｓ）、次いで、球が排出口６５ｈ１を通過したかを判別する（Ｓ２３０２）。このＳ２３０２の処理では、排出口６５ｈ１（図１２０（ｂ）参照）を通過した球を検知可能な球排出口スイッチ（図示せず）が球の通過を検知している否かで判別される。

【２５２９】

Ｓ２３０２の処理において、球が排出口６５ｈ１を通過したと判別した場合は（Ｓ２３０２：Ｙｅｓ）、排出個数カウンタ２０３ｔの値に１を加算し（Ｓ２３０３）、Ｓ２３０４の処理へ移行する。一方、Ｓ２３０２の処理において、球が排出口６５ｈ１を通過していなければ（Ｓ２３０２：Ｎｏ）、Ｓ２３０３の処理をスキップしＳ２３０４の処理へ移行する。

【２５３０】

Ｓ２３０４の処理では、残球タイマフラグ２０３ｐがオンであるかを判別する（Ｓ２３０４）。残球タイマフラグ２０３ｐがオフであると判別した場合は（Ｓ２３０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、残球タイマフラグ２０３ｐがオンであれば（Ｓ２３０４：Ｙｅｓ）、球はけ期間中であるので、残球タイマ２０３ｑの値に１を加算して更新する（Ｓ２３０５）。次に、残球タイマ２０３ｑの値が上限値であるかを判別し（Ｓ２３０６）、残球タイマ２０３ｑの値が上限値でなければ（Ｓ２３０６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、残球タイマ２０３ｑの値が上限値であると判別した場合は（Ｓ２３０６：Ｙｅｓ）、次いで、排出個数（確変通過カウンタ２０３ｎの値と、排出個数カウンタ２０３ｔの値との合計値）が入賞個数（入賞個数カウンタ２０３ｏの値）と一致しているかを判別する（Ｓ２３０７）。

【２５３１】

Ｓ２３０７の処理において、排出個数と入賞個数とが一致していないと判別した場合は

（Ｓ２３０７：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ２３０８）、Ｓ２３０９の処理へ移行する。エラーコマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信することにより、エラー表示（例えば、入賞個数不一致エラーの文字を表示）がされ、ホールコンピュータに対して、エラー信号の出力がされる。よって、第４流路６５ｅ４（図１２０（ｂ）参照）が閉鎖されている期間（切替弁６５ｙが閉状態となる期間）に、不正に球を第４流路６５ｅへと流入させて特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を通過させる不正行為を抑制できる。

【２５３２】

一方、Ｓ２３０７の処理において、排出個数と入賞個数とが一致したと判別した場合は（Ｓ２３０７：Ｙｅｓ）、Ｓ２３０８の処理をスキップし、Ｓ２３０９の処理へと移行する。Ｓ２３０９の処理では、残球タイマフラグ２０３ｐをオフに設定し（Ｓ２３０９）、次いで、残球タイマ２０３ｑの値をリセットする（Ｓ２３１０）。その後、入賞個数カウンタ２０３ｏ、排出個数カウンタ２０３ｔ、確変通過カウンタ２０３ｎの値をそれぞれリセットし（Ｓ２３１１）、本処理を終了する。

【２５３３】

この異常処理（図１７２参照）を実行することにより、可変入賞装置６５の内部で球詰まりが生じる等により、特定入賞口６５ａへと入球した球が正常に排出されなくなってしまう不具合の発生を早期に検出し、報知することができる。

【２５３４】

＜第１制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図１７３から図１８６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。

【２５３５】

まず、図１７３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図１７３は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【２５３６】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ４００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ４１１７の電源断処理（図１７４参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ４００２）。図１７４を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断の発生情報を受信すると（図１７４のＳ４１１４参照）、Ｓ４１１７の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ４１１７の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【２５３７】

電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ４００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４１１７の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ４００３）。

【２５３８】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ４００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければ

ＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ４００３：Ｙｅｓ）、Ｓ４００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ４００３：Ｎｏ）、Ｓ４００８へ移行する。

【２５３９】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ４００３：Ｙｅｓ）、Ｓ４００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４１１７の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ４００３：Ｎｏ）、Ｓ４００８へ移行する。

【２５４０】

電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ４００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ４１１７の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ４００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【２５４１】

Ｓ４００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ４００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「００ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が０クリアされる。

【２５４２】

ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ４００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ４００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ４００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ４００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【２５４３】

Ｓ４００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ４００８）。電源断フラグはＳ４１１７の電源断処理の実行時にオンされる（図１１９のＳ４１１６参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ４１１７の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ４００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４１１７の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ４００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭの作業エリアをクリアし（Ｓ４００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ４０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ４０１１）、メイン処理へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【２５４４】
一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ４００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ４００４からＳ４００６の処理を経由してＳ４００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ４００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ４００９をスキップして、処理をＳ４０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定する（Ｓ４０１０）。
【２５４５】
なお、Ｓ４００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ４００４からＳ４００６の処理を経由してＳ４００８の処理へ至った場合には、Ｓ４００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。
【２５４６】
次に、図１７４を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図１７４は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、該メイン処理が開始されてから、又は、前回Ｓ４１０１の処理が実行されてから１ミリ秒以上が経過したか否かが判別され（Ｓ４１０１）、１ミリ秒以上経過していなければ（Ｓ４１０１：Ｎｏ）、Ｓ４１０２～Ｓ４１１１の処理を行わずにＳ４１１２の処理へ移行する。Ｓ４１０１の処理で、１ミリ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ４１０２～Ｓ４１１１が表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ミリ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ４１１２のコマンド判定処理やＳ４１１３の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ４１１２の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ４１１２の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動表示演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。
【２５４７】
Ｓ４１０１の処理で１ミリ秒以上経過していれば（Ｓ４１０１：Ｙｅｓ）、まず、Ｓ４１０３～Ｓ４１１３の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信するコマンド出力処理を実行する（Ｓ４１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ４１０８の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ４１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ４１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ４１０５の処理へ移行する。
【２５４８】
Ｓ４１０５の処理では客待ち演出が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される（Ｓ４１０６）。客待ち演出では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。
【２５４９】
その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ４１０７）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよ

う設定する処理である。この処理では、枠ボタン２２の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して枠ボタン２２が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７）の詳細については、図１８６を参照して後述する。

【２５５０】

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

【２５５１】

Ｓ４１０９の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ４１１０）、次に、演出更新処理を実行する（Ｓ４１１１）。Ｓ４１１１の処理を実行後、Ｓ４１１２の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ４１０８のランプ編集処理が実行される。なお、Ｓ４１０９の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。

【２５５２】

Ｓ４１１１の処理後、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理（Ｓ４１１２）が実行され、Ｓ４１１３の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ４１１２）の詳細については、図１７５を参照して後述する。

【２５５３】

Ｓ４１１３の処理では、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信するために設定する処理である変動表示設定処理を実行する。この変動表示設定処理の詳細については、図１８２を参照して後述する。

【２５５４】

Ｓ４１１３の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ４１１４）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ４１１４の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ４１１４：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ４１１６）、電源断処理を実行する（Ｓ４１１７）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ４１１８）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【２５５５】

一方、Ｓ４１１４の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ４１１４：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ４１１５）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ４１１５：Ｎｏ）、Ｓ４１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ４１１５：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うもの

としても良い。
【２５５６】
次に、図１７５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ４１１２）について説明する。図１７５は、このコマンド判定処理（Ｓ４１１２）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ４１１２）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１７４参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定する。以下、コマンド判定処理（Ｓ４１１２）の詳細を説明する。
【２５５７】
コマンド判定処理（Ｓ４１１２）が実行されるとまず、状態コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２０１）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２０１：Ｙｅｓ）、状態コマンド受信処理を実行し（Ｓ４２０２）、本処理を終了する。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２）は、現在の遊技状態を示す状態コマンドを受信し、その遊技状態に応じたモード演出態様を設定し、第３図柄表示装置８１の表示面にて対応する演出態様（例えば、背面画像）を表示するための表示用コマンドが設定される。例えば、確変状態を示す状態コマンドを受信した場合は、図１３１に示したスーパーチャンスモードに対応する表示用コマンドが設定され、時短状態を示す状態コマンドを受信した場合は、図１２８に示すチャンスモードに対応する表示用コマンドが設定される。なお、実際に設定される遊技状態と、実行されるモード演出における演出態様の切替制御の詳細については後述する。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２）の詳細については図１７６を参照して後述する。
【２５５８】
Ｓ４２０１の処理において状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０１：Ｎｏ）、次に、特図変動パターンコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２０３）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２０３：Ｙｅｓ）、受信した特図変動パターンコマンドに対応する特図変動開始フラグ２２３ｄをオンに設定し（Ｓ４２０４）、受信したコマンドから変動パターンコマンドを抽出する（Ｓ４２０５）。そして、本処理を終了する。
【２５５９】
Ｓ４２０３の処理において特図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０３：Ｎｏ）、次に、特図停止種別コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２０６）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２０６：Ｙｅｓ）、受信した特図停止種別コマンドに対応する停止種別選択フラグ２２３ｅ（第１特図停止種別フラグ２２３ｅ１、第２特図停止種別フラグ２２３ｅ２）をオンに設定し（Ｓ４２０７）、受信したコマンドから停止種別を抽出する（Ｓ４２０８）。そして、本処理を終了する。
【２５６０】
Ｓ４２０６の処理において特図停止種別コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０６：Ｎｏ）、次に、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２０９）。ここで、保留球数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２０９：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドから保留球数を抽出し、対応する値を特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ、普通図柄保留球数カウンタ２２３ｈに格納する（Ｓ４２１０）。具体的には、特別図柄の保留球数コマンドを受信した場合は、その保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ，第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（即ち、特別図柄の変動表示の保留球数）を抽出し、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新する。
【２５６１】
また、普通図柄の保留球数コマンドを受信した場合は、その保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（即ち、普通図柄の変動表示の保留球数）を抽出し、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた普通図柄保留球数カウンタ２２３ｈの値を更新する。
【２５６２】

ここで、保留球数コマンドは、球が各種入球口（第１入球口６４、第２入球口６４０、スルーゲート６７）に入球（始動入賞）し、各種保留球数カウンタの値が加算された場合、或いは、各種変動開始処理を実行する際に、各種保留球数カウンタの値が減算されたときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞時や変動表示設定時毎に、Ｓ４２１０の処理によって、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ、普通図柄保留球数カウンタ２２３ｈの値を、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ，第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値に合わせることができる。

【２５６３】

よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３が有する特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値が、主制御装置１１０の各種保留球数カウンタ２０３ｄ，２０３ｅ，２０３ｄの値とずれてしまっても、始動入賞時、変動表示設定時、即ち、各種保留球数変更されることに基づいて保留球数コマンドが通知されれば、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の各種保留球数カウンタ第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ，第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ，普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値に合わせることができる。

【２５６４】

また、Ｓ４２０９の処理において、保留球数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０９：Ｎｏ）、主制御装置１１０より入賞コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２１１）。Ｓ４２１１の処理において、入賞コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２１１：Ｙｅｓ）、入賞コマンド処理を実行し（Ｓ４２１２）、本処理を終了する。この入賞コマンド処理（Ｓ４２１２）は、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に対応する図柄種別（特別図柄、普通図柄）を解析し、その解析結果に対応する記憶領域（音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内の入賞情報格納エリア２２３ｂ）に格納（記憶）する処理と、受信した入賞情報に基づいた演出（先読み演出）を実行するための処理を行うものである。なお、入賞コマンド処理（Ｓ４２１２）の詳細な内容については、図１７７を参照して後述する。

【２５６５】

Ｓ４２１１の処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１１：Ｎｏ）、次に、図柄確定コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２１３）、図柄確定コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２１３：Ｙｅｓ）、第３図柄の停止表示を設定し（Ｓ４２１４）、本処理を終了する。停止コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１３：Ｎｏ）、次いで、普図関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２１５）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２１５：Ｙｅｓ）、普図関連処理を実行し（Ｓ４２１６）、その後、本処理を終了する。なお、普図関連処理を実行し（Ｓ４２１６）の詳細な説明は、図１２４を参照して後述する。

【２５６６】

Ｓ４２１５の処理において、普図関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１５：Ｎｏ）、大当たり関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２１７）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２１７：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理を実行し（Ｓ４２１８）、その後、本処理を終了する。なお、大当たり関連処理（Ｓ４２１８）の詳細な説明は、図１８０を参照して後述する。一方、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１７：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４２１９）、本処理を終了する。

【２５６７】

次に、図１７６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２）について説明する。図１７６は、この状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２）を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図１７５参照）の中で実行されるものであって、設定されている遊技状態に

応じて第３図柄表示装置８１に表示される表示モードを異ならせて設定するための処理を実行するものである。以下、状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２）の詳細を説明する。

【２５６８】

状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２）が実行されると、まず、現在設定されている遊技状態が変更されるか否かを判別する（Ｓ４３０１）。ここでは、従状態設定エリア２２３ｇに設定されている遊技状態と、今回受信した状態コマンドが示す遊技状態とが、相違するか否かが判別される。Ｓ４３０１の処理において、遊技状態に変更がないと判別した場合は（Ｓ４３０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。遊技状態に変更があると判別した場合は（Ｓ４３０１：Ｙｅｓ）、変更後の遊技状態が通常状態であるかを判別する（Ｓ４３０２）。

【２５６９】

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

【２５７０】

Ｓ４３０２の処理において、変更後の遊技状態が通常状態では無いと判別した場合（今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドでは無い場合）は（Ｓ４３０２：Ｎｏ）、次いで、変更後の遊技状態が時短状態であるかを判別し（Ｓ４３０６）、遊技状態が時短状態である（今回受信した状態コマンドが時短状態を示すコマンドである）と判別した場合は（Ｓ４３０６：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２２３ｎの値に１００を設定し（Ｓ４３０７）、チャンスモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０８）、Ｓ４３０４の処理へ移行する。

【２５７１】

Ｓ４３０６の処理において、遊技状態が時短状態はないと判別した場合は（Ｓ４３０６：Ｎｏ）、次いで、Ｖ報知フラグ２２３ｍがオンであるか否かを判別する（Ｓ４３０９）。Ｖ報知フラグ２２３ｍがオフの場合は（Ｓ４３０９：Ｎｏ）、上述したＳ４３０８の処理へ移行する。Ｖ報知フラグ２２３ｍがオンである場合は（Ｓ４３０９：Ｙｅｓ）、Ｖ報知フラグ２２３ｍをオフに設定し（Ｓ４３１０）、スーパーチャンスモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３１１）、Ｓ４３０４の処理へ移行する。

【２５７２】

Ｓ４３０４の処理では、従状態設定エリア２２３ｇの現状態エリアに設定されている遊技状態を過去状態エリアに設定し（Ｓ４３０４）、従状態設定エリア２２３ｇの現状態エリアに受信した状態コマンドが示す情報に対応する遊技状態を設定し（Ｓ４３０５）、本処理を終了する。

【２５７３】

ここで、Ｓ４３０８およびＳ４３１１の処理で設定されたコマンドが表示制御装置１１４に通知されることにより通常状態中における変動演出表示が実行されることになる。このように、本制御例では、音声ランプ制御装置１１３にて、主制御装置１１０から出力された状態コマンドに基づいて第３図柄表示装置８１の表示領域にて表示される各種表示態様の種別（モード、背景）を設定し、その種別を示すコマンドを表示制御装置１１４へと出力するように構成している。

【２５７４】

このように構成することで、例えば、音声ランプ制御装置１１３側で設定されている遊技状態に対してそれぞれ変動演出表示の表示態様を設定する必要を無くすことが可能となる。つまり、現在設定されている遊技状態に対応する各種表示態様の種別を示すコマンド（種別コマンド）と、特別図柄の変動表示に対応する変動パターンコマンド（共通コマンド）とを表示制御装置１１４に出力するだけで、表示制御装置１１４側で受信した種別コマンドと、共通コマンドとに基づいて、現在の遊技状態と受信した変動パターンとに対応した表示態様で第３図柄表示装置８１に表示させる表示データを設定することができる。

よって、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減させることができる。

【２５７５】

なお、上述したように、音声ランプ制御装置１１３から受信した複数のコマンドを表示制御装置１１４側で組み合わせることにより第３図柄表示装置８１に表示させる表示データを設定するように構成した場合には、表示制御装置１１４側から音声ランプ制御装置１１３側へと設定後の表示データの内容を示す情報（確認情報）を出力するように構成し、音声ランプ制御装置１１３側で受信した確認情報が適正であるかを判別する判別手段を設け、その判別結果が適正では無いと判別した場合に、適正な情報を示す簡易的な表示用変動パターンコマンドを設定し、既に設定されている表示データの内容を簡易的な表示データに書き換えるように構成すると良い。

【２５７６】

このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３が主制御装置１１０から受信した各種コマンドに対して適正な表示データが設定されなかった場合に、適正な情報を示す簡易的な表示データを設定することができ、その簡易的な表示データに基づく変動演出表示を表示することができる。よって、実際の遊技結果（特別図柄の抽選結果）とは異なる内容の変動演出表示が実行されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、上述した簡易的な表示データにとしては、例えば、どの遊技状態にも対応しない特殊モード（例えば、黒背景のモード）を表示する表示データや、第４図柄の変動表示を実行する表示データといった、通常の変動演出表示にて用いる表示データよりもデータ量の少ない表示データを用いれば良い。

【２５７７】

なお、本制御例では、上述した構成を用いているがこれに限ること無く、音声ランプ制御装置１１３側で、現在の遊技状態と、受信した変動パターンとに基づいた表示用変動パターンコマンドを設定するように構成しても良い。

【２５７８】

次に、図１７７を参照して、コマンド判定処理（図１７５のＳ４１１２参照）にて実行される入賞コマンド処理（Ｓ４２１２参照）の内容を説明する。図１７７は、入賞コマンド処理（Ｓ４２１２）の内容を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理（Ｓ４２１２）は、主制御装置１１０から特別図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される入賞コマンド（入賞情報コマンド）や、普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される普図用入賞情報コマンドや、大当たり遊技中に球が特定ゲート（確変スイッチ）を流下（通過）した場合に設定されるＶ入賞コマンドを受信した場合に実行される処理である。

【２５７９】

入賞コマンド処理（Ｓ４２１２）が実行されると、まず、受信した入賞コマンド（入賞情報コマンド）の情報を入賞情報格納エリア（入賞情報記憶エリア）２２３ｂの対応する領域に格納（設定）し（Ｓ４４０１）、今回受信したコマンドが普図用入賞情報コマンドであるかを判別し（Ｓ４４０２）、普図用入賞情報コマンドであると判別した場合は（Ｓ４４０２：Ｙｅｓ）、受信したコマンドの中に当たり情報（普図当たり当選している入賞情報）が含まれているかを判別し（Ｓ４４０３）当たり情報があると判別した場合は（Ｓ４４０３：Ｙｅｓ）、次いで、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいか、即ち、現在が普通図柄の高確率状態であるかを判別する（Ｓ４４０４）。

【２５８０】

ここで、現在が普通図柄の高確率状態では無い、即ち、通常状態であると判別した場合は（Ｓ４４０４：Ｎｏ）、通常状態中に普図当たり当選する普通図柄抽選の抽選権利を獲得した状態であって、チャンスゾーンが設定される可能性が高い場合であるため、電チューロング開放を示唆するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４４０５）、Ｓ４４０６の処理へと移行する。Ｓ４４０５の処理で表示用コマンドが設定されると、他の音声ランプ制御装置での制御処理にて設定される各種表示用コマンドと同一の制御内容で表示制御装置１１４へと通知され、通常状態中に普図当たり遊技が実行され電動役物６４０ａがロング

開放（５秒間開放）することを示唆する示唆演出（例えば、第３図柄表示装置８１の表示面の主表示領域Ｄｍに小表示領域Ｄｍ３が形成されるか否かを煽る演出）が実行される。

【２５８１】

なお、本制御例では、通常状態中に普図当たり当選する普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合にのみ上述した示唆演出が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、普図用入賞情報コマンドに特定の外れ当選を示す入賞情報が含まれていると判別した場合にも、上述した示唆演出が実行されるように構成すると良い。これにより、示唆演出が実行された場合に普図当たり遊技が実行される場合と、実行されない場合とを設定することができるため、遊技者に今後実行される遊技内容を予測させながら遊技を行わせることができる。

【２５８２】

さらに、本制御例では、通常状態中に普図当たり当選する普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に、示唆演出が実行されるように構成しているが、この構成に加え、実行中の特別図柄抽選、或いは、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている特別図柄抽選の事前判別結果に基づいて、実際に普図当たり遊技が実行されるタイミング、即ち、普図当たり当選を示す普図用入賞情報コマンドに対応する普通図柄抽選が実行されるタイミング（普図当たり遊技が実行されるタイミング）の遊技状態が通常状態であるか否かを判別する事前遊技状態処理を実行し、通常状態であると判別した場合に、上述した示唆演出を実行するように構成しても良い。これにより、チャンスゾーンが設定されることをより的確に示唆することが可能となる。

【２５８３】

図１７７に戻り説明を続ける。Ｓ４４０２の処理で、普図用入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ４４０２：Ｎｏ）、Ｓ４４０３の処理で当たり情報が無いと判別した場合（Ｓ４４０３：Ｎｏ）、Ｓ４４０４の処理で時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいと判別した場合（Ｓ４４０４：Ｙｅｓ）もＳ４４０６の処理へ移行する。

【２５８４】

Ｓ４４０６の処理では、特図用入賞情報コマンド処理を実行し（Ｓ４４０６）、Ｓ４４０７の処理へ移行する。この特図用入賞情報コマンド処理（Ｓ４４０６）の詳細については図１７８を参照して後述する。

【２５８５】

Ｓ４４０７の処理では、今回受信したコマンドがＶ入賞コマンド（入賞処理（図１７１のＳ１９１１参照）にて確変スイッチ（特定ゲート）へと球が流下した場合に設定されるコマンド（Ｓ２２１６参照））であるかを判別し（Ｓ４４０７）、Ｖ入賞コマンドである場合は（Ｓ４４０７：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞フラグ２２３ｊをオンに設定し（Ｓ４４０８）、Ｓ４４０９の処理へ移行する。また、Ｓ４４０７の処理において、Ｖ入賞コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４０７：Ｎｏ）、Ｓ４４１３の処理へ移行する。

【２５８６】

Ｓ４４０９の処理では、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋがオンであるか否かを判別する（Ｓ４４０９）。Ｖ演出実行フラグ２２３ｋがオンである場合は（Ｓ４４０９：Ｙｅｓ）、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋをオフに設定し（Ｓ４４１０）、Ｖ入賞を報知するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４４１１）、Ｖ報知フラグ２２３ｍをオンに設定し（Ｓ４４１２）、Ｓ４４１３の処理へ移行する。また、Ｓ４４０９の処理において、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋがオフである場合も（Ｓ４４０９：Ｎｏ）、Ｓ４４１３の処理へ移行する。

【２５８７】

Ｓ４４１３の処理では、その他の処理を実行し（Ｓ４４１３）、本処理を終了する。

【２５８８】

次に、図１７８を参照して、入賞コマンド処理（図１７７のＳ４２１２）にて実行される特図用入賞情報コマンド処理（Ｓ４４０６）の内容を説明する。図１７８は、特図用入賞情報コマンド処理（Ｓ４４０６）の内容を示したフローチャートである。

【２５８９】

特図用入賞情報コマンド処理（Ｓ４４０６）が実行されると、まず、従状態設定エリア２２３ｇに設定されている情報に基づいて現在の遊技状態を抽出し（Ｓ４５０１）、時短中カウンタ２２３ｎの値が７５より大きいか否かを判別する（Ｓ４５０２）。時短中カウンタ２２３ｎの値が７５より大きいと判別した場合は（Ｓ４５０２：Ｙｅｓ）、次いで、特殊連続予告フラグ２２３ｏがオンであるか否かを判別する（Ｓ４５０３）。特殊連続予告フラグ２２３ｏがオフであると判別した場合は（Ｓ４５０３：Ｎｏ）、連続予告実行選択テーブル２２２ｄ（図１４７（ａ））を用いて連続予告の有無を選択し（Ｓ４５０４）、次いで、連続予告の実行があるか否かを判別する（Ｓ４５０５）。連続予告の実行があると判別した場合は（Ｓ４５０５：Ｙｅｓ）、特殊連続予告フラグ２２３ｏをオンに設定し（Ｓ４５０６）、Ｓ４５０７の処理へ移行する。

【２５９０】

また、Ｓ４５０２の処理において、時短中カウンタ２２３ｎの値が７５以下であると判別した場合と（Ｓ４５０２：Ｎｏ）、Ｓ４５０３の処理において、特殊連続予告フラグ２２３ｏがオンであると判別した場合と（Ｓ４５０３：Ｎｏ）、Ｓ４５０５の処理において、連続予告の実行がないと判別した場合も（Ｓ４５０５：Ｎｏ）、Ｓ４５０７の処理へ移行する。

【２５９１】

Ｓ４５０７の処理では、受信した特図用入賞情報コマンドに含まれる情報に基づいた表示用コマンドを設定し（Ｓ４５０７）、本処理を終了する。

【２５９２】

次に、図１７９を参照して、コマンド判定処理（図１７５のＳ４１１２参照）にて実行される普図関連処理（Ｓ４２１６）の内容を説明する。図１７９は、普図関連処理（Ｓ４２１６）の内容を示したフローチャートである。この普図関連処理（Ｓ４２１６）は、主制御装置１１０から普通図柄抽選が実行されたことを示す普図変動パターンコマンドや、普図当たり遊技が開始されたことを示す普図当たり開始コマンドや、普図当たり遊技の終了を示す普図当たり終了コマンドを受信した場合に実行される処理である。

【２５９３】

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

【２５９４】

一方で、普図当たりに当選していると判別した場合は（Ｓ４６０４：Ｙｅｓ）、ロング開放当たりが実行される普図当たり変動であるため、ロング開放待機中を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４６０５）、本処理を終了する。Ｓ４６０５の処理で表示用コマンドが設定されることで、図１２３（ｂ）に示した表示態様が第３図柄表示装置８１の表示面に表示される。これにより、遊技者に対して間もなくチャンスゾーンが設定される可能性が高い状態であることを容易に予測させることができる。

【２５９５】

なお、本制御例では、普通図柄変動が当たり変動であるか否かに基づいて図１２３（ｂ）に示した表示態様（小表示領域Ｄｍ３を形成する表示態様）を表示させる処理を用いているが、これに限ること無く、特定の普図外れ変動（例えば、普図当たり変動と同一の変動時間が設定される普図外れ変動の一部）にて図１２３（ｂ）に示した表示態様（小表示領域Ｄｍ３を形成する表示態様）を表示させるように構成しても良い。

【２５９６】

また、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出（第３図柄変動演出）の内容に応じて小表示領域Ｄｍ３の表示領域の大きさを可変させるように構成しても良く、例えば、第３図柄変動演出にて大当たり期待度の高い変動演出（例えば、リーチ演出）が実行されている場合は、大当たり期待度の高い変動演出（例えば、リーチ演出）が実行されていない場合よりも小表示領域Ｄｍ３の表示領域が小さくなるように表示内容を可変させるように構成すると良い。このように、独立して実行される特別図柄抽選の抽選結果を示唆する変動演出と普通図柄抽選の抽選結果を示唆する変動演出とに関係性を持たせて表示内容を可変制御することにより、遊技者に対して無駄に多くの遊技情報が提供されてしまい遊技者が混乱してしまうことを抑制し、分かり易い遊技を提供することができる。

【２５９７】

図１７９に戻り、説明を続ける。Ｓ４６０１の処理にて普図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４６０１：Ｎｏ）、次に、普図当たり開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４６６）、普図当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４６０６：Ｙｅｓ）、次いで、時短中カウンタ２２３ｎの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ４６０７）、０よりも大きく無いと判別した場合は（Ｓ４６０７：Ｎｏ）、ロング開放中を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４６０８）、本処理を終了する。Ｓ４６０８の処理で表示用コマンドが設定されることで、図１２４（ａ）に示した表示態様が第３図柄表示装置８１の表示面に表示される。これにより、遊技者に対してロング開放当たりが実行されていることを容易に把握させることができる。また、Ｓ４６０７の処理にて、時短中カウンタ２２３ｎの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ４６０７：Ｙｅｓ）、Ｓ４６０８の処理をスキップして本処理を終了する。

【２５９８】

Ｓ４６０６の処理で、普図当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４６０６：Ｎｏ）、普図当たり終了コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４６０９）、受信したと判別した場合は（Ｓ４６０９：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２２３ｎの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ４６１０）、時短中カウンタ２２３ｎの値が０であると判別した場合は（Ｓ４６１０：Ｎｏ）、次いで、普通図柄保留球数カウンタ２２３ｈの値が１以上であるかを判別し（Ｓ４６１１）、１以上であると判別した場合は（Ｓ４６１１：Ｙｅｓ）、特殊演出中フラグ２２３ｉがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４６１２）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４６１２：Ｎｏ）、チャンスゾーン突入を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４６１３）、特殊演出中フラグ２２３ｉをオフに設定し（Ｓ４６１４）、本処理を終了する。一方、Ｓ４６１０～Ｓ４６１２の処理において、上述した判別結果以外の判別結果であると判別した場合は、そのまま本処理を終了する。

【２５９９】

次に、図１８０を参照して、大当たり関連処理（Ｓ４２１８）の内容について説明をする。図１８０は、大当たり関連処理（Ｓ４２１８）の内容を示したフローチャートである。大当たり関連処理（Ｓ４２１８）では、大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものであり、大当たりに当選した場合に、主制御装置１１０から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。

【２６００】

大当たり関連処理（Ｓ４２１８）では、まず、今回受信したコマンドが、大当たり開始コマンドであるかを判別する（Ｓ４７０１）。大当たり開始コマンドであると判別した場合には（Ｓ４７０１：Ｙｅｓ）、表示用大当たり開始コマンドを設定する（Ｓ４７０２）。ここで設定される表示用大当たり開始コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１７４参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用大当たり開始コマンドを受信すると、大当たりの開始を示唆する演出を第３図柄表示装置８１に表示する。

【２６０１】

次いで、今回の大当たり遊技が通常大当たり（遊技）であるかを判別し（Ｓ４７０３）、通常大当たりであると判別した場合は（Ｓ４７０３：Ｙｅｓ）、チャンスモード突入（時短状態が設定される）ことを示すエンディング表示態様を設定し（Ｓ４７０８）、本処理を終了する。一方、通常大当たりでは無いと判別した場合（Ｓ４７０３：Ｎｏ）、即ち、確変大当たりであると判別した場合は、Ｖ報知実行選択テーブル２２２ｅ（図１４７（ｂ））を用いてＶ報知演出の実行有無を選択し（Ｓ４７０４）、次いで、Ｖ報知演出があるか否かを判別する（Ｓ４７０５）。Ｖ報知演出があると判別した場合は（Ｓ４７０５：Ｙｅｓ）、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋをオンに設定し（Ｓ４７０６）、スーパーチャンスモード突入（確変状態が設定される）ことを示すエンディング表示態様を設定し（Ｓ４７０７）、本処理を終了する。

【２６０２】

一方、Ｓ４７０５の処理において、Ｖ報知演出がないと判別した場合は（Ｓ４７０５：Ｎｏ）、上述したＳ４７０８の処理へ移行する。

【２６０３】

つまり、本制御例では、図１４１を参照して上述した通り、設定される大当たり種別（通常大当たり、確変大当たり）に応じて異なる長さのエンディング期間が設定されており、大当たり遊技が開始されるタイミングにて今回実行される大当たり遊技のエンディング期間に対応させたエンディング表示態様（図１３３参照）を予め設定するように構成している。このように構成することで、各種制御（大当たり遊技の進行状況に応じて可変表示させる大当たり遊技情報の可変表示制御（例えば、獲得した賞球数を示すための情報を表示させる制御や実行中のラウンド遊技数を示すための情報を表示させる制御）や、大当たり遊技中に可変入賞装置６５へと入賞した球数に応じて賞球を払い出すための賞球払出制御）が頻繁に実行される大当たり遊技期間中にエンディング表示態様を設定するための表示制御を実行する必要が無くなるため、音声ランプ制御装置１１３、表示制御装置１１４の処理負荷を軽減させることができる。なお、本制御例では、大当たり遊技の開始タイミングにてエンディング表示態様を設定する処理を実行しているが、これに限ること無く、大当たり遊技が実行されることが確定している特別図柄の大当たり変動中にエンディング表示態様を設定しても良いし、大当たり遊技期間のうち、制御処理が少ない期間に実行される音声ランプ制御装置１１３のメイン処理の残余期間を用いて設定するように構成しても良い。

【２６０４】

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

【２６０５】

Ｓ４７０９の処理でラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７０９：Ｎｏ）、次に、エンディングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７１４）、受信したと判別した場合は（Ｓ４７１４：Ｙｅｓ）、エンディング処理を実行し（Ｓ４７１５）、本処理を終了する。また、Ｓ４７８６の処理にてエンディングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７１４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２６０６】

次に、図１８１を参照して、エンディング処理（Ｓ４７１５）の処理について説明をする。図１８１は、エンディング処理（Ｓ４７１５）の内容を示したフローチャートである。このエンディング処理（Ｓ４７１５）は、上述した大当たり関連処理（図１８０のＳ４２１８参照）にてエンディングコマンドを受信したと判別した場合に実行される処理であって、エンディング期間中に実行されるエンディング表示態様を最終的に決定するための処理を実行するものである。

【２６０７】

エンディング処理（Ｓ４７１５）が実行されると、まず、Ｖ入賞フラグ２２３ｊがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４８０１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４８０１：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞フラグ２２３ｊをオフに設定し（Ｓ４８０５）、既に設定されているエンディング表示態様に対応するエンディング表示の実行を設定し（Ｓ４８０４）、本処理を終了する。また、Ｓ４８０１の処理においてＶ入賞フラグ２２３ｊがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４８０１：Ｎｏ）、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋがオンであるかを判別し（Ｓ４８０２）、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋがオフであると判別した場合は（Ｓ４８０２：Ｎｏ）、そのままＳ４８０４の処理へ移行する。

【２６０８】

一方、Ｓ４８０２の処理において、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋがオンであると判別した場合は（Ｓ４８０２：Ｙｅｓ）、エンディング期間のうち、後半期間（７秒）の表示態様を切り替えるための表示切替コマンドを設定し（Ｓ４８０３）、Ｓ４８０４の処理へ移行する。

【２６０９】

Ｓ４８０３の処理において表示切替コマンドが設定されると、表示制御装置１１４へと通知され、予め確変状態が設定されることに対応して設定されていたエンディング期間の後半期間の表示態様（図２３６（ｄ）参照）を、時短状態が設定されることに対応する表示態様（図２３６（ｃ）参照）へと切り替える処理が実行される。本制御例では、この表示切替コマンドに基づいて切り替えられる表示態様の表示期間を一定（７秒）にしているため、容易に表示態様を切り替えることができる。

【２６１０】

次に、図１８２を参照して、変動表示設定処理（Ｓ４１１３）の内容について説明をする。図１８２７は、変動表示設定処理（Ｓ４１１３）の内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ４１１３）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１７４参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。

【２６１１】

変動表示設定処理（Ｓ４１１３）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ｄ１がオンかを判別する（Ｓ４９０１）。そして、特図１変動開始フラグ２２３ｄ１がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ４９０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ４９０５の処理へ移行する。一方、特図１変動開始フラグ２２３ｄ１がオンであると判別した場合（Ｓ４９０１：Ｙｅｓ）、特図１変動開始フラグ２２３ｄ１をオフに設定し（Ｓ４９０２）、次いで、表示制御装置１１４へ通知するための表示用変動パターンコマンドを取得した変動パターン種別に基づいて生成するための特図１演出態様設定処理を実行し（Ｓ４９０３）、入賞情報格納エリア２２３ｂのうち第１特別図柄に対応するデータをシフトし（Ｓ４９０４）、Ｓ４９０５の処理へ移行する。特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３）の詳細については図１８３を参照して後述する。

【２６１２】

Ｓ４９０５の処理では、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｄ２がオンかを判別する（Ｓ４９０５）。そして、特図２変動開始フラグ２２３ｄ２がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ４９０５：Ｎｏ）、主制御装置１１０より

変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ４９０９の処理へ移行する。一方、特図２変動開始フラグ２２３ｄ２がオンであると判別した場合（Ｓ４９０５：Ｙｅｓ）、特図２変動開始フラグ２２３ｄ２をオフに設定し（Ｓ４９０６）、次いで、特図２演出態様設定処理を実行し（Ｓ４９０７）、入賞情報格納エリア２２３ｂのデータのうち第２特別図柄に対応するデータをシフトし（Ｓ４９０８）、Ｓ４９０９の処理へ移行する。特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７）の詳細については図１８４を参照して後述する。

【２６１３】

Ｓ４９０９の処理では、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１または特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２がオンかを判別する（Ｓ４９０９）。そして、特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１または特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ４９０９：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、そのまま本処理を終了する。一方、特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１または特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２がオンであると判別した場合（Ｓ４９０９：Ｙｅｓ）、オンに設定されている特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１または特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２をオフに設定し（Ｓ４９１０）、次いで、コマンドから抽出した停止種別に基づいて表示用特図１または特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ４９１１）、その後、本処理を終了する。

【２６１４】

次に、図１８３を参照して、特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３）の内容について説明をする。図１８３は、特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３）の内容を示したフローチャートである。この特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３）は、変動表示設定処理（図１８２のＳ４１１３参照）にて、第１特別図柄の変動演出を設定する際に実行されるものであって、設定されている遊技状態に対応した変動演出の演出態様を設定するための処理が実行される。

【２６１５】

特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３）が実行されると、まず、時短中カウンタ２２３ｎの値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ５００１）。時短中カウンタ２２３ｎの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５００１：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２２３ｎの値を１減算し（Ｓ５００２）、減算後の時短中カウンタ２２３ｎの値を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５００３）、Ｓ５００４の処理へ移行する。Ｓ５００１の処理において、時短中カウンタ２２３ｎの値が０であると判別した場合は（Ｓ５００１：Ｎｏ）、Ｓ５００２およびＳ５００３の処理をスキップし、Ｓ５００４の処理へ移行する。

【２６１６】

Ｓ５００４の処理では、演出モード記憶エリア２２３ｐに記憶されている演出モードを読み出し（Ｓ５００４）、次いで、スーパーチャンスモードであるか否かを判別する（Ｓ５００５）。スーパーチャンスモードであると判別した場合は（Ｓ５００５：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに含まれる変動時間（基本時間）を抽出し（Ｓ５００６）、基本変動時間（基本時間）が３０秒であるかを判別する（Ｓ５００７）。基本変動時間が３０秒であると判別した場合には（Ｓ５００７：Ｙｅｓ）、確変中演出選択テーブル２２２ｃ（図２９参照）に基づいて演出態様（演出内容）を決定し（Ｓ５００８）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５００９）、本処理を終了する。一方、基本変動時間が３０秒では無いと判別した場合には（Ｓ５００７：Ｎｏ）、Ｓ５０１１の処理へ移行する。

【２６１７】

一方、Ｓ５００５の処理において、スーパーチャンスモードではないと判別した場合は（Ｓ５００５：Ｎｏ）、次いで、チャンスモードであるか否かを判別する（Ｓ５０１０）。チャンスモードではないと判別した場合は（Ｓ５０１０：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（Ｓ５０１１）、上述したＳ５００９の処理へ移行する。Ｓ５０１０の処理において、チャンスモードであると判別した場合は

（Ｓ５０１０：Ｙｅｓ）、チャンスモード中演出設定処理を実行し（Ｓ５０１２）、Ｓ５００９の処理へ移行する。チャンスモード中演出設定処理（Ｓ５０１２）の詳細については図１８５を参照して後述する。

【２６１８】

次に、図１８４を参照して、特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７）の内容について説明をする。図１８４は特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７）の内容を示したフローチャートである。この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７）は、変動表示設定処理（図１８２のＳ４１１３参照）にて、第２特別図柄の変動演出を設定する際に実行されるものであって、設定されている遊技状態に対応した変動演出の演出態様を設定するための処理が実行される。

【２６１９】

特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７）が実行されると、まず、現在の遊技状態が通常状態であるかを判別し（Ｓ５１０１）、通常状態であると判別した場合は（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、チャンスゾーン突入を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５１０２）、次いで、特殊演出中フラグ２２３ｉをオンに設定し（Ｓ５１０３）、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂ（図１４５参照）に基づいて演出態様を決定し（Ｓ５１０４）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５１０５）、本処理を終了する。

【２６２０】

一方、Ｓ５１０１の処理において、通常状態では無いと判別した場合は（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、次に、時短中カウンタ２２３ｎの値が０より大きいか否かを判別し（Ｓ５１０６）、時短中カウンタ２２３ｎの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５１０６：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２２３ｎの値を１減算し（Ｓ５１０７）、減算後の時短中カウンタ２２３ｎの値を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５１０８）、Ｓ５１０９の処理へ移行する。Ｓ５１０６の処理において、時短中カウンタ２２３ｎの値が０であると判別した場合は（Ｓ５１０６：Ｎｏ）、Ｓ５１０７およびＳ５１０８の処理をスキップし、Ｓ５１０９の処理へ移行する。

【２６２１】

Ｓ５１０９の処理では、演出モード記憶エリア２２３ｐに記憶されている演出モードを読み出し（Ｓ５１０９）、次いで、スーパーチャンスモードであるか否かを判別する（Ｓ５１１０）。スーパーチャンスモードであると判別した場合は（Ｓ５１１０：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに含まれる変動時間（基本時間）を抽出し（Ｓ５１１１）、基本変動時間（基本時間）が３０秒であるかを判別する（Ｓ５１１２）。基本変動時間が３０秒であると判別した場合には（Ｓ５１１２：Ｙｅｓ）、確変中演出選択テーブル２２２ｃ（図１４６参照）に基づいて演出態様（演出内容）を決定し（Ｓ５１１３）、上述したＳ５１０５の処理を実行し、本処理を終了する。一方、基本変動時間が３０秒では無いと判別した場合には（Ｓ５１１２：Ｎｏ）、Ｓ５１１５の処理へ移行する。

【２６２２】

一方、Ｓ５１１０の処理において、スーパーチャンスモードではないと判別した場合は（Ｓ５１１０：Ｎｏ）、チャンスモード中演出設定処理を実行し（Ｓ５１１４（Ｓ５０１２））、Ｓ５１１５の処理へ移行する。チャンスモード中演出設定処理（Ｓ５１１４（Ｓ５０１２））の詳細については図１８５を参照して後述する。

【２６２３】

Ｓ５１１５の処理では、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（Ｓ５１１５）、上述したＳ５１０５の処理を実行し、本処理を終了する。

【２６２４】

次に、図１８５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるチャンスモード中演出設定処理（Ｓ５０１２（Ｓ５１１４））について説明する。図１８５は、この特図１演出態様設定処理（図１８３のＳ４９０３参照）および特図２演出態様設定処理（図１８４のＳ４９０７参照）にて実行されるチャンスモード中演出設定処理（Ｓ５０１２（Ｓ５１１４））を示したフローチャートである。

【２６２５】
チャンスモード中演出設定処理（Ｓ５０１２（Ｓ５１１４））では、まず、時短中カウンタ２２３ｎの値を読み出し（Ｓ５２０１）、読み出した時短中カウンタ２２３ｎの値が９９であるか否かを判別する（Ｓ５２０２）。時短中カウンタ２２３ｎの値が９９であると判別した場合は（Ｓ５２０２：Ｙｅｓ）、演出モード記憶エリア２２３ｐに高速期間を設定し（Ｓ５２０３）、Ｓ５２０８の処理へ移行する。Ｓ５２０２の処理において、時短中カウンタ２２３ｎの値が９９ではないと判別した場合は（Ｓ５２０２：Ｎｏ）、次いで、読み出した時短中カウンタ２２３ｎの値が７９であるか否かを判別する（Ｓ５２０４）。時短中カウンタ２２３ｎの値が７９であると判別した場合は（Ｓ５２０４：Ｙｅｓ）、演出モード記憶エリア２２３ｐに通常第１期間を設定し（Ｓ５２０５）、Ｓ５２０８の処理へ移行する。Ｓ５２０４の処理において、時短中カウンタ２２３ｎの値が７９ではないと判別した場合は（Ｓ５２０４：Ｎｏ）、次いで、読み出した時短中カウンタ２２３ｎの値が４９であるか否かを判別する（Ｓ５２０６）。時短中カウンタ２２３ｎの値が４９であると判別した場合は（Ｓ５２０６：Ｙｅｓ）、演出モード記憶エリア２２３ｐに通常第２期間を設定し（Ｓ５２０７）、Ｓ５２０８の処理へ移行する。Ｓ５２０６の処理において、時短中カウンタ２２３ｎの値が４９ではないと判別した場合は（Ｓ５２０６：Ｎｏ）、Ｓ５２０７の処理をスキップし、Ｓ５２０８の処理へ移行する。

【２６２６】
Ｓ５２０８の処理では、連続予告実行中フラグ２２３ｑがオンであるか否かを判別する（Ｓ５２０８）。連続予告実行中フラグ２２３ｑがオンであると判別した場合は（Ｓ５２０８：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する連続演出態様を決定し（Ｓ５２０９）、Ｓ５２１４の処理へ移行する。Ｓ５２０８の処理において、連続予告実行中フラグ２２３ｑがオフであると判別した場合は（Ｓ５２０８：Ｎｏ）、特殊連続予告フラグ２２３ｏがオンであるか否かを判別する（Ｓ５２１０）。特殊連続予告フラグ２２３ｏがオンであると判別した場合は（Ｓ５２１０：Ｙｅｓ）、特殊有効時間タイマに３秒に対応する値を設定し（Ｓ５２１１）、特殊連続予告フラグ２２３ｏをオフに設定し（Ｓ５２１２）、Ｓ５２１３の処理へ移行する。Ｓ５２１０の処理において、特殊連続予告フラグ２２３ｏがオフであると判別した場合にも（Ｓ５２１０：Ｎｏ）、Ｓ５２１３の処理へ移行する。

【２６２７】
Ｓ５２１３の処理では、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（Ｓ５２１３）、Ｓ５２１４の処理へ移行する。Ｓ５２１４の処理では、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５２１４）、本処理を終了する。

【２６２８】
次に、図１８６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７）について説明する。図１８６は、この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７）を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１７４参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１において演出効果を高めるために遊技者の操作に応じた演出（操作演出）を実行させるために、枠ボタン２２の操作に基づいて表示用コマンドを生成し設定する。

【２６２９】
本制御例では、遊技者が複数の操作方法で枠ボタン２２を操作可能に構成しており、具体的には、枠ボタン２２を短時間（２秒未満）押下する「通常押し」と、枠ボタン２２を長時間（２秒以上）押下し続ける「長押し」と、を判別可能に構成している。そして、判別された操作内容に応じて異なる操作演出を実行可能に構成している。これにより、遊技者に対して様々な操作演出を実行しようと枠ボタン２２を様々な操作方法で操作させることができるため、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、本制御例では、判別可能な操作方法として２種類の操作方法を用いているが、これに限ること無

く、操作方法を１種類にしても良いし、３種類以上設けても良い。また、本制御例では、遊技者が操作可能な操作手段を枠ボタン２２の１種類としているが、これに限ること無く、遊技者が操作可能な操作手段を複数個設けても良い。そして、判別可能な操作方法を、個々の操作手段に対する操作だけで無く、複数の操作手段に対して実行された操作内容の組合せで判別するように構成しても良い。加えて、複数の操作手段を設けた場合には（例えば、第１操作手段と第２操作手段）、第１操作手段に対して第１操作を実行した場合と、第２操作手段に対して第２操作を実行した場合とで、同一の操作が実行されたと判別（同一の操作方法と判別）するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、第１操作手段の配置位置と、第２操作手段の配置位置とを離間させている場合において、遊技者が操作し易い操作手段を選択して操作を楽しむ行うことができる。

【２６３０】

枠ボタン入力監視・演出処理（図１８６のＳ４１０７）では、まず、ＳＷ有効時間が０より大きいか、即ち、ＳＷ有効時間が設定されているか（ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｒの値が０よりも大きいか）を判別する（Ｓ５３０１）。なお、このＳＷ有効時間は、枠ボタン２２を使用する変動パターンの演出が選択されている場合に各変動パターンに対応して設定されるものである。ＳＷ有効時間が設定されていると判別した場合には（Ｓ５３０１：Ｙｅｓ）、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｒの値を経過に対応する値を減算し（Ｓ５３０２）、Ｓ５３０３の処理へ移行する。一方、Ｓ５３０１の処理において、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｒの値が０であると判別した場合は（Ｓ５３０１：Ｎｏ）、Ｓ５３０２の処理をスキップし、Ｓ５３０３の処理へ移行する。

【２６３１】

Ｓ５３０３の処理では、特殊有効時間タイマの値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ５３０３）。特殊有効時間タイマの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５３０３：Ｙｅｓ）、特殊有効時間タイマの値を減算し（Ｓ５３０４）、Ｓ５３０５の処理へ移行する。特殊有効時間タイマの値が０であると判別した場合は（Ｓ５３０３：Ｎｏ）、Ｓ５３０４の処理をスキップし、Ｓ５３０５の処理へ移行する。

【２６３２】

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

【２６３３】

一方、Ｓ５３０５の処理において、操作中カウンタ２２３ｔの値が１以上であると判別した場合は（Ｓ５３０５：Ｙｅｓ）、次いで、枠ボタン２２を押下中であるか否かを判別する（Ｓ５３１０）。枠ボタン２２を押下中であると判別した場合は（Ｓ５３１０：Ｙｅｓ）、操作中カウンタ２２３ｔの値を減算し（Ｓ５３１２）、減算した操作中カウンタ２２３ｔの値が０であるか否かを判別する（Ｓ５３１３）。減算した操作中カウンタ２２３ｔの値が０であると判別した場合は（Ｓ５３１３：Ｙｅｓ）、Ｓ５３１４の処理へ移行する。減算した操作中カウンタ２２３ｔの値が０ではないと判別した場合は（Ｓ５３１３：Ｎｏ）、Ｓ５３０９の処理へ移行する。

【２６３４】

一方、Ｓ５３１０の処理において、枠ボタン２２を押下中ではないと判別した場合は（Ｓ５３１０：Ｎｏ）、操作中カウンタ２２３ｔの値をクリアし（Ｓ５３１１）、Ｓ５３１４の処理へ移行する。

【２６３５】
Ｓ５３１４の処理では、現在がチャンスモード中であるか否かを判別する（Ｓ５３１４）。現在がチャンスモード中であると判別した場合は（Ｓ５３１４：Ｙｅｓ）、ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆ（図１４８参照）を用いて実行する演出を選択し（Ｓ５３１５）、Ｓ５３０９の処理へ移行する。
【２６３６】
Ｓ５３１４の処理において、現在がチャンスモード中ではないと判別した場合は（Ｓ５３１４：Ｎｏ）、今回の操作方法と、実行中の演出内容と、に対応したボタン演出を設定し（Ｓ５３１６）、Ｓ５３０９の処理へ移行する。Ｓ５３０９の処理では、その他のボタン処理（背景変更等）が実行される。
【２６３７】
図１８６を参照して上述した枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７）では、省略したが、本制御例では、ＳＷ有効時間と特殊有効時間とは、枠ボタン２２の操作を受け付けた時点で残期間が０になるように構成している。即ち、各有効時間が設定されている期間中に実行される操作演出の回数が１回となるように構成している。これにより、操作演出が過剰に実行されることを抑制することができる。
【２６３８】
なお、ＳＷ有効時間と特殊有効時間の残期間に対する処理は、これに限ること無く、例えば、１０秒間の有効時間が設定された場合において、有効時間が設定されてから所定期間内（例えば、１秒以内）に、枠ボタン２２の操作を受け付けた場合（図１８６のＳ５３１０：Ｎｏ，Ｓ５３１３：Ｙｅｓ）に、当該特別図柄変動期間中に、新たな有効時間を設定するように構成しても良い。このように構成することにより、遊技者が枠ボタン２２を操作するタイミングによって、１回の特別図柄変動期間中に実行される操作演出の回数を異ならせることができる。
【２６３９】
＜第１制御例における表示制御装置の制御処理について＞
次に、図１８７から図２０１を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各制御について説明する。かかるＭＰＵ２３１の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理と、音声ランプ制御装置１１３よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理と、画像コントローラ２３７より１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に送信されるＶ割込信号をＭＰＵ２３１が検出した場合に実行されるＶ割込処理とがある。ＭＰＵ２３１は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理やＶ割込処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込処理を実行させることができる。
【２６４０】
まず、図１８７を参照して、表示制御装置１１４内のＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理について説明する。図１８７は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。
【２６４１】
このメイン処理の起動は、具体的には、以下の流れに従って行われる。電源装置１１５から表示制御装置１１４に対して電源が投入され、システムリセットが解除されると、ＭＰＵ２３１は、そのハードウェア構成によって、ＭＰＵ２３１内に設けられた命令ポインタ２３１ａを「０００００Ｈ」に設定すると共に、命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレス「０００００Ｈ」をバスライン２４０に対して指定する。キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０に指定されたアドレスが「０００００Ｈ」であることを検知すると、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力する。そして、ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯ

ＭＰＵ２３４から受け取った命令コードをフェッチし、そのフェッチした命令に応じた処理の実行を開始することで、メイン処理を起動する。

【２６４２】

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

【２６４３】

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

【２６４４】

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

【２６４５】

ここで、図１８８を参照して、ブート処理（Ｓ６００１）について説明する。図１８８は、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１において、メイン処理の中で実行されるブート処理（Ｓ６００１）を示すフローチャートである。

【２６４６】

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

【２６４７】

一方、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅いため、ＭＰＵ２３１がＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに格納された制御プログラムや固定値データを直接読み出して処理していては、ＭＰＵ２３１として高

性能のプロセッサを用いても、表示制御装置１１４の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。そこで、本ブート処理では、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラム及び固定値データを、ＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭ２３３に設けられたプログラム格納エリア２３３ａやデータテーブル格納エリア２３３ｂへ転送し格納する処理を実行する。

【２６４８】

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

【２６４９】

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

【２６５０】

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

【２６５１】

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

【２６５２】

そして、ブート処理に必要なその他の処理を実行（Ｓ６１０４）した後、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの第２の所定番地、即ち、このブート処理（図１８７のＳ６００１参照）の終了後に実行すべき初期化処理（図１８７のＳ６００２参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定することで（Ｓ６１０５）、ブートプログラムの実行を終え、本ブート処理を終了する。

【２６５３】

このように、ブート処理（Ｓ６００１）が実行されることによって、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログ

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

【２６５４】

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

【２６５５】

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

【２６５６】

なお、図１８８に示すブート処理では、Ｓ６１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送される所定量の制御プログラムに、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが全て含まれるように構成されているが、必ずしもこれに限られるものではなく、Ｓ６１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送される所定量の制御プログラムは、Ｓ６１０２の処理に続いて処理すべきブート処理を実行するブートプログラムの一部としてもよい。ここで転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムを全て含む制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、更に、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を実行するものであってもよい。そして、プログラム格納エリア２３３ａに格納された残り全てのブートプログラムによって、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理を実行するようにしてもよい。

【２６５７】

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

【２６５８】

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

【２６５９】

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

【２６６０】

ここで、図１８７の説明に戻る。ブート処理を終了すると、次いで、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに転送され格納された制御プログラムに従って、初期設定処理を実行する（Ｓ６００２）。具体的には、スタックポインタの値をＭＰＵ２３１内に設定すると共に、ＭＰＵ２３１内のレジスタ群や、Ｉ／Ｏ装置等に対する各種の設定などを行う。また、ワークＲＡＭ２３３、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６の記憶をクリアする処理などが行われる。更に、ワークＲＡＭ２３３に各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。なお、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除き、「オフ」又は「０」が設定される。

【２６６１】

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

【２６６２】

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

【２６６３】

そして、転送指示により示された画像データの転送が全て完了すると、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１に対して転送終了を示す転送終了信号を送信する。ＭＰＵ２３１はこの転送終了信号を受信することにより、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握することができる。なお、画像コントローラ２３７は、転送指示により示された画像データの転送を全て完了した場合、画像コントローラ２３７の内部に設けら

れたレジスタまたは内蔵メモリの一部領域に、転送終了を示す転送終了情報を書き込むようにしてもよい。そして、ＭＰＵ２３１は随時このレジスタまたは内蔵メモリの一部領域の情報を読み出し、画像コントローラ２３７による転送終了情報の書き込みを検出することによって、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握するようにしてもよい。

【２６６４】

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

【２６６５】

Ｓ６００４の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時変動画像に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア２３５ｂへの転送が終了すると、次いで、簡易画像表示フラグ２３３ｃをオンする（Ｓ６００５）。これにより、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの間は、後述する転送設定処理（図１９９（ａ）参照）において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように画像コントローラ２３７へ転送を指示する常駐画像転送設定処理が実行される（図１９９（ａ）のＳ７５０２参照）。

【２６６６】

また、簡易画像表示フラグ２３３ｃは、この常駐画像転送設定処理による画像コントローラ２３７への転送指示に基づき、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データのキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５への転送が終了するまでの間、オンに維持される。これにより、その間は、Ｖ割込処理（図１８９（ｂ）参照）において、電源投入時画像（電源投入時主画像や電源投入時変動画像）が描画されるように、簡易コマンド判定処理（図１８９（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図１８９（ｂ）のＳ６３０９参照）が実行される。

【２６６７】

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

２３５に常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化が完了するまで待機することができる。

【２６６８】

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

【２６６９】

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

【２６７０】

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

【２６７１】

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

【２６７２】

次いで、図１８９（ａ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるコマンド割込処理について説明する。図１８９（ａ）は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置１１３からコマンドを受信すると、ＭＰＵ２３１によってコマンド割込処理が実行される。

【２６７３】

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

【２６７４】

次いで、図１８９（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理について説明する。図１８９（ｂ）は、そのＶ割込処理を示すフローチャートである。このＶ割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第３図柄表示装置８１に表示させる

画像を特定した上で、その画像の描画リストを作成し、その描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、画像コントローラ２３７に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。

【２６７５】

上述したように、このＶ割込処理は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号が検出されることによって実行が開始される。このＶ割込信号は、画像コントローラ２３７において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成され、ＭＰＵ２３１に対して送信される信号である。よって、このＶ割込信号に同期させてＶ割込処理を実行することにより、画像コントローラ２３７に対して描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【２６７６】

ここでは、まず、Ｖ割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。このＶ割込処理では、図１８９（ｂ）に示すように、まず、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであるか否かを判別し（Ｓ６３０１）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ６３０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味するので、電源投入時画像ではなく、通常の演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、コマンド判定処理（Ｓ６３０２）を実行し、次いで、表示設定処理（Ｓ６３０３）を実行する。

【２６７７】

コマンド判定処理（Ｓ６３０２）では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置１１３からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行すると共に、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ用表示データテーブル又は変動パターン種別に応じた変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定すると共に、設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定する。

【２６７８】

このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、Ｖ割込処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。特に、主制御装置１１０において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや表示用停止種別コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置１１０や音声ランプ制御装置１１３によって選定された変動演出の態様や停止種別を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。なお、このコマンド判定処理の詳細については、図１９０～図１９５を参照して後述する。

【２６７９】

表示設定処理（Ｓ６３０３）では、コマンド判定処理（Ｓ６３０２）などによって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルの内容に基づき、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。また、処理の状況などに応じて、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出態様を決定し、その決定した演出態様に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。なお、この表示設定処理の詳細については、図１９６～図１９８を参

照して後述する。
【２６８０】
表示設定処理（Ｓ６３０３）が実行された後、次いで、タスク処理を実行する（Ｓ６３０４）。このタスク処理では、表示設定処理（Ｓ６３０３）もしくは簡易表示設定処理（Ｓ６３０９）によって特定された、第３図柄表示装置８１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。
【２６８１】
次に、転送設定処理を実行する（Ｓ６３０５）。この転送設定処理では、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである間は、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである間は、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定される転送データテーブルの転送データ情報に基づき、画像コントローラ２３７に対して、所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定すると共に、音声ランプ制御装置１１３から連続予告コマンドや背面画像変更コマンドを受信した場合にも、画像コントローラ２３７に対して、連続予告演出で使用する連続予告画像の画像データや変更後の背面画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。なお、転送設定処理の詳細については、図１９９および図２００を参照して後述する。
【２６８２】
次いで、描画処理を実行する（Ｓ６３０６）。この描画処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された、１フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理（Ｓ６３０５）により設定された転送指示とから、図１５５に示す描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ２３７に対して送信する。これにより、画像コントローラ２３７では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する（Ｓ６３０６）。なお、描画処理の詳細については、図２０１を参照して後述する。
【２６８３】
次いで、表示制御装置１１４に設けられた各種カウンタの更新処理を実行する（Ｓ６３０７）。そして、Ｖ割込処理を終了する。Ｓ６３０７の処理によって更新されるカウンタとしては、例えば、停止図柄を決定するための停止図柄カウンタ（図示せず）がある。この停止図柄カウンタの値は、ワークＲＡＭ２３３に格納され、Ｖ割込処理が実行される度に、更新処理が行われる。そして、コマンド判定処理において、表示用停止種別コマンドの受信が検出されると、表示用停止種別コマンドにより示される停止種別（大当たりＡ、大当たりＢ、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）に対応する停止種別テーブルと停止種別カウンタとが比較され、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄が最終的に設定される。
【２６８４】
一方、Ｓ６３０１の処理において、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであると判別されると（Ｓ６３０１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していないことを意味するので、電源投入時画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、簡易コマンド判定処理（Ｓ６３０８）を実行し、次いで、簡易表示設定処理（Ｓ６３０９）を実行して、Ｓ６３０４の処理へ移行する。
【２６８５】
次いで、図１９０～図１９５を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述のコマンド判定処理（Ｓ６３０２）の詳細について説明する。まず、図１９０は、このコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【２６８６】
このコマンド判定処理では、図１９０に示すように、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０１）、未処理の新規コマンドがなければ（Ｓ６４０１：Ｎｏ）、コマンド判定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、オン状態で新規コマンドを処理したことを表示設定処理（Ｓ６３０３）に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ６４０２）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（Ｓ６４０３）。
【２６８７】
そして、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別する（Ｓ６４０４）。そして、表示用変動パターンコマンドがあれば（Ｓ６４０４：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンド処理を実行して（Ｓ６４０５）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。
【２６８８】
ここで、図１９１（ａ）を参照して、変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）の詳細について説明する。図１９１（ａ）は、変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものである。
【２６８９】
変動パターンコマンド処理では、まず、表示用変動パターンコマンドによって示される変動演出パターンに対応した変動表示データテーブルを決定し、その決定した変動表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６５０１）。
【２６９０】
ここで、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用変動パターンコマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用変動パターンコマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用変動パターンコマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ６５０１の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用変動パターンコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。
【２６９１】
仮に、変動時間の長い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定してしまうと、実際には、設定した表示データテーブルよりも短い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合に、設定された変動表示データテーブルに従った変動演出を第３図柄表示装置８１に表示させている最中に主制御装置１１０から次の表示用変動パターンコマンドを受信することとなり、別の変動表示が急に開始されてしまうので、遊技者に対して違和感を持たせるおそれがあった。
【２６９２】
これに対し、本制御例のように、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定することで、実際には、設定した表示データテーブルよりも長い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合であっても、後述するように、表示データテーブルバッファ２３３ｄに従った変動演出が終了したのち、主制御装置１１０から次の表示用パターンコマンドを受信するまでの間、デモ演出が表示されるように、表示設定処理によって、第３図柄表示装置８１の表示が制御されるので、遊技者は違和感なく第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動を見続けることができる。

【２６９３】
次いで、Ｓ６５０１で設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定してデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出し、それを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定する（Ｓ６５０２）。そして、Ｓ６５０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動表示データテーブルに対応する変動パターンの変動時間を基に、その変動時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６５０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６５０４）。そして、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ６５０５）、変動パターンコマンドを終了し、コマンド判定処理に戻る。
【２６９４】
この変動パターンコマンド処理が実行されることにより、表示設定処理では、Ｓ６５０５の処理によって初期化されたポインタ２３３ｆを更新しながら、Ｓ６５０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、Ｓ６５０２の処理によって転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定された転送データテーブルから、ポインタ２３３ｆに示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動表示データテーブルにおいて必要なスプライトの画像データが、予めキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送されるように、画像コントローラ２３７を制御する。
【２６９５】
また、表示設定処理では、Ｓ６５０３の処理によって時間データが設定された計時カウンタ２３３ｈを用いて、変動表示データテーブルで規定された変動演出の時間を計時し、変動表示データテーブルにおける変動演出が終了すると判断された場合、主制御装置１１０からの表示用停止種別コマンドに応じた停止図柄を第３図柄表示装置８１に表示するように、その停止表示の設定を制御する。
【２６９６】
ここで、図１９０の説明に戻る。Ｓ６４０４の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別されると（Ｓ６４０４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０６）、表示用停止種別コマンドがあれば（Ｓ６４０６：Ｙｅｓ）、停止種別コマンド処理を実行して（Ｓ６４０７）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。
【２６９７】
ここで、図１９１（ｂ）を参照して、停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７）の詳細について説明する。図１９１（ｂ）は、停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動種別コマンドに対応する処理を実行するものである。
【２６９８】
停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７）では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報（大当たりＡ～Ｇ、小当たりＡ～Ｃ、リーチ外れ、完全外れ、のいずれか）に対応する停止種別テーブルを決定し（Ｓ６６０１）、その停止種別テーブルと、Ｖ割込処理（図１８９（ｂ）参照）が実行されるたびに更新される停止種別カウンタの値とを比較して、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄を最終的に設定する（Ｓ６６０２）。
【２６９９】
そして、各停止図柄毎に設けられた停止図柄判別フラグのうち、Ｓ６６０２の処理によって設定された停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンに設定し（Ｓ６６０３）、コマンド判定処理に戻る。
【２７００】

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

【２７０１】

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

【２７０２】

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

【２７０３】

図１９０に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０６の処理において、表示用停止種別コマンドがないと判別されると（Ｓ６４０６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用オープニングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０８）、表示用オープニングコマンドがあれば（Ｓ６４０８：Ｙｅｓ）、オープニングコマンド処理を実行して（Ｓ６４０９）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【２７０４】

ここで、図１９２（ａ）を参照して、オープニングコマンド処理（Ｓ６４０９）の詳細について説明する。図１９２（ａ）は、オープニングコマンド処理を示すフローチャートである。このオープニングコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したオープニングコマンドに対応する処理を実行するものである。

【２７０５】

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

【２７０６】
図１９０に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０８の処理において、表示用オープニングコマンドがないと判別されると（Ｓ６４０８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用ラウンド数コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１０）、表示用ラウンド数コマンドがあれば（Ｓ６４１０：Ｙｅｓ）、ラウンド数コマンド処理を実行して（Ｓ６４１１）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。
【２７０７】
ここで、図１９２（ｂ）を参照して、ラウンド数コマンド処理（Ｓ６４１１）の詳細について説明する。図１９２（ｂ）は、ラウンド数コマンド処理を示すフローチャートである。このラウンド数コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用ラウンド数コマンドに対応する処理を実行するものである。
【２７０８】
ラウンド数コマンド処理では、まず、表示用ラウンド数コマンドによって示されるラウンド数に対応したラウンド数表示データテーブルを決定し、その決定したラウンド数表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６８０１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６８０２）。
【２７０９】
そして、Ｓ６８０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されたラウンド数表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６８０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６８０４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６８０５）、ラウンド数コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。
【２７１０】
図１９０に戻って説明を続ける。Ｓ６４１０の処理において、表示用ラウンド数コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１０：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用エンディングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１２）、表示用エンディングコマンドがあれば（Ｓ６４１２：Ｙｅｓ）、エンディングコマンド処理を実行して（Ｓ６４１３）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。
【２７１１】
ここで、図１９３を参照して、エンディングコマンド処理（Ｓ６４１３）の詳細について説明する。図１９３は、エンディングコマンド処理を示すフローチャートである。このエンディングコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用エンディングコマンドに対応する処理を実行するものである。
【２７１２】
エンディングコマンド処理では、まず、表示用エンディングコマンドによって示されるエンディング演出の表示態様に対応したエンディング表示データテーブルを決定し、その決定したエンディング表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６９０１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６９０２）。
【２７１３】
次いで、Ｓ６９０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されたエンディング表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６９０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６９０４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６９０５）、エンディングコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。
【２７１４】
図１９０に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１２の処理において、表示用エンディングコマンドがないと判別されると（Ｓ６４１２：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表

示用変動停止コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１４）、表示用変動停止コマンドがあれば（Ｓ６４１４：Ｙｅｓ）、変動停止コマンド処理を実行して（Ｓ６４１５）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【２７１５】

ここで、図１９４（ａ）を参照して、変動停止コマンド処理（Ｓ６４１５）の詳細について説明する。図１９４（ａ）は、変動停止コマンド処理を示すフローチャートである。この変動停止コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動停止コマンドに対応する処理を実行するものである。

【２７１６】

この表示用変動停止コマンドとは、音声ランプ制御装置１１３の変動表示設定処理（図１８２のＳ４１１２参照）において設定された表示用変動パターンコマンドの終了タイミング、即ち、主制御装置１１０における各特別図柄の変動パターンを設定する処理にて設定された変動パターン（変動時間）の終了タイミング（主制御装置１１０が停止コマンドを設定するタイミング）にて、音声ランプ制御装置１１３から出力される表示用停止コマンド（正常停止コマンド）を示すものである。

【２７１７】

変動停止コマンド処理では、まず、表示用変動停止コマンドによって示される変動停止データテーブルを決定し、その決定した変動停止データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６９３１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６９３２）。

【２７１８】

次いで、Ｓ６９３１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動停止データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６９３３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６９３４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６９３５）、変動停止コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【２７１９】

図１９０に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１４の処理において、変動停止コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用報知コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１６）、表示用報知コマンドがあれば（Ｓ６４１６：Ｙｅｓ）、報知コマンド処理を実行して（Ｓ６４１７）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【２７２０】

ここで、図１９４（ｂ）を参照して、報知コマンド処理（Ｓ６４１７）の詳細について説明する。図１９４（ｂ）は、報知コマンド処理を示すフローチャートである。この報知コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した（表示用）報知コマンドに対応する処理を実行するものである。

【２７２１】

この報知コマンドは、主制御装置１１０にて設定された各種異常状態を示すためのコマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信した場合に設定される各種報知コマンドのうち、表示制御装置１１４に出力された表示用報知コマンドを表示制御装置１１４が受信した場合に実行される処理である。

【２７２２】

報知コマンド処理では、まず、報知コマンドによって示される報知態様に対応した表示（報知）データテーブルを決定し、その決定した表示（報知）データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６９５１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６９５２）。

【２７２３】

次いで、Ｓ６９５１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された

表示（報知）データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６９５３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６９５４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６９５５）、報知コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【２７２４】

なお、本制御例では、音声ランプ制御装置１１３の設定した各種報知コマンドのうち、報知対象が第３図柄表示装置８１（表示装置）であることを示す表示用コマンドのみを表示制御装置１１４が判別するように構成しているが、これに限ること無く、表示用コマンド以外の発光用コマンドや、音声出力用コマンドや、役物駆動用コマンドといった関連コマンドも一旦受信し、表示制御装置１１４の処理にて設定されたデータ内容（表示態様）を示すための情報を追加した状態で、関連コマンドを対応する制御装置に出力するように構成しても良い。

【２７２５】

図１９０に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１６の処理において、表示用報知コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１８）、背面画像変更コマンドがあれば（Ｓ６４１８：Ｙｅｓ）、背面画像変更コマンド処理を実行して（Ｓ６４１９）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【２７２６】

ここで、図１９５（ａ）を参照して、背面画像変更コマンド処理（Ｓ６４１９）の詳細について説明する。図１９５（ａ）は、背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートである。この背面画像変更コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した背面画像変更コマンドに対応する処理を実行するものである。

【２７２７】

背面画像変更コマンド処理では、まず、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を通常画像転送設定処理（Ｓ７５０３）に通知する背面画像変更フラグ２３３ｗをオンに設定する（Ｓ７００１）。そして、背面画像種別（背面Ａ，Ｂ）毎に設けられた背面画像判別フラグ２３３ｘの各ビットのうち、背面画像変更コマンドによって示された背面画像種別に対応するビットをオンに設定すると共に、その他の背面画像種別に対応するビットをオフに設定して（Ｓ７００２）、この背面画像変更コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【２７２８】

通常画像転送設定処理では、Ｓ７００１の処理により設定される背面画像変更フラグ２３３ｗがオンされていることを検出すると、Ｓ７００２の処理によって設定される背面画像判別フラグ２３３ｘから、変更後の背面画像種別を特定する。

【２７２９】

また、タスク処理では、表示データテーブルに規定された背面画像の背面種別によって、背面Ａ，Ｂのいずれかを表示させることが規定されていた場合、Ｓ７００２によって設定された背面画像判別フラグ２３３ｘから、その時点において表示すべき背面画像種別を特定し、更に、表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定して、その背面画像の範囲に対応する画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）と、そのＲＡＭのアドレスを特定する。

【２７３０】

なお、遊技者が枠ボタン２２を２０ミリ秒以下で連続して操作することはないので、２０ミリ秒以内に２以上の背面画像変更コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の背面画像変更コマンドが格納されている場合はないはずであるが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って背面画像変更コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ７００２の処理では、２以上の背面画像コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、先に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に

対応する背面画像判別フラグ２３３ｘをオンしてもよいし、後に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ２３３ｘをオンしてもよい。また、任意の１の背面画像変更コマンドを抽出し、そのコマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ２３３ｘをオンしてもよい。この背面画像の変更は、パチンコ機１０における遊技価値の直接影響を与えるものではないので、パチンコ機１０の特性や操作性に応じて、適宜設定するのが好ましい。

【２７３１】

ここで、図１９０の説明に戻る。Ｓ６４１８の処理において、背面画像変更コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４２０）、エラーコマンドがあれば（Ｓ６４２０：Ｙｅｓ）、エラーコマンド処理を実行して（Ｓ６４２１）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【２７３２】

ここで、図１９５（ｂ）を参照して、エラーコマンド処理（Ｓ６４２１）の詳細について説明する。図１９５（ｂ）は、エラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。

【２７３３】

エラーコマンド処理では、まず、オン状態でエラーが発生していることを示すエラー発生フラグをオンに設定する（Ｓ７１０１）。そして、エラー種別毎に設けられたエラー判別フラグのうち、エラーコマンドによって示されるエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンすると共に、その他のエラー判別フラグをオフに設定して（Ｓ７１０２）、エラーコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【２７３４】

表示設定処理では、Ｓ７１０１の処理によって設定されたエラー発生フラグに基づいて、エラーの発生を検出すると、Ｓ７１０２の処理によって設定されたエラー判別フラグから発生したエラー種別を判断し、そのエラー種別に対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように処理を実行する。

【２７３５】

なお、２以上のエラーコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、Ｓ７１０２に処理では、それぞれのエラーコマンドによって示される全てのエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンに設定する。これにより、全てのエラー種別に対応する警告画像が第３図柄表示装置８１に表示されるので、遊技者やホール関係者が、エラーの発生状況を正しく把握することができる。

【２７３６】

ここで、図１９０の説明に戻る。Ｓ６４１６の処理において、エラーコマンドがないと判別されると（Ｓ６４２０：Ｎｏ）、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し（Ｓ６４２２）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【２７３７】

各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるＳ６４０１の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、再びＳ６４０２～Ｓ６４２２の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、Ｓ６４０１～Ｓ６４２２の処理が繰り返し実行され、Ｓ６４０１の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別されると、このコマンド判定処理を終了する。

【２７３８】

なお、Ｖ割込処理（図１８９（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理（Ｓ６３０８）も、コマンド判定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコ

マンドに対応する処理である、変動パターンコマンド処理（図１９１（ａ）参照）および停止種別コマンド処理（図１９１（ｂ）参照）を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。

【２７３９】

ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理（図１９１（ａ）参照）では、Ｓ６５０１の処理で、電源投入時変動画像の表示に対応した表示データテーブルバッファが表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像および電源投入時変動画像の画像データは常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂに格納されているので、Ｓ６５０２の処理では、転送データテーブルバッファ２３３ｅにはＮｕｌｌデータを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。

【２７４０】

次いで、図１９６～図１９８を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の表示設定処理（Ｓ６３０３）の詳細について説明する。図１９６は、この表示設定処理を示すフローチャートである。

【２７４１】

この表示設定処理では、図１９６に示すように、まず、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ７２０１）、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ７２０１：Ｎｏ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されていないと判断して、Ｓ７２０２～Ｓ７２０４の処理をスキップし、Ｓ７２０５の処理へ移行する。一方、新規コマンドフラグがオンであれば（Ｓ７２０１：Ｙｅｓ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ７２０２）、Ｓ７２０３～Ｓ７２０４の処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。

【２７４２】

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

【２７４３】

ここで、図１９７を参照して、警告画像設定処理の詳細について説明する。図１９７は、警告画像設定処理を示すフローチャートである。この処理は、発生したエラーに対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる画像データを展開するための処理で、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる警告画像データを展開する（Ｓ７３０１）。

【２７４４】

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

【２７４５】

そして、警告画像設定処理では、Ｓ７３０１の処理の後、エラー発生フラグをオフに設定して（Ｓ７３０２）、表示設定処理に戻る。

【２７４６】

ここで、図１９６の説明に戻る。警告画像設定処理（Ｓ７２０４）の後、又は、Ｓ７２０３の処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ち、オフであると判別されると（Ｓ７２０３：Ｎｏ）、次いで、Ｓ７２０５の処理へ移行する。

【２７４７】

Ｓ７２０５では、ポインタ更新処理を実行する（Ｓ７２０５）。ここで、図１９８を参照して、ポインタ更新処理の詳細について説明する。図１９８は、ポインタ更新処理を示すフローチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ２３３

ｄおよび転送データテーブルバッファ２３３ｅの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ２３３ｆの更新を行う処理である。

【２７４８】

このポインタ更新処理では、まず、ポインタ２３３ｆに１を加算する（Ｓ７４０１）。即ち、ポインタ２３３ｆは、原則、Ｖ割込処理が実行される度に１だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブルは、アドレス「００００Ｈ」には、Ｓｔａｒｔ情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「０００１Ｈ」以降に規定されているところ、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されるのに合わせてポインタ２３３ｆの値が０に初期化された場合は、このポインタ更新処理によってその値が１に更新されるので、アドレス「０００１Ｈ」から順に、それぞれのデータテーブルから実体的なデータを読み出すことができる。

【２７４９】

Ｓ７４０１の処理によって、ポインタ２３３ｆの値を更新した後、次いで、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルにおいて、その更新後のポインタ２３３ｆで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報であるか否かを判別する（Ｓ７４０２）。その結果、Ｅｎｄ情報であれば（Ｓ７４０２：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルにおいて、その実体データが記載されたアドレスを過ぎてポインタ２３３ｆが更新されたことを意味する。

【２７５０】

そこで、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルであるか否かを判別して（Ｓ７４０３）、デモ用表示データテーブルであれば（Ｓ７４０３：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されているデモ用表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７４０４）、ポインタ２３３ｆを１に設定して初期化し（Ｓ７４０５）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、デモ用表示データテーブルの先頭から順に描画内容を展開することができるので、第３図柄表示装置８１には、デモ演出を繰り返し表示させることができる。

【２７５１】

一方、Ｓ７４０３の処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルでないと判別された場合は（Ｓ７４０３：Ｎｏ）、ポインタ２３３ｆの値を１だけ減算して（Ｓ７４０６）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、表示データテーブルバッファ２３３ｄにデモ用表示データテーブル以外の表示データテーブル、例えば、変動表示データテーブルが設定されている場合は、Ｅｎｄ情報が記載された１つ前のアドレスの描画内容が常に展開されるので、第３図柄表示装置８１には、その表示データテーブルで規定される最後の画像を停止させた状態で表示させることができる。一方、Ｓ７４０２の処理において、更新後のポインタ２３３ｆで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報でなければ（Ｓ７４０２：Ｎｏ）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。

【２７５２】

ここで、図１９６に戻り説明を続ける。ポインタ更新処理の後、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている表示データテーブルから、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ２３３ｆで示されるアドレスの描画内容を取得する（Ｓ７２０６）。タスク処理（Ｓ６３０４）では、先に展開された警告画像などと共に、Ｓ７２０６の処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【２７５３】

次いで、計時カウンタ２３３ｈの値を１だけ減算し（Ｓ７２０７）、減算後の計時カウ

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

【２７５４】

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

【２７５５】

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

【２７５６】

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

【２７５７】

一方、Ｓ７２０９の処理において、確定表示フラグがオンであれば（Ｓ７２０９：Ｙｅｓ）、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ７２１６）。そして、デモ表示フラグがオフであれば（Ｓ７２１６：Ｎｏ）、確定表示演出の終了に伴って計時カウンタ２３３ｈの値が０以下になったことを意味するので、確定表示演出の終了から一定時間経過後に、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示させるための処理を行う。

【２７５８】

まず、デモ表示データテーブルを取得して表示データテーブルバッファ２３３ｄへ設定

し（Ｓ７２１７）、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７２１８）。そして、デモ表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ７２１９）。そして、ポインタ２３３ｆを０に初期化し（Ｓ７２２０）、オン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して（Ｓ７２２１）、本処理を終了し、Ｖ割込処理に戻る。

【２７５９】

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

【２７６０】

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

【２７６１】

なお、Ｖ割込処理（図１８９（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの場合に実行される簡易表示設定処理（Ｓ６３０９）でも、表示設定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像による変動演出の演出時間が終了した後、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像の一方の画像を停止表示させることを規定した表示データテーブルを、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する処理が行われる。

【２７６２】

次いで、図１９９及び図２００を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の転送設定処理（Ｓ６３０５）の詳細について説明する。まず、図１９９（ａ）は、この転送設定処理を示すフローチャートである。

【２７６３】

この転送設定処理では、まず、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンか否かを判別する（Ｓ７５０１）。そして、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであれば、（Ｓ７５０１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して（Ｓ７５０２）、転送設定処理を終了し、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図１９９（ｂ）を参照して後述する。

【２７６４】

一方、Ｓ７５０１の処理の結果、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば、（Ｓ７５０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し（Ｓ７５０３）、転送設定処理を終了して、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図２００を参照して後述する。

【２７６５】

次いで、図１９９（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ６３０５）の一処理である常駐画像転送設定処理（Ｓ７５０２）について説明する。図１９９（ｂ）は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ７５０２）を示すフロー

チャートである。
【２７６６】
この常駐画像転送設定処理では、まず、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し（Ｓ７６０１）、転送指示を送信していれば（Ｓ７６０１：Ｙｅｓ）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（Ｓ７６０２）。このＳ７６０２の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ７６０２の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ７６０２：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ７６０２：Ｙｅｓ）、Ｓ７６０３の処理へ移行する。また、Ｓ７６０１の処理の結果、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も（Ｓ７６０１：Ｎｏ）、Ｓ７６０３の処理へ移行する。
【２７６７】
Ｓ７６０３の処理では、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データを転送したか否かを判別し（Ｓ７６０３）、未転送の常駐対象画像データがあれば（Ｓ７６０３：Ｎｏ）、その未転送の常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように、画像コントローラ２３７に対する転送指示を設定し（Ｓ７６０４）、本処理を終了する。
【２７６８】
これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リストに、未転送の常駐対象画像データに関する転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送することができる。なお、転送データ情報には、常駐対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）、及び転送先（ここで転送される常駐対象画像データを格納すべき常駐用ビデオＲＡＭ２３５に設けられたエリア）の先頭アドレスが含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納した後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の未使用期間中に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。
【２７６９】
Ｓ７６０３の処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば（Ｓ７６０３：Ｙｅｓ）、簡易画像表示フラグ２３３ｃをオフに設定して（Ｓ７６０５）、本処理を終了する。これにより、Ｖ割込処理（図１８９（ｂ）参照）において、簡易コマンド判定処理（図１８９（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図１８９（ｂ）のＳ６３０９参照）ではなく、コマンド判定処理（図１９０～図１９５参照）および表示設定処理（図１９６～図１９８参照）が実行されるので、通常時の画像の描画が設定されることになり、第３図柄表示装置８１には通常時の画像が表示される。また、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理（図２００参照）により、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われる（図１９９（ａ）のＳ７５０１：Ｎｏ参照）。
【２７７０】
ＭＰＵ２３１は、この常駐画像転送設定処理を実行することにより、既にメイン処理の中で転送されている電源投入時主画像および電源投入時変動画像を除く、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用

ビデオＲＡＭ２３５に対して転送することができる。そして、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データを、電源投入中、上書きすることなく保持され続けるよう制御する。これにより、常駐画像転送設定処理によって常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データは、電源投入中、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されることになる。

【２７７１】

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

【２７７２】

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

【２７７３】

次いで、図２００を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ６３０５）の一処理である通常画像転送設定処理（Ｓ７５０３）について説明する。図２００は、この通常画像転送設定処理（Ｓ７５０３）を示すフローチャートである。

【２７７４】

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

【２７７５】

また、Ｓ７７０２の処理において、取得した情報が転送データ情報ではなく、Ｎｕｌｌデータであれば（Ｓ７７０２：Ｎｏ）、Ｓ７７０３及びＳ７７０４の処理をスキップして、Ｓ７７０５の処理へ移行する。Ｓ７７０５の処理では、画像コントローラ２３７に対して、前回行われた画像データの転送が終了した後に、新たに画像データの転送指示を設定したか否かを判別し（Ｓ７７０５）、転送指示を設定していれば（Ｓ７７０５：Ｙｅｓ）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送が終了したか否かを判別する（Ｓ７７０６）。

【２７７６】

このＳ７７０６の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定した後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信し

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

【２７７７】

Ｓ７７０７の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し（Ｓ７７０７）、転送開始フラグがオンであれば（Ｓ７７０７：Ｙｅｓ）、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし（Ｓ７７０８）、Ｓ７７０３の処理によって転送データバッファに格納した各種情報によって示されるスプライトの画像データを転送対象画像データに設定した上で、Ｓ７７１３の処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ７７０７：Ｎｏ）、次いで、背面画像変更フラグ２３３ｗはオンか否かを判別する（Ｓ７７０９）。そして、背面画像変更フラグ２３３ｗがオンではなく、オフであれば（Ｓ７７０９：Ｎｏ）、転送開始すべき画像データが存在していないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。

【２７７８】

一方、背面画像変更フラグ２３３ｗがオンであれば（Ｓ７７０９：Ｙｅｓ）、背面画像の変更を意味するので、背面画像変更フラグ２３３ｗをオフに設定した後（Ｓ７７１０）、背面画像種別毎に設けられた背面画像判別フラグ２３３ｘのうち、オン状態にある背面画像判別フラグ２３３ｘに対応する背面画像の画像データを特定し、その画像データを転送対象画像データに設定する（Ｓ７７１１）。更に、オン状態にある背面画像判別フラグ２３３ｘに対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを取得し（Ｓ７７１２）、Ｓ７７１３の処理へ移行する。

【２７７９】

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

【２７８０】

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

【２７８１】

一方、Ｓ７７１３の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていなければ（Ｓ７７１３：Ｎｏ）、その転送対象画像データの転送指示を設定する（Ｓ７７１４）。これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リストに、転送対象画像データの転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、転送対象

画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。なお、転送データ情報には、転送対象画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、通常用ビデオＲＡＭ２３６）、及び転送先（ここで転送される転送対象画像の画像データを格納すべき通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリア）の先頭アドレスが含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して、指定されたビデオＲＡＭ（ここでは、通常用ビデオＲＡＭ２３６）の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。

【２７８２】

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

【２７８３】

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

【２７８４】

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

【２７８５】

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

【２７８６】

これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラ

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

【２７８７】

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

【２７８８】

次いで、図２０１を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の描画処理（Ｓ６３０６）の詳細について説明する。図２０１は、この描画処理を示すフローチャートである。

【２７８９】

描画処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報）、及び、転送設定処理（Ｓ６３０５）により設定された転送指示から、描画リスト（図１５５）を生成する（Ｓ７８０１）。即ち、Ｓ７８０１の処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別から、各スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを特定し、その特定された格納ＲＡＭ種別とアドレスとに対して、タスク処理で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、１フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）として、スプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別ならびにアドレスおよびそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生成する。また、転送設定処理（Ｓ６３０５）により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを追記する。

【２７９０】

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

【２７９１】

描画リストを生成すると、その生成した描画リストと、描画対象バッファフラグ２３３ｊによって特定される描画対象バッファ情報とを画像コントローラへ送信する（Ｓ７８０２）。ここでは、描画対象バッファフラグ２３３ｊが０である場合は、描画対象バッファ情報として第１フレームバッファ２３６ｂに描画された画像を展開するよう指示する情報を含め、描画対象バッファフラグ２３３ｊが１である場合は、描画対象バッファ情報として第２フレームバッファ２３６ｃに描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。

【２７９２】
画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに基づいて、その描画リストの先頭に記述されたスプライトから順に画像を描画し、それを描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファに上書きによって展開する。これにより、描画リストによって生成された１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。
【２７９３】
また、描画リストに転送データ情報が含まれている場合は、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出し、その格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスまでに格納された画像データを順にキャラクタＲＯＭ２３４から読み出してバッファＲＡＭ２３７ａに一時的に格納した後、通常用ビデオＲＡＭ２３６が未使用状態にあるときを見計らって、バッファＲＡＭ２３７ａに格納した画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６の転送先先頭アドレスによって示されるエリアに順次転送する。そして、この通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データは、その後にＭＰＵ２３１より送信される描画リストに基づいて使用され、描画リストに従った画像の描画が行われる。
【２７９４】
なお、画像コントローラ２３７は、描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファとは異なるフレームバッファから、先に展開された画像の画像情報を読み出して、駆動信号と共にその画像情報を第３図柄表示装置８１に送信する。これにより、第３図柄表示装置８１に対して、フレームバッファに展開した画像を表示させることができる。また、一方のフレームバッファに描画した画像を展開しながら、一方のフレームバッファから展開した画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができ、描画処理と表示処理とを同時並列的に処理することができる。
【２７９５】
描画処理は、Ｓ７８０２の処理の後、描画対象バッファフラグ２３３ｊを更新する（Ｓ７８０３）。そして、描画処理を終了して、Ｖ割込処理に戻る。描画対象バッファフラグ２３３ｊの更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。
【２７９６】
ここで、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図１８９（ｂ）参照）の描画処理が実行される度に、行われることになる。これにより、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。よって、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。
【２７９７】
そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。よって、先に第

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

【２７９８】

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

【２７９９】

また、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で実行される普通図柄抽選にて当たり当選した場合に、電動役物６４０が５秒間開放される普図当たり遊技を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者に不利な遊技状態である通常状態であっても、一時的に第２特別図柄抽選を実行させ易い期間を提供することが可能となるため、通常状態を遊技している遊技者に対して、特別図柄抽選大当たり当選を目指す遊技と、普通図柄抽選で当たり当選を目指す遊技と、を実行させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【２８００】

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

【２８０１】

これにより、普図当たり遊技中に獲得した複数の特図２保留のうち、最初に実行される

第２特別図柄抽選に用いられた特図２保留で大当たり当選した場合であっても、遊技者に対して、複数の特図２保留を普図当たり遊技中に獲得したため大当たり当選したと思わせることができるため、普図当たり遊技中により意欲的に特図２保留を獲得するための遊技を行わせることができる。

【２８０２】

また、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合における特図２保留数が０の場合は、上述した疑似当たり変動演出として、第１特別図柄抽選が実行される場合に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される変動演出（第１特別図柄抽選に対応して第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される特図１変動演出の演出態様）を模した変動演出を実行するように構成している。このように構成することで、特図２保留を獲得していない状況で擬似的に特図２変動演出が繰り返されることを抑制することができるため、遊技者に対して擬似的な変動演出が実行されていることを識別させ難くすることができる。また、特図１変動演出を模した擬似的な変動演出が実行された後に、第２特別図柄抽選で大当たり当選したことを示す組合せで第３図柄が停止表示（確定表示）されるため、遊技者に対して意外性のある変動演出を実行することが可能となる。

【２８０３】

本制御例では、確変大当たり遊技が実行される場合には、予め（大当たり遊技開始時に）報知演出の演出態様として大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを示す演出態様を設定しておき、報知演出が実行される直前に（例えば、大当たりエンディング期間の開始時に）特定ゲートへの球の流下結果に基づいて報知演出の演出態様を切り替えるか否かの判別を実行し、特定ゲートを球が流下している場合には、予め設定しておいた演出態様の報知演出を実行し、特定ゲートを球が流下していない場合にのみ、報知演出の演出態様を切り替えるように構成している。

【２８０４】

さらに、本制御例では、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たりと通常大当たりとで異ならせており、遊技者にとって有利となる確変大当たりのほうが通常大当たりよりも長いエンディング期間が設定されるように構成している。これにより、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを、実際に確変状態が設定されるよりも前に遊技者に分かり易く報知することができる。一方、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されない場合には、その旨を長期間報知したとしても遊技者に不快感を与えてしまうだけであるため、エンディング期間が短くなるように構成している。

【２８０５】

このように、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たりと通常大当たりとで異ならせている場合において、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることができなかった場合には、大当たりエンディング期間の演出態様を単に通常当たり遊技のエンディング期間に実行される演出態様へと切り替える処理を実行するだけではエンディング期間の長さが異なるためエンディング期間中に違和感のある報知演出が実行されてしまうという問題があった。また、確変大当たり遊技において球を特定ゲートへと流下させることができなかった場合にのみ設定される専用の演出態様を予め容易してしまうと、その演出態様に対する画像データ（演出データ）を予め表示制御装置１１４のキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させておく必要があり、記憶容量が増加してしまうという問題があった。

【２８０６】

これに対して、本制御例では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間の長さを大当たり種別に関わらず共通の長さとするように構成し、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかった場合に、大当たりエンディング期間の後半期間に対応する演出態様のみ通常当たり遊技のエンディング期間の後半期間に対して設定される演出態様へと切り替えるように構成している。これにより、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかった場合にのみ用いられる専用の演出態様を設けること無く、且つ、遊技者に違和感を与えることの無い報知演出を実行することができる。

【２８０７】
なお、本制御例では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間の長さを大当たり種別に関わらず共通の長さとするように構成することで、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかった場合に実行される報知演出の演出態様を切替設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技の最終ラウンド期間中から報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも長い期間実行される報知演出を実行可能に構成しても良いし、大当たりエンディング期間が設定されてから所定期間の間、大当たり遊技の最終ラウンド期間中に実行されるラウンド演出を継続して実行し、その後、報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも短い期間の報知演出を実行するように構成しても良い。

【２８０８】
このＶ入賞装置２６５０は、上述した第８制御例のＶ入賞装置２６５０（図１９４～図１９６参照）と同一内容で構成されているため、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。また、可変表示ユニット８０の右側領域の構成、及び、右側領域を流下した球がスルーゲート６７、一般入球口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、Ｖ入賞装置２６５０へと入球する割合については、上述した左側領域と同一であるため、その詳細な説明は省略する。以上、説明をした通り、本制御例では、設定されている遊技状態に関わらず、ひいては大当たり遊技が実行されているか否かに関わらず、遊技者が右打ち遊技を実行しても左打ち遊技を実行しても同様の特典が付与されるように構成している。よって、遊技者は自分の気分に合わせて任意の遊技方法で遊技を行うことができる。

【２８０９】
なお、本制御例では、図２３０に示した通り、パチンコ機１０の遊技盤１３の構成を左右対称に構成しているが、これに限ること無く、例えば、遊技者が獲得可能な特典量が左打ち遊技を行った場合と、右打ち遊技を行った場合とで大きく乖離しないように構成すれば良く、例えば、左側領域に設けられる一般入球口６３の数を、右側領域に設けられる一般入球口６３の数よりも少なくし、且つ、第１入球口６４へと球が入球する割合を、右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが高くなるように構成し、左打ち遊技のほうが右打ち遊技よりも賞球を獲得し難いが第１特別図柄抽選を実行し易くし、右打ち遊技のほうが左打ち遊技よりも賞球を獲得し易いが第１特別図柄抽選を実行し難くするように構成しても良い。このように構成した場合には、通常状態中、即ち、第１入球口６４へと球を入球させる遊技を実行している間は、遊技者が任意の遊技方法で遊技を行うことができ、第２入球口６４０へと球を入球させる遊技（時短状態や確変状態中の遊技）においては、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に有利な遊技とすることができる。

【２８１０】
上記各制御例では、主制御装置１１０において第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ）が更新される度（即ち、増加した場合や、減少した場合にそれぞれ）に、保留球数コマンドを主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、主制御装置１１０において第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ）が増加する場合だけ、保留数コマンドを主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信された変動パターンコマンドを受信すると、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｂの値を１減らすように構成する。これにより、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３へ保留数コマンドを送信する回数と、音声ランプ制御装置１１３が保留数コマンドを受信する回数とをそれぞれ減らすことができるので、主制御装置１１０および音声ランプ制御装置１１３の制御的負担を軽減することができる。

【２８１１】
上記各制御例においては、第１入球口６４への入賞は最大４回まで、スルーゲート６７の通過は最大１回まで保留されるように構成したが、最大保留球数はこれに限定されるも

のでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１入球口６４への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、第１図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【２８１２】

また、上記各制御例に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、縦方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。また、特別図柄の抽選結果を示すための第３図柄の動的表示の表示態様と、普通図柄の抽選結果を示すための装飾図柄の動的表示の表示態様と、を遊技者が識別困難となるように、例えば、表示制御装置１１４が有する共通の画像データを用いて各表示態様を設定するように構成しても良い。

【２８１３】

上述した各制御例では、遊技者に各図柄の抽選結果を示すための第３図柄表示を１つの表示手段（第３図柄表示装置８１）にて実行しているが、それ以外の構成を用いてもよく、例えば、第３図柄のうち、遊技者に強調して表示される主図柄を表示する表示手段と、従図柄を表示する表示手段とで異なる表示手段を設けてもよい。また、表示手段の構成として、液晶ディスプレイ以外の構成を用いても良い。

【２８１４】

上述した各制御例では、遊技者に有利となる遊技状態（時短状態）の場合と、その時短状態よりも遊技者に不利となる遊技状態（通常状態）の場合とで、遊技盤１３の左側領域を狙う左打ち遊技が実行されるように構成しているが、遊技状態に応じて異なる遊技盤１３の狙う領域を異ならせるように構成しても良く、例えば、通常状態の場合は遊技盤１３の左側領域を狙う左打ち遊技が実行され、時短状態の場合は遊技盤１３の右側領域を狙う右打ち遊技が実行されるように構成しても良い、また、時短状態中に左打ち遊技を実行させ、通常状態中に右打ち遊技を実行させてもよい。

【２８１５】

さらに、上述した各制御例では、何れの遊技状態が設定されている場合も、大当たり遊技が設定されている場合も、遊技盤１３の左側領域を狙う左打ち遊技が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、時短状態が設定されている場合と、大当たり遊技中は右打ち遊技を実行させ、通常状態中のみ左打ち遊技を実行させるように構成しても良い。このように構成することで、実行させる遊技方法（右打ち遊技、左打ち遊技）に応じて遊技者に有利な状態であるか否かを遊技者に分かり易く理解させることができる。

【２８１６】

上述した各制御例では、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下動作することにより、操作手段が操作されたことが判別される枠ボタン２２を用いているが、それ以外の構成を用いてもよく、遊技者が左右または前後に傾倒させることで操作されたことを判別可能なレバー状に構成された操作手段や、遊技者が接触または近接したで操作されたことを判別可能なタッチセンサ式の操作手段や、所定の電波を発信することで操作されたことを判別可能な無線式の操作手段等を用いても良い。また、枠ボタン２２を音声ランプ制御装置１１３に対して電気的に接続させており、枠ボタン２２を、パチンコ機１０にて実行される演出の演出態様を、遊技者の操作に基づいて可変させるための演出用操作手段として用いているが、枠ボタン２２に対する遊技者の操作に基づいてパチンコ機１０で実行される各種演出の演出態様を可変させることができれば良く、例えば、枠ボタン２２を表示制御装置１１４に対して電気的に接続させても良いし、操作手段（枠ボタン２２）か

らの出力信号を入力可能にし、表示制御装置１１４、音声ランプ制御装置１１３、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７へと出力可能な演出設定信号を生成可能な制御装置を設けても良い。このように構成することで、演出用操作手段を複数設けた場合であっても、複数の演出用操作手段から出力される出力信号（操作信号）を集中管理することができるため、演出用操作手段への遊技者の操作に対する演出態様を円滑に設定することができる。

【２８１７】

さらに、上述した第１制御例では、大当たり遊技終了後に有利遊技状態（確変状態、時短状態）が設定された場合に、所定期間の間（特別図柄変動が２０回実行されるまでの間）、短時間の変動時間が選択される高速変動期間を設定可能に構成し、その高速変動期間中は、枠ボタン２２を操作した場合に背景モード移行演出が実行されない（され難い）ように構成している。これにより、短時間の変動時間が選択され易い期間中に、操作演出として背景モード移行演出が実行されてしまい、特別図柄抽選の結果を示すための第３図柄の停止表示態様を遊技者が把握し難くなる事態が発生することを抑制することができる。

【２８１８】

また、第１制御例では、高速変動期間中に枠ボタン２２に対して第１操作、即ち、通常状態が設定されている状態においては、背景モード移行演出が実行される操作（「通常押し」）を行った場合に、背景モード移行演出とは異なる演出態様の操作演出が実行されるように構成している。これにより、高速変動期間中においても遊技者に対して意欲的に枠ボタン２２を操作させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２８１９】

加えて、本第１制御例では、高速変動期間中であっても、上述した第１操作（「通常押し」）以外の第２操作（「長押し」）を実行することで、背景モード移行演出を実行可能に構成している。このように構成することで、第３図柄の停止表示態様が把握し難くなることを承知した上で背景モード移行演出を実行させようとする遊技者に対して背景モード移行演出を提供することができる。本第１制御例では、第１操作が実行されたと判別するのに要する期間よりも第２操作が実行されたと判別するのに要する期間のほうが長くなるように構成している。これにより、背景モード移行演出が実行される頻度を抑えることができるため、過剰に第３図柄の停止表示態様が把握し難くなることを抑制することができる。

【２８２０】

なお、本実施形態のように、所定条件が成立していない場合において、操作手段に対して第１操作を行うことで実行される第１操作処理を、所定条件が成立した場合においては、操作手段に対して第１操作を行ったとしても実行されないようにする（され難くする）技術思想を他の技術に用いても良く、例えば、パチンコ機１０にて出力される音声の大きさ（音量）を調整する音量調整処理や、第３図柄表示装置８１として液晶ディスプレイを用いた場合に、その液晶ディスプレイの輝度を調整する輝度調整処理を上述した第１操作処理として適用し、所定条件が成立していない場合（例えば、特別図柄変動が実行されていない場合）には第１操作処理を実行可能にし、所定条件が成立している場合（例えば、特別図柄変動が実行されている場合）には第１操作処理を実行困難にするように構成しても良い。

【２８２１】

また、上述した所定条件として、特別図柄変動の有無だけでは無く、パチンコ機１０において異常が発生した場合に成立する条件や、大当たり遊技中に成立する条件を設定可能に構成しても良い。

【２８２２】

さらに、このように構成されたパチンコ機１０において、所定条件が成立している場合に、上述した第１操作を実行した場合に、第１操作処理とは異なる第２操作処理（例えば、第１操作処理が実行されないことを報知する処理）を実行するように構成すると良い。これにより、第１操作処理が実行されないことを遊技者が容易に把握することができる。

なお、これに限ること無く、第１操作処理とは関連しない別の操作演出を実行するように構成しても良い。

【２８２３】

加えて、上述した所定条件が成立している場合においても、本制御例と同様に第１操作とは異なる第２操作を実行することにより、上述した第１操作処理が実行されるように構成すると良い。また、本第１制御例では、１の操作手段（枠ボタン２２）に対する操作方法を異ならせることで第１操作と第２操作とを実行可能に構成しているが、これに限ること無く、複数の操作手段をパチンコ機１０に設け、第１操作手段（例えば、枠ボタン２２）を操作することで第１操作を実行可能にし、第２操作手段（例えば、枠ボタン２２以外に設けられた枠ボタン）を操作することで第２操作を実行可能にするように構成しても良い。また、この場合、第１操作よりも第２操作のほうが実行し難くなるように構成すると良く、例えば、第１操作手段を遊技者が常時操作可能なパチンコ機１０の前面側に配置し、第２操作手段を遊技者が操作困難なパチンコ機１０の背面側（図１２１参照）に配置するように構成すると良い。

【２８２４】

さらに、上述した第１操作手段と第２操作手段と、を設けた場合には、第１操作手段に対する操作を有効に判別する第１操作有効判別期間と、第２操作手段に対する操作を有効に判別する第２操作有効判別期間と、を統一して設定しても良いし、異なる期間を設定しても良い。各操作有効判別期間を統一した場合には、有効期間の判別処理を簡素化することができる。また、異なる期間を設定した場合には、操作する操作手段の種別に応じて、その操作を有効と判別する期間が異なるため、様々な操作手段を様々なタイミングで操作しようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【２８２５】

以上、説明をした第１制御例では、通常状態と、その通常状態よりも遊技者に有利となる複数の有利遊技状態（確変状態、時短状態）を設定可能に構成し、有利遊技状態のうち、何れかの遊技状態が設定された場合において、設定された遊技状態が終了するまでの期間では無く、次に通常状態が設定されるまでの期間（残期間）を、遊技者に報知可能に構成している。

【２８２６】

ここで、従来より、遊技者にとって有利となる有利遊技状態（例えば、確変状態や時短状態）が設定された場合に、その有利遊技状態が継続する期間（特別図柄変動回数）を遊技者に報知するものがある。具体的には、有利遊技状態が継続する期間を示す残期間表示態様として「１００回」を表示し、特別図柄抽選が実行される毎に、残期間表示態様の値を１減算表示するものがある。これにより、現在設定されている有利遊技状態中にあと何回の特別図柄抽選を実行することができるのかを遊技者に容易に把握させることができるものであった。

【２８２７】

また、近年の遊技機では、遊技者にとって有利となる有利遊技状態として複数の状態種別を設定可能なものがあり、有利遊技状態として、通常有利遊技状態（例えば、時短状態）と、その第１有利遊技状態よりもさらに有利な最有利遊技状態（例えば、確変状態）と、を設定可能なものがある。

【２８２８】

このように構成されたパチンコ機１０では、遊技状態が、最有利遊技状態から通常有利遊技状態へと移行する場合において、最有利遊技状態が継続する期間を示すための残期間表示態様を遊技者に報知し、その後、通常有利遊技状態が設定されると、通常有利遊技状態が継続する期間を示すための残期間表示態様を用いて遊技者に報知するものであった。

【２８２９】

つまり、最有利遊技状態が設定されている状態において、最有利遊技状態が継続する期間（残期間）を遊技者に把握させることは可能であるが、最有利遊技状態が終了した後に設定される遊技状態がどのような遊技状態であるか、また、最有利遊技状態が終了した後

に設定される遊技状態が継続する期間がどの程度であるかを遊技者が把握することができないものであった。

【２８３０】

よって、遊技者は最有利遊技状態が終了した場合に、最有利遊技状態よりも遊技者に有利となる遊技状態が設定されるのか、それとも最有利遊技状態よりも遊技者に不利となる遊技状態（例えば、通常状態）が設定されるのかを把握することができず、最有利遊技状態中において、何を目指して遊技を行えば良いのかを分かり難くしてしまうという問題があった。

【２８３１】

これに対して、本制御例では、上述した通り、複数種類の有利遊技状態が連続して設定される場合において、その複数種類の有利遊技状態が終了するまでの期間、即ち、次に通常状態が設定されるまでの期間を対象として有利遊技状態残期間表示態様を表示するように構成している。このように構成することで、異なる種別の有利遊技状態が連続して設定される場合には、連続して設定される有利遊技状態を跨ぐように有利状態残期間表示態様が表示されるため、遊技者に対して安心して遊技を行わせることができる。

【２８３２】

さらに、本第１制御例では、連続して設定される複数の有利遊技状態（確変状態、時短状態）を跨いだ一つの有利遊技状態期間の残期間を報知している場合に、現在設定されている遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを遊技者が識別困難な演出を実行可能に構成している。よって、有利遊技状態期間中において設定されている遊技状態を分かり難くすることができるため、遊技者により有利な遊技状態が設定されていることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【２８３３】

本第１制御例では、連続して設定される複数の有利遊技状態（確変状態、時短状態）を跨いだ一つの有利遊技状態期間の残期間を報知している場合に、現在設定されている遊技状態や、過去に設定されていた遊技状態を示唆可能な示唆演出を実行可能に構成している。これにより、遊技状態期間中に実行される示唆演出の内容に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【２８３４】

さらに、第１制御例では、有利遊技状態期間に中に複数種類の演出態様で操作演出を実行可能に構成しており、設定されている遊技状態に応じて各演出態様の選択割合を異ならせている。よって、有利遊技状態期間中に実行される操作演出の演出態様に基づいて現在の遊技状態を遊技者に予測させることができるため演出効果を高めることができる。また、設定されている遊技状態に応じて各演出態様の選択割合を異ならせているだけであるため、有利遊技状態期間中に実行される操作演出の回数を増加させるほど予測精度を高めることができる。よって、遊技者に対して意欲的に操作手段（枠ボタン２２）を操作させることができる。なお、本制御例では、図１４９を参照して上述した通り「チャンスモード」中に枠ボタン２２が操作された場合であって、操作演出の演出態様として「リーチ示唆」が選択された場合には、実行中の特別図柄変動がリーチ状態となるか否か、リーチ状態となる場合にはそのリーチラインやリーチ図柄を遊技者に示唆する「リーチ示唆」演出が実行されるように構成していたが、これに限ること無く、例えば、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている第２特別図柄に関する入賞情報の中にリーチ状態となる入賞情報があるかを判別し、その判別結果に基づいてリーチ状態となる第２特別図柄変動が実行される旨を当該第２特別図柄変動が実行されるよりも前に遊技者に報知するように構成しても良い。このように、操作演出の演出対象を、実行中の特別図柄変動だけでは無く、保留記憶されている特別図柄変動（今後実行される特別図柄変動）にまで広げることにより、より演出効果を高めることができる。

【２８３５】

また、上述した第１制御例では、枠ボタン２２を遊技者が操作することにより、背景モード移行や特別図柄抽選の結果を示すための演出が実行されるように構成していたが、遊

技者が操作手段を操作することにより実行可能な機能として、例えば、パチンコ機１０の音声出力装置２２６（図１３７参照）から出力される音量を調整する音量調整機能や、液晶ディスプレイで形成される第３図柄表示装置８１の表示面における輝度を調整する輝度調整機能を用いても良い。この、音量調整機能や、輝度調整機能についても、上述した背景モード移行と同様に、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される第３図柄の変動演出を見え難くする虞があるため、所定条件が成立した場合、具体的には、特別図柄変動の変動時間として短い変動時間が選択され易い期間（高速変動期間）が設定された場合に、それ以外の期間が設定されている場合よりも実行され難くなるように構成しても良い。

【２８３６】

上述した第１制御例では、高速変動期間が設定されている間も、背景モード移行を実行し得る構成としているが、これに限ること無く、完全に背景モード移行が実行されないように構成しても良い。また、上述した第１制御例では、操作手段を操作することにより実行される操作演出として特定の演出態様（背景モード移行）が実行され易い第１期間と、その第１期間よりも実行され難い第２期間と、を設けているが、特定の演出態様で操作演出が実行される割合を異ならせた期間を３つ以上設定可能に構成しても良い。

【２８３７】

＜第２制御例＞

次に、図２０２から図２１０を参照して、第２制御例について説明をする。本第２制御例では、上述した第１制御例に対して、第３図柄表示装置８１の表示面に各種画像を表示するための構成、及び制御内容を異ならせている点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２８３８】

上述した第１制御例では、図１２２（ｂ）を参照して上述した第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各図柄列Ｚ１～Ｚ３を一つの画層に表示させるように構成していた。これに対して、本第２制御例では各図柄列Ｚ１～Ｚ３を構成する主図柄ｓｚと、副図柄ｆｚと、を異なる画層に表示させるように構成している点で相違している。そして、異なる画層に表示される主図柄ｓｚと、副図柄ｆｚとを同期させて表示制御することにより、上述した第１制御例と同様に各図柄列Ｚ１～Ｚ３を変動表示させることを可能に構成している。

【２８３９】

ここで、従来より、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報として、第３図柄を変動表示させるものがあった。また、その第３図柄の変動表示中に様々な演出（変動演出）を実行し、遊技者に対して、特別図柄抽選の結果を示唆することで大当たり当選を期待させながら遊技を行わせることができるものがあった。

【２８４０】

ところで、一般的な遊技機として、複数の第３図柄（例えば、１～９の数字が付された第３図柄）によって形成される図柄列を複数（例えば、３つ）用いた図柄変動表示を実行し、１の図柄列を除いた他の図柄列にて所定の第３図柄が停止表示された場合に、大当たり期待度を高めた演出（例えば、リーチ演出）を実行するものがある。しかしながら、従来の遊技機では、図柄列を形成する各図柄の順序を可変すること無く、変動表示の変動速度のみを可変させた変動表示が実行されている。よって、図柄列の変動表示を用いた変動演出の演出効果を高めることができないという問題があった。

【２８４１】

また、１の図柄列に特別図柄抽選の結果を示すための識別情報（主図柄）以外の識別情報（副図柄）を配置することで、変動表示のバリエーションを増加させるものも提案されているが、このような構成を用いたとしても、主図柄と副図柄とで形成される図柄列の変動表示速度を可変させるだけでは変動演出の演出効果を高めることができないという問題があった。

【２８４２】

さらに、主図柄や副図柄の配置や種別を異ならせた複数の図柄列を予め容易しておき、

特定の変動演出を実行する場合に、図柄列そのものを可変させることにより変動演出の演出効果を高めるものもあるが、実行される変動演出に応じて異なる図柄列を変動表示させる制御を実行する必要があるため、表示制御が煩雑になるという問題があった。

【２８４３】

これに対して、本制御例では、図柄列表示を複数の画層（レイヤ）を用いて実行するように構成している。具体的には、図柄列を構成する主図柄と、副図柄と、を別の画層（レイヤ）に表示するように構成している。そして、通常時は、主図柄と副図柄とを同期させて変動表示させることにより、図柄列を形成する各種図柄を特定の配列（図１２２（ｂ）参照）で変動表示させながら、主図柄の変動表示内容と、副図柄の変動表示内容と、を異ならせることにより、特定の図柄配列以外の態様で図柄列を変動表示可能に構成している。

【２８４４】

このように構成することで、特定の図柄列を形成する第３図柄（主図柄、副図柄）の画像データを用いながら、特定の図配列以外の態様で第３図柄の変動表示を容易に行うことができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

【２８４５】

ここで、図２０２を参照して、本第２制御例にて第３図柄表示装置８１の表示面にて表示される表示内容について説明をする。図２０２（ａ）は、本第２制御例のパチンコ機１０に形成される表示画層と、表示画面との関係を示した模式図であり、図２０２（ｂ）は、主図柄画層ｓｒの表示がオフ、副図柄画層ｆｒの表示がオンに設定されている場合に実行される表示演出の一例を示した図であり、図２０２（ｃ）は、図２０２（ｂ）の表示演出の演出結果の一例を示した図である。

【２８４６】

図２０２（ａ）に示した通り、本第２制御例では、主図柄ｓｚが表示される主図柄画層ｓｒと、副図柄ｆｚが表示される副図柄画層ｆｒと、が重複形成されており、主図柄画層ｓｒが副図柄画層ｆｒよりも前面（遊技者目線で手前側）に配置されるように構成している。なお、図２０２（ａ）では、主図柄画層ｓｒと、副図柄ｆｚのみを標記しているが、実際には、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各種画像を表示する各画層（レイヤ）が重畳されている。

【２８４７】

具体的には、図１５５を参照して上述した描画リストに記載されているように、１フレームの画像で使用する背面画像、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・，保留球数図柄１，保留球数図柄２，・・・，エラー図柄）といった各スプライトに対応させて各画層（レイヤ）が形成されている。そして、表示画像が重複している箇所については、手前側の画層（レイヤ）に表示される表示画像が優先して視認可能となる。

【２８４８】

このように構成された本第２制御例では、主図柄画層ｓｒに表示される主図柄ｓｚと、副図柄画層ｆｒに表示される副図柄ｆｚと、がともに変動表示された場合には、主図柄ｓｚが副図柄ｆｚよりも優先して表示されるため、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報（主図柄ｓｚ）が、特別図柄抽選の結果を示さない識別情報（副図柄ｆｚ）に隠れてしまい、遊技者が特別図柄抽選の結果を視認し難くなる事態が発生することを抑制することができる。また、特別図柄抽選の結果を遊技者に視認し易くするために主図柄ｓｚと副図柄ｆｚとが重複しないように変動表示制御する必要が無いため、変動表示制御を簡素化することができると共に、第３図柄表示装置８１の表示面という限られた表示領域を最大限に利用して主図柄ｓｚの変動表示を実行することができる。

【２８４９】

なお、本制御例では、図２０２（ａ）に示した通り、主図柄画層ｓｒを副図柄画層ｆｒよりも手前側（優先的）に配置し、主図柄ｓｚが副図柄ｆｚよりも優先して表示されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、副図柄ｆｚが主図柄ｓｚよりも優先

して表示されるように、副図柄画層ｆｒを主図柄画層ｓｒよりも手前側（優先的）に配置するように構成しても良い。このように構成することで、各図柄（主図柄ｓｚ、副図柄ｆｚ）を変動表示させている際中において、主図柄ｓｚの表示態様を遊技者に視認させ難くすることができる。よって、第３図柄（主図柄ｓｚ、副図柄ｆｚ）変動が停止表示されるまで特別図柄抽選の結果を遊技者が把握し難くなるため、最後まで期待感を持たせた第３図柄の変動演出を実行することができる。

【２８５０】

次に、図２０２（ｂ）及び図２０２（ｃ）を参照して、各図柄画層に対する表示制御により実行される変動演出について説明をする。上述した通り、本制御例では、図柄列を構成する主図柄ｓｚと、副図柄ｆｚとを独立して表示させることが可能に構成している。さらに、各画層に対して表示設定される表示画像を、表示するか否かを設定可能に構成している。つまり、内部的には各画層に対する表示制御を実行しながら、その画層そのものを対象に表示の有無（オン、オフ）を設定可能に構成している。

【２８５１】

図２０２（ｂ）では、主図柄画層ｓｒの表示がオフに設定され、副図柄画層ｆｒの表示がオンに設定されている場合の表示画面の一例を示したものであって、第３図柄表示装置８１の表示面には、各図柄列Ｚ１～Ｚ３のうち、副図柄ｆｚのみが変動表示されている。そして、副表示領域Ｄｓには、主図柄ｓｚが表示されるまでに副図柄ｆｚが停止表示することで、今回の第３図柄変動において有効となるリーチラインを遊技者に予告するためのリーチライン予告演出が実行されたことを示す「リーチライン予告スタート」の文字が表示される。その後、副図柄ｆｚが停止位置に応じた演出結果が表示される。

【２８５２】

図２０２（ｃ）に示した例では、副図柄ｆｚが「ひし形状」に停止表示され、有効ラインＬ４、及び有効ラインＬ５（図１２２参照）においてリーチ状態となることを示す演出結果として、副表示領域Ｄｓに「ダブルリーチ確定」の文字が表示される。そして、このリーチライン予告演出が終了すると、主図柄画層ｓｒの表示がオンに設定され、有効ラインＬ４、及び有効ラインＬ５（図１２２参照）においてリーチ状態となる主図柄ｓｚの種別が何になるのかを遊技者に示唆するための変動演出が実行され、その後、ダブルリーチ演出（図１３１参照）が実行される。

【２８５３】

このように、本第２制御例では、主図柄ｓｚの変動表示と、副図柄ｆｚの変動表示と、を異ならせて実行することが可能であるため、先に副図柄ｆｚを変動表示させることにより、主図柄ｓｚが停止表示される箇所を遊技者に報知し、その後、主図柄ｓｚを変動表示させることにより、リーチ状態となる主図柄ｓｚの種別を報知することができる。よって、遊技者に対して、特別図柄抽選の結果を示すための第３図柄変動演出の演出結果を段階的に示すことができ、分かり易い演出を提供することができる。

【２８５４】

なお、図２０２（ｂ），（ｃ）を参照して説明をしたリーチライン予告演出では、副図柄ｆｚの停止表示位置によって、主図柄ｓｚの停止表示位置のみを遊技者に事前に報知しているが、これに加え、例えば、停止表示された副図柄ｆｚの配置によって、停止表示される主図柄ｓｚの種別、即ち、特別図柄抽選の結果を示すように構成しても良い。具体的には、例えば、リーチライン予告演出の演出結果として、有効ラインＬ２（図１２２（ａ）参照）を形成する領域以外の全ての領域に副図柄ｆｚが停止表示された場合には、有効ラインＬ２（図１２２（ａ）参照）に、特定の主図柄ｓｚの組合せ（例えば、上から「３．４．１」の組合せ）が停止表示されるように構成すると良い。

【２８５５】

ここで、特定の主図柄ｓｚの組合せが停止表示された場合には、第３図柄の変動表示が再始動し大当たり当選の期待度が高まる変動演出（所謂、擬似連変動演出）が実行されたり、そのまま、当たり遊技（大当たり遊技や、小当たり遊技）が実行されたりするように構成すると良い。このように構成することで、リーチライン予告演出が実行された場合に

、その演出結果に対して遊技者により興味を持たせることができる。
【２８５６】
さらに、副図柄ｆｚのみを先に変動表示させるリーチライン予告演出が実行される場合において、今回のリーチライン予告演出が主図柄ｓｚの停止表示位置のみを事前報知するものであるか、停止表示される主図柄ｓｚの種別も事前報知するものであるかを遊技者に分かり易くするために、例えば、副図柄ｆｚが停止表示された後に（図２０２（ｃ）参照）、停止表示された各副図柄ｆｚを用いて形成される表示態様（例えば、各副図柄ｆｚを線で繋いで表示される図形表示）の種別によって、今回のリーチライン予告演出の演出結果を報知するように構成すると良く、例えば、図２０２（ｃ）に示した状態（副図柄ｆｚがひし形に停止表示した状態）において、ひし形の図形が表示された場合は、今回のリーチライン予告演出の演出結果が主図柄ｓｚの停止位置を事前に示すものとなり、４つの副図柄ｆｚを繋いだハート形の図形が表示された場合は、特定の主図柄ｓｚが停止表示されることを事前に示すものであることを遊技者に報知するように構成すると良い。
【２８５７】
このように、副図柄ｆｚが停止表示されてから、主図柄ｓｚが停止表示されるまでの間に、停止表示されている副図柄ｆｚを用いた演出（演出結果事前報知）を実行することにより、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出（第３図柄を用いた変動演出）の結果をより段階的に遊技者に示すことができるため、実行される変動演出に対して継続して興味を持たせることができる。
【２８５８】
次に、図２０３を参照して、表示制御装置１１４のキャラクタＲＯＭ２３４が有するキャラクタ記憶エリア２３４ａ２に予め記憶されている各種図柄の内容について説明をする。本制御例では、上述した第１制御例と同様に、背面画像として海背景用の背面画像と、山背景用の背面画像と、を設定可能に構成している。具体的には、遊技者が枠ボタン２２を操作したことに基づいて背景モード移行が実行された場合に、現在設定されている背面画像（例えば、海背景）を、現在設定されていない背面画像（例えば、山背景）へと切り替えるように構成している。
【２８５９】
さらに、本第２制御例は、設定されている（表示されている）背面画像の種別に応じて、第３図柄（主図柄ｓｚ）の表示態様を異ならせるように構成している。このように構成することで、背面画像の種別に応じた表示態様の主図柄ｓｚを変動表示させることが可能となるため、背面画像を切り替えた場合の演出効果を高めることができる。
【２８６０】
ここで、背面画像に対応して表示される主図柄ｓｚの画像データの内容について、図２０３（ａ）、及び、図２０３（ｂ）を参照して説明をする。図２０３（ａ）は、海画像（海背景）が設定されている場合に用いられる海用主図柄の画像データを示す模式図であって、図２０３（ｂ）は、山画像（山背景）が設定されている場合に用いられる山用主画像の画像データを示す模式図である。これら各画像データは、表示制御装置１１４のキャラクタＲＯＭ２３４が有するキャラクタ記憶エリア２３４ａ２に予め記憶されおり、パチンコ機１０に電源が投入された場合、或いは、背景モード移行が実行された場合に、キャラクタ記憶エリア２３４ａ２から対応する画像データが読み出され、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の第３図柄エリア２３５ｄ、或いは、第３図柄列エリア２３５ｇに格納される。なお、各図柄に対応する画像データを読み出す処理や常駐用ビデオＲＡＭ２３５の第３図柄エリア２３５ｄに格納する処理の内容については、上述した第１制御例と同一であるため、その詳細な説明を省略する。
【２８６１】
図２０３（ａ）に示した通り、海用主図柄ｓｚに対応する画像データには、９種類（タコ、ハリセンボン、カメ、サメ、エビ、アンコウ、ジュゴン、エンゼルフィッシュ、カニ）の態様図柄に、それぞれ数字「１～９」が付された主図柄を示す画像データ（Ｄ１～Ｄ９）が記憶されている。この主図柄画像データＤ１～Ｄ９は、実際に変動表示される順序

に対応させてキャラクタ記憶エリア２３４ａ２に予め格納されている。よって、主図柄に対応する画像データを読み出す際には、画像データＤ１から順番に読み出しで第３図柄エリア２３５ｄへと格納するだけで良い。

【２８６２】

また、本第２制御例では、図柄列Ｚ１と図柄列Ｚ３（図１２２（ａ）参照）、即ち、リーチ状態となった場合に停止表示されている図柄列を、９個の主図柄（画像データＤ１～Ｄ９に対応する主図柄）で形成しているのに対して、図柄列Ｚ２（図１２２（ａ）参照）、即ち、リーチ状態中に変動表示される図柄列を、１０個の主図柄で形成するように構成している。具体的には、上述した図柄列Ｚ１を形成する９個の主図柄（画像データＤ１～Ｄ９に対応する主図柄）に、サメの態様図柄に数字の４を付した変更用主図柄（画像データＤＡに対応する主図柄）を加えた１０個の主図柄で、図柄列Ｚ２を形成するように構成している。そして、図柄列Ｚ２は、数字の９を付した主図柄ｓｚが通過した後に、数字の４を付した主図柄ｓｚが通過し、その後、数字の１を付した主図柄ｓｚが通過するように変動表示されるように構成している。これにより、図柄列の変動表示が１周するまでの間に、特定種別の主図柄ｓｚ（本制御例では数字の４を付した主図柄）を複数回通過させることができるため、その特定種別の主図柄ｓｚを対象にリーチ状態が成立した場合に、大当たり当選する可能性（リーチ状態の有効ライン上に、大当たりの組合せとなる主図柄ｓｚが停止表示される可能性）が高いことを遊技者に視覚的に示唆することができる。よって、遊技者に対して、どの種別の主図柄ｓｚでリーチ状態が成立するのかに対しても注目させることができ、演出効果を高めることができる。

【２８６３】

同様に、図２０３（ｂ）に示した通り、山用主図柄ｓｚに対応する画像データには、９種類（ゾウ、ライオン、ジュゴン、サイ、クジャク、クマ、イノシシ、ネズミ、ヘビ）の態様図柄に、それぞれ数字「１～９」が付された主図柄を示す画像データ（Ｄ１～Ｄ９）が記憶されている。この主図柄画像データＤ１～Ｄ９は、実際に変動表示される順序に対応させてキャラクタ記憶エリア２３４ａ２に予め格納されている。よって、主図柄に対応する画像データを読み出す際には、画像データＤ１から順番に読み出しで第３図柄エリア２３５ｄへと格納するだけで良い。

【２８６４】

そして、海背景が表示されている場合と同様に、図柄列Ｚ１と図柄列Ｚ３（図１２２（ａ）参照）、即ち、リーチ状態となった場合に停止表示されている図柄列を、９個の主図柄（画像データＤ１～Ｄ９に対応する主図柄）で形成しているのに対して、図柄列Ｚ２（図１２２（ａ）参照）、即ち、リーチ状態中に変動表示される図柄列を、１０個の主図柄で形成するように構成している。具体的には、上述した図柄列Ｚ１を形成する９個の主図柄（画像データＤ１～Ｄ９に対応する主図柄）に、サイの態様図柄に数字の４を付した変更用主図柄（画像データＤＡに対応する主図柄）を加えた１０個の主図柄で、図柄列Ｚ２を形成するように構成している。そして、図柄列Ｚ２は、数字の９を付した主図柄ｓｚが通過した後に、数字の４を付した主図柄ｓｚが通過し、その後、数字の１を付した主図柄ｓｚが通過するように変動表示されるように構成している。これにより、図柄列の変動表示が１周するまでの間に、特定種別の主図柄ｓｚ（本制御例では数字の４を付した主図柄）を複数回通過させることができるため、その特定種別の主図柄ｓｚを対象にリーチ状態が成立した場合に、大当たり当選する可能性（リーチ状態の有効ライン上に、大当たりの組合せとなる主図柄ｓｚが停止表示される可能性）が高いことを遊技者に視覚的に示唆することができる。よって、遊技者に対して、どの種別の主図柄ｓｚでリーチ状態が成立するのかに対しても注目させることができ、演出効果を高めることができる。

【２８６５】

さらに、本第２制御例では、上述した主図柄ｓｚに対応する画像データを、キャラクタ記憶エリア２３４ａ２から読み出し、図柄列を表示させるための図柄列データとして第３図柄列エリア２３５ｇに格納するように構成している。つまり、図柄列Ｚ１～Ｚ３のうち、主図柄に対応する主図柄列画像データ（副図柄ｆｚの表示位置を飛ばした間隔で各主図

柄ｓｚが表示される画像データ）を、図柄列単位で生成し、第３図柄列エリア２３５ｇに格納するように構成している。そして、この主図柄列画像データを用いて、主図柄画層ｓｒに主図柄ｓｚを変動表示させるように構成している。このように構成することで、各図柄単位の画像データを変動表示させるよりも、表示制御に用いる画像データの数を削減することができるため、表示制御の処理負荷を軽減させることができる。

【２８６６】

また、上述した通り、本第２制御例では、図柄列Ｚ１～Ｚ３を形成する各図柄のうち、主図柄ｓｚと、副図柄ｆｚとを、独立させて変動表示させることが可能に構成しているため、各図柄列が有する複数の主図柄ｓｚを１つの画像データ（主図柄列画像データ）で形成し、変動表示させたとしても、副図柄ｆｚの変動表示態様を可変させることにより様々な変動表示を実行することができる。よって、表示制御に用いる画像データの数を削減したとしても演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。

【２８６７】

さらに、各図柄列を形成する第３図柄のうち、特別図柄の抽選結果を示すための識別情報である主図柄ｓｚに対しては、主図柄列画像データを用いて図柄列単位で変動表示を実行し、特別図柄の抽選結果を示さない識別情報である副図柄ｆｚに対しては、図柄単位で変動表示を実行するように構成しているため、特別図柄の抽選結果を示す主図柄ｓｚの変動表示の内容を変えること無く、副図柄ｆｚの変動表示の内容を可変させることで様々な変動演出を実行することができる。つまり、第３図柄の変動表示演出を多様化するにあたり、停止表示の表示態様が予め決定されている主図柄ｓｚは、予め定められた変動表示を実行したまま副図柄ｆｚの変動表示の内容を可変させることで様々な変動演出を実行することができる。よって、特別図柄の抽選結果を示すための第３図柄の変動表示演出を、確実に且つバリエーションの富んだ内容に容易にすることができる。

【２８６８】

なお、本第２制御例では、図柄列を形成する全ての主図柄ｓｚを１の画像データ（主図柄列画像データ）が有するように構成しているが、これに限ること無く、全ての主図柄ｓｚ（１～９の数字が付された各主図柄ｓｚ）のうち、一部の主図柄ｓｚ（例えば、偶数の数字が付された通常主図柄ｓｚ）の図柄列のみを生成する通常主図柄列画像データと、残りの主図柄ｓｚ（例えば、奇数の数字が付された確変主図柄ｓｚ）の図柄列のみを生成する確変主図柄列画像データと、を第３図柄列エリア２３５ｇに格納し、格納された画像データを用いて主図柄ｓｚを主図柄画層ｓｒに変動表示させるように構成しても良い。

【２８６９】

この場合、例えば、対象となる特別図柄抽選の抽選結果が確変大当たりである場合、即ち、奇数の数字が付された主図柄ｓｚを用いて大当たりとなることを示す組合せを停止表示させる場合において、確変主図柄列画像データを用いた変動表示のみ予め定められた変動表示を実行したまま、通常主図柄列画像データを用いる変動表示の内容を可変させることが可能となる。具体的には、通常主図柄列画像データを用いた変動表示を、確変主図柄列画像データを用いた変動表示よりも高速で実行し、遊技者が奇数の数字が付された確変主図柄ｓｚのみ視認可能となるように構成しても良い。これにより、今回の第３図柄変動が、確変主図柄ｓｚのみ変動表示されており、確変主図柄ｓｚしか停止表示されない状態、即ち、通常図柄（偶数の数字が付された主図柄）が停止表示されること無く、通常大当たり当選し得ない状態であることを遊技者に報知することができる。

【２８７０】

また、主図柄ｓｚを形成する画像データを、通常主図柄列画像データと、確変主図柄列画像データとに分けて生成する構成を用いる場合には、通常主図柄列画像データを用いて通常主図柄を表示する通常主図柄画層（レイヤ）と、確変主図柄列画像データを用いて確変主図柄を表示する確変主図柄画層（レイヤ）と、異ならせるように構成し、特別図柄抽選の結果に応じて、通常主図柄画層、或いは、確変主図柄画層に表示される主図柄ｓｚを表示するか否か（各画層の表示を有効（オン）にするか否か）を決定するように構成しても良い。さらに、上述した第１制御例のように、図柄列を形成する図柄列画像データを生

成すること無く、各図柄単位の画像データを用いた変動表示制御を実行するように構成しても良い。

【２８７１】

次に、図２０３（ｃ）を参照して、副図柄ｆｚの画像データの内容について説明をする。図２０３（ｃ）は、キャラクタ記憶エリア２３４ａ２に予め記憶されている副図柄ｆｚの画像データを模式的に示した図である。この画像データは、表示制御装置１１４のキャラクタＲＯＭ２３４が有するキャラクタ記憶エリア２３４ａ２に予め記憶されおり、パチンコ機１０に電源が投入された場合、或いは、背景モード移行が実行された場合に、キャラクタ記憶エリア２３４ａ２から対応する画像データが読み出され、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の第３図柄エリア２３５ｄに格納される。なお、各図柄に対応する画像データを読み出す処理や常駐用ビデオＲＡＭ２３５の第３図柄エリア２３５ｄに格納する処理の内容については、上述した第１制御例と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【２８７２】

図２０３（ｃ）に示した通り、本第２制御例のるキャラクタ記憶エリア２３４ａ２には、副図柄ｆｚの画像データとして、三角印を模した通常の副図柄ｆｚ（図１２２（ｂ）参照）の画像データＳＤ１、泡を模した予告演出用の副図柄ｆｚの画像データＳＤ２、数字の１６を模した特殊副図柄ｆｚの画像データＳＤ３が少なくとも格納されている。なお、図２０２（ｃ）では省略しているが、予告演出用の副図柄ｆｚは、設定されている背景モードに対応させた表示態様で表示されるものであり、図２０２（ｃ）にて示した泡を模した予告演出用の副図柄ｆｚは、海背景が設定されている場合に用いられる副図柄ｆｚである。よって、キャラクタ記憶エリア２３４ａ２には、山背景が設定されている場合に用いられる副図柄ｆｚとして木の葉を模した予告演出用の副図柄ｆｚ（図示せず）の画像データ（図示せず）も予め格納されている。

【２８７３】

ここで、本第２制御例では、第３図柄表示装置８１の表示面に変動表示される第３図柄のうち、特別図柄抽選の結果を示さない副図柄ｆｚのみを副図柄画層ｆｒに表示可能に構成しており、主図柄画層ｓｒにて予め定められた変動パターン（変動時間、停止表示位置）で変動表示される主図柄ｓｚとは独立させて副図柄ｆｚを第３図柄表示装置８１の表示面に変動表示させることができるように構成している。よって、副図柄ｆｚを用いた様々な変動演出を主図柄ｓｚの変動表示内容を可変させること無く容易に実行することができる。また、副図柄ｆｚを用いた様々な変動演出を実行した場合に、その一部が主図柄ｓｚと重複表示されたとしても、主図柄画層ｓｒのほうが副図柄画層ｆｒよりも優先表示されるように配置しているため、遊技者が主図柄ｓｚを視認し難くなる事態が発生することを抑制することができる。

【２８７４】

本第２制御例では、副図柄ｆｚを用いた変動演出として、図２０２（ｂ）、及び図２０２（ｃ）を参照して説明をしたリーチライン予告演出以外にも、様々な変動演出を実行可能に構成しており、例えば、副図柄ｆｚを、画像データＳＤ２を用いた予告演出用の表示態様に切り替え、第３図柄の変動表示開始時に、主図柄ｓｚの変動方向（例えば、左方向）に対して逆方向（右方向）へと変動表示させる変動開始時予告演出や、副図柄ｆｚの一部を、画像データＳＤ３を用いた特殊表示態様に切り替え、第３図柄（主図柄ｓｚ、副図柄ｆｚ）の変動停止時に停止表示される特殊表示態様の副図柄ｆｚ（数字の１６を模した副図柄ｆｚ）の個数や配列に応じて、大当たり種別を示唆する大当たり種別示唆演出を実行可能に構成している。

【２８７５】

このように、特別図柄抽選の結果を示す識別情報（主図柄ｓｚ）とは異なる識別情報（副図柄ｆｚ）であって、且つ、特別図柄抽選の結果を示す識別情報（主図柄ｓｚ）が変動表示されている期間中に変動表示可能な識別情報（副図柄ｆｚ）を用いて様々な変動演出を実行可能にすることで、変動表示される副図柄ｆｚに対しても遊技者を注視させることができる。

【２８７６】
　また、本第２制御例では、主図柄ｓｚの変動表示制御とは異なり、副図柄ｆｚの変動表示制御を各図柄単位で実行するように構成しているため、各図柄列Ｚ１～Ｚ３に形成される複数の副図柄ｆｚのうち、一部のみ（例えば、最終的に停止表示される主図柄ｓｚの近傍のみ）の表示態様を変動演出用の表示態様へと切り替える制御を容易に実行することができる。また、通常であれば、主図柄ｓｚ間に１つ表示される副図柄ｆｚの個数が２個以上となるように表示することもできるし、一部の副図柄ｆｚのみ表示させないようにすることができる。
【２８７７】
　また、副図柄ｆｚの表示態様を可変させるタイミングは、特別図柄変動の開始タイミングでも良いし、大当たり当選したことを示す特別図柄が停止表示されるタイミングでも良い。
【２８７８】
　最後に図２０３（ｄ）を参照して、本第２制御例における変動用主図柄に用いられる各画像データの内容について説明をする。図２０３（ｄ）は、変動用主図柄に用いられる各種画像に対応する画像データの内容を模式的に示した模式図である。この変動用主図柄とは、図柄列Ｚ２、即ち、リーチ状態中に変動表示される図柄列に設けられた１０個目の主図柄のことであって、キャラクタ記憶エリア２３４ａ２に記憶される主図柄表示データのうち、画像データＤＡが用いられる主図柄のことである。
【２８７９】
　従来より、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報（第３図柄）を変動表示させ、特定の識別情報が停止表示した場合に、特別図柄抽選の結果が大当たりであることを示すものがある。この場合、遊技者に対して停止表示される識別情報が特定の識別情報となるか否かを煽るための変動演出が実行される。ここで、一般的には、複数種類の識別情報が特定の順序で形成される図柄列を複数用いた変動演出が実行される。具体的には、特定の順序で、１～９の各数字が付された複数の識別情報（例えば、主図柄ｓｚ）が形成される図柄列を複数用いた変動演出が実行される。
【２８８０】
　このように構成された遊技機では、第３図柄変動の演出効果を高めるために、変動表示中の第３図柄の表示態様を可変させる変動演出が実行されるが、変動表示中の識別情報（第３図柄）を可変させる場合において、識別情報に付されている１～９の数字、即ち、特別図柄抽選の結果を示すための具体的な情報を変更してしまうと、例えば、１～９の各数字が付された９個の第３図柄を用いて変動表示が実行されたにも関わらず、変動途中で５の数字が付された第３図柄を、６の数字が付された第３図柄へと切り替えた場合には、６の数字が付された第３図柄が消滅してしまうため、第３図柄の変動表示中に特別図柄抽選の結果を変更したのではと遊技者に不信感を与えてしまう虞があった。
【２８８１】
　また、例えば、１～９の各数字が付された９個の第３図柄を用いて変動表示を実行し、途中で新たに６の数字が付された第３図柄を追加し、計１０個の第３図柄を用いた変動表示へと切り替えた場合には、変動表示される第３図柄の個数が途中で増加したことに対応するための表示制御を実行する必要があり、制御内容が難化してしまう虞があった。
【２８８２】
　これに対して、本制御例では、１～９の数字が付された各主図柄と、変更用主図柄と、により１０個の主図柄によって図柄列Ｚ２を形成するように構成している。よって、１～９の数字が付された各種図柄を残したまま、図柄列を形成する主図柄の数を可変させること無く、主図柄の表示態様を可変させることが可能となる。また、変更用主図柄の表示態様を様々な表示態様へと可変させたとしても、図柄列Ｚ２を形成する主図柄の個数が変わることが無いため、図柄列Ｚ２に対する表示制御を容易に実行することができる。
【２８８３】
　図２０３（ｄ）に示した通り、本第２制御例のるキャラクタ記憶エリア２３４ａ２には

、変更用主図柄の画像データとして、数字の４を付した通常主図柄ｓｚの画像データＤＡ１、数字の７を付した通常主図柄ｓｚの画像データＤＡ２、Ｖの文字を模したＶ主図柄ｓｚの画像データＤＡ３、数字の１６を模した特殊主図柄ｓｚの画像データＤＡ４、バツ印を模した残念主図柄ｓｚの画像データＤＡ４が少なくとも格納されている。なお、図２０２（ｄ）では省略しているが、通常主図柄ｓｚは、設定されている背景モードに対応させた表示態様で表示されるものであり、図２０２（ｄ）にて示した「サメ」を模した通常主図柄ｓｚ、及び、「ジュゴン」を模した通常主図柄ｓｚは、海背景が設定されている場合に用いられる主図柄ｓｚである。よって、キャラクタ記憶エリア２３４ａ２には、山背景が設定されている場合に用いられる通常主図柄ｓｚとして「サイ」、或いは「イノシシ」を模した通常主図柄ｓｚ（図示せず）の画像データ（図示せず）も予め格納されている。

【２８８４】

ここで、通常時における第３図柄の変動表示演出においては、画像データＤＡ１を用いた変更用主図柄が図柄列Ｚ２に表示されるように構成されており、特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部、或いは、特別図柄抽選で外れ当選した場合のごく一部において、画像データＤＡ２を用いた変更用主図柄が図柄列Ｚ２に表示されるように構成されている。即ち、通常時は数字の４を付した「サメ」を模した変更用主図柄ｓｚが変動表示されることで、通常大当たり当選を示唆する主図柄（偶数の数字を付した主図柄）が５個、確変大当たり当選を示す主図柄（奇数の数字を付した主図柄）が５個、計１０個の主図柄によって図柄列Ｚ２が形成されるのに対して、特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部、或いは、特別図柄抽選で外れ当選いた場合のごく一部においては、数字の７を付した「ジュゴン」を模した変更用主図柄ｓｚが変動表示されることで、通常大当たり当選を示唆する主図柄（偶数の数字を付した主図柄）が４個、確変大当たり当選を示す主図柄（奇数の数字を付した主図柄）が６個、計１０個の主図柄によって図柄列Ｚ２が形成されることになる。

【２８８５】

これにより、現在実行されている特別図柄抽選にて遊技者に有利な大当たり（確変大当たり）に当選したのでは？と遊技者に期待感を持たせることができる。なお、数字の７を付した「ジュゴン」を模した変更用主図柄ｓｚを用いる条件としては、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合のほうが、それ以外（外れ）である場合よりも成立し易くなれば良く、特別図柄抽選の結果が外れである場合には用いられないように構成しても良い。また、特別図柄抽選で大当たり当選した場合のうち、通常大当たりに当選した場合よりも、確変大当たりに当選した場合のほうが用いられ易くなるように構成すると良い。これにより、見た目上の主図柄の各種別数（偶数、奇数の数）と、確変大当たり当選の割合とを対応付けることができ、分かり易い遊技を提供することができる。

【２８８６】

また、画像データＤＡ３に示したＶ主図柄ｓｚは、通常時は表示されていない表示態様であり、第３図柄（主図柄）の変動表示中に特殊条件が成立した場合に変更用主図柄として表示されるものである。このＶ主図柄ｓｚは、リーチ状態となる主図柄ｓｚの種別に関わらず、そのリーチ状態の有効ライン上に停止表示された場合に、大当たり当選を示す組合せとなる汎用主図柄として用いられる。このように汎用主図柄を用いることにより、例えば、大当たり当選する組合せとなる主図柄がリーチ状態の有効ライン上を通過した場合であっても、図柄列Ｚ２がもう１周するのを待たずに、大当たり当選を示す組合せで第３図柄（主図柄）が停止表示することを期待させることができる。

【２８８７】

なお、詳細な説明は省略するが、第３図柄の変動表示演出において、通常主図柄（偶数の数字を付した主図柄ｓｚ）と確変主図柄（奇数の数字を付した主図柄ｓｚ）とでダブルリーチ状態となった場合に、重複する各リーチ状態の有効ライン上にＶ主図柄が停止表示した場合には、遊技者に有利となる側の主図柄にて大当たり当選したことを示すように構成すると良い。これにより、ダブルリーチ状態となった場合にＶ主図柄を変動表示させても遊技者に不信感を抱かせることを抑制することができる。さらに、本制御例では、Ｖ主

図柄を汎用主図柄として用いているが、これに限ること無く、Ｖ主図柄を用いて大当たり当選を示す組合せが停止表示された場合には、今回実行される大当たり遊技に加え、少なくとも、後１回の大当たり遊技が実行される権利を既に獲得済みである（保留記憶されている特図保留内に大当たり当選を示す入賞情報がある）ことを示す重複大当たり示唆図柄として用いても良いし、Ｖ主図柄が変動表示されるだけで大当たり遊技の実行権利を複数獲得済みであることを示唆するように構成しても良い。このように構成することで、Ｖ主図柄が変動表示された場合に、遊技者に対してより期待感を持たせながら遊技を行わせることができる。

【２８８８】

次いで、画像データＤＡ４に示した特殊主図柄ｓｚ、及び画像データＤＡ５に示した残念主図柄ｓｚは、第３図柄の変動表示中に用いられるものでは無く、大当たり当選を示す組合せで主図柄ｓｚが停止表示された後に実行され得る昇格演出にて用いられる変更用主図柄である。ここで、本制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、遊技者に有利となる有利大当たり遊技（確変大当たり遊技）と、その有利大当たり遊技よりも遊技者に不利となる不利大当たり遊技（通常大当たり遊技）と、を実行可能に構成しており、例えば、確変大当たりに当選した場合において、通常大当たり遊技が実行されることを示唆する通常主図柄ｓｚ（偶数の数字を付した主図柄ｓｚ）を用いた組合せで大当たり当選したことを停止表示した場合の一部（又は、全部）において、停止表示された主図柄ｓｚの種別を確変主図柄ｓｚ（奇数の数字を付した主図柄ｓｚ）へと可変させるための昇格演出を実行可能に構成している。

【２８８９】

この昇格演出中は、主図柄ｓｚを用いて特別図柄抽選の結果（大当たり、外れ）を示唆する期間では無く、今回当選した大当たりが確変大当たりであるか通常大当たりであるかを示唆するための期間となるため、変更用主図柄として、確変大当たりであることを示す画像データＤＡ４に示した特殊主図柄ｓｚ、或いは、通常大当たりであることを示す画像データＤＡ５に示した残念主図柄ｓｚが設定される。このように、主図柄ｓｚを用いて遊技者に報知すべき内容が可変するタイミングに合わせて、変更用主図柄の表示態様を可変させることにより、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

【２８９０】

なお、本第２制御例では、昇格演出によって大当たり当選を示す組合せで停止表示された主図柄ｓｚの種別を、通常主図柄ｓｚから確変主図柄ｓｚへと昇格させる演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数（ラウンド数）を、少ないラウンド数を示す主図柄から、そのラウンド数よりも多いラウンド数を示す主図柄へと昇格させる演出を実行するように構成しても良い。この場合、変更用主図柄として、実行され得るラウンド数を示唆する表示態様で複数の画像データを用意しておき、実際に当選した大当たり種別に応じて対応する画像データを用いて変更用主図柄の表示態様を決定するように構成しても良い。

【２８９１】

また、本制御例では、数字の１～９を付した９個の主図柄ｓｚと、上述した変更用主図柄ｓｚとを用いて図柄列Ｚ２の主図柄列画像データを生成し第３図柄列エリア２３５ｇに格納するように構成しているが、これに限ること無く、変更用主図柄ｓｚを主図柄列画像データに含めずに、第３図柄エリア２３５ｄに格納しておき、副図柄ｆｚと同様に図柄単位で変動表示制御を実行するように構成しても良い。このように構成することで、一度設定された図柄列Ｚ２のうち、変更用主図柄ｓｚの表示態様を容易に可変させることができる。

【２８９２】

また、主図柄ｓｚが表示される主図柄画層ｓｒとは別に、変更用主図柄ｓｚが表示される変更用主図柄画層ｓｒ１を配置し、この変更用主図柄画層ｓｒ１を用いて変更用主図柄ｓｚを表示するように構成しても良い。この場合、変更用主図柄ｓｚが表示されるのは、図柄列Ｚ２のみであるため、変更用主図柄画層ｓｒ１の表示領域を図柄列Ｚ２の表示領域

のみとし、変更用主図柄画層ｓｒ１を主図柄画層ｓｒよりも非優先で且つ、副図柄画層ｆｒよりも優先して表示される位置に配置するように構成すると良い。これにより、副図柄ｆｚにより変更用主図柄ｓｚが隠れてしまうことを抑制し、且つ、主図柄ｓｚの表示を邪魔すること無く変更用主図柄ｓｚを表示することができる。

【２８９３】

図２０３（ａ）～（ｄ）を参照して上述した各画像データは、キャラクタ記憶エリア２３４ａ２に格納されている第３図柄（主図柄ｓｚ、副図柄ｆｚ）を示す画像データのうちの一部であって、実際には他の画像データも格納されている。例えば、主図柄表示データとして格納されている各画像データのそれぞれには、異なるアクションを示す表示態様（例えば、対象となる生き物が驚いている表示態様や、喜んでいる表示態様）に対応する画像データが格納されており、特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果（例えば、大当たり）である場合に、画像データを差し替えることで、停止表示された第３図柄（主図柄ｓｚ）の表示態様を可変させることができる。

【２８９４】

具体的には、大当たり当選したことを示す第３図柄が停止表示された場合（７の数字が付された「ジュゴン」が通常表示態様で停止表示された場合）に７の数字が付された「ジュゴン」が驚いた表情となる特殊表示態様へと切替表示されるように構成している。これにより、第３図柄の表示態様によっても遊技者に対して大当たり当選したことを報知することができる。また、この特殊表示態様に対応する画像データを第３図柄変動が開始してからの所定期間（例えば、０．２秒間）に用いるように構成し、第３図柄変動が開始された直後に、遊技者に対して特別図柄抽選で大当たり当選していることを示唆する演出を実行するように構成しても良い。

【２８９５】

次に、図２０４を参照して、本第２制御例における第３図柄（主図柄ｓｚ、副図柄ｆｚ）の変動表示の流れについて説明をする。図２０４は、第３図柄の変動表示演出と第３図柄表示装置８１の表示面に表示される図柄列の表示内容との関係を模式的に示した図である。図２０４では、第３図柄変動演出の一例として、大当たり当選を示す変動時間６０秒の変動パターンを用いている。

【２８９６】

図２０４に示した通り、特別図柄変動の開始を示す変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信すると、今回受信した変動パターン（コマンド）に基づいて、主図柄ｓｚおよび副図柄ｆｚの変動表示態様を決定する。具体的には、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図１７４参照）にて実行される変動表示設定処理（図１８２のＳ４１１３参照）において、予告演出の有無、リーチ演出の有無、停止図柄を決定し、対応する表示用コマンドを設定する。その後、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図１７４参照）にて実行されるコマンド出力処理（図１７４のＳ４１０２参照）にて、設定した表示用コマンドを表示制御装置１１４へと送信する。

【２８９７】

変動表示設定処理（図１８２のＳ４１１３参照）において設定された表示用コマンドを表示制御装置１１４が受信すると、表示制御装置１１４のコマンド判定処理（図１９０のＳ６３０２参照）にて実行される変動パターンコマンド処理２（図２０９のＳ６４５５参照）にて、受信した表示用コマンド（変動パターンコマンド）を解析し、解析結果に基づいて変動表示テーブルを決定し、現在設定されている背景モードに対応する主図柄ｓｚを用いた主図柄列の画像データ（主図柄列画像データ）を第３図柄列エリア２３５ｇから読み出し、現在設定されている背景モードに対応する副図柄ｆｚに対応する画像データを第３図柄列エリア２３５ｇから読み出し、表示画像を生成し、第３図柄表示装置８１の表示面に表示する。

【２８９８】

そして、第３図柄変動演出が実行されてから１０秒間は、通常変動期間が設定される。この通常変動期間は、図柄列Ｚ１～Ｚ３が全て変動表示されている期間であって、遊技者

が枠ボタン２２を操作することにより、背景モード移行を実行可能な期間として設定される。この通常変動期間中に背景モード移行が実行された場合には、主図柄ｓｚと、副図柄ｆｚと、のうち、背景モードに対応した表示態様で表示されている各図柄が、移行後の背景モードに対応した表示態様へと切り替わる制御が実行される。

【２８９９】

その後、図柄列Ｚ１、及び図柄列Ｚ３が停止表示されてリーチ状態となると、４０秒間のリーチ変動期間が設定され、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりであるかを示唆する（煽る）リーチ演出が実行される。このリーチ変動期間中は、背景モード移行が実行されないように構成しており、枠ボタン２２を操作した場合には、パチンコ機１０に搭載されている装飾用の各種ＬＥＤの発光態様が可変する装飾演出が実行される。また、リーチ演出の一部において、枠ボタン２２の操作を有効に判別する有効期間（ＳＷ有効期間）が設定される操作演出を実行するように構成しており、設定された有効期間内に枠ボタン２２が操作されることにより、枠ボタン２２が操作されない場合には実行されない演出が実行される。具体的には、枠ボタン２２を操作した場合には、今回の特別図柄抽選が大当たり当選していることを報知する確定報知や、大当たり当選している可能性が高いことを示す示唆報知が実行可能に構成している。このように構成することで、特別図柄の抽選結果をいち早く把握しようとする遊技者に対して意欲的に枠ボタン２２を操作させることができる。また、操作演出中に枠ボタン２２を操作しないと見ることができない演出を設けているため、様々な演出を見たいと思う遊技者に対しても意欲的に枠ボタン２２を操作させることができる。

【２９００】

上述した通り、リーチ変動期間中は、背景モード移行が実行されないように構成しているため、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりであるかを示唆する（煽る）リーチ演出の実行中に背景モードが切り替わってしまい、それに伴い第３図柄の表示態様も切り替わることにより、遊技者に分かり難いリーチ演出となることを抑制することができる。また、背景モード移行が実行されないリーチ変動期間中に操作演出を実行するように構成しているため、例えば、操作演出にて設定されるＳＷ有効期間を遊技者に報知しない変動演出（所謂、隠れ操作演出）を設定可能に構成したとしても、遊技者に対して積極的に枠ボタン２２を操作させることができる。

【２９０１】

なお、この場合、第３図柄表示装置８１の表示面にて、背景モード移行が実行されない期間であることを遊技者に報知するための報知態様（例えば、「リーチ中は、ボタンを押しても背景モードが変わらないよ」のコメント表示）を設定したり、隠れ操作演出の実行中であることを遊技者に報知するための報知態様（例えば、「リーチ中のどこかのタイミングでボタンを押したら特別な演出が実行されるよ」のコメント表示）を設定したりすると良い。これにより、遊技者に対して安心して操作演出を実行させることができる。

【２９０２】

そして、リーチ変動期間が終了するタイミングにて、大当たり当選を示す主図柄ｓｚの組合せのうち、通常主図柄ｓｚ（偶数の数字が付された主図柄ｓｚ）の組合せで第３図柄が停止表示され、その後、大当たり当選した通常主図柄ｓｚを、確変主図柄（奇数の数字が付された主図柄ｓｚ）へと昇格させるための昇格演出が実行される。この昇格演出が実行される際に、今回の大当たり当選が確変大当たりであるか否かを判別し、その判別結果に基づいて、副図柄ｆｚの表示態様、及び、主図柄ｓｚのうち変更用主図柄ｓｚの表示態様を決定する。そして、昇格演出用の図柄列を用いた昇格演出を、昇格変動期間（１０秒）を用いて実行する。

【２９０３】

ここで、昇格演出用の図柄列として、例えば、変更用主図柄ｓｚの表示態様が画像データＤＡ４を用いた表示態様（図２０３（ｄ）参照）となり、副図柄ｆｚの表示態様が画像データＳＤ３を用いた表示態様（図２０３（ｃ）参照）となっている場合は、通常の確変主図柄ｓｚ（奇数の数字が付された主図柄ｓｚ）に加えて、遊技者に有利な有利大当たり

に当選していることを示す図柄を多く表示することができるため、遊技者に対して今回の昇格演出にて確変大当たりへと昇格する可能性が高いことを視覚的に報知することができる。

【２９０４】

次に、図２０５を参照して、本第２制御例にて実行される変動演出の内容について説明をする。図２０５は、同一の変動パターンコマンドに対して実行される第３図柄の変動演出の演出例を示したものであって、図２０２（ａ）は、演出例に用いられる変動パターンの流れを模式的に示した図であり、図２０２（ｂ）は、通常演出の流れを模式的に示した図であり、図２０２（ｃ）は、リーチライン予告演出（図２０２（ｂ）参照）の流れを模式的に示した図であり、図２０２（ｄ）は、副図柄ｆｚの変動方向を通常とは異ならせた予告演出の流れを模式的に示した図である。

【２９０５】

図２０５（ａ）に示した通り、主制御装置１１０にて、６０秒間の変動時間が設定された変動パターンを示す変動パターンコマンドが設定された場合には、音声ランプ制御装置１１３にてリーチ演出が実行される表示用変動パターンコマンドが設定される。さらに、リーチ演出が実行されるまでの期間を用いて、副図柄ｆｚを用いた様々な予告演出が実行される。本第２制御例では、上述した通り、各図柄列を形成する主図柄ｓｚと、副図柄ｆｚと、を独立させて変動表示可能に構成しているため、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドに応じて主図柄ｓｚを特定の変動パターンで変動表示させながら、副図柄ｆｚの変動パターンのみ可変させることで様々な変動演出（予告演出）を実行することができる。

【２９０６】

具体的には、図２０５（ｂ）に示した演出Ａでは、上述した第１制御例のパチンコ機１０と同様に、主図柄ｓｚと副図柄ｆｚとが同期した第３図柄変動表示（図２０２（ａ）参照）が実行され、リーチ状態となる通常パターンを示している。このように、独立して変動表示される主図柄ｓｚと、副図柄ｆｚと、を同期させるように表示制御することにより、見た目上は主図柄ｓｚと副図柄ｆｚとが一つの図柄列として変動表示されているように思わせることができる。

【２９０７】

次に、図２０５（ｃ）に示した演出Ｂでは、第３図柄の変動開始から所定期間（１５秒間）の間、主図柄画層ｓｒの表示がオフに設定され（非表示に設定され）、その間に、副図柄ｆｚの変動表示を停止表示させるリーチライン予告演出が実行される演出パターンを示している。つまり、主図柄ｓｚに対しては、上述した２０５（ａ）と同一の表示制御が実行されるが、通常変動期間の前半期間（１５秒）にて主図柄画層ｓｒが非表示に設定されるため、遊技者が主図柄ｓｚの変動表示を視認できないように構成している。

【２９０８】

そして、その通常変動期間の前半期間（１５秒）を用いて、副図柄ｆｚを変動表示させ（図２０２（ｂ）参照）、通常変動期間の前半期間（１５秒）の終了タイミングにて、副図柄ｆｚを停止表示させることにより、今回の第３図柄変動表示にて主図柄ｓｚが停止表示される位置が表示される（図２０２（ｃ）参照）。その後、通常変動期間の後半期間（１５秒）になると、主図柄画層ｓｒの表示がオンに設定され（表示に設定され）、通常変動期間の後半期間（１５秒）を用いて、主図柄ｓｚの変動表示が実行され、図２０５（ｂ）と同様に、変動開始から３０秒後にリーチ状態となる。

【２９０９】

つまり、図２０５（ｃ）に示した演出Ｂが実行された場合、即ち、リーチライン予告演出が実行された場合には、主図柄ｓｚが停止表示される前に、主図柄ｓｚが停止表示される位置のみを遊技者に報知することができるため、今回の第３図柄変動表示が、ダブルリーチになるのか、シングルリーチになるのか、リーチにならないのかを事前に（第３図柄の変動開始から１５秒後に）把握することが可能となる。よって、リーチになるか否かを把握するのに３０秒要する通常パターン（図２０５（ｂ）参照）に対して、主図柄ｓｚが

リーチ状態となり得ない位置に副図柄ｆｚが停止表示された場合には、遊技者に対して過度な期待感を持たせる期間を短くすることができる。

【２９１０】

また、主図柄ｓｚがリーチ状態となり得る位置に副図柄ｆｚが停止表示された場合には、遊技者に対して、どの主図柄ｓｚによってリーチ状態となるのかを期待させながら残りの変動時間を楽しませることができる。なお、本第２制御例では、主図柄ｓｚがリーチ状態となり得る位置に副図柄ｆｚが停止表示された場合には、必ず、リーチ状態となるように構成しているため、副図柄ｆｚの停止表示タイミングにて、今回の第３図柄変動がリーチ状態となるか否かを遊技者に容易に判別させることができる。

【２９１１】

最後に、図２０５（ｄ）に示した演出Ｃでは、上述した演出Ａと同様に主図柄ｓｚに対しては通常表示が実行され、副図柄ｆｚに対しては、変動開始から所定期間（３秒）のみ演出Ａとは異なる演出が実行される演出パターンを示している。具体的には、変動開始時に表示される副図柄ｆｚの表示態様として画像データＳＤ２（図２０３（ｃ）参照）を用いた表示態様が設定され、主図柄の変動表示方向（左方向）とは逆方向（右方向）へと副図柄ｆｚを変動表示させる副図柄逆変動表示が実行され、その後、通常の副図柄ｆｚを用いた変動表示が主図柄ｓｚの変動表示と同期して実行される演出パターンである。

【２９１２】

この演出Ｃに示した演出パターンのように、第３図柄変動表示が開始されたタイミングにて、主図柄ｓｚの変動表示方向と、副図柄ｆｚの変動表示方向とを異ならせることにより、遊技者に対して意外性のある演出、即ち、主図柄ｓｚと副図柄ｆｚとが同一の図柄列で形成されており、同一方向にしか変動表示しないと認識していた遊技者に対して、認識していない態様で副図柄ｆｚが変動表示されるため意外性のある演出を提供することができる。

【２９１３】

以上、説明をした通り、本第２制御例では、主図柄ｓｚと副図柄ｆｚとを独立させて変動表示可能に構成し、特別図柄の抽選結果に基づいて設定される変動パターンコマンドに対応させて主図柄ｓｚの変動表示態様を設定し、その主図柄ｓｚの変動表示態様を可変させること無く、副図柄ｆｚの変動表示態様のみを可変させることで様々な変動演出を実行可能に構成している。このように構成することで、主図柄ｓｚの変動表示結果が、特別図柄の抽選結果とは異なる結果となる事態が発生し難くすることができる。

【２９１４】

また、副図柄ｆｚを先に変動表示させる場合において、例えば、副図柄ｆｚを拡大表示し、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍを副図柄ｆｚが覆うような変動表示を実行し、その間に、主図柄ｓｚの変動表示位置や、図柄種別を可変させるように構成しても良い。

【２９１５】

＜第２制御例における表示制御装置の電気的構成について＞

次に、図２０６から図２０８を参照して、本第２制御例における表示制御装置１１４の電気的構成について説明をする。図２０６は、表示制御装置１１４の電気的構成を示すブロック図である。本第２制御例のパチンコ機１０では、上述した第１制御例のパチンコ機１０に対して、表示制御装置１１４のキャラクタＲＯＭ２３４のキャラクタ記憶エリア２３４ａ２に格納されている画像データの内容を変更した点と、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に第３図柄列エリア２３５ｇを追加した点で相違している。それ以外は、上述した第１制御例と同一である。同一の構成に対しては同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２９１６】

本第２制御例のキャラクタ記憶エリア２３４ａ２には、図２０３を参照して上述した通り、各背景モードに対応した主図柄表示データの各画像データＤ１～Ｄ９、副図柄表示データの各画像データＳＤ１～ＳＤ３等、変更用主図柄表示データの各画像データＤＡ１～

ＤＡ５等が格納されている点で上述した第１制御例のキャラクタ記憶エリア２３４ａ２と相違し、それ以外に格納されている画像データについて同一である。なお、本第２制御例にて新たに格納された各画像データの詳細については、図２０３を参照して上述したため、その説明を省略する。

【２９１７】

第３図柄列エリア２３５ｇは、キャラクタ記憶エリア２３４ａ２に格納された主図柄ｓｚの画像データを複数読み出して予め図柄列として一つの画像データ（主図柄列画像データ）を生成し、その生成した主図柄列画像データを格納するための記憶領域である。主図柄画層ｓｒに主図柄ｓｚを変動表示させる場合には、この第３図柄列エリア２３５ｇに格納された主図柄列画像データを読み出し、表示データテーブルに規定されている描画内容に基づいて表示位置座標を可変設定することにより主図柄ｓｚを変動表示させる。このように構成することで、主図柄ｓｚを変動表示させる場合に用いる画像データの数を、主図柄ｓｚ単位で生成される画像データを用いる場合に比べて減少させることができるため、表示制御の処理負荷を軽減させることができる。

【２９１８】

次に、図２０７を参照して、本第２制御例のパチンコ機１０にて用いられる表示データテーブルの内容について説明をする。図２０７は、表示データテーブルのうち、変動表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。表示データテーブルは、第３図柄表示装置８１において１フレーム分の画像が表示される時間（本制御例では、２０ミリ秒）を１単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）を詳細に規定したものである。本第２制御例のパチンコ機１０では、上述した第１制御例のパチンコ機１０における表示データテーブル（図１５３参照）に対して、第３図柄（主図柄ｓｚ、副図柄ｆｚ）に関する描画内容を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。

【２９１９】

図２０７に示した通り、表示データテーブルの描画内容には、１フレーム分の画像を構成する表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第３図柄表示装置８１に描画させるための描画情報が規定されている。

【２９２０】

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

【２９２１】

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

【２９２２】

なお、本制御例では、表示データテーブルにおいて、背面画像の描画内容として背面種別のみを規定する場合について説明するが、これに代えて、背面種別と、その背面種別に対応する背面画像のどの範囲を表示すべきかを示す位置情報とを規定するようにしてもよ

い。この位置情報は、例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、位置情報により示される初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間に基づいて特定する。

【２９２３】

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

【２９２４】

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

【２９２５】

次に、第３図柄（主図柄ｓｚ、副図柄ｆｚ）を第３図柄表示装置８１に表示させるためのスプライトの種別について説明をする。まず、副図柄（副図柄１、副図柄２、・・・）は、１つ前の変動演出において停止表示された各副図柄ｆｚの停止位置を示す表示位置座標が設定される。これにより、１つ前の変動演出における副図柄ｆｚの停止位置から変動演出が開始される。なお、図２０２（ａ）に示した通り、主図柄ｓｚとは異なり、副図柄ｆｚには固有の数字が付されておらず、全ての副図柄ｆｚが共通の表示態様で表示されている。よって、１つ前の変動演出において停止表示された各副図柄ｆｚの位置を示す表示位置座標を設定するだけで、容易に１つ前の変動演出における副図柄ｆｚの停止位置から変動演出を開始することができる。

【２９２６】

なお、詳細な説明は図２０８を参照して後述するが、本第２制御例では、副図柄ｆｚの表示態様として複数の表示態様を設定可能に構成しており、第３図柄表示装置８１に表示させる各副図柄ｆｚの表示態様に応じて、描画リストにて表示に用いる画像データの格納先を指定することにより対応する表示態様で各副図柄ｆｚを表示させるように構成している。ここで、１つ前の変動演出において停止表示されている各副図柄ｆｚの表示態様と、今回の変動演出にて用いられる副図柄ｆｚの表示態様が異なる場合は、変動演出の開始タイミング、即ち、表示データテーブルのアドレス「０００１Ｈ」に対応する描画情報から副図柄ｆｚの表示態様を異ならせるように構成しても良いし、１つ前の変動演出における副図柄ｆｚの表示態様を用いて変動演出を開始し、副図柄ｆｚの表示態様を遊技者が視認困難となる高速変動中に副図柄ｆｚの表示態様を可変させるように構成しても良い。

【２９２７】

前者の場合は、変動演出が開始される前、即ち、副図柄ｆｚが停止しているタイミングで今回の変動演出にて用いられる表示態様で副図柄ｆｚが表示されるため、これから実行される変動演出の演出内容を事前に遊技者に把握させることができ、演出効果を高めることができる。また、後者の場合は、遊技者が気付き難いタイミングで副図柄ｆｚの表示態様を可変させることができるため、遊技者に違和感を与えること無く、スムーズに副図柄ｆｚの表示態様を可変させることができる。

【２９２８】

次に、第３図柄（主図柄ｓｚ、副図柄ｆｚ）を第３図柄表示装置８１に表示させるためのスプライトの種別のうち、主図柄ｓｚを表示させるためのスプライトについて説明をする。主図柄列（主図柄列１、主図柄列２、・・・）は、表示すべき第３図柄の主図柄ｓｚを特定するための図柄列種別情報として、図柄列種別オフセット情報が記憶されている。このオフセット情報は、各主図柄ｓｚに付された数字の差分を表す情報である。主図柄ｓｚの種別を直接特定するのではなく、オフセット情報を特定するのは、変動演出における主図柄ｓｚの表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄および今回行われる変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動が開始されてから所定時間経過するまでの図柄オフセット情報では、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【２９２９】

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

【２９３０】

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

【２９３１】

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

【２９３２】

さらに、本第２制御例では、第３図柄表示装置８１に表示される各主図柄ｓｚの画像データが、図柄列単位で１の画像データ（主図柄列画像データ）となるように構成している。例えば、図柄列Ｚ１にて変動表示される数字の１～９が付された各主図柄ｓｚに対して、数字の３が付された主図柄ｓｚが画像データの先頭となり、次いで、主図柄ｓｚに付された数字が「３→２→１→９→８→７→６→５→４」の順となるように、所定の間隔（副図柄ｆｚが表示される間隔）を開けた主図柄列画像データが生成され、第３図柄列エリア２３５ｇに格納されている。そして、主図柄列画像データの表示位置座標を時間経過に基づいて可変させることにより、図柄列Ｚ１を形成する主図柄ｓｚのみが変動表示される画像が主図柄画層ｓｒに表示されるように構成している。なお、主図柄画層ｓｒに形成される表示領域の大きさ（座標範囲）は、主図柄列画像データに含まれる全ての画像を表示不可能な大きさに設定されており、図２０２（ａ）に示した通り、最大で３個の主図柄ｓｚが表示可能な大きさに設定されている。

【２９３３】

よって、図柄列種別オフセット情報に含まれるオフセット情報に基づいて、主図柄画層ｓｒに表示すべき主図柄ｓｚの種別を特定し、その特定した主図柄ｓｚを表示させるべき位置に対応させて主図柄列画像データの表示範囲が決定され、その表示範囲にて各主図柄ｓｚの表示が実行される。このように、主図柄ｓｚの配置関係を可変させること無く、変動表示を実行する場合には、上述した第１制御例のように、個々の主図柄ｓｚ単位で画像データを設け、１つ前の変動演出における主図柄ｓｚの停止図柄のオフセット情報に基づ

いて、今回の変動演出を開始する際に表示される各主図柄ｓｚの図柄種別を特定し、その後、実行される変動演出の内容に応じて、各主図柄ｓｚの画像データの表示位置（表示位置座標）を同期させながら可変設定するよりも、所定の順序で且つ所定の間隔を設けながら複数の主図柄ｓｚが規定される図柄列画像データを生成し、その図柄列画像データを用いて変動演出を実行するように構成した場合のほうが、表示制御処理の負荷を軽減することができる。

【２９３４】

なお、本第２制御例の表示制御方法を用いた場合には、主図柄ｓｚの配列を可変させたり、主図柄ｓｚの配置間隔を可変させたりすることが困難となるため、その場合は、上述した第１制御例のように各主図柄ｓｚに対応する画像データを用いて各主図柄ｓｚを変動表示させる表示制御を実行した方がよい。また、上述した第１制御例の構成と、本第２制御例の構成と、を融合させ、特定の主図柄ｓｚのみ図柄単位の画像データを用い、特定の主図柄以外の複数の主図柄に対しては主図柄列画像データを用いるように構成しても良い。この場合、特定の主図柄に対しては、用いる画像データを可変させたり、表示位置の変更具合（変動表示速度）を可変させたりする制御を容易に実行することができると共に、特殊な表示制御を実行することなく、常に同期した変動表示内容で表示される複数の主図柄ｓｚに対しては、その複数の主図柄ｓｚを変動表示させる際の表示制御の処理負荷を軽減することができる。

【２９３５】

図柄列単位で１の画像データ（主図柄列画像データ）を生成している本第２制御例では、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ２、図柄列Ｚ３のそれぞれに対して（各図柄列に対して）異なる描画内容が設定されるように構成しており、図柄列Ｚ２に対しては、変動表示される数字の１～９が付された各主図柄ｓｚに対して、数字の４が付された主図柄ｓｚが画像データの先頭となり、次いで、主図柄ｓｚに付された数字が「４→５→６→７→８→９→１→２→３」の順となるように、所定の間隔（副図柄ｆｚが表示される間隔）を開けた主図柄列画像データが生成され、第３図柄列エリア２３５ｇに格納されている。また、図柄列Ｚ３に対しては、変動表示される数字の１～９が付された各主図柄ｓｚに対して、数字の１が付された主図柄ｓｚが画像データの先頭となり、次いで、主図柄ｓｚに付された数字が「１→２→３→４→５→６→７→８→９」の順となるように、所定の間隔（副図柄ｆｚが表示される間隔）を開けた主図柄列画像データが生成され、第３図柄列エリア２３５ｇに格納されている。

【２９３６】

このように構成された各図柄列Ｚ１～Ｚ３に対応する主図柄列画像データを用いて全ての図柄列Ｚ１～Ｚ３が左方向へと変動表示するように表示制御することにより、主図柄画層ｓｒには、各図柄列Ｚ１～Ｚ３にて表示される主図柄ｓｚのみが変動表示される。なお、上述した通り、図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に、主図柄列画像データの先頭に位置する主図柄ｓｚの種別が異なるように構成している。これにより、パチンコ機１０の電源をオンした状態（初期状態）において、第３図柄表示装置８１の中央位置、即ち、有効ラインＬ２（図１２２（ａ）参照）上には、上から順に「３．４．１」の数字が付された主図柄ｓｚが停止表示される。つまり、各主図柄列画像データの先頭位置となる主図柄ｓｚに付された数字を異ならせるように構成することにより、主制御装置１１０から変動パターンコマンドを受信していない初期状態においては、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を形成する主図柄列画像データの先頭位置が有効ラインＬ２上となるように初期表示設定をするだけで、大当たりとなる組合せとは異なる主図柄ｓｚの組合せを停止表示することができ、初期状態における表示制御を簡素化することができる。

【２９３７】

次に、図２０８を参照して、本第２制御例における描画リストの内容について説明をする。図２０８は、第２制御例におけるパチンコ機１０の描画リストの内容を模式的に示した模式図である。この描画リストは、上述した第１制御例の描画リスト（図１５５参照）に対して、第３図柄を表示するためのすプライドの種別を変更している点で相違し、それ

以外は同一である。同一の内容については、その詳細な説明を省略する。
【２９３８】
描画リストは、画像コントローラ２３７に対して、１フレーム分の画像の描画を指示する指示表であり、図２０８に示すように、１フレームの画像で使用する背面画像、副図柄（副図柄１，副図柄２，・・・）、主図柄列（主図柄列１，主図柄列２，・・・）エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・，保留球数図柄１，保留球数図柄２，・・・，エラー図柄）といったスプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報（詳細情報）を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラ２３７に対して所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。
【２９３９】
各スプライトの詳細な描画情報（詳細情報）には、対応するスプライト（表示物）の画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）を示す情報と、そのアドレスとが記述されており、画像コントローラ２３７は、そのＲＡＭ種別およびアドレスによって指定されるメモリ領域から、当該スプライトの画像データを取得する。
【２９４０】
つまり、副図柄ｆｚの画像に対する描画指示内容としては、画像データが格納されているＲＡＭ種別として常駐用ビデオＲＡＭ２３５を示す情報と、第３図柄エリア２３５ｄに格納されている副図柄ｆｚに対応する複数の画像データＳＤ１～ＳＤ３（図２０３（ｃ）参照）の中から、今回の描画指示に用いられる画像データを示すアドレスが記載されている。また、主図柄ｓｚの画像に対する描画指示内容としては、画像データが格納されているＲＡＭ種別として常駐用ビデオＲＡＭ２３５を示す情報と、第３図柄列エリア２３５ｇに格納されている主図柄列に対応する複数の画像データ（主図柄列画像データ）の中から、今回の描画指示に用いられる画像データを示すアドレスが記載されている。
【２９４１】
＜第２制御例における制御処理内容について＞
次に、図２０９、及び図２１０を参照して、本第２制御例における制御処理内容について説明をする。本第２制御例では、上述した第１制御例に対して、表示制御装置１１４にて実行される制御処理内容を異ならせている点で少なくとも異ならせている。また、音声ランプ制御装置１１３にて設定される変動演出の演出態様の種別内容も異ならせている。それ以外の内容については同一であり、同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【２９４２】
なお、本第２制御例では、音声ランプ制御装置１１３にて設定される第３図柄の変動演出態様の内容を異ならせており、具体的には、図２０５を参照して上述した通り、第３図柄のうち、副図柄ｆｚに対してのみ様々な変動演出を実行させるための表示用コマンドを設定可能に構成している。しかしながら、変動演出に対応する表示用コマンドの設定方法については、上述した第１制御例の変動表示設定処理（図１８２のＳ４１１３参照）と同一であり、具体的な設定内容が異なるだけであるため、その詳細な説明を省略する。また、本第２制御例にて実行される副図柄ｆｚに対して実行される各種変動演出の内容についても、図２０５を参照して上述したためその詳細な説明を省略する。
【２９４３】
まず、本第２制御例における表示制御装置１１４にて実行される制御処理内容について説明をする。図２０９は、変動パターンコマンド処理２（Ｓ６４５５）を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理２（Ｓ６４５５）は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものであって、上述した第１制御例のパチンコ機１０の表示制御装置１１４にて実行される変動パターンコマンド処理（図１９１のＳ６４０５参照）に対して、今回の変動演出中に用いられる変

更用主図柄ｓｚおよび、副図柄ｆｚの種別を決定し、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の各種記憶エリアに格納するための処理を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であるため、同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２９４４】

変動パターンコマンド処理２（Ｓ６４５５）では、まず、樹陰した変動パターンコマンド（表示用変動パターンコマンド）を解析し（Ｓ６５０１）、今回の変動パターンコマンドが大当たり当選を示すための変動パターンコマンド（主制御装置１１０にて実行された特別図柄抽選において大当たり当選した場合に選択される変動パターンコマンド）であるかを判別する（Ｓ６５５１）。そして、大当たり変動であると判別した場合は（Ｓ６５５１：Ｙｅｓ）、次いで、今回の表示用変動パターンコマンドに昇格演出の演出態様を示す情報が含まれているかを判別し（Ｓ６５５２）、昇格演出の演出態様を示す情報が含まれていると判別した場合は（Ｓ６５５２：Ｙｅｓ）、昇格専用図柄列の変動用主図柄にコマンドに対応した変更用主図柄を決定して、第３図柄列エリアに格納し、Ｓ６５５４へと移行する。また、Ｓ６５５１の処理において、今回の変動が大当たり変動ではない場合した場合、或いは、Ｓ６５５２の処理において昇格演出を実行しないと判別した場合は、次に、Ｓ６５５４へと移行し、Ｓ６５０１の処理で解析した情報に基づいて、今回受信した変動パターンの中に、副図柄ｆｚを用いた予告演出（図２０５参照）を実行するための情報が含まれているかを判別し、副図柄ｆｚの予告演出が実行されると判別した場合は（図２０９のＳ６５５４：Ｙｅｓ）、今回の副図柄予告演出にて用いられる副図柄ｆｚの表示態様を決定し、その決定した表示態様に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４のキャラクタ記憶エリア２３４ａ２から読み出し、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の第３図柄エリア２３５ｄに格納する（Ｓ６５５５）。

【２９４５】

その後、受信した変動パターンコマンドに対応した変動表示データテーブルを決定して、表示で０用の表示変動パターンを設定し、上述した第１制御例の表示制御装置１１４にて実行される変動パターンコマンド処理（図１９１のＳ６４０５参照）と同一のＳ６５０２～Ｓ６５０５の処理を実行し、本処理を終了する。

【２９４６】

次に、図２１０を参照して、背面画像変更コマンド処理２（Ｓ６４６９）の内容について説明をする。図２１０は、背面画像変更コマンド処理２の内容を示したフローチャートである。この背面画像変更コマンド処理２（Ｓ６４６９）は、上述した背面画像変更コマンド処理（図１９５（ａ）のＳ６４１９参照）に対して、背面画像変更フラグ２３３ｗがオンに設定された場合に、変更後の背面画像（背景モード）に対応する第３図柄（主図柄ｓｚ、副図柄ｆｚ）の種別を決定し、第３図柄エリア２３５ｄ、第３図柄列エリア２３５ｇに格納する処理を追加した点で相違している。それ以外の処理は同一であるため、同一の処理については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２９４７】

背面画像変更コマンド処理２（Ｓ６４６９）が実行されると、まず、背面画像変更フラグ２３３ｗをオンに設定し（Ｓ７００１）、変更後の背面画像（背景モード）に対応する第３図柄（主図柄ｓｚ、副図柄ｆｚ）の種別を決定して、第３図柄エリア２３５ｄ、第３図柄列エリア２３５ｇに決定した種別に対応する画像データを格納する（Ｓ７００２）。その後、変更後の背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ２２３ｘをオンに設定し（Ｓ７０５１）、本処理を終了する。

【２９４８】

＜第２制御例の変形例について＞

次に、図２１１を参照して、上述した第２制御例の変形例について説明をする。上述した第２制御例では、第３図柄を構成する主図柄ｓｚを主図柄画層ｓｒに表示（描画）し、副図柄ｆｚを副図柄画層ｆｒに表示（描画）するように構成しており、主図柄画層ｓｒの表示内容と、副図柄画層ｆｒの表示内容とを同期させて表示制御することで、主図柄ｓｚと、副図柄ｆｚとが特定の順列のまま規則的に変動表示されるようにし、さらに、副図柄

ｆｚに対する表示制御内容のみを可変設定することにより、特別図柄抽選の結果を示すための主図柄ｓｚに対する変動表示内容を可変させること無く、様々な変動演出を実行可能に構成していた。

【２９４９】

これに対して、本変形例では、上述した第１制御例と同様に１の画層に対して、第３図柄（主図柄ｓｚ、副図柄ｆｚ）を表示（描画）するように構成し、さらに、第３図柄（主図柄ｓｚ、副図柄ｆｚ）を表示（描画）する画層を複数（２つ）設けるように構成している点で相違している。そして、その２つの画層（第３図柄画像Ａ、第３図柄画像Ｂ）に対して表示される第３図柄の表示制御内容を可変させることにより、特殊な変動演出を実行可能に構成している点で相違している。それ以外の内容については、上述した第２制御例と同一であり、同一の内容についてその詳細な説明を省略する。

【２９５０】

図２１１（ａ）は、本第２制御例の変形例のパチンコ機１０に形成される表示画層と、表示画面との関係を示した模式図であり、図２１１（ｂ）は、トリプルリーチ演出中に表示される表示画面の一例を示した図であって、図２０２（ｃ）は、トリプルリーチ演出によりトリプルリーチ状態となった場合の表示画面の一例を示した図である。

【２９５１】

図２１１（ａ）に示した通り、本第２制御例の変形例では、第３図柄が表示される画層として第３図柄画層Ａと、第３図柄画層Ｂと、が重複形成されており、第３図柄画層Ａが第３図柄画層Ｂよりも前面（遊技者目線で手前側）に配置されるように構成している。なお、図２１１（ａ）では、第３図柄画層Ａと、第３図柄画層Ｂのみを標記しているが、実際には、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各種画像を表示する各画層（レイヤ）が重畳されている。

【２９５２】

そして、第３図柄画層Ａと、第３図柄画層Ｂとに対して、第３図柄の変動表示を同期させて実行することにより、見た目上は、上述した第１制御例の図１２５（ｂ）を参照して示した第３図柄の変動表示と同一の変動表示を実行可能に構成している。

【２９５３】

このように構成された本変形例では、上述した第２制御例と同様に、第３図柄画層Ａに表示される第３図柄と、第３図柄画層Ｂに表示される第３図柄と、を独立して変動表示制御することができるため、例えば、図２１１（ｂ）に示した通り、第３図柄画層Ｂに表示される第３図柄にて「９」のシングルリーチとなった状態で、第３図柄画層Ａの第３図柄変動を継続させることが可能となる。この状態では、第３図柄画層Ａの第３図柄変動の結果次第では、リーチ状態となる第３図柄が増加するため、副表示領域Ｄｓにて「リーチ！昇格チャンス」の文字が表示される。

【２９５４】

そして、図２１１（ｃ）に示した通り、第３図柄画層Ａに表示される第３図柄にて「１」と「９」のダブルリーチが成立すると、見た目上は、３つの第３図柄がリーチ状態となる「トリプルリーチ」となる。このように、複数の画層を用いて第３図柄を重複して変動表示させることにより、１つの画層で第３図柄を変動表示させる場合には、各第３図柄の図柄列の順序を可変させる表示制御を必要とする変動演出を容易に実行することができ、演出効果を高めることができる。

【２９５５】

なお、このように、複数の第３図柄画層に対して第３図柄の変動表示を異ならせる場合には、例えば、優先して表示される側の画層（第３図柄画層Ａ）にて表示される第３図柄を、特別図柄抽選の結果を示すための真の第３図柄とし、非優先側の画層（第３図柄画層Ｂ）にて表示される第３図柄を、装飾用の第３図柄とし、特別図柄の抽選結果に基づいて設定される変動パターン（主制御装置１１０にて設定される変動パターン）に基づいて、第３図柄画層Ａの第３図柄の変動パターンを決定し、音声ランプ制御装置１１３側にて、決定された第３図柄画層Ａの第３図柄の変動パターンに基づいて（大当たり当選の有無や

、リーチの種別に基づいて）、第３図柄画層Ｂにて表示される第３図柄の変動演出内容を決定するように構成すると良い。そして、特別図柄抽選で大当たり当選している場合のほうが、していない場合よりも、第３図柄画層Ａと第３図柄画層Ｂとで異なる変動表示制御が実行されるように構成すると良い。

【２９５６】

また、本変形例では、第３図柄画層Ａの変動表示と第３図柄画層Ｂの変動表示とを完全に異ならせた変動演出について説明をしたが、これに限ること無く、例えば、変動開始タイミングを０．２秒ずらして実行し、その後、第３図柄変動の高速変動中に、変動表示内容を同期させる変動演出を実行するように構成しても良い。このように、変動演出の一部期間のみ第３図柄画層Ａの変動表示と第３図柄画層Ｂの変動表示とを異ならせることで、遊技者に若干の違和感を与えることができるため、遊技者に対して変動表示をより抽選させることができる。

【２９５７】

以上、説明をした通り、上述した第２制御例、及び第２制御例の変形例では、特別図柄抽選の抽選結果を示すための識別情報を有する主図柄ｓｚを含む図柄で構成される図柄列Ｚ１～Ｚ３の各第３図柄（主図柄ｓｚ、副図柄ｆｚ）に対して様々な表示制御を実行するように構成しているが、第３図柄表示装置８１の表示面において表示領域が重複するように動的表示される図柄であれば、図柄列Ｚ１～Ｚ３が有する図柄（第３図柄）以外の図柄を設けても良い。

【２９５８】

例えば、第３図柄変動の実行中において、図柄列Ｚ１～Ｚ３が有さない特殊図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３の表示領域と重複する表示領域にて動的表示されるように構成しても良い。また、上述した特殊図柄は、第３図柄変動が実行されている期間中に動的表示されるものであれば良く、第３図柄変動の実行中に特殊図柄の動的表示を開始させたり、第３図柄変動の実行中に特殊図柄を停止表示、或いは、非表示にさせたりするように構成しても良い。

【２９５９】

このように構成した場合においても、主図柄ｓｚの変動表示態様（変動パターン）を、特別図柄抽選の結果に基づいて決定しておけば良く、特殊図柄に対しては、上述した副図柄ｆｚと同様に演出用の変動パターンを設定することが可能となる。また、上述した特殊図柄は、副図柄ｆｚとは異なり図柄列Ｚ１～Ｚ３が有する図柄では無いため、第３図柄変動の開始タイミングや停止タイミングにおいて第３図柄表示装置８１の表示面に表示されていなくても遊技者に違和感を与えることが無い。よって、副図柄ｆｚよりも設定可能な変動パターンの種別を多様化させることができ、演出効果をより高めることができる。

【２９６０】

また、この特殊図柄の動的表示態様を、上述した第３図柄の動的表示態様と異ならせるように構成すると良く、例えば、第３図柄の動的表示方向が左方向（図２０２（ａ）の視点で左方向）である場合には、特殊図柄の動的表示方向が第３図柄の動的表示方向とは異なる方向（例えば、図２０２（ａ）の視点で右方向）となるように構成すると良い。これにより、第３図柄変動表示が実行されている期間中において、第３図柄変動表示の表示領域と重複した表示領域において特殊図柄を動的表示させたとしても、遊技者に特殊図柄の動的表示が実行されたことを分かり易く報知することができる。

【２９６１】

なお、上述した例では、特殊図柄の動的表示方向を、第３図柄の動的表示方向とは異なる方向として真逆の方向としているが、動的表示方向を異ならせていれば良く、例えば、左右方向では無く、上下方向（図２０２（ａ）の視点で上下に移動する方向）や、前後方向（図２０２（ａ）の視点で奥側から手前側へと、或いは、手前側から奥側へと移動する方向）、斜め方向（移動方向を示す移動線を９０度未満の角度でズラした斜め側へ移動する方向）としても良い。さらに、上述した例では、第３図柄変動中に特殊図柄の変動表示が実行されたことを分かり易く報知するために、第３図柄の動的表示方向と、特殊図柄の

動的表示方向と、を異ならせたパターンを説明したがこれに限ること無く、動的表示される第３図柄の大きさと、特殊図柄の大きさを異ならせることで、第３図柄変動中に特殊図柄の変動表示が実行されたことを分かり易く報知するように構成しても良い。さらに、第３図柄変動が実行されるよりも前に、特殊図柄の動的表示を実行させたり、第３図柄変動が停止表示（遊技者が識別困難な程度揺動している表示状態も含む）された後に特殊図柄の動的表示を実行させたりするように構成しても良い。

【２９６２】

一方、上述した例とは逆の技術思想として、第３図柄変動中に特殊図柄の変動表示が実行されたことを分かり難く報知するために、各図柄（第３図柄、特殊図柄）の動的表示方向や大きさが同一となるように構成しても良い。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される各種変動表示を注視してないと特殊図柄の動的表示が実行されたことを把握することができないため、特殊図柄の動的表示が実行されたことを知りたい遊技者に対して、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される各種変動表示に継続して興味を持たせることができる。

【２９６３】

なお、上述した通り、特殊図柄は第３図柄とは異なり常時表示させなくても良いため、第３図柄のように停止表示された場合の表示態様に応じて特別図柄の抽選結果を示すものでは無く、例えば、特殊図柄の動的表示が開始されたことにより、特別図柄の抽選結果が大当たり当選している可能性が高いことを遊技者に報知するように構成しても良い。このように、動的表示される図柄の種別に応じて、特別図柄の抽選結果を示すための情報が提供されるタイミング（動的表示開始タイミング、停止表示タイミング）を異ならせることにより、動的表示される各種図柄に応じて遊技者が注視すべきタイミングを異ならせることができるため、演出効果を高めることができる。

【２９６４】

また、このように動的表示が開始されることで、特別図柄抽選で大当たり当選している可能性が高いことを示す特殊図柄を用いる場合には、動的表示が実行されることを示唆する待機表示態様として特殊図柄の少なくとも一部を第３図柄表示装置８１の表示面に表示させるように構成すると良い。例えば、特殊図柄として、複数の魚が群れを為している表示態様の特殊図柄を用いる場合には、その特殊図柄の変動方向側の先頭付近に表示される魚のみを表示させるように構成すると良い。このように構成することで、特殊図柄の動的表示が開始されることを期待しながら遊技者に遊技を行わせることができる。この場合、特殊図柄を示す表示態様の全部では無く、一部を第３図柄表示装置８１の表示面に表示させるように構成すると良い。これにより、待機表示態様として特殊図柄が表示された場合に、既に、特殊図柄が動的表示されていると誤認されてしまうことを抑制することができる。

【２９６５】

また、上述した第２制御例では、第３図柄を形成する主図柄ｓｚと、副図柄ｆｚとを異なる画層に表示するように構成し、各画層に対して実行される表示制御内容を異ならせることにより、主図柄ｓｚの変動表示態様と、副図柄ｆｚの変動表示態様と、を異ならせるように構成しているが、これに加え、例えば、副図柄ｆｚを表示可能な画層として第１副図柄画層と、第２副図柄画層と、を設け、第１副図柄画層に表示される副図柄ｆｚと、第２副図柄画層に表示される副図柄ｆｚとが重複して表示されるように構成しても良いし、何れか一方のみが表示されるように構成しても良い。また、複数の表示画層に表示される副図柄ｆｚの停止表示位置を異ならせるように表示制御した上で、図２０２（ｂ）に示したリーチライン予告演出を実行することで、主図柄ｓｚが停止表示される位置をより限定するように構成しても良い。

【２９６６】

以上、説明をした第２制御例では、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を構成する１の図柄（主図柄ｓｚ）と、他の図柄（副図柄ｆｚ）と、を表示させる表示画層を異ならせ、各表示画層単位で表示制御を実行可能に構成することで様々な変動演出を実行可能に構成しているが、第

３図柄表示装置８１の表示面にて変動表示される第３図柄の図柄列を形成する各図柄の種別（主図柄ｓｚ、副図柄ｆｚ）に対して異なる表示制御を実行可能な構成であれば、同一の表示画層に対して表示される構成であっても良い。この場合、各表示制御の結果として表示される表示対象が重複した場合に、何れの表示対象を表示させるかを予め規定する必要がある分、表示制御処理が複雑になるが、上述した第２制御例にて説明をした各演出と同様の効果を奏することができる。

【２９６７】

また、同一の表示画層に対して複数の表示制御の結果を表示させる構成を用いる場合であっても、図柄列Ｚ１～Ｚ３を構成する複数の図柄種別（主図柄ｓｚ、副図柄ｆｚ）以外の図柄、即ち、特別図柄の変動表示に対応して第３図柄表示装置８１の表示面にて動的表示される第３図柄以外の図柄（例えば、特別図柄抽選の結果が特定の結果（大当たり当選）である可能性が高いことを示すために、特別図柄変動中の所定期間に動的表示される装飾図柄）も含む各種図柄を対象として上述した第２制御例にて説明をした各種表示制御処理を実行しても良い。

【２９６８】

上述した第２制御例では、操作演出として背景モード移行演出が実行された場合に、主図柄ｓｚの表示態様を、切り替え後の背景モードに対応する表示態様へと切り替えるように構成しているが、背景モード移行演出が実行された場合に、主図柄ｓｚの表示態様だけで無く、副図柄ｆｚの表示態様も切り替えるように構成しても良い。この場合、キャラクタ記憶エリア２３４ａ２に格納される副図柄ｆｚの画像データとして、各背景モードに対応する画像データを格納しておき、背景モードが切り替わる際に、切り替え後の背景モードに対応する画像データを読み出して、第３図柄エリア２３５ｄに格納すれば良い。

【２９６９】

加えて、操作演出として背景モード移行演出が実行される場合に、実行中の特別図柄抽選の結果を判別し、その判別結果に基づいて背景モード切り替え後に表示される副図柄ｆｚの種別を決定しても良い。具体的には、実行中の特別図柄抽選の結果が大当たり当選している場合のほうが、大当たり当選していない場合よりも決定されやすい副図柄ｆｚの種別として、「数字の１６」を模した表示態様や、「Ｖ」を模した表示態様を設けると良い。このように構成することで、背景モード移行演出を実行し、背景モードを切り替えることにより、特別図柄変動が停止表示されるよりも前に、特別図柄抽選の結果を予測し易くすることができるため、遊技者に対して積極的に操作演出を実行させることができる。

【２９７０】

さらに、設定される背景モードと、表示される副図柄ｆｚの種別と、の組合せによって特別図柄抽選の結果が大当たり当選である可能性を異ならせても良く、例えば、第１の演出モード（海モード）においては通常用いられる副図柄ｆｚの種別（海モード用の表示態様）が、第２の演出モード（山モード）において用いられた場合には、実行中の特別図柄抽選が大当たり当選している可能性が高いことを示すように構成しても良い。このように、背景モードと副図柄ｆｚの種別とを組み合わせた演出を実行することにより、副図柄ｆｚの種別を増加させること無く、多様な演出を実行することができる。

【２９７１】

また、本制御例では、操作演出として背景モード移行演出が実行される場合に、第３図柄（主図柄ｓｚ、副図柄ｆｚ）の表示態様を可変させる処理を実行するように構成しているが、それ以外に、第３図柄表示装置８１の表示面に形成される有効ラインＬ１～Ｌ５（図１２２（ａ）参照）の数や位置を可変させても良い。

【２９７２】

さらに、図２０２（ａ），（ｂ）で示したリーチライン予告演出が実行され、副図柄ｆｚが停止表示された状態（図２０２（ｂ）参照）にて、背景モード移行演出が実行された場合には、リーチライン予告演出にて報知された主図柄ｓｚの停止表示位置を可変させるように構成しても良く、この場合、実行中の特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合のほうが、大当たり当選以外である場合よりも主図柄ｓｚの停止表示位置が可変し易く

なるように構成しても良いし、反対に、大当たり当選の場合よりも、大当たり当選以外であるほうが主図柄ｓｚの停止表示位置が可変し易くなるように構成しても良い。

【２９７３】

＜第３制御例＞

次に、第３制御例について、図２１２から図２２２を参照して、第３制御例について説明をする。上述した第１制御例では、大当たり遊技中に開放動作される可変入賞装置６５内に特定領域（Ｖゲート６５ｖ）を形成し、大当たり遊技中に遊技球が特定領域（Ｖゲート６５ｖ）を通過すると、その大当たり遊技終了後に確変状態を設定するように構成していた。

【２９７４】

そして、図１２０に示した通り、幅広（開口幅５０ミリ）の大入賞口６５ａに入賞した球を、第１流路６５ｅ１及び第５流路６５ｅ５を用いて１箇所に集め、第２流路６５ｅ２を流下させることで、Ｖゲート６５ｖへと到達し得るように構成していた。しかしながら、上述した第１制御例の可変入賞装置６５の構成では、可変入賞装置６５の左側（第１流路６５ｅ１の上流側）から入賞した球、即ち、左打ち遊技によって発射された球が左側領域を流下した後に可変入賞装置６５へと入賞した場合と、可変入賞装置６５の右側（第５流路６５ｅ５の上流側）から入賞した球、即ち、右打ち遊技によって発射された球が右側領域を流下した後に可変入賞装置６５へと入賞した場合と、で可変入賞装置６５に入賞したタイミングから、Ｖゲート６５へと到達し得るタイミングが異なるため、確変大当たり遊技が実行される場合には、左打ち遊技を行っても、右打ち遊技を行っても、可変入賞装置６５へと入賞した球がＶゲート６５ｖへと到達可能とするために、球が第４流路６５ｅ４を流下可能な状態に切替弁６５ｙを長期間位置させる必要があった。また、可変入賞装置６５に入賞した球がＶゲート６５ｖを通過可能な期間を長く設定することに伴い、Ｖゲート６５ｖ（特定領域）の球通過を有効に判別する期間（Ｖ有効期間）の長さも長く設定する必要があるため、大当たり遊技中の不正行為、即ち、不正な遊技によって球をＶゲート６５Ｖ（特定領域）に通過させる行為を発見し難くなるという問題もあった。

【２９７５】

これに対して、本第３制御例におけるパチンコ機１０では、左打ち遊技によって発射された球が左側領域を流下した後に可変入賞装置６５に入賞する場合と、右打ち遊技によって発射された球が右側領域を流下した後に可変入賞装置６５に入賞する場合と、で可変入賞装置６５に入賞した球が特定領域を通過するまでの期間がほぼ同一となるように構成している。このように構成することで、特定領域への球通過を有効に判別する期間（Ｖ有効期間）の長さを短くすることが可能となり、大当たり遊技中の不正行為、即ち、不正な遊技によって球をＶゲート６５Ｖ（特定領域）に通過させる行為を発見し易くすることができる。

【２９７６】

上述した通り、本第３制御例では、可変入賞装置６５内の構成を変更した点と、可変入賞装置６５内に設けられた切替弁６５ｙの切替制御の内容を変更した点とで、上述した第１制御例と相違しており、それ以外の内容については同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【２９７７】

まず、図２１２を参照して、本第３制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について説明をする。図２１２は、本第３制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３を模式的に示した正面図である。図２１２に示した通り、本第３制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成（図１１９参照）に対して、電動役物６４０の下方領域に植設される釘部材の配置を異ならせている点で相違している。具体的には、上述した第１制御例におおけるパチンコ機１０の遊技盤１３では、左側領域を流下した球、或いは、右側領域を流下した球が可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａの開口幅方向に対して満遍なく入賞し得るように釘が植設されているのに対して、本第３制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３では、左側領域を

流下した球は可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａの左端側に、右側領域を流下した球は可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａの右端側に入賞し易くなるように、電動役物６４０の下方にハの字状に複数の釘部材が植設されている。

【２９７８】

つまり、本第３制御例では、左打ち遊技によって左側領域を流下した球も、右打ち遊技によって右側領域を流下した球も入賞し得るように広い開口幅の特定入賞口６５ａを有する可変入賞装置６５を設けた上で、特定入賞口６５ａの開口幅方向の中央部付近での球の入賞を抑制するために、可変入賞装置６５の中央部上方に入賞阻害部材として電動役物６４０を設け、さらに、特定入賞口６５ａの開口幅方向の両端部付近での球の入賞を誘導するための誘導部材としてハの字状に植設された複数の釘部材を設けている。

【２９７９】

このように構成することで、大当たり遊技中に右打ち遊技を行った場合も、左打ち遊技を行った場合も、可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａにおける開口幅方向の両端部付近への球入賞を促進させることができる。詳細な説明は、図２１３を参照して後述するが、本第３制御例の可変入賞装置６５は、その内部構造が左右対称（特定入賞口６５ａの開口幅方向を左右方向と見て左右対称）となるように構成しており、特定入賞口６５ａへの球の入賞位置を左右対称位置にすることで、特定入賞口６５ａへと入賞した球が可変入賞装置６５内の各領域（例えば、特定領域）を通過するまでの期間に誤差が生じ難くすることができる。

【２９８０】

次に、図２１３を参照して、第３制御例のパチンコ機１０における可変入賞装置６５の内部構造について説明をする。図２１３（ａ）は、可変入賞装置６５のうち、特定入賞口６５ａ付近の構造を模式的に示した模式図であり、図２１３（ｂ）は、特定入賞口６５ａに入賞した球の流下経路を模式的に示した模式図である。

【２９８１】

本第３制御例の可変入賞装置６５も、上述した第１制御例の可変入賞装置６５の構成（図１２０参照）と同様に、大当たり遊技状態中に開状態となる開閉扉６５ｂで受け入れた球が、案内部材６５ｄによって、特定入賞口６５ａの両端部側に設けられた第１開口部６５ａ１、或いは、第２開口部６５ａ２へと誘導されるように構成している。そして、第１開口部６５ａ１を流下した球は、球検知センサ６５ｓ１（図２１３（ｂ）参照）を通過し、賞球として１５個の球が払い出される払出制御が実行される。同様に、第２開口部６５ａ２を流下した球は、球検知センサ６５ｓ２（図２１３（ｂ）参照）を通過し、賞球として１５個の球が払い出される払出制御が実行される。

【２９８２】

図２１２を参照して上述した通り、本第３制御例では、特定入賞口６５ａの中央部付近から球が入賞し難くなるように構成されているため、開状態の開閉扉６５ｂで受け入れた球を円滑に第１開口部６５ａ１、或いは、第２開口部６５ａ２へと誘導することができる。よって、第１開口部６５ａ１、或いは、第２開口部６５ａ２を流下する前の入賞球が増加してしまい、球詰まりが発生することを抑制することができると共に、特定入賞口６５ａへと入賞したにも関わらず賞球が払い出されない（球検知センサ６５ｓ１，６５ｓ２を球が通過しない）事態が発生することを抑制することができる。

【２９８３】

図２１３（ｂ）に示した通り、本第３制御例の可変入賞装置６５は、上述した第１実施形態にて用いられた可変入賞装置６５（図１２０（ｂ）参照）に対して、特定入賞口６５ａに入賞した球（球検知センサ６５ｓ１、或いは球検知センサ６５ｓ２を通過した球）が、排出口６５へと誘導される経路が左右対称に構成されている点で大きく相違している。

【２９８４】

まず、球検知センサ６５ｓ１を通過した球は、第１流路６５ｒ１を切替弁６５ｙに向けて流下し、図２１３（ｂ）に示した通り、切替弁６５ｙが閉状態（Ｖゲート６５Ｖが配設された流路を塞ぐように突出している状態）である場合には、切替弁６５ｙの上面を流下

し、第１排出口６５ｈ１へと誘導される。なお、第１流路６５ｒ１を球が流下するのに要する時間（ｔａ）が約２秒となるように構成されている。同様に、球検知センサ６５ｓ２を通過した球は、第２流路６５ｒ２を切替弁６５ｙに向けて流下し、図２１３（ｂ）に示した通り、切替弁６５ｙが閉状態（Ｖゲート６５Ｖが配設された流路を塞ぐように突出している状態）である場合には、切替弁６５ｙの上面を流下し、第２排出口６５ｈ２へと誘導される。なお、第２流路６５ｒ２を球が流下するのに要する時間（ｔｂ）も、上述した時間ｔａと同じく約２秒となるように構成されている。

【２９８５】

つまり、本第３制御例では、左打ち遊技によって特定入賞口６５ａの左側端部付近に入賞し、第１開口部６５ａ１を通過した球も、右打ち遊技によって特定入賞口６５ａの右側端部付近に入賞し、第２開口部６５ａ２を通過した球も、同位置の流下時間を経て切替弁６５ｙに到達するように構成している。

【２９８６】

そして、切替弁６５ｙが閉状態（Ｖゲート６５Ｖが配設された流路を、球が通過となるように埋没している状態）になると、図２１４に示した通り、第１流路６５ｒ１を流下した球が、埋没状態の切替弁６５ｙ（図２１４では点線で表示）を通過して、第１Ｖゲート６５ｖ１を通過して、第３排出口６５ｈ３へ流入する。また、第２流路６５ｒ２を流下した球も、埋没状態の切替弁６５ｙを通過して、第２Ｖゲート６５Ｖ２を通過して、第４排出口６５ｈ４へ流入するように構成されている。

【２９８７】

本第３制御例では、球が可変入賞装置６５に入賞した個数（球検知センサ６５ｓ１，６５ｓ２が検知した球の累計数）が所定個数に到達した場合に、切替弁６５ｙが閉状態（図２１３（ｂ）参照）から開状態（図２１４参照）へと切り替わるように構成しており、所定個数目の球が球検知センサ６５ｓ１、或いは球検知センサ６５ｓ２を通過してから切替弁６５ｙに到達するまでの時間（約２秒）よりも、球が可変入賞装置６５に入賞した個数が所定個数に到達し、切替弁６５ｙが開状態となるのに要する時間（約０．５秒）のほうが短くなるように構成している。よって、上述した所定個数目の球がそのままＶゲート６５Ｖを通過可能に構成している。よって、切替弁６５ｙが開状態となった場合に確実に球を特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと流下させることができる。

【２９８８】

なお、本第３制御例における可変入賞装置６５の構造は、上述した第１実施形態における振分装置３００（図１３参照）の構造と同一であるが、説明の便宜上、図２１３、及び図２１４に示した通り簡素化した図で示している。よって、本第３制御例における可変入賞装置６５の詳細な構成については、上述した第１実施形態の内容が勿論適用させるものであり、その説明を省略する。

【２９８９】

＜第３制御例における電気的構成について＞

次に、図２１５、及び図２１６を参照して、本第３制御例における電気的構成について説明をする。本第３制御例では、上述した第１制御例に対して、大当たり遊技中に実行される大当たり制御の内容を異ならせている点、及び、その相違点に基づく各種処理内容を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。具体的には、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の内容を一部変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の内容を一部変更した点で相違し、それ以外の構成については同一である。

【２９９０】

ここで、図２１５を参照して、本第３制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図２１５は、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の内容を模式的に示した模式図である。図２１５に示した通り、本第３制御例のＲＡＭ２０３は、上述した第１制御例のＲＡＭ２０３の構成（図１

３９（ｂ）参照）に対して、Ｖ期間タイマ２０３ｃａを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２９９１】

Ｖ期間タイマ２０３ｃａは、特定領域（Ｖゲート６５ｖ）に球を通過させることが可能となるように、切替弁６５ｙを開状態に位置させる期間を計測するためのものであって、特定領域（Ｖゲート６５ｖ）へと球を通過させることが可能な条件が成立した場合に所定時間（５秒）が設定される。そして、主制御装置１１０のメイン処理（図１６７参照）の大当たり制御処理３（図２１７のＳ１８５４参照）にて実行される大当たり中更新処理（図２２０のＳ１９５４参照）において、Ｖ期間タイマ２０３ｃａの値が更新され、Ｖ期間が経過した（Ｖ期間タイマ２０３ｃａの値が０となった）場合に、切替弁６５ｙが閉状態へと切り替わるように構成している。

【２９９２】

本第３制御例では、確変大当たり遊技中の特定ラウンド数目のラウンド遊技（１ラウンド目のラウンド遊技）において、特定入賞口６５ａへの球の入賞数（球検知センサ６５ｓ１，６５ｓ２の検知した球数）が所定個数（２個）であると判別された場合に、特定領域（Ｖゲート６５ｖ）へと球を通過させることが可能なＶ条件が成立し、切替弁６５ｙを所定期間（５秒間）開状態へと切り替えるように構成している。

【２９９３】

つまり、大当たり遊技が開始されてからの時間経過に基づいて切替弁６５ｙを切替制御するのでは無く、大当たり遊技中に可変入賞装置６５へと入賞した球の個数に基づいて切替弁６５ｙを切替制御するように構成している。このように構成することで、大当たり遊技中に正常に遊技を行っているにも関わらず、球を可変入賞装置６５へと入賞させることができなかった期間中に切替弁６５ｙの開状態期間が終了してしまい、球を特定領域（Ｖゲート６５ｖ）へと通過させることができない事態が発生することを抑制することができる。

【２９９４】

さらに、本第３制御例では、切替弁６５ｙを開状態へと切り替えるＶ条件を成立させた球、即ち、所定個数（２個）目に球検知センサ６５ｓ１、或いは６５ｓ２を通過した球が切替弁６５ｙに到達するまでに要する期間（約２秒）よりも、Ｖ条件が成立してから切替弁６５ｙが開状態へと切り替わるのに要する期間（約０．５秒）のほうが短くなるように構成しており、少なくともＶ条件を成立させた球が特定領域（Ｖゲート６５ｖ）を通過可能に構成している。このように構成することで、Ｖ条件が成立した場合に確実に特定領域（Ｖゲート６５ｖ）へと球を通過させることができる。

【２９９５】

なお、本制御例では、Ｖ条件が成立し、切替弁６５ｙを開状態へと切り替えた状態を所定期間（５秒間）継続するように構成している。即ち、切替弁６５ｙの開状態を終了させるための終了条件として、所定期間が経過した場合に成立する期間経過終了条件のみとしているが、これに限ること無く、例えば、球が特定領域（Ｖゲート６５ｖ）を通過した場合に成立するＶ通過終了条件を設けても良いし、Ｖラウンド遊技（１ラウンド目のラウンド遊技）の終了条件が成立した場合、或いは、Ｖラウンド遊技の終了条件が成立してから所定期間（例えば、Ｖラウンド中に可変入賞装置６５へと入賞した球が何れかの排出口６５ｈに到達するまでに要する４秒間）経過した場合に成立するラウンド終了条件を設けても良い。このように様々な終了条件を設定しておき、先に何れかの終了条件が成立した場合に切替弁６５ｙの開状態を閉状態へと切り替えるように構成しても良い。これにより、切替弁６５ｙが開状態となる期間を極力短くすることができるため、球が特定領域（Ｖゲート６５ｖ）を無用に通過することを抑制することができる。よって、Ｖゲート６５ｖに設けられている球検知センサに球が衝突してしまい、球検知センサが物理的に破壊されてしまう可能性を低くすることができる。

【２９９６】

次に、図２１６を参照して、本第３制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ

２２１が有するＲＡＭ２２３の内容について説明をする。図２１６は、第３制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の内容を模式的に示した模式図である。図２１６に示した通り、本第３制御例のＲＡＭ２２３は、上述した第１制御例のＲＡＭ２２３の構成（図１４４（ｂ）参照）に対して、Ｖタイマ２２３ｃａを追加した点で相違しており、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【２９９７】

Ｖタイマ２２３ｃａは、特定領域（Ｖゲート６５ｖ）へと球を通過させることが可能な期間（Ｖ入賞可能な期間）が設定されてからの経過時間を計測するためのタイマであって、Ｖ入賞可能な期間となった場合に主制御装置１１０にて設定されるＶ期間コマンドを音声ランプ制御装置１１３にて受信した場合に、所定期間（３秒）に対応する値が設定される。そして、特定領域（Ｖゲート６５ｖ）を球が通過するまでＶタイマ２２３ｃａの値は更新（減算）され続け、値が０となった場合（所定期間が経過した場合）に、Ｖ入賞させる案内を強調した強調案内報知が実行される。

【２９９８】

つまり、Ｖ入賞可能な期間が最大で５秒間設定されるのに対して、Ｖ入賞可能な期間が設定されてから３秒が経過した時点で強調案内報知が実行されるように構成している。ここで、上述した通り、通常であれば、Ｖ条件を成立させた球がそのままＶ入賞するように構成されており、そのＶ条件を成立した球がＶ入賞するまでに要する時間が約２秒となるように構成している。即ち、Ｖタイマ２２３ｃａの値が０に到達した場合は、Ｖ条件を成立させた球がＶ入賞しなかった場合が考えられる。よって、追加の球を用いてＶ入賞を狙う必要があるため、強調案内報知が実行されるように構成している。これにより、Ｖ入賞可能な期間が設定されたにも関わらず、遊技者の遊技内容によって、Ｖ入賞させることができなかったという事態が発生することを抑制することができる。

【２９９９】

なお、本制御例では、Ｖ条件が成立してからの経過時間に基づいて強調案内報知を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、Ｖ条件を成立させた球が特定領域（Ｖゲート６５ｖ）を有さない領域（例えば、排出口６５ｈ１を有する流路（図２１３（ｂ）参照））を通過したことを検知した場合に強調案内待機報知を実行するように構成しても良い。また、本制御例では、切替弁６５ｙを開状態へと切り替える契機となった球が特定領域（Ｖゲート６５ｖ）を通過していないことを検知した場合に、上述した強調案内報知を実行するように構成しているが、これに替えて、可変入賞装置６５内の流路において異常（例えば、球詰まり）が発生したことを外部に報知するための異常報知を実行するように構成しても良い。

【３０００】

また、本制御例では、所定個数目（２個目）の球の入賞を球検知センサ６５ｓ１，６５ｓ２が検知した場合に、即座に切替弁６５ｙを開状態へと切り替える切替制御を実行するように構成しているが、この場合、所定個数目（２個目）よりも前に可変入賞装置６５へと入賞した球（１個目の入賞球）が、開状態である切替弁６５ｙに誘導され、特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を通過してしまう場合がある。そこで、所定個数目（２個目）の入賞を検知した場合に、その２個目の入賞球が切替弁６５ｙに到達するまでの時間（約２秒）を考慮した待機時間（約１．５秒）を設定し、その待機時間経過後に切替弁６５ｙを開状態へと切替制御するように構成しても良い。これにより、切替弁６５ｙを開状態へと切り替える契機となった球のみを特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと通過させ易くすることができる。

【３００１】

さらに、本制御例では、１回の大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート６５ｖ）を通過することで、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定するように構成しており、１回の大当たり遊技中に複数の球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を通過しても遊技者に付与される特典（特別図柄の高確率状態の提供）が変わらないように構成しているが、

それ以外に、例えば、大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を通過した球数に応じて、遊技者に付与される特典の内容を異ならせたパチンコ機１０を用いた場合には、上述した待機時間を設定することにより、過剰に球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を通過してしまうことを抑制することができる。

【３００２】

なお、大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を通過した球数に応じて、遊技者に付与される特典の内容を異ならせたパチンコ機１０を用いた場合には、例えば、当選した大当たりの種別に応じて、切替弁６５ｙを開状態へと切り替える契機となる入賞数（Ｖ入賞条件）を異ならせたり、切替弁６５ｙを開状態へと切り替える契機となる入賞数の球が可変入賞装置６５に入賞してから切替弁６５ｙを開状態へと切り替えるまでの待機時間を異ならせたり、切替弁６５ｙを開状態から閉状態へと切り替える条件（Ｖ終了条件）を異ならせたりすると良い。

【３００３】

具体的には、遊技者に有利となる大当たり遊技として、１回の大当たり遊技中に複数の球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を通過し易くするために、Ｖ入賞条件として少ない球数を設定すると良い。これにより、大当たり遊技が実行されてからＶ入賞条件が成立するまでの期間を短くすることができるため、Ｖ入賞条件が成立している状態で長時間の大当たり遊技を実行させることができ、複数の球を特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと通過させ易くすることができる。また、待機時間を短くしても良い。これにより、Ｖ入賞条件を成立させた球よりも前に可変入賞装置６５へと入賞した球（第１流路６５ｒ１、第２流路６５ｒ２を流下中の球）も特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を通過し得るようにすることができる。さらに、Ｖ終了条件を、特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）への球の通過数に関わらず経過時間に基づいて成立させるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に有利となる大当たり遊技が実行された場合に、数多くの球を特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと通過させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【３００４】

一方、遊技者に不利となる大当たり遊技に対しては、上述した有利となる大当たり遊技に対して、１回の大当たり遊技中に複数の球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を通過し難くするために、Ｖ入賞条件として多い球数を設定したり、待機時間を長く設定したり、Ｖ終了条件を、特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へ球が１個通過した場合に成立する条件としたり、球を特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと通過させるのが困難な程度の時間経過（例えば、０．１秒経過）で成立する条件としたりすると良い。

【３００５】

このように構成することで、実行される大当たり遊技の種別に応じて、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を通過する期待度を大きく異ならせることができる。さらに、可変入賞装置６５内の球流路として、通常流路と、その通常流路よりも短期間の間に球を切替弁６５ｙに向けて流下させることが可能な特別流路と、を設けると良い。具体的には、特別流路内には球の流下を滞らせる遅滞手段（例えば、クルーン）を備え、通常流路から排出される球よりも特別流路から排出される球のほうが数珠つなぎで排出され易くなるように構成すると良い。

【３００６】

この場合、切替弁６５ｙが開状態となるタイミングと、特別流路から球が排出されるタイミングとが合致した場合には多くの球を特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと通過させ易くすることができる。さらに、この場合、遊技者に対して、可変入賞装置６５内に入賞した球が通常流路を流下させ易くするか、特別流路を流下させ易くするかを選択可能に構成すると良く、例えば、左打ち遊技を実行した場合には、可変入賞装置６５に入賞した球が特別流路よりも通常流路を流下し易く、右打ち遊技を実行した場合には、通常流路よりも特別流路を流下し易くなるように構成すると良い。また、この場合、大当たり遊技中に第３図柄表示装置の表示面を用いて、左打ち遊技が、特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと１個の球を通過させ易い安定遊技である旨と、右打ち遊技が、特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと

球を通過させ難いが、タイミングが合えば大量の球を特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと通過可能なチャレンジ遊技である旨を案内する遊技案内表示を実行すると良い。また、過去の大当たり遊技において、左打ち遊技を実行したか、右打ち遊技を実行したかを記憶、具体的には、大当たり遊技中に球検知センサ６５ｓ１，６５ｓ２の何れの球検知数が多いかを判別し、その判別結果に基づいて大当たり遊技中の遊技方法を判定して結果を記憶する記憶手段を設け、その記憶手段に記憶されている遊技方法と、大当たり遊技中の遊技結果（特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）への球の通過数）を過去履歴として表示する履歴表示を実行すると良い。

【３００７】

これにより、大当たり遊技中に実行する遊技方法を遊技者に選択させる楽しみを提供することができる。なお、上述した制御例では、特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を通過した場合に付与される特典を、特別図柄の高確率状態としているが、これに限ること無く、例えば、遊技者に有利となる抽選結果となり易い抽選の権利を付与したり、大当たり遊技とは異なる第２大当たり遊技を付与したりしても良い。この場合、上述した特典が付与される権利を所定数を上限として記憶可能な付与権利記憶手段を設けると良い。これにより、短期間で複数の付与権利を獲得した場合であっても、確実に所定数を条件に特典を付与することができる。また、本制御例では、大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に入賞した球について説明をしたが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の抽選で大当たり以外の抽選結果である場合の一部において、可変入賞装置６５を短期間開放させる小当たり当選を設定しておき、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に可変入賞装置６５内に入賞した球を対象に上述した構成を用いても良い。加えて、普通図柄の抽選で当たり当選した場合に実行される当たり遊技において、球が入賞可能となる可変入球手段（例えば、電動役物６４０）に対して上述した構成を用いても良い。

【３００８】

また、本制御例では、開状態である切替弁６５ｙを通過した球の全てが特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を通過可能に構成しているが、これに限ること無く、開状態である切替弁６５ｙを通過した球の一部が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を通過可能となるように、振分部材を設けても良い。また、本制御例では、球を特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと通過させ易い第１状態と、通過させ難い第２状態とに可変可能な可変手段として、複数の流路のうち、球が流下する流路を切り替える切替弁６５ｙを用いているが、可変手段の構成はこれに限られること無く、例えば、球を所定期間の間、滞留させる滞留位置と、滞留させない開放位置とに可変可能な構成とし、所定期間の間球を滞留させることにより特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）への球の通過を有効に判別する期間内に球を特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと通過させ易くする可変手段を設けても良い。また、可変入賞装置６５内に複数の可変手段を設けても良い。

【３００９】

＜第３制御例における主制御装置の制御処理内容について＞

次に、図２１７から図２２０を参照して、本第３制御例における主制御装置の制御処理内容について説明をする。本第３制御例では、上述した第１制御例に対して、大当たり制御処理（図１６８のＳ１８０４参照）に替えて大当たり制御処理３（図２１７のＳ１８５４参照）を、入賞処理（図１７１のＳ１９１１参照）に替えて入賞処理３（図２１８のＳ１９５３参照）を、実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の制御処理内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【３０１０】

まず、図２１７を参照して、大当たり制御処理３（Ｓ１８５４）の内容について説明をする。図２１７は、大当たり制御処理３（Ｓ１８５４）の内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理３（Ｓ１８５４）では、上述した大当たり制御処理（図１６８のＳ１８０４参照）に対して、大当たり開始時に実行される制御内容と、大当たり遊技中に球が可変入賞装置６５に入賞した場合に実行される制御内容と、を変更し、さらに、大当たり遊技中にＶ期間タイマ２０３ｃａの値を更新する制御内容を追加した点で相違し

ている。それ以外の内容は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【３０１１】

大当たり制御処理３（Ｓ１８５４）が実行されると、まず、大当たり開始フラグ２０３ｊがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１９０１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１９０１：Ｙｅｓ）、次いで、オープニングコマンドを設定し（Ｓ１９０２）、大当たり開始フラグ２０３ｊをオフに設定し、大当たり中フラグ２０３ｋをオンに設定し（Ｓ１９０３）、本処理を終了する。一方、Ｓ１９０１の処理において、大当たり開始フラグ２０３ｊがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ１９０１：Ｎｏ）、次に、現在が大当たり遊技中であるか（大当たり中フラグ２０３ｋがオンに設定されているか）を判別し（Ｓ１９０４）、大当たり遊技中では無いと判別した場合は（Ｓ１９０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【３０１２】

Ｓ１９０４の処理において、大当たり遊技中である（大当たり中フラグ２０３ｋがオンに設定されている）と判別した場合は（Ｓ１９０４：Ｙｅｓ）、次に、新たなラウンドの開始タイミングであるかを判別し（Ｓ１９０５）、開始タイミングであるかと判別した場合は（Ｓ１９０５：Ｙｅｓ）、特定入賞口６５ａの開放を設定し（Ｓ１９５１）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定し（Ｓ１９５２）、本処理を終了する。

【３０１３】

一方、Ｓ１９０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ１９０５：Ｎｏ）、上述した第１制御例の大当たり制御処理（図１６８のＳ１８０４参照）と同一のＳ１９０７～Ｓ１９１０の処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ１９０９の処理において、大当たりの終了タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ１９０９：Ｎｏ）、入賞処理３を実行し（Ｓ１９５３）、その後、異常処理を実行し（Ｓ１９１２）、次いで大当たり中更新処理を実行し（Ｓ１９５４）、本処理を終了する。

【３０１４】

次に、大当たり制御処理３（図２１７のＳ１８５４参照）にて実行される入賞処理３（Ｓ１９５３）の内容について、図２１８を参照して説明をする。図２１８は、入賞処理３（Ｓ１９５３）の内容を示したフローチャートである。この入賞処理３（Ｓ１９５３）は、上述した第１制御例の入賞処理（図１７１のＳ１９１１）に対して、切替弁６５ｙが開状態となり得るＶラウンド（１ラウンド）中の制御処理内容を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その詳細な内容の説明を省略する。

【３０１５】

入賞処理３（Ｓ１９５３）が実行されると、まず、上述した第１制御例の入賞処理（図１７１のＳ１９１１）と同一のＳ２２０１～Ｓ２２０４の処理を実行し、Ｓ２２０４の処理を終えた場合、或いは、Ｓ２２０２の処理にて球が特定入賞口６５ａに入賞していないと判別した場合（Ｓ２２０２：Ｎｏ）に、Ｖラウンド処理を実行する（Ｓ２２５１）。このＶラウンド処理（Ｓ２２５１）の詳細については図２１９を参照して後述するが、１ラウンド目のラウンド遊技（Ｖラウンド遊技）が実行される場合において、切替弁６５ｙの開閉制御を行うための処理が実行されるものである。

【３０１６】

Ｖラウンド処理（Ｓ２２５１）を終えると、次に、上述した入賞処理（図１７１のＳ１９１１参照）と同一のＳ２２０５～Ｓ２２０８の処理、Ｓ２２１１～Ｓ２２２１の処理を実行し、本処理を終了する。

【３０１７】

次に、入賞処理３（図２１８のＳ１９５３参照）において実行されるＶラウンド処理（Ｓ２２５１）の内容について、図２１９を参照して説明をする。図２１９は、Ｖラウンド処理（Ｓ２２５１）の内容を示したフローチャートである。

【３０１８】
Ｖラウンド処理（Ｓ２２５１）が実行されると、まず、現在が１ラウンド中（Ｖラウンド中）であるかを判別し（Ｓ２４０１）、１ラウンド中では無いと判別した場合は（Ｓ２４０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、現在が１ラウンド中であると判別した場合は（Ｓ２４０１：Ｙｅｓ）、次に、入賞個数カウンタ２０３ｏの値が「２」であるか、即ち、１ラウンド目のラウンド遊技中における可変入賞装置６５への球の入賞数が「２」であるかを判別し（Ｓ２４０２）、「２」であると判別した場合は（Ｓ２４０２：Ｙｅｓ）、Ｖソレノイド２０９ａをオンに設定し（Ｓ２４０３）、Ｖ入賞可能な期間（特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと球を誘導することが可能な期間）を示すＶ期間コマンドを設定し（Ｓ２４０４）、Ｖ期間タイマ２０３ｃａに５秒に対応する値を設定し（Ｓ２４０５）、本処理を終了する。一方、Ｓ２４０２の処理において、入賞個数カウンタ２０３ｏの値が「２」では無いと判別した場合は（Ｓ２４０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【３０１９】
以上、説明をした通り、本制御例では、大当たり遊技中に実行される特定ラウンド遊技において、可変入賞装置６５へと入賞した球の個数が所定条件を満たした場合に（入賞数が２個となった場合に）、球が特定領域（Ｖゲート６５ｖ）を通過し易くなるように切替弁６５ｙを開状態へと切り替える制御処理を実行するように構成している。これにより、大当たり遊技中において、可変入賞装置６５に球を入賞させていない状態で切替弁６５ｙが開状態へと切り替わることを抑制することができる。

【３０２０】
なお、本制御例では、大当たり遊技中の特定ラウンド（１ラウンド）目のみ切替弁６５ｙを開状態へと切り替え可能なＶラウンドとなるように構成しているが、これに限ること無く、複数のラウンドを、切替弁６５ｙを開状態へと切替可能なＶラウンドとして設定可能に構成しても良い。この場合、Ｖラウンド処理（Ｓ２２５１）において、新たに実行されるラウンド遊技のラウンド数を判別し、判別されたラウンド数のラウンド遊技がＶラウンドであるかを判定する。

【３０２１】
そして、Ｖラウンドと判定された場合に、当該Ｖラウンド中における入賞個数カウンタ２０３ｏの値に基づいて切替弁６５ｙの状態を切替制御するように構成すれば良い。また、この場合、複数設定されるＶラウンド毎にＶソレノイド２０９ａをオンに設定する条件（切替弁６５ｙを開状態に切り替える条件）を異ならせても良い。

【３０２２】
また、Ｖラウンド遊技が実行されている場合において、Ｖソレノイド２０９ａをオンに設定する条件が成立するまでの遊技内容を第３図柄表示装置８１の表示面に報知させる報知手段を設けても良く、例えば、Ｖラウンドが開始された場合に、今回のラウンド遊技がＶラウンドであることを示すＶラウンド報知と、Ｖソレノイド２０９ａがオンに設定される条件を成立させるまでに必要な入賞数を示す必要入賞数報知と、を実行するように構成すると良い。これにより、遊技者に対して、特定領域に球を通過させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【３０２３】
次に、図２２０を参照して、大当たり中更新処理（Ｓ１９５４）の内容について説明をする。図２２０は、大当たり中更新処理（Ｓ１９５４）の内容を模式的に示したフローチャートである。この大当たり中更新処理（Ｓ１９５４）では、大当たり遊技中に設定されたＶ期間タイマ２０３ｃａの値を更新するための処理が実行される。

【３０２４】
大当たり中更新処理（Ｓ１９５４）が実行されると、まず、Ｖ期間タイマ２０３ｃａの値が０よりも大きいか、即ち、Ｖソレノイド２０９ａがオンに設定されている状態であるかを判別する（Ｓ１９６１）。そして、Ｖ期間タイマ２０３ｃａの値が０よりも大きく無い（０である）と判別した場合は（Ｓ１９６１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ

１９６１の処理において、Ｖ期間タイマ２０３ｃａの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ１９６１：Ｙｅｓ）、次に、Ｖ期間タイマの値を更新し（Ｓ１９６２）、更新後のＶ期間タイマ２０３ｃａの値が０であるかを判別し（Ｓ１９６３）、０では無いと判別した場合は（Ｓ１９６３：Ｎｏ）、ソレノイド２０９ａをオフにするタイミングでは無いため、そのまま本処理を終了する。

【３０２５】

一方、Ｓ１９６３の処理において、Ｖ期間タイマ２０３ｃａの値が０であると判別した場合は（Ｓ１９６３：Ｙｅｓ）、Ｖソレノイド２０９ａをオフに設定し（Ｓ１９６４）、Ｖ期間終了を示すコマンドを設定し（Ｓ１９６５）、本処理を終了する。

【３０２６】

＜第３制御例における音声ランプ制御装置の制御処理内容について＞

次に、図２２１、及び図２２２を参照して、本第３制御例における音声ランプ制御装置の制御処理内容について説明をする。本第３制御例では、上述した第１制御例に対して、大当たり関連処理（図１８０のＳ４２１８参照）に替えて大当たり関連処理３（図２２１のＳ４２５８参照）を、演出更新処理（図１７４のＳ４１１１参照）に替えて演出更新処理３（図２２２のＳ４１５１参照）を、実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の制御処理内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【３０２７】

まず、図２２１を参照して、大当たり関連処理３（Ｓ４２５８）の内容について説明をする。この大当たり関連処理３（Ｓ４２５８）は、上述した第１制御例の大当たり関連処理（Ｓ４２１８）に対して、主制御装置１１０からＶ期間コマンドを受信した場合に実行される制御処理内容を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【３０２８】

大当たり関連処理３（Ｓ４２５８）が実行されると、まず、上述した大当たり関連処理（図１８０のＳ４２１８参照）と同一のＳ４７０１～Ｓ１７１３の処理を実行する。そして、Ｓ４７０９の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４７０９：Ｎｏ）、次に、Ｖ期間コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７５１）、Ｖ期間コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４７５２：Ｙｅｓ）、Ｖタイマ２２３ｃａに３秒に対応する値を設定し、本処理を終了する。

【３０２９】

また、Ｓ４７５１の処理においてＶ期間コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７５１：Ｎｏ）、その後、上述した大当たり関連処理（図１８０のＳ４２１８参照）と同一のＳ４７１４～Ｓ１７１５の処理を実行し、本処理を終了する。

【３０３０】

次に、図２２２を参照して、演出更新処理３の内容について説明をする。図２２２は、演出更新処理３の内容を示したフローチャートである。この、演出更新処理３では、大当たり遊技中に設定されたＶタイマ２２３ｃａの値を更新する処理と、Ｖタイマ２２３ｃａの値が０となった場合における演出態様を設定するための処理と、を実行可能に構成している。

【３０３１】

図２２２に示した通り、演出更新処理３が実行されると、まず、Ｖタイマ２２３ｃａの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ５４０１）、０よりも大きい値であると判別した場合は（Ｓ５４０１：Ｙｅｓ）、次いで、Ｖ期間タイマ２０３ｃａの値を更新し（Ｓ５４０２）、更新後のＶ期間タイマ２０３ｃａの値が０であるかを判別する（Ｓ５４０３）。

【３０３２】

Ｓ５４０３の処理にてＶ期間タイマ２０３ｃａの値が０であると判別した場合は（Ｓ５４０３：Ｙｅｓ）、次に、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５４０４）、即ち、現在実行されている大当たり遊技中にＶ報知演出を実行している場合は、Ｖ入賞の案内を強調得する表示用コマンドを設定し（Ｓ５４０５）、その他各種

カウンタ及び各種タイマの更新回数を実行し、本処理を終了する。

【３０３３】

以上、説明をした通り、本第３制御例では、右打ち遊技を行っても左打ち遊技を行っても入賞可能な箇所に可変入賞装置６５を配置し、さらに、何れの遊技方法で球を発射させた場合であっても、球が入賞してから切替弁６５ｙへと到達するまでの期間に大きな差が生じ無いように構成している。よって、大当たり遊技中において、球が特定領域（Ｖゲート６５ｖ）を通過したことを有効に検知する期間（Ｖ有効期間）を無用に長く設定することなく、円滑に大当たり遊技を実行させることができる。また、Ｖ有効期間を短くすることにより、不正遊技によって球を特定領域へと通過させる行為を監視し易くすることができる。

【３０３４】

また、可変入賞装置６５への入賞数に基づいて切替弁６５ｙの切替制御を実行するように構成しているため、大当たり遊技中に発生した球詰まり等により、球を可変入賞装置６５へと入賞させることが出来ない状態で切替弁６５ｙが開状態になることを抑制することができる。なお、本制御例では、ラウンド遊技単位で球の入賞数を計測し、計測結果が所定の計測結果となった場合に、そのラウンド遊技期間内における所定期間の間、切替弁６５ｙが開状態となるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技が開始されてからの入賞数の累計値や、大当たり遊技中に所定の計測条件が成立してからの入賞数の累計値、或いは、複数の大当たり遊技における入賞数の累計値が所定の計測結果となった場合に、切替弁６５ｙを開状態へと切り替える制御を実行するように構成しても良い。

【３０３５】

また、切替弁６５ｙが開状態となる期間の長さの最長期間を、ラウンド遊技が終了するまでの期間に限定すること無く、例えば、次に実行されるラウンド遊技に跨がって、切替弁６５ｙが開状態を継続するように構成しても良い。

【３０３６】

また、本第３制御例では、図２１３（ｂ）に示した通り、一つの切替弁６５ｙが、第１Ｖゲート６５ｖ１、第２Ｖゲート６５Ｖ２の何れも塞ぐように構成しているが、これに限ること無く、各Ｖゲートを塞ぐように、２つの切替弁６５ｙを設け、例えば、球検知センサ６５ｓ１が所定個数目の入賞を検知した場合には、第１Ｖゲート６５Ｖ１を覆う側の切替弁のみを開状態とし、球検知センサ６５ｓ２が所定個数目の入賞を検知した場合には、第２Ｖゲート６５Ｖ２を覆う側の切替弁のみを開状態とするように構成しても良い。これにより、開状態となる切替弁の範囲を縮小することができるため、無用にＶゲート６５Ｖを球が通過することを抑制することができる。

【３０３７】

＜第４制御例＞

次に、図２２３から図２３１を参照して、第４制御例について説明をする。本第４制御例は、上述した第１制御例に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点とで相違している。また、主制御装置１１０のＭＰＵが実行する制御内容と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【３０３８】

上述した第１制御例では、大当たり遊技終了後に、遊技者に有利な有利遊技状態として、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）或いは、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能に構成していた。そして、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合には、特別図柄抽選が５０回実行されるまで確変状態が継続し、その後、５０回の特別図柄抽選が実行されるまで、即ち、大当たり遊技終了後からの特別図柄抽選回数が１００回に到達するまで、時短状態が設定されるように構成していた。一方、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合には、特別図柄が１

００回実行されるまで時短状態が継続するように構成していた。
【３０３９】
つまり、上述した第１制御例では、大当たり遊技終了後に何れの有利遊技状態（確変状態、時短状態）が設定された場合であっても、特別図柄抽選で大当たりに当選しない限り、特別図柄抽選が１００回実行されるまでは有利遊技状態が継続するように構成していた。そして、大当たり遊技終了後に有利遊技状態（確変状態、時短状態）が設定された場合には、有利遊技状態が終了するまでの期間、即ち、遊技者に不利となる通常状態が設定されるまでの期間を遊技者に報知するように構成していた（図１２８（ａ）参照）。
【３０４０】
このように構成することで、通常状態よりも遊技者に有利な有利遊技状態を複数有するパチンコ機１０において、現在設定されている有利遊技状態（確変状態、或いは時短状態）が終了するまでの期間では無く、遊技者に不利となる不利遊技状態（通常状態）が設定されるまでの期間を遊技者に把握させることができる。よって、現在設定されている有利遊技状態（例えば、確変状態）が終了するまでの期間、即ち、確変状態が終了して時短状態が終了するまでの期間を遊技者に報知する場合に比べて、遊技者に有利となる有利遊技状態が継続する期間を予め把握させることができるため、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。
【３０４１】
さらに、上述した第１制御例では、複数の有利遊技状態（確変状態、時短状態）のうち、より有利となる確変状態が継続する期間が、特別図柄抽選が５０回実行される期間となるように予め規定しており、大当たり遊技が終了してから５０回の特別図柄抽選が実行されるまでの期間において、現在設定されている遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを遊技者に示唆可能な示唆演出を実行可能に構成していた（図１２８（ｂ）参照）。これにより、有利遊技状態が設定されている状態で、次に不利遊技状態が設定されるまでの期間を報知するパチンコ機１０において、現在設定されている遊技状態が、複数の有利遊技状態のうち何れかであるのかを遊技者に予測させる楽しみを提供することができるものであった。
【３０４２】
これに対して、本第４制御例のパチンコ機１０では、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されると、特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるための抽選（所謂、転落抽選）を実行可能に構成し、転落抽選に当選した場合に、遊技状態を確変状態から時短状態へと移行させるように構成している。つまり、上述した第１制御例では、確変状態が設定されると、特別図柄抽選が５０回実行されるまでは確変状態が継続するように構成していたが、本第４制御例では、特別図柄抽選が５０回実行されるまでに転落抽選に当選してしまうと、その時点で確変状態が終了してしまうように構成している。
【３０４３】
このように構成することで、有利遊技状態が設定されている期間において実行される示唆演出によって確変状態が設定されていると把握した場合であっても、いつまで確変状態が継続するのかを遊技者に分かり難くすることができるため、実行される示唆演出の内容をより注視させることができる。
【３０４４】
また、本第４制御例では、有利遊技状態が設定されている期間に実行される示唆演出として、現在設定されている遊技状態の示唆だけでは無く、転落抽選に当選したことで確変状態が終了したタイミングも示唆可能に構成している。
【３０４５】
＜第４制御例の電気的構成について＞
次に、図２２３から図２２６を参照して、本第４制御例の電気的構成について説明をする。本第４制御例は、上述した第１制御例に対して、特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる抽選（転落抽選）を実行可能に構成している点で大きく相違しており、転

落抽選を実行するための構成を追加した点で相違している。
【３０４６】
まず、図２２３を参照して、本第４制御例の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。図２２３は、第４制御例のパチンコ機１０のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。図２２３に示した通り、本第４制御例のＲＯＭ２０２は、上述した第１制御例のＲＯＭ２０２（図１３９（ａ）参照）に対して、大当たり種別選択テーブル２０２ｄの内容の一部を変更した点と、新たに転落抽選テーブル２０２ｄａを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。
【３０４７】
まず、大当たり種別選択テーブル２０２ｄの内容について、第１制御例との相違点を主に説明をする。本第４制御例では、上述した第１制御例に対して、第２特別図柄（特図２）の抽選で大当たり当選した場合に選択される大当たり種別の内容を異ならせており、詳細な内容については、図２２４（ａ）を参照して後述するが、大当たり当選時の遊技状態、及び、選択される大当たり種別に応じて時短カウンタ２０３ｈに設定される値、即ち、普通図柄の高確率状態が設定される期間を異ならせるように構成している。これにより、大当たり遊技終了後に設定される有利遊技状態（確変状態、或いは時短状態）が継続する期間の長さを異ならせることができる。よって、大当たり遊技の終了後に有利遊技状態が設定された場合に、有利遊技状態が継続する期間の長さを遊技者に把握され難くすることができる。そのため、有利遊技状態が継続する期間（不利遊技状態が設定されるまでの残期間）を遊技者に報知するための報知演出に対して興味を持たせることができる。
【３０４８】
ここで、図２２４（ａ）を参照して、本制御例において第２特別図柄抽選（特図２抽選）にて大当たり当選した場合に大当たり種別を選択するための参照される特図２大当たり用２テーブル２０２ｄｄの内容について説明をする。図２２４（ａ）は、特図２大当たり用２テーブル２０２ｄｄ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。
【３０４９】
図２２４（ａ）に示した通り、特図２大当たり用２テーブル２０２ｄｄ２には、取得した第１当たり種別カウンタｃ２の値と、当選時の遊技状態と、に応じて、大当たり遊技終了後に設定される時短カウンタ２０３ｈの値を異ならせた大当たり種別が規定されている。つまり、大当たり当選時に選択された大当たり種別に応じて大当たり遊技終了後に設定される有利遊技状態（確変状態、或いは時短状態）が継続する期間の長さを異ならせている。
【３０５０】
具体的には、大当たり種別として、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～２９」の範囲には、当選時の遊技状態が通常状態、或いは時短状態である場合には「５０」が、確変状態である場合には「１００」が時短カウンタ２０３ｈの値として設定され、確変カウンタ２０３ｉの値として「５０」を設定可能な「大当たりＣ」が、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３０～６９」の範囲には、当選時の遊技状態が通常状態、或いは時短状態である場合には「１００」が、確変状態である場合には「９０」が時短カウンタ２０３ｈの値として設定され、確変カウンタ２０３ｉの値として「５０」を設定可能な「大当たりＤ」が、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「７０～９９」の範囲には、当選時の遊技状態が通常状態、或いは時短状態である場合には「１００」が、確変状態である場合には「１００」が時短カウンタ２０３ｈの値として設定され、確変カウンタ２０３ｉの値として「５０」を設定可能な「大当たりＤ」が規定されている。
【３０５１】
なお、各大当たり種別に対応して実行されるラウンド遊技の内容、及び、特図２大当たり用２テーブル２０２ｄｄ２に規定されている確変カウンタ２０３ｉに設定される値の説明、エンディング期間（Ｓ）については、上述した特図２大当たりテーブル２０２ｄ２と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【３０５２】
以上、説明をした通り、本第４制御例では、大当たり当選時に選択された大当たり種別と、大当たり当選時の遊技状態とに応じて、時短状態が継続する期間を異ならせており、例えば、大当たり種別として大当たりＤが選択された場合には、大当たり当選時が時短状態であれば「１００」が、確変状態であれば「９０」が時短カウンタ２０３ｈに設定されることになる。よって、大当たりＤが選択された場合に実行される大当たり遊技終了後に、第３図柄表示装置８１の副表示領域Ｄｓの小表示領域Ｄｓ２に表示される残期間報知態様の表示態様に応じて、前回大当たり当選した時点の遊技状態が確変状態であったのか、時短状態であったのかを遊技者に把握させることができる。
【３０５３】
このように構成することで、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）よりも遊技者に有利となる有利遊技状態を複数種類有するパチンコ機１０であって、現在設定されている遊技状態を具体的に報知すること無く、有利遊技状態が設定されていることのみを報知可能な報知演出が実行されるパチンコ機１０において、有利遊技状態中に大当たり当選した場合に、どの遊技状態が設定されている状態で大当たり当選したのかを、事後的に遊技者が把握することが可能となる。よって、過去の遊技結果を基に、今後の遊技を予測させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【３０５４】
なお、本制御例では、図２２４（ａ）に示した通り、大当たり当選時に設定されている遊技状態に応じて時短カウンタ２０３ｈに設定される値を異ならせることにより、大当たり遊技終了後に表示される残期間報知態様（有利遊技状態が終了するまでの残期間を報知する態様）の表示内容によって大当たり当選時に設定されていた遊技状態を遊技者に予測させるように構成していたが、これに限ること無く、例えば、時短カウンタ２０３ｈに対して異なる値が設定された場合であっても、大当たり遊技終了後に表示される残期間報知態様の表示態様を共通化し（例えば「７０」の表示）、有利遊技状態中における特別図柄抽選の実行回数が所定回数（例えば、１０回）に到達した場合に、残期間報知態様の表示態様を、実際の時短カウンタ２０３ｈの値に対応させて可変表示するように構成しても良い。
【３０５５】
このように構成することで、大当たり遊技が終了してから所定期間が経過した後に、前回の大当たり当選時に設定されていた遊技状態を遊技者に把握させることが可能となる。よって、有利遊技状態中において遊技者に対して、大当たり当選を目指す遊技と、過去に設定されていた遊技状態を把握する遊技と、を重複して実行させることができるため、遊技者に対して有利遊技状態中の遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。
【３０５６】
また、本制御例では、大当たり当選時に設定されている遊技状態に応じて時短カウンタ２０３ｈに設定される値を異ならせることにより、大当たり遊技終了後に表示される残期間報知態様（有利遊技状態が終了するまでの残期間を報知する態様）の表示内容によって大当たり当選時に設定されていた遊技状態を遊技者に予測させるように構成していたが、大当たり当選時に設定されていた遊技状態を、遊技者に事後的に把握させることが可能なタイミングであれば、他のタイミングで示唆可能に構成しても良く、例えば、大当たり遊技中において実行される大当たり遊技演出によって、大当たり当選時に設定されていた遊技状態を遊技者に報知するように構成しても良い。この場合、大当たり当選時に設定されていた遊技状態を直接報知する演出を実行してもよいし、大当たり遊技終了後に設定される有利遊技状態の継続期間を示唆する演出を実行してもよい。
【３０５７】
図２２３に戻り、説明を続ける。転落抽選テーブル２０２ｄａは、後述する転落抽選カウンタＣｄ１の判定値が記憶されているデータテーブルである。第１入球口６４、または第２入球口６４０へ球が入球した際（始動入賞の際）に取得された転落抽選カウンタＣｄ１の値が、転落抽選テーブル２０２ｄａに規定されているいずれかの判定値と一致した場

合に、特別図柄の低確率状態へと移行するように（転落するように）設定される。
【３０５８】
ここで、図２２４（ｂ）を参照して、転落抽選テーブル２０２ｄａの内容について説明をする。図２２４（ｂ）は、転落抽選テーブル２０２ｄａの内容を模式的に示した模式図である。図２２４（ｂ）に示したとおり、転落抽選テーブル２０２ｄａには、特別図柄の確変状態において転落と判定される判定値として、「０，１」の２つの判定値が規定されている。ここで、転落抽選カウンタＣｄ１は、「０～９９９」の範囲で値が更新されるループカウンタである。転落抽選カウンタＣｄ１の取り得る１０００個の値のうち、転落と判定される判定値が２個存在するので、特別図柄の確変状態において、転落する（特別図柄の低確率状態へと移行する）確率は、１／５００となる。
【３０５９】
なお、本制御例における転落抽選テーブル２０２ｄａには、特別図柄の確変状態において転落か否かを判定するための判定値（特別図柄の確変状態用の判定値）のみが規定されており、特別図柄の低確率状態用の判定値は規定されていない。既に特別図柄の低確率状態となっている場合において、特別図柄の低確率状態へと移行させるか否かを判定するのは処理の無駄だからである。
【３０６０】
本制御例では、この転落抽選テーブル２０２ｄａと、定期的に更新される転落抽選カウンタＣｄ１とが比較されて、特別図柄の確変状態から特別図柄の低確率状態へと移行させる（転落させる）か否かが判定される。即ち、有利遊技状態のうち、最も遊技者に有利な有利状態である確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）から、有利遊技状態の１つではあるが、確変状態よりは遊技者に不利となる時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）へと移行するタイミングをランダムにすることができる。よって、遊技者に対して、確変状態がなるべく長く継続するように期待させながら遊技を行わせることができる。
【３０６１】
なお、本制御例では、大当たり遊技終了後に、特別図柄の高確率状態の最大継続期間（５０回）が確変カウンタ２０３ｉの値によって規定されており、その最大継続期間（５０回）よりも、長い期間、普通図柄の高確率状態が継続するように構成している。つまり、転落抽選の抽選結果に基づいて、どのタイミングで特別図柄の高確率状態が低確率状態へと移行（転落）したとしても、普通図柄の高確率状態が設定されている状態となるように構成している。よって、遊技状態としては、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）から、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）へと移行することになるため、転落抽選に当選したタイミングを、普図当たり遊技の実行頻度によって遊技者に把握されることが無い。
【３０６２】
このように構成されたパチンコ機１０では、有利遊技状態中（普通図柄の高確率状態中）において、現在の遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを遊技者が把握困難となるため、大当たり当選時に設定されていた遊技状態を事後的に示唆する示唆演出の演出内容に対して遊技者に興味を持たせることができる。
【３０６３】
本制御例では、特別図柄の高確率状態から特別図柄の低確率状態へと移行（転落）するか否かが抽選（判定）されていたが、他の状態へと移行することを抽選（判定）してもよい。例えば、普通図柄の高確率状態から普通図柄の低確率状態へと移行するか否かを、変動毎に実行される抽選により判別してもよい。これにより、有利遊技状態がいつまで続くのかをランダムとすることができるので、変動毎に有利遊技状態が継続することを願って遊技を行わせることができる。また、例えば、特別図柄の低確率状態から特別図柄の高確率状態へと移行するか否かを抽選可能に構成してもよい。
【３０６４】
さらに、本制御例では、上述した転落抽選を特別図柄抽選が行われる毎に実行するよう

に構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄抽選が実行される特別図柄の種別に応じて、転落抽選の実行のし易さを異ならせても良く、例えば、普通図柄の高確率状態中に主として実行される第２特別図柄抽選が行われる場合のほうが、第１特別図柄抽選が行われる場合よりも転落抽選が実行され易くなるように構成しても良い。このように構成することで、第１特別図柄抽選が行われることに基づいて実行された転落抽選によって特別図柄の高確率状態が低確率状態へと移行してしまい、遊技者に有利な遊技を行わせ難くなることを抑制することができる。

【３０６５】

また、転落抽選の実行タイミングにて、転落抽選の実行回数を決定する回数決定手段を設け、転落抽選の実行契機が成立した場合に実行される転落抽選の回数を異ならせるように構成しても良い。この場合、回数決定手段により決定される回数の範囲を「０～５」とし、その平均値が１回となるように設計すると良い。このように構成することで、特別図柄抽選が実行される回数と、転落抽選が実行される回数とを乖離させることができるため、どのタイミングで特別図柄の高確率状態が低確率状態へと移行するのかをより分かり難くすることができる。なお、この場合、回数決定手段により決定された回数（転落抽選の実行回数）を、示唆可能な示唆手段を設け、遊技者に対して、転落し易い期間（回数決定手段により複数回が決定された期間）と、転落し難い期間（回数決定手段により０回が決定された期間）と、を示唆可能に構成すると良い。これにより、示唆手段による示唆内容に基づいて、転落の有無を予測しながら遊技を行うことができる。

【３０６６】

さらに、本制御例では、特別図柄抽選の実行を転落抽選の実行契機としているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄抽選が実行される場合に転落抽選を実行するように構成しても良いし、遊技盤１３に設けられた特定の入賞口（例えば、一般入球口６３）に球が入球した場合に転落抽選を実行するように構成しても良い。

【３０６７】

次に、図２２５を参照して、本第４制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の内容について説明をする。本第４制御例は、上述した通り、転落抽選の機能を有している点で上述した第１制御例と相違している。そして、音声ランプ制御装置１１３にて設定される各種演出内容についても、転落抽選の結果に基づいた演出を実行可能に構成している点で相違している。それ以外の構成については同一であり、同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【３０６８】

図２２５（ａ）は、第４制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２２２の内容を模式的に示した模式図であって、図２２５（ｂ）は、第４制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２２３の内容を模式的に示した模式図である。

【３０６９】

まず、図２２５（ａ）を参照して、ＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図２２５４（ａ）に示した通り、本第４制御例では、上述した第１制御例に対して、ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆ（図１４８参照）に替えてボタン操作時演出選択２テーブル２２２ｄｆを設けた点で相違しており、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【３０７０】

図２２６（ａ）を参照して、ボタン操作時演出選択２テーブル２２２ｄｆの内容について説明をする。図２２６（ａ）は、ボタン操作時演出選択２テーブル２２２ｄｆに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２２６（ａ）に示した通り、本第４制御例では、上述した第１制御例に対して、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される場合に参照されるデータテーブルを、確変状態選択テーブル２２３ｆ２（図１４９参照）から確変状態選択２テーブル２２２ｄｆ２に変更している点で相違し、それ以外は同一である。

【３０７１】
ここで、図２２６（ｂ）を参照して、確変状態選択２テーブル２２２ｄｆ２に規定されている内容について説明をする。図２２６（ｂ）は、確変状態選択２テーブル２２２ｄｆ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この確変状態選択２テーブル２２２ｄｆ２は、上述した確変状態選択テーブル２２３ｆ２（図１４９参照）と同様に、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合において、操作演出として実行される演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルであって、確変状態選択テーブル２２３ｆ２（図１４９参照）に対して、操作演出の演出態様を選択する要因に転落抽選の抽選結果を追加した点、及び、転落抽選の抽選結果に基づく情報を示唆可能な演出態様を選択可能にした点、各演出態様の選択割合を一部変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。

【３０７２】
確変状態選択２テーブル２２２ｄｆ２には、上述した確変状態選択テーブル２２３ｆ２（図１４９参照）と同様に、遊技者が枠ボタン２２（操作手段）を操作したタイミング、操作方法と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値に加え、転落抽選の抽選結果に基づいて設定される短転落フラグ２２３ｄａの設定状況に対応させて、操作演出として実行される演出態様が規定されている。この短転落フラグ２２３ｄａの詳細については後述するが、転落抽選に当選したことにより、確変状態の継続期間が所定期間（例えば、特別図柄抽選回数が２０回以内）であったことを示すためのフラグであり、確変状態が短期間で終了した場合にオンに設定されるものである。

【３０７３】
確変状態選択２テーブル２２２ｄｆ２のうち、短転落フラグ２２３ｄａがオフに設定されている場合に参照されるエリアには、上述した確変状態選択テーブル２２３ｆ２（図１４９参照）と同一の内容が規定されているため、詳細な説明を省略する。ここでは、短転落フラグ２２３ｄａがオンに設定されている場合に参照されるエリアの規定内容について具体的に説明をする。

【３０７４】
短転落フラグ２２３ｄａがオンに設定されている場合は、操作タイミングが高速変動期間である第１期間（特図変動回数が１回～２０回の期間）中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１４９」の範囲には、操作演出が実行されないことを示す「無」が、「１５０～１８９」の範囲には、実行中の変動演出がリーチ状態となるか否かを、第３図柄変動中に示唆する演出を示す「リーチ示唆」が、「１４０～１８９」の範囲には、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出を示す「状態示唆」、「１９０～１９８」の範囲は、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出を示す「状態示唆」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲に、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が規定されている。

【３０７５】
また、操作タイミングが通常時短変動期間（第２期間）中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１８９」の範囲には、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が、「１９０～１９８」の範囲には、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出を示す「状態示唆」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲に、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出を示す「状態示唆」が規定されている。

【３０７６】
そして、操作タイミングが特定期間（５０回目の特別図柄変動中）の場合、操作方法、及び取得した演出カウンタ２２３ｆの値に関わらず、操作演出が実行されないように構成されている。最後に、操作タイミングが通常時短変動期間（第３期間）中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１８９」の範囲には

、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が、「１９０～１９８」の範囲には、前回の大当たり遊技終了後に確変状態が設定されたが、早期に転落抽選に当選してしまい時短状態へと移行したことを報知するための演出を示す「早期転落報知」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲に、過去（「チャンスモード」が設定された時点（大当たり遊技終了後））に設定されていた遊技状態を示唆するための演出を示す「過去状態示唆」が規定されている。

【３０７７】

なお、本第４制御例における各種操作演出に対しても、上述した第１制御例同様に、今回実行される特別図柄変動に対する抽選結果だけでは無く、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている入賞情報に基づいた操作演出を実行しても良く、例えば、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている入賞情報を用いて、転落抽選に当選するタイミングを事前に判別し、その判別結果に基づいた操作演出を実行可能に構成しても良い。具体的には、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている入賞情報を特別図柄抽選の実行順に読み出し、各入賞情報に含まれている転落抽選カウンタｃｄ１の値を示す情報が、転落抽選に当選する値を示しているかを判別する。なお、この場合、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に転落抽選に当選する転落抽選カウンタｃｄ１の値に対応する情報を予め記憶させておき、その記憶されている情報と、入賞情報に含まれている転落抽選カウンタｃｄ１の値を示す情報と、に基づいて判別を実行するように構成すれば良い。

【３０７８】

そして、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている入賞情報のうち、特別図柄抽選の実行順が確定している入賞情報、即ち、第２特別図柄抽選が、第１特別図柄抽選よりも優先して実行される本制御例においては、第２特別図柄抽選に対する入賞情報に、転落抽選に当選することになる入賞情報が存在しない場合は、現在実行中の特別図柄変動の残変動時間と、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている第２特別図柄抽選の入賞情報のそれぞれに対応する特別図柄変動の変動時間と、を算出する処理を実行し、転落抽選に当選し得ない期間、即ち、確変状態が継続する期間（最有利期間）を決定する。そして決定された最有利期間を遊技者に報知する最有利期間示唆の演出態様を操作演出として実行すれば良い。

【３０７９】

このように構成することで、転落抽選に当選し得ない期間を遊技者に示唆（報知）することができるため、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。また、この最有利期間示唆の表示態様としては、最有利期間として結果された各変動時間の合計時間のうち、少なくとも一部の時間を表示するように構成すると良い。これにより、最有利期間が少なくとも継続する時間を遊技者に把握させることができる。また、最有利期間を時間で表示することにより、最有利期間中に特別図柄抽選を何回実行させることができるのかを遊技者に把握させ難くすることができるため、長い変動時間の変動パターンのほうが大当たり当選の可能性が高く設定されているパチンコ機１０であっても、遊技者に対して、特別図柄変動の変動パターンとして短い変動時間が設定されることを期待させるという斬新な遊技性を提供することができる。

【３０８０】

なお、上述したように、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている入賞情報に基づいて操作演出を実行する場合には、遊技者が枠ボタン２２（操作手段）を操作した直後から操作演出を実行するように構成しても良いし、遊技者が枠ボタン２２（操作手段）を操作し、操作演出の演出態様が決定された状態において新たに特別図柄変動が開始されたタイミングで操作演出を実行するように構成しても良い。この場合、遊技者による枠ボタン２２（操作手段）の操作を受け付けたことを遊技者に報知する報知手段と、操作演出が実行されるまでの待機期間中であることを報知するための報知手段と、を設けると良い。これにより、枠ボタン２２を操作したにも関わらず、操作演出が実行されないことについて遊技者が不信感を覚えてしまうことを抑制することができる。なお、この最有利期間を報

知する演出において、上述したように最有利期間を時間で表示するのでは無く、特別図柄変動の実行回数で表示するように構成しても良い。また、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている入賞情報の中に、転落抽選に当選することを示す情報を有する入賞情報があると判別された場合には、転落抽選に当選し、特別図柄の高確率状態が低確率状態へと移行するまでの期間を算出し、転落抽選に当選することを示唆する演出や、特別図柄の高確率状態が終了するまでの残期間を示唆する演出を実行するように構成しても良い。

【３０８１】

＜第４制御例における制御処理内容について＞

次に、図２２７から図２２９を参照して、本第４制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する制御処理内容のうち、上述した第１制御例とは異なる点について説明をする。本第４制御例のパチンコ機１０は、上述した通り転落抽選の機能を有している点と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の継続期間を変更した点と、で上述した第１制御例のパチンコ機１０とは相違しており、この相違点に関する制御内容が相違している。具体的には、上述した第１制御例のパチンコ機１０における主制御装置の制御内容に対して、特別図柄大当たり判定処理（図１５８のＳ２０８参照）に替えて特別図柄大当たり判定処理４（図２２７のＳ２５８参照）を、先読み処理（図１６２のＳ６１３参照）に替えて先読み処理４（図２２８のＳ６５３参照）を、大当たり終了処理（図１７０のＳ１９１０参照）に替えて大当たり終了処理４（図２２９のＳ１９６０参照）を実行するように構成している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【３０８２】

まず、図２２７を参照して、特別図柄大当たり判定処理４（Ｓ２５８）の内容について説明をする。図２２７は、特別図柄大当たり判定処理４（Ｓ２５８）の内容を示したフローチャートである。この特別図柄大当たり判定処理４（Ｓ２５８）が実行されると、上述した特別図柄大当たり判定処理（図１５８のＳ２０８参照）と同一のＳ３０１の処理を実行し、その後、確変カウンタ２０３ｉの値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ３５１）。ここで、確変カウンタ２０３ｉの値が０よりも大きく無い、即ち、特別図柄の高確率状態では無いと判別した場合は（Ｓ３５１：Ｎｏ）、上述した特別図柄大当たり判定処理（図１５８のＳ２０８参照）と同一のＳ３０２～Ｓ３０７の処理を実行し、本処理を終了する。

【３０８３】

一方、Ｓ３５１の処理において、確変カウンタ２０３ｉの値が０よりも大きい、即ち、特別図柄の高確率状態であると判別した場合は（Ｓ３５１：Ｙｅｓ）、次いで、取得した転落抽選カウンタＣｄ１の値と、転落抽選テーブル２０２ｄａに規定されている値とを比較し（Ｓ３５２）、転落抽選に当選したか否かを判別する（Ｓ３５３）。

【３０８４】

転落抽選に当選したと判別した場合は（Ｓ３５３：Ｙｅｓ）、確変カウンタ２０３ｉの値を０にリセットし（Ｓ３５４）、特別図柄の高確率状態が低確率状態へと移行したことを示すための転落コマンドを設定し（Ｓ３５５）、上述した特別図柄大当たり判定処理（図１５８のＳ２０８参照）と同一のＳ３０２～Ｓ３０７の処理を実行し、本処理を終了する。なお、この場合、特別図柄の低確率状態が設定された状態で特別図柄抽選（Ｓ３０２）が実行される。一方、Ｓ３５３の処理において、転落抽選に当選していないと判別した場合は（Ｓ３５３：Ｎｏ）、Ｓ３５３～Ｓ３５５の処理をスキップして、上述した特別図柄大当たり判定処理（図１５８のＳ２０８参照）と同一のＳ３０２～Ｓ３０７の処理を実行し、本処理を終了する。なお、この場合、特別図柄の高確率状態が設定された常態で特別図柄抽選（Ｓ３０２）が実行される。

【３０８５】

以上、説明をした通り、本第４制御例では、特別図柄抽選の実行条件が成立した状態（特別図柄大当たり判定処理４（図２２７のＳ２５８参照）が実行された状態）において、実際に特別図柄抽選を実行する前に、転落抽選を実行するように構成している。このよう

に構成することで、転落抽選の抽選結果に応じた特別図柄抽選を即座に実行することができるため、遊技者に対して公正な遊技を提供することができる。

【３０８６】

なお、転落抽選の実行タイミングと、特別図柄抽選の実行タイミングとを、本制御例とは異ならせるように構成しても良く、例えば、特別図柄抽選を実行した後に、転落抽選を実行するように構成しても良い。この場合、特別図柄の高確率状態が設定されている状態で特別図柄抽選が実行され、その直後に転落抽選が実行されることになるため、特別図柄の高確率状態で実行された特別図柄抽選の抽選結果が停止表示されるまでに（特別図柄変動が停止表示されるまでに）、転落抽選に当選し特別図柄の低確率状態が設定される事象が発生することになる。このような状態が発生した場合には、例えば、第３図柄表示装置８１の表示面にて、現在実行中の特別図柄変動が、特別図柄抽選が高確率状態で実行された最後の変動となり、次回の特別図柄抽選が特別図柄の低確率状態で実行される旨を示すための転落報知演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して実行中の特別図柄変動の結果をより注視させることができる。

【３０８７】

また、本制御例では、転落抽選に当選すると、次に特別図柄抽選が実行されるよりも前に特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、転落抽選に当選した場合に、特別図柄の高確率状態が継続する回数を２以上減算（確変カウンタ２０３ｉの値を２以上減算）したり、特別図柄の高確率状態中に実行され得る特別図柄抽選の残回数を所定回数（例えば、２回）にしたりするように構成しても良い。このように構成した場合であっても、転落抽選に当選したことにより、遊技者に最も有利となる遊技状態（確変状態）がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くさせることができるため、緊張感を持たせた遊技を行わせることができる。

【３０８８】

本制御例では、転落抽選にて当選しなかった場合、即ち、特別図柄の高確率状態が継続した場合にて、その旨を遊技者に示唆、或いは報知するための演出を実行しないことで、特別図柄の高確率状態が継続する期間（継続している期間）を遊技者に分かり難く構成しているが、これに限ること無く、転落抽選にて当選しなかった場合の一部において、その旨を遊技者に報知するように構成しても良い。この場合、例えば、転落抽選テーブル２０２ｄａに、当選（転落）と判定される転落抽選カウンタＣｄ１の値だけでは無く、特定外れと判定される値（例えば、９９８，９９９）を規定しておき、当該値と判定した場合に、特定外れを示すコマンドを設定することで、遊技者に対して転落抽選の結果が特定外れであることを示すための演出を実行するように構成しても良いし、転落抽選の抽選結果が外れであることを示すためのコマンドを設定し、音声ランプ制御装置１１３側で転落抽選の抽選結果が外れであることを示すためのコマンドを受信した場合に、転落抽選の抽選結果が外れであることを示す演出を実行するか否かの抽選を行い、その抽選で演出を実行すると判別した場合に外れ演出を実行するように構成しても良い。

【３０８９】

次に、図２２８を参照して、本第４制御例における先読み処理４（Ｓ６５３）の内容について説明をする。図２２８は、先読み処理４（Ｓ６５３）の内容を示したフローチャートである。この先読み処理４（Ｓ６５３）は、上述した第１制御例にて実行される先読み処理（図１６２のＳ６１３参照）に対して、特別図柄保留球格納エリア（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ）に格納された各種カウンタを読み出す処理において、読み出される各種カウンタの種別を異ならせた点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【３０９０】

先読み処理４（Ｓ６５３）が実行されると、新たに特別図柄保留球格納エリア（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ）に格納され

た第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、転落抽選カウンタＣｄ１、変動種別カウンタＣＳ１を読み出し（Ｓ７５１）、その後、上述した第１制御例にて実行される先読み処理（図１６２のＳ６１３参照）と同一のＳ７０２～Ｓ７０５の処理を実行し、本処理を終了する。

【３０９１】

以上、説明をした通り、本第４制御例では、始動入賞処理（図１６１のＳ１０５参照）において、新たに特別図柄の抽選権利（特図保留）を獲得した場合に（特別図柄保留球格納エリアに新たな入賞情報を格納した場合に）実行される先読み処理４（Ｓ６５３）において、転落抽選カウンタＣｄ１の値も読み出すように構成し、取得した転落抽選カウンタＣｄ１の値も含む入賞コマンドを設定し、音声ランプ制御装置１１３へと送信可能に構成している。これにより、音声ランプ制御装置１１３側にて獲得済みの特図保留球の中に、転落抽選に当選する転落抽選カウンタＣｄ１の値を示す情報が含まれているかを判別することが可能となる。よって、転落抽選に当選するまでの期間を示唆する示唆演出を実行可能にすることができる。

【３０９２】

次に、図２２９を参照して、大当たり終了処理４（Ｓ１９６０）の内容について説明をする。図２２９は、大当たり終了処理４（Ｓ１９６０）の内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理４（Ｓ１９６０）は、上述した第１制御例の大当たり終了処理（図１７０のＳ１９１０参照）に対して、時短カウンタ２０３ｈの値を設定するための処理内容を異ならせている点で相違し、それ以外の内容は同一である。同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【３０９３】

大当たり終了処理４（Ｓ１９６０）が実行されると、まず、上述した第１制御例の大当たり終了処理（図１７０のＳ１９１０参照）と同一のＳ２１０１，Ｓ２１０２の処理を実行し、その後、大当たり当選時の遊技状態と、大当たり種別とに対応する値を時短カウンタ２０３ｈに設定し（Ｓ２１５３）、今回設定した確変カウンタ２０３ｉの値、及び時短カウンタ２０３ｈの値に基づいて状態コマンドを設定し（Ｓ２１０４）、大当たり中フラグ２０３ｋ、確変設定フラグ２０３ｍをオフに設定し（Ｓ２１０５）、本処理を終了する。

【３０９４】

ここで、Ｓ２１５３の処理内容について詳細に説明をする。本制御例では、遊技状態格納エリア２０３ｇに、現在の遊技状態と、前回の大当たり当選時に設定されていた遊技状態と、大当たり当選した場合に選択される大当たり種別と、を一時的に記憶可能に構成している。そして、Ｓ２１５３の処理が実行される場合に、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されていた大当たり当選時の遊技状態と、大当たり種別とを読み出し、大当たり種別選択テーブル２０２ｄに規定されている値を時短カウンタ２０３ｈに設定する。

【３０９５】

本制御例では、大当たり終了処理４が実行される時点、即ち、大当たり遊技中のラウンド遊技が全て終了した時点で、時短カウンタ２０３ｈに設定する値を決定している。このように構成することで、大当たり遊技のラウンド遊技中に成立し得る設定条件、例えば、ラウンド遊技（Ｖラウンド遊技）中に特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を通過した場合に成立する設定条件の成立の有無に応じて時短カウンタ２０３ｈに設定する値を異ならせることができる。

【３０９６】

なお、本制御例で用いた構成に関わらず、例えば、大当たり遊技開始時、または当選した大当たり種別を選択する時点において、大当たり当選時における遊技状態に基づいた時短カウンタ２０３ｈの値を決定しておき、その決定内容に応じた値を大当たり終了処理４（Ｓ１９６０参照）にて設定するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技の期間中に大当たり当選時の遊技状態を示す情報を保持する必要が無くなるため、記憶容量の軽減化を図ることができる。

【３０９７】
次に、図２３０、及び図２３１を参照して、本第４制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御処理内容のうち、上述した第１制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御処理内容と異なる点について説明をする。本第４制御例は、上述した第１制御例に対して、転落抽選を実行する点が大きく相違しており、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理内容についても、転落抽選に関する処理を実行する点で相違している。
【３０９８】
具体的には、コマンド判定処理（図１７５のＳ４１１２参照）に替えてコマンド判定処理４（図２３０のＳ４１６２参照）を実行する点で相違している。それ以外の内容は同一であるため、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【３０９９】
まず、図２３０を参照して、コマンド判定処理４（Ｓ４１６２）の内容について説明をする。図２３０は、コマンド判定処理４（Ｓ４１６２）の内容を示したフローチャートである。図２３０に示した通り、このコマンド判定処理４（Ｓ４１６２）では、上述した第１制御例のコマンド判定処理（図１７５のＳ４１１２参照）に対して、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合に（Ｓ４２１７：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０から転落コマンドを受信したか判別し（Ｓ４２５１）、転落コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４２５１：Ｙｅｓ）、転落関連処理（Ｓ４２５２）を実行する点で相違している。なお、Ｓ４２５１の処理において転落コマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ４２５１：Ｎｏ）、或いは、転落関連処理（Ｓ４２５２）を実行した後は、上述した第１制御例のコマンド判定処理（図１７５のＳ４１１２）と同一のＳ４２１９の処理を実行し、本処理を終了する。
【３１００】
次に、図２３１を参照して、コマンド判定処理４（図２３０のＳ４１６２参照）にて実行される転落関連処理（Ｓ４２５２）の内容について説明をする。図２３１は、転落関連処理（Ｓ４２５２）の内容を示したフローチャートである。この転落関連処理（Ｓ４２５２）は、主制御装置１１０にて実行される転落抽選（図２２７のＳ３５２，Ｓ３５３参照）において、転落抽選に当選したと判別された場合に設定される転落コマンド（図２２７のＳ３５５参照）を受信した場合に実行される処理であって、転落コマンドを受信したタイミング（特別図柄の高確率状態が終了したタイミング）を判別するための処理を実行するためのものである。
【３１０１】
転落関連処理（Ｓ４２５２）が実行されると、まず、時短カウンタ２０３ｈの値を読み出し（Ｓ５５０１）、時短カウンタ２０３ｈの値が８０以上であるかを判別する（Ｓ５５０２）。時短カウンタ２０３ｈの値は、大当たり遊技終了後に設定される時短回数（普通図柄の高確率状態中に実行可能な特別図柄抽選の回数）に対応する値がセットされ、特別図柄抽選が実行される毎に１減算されるものであるため、例えば、大当たり遊技終了後に時短回数１００回がセットされた場合であれば、大当たり遊技終了後に実行された特別図柄抽選の回数が２０回に到達するまでに転落抽選に当選したか否かが判別される。つまり、Ｓ５５０２の処理では特別図柄の高確率状態が設定されたにも関わらず、早期に転落抽選に当選した状態であるか否かが判別される。
【３１０２】
Ｓ５５０２の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が８０以上であると判別した場合は（Ｓ５５０２：Ｙｅｓ）、短転落フラグ２２３ｄａをオンに設定し（Ｓ５５０３）、従状態設定エリア２２３ｇに時短状態を設定し（Ｓ５５０４）、本処理を終了する。一方、Ｓ５５０２の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が８０以上では無いと判別した場合は（Ｓ５５０２：Ｎｏ）、Ｓ５５０３の処理をスキップしてＳ５５０４の処理を実行し、本処理を終了する。
【３１０３】

Ｓ５５０３の処理にて短転落フラグ２２３ｄａをオンに設定することにより、枠ボタン入力監視・演出処理（図１８６のＳ４１０７参照）において、チャンスモード中に枠ボタン２２を操作したと判別し、確変状態選択２テーブル２２２ｄｆ２（図２２６（ｂ））を参照して演出態様を選択する場合に、短転落フラグ２２３ｄａがオフに設定されている場合と異なるデータテーブルを参照して演出態様を選択することになる。よって、遊技者に対して、実行される操作演出の演出態様によって転落抽選の結果を事後的に把握させることができるため、演出効果を高めることができる。

【３１０４】

＜第２制御例における演出例について＞

次に、図２３２を参照して、上述した第２制御例にて実行される第３図柄の変動演出のうち、副図柄ｆｚの変動方向を主図柄ｓｚの変動方向とは異ならせて実行する演出である逆変動表示演出（図２０５（ｄ）参照）の内容について説明をする。図２３２は、逆変動表示演出中に表示される表示内容の一例を示した模式図である。

【３１０５】

上述した通り、第２制御例では、特別図柄の抽選結果を示すための識別情報が含まれる主図柄ｓｚと、その主図柄ｓｚとは異なる副図柄ｆｚとを独立して表示制御可能に構成しており、例えば、図２０２（ｂ）に示した通り、主図柄ｓｚの変動表示よりも先に副図柄ｆｚを変動表示させて、その後、主図柄ｓｚが停止表示されるよりも前に副図柄ｆｚを停止表示させることにより、主図柄ｓｚの停止表示位置のみを遊技者に報知するリーチライン予告演出を実行させることができるように構成している。それ以外にも、図２０５（ｄ）に示した通り、特別図柄変動の開始タイミングに合わせて主図柄ｓｚの変動表示方向とは異なる方向へと副図柄ｆｚを所定期間（３秒間）変動表示させる逆変動表示演出を実行可能に構成している。

【３１０６】

この逆変動表示演出の内容について図２３２を参照して説明をする。まず、特別図柄抽選の結果を示すための変動パターンコマンドが、主制御装置１１０から送信される。そして、その変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置１１３側で受信すると、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される変動演出の演出態様を決定するための処理（変動表示設定処理（図１８２のＳ４１１３参照））にて、主図柄ｓｚに対する演出態様（変動パターン）を決定処理が実行される。これにより、主制御装置１１０にて実行された特別図柄抽選の結果に基づいて、特別図柄の抽選結果を示すための識別情報（識別図柄）である主図柄ｓｚの演出態様を確実に設定することができる。よって、実際に実行された特別図柄抽選の結果とは異なる抽選結果を示すための主図柄ｓｚが停止表示されることを抑制することができる。

【３１０７】

その後、音声ランプ制御装置１１３にて決定された主図柄ｓｚの演出態様に基づいて、副図柄ｆｚの演出態様を設定するための処理が実行される。具体的には、主図柄ｓｚに対する演出態様として、リーチ状態となる演出態様が設定されたか否かが判別され、リーチ状態となる演出態様が設定されたと判別した場合に、副図柄ｆｚの演出態様を選択する処理が実行される。なお、主図柄ｓｚに対する演出態様として、リーチ状態となる演出態様が設定されなかった場合は、主図柄ｓｚに対して設定された演出態様に対応する変動パターンが副図柄ｆｚに対して設定されるように構成している。これにより、特別図柄の抽選結果に基づいて設定された演出態様（変動パターン）で変動表示される主図柄ｓｚと同期させて副図柄ｆｚを変動表示させることができる。よって、主図柄ｓｚと副図柄ｆｚとを、あたかも特定の順序に並んで配置されている図柄列として変動表示させているように遊技者に思わせることができる。

【３１０８】

なお、上述した例では、主図柄ｓｚに対する演出態様がリーチ状態となる場合に、副図柄ｆｚの演出態様を選択するための処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、リーチ状態のうち、特定のリーチ状態（例えば、スーパーリーチ状態）

となる演出態様が設定された場合に、副図柄ｆｚの演出態様を選択するための処理を実行するように構成しても良いし、主図柄ｓｚに対して設定された演出態様が非リーチ状態である場合の一部においても、副図柄ｆｚの演出態様を選択するための処理を実行可能に構成しても良い。つまり、特別図柄抽選の結果が大当たりである可能性が高いことを示す演出態様で主図柄ｓｚの演出態様が設定された場合に、副図柄ｆｚの演出態様が選択される処理を実行し易くなるように構成すれば良い。このように構成することで、副図柄ｆｚとして通常の演出態様（主図柄ｓｚの演出態様に同期する演出態様）とは異なる演出態様が設定（実行）されただけで、遊技者に対して大当たり当選の期待感を持たせることができる。

【３１０９】

また、上述した例では、副図柄ｆｚの演出態様を選択する処理が実行されない場合には、主図柄ｓｚの演出態様に対応した演出態様（同期演出態様）が副図柄ｆｚに対して設定されるように構成しており、副図柄ｆｚの変動表示が主図柄ｓｚの変動表示と同期する変動演出が実行されるように構成している。これにより、第３図柄表示装置８１の表示画面上では、主図柄ｓｚの変動表示に追従するように副図柄ｆｚが変動表示されるため、上述した第１制御例における第３図柄の変動表示（図１２２（ｂ）参照）と同一の変動表示が実行されることとなる。よって、遊技者に対して、複数の主図柄ｓｚと、複数の副図柄ｆｚと、が、図１２２（ｂ）に示した様に、所定の順序（１（主図柄ｓｚ）→三角印（副図柄ｆｚ）→２（主図柄ｓｚ）→・・・）を為す図柄列として変動表示制御されていると思わせることができる。

【３１１０】

よって、主図柄ｓｚの演出態様と、副図柄ｆｚの演出態様とを異ならせて設定した場合に、遊技者に意外性のある演出を提供することができるため、演出効果を高めることができる。また、主図柄ｓｚに対する演出態様を設定する処理と、副図柄ｆｚに対する演出態様を設定する処理と、を異ならせているため、主図柄ｓｚと副図柄ｆｚとが同期しないパターンで変動表示させる処理を容易に実行することができる。つまり、上述した第１制御例のように、全第３図柄（主図柄ｓｚ及び副図柄ｆｚ）に対して、演出態様（変動パターン）を設定するように構成しているパチンコ機１０では、例えば、副図柄ｆｚの変動表示態様のみを異ならせた演出態様（変動パターン）を設定する際に、全第３図柄（主図柄ｓｚ及び副図柄ｆｚ）を対象に、副図柄ｆｚの変動表示態様のみを異ならせた演出態様（変動パターン）を設定する必要があるが、第２制御例のように主図柄ｓｚに対する演出態様と、副図柄ｆｚに対する演出態様と、を独立して設定可能に構成することで、副図柄ｆｚに対する演出態様のみを可変設定するだけで良く、第３図柄の演出態様を設定するための処理を軽減させることができる。

【３１１１】

図２３２に戻り説明を続ける。副図柄ｆｚの演出態様を選択する処理が実行されると、まず、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否かが判別され、その判別結果を参照して、図示しない副図柄演出選択テーブルを用いて、副図柄ｆｚの演出態様が選択される。ここで、副図柄演出選択テーブル（図示せず）には、特別図柄抽選の結果と、主図柄ｓｚに対して設定された演出態様と、に対応させて所定の割合で副図柄ｆｚの演出態様が規定されている。具体的には、特別図柄の抽選結果が「大当たり」であって、主図柄ｓｚの演出態様として「ダブルリーチ」が設定された場合には、６０％の割合で「リーチライン予告演出」が選択され、２０％の割合で「逆変動表示演出」が選択され、２０％の割合で「副図柄演出無し」が選択されるように規定されている。

【３１１２】

また、特別図柄の抽選結果が「大当たり」であって、主図柄ｓｚの演出態様として「シングルリーチ」が設定された場合には、２０％の割合で「リーチライン予告演出」が選択され、２０％の割合で「逆変動表示演出」が選択され、６０％の割合で「副図柄演出無し」が選択されるように規定されている。

【３１１３】

さらに、特別図柄の抽選結果が「外れ」であって、主図柄ｓｚの演出態様として「ダブルリーチ」が設定された場合には、４０％の割合で「逆変動表示演出」が選択され、６０％の割合で「副図柄演出無し」が選択されるように規定されており、主図柄ｓｚの演出態様として「シングルリーチ」が設定された場合には、５％の割合で「リーチライン予告演出」が選択され、５％の割合で「逆変動表示演出」が選択され、９０％の割合で「副図柄演出無し」が選択されるように規定されている。

【３１１４】

このように規定された副図柄演出選択テーブル（図示せず）を用いて、「逆変動表示演出」が選択された場合には、次に、副図柄ｆｚの表示態様を選択するための表示態様選択処理が実行される。この表示態様選択処理では、今回の第３図柄変動演出（副図柄ｆｚの演出態様）に用いられる副図柄ｆｚの表示態様を選択するための処理が実行されるものであって、特別図柄抽選の結果、及び、設定される大当たり種別に応じて副図柄ｆｚの表示態様が選択される。なお、ここで選択され得る副図柄ｆｚの表示態様は、上述した第２制御例において、図２０３（ｃ）を参照して説明をした、表示制御装置１１４のキャラクタＲＯＭ２３４が有するキャラクタ記憶エリア２３４ａ２に記憶されている表示態様となる。

【３１１５】

つまり、音声ランプ制御装置１１３にて実行される表示態様選択処理において、副図柄ｆｚの演出態様を特定するための表示用副図柄態様コマンド（表示用コマンド）が設定され、設定された表示用副図柄態様コマンド（表示用コマンド）を表示制御装置１１４が受信した場合に、キャラクタ記憶エリア２３４ａ２から対応する画像データを読み出す処理が実行される。

【３１１６】

表示態様選択処理では、例えば、図２０３（ｃ）に示した通り、副図柄ｆｚの通常表示態様である「三角印」の表示態様ＳＤ１と、大当たり期待度が高いことを示す「泡」を模した表示態様ＳＤ２と、大当たり当選した場合に、遊技者に有利な有利大当たり遊技（１６ラウンド遊技）が実行されることを示す「数字の１６」を模した表示態様ＳＤ３とのうち、何れかの表示態様が選択されるように構成しており、今回の特別図柄抽選の結果が大当たりである場合のほうが、大当たり以外である場合（外れの場合）よりも、表示態様ＳＤ２を選択し易くなるように構成し、さらに、今回実行される特別図柄抽選の結果に基づいて有利大当たり遊技が実行される場合のほうが、有利大当たり遊技が実行されない場合（大当たり当選していない場合、大当たり当選しているが、有利大当たり遊技以外の大当たり遊技が実行される場合）よりも、表示態様ＳＤ３を選択し易くなるように構成している。

【３１１７】

このように構成することで、副図柄ｆｚに対して設定される演出態様と、副図柄ｆｚに対して設定される表示態様と、の両方に対して遊技者に興味を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【３１１８】

図２３２は、副図柄ｆｚの演出態様として「逆変動表示演出」が実行され、副図柄ｆｚの表示態様として「泡」を模した表示態様ＳＤ２が設定されている状態を示したものであって、図２３２の視点で左方向へと主図柄ｓｚが変動表示され、図２３２の視点で右方向へと副図柄ｆｚが変動表示される「逆変動表示演出」が実行されている。このように、第３図柄表示装置８１の表示面にて第３図柄（主図柄ｓｚ、副図柄ｆｚ）の変動表示として、主図柄ｓｚと副図柄ｆｚとが逆方向へと変動表示されることで、遊技者に意外性のある変動演出を提供することができる。さらに、副図柄ｆｚを用いた演出態様として、主図柄ｓｚの変動表示方向とは異なる変動表示方向に副図柄ｆｚを変動表示させるため、遊技者に対して、副図柄ｆｚの演出態様が通常とは異なる演出態様であることを遊技者に分かり易く報知することができる。

【３１１９】

なお、図２３２に示した表示画面では、表示面に表示されている全ての副図柄ｆｚが、上述した表示態様選択処理により選択された「泡」を模した表示態様ＳＤ２で表示されているが、これに限ること無く、複数の副図柄ｆｚのうち、いずれかの副図柄ｆｚの表示態様のみを可変させても良い。この場合、最終的に停止表示される主図柄ｓｚの近傍に配置される副図柄ｆｚの表示態様のみを上述した表示態様選択処理により選択された表示態様へと可変させ易くなるように構成しても良い。これにより、副図柄ｆｚの表示態様に基づいて、主図柄ｓｚの停止表示態様を予測させ易くすることができる。

【３１２０】

加えて、図２３２に示した表示画面では、表示面に表示されている全ての副図柄ｆｚの大きさが同一である例が表示されているが、副図柄ｆｚの大きさ（拡大率）や、回転角度、半透明値などを異ならせて設定しても良い。この場合、各副図柄ｆｚを表示するための表示データテーブル（図２０７参照）に規定する値を変更すれば良い。

【３１２１】

また、図２３２では、第３図柄変動が開始されるタイミングで、副図柄ｆｚの表示態様が通常の「三角印」の表示態様ＳＤ１から「泡」を模した表示態様ＳＤ２へと切り替わり、逆変動表示演出が実行される例を示しているが、これに限ること無く、第３図柄変動が開始されるよりも前のタイミングとして、前回の第３図柄変動が停止表示されてから、今回の第３図柄変動が開始されるまでの期間にて副図柄ｆｚの表示態様を切り替えたり、今回の第３図柄変動が開始されてから停止するまでの期間にて副図柄ｆｚの表示態様を切り替えたりしても良い。

【３１２２】

なお、前回の第３図柄変動が停止表示されてから、今回の第３図柄変動が開始されるまでの期間にて副図柄ｆｚの表示態様を切り替える処理を実行する場合には、例えば、先読み処理によって入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている入賞情報に含まれるかを解析し、次に実行される特別図柄抽選（変動）が特定の抽選結果（例えば大当たり当選）となる場合において、停止表示されている副図柄ｆｚの表示態様を可変させるように構成しても良い。この場合、次に実行される特別図柄抽選（変動）の抽選結果を示すための主図柄ｓｚの演出態様を設定するよりも前に、次に実行される副図柄ｆｚの変動演出に用いられる表示態様が決定されることになる。このように、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている入賞情報を用いることにより、特別図柄抽選の結果を示すための第３図柄変動の演出態様に用いる各態様を遊技者に報知するタイミングを異ならせることができるため、遊技者に対して、実行される第３図柄変動演出に興味を持たせることができる。

【３１２３】

また、今回の第３図柄変動が開始されてから停止するまでの期間にて副図柄ｆｚの表示態様を切り替える処理を実行する場合には、第３図柄変動が開始される時点において副図柄ｆｚを切替前の表示態様で表示しても良いし、表示態様を切り替える処理が実行された後に、副図柄ｆｚを表示するように構成しても良い。

【３１２４】

＜大当たり遊技中に実行される切替弁の切替制御について＞

上述した各制御例では、大当たり動作設定処理（図１６９のＳ１９０６参照）や、Ｖラウンド処理（図２１９のＳ２２５１参照）を用いて説明をした通り、特定のラウンド遊技（Ｖラウンド遊技）が開始されたと判別された場合に、切替弁６５ｙ（図１２０（ｂ）、或いは、図２１３（ｂ）参照）に対する制御処理を実行するように構成していた。つまり、実行される大当たり遊技が確変大当たり遊技である場合にのみ、特定のラウンド遊技（Ｖラウンド遊技）が実行されるように構成し、通常大当たり遊技である場合には、特定のラウンド（Ｖラウンド遊技）が実行されないように構成していた。このように構成することで通常大当たり遊技中に球がＶ入賞（特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）へと通過）することを抑制することができるものであったが、実行される大当たり遊技の種別に応じて、切替弁６５ｙに対する制御処理の内容を可変させる必要があるため、大当たり遊技中の処理負荷を増大させてしまうという問題があった。

【３１２５】
そこで、上述した各制御例にて用いられた切替弁６５ｙに対する制御処理内容以外の制御処理を用いても良く、例えば、通常大当たり遊技においてもＶラウンド遊技が実行されるが、そのＶラウンド遊技を終了させる条件を確変大当たり遊技と異ならせ、Ｖラウンド遊技中に球が可変入賞装置６５へと入賞し得ないように構成しても良い。また、上述したＶラウンド処理（図２１９のＳ２２５１参照）が実行される第４制御例のように、Ｖラウンド遊技が実行されてからの球の入賞数に基づいて切替弁６５ｙを切替制御する場合には、通常大当たり遊技においては、切替弁６５ｙを切替制御するための球の入賞数を、Ｖラウンド遊技を終了させるための入賞数（例えば、１０個）よりも多い数に設定することで切替弁６５ｙの切替制御が実行されないように構成しても良い。

【３１２６】
また、切替弁６５ｙの制御内容（切替条件）を、確変大当たり遊技と、通常大当たり遊技とで同一に設定し、通常大当たり遊技の実行中に球が特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を通過したとしても、その通過を有効に処理しないように構成しても良い。つまり、通常大当たり遊技中に球が特定領域を通過したとしても、その大当たり遊技中に特別図柄の高確率状態が設定されないように構成しても良い。

【３１２７】
さらに、大当たり遊技の種別に関わらず、大当たり遊技が開始されてから（大当たり遊技のオープニング期間が設定されてから）、所定期間経過した場合に切替弁６５ｙが所定期間の間、開状態となるように切替制御を実行し、大当たり遊技における開閉扉６５ｂの開放パターンを大当たり遊技の種別に応じて異ならせるように構成することで、大当たり遊技種別毎のＶ入賞確率を異ならせるように構成しても良い。

【３１２８】
上述した第２制御例、及び第２制御例の変形例では、主図柄ｓｚの演出態様（変動パターン）も、副図柄ｆｚの演出態様（変動パターン）も、音声ランプ制御装置１１３にて設定（選択）するように構成しているが、これに限ること無く、表示制御装置１１４にて演出態様（変動パターン）を設定するように構成しても良く、この場合、特別図柄抽選の結果を示す主図柄ｓｚの演出態様のみ音声ランプ制御装置１１３にて設定し、副図柄ｆｚの演出態様を表示制御装置１１４にて設定するように構成すると良い。

【３１２９】
以上、第２制御例、及び第２制御例の変形例について説明をしたが、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される各種図柄を動的表示させる変動演出の演出態様を設定する場合において、動的表示される図柄の種別に対して独立して演出態様を設定し、独立して表示制御を実行するように構成するものであれば良く、上述した制御例にて示した構成以外の構成を用いても良い。

【３１３０】
例えば、副図柄ｆｚを表示するための表示画層を複数設け、図２１１を参照して上述した第２制御例の変形例のように、副図柄ｆｚを重複させて変動表示可能に構成しても良い。

【３１３１】
また、複数の表示画層を設け、各画層に対して表示の優先順位を設定し、第３図柄表示装置８１の表示面において、各表示画層に表示される表示態様が重複した場合には、優先順位の高い画層に表示される表示態様が遊技者に視認可能となるように表示制御されていたが、これに限ること無く、例えば、優先順位が設定されない表示画層を設け、第３図柄表示装置８１の表示面に複数の表示画層に表示された表示態様を重複させて表示するように構成しても良い。この場合、例えば、図２３２に参照した「逆変動表示演出」を実行する場合において、「三角印」の副図柄ｆｚの中に、「泡」を模した副図柄ｆｚが表示される重複副図柄が表示されるように表示制御（各副図柄の半透明値、拡大率を設定）し、副図柄ｆｚの表示態様が「三角印」から「泡」へと可変することを事前に示唆可能な表示態様で表示するように構成しても良い。

【３１３２】
以上、説明をした通り、上述した第１制御例、及び第４制御例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、その通常状態よりも遊技者に有利となる有利遊技状態として、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、の２種類の有利遊技状態を設定可能に構成している。さらに、確変状態が終了した後に時短状態が設定されるように構成している。
【３１３３】
そして、有利遊技状態が設定された場合には、次に、通常状態が設定されるまでの期間、例えば、確変状態が設定された場合には、確変状態の終了後に設定される時短状態が終了し、通常状態が設定されるまでの期間を有利遊技状態の継続期間として遊技者に報知可能に構成している。このように構成することで、現在設定されている遊技状態が終了するまでの期間では無く、遊技者に有利となる有利遊技状態が終了するまでの期間を遊技者に報知することができるため、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。
【３１３４】
加えて、複数の有利遊技状態が連続して継続する期間を１の有利遊技状態の継続期間として報知する場合において、第３図柄表示装置８１にて実行される各種演出の内容及び実行頻度によって、現在設定されている詳細な遊技状態を遊技者に把握させることができるように構成している。このように構成することで、通常状態が設定されるまでの期間を把握しながらも、現在の遊技状態を予測しながら遊技を行わせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。
【３１３５】
また、上述した第１制御例、及び第４制御例では、複数の有利遊技状態のうち、遊技者により有利となる最有利遊技状態（確変状態）が先に設定され、その後、最有利遊技状態（確変状態）よりも不利となる通常有利遊技状態（時短状態）が設定されるように構成しているが、複数の有利遊技状態が連続して設定され得る構成であれば良く、例えば、遊技状態として、通常状態と、確変状態と、時短状態と、に加え、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）も設定であって、確変状態よりも潜確状態のほうが遊技者に有利となるように構成したパチンコ機１０では、特別図柄、或いは、普通図柄が高確率状態である遊技状態（確変状態、時短状態、潜確状態）が、遊技者に有利な有利遊技状態となる。そして、特別図柄の高確率状態が継続する期間を示す確変カウンタ２０３ｉの値のほうが、普通図柄の高確率状態が継続する期間を示す時短カウンタ２０３ｈの値よりも大きくなるように設定可能に構成する。
【３１３６】
このように構成されたパチンコ機１０にて、例えば、大当たり遊技終了後に確変状態として、確変カウンタ２０３ｉの値として「１００」を、時短カウンタ２０３ｈの値として「５０」を設定可能に構成することで、大当たり遊技終了後には、有利遊技状態として確変状態が設定され、その後、潜確状態が設定されることになる。このような場合であっても、上述した第１制御例、及び第４制御例のように、複数の有利遊技状態が連続して継続する期間、即ち、確変状態の後に設定される潜確状態が終了するまでの期間を１の有利遊技状態の継続期間として報知すると良い。また、この場合、有利遊技状態の継続期間中に、現在設定されている遊技状態が他の遊技状態へと移行する可能性があるか否かを遊技者に示唆可能な移行示唆演出を実行可能に構成すると良い。これにより、有利遊技状態中に他の遊技状態へと移行する可能性があることのみを遊技者に把握させることができるため、有利遊技状態中に実行される遊技の内容を、予測させる楽しみを提供することができる。さらに、有利遊技状態の継続期間中に、現在設定されている遊技状態が他の遊技状態へと移行する可能性がある場合において、移行後の遊技状態が遊技者により有利となる遊技状態であるか否かを示唆可能な有利移行示唆演出を実行可能に構成しても良い。さらに、有利遊技状態中に遊技状態が移行するタイミングを示唆する示唆演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、通常状態が設定されるまでの期間を把握しな

がらも、その期間内における遊技を楽しませることができる。
【３１３７】
また、上述した第１制御例、及び第４制御例では、有利遊技状態中に大当たり当選した場合には、有利遊技状態が終了するように構成しているが、複数の有利遊技状態のうち、遊技者により有利となる最有利遊技状態（確変状態）が先に設定され、その後、最有利遊技状態（確変状態）よりも不利となる通常有利遊技状態（時短状態）が設定されるように構成しているため、有利遊技状態中に大当たり当選することにより遊技者に不利とならないが、例えば、複数の有利遊技状態のうち、遊技者により有利となる通常有利遊技状態（確変状態）が先に設定され、その後、通常有利遊技状態（確変状態）よりも遊技者に有利となる最有利遊技状態（潜確状態状態）が設定されるように構成したパチンコ機１０では、通常有利遊技状態中に大当たり当選するよりも、大当たり当選すること無く、最有利遊技状態が設定される場合のほうが、遊技者に有利となり得る場合がある。
【３１３８】
よって、有利遊技状態中に実行される特別図柄抽選の結果として大当たり当選することが遊技者に有利となる期間と、不利となる期間とを遊技者が識別可能な期間演出を実行するように構成すると良い。これにより、期間演出によって識別した内容に基づいて特別図柄抽選の結果を注視することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別として、通常有利遊技状態中に設定されると遊技者に不利となる大当たり種別と、通常有利遊技状態中に設定されたとしても遊技者に不利とならない大当たり種別と、を有するパチンコ機１０であれば、上述した期間演出の演出内容と、大当たり当選時に設定される大当たり種別とに基づいて、遊技者に有利な大当たり当選であるか否かを示唆する演出を実行するように構成しても良い。これにより、特別図柄抽選で大当たり当選を目指すだけの遊技では無く、大当たり当選するタイミングと、大当たり当選時に設定される大当たり種別と、に対しても遊技者に興味を持たせることができる。
【３１３９】
上述した第１制御例では、大当たり遊技終了後に複数種類（２種類）の有利遊技状態（確変状態、時短状態）の何れかが設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技終了後に通常状態が設定され得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に有利遊技状態が設定されることを期待しながら遊技者に遊技を行わせることができる。
【３１４０】
また、上述した第１制御例では、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の演出結果に応じて、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されたことを報知する演出モード（スーパーチャンスモード）と、大当たり遊技終了後に通常状態よりも遊技者に有利となる有利遊技状態（確変状態、或いは時短状態）が設定されたことを報知する演出モード（チャンスモード）と、を設定するように構成している。これにより、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出において、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを報知したにも関わらず、大当たり遊技終了後にチャンスモードが設定されるという無意味な演出が実行されることを抑制することができる。
【３１４１】
このように構成された第１制御例の技術に対して、例えば、大当たり遊技終了後に設定される演出モードを遊技者が任意に選択可能な演出モード選択手段を設け、予め、演出モード選択手段により任意の演出モードを選択可能にしておくことで、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の演出態様、及び、大当たり遊技終了後に設定される演出モードを、演出モード選択手段により選択された内容に対応させて設定するように構成しても良い。具体的には、演出モード選択手段により、大当たり遊技終了後に設定される演出モードとして、実際に設定される遊技状態を報知する「完全告知モード」と、有利遊技状態が設定されていることのみを報知する「チャンス告知モード」と、を選択可能に構成し、パチンコ機１０にて特別図柄抽選が実行されていない期間において、遊技者が操作手段（

枠ボタン２２）を操作することで何れかの演出モードを選択可能に構成する。
【３１４２】
遊技者により選択された演出モードを一時的に記憶する記憶手段を設け、その記憶手段に記憶された演出モードを識別可能な情報を第３図柄表示装置８１の表示面の一部（例えば、副表示領域Ｄｓ）に表示しておき、現在設定されている演出モードを常に遊技者が識別可能に構成する。そして、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、記憶手段に記憶されている演出モードを読み出す。例えば、記憶手段に「完全告知モード」が記憶されている場合には、大当たり遊技演出として、大当たり遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖに通過させる（Ｖ入賞）ことを案内する演出としてＶ報知演出を実行し、実際に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを示す表示態様でエンディング画面を表示し（図１２７（ｂ），（ｄ）参照）、通過しなかった場合には、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを示す表示態様でエンディング画面を表示する（図１２７（ａ），（ｃ）参照）そして、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合には、現在の遊技状態が確変状態であることを示す「スーパーチャンスモード」（図１３１（ａ）参照）が設定され、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合には、現在の遊技状態が時短状態であることを示す「チャンスモード」（図１２８（ａ）参照）が設定される。このように構成することで、設定される遊技状態、及び、遊技状態を決定するための契機となるＶ入賞の有無を遊技者に確実に報知することができる。
【３１４３】
一方、記憶手段に「チャンス告知モード」が記憶されている場合には、大当たり遊技演出として上述したＶ報知演出を実行しないようにし、大当たり遊技終了後には、設定される遊技状態に関わらず「チャンスモード」が設定される。このように構成することで、設定される遊技状態、及び、遊技状態を決定するための契機となるＶ入賞の有無を遊技者に報知すること無く、遊技を行わせることができる。なお、演出モード選択手段による演出モードの選択がされていない場合は、パチンコ機１０の初期状態と同様に、記憶手段には「初期モード」が記憶されており、上述した第１制御例と同様に、大当たり遊技中にＶ報知演出を実行するか否かを抽選で決定し、その抽選結果に基づいた大当たり遊技演出を実行し、その大当たり遊技演出の演出結果に基づいて、大当たり遊技終了後の演出モードが設定される。
【３１４４】
このように構成することで、遊技者が所望する任意の演出モードを違和感無く提供することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。
【３１４５】
さらに、パチンコ機１０にて実行される各種演出を選択可能な手段として、チャンスモードが選択されている場合に実行される操作演出に対して選択される各種演出態様（図１４８参照）の選択割合を遊技者が任意に選択可能な演出頻度選択手段を設けても良い。具体的には、確変状態が設定されている場合と、時短状態が設定されている場合とで、選択される各種演出態様の選択割合を大きく乖離させたり、選択割合の相違を小さくさせたりすることができるように選択割合を遊技者が選択可能にする演出頻度選択手段を設けると良い。このような構成を用いた場合であっても、遊技者が所望する任意の演出モードを違和感無く提供することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。
【３１４６】
以上、説明をした第１制御例から第４制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート６５Ｖ）を球が通過することで、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定されるように構成されたパチンコ機１０について説明をしたが、このように、遊技者に有利となる特典遊技が実行されている状態で球が特定領域を通過したことに基づいて特典遊技とは異なる特別遊技を遊技者に提供可能な構成として、例えば、特別図柄抽選で

大当たり当選とは異なる抽選結果である小当たりに当選した場合に、特典遊技（大当たり遊技）とは異なる第２特典遊技（小当たり遊技）を実行可能にし、その第２特典遊技中に開放動作される可変入球手段（可変入賞装置６５でも良いし、それ以外の入賞装置を別途設けても良い）に入球した球が通過し得る特定領域を設け、第２特典遊技中に球が特定領域を通過した場合に、第２特典遊技（小当たり遊技）の終了後に特典遊技（大当たり遊技）を実行可能な構成を用いても良い。

【３１４７】

なお、上述した各制御例におけるパチンコ機１０の構成として、図２３３に示した通り、何れの遊技状態が設定されている状態であっても、左打ち遊技を実行することで第１特別図柄抽選の実行契機となり得る第１入球口６４へと遊技球を入球可能とし、右打ち遊技を実行することで第２特別図柄抽選の実行契機となり得る第２入球口６４０へと遊技球を入球可能とするように構成しても良い。

【３１４８】

＜第５制御例＞

次に、図２３４から図２７０を参照して、第５制御例について説明をする。本第５制御例は、上述した第１制御例に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点とで相違している。また、主制御装置１１０のＭＰＵが実行する制御内容と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【３１４９】

上述した第１制御例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能に構成し、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させることを可能に構成していた。また、上述した大当たり遊技の終了後、及び、他の終了条件（例えば、特別図柄抽選の実行回数が所定回数に到達した場合に成立する終了条件）が成立した場合に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を高確率状態から低確率状態へと移行させることを可能に構成していた。

【３１５０】

つまり、特別図柄抽選によって大当たり当選しない限り、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させる契機が成立しないように構成していた。このように構成された第１制御例では、遊技者に対して、多くの賞球を付与可能な大当たり遊技と、遊技者に有利な抽選が実行され易い高確率状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）の設定と、が何れも特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行されるため、特別図柄抽選で大当たり当選した遊技者に対して多様な特典を付与することができ、遊技者に対して特別図柄抽選で大当たり当選することを目指して意欲的に遊技を行わせることができるものであった。

【３１５１】

しかしながら、上述した第１制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合にのみ、各図柄の確率状態を高確率状態へと移行可能に構成していることから、特別図柄抽選で大当たり当選していない遊技者は特典が付与されず、長時間に渡って大当たり当選していない遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

【３１５２】

これに対して、本第５制御例では、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させるための契機として、特別図柄抽選の大当たり当選以外の契機を設け、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選とは異なる抽選結果（外れ）の一部において、普通図柄の高確率状態を設定させるための契機が成立するように構成している。

【３１５３】
つまり、特別図柄抽選で大当たり当選しなかった遊技者に対しても、大当たり遊技とは異なる特典を付与可能に構成している。このように構成することで、１回の特別図柄抽選において、大当たり遊技が実行される抽選結果と、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される抽選結果とを遊技者に別々に提供することができるため、遊技者に対して有利となる抽選結果の種別の多様化を図りやすくすることができる。
【３１５４】
さらに、本第５制御例では、設定されている遊技状態に応じて、普通図柄の高確率状態を設定させるための契機の成立のし易さを異ならせており、具体的には、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合は、特別図柄抽選が実行された場合に大当たり当選の有無に加え、時短当選（普通図柄の高確率状態を設定させるための契機の成立の有無）の有無を判定可能に構成し、通常状態以外の遊技状態が設定されている場合は、特別図柄抽選が実行された場合に大当たり当選の有無のみを判定可能に構成している。
【３１５５】
このように構成することで、通常状態が設定されている状態では、普通図柄の高確率状態が設定され得る契機として、特別図柄抽選において大当たり当選した場合に成立し得る契機と、特別図柄抽選で時短当選した場合に成立し得る契機と、が設定され、通常状態以外の遊技状態では、普通図柄の高確率状態が設定され得る契機として、特別図柄抽選において大当たり当選した場合に成立し得る契機が設定されることになる。即ち、時短当選の有無を判定可能となる通常状態のほうが、通常状態以外の遊技状態よりも、普通図柄の高確率状態を設定するために多くの契機が設定されるように構成している。
【３１５６】
よって、各図柄（特別図柄、普通図柄）が低確率状態に設定されており、各図柄抽選において最も当たり当選し難い遊技状態（遊技者に不利となる遊技状態）である通常状態のほうが、他の遊技状態よりも普通図柄の高確率状態を設定させ易くすることができ、通常状態中の遊技を実行している遊技者の遊技意欲を高めることができる。
【３１５７】
加えて、本第５制御例では、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態（確変状態、時短状態）のほうが、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（通常状態、第２確変状態）よりも第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成しており、且つ、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を、所定数（４個）を上限に記憶可能（保留記憶可能）に構成している。そして、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選のほうが時短当選し易くなるように構成している。
【３１５８】
つまり、普通図柄の高確率状態が設定されている何れかの遊技状態（確変状態、時短状態）から通常状態へと遊技状態が移行した場合（遊技者に有利な遊技状態から不利な遊技状態へと移行した場合）において、移行後の通常状態中に、移行前の普通図柄の高確率状態中にて保留記憶された第２特別図柄抽選の実行権利に基づく第２特別図柄抽選が実行された場合に時短当選し易くなるように構成している。
【３１５９】
このように構成することで、遊技者に有利な遊技状態から不利な遊技状態へと移行した場合にも所定期間の間、遊技者に有利な遊技状態へと復帰し易い特別図柄抽選を遊技者に実行させることができるため、遊技者に不利となる遊技状態である通常状態が設定された場合に遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。また、通常状態中により多くの第２特別図柄抽選を実行させるために、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を上限数（４個）獲得した状態で普通図柄の高確率状態を終了させようと、普通図柄の高確率状態が終了する最後の瞬間まで特図２保留を獲得するための遊技を意欲的に行わせることができる。
【３１６０】

上述した第１制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいてのみ普通図柄の高確率状態を設定可能に構成していた。具体的には、大当たり遊技終了後に、遊技者に有利な有利遊技状態として、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）或いは、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能に構成していた。そして、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合には、特別図柄抽選が５０回実行されるまで確変状態が継続し、その後、５０回の特別図柄抽選が実行されるまで、即ち、大当たり遊技終了後からの特別図柄抽選回数が１００回に到達するまで、時短状態が設定されるように構成していた。一方、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合には、特別図柄が１００回実行されるまで時短状態が継続するように構成していた。

【３１６１】

これに対して、本第５制御例では、上述した通り、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に加え、特別図柄抽選で時短当選した場合にも普通図柄の高確率状態を設定可能に構成しており、大当たり当選に基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第１時短）と、時短当選に基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第２時短）とで、普通図柄の高確率状態を終了させるための終了条件の成立のし易さを異ならせている。

【３１６２】

具体的には、第１時短の終了条件として設定される時短回数よりも第２時短の終了条件として設定される時短回数のほうが多くなり易くなるように構成している。このように、普通図柄の高確率状態が設定された場合において、その設定契機（普通図柄の高確率状態を設定するための成立契機）に応じて有利度合いを異ならせた普通図柄の高確率状態を設定可能とすることにより、普通図柄の高確率状態が設定されるか否かだけで無く、どのような契機で普通図柄の高確率状態が設定されるのかという遊技の過程についても遊技者に興味を持たせることができるため、遊技者に継続して遊技を行わせ易くすることができる。

【３１６３】

なお、本第５制御例では、普通図柄の高確率状態において遊技者に付与される特典の有利度合いを異ならせるために、時短終了条件の成立のし易さ（時短回数）を異ならせているが、これに限ること無く、例えば、第１時短が設定された場合と、第２時短が設定された場合とで、第２特別図柄抽選の保留記憶の獲得のし易さ（電動役物６４０ａの開放パターン）を異ならせたり、普通図柄の高確率状態中に特別図柄抽選で大当たり当選した場合に付与される特典の有利度合い（例えば、大当たり遊技中に付与される賞球数や、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の種別）を異ならせたりするように構成しても良い。

【３１６４】

まず、図２３４を参照して、本第５制御例におけるパチンコ機１０の構成について説明をする。図２３４は、本第５制御例のパチンコ機１０における遊技盤１３の正面図である。図２３４に示した通り、本第５制御例のパチンコ機１０における遊技盤１３は、上述した第１実施形態のパチンコ機１０における遊技盤１３（図１１９参照）に対して、遊技盤１３の左側領域（可変表示ユニット８０の左側の領域）に設けられていたスルーゲート６７を削除した点と、電動役物６４０ａが付設された第２入球口６４０、少なくとも大当たり遊技が実行された場合に遊技球を入賞させることが可能となる可変入賞装置６５の配設位置を異ならせた点と、で大きく相違している。また、可変入賞装置６５の内部構成を変更している点で相違している。それ以外の内容は上述した第１制御例と同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【３１６５】

図２３４に示した通り、本第５制御例のパチンコ機１０では、普通図柄の抽選実行契機を成立させるための入球口であるスルーゲート６７を、可変表示ユニット８０の右側に形成された右側領域のみに配設している。このように構成することで、可変表示ユニット８０の左側に形成された左側領域に向けて遊技球を発射させ、第１入球口（入賞口）６４へと遊技球を入球させる左打ち遊技を行っている間は、普通図柄抽選を実行させ難くするこ

とができる。
【３１６６】
第１入球口６４は、可変表示ユニット８０の下方に配置されている。可変表示ユニット８０が遊技盤１３上の遊技領域を左右に区画するように配置されており、可変表示ユニット８０の左側には遊技球が流下可能な左側流路（左側領域）が形成され、可変表示ユニット８０の右側には遊技球が流下可能な右側流路（右側領域）が形成されている。そして、左側流路（領域）を流下した遊技球は、右側流路（領域）を流下すること無く、右側流路（領域）を流下した遊技球は、左側流路（領域）を流下しないように構成されている。
【３１６７】
可変表示ユニット８０の下側には、左側流路（領域）を流下した遊技球も、右側流路（領域）を流下した遊技球も流下可能な下側領域（共通領域）が形成され、下側領域の最流下部（遊技盤１３の最下部）にはアウト口６６が設けられている。第１入球口６４は、左側流路を流下した遊技球も、右側流路を流下した遊技球も入球可能な位置に配置されている。なお、本第５制御例の構成とは異ならせ、左側流路を流下する遊技球のみが第１入球口６４へと入球可能となるように構成しても良い。このように構成することで、右側領域へと遊技球を流下させる右打ち遊技を実行する場合、例えば、右打ち遊技によって第２入球口６４０へと遊技球を入球させる遊技を実行する場合において、第１入球口６４へと遊技球が入球し、第１特別図柄抽選が実行される事態が発生することを抑制することができる。
【３１６８】
第２入球口６４０は、右側流路を流下した遊技球が、左側流路を流下した遊技球よりも入球し易い位置に配置されている。第２入球口６４０は、遊技盤１３に横長矩形状の開口部が形成されており、その開口部に遊技球が流下することが可能な流路が形成されており、開口部に入球した遊技球を検知するフォトセンサが設けられている。開口部の前面側には開口部を塞ぐことが可能な横長矩形状の開閉板として電動役物６４０ａが付随して設けられており、その開閉板の可変を軸として正面側に開閉駆動するための開放口ソレノイド（図示せず）とを備えている。第２入球口６４０の開口部は、通常時は、遊技球が入賞できないか又は入賞し難い閉状態になっている。普通図柄（第２図柄）の当たりの際には開放口ソレノイドを駆動して電動役物６４０ａを正面下側に傾倒し、球が第２入球口６４０の開口部に入賞しやすい開放状態を一時的に形成し、その開放状態と通常時の閉鎖状態との状態を遊技状態により定められた所定回数繰り返すように作動する。
【３１６９】
尚、本パチンコ機１０では、第１入球口６４及び第２入球口６４０へ入賞があったことを契機として抽選（特別図柄抽選）が行われる。パチンコ機１０は、その特別図柄抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）と、普通図柄の高確率状態を設定するための時短当選の判定（時短抽選）とを行うと共に、大当たりと判定した場合（大当たり当選した場合）はその大当たり種別の判定を行い、時短当選した場合はその時短種別の判定を行うように構成している。
【３１７０】
本第５制御例では、第１入球口６４に遊技球が入球した場合に抽選契機が成立する第１特別図柄と、第２入球口６４０に遊技球が入球した場合に抽選契機が成立する第２特別図柄と、で異なる大当たり種別が規定されており、第１特別図柄に対しては１６Ｒ確変大当たり（大当たりＡ５）、６Ｒ確変大当たり（大当たりＢ５）が規定されている。また、第２特別図柄に対しては１６Ｒ確変大当たり（大当たりＡ５）、６Ｒ確変大当たり（大当たりＣ５）、６Ｒ確変大当たり（大当たりＤ５）が規定されている。第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。
【３１７１】
ここで、「１６Ｒ確変大当たり（大当たりＡ５）」とは、最大ラウンド数が１６ラウンドの大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率

状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別である。本第５制御例では、特別図柄の高確率状態が継続する期間（特図高確期間）と、普通図柄の高確率状態が継続する期間（普図高確期間）として、異なる期間を設定可能に構成しており、大当たりＡ５は、特図高確期間として特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）が６０回変動されて、６０回目の特別図柄変動が停止するまでの期間が設定され、普図高確期間として特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）が６０回変動されて、６０回目の特別図柄変動が停止するまでの期間が設定される。

【３１７２】

つまり、大当たりＡ５に対しては、特図高確期間と、普図高確期間として同一条件（６０回目の特別図柄変動停止）が規定されている。よって、大当たり種別として大当たりＡ５が設定された場合には、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、その確変状態中における６０回目の特別図柄変動が停止表示された場合に特図高確期間と普図高確期間とが共に終了し通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定される。このように構成することで、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態から直接通常状態へと遊技状態が移行することになるため、普通図柄の高確率状態中に獲得した第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）に基づく第２特別図柄抽選を、通常状態において実行し易くすることができる。

【３１７３】

「６Ｒ確変大当たり（大当たりＢ５）」とは、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別である。この大当たりＢ５が、特図高確期間、及び普図高確期間を終了させるための終了条件として、上述した大当たりＡ５と同一の終了条件（６０回目の特別図柄変動が停止表示された場合に成立する条件）が規定されている。つまり、大当たりＢ５は、大当たりＡ５に対して、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数（ラウンド数）のみを異ならせた大当たり種別となる。

【３１７４】

上述したとおり、本第５制御例では、普通図柄の低確率状態である通常状態においては、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが困難となるように構成していることから、通常状態中は左打ち遊技によって第１入球口６４へと遊技球を入球させ、第１特別図柄抽選を実行させる左打ち遊技が実行されるように構成している。そして、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別として大当たりＡ、或いは大当たりＢの何れかが設定されるように構成している。つまり、通常状態において主として実行される第１特別図柄抽選において大当たり当選した場合には、設定された大当たり種別に応じた異なるラウンド数の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に終了条件が同一の確変状態が設定されるように構成している。

【３１７５】

このように構成することで、何れの大当たり種別が設定された場合であっても、大当たり遊技が終了した後には同一条件の遊技を遊技者に行わせることができる。なお、本第５制御例では、第１特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に、大当たり遊技のラウンド数のみを異ならせた大当たり種別を設定可能に構成しているが、これに限ること無く、設定される大当たり種別に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の種別を異ならせたり、同一の遊技状態に対して終了条件を異ならせたりするように構成しても良い。また、大当たり遊技の内容（ラウンド数等）と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の内容（遊技状態種別、終了条件）と、を異ならせて設定可能に構成しても良い。

【３１７６】

この場合、特別図柄の大当たり当選に基づいて遊技者に付与される第１特典（大当たり遊技）と、第２特典（普通図柄の高確率状態）と、の種別として、第１特典及び第２特典が最も遊技者に有利となる組合せに対応した大当たり種別から、第１特典及び第２特典が最も遊技者に不利となる組合せに対応した大当たり種別まで予め規定しておき、大当たり当選時にいずれかの大当たり種別が設定されるように構成しても良い。このように構成す

ることで、特別図柄抽選で大当たり当選した後に付与され得る特典の有利度合いを、設定される大当たり種別に基づいて大きく異ならせることができるため、遊技者に対して設定される大当たり種別に対して興味を持たせることができる。なお、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて付与される特典の有利度合いを大きく異ならせないようにするためには、例えば、有利度合いの低い第１特典と、有利度合いの高い第２特典と、を組み合わせた大当たり種別や、有利度合いの高い第１特典と、有利度合いの低い第２特典と、を組み合わせた大当たり種別、即ち、大当たり種別に対して規定されている第１特典と第２特典との有利度合いが共に高い、或いは共に低い大当たり種別以外の大当たり種別のみが予め規定されるように構成し、規定されている複数の大当たり種別の中かから何れか１の大当たり種別を設定するように構成すれば良い。

【３１７７】

「６Ｒ確変大当たり（大当たりＣ５）」とは、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別である。そして、本第５制御例では、特別図柄の高確率状態が継続する期間（特図高確期間）と、普通図柄の高確率状態が継続する期間（普図高確期間）として、異なる期間を設定可能に構成しており、大当たりＣ５は、特図高確期間として特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）が６０回変動されて、６０回目の特別図柄変動が停止するまでの期間が設定され、普図高確期間として特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）が５６回変動されて、５６回目の特別図柄変動が停止するまでの期間が設定される。

【３１７８】

つまり、大当たりＣ５は、特図高確期間を終了させるための終了条件（確変終了条件）と、普図高確期間を終了させるための終了条件（時短終了条件）とを異ならせて規定しており、確変終了条件が成立するよりも前に時短終了条件が成立するように構成されている。よって、大当たり種別として大当たりＣ５が設定された場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、その確変状態中における５６回目の特別図柄変動が停止表示された場合に、特図高確期間よりも先に普図高確期間が終了し、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定される。そして、第２確変状態が設定されてから４回目（大当たり遊技が終了してから合計で６０回目）の特別図柄変動が停止表示された場合に時短終了条件が成立し、通常状態が設定されるように遊技状態が遷移する。

【３１７９】

ここで、確変状態が設定されている期間は、普通図柄の高確率状態が設定されていることから、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得し易い遊技状態であり、遊技者に対して右打ち遊技を行わせる遊技期間となるのに対して、第２確変状態が設定されている期間は、普通図柄の低確率状態が設定されていることから、通常状態と同様に特図２保留を獲得し難い遊技状態となる。よって、遊技者に対して左打ち遊技を行わせる遊技期間となる。つまり、確変状態から第２確変状態へと移行した場合には、確変状態中に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選が、第２確変状態中に実行されることになる。そして、本第５制御例では、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選が優先して実行され、且つ、特図２保留を最大で４個まで記憶可能に構成していることから、特図２保留を上限数（４個）獲得した状態で確変状態から第２確変状態へと移行したとしても、第２確変状態が終了するまで（特図高確期間が終了するまで）の間に、４回の第２特別図柄抽選が実行されるため、第２確変状態から通常状態へと遊技状態が移行した時点において記憶されている特図２保留の数が０個となる。

【３１８０】

つまり、大当たり種別として大当たりＣが設定された場合には、大当たり遊技終了後に主として第２特別図柄抽選が実行される普図高確期間（確変状態）が設定されるが、普図高確期間中に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選を、通常状態にて実行させ難い遊技が実行されることになる。よって、同一内容の大当たり遊技が実行され、且つ、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される点で同一の大当たり種別である大当たりＢより

も、特図高確期間及び普図高確期間が終了し、通常状態が設定された状態における第２特別図柄抽選の実行のし易さの点で大当たりＢよりも不利な大当たり種別となる。

【３１８１】

なお、詳細な説明は後述するが、本第５制御例では、確変状態が終了し第２確変状態が設定された場合と、確変状態が終了し通常状態が設定された場合と、で同一の演出態様（引き戻しモード）が設定されるように構成している。つまり、確変状態が終了した後に、第２確変状態、或いは通常状態の何れの遊技状態が設定されているのかを遊技者に把握させ難くするように構成している。このように構成することで、普図高確期間が終了した後に実行される第２特別図柄抽選が通常状態中に実行されたものであるか、第２確変状態中に実行されたものであるかを遊技者に分かり難くすることができるため、実行された第２特別図柄抽選によって時短当選し得るか否か（時短抽選が実行されているか否か）を分かり難くすることができる。

【３１８２】

よって、第２確変状態が設定されている場合であっても、時短当選を期待させながら遊技を行わせることができる。

【３１８３】

なお、本第５制御例では、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されてから特図高確期間（特別図柄の高確率状態が継続する期間）よりも先に普図高確期間（普通図柄の高確率状態が継続する期間）が終了し、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）するように各終了条件が規定されている大当たり種別として大当たりＣ５を有しており、具体的には、大当たりＣ５には、確変状態中に獲得した特図２保留が第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）の間に、全て消費されるよう普図高確期間が終了してから特図高確期間が終了するまでの期間（第２確変状態が継続する期間）として、特別図柄変動が４回実行されるまでの期間を設定するように構成しているが、これに限ること無く、確変状態の後に設定される遊技状態（通常状態、第２確変状態等）に応じて、獲得済みの特図２保留に基づく特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）が実行される遊技状態を異ならせる構成。即ち、獲得済みの特図保留に基づいて特別図柄抽選が実行される遊技状態として、遊技者に有利となる有利遊技状態（通常状態）で実行され得る特別図柄抽選の実行回数を異ならせることが可能な構成を用いても良い。

【３１８４】

例えば、確変状態中に獲得した特図２保留の一部が第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）の間に消費され、残りの特図２保留が通常状態中に消費されるよう、例えば、普図高確期間の終了条件として特別図柄変動５８回、特図高確期間の終了条件として特別図柄変動６０回が規定される大当たり種別を設けても良い。この場合、確変状態中に上限数の特図２保留を獲得した状態で普図高確期間が終了し第２確変状態へと移行すると、第２確変状態中に特図２保留を２個消化し、残りの２個の特図２保留に基づく第２特別図柄抽選を通常状態において実行させることができる。このように、確変状態が設定されて特図高確期間よりも先に普図高確期間が終了するように各終了条件を規定する場合には、各終了条件の差分を異ならせるだけで通常状態にて実行され得る第２特別図柄抽選の回数を異ならせることができる。

【３１８５】

また、本第５制御例では、第１特別図柄の保留記憶（特図１保留）と、第２特別図柄の保留記憶（特図２保留）と、を共に有している場合において、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選が優先して実行されるように構成しているため、上述した通り、確変状態中に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選が、特図１保留の有無（特図２保留よりも先に獲得している特図１保留の有無）に関わらず優先して実行され、特図２保留を獲得し易い遊技状態（普通図柄の高確率状態）が終了した場合、即ち、特図２保留を獲得し難い遊技状態（普通図柄の低確率状態）が設定された直後から特図２保留数が減少していくが、これに限ること無く、特図１保留に基づく第１特別図柄抽選と、特図２保留に基づ

く第２特別図柄抽選とを、各特図保留を獲得した順に応じて実行可能に構成しても良い。
【３１８６】
「６Ｒ確変大当たり（大当たりＤ５）」とは、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別である。そして、本第５制御例では、特別図柄の高確率状態が継続する期間（特図高確期間）と、普通図柄の高確率状態が継続する期間（普図高確期間）として、異なる期間を設定可能に構成しており、大当たりＤ５は、特図高確期間として特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）が６０回変動されて、６０回目の特別図柄変動が停止するまでの期間が設定され、普図高確期間として特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）が６５回変動されて、６５回目の特別図柄変動が停止するまでの期間が設定される。
【３１８７】
つまり、大当たりＤ５は、特図高確期間を終了させるための終了条件（確変終了条件）と、普図高確期間を終了させるための終了条件（時短終了条件）とを異ならせて規定しており、時短終了条件が成立するよりも前に確変終了条件が成立するように構成されている。よって、大当たり種別として大当たりＤ５が設定された場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、その確変状態中における６０回目の特別図柄変動が停止表示された場合に、普図高確期間よりも先に特図高確期間が終了し、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される。そして、時短状態が設定されてから５回目（大当たり遊技が終了してから合計で６５回目）の特別図柄変動が停止表示された場合に時短終了条件が成立し、通常状態が設定されるように遊技状態が遷移する。
【３１８８】
ここで、時短状態が設定されている期間は、確変状態と同様に、普通図柄の高確率状態が設定されていることから、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得し易い遊技状態であり、遊技者に対して右打ち遊技を行わせる遊技期間となる。つまり、確変状態から時短状態へと移行した場合には、遊技者に対して継続して右打ち遊技を実行させ特図２保留を獲得する遊技を行わせることになる。そして、本第５制御例では、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選が優先して実行され、且つ、特図２保留を最大で４個まで記憶可能に構成していることから、特図２保留を上限数（４個）獲得した状態で時短状態から通常状態へと移行した時点において記憶されている特図２保留の数が４個となる。
【３１８９】
つまり、大当たり種別として大当たりＤ５が設定された場合には、大当たり遊技終了後に主として第２特別図柄抽選が実行される普図高確期間（確変状態）が設定され、大当たりＢ５と同様に普図高確期間中に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選を、通常状態にて実行させ易い遊技が実行されることになる。よって、同一内容の大当たり遊技が実行され、且つ、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、その後、特図高確期間及び普図高確期間が終了し、通常状態が設定された状態における第２特別図柄抽選の実行のし易さの点で大当たりＢ５と同等の有利度合いとなる。
【３１９０】
ここで、時短状態は、確変状態と比べて特別図柄抽選で大当たり当選する確率が低確率（１／３００）に設定されることから、時短状態は確変状態よりも特別図柄抽選で大当たり当選し難い遊技状態となる。よって、確変状態から通常状態へと移行する大当たりＢ５では、確変状態中に実行される特別図柄の最終変動期間中に、当該変動にて大当たり当選しているか否かを示すための演出（変動演出）と、確変状態中に特図２保留を上限数まで獲得させることを促すための案内報知（報知演出）と、を重複して実行する必要があり、異なる主旨の演出が重複して実行されることから遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうという問題があった。
【３１９１】
これに対して、大当たりＤ５のように、確変状態から時短状態へと移行し、その後、時短状態から通常状態へと移行するように特図高確期間の終了条件と普図高確期間の終了条

件とを規定した場合には、確変状態中に実行される特別図柄の最終変動期間中は、当該変動にて大当たり当選しているか否かを示すための演出（変動演出）のみを実行することが可能となるため、遊技者に対して、特別図柄の高確率状態中（特図高確期間中）に実行される特別図柄抽選、即ち、大当たり当選の期待度が高い特別図柄抽選の抽選結果を示すための変動演出に遊技者を注視させ易くすることができる。そして、時短状態の最終変動において、特図２保留を上限数まで獲得させることを促すための案内報知（報知演出）を実行することで、大当たり当選の期待度が高い特別図柄抽選の抽選結果を示すための変動演出が実行される期間と、普図高確期間中に特図２保留を上限数まで獲得させることを促すための報知演出が実行される期間とが重複し難くすることができる。

【３１９２】

よって、大当たりＤ５は、大当たりＢ５に対して、実行される演出の分かり易さの点で有利な大当たり種別となる。

【３１９３】

普通図柄の高確率状態中（普図高確期間中）は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間も変更され、通常状態中（普通図柄の低確率状態）と比して長い時間が設定される。電動役物６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入球口６４０へ球が入賞しやすい状態となる。よって、時短状態中は、第２入球口６４０へ球が入賞し易い状態となり、特別図柄抽選が行われる回数を増やすことができる。

【３１９４】

なお、時短状態中において、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、１回の当たりで電動役物６４０ａが開放する回数を通常状態中よりも増やす変更を行うものとしてもよい。また、時短状態中において、第２図柄の当たり確率は変更せず、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間および１回の当たりで電動役物６４０ａが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしてもよい。また、時短状態中において、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間や、１回の当たりで電動役物６４０ａを開放する回数はせず、第２図柄の当たり確率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものであってもよい。

【３１９５】

遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口（入球口）６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示ユニット８０が配設されている。可変表示ユニット８０には、第１入球口６４及び第２入球口６４０への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【３１９６】

第３図柄表示装置８１は９インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置１１４（図２４２参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０（図２４２参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリー

ル等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。
【３１９７】
第２図柄表示装置８３は、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機１０では、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置８３において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。
【３１９８】
パチンコ機１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入球６４０に付随された電動役物６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。
【３１９９】
第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、時短中の方が短くなるように設定される。これにより、時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選（第２図柄の変動表示回数）を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入球口６４０の電動役物６４０ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、時短中は、第２入球口６４０へ球が入賞しやすい状態とすることができる。なお、第２入球口６４０に球が入球することで、賞球として遊技者に４個の球が上皿１７に払い出されるので第２入球口６４０へ球が入賞し易い状態となることで、遊技者の持ち球が減少することを抑制しながら遊技を行うことができ、追加で球を貸し出す為の投資を抑制させることができながら、特別図柄の抽選を時短期間中行わせることができる。
【３２００】
なお、時短中において、当たり確率を高める、１回に当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、時短中に第２入球口６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、１回の当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。
【３２０１】
普通図柄始動口（スルーゲート）６７は、可変表示ユニット８０の右側流路の領域において遊技盤に組み付けられ、遊技盤に発射された球のうち、遊技盤の左側を流下する球の一部が通過可能に構成されている。普通図柄始動口（スルーゲート）６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。
【３２０２】
球の普通図柄始動口（スルーゲート）６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第２図柄保留ランプは、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。
【３２０３】
なお、第２図柄の変動表示は、本制御例のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂ及び第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、普通

図柄始動口（スルーゲート）６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、複数（例えば、２つ）であっても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け位置は可変表示ユニット８０の右方に限定されるものではなく、例えば、可変表示ユニット８０の左方でも良い。また、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにより保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。

【３２０４】

可変表示ユニット８０の下方には、球が入賞し得る第１入球口６４が配設されている。この第１入球口６４へ球が入賞すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図２４２参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７Ａで示される。なお、本実施形態では、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を遊技球が通過した場合には、賞球は払いだされない構成としたが、それに限らず、例えば、１球等の所定数の賞球を払い出すように構成してもよい。

【３２０５】

また、第１入球口６４および第２入球口６４０は、それぞれ、球が入賞すると４個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、本実施形態においては、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成してもよい。

【３２０６】

第２入球口６４０には電動役物６４０ａが付随されている。この電動役物６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物６４０ａが閉鎖状態となって、球が第２入球口６４０へ入賞しにくい状態となっている。一方、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物６４０ａが開放状態となり、球が第２入球口６４０へ入賞しやすい状態となる。

【３２０７】

上述した通り、時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物６４０ａが開放状態（拡大状態）となる回数が増える。更に、確変中および時短中は、電動役物６４０ａが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、時短中は、通常時と比して、第２入球口６４０へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。

【３２０８】

ここで、第１入球口６４に球が入賞した場合と第２入球口６４０へ球が入賞した場合とで、大当たりとなる確率は、低確率状態であっても高確率状態でも同一である。しかしながら、第２入球口６４０へと遊技球が入球することで実行される第２特別図柄抽選では、特定の遊技状態（通常状態）において、大当たり当選以外の特典として時短状態を付与可能に構成している。つまり、第２特別図柄抽選の抽選結果として、大当たり当選以外（外れ）である場合の一部において、特別図柄変動が停止表示された後に、時短状態を設定する特典を付与可能に構成している。よって、第１入球口６４へと遊技球が入球したことを契機に実行される第１特別図柄抽選よりも、第２特別図柄抽選のほうが遊技者に有利な特別図柄抽選を実行することになる。

【３２０９】

つまり、第２特別図柄抽選を実行させ易くすることが可能となる普通図柄の高確率状態

が設定されることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。
【３２１０】
次に、図２３５から図２３９を参照して、本第５制御例のパチンコ機１０において第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第５制御例では、上述した第１制御例に対して、特別図柄抽選の抽選結果として、大当たり当選以外に時短当選を設けている点で大きく相違しており、ここでは、時短当選に関わる演出について主に説明をする。なお、上述した第１制御例と同一内容の要素（表示態様）については、その詳細な説明を省略する。
【３２１１】
図２３５（ａ）は、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図である。図２３５（ａ）に示した通り、大当たり遊技が実行されると、主表示領域Ｄｍにはウサギを模したキャラクタ８０１が表示され、遊技者に特典（大当たり遊技）が付与されていることを祝福する演出が実行される。大当たり遊技中は、主表示領域Ｄｍの右上に形成された小表示領域Ｄｍ１にて大当たり当選したことを示す第３図柄が継続して停止表示されており、図２３５（ａ）に示した例では、「７７７」の表示態様で第３図柄が停止表示されている。この小表示領域Ｄｍ１は、第１特別図柄に対応して変動表示される第３図柄が表示される領域であって、第１特別図柄が変動表示されている間は、第１特別図柄が変動表示されていることを示す表示態様で第３図柄が変動表示される。
【３２１２】
また、主表示領域Ｄｍ１の左側には、大当たり遊技中における遊技方法を遊技者に案内するための案内報知態様が表示される小表示領域Ｄｍ４と、現在のラウンド数（ラウンド遊技数）を遊技者に報知するためのラウンド数報知態様が表示される小表示領域Ｄｍ５と、通常状態を介さずに連続して実行された遊技において獲得した賞球数に対応する値を示すための獲得情報が表示される小表示領域Ｄｍ６と、が形成され、図２３５（ａ）に示した例では、小表示領域Ｄｍ４に「右打ち」、小表示領域Ｄｍ５に「２ラウンド」、小表示領域Ｄｍ６に「１４０Ｐ」の文字が表示されている。
【３２１３】
つまり、大当たり遊技中は右打ち遊技を実行することを遊技者に案内し、現在大当たり遊技の２ラウンド目が実行されていることを報知し、今回の大当たり遊技にて獲得した賞球数が１４０個であることを示している。このように、大当たり遊技中であること、及び、大当たり遊技中の遊技方法や、獲得した特典に関する情報を表示可能に構成することで、遊技者に対して、分かり易い遊技を提供することができる。
【３２１４】
そして、大当たり遊技中のラウンド遊技が全て終了し、大当たり遊技のエンディング期間が設定されると、図２３５（ｂ）に示した通り、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を事前に遊技者に示唆するためのエンディング画面が表示される。図２３５（ｂ）は、大当たり遊技のエンディング画面に表示される表示画面の一例を示した図である。図２３５（ｂ）に示した例では、大当たり遊技終了後に確変状態に対応した演出（チャンスタイム）が設定されることと、そのチャンスタイムの期間が５６回（特別図柄変動５６回）であることが遊技者に報知される表示画面を示している。そして、主表示領域Ｄｍ１の中央部では、チャンスタイム中に実行される演出内容を事前に遊技者に報知するための表示態様として、左方向から右方向へとキャラクタ８０１が走り続ける表示態様が表示される。
【３２１５】
このように、実際に確変状態が設定されるよりも前（大当たり遊技中）の一部期間を用いて、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されること、設定された確変状態の継続期間、確変状態中に実行される演出内容の説明を遊技者に報知することにより、今後実行される遊技の内容を遊技者に事前に把握させることが可能となるため、遊技者に理解し易い遊技を提供することができる。

【３２１６】
次に、確変状態中に実行されるチャンスタイム演出の演出内容について、図２３６を参照して説明をする。図２３６（ａ）は、チャンスタイム中に表示される表示画面の一例を示した図であり、図２３６（ｂ）は、チャンスタイムの最終変動中に表示される表示画面の一例を示した図である。チャンスタイム中は、主表示領域Ｄｍ１にてキャラクタ８０１が走り続け、画面に表示されるＶアイコ８０１ｖをゲットすることで大当たり当選が報知される演出が実行される。上述した通り、確変状態中は、普通図柄の高確率状態が設定されるため、右打ち遊技によって第２入球口６４０へと遊技球を入球させ第２特別図柄抽選を実行させる遊技（右打ち遊技）が遊技者に有利な遊技方法となる。
【３２１７】
よって、小表示領域Ｄｍ４には、右打ち遊技を案内するための「右打ち」が表示される。そして、チャンスタイムが終了するまでの期間を示すための残期間報知態様が小表示領域Ｄｍ７に表示される。図２３６（ａ）では、チャンスタイムが終了するまでに実行可能な特別図柄変動の回数が残り５０回であることを示すための表示態様として「残り５０回」の文字が表示されている。
【３２１８】
ここで、チャンスタイムは確変状態に対応して実行される演出であり、チャンスタイムの終了タイミングは、確変状態が終了するタイミングのことである。ここで、本第５制御例では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される確変大当たりの種別によって、確変状態が終了した後に、通常状態が設定される場合（大当たりＡ５，Ｂ５）と、第２確変状態が設定される場合（大当たりＣ５）と、時短状態が設定される場合（大当たりＤ５）と、がある。何れの大当たり種別が設定された場合であっても、確変状態が終了する特別図柄変動（確変状態における特別図柄最終変動）中は、図２３６（ｂ）に示したチャンスタイム終了時の演出画面が表示される。
【３２１９】
図２３６（ｂ）に示した例は、確変状態が終了した後に第２確変状態、或いは通常状態、即ち、確変状態の終了に伴い、普通図柄の高確率状態から低確率状態へと移行する場合におけるチャンスタイム終了時の演出画面の一例を示したものであって、主表示領域Ｄｍ１には、普通図柄の低確率状態が設定されることを示すための「チャンスタイム終了後は引き戻しモード突入」のコメントが表示される。そして、普通図柄の高確率状態が継続している期間、即ち、特図２保留を獲得し易い期間中に特図２保留を上限まで獲得することを促す遊技案内態様として、副表示領域Ｄｓに「右打ちして保留を貯めてね」のコメントが表示されると共に、主表示領域Ｄｍの右下側に獲得済みの特図２保留数を示すため小表示領域Ｄｍ９が形成される。
【３２２０】
小表示領域Ｄｍ９には、獲得可能な特図２保留の上限数と、獲得済みの特図２保留数と、を遊技者に報知可能な保留アイコンが表示され、１個目の特図２保留に対応して第１保留アイコンｈ１、２個目の特図２保留に対応して第２保留アイコンｈ２、３個目の特図２保留に対応して第３保留アイコンｈ３、４個目の特図２保留に対応して第４保留アイコンｈ４が表示される。図２３６（ｂ）では、特図２保留を３個獲得している状態であるため、第１保留アイコンｈ１、第２保留アイコンｈ２、第３保留アイコンｈ３が獲得済みを示すための表示態様（図では黒色）で表示され、第４保留アイコンｈ４は未獲得であることを示すための表示態様（図では白色）で表示されている。これにより、特図２保留を上限まで獲得できたか否かを遊技者に分かり易く報知することができる。
【３２２１】
なお、詳細な説明は省略するが、小表示領域Ｄｍ９に表示される４つの保留アイコンが全て獲得済みとなった場合、即ち、確変状態における特別図柄最終変動中に上限数（４個）の特図２保留を獲得した場合には、これ以上右打ち遊技を継続しても新たな特図２保留を獲得できない点と、確変状態における特別図柄最終変動であることから、確変状態中に特図２保留が消化されない点と、から、これ以上右打ち遊技を継続しても遊技者に有利と

なる特典を付与することが出来ない状況となるため、小表示領域Ｄｍ９には、特図２保留を上限数獲得したことを示すための表示態様（例えば、「ＭＡＸ」）が表示されると共に、小表示領域Ｄｍ４に表示されている「右打ち」の文字を特図２保留を上限数獲得するよりも前の表示態様と異ならせ、右打ち遊技の必要性が低い表示態様（例えば、文字の大きさを小さくする）を表示するように構成している。これにより、遊技者に対して、無駄に右打ち遊技を継続させ難くすることができる。

【３２２２】

引き戻しモードとは、普通図柄の低確率状態（通常状態、第２確変状態）において第２特別図柄抽選が実行される期間に対応して設定される演出である。本第５制御例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において実行される第２特別図柄抽選にて時短当選し得るように構成している。つまり、引き戻しモード中は、大当たり当選だけで無く、時短当選の可能性がある特別図柄抽選が実行されるため、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される可能性を高めることができる。

【３２２３】

次に、図２３７を参照して、引き戻しモード中に実行される演出の内容について説明をする。図２３７（ａ）は、引き戻しモードの開始時に表示される表示画面の一例を示した図であり、図２３７（ｂ）は、引き戻しモード中に時短当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。

【３２２４】

引き戻しモードが設定されると、図２３７（ａ）に示した通り、獲得している特図２保留数に対応した数の宝箱８１０ａ～宝箱８１０ｄが表示され、第２特別図柄変動に合わせて宝箱を開放する演出が実行される。そして、対応する第２特別図柄の抽選結果を示すための表示態様が宝箱の中から出現する演出が実行される。

【３２２５】

引き戻しモードの開始時には、副表示領域Ｄｓに引き戻しモード中の演出内容を説明するための案内態様として「宝箱から「Ｖ」が出たら大当たり、「時」が出たら時短ゲット」のコメントと、「宝箱を開けろ」のコメントが表示される。

【３２２６】

なお、本第５制御例では、引き戻しモード中に実行される第２特別図柄変動の変動時間が、引き戻しモード中に実行された第２特別図柄変動回数に関わらず決定されるように構成されており、１回の第２特別図柄変動の変動期間に対して、１個の宝箱を開放する演出が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、引き戻しモード中に実行される全ての第２特別図柄変動の変動時間を用いて１個の宝箱を開放する演出を実行可能に構成し、引き戻しモード中に実行される第２特別図柄変動にて１個でも抽選結果が大当たりまたは時短当選している場合に、その抽選結果を示すための演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、引き戻しモード中に実行される第２特別図柄変動の変動回数を遊技者に分かり難くすることができる。

【３２２７】

また、本第５制御例では、実際に時短抽選が実行される通常状態と、時短抽選が実行されない第２確変状態と、の何れの遊技状態が設定された場合にも、即ち、確変状態から普通図柄の低確率状態が設定される遊技状態（通常状態、第２確変状態）へと移行した場合に、引き戻しモードが設定されるように構成している。つまり、第２確変状態が設定されている場合の引き戻しモードでは、演出結果として宝箱から「時」が出現することが無い演出が実行されることになる。

【３２２８】

このように、時短抽選を実行可能な遊技状態と、時短抽選を実行不可能（し難い）遊技状態とで、同一の演出（引き戻しモード）を実行するように構成することで、引き戻しモードの演出結果として、時短当選を示す演出結果が表示され易い引き戻しモードと、表示されにくい引き戻しモードと、を予め設定することができる。この場合、今回設定された引き戻しモードが時短当選を示す演出結果が表示されやすい引き戻しモード（有利引き戻

しモード）であるか、時短当選を示す演出結果が表示され難い引き戻しモード（不利引き戻しモード）であるかを、遊技者に示唆することが可能となる。

【３２２９】

本第５制御例では、引き戻しモード中に表示される背景の種別に応じて、今回実行される引き戻しモードが有利引き戻しモードであるか否かを遊技者に示唆可能に構成しており、図２３７（ａ）に示した表示画面には、有利引き戻しモードの可能性が高いことを示唆するための背景種別として「天国」を模した背景画像が表示されている。

【３２３０】

つまり、本第５制御例では、既に獲得済みの特図２保留に対応する特別図柄抽選の結果を先読みすること無く（事前判定すること無く）、設定されている遊技状態に応じて引き戻しモードの背景種別を決定可能に構成している。このように構成することで、どの背景種別の背景画像が表示されたとしても、時短当選、或いは、大当たり当選の可能性を残し易くすることができるため遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【３２３１】

そして、引き戻しモード中に時短当選した場合には、図２３７（ｂ）に示した演出が実行される。図２３７（ｂ）は、引き戻しモード中における３回目の第２特別図柄抽選にて時短当選した場合に表示される表示内容の一例を示した図であり、既に２回の第２特別図柄変動が実行されたことを示すための履歴表示態様としてバツ印が付された宝箱８１０ａと、宝箱８１０ｂとが表示され、実行中の第２特別図柄変動（３回目の第２特別図柄変動）の抽選結果が時短当選であることを示す表示態様が宝箱８１０ｃの中から出現する演出が実行され、抽選結果が時短当選であり、付与される時短回数が「１００００回」、即ち、実質、次回大当たり当選するまで時短状態（普通図柄の高確率状態）が付与されることを示すための表示態様として「「時」×１００００」が表示される。また、主表示領域Ｄｍの右下側には、実行中の第２特別図柄変動も含めて、引き戻しモード中に実行されえる第２特別図柄抽選の残回数を分かり易く報知することができる。

【３２３２】

次に、引き戻しモード中に実行された第２特別図柄抽選で時短当選した場合に実行される演出の内容について説明をする。本第５制御例では、特別図柄抽選で時短当選した場合のほうが、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて確変状態が設定される場合に比べて普通図柄の高確率状態が継続する期間（普図高確期間）が長く設定され易く（普図高確期間が終了し難く）なるように構成している。具体的には、時短当選した場合の一部において、特別図柄変動の実行回数が大当たり当選すること無く１００００回に到達するまで普図高確期間が継続する時短状態（ロング時短）を設定可能に構成している。

【３２３３】

そして、引き戻しモード中に実行される第２特別図柄抽選で時短当選し、ロング時短が設定された場合には、図２３８（ａ）に示した演出画面が表示される。図２３８（ａ）は、ロング時短が設定された場合に実行される延長タイム中の表示画面の一例を示した図である。ロング時短が設定された場合には、特別図柄変動の実行回数が１００００回に到達するよりも前に、特別図柄抽選で大当たり当選することが殆どであるため、図２３８（ａ）に示した通り、ロング時短が設定された場合には、普通図柄の高確率状態が継続する普図高確期間の残期間を示すための残期間報知態様として「無限（図では記号で表示）」が小表示領域Ｄｍ７に表示される。

【３２３４】

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

【３２３５】
ここで、ロング時短が設定された場合は、確率的に実質次回大当たり当選まで時短状態が継続するまで時短状態が継続することが殆どであるが、万が一、ロング時短が設定されてから大当たり当選すること無く特別図柄変動の回数が１００００回を超えた場合には、普図高確期間が終了してしまい、表示画面にて表示された内容と、実際の遊技内容とが異なり、遊技者に不信感を与えてしまうことになるため、ロング時短が設定されてから実行された特別図柄変動の実行回数が所定回数（例えば、９８５０回）を超えた場合には、ロング時短中の表示画面を異ならせるように構成している。
【３２３６】
図２３８（ｂ）は、ロング時短中において実行された特別図柄変動の実行回数が９９００回に到達した場合の表示画面の一例を示した図である。図２３８（ｂ）に示した通り、ロング時短が設定されてからの特別図柄変動回数が所定回数を超えた場合には、小表示領域Ｄｍ７に普図高確期間の残期間を示すための残期間報知態様として「残り１００回」が表示され、主表示領域Ｄｍには、キャラクタ８０１が疲れた表情で走る演出態様が表示される。このように構成することで、実質次回大当たりまで時短状態が継続し得る普図高確期間が設定された場合であっても、実際に普図高確期間が終了し得る状況が発生した場合には、具体的な残期間を遊技者に報知することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。
【３２３７】
次に、図２３９を参照して、チャンスタイム終了後に時短状態が設定される場合の演出内容について説明をする。図２３９は、チャンスタイム終了後に時短状態中に実行される準備タイムの演出画面の一例を示した図である。上述した通り、確変大当たりの種別として、大当たりＤ５が設定された場合には、確変状態から時短状態へと移行し、時短状態から通常状態へと遊技状態が移行する。そして、時短状態中は準備タイム演出が実行される。この準備タイムは、時短状態が設定されている期間、実行される演出であって、時短状態における特別図柄最終変動の期間中には、上述した図２３６（ｂ）に示した確変状態における特別図柄最終変動と同様に特図２保留を上限まで獲得することを促す態様が表示される。
【３２３８】
次に、引き戻しモード中に表示される背景種別の内容について、図２４０（ａ）を参照して説明をする。図２４０（ａ）は、引き戻しモード中に表示される背景種別と、各背景が示す内容との関係性を示す図である。
【３２３９】
図２４０（ａ）に示した通り、本第５制御例では、引き戻しモード中の背景種別として４つの背景（天国、夜、夕、昼）を表示可能に構成している。そして、表示された背景の種別に応じて今回の引き戻しモード中における特典（大当たり、時短当選）の期待度を遊技者に示唆可能に構成している。
【３２４０】
詳細な説明は図２５０を参照して後述するが、本第５制御例では、引き戻しモードを設定する場合（確変状態から第２確変状態、或いは通常状態へと移行する場合）に、獲得済みの特図２保留数と、移行後の遊技状態の種別と、保留内の大当たり当選、時短当選の有無と、に基づいて４つのモード種別の中から１のモード種別を決定可能に構成し、決定されたモード種別に対応させた背景種別を引き戻しモード中の背景として表示可能に構成している。
【３２４１】
引き戻しモード中のモード種別は、特典付与の期待度が異なるように規定されており、遊技者に最も有利なモードＡから、遊技者に最も不利なモードＤまでの４つのモード種別を有している。「モードＡ」は、引き戻しモード中に大当たり当選または時短当選の可能性が極めて高いモードであって、対応する背景種別として「天国」が規定されている。つまり、引き戻しモード中の背景として、天国を模した背景が表示された場合には、引き戻

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

【３２４２】

なお、本第５制御例では、引き戻しモード突入時における特図２保留数が上限数では無い場合には、高モードのモード種別が選択されないように構成している。さらに、引き戻しモード突入時における特図２保留数が上限数では無い場合には、引き戻しモード中に実行される第２特別図柄抽選にて時短抽選が実行されるか否かを判別すること無くモード種別を決定するように構成している。つまり、引き戻しモードのモード種別を予測し易くするためには、特図２保留数を上限数獲得した状態で引き戻しモードへと移行する必要がある。

【３２４３】

このように構成することで、確変状態、或いは時短状態が設定されている状態において特図２保留を上限数まで獲得しようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【３２４４】

次に、図２４０（ｂ）を参照して、引き戻しモード中に実行される第２特別図柄変動の抽選結果を示すための示唆態様について説明をする。図２４０（ｂ）は、引き戻しモード中の示唆態様の種別と、各示唆態様が示す示唆内容との関係性を示した図である、図２４０（ｂ）に示した通り、引き戻しモード中の示唆態様としては、後述する示唆態様選択テーブル２２２ｄｂ（図２５１参照）を参照して、宝箱（図２３７参照）の表示態様を可変させたり、宝箱を開放するまでの間にキャラクタ８０１の表示態様を可変させたりする示唆態様（示唆Ａ～示唆Ｄ）が設定される。

【３２４５】

具体的には、当該変動における大当たり当選、或いは時短当選の期待度に応じて示唆種別として「示唆Ａ」，「示唆Ｂ」を設定可能に構成され、設定されている遊技状態に応じて示唆種別として「示唆Ｃ」，「示唆Ｄ」を設定可能に構成されている。

【３２４６】

「示唆Ａ」が選択された場合には、引き戻しモード中（図２３７（ｂ）参照）において表示される宝箱８１０ｃの表示態様として、通常とは異なる色（金色）の宝箱が表示される。この「示唆Ａ」に対応する金色の宝箱が表示された場合は、当該変動で大当たり当選、又は時短当選している可能性が高いことを遊技者に示唆することになる。「示唆Ｂ」が選択された場合には、引き戻しモード中（図２３７（ｂ）参照）において表示される宝箱８１０ｃの表示態様として、通常よりも大きな宝箱が表示される。この「示唆Ｂ」に対応する金色の宝箱が表示された場合は、当該変動で大当たり当選、又は時短当選している可能性が高いことを遊技者に示唆することになる。なお、「示唆Ａ」が選択されたほうが「示唆Ｂ」が選択された場合よりも大当たり又は時短当選している可能性が高くなるように構成している。

【３２４７】

「示唆Ｃ」、及び「示唆Ｄ」が選択された場合には、引き戻しモード中（図２３７（ｂ）参照）において表示されるキャラクタ８０１が装飾品を備えた表示態様が表示され、通常とは異なる態様でキャラクタ８０１が表示される。そして表示される装飾品の種別に応じて現在設定されている遊技状態を遊技者に示唆される。

【３２４８】

「示唆Ｃ」が選択された場合には、図２３７（ｂ）に示した通り、キャラクタ８０１に天使の輪を模した装飾品８０１ｗが表示され、現在設定されている遊技状態が通常状態である可能性が高いことを遊技者に示唆し、「示唆Ｄ」が選択された場合には、キャラクタ８０１の頭上にチャンスの文字を模したアイコンが表示されることで遊技状態が通常状態である可能性が高いことを遊技者に示唆する。なお、「示唆Ｃ」が選択されたほうが「示唆Ｄ」が選択された場合よりも通常状態が設定されている可能性が高くなるように構成している。

【３２４９】

このように、本第５制御例では、引き戻しモードが設定される時点における遊技状況に応じて引き戻しモードのモード種別が決定され、且つ、引き戻しモード中に実行される特別図柄変動に対して示唆態様が決定されるように構成している。そしてモード種別と示唆態様の種別とを複合的に判別することにより現在の遊技状況を遊技者により正確に予測させることが可能となる。よって、遊技者に対して実行されている様々な演出の態様に興味を持たせることができる。

【３２５０】

＜第５制御例におけるゲームフローについて＞

次に、図２４１を参照して、本第５制御例におけるゲームフローについて説明をする。図２４１は、本第５制御例におけるゲームフロー、即ち、遊技状態の移行の流れを模式的に示した図である。図２４１に示した通り、本第５制御例では、遊技状態として、通常状態（特図１通常、特図２通常）、時短状態（第１時短、第２時短）、確変状態、第２確変状態の遊技状態を設定可能に構成しており、特別図柄抽選における大当たり判定の結果、及び、時短当選判定の結果に応じて様々な遊技状態を設定可能に構成している。

【３２５１】

＜第５制御例における電気的構成について＞

次に、図２４２から図２５１を参照して、本第５制御例における電気的構成について説明をする。図２４２は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。なお、本第５制御例における電気的構成のうち、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成（図１３７参照）と同一の内容については、その説明を一部省略する。

【３２５２】

主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置１１０では、ＭＰＵ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ及び第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。

【３２５３】

なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【３２５４】

主制御装置１１０では、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置

８１における表示の設定といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。そして、ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタが設けられている。ここで、図２４３を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。図２４３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。

【３２５５】

特別図柄の抽選や、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタ（Ｃ３）と、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、時短当選時における時短種別を選択するために使用する時短種別選択カウンタＣＣ１が用いられる。

【３２５６】

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

【３２５７】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図１５６参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図１６７参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。ＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第１球口６４への入球に対応する第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第２入球口６４０への入球に対応する第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂと、が設けられており、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａには、第１入球口６４への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、及び変動種別カウンタＣＳ１時短種別選択カウンタＣＣ１の各値がそれぞれ格納され、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂには、第２入球口６４０への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１、時短種別選択カウンタＣＣ１の各値が格納される。

【３２５８】

そして、特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの保留第１エリアに格納されている各種値、或いは、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリアに格納されている各種値のうち、次に抽選が実行される特別図柄種別に対応する特別図柄の情報を有している各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始される。

【３２５９】

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

ことができる。
【３２６０】
さらに、本制御例のように、複数の特別図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）を有するパチンコ機１０であれば、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成しても良く、この場合、各特別図柄保留球格納エリア（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ）がそれぞれ特別図柄実行エリアを有するように構成すれば良い。これにより、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。
【３２６１】
また、本第５制御例では、特別図柄の抽選結果として、大当たり当選しなかった場合に時短当選し得るように、大当たり当選の判定値と、時短当選の判定値と、を異ならせているが、これに限ること無く、大当たり当選の判定値と時短当選の判定値との少なくとも一部を重複させるように構成しても良い。このように構成することで、取得した判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）によって、大当たり当選のみ、時短当選のみ、大当たり当選と時短当選の重複当選の抽選結果を遊技者に提供することができる。この場合、重複当選した場合のほうが、何れか一方に当選した場合よりも遊技者に有利な特典が付与されるように構成すると良く、例えば、重複当選したことに基づいて設定される時短状態を、他の当選に基づいて設定される時短状態よりも終了させ難くするように構成すると良い。
【３２６２】
このように構成することで、遊技者に対して重複当選することを期待させながら遊技を行わせることができる。
【３２６３】
また、本制御例では、特別図柄の抽選結果が大当たりと外れに加え、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、当たり遊技を実行すること無く時短状態（普通図柄の高確率状態）を設定可能となるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、大当たり当選時よりも少ない特典（大当たり当選時とは異なる特典）を遊技者に付与可能な小当たりに当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合であっても、遊技者に特典を付与する機会を設けることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。この場合、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に、小当たり種別カウンタを設け、取得した小当たり種別カウンタの値を特別図柄保留球格納エリアに格納可能に構成し、特別図柄の抽選を実行する場合に参照するように構成すれば良い。
【３２６４】
加えて、特別図柄抽選で小当たり当選可能に構成した場合には、例えば、大当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、小当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、を異ならせるように構成しても良く、例えば、大当たり当選した場合は、大当たり遊技の開始時に遊技状態を通常状態へと移行させ、さらに、設定された大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に新たな遊技状態を設定可能に構成し、小当たり当選した場合は、小当たり当選時の遊技状態を維持したまま小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技終了後も遊技状態を移行させないように構成しても良い。
【３２６５】
このように構成することで、当選した当たり種別（大当たり、小当たり）に応じて、遊技状態の移行の有無や、移行内容を異ならせることができるため、バリエーションに富んだ遊技を提供することができる。また、１の特別図柄抽選の抽選結果として、大当たり当選、小当たり当選、時短当選、外れの４つの抽選結果に当選可能に構成しても良いし、特別図柄種別に応じて、特別図柄抽選で当選し得る特典を異ならせるように構成しても良い。
【３２６６】
この場合、例えば、第１特別図柄抽選が実行された場合に付与され得る特典として、大当たり当選と、時短当選と、を規定し、第２特別図柄抽選が実行された場合に付与され得

る特典として、大当たり当選と、小当たり当選と、を規定するように構成し、且つ、同一の遊技状態が設定されている場合に、遊技者が遊技球を発射させる方向を選択することで（左打ち遊技、右打ち遊技を選択することで）、実行される特別図柄抽選の種別を選択可能に構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して、大当たり当選以外の特典（付加特典）の種別を選択させることが可能となる。

【３２６７】

さらに、本実施形態のＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１エリア）からなるスルーゲート６７への入球（球の通過）に対応する普通図柄保留球格納エリア２０３ｂが設けられており、普通図柄保留球格納エリア２０３ｂには、スルーゲート６７への入球タイミングに合わせて、第２当たり乱数カウンタＣ４、及び普図変動種別カウンタＣＳ２の各値がそれぞれ格納される。

【３２６８】

そして、普通図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリアに格納されている各種値を普通図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた普通図柄変動が開始される。

【３２６９】

次に、図２４３を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～８９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～８９９の値を取り得るカウンタの場合は８９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に、第１当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。

【３２７０】

また、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～８９９の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～８９９の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、主制御装置１１０のタイマ割込処理の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図１６７参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【３２７１】

第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに、第２入球口６４０に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数５テーブル２０２ｄａによって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数５テーブル２０２ｄａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。また、特別図柄抽選で時短当選となる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される時短当たり乱数５テーブル２０２ｄｅによって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、時短当たり乱数５テーブル２０２ｄａによって設定された時短当選となる乱数の値と一致する場合に、時短当選と判定する。

【３２７２】

ここで、図２４５（ａ）を参照して、第１当たり乱数５テーブル２０２ｄａについて説明する。図２４５（ａ）は、第１当たり乱数５テーブル２０２ｄａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり乱数５テーブル２０２ｄａは、特別図柄の抽選において、大当たりと判別される乱数値（判定値）が規定されたテーブルである。

【３２７３】

具体的には、第１当たり乱数５テーブル２０２ｄａには、大当たりと判定される判定値を遊技状態（特別図柄の確率状態）に応じて異ならせて規定している。図２４５（ａ）に

示した通り、遊技状態として特別図柄の低確率状態（通常状態、時短状態）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０～２」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「３～８９９」）が外れの判定値として規定されている。また、遊技状態として特別図柄の高確率状態（確変状態）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０～１４」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「１５～８９９」）が外れの判定値として規定されている。つまり、第１当たり乱数５テーブル２０２ｄａの更新範囲は「０～８９９」の９００個であるため、特別図柄の低確率状態において、大当たりと判定される確率は１／３００（９００個のうち３個）となり、特別図柄の高確率状態において、大当たりと判定される確率は１／６０（９００個のうち１５個）となる。

【３２７４】

なお、本制御例では、２種類の大当たり確率が遊技状態に応じて設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たりに当選する確率を遊技状態に関わらず同一の確率となるように構成しても良いし、３種類以上の大当たり確率が設定されるように構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の状態と、普通図柄の状態と、を組み合わせることによって設定される最大で４種類の遊技状態毎に特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しても良いし、単純に、特別図柄の状態を高確率状態、通常確率状態、低確率状態のように３種類以上設定可能にし、各状態に対して異なる大当たり確率を設定するように構成しても良い。

【３２７５】

また、本制御例では、特別図柄の抽選結果として、「大当たり」と「外れ」の２種類の抽選結果に加え「時短当選」が判定されるように構成している。ここで、図２４５（ｃ）を参照して、時短当たり乱数５テーブル２０２ｄｅについて説明する。図２４５（ａ）は、時短当たり乱数５テーブル２０２ｄｅに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この時短当たり乱数５テーブル２０２ｄｅは、特別図柄の抽選において、時短当選と判別される乱数値（判定値）が規定されたテーブルである。

【３２７６】

具体的には、時短当たり乱数５テーブル２０２ｄｅには、時短当選と判定される判定値を特別図柄種別、及び遊技状態に応じて異ならせて規定している。図２４５（ａ）に示した通り、特別図柄種別として第１特別図柄に対しては、時短当選に対応する判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）が規定されていない。また、特別図柄種別として第２特別図柄に対しては、遊技状態が通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）である場合のみ時短当選に対応する判定値が規定されており、それ以外の遊技状態（確変状態、第２確変状態、時短状態）である場合には、時短当選に対応する判定値が規定されていない。

【３２７７】

遊技状態として通常状態が設定されている場合に実行される第２特別図柄抽選に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「５１～２００」が時短当選判定値として規定されており、それ以外の値（「３～５０，２０１～８９９」）が外れの判定値として規定されている。なお、詳細な説明は後述するが、この時短当たり乱数５テーブル２０２ｄｅは、第１当たり乱数５テーブル２０２ｄａを参照して実行された大当たり判定の結果が「外れ」であった場合に参照されるものであるため、通常状態において実行される第２特別図柄抽選の抽選結果が大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値（「０～２」）以外の値を取得している場合に参照されることになる。

【３２７８】

よって、第１当たり乱数５テーブル２０２ｄａの更新範囲は「０～８９９」の９００個であるため、特別図柄の低確率状態において、大当たりと判定される確率は１／３００（９００個のうち３個）となり、時短当選と判定される確率は１／６（９００個のうち１５０個）となる。

【３２７９】

つまり、通常状態において実行される第２特別図柄抽選は、大当たり当選する確率が３／９００、時短当選する確率が１５０／９００、外れ確率が７４７／９００となり、通常状態において実行される第１特別図柄抽選（外れ確率８９７／９００）に対して、外れ当選し難い（特典が付与され易い）特別図柄抽選となる。

【３２８０】

なお、本制御例では、特定の遊技状態（通常状態）であり、且つ、特定の特別図柄種別（第２特別図柄）の特別図柄抽選でのみ時短当選の判定を実行するように構成しているが、これに限ること無く、何れの特別図柄種別に対しても時短当選の判定を実行可能に構成しても良い。さらに、通常状態以外の遊技状態が設定されている場合でも時短当選の判定を実行可能に構成しても良く、例えば、普通図柄の低確率状態（第２確変状態）が設定されている状態で実行される第２特別図柄抽選においても時短当選の判定を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、引き戻しモード（図２３７参照）中に実行される第２特別図柄抽選では必ず時短当選の判定（時短抽選）を実行させることができる。

【３２８１】

この場合、通常状態中に実行される時短抽選と、第２確変状態中に実行される時短抽選と、で時短当選と判定される確率（時短当選確率）を異ならせると良く、例えば、通常状態が設定されている場合のほうが、第２確変状態が設定されている場合よりも時短当選し易くなるように構成すると良い。このように構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が第２確変状態（特別図柄の高確率状態）よりも低い通常状態（特別図柄の低確率状態）において、時短当選確率を高めることができるため、遊技者に過剰に不利な遊技を実行させてしまうことを抑制することができる。

【３２８２】

なお、これに限ること無く、通常状態よりも第２確変状態のほうが、時短当選確率を高めるように構成しても良い。この場合、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が高確率に設定されている遊技状態（特別図柄の高確率状態）において、時短当選する確率も高めることができるため、確変状態中に実行される特別図柄抽選よりも、第２確変状態中に実行される特別図柄抽選のほうが、何らかの特典（大当たり、時短）が付与される抽選結果となる確率（外れに当選しない確率）を高めることができる。

【３２８３】

さらに、本第５制御例では、特定の遊技状態であり、且つ、特定の特別図柄抽選が実行される場合にのみ時短抽選を実行可能に構成しているため、時短当選確率は常に固定されているが、異なる条件下（特別図柄種別、遊技状態）において時短抽選が実行されるように構成した場合には、時短抽選の成立契機に合わせて時短当選確率を異ならせるように構成しても良い。

【３２８４】

また、時短抽選の成立契機だけでは無く、例えば、遊技状態が可変されること無く実行された特別図柄変動の変動回数が所定回数を超えた場合に、時短当選確率を高めるように構成しても良い。

【３２８５】

これに加えて、第３の抽選結果として、「外れ」の１種として「小当たり」を判定可能に構成しても良い。この「小当たり」に当選した場合には、可変入賞装置６５０を「大当たり５」よりも短い期間（１ラウンド分）開放させる小当たり遊技が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合において、少量の特典（賞球）を遊技者に付与することができる。なお、「小当たり」を「外れ」の１種とする場合には、遊技者に対して小当たり遊技による賞球を付与可能であるが、大当たり当選していないため、遊技状態を可変させる（当選時の遊技状態とは異なる遊技状態を設定する）処理が実行されないように構成すると良い。これにより、大当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、小当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、を明確に異ならせることができる。

【３２８６】

また、本制御例では、特別図柄の抽選結果として、「大当たり」と「外れ」と「時短当選」の３種類の抽選結果が判定されるように構成しているが、これに加えて、第４の抽選結果として、「外れ」の１種として「小当たり」を判定可能に構成しても良い。この「小当たり」に当選した場合には、可変入賞装置６５０を「大当たり」よりも短い期間（１ラウンド分）開放させる小当たり遊技が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合において、少量の特典（賞球）を遊技者に付与することができる。なお、「小当たり」を「外れ」の１種とする場合には、遊技者に対して小当たり遊技による賞球を付与可能であるが、大当たり当選していないため、遊技状態を可変させる（当選時の遊技状態とは異なる遊技状態を設定する）処理が実行されないように構成すると良い。これにより、大当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、小当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、を明確に異ならせることができる。

【３２８７】

上述した通り、特別図柄の抽選結果として「小当たり」に当選し得るように構成する場合は、第１当たり乱数テーブル２０２ａに「小当たり」に対応する第１当たり乱数カウンタＣ１の値を規定するように構成すれば良い。このように構成することで、特別図柄の大当たり抽選と小当たり抽選と、を同一の処理で実行することができるため、大当たり抽選と小当たり抽選とを異なる処理で実行する場合に比べ、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、１つの特別図柄抽選において、大当たりと小当たりとに重複して当選してしまうことを禁止することができる。

【３２８８】

第１当たり種別カウンタＣ２は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに、第２入球口６４０へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。

【３２８９】

本実施形態のパチンコ機１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。本実施形態では取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１当たり種別選択５テーブル２０２ｄｃを参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判別するように構成している。ここで、図２４６（ａ）を参照して大当たり種別選択５テーブル２０２ｄｄの内容について説明をする。

【３２９０】

図２４６（ａ）は、大当たり種別選択５テーブル２０２ｄｄに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２４６（ａ）に示した通り、この大当たり種別選択５テーブル２０２ｄｄは、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図１大当たり用５テーブル２０２ｄｄ１と、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図２大当たり用５テーブル２０２ｄｄ２と、を有している。

【３２９１】

まず、図２４６（ｂ）を参照して、特図１大当たり用５テーブル２０２ｄｄ１の内容について説明をする。図２４６（ｂ）は、特図１大当たり用５テーブル２０２ｄｄ１に規定されている内容を示した模式図である。上述した通り、この特図１大当たり用５テーブル２０２ｄｄ１は、第１特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に設定する大当たり種別を選択するためのデータテーブルであって、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて異なる大当たり種別が規定されているものである。なお、各データテーブルに規定されている詳細な内容については上述したため省略する。

【３２９２】

図２４３に戻り説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９８の範囲内

で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１によって、いわゆる短時間外れ、長時間外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様（変動時間）が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４により第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するメイン処理（図１６７参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターン選択５テーブル２０２ｄｂ（図２４７参照）は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。

【３２９３】

ここで、図２４７を参照して変動パターン選択５テーブル２０２ｄｂの内容について説明をする。図２４７（ａ）は変動パターン選択５テーブル２０２ｄｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２４７（ａ）に示した通り、変動パターン選択５テーブル２０２ｄｂには、遊技状態として通常状態、或いは第２確変状態を設定している状態で用いられる通常・第２確変用５テーブル２０２ｄｂ１と、確変状態、或いは時短状態を設定している状態で用いられる確変・時短用５テーブル２０２ｄｂ２と、が規定されている。詳細については後述するが、本制御例では遊技状態に応じて変動パターンを選択するために用いるデータテーブルを異ならせているため、遊技状態に応じて選択される変動パターン（変動時間）を異ならせることができる。

【３２９４】

次に、変動パターン選択５テーブル２０２ｄｂに規定されている各テーブルの詳細な内容について、図２４７（ｂ）及び図２４８（ａ）を参照して説明をする。図２４７（ｂ）は通常・第２確変用５テーブル２０２ｄｂ１に規定されている内容を模式図に示した模式図である。この通常・第２確変用５テーブル２０２ｄｂ１は、遊技状態として通常状態、或いは第２確変状態、即ち、普通図柄の低確率状態が設定されている場合に参照されるデータテーブルであって、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合のほうが、外れである場合よりも長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように規定しており、抽選が実行された特別図柄の種別と、実行された特別図柄抽選の結果に応じて異なる変動パターンが規定されている。また、特別図柄の抽選結果が時短当選（外れの一部）である場合には、特別図柄の抽選結果が外れ（時短当選以外）である場合よりも、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合と同一の変動時間が選択され易くなるように規定している。

【３２９５】

まず、図２４７（ｂ）を参照して、通常・第２確変用５テーブル２０２ｄｂ１について説明する。図２４７（ｂ）は、この通常・第２確変用５テーブル２０２ｄｂ１の規定内容を示した図である。この通常・第２確変用５テーブル２０２ｄｂ１には、特別図柄の抽選結果に対応させて、各種変動パターンがそれぞれ規定されており、その変動パターンのそれぞれに対して、変動種別カウンタＣＳ１の値が割り付けされている。具体的には、特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、当否判定結果が大当たりであって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３０秒のノーマル（リーチ）が規定されている。このノーマルが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が３０秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「２０～１６９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３０秒のスーパー（リーチ）が規定されている。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１７０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が５５秒のＳＰ（リーチ）が規定されている。つまり、変動時間が３０秒と同一であっても、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値に応じて、異なる変動パターンを選択可能に構成している。このように主制御装置１１０にて同一の変動時間に対して異なる変動パターンを選択可能に構成することで、変動パターンを示すコマンドを受信した音声ラン

プ制御装置１１３側にて変動演出を決定するための処理を簡略化することができる。
【３２９６】
なお、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて基本時間に加え、加算時間を付加可能に構成しても良く、加算時間を付加可能に構成した場合には、基本時間と加算時間とを合算した合算時間を変動時間として設定し、その基本時間を示すコマンドと、加算時間を示すコマンドと、を出力するように構成する。この場合、付加される加算時間を決定する際に、変動種別選択カウンタＣＳ１の値を用いても良いし、加算時間を選択するために用いる専用のカウンタの値を取得するように構成しても良い。そして選択された基本時間（例えば、３０秒）を示すコマンド（基本コマンド）と、加算時間を示すコマンド（加算コマンド）と、が音声ランプ制御装置１１３に対して通知された場合には、基本コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（ノーマルリーチ）を設定し、加算コマンドに含まれる情報に基づいてリーチ図柄（第３図柄の種別）を設定するように構成すると良い。これにより、リーチ状態となった場合に最初に遊技者が視認可能となる中図柄列Ｚ２の第３図柄の種別を、常に特定の第３図柄（本制御例では数字の１を付した第３図柄）となるように構成したとしても、変動演出が実行されてからリーチ状態となるまでの期間を可変させること無く、様々な第３図柄の種別でリーチ演出を実行することができる。
【３２９７】
また、図柄種別が特図１で、当否判定結果が外れの場合についても同様に、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１７９」の場合は、変動パターンとして変動時間が８秒の外れが規定されており、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１８０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が３０秒のリーチ外れが規定されている。
【３２９８】
一方、特別図柄の種別（図柄種別）が第２特別図柄（特図２）である場合は、当否判定結果が大当たりであって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３０秒のスーパー（リーチ）が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が３０秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１５０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が５５秒のＳＰ（リーチ）が規定されている。
【３２９９】
当否判定結果が外れ（時短）、即ち、当否判定結果が時短当選であって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１６９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３０秒のスーパー（リーチ）が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が３０秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１７０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が５５秒のＳＰ（リーチ）が規定されている。
【３３００】
当否判定結果が外れであって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３０秒のリーチ外れが規定されている。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「２０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が８秒の外れが規定されている。
【３３０１】
次に、図２４８（ａ）を参照して、確変・時短用５テーブル２０２ｄｂ２の内容について説明をする。図２４８（ａ）は、確変・時短用５テーブル２０２ｄｂ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この確変・時短用５テーブル２０２ｄｂ２は、確変状態、或いは時短状態が設定されている場合において変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルであって、設定されている遊技状態と、特別図柄の種別と、変動回数（大当たり遊技終了後からの特別図柄変動回数）と、特別図柄の抽選結果と、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値と、に応じて異なる変動パターンが選択されるように各変動

パターンが規定されている。
【３３０２】
ここで、本第５制御例では、大当たり遊技終了後には必ず普通図柄の高確率状態（確変状態）が設定されるように構成されている。そして、設定された普通図柄の高確率状態が、時短終了条件が成立するまで継続するように構成している。本第５制御例では、時短終了条件として、普通図柄の高確率状態が設定されてからの特別図柄変動の実行回数が所定回数に到達した場合に成立する第１時短終了条件と、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行された特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に成立する第２時短終了条件と、を設けており、何れかの時短終了条件が成立した場合に、普通図柄の高確率状態から普通図柄の低確率状態へと移行するように構成している。
【３３０３】
そして、大当たり種別に応じて第１時短終了条件として設定される特別図柄変動の実行回数（時短回数）を異ならせており、例えば、大当たり種別として大当たりＡ５、Ｂ５が設定された場合には特別図柄変動の実行回数が６０回に到達した場合に第１時短終了条件が成立し（時短回数６０回）、大当たりＣ５が設定された場合には特別図柄変動の実行回数が５６回に到達した場合に第１時短終了条件が成立し（時短回数５６回）、大当たりＤ５が設定された場合には特別図柄変動の実行回数が６５回に到達した場合に第１時短終了条件が成立（時短回数６５回）するように構成している。
【３３０４】
加えて、本第５制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選しなかった場合（外れの場合）の一部において、時短状態（普通図柄の高確率状態）を設定可能（時短当選可能）に構成しており、時短当選した場合に設定される時短種別によって、第１時短終了条件を異ならせている。例えば、時短種別として時短Ａが設定された場合には、特別図柄変動の実行回数が１００００回に到達した場合に第１時短終了条件が成立（時短回数１００００回）し、時短Ｂが設定された場合には、特別図柄変動の実行回数が１００回に到達した場合に第１時短終了条件が成立（時短回数１００回）するように構成している。
【３３０５】
そして、普通図柄の高確率状態が設定されている場合であっても、遊技状態、及び、時短種別に応じて異なる変動パターンが選択されるように構成している。このように構成することで、設定されている遊技状態や時短種別に対応させた変動演出を実行させ易くすることができる。
【３３０６】
具体的には、図２４８（ａ）に示した通り、時短種別が「大当たり後時短」、即ち、大当たり当選に基づいて普通図柄の高確率状態が設定された場合は、特別図柄変動回数が「１回～６０回」の期間は、特別図柄の種別に関わらず、抽選結果（当否判定結果）が当たりに対して、変動種別選択カウンタＣＳ１の値に関わらず変動時間が「１５秒」の変動パターン（ミドル変動）が選択されるように規定している。また、抽選結果（当否判定結果）が外れに対しては、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１８９」の範囲に対して、変動時間が「５秒」の変動パターン（ショート変動）が、「１９０～１９８」の範囲に対して、変動時間が「１５秒」の変動パターン（ミドル変動）が規定されている。
【３３０７】
さらに、特別図柄変動回数が「６１回～６５回」の期間は、特別図柄の種別、抽選結果、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「５秒」の変動パターン（特殊変動）が規定されている。
【３３０８】
ここで、特別図柄変動回数が「６１回～６５回」の期間が参照される場合は、大当たり種別として大当たりＤ５が設定された場合、即ち、確変状態が終了した後に５回転の時短状態が設定される場合である。この時短状態中は、準備タイム（図２３９参照）の演出が実行される期間であり、当否判定結果に関わらず常に一定の変動時間（５秒）が設定され

る。よって、準備タイム全体の期間を固定することができるため、引き戻しモードが設定されるまでの残期間を遊技者に把握させ易くすることができる。

【３３０９】

なお、図２３９を参照して準備タイム中の表示画面について上述したが、図２３９に示した表示態様に加え、準備タイムの残期間（秒数）を報知可能に構成しても良く、例えば、獲得済みの特図２保留数が、準備タイム（時短状態）を終了させる条件を満たした場合に、時短状態中に実行可能な特別図柄の残変動回数に５秒を加えた時間を表示画面に表示するように構成すると良い。このように構成することで、準備タイムが終了し引き戻しモードが設定されるタイミングを遊技者により分かり易く報知することができる。

【３３１０】

さらに、準備タイムの残期間を報知可能に構成した場合には、報知されている残期間のうち、時短状態中における特別図柄最終変動に対応する期間、即ち、獲得した特図２保留が時短状態中に新たに消費されないことが確定している期間に該当する範囲を遊技者に予め示唆可能な演出を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、準備タイム中における特別図柄の最終変動が実行される期間を遊技者に分かりする報知することができる。

【３３１１】

一方、設定されている時短種別が「時短Ａ」で、図柄種別（特別図柄種別）が特図１（第１特別図柄）の場合は、変動回数（特別図柄変動回数）、抽選結果（特別図柄抽選結果）、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「２０秒」の変動パターン（ロング変動）が規定され、図柄種別が特図２（第２特別図柄）の場合は、特別図柄変動回数が「１回～９９回」の期間は、抽選結果（当否判定結果）が当たりに対して、変動種別選択カウンタＣＳ１の値に関わらず変動時間が「１５秒」の変動パターン（ミドル変動）が選択されるように規定している。また、抽選結果（当否判定結果）が外れに対しては、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１８９」の範囲に対して、変動時間が「５秒」の変動パターン（ショート変動）が、「１９０～１９８」の範囲に対して、変動時間が「１５秒」の変動パターン（ミドル変動）が規定されている。そして、特別図柄変動回数が「１００回」に対しては、抽選結果（特別図柄抽選結果）、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「１０秒」の変動パターン（特殊変動）が規定されている。さらに、特別図柄変動回数が「１０１回～２００回」に対しては、抽選結果（特別図柄抽選結果）、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「２秒」の変動パターン（超短変動）が規定され、特別図柄変動回数が「２０１回～１００００回」に対しては、抽選結果（特別図柄抽選結果）、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「０．５秒」の変動パターン（特殊短変動）が規定されている。

【３３１２】

また、設定されている時短種別が「時短Ｂ」で、図柄種別（特別図柄種別）が特図１（第１特別図柄）の場合は、変動回数（特別図柄変動回数）、抽選結果（特別図柄抽選結果）、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「２０秒」の変動パターン（ロング変動）が規定され、図柄種別が特図２（第２特別図柄）の場合は、特別図柄変動回数が「１回～９９回」の期間は、抽選結果（当否判定結果）が当たりに対して、変動種別選択カウンタＣＳ１の値に関わらず変動時間が「１５秒」の変動パターン（ミドル変動）が選択されるように規定している。また、抽選結果（当否判定結果）が外れに対しては、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１８９」の範囲に対して、変動時間が「５秒」の変動パターン（ショート変動）が、「１９０～１９８」の範囲に対して、変動時間が「１５秒」の変動パターン（ミドル変動）が規定されている。そして、特別図柄変動回数が「１００回」に対しては、抽選結果（特別図柄抽選結果）、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「１０秒」の変動パターン（特殊変動）が規定されている。

【３３１３】

上述した通り、本第５制御例では、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて時短状態が設定された場合（大当たり遊技を介さずに時短状態が設定された場合）には、設定される時短種別に関わらず、特別図柄変動が１００回実行されるまで共通の内容で変動パターンが選択されるように構成している。よって、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動パターンに基づいて設定されている時短種別を遊技者に把握され難くすることができる。さらに、１００回目の特別図柄変動に対しては、特別図柄抽選の結果に関わらず、変動時間が１０秒の変動パターンが選択されるように構成している。ここで、本第５制御例では、特別図柄抽選で時短当選した場合に、時短種別として時短Ａ、或いは時短Ｂを設定可能に構成しており、時短Ａが設定された場合には時短回数１００００回が設定され、時短Ｂが設定された場合には時短回数１００回が設定されるように構成している。

【３３１４】

そして、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて時短状態が設定された場合には、１００回目の特別図柄変動の変動期間を用いて、時短状態が終了するか否か（時短種別が時短Ａであるか時短Ｂであるか）を示唆するための演出（継続演出）を実行するように構成している。つまり、何れの時短種別が設定されている場合であっても、且つ、当該変動の抽選結果が何れであっても、固定秒数（１０秒）の変動パターンが選択されるため、継続演出を実行し易くすることができる。

【３３１５】

また、時短Ａが設定された場合には、最大で１００００回の特別図柄抽選が実行されるまで時短状態が継続することになるが、時短状態中は特別図柄の低確率状態が設定されているため特別図柄抽選で大当たり当選する確率は通常状態と同一である。よって、通常状態よりも特別図柄抽選を実行させ易い時短状態において、大当たり当選すること無く、特別図柄抽選が実行され続ける場合がある。この場合、時短状態中は右打ち遊技によって第２入球口６４０へと頻繁に遊技球を入球させて賞球を獲得することが出来るため、遊技者の持ち玉が大きく減少する事態は発生し難いが、次に大当たり当選するまでの期間が間延びしてしまい遊技時間に制限のある遊技者が時短状態中に遊技を断念せざるを得ない事態が発生してしまう虞があった。

【３３１６】

そこで、本第５制御例では、時短状態中に実行された特別図柄抽選の実行回数が増加するほど、短い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成している。このように構成することで、時短状態中において大当たり当選すること無く多くの特別図柄抽選が実行される場合における遊技の時間効率を高めることができる。また、時短状態が設定されてから所定回数（１００回）の特別図柄抽選が実行されるまでの期間は、短縮変動時間が選択され難くなるように構成しているため、複数回の大当たり遊技が短時間で実行されてしまい、短時間で遊技者に過剰に多くの賞球が提供されてしまうことを抑制することができる。

【３３１７】

図２４３に戻り説明を続ける。第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～２９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２９９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、本実施形態ではタイマ割込処理（図１５６参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検知された時に取得され、ＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納されるなお、第２当たり乱数テーブル２０２ｃの構成については、上述した第１制御例と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【３３１８】

時短種別選択カウンタＣＣ１は、特別図柄抽選で時短当選した場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した

後０に戻る構成となっている。時短種別選択カウンタＣＣ１の値は、例えば、定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに、第２入球口６４０へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。

【３３１９】

本制御例のパチンコ機１０における時短種別選択カウンタＣＣ１の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。本制御例では取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値を用いて、時短種別選択５テーブル２０２ｄｆを参照して時短当選した場合の時短種別を選択するように構成している。ここで、図２４８（ｂ）を参照して時短種別選択５テーブル２０２ｄｆの内容について説明をする。

【３３２０】

図２４８（ｂ）は、時短種別選択５テーブル２０２ｄｆに規定されている内容を示した図である。この時短種別選択５テーブル２０２ｄｆには、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値に対して異なる時短種別が規定されている。具体的には、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値が「０～８９」の範囲に対して時短種別「時短Ａ」が規定されており、「９０～９９」の範囲に対して時短種別「時短Ｂ」が規定されている。

【３３２１】

ここで、時短種別として「時短Ａ」が設定された場合には、時短カウンタ２０３ｈの値に１００００が設定され、「時短Ｂ」が設定された場合には、時短カウンタ２０３ｈの値に１００が設定される。つまり、時短Ａは時短回数１００００回の時短状態となり、時短Ｂは時短回数１００回の時短状態となる。

【３３２２】

図２４２に戻り説明を続ける。ＲＯＭ２０２は、図２４３に図示した各種カウンタに対応して規定される各種データテーブル等を有している。ここで、図２４４（ａ）を参照して、本第５制御例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容について説明をする。図２４４（ａ）は、本制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。

【３３２３】

図２４４（ａ）に示した通り、本制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２は、第１当たり乱数５テーブル２０２ｄａ、変動パターン選択５テーブル２０２ｄｂ、第２当たり乱数５テーブル２０２ｄｃ、大当たり種別選択５テーブル２０２ｄｄ、時短当たり乱数５テーブル２０２ｄｅ、時短種別選択５テーブル２０２ｄｆを少なくとも有している。なお、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、変動パターン選択テーブル２０２ｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ、大当たり種別選択テーブル２０２ｄ、時短当たり乱数５テーブル２０２ｄｅ、時短種別選択５テーブル２０２ｄｆについては、図２４３に図示した各種カウンタを説明する際に上述したため、その説明を省略する。

【３３２４】

図２４２に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図２４３に図示した各種カウンタのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。

【３３２５】

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

【３３２６】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情

報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図１６７参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図１６６参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図１６５参照）が即座に実行される。

【３３２７】

また、ＲＡＭ２０３は、図２４４（ｂ）に示すように、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆ、遊技状態格納エリア２０３ｇ、時短カウンタ２０３ｈ、確変カウンタ２０３ｉ、大当たり開始フラグ２０３ｊ、大当たり中フラグ２０３ｋ、その他メモリエリア２０３ｚを有している。なお、上述した各格納エリア、及び各カウンタ、各フラグの内容は、上述した第１制御例と同一であるため、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【３３２８】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、その他装置２２８、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。その他装置２２８には、パチンコ機１０に設けられる演出用の駆動役物を動作させるための各種駆動モータが含まれる。

【３３２９】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置１１４へ通知する。また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた後面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた後面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、後面画像とは、第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の後面側に表示される画像のことである。表示制御装置１１４は、この音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置８１に各種の画像を表示する。

【３３３０】

なお、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合に、図示しない演出用の役物を駆動させるためにその他装置２２８へ役物駆動コマンドを送信したり、枠ボタン２２への操作内容に対応した音声を音声出力装置２２６に出力させるための音声出力コマンドを設定したり、枠ボタン２２への操作内容に対応した発光態様でランプ表示装置２２７を発光させるためのランプ出力コマンドを設定したりするように構成しても良い。

【３３３１】

また、音声ランプ制御装置１１３は、表示制御装置１１４から第３図柄表示装置８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置１１３では、表示制御装置１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置２２７の点灯および消灯を制御する。

【３３３２】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０からのコマンドや、音声ランプ制御装置１１３に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第３図柄表示装置８１に遅滞無く表示させる制御が行われる。

【３３３３】

ここで、本第５制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容について説明をする。本第５制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２は、上述した第１制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２（図１４４（ａ）参照）に対して、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂと、確変中演出選択テーブル２２２ｃと、連続予告実行選択テーブル２２２ｄと、Ｖ報知実行選択テーブル２２２ｅと、ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆを削除し、引き戻しモード選択テーブル２２２ｄａと、示唆態様選択テーブル２２２ｄｂと、を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素に対しては同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【３３３４】

引き戻しモード選択テーブル２２２ｄａは、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状態で普通図柄の高確率状態を終了させる終了条件（時短終了条件）が成立した場合に設定される遊技状態（通常状態、第２確変状態）に対応させて実行される演出モードである引き戻しモードにおけるモード種別を選択する際に参照されるデータテーブルであって、確変状態において時短終了条件が成立した場合の特図２保留数（第２特別図柄の保留記憶数）と、時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値と、保留内（特図２保留内）大当たりの有無、保留内（特図２保留内）時短当選の有無、演出カウンタ２２３ｆの値に対応させて４種類のモード種別（背景）が規定されている。

【３３３５】

具体的には、特図２保留数が「４」、即ち、上限数の特図２保留を獲得しており、時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値が「４」、保留内大当たりが「有」の場合は、保留内時短当選の有無に関わらず、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して「モードＡ」が、「５０～９９」の範囲に対して「モードＢ」が規定されている。また、保留内大当たりが「無」で、保留内時短当選が「有」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対して「モードＢ」が、「８０～９９」の範囲に対して「モードＡ」が規定され、保留内時短当選が「無」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して「モードＢ」が、「２０～５９」の範囲に対して「モードＣ」が、「６０～９９」の範囲に対して「モードＤ」が規定されている。

【３３３６】

また、特図２保留数が「４」、即ち、上限数の特図２保留を獲得しており、時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値が「０」、保留内大当たりが「有」の場合は、保留内時短当選の有無に関わらず、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～５９」の範囲に対して「モードＢ」が、「６０～９９」の範囲に対して「モードＣ」が規定されており、保留内大当たりが「無」の場合は、保留内時短当選の有無に関わらず、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対して「モードＣ」が、「８０～９９」の範囲に対して「モードＢ」が規定されている。

【３３３７】

一方で、特図２保留数が「１～３」、即ち、上限数の特図２保留を獲得していない状態では、時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値に関わらず、保留内大当たりが「有」の場合は、保留内時短当選の有無に関わらず、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して「モードＢ」が、「２０～５９」の範囲に対して「モードＣ」が、「６０～９９」の範囲に対して「モードＤ」が規定されており、保留内大当たりが「無」の場合は、保留内時短当選が「有」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して「モードＢ」が、「５０～９９」の範囲に対して「モードＤ」が規定

されており、保留内時短当選が「無」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して「モードＢ」が、「２０～９９」の範囲に対して「モードＤ」が規定されている。

【３３３８】

詳細な内容は、図２４０（ｂ）を参照して上述したため、その説明を省略するが、引き戻しモード選択テーブル２２２ｄａを参照して選択される４種類のモード種別（モードＡ～モードＤ）は、遊技者への特典付与期待度を異ならせるように規定されており、モードＡが最も遊技者に有利なモード種別（引き戻しモード中に特典（大当たり、時短当選）が付与される期待度が最も高い）となり、モードＢが次に有利なモード種別となり、次いで、モードＣ、モードＤの順で特典付与期待度が低くなるように各モード種別が選択されるよう、引き戻しモード選択テーブル２２２ｄａの内容が規定されている。

【３３３９】

さらに、確変状態が終了するタイミングにおける特図２保留数に応じて、選択されるモード種別を大きく異ならせるように構成しており、確変状態が終了するタイミングにおける特図２保留数が上限数では無い場合には、時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値や、特図２保留内の先読み結果（大当たり、時短当選の有無）に関わらず、最も遊技者に有利となるモード種別（モードＡ）が選択されない（され難くなる）ように構成している。

【３３４０】

このように構成することで、引き戻しモード中に実行される第２特別図柄抽選の抽選結果を予測しようと、遊技者に対して特図２保留数が上限数となるように積極的に右打ち遊技を実行させることができる。

【３３４１】

示唆態様選択テーブル２２２ｄｂは、引き戻しモード中に実行される第２特別図柄変動に対応する変動演出において表示される示唆態様を選択する際に参照されるデータテーブルであって、設定されているモード種別と、当該変動の抽選結果と、演出カウンタ２２３ｆの値とに対応させて異なる種別の示唆態様が規定されている。

【３３４２】

次に、図２４９（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図２４９（ｂ）に示すように、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、コマンド記憶領域２２３ａ、入賞情報格納エリア２２３ｂ、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ、特図変動開始フラグ２２３ｄ、停止種別選択フラグ２２３ｅ、演出カウンタ２２３ｆ、従状態設定エリア２２３ｇ、普通図柄保留球数カウンタ２２３ｈ、時短中カウンタ２２３ｄａ、時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂ、モード種別格納エリア２２３ｄｃ、ロング時短中フラグ２２３ｄｄ、初回設定フラグ２２３ｄｅ、その他メモリエリア２２３ｚが少なくとも設けられている。

【３３４３】

なお、コマンド記憶領域２２３ａ、入賞情報格納エリア２２３ｂ、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ、特図変動開始フラグ２２３ｄ、停止種別選択フラグ２２３ｅ、演出カウンタ２２３ｆ、従状態設定エリア２２３ｇ、普通図柄保留球数カウンタ２２３ｈの内容については、上述した第１制御例の内容と同一であるためその詳細な説明を省略する。

【３３４４】

時短中カウンタ２２３ｄａは、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される期間を計測するためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定される場合に（大当たり遊技終了後、或いは、時短当選した特別図柄変動の停止表示後に）、予め定められた値が設定される。そして、時短中カウンタ２２３ｄａの値が１以上である状態で特別図柄変動が実行されると、その値が１減算され、時短中カウンタ２２３ｄａの値が「０」となった場合に、普通図柄の低確率状態へと移行したと判別する。また、時短中カウンタ２２３ｄａの値に基づいて、普通図柄の高確率状態における詳細な期間を判別するように構成している。

【３３４５】

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

【３３４６】

具体的には、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）から通常状態へと移行したことを示す状態コマンドを受信した場合（図２６４のＳ９１０２：Ｎｏ）、或いは、確変状態から第２確変状態へと移行したことを示す状態コマンドを受信した場合（図２６７のＳ９４０２：Ｙｅｓ）に実行される引き戻しモード設定処理（図２６５のＳ９１０４参照）において、獲得済みの特図２保留に基づいて通常状態中に実行される（され得る）第２特別図柄抽選の回数が特定され、特定した回数を示す値が時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値に設定される。そして、引き戻しモード選択テーブル２２２ｄａを参照して、引き戻しモードのモード種別を選択する際に参照される。

【３３４７】

また、引き戻しモード中において第２特別図柄抽選が実行される場合において、時短抽選カウンタ２２３ｄｂの値が読み出され、１よりも大きい値が設定されていると判別された場合には、第２特別図柄抽選が実行される毎にその値が１減算される（図２６９のＳ９６０７参照）。

【３３４８】

つまり、本第５制御例では、普通図柄の高確率状態中に獲得した特図２保留を普通図柄の低確率状態が設定された後に実行する場合に、設定されている遊技状態に関わらず同一態様の演出を実行するように構成している。つまり、普通図柄の低確率状態が設定される遊技状態として、時短当選し得る特別図柄抽選が実行される通常状態と、時短当選し得ない特別図柄抽選が実行される第２確変状態とで、同一の態様（引き戻しモード）の演出が実行されるように構成し、実行中の第２特別図柄抽選の抽選結果として時短当選が表示され得る遊技状態であるか否かを遊技者に容易に判別させ難くするように構成している。このように構成することで、時短当選し得ない特別図柄抽選が実行される第２確変状態が設定されている場合であっても、遊技者に対して、時短当選に期待しながら遊技を行わせることができる。

【３３４９】

さらに、実際に時短当選し得る特別図柄抽選の実行回数を判別し、その判別結果に基づいて引き戻しモードのモード種別を選択可能に構成している。このように構成することで、時短当選し得る特別図柄抽選が実行される通常状態と、時短当選し得ない特別図柄抽選が実行される第２確変状態とで、同一の態様（引き戻しモード）の演出が実行されながらも、何れの遊技状態が設定されているかを遊技者に予測させるための要素（モード種別）を提供することができるため、現在設定されている遊技状態が時短当選の可能性がある遊技状態であるかをいち早く判別したい遊技者に対して、実行中の演出の内容を注視させることができるため、演出効果を高めることができる。

【３３５０】

モード種別格納エリア２２３ｄｃは、引き戻しモード選択テーブル２２２ｄａを参照して選択されたモード種別を格納するための格納エリアである。このモード種別格納エリア２２３ｄｃに格納された情報（モード種別）は、引き戻しモード中に実行される第２特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定する際に読み出される。そして、引き戻しモードが終了した場合に、格納されている情報がクリアされる。

【３３５１】

ロング時短中フラグ２２３ｄｄは、長期間（特別図柄変動１００００回）の時短状態が設定されたことを示すためのフラグであって、長期間の時短状態（時短種別「時短Ａ」）が設定された場合にオンに設定され、時短状態が終了した場合にオフに設定される。この

ロング時短中フラグ２２３ｄｄの設定状況は、残時短回数（普通図柄の高確率状態の残期間）を示すための表示態様を決定する際に参照される。具体的には、時短状態中に実行される第２特別図柄変動に対応する特図２演出態様を決定する場合において（図２６９のＳ９６１３：Ｙｅｓ）、ロング時短中フラグ２２３ｄｄがオンに設定されているかを判別し（図２６９のＳ９６１５）、ロング時短中フラグ２２３ｄｄがオンに設定されていない場合は（図２６９のＳ９６１５：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１の表示画面の小表示領域Ｄｍ７に表示されている残回数を減算表示するための表示用コマンドを設定する（図２６９のＳ９６１４）。

【３３５２】

一方、ロング時短中フラグ２２３ｄｄがオンに設定されている場合は（図２６９のＳ９６１５：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２２３ｄａの値が１５０未満であるかを判別し（図２６９のＳ９６１６）、１５０未満では無いと判別した場合は（図２６９のＳ９６１６：Ｎｏ）、図２３８（ａ）に示した通り、小表示領域Ｄｍ７に「無限」が表示されている状態であるため、残時短回数を減算表示する処理をスキップし、１５０未満であると判別した場合は（図２６９のＳ９６１６：Ｙｅｓ）、小表示領域Ｄｍ７の表示態様を「無限」から「１４９」へと切り替えるための演出態様を決定する（図２６９のＳ９６１７）。

【３３５３】

初回設定フラグ２２３ｄｅは、引き戻しモード中に実行される第２特別図柄抽選のうち、初回の第２特別図柄抽選が実行済であることを示すためのフラグであって、引き戻しモード中に実行される初回の第２特別図柄変動に対応する特図２演出態様を決定した後にオンに設定される（図２６９のＳ９６０５参照）。そして、引き戻しモード中に実行される第２特別図柄変動に対応する特図２演出態様を設定する際に参照され、初回設定フラグ２２３ｄｅがオンに設定されていると判別した場合は（図２６９のＳ９６０２：Ｙｅｓ）、初回の特図２演出態様を設定するための処理（図２６９のＳ９６０３，Ｓ９６０４）がスキップされる。

【３３５４】

＜第５制御例のパチンコ機１０における制御処理内容について＞

次に、図２５２から図２７０を参照して、本第５制御例のパチンコ機１０における各種制御処理の内容について説明をする。本第５制御例では、上述した第１制御例のパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【３３５５】

まず、図２５２から図２６１を参照して、本第５制御例における主制御装置１１０にて実行される制御処理について説明をする。本第５制御例では、上述した第１制御例に対して、特別図柄変動処理（図１５７のＳ１０４参照）に代えて、特別図柄変動処理５（図２５２のＳ１０４）を、特別図柄大当たり判定処理（図１５８のＳ２０８）に代えて特別図柄判定処理５（図２５３のＳ２５１参照）を、特別図柄変動パターン選択処理（図１５９のＳ２０９）に代えて特別図柄変動パターン選択処理５（図２５５のＳ２５２）を、更新処理（図１６０のＳ２２１）に代えて更新処理５（時２５６のＳ２５３）を、始動入賞処理（図１６１のＳ１０５）に代えて始動入賞処理５（図２５８のＳ１９５）を。先読み処理（図１６２のＳ６１３）に代えて先読み処理５（図２５９のＳ６５３）を、大当たり制御処理（図１６８のＳ１８０４）に代えて大当たり制御処理５（図２６０のＳ１８９４参照）を、大当たり終了処理（図１７０のＳ１９１０参照）に代えて大当たり終了処理５（図２６１のＳ８４０３参照）を、実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。

【３３５６】

まず、図２５２を参照して、特別図柄変動処理５（図２５２のＳ１０４）の処理内容について説明をする。図２５２は、特別図柄変動処理５（Ｓ１０４）の処理内容を示したフ

ローチャートである。この特別図柄変動処理５（Ｓ１０４）では、上述した特別図柄変動処理（図１５７のＳ１０４参照）に対して、特別図柄変動を開始させる際に実行する処理の一部と、特別図柄変動の変動時間が経過した場合に実行する処理の一部を変更した点で相違している。

【３３５７】

具体的には、特別図柄変動処理５（Ｓ１０４）が実行されると、上述した特別図柄変動処理（図１５７のＳ１０４参照）と同一のＳ２０１～Ｓ２０７，Ｓ２１０～Ｓ２１３の処理を実行する。そして、Ｓ２０７の処理、或いは、Ｓ２１３の処理を終えると、特別図柄判定処理５（Ｓ２５１）を実行し、その後、特別図柄変動パターン選択処理５（Ｓ２５２）を実行し、本処理を終了する。

【３３５８】

また、特別図柄変動の変動時間が経過したと判別した場合は（Ｓ２１４：Ｙｅｓ）、上述した特別図柄変動処理（図１５７のＳ１０４参照）と同一のＳ２１６～Ｓ２２０の処理を実行し本処理を終了すると共に、Ｓ２１７の処理において、今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合に（Ｓ２１７：Ｎｏ）、更新処理５を実行し（Ｓ２５３）、その後、時短設定処理５を実行し（Ｓ２５４）、Ｓ２２０の処理へと移行する。

【３３５９】

次に、図２５３を参照して、特別図柄判定処理５（Ｓ２５１）の処理内容について説明をする。図２５３は、特別図柄判定処理５（Ｓ２５１）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄判定処理５（Ｓ２５１）は、上述した第１制御例の特別図柄大当たり判定処理（図１５８のＳ２０８）に代えて実行されるものであり、特別図柄抽選における大当たり判定に加え、時短当選の判定（時短抽選処理５）が実行される。

【３３６０】

特別図柄判定処理５（Ｓ２５１）が実行されると、まず、特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し（Ｓ８００１）、第１当たり乱数５テーブル２０２ｄａに基づいて抽選結果を取得し（Ｓ８００２）、抽選結果が大当たりであると判定した場合は（Ｓ８００３：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ８００４）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ８００５）、本処理を終了する。一方、抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ８００３：Ｎｏ）、時短抽選処理５を実行し（Ｓ８００６）、本処理を終了する。

【３３６１】

ここで、時短抽選処理５（Ｓ８００６）は、今回の特別図柄抽選における時短当選の判定を実行するための処理である。つまり、本第５制御例では、特別図柄抽選において、まず、大当たり当選の判定を実行し（Ｓ８００３）、大当たり当選した場合には、時短当選の判定を実行することなく特別図柄抽選を終了し、大当たり当選していない場合にのみ時短当選の判定を実行するように構成している。このように構成することで、１回の特別図柄抽選において、複数の特典（特別図柄の大当たり当選、時短当選）を遊技者に付与することが無いため、遊技者に過剰に有利な遊技を提供してしまうことを抑制することができる。

【３３６２】

次に、図２５４を参照して、時短抽選処理５（Ｓ８００６）の処理内容について説明をする。図２５４は、時短抽選処理５（Ｓ８００６）の内容を示したフローチャートである。この時短抽選処理５（Ｓ８００６）では、現在の遊技状況が時短抽選（時短当選判定）を実行可能な遊技状況であるかを判別し、実行可能であると判別した場合に時短当選判定を実行する処理が行われる。

【３３６３】

時短抽選処理５（Ｓ８００６）が実行されるとまず、今回の対象（抽選対象）が特図２（第２特別図柄）であるかを判別し（Ｓ８１０１）、特図２であると判別した場合は（Ｓ８１０１；Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリアに格納されている現在の遊技状態を読み出し（

Ｓ８１０２）、読み出した遊技状態が通常状態であるかを判別する（Ｓ８１０３）。
【３３６４】
Ｓ８１０３の処理において、通常状態であると判別した場合に（Ｓ８１０３：Ｙｅｓ）、時短当たり乱数５テーブル２０２ｄｅに基づいて抽選結果（時短当選判定結果）を取得し（Ｓ８１０４）、時短当選しているかを判別し（Ｓ８１０５）、時短当選していると判別した場合は（Ｓ８１０５：Ｙｅｓ）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の時短図柄をセットし（Ｓ８１０６）、本処理を終了する。
【３３６５】
一方、Ｓ８１０１の処理において、今回の対象が特図２では無い（第１特別図柄である）と判別した場合（Ｓ８１０１：Ｎｏ）、Ｓ８１０３の処理において、現在の遊技状態が通常状態では無いと判別した場合（Ｓ８１０３：Ｎｏ）、或いは、Ｓ８１０５の処理において時短当選していない（Ｓ８１０５：Ｎｏ）と判別した場合は、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ８１０７）、本処理を終了する。
【３３６６】
つまり、本第５制御例では、特別図柄抽選において時短当選判定を実行するための実行条件として、当該特別図柄抽選で大当たり当選していないこと、第２特別図柄抽選であること、通常状態が設定されていることが規定されている。このように、時短当選判定を実行可能な条件を設けることにより、特別図柄抽選の実行状況に応じて、大当たり判定のみを実行する場合と、大当たり判定と時短当選判定とを実行する場合とを創出することができる。よって、状況に応じて１回の特別図柄抽選において遊技者に特典（大当たり、又は時短）が付与される確率を異ならせることができる。
【３３６７】
また、本第５制御例では、確変状態、時短状態、といった通常状態よりも遊技者に有利となる遊技状態が、特別図柄抽選の実行回数が所定回数（例えば６０回）を超えた場合に終了し通常状態へと移行するように構成している。つまり、大当たり当選すること無く特別図柄抽選が所定回数実行された場合において、時短当選判定の実行条件が成立し易くすることができる、よって、特別図柄抽選が大当たり当選すること無く所定回数実行された場合には、所定回数実行される前よりも１回の特別図柄抽選において遊技者に特典（大当たり、又は時短）が付与される確率を高めることができる。このように構成することで、所定期間大当たり当選していない遊技者に対して遊技意欲が極端に低下してしまうことを抑制することができる。
【３３６８】
次に、図２５５を参照して、特別図柄変動パターン選択処理５（Ｓ２５２）について説明をする。図２５５は、特別図柄変動パターン選択処理５（Ｓ２５２）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動パターン選択処理５（Ｓ２５２）では、まず、特別図柄判定処理５（図２５３のＳ２５１）において、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ８２０１）。Ｓ８２０１の処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｓ８２０１：Ｙｅｓ）、大当たり種別選択５テーブル２０２ｄｄと、取得している第１当たり種別カウンタＣ２の値とに基づいて、大当たり種別を決定する（Ｓ８２０２）。次いで、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し（Ｓ８２０３）、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に対応する現在の遊技状態（通常状態、第２確変状態、確変状態）に対応した変動パターン選択５テーブル２０２ｄｂを読み出す（Ｓ８２０４）。
【３３６９】
そして、Ｓ８２０３の処理で取得した変動種別カウンタＣＳ２の値と、Ｓ８２０４の処理で読み出した変動パターン選択５テーブル２０２ｄｂとに基づいて変動パターンを選択し（Ｓ８２０５）、Ｓ８２０５の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パタ

ーンコマンドを設定する（Ｓ８２０６）。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。

【３３７０】

次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（Ｓ８２０７）、第１図柄表示装置３７で特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ８２０８）、選択した変動パターンの変動時間を示す値を特図変動時間カウンタ（図示せず）の値にセットし（Ｓ８２０９）、本処理を終了する。Ｓ８２０７の処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。

【３３７１】

一方、Ｓ８２０１の処理において、特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には（Ｓ８２０１：Ｎｏ）、次に、時短抽選結果（時短当選判定結果）が時短当選であるかを判別し（Ｓ８２０９）、時短当選であると判別した場合は（Ｓ８２０９：Ｙｅｓ）、時短種別選択５テーブル２０２ｄｆを参照して時短種別を決定し（Ｓ８２１０）、Ｓ８２０３の処理へ移行する。また、Ｓ８２０９の処理において時短当選していないと判別した場合は（Ｓ８２０９：Ｎｏ）、Ｓ８２１０の処理をスキップしてＳ８２０３の処理へ移行する。

【３３７２】

次に、図２５６を参照して、更新処理５（Ｓ２５３）の処理内容について説明をする。図２５６は、更新処理５（Ｓ２５３）の処理内容を示したフローチャートである。この、更新処理５（Ｓ２５３）では、上述した、更新処理（図１６０のＳ２２１参照）と同様の処理が実行されるため、その詳細な説明を省略する。

【３３７３】

次に、図２５７を参照して、時短設定処理５（Ｓ２５４）の処理内容について説明をする。図２５７は、時短設定処理５（Ｓ２５４）の処理内容を示したフローチャートである。この時短設定処理５（Ｓ２５４）では、時短当選判定により時短当選した場合に時短状態を設定するための処理が実行される。時短設定処理５（Ｓ２５４）が実行されると、まず、今回の抽選結果が時短当選であるかを判別し（Ｓ８３５１）、時短当選であると判別した場合に（Ｓ８３５１：Ｙｅｓ）、決定された時短種別に対応する値を時短カウンタ２０３ｈに設定し（Ｓ８３５２）、遊技状態格納エリアに時短状態を設定し（Ｓ８３５３）、時短カウンタ２０３ｈの値、時短種別遊技状態（時短状態を示す情報と、設定された時短種別を示す情報）を示す状態コマンドを設定し（Ｓ８３５４）、本処理を終了する。

【３３７４】

一方、Ｓ８３５１の処理において、時短当選していないと判別した場合は（Ｓ８３５１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【３３７５】

つまり、本第５制御例では、時短当選契機に応じて、異なるタイミングで時短状態が設定されるように構成しており、特別図柄抽選で時短当選した場合には、当該特別図柄変動の停止タイミングにて時短状態が設定され、特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて時短状態が設定される場合には、当該特別図柄変動の停止タイミングでは無く、大当たり遊技終了タイミングで時短状態が設定される。

【３３７６】

このように構成することで、時短状態が設定されるタイミングを異ならせることができるため、遊技者に対して飽き難い遊技を提供することができる。

【３３７７】

次に、図２５８を参照して始動入賞処理５（Ｓ１９５）の処理内容について説明をする。図２５８は、始動入賞処理５（Ｓ１９５）の処理内容を示したフローチャートである。この始動入賞処理５（Ｓ１９５）では、上述した始動入賞処理（図１６１のＳ１０５参照

）に対して、各特別図柄保留球格納エリアに格納するカウンタ値の種別に時短種別選択カウンタＣＣ１の値を追加した点（Ｓ６５１，Ｓ６５２）と、先読み処理５（Ｓ６５３）を実行する点で相違しているだけであり、それ以外の処理内容は同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【３３７８】

次いで、図２５９を参照して先読み処理５（Ｓ６５３）の処理内容について説明をする。図２５９は、先読み処理５（Ｓ６５３）の処理内容を示したフローチャートである。この先読み処理５（Ｓ６５３）が実行されると、まず、新たに第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１、時短種別選択カウンタＣＣ１の各値を読み出す（Ｓ７５０）。そして、読み出したデータを先読み保留記憶エリアの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶する（Ｓ７０２）。

【３３７９】

次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここでは、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たな保留（入賞情報）が記憶されたタイミング）と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとにはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態（特別図柄の確率状態）を予測することが困難だからである。

【３３８０】

次に、当否判別結果が大当たりであるか否かを判別する（Ｓ７０３）。判別結果が大当たりであると判別した場合は（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、大当たり種別と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ７５１）、その後、本処理を終了する。

【３３８１】

一方、Ｓ７０３の処理における判別結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ７０３：Ｎｏ）、次いで、時短当選かを判別し（Ｓ７５２）、時短当選していないと判別した場合は（Ｓ７５２：Ｎｏ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、外れ当選と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ７０５）、その後、本処理を終了する。

【３３８２】

一方、Ｓ７５２の処理において時短当選と判別した場合は（Ｓ７５２：Ｙｅｓ）、当該保留変動時が通常状態であるかを判別し（Ｓ７５３）、通常状態であると判別した場合は（Ｓ７５３：Ｙｅｓ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、時短当選と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ７５４）、本処理を終了する。

【３３８３】

ここで、Ｓ７０４、Ｓ７０５、或いはＳ７５４の処理で設定された入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報（当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報）に加え、共通情報として、Ｓ７０１の処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置１１０のメイン処理（図１６７参照）にて実行される外部出力処理（Ｓ１８０１）によって音声ランプ制御装置１１３に対して出力される。

【３３８４】

音声ランプ制御装置１１３側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当

否判定結果（大当たり当否、時短当選当否）を示唆したりする演出（先読み演出）を実行できる。

【３３８５】

なお、本制御例では、特別図柄の確率状態が１つ（特別図柄の低確率状態）しかないため、入賞コマンドに設定する情報（当否判定結果）を遊技状態に関わらず設定することができるが、例えば、特別図柄の確率状態を複数（特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態）有する遊技機においては、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果とを判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成しても良いし、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。

【３３８６】

このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側に対して、特定の大当たりや時短当選であることを事前判別した場合のみ大当たりや時短当選を示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。

【３３８７】

さらに、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（記憶）されている保留記憶（入賞情報）に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。

【３３８８】

また、本制御例では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たな保留記憶（入賞情報）が格納（記憶）された場合に、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置１１０の先読み処理において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たに格納（記憶）された入賞情報（保留記憶）の内容（各カウンタ値）を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置１１３側で受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。

【３３８９】

このように構成することで、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、音声ランプ制御装置１１３側で、先読み演出を実行するか否かを判別する処理を実行し、先読み演出を実行すると判別した場合に、主制御装置１１０から受信した入賞コマンドに含まれる情報を解析（当否判定結果の予測）するように構成すると良い。これにより、先読み演出を実行しない場合には、具体的な先読み処理（当否判定結果の予測）が実行されないため、パチンコ機１０にて無駄な制御が実行されることを抑制することができる。また、無題に実行された先読み処理の結果を遊技者に不正に取得されてしまう不具合を抑制することができる。

【３３９０】

次に、図２６０を参照して、大当たり制御処理５（Ｓ１８９４）の処理内容について説明する。図２６０は、大当たり制御処理５（Ｓ１８９４）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理５（Ｓ１８９４）では、上述した大当たり制御処理（図１６８のＳ１８０４参照）に対して、新たなラウンドの開始タイミングと判別した場合（Ｓ１９０５：Ｙｅｓ）に実行する処理を、特定入賞口の開放を設定し（Ｓ８４０１）、

新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定する（Ｓ８４０２）点と、大当たりの終了タイミングであると判別した場合（Ｓ１９０９：Ｙｅｓ）に、大当たり終了処理５（Ｓ８４０３）を実行する点で相違し、それ以外は同一であるため、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【３３９１】

次に、図２６１を参照して、大当たり制御処理５（図２６０のＳ１８９４参照）にて実行される大当たり終了処理５（Ｓ８４０３）の処理内容について説明する。図２６１は、大当たり終了処理５（Ｓ８４０３）の内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理５（Ｓ８４０３）が実行されると、現在実行中お大当たり種別を特定し（Ｓ８５０１）、特定した大当たり種別に対応する値（時短終了条件）を、確変カウンタ２０３ｉ、時短カウンタ２０３ｈに設定し（Ｓ８５０２）、確変カウンタ２０３ｉ、時短カウンタ２０３ｈの値に対応する遊技状態を遊技状態格納エリアに設定し（Ｓ８５０３）、設定した確変カウンタ２０３ｉの値、時短カウンタ２０３ｈの値、遊技状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ８５０４）、大当たり中フラグをオフに設定し（Ｓ８５０５）、本処理を終了する。

【３３９２】

次に、図２６２から図２７０を参照して、本第５制御例における音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理内容について説明をする。本第５制御例では、上述した第１制御例に対して、コマンド判定処理（図１７５のＳ４１１２参照）に代えてコマンド判定処理５（図２６２のＳ４１８２）を、状態コマンド受信処理（図１７６のＳ４２０２参照）に代えて、状態コマンド受信処理５（図２６３のＳ４２８２）を、特図１演出態様設定処理（図１８３のＳ４９０３参照）に代えて、特図１演出態様設定処理５（図２６８のＳ４９８３）を、特図２演出態様設定処理（図１８４のＳ４９０７参照）に代えて、特図２演出態様設定処理５（図２６９のＳ４９８７参照）を実行する点で相違しており、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【３３９３】

図２６２は、コマンド判定処理５（図２６２のＳ４１８２）を示したフローチャートである。図２６２に示した通り、コマンド判定処理５（図２６２のＳ４１８２）では、上述したコマンド判定処理（図１７５のＳ４１１２参照）に対して、状態コマンド受信処理を状態コマンド受信処理５（Ｓ４２８２）に代えている点で相違し、それ以外は同一である。

【３３９４】

図２６３は、状態コマンド受信処理５（Ｓ４２８２）を示したフローチャートである。図２６３に示した通り、この状態コマンド受信処理５（Ｓ４２８２）では、主制御装置１１０から受信した状態コマンドに基づいて、新たに設定された遊技状態を判別し、その判別結果に基づいた各種演出を設定するための処理が実行される。

【３３９５】

状態コマンド受信処理５（Ｓ４２８２）では、まず、遊技状態に変更があるか判別する（Ｓ９００１）。遊技状態に変更がないと判別した場合には（Ｓ９００１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ９００１の処理において、遊技状態に変更があると判別した場合には（Ｓ９００１：Ｙｅｓ）、従状態設定エリア２２３ｇに設定されている情報をシフトし、今回主制御装置１１０より受信したコマンドに対応する遊技状態を従状態設定エリア２２３ｇに設定する（Ｓ９００２）。

【３３９６】

次に、今回受信したコマンドが通常状態への変更を示すコマンドであるか判別する（Ｓ９００３）。今回受信したコマンドが通常状態への変更を示すコマンドであると判別した場合には（Ｓ９００３：Ｙｅｓ）、通常状態演出設定処理を実行し（Ｓ９００４）、本処理を終了する。通常状態演出設定処理（Ｓ９００４）の詳細な説明については、図２６４を参照し、後述する。一方、Ｓ９００３の処理において、今回受信したコマンドが通常状

態への変更を示すコマンドではないと判別した場合には（Ｓ９００３：Ｎｏ）、Ｓ９００５の処理に移行する。

【３３９７】

Ｓ９００５の処理では、今回受信したコマンドが時短状態への変更を示すコマンドであるか判別する（Ｓ９００５）。今回受信したコマンドが時短状態への変更を示すコマンドであると判別した場合には（Ｓ９００５：Ｙｅｓ）、時短状態演出設定処理を実行し（Ｓ９０６）、本処理を終了する。時短状態演出設定処理（Ｓ９００６）の詳細な説明については、図２６６を参照して後述する。一方、Ｓ９００５の処理において、今回受信したコマンドが時短状態への変更を示すコマンドではないと判別した場合には（Ｓ９００５：Ｎｏ）、Ｓ９００７の処理に移行する。

【３３９８】

Ｓ９００７の処理では、今回受信したコマンドが第２確変状態への変更を示すコマンドであるか判別する（Ｓ９００７）。今回受信したコマンドが第２確変状態への変更を示すコマンドであると判別した場合には（Ｓ９００７：Ｙｅｓ）、第２確変状態演出設定処理を実行し（Ｓ９００８）、本処理を終了する。第２確変状態演出設定処理（Ｓ９００８）の詳細な説明については、図２６７を参照し後述する。一方、Ｓ９００７の処理において、今回受信したコマンドが第２確変状態への変更を示すコマンドではないと判別した場合には（Ｓ９００７：Ｎｏ）、Ｓ９００９の処理に移行する。

【３３９９】

Ｓ９００９の処理では、今回受信したコマンドが確変状態への変更を示すコマンドであるか判別する（Ｓ９００９）。確変状態への変更を示すコマンドであると判別した場合には（Ｓ９００９：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに含まれる時短回数を時短中カウンタ２０３ｄａの値に設定し（Ｓ９０１０）、本処理を終了する。一方、Ｓ９００９の処理において、今回受信したコマンドが確変状態への変更を示すコマンドではないと判別した場合には（Ｓ９００９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【３４００】

図２６４は、通常状態演出設定処理（Ｓ９００４）を示したフローチャートである。この通常状態演出設定処理（Ｓ９００４）は、状態コマンド受信処理５（図２６３のＳ４２８２参照）において、通常状態を示す状態コマンドを受信した場合に実行される処理である。この通常状態演出設定処理（Ｓ９００４）では、図２６４に示した通り、通常状態が設定される前の遊技状態が第２確変状態であるか否かに応じて、異なる演出態様が設定されるものであり、第２確変状態では無い場合、即ち、確変状態、或いは時短状態から通常状態へと移行したと判別した場合は、引き戻しモード（引き戻しゾーン）に対応する演出態様を設定するための、引き戻しモード設定処理を実行する。

【３４０１】

通常状態演出設定処理（Ｓ９００４）では、まず、従状態設定エリア２２３ｇから変更前の遊技状態の読み出しを実行する（Ｓ９１０１）。次に、Ｓ９１０１の処理で読み出した変更前の遊技状態は、第２確変状態であるか判別する（Ｓ９１０２）。変更前の遊技状態が第２確変状態であると判別した場合には（Ｓ９１０２：Ｙｅｓ）、第１通常モードに対応する演出モード用の表示コマンドを設定し（Ｓ９１０３）、本処理を終了する。一方、Ｓ９１０２の処理において、読み出した変更前の遊技状態が第２確変状態ではないと判別した場合には（Ｓ９１０４：Ｎｏ）、引き戻しモード設定処理を実行し（Ｓ９１０４）、本処理を終了する。引き戻しモード設定処理（Ｓ９１０４）の詳細な説明については、図２６５を参照し、後述する。

【３４０２】

図２６５は、引き戻しモード設定処理（Ｓ９１０４）を示したフローチャートである。この引き戻しモード設定処理（Ｓ９１０４）では、図２６５に示した通り、図２３７に示した演出画面に関わる表示態様（演出態様）を示すための表示用コマンドを設定するための様々な処理が実行される。

【３４０３】

引き戻しモード設定処理（Ｓ９１０４）では、まず、従状態設定エリア２２３ｇから変更前の遊技状態の読み出しを実行する（Ｓ９２０１）。次に、第２特別図柄に保留球があるか判別する（Ｓ９２０２）。第２特別図柄に保留球があると判別した場合には（Ｓ９２０２：Ｙｅｓ）、通常状態中に実行される第２特別図柄の抽選回数を特定する（Ｓ９２０３）。次に、Ｓ９２０３の処理において特定した通常状態中に実行される第２特別図柄の抽選回数の値を時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂに設定する（Ｓ９２０４）。

【３４０４】

次に、第２特別図柄の保留数と、時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値と、特図２保留情報とを用いて、引き戻しモード選択テーブル２２２ｄａ（図２５０参照）を参照して、モード種別を決定し（Ｓ９２０５）、Ｓ９２０５の処理において決定したモード種別を、モード種別格納エリア２２３ｄｃに格納し（Ｓ９２０６）、本処理を終了する。一方、Ｓ９２０２の処理において、第２特別図柄に保留球がないと判別した場合には（Ｓ９２０２：Ｎｏ）、第１通常モードに対応する演出モード用表示コマンドを設定し（Ｓ９２０７）、本処理を終了する。

【３４０５】

図２６６は、時短状態演出設定処理（Ｓ９００６）を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理（Ｓ９００６）は、状態コマンド受信処理５（図２６３のＳ４２８２参照）において、時短状態を示す状態コマンドを受信した場合に実行される処理である。この時短状態演出設定処理（Ｓ９００６）では、図２６６に示した通り、時短状態が設定される前の遊技状態が確変状態である場合は準備タイム（図２３９参照）に対応する表示態様（演出態様）を設定するための処理を実行し、通常状態である場合は、時短状態に突入したことを示すための表示態様や、ロング時短に対応する延長タイム（図２３８参照）に対応する表示態様（演出態様）を設定するための処理を実行する。

【３４０６】

時短状態演出設定処理（Ｓ９００６）では、まず、従状態設定エリア２２３ｇから変更前の遊技状態を実行する（Ｓ９３０１）。次に、Ｓ９３０１の処理において読み出した変更前の遊技状態は確変状態であるか判別する（Ｓ９３０２）。変更前の遊技状態は確変状態であると判別した場合には（Ｓ９３０２：Ｙｅｓ）、準備タイム中に対応する演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ９３０３）、本処理を終了する。

【３４０７】

一方、Ｓ９３０１の処理において読み出した変更前の遊技状態は、確変状態ではないと判別した場合には（Ｓ９３０２：Ｎｏ）、変更前の遊技状態は通常状態であるか判別する（Ｓ９３０４）。変更前の遊技状態は通常状態ではないと判別した場合には（Ｓ９３０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、変更前の遊技状態は通常状態であると判別した場合には（Ｓ９３０４：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに含まれる時短回数を時短中カウンタ２２３ｄａの値に設定し（Ｓ９３０５）、今回設定される時短種別は、時短Ａであるか判別する（Ｓ９３０６）。

【３４０８】

Ｓ９３０６の処理において、今回設定される時短種別は時短Ａであると判別した場合には（Ｓ９３０６：Ｙｅｓ）、ロング時短中フラグ２２３ｄｄをオンに設定し（Ｓ９３０７）、延長タイムに対応する演出態様を示すためのコマンドを設定し（Ｓ９３０８）、本処理を終了する。一方、今回設定される時短種別は時短Ａではないと判別した場合には（Ｓ９３０６：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【３４０９】

図２６７は、第２確変状態演出設定処理（Ｓ９００８）を示したフローチャートである。この第２確変状態演出設定処理（Ｓ９００８）は、状態コマンド受信処理５（図２６３のＳ４２８２参照）において、第２確変状態を示す状態コマンドを受信した場合に実行される処理である。この第２確変状態演出設定処理（Ｓ９００８）では、図２６７に示した通り、第２確変状態が設定される前の遊技状態が確変状態であるか否かに応じて、異なる演出態様が設定されるものであり、確変状態である場合は、引き戻しモード（引き戻しゾ

ーン）に対応する演出態様を設定するための、引き戻しモード設定処理を実行する。
【３４１０】
第２確変状態演出設定処理（Ｓ９００８）では、まず、従状態設定エリア２２３ｇから変更前の遊技状態の読み出しを実行する（Ｓ９４０１）。次に、Ｓ９４０１の処理において読み出した変更前の遊技状態は確変状態であるか判別する（Ｓ９４０２）。変更前の遊技状態は確変状態であると判別した場合には（Ｓ９４０２：Ｙｅｓ）、引き戻しモード設定処理（図２６５のＳ９１０４参照）を実行し（Ｓ９４０３）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ９４０２の処理において、変更前の遊技状態は確変状態ではないと判別した場合には（Ｓ９４０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【３４１１】
図２６８は、特図１演出態様設定処理５（Ｓ４９８３）を示すためのフローチャートである。この特図１演出態様設定処理５（Ｓ４９８３）では、実行される第１特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を設定するための処理が実行される。
【３４１２】
特図１演出態様設定処理５（Ｓ４９８３）では、まず、時短中カウンタ２２３ｄａの値が０より大きいか判別する（Ｓ９５０１）。時短中カウンタ２２３ｄａの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ９５０１：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２２３ｄａの値を１減算し（Ｓ９５０２）、減算後の時短中カウンタ２２３ｄａの値を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ９５０３）、Ｓ９５０４の処理に移行する。一方、Ｓ９５０１の処理において、時短中カウンタ２２３ｄａの値が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ９５０１：Ｎｏ）Ｓ９５０２～Ｓ９５０３の処理をスキップし、Ｓ９５０４の処理に移行する。Ｓ９５０４の処理では、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ９５０４）、本処理を終了する。
【３４１３】
図２６９は、特図２演出態様設定処理５（Ｓ４９８７）を示すためのフローチャートである。この特図２演出態様設定処理５（Ｓ４９８７）では、図２６９に示した通り、第２特別図柄抽選が実行される遊技状態に応じて、様々な演出態様を設定するための処理が実行される。
【３４１４】
特図２演出態様設定処理５（Ｓ４９８７）では、まず、現在の遊技状態が通常状態、又は、第２確変状態であるか判別する（Ｓ９６０１）。現在の遊技状態が通常状態、又は、第２確変状態であると判別した場合には（Ｓ９６０１：Ｙｅｓ）、初回設定フラグ２２３ｄｅはオンであるか判別する（Ｓ９６０２）。初回設定フラグ２２３ｄｅはオンではないと判別した場合には（Ｓ９６０２：Ｎｏ）、時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値に基づいて、引き戻しゾーン中に実行される第２特別図柄の抽選回数を決定し（Ｓ９６０３）、決定した第２特別図柄の抽選回数に対応する演出態様を決定する（Ｓ９６０４）。
【３４１５】
次に、初回設定フラグ２２３ｄｅをオンに設定し（Ｓ９６０５）、Ｓ９６０６の処理に移行する。一方、Ｓ９６０２の処理において、初回設定フラグ２２３ｄｅがオンであると判別した場合には（Ｓ９６０２：Ｙｅｓ）、Ｓ９６０３～Ｓ９６０５の処理をスキップしてＳ９６０６の処理に移行する。
【３４１６】
Ｓ９６０６の処理では、示唆態様選択テーブル２２２ｄｂ（図２５１参照）を参照して、示唆態様を決定する（Ｓ９６０６）。次に、時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値を１減算し（Ｓ９６０７）、減算後の時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値が０であるか判別する（Ｓ９６０８）。減算後の時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値が０であると判別した場合には（Ｓ９６０８：Ｙｅｓ）、引き戻しゾーン最終変動に対応する演出態様を決定し（Ｓ９６０９）、初回設定フラグ２２３ｄｅをオフに設定する（Ｓ９６１０）。そして、決定した演出態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ９６１１）、本処理を終了する。一方、Ｓ９６０８の処理において、減算後の時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値が０で

はないと判別した場合には（Ｓ９６０８：Ｎｏ）、Ｓ９６０９～Ｓ９６１０の処理をスキップし、上述したＳ９６１１の処理を実行し、本処理を終了する。

【３４１７】

一方、Ｓ９６０１の処理において、通常状態、又は、第２確変状態ではないと判別した場合には（Ｓ９６０１：Ｎｏ）、時短中カウンタ２２３ｄａの値を１減算する（Ｓ９６１２）。次に、現在の遊技状態が時短状態であるか判別する（Ｓ９６１３）。現在の遊技状態が時短状態ではないと判別した場合、即ち、確変状態であると判別した場合には（Ｓ９６１３：Ｙｅｓ）、減算後の時短中カウンタ２２３ｄａの値を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ９６１４）、チャンスタイム中演出設定処理を実行し（Ｓ９６１９）、上述したＳ９６１１の処理を実行し、本処理を終了する。チャンスタイム中演出設定処理（Ｓ９６１９）の詳細な説明については、図２７０を参照して後述する。

【３４１８】

一方、Ｓ９６１３の処理において、時短状態であると判別した場合には（Ｓ９６１３：Ｙｅｓ）、ロング時短中フラグ２２３ｄｄがオンであるか判別する（Ｓ９６１５）。ロング時短中フラグ２２３ｄｄがオンではないと判別した場合には（Ｓ９６１５：Ｎｏ）、上述したＳ９６１４の処理に移行する。一方、ロング時短中フラグ２２３ｄｄがオンであると判別した場合には（Ｓ９６１５：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２２３ｄａの値が１５０より少ない値であるか否かを判別する（Ｓ９６１６）。

【３４１９】

Ｓ９６１６の処理において、時短中カウンタ２２３ｄａの値が１５０より少ない値であると判別した場合には（Ｓ９６１６：Ｙｅｓ）、残時短回数を示すための演出態様を決定し（Ｓ９６１７）、上述したＳ９６１４の処理に移行する。一方、Ｓ９６１６の処理において、時短中カウンタ２２３ｄａの値が１５０より少ない値ではないと判別した場合には（Ｓ９６１６：Ｎｏ）次回大当たり当選まで時短状態が継続することを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ９６１８）、チャンスタイム中演出設定処理（Ｓ９６１９）に移行する。

【３４２０】

図２７０は、チャンスタイム中演出設定処理（Ｓ９６１９）を示すためのフローチャートである。この、チャンスタイム中演出設定処理（Ｓ９６１９）は、特図２演出態様設定処理５（図２６９のＳ４９８７参照）において、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に実行される変動演出の演出態様を設定するための処理であって、図２７０に示した通り、残期間表示の表示態様を更新するための処理が実行される。

【３４２１】

チャンスタイム中演出設定処理（Ｓ９６１９）では、まず、特図２演出態様設定処理５（図２６９のＳ４９８７参照）のＳ９６１２の処理において減算した時短中カウンタ２２３ｄａの値が０であるか判別する（Ｓ９７０１）。減算後の時短中カウンタ２２３ｄａの値が０であると判別した場合には（Ｓ９７０１：Ｙｅｓ）、特図２保留を貯めさせるための案内態様を含む演出態様を決定し（Ｓ９７０２）、次に、ロング時短中フラグ２２３ｄｄがオンであるか判別する（Ｓ９７０３）。

【３４２２】

Ｓ９７０３の処理において、ロング時短中フラグ２２３ｄｄがオンであると判別した場合には（Ｓ９７０３：Ｙｅｓ）、ロング時短中フラグ２２３ｄｄをオフに設定し（Ｓ９７０４）、変動パターンコマンドに対応する演出態様を決定し（Ｓ９７０５）、本処理を終了する。一方、Ｓ９７０１の処理において、減算後の時短中カウンタ２２３ｄａの値が０ではない（Ｓ９７０１：Ｎｏ）、或いは、Ｓ９７０３の処理において、ロング時短中フラグ２２３ｄｂがオンではないと判別した場合には（Ｓ９７０３：Ｎｏ）、上述したＳ９７０５の処理を実行し、本処理を終了する。

【３４２３】

＜第５制御例の第１変形例＞

次に、図２７１から図２７７を参照して、上述した第５制御例の第１変形例について説明をする。上述した第５制御例では、通常状態が設定されている場合に実行される第２特

別図柄抽選でのみ時短当選し得るように構成していた。これに対して、本第１変形例では、通常状態が設定されている場合に実行される第１特別図柄抽選でも時短当選し得るように構成している点で相違している。それ以外の構成については同一であり、同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。

【３４２４】

上述した第５制御例では、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）が設定されている状態で第２特別図柄抽選を実行する遊技を行わせ、普通図柄の高確率状態中に第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得可能に構成していた。そして、普通図柄の高確率状態中に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選を普通図柄の低確率状態が設定されている通常状態において実行した場合に、大当たり抽選に加え、時短抽選も実行されるように構成することで、遊技者に有利となる普通図柄の高確率状態中の遊技（有利遊技）を体験した遊技者に対して、有利遊技が終了した後に、通常時よりも高確率で有利遊技へと復帰し易い遊技（引き戻し遊技）を実行させることができるものであった。

【３４２５】

しかしながら、上述した第５制御例では、通常状態において実行される特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）にて大当たり当選し、普通図柄の高確率状態が設定された遊技（有利遊技）を実行しない限り、時短抽選の恩恵を受けることが出来ないため、時短抽選の恩恵を受けること無く遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。

【３４２６】

これに対して、本第１変形例では、通常状態にて実行される第１特別図柄抽選においても時短当選し得るように構成しているため、遊技者に対して時短抽選の恩恵を受け易くすることができる。

【３４２７】

さらに、上述した第５制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）よりも、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（時短状態）のほうが、普通図柄の高確率状態が継続する期間（普図高確期間）が長くなり易くなるように構成していた。つまり、特別図柄抽選で時短当選した場合に、次の大当たり当選まで普図高確期間を継続させ易くするという特典を遊技者に付与可能に構成していた。

【３４２８】

これに対して、本第１変形例では、第１特別図柄抽選で時短当選した場合には、短期間（例えば、時短回数１回）の時短状態を設定可能に構成し、その短期間の時短状態が設定される期間（普図高確期間）において、第２特別図柄抽選の実行権利を獲得させる遊技を実行可能に構成している。つまり、本第１変形例では、上述した第５制御例における引き戻し遊技を、大当たり当選すること無く実行させ得るように構成している。このように構成することで、通常状態において実行される第１特別図柄抽選にて大当たり当選すること無く、通常状態中に第２特別図柄抽選を実行させ易くすることができる。

【３４２９】

さらに、詳細な説明は省略するが、本第１変形例では、時短状態中に実行される第１特別図柄抽選の変動パターンとして、複数の変動時間を選択可能に構成している。本第１変形例では、通常状態中に実行される第１特別図柄抽選にて時短当選すると、所定の変動時間の変動を経て時短当選を示すための表示態様（時短図柄）で第１特別図柄が停止表示された後に時短状態（時短回数１回）が設定され、次に実行される特別図柄変動が停止表示されるまでの間、時短状態が継続するように構成している。

【３４３０】

つまり、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動時間に対応して時短状態が継続する期間の長さが決定することになる。よって、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動時間が長ければ長い程、時短状態中に多くの特図２保留を獲得し易くなるため遊技者に有利な時短状態とすることができる。

【３４３１】

＜第５制御例の第１変形例の演出内容について＞

図２７１～図２７３を参照して、第５制御例の第１変形例のパチンコ機１０の第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される特徴的な演出内容について説明をする。

【３４３２】

まず、上述した第５制御例では、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が継続する期間（特図高確期間）と普通図柄の高確率状態が継続する期間（普図高確期間）が所定期間（例えば、特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）が６０回変動されて、６０回目の特別図柄変動が停止するまでの期間）設定され、普図高確期間中には第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）を獲得可能であり、特図高確期間および普図高確期間が終了し通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定された場合に、普図高確期間中に獲得した特図２保留に基づいて実行される第２特別図柄抽選（特図２抽選）の抽選結果が大当たり当選でなかった場合にのみ時短判定が実行され、時短判定によって時短当選した場合に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される構成であった。

【３４３３】

なお、特図２保留とは、第２入球口６４０に遊技球が入球した場合に、既に特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）が変動中である場合に、第２特別図柄の抽選権利が保留されることであり、その抽選権利は最大４個まで保留（保留記憶）される。

【３４３４】

第５制御例では、通常状態が設定されている場合には、普通図柄の当たり確率が低確率であるため、時短状態に比べて普通図柄抽選（普図抽選）において当たり当選し難く、電動役物６４０ａが開放状態となる普通図柄の当たり遊技（普図当たり遊技）が実行され難いことから、第２入球口６４０に遊技球を入球させることが困難に構成されており、通常状態において特図２抽選が実行されるのは、上述のように、大当たり遊技終了後に設定される普図高確期間中に特図２保留を獲得し、特図高確期間および普図高確期間終了後に通常状態が設定された場合に、特図２保留が存在する場合のみであった。

【３４３５】

したがって、通常状態よりも有利な状態（例えば、時短状態）が設定されるためには、少なくとも１度は大当たりに当選しなければならず、第１入球口６４に遊技球が入球したことに基づいて実行される第１特別図柄抽選（特図１抽選）において大当たり当選できない遊技者は、不利な遊技状態である通常状態の遊技を長期間行うこととなるため、遊技意欲が低下してしまう虞があった。

【３４３６】

これに対して、第５制御例の第１変形例では、通常状態において、特図１抽選の抽選結果が大当たり当選でなかった場合においても時短判定が実行され、時短当選であった場合に、時短状態が所定期間（例えば、特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）が１回変動されて、その特別図柄の変動が停止するまでの期間）設定され、時短状態中に特図２保留を獲得可能である、つまり、大当たり当選しなくても特図２保留を獲得可能に構成している点で、第５制御例と相違する。

【３４３７】

具体的には、特図１抽選の抽選結果が大当たり当選でなかった場合に時短判定を実行し、この場合の時短当選確率を第２特別図柄の時短当選確率よりも低確率（例えば、第２特別図柄の時短当選確率を１／６、第１特別図柄の時短当選確率を１／２００）とする。また、第１特別図柄で時短当選した場合に付与される時短回数（時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が継続する期間）を第２特別図柄で時短当選した場合よりも少ない回数（例えば、第２特別図柄の時短当選時は特別図柄が１００００回変動されて、１００００回目の特別図柄変動が停止するまでの期間、第１特別図柄の時短当選時は特別図柄が１回変動されて、その特別図柄の変動が停止するまでの期間）とする。

【３４３８】

ここで、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）中の第２特別図柄

抽選（特図２抽選）における時短当選確率を、例えば、１／２００とした場合、普図高確期間中に第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）を上限数（実施例では、最大４個）まで獲得したとしても、４回の特図２抽選で少なくとも１回時短当選する確率は約２％であり、特図高確期間および普図高確期間が終了し、通常状態が設定された場合に、特図２保留に基づく特図２抽選において時短当選することで有利状態が再度設定されることを遊技者はほとんど期待しないため、遊技者に通常状態中の特図２抽選を特別な期間であると思わせることが難しく、遊技者が普図高確期間が終了する最後の瞬間まで特図２保留を獲得しようと意欲的に遊技をしない虞がある。

【３４３９】

したがって、通常状態中の特図２抽選における時短当選確率は、普図高確期間中に特図２保留を上限数（本実施例では、最大４個）まで獲得した場合に、その獲得した特図２保留に基づく特図２抽選で時短当選が十分に期待できる確率（例えば、１／６）とするのが望ましく、このように構成することで、４回の特図２抽選で少なくとも１回時短当選する確率は約５０％となり、特図高確期間および普図高確期間が終了し、通常状態が設定されても、特図２保留に基づく特図２抽選において時短当選することで有利状態が再度設定されることを遊技者に期待させることが可能となり、通常状態中の特図２抽選が特別な期間であると思わせることで、普図高確期間が終了する最後の瞬間まで多くの特図２保留を獲得しようと意欲的に遊技をさせることができる。

【３４４０】

これに対して、通常状態中の第１特別図柄抽選（特図１抽選）における時短当選確率を、通常状態中の特図２抽選における時短当選確率と同確率または特図２抽選における時短当選確率よりも高確率とした場合、通常状態において頻繁に時短当選し、時短状態が設定され易くなることで、過度に遊技者に有利となってしまう虞がある。

【３４４１】

したがって、本実施例においては、通常状態中の特図１抽選における時短当選確率を、通常状態中の特図２抽選における時短当選確率よりも低く設定している。

【３４４２】

また、詳細は後述するが、本実施例においては、特図１抽選において時短当選した場合に時短回数１回、つまり、特別図柄が１回変動されて、その特別図柄の変動が停止するまでの期間、時短状態が設定される構成としている。

【３４４３】

例えば、時短回数が２回以上付与される場合、遊技者が正しく遊技していれば、特図２保留を上限まで獲得可能であるが、このような構成の場合、特図１抽選において時短当選した場合には毎回特図２保留を上限数まで獲得し得ることにより、時短当選のし易さは常に一定となり、特図１抽選において時短当選したことに基づいて設定される時短状態中の遊技が、単に特図２保留を上限数まで獲得するだけの単調な遊技になってしまう虞があった。

【３４４４】

これに対して、第１特別図柄抽選（特図１抽選）において時短当選した場合に付与される時短回数が１回の場合、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合の特別図柄の変動時間、普通図柄の変動時間、或いは普通図柄抽選の当たり当選による特典として開放状態となる電動役物６４０ａの開放パターン、の組み合わせによって、遊技者が時短状態中に獲得可能な第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）の個数を異ならせることが可能となり、獲得し得る特図２保留数によって時短当選確率を可変させずに時短当選のし易さを異ならせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【３４４５】

このように、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）中の特図１抽選においても時短判定が実行され、時短当選した場合には、特図２保留を獲得可能な時短状態が設定されることで、長期間に渡って遊技者が大当たりに当選できない場合にも、特

図２保留を獲得できる機会を得られるため、遊技者に不利な通常状態が長期間続くことによって遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。

【３４４６】

以上のように、第５制御例の第１変形例では、通常状態中の特図１抽選においても時短判定が実行されるため、時短当選後に遊技状態を可変させることに伴い、遊技者の遊技方法も変わることから、遊技者に時短当選したことを分かり易く報知する必要がある。

【３４４７】

また、通常状態中の特図１抽選で時短当選した場合に設定される時短状態と、通常状態中の第２特別図柄抽選（特図２抽選）で時短当選した場合に設定される時短状態と、で遊技の内容が異なる（特図１抽選における時短当選によって設定される時短状態では、特図２保留を多く獲得し、獲得した特図２保留に基づき実行される通常状態中の特図２抽選で時短当選を目指す遊技、特図２抽選で時短当選した場合に設定される時短状態では、特別図柄抽選の大当たり当選を目指す遊技）ため、遊技者が混乱しないように時短状態中の表示態様を異なる表示態様とし、どちらの特図抽選における時短当選に基づいて設定されている時短状態であるかを遊技者に分かり易くする必要がある。

【３４４８】

以上を踏まえて、図２７１～図２７３を参照して、本第５制御例の第１変形例における演出例について説明する。

【３４４９】

図２７１（ａ）は、通常状態において特図１抽選の抽選結果が大当たり当選、又は時短当選した場合の変動表示画面の一例である。図２７１（ａ）に示したように、通常状態において特図１抽選の抽選結果が大当たり当選、又は時短当選である場合には、主表示領域Ｄｍにうさぎのキャラクタ８０１と宝箱８１０ｅが表示され、副表示領域Ｄｓに「宝箱から「Ｖ」が出たら大当たり！！「時」が出たら時短ＧＥＴ！！宝箱を開けろ」と表示される。つまり、図２７１（ａ）が表示された時点では、大当たり、又は時短の何れに当選したのかが遊技者に分からないように構成している。

【３４５０】

このように構成することで、宝箱８１０ｅが表示された場合に、大当たり当選と時短当選のどちらかに当選したことを遊技者に期待させることが可能となり、宝箱８１０ｅが開くまでの期間、遊技者に大当たり当選と時短当選のどちらに当選したのかを予測させることで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【３４５１】

図２７１（ｂ）は、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において第１特別図柄抽選（特図１抽選）の抽選結果が時短当選であった場合の表示画面の一例である。主表示領域Ｄｍには、図２７１（ａ）で表示された宝箱８１０ｅが開き、中から「時×１」と記載された玉ｔｍ１が出現する演出が実行され、副表示領域Ｄｓには「時短１回ＧＥＴ」と表示されることで、遊技者に時短当選したことを報知する構成としている。

【３４５２】

なお、特図１抽選の抽選結果が大当たり当選であった場合には、図２７１（ｂ）の主表示領域Ｄｍにおいて宝箱８１０ｅが開き、中から「Ｖ」と記載された玉が出現する演出が実行され、副表示領域において「おめでとう！大当たり！」と表示され、遊技者に大当たり当選したことを報知する。

【３４５３】

このように構成することで、変動中の第１特別図柄が停止した後に設定される遊技状態が大当たり遊技状態なのか時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）なのかを遊技者に分かり易くすることができる。

【３４５４】

なお、実施例では、大当たり当選、又は時短当選した場合に図２７１（ａ）および（ｂ）の演出が実行される構成としたが、特図１抽選の抽選結果が何れの判定においても外れ

であった場合の一部で図２７１（ａ）および（ｂ）の演出を実行しても良く、この場合、図２７１（ｂ）において外れであることを示す表示態様（例えば、宝箱８１０ｅの中身が空で副表示領域Ｄｓに「残念」と表示される）が表示される構成とする。

【３４５５】

なお、この場合、図２７１（ａ）で表示される宝箱８１０ｅの表示態様を可変させることで大当たり当選、又は時短当選の期待度を示唆しても良い（例えば、青色の宝箱８１０ｅが表示された場合には外れ当選である可能性が高く、金色の宝箱８１０ｅが表示された場合には何れかに当選している可能性が高いことを示す）。

【３４５６】

このように構成することで、長期間特図１抽選の抽選結果が何れの判定においても外れである状況が続き、演出が実行されないことで遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【３４５７】

なお、詳細は後述するが、小表示領域Ｄｍ１０は獲得した第１特別図柄の抽選権利（特図１保留）の個数を表示するための表示領域であり、図２７１（ｂ）では、保留ｈ５および保留ｈ６が黒く表示され、保留ｈ７および保留ｈ８が白く表示され、黒く表示されている保留数に対応する特図１保留が存在していることを示している（図２７１（ｂ）の場合は、特図１保留が２つ存在している状態を示す）。すなわち、実施例は、特図１保留が存在する場合に、通常状態中の特図１抽選において時短当選した場合に実行される演出例である。

【３４５８】

ここで、有利状態（例えば、時短状態）が設定されている場合においては第１特別図柄よりも第２特別図柄の方が短い変動時間が設定され易い構成の遊技機が一般的である。このように構成することで、有利状態（例えば、時短状態）が設定されている場合には第２特別図柄抽選（特図２抽選）が主として実行されるため、抽選結果が外れであった場合の特別図柄の変動時間を短くすることで有利状態における遊技が間延びすることを抑制し、遊技者が快適に遊技を行うことができる。

【３４５９】

しかしながら、本第５制御例の第１変形例において、特図１保留が存在しない状況で、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）中の第１特別図柄抽選（特図１抽選）において時短当選した場合に、図２７１（ｂ）のように時短当選したことを報知すると、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されていることから遊技者は遊技機の盤面右側領域にある第２入球口６４０に向けて遊技球を発射する遊技（右打ち遊技）を開始し、第２入球口６４０に遊技球が入球したことに基づいて、第２特別図柄の変動が開始される。つまり、時短状態が設定されている状態で第１特別図柄よりも短い変動時間が設定され易い第２特別図柄が変動を開始することとなり、その第２特別図柄の変動が停止すると時短状態が終了するため、遊技者は第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）を上限数まで獲得できない可能性が高くなり、遊技者に不利な状況となってしまう。

【３４６０】

また、時短状態において第１特別図柄よりも第２特別図柄の方が長い変動時間が設定され易い構成である場合、特図１抽選で時短当選したことに基づいて時短状態が設定されている場合に、第２特別図柄を変動させることで特図２保留を上限数まで獲得し易くなるため、通常状態における遊技中に第１特別図柄の抽選権利（特図１保留）を獲得しないよう遊技球を１球ずつ発射させる不正な遊技を行う遊技者が現れる虞がある。

【３４６１】

したがって、特図１保留が存在しない状況で特図１抽選において時短当選した場合には、時短当選した第１特別図柄の変動を停止しても時短当選したことを報知せず（例えば、宝箱８１０ｅの中身が空である表示がされる）、次に第１入球口６４或いは、大２入球口６４０に遊技球が入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始された場合に、時短状態

中の演出（図２７２（ａ）参照）を実行する構成としても良い。
【３４６２】
このように構成することで、特図１保留が存在しない状況では特図１抽選において時短当選しても、遊技者は時短当選したか否かが分からず、第１入球口６４に遊技球を入球させる遊技（左打ち遊技）を継続するため、特図１抽選で時短当選したことに基づいて設定される時短状態中に、第１特別図柄による変動を実行させ易くすることができる。
【３４６３】
なお、特図１抽選における時短当選に基づいて設定される時短状態中に、第１特別図柄を変動させるために、遊技機の盤面右側領域にある第２入球口６４０よりも上部に第１特別図柄を変動させることが可能な始動口を設ける構成としても良い。
【３４６４】
図２７２（ａ）および（ｂ）を参照して、通常状態中に特図１抽選において時短当選したことに基づいて時短状態が設定されている場合に実行される演出について説明する。
【３４６５】
詳細は後述するが、第５制御例の第１変形例では、通常状態中に特図１抽選において時短当選した場合には、時短当選した第１特別図柄の変動が停止してから次に実行される１の特別図柄の変動が終了するまでの期間、時短状態が設定される。
【３４６６】
なお、上述したように、時短状態が設定されると、普通図柄の当たり確率がアップし、通常状態に比べて電動役物６４０ａが開放状態となる普図当たり遊技が実行され易いことから、第２入球口６４０へ遊技球が入球し易くなり、遊技者は特図２保留を獲得することが可能となる。
【３４６７】
そして、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）中に遊技者が獲得し得る特図２保留数は、特別図柄の変動時間、普通図柄の変動時間、普図当たり遊技による電動役物６４０ａの開放パターンの組み合わせによって可変させることが可能である。
【３４６８】
例えば、時短状態が設定されている場合の第１特別図柄の変動時間として３０秒が設定され、普通図柄の変動時間３秒、普図当たり遊技として電動役物６４０ａが１秒×２回開放状態となる場合には、最大で１２回電動役物６４０ａが開放状態となるため、遊技者は保留記憶可能な上限数（実施例では、４回）まで第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）を獲得することが可能となる。
【３４６９】
一方、時短状態が設定されている場合の第１特別図柄の変動時間として５秒が設定され、普通図柄の変動時間４秒、普図当たり遊技として電動役物６４０ａが１秒×１回開放状態となる場合には、最大で１回しか第２入球口６４０へ遊技球を入球させることができないため、遊技者は特図２保留を１個しか獲得できない。
【３４７０】
そして、特別図柄の変動が停止し時短状態が終了すると、時短状態中に遊技者が獲得した特図２保留に基づいて、第２特別図柄抽選（特図２抽選）が実行される。
【３４７１】
なお、実施例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）における第２特別図柄の時短当選確率は第１特別図柄の時短当選確率よりも高く（実施例では、１／６）、時短当選時に付与される時短回数も多く（実施例では、１００００回）構成されている。
【３４７２】
即ち、時短中に獲得した特図２保留が多いほど、特図２抽選を多く受けることができるため、時短状態が設定されている場合の特別図柄の変動時間が長いほど、遊技者に有利となる。
【３４７３】

なお、時短状態が設定されている場合の特別図柄の変動時間、普通図柄の変動時間、或いは普図当たり遊技による電動役物６４０ａの開放パターンの何れかを固定値とする構成としても良い。

【３４７４】

図２７２（ａ）は、通常状態において時短当選した第１特別図柄が停止し、次に実行される第１特別図柄の変動時間として３０秒、普通図柄の変動時間として２秒、電動役物６４０ａの開放パターンとして１秒×１回が設定されている場合の時短状態中の表示画面である。

【３４７５】

小表示領域Ｄｍ１には第１特別図柄が変動表示されており、小表示領域Ｄｍ８には第２特別図柄が変動表示していないことを示す表示がされ、どちらの特別図柄が変動しているかを遊技者に分かり易くしている。

【３４７６】

小表示領域Ｄｍ４には時短状態が設定されていることに対応して、遊技者に遊技機の盤面右側領域にある第２入球口６４０へ向けて遊技球を発射させることを促す「右打ち」という表示がされ、副表示領域Ｄｓには「右打ちして保留を貯めてね！」と表示されることで、初めて遊技する遊技者でも遊技状態に適した遊技方法で遊技できるように構成している。

【３４７７】

主表示領域Ｄｍでは、中央部に「チャージ中制限時間内にカプセルを集めろ！」と表示され、うさぎのキャラクタ８０１がカプセルを獲得する演出（チャージ演出）が実行される。

【３４７８】

なお、カプセルは第２入球口６４０に遊技球が入球したことを報知するための表示であり、第２入球口６４０に遊技球が入球し、小表示領域Ｄｍ９の保留図柄が黒く点灯したことに合わせて、カプセルが１つ表示される。ここで、小表示領域Ｄｍ９は、遊技者が第２入球口６４０に遊技球を入球させたことによって獲得した特図２保留数を示すための表示領域であり、第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）が存在しない場合には保留ｈ１～保留ｈ４が白く表示され、遊技者が特図２保留を獲得した場合には、保留ｈ１から若い順に黒く点灯し、保留記憶が上限数まで貯まると保留ｈ１～保留ｈ４の全てが黒く点灯される。

【３４７９】

また、小表示領域Ｄｍ１０は、遊技者が第１入球口６４に遊技球を入球させたことによって獲得した第１特別図柄の抽選権利（特図１保留）の個数を示すための表示領域であり、特図１保留が存在しない場合には、保留ｈ５～保留ｈ８が白く表示され、遊技者が特図１保留を獲得した場合には、保留ｈ５から若い順に黒く点灯し、特図１保留を上限数（実施例では、４回）まで獲得すると保留ｈ５～ｈ８の全てが黒く点灯する。

【３４８０】

つまり、図２７２（ａ）に示す例では、特図１保留を１個と特図２保留を１個獲得した状態であることを示している。このように構成することで、それぞれの特別図柄の保留の上限数と現在の特別図柄の保留獲得状況が遊技者に分かり易くなり、それぞれの特別図柄の保留数を上限数まで獲得した場合には遊技球が第１入球口６４、又は第２入球口６４０に入球してもそれぞれの特別図柄の抽選権利は保留されないため、保留獲得状況に応じて遊技者に第１入球口６４、又は第２入球口６４０へと遊技球を入球させるための遊技を続行するか否かの判断を行わせ易くすることができる。

【３４８１】

なお、小表示領域Ｄｍ９において保留ｈ１～保留ｈ３が黒く表示されている状態で第２入球口６４０に遊技球が入球したことに基づいて保留ｈ４が黒く表示された場合、つまり、特図２保留が上限数である４個記憶された場合には、主表示領域Ｄｍにおいて「ＭＡＸ獲得完了！」の表示がされることにより、遊技者に特図２保留を上限数まで獲得したこと

を報知する。このように構成することで、特図２保留を上限数まで獲得したことが遊技者に分かり易くなり、遊技者を安心させることができる。

【３４８２】

小表示領域Ｄｍ５には、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が終了するまでの残時間、つまり、変動中の特別図柄の残変動時間が表示され、小表示領域Ｄｍ１１には「カプセル上限獲得期待度ＭＡＸ」と表示されている。小表示領域Ｄｍ１１に表示される内容は、時短状態中に獲得し得る特図２保留数に対応しており、図２７２（ａ）に示す例では、第１特別図柄の変動時間として３０秒、普通図柄の変動時間として２秒、電動役物６４０ａの開放パターンとして１秒×１回が設定されているため、上述の通り、特図２保留を上限数の４個まで獲得し得ることから「カプセル上限獲得期待度ＭＡＸ」と表示される。これに対して、第１特別図柄の変動時間として５秒、普通図柄の変動時間として３秒、電動役物６４０ａの開放パターンとして１秒×２回が設定された場合には、特図２保留を最大で１個しか獲得できないため、「カプセル上限獲得期待度低」の表示がされる。

【３４８３】

このように構成することで、小表示領域Ｄｍ１１の表示内容から遊技者が時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）中に獲得し得る特図２保留数を予測する楽しみを付与できるとともに、特別図柄の変動時間として短い変動時間が設定された場合に、遊技者に急いで遊技球を発射させることが可能となり、時短状態が設定されているにも関わらず、遊技球の発射が遅れたために遊技者が時短状態の遊技をし損なうという不具合を抑制することができる。

【３４８４】

なお、カプセル上限期待度の表示は高低が分かるものであれば良く、例えば、星の数で期待度を示唆しても良い。

【３４８５】

なお、実施例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）中に第１特別図柄抽選（特図１抽選）において時短当選した場合に、第１特別図柄の抽選権利（特図１保留）が存在し、時短状態中にその特図１保留に基づいて第１特別図柄の変動が実行される場合を例として説明したが、時短当選した時点で特図１保留が存在しない場合には、チャージ演出は、次に第１入球口６４、又は第２入球口６４０に遊技球が入球し、第１特別図柄、又は第２特別図柄の何れかの変動が開始された時点で開始される。なお、時短状態は特図１保留が存在するか否かに関わらず、時短当選した第１特別図柄の変動が停止した時点で設定される。

【３４８６】

図２７２（ｂ）は、特別図柄の変動が停止し、時短状態が終了した場合に表示される表示画面の一例である。

【３４８７】

小表示領域Ｄｍ１には、第１特別図柄が停止表示されており、小表示領域Ｄｍ５においては、「残り０秒」と表示され、時短状態が設定されている期間が終了したことを報知している。

【３４８８】

小表示領域Ｄｍ９においては保留ｈ１～保留ｈ４が黒く点灯し、主表示領域Ｄｍの中央部に「Ｔｏｔａｌ４ＧＥＴ」という文字とカプセルｃｐ１～ｃｐ４が表示されることで、第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）を４個獲得したことが遊技者に報知される。カプセルｃｐ１～カプセルｃｐ４はそれぞれ保留１～保留４に対応しており、例えば、保留ｈ２（チャージ演出中に２番目に獲得した特図２保留）の保留情報を事前に判別した結果（先読み結果）、時短当選の期待度が高い場合には、カプセルｃｐ２が他のカプセルとは異なる表示態様（黒色のカプセル）で表示される。

【３４８９】

これにより、遊技者に特図２保留内に時短当選する可能性が高い保留が存在するという

期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【３４９０】
また、主表示領域Ｄｍの中央部に「チャージ終了昇格チャンスゾーン突入！」と表示され、副表示領域Ｄｓには、「昇格チャンスゾーン中に「時」ＧＥＴのチャンス！」と表示されることで、時短状態が終了した後に第２特別図柄抽選（特図２抽選）が実行されることを示している。
【３４９１】
なお、上述のチャージ演出中にカプセルを獲得できなかった場合、即ち、特図２保留を１個も獲得できなかった場合には、チャージ演出終了後に昇格チャンスゾーンには突入せずに通常モードに移行する。
【３４９２】
なお、実施例では、小表示領域Ｄｍ９および小表示領域Ｄｍ１０において、特図１保留または特図２保留が存在しない場合にも保留ｈ１～保留ｈ８が白く表示されることで、それぞれ最大４個まで保留が可能であることを示す構成としたが、これに限ることなく、特図１保留または特図２保留が存在しない場合には、小表示領域Ｄｍ９または小表示領域Ｄｍ１０に何も表示せず、特別図柄の保留を獲得した場合に保留図柄が表示される構成としても良い。
【３４９３】
このように構成することで、遊技者にそれぞれの特別図柄の抽選権利を何個まで保留できるかが分かり難くなり、保留を上限数まで獲得した場合にも保留を上限数まで獲得したことに気付かせずに遊技球の発射を継続させることが可能となる。
【３４９４】
なお、実施例では、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている特別図柄の変動が停止した場合に、図２７２（ｂ）の表示画面が表示されている構成としているが、これに限らず、特別図柄の変動が停止するまでの残変動時間が残っている状態で第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）を上限数まで獲得した場合に、図２７２（ｂ）の表示画面を表示する構成としても良い。なお、このように構成する場合、第２入球口６４０に遊技球が入球するとカプセルの表示態様が可変し、特図２保留の大当たり当選期待度、或いは時短当選期待度が示唆される構成としても良い。
【３４９５】
このように構成することで、まだ特別図柄の変動時間が多く残っている状態で特図２保留を上限数まで獲得した遊技者に対して、第２入球口６４０に遊技球を入球させればカプセルの表示態様が可変するかもしれないと期待させることによって、特別図柄が変動を停止する最後の瞬間まで第２入球口６４０に遊技球を入球させる遊技を継続させることが可能となる。
【３４９６】
なお、実施例では、保留ｈ１～保留ｈ４にそれぞれ対応するカプセルｃｐ１～カプセルｃｐ４を表示する構成としたが、これに限ることなく、特図２保留を１個獲得しても４個獲得しても１個のカプセルしか表示されない構成としても良い。つまり、後述する昇格チャンスゾーンにおいて、保留１～保留４に基づく第２特別図柄抽選（特図２抽選）の抽選結果を１回のカプセル開放によって報知する。このように構成することで、チャージ演出中に特図２保留を何個獲得したかが遊技者に分かり難くなり、遊技者は獲得した特図２保留数を気にせずに昇格チャンスゾーン演出を楽しむことができる。
【３４９７】
なお、このように構成する場合、チャージ演出において、特図２保留を獲得した場合に、特図２保留を獲得したことを遊技者に分からないようにすることが望ましく、例えば、特図２保留を獲得した場合にカプセルは表示せず、小表示領域Ｄｍ９を表示しないことで特図２保留の獲得状況を分からないようにし、特図２保留を上限数まで獲得した場合にのみ、主表示領域Ｄｍに「ＭＡＸ獲得完了」の表示をする構成としても良い。
【３４９８】

このように構成することで、特図２保留の獲得状況が分かり難くなるため、チャージ演出中に特図２保留が思うように獲得できないことで遊技者が不満に思うことを抑制することができる。

【３４９９】

図２７３は昇格チャンスゾーン中に特図２保留に基づく特図２抽選で時短当選した場合に表示される表示画面の一例である。

【３５００】

小表示領域Ｄｍ１では第１特別図柄が変動表示していないことを示す表示がされ、小表示領域Ｄｍ８では第２特別図柄が時短当選したことを示す表示態様が表示されている。

【３５０１】

また、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されているため、遊技者に第１入球口６４に向けて遊技球を発射することを促す「左打ち」という表示がされ、遊技者が誤った遊技方法で遊戯しないようにしている。

【３５０２】

主表示領域Ｄｍの中央部には、既に開放された状態であることを示す「済」と記載されたカプセルｃｐ１と、第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）に基づく特図２抽選の結果が時短当選であったことを示す「時×１００００」と記載されたダイヤｄｙ１と開放されたカプセルｃｐ２と、まだ開放されていない状態のカプセルｃｐ３およびｃｐ４が表示されている。

【３５０３】

図２７３の例では、チャージ演出中に獲得した４つの特図２保留の内、最初に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選（特図２抽選）では大当たりおよび時短に当選せず、２番目に獲得した特図２保留に基づく特図２抽選で時短に当選したことを示している。

【３５０４】

なお、小表示領域Ｄｍ５には「あと３回」と表示され、特図２保留に基づく第２特別図柄の変動回数が残り３回であることを示しており、残り回数の表示は第２特別図柄の変動表示が開始された場合に更新される。例えば、１つめの特図２保留に基づく第２特別図柄の変動表示が開始された時点では、「あと４回」と表示され、２つめの特図２保留に基づく変動表示が開始された時点で「あと３回」と表示される。

【３５０５】

また、小表示領域Ｄｍ９の表示は、特図２保留に基づいて新たに第２特別図柄の変動が開始された場合に、保留ｈ１に表示されていた保留表示が黒い表示から白い表示へと可変し、保留ｈ２が黒い表示である場合、つまり、特図２保留が他にも存在する場合には、保留ｈ１にシフトして表示され保留ｈ１が黒い表示となり、保留ｈ２が白い表示となる。その際、保留ｈ３、保留ｈ４が黒い表示である場合には、それぞれ、保留ｈ２と保留ｈ３にシフトして表示される。図２７３に示す例では、特図２保留に基づく第２特別図柄の変動が２回実行されたため、２つの保留ｈ３および保留ｈ４が白く表示されている。

【３５０６】

このように構成することで、特図２保留に基づく第２特別図柄の変動があと何回実行されるのかを遊技者に分かり易くすることができる。

【３５０７】

なお、図２７３では、特図２保留に基づく特図２抽選で時短当選した場合の演出例について説明したが、特図２保留に基づく特図２抽選で大当たり当選した場合には、カプセルの中身を異なる表示態様（例えば、「Ｖ」と記載された玉）として表示することで遊技者に大当たり当選を報知する構成としても良いし、カプセル自体を異なる表示態様（例えば、赤色のカプセル）で表示する構成としても良い。

【３５０８】

また、特図２保留に基づく特図２抽選の結果が何れの判定においても外れであった場合には、カプセルが開放された場合に中身が空である構成としても良いし、カプセルの中から外れを示す表示態様（例えば、「残念」と書かれた紙）を表示する構成としても良い。

【３５０９】
また、実施例では、特図２保留の保留情報を事前に判別した結果（先読み結果）、時短当選する可能性が高い場合には、時短当選する可能性が高い特図２保留に対応するカプセルを異なる表示態様で表示する構成としたが、これに限るものではない。
【３５１０】
例えば、３番目に獲得した特図２保留の保留情報を先読みした結果、時短当選する可能性が高い場合に、２番目に獲得した特図２保留に基づくカプセル開放演出において、カプセルの中から「次回大チャンス！」と書かれた紙を出現させることで、次の第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）（つまり、３番目に獲得した特図２保留）に基づく特図２抽選において大当たり当選または時短当選する可能性が高いことを遊技者に示唆する構成としても良いし、或いは、２番目に獲得した特図２保留に基づくカプセル開放演出が終了した後に表示される「済」と書かれたカプセルの表示態様を異なる表示態様（例えば、「次回大チャンス」と書かれたカプセル）としても良い。
【３５１１】
このように構成することで、昇格チャンスゾーンにおいて表示態様が異なるカプセルが表示されている場合に、そのカプセルに対応する特図２保留の前に実行される特図２保留に基づく第２特別図柄の変動において、次に実行される特図２保留に関する情報が表示されるのではないかと期待させることが可能となり、通常の表示態様で表示されるカプセルの開放演出にも興味を持たせることができる。
【３５１２】
なお、昇格チャンスゾーンにおいて、特図２保留は獲得した順（ｈ１から若い順）に消化されていき、消化される特図２保留に対応するカプセルが順（カプセルｃｐ１から若い順）に開放される構成としたが、これに限ることなく、消化される特図２保留と開放されるカプセルが対応しない構成としても良い。例えば、最初に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選（特図２抽選）の抽選結果が時短当選であった場合に、カプセルｃｐ１ではなくカプセルｃｐ４が選択される場合には時短当選する可能性が高いことを示す構成とすることで、遊技者にカプセルの表示態様だけでなくカプセルの開放順にも興味を持たせることが可能となり、更に遊技の興趣を向上させることができる。
【３５１３】
＜第５制御例の第１変形例における電気的構成について＞
次に、図２７４を参照して、本第１変形例における電気的構成について説明をする。本第１変形例では、上述した第５制御例に対して、第１特別図柄抽選において時短当選し得る点と、第１特別図柄抽選にて時短当選した場合に設定される時短種別を第２特別図柄抽選で時短当選した場合に設定される時短種別とは異ならせている点で相違している。また、時短状態中に実行される第１特別図柄変動の変動時間を異ならせている点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【３５１４】
図２７４（ａ）は、時短当たり乱数５ａテーブル２０２ｄａｅに規定されている内容を示した図である。図２７４（ａ）に示した通り、時短当たり乱数５ａテーブル２０２ｄａｅは、上述した第５制御例の時短当たり乱数５テーブル２０２ｄｅに対して、第１特別図柄に対しても、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）時において時短当選の判定値を規定している点で相違し、それ以外は同一である。
【３５１５】
具体的には、特別図柄種別が第１特別図柄であって、設定されている遊技状態が特別図柄及び普通図柄の低確率状態（通常状態）である場合に、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１が「５１～５４」の範囲に時短当選する当たり判定値が規定されている。
【３５１６】
つまり、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が取り得る範囲が９００個であるため、通常状態において実行される第１特別図柄抽選において、４／９００の確率で時短当選するよ

うに構成している。
【３５１７】
次に、図２７４（ｂ）を参照して、時短種別選択５ａテーブル２０２ｄａｆの内容について説明をする。図２７４（ｂ）は、時短種別選択５ａテーブル２０２ｄａｆに規定されている内容を示した図である。時短種別選択５ａテーブル２０２ｄａｆは、上述した第５制御例の時短種別選択５テーブル２０２ｄｆに対して、第１特別図柄抽選で時短当選した場合に設定される時短種別を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。
【３５１８】
具体的には、特別図柄種別（特図種別）が第１特別図柄で有る場合は、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値に関わらず、時短種別「時短Ｃ」が規定されている。この時短Ｃが設定された場合には、時短カウンタ２０３ｈの値に１が設定される。つまり、時短回数１回の時短状態が設定される。
【３５１９】
＜第５制御例の第１変形例における制御処理について＞
次に、図２７５から図２７７を参照して、本第１変形例における制御処理の処理内容について説明をする。本第１変形例では、上述した第５制御例に対して、主制御装置１１０にて実行される処理内容の一部と、音声ランプ制御装置１１３にて実行される処理内容の一部と、を変更している点で相違し、それ以外は同一である。ここでは、上述した第５制御例との相違点について説明をする。
【３５２０】
図２７５は、時短抽選処理５ａ（Ｓ８０２１）の処理内容を示したフローチャートである。この時短抽選処理５ａ（Ｓ８０２１）では、上述した第５制御例の時短抽選処理５（Ｓ８００１）に対して、時短抽選（時短当選判定）を実行するための条件を異ならせている。つまり、上述した第５制御例では、実行されている特別図柄抽選の種別が第２特別図柄である場合のみ時短当否判定を実行する条件が成立し得るように制御処理を実行していた（Ｓ８１０１参照）のに対して、本第１変形例では、特別図柄種別に関わらず時短当否判定を実行する条件が成立し得るように構成している。即ち、上述した第５制御例の時短抽選処理５（Ｓ８００１）に対して、Ｓ８１０１の処理を削除している点で相違している。それ以外の処理内容は同一である。このように構成することで、第１特別図柄抽選においても時短当否判定を実行することが可能となる。
【３５２１】
図２７６は、時短状態演出設定処理５ａ（Ｓ９０２６）の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理５ａ（Ｓ９０２６）は、上述した第５制御例の時短状態演出設定処理５（図２６６のＳ９００６参照）に対して、第１特別図柄抽選にて時短当選した場合に設定される時短種別（時短Ｃ）が設定された場合における処理内容（Ｓ９３２１，Ｓ９３２２）を追加した点で相違し、それ以外は同一であるため説明を省略する。
【３５２２】
時短状態演出設定処理５ａ（Ｓ９０２６）が実行されると、上述した第５制御例の時短状態演出設定処理５（図２６６のＳ９００６参照）と同一のＳ９３０１～Ｓ９３０８の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ９３０６の処理において、時短種別が時短Ａでは無いと判別した場合は（Ｓ９３０６：Ｎｏ）、次に、時短種別が時短Ｃであるかを判別し（Ｓ９３２１）、時短Ｃであると判別した場合は（Ｓ９３２１：Ｙｅｓ）、チャージタイム（図２７２参照）に対応する演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ９３２２）、本処理を終了する。
【３５２３】
図２７７は、特図１演出態様設定処理５ａ（Ｓ４９９３）の処理内容を示したフローチャートである。この特図１演出態様設定処理５ａ（Ｓ４９９３）では、上述した第５制御例における特図１演出態様設定処理５（図２６８のＳ４９８３）に対して、第１特別図柄

抽選で時短当選した場合における演出態様を設定するための処理と、時短状態中に実行される第１特別図柄変動の演出態様を設定するための処理を異ならせている点で相違している。

【３５２４】

特図１演出態様設定処理５ａ（Ｓ４９９３）が実行されると、まず、時短中カウンタ２２３ｄａの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ９５０１）、０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ９５０１：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２２３ｄａの値を１減算し（Ｓ９５０２）、従状態設定エリア２２３ｇから時短種別を読み出し（Ｓ９５２１）、読み出した時短種別が時短Ｃであるかを判別し（Ｓ９５２２）、時短Ｃである場合は、今回の特別図柄の残変動時間に対応する時短演出態様を決定し（Ｓ９５２３）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ９５２４）、本処理を終了する。

【３５２５】

つまり、Ｓ９５２３にて決定された時短演出態様によって、図２７２（ａ）に示した小表示領域Ｄｍ５に表示される時短残期間を案内する表示態様が表示される。これにより、遊技者に対して時短状態が継続する残時間を分かり易く報知することができる。

【３５２６】

また、Ｓ９５２２の処理において時短Ｃでは無いと判別した場合は（Ｓ９５２２：Ｎｏ）、他の時短種別が設定されている状態で第１特別図柄変動が実行される場合であるため、減算後の時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ９５２５）、Ｓ９５２４の処理へ移行する。

【３５２７】

一方、Ｓ９５０１の処理において、時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂの値が０であると判別した場合、即ち、現在が時短状態では無いと判別した場合は（Ｓ９５０１：Ｎｏ）、次いで、時短当選変動であるかを判別し（Ｓ９５２６）、時短当選変動であると判別した場合に（Ｓ９５２６：Ｙｅｓ）、時短当選を示すための演出態様を決定し（Ｓ９５２７）、Ｓ９５２４の処理へ移行する。ここで、Ｓ９５２７の処理において決定された演出態様によって、図２７１（ｂ）に示した時短当選変動の変動演出が実行される。

【３５２８】

＜第５制御例の第２変形例＞

図２７８から図２８２を参照して、第５制御例の第２変形例について説明をする。上述した第５制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態（第１時短）を設定可能にし、且つ、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態（第２時短）を設定可能に構成していた。これにより、複数の契機で普通図柄の高確率状態を設定可能にすることができ、遊技のバリエーションを増加させることで遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるものであった。

【３５２９】

本第２変形例では、更なる興趣向上を目指すために、普通図柄の高確率状態が設定されている状態において実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合に付与される特典の内容を、普通図柄の高確率状態が設定された契機（第１時短又は第２時短）に応じて異ならせるように構成している。つまり、第１時短中に大当たり当選した場合と、第２時短中に大当たり当選した場合とで、同一の大当たり種別が設定された場合に付与される特典の内容を異ならせている。このように構成することで、普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定された場合において、どの契機で時短状態が設定されたのかについても遊技者に興味を持たせることができるため、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３５３０】

さらに、本第２変形例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技として、ラウンド数が少なく、且つ、１回のラウンド遊技の遊技時間が短い大当たり遊技（２Ｒ大当たり）を実行可能に構成し、その２Ｒ大当たり遊技が実行された後に、時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選で

大当たり当選したことに基づいて時短状態が設定される場合、即ち、第１時短が設定される場合と、大当たり遊技が実行されること無く時短状態が設定される場合、即ち、第２時短が設定される場合とで、実行される遊技の内容の相違を遊技者に気付かれ難くすることができる。

【３５３１】

加えて、本第２変形例では、第１時短が設定される過程において実行される変動演出と、第２時短が設定される過程において実行される変動演出と、を同様の演出態様で実行可能に構成している。具体的には、第１時短が設定される大当たり当選（２Ｒ大当たり当選）したことを示すための特別図柄変動が開始されてから、その特別図柄変動が停止表示され、その後、２Ｒ大当たり遊技が終了するまでの第１期間と、第２時短が設定される時短当選したことを示すための特別図柄変動の変動時間である第２期間と、が略同期間となるように設定し、その期間を用いて共通の演出態様で演出を実行するように構成している。

【３５３２】

このように構成することで、第１時短が設定される場合と、第２時短が設定される場合とで、特別図柄変動が開始されてから、時短状態が設定されるまでの期間において共通の演出態様の演出を実行させることができるため、何れの契機で時短状態が設定されたのかを遊技者により分かり難くすることができる。

【３５３３】

＜第５制御例の第２変形例における演出内容について＞

図２７８および図２７９を参照して、第５制御例の第２変形例のパチンコ機１０の第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される特徴的な演出内容について説明をする。

【３５３４】

上述した第５制御例では、大当たり遊技終了後に付与される時短回数（普通図柄の高確率状態中に実行可能な特別図柄抽選の回数）と、時短当選によって付与される時短回数に違いはあるものの、大当たり当選に基づいて設定されている時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）中に特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、時短当選に基づいて設定されている時短状態中に特別図柄抽選で大当たり当選した場合とで、大当たり種別が同一であれば付与される特典（例えば、大当たり遊技終了後に付与される時短回数）も同一である構成であった。

【３５３５】

したがって、大当たり当選と時短当選のどちらを契機に時短状態が設定されたとしても、時短状態中に大当たり当選した場合の大当たり種別の割合や同一の大当たり種別であっても付与される特典に差がなく、単調な遊技となってしまう虞があった。

【３５３６】

これに対して、第５制御例の第２変形例では、大当たり当選に基づいて設定されている時短状態中に大当たり当選した場合と、時短当選に基づいて設定されている時短状態中に大当たり当選した場合とで、大当たり種別の割合や同一の大当たり種別であっても付与される特典が異なる構成としている点で第５制御例と相違する。

【３５３７】

このように構成することで、時短状態が設定されることとなった契機によって、遊技者に有利な特典が付与される大当たり種別（例えば、大当たり遊技のラウンド数が多い大当たり）の割合を可変させたり、同一の大当たり種別でも付与される特典を異ならせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【３５３８】

具体的には、第５制御例の第２変形例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において第１特別図柄抽選（特図１抽選）および第２特別図柄抽選（特図２抽選）において大当たり判定と時短判定が実行される構成であり、大当たり当選したことに基づいて第１時短状態を設定し、時短当選に基づいて第２時短状態を設定することが可能である。そして、例えば、第１時短状態が設定されている状態で大当たりＡに当選した場合には、大当たり遊技終了後に最大で１００回の時短回数が付与されるが、第２時

短状態が設定されている状態で大当たりＡに当選した場合には、大当たり遊技終了後に最大で１００００回の時短回数が付与される。

【３５３９】

このように、大当たり当選した場合に設定されている遊技状態が第１時短状態か第２時短状態かによって、大当たり当選した場合に遊技者に付与される特典が異なり、第２時短状態が設定されている場合の方が、第１時短状態が設定されている場合よりも大当たり当選したことに基づいて有利な特典（例えば、大当たり遊技終了後に付与される時短回数が多い）が付与され易く構成されているため、遊技者は第１時短状態よりも第２時短状態が設定されることを期待しながら遊技を行うこととなる。

【３５４０】

なお、後述するが、第５制御例の第２変形例では、大当たり遊技中に賞球を獲得可能であり、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される１６Ｒ確変大当たりと、大当たり遊技中に賞球の獲得が困難であり、大当たり遊技終了後に第１時短状態が設定される２Ｒ時短大当たりが用意されている。

【３５４１】

このため、大当たり当選した場合に選択された大当たり種別が２Ｒ時短大当たりであった場合に、大当たり当選したにも関わらず賞球を得ることができず、更に第２時短状態に比べて不利な第１時短状態が設定されることから、２Ｒ大当たりに当選した遊技者の遊技意欲を低下させる虞がある。

【３５４２】

したがって、第５制御例の第２変形例においては、第１時短状態が設定される２Ｒ時短大当たりに当選した場合と、第２時短状態が設定される時短当選した場合とで実行される演出を同一にし、２Ｒ時短大当たり当選か時短当選かを遊技者が判別し難くなるように構成している。

【３５４３】

このように構成することで、１６Ｒ確変大当たりに比べて不利な２Ｒ時短大当たりに当選した場合であっても、時短当選ではないかと遊技者に期待させることが可能となり、２Ｒ時短大当たりに当選した場合の遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

【３５４４】

図２７８（ａ）は、通常状態中の第１特別図柄抽選（特図１抽選）において第１時短状態が付与される大当たりに当選した場合に実行されるチャンスタイム獲得演出の一例である。

【３５４５】

主表示領域Ｄｍの中央部には、数字の「２」が２つ表示され、その間に「チャンスタイム」と記載された図柄が表示され、副表示領域Ｄｓには、「チャンスタイムＧＥＴ！！」と表示されており、この後にチャンスタイムに移行することを報知している。

【３５４６】

ここで、チャンスタイムとは、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されてから、時短状態が終了するまでの期間に表示される演出モードのことを示している。なお、第１時短状態と第２時短状態のどちらの時短状態が設定されている場合であっても、表示される演出モードはチャンスタイムとなる。したがって、表示される演出モードから現在設定されている時短状態が何れの時短状態かを遊技者が判別することができない構成としている。

【３５４７】

なお、チャンスタイム中に実行される演出を用いて、設定されている時短状態を示唆する構成としても良く、例えば、チャンスタイム中に表示される背景画像を複数用意し、第２時短状態が設定されている場合には第１時短状態が設定されている場合に比べて、特定の背景画像が設定され易い構成としても良い。

【３５４８】

このように構成することで、時短状態の種別を推測しようと遊技者にチャンスタイム中

の表示態様に注目させることが可能となり、チャンスタイム中の遊技の興趣を向上させることができる。

【３５４９】

小表示領域Ｄｍ１には、第１特別図柄が２Ｒ時短大当たりに当選したことを示す表示態様が示されている。ここで、図２７８（ａ）においては、小表示領域Ｄｍ１における表示を遊技者が視認可能な大きさとしているが、遊技者が視認できないように構成（例えば、小表示領域Ｄｍ１を表示しない）することが望ましく、遊技者が視認できないように構成することで２Ｒ時短大当たり当選か時短当選かを遊技者が更に判別し難くすることができる。

【３５５０】

そして、第１特別図柄が２Ｒ時短大当たり当選したことに基づいて大当たり遊技が実行されるため、小表示領域Ｄｍ４には、遊技者に遊技機の盤面右側領域にある特定入賞口６５ａに向けて遊技球を発射する大当たり遊技中であることを報知するために「右打ち」と表示される。

【３５５１】

ここで、２Ｒ時短大当たりに当選した場合は、大当たり遊技における大当たり期間中に開閉板６５ｂが高速で開閉動作を２回行う。一方、時短当選した場合は大当たり遊技が実行されないため開閉板６５ｂが閉鎖状態のままとなる。つまり、遊技者は開閉板６５ｂの動作状況を確認することで２Ｒ時短大当たり当選か時短当選かが判別できてしまう。よって、本実施例では、これを抑制するためにチャンスタイム獲得演出においては画面を激しく発光させることで、遊技者が第３図柄表示装置８１に注目することで開閉板６５ｂに注目しないように構成している。

【３５５２】

なお、実施例では、画面を激しく発光させることで、遊技者が開閉板６５ｂに注目させない構成としているが、これに限るものではなく、ボタンを操作させる演出を実行することで遊技者をボタンに注目させる構成としても良いし、２Ｒ時短大当たり当選に基づく大当たり遊技が実行される場合にのみ作動する小さな可変入賞装置を可変入賞装置６５よりも目立たない位置に設置する構成としても良い。

【３５５３】

図２７８（ｂ）は、通常状態の第１特別図柄において時短当選した場合に実行されるチャンスタイム獲得演出の一例である。

【３５５４】

２Ｒ時短大当たりに当選した場合と異なるのは、小表示領域Ｄｍ１において、時短当選したことを示すための表示態様が表示されている点であり、その他の表示は２Ｒ時短大当たりに当選した場合に表示される表示画面と同一である。

【３５５５】

なお、時短当選した第１特別図柄の変動が停止した場合にも、小表示領域Ｄｍ４において「右打ち」と表示されるが、これは時短状態が設定されているため、遊技者に遊技機の盤面右側領域にある第２入球口６４０へ向けて遊技球を発射させる遊技を行うよう促すための表示である。

【３５５６】

このように、２Ｒ時短大当たりに当選した場合と時短当選した場合のチャンスタイム獲得演出を同一の表示態様とし、どちらに当選したのかを遊技者が判別し難くすることで、２Ｒ大時短当たりに当選した場合にも、時短当選ではないかと遊技者に期待させることが可能となり、特別図柄抽選の抽選結果が２Ｒ時短大当たりであった場合に遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。

【３５５７】

ここで、２Ｒ時短大当たりに当選した場合にはチャンスタイム獲得演出中に大当たり遊技が実行されるが、時短当選した場合には大当たり遊技が実行されないため、同じタイミングで特別図柄の変動が停止した場合に、２Ｒ時短大当たりに当選した場合の方が時短当

選した場合よりも大当たり遊技が実行される期間分、チャンスタイム獲得演出の表示からチャンスタイムが開始されるまでの期間が長くなり、チャンスタイム獲得演出の表示時間の長短で２Ｒ時短大当たりに当選したのか時短当選したのかを遊技者が判別できてしまう虞がある。

【３５５８】

そこで、第５制御例の第２変形例では、２Ｒ時短大当たりに当選した場合と時短当選した場合とでチャンスタイム獲得演出が開始されてから実際に特別図柄が変動を停止するまでの期間（確定期間）が異なる構成としている。

【３５５９】

図２７９を参照して、大当たり当選時の特別図柄の変動パターンと時短当選時の変動パターンについて説明する。

【３５６０】

図２７９（ａ）と（ｂ）に示すように、特別図柄の変動開始からチャンスタイム獲得演出が終了するまでの演出態様は同一である。しかし、図２７９（ａ）では、チャンスタイム獲得演出が開始されてから１秒後に特別図柄の変動が停止し、４秒間の大当たり遊技が実行されているのに対して、図２７９（ｂ）においては、チャンスタイム獲得演出が開始されてから約５秒後に特別図柄の変動が停止している。

【３５６１】

このように、２Ｒ時短大当たりに当選した場合よりも時短当選した場合のチャンスタイム獲得演出が開始されてから実際に特別図柄が変動を停止するまでの期間（確定期間）を長く設定する構成とすることによって、チャンスタイム獲得演出が表示されている間に大当たり遊技が実行された場合と、チャンスタイム獲得演出が表示されている間に大当たり遊技が実行されない場合とで、チャンスタイム獲得演出の表示時間が変わらないため、チャンスタイム獲得演出の表示時間の長短で遊技者が２Ｒ時短大当たり当選したのか時短当選したのかを判別し難くしている。

【３５６２】

なお、実施例では、２Ｒ時短大当たりに当選した場合と、時短当選した場合とで、異なる確定期間を設定する構成とし、チャンスタイム獲得演出の表示時間を同一とする構成としたが、これに限るものではない。

【３５６３】

例えば、２Ｒ時短大当たりに当選した場合と、時短当選した場合とで、確定期間は同一とし、時短当選した場合には特別図柄の変動が停止してから、次の特別図柄の変動が一定期間開始されない待機期間を設けることでチャンスタイム獲得演出の表示時間を同一とする構成としても良い。

【３５６４】

なお、実施例では、２Ｒ時短大当たりに当選した場合と時短当選した場合とが遊技者に判別し難く構成したが、これに限られるものではない。例えば、時短当選した特別図柄が変動している場合に、第１特別図柄の抽選権利（特図１保留）が存在し、その特図１保留の保留情報に基づいて事前に判定した結果（先読み結果）が大当たり当選であった場合には、変動中の特別図柄において実行されるチャンスタイム獲得演出の表示態様を特殊な表示態様（例えば、「チャンスタイム」図柄を虹色で表示する）とし、遊技者に時短当選した後に大当たり当選することを示唆する構成としても良い。

【３５６５】

＜第５制御例の第２変形例における電気的構成について＞

次に、図２８０、図２８１を参照して第５制御例の第２変形例における電気的構成について説明をする。図２８０（ａ）は、時短当たり乱数５ｂテーブル２０２ｄｂｅの内容を示した図である。図２８０（ａ）に示した通り、時短当たり乱数５ｂテーブル２０２ｄｂｅは、上述した第５制御例の時短当たり乱数５テーブル２０２ｄｅに対して、第１特別図柄抽選においても時短当選と判定される規定値を設定している点で相違し、それ以外は同一である。

【３５６６】
図２８０（ｂ）は、大当たり用５ｂテーブル２０２ｄｂｄ１の内容を示した図である。図２８０（ｂ）に示した通り、大当たり用５ｂテーブル２０２ｄｂｄ１は、上述した第５制御例の大当たり種別選択５テーブル２０２ｄｄの内容を第１特別図柄と第２特別図柄とで共通して参照されるように規定したものであり、大当たり当選時の遊技状態と、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値と、に応じて、大当たり種別と、各大当たり種別に対応する時短カウンタ２０３ｈの値と確変カウンタ２０３ｉの値とが規定されている。
【３５６７】
本第２変形例では、上述した通り、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態（第１時短）を設定可能にし、且つ、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態（第２時短）を設定可能に構成しており、図２８０（ｂ）に示した通り、大当たり用５ｂテーブル２０２ｄｂｄ１には、普通図柄の高確率状態の種別として第１時短が設定されている場合と、第２時短が設定されている場合とで、大当たり遊技終了後に設定される時短回数（時短カウンタ２０３ｈに設定する値）を異ならせている。
【３５６８】
また、図２８０（ｂ）に示した通り、本第２変形例では、大当たり当選した場合に選択される大当たり種別として、大当たり遊技が２ラウンドで、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が時短状態となる大当たりＢ５ｂを選択可能に構成している。ここで、大当たり種別として大当たりＢ５ｂが選択された場合に、図２７８、及び図２７９を参照して上述した演出、即ち、第１時短が設定されたか第２時短が設定されたかを遊技者に分かり難くする特定演出が実行される。
【３５６９】
つまり、第２時短が設定された場合と同一の遊技状態（時短状態）を設定可能とし、且つ、大当たり遊技期間が短い大当たり遊技を実行可能に構成している。このように構成することで、第１時短が設定されたか第２時短が設定されたかを遊技者に分かり難くすることができる。
【３５７０】
図２８１は、時短種別選択５ｂテーブル２０２ｄｂｆの内容を示した図である。時短種別選択５ｂテーブル２０２ｄｂｆは、上述した第５制御例における時短種別選択５テーブル２０２ｄｆに対して、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値に対応させて規定している時短種別を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。
【３５７１】
図２８１に示した通り、本第２変形例では、第２時短が設定された場合の時短終了条件（時短カウンタ２０３ｈに設定する値）が、第１時短が設定された場合の時短終了条件（図２８０（ｂ）参照）と同一となるように構成している。具体的には、時短カウンタ２０３ｈの値に「５０」，「２００」，「１００００」のいずれかが設定される時短種別が選択されるように構成している。
【３５７２】
このように構成することで、例えば、特定演出が実行された後に、普通図柄の高確率状態が設定され、特別図柄変動回数が５０回に到達し普通図柄の高確率状態（時短状態）が低確率状態（通常状態）へと移行した場合において、先程まで第１時短が設定されていたか、第２時短が設定されていたかを遊技者に分かり難くすることができる。
【３５７３】
＜第５制御例の第２変形例における制御処理について＞
次に、図２８２を参照して本第２変形例のパチンコ機１０において実行される制御処理内容について説明をする。図２８２は、時短状態演出設定処理５ｂ（Ｓ９０５６）の内容を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理５ｂ（Ｓ９０５６）では、上述した第５制御例における時短状態演出設定処理（図２６６のＳ９００６参照）に対して、通常状態から時短状態へと遊技状態が移行したと判別した場合において実行される制御

処理内容を異ならせている点で相違しており、具体的には、時短当選したと判別した時点において特図２保留内に大当たり当選があるかを先読み判別し（Ｓ９３５２）、大当たり当選を含む特図２保留があると判別した場合に特殊時短モードが実行されるように構成している。

【３５７４】

時短状態演出設定処理５ｂ（Ｓ９０５６）では、まず、従状態設定エリア２２３ｇから変更前の遊技状態の読み出しを実行する（Ｓ９３０１）。次に、Ｓ９３０１の処理において読み出した変更前の遊技状態は確変状態であるか判別する（Ｓ９３０２）。変更前の遊技状態が確変状態であると判別した場合には（Ｓ９３０２：Ｙｅｓ）、準備タイム中に対応する演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ９３０３）、本処理を終了する。

【３５７５】

一方、Ｓ９３０２の処理において、変更前の遊技状態は確変状態ではないと判別した場合には（Ｓ９３０２：Ｎｏ）、次に、変更前の遊技状態は通常状態であるか判別する（Ｓ９３０３）。変更前の遊技状態は通常状態であると判別した場合には（Ｓ９３０４：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに含まれる時短回数を時短中カウンタ２２３ｄａの値に設定する（Ｓ９３０５）。そして、今回設定された時短状態が時短当選を契機に設定された時短状態であるかを判別する（Ｓ９３５１）。

【３５７６】

Ｓ９３５１の処理において、時短当選を契機に設定された時短状態であると判別した場合には（Ｓ９３５１：Ｙｅｓ）、次に、第２特別図柄の保留内に大当たりに当選する保留があるか判別する（Ｓ９３５２）。大当たりに当選する保留があると判別した場合には（Ｓ９３５２：Ｙｅｓ）特殊時短モードに対応する演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ９３５３）、本処理を終了する。一方、Ｓ９３５１の処理において、今回の抽選で時短当選していないと判別した場合（Ｓ９３５１：Ｎｏ）、或いは、Ｓ９３５２の処理において、第２特別図柄の保留内に大当たりに当選する保留がないと判別した場合には（Ｓ９３５２：Ｎｏ）、時短モードに対応する演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ９３５４）、本処理を終了する。

【３５７７】

＜第６制御例＞

次に、図２８３から図２９３を参照して、第６制御例について説明をする。上述した第５制御例、及び各変形例では、通常状態が設定されている状態で実行される特別図柄抽選において時短当選し得るように構成していた。これに対して、本第６制御例では、通常状態以外の遊技状態が設定されている状態においても特別図柄抽選で時短当選し得るように構成している点で大きく相違している。

【３５７８】

このように構成することで、例えば、時短状態が設定されている状態において、新たに時短当選した場合に、時短状態が継続する残期間を更新可能とすることができる。よって、時短状態がいつまで継続するかを遊技者に把握させ難くすることができる。

【３５７９】

また、時短状態が継続する残期間を更新させる場合において、現状の残期間よりも時短状態が継続する期間が長くなるように更新（有利更新）される場合と、短くなるように更新（不利更新）される場合とが発生するように構成している。つまり、時短抽選において時短当選するタイミングと、時短当選した場合に設定される時短回数（時短期間）とによって、時短当選が遊技者に有利な特典となる場合と、不利な特典となる場合が発生するように構成している。このように構成することで、時短当選を期待する遊技性と、時短当選を期待しない遊技性と、を備える斬新な遊技性を提供することができる。

【３５８０】

さらに、本第６制御例では、大当たり当選すること無く、連続して時短当選すればするほど遊技者に有利な時短状態が設定され易くなるように構成している。具体的には、遊技

者の有利度合いを異ならせた時短種別が複数規定されており、時短状態中に時短当選する程、有利な時短種別が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、大当たり当選しない期間が長くなればなるほど、遊技者に有利な特典を付与し易くすることができる。

【３５８１】

加えて、遊技者に最も有利な時短種別が設定されている場合には、その時短種別よりも不利な時短種別が設定されている場合よりも、遊技者に不利な時短種別へと移行し易くなるように構成している。つまり、有利度合いを異ならせた複数段階の時短種別を有し、時短当選に基づいて徐々に有利度合いの高い時短種別が設定されていき、最高段階の時短種別に到達した場合には、最低段階の時短種別へと転落し易くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に有利な時短種別が過剰に長時間継続してしまうことを抑制することができる。

【３５８２】

＜第６制御例の演出内容について＞

ここで、図２８３、及び図２８４を参照して、本第６制御例における特徴的な演出内容について説明をする。図２８３（ａ）は、通常状態において時短当選し、時短種別として時短Ａが設定された場合の表示画面を示した図であり、図２８３（ｂ）は、時短Ａが設定されている状態で時短当選し、時短Ｂが設定された場合の表示画面を示した図である。

【３５８３】

また、図２８４（ａ）は、時短状態中に時短当選し、残時短回数（残時短期間）が増加する場合の表示画面の一例を示した図であり、図２８４（ｂ）は、時短状態中に時短当選し、残時短回数（残時短期間）が減少する場合の表示画面の一例を示した図である。

【３５８４】

図２８３に示した通り、本第６制御例では、時短状態中に実行される特別図柄抽選においても、時短当選判定を実行可能に構成しているため、時短状態中における特別図柄抽選の結果を示すための演出（袋８６３の中から抽選結果を示すアイコンが出現する演出）が実行される。この場合、例えば、時短状態中における現在の残時短回数と、新たに当選した時短種別とを判別し、新たに当選した時短種別に対応して設定される時短回数が現在の残時短回数（Ｄｍ７参照）よりも多い場合は、図２８４（ａ）に示した通り、時短状態の残時短回数が増加することを示す演出が実行され、新たに当選した時短種別に対応して設定される時短回数が現在の残時短回数（Ｄｍ７参照）よりも少ない場合は、図２８４（ｂ）に示した通り、時短状態の残時短回数が減少することを示す演出が実行される。

【３５８５】

なお、本第６制御例では、時短状態中に時短当選した場合には、時短終了条件が成立し難い時短状態（時短Ｂ）が設定され易く（通常状態にて時短当選した場合よりも設定され易く）なるように構成している。そして、時短Ｂが設定されている状態で更に時短当選した場合には、次回大当たり当選まで時短状態が継続する（時短回数１００００回が設定される）有利時短が付与され易くなるように構成している。

【３５８６】

そして、時短Ｂが設定されている場合は、図２８３（ｂ）に示した通り、時短Ａが設定されている状態とは異なる表示態様で時短状態が設定されていることを遊技者に報知可能な表示態様が表示される。

【３５８７】

＜第６制御例におけるゲームフローについて＞

次に、図２８５を参照して、本第６制御例におけるゲームフローについて説明をする。図２８５は、本第６制御例におけるゲームフローを示した図である。図２８５に示した通り、上述した第５制御例に対して、通常状態以外の遊技状態において、時短当選の判定を実行可能にしている点と、時短当選の判定が実行される遊技状態に応じて、時短当選確率を異ならせている点と、時短状態として、大当たり当選時の特典の有利度合いを異ならせた複数の時短種別（時短Ａ、時短Ｂ）を設けている点とで相違している。

【３５８８】
＜第６制御例における電気的構成について＞
図２８６（ａ）は、時短当たり乱数６テーブル２０２ｅｅの内容を示した図である。図２８６（ａ）に示した通り、時短当たり乱数６テーブル２０２ｅｅは、上述した第５制御例の時短当たり乱数５テーブル２０２ｄｅに対して、第１特別図柄抽選においても時短当選と判定される判定値を規定している点と、通常状態以外の遊技状態においても時短当選の判定値を規定している点と、遊技状態に応じて時短当選と判定される範囲（時短当選確率）を異ならせている点で相違している。
【３５８９】
このように構成することで、設定されている遊技状態と、実行される特別図柄抽選の種別に応じて時短当選確率を異ならせることができる。
【３５９０】
図２８６（ｂ）は、時短種別選択６テーブル２０２ｅｆの内容を示した図である。図２８６（ｂ）に示した通り、時短種別選択６テーブル２０２ｅｆは、上述した時短種別選択５テーブル２０２ｄｆに対して、当選時の遊技状態に応じて各時短種別に対して設定される時短カウンタ２０３ｈの値、即ち、時短回数が異なるように規定している。
【３５９１】
このように構成することで、どの遊技状態が設定されているかについて遊技者に興味を持たせることができる。
【３５９２】
図２８７は、大当たり用６テーブル２０２ｅｄの内容を示した図である。図２８７に示した通り、大当たり用６テーブル２０２ｅｄでは上述した大当たり用５テーブル２０２ｄｄに対して、大当たり当選時における遊技状態に応じて、各時短種別に対して設定される時短カウンタ２０３ｈの値、即ち、時短回数が異なるように規定している。具体的には、同一の遊技状態（時短状態）である時短Ｂが設定されている場合と、時短Ａが設定されている場合と、で大当たり遊技終了後に設定される時短回数を異ならせており、時短Ｂが設定されている場合、即ち、時短状態中に時短当選した場合に設定され易い時短状態が設定されている場合のほうが、時短回数が多い時短状態が設定されやすくなるように構成している。なお、本第６制御例では、大当たり当選時における遊技状態に応じて、各時短種別に対して設定される時短カウンタ２０３ｈの値、即ち、時短回数が異なるように規定しているが、これに限ること無く、実行される大当たり遊技のラウンド数を、大当たり当選時における遊技状態に応じて異ならせるように構成しても良い。
【３５９３】
図２８８は、本第６制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成を示した図である。図２８８に示した通り、本第６制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３は、時短モード格納エリア２２３ｅａを追加した点で、第５制御例と相違しており、それ以外は同一である。同一の内容については、その詳細な説明を省略する。
【３５９４】
時短モード格納エリア２２３ｅａは、設定された時短モードを格納するための記憶領域であって、時短状態演出設定処理６（図２９０のＳ９０７６参照）において設定された時短モードが記憶される（図２９０のＳ９３７２）。そして、時短状態中に実行される特別図柄変動の演出態様を設定する際に参照され、読み出された時短モードに対応する演出態様で変動演出が実行される。
【３５９５】
＜第６制御例における制御処理内容について＞
次に、図２８９から図２９３を参照して、本第６制御例にて実行される制御処理内容について説明をする。図２８９は、時短抽選処理６（Ｓ８０５６）の処理内容を示したフローチャートである。この時短抽選処理６（Ｓ８０５６）は、上述した時短抽選処理５（Ｓ８０１６）に対して、時短抽選（時短当選判定）の実行条件が成立するか否かの判別を行

うための処理を変更した点で相違している。つまり、図２８９に示した通り、実行される特別図柄抽選の殆どにおいて時短当否当選が実行されている。

【３５９６】

時短抽選処理６（Ｓ８０５６）では、まず、時短当たり乱数６テーブル２０２ｅｅ（図２８６（ａ）参照）に基づいて抽選結果を取得する（Ｓ８１５４）。次に取得した抽選結果は時短当選であるか判別する（Ｓ８１０５）。次に取得した抽選結果は時短当選であると判別した場合には（Ｓ８１０５：Ｙｅｓ）、取得した時短種別カウンタＣＣ１の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の時短図柄をセットし（Ｓ８１０６）、本処理を終了する。一方、Ｓ８１０５の処理において、取得した抽選結果が時短当選ではないと判別した場合には（Ｓ８１０５：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ８１０７）、本処理を終了する。

【３５９７】

次に、図２９０は、時短状態演出設定処理６（Ｓ９０７６）の内容を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理６（Ｓ９０７６）では、上述した第５制御例における時短状態演出設定処理５（図２８２のＳ９０５６）に対して、今回受信した状態コマンドに含まれる時短種別を時短モード格納エリア２２３ｅａに格納するための処理を実行する点で相違し、それ以外は同一であるため、詳細な説明を省略する。

【３５９８】

次に、図２９１は、特図２演出態様設定処理６（Ｓ４９９７）の内容を示したフローチャートである。この特図２演出態様設定処理６（Ｓ４９９７）は、第２特別図柄変動に対応させた変動演出の演出態様を設定するための処理であり、上述した第５制御例における特図２演出態様設定処理５（図２６９のＳ４９８７参照）に対して、時短状態中における演出態様を決定するためのモード別演出設定処理（Ｓ９６５１）を実行する点で相違し、それ以外は同一であるため、詳細な説明を省略する。

【３５９９】

ここで、図２９２を参照して、モード別演出設定処理（Ｓ９６５１）の内容について説明をする。図２９２はモード別演出設定処理（Ｓ９６５１）の処理内容を示したフローチャートである。このモード別演出設定処理（Ｓ９６５１）では、図２８３及び図２８４を参照して上述した各種演出の演出態様を決定するための処理が実行される。

【３６００】

モード別演出設定処理（Ｓ９６５１）では、まず、時短モード格納エリア２２３ｅａから現在の時短モードの読み出しを実行する（Ｓ９８０１）。次に、時短モード格納エリア２２３ｅａから読み出した現在の時短モードは、時短Ａであるか判別する（Ｓ９８０２）。現在の時短モードは、時短Ａであると判別した場合には（Ｓ９８０２：Ｙｅｓ）、今回の抽選が時短に当選する抽選か判別する（Ｓ９８０３）。

【３６０１】

時短に当選する抽選であると判別した場合には（Ｓ９８０３：Ｙｅｓ）、今回の抽選に基づいて付与される時短回数と、時短中カウンタ２２３ｄａの値とに基づいて、差分を算出する（Ｓ９８０４）。次に、算出した差分に基づいて残時短回数が減少するか判別する（Ｓ９８０５）。時短回数が減少しない、即ち、時短回数が増加すると判別した場合には（Ｓ９８０５：Ｎｏ）、残時短回数が増加することを示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ９８０６）、Ｓ９８０９の処理に移行する。

【３６０２】

一方、Ｓ９８０５の処理において、差分に基づいて残時短回数が減少すると判別した場合には（Ｓ９８０５：Ｙｅｓ）、残時短回数が減少することを示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ９８０７）、Ｓ９８０９の処理に移行する。一方、Ｓ９８０３の処理において、今回の抽選は時短当選する抽選ではないと判別した場合には（Ｓ９８０３：Ｎｏ）、Ｓ９８０４～Ｓ９８０７の処理をスキップし、Ｓ９８０９の処理に移行する。

【３６０３】

一方、Ｓ９８０２の処理において、読み出した現在の時短モードが時短Ａではないと判

別した場合には（Ｓ９８０２：Ｎｏ）、時短Ｂ中演出設定処理を実行する（Ｓ９８０８）。時短Ｂ中演出設定処理（Ｓ９８０８）の詳細な説明については、図２９３を参照して後述する。次に、読み出した現在の時短モードと、抽選結果に基づいて設定される遊技状態との比較を実行し（Ｓ９８０９）、時短モードの切り替えがあるか判別する（Ｓ９８１０）。時短モードの切り替えがあると判別した場合には（Ｓ９８１０：Ｙｅｓ）、時短モードの切り替えに対応する演出態様を決定し（Ｓ９８１１）、本処理を終了する。一方、Ｓ９８１０の処理において、時短モードの切り替えがないと判別した場合には（Ｓ９８１０：Ｎｏ）、Ｓ９８１１の処理をスキップし、そのまま本処理を終了する。

【３６０４】

次に、図２９３を参照して、時短Ｂ中演出設定処理（Ｓ９８０８）の処理内容について説明をする。図２９３は、時短Ｂ中演出設定処理（Ｓ９８０８）の内容を示したフローチャートである。図２９３に示した通り、時短Ｂ中演出設定処理（Ｓ９８０８）では、時短Ｂ中において時短当選した際に設定される時短種別を判別し、時短Ｂ以外、即ち、時短Ａが設定された場合において、直ぐに時短状態が終了することを示すための演出態様を設定するための処理が実行される（Ｓ９８５３）。

【３６０５】

時短Ｂ中演出設定処理（Ｓ９８０８）では、まず、今回の抽選が時短当選する抽選であるか判別する（Ｓ９８５１）。時短当選する抽選であると判別した場合には（Ｓ９８５１：Ｙｅｓ）、時短Ｂに当選する抽選であるか判別する（Ｓ９８５２）。時短Ｂに当選する抽選ではないと判別した場合には（Ｓ９８５２：Ｎｏ）、時短終了を示唆するための演出態様を決定し（Ｓ９８５３）、本処理を終了する。一方、時短Ｂに当選する抽選であると判別した場合には（Ｓ９８５２：Ｙｅｓ）、次回大当たりまでの時短継続に対応する演出態様を決定し（Ｓ９８５５）、本処理を終了する。

【３６０６】

一方、Ｓ９８５１の処理において、今回の抽選は時短当選する抽選ではないと判別した場合には（Ｓ９８５１：Ｎｏ）、大当たりに当選する抽選であるか判別する（Ｓ９８５４）。大当たりに当選する抽選であると判別した場合には（Ｓ９８５４：Ｙｅｓ）、上述したＳ９８５５の処理を実行し、本処理を終了する。一方、大当たりに当選する抽選ではないと判別した場合には（Ｓ９８５４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【３６０７】

＜第７制御例＞

次に、図２９４から図３２８を参照して、第７制御例の内容について説明をする。本第７制御例は、上述した第５制御例に対して、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選では無い（外れである）場合の一部において、小当たり当選し得るように構成し、小当たり当選したことに基づいて実行される小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと入球させることで大当たり遊技を実行可能に構成している点で相違している。

【３６０８】

加えて、上述した第５制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選していない場合にのみ時短当選の判定を実行するように構成していたのに対して、本第７制御例では、１回の特別図柄抽選で大当たり当選と、時短当選と、を重複して判定可能に構成している点で相違している。

【３６０９】

さらに、上述した第５制御例では、大当たり当選の判定を実行した後に、時短当選の判定を実行するように構成し、時短当選した場合には、時短当選した特別図柄変動が停止表示されたタイミングにて時短状態を設定するように構成していたのに対して、本第７制御例では、大当たり当選の判定が実行される前に時短当選の判定を実行するように構成し、時短当選した場合には、当該特別図柄抽選にて大当たり当選の判定が実行されるよりも前に時短状態を設定し、時短状態が設定されている状態で当該特別図柄抽選における大当たり当選の判定を実行し、当該特別図柄抽選の抽選結果を示すための特別図柄変動が実行されるタイミングにて時短状態を終了させることが可能に構成している。

【３６１０】
具体的には、通常状態における第１特別図柄抽選で時短当選した場合において、上述した通り、当該特別図柄抽選にて大当たり判定が実行されるタイミングを含む短期間の間、時短状態となるように構成している。つまり、上述した第５制御例では、次の大当たり当選に向けて遊技者に有利な遊技（特別図柄抽選を実行させ易い遊技）を、大当たり遊技を介すること無く所定期間（最大で１００００回）実行させるために特別図柄抽選にて時短当選可能な機能（時短期間設定機能）を設けていたのに対して、本第７制御例では、上述した時短期間設定機能に加え、通常状態において、特別図柄抽選を実行させ易くすること無く、特別図柄抽選による大当たり判定が実行されるタイミングが時短状態となるように構成することで通常状態にて実行される遊技（左打ち遊技）の最中に時短状態における特別図柄抽選の大当たり判定を実行可能にする機能（特殊抽選機能）を設けている。
【３６１１】
このように構成することで、遊技者に対して、特別図柄抽選で時短当選したことを把握され難くしながら時短状態における特別図柄抽選の大当たり判定を実行することができるため、特別図柄抽選の結果として意外性のある抽選結果を報知することが可能となる。
【３６１２】
また、本第７制御例では、第１特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に付与される特典を、通常状態にて大当たり当選した場合と、時短状態にて大当たり当選した場合とで、異ならせており、通常状態よりも時短状態で大当たり当選した場合のほうが、遊技者に有利な特典（例えば、ラウンド数の多い大当たり遊技）が付与されるように構成している。つまり、通常状態において実行される第１特別図柄抽選において、時短当選と大当たり当選とに重複当選した場合のほうが、大当たりのみ当選した場合よりも有利な特典が付与されることになる。
【３６１３】
加えて、本第７制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様として、時短当選の有無を示唆可能な示唆態様（報知態様）と、大当たり当選の有無を示唆可能な示唆態様（報知態様）と、を設定可能に構成している。
【３６１４】
つまり、実行される変動演出の演出態様を把握することで実行中の特別図柄抽選に対して実行された大当たり判定の結果と、時短当選判定の結果と、を遊技者に予測させることが可能に構成している。さらに、変動演出として、時短当選の有無を報知するタイミングと、大当たり当選の有無を報知するタイミングを異ならせるように構成している。このように構成することで、１回の特別図柄抽選に対して異なる複数の特典を付与するための判定を実行可能なパチンコ機１０において、少なくとも１の判定結果を把握（予測）した状態で、他の判定結果を示唆するための示唆態様を把握させることができる。
【３６１５】
また、本第７制御例では、時短当選の有無を示唆可能な示唆態様を含む演出（時短演出）の演出結果が、時短非当選を示唆する示唆態様を含む演出結果であった場合のほうが、時短演出が実行されない場合よりも大当たり当選の期待度が高くなるように構成している。このように、付与判定を異ならせた複数の特典を１回の特別図柄抽選にて付与可能な構成を用いたパチンコ機１０において、１の特典に対する付与判定の結果を示唆可能な判定結果示唆演出が実行された場合に、その判定結果示唆演出の演出結果が１の特典が付与されないことを示唆する演出結果であることで、判定結果示唆演出が実行されなかった場合に比べて他の特典が付与される期待度が高くなるように構成することで、判定結果示唆演出が実行された時点で、判定結果示唆演出が実行されなかった場合に比べて、何れかの特典が付与され易い状態であることを遊技者に報知することができる。
【３６１６】
以下、本第７制御例のパチンコ機１０について説明をするが、上述した各制御例と同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【３６１７】

まず、図２９４から図２９９を参照して、第７制御例におけるパチンコ機１０の構造について説明する。図２９４は第７制御例のパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図２９５は第７制御例のパチンコ機１０の遊技盤１３の正面視右下領域を拡大した拡大図であり、図２９６～図２９９は第７制御例のパチンコ機１０の遊技盤１３に設けられたＶ入賞装置６５０の構造を模式的に示した模式図である。

【３６１８】

図２９４に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車の他、レール６１，６２、一般入賞口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、第１可変入賞装置６５、Ｖ入賞装置６５０、普通図柄始動口（スルーゲート）６７、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２（図１参照）の裏面側に取り付けられる。ベース板６０は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板６０の後面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、第１可変入賞装置６５、Ｖ入賞装置６５０、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。

【３６１９】

遊技盤１３の正面中央部分は、正面枠１４の窓部１４ｃ（図１参照）を通じて内枠１２の正面側から視認することができる。以下に、主に図２を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【３６２０】

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

【３６２１】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図２４２参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図２９４の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図２９４の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。

【３６２２】

遊技領域の正面視右側上部（図２９４の右側上部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂが配設されている。第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂは、主制御装置１１０（図２４２参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。第７制御例では、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂは、球が、第１入球口６４へ入賞したか、第２入球口６４０へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第１入球口６４へ入賞した場合には、第１図柄表示装置３７ａが作動し、一方で、球が、第２入球口６４０へ入賞した場合には、第１図柄表示装置３７ｂが作動するように構成されている。

【３６２３】

また、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機１０が時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示した

り、停止図柄が時短大当たり（大当たり遊技終了後に遊技状態として時短状態が設定される大当たり）に対応した図柄か普通大当たり（大当たり遊技終了後に遊技状態として通常状態が設定される大当たり）に対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【３６２４】

尚、本パチンコ機１０では、第１入球口６４及び第２入球口６４０へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、大当たり遊技のラウンド数が１５ラウンドで大当たり終了後に時短状態が付与される１５Ｒ時短大当たり（１５Ｒ時短有大当たり）、大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドで大当たり終了後に時短状態が付与される５Ｒ時短大当たり（５Ｒ時短有大当たり）、大当たり遊技のラウンド数が５Ｒで大当たり終了後に時短状態が付与されない５Ｒ通常大当たり（５Ｒ時短無大当たり）が用意されている。

【３６２５】

また、大当たり抽選の抽選結果として上述した大当たりでは無い外れと判定された場合の一部において、上述した大当たりよりも遊技者に付与される特典が少ない（例えば、１ラウンドのみＶ入賞装置６５０を開放させる特典）小当たりが用意されている。第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否か（小当たりであるか否か）が示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【３６２６】

ここで、「１５Ｒ時短大当たり」とは、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に時短状態へ移行する大当たりのことであり、「５Ｒ時短大当たり」とは、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たりの後に時短状態へ移行する大当たりのことである。また、「５Ｒ通常大当たり」は、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たりの後に時短状態へと移行せずに通常状態へと移行する大当たりのことである。

【３６２７】

つまり、本パチンコ機１０では、特別図柄の大当たりに当選した場合に提供される大当たり遊技として、遊技者に最も多くの特典を付与可能な「１５Ｒ時短大当たり」と、その次に多い特典を付与可能な「５Ｒ時短大当たり」と、大当たり遊技のうち最も遊技者に付与される特典が少ない「５Ｒ通常大当たり」と、のうち、何れかの大当たり遊技が提供されるように構成されている。これにより、特別図柄の抽選において大当たりに当選した場合であっても付与され得る特典が異なる大当たり遊技のうち、最も多くの特典が付与される大当たり遊技が提供されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【３６２８】

なお、第７制御例では、大当たり遊技のラウンド数（大当たり遊技中に獲得可能な賞球数）と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の内容と、に応じて遊技者に付与される特典の大小を定義しているが、これに限ること無く、上述した条件以外を用いて遊技者に付与される特典の大小を定義しても良いし、特典に大小を定義付けることなく、異なる特典が付与されるように大当たり遊技の内容を異ならせるだけでも良い。

【３６２９】

また、「時短状態」とは、大当たり終了後に遊技者に付与される付加価値（特典）として、大当たり確率は通常状態と同じであるが、第２入球口６４０へ球が入球し易い遊技状態である。この第２入球口６４０へ球が入球し易い状態とするために、第７制御例では、第２図柄の変動時間を通常状態よりも短くし、且つ、第２図柄の抽選結果が当たりの場合に動作させる電動役物６４０ａの動作態様を通常状態よりも第２入球口６４０へ球が入球

し易い期間が長くなるように設定している。なお、第２入球口６４０へ球が入球し易い遊技状態を設定するためにそれ以外の構成を用いても良く、上述した設定内容の一部のみを用いても良いし、上述した内容以外にも、第２図柄の当たり確率を通常状態よりも高く設定するように構成しても良い。

【３６３０】

加えて、本第７制御例では、第１入球口６４へと遊技球が入球した場合に実行契機が成立し得る第１特別図柄抽選、及び、第２入球口６４０へと遊技球が入球した場合に実行契機が成立し得る第２特別図柄抽選において、上述した大当たり当選、小当たり当選以外に時短当選し得るように構成している。具体的には、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で実行される特別図柄抽選（第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選）において、時短当選の判定が実行されるように構成している。

【３６３１】

ここで、時短当選した場合には、当該特別図柄抽選において大当たり判定が実行されるよりも前に時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定され、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が開始されるタイミングにて、時短状態を終了させるか否かを判定する処理（更新処理７）が実行される。例えば、時短回数１（時短カウンタ２０３ｈの値が１）に設定される時短状態の場合は、時短当選した当該特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が開始されるタイミングで実行される更新処理７において、残時短回数（時短カウンタ２０３ｈの値）が更新（減算）され、時短終了条件が成立し、時短状態を終了させると判定される。一方、時短回数として複数回（例えば、１００回）の値が設定される時短状態の場合は、更新処理７によって実行される残時短回数の更新の結果に基づいて時短終了条件が成立するまで時短状態が継続する。

【３６３２】

つまり、本第７制御例にて用いられる時短状態の設定タイミングと、時短状態の終了タイミングと、を用いることにより、設定される時短回数に応じて、特別図柄抽選の大当たり判定タイミングのみ（特別図柄変動期間を除外して）時短状態を設定したり、特別図柄変動期間を含めて時短状態を設定したりすることが可能となる。

【３６３３】

なお、同様の効果を奏する手法として、別の処理タイミングを設定しても良く、例えば、上述した第５制御例と同様に時短当選した当該特別図柄変動の停止タイミングに時短状態を設定し、次に実行される特別図柄変動が開始されるよりも前に時短状態の更新処理（時短状態を終了させるか否かを判定する処理）を実行可能に構成しても良い。このように構成した場合も、設定される時短回数を異ならせることで特別図柄変動期間が含まれるように時短状態を設定したり、特別図柄変動期間が含まれないように時短状態を設定したりすることが可能となる。なお、この場合、時短状態が設定された特別図柄変動が停止表示され、時短状態が設定された状態で次の特別図柄抽選が開始されない場合は、時短終了条件が成立し得ないため時短状態が継続することになる。

【３６３４】

よって、この場合、時短当選した特別図柄変動が停止表示されるまでに（時短状態が設定されるまでに）、次に実行される特別図柄抽選の実行権利（特図保留）を獲得しているかを判別し、特図保留を獲得していると判別した場合、即ち、時短状態が設定された後、ただちに次の特別図柄変動が開始され、時短状態が終了し得る場合のみ、時短当選したことを遊技者に報知するように構成すると良い。このように構成することで、時短当選したことを把握した遊技者が、第１特別図柄抽選を実行させること無く、右打ち遊技を行い、第２特別図柄抽選を実行させる行為を抑制することができる。

【３６３５】

さらに、詳細は後述するが、第７制御例では「時短状態」が終了する条件として、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて付与される時短状態に対しては、第１特別図柄および第２特別図柄の変動回数（合計変動回数）が第１所定回数（１００回）に到達した場合（第１終了条件）、或いは、特別図柄の抽選において小当たりに当選した（小当た

り遊技が実行された）回数が第２所定回数（例えば、１回）に到達した場合（第２終了条件）の何れかの終了条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態から通常状態へと移行するように構成している。このように、遊技状態を時短状態から通常状態へと移行させるための終了条件を複数用意し、その複数の終了条件のうち何れかの終了条件が成立した場合に時短状態から通常状態へと移行させることで、時短状態が終了するタイミングを複数設定することが可能となり、遊技者に対して、通常状態よりも遊技者に有利な時短状態がいつまで継続するのかドキドキさせながら遊技を行わせることができる。

【３６３６】

さらに、第７制御例では特別図柄の抽選（第２特別図柄抽選）において当選し得る小当たりとして、複数の小当たり種別（例えば、小当たりＡ，Ｂ）が用意されており、各小当たり種別に対してそれぞれ第２終了条件が成立する回数が異ならせて設定されている。このように構成することで、時短状態中に当選した小当たり回数だけで時短状態が終了するか否かを予測することが困難となるため、遊技者に対して常に緊張感を持たせて時短遊技を行わせることができる。

【３６３７】

一方で、本第７制御例では、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて時短状態（第２時短）が設定された場合には、大当たり当選に基づいて時短状態（第１時短）が設定された場合とは異なる終了条件が設定されるように構成しており、具体的には、時短回数「１」が設定されるように構成している。つまり、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて設定される第１時短は、特別図柄抽選の大当たり判定のみ時短状態で実行させるための特殊抽選機能として時短状態が利用される。

【３６３８】

また、第７制御例では、小当たり遊技中に開放されるＶ入賞装置６５０内に特定領域を設け、小当たり遊技中に球が特定領域を通過することで（特定領域である特別排出流路６５０ｅ２に設けられたＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知することで）大当たり（所謂、２種当たり）となるように構成されている（図２９８参照）。加えて、詳細は後述するが、当選した小当たりの小当たり種別に応じて小当たり遊技中に球が特定領域を通過する期待度（Ｖ入賞期待度）が異なるように構成している。そして、各小当たり種別に対して設定される第２終了条件が成立する回数（小当たり回数）を、Ｖ入賞期待度が高い小当たり遊技が実行される小当たり種別の方が少なくなるように構成している。

【３６３９】

このように構成することで、時短遊技中において小当たりに当選した場合に２種当たりを獲得するためのＶ入賞期待度と、時短状態が終了するかもしれない不安感とを関連付けることができ、遊技者により意欲的に遊技を行わせることができる。

【３６４０】

なお、第７制御例では、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の変動回数に対して、上述した通り第１所定回数（１００回）を終了条件（第１終了条件）として設定しているが、特別図柄の変動回数に対してそれ以外の終了条件を設定しても良く、例えば、第１特別図柄のみの変動回数が第３所定回数（例えば、５０回）となった場合や、第２特別図柄のみの変動回数が第４所定回数（例えば、８０回）となった場合に時短状態の終了条件が成立するように構成しても良い。また、上述した多数の終了条件の一部のみを用いても良いし、それぞれを適宜組み合わせても良い。

【３６４１】

遊技領域には、球が入賞することにより１０個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１入球口６４及び第２入球口６４０への球の入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成される第２

図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【３６４２】

第３図柄表示装置８１は１５インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置１１４（図２４２参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される（図１２２参照）。各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。第７制御例の第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０（図２４２参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。

【３６４３】

つまり、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて第１図柄が可変表示（変動表示）されている期間（動的表示期間）に対応させて第３図柄表示装置８１にて第３図柄が可変表示（変動表示）され、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて特別図柄の抽選結果を示す表示態様で第１図柄が停止表示されるタイミングに対応させて第３図柄表示装置８１にて第３図柄が特別図柄の抽選結果に応じた表示態様で停止表示される。

【３６４４】

即ち、判別条件（第１入球口６４或いは第２入球口６４０への球の入賞）が成立することに基づいて判別手段による判別が実行され（特別図柄の抽選が実行され）、所定の動的表示期間が経過するまで識別情報（第３図柄）が動的表示（変動表示）された後に、判別手段の判別結果（特別図柄の抽選結果）を示した表示態様（図柄の組み合わせ）で、識別情報（第３図柄）が停止表示される。これにより、遊技者は第３図柄表示装置８１に表示される第３図柄を把握することで特別図柄の抽選結果を把握することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【３６４５】

なお、第３図柄表示装置８１に停止表示される第３図柄は、特別図柄の抽選結果に応じた表示態様であれば良く、特別図柄の抽選結果の一部（例えば、大当たり或いは外れ、時短当選といった当否判定結果のみ）に対応した表示態様でも良いし、特別図柄の抽選結果の詳細（例えば、当選した大当たりの種別）に対応した表示態様でも良い。また、特別図柄の抽選結果として、４種類の抽選結果（例えば、大当たり、小当たり、外れ、時短）を有する場合には、第３図柄の表示態様として、特別図柄の抽選結果が上述した３種類の抽選結果のうち特定の２種類（例えば、大当たり或いは小当たり）の何れかであることを示す表示態様を用いても良い。また、重複して当選可能な判定（例えば、大当たり安定、時短判定）にて重複して当選した場合には、重複当選を示すための表示態様を用いても良いし、重複当選したことに基づいて実行される遊技の内容が、大当たり当選のみに基づいて実行される遊技の内容と同一である場合には、同一の表示態様を用いても良い。

【３６４６】

また、第７制御例で用いられる表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良いし、パチンコ機１０に複数の表示装置を設けても良い。

【３６４７】

本第７制御例では時短状態中に第２図柄（普通図柄）の当たりに当選した場合には、通常状態中に第２図柄（普通図柄）の当たりに当選した場合よりも電動役物６４０ａを作動させる期間（電動役物６４０ａを突出させて球が第２入球口６４０に入球し易くする期間）が長くなるように構成している。これにより、時短状態中を第２入球口６４０へ球が入賞し易い状態とすることができる。

【３６４８】

なお、時短状態中を第２入球口６４０へ球が入賞し易い状態とするための構成は上述し

た内容に限られる物では無く、例えば、第２図柄の当たり確率を高める、１回に当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を増やすといった構成を用いても良い。また、電動役物６４０ａの作動パターンを異ならせることにより時短状態を第２入球口６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、１回の当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。

【３６４９】

さらに、設定される遊技状態に応じて第２図柄の変動表示にかかる時間を可変させ、且つ、電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を可変させる場合において、第２図柄の変動表示が開始される時点にて設定されている遊技状態に応じて第２図柄の変動表示時間を決定し、第２図柄の変動表示が停止し、当たりを示す第２図柄が表示されたタイミング（第２図柄の当たり遊技、即ち、電動役物６４０ａを作動させるタイミング）において設定されている遊技状態に応じて電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を決定するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、時短状態中に変動が開始された第２図柄が通常状態中に当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、通常状態中に対応する電動役物６４０ａの作動パターンで作動させることができる。よって、設定されている遊技状態と実行される電動役物の作動パターンとをより正確に対応付けることができる。

【３６５０】

なお、遊技状態と第２図柄の変動時間および電動役物６４０ａの作動パターンの関係は上述した内容以外を規定しても良く、例えば、第２図柄の変動開始タイミングと、電動役物６４０ａの作動開始タイミングとの何れか一方のタイミングにおいて遊技状態として時短状態が設定されていると判別した場合には、電動役物６４０ａの作動パターンとして遊技者に有利な作動パターン（時短状態中に実行される作動パターン）を設定するように構成しても良い。

【３６５１】

可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１入球口６４が配設されている。この第１入球口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図２４２参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７ａで示される。

【３６５２】

図２９４に示した通り、第１入球口６４は可変表示装置ユニット８０の左側を球が流下するように行われる遊技（所謂、左打ち遊技）の方が、可変表示装置ユニット８０の右側を球が流下するように行われる遊技（所謂、右打ち遊技）よりも球が入球し易くなるように遊技盤１３上に釘が植設されている。よって、第２入球口６４０に球が入球し難い遊技状態（通常状態）が設定されている場合には、第１入球口６４に球を入球させるために左打ち遊技が実行される。

【３６５３】

一方、第１入球口６４の正面視右方には、球が入球し得る第２入球口６４０が配設されている。この第２入球口６４０へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図２４２参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７ｂで示される。

【３６５４】

また、第１入球口６４および第２入球口６４０は、それぞれ、球が入賞すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、第７制御例においては、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入球口６４へ球が入賞した場

合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成してもよい。

【３６５５】

加えて、第７制御例では特別図柄の抽選契機（大当たりの抽選契機）となる球を検知するスイッチ（第１入球口スイッチ、第２入球口スイッチ）を入球口内に設けているため、特別図柄の抽選契機を獲得すると共に、賞球を獲得できる構成としているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、球が通過可能な領域（ゲート）を設け、その領域（ゲート）を通過する球を検知するスイッチ（検知手段）が球の通過を検知した場合に、特別図柄の抽選契機を獲得し得るように構成しても良い。なお、この場合、特別図柄の抽選契機となり得る領域（ゲート）を通過した球の少なくとも一部が入球可能となり、球が入球した場合に所定数（例えば５個）の賞球が払い出される入球口を設けると良い。このように構成することで、特別図柄の抽選契機の獲得回数と、賞球獲得回数とを異ならせることができるため、多様な遊技性を提供することができる。

【３６５６】

第２入球口６４０には電動役物６４０ａが付随されている。この電動役物６４０ａは遊技盤１３から手前側（図２９４の視点で手前側）に突出した突出状態（許容状態）と、遊技盤１３側に待避した待避状態（規制状態）と、に可変可能に構成されており、通常（第２図柄の当たりに当選していない場合）は電動役物６４０ａが待避状態（規制状態）となって、球が第２入球口６４０へ入球し難い状態となっている。一方、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、即ち、第２図柄の抽選において当たりに当選した場合は、電動役物６４０ａが突出状態（許容状態）となり、球が第２入球口６４０へ入球し易い状態となる。

【３６５７】

ここで、第７制御例のパチンコ機１０に設けられた第２入球口６４０への球流れについて説明をする。第７制御例では図２９４に示した通り、遊技盤１３の遊技領域の略中央位置に可変表示装置ユニット８０を配設し、遊技領域を可変表示装置ユニット８０の左方側（左打ち領域）と右方側（右打ち領域）とに区画しており、遊技者が操作ハンドル５１の操作量を調整することで発射された球の行き先を右打ち領域或いは左打ち領域へと打ち分けることが可能に構成している。以下、遊技者が操作ハンドル５１を操作して遊技領域のうち左打ち領域へと球を発射させる遊技を左打ち遊技、右打ち領域へと球を発射させる遊技を右打ち遊技と称す。

【３６５８】

第７制御例では、図２９４に示した通り、第２入球口６４０と、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａ、及び、電動役物６４０ａを動作させるか否かの抽選のトリガとなる普通図柄始動口（スルーゲート）６７が右打ち領域に配設されており、遊技状態として時短状態が設定されている場合には右打ち遊技が行われるように構成している。

【３６５９】

左打ち遊技により発射された球が第２入球口６４０に入球することが無いように可変表示装置ユニット８０の下方には釘が植設されており、左打ち遊技中に第２入球口６４０に球が入球することが無いように構成している。このように構成することで、左打ち遊技では第１特別図柄を変動させるために球を第１入球口６４へと入球させる遊技を行わせ、右打ち遊技では第２特別図柄を変動させるために球を第２入球口６４０へと入球させる遊技を行わせることができ、遊技方法に応じて異なる遊技性を適切に提供することができる。

【３６６０】

第７制御例のパチンコ機１０では、図２９４に示した通り、右打ち領域には、その上面が左下方向（図２９４の正面視で左下方向）に向けて下り傾斜しているＶ入賞装置６５０が配設され、そのＶ入賞装置６５０の上面を流下した球が普通図柄始動口（スルーゲート

）６７を通過し、電動役物６４０ａに向けて流下するように各機構が配設されている。
【３６６１】
そして、電動役物６４０ａが待避状態に位置している場合は、待機状態の電動役物６４０ａを通過し可変入賞装置６５に向けて球が流下する。一方、電動役物６４０ａが突出状態に位置している場合は、電動役物６４０ａに到達した球が右下方向（図２の正面視で右下方向）に向けて流下する。そして、電動役物６４０ａの右端まで到達した球は第２入球口６４０へ入球し、電動役物６４０ａの右端に到達するまでに電動役物６４０ａが待避状態へと可変した場合は、電動役物６４０ａの下方に配設された一般入賞口６３に入球するように構成している。
【３６６２】
さらに、本パチンコ機１０は上述した電動役物６４０ａ、第２入球口６４０、一般入賞口６３を覆うように透過性のカバー部材６５５を設けている。このカバー部材６５５は入射する光を乱反射させるためのカット加工が表面に施されている。このカバー部材６５５を設けることで、遊技中はパチンコ機１０に設けられた発光手段（ＬＥＤ等）や第３図柄表示装置８１から発せられる様々な光によってカバー部材６５５の内部を遊技者に視認させ難くすることができる。よって、電動役物６４０ａの動作タイミングを図って右打ち遊技を行う行為を抑制することができる。
【３６６３】
また、遊技が行われていない状態（遊技機の電源がオフになっている状態）では、カバー部材への入射光が抑えられるため、カバー部材６５５の内部を容易に視認することができ、パチンコ機１０のメンテナンスを容易に行うことができる。なお、このようにカバー部材６５５を用いて内部の視認性を可変させる構成を用いる場合には、上述したように装飾用に発光する発光手段を利用可能に構成することで発光手段を共有することができ、パチンコ機１０を構成する部品点数を削減することができるが、カバー部材６５５の内部を視認困難とするための発光手段を専用に設けても良い。
【３６６４】
また、電動役物６４０ａの動作が行われる期間を含む所定期間の間カバー部材６５５の内部を視認困難にすればよく、例えば、電動役物６４０ａの動作が実行されると判別した場合（即ち、普通図柄の抽選により当たりに当選した場合）に、カバー部材６５５の表面に電動役物６４０ａが動作する旨を報知する文字（例えば、「オープン」）が表示されるように発光手段を制御し、その表示された文字により、カバー部材６５５の内部を視認困難にするように構成しても良い。これにより、電動役物６４０ａが動作することを遊技者に把握させるとともに、その詳細な動作タイミングを把握させ難くすることができる。
【３６６５】
ここで、図２９５を参照して、本パチンコ機１０の右打ち領域の構成について説明をする。図２９５に示した通り、右打ち遊技により発射された球のうち、スルーゲート６７を通過した球は、電動役物６４０ａが配設されている領域に向けて流下する。具体的に説明をすると、電動役物６４０ａは、５０ｍｍの長さを有し、その上面を球が流下可能な板状部材で構成され、右下方向（図２９５の正面視で右下方向）に向けて下り傾斜となるように遊技盤１３に配設されている。そして、スルーゲート６７を通過した球は電動役物６４０ａの左端から２０ｍｍの範囲に該当する領域ａ（図２９５参照）に流下する。
【３６６６】
領域ａに到達した球は、電動役物６４０ａが待避状態に位置している場合は電動役物６４０ａを通過し可変入賞装置６５に向けて流下する。一方、電動役物６４０ａが突出位置に位置している場合は電動役物６４０ａの上面を右端位置に向けて球が流下する。そして、領域ｂ（電動役物６４０ａの左端から２０ｍｍから４０ｍｍが該当する領域）に球が到達した状態で電動役物６４０ａが待避状態へと可変した場合には、電動役物６４０ａの下方に設けられた一般入賞口６３に向けて球が流下するように構成されている。最後に、領域ｃ（電動役物６４０ａの右端から２０ｍｍが該当する領域）に球が到達すると、その球は第２入球口６４０へ入球するように構成されている。

【３６６７】
なお、本第７制御例では、遊技状態（普通図柄の確率状態）において電動役物６４０ａが連続して動作する期間が異なる様に構成されており、遊技状態として通常状態（普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で電動役物６４０ａが動作する場合には、突出状態に位置する電動役物６４０ａ上を流下する球が領域ｂ（図２９５参照）に到達するまでに電動役物６４０ａが待避状態へと可変し、時短状態が設定されている状態では、電動役物６４０ａ上を流下する球が領域ｃ（図２９５参照）に到達するのに十分な期間の間、電動役物６４０ａが突出位置に位置するように構成されている。
【３６６８】
具体的には、電動役物６４０ａの動作期間（継続して突出状態に位置される期間）が、時短状態中は２秒、通常状態中は０．２秒となるように構成している。そして、電動役物６４０ａは図２９５に示した領域（領域ａから領域ｃまでの範囲）を球が流下するための流下期間が０．２秒よりも長く、且つ２秒よりも短くなるように構成されている（第７制御例では、０．８秒）。このように構成することで、通常状態中に右打ち遊技を行い、普通図柄の当たりに当選し、動作中の電動役物６４０ａの上面を球が流下する状態になった場合であっても、電動役物６４０ａの上面を流下する球が第２入球口６４０に到達するまでに電動役物６４０ａの動作が終了するため、通常状態において第２特別図柄の抽選が実行されることを確実に防止することができる。
【３６６９】
また、時短状態中においては、電動役物６４０ａの上面を球が流下し第２入球口６４０へと球が到達する期間（０．４秒）よりも長い期間電動役物６４０ａを動作させるため、誘導状態（突出状態）である電動役物６４０ａの上面を流下した球が第２入球口６４０へ到達し易くし、第２特別図柄の抽選を実行され易くすることができる。
【３６７０】
さらに、時短状態中において、例えば、電動役物６４０ａが作動してから１．５秒後に電動役物６４０ａに到達した球は電動役物６４０ａの上面を流下し、領域ｂに到達したタイミングで電動役物６４０ａの作動が終了する（電動役物６４０ａが作動してから２秒経過する）ことになる。このような球は図３に示した通り、電動役物６４０ａの下方に配設された一般入賞口６３に入球し、１０個の球が賞球として払い出される。このように、時短状態中において右打ち遊技をした場合には、電動役物６４０ａの作動タイミングと、電動役物６４０ａへの球の到達タイミングとによって、異なる入球口（第２入球口６４０或いは一般入賞口６３）へと球を誘導することができるように構成することで、遊技者に対して時短状態中に継続して右打ち遊技を行わせることができる。
【３６７１】
上述したように、一般入賞口６３への入球に応じた賞球数が１０個で、第２入球口６４０への入球に応じた賞球数が５個となるように構成しているため、第２特別図柄（特図２）の抽選を実行し得る状態であれば、第２入球口６４０へ球が入球するほうが一般入賞口６３に球が入球するよりも遊技者に有利な特典（即ち、特図２の抽選および５個の賞球）を付与することができ、第２特別図柄（特図２）の抽選を実行し得ない状態（特別図柄変動中）であれば、第２入球口６４０よりも一般入賞口６３に球が入球するほうが遊技者に有利な特典（即ち、１０個の賞球）を付与することができるように構成している。
【３６７２】
これにより、遊技の状況（特別図柄の変動の有無）に応じて、遊技者が入球を所望する入球口（多くの特典を獲得可能な入球口）が可変させることができるため、時短状態中における右打ち遊技を遊技者に楽しませることができる。また、電動役物６４０ａの一回の動作中に第２入球口６４０と、一般入賞口６３との両方に球を入球させるためには、右打ち遊技を継続して実行する必要があるため遊技の稼働を高めることができる。
【３６７３】
尚、第７制御例では時短状態中における電動役物６４０ａの動作期間を電動役物６４０ａの上面を球が流下し第２入球口６４０へと到達する期間（０．８秒）よりも十分に長い

期間（２秒）を設定し、電動役物６４０ａが動作した場合に第２入球口６４０へ球を確実に入球させるように構成しているが、それ以外に、例えば、時短状態中における電動役物６４０ａの動作期間を電動役物６４０ａの上面を球が流下し第２入球口６４０へと球が到達する期間（０．８秒）よりも若干長い期間（例えば、０．９秒）となるように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中においてスルーゲート６７に球を通過させた後、球の打ち出しを止め、電動役物６４０ａが動作したことを確認した後に再度球の打ち出しを開始する行為（所謂、止め打ち）を抑制することができるため、時短状態中において右打ち遊技を継続して行わせ遊技の稼働を向上させることができる。

【３６７４】

図２９４に戻り説明を続ける。図２９５を参照して上述した通り、右打ち遊技により発射された球は、まずＶ入賞装置６５０に到達する。次に、Ｖ入賞装置６５０の構成について説明をする。Ｖ入賞装置６５０は、球が入賞可能な開放状態と入賞困難な閉鎖状態とに可変可能に構成されているものであり、第２特別図柄の抽選結果が「小当たり」である場合にＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が動作し特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに球が入賞可能な開放状態へと可変するように構成されている。

【３６７５】

なお、特別図柄の「大当たり」に当選したうちの一部において、Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を、上述した「小当たり」に当選した場合と同様に動作させるように構成してもよい。これにより、Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が動作した場合に特別図柄の「大当たり」に当選したのか「小当たり」に当選したのかを把握し難くすることができる。

【３６７６】

ここで、図２９５～図２９９を参照してＶ入賞装置６５０の構成について詳細に説明をする。まず、図２９５に示した通り、Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを閉鎖している閉鎖状態である場合は、閉鎖状態である開閉扉６５０ｆ１の上面を球が流下可能に構成されており、Ｖ入賞装置６５０が閉鎖状態中にＶ入賞装置６５０に到達した球は、開閉扉６５０ｆ１上を左下側（図２９５の正面視で左下側）に向けて流下し、スルーゲート６７に向けて流出される。一方、Ｖ入賞装置６５０が開放状態（即ち、小当たり遊技中）である場合は、球がＶ入賞装置６５０内へと入賞する。

【３６７７】

第７制御例では、小当たり遊技中におけるＶ入賞装置６５０の開放期間が０．１秒×１２回となるように構成されており、Ｖ入賞装置６５０が開放するタイミングにおいて開閉扉６５０ｆ１上を流下している球が、Ｖ入賞装置６５０へと入賞する。Ｖ入賞装置６５０に入賞した球は、第１規制部材６５１或いは第２規制部材６５２上を流下しながら検出口６５０ａ１（図２９８（ａ）参照）に向けて整列して流下するように構成されている。このように構成することで、開閉扉６５０ｆ１上を流下している球が開閉扉６５０ｆ１のどの位置からＶ入賞装置６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞したとしても、円滑に球を流下させることができる。

【３６７８】

なお、第７制御例ではＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が継続して開放される期間を０．１秒に設定しているが、開閉扉６５０ｆ１の開放期間中に開閉扉６５０ｆ１上を流下している球がＶ入賞装置６５０へと入賞可能な期間であればその他の期間を設定しても良い。また、第７制御例では１回の小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を開放する回数を１２回としているが、それ以外の回数を設定しても良い。

【３６７９】

詳細は後述するが、第７制御例では小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を１回開放させてから次に開放させるまでの期間（開放間インターバル期間）として、小当たり遊技中の５回目と１０回目の開放動作後には５秒が設定され、それ以外のタイミングでは０．５秒が設定されている。これは、小当たり遊技が行われている期間中にＶ入賞装置６５０へ球を入賞させ易くさせるためのものである。具体的には、小当たり

遊技中において５回目の開放動作が終了した時点でＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知していないと判別した場合には、５回目の開放動作終了後の開放間インターバル期間中に、遊技者に右打ち遊技を強調して促す遊技案内表示を第３図柄表示装置８１に表示するように構成している。

【３６８０】

そして、第３図柄表示装置８１に表示された遊技案内表示を把握することで右打ち遊技を開始した場合にも、Ｖ入賞装置６５０へ球を入球させることができるように、開放間インターバル期間を通常よりも長く設定している。また、小当たり遊技中の１０回目の開放動作が終了した時点でＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知していないと判別した場合にも同様の制御処理が実行される。

【３６８１】

このように構成することで、小当たり遊技中に適切な遊技をしていない遊技者（右打ち遊技をしていない遊技者）に対しても適切な遊技を実行させ易くすることができる。このように、複数回の開放動作が実行される特定遊技（小当たり遊技）中において、一部の開放間インターバル期間を他よりも長く設定し、適正な遊技を行っていないと判別した場合に、適正な遊技内容を促すための遊技案内表示を表示可能とすることで、誤った遊技を行っている遊技者に対して、安心して遊技を行わせることができる。

【３６８２】

第７制御例では、小当たり遊技中の５回目と１０回目の開放動作後に他よりも長い特別開放間インターバル期間を設定している。このように１回の小当たり遊技中に遊技者に遊技案内表示を表示させるタイミングを複数回設けることで、遊技者に適切な遊技をより行わせ易くすることができる。なお、遊技案内表示を表示させるタイミングを複数回設ける場合では少なくとも２回目移行の報知タイミングを、正常に遊技を行っている遊技者が到達し得ないタイミングに設定するとよい。即ち、詳細は後述するが、第７制御例では小当たり遊技中に継続して右打ち遊技を行うことにより、Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１の１回の開放動作において少なくとも１個の球が入球し得るように構成されているため、正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っていれば、１０回目の開放動作中に小当たり遊技の終了条件となる入賞個数（１０個）に到達し、小当たり遊技が終了されることになる。

【３６８３】

つまり、小当たり遊技中の開放動作１０回目以降に実行される開放間インターバル期間は正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っている場合には到達し得ないタイミングとなる。よって、このタイミングを利用して遊技案内表示を表示させるタイミングを設定することで、正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っている遊技者に対して無用に長い特別開放間インターバル期間が実行されることが無くなり、小当たり遊技を円滑に実行することができる。

【３６８４】

なお、第７制御例のように１回目の特別開放間インターバル期間を、正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っても到達するタイミング（５回目の開放動作終了後）に設定する場合は、１回目の特別開放間インターバル期間が開始されるタイミング（５回目の開放動作終了タイミング）、或いは、１回目の特別開放間インターバル期間が開始されてから所定期間経過したタイミング（５回目の開放動作中に入球した球がＶ入賞装置６５０から排出されるまでに要する期間を経過したタイミング）においてＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知しているかを判別し、Ｖスイッチ６５０ｅ３が球を検知していると判別した場合は、１回目の特別開放間インターバル期間中にその旨を報知する報知演出を表示し、Ｖスイッチ６５０ｅ３が球を検知していないと判別した場合は、上述したように遊技案内表示を表示するように構成すると良い。これにより、小当たり遊技中に設定した特別開放間インターバル期間を遊技内容に応じて有効に用いることができる。

【３６８５】

さらに、２回目の特別開放間インターバル期間においては、既にＶスイッチ６５０ｅ３

が球を検知している場合にも遊技案内表示を表示するように構成すると良い。これにより、小当たり遊技中に所定個数（１０個）の球をＶ入賞装置６５０へ入賞させることなく小当たり遊技が終了してしまう事態が発生することを抑制することができる。

【３６８６】

次に、図２９６を参照してＶ入賞装置６５０の構造について詳細に説明をする。図２９６は、このＶ入賞装置６５０の分解斜視図である。Ｖ入賞装置６５０は、図２９６に示すように、遊技盤１３の前面側に突出して配置される開口部形成部材６５０ｂ、その開口部形成部材６５０ｂの背面側に組み合わされて、Ｖ入賞装置６５０を遊技盤１３にビス留めするためのベース部材６５０ｃと、そのベース部材６５０ｃの背面側に配置されてベース部材６５０ｃの背面側よりパチンコ機１０の前面側に対してＬＥＤを点灯させるためのＬＥＤが複数配置されたＬＥＤ基板６５０ｄと、そのＬＥＤ基板６５０ｄをベース部材６５０ｃと狭持する裏カバー体６５０ｅと、開口部形成部材６５０ｂに形成されている特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを開閉するための開閉扉６５０ｆ１を有した開閉ユニット６５０ｆと、裏カバー体６５０ｅの背面側に組み合わされて流路を形成する流路カバー体６５０ｇと、裏カバー体６５０ｅと流路カバー体６５０ｇとで形成された流路に突出して遊技球の流路を切り替える切替部材６５０ｈと、その切替部材６５０ｈと係止されるリンク部材６５０ｉと、流路カバー体６５０ｇの背面側に配置される背面カバー体６５０ｊと、その背面カバー体６５０ｊの背面側に固定されて、リンク部材６５０ｉを作動させる流路ソレノイド６５０ｋと、その流路ソレノイド６５０ｋを背面側から覆って背面カバー体６５０ｊにビスにより固定するための固定用カバー体６５０ｍとで構成されている。

【３６８７】

図２９７は、Ｖ入賞装置６５０の断面図である。図２９７（ｃ）はＶ入賞装置６５０の上面図であり、図２９７（ｂ）は、Ｖ入賞装置６５０のＬｂ－Ｌｂ断面図である。図２９７（ｂ）に示すように、Ｖ入賞装置６５０には、遊技球が入球可能な開口部である特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが形成されている。特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａは、パチンコ機１０の上方を略長方形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図２９７（ｂ）の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁気センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１で構成された検出口６５０ａ１が配置されている。この検出口６５０ａ１を通過した遊技球は、図２９７（ａ）で示す裏カバー体６５０ｅの背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。

【３６８８】

なお、図２９７（ｂ）に示すように特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａの開口は、遊技盤１３側より出没可能なシャッター機構で構成された開閉扉６５０ｆ１により遊技球が入球可能な開放状態と入球不可能（入球困難）な閉鎖状態とに可変される。閉鎖状態では、開口が完全に開閉扉６５０ｆ１によって覆われ、開閉扉の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉６５０ｆ１は、ベース部材６５０ｃの内側（遊技盤１３の内部）に退避されることにより特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａ内から退避されるように構成されている。

【３６８９】

このように構成することで、時短遊技中と、大当たり遊技中と、小当たり遊技中とを継続して右打ち遊技させることができるため、遊技状態に応じて遊技方法を変更させる手間を軽減することができる。従って、より楽に遊技を行うことができる。

【３６９０】

また、開閉扉６５０ｆ１の開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面をＶ入賞装置６５０の開口として構成できるので、遊技球を効率よく特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａ内に入賞させることができる。よって、小当たり遊技に要する時間を短くすることができ、遊技の効率化をはかることができる。

【３６９１】

図２９７（ａ）は、図２９７（ｂ）に示すＬａ－Ｌａ断面図である。図２９７（ａ）に

示すように検出口６５０ａ１を有する磁気センサ６５０ｃ１は、裏カバー体６５０ｅの振り分け流路側へと検出口６５０ａ１が傾くようにベース部材６５０ｃに固定されている。

【３６９２】

次に、図２９８を参照して、裏カバー体６５０ｅの振り分け流路に誘導された遊技球が後述する通常排出流路６５０ｅ１と特別排出流路６５０ｅ２とに振り分けられる構成について説明する。

【３６９３】

図２９８（ａ）は、遊技球が特別排出流路６５０ｅ２に振り分けられるように切替部材６５０ｈが作動された状態を示す裏カバー体６５０ｅの背面図である。図２９８（ａ）に示すように、切替部材６５０ｈは、リンク部材６５０ｉの突部が挿入される係止穴６５０ｈ１と遊技球を誘導する誘導片６５０ｈ２とを有しており、流路カバー体６５０ｇに背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体６５０ｇには、この誘導片６５０ｈ２を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体６５０ｇの背面側より振り分け流路内に誘導片６５０ｈを回動可能に配置することが可能に構成されている。

【３６９４】

図２９８（ａ）に示すように、検出口６５０ａ１より振り分け流路内に誘導された遊技球は、左斜め下方に配置された誘導片６５０ｈ２の上面に誘導されて特別排出流路６５０ｅ２に誘導される。特別排出流路６５０ｅ２を通過した遊技球は特別排出流路６５０ｅ２に設けられた遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成されたＶスイッチ６５０ｅ３により検出されてアウト球としてパチンコ機１０外へ排出される。

【３６９５】

ここで、詳細については後述するが、第７制御例におけるパチンコ機１０では、小当たり遊技中に上記したＶスイッチ６５０ｅ３を遊技球が通過することにより、小当たり遊技後に大当たり遊技が設定される。即ち、Ｖスイッチ６５０ｅ３は、大当たり遊技を開始させるためのトリガとして構成されている。また、切替部材６５０ｈは、小当たり中にＶ入賞装置６５０に入賞した球がＶスイッチ６５０ｅ３を通過可能な流路（特別排出流路６５０ｅ２）、或いはＶスイッチ６５０ｅ３を通過不可能（困難）な流路（通常排出流路６５０ｅ１）の何れかを連通させるためのものであって、流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定することでＶ入賞装置６５０に入賞した球が特別排出流路６５０ｅ２を流下するように流路を切り替える（図２９８（ｂ）参照）ように構成している。

【３６９６】

第７制御例で用いられるパチンコ機１０は、通常に遊技を行っている間は流路ソレノイド６５０ｋがオフに設定されており、Ｖ入賞装置６５０に入賞した球が通常排出流路６５０ｅ１を流下するように構成している。そして、小当たりに当選した場合に、図２５を参照して後述する開放シナリオテーブル２０２ｇに規定されている内容に従って流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定し、Ｖ入賞装置６５０に入賞した球が特別排出流路６５０ｅ２を流下可能となるように構成している。このように、流路ソレノイド６５０ｋをオフに設定している場合に、パチンコ機１０において長期間維持される状態、即ち、Ｖ入賞装置６５０に入賞した球が通常排出流路６５０ｅ１を流下するように切替部材６５０ｈを維持する状態（図２９８（ａ）参照）を提供するように構成することで、パチンコ機１０の使用電力を抑えることが出来る。

【３６９７】

このように、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０に入賞した遊技球の流下ルートにより小当たり遊技後に設定される遊技状態が可変されるので、小当たり遊技中にも遊技者の興趣を向上させることができる。なお、Ｖ入賞装置６５０の開口（特定入賞口）から特別排出流路６５０ｅ２の入り口（切替部材６５０ｈの誘導片６５０ｈ２により閉鎖される開口面）を通過するのに必要な時間は、最短でも１秒で構成されている。このように構成することで、小当たりに当選していないにも関わらず開閉扉６５０ｆ１が開放されたことを検知してから切替部材６５０ｈにより球の流下ルートを切り替えたとしても、確実に球が特

別排出流路６５０ｅ２を流下する事態を抑制することができる。
【３６９８】
また、通常排出流路６５０ｅ１の端部には球の通過を検出可能な磁気センサで構成された排出確認スイッチ６５０ｅ４が設けられている。これにより、Ｖ入賞装置６５０内に入球した遊技球が全て排出されたかを排出確認スイッチ６５０ｅ４とＶスイッチ６５０ｅ３との合計により判別できる。なお、小当たり遊技の終了タイミング（小当たり遊技の終了条件（Ｖ入賞装置６５０に所定数（１０個）の入賞があった場合、或いは、Ｖ入賞装置６５０の開放シナリオが終了した場合）が成立した後に実行される小当たりエンディング期間を経過したタイミング）において、Ｖ入賞装置６５０内に入球した遊技球が全て排出されていない場合には、Ｖ入賞装置６５０内部の異常と判別し、外部に異常を報知したり、大当たり遊技や通常遊技が開始されないように遊技を停止させたりするように構成すると良い。これにより、パチンコ機１０の一部において異常が発生している状態で遊技が進行してしまい２次的な異常が発生してしまうことを抑制することができる。
【３６９９】
このように、Ｖ入賞装置６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞した遊技球が磁気センサ６５０ｃ１により検出され、それに基づいて、遊技者に特典として賞球（第７制御例では１球入賞に対して１０個の賞球）を払い出すことができる。また、その検出された後の遊技球を利用して、Ｖスイッチ６５０ｅ３に通過するか否かを振り分け可能に構成することで、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されるか否かを振り分けることができる。よって、大当たり遊技を付与するための専用の入賞口（特定領域）をＶ入賞装置６５０とは別に設ける必要がなく、遊技盤１３のスペースを有効に利用することができる。
【３７００】
さらに、第７制御例では、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別（小当たりＡ，Ｂ）に応じて、流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定する期間やタイミングが異なる小当たり遊技が実行されるように構成している。このように構成することで、小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技の内容によって、その小当たり遊技中に球がＶスイッチ６５０ｅ３を通過する期待度（Ｖ入賞期待度）を異ならせることができる。よって、遊技者は小当たりに当選することだけではなく、Ｖ入賞期待度が高い小当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。
【３７０１】
次に、図２９９を参照して、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａを開閉する開閉扉６５０ｆ１の球流下面の構造について説明をする。図２９９（ａ）は、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａを開閉扉６５０ｆ１が閉鎖している状態を平面視した模式図である。第７制御例の開閉扉６５０ｆ１は、図２９９（ａ）に示した通り、Ｖ入賞装置６５０の上面に到達した球は、Ｖ入賞装置６５０上面の傾斜（図２９４参照）に沿って、Ｖ入賞装置６５０の右側上面６５０ｙ１から開閉扉６５０ｆ１の上面を介して左側上面６５０ｙ２を流下し、可変入賞装置６５に向けて流出するように構成されている。
【３７０２】
そして、開閉扉６５０ｆ１の上面には、球の流下を遅延させるための遅延部材として第１遅延部材６５０ｆａ、第２遅延部材６５０ｆｂ、第３遅延部材６５０ｆｃが設けられており、球が開閉扉６５０ｆ１上面を流下する流下期間が０．６秒となるように構成している。この流下期間（０．６秒）は、Ｖ入賞装置６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが小当たり遊技によって複数回開放される際の間隔（閉鎖期間（０．５秒））よりも長くなるように構成されている。このように構成することで、開閉扉６５０ｆ１上を流下している球が、小当たり遊技により特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが開放された場合に確実に入賞するように構成している。
【３７０３】
図２９９（ａ）に示した状態で、小当たり遊技が実行され、開閉扉６５０ｆ１が開放状態に可変すると、図２９９（ｂ）に示した状態へと移行する。図２９９（ｂ）は、Ｖ入賞

装置６５０のＶ入賞口６５０ａが開放している状態を平面視した模式図である。図２９９（ｂ）に示した通り、開閉扉６５０ｆ１は開放状態になると、遊技盤１３の内部に待避するように可動し、右側上面６５０ｙ１を流下した球が特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞可能となるように特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが開放状態となる。また、開閉扉６５０ｆ１上を流下中の球も、開閉扉６５０ｆ１が待避位置に位置することで、特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａへ入賞する。

【３７０４】

また、Ｖ入賞装置６５０には、開閉扉６５０ｆ１上を流下していた球がどの位置から特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞したとしても、入賞後の球流れを円滑にするための第１規制部材６５１と、第２規制部材６５２が設けられており（図２９４参照）、開閉扉６５０ｆ１上面上流側で特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞した球は第１規制部材６５１、第２規制部材６５２を介して一列に整列させてから、球１個分の通路幅である検出口６５０ａ１に向けて流下するように構成されている。このように第１規制部材６５１、第２規制部材６５２を設けることで、第１規制部材の下方位置に検出口６５０ａ１を設けたとしても、開閉扉６５０ｆ１から勢いよく入賞した球が直接検出口６５０ａ１に衝突することを防止することができるため、検出口６５０ａ１に設けられた球検知スイッチ６５０ｃ１が故障することを抑制することができる。加えて、球１個分の通路幅の検出口６５０ａ１を球が通過するまでに球を整列させるための流路（第１規制部材６５１、第２規制部材６５２上を流下する流路）を確保することができるため、Ｖ入賞装置６５０内で球詰まりが発生し、遊技に支障を来す事態が発生することを抑制することができる。

【３７０５】

以上、説明をしたように、第７制御例では判別手段の判別結果（特別図柄の抽選の結果）が所定の判別結果（小当たり）である場合に付与される特典遊技（小当たり遊技）において作動する可変部材（開閉扉６５０ｆ１）の開放間インターバル期間（０．５秒）よりも、その可変部材（開閉扉６５０ｆ１）上を球が流下するのに要する流下期間（０．６秒）が長くなるように構成しているため、小当たり遊技中の開放間インターバル（開閉扉６５０ｆ１が閉鎖状態のタイミング）中に可変部材上を流下する球を確実に次の開放タイミングでＶ入賞装置６５０へ入賞させることができる。

【３７０６】

また、可変部材上を流下中の球のみを小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０へ入賞させるだけでも小当たり遊技中に所定個数（１０個）を入賞させることができるように、１回の小当たり遊技における開放動作回数（１２回）を、小当たり遊技の終了条件入賞個数（１０個）よりも多く設定しているため、１回の開放期間（０．１秒）を短く設定したとしても、充分の入賞個数を確保することができる。加えて、１回の開放期間を長く設定しまうことにより、小当たり遊技中に過剰な個数の球をＶ入賞装置６５０へ入賞させてしまうという事態が発生することを抑制することができる。

【３７０７】

＜第７制御例のパチンコ機１０における演出内容について＞

図３００～図３０２を参照して、第７制御例のパチンコ機１０にて実行される特徴的な演出内容について説明をする。

【３７０８】

上述した第５制御例では、第１入球口６４及び第２入球口６４０へ遊技球が入球したことを契機として実行される抽選（特別図柄抽選）における大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）において外れであった場合に、普通図柄の高確率状態を設定するための時短当選の判定（時短抽選）が実行される構成であったため、大当たり当選した場合には時短当選することがない構成であった。

【３７０９】

これに対して、第７制御例では、特別図柄抽選において大当たり当選と時短当選が重複可能な構成としている点で第５制御例と相違する。

【３７１０】

具体的には、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）における第１特別図柄抽選において大当たり抽選が実行される前に時短抽選を実行し、時短当選した場合には時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、時短状態が設定されている期間中に大当たり抽選が実行され、その大当たり抽選が終了し第１特別図柄の変動が開始された時点で時短状態が終了する構成としている。つまり、時短当選により時短状態が設定されている期間は大当たり抽選が実行される期間のみとなる。

【３７１１】

そして、通常状態が設定されている場合と、時短状態が設定されている場合と、で大当たり当選した場合に決定される大当たり種別の割合が異なる構成としており、例えば、通常状態が設定されている期間で大当たり当選した場合に１５Ｒ大当たり（最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たり）が決定される割合は１０％であるのに対して、時短状態が設定されている期間で大当たり当選した場合に１５Ｒ大当たりが決定される割合は５０％となる。つまり、時短当選したことに基づいて時短状態が設定されている期間に大当たり当選すると、通常状態が設定されている期間に大当たり当選した場合よりも１５Ｒ大当たりが決定される可能性が高くなるため、時短当選と大当たり当選が重複した場合には遊技者に有利となる。

【３７１２】

なお、本実施例では、時短当選した場合に設定される時短状態では、時短当選してから次に第１特別図柄の変動が開始されるまでの僅かな期間しか時短状態が継続しないため、遊技者は第２入球口６４０に遊技球を入球させる遊技（右打ち遊技）を行うことはできないが、大当たり当選に基づいて設定される時短状態では、右打ち遊技を行うことが可能である。

【３７１３】

ここで、大当たり当選していない場合に遊技者に時短当選したことを報知した場合、遊技者に対して変動中の特別図柄が停止した後に設定される遊技状態が通常状態なのか時短状態なのか遊技者が混乱してしまい、時短状態が設定されていると誤認した遊技者が誤って右打ち遊技を行ってしまう虞がある。

【３７１４】

一方で、時短当選と大当たり当選が重複した場合は、時短当選したことを報知したことによって、変動中の特別図柄が停止した後に設定されるのが通常状態か時短状態か遊技者が混乱したとしても、大当たり当選したことが報知されることにより、遊技者に特別図柄停止後には大当たり遊技が実行されると認識させることができる。

【３７１５】

したがって、第７制御例においては、特別図柄抽選において時短当選と大当たり当選が重複した場合には時短当選したことを報知或いは示唆するが、時短当選したものの大当たり当選しなかった場合には、時短当選したことを遊技者に報知或いは示唆しない構成としている。

【３７１６】

このように構成することで、時短当選と大当たり当選が重複した場合には、どの遊技状態が設定されている場合の大当たり当選であったかを遊技者が判別することが可能となる一方で、時短当選したものの大当たり当選しなかった場合には、変動中の特別図柄が停止した後に設定される遊技状態を遊技者が誤認し、遊技者に誤った遊技方法で遊技させてしまうことを抑制することができる。

【３７１７】

図３００および図３０１を参照して、第１特別図柄の変動中に時短抽選結果を示唆する場合の表示画面について説明する。

【３７１８】

図３００（ａ）は、第１特別図柄の変動中に時短抽選結果示唆演出（時短抽選の結果を示唆するための演出）が実行される場合に表示される表示画面の一例である。本実施例では、特別図柄抽選において実行された時短抽選の抽選結果を遊技者に報知する場合には、

「おみくじタイム演出」を実行する。おみくじタイム演出は、主表示領域Ｄｍに表示されるカプセルｃｐ５の中身によって時短当選か時短非当選かを遊技者に示唆する演出である。主表示領域Ｄｍには、閉じたカプセルｃｐ５とともに「この変動は時短当選かな？」と表示されることで、おみくじタイム演出が変動中の第１特別図柄が時短当選したか否かをカプセルｃｐ５の中身によって示唆する演出であることを遊技者に認識させることができる。

【３７１９】

ここで、おみくじタイム演出は第１特別図柄の変動毎に実行されるものではなく、時短当選した場合であってもおみくじタイム演出が実行されない場合もある構成としている。つまり、おみくじタイム演出が実行されなかった場合には、変動中の第１特別図柄が時短当選したのか否かを遊技者が認識できず、おみくじタイム演出が実行された場合には、変動中の第１特別図柄が時短当選したのか時短非当選であったのかを遊技者が認識できるように構成している。

【３７２０】

図３００（ｂ）は、第１特別図柄の変動中に時短当選したことを示唆する場合の表示画面の一例である。主表示領域Ｄｍでは、カプセルｃｐ５が開放され、中から「○」と書かれた紙ｋ１が出現する演出が実行される。紙ｋ１は変動中の第１特別図柄が時短当選したことを示すための表示態様であり、これにより遊技者は時短当選したことを認識することができる。

【３７２１】

なお、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）における第１特別図柄の変動中に時短当選したことが遊技者に示唆されるのは、時短当選と大当たり当選が重複した場合のみとしており、大当たり抽選（特別図柄抽選において実行される大当たりか否かの当否判定）の結果が外れであった場合には時短当選した場合であっても遊技者に時短当選したことが示唆されない（つまり、おみくじタイム演出が実行されない）。したがって、おみくじタイム演出において時短当選したことを示唆する紙ｋ１が表示された場合には、大当たり当選したことを示す表示態様の第３図柄が表示される前に遊技者は大当たり当選したことを認識可能となる。

【３７２２】

なお、後述するが、本実施例では、通常状態が設定されている場合と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合と、で大当たりに当選した場合の大当たり種別の割合が異なり、通常状態中に大当たり当選した場合に１５Ｒ大当たり（最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たり）が決定される割合は１０％であるのに対して、時短状態中に大当たり当選した場合に１５Ｒ大当たりが決定される割合は５０％となる。

【３７２３】

したがって、実施例では、おみくじタイム演出において時短当選したことを示唆する紙ｋ１が表示された場合には、主表示領域Ｄｍに「スーパーチャンス到来！この変動で当たれば１５Ｒ大当たりの大チャンス！」と表示される「スーパーチャンス到来演出」が実行されることで、変動中の第１特別図柄が１５Ｒ大当たりに当選している可能性が高いことを遊技者に示唆し、おみくじタイム演出が終了してから大当たり抽選の結果が報知されるまでの期間で遊技者に１５Ｒ大当たりに当選していることを期待させることで遊技の興趣を向上させることができる。

【３７２４】

図３０１（ａ）は、第１特別図柄の変動中に時短非当選であったことを示唆する場合の表示画面の一例である。時短当選した場合と異なり、おみくじタイム演出においてカプセルｃｐ５の中から「×」と書かれた紙ｋ２が出現する演出が実行される。紙ｋ２は変動中の第１特別図柄が時短非当選であったことを示すための表示態様であり、これにより遊技者は時短非当選であったことを認識することができる。

【３７２５】

なお、後述するが、本実施例では、時短非当選であったことが遊技者に示唆されるのは、大当たりＡ（１５Ｒ時短有大当たり）に当選した場合と大当たり抽選が外れであった場合のみとしている。

【３７２６】

ここで、本実施例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）における第１特別図柄の大当たり種別として３つの大当たり種別が規定されており、「大当たりＡ」は大当たりのラウンド数が１５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別であって、「大当たりＢ」は大当たりのラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別であって、「大当たりＣ」は大当たりのラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別である。つまり、大当たりＡは大当たりＢ，Ｃよりも遊技者に付与される大当たり遊技のラウンド数が多く、大当たりＣと異なり大当たり遊技終了後には通常状態よりも有利な時短状態が設定されることから、最も有利な大当たり種別である。

【３７２７】

したがって、おみくじタイム演出において、時短非当選であったことを示唆する紙ｋ２が表示された場合には、主表示領域Ｄｍに「一か八か！大当たりＡ？ｏｒハズレ？」と表示される「一か八か演出」が実行されることで、最も有利な大当たりＡに当選している可能性が高いことを遊技者に示唆し、おみくじタイム演出が終了してから大当たり抽選（特別図柄抽選において実行される大当たりか否かの当否判定）の結果が報知されるまでの期間で遊技者に大当たりＡに当選していることを期待させることで遊技の興趣を向上させることができる。

【３７２８】

図３０１（ｂ）は、時短当選と大当たり当選が重複している場合の大当たり当選報知画面の一例である。小表示領域Ｄｍ１では第１特別図柄が大当たりに当選したことを示す表示態様で停止表示され、主表示領域Ｄｍでは、うさぎのキャラクタ８０１によって宝箱８１０ｆを開放され、宝箱８１０ｆの中から「Ｖ」と書かれた玉ｔｍ２が出現する演出が実行される。玉ｔｍ２は、第１特別図柄が大当たりに当選したことを遊技者に報知するための表示態様であり、玉ｔｍ２が表示されることで遊技者は大当たりに当選したことを認識することができる。

【３７２９】

また、主表示領域Ｄｍには、図３００（ｂ）で示した「スーパーチャンス到来！この変動で当たれば１５Ｒ大当たりの大チャンス！」と表示されるスーパーチャンス到来演出が大当たり抽選の結果が報知される時にも継続して表示される。

【３７３０】

なお、時短非当選であったものの大当たりＢまたはＣに当選した場合には、図３０１（ｂ）の主表示領域Ｄｍにスーパーチャンス到来演出および一か八か演出のどちらも表示されていない状態でうさぎのキャラクタ８０１が宝箱８１０ｆを開放して玉ｔｍ２が出現する演出が実行される。一方、時短非当選であったが大当たりＡに当選し、上述したおみくじタイム演出中に一か八か演出が実行されている場合には、図３０１（ｂ）の大当たり当選報知画面においても、主表示領域Ｄｍには一か八か演出が継続して表示され、玉ｔｍ２が表示されたことで大当たりＡに当選したことを遊技者が認識することができる。

【３７３１】

なお、図３０１（ｂ）の大当たり当選報知画面が表示された後に、決定された大当たり種別を報知する演出を実行する（図示しない）。

【３７３２】

なお、変動中の第１特別図柄が時短非当選且つ大当たり非当選であった場合に、おみくじタイム演出が実行され、おみくじタイム演出において主表示領域Ｄｍに「一か八か！大当たりＡ？ｏｒハズレ？」と表示される一か八か演出が実行された場合には、図３０１（ｂ）においても主表示領域Ｄｍに一か八か演出が継続して表示される。この場合、宝箱８

１０ｆの中から「残念」と書かれた玉が出現する演出が実行されることで、大当たり非当選であったことが遊技者に報知される。

【３７３３】

なお、実施例では、おみくじタイム演出によって時短抽選（特別図柄抽選において実行される普通図柄の高確率状態を設定するための時短当選の判定）の結果を示唆する構成としたが、これに限るものではなく、特定のキャラクタや背景画像を表示させることで時短抽選結果を遊技者が認識できる構成としても良い。

【３７３４】

また、例えば、図３００（ａ）に示すスーパーチャンス到来演出において、主表示領域Ｄｍに「スーパーチャンス到来！スーパーチャンス表示中に大当たり図柄が停止すれば、１５Ｒ大当たりの大チャンス！」と表示される構成とし、大当たり当選報知画面までスーパーチャンス到来演出が継続して表示されていれば、１５Ｒ大当たりが確定し、大当たり当選報知画面が表示される前にスーパーチャンス到来演出が終了した場合、つまり、図３０１（ｂ）においてスーパーチャンス到来演出が表示されていない場合には、１５Ｒ大当たりの可能性が低いことを遊技者に示唆する構成としても良い。

【３７３５】

このように構成することで、スーパーチャンス到来演出が実行されてから大当たり当選報知画面が表示されるまでの期間、遊技者にスーパーチャンス到来演出が継続して表示されることを期待させながら遊技を行わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができるとともに、スーパーチャンス到来演出が表示された状態で大当たり当選が報知されたにも関わらず、大当たり種別が１５Ｒ大当たりでなかった場合に、遊技者に不信感を与えてしまうことを抑制することができる。

【３７３６】

なお、図３０１（ｂ）において、玉ｔｍ２の表示態様によって大当たり種別を報知する構成としても良く、例えば、玉ｔｍ２の色が虹色であれば大当たりＡ（１５Ｒ時短有大当たり）、青色であれば大当たりＣ（５Ｒ時短無大当たり）であることを示す構成としても良い。

【３７３７】

次に、図３０２を参照して、時短抽選および大当たり抽選に当選した場合の報知パターンについて説明する。図３０２は、時短抽選（特別図柄抽選において実行される普通図柄の高確率状態を設定するための時短当選の判定）または大当たり抽選（特別図柄抽選において実行される大当たりか否かの当否判定）に当選した場合の報知パターンの一例を示すタイミングチャートである。

【３７３８】

図３０２（ａ）は、時短当選と大当たり当選が重複した場合の報知パターンの一例であり、リーチ前演出期間において、おみくじタイム演出（図３００（ａ）参照）が実行され、時短当選したことを示唆するための表示態様である紙ｋ１（図３００（ｂ）参照）および「スーパーチャンス到来演出」（図３００（ｂ）参照）が表示されることで時短当選したことが遊技者に示唆され、リーチ演出期間を経て大当たり当選報知画面が表示されることで、大当たり当選したことが遊技者に報知される。したがって、時短当選と大当たり当選が重複した場合には、時短当選と大当たり当選が重複したことを遊技者が認識できることとなる。

【３７３９】

図３０２（ｂ）は時短当選したものの大当たり当選しなかった場合の報知パターンの一例であり、この場合には、図３０２（ａ）の場合とは異なり、リーチ前演出期間においておみくじタイム演出（図３００（ａ）参照）は実行されないため時短抽選の結果を遊技者が知ることはできず、リーチ演出後に第３図柄が大当たり非当選であることを示すための表示態様で表示されることで大当たり当選しなかったことが遊技者に報知される。したがって、時短当選したものの大当たり当選しなかった場合には、遊技者は時短抽選の結果を知ることはできず、大当たり非当選であったことのみ認識することができる。

【３７４０】
図３０２（ｃ）は、時短非当選であったものの、大当たり当選した場合の報知パターンであり、上述した通り、大当たりＡに当選した場合の一部を除き、リーチ前演出期間においておみくじタイム演出（図３００（ａ））は実行されないため、３０２（ｂ）と同様に時短抽選の結果を遊技者が知ることはできず、リーチ演出後に第３図柄が大当たり当選したことを示すための表示態様で表示されることで大当たり当選したことのみが報知される。したがって、大当たり当選したものの時短非当選であった場合には、遊技者は時短抽選の結果を知ることはできず、大当たり当選したことのみ認識することができる。
【３７４１】
このように構成することで、時短当選と大当たり当選が重複した場合には、どの遊技状態が設定されている場合の大当たり当選であったかを遊技者が判別することが可能となる一方で、時短当選したものの大当たり当選しなかった場合には、変動中の特別図柄が停止した後に設定される遊技状態を遊技者が誤認し、遊技者に誤った遊技方法で遊技させてしまうことを抑制することができる。
【３７４２】
なお、実施例では、時短当選を示唆する演出をリーチ前演出期間で実行する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、リーチ演出期間で時短当選示唆演出（時短当選したことを示唆するための演出）を実行しても良いし、大当たり当選報知画面が表示される期間において時短当選示唆演出を実行しても良い。
【３７４３】
このように構成することで、リーチ前演出期間で時短当選示唆演出が発生しなくても、大当たり当選したことが報知される画面においても時短当選示唆演出が実行される可能性があるため、リーチ前演出期間で時短当選示唆演出が出なかったとしても遊技者を落胆させることなく時短当選を期待させながら第１特別図柄の変動表示を楽しませることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。
【３７４４】
なお、実施例では、時短当選しても大当たり当選しなかった場合には、時短当選を報知しない構成としたが、これに限るものではなく、時短当選したものの大当たり当選しなかった場合であっても、時短当選を報知する構成としても良い。例えば、実施例では、スーパーチャンス到来演出（図３００（ｂ）参照）が実行されるのは、時短当選と大当たり当選が重複した場合のみであったため、スーパーチャンス到来演出（図３００（ｂ）参照）が発生することで、遊技者は大当たり当選が報知される前に大当たり当選であることを知ることとなるが、時短当選したものの大当たり当選しなかった場合の一部でスーパーチャンス到来演出（図３００（ｂ））を実行する構成とすることで、スーパーチャンス到来演出（図３００（ｂ）参照）が発生しても大当たり当選が確定せず、大当たり抽選の結果が報知される最後の瞬間まで大当たり抽選の結果を予測させる楽しみを遊技者に付与することが可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。
【３７４５】
＜第７制御例のパチンコ機１０における電気的構成について＞
次に、図３０３を参照して、本第７制御例のパチンコ機１０のＭＰＵ２０１が有する各カウンタについて説明する。なお、上述した各制御例にて用いられた各カウンタについては、カウンタの更新範囲を一部異ならせている点で相違しているが、基本的な構成は同一であるため、その詳細な説明を省略する。
【３７４６】
第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～９９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９９の値を取り得るカウンタの場合は９９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に、第１当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。
【３７４７】

また、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～９９９の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～９９９の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図３１４参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理７（図３２５参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【３７４８】

第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（第７制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４または第２入球口６４０に入賞したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａや、特別図柄保留球実行エリアに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数７テーブル２０２ｆａによって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数７テーブル２０２ｆａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。

【３７４９】

また、この第１当たり乱数７テーブル２０２ｆａには、第１特別図柄用の第１特別図柄乱数７テーブル２０２ｆａ１と、第２特別図柄用の第２特別図柄乱数７テーブル２０２ｆａ２との２種類が設けられており、大当たりとなる乱数の個数は同一であるが、小当たりとなる乱数の個数を異ならせて設定している（図３０５参照）。このように、小当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とで、遊技者への特典（大当たり又は小当たり）付与に対する期待度を異ならせることができる。この第１特別図柄乱数７テーブル２０２ｆａ１と、第２特別図柄乱数７テーブル２０２ｆａ２とは、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。

【３７５０】

ここで、図３０５を参照して、第１当たり乱数７テーブル２０２ｆａについて説明する。図３０５（ａ）は、第１当たり乱数７テーブル２０２ｆａに規定されている内容を模式的に示した模式図であり、図３０５（ｂ）は、第１特別図柄乱数７テーブル２０２ｆａ１に規定されている内容を模式的に示した模式図であり、図３０５（ｃ）は、第２特別図柄乱数７テーブル２０２ｆａ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり乱数７テーブル２０２ｆａは、第１特別図柄または第２特別図柄の抽選において、大当たりと判定される乱数値（判定値）と小当たりと判定される乱数値（判定値）が設定されたテーブルである。

【３７５１】

具体的には、第１特別図柄の抽選を実行する場合には第１特別図柄乱数７テーブル２０２ｆａ１が参照される。図３０５（ｂ）に示した通り、第１特別図柄乱数７テーブル２０２ｆａ１は、乱数カウンタＣ１の値のうち「０～４」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値が大当たり以外（即ち、外れ）の判定値として規定されている。そして、第１特別図柄の抽選において第１当たり乱数カウンタＣ１の値が判別され、その値が「０～４」のいずれかである場合に大当たりであると判別される。

【３７５２】

第２特別図柄の抽選を実行する場合には第２特別図柄乱数７テーブル２０２ｆａ２が参照される。図３０５（ｃ）に示した通り、第２特別図柄乱数７テーブル２０２ｆａ２は、乱数カウンタＣ１の値のうち「０～４」が大当たり判定値として規定されており、「５～１４４」が小当たり判定値として規定されており、「１４５～９９９」がそれ以外（即ち、外れ）の判定値として規定されている。そして、第２特別図柄の抽選において第１当たり乱数カウンタＣ１の値が判別され、その値が「０～４」のいずれかである場合に大当たりと判別され、「５～１４４」のいずれかである場合に小当たりと判別される。

【３７５３】

第１当たり種別カウンタＣ２は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ず

つ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（第７制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４に入賞したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納される。また、特別図柄の抽選（変動）を実行可能な状態（即ち、特別図柄の変動中及び大当たり遊技、小当たり遊技中以外の状態）では球が第１入球口６４或いは第２入球口６４０に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の特別図柄保留球実行エリアに格納される。

【３７５４】

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

【３７５５】

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

【３７５６】

第７制御例のパチンコ機１０における第１当たり乱数カウンタＣ１は、０～９９９の範囲の２バイトのループカウンタとして構成されている。この第１当たり乱数カウンタＣ１において、第１特別図柄、第２特別図柄の抽選時に、特別図柄の大当たりとなる乱数値は５個あり、その乱数値である「０～４」は、前述したように第１当たり乱数７テーブル２０２ｆａの第１特別図柄乱数７テーブル２０２ｆａ１、第２特別図柄乱数７テーブル２０２ｆａ２に格納されている。このように第７制御例のパチンコ機１０では乱数値の総数が１０００ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が５なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「１／２００」となる。

【３７５７】

第７制御例のパチンコ機１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。第７制御例では取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂを参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判別するように構成している。ここで、図３０６を参照して大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｂの内容について説明をする。

【３７５８】

図３０６（ａ）は、大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図３０６（ａ）に示した通り、第７制御例では、第１特別図柄（特図１）の抽選時に、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を判定する際に用いられる特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｆｂ１と、第２特別図柄（特図２）の抽選時に、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を判定する際に用いられる特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｆｂ２と、を有している。これにより、特図１の抽選により大当たりに当選した場合の大当たり種別と、特図２の抽選により大当たりに当選した場合の大当たり種別とを異ならせる、或いは、複数種類の大当たり種別のそれぞれが選択される割合を異ならせることができるため、第１特別図柄（特図１）を用いた遊技と、第２特別図柄（特図２）を用いた遊技とで異なる遊技性を遊技者に提供することができ遊技の興趣を向上することができる。

【３７５９】

次に、図３０６（ｂ）を参照して第１特別図柄（特図１）の抽選時に用いられる特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｆｂ１について説明をする。図３０６（ｂ）は特図１大

当たり種別選択テーブル２０２ｆｂ１に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図３０６（ｂ）に示した通り、遊技状態として通常状態が設定されている場合に、第１当たり種別カウンタＣ２において、乱数値が「０～９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＡ」となり、「１０～４９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＢ」となり、「５０～９９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＣ」となる。遊技状態として時短状態が設定されている場合に、第１当たり種別カウンタＣ２において、乱数値が「０～９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＤ」となり、「１０～４９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＡ」となり、「５０～９９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＢ」となる。

【３７６０】

「大当たりＡ」は、大当たり遊技としてラウンド数が１５ラウンドで、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される大当たり種別である。ラウンド数が多い上に、大当たり後の遊技状態が遊技者にとって有利な時短状態に設定されるので、「大当たりＡ」は、遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＡ」が選択される乱数値が１０個なので、第１特別図柄（特図１）の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ」が選択される割合は１０％である。

【３７６１】

「大当たりＢ」は、大当たり遊技としてラウンド数が５ラウンドで、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される大当たり種別である。ラウンド数は上述した「大当たりＡ」よりも少ないが、大当たり後の遊技状態が遊技者にとって有利な時短状態に設定されるので、「大当たりＢ」は、遊技者にとって有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＢ」が選択される乱数値が４０個なので、第１特別図柄（特図１）の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ」が選択される割合は４０％である。

【３７６２】

「大当たりＣ」は、大当たり遊技としてラウンド数が５ラウンドで、大当たり終了後の遊技状態が通常状態（非時短状態）に設定される大当たり種別である。ラウンド数も少なく、大当たり後に通常状態が設定されるので、「大当たりＣ」は、遊技者にとって不利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＣ」が選択される乱数値が５０個なので、第１特別図柄（特図１）の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ」が選択される割合は５０％である。

【３７６３】

「大当たりＤ」は、大当たり遊技としてラウンド数が１５ラウンドで、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される大当たり種別である。ラウンド数が多い上に、大当たり後の遊技状態が遊技者にとって有利な時短状態に設定されるので、「大当たりＤ」は、遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。さらに、「大当たりＤ」は、上述した「大当たりＡ」に対して、終了し難い時短状態が設定されるように構成している。よって、同一内容の大当たり遊技が実行され、且つ、大当たり遊技終了後に同一の遊技状態が設定される「大当たりＡ」よりも、遊技者に有利な大当たり種別となる。

【３７６４】

以上、説明をしたように、第７制御例のパチンコ機１０では、通常状態が設定されている第１特別図柄（特図１）の抽選において大当たりに当選した場合の１０％の割合で１５ラウンドの大当たり遊技が選択され、９０％の割合で５ラウンドの大当たり遊技が選択される。また、５０％の割合で大当たり遊技終了後の遊技状態が時短状態へと移行する大当たりが選択される。

【３７６５】

一方、時短状態が設定されている状態で実行された第１特別図柄（特図１）の抽選において大当たりに当選した場合の５０％の割合で１５ラウンドの大当たり遊技が選択され、

５０％の割合で５ラウンドの大当たり遊技が選択される。また、時短状態中に特図１抽選で大当たり当選した場合には、その大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了後に必ず時短状態が設定される。

【３７６６】

つまり、通常状態で大当たり当選するよりも時短状態で大当たり当選したほうが、大当たり遊技の内容、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の点で遊技者に有利となる。よって、大当たり当選時点の遊技状態としては、通常状態よりも時短状態のほうが遊技者に有利となる。

【３７６７】

次に、図３０６（ｃ）を参照して、第２特別図柄（特図２）の抽選時に用いられる特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｆｂ２について説明をする。図３０６（ｃ）は特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｆｂ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図３０６（ｃ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２において、乱数値が「０～９９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＤ」となる。即ち、第２特別図柄（特図２）の抽選において大当たりに当選した場合は、大当たり種別として遊技者にとって最も有利な「大当たりＤ」が必ず選択されるように構成している。

【３７６８】

第７制御例では、大当たりの種類は４種類としたが、それに限らず、１種類でもよいし、５種類以上設けるように構成してもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄とで、同じ第１当たり種別カウンタＣ２の値であっても、異なる大当たり種別が選択されるように構成してもよい。このように構成することで、例えば、第２特別図柄で大当たりした場合に、よりラウンド数が多く実行される大当たり種別を設定しておくことで、第２特別図柄での当たりをより遊技者に期待させることができる。よって、高確率遊技状態での当たりをより遊技者に有利にすることができ、高確率状態中における遊技の趣向性を向上させることができる。従って、高確率状態へ移行させたいと遊技者に強く思わせることができ、より長く遊技を行わせることができる。

【３７６９】

また、第１特別図柄と第２特別図柄とで選択される大当たり種別の種類と、各大当たり種別の選択率（振分率）を同一にし、各大当たり種別に対応させる第１当たり種別カウンタＣ２の範囲のみを異ならせるように構成しても良い。これにより特定のカウンタ値を狙って第１当たり種別カウンタＣ２の値を取得する不正行為が第１特別図柄と第２特別図柄との両方で実行されることを抑制することができる。

【３７７０】

小当たり種別カウンタＣ５は、特別図柄の小当たりとなった場合に、小当たり種別を決定して、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタＣ５の値は、例えば、定期的に（第７制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納され、特別図柄の抽選（変動）を実行可能な状態（即ち、特別図柄の変動中及び大当たり遊技、小当たり遊技中以外の状態）において球が第１入球口６４或いは第２入球口６４０に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の特別図柄保留球実行エリアに格納される。

【３７７１】

第７制御例のパチンコ機１０における小当たり種別カウンタＣ５の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。そして、第２特別図柄に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合に、実行される小当たりの種別を決定するための小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆ（図３０７参照）が主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設定されている。

【３７７２】

ここで、図３０７を参照して小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆの内容について説

明をする。図３０７は小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図３０７に示した通り、小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆには第２特別図柄の小当たり種別として小当たりＡ，Ｂの２種類が小当たり種別カウンタＣ５の値により選択されるように規定されている。具体的には、取得している小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～８９」である場合の小当たり種別は、「小当たりＡ（Ｖ通過時大当たりＡ）」となり、「９０～９９」のいずれかであった場合の小当たり種別は、「小当たりＢ（Ｖ通過時大当たりＢ）」となる。

【３７７３】

ここで、各小当たり種別（小当たりＡ，Ｂ）には、それぞれ小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０内のＶスイッチ６５０ｅ３を球が通過した場合に、その小当たり遊技終了後に実行される大当たり遊技の種別が設定されている。小当たりＡの場合には、大当たりＡ（１５Ｒ時短有大当たり）が設定されており、小当たりＡの実行後に、可変入賞装置６５が１５Ｒ開放状態に設定される大当たりが実行され、その後に時短状態（特別図柄の変動が１００回或いは、小当たりＡに１当選、或いは、小当たりＢに３回当選するまでの期間）が設定されるように構成されている。また、小当たりＢの場合には、大当たりＢ（５Ｒ時短有大当たり）が設定されており、小当たりＢの実行後に、可変入賞装置６５が５Ｒ開放状態に設定される大当たりが実行され、その後に時短状態（特別図柄の変動が１００回或いは、小当たりＡに１当選、或いは、小当たりＢに３回当選するまでの期間）が設定されるように構成されている。

【３７７４】

このように、選択される小当たり種別によって、小当たり遊技終了後に実行される大当たり遊技の内容およびその大当たり遊技後に設定される遊技状態を異ならせることができる。具体的には、小当たりＡは、大当たり遊技において実行されるラウンド数が多く（１５Ｒ）、且つ、大当たり遊技終了後に遊技者に有利となる時短状態が設定されるため、遊技者にとって最も有利な小当たりとして設定されており、小当たりＢは、大当たり遊技において実行されるラウンド数は少なく（５Ｒ）、上述した小当たりＡよりも不利に設定されているが、大当たり遊技後に時短状態が設定される。

【３７７５】

なお、詳細な説明は後述するが、第７制御例では、時短状態の終了条件として、第２特別図柄抽選の抽選結果に基づいて成立する時短終了条件（小当たりＡ当選の回数、或いは小当たりＢ当選の回数等）、或いは、特別図柄（第１特別図柄および第２特別図柄）の変動回数に基づいて成立する時短終了条件を設定可能に構成している。このように構成することで、第１特別図柄の保留球数が１以上ある状態で大当たりに当選し、大当たり終了後に時短状態が設定された場合において、大当たり終了後に第１特別図柄（特図１）の変動が実行されたとしても時短状態が終了することが無い。また、第２特別図柄（特図２）の変動が実行され、大当たり遊技を実行させることが可能な小当たり（小当たりＡ、小当たりＢ）に当選した場合には、特別図柄の変動回数に基づいて時短終了条件が成立するよりも前に時短終了条件が成立し時短状態を終了させることができるため、時短状態中に有利な小当たり（小当たりＡ）に当選するまで小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと通過させない遊技を第２終了条件が成立するまで繰り返し実行されることを抑制することができる。

【３７７６】

次に、図３０８（ａ）を参照して変動パターン７テーブル２０２ｆｄの内容について説明をする。図３０８（ａ）は変動パターン７テーブル２０２ｆｄに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図３０８（ａ）に示した通り、変動パターン７テーブル２０２ｆｄには、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用変動パターン７テーブル２０２ｆｄ１と、時短状態を設定している状態で用いられる時短用変動パターン７テーブル２０２ｆｄ２とが規定されている。詳細については後述するが、第７制御例では遊技状態に応じて変動パターンを選択するために用いるデータテーブルを異ならせているため、遊技状態に応じて選択される変動パターン（変動時間）を異ならせること

ができる。
【３７７７】
図３０８（ｂ）は、変動パターン７テーブル２０２ｆｄに設けられる通常用変動パターン７テーブル２０２ｆｄ１に規定された内容を模式的に示した模式図である。図３０８（ｂ）に示した通り、通常用変動パターン７テーブル２０２ｆｄ１には、図柄種別、抽選結果、および変動種別カウンタＣＳ１の値の範囲と、変動パターンとが対応付けて規定されている。
【３７７８】
具体的には、図３０８（ｂ）に示した通り、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「外れ」であって、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１３９」の範囲に変動時間が７秒の短外れが対応付けて規定され、「１４０～１４９」の範囲に変動時間が２０秒のガセ外れが対応付けて規定され、「１５０～１７９」の範囲に変動時間が４０秒のノーマルリーチ各種が対応付けて規定され、「１８０～１９８」の範囲に変動時間が８０秒のスーパーリーチａが対応付けて規定されている。
【３７７９】
また、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「大当たり」であって、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～２９」の範囲に変動時間が４０秒のノーマルリーチ各種が対応付けて規定され、「３０～１８９」の範囲に変動時間が８０秒のスーパーリーチが対応付けて規定され、「１９０～１９８」の範囲に変動時間が１４０秒のスペシャルリーチ各種が対応付けて規定されている。
【３７８０】
次に、図柄種別が第２特別図柄（特図２）、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が１８０秒のロング外れが規定され、抽選結果が「大当たり、または小当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が１８０秒のロング外れが規定されている。
【３７８１】
このように、特別図柄の抽選結果に応じて、変動時間が７秒～１８０秒の変動パターンのうち何れかの変動パターンが設定され、この変動パターンを示すコマンドを音声ランプ制御装置１１３へと送信することで、変動時間に対応する変動演出が第３図柄表示装置８１にて実行される。
【３７８２】
ここで、第７制御例では、上述した通り、遊技状態として通常状態が設定されている状態において右打ち遊技を実行した場合には第２入球口６４０に球が入球しないように構成されていることから、通常状態中は第１入球口６４に球を入球させる遊技、即ち、第１特別図柄の抽選を実行する遊技が行われるように構成されている。このように構成されている通常状態中において第２特別図柄の抽選が実行される場合としては、遊技者が不正に球を第２入球口６４０に入球させた場合であるため、通常状態における第２特別図柄の変動は長い変動時間を有する変動パターンが選択される。これにより、短期間の間に不正に第２特別図柄の抽選が行われる事態を抑制することができる。なお、通常状態中に第２特別図柄の抽選（変動）が実行されたと判別した場合は、その抽選結果が表示されるまでの期間（１８０秒間）を用いて、不正に第２特別図柄の抽選（変動）が実行されたことを外部に報知するように構成しても良い。また、不正に第２特別図柄の抽選（変動）が実行された場合には、その不正に実行された第２特別図柄の抽選（変動）結果として、外れの抽選（変動）結果を強制的に創出し、表示するように構成しても良い。
【３７８３】
図３０８（ｂ）に示した通り、通常用変動パターン７テーブル２０２ｆｄ１にて選択される変動パターン（変動時間）は、図柄種別が特図１で抽選結果が外れの場合には７秒（選択割合が約７０％）、４０秒（選択割合が約１５％）、８０秒（選択割合が約１０％）、２０秒（選択割合が約５％）の順で選択され易くなるように規定されている。また、抽

選結果が大当たりの場合には８０秒（選択割合が約８０％）、４０秒（選択割合が約１５％）、１４０秒（選択割合が約５％）の順で選択され易くなるように規定されている。

【３７８４】

このように、特別図柄の抽選結果と選択される変動パターン（変動時間）には関連性があり、特別図柄の抽選結果が大当たりの場合に選択される変動時間（変動パターン）の割合と、特別図柄の抽選結果が外れの場合に選択される変動時間（変動パターン）の割合とによって、特定の変動時間（変動パターン）が選択された場合における大当たり期待度を示唆することができるように構成している。このように構成することで、選択される変動時間（変動パターン）によって大当たりに当選しているか否かを遊技者に予測させることができる。

【３７８５】

なお、第７制御例では当選した大当たり種別に関わらず、同一の変動パターンテーブルを用いる構成としているが、これに限ること無く、大当たり種別が遊技者に有利となる大当たり（例えば、大当たりＡ）を示す大当たり種別である場合と、それ以外の大当たり（大当たりＢ、大当たりＣ）を示す大当たり種別である場合とで、異なる変動パターンテーブルを用いる構成としても良い。この場合、例えば、有利大当たり（大当たりＡ）を示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルよりも、それ以外の大当たりを示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルのほうが短い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成すると良い。これにより、実行される変動パターンに設定される変動時間が長ければ長いほど遊技者に有利となる遊技結果に期待することができるため、遊技者に対して特別図柄の変動時間に興味を持たせることができる。

【３７８６】

また、確変大当たりを示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルよりも、通常大当たりを示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルのほうが長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成しても良い、これにより、短い変動時間で大当たりに当選した場合に、遊技者に意外性のある遊技結果を提供することができ、短い変動時間が選択された場合であっても、最後まで期待を持たせることができる。

【３７８７】

次に、図３０９を参照して変動パターン７テーブル２０２ｆｄに設けられた時短用変動パターン７テーブル２０２ｆｄ２の内容について説明をする。図３０９は時短用変動パターン７テーブル２０２ｆｄ２に規定された内容を模式的に示した模式図である。図３０９に示した通り、時短用変動パターン７テーブル２０２ｆｄ２には、図柄種別、変動回数、抽選結果、および変動種別カウンタＣＳ１の値の範囲と、変動パターンとが対応付けて規定されている。

【３７８８】

具体的には、図３０９に示した通り、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、変動回数が１～４回、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が２秒の短外れが規定され、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が２秒の短当たりが規定されている。図柄種別が第１特別図柄（特図１）、変動回数が５回以上、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が２０秒の外れが規定され、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が２０秒の当たりが規定されている。また、図柄種別が第２特別図柄（特図２）、変動回数が１回以上、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が３０秒の中外れが規定され、抽選結果が「小当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１６０」の範囲に変動時間が１０秒の短小当たりが規定され、「１６１～１９８」の範囲に変動時間

が３０秒の中小当たりが規定され、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動時間が３０秒の中大当たりが規定されている。

【３７８９】

図３０３に戻り説明を続ける。第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～２３９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２３９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、第７制御例ではタイマ割込処理（図３１４参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検知された時に取得され、ＲＡＭ２０３の第２図柄保留球実行エリアに格納される。

【３７９０】

そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のＲＯＭ２０２に格納される第２当たり乱数７テーブル２０２ｆｃによって設定されており、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が、第２当たり乱数７テーブル２０２ｆｃによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄（第２図柄）の当たりと判定する。なお、第７制御例では、普通図柄の当たりに当選する確率がパチンコ機１０の遊技状態に関わらず常に一定となるように構成しているが、それ以外の構成を用いても良い。

【３７９１】

例えば、第２当たり乱数７テーブル２０２ｆｃとして、普通図柄の低確率時（普通図柄の通常状態である期間）用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時（普通図柄の時短状態である期間）用との２種類を設けても良い。この場合、それぞれに含まれる当たりとなる乱数の個数が異なるように設定する。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率を変更することができる。

【３７９２】

球が普通始動口６７を通過すると、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得されると共に、現在の遊技状態が時短状態であるかを判別し、遊技状態が時短状態であれば第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が３秒間実行される。一方、遊技状態が時短状態では無ければ第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が３０秒間実行される。

【３７９３】

取得された第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「５～２０４」の範囲であれば当選と判定されて、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。そして、第２図柄が停止表示（確定表示）された時点における遊技状態が時短状態であるかを判別し、第２図柄が停止表示（確定表示）された時点が時短状態であって、且つ、第２図柄の変動開始時点も時短状態である場合には第２入球口６４０が「２秒間×２回」開放されるように電動役物６４０ａを動作制御（ロング開放制御）する。一方、それ以外の場合は、第２入球口６４０が「０．２秒間×１回」だけ開放されるように電動役物６４０ａを動作制御（ショート開放制御）する。尚、第２入球口６４０開放時間や回数は任意に設定すれば良い。

【３７９４】

このように、普通図柄の変動時間、及び、当たり当選時における電動役物６４０ａの動作内容（第２入球口６４０の開放期間、開放回数）は、設定されている遊技状態によって可変されように構成されており、普通図柄の変動開始時における遊技状態が時短状態の場合は、通常状態の場合と比較して、変動表示の時間が「３０秒→３秒」と非常に短くなり、更に、時短状態が設定されている期間中に変動を開始した第２図柄の抽選結果が当たりであって電動役物６４０ａが動作を開始する時点も時短状態が設定されている場合は、それ以外の場合と比較して、第２入球口６４０の開放期間が「０．２秒×１回→２秒間×２回」と非常に長くなるので、第２入球口６４０へ球が入球し易い状態となる。尚、第２当

たり乱数カウンタＣ４の値（乱数値）から、普通図柄の当たりか否かを判定する乱数値を格納したテーブル（図示せず）は、ＲＯＭ２０２内に設けられている。

【３７９５】

尚、第７制御例では、普通図柄（第２図柄）の変動開始時における遊技状態と、普通図柄の当たり当選に基づいて実行される電動役物６４０ａの動作開始タイミングにおける遊技状態とに応じて、第２図柄の変動時間、及び電動役物６４０ａの動作内容を異ならせて設定するように構成しているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、普通図柄（第２図柄）の変動開始タイミングから電動役物６４０ａの動作開始タイミングまでの間、継続して時短状態が設定されていることを判別する判別手段を設け、その判別手段の判別結果を用いて第２図柄の変動時間、及び電動役物６４０ａの動作内容を設定するように構成しても良い。

【３７９６】

上述したように、第７制御例では電動役物６４０ａの動作として遊技者に有利となる動作（ロング開放）を実行するためには、普通図柄変動開始時、及び電動役物６４０ａの動作開始時の何れタイミングにおいても時短状態が設定されている必要がある。このように構成することで、例えば、通常状態が設定されているタイミングで変動を開始した第２図柄が、時短状態が設定されているタイミングにて当たりを示す識別情報で停止表示した場合、或いは、時短状態が設定されているタイミングで変動を開始した第２図柄が、通常状態が設定されているタイミングにて当たりを示す識別情報で停止表示した場合といった、一つの第２図柄の抽選に基づいて実行される第２図柄の変動及び電動役物６４０ａの動作が複数の遊技状態を跨ぐ場合において、遊技者に有利となる電動役物６４０ａの動作制御（ロング開放）が実行されてしまうことを抑制することができる。よって、遊技者に対して過剰に有利な状態を提供することを防止することができる。

【３７９７】

第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第２当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～２３９）、タイマ割込処理（図３１４参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理７（図３２５参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【３７９８】

このように、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。

【３７９９】

次に、図３０４（ａ）を参照して、第７制御例のパチンコ機１０に設けられる主制御装置１１０ＲＯＭ２０２の内容について、説明する。図３０４（ａ）に示した通り、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２には、固定値データの一部として、第１当たり乱数７テーブル２０２ｆａ、大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｂ、第２当たり乱数７テーブル２０２ｆｃ、および変動パターン７テーブル２０２ｆｄ、時短付与７テーブル２０２ｆｅ、小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆ、開放シナリオ７テーブル２０２ｆｇ、時短当たり乱数７テーブル２０２ｆｈ、時短種別選択７テーブル２０２ｆｉが少なくとも記憶されている。

【３８００】

尚、ＲＯＭ２０２に記憶されている固定値データのうち、第１当たり乱数７テーブル２０２ｆａ、大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｂ、第２当たり乱数７テーブル２０２ｆｃ、変動パターン７テーブル２０２ｆｄ、小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆについては、既にその詳細な内容について説明をしているため説明を省略する。

【３８０１】

時短付与７テーブル２０２ｆｅは、時短状態を終了させる複数の時短終了条件を、当選した大当たりの大当たり種別毎に異ならせて設定する際に参照されるデータテーブルであ

り、大当たり遊技が終了（大当たり遊技のエンディング期間が終了）した場合に（図３２６のＳ１６１２：Ｙｅｓ）参照され、大当たり種別に応じて異なる時短回数（時短終了条件）が設定される。

【３８０２】

ここで、図３０６（ｄ）を参照して時短付与７テーブル２０２ｆｅに規定されている内容について説明をする。図３０６（ｄ）は時短付与７テーブル２０２ｆｅに規定されている内容を模式的に示した模式図である。第７制御例では大当たり終了後に時短状態が設定される大当たり種別（大当たりＡ，Ｂ，Ｄ）と、大当たり終了後に時短状態が設定されない（通常状態が設定される）大当たり種別（大当たりＣ）とを有しており、図３０６（ｄ）に示した通り、各大当たり種別に対応させて複数の時短終了条件が規定されている。

【３８０３】

第７制御例では特別図柄の変動回数に応じて成立する第１時短終了条件と、特別図柄の抽選で小当たりＡに当選した回数に応じて成立する第２時短終了条件と、特別図柄の抽選で小当たりＢに当選した回数に応じて成立する第３時短終了条件と、を有している。

【３８０４】

図３０６（ｄ）に示した通り、時短付与７テーブル２０２ｆｅには複数の時短終了条件のそれぞれに対応した各種カウンタに設定する値が規定されており、上述した第１時短終了条件として設定する値は時短中カウンタ２０３ｈにセットされ、第２時短終了条件として設定する値は小当たりＡカウンタ２０３ｆｇにセットされ、第３時短終了条件として設定する値は小当たりＢカウンタ２０３ｆｈにセットされる。

【３８０５】

具体的には、大当たり種別が大当たりＡ及びＢの場合には、時短終了条件として、時短中カウンタ２０３ｈ（第１時短終了条件）に「１００」、小当たりＡカウンタ２０３ｆｇに「１」、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈに「３」の値をセットするように規定され、大当たりＤの場合には、時短終了条件として、時短中カウンタ２０３ｈ（第１時短終了条件）に「１００」、小当たりＡカウンタ２０３ｆｇに「２」、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈに「１０」の値をセットするように規定されている。

【３８０６】

なお、上述した通り、第７制御例では、大当たり種別が大当たりＣの場合では、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定されないため、時短付与７テーブル２０２ｆｅの大当たりＣには上述した各種カウンタに対して設定する値が規定されていない。このように、当選した大当たり種別毎に大当たり遊技終了後に設定される時短状態の終了条件を異ならせることで、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される旨を事前に報知したとしても、具体的な時短内容を把握させ難くすることができるため、最後まで（時短状態が終了するまで）遊技意欲を高めた状態で遊技を行うことができる。

【３８０７】

なお、第７制御例では時短付与７テーブル２０２ｆｅを用いて設定される時短終了状態以外にも特別図柄の大当たりに当選した場合にも時短状態が終了するように構成しているが、この大当たり当選に基づいて成立する時短終了条件は、設定される大当たり種別に応じて異なるものでは無いため、時短付与７テーブル２０２ｆｅからは省略しているが、上述した時短終了条件（特図の大当たり当選に基づいて成立する時短終了条件）についても時短付与７テーブル２０２ｆｅに値を規定するように構成しても良い。

【３８０８】

さらに、本第７制御例では、特別図柄抽選で時短当選した場合にも時短状態（第２時短）を設定するように構成しているが、第２時短に対して設定される時短終了条件については、後述する時短種別選択７テーブル２０２ｆｉを参照して説明をする。なお、本第７制御例では、時短当選したことに基づいて設定される時短状態（第２時短）に対する時短終了条件を、時短付与７テーブル２０２ｆｅでは無く、時短種別選択７テーブル２０２ｆｉを参照して設定するように構成しているが、これに限ること無く、時短付与７テーブル２０２ｆｅに第２時短に対応する時短終了条件を規定するように構成しても良い。

【３８０９】
また、第７制御例では複数の時短終了条件として、上述した第１時短終了条件～第３時短終了条件を有する構成を用いているが、それ以外の条件を時短終了条件として設定しても良く、例えば、第１特別図柄の変動回数が所定回数（例えば５０回）となった場合に成立する時短終了条件や、第２特別図柄の変動回数が所定回数（例えば８０回）となった場合に成立する時短終了条件や、小当たりに当選しＶ入賞装置が作動した回数（小当たりＡカウンタ２０３ｆｇ、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈの値を合算した回数）が所定回数（例えば、１０回）となった場合に成立する時短終了条件を設定しても良い。
【３８１０】
さらに、特別図柄の変動回数や抽選結果に基づかず、別の要因によって成立する時短終了条件を設定しても良く、例えば、普通図柄の変動回数や普通図柄の当たり当選回数（電動役物６４０ａの作動回数）が所定回数となった場合に成立する時短終了条件や、特定の入球口（例えば、一般入賞口６３）に入球した球数が所定個数（例えば、５０個）となった場合に成立する時短終了条件等を予め設定するように構成しても良い。
【３８１１】
上述したように、遊技者に有利な遊技状態である時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定し、その時短終了条件の何れかが設定した場合に時短状態が終了するように構成することで、時短状態がどれくらいの期間継続するのかを遊技者が事前に把握することが困難となるため単調な遊技が行われることを抑制することができる。
【３８１２】
さらに、第７制御例では複数の時短終了条件のうち何れかの時短終了条件が成立した場合に時短状態を終了させる制御を用いているが、これ以外にも例えば、複数の時短終了条件が所定数（例えば２つ）成立した場合に時短終了条件が成立するように構成しても良い。この場合、成立した時短終了条件の数を判別する成立数判別手段と、成立数判別手段により判別された成立数が所定数（例えば２つ）に到達したかを判別する条件到達判別手段と、を設け、条件到達判別手段により成立数が所定数（例えば２つ）に到達したと判別された場合に時短状態を終了（通常状態を設定）するように構成すると良い。
【３８１３】
また、最初に成立した時短終了条件の内容を判別する内容判別手段を設け、その内容判別手段の判別結果に基づいて、条件到達判別手段の判別基準となる所定数（例えば２つ）を可変させる判別基準数可変手段を設けても良い。これにより、最初に成立した時短終了条件の種類に応じて、終了し易い時短状態や、終了し難い時短状態を設定することができるため、時短状態が設定された後でも遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。
【３８１４】
上述した内容に加え、時短状態が設定されてからの所定期間（例えば、特別図柄の変動回数が１０回に到達するまで）を計測する所定期間計測手段と、その所定期間計測手段の計測結果を判別する結果判別手段とを設け、結果判別手段により、現在が所定期間内であると判別した場合には、上述した時短終了条件が成立したとしても所定期間が経過するまでは時短状態の終了を遅延させる時短終了遅延手段を設けても良いし、結果判別手段により現在が所定期間内であると判別した場合に成立した時短終了条件を無効にする終了条件無効手段を設けても良い。また、結果判別手段により、現在が所定期間内であると判別している間は時短終了条件の成立の有無判別や、各時短終了条件に対応して設定された各種カウンタの値を更新（減算）する処理を実行しないようにしても良い。
【３８１５】
このように構成することで、時短状態が設定された直後に時短状態が終了してしまう事態を確実に防止することが出来ると共に、時短状態の終了タイミングを複雑に設定することができる。また、上述したように複数の時短終了条件が成立したことに基づいて時短状態を終了させる処理を用いる場合においては、複数の時短終了条件を、優先時短終了条件（例えば、特別図柄の変動回数が１００回に到達した場合に成立する時短終了条件）と、非優先時短終了条件（例えば、小当たり回数が３回に到達した場合に成立する時短終了条

件）とを設定しておき、優先時短終了条件が成立した場合は直ちに時短状態を終了させ、非優先時短終了条件のみ複数成立した場合に時短状態を終了させるように構成すると良い。このように優先時短終了条件を設けることで、遊技者に対して過剰に時短状態を提供してしまうことを抑制することができる。

【３８１６】

開放シナリオ７テーブル２０２ｆｇは、特別図柄の抽選によって大当たり或いは小当たりに当選した場合に実行される当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）において、可変入賞装置６５、或いは、Ｖ入賞装置６５０の開放パターン（各入賞装置に設けられた各種ソレノイドを動作させるパターン）をシナリオ化した開放シナリオが記憶されるデータテーブルであって、当選した大当たりに設定されている大当たり種別、或いは、当選した小当たりに設定されている小当たり種別に対応させて開放シナリオの内容が規定されている。

【３８１７】

このように、当選結果（大当たり或いは小当たり）および当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に応じて開放動作される入賞装置（可変入賞装置６５、Ｖ入賞装置６５０）や開放動作内容（開放シナリオ）を異ならせることで、特典遊技の有利度合を複数段階設定することができるため、大当たり又は小当たりに当選した後も、遊技者に対してどの種別の当たりに当選したのかを楽しませることができる。

【３８１８】

開放シナリオ７テーブル２０２ｆｇには、当選した当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に対応して当たり遊技中の開始インターバル期間（当たり遊技が開始されてから最初に入賞装置が開放動作するまでの期間）と、入賞装置の開放動作態様（開放動作される入賞装置の種別、１回の開放動作（ラウンド遊技）の秒数、総開放動作回数（ラウンド数））と、ラウンド間インターバル期間（ラウンド遊技間に設定される入賞装置が閉鎖される期間）と、終了インターバル期間（全てのラウンド遊技が終了してから、当たり遊技が終了するまでの期間（新たな特別図柄変動の開始を許容するまでの期間））と、Ｖ入賞装置６５０に入賞した球が通常排出流路６５０ｅ１あるいは特別排出流路６５０ｅ２を流下するように流路を切り替えるための流路ソレノイド６５０ｋのオンオフ切替動作態様が、それぞれ規定されている。

【３８１９】

具体的には、当選した当たり種別が大当たりＡに対応して、開始インターバル期間として「２秒」が、入賞装置の開放動作態様として「可変入賞装置６５」を「１５ラウンド」、１回のラウンド遊技として「継続して２９秒」開放する開放動作態様が、ラウンド間インターバル期間として「１秒」が、終了インターバル期間として「４秒」が規定されている。よって、大当たり種別が大当たりＡの大当たりに当選した場合は、可変入賞装置６５が１５ラウンド分開放される大当たり遊技が実行されることになり、遊技者に多くの賞球が払い出される大当たり遊技となる。さらに、大当たり種別が大当たりＡの場合には、大当たり遊技終了後に遊技者に有利となる遊技状態である時短状態が設定される大当たりであるため、大当たりＡは遊技者にとって最も有利となる特典が付与される大当たりである。

【３８２０】

次に、当たり種別が大当たりＢ，Ｃに対応して、開始インターバル期間として「２秒」が、入賞装置の開放動作態様として「可変入賞装置６５」を「５ラウンド」、１回のラウンド遊技として「継続して２９秒」開放する開放動作態様が、ラウンド間インターバル期間として「１秒」が、終了インターバル期間として「４秒」が規定されている。よって、大当たり種別が大当たりＢ，Ｃの大当たりに当選した場合は、可変入賞装置６５が５ラウンド分開放される大当たり遊技が実行されることになり、遊技者に対して大当たりＡに対応する大当たり遊技の約１／３の賞球が払い出される大当たり遊技となる。また、大当たり種別が大当たりＢの場合には、大当たり遊技終了後に遊技者に有利となる遊技状態である時短状態が設定され、大当たりＣの場合には、大当たり遊技終了後に時短状態が設定さ

れないように構成されているため、大当たりＢは大当たりＡよりも不利で大当たりＣよりも有利な特典が付与される大当たりとなる。

【３８２１】

当たり種別が大当たりＤに対応して、開始インターバル期間として「１秒」が、入賞装置の開放動作態様として「Ｖ入賞装置６５０」を「１ラウンド目」に開放動作し、「可変入賞装置６５」を「２～１５ラウンド目」に開放動作し、１回のラウンド遊技として、１ラウンド目は「０．１秒開放を０．５秒間の開放間インターバルを設けて１２回」開放し、２～１５ラウンド目は「２９秒間継続開放」する開放動作態様が、ラウンド間インターバル期間として、１ラウンド目終了後は「１０秒」、それ以外は「１秒」が、終了インターバル期間として「４秒」が規定されている。

【３８２２】

つまり、大当たりＤの開始インターバル期間と２ラウンド目が実行されるまでの期間（１ラウンド目のラウンド遊技内容（開閉動作態様）、及び、１ラウンド目終了後のラウンド間インターバル期間）に規定されている内容が、後述する小当たり遊技に規定されている内容と同一となるように構成している。このように構成することで、今回実行されている当たり遊技が大当たり遊技であるか小当たり遊技であるかを、１ラウンド目が終了するタイミングまで（小当たり遊技であればその小当たり遊技が終了するタイミングまで）遊技者に把握させ難くすることができる。これにより、小当たりに当選して小当たり遊技が実行されていると認識していた遊技者に対して意外性のある当たり遊技を提供することができる。

【３８２３】

なお、第７制御例では、大当たりＤは第２特別図柄によって大当たりに当選した場合に必ず選択される大当たり種別であり、且つ、第２特別図柄の抽選では殆どが小当たりに当選するように設定されている（図３０５（ｃ）参照）。よって、遊技状態として時短状態が設定され、第２特別図柄の変動を主に行う期間中は、特別図柄の変動が停止表示された後に何らかの当たり遊技が開始される。この場合において、大当たりに当選した場合も、小当たりに当選した場合も、同一の開放動作から開始される当たり遊技を実行するため、遊技者により何れの当たり（大当たり又は小当たり）に当選したのかを把握させ難くすることができる。

【３８２４】

加えて、第２特別図柄の抽選においては、大当たりに当選する確率の方が小当たりに当選する場合よりも低くなるように設定されており、又、大当たりＤに対応する大当たり遊技の終了後には時短状態が付与されるように設定されている。よって、大当たりに当選した遊技者に対して、小当たりに当選した場合よりも不利な特典が提供されることが無いため、意外性のある遊技（大当たりＤに対応した大当たり遊技）を、遊技者に有利な遊技とすることができるため、遊技者をより興奮させることができる。

【３８２５】

なお、大当たりＤに当選した場合と、各種小当たりに当選した場合とでは、第３図柄表示装置８１にて表示される変動表示（変動演出）として同一の演出態様が実行されるようにし、且つ、特別図柄の抽選結果を示す第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示態様により遊技者に抽選結果を識別され難くするために、特別図柄の停止表示タイミングと、第３図柄表示装置８１に表示される第３図柄の停止表示タイミングを異ならせたり、特別図柄の停止表示タイミングと第３図柄の停止表示タイミングは同期させるが、その停止表示タイミング或いはその前後の期間において、第３図柄の表示をそれ以外の期間よりも遊技者が識別し難くするために、表示態様や表示領域を可変させたり、特別図柄の停止表示タイミングにおいて、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される演出用の図柄を第３図柄から普通図柄の変動表示に対応させた演出用普通図柄に切り替えたりすると良い。

【３８２６】

加えて、当たり遊技が実行された場合に開放動作する入賞装置（Ｖ入賞装置６５０）と第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂを離れて配設し、特別図柄の停止表示タイミング（何れ

かの当たりに当選したことを遊技者に報知するタイミング）に第３図柄表示装置８１にてＶ入賞装置６５０を遊技者に注目させる演出表示を実行したり、第７制御例のように第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示領域を第３図柄表示装置８１の表示領域よりも小さくし、第３図柄よりも第１図柄が視認し難くなるように構成すると良い。これにより、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりであるか小当たりであるかを第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの停止表示態様により識別され難くすることができ、当たり遊技中も継続して大当たりに当選したことを期待させることができる。

【３８２７】

当たり種別が小当たりＡ，Ｂに対応して規定される内容には、小当たり遊技（１ラウンド遊技）に加え、その小当たり遊技中にＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知することにより、小当たり遊技終了後に継続して実行される大当たり遊技（２～１５ラウンド遊技）の開放シナリオも併せて規定されている。これにより、当選した小当たり種別の小当たり遊技内容と、その小当たり遊技終了後に実行し得る大当たり遊技内容とを確実に対応付けすることができるため、適正な遊技を提供することができる。

【３８２８】

具体的には、当たり種別が小当たりＡに対して、小当たり遊技として、開始インターバル期間「１秒」が、入賞装置の開放動作態様「Ｖ入賞装置６５０」を「１ラウンド」開放が、１回のラウンド遊技「０．１秒開放を１２回」、開放間インターバル期間「５回目と１０回目の開放終了後以外に０．５秒（開放間インターバル１）、５回目と１０回目の開放終了後に５秒（開放間インターバル２）」が規定されている。

【３８２９】

そして、小当たり遊技終了後に実行され得る大当たり遊技として「可変入賞装置６５」が、「２～１５ラウンド目」に開放動作し、１回のラウンド遊技「２９秒間継続開放」が、ラウンド間インターバル期間として、１ラウンド目終了後は「１０秒」、それ以外は「１秒」が、開始インターバル「２秒」、終了インターバル期間「８秒」が規定されている。

【３８３０】

また、当たり種別が小当たりＢに対して、小当たり遊技として、開始インターバル期間「１秒」が、入賞装置の開放動作態様「Ｖ入賞装置６５０」を「１ラウンド」開放が、１回のラウンド遊技「０．１秒開放を１２回」、開放間インターバル期間「５回目と１０回目の開放終了後以外に０．５秒（開放間インターバル１）、５回目と１０回目の開放終了後に５秒（開放間インターバル２）」が規定されている。

【３８３１】

そして、小当たり遊技終了後に実行され得る大当たり遊技として「可変入賞装置６５」が、「２～５ラウンド目」に開放動作し、１回のラウンド遊技「２９秒間継続開放」が、ラウンド間インターバル期間として、１ラウンド目終了後は「１０秒」、それ以外は「１秒」が、開始インターバル「２秒」、終了インターバル期間「８秒」が規定されている。

【３８３２】

つまり、小当たりＢに対応する小当たり遊技終了後に実行され得る大当たり遊技は、上述した小当たりＡに対応する大当たり遊技よりもラウンド遊技数が少なくなるように設定されている。また、小当たり種別が小当たりＢの場合には、対応する大当たり遊技終了後に遊技者に有利となる遊技状態である時短状態が設定されるように構成されているため、小当たりＢは小当たりＡよりも不利な特典が付与される小当たりとなる。

【３８３３】

時短当たり乱数７テーブル２０２ｆｈは、第１特別図柄または第２特別図柄の抽選において、時短当選と判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値（判定値）が遊技状態に対応させて規定されているデータテーブルである。ここで、図３１０（ａ）を参照して、時短当たり乱数７テーブル２０２ｆｈの内容について説明をする。図３１０（ａ）は、時短当たり乱数７テーブル２０２ｆｈに規定されている内容を示した図である。

【３８３４】

具体的には、特別図柄種別に関わらず、遊技状態が通常状態（特別図柄及び普通図柄の低確率状態）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「３，４，１４０～２８７」の範囲に時短当選の判定値として規定されており、それ以外の遊技状態に対しては、時短当選の判定値を設けないように構成されている。

【３８３５】

ここで、本第７制御例では、１回の特別図柄抽選において大当たり当選の判定と時短当選の判定とを重複して実行可能に構成している。また、小当たり当選の判定と時短当選の判定とを重複して実行可能に構成している。よって、例えば、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「３，４」である場合には、第１当たり乱数７テーブル２０２ｆａ（図３０５（ａ）参照）を用いて実行される大当たり判定において大当たりと判定され、且つ、時短当たり乱数７テーブル２０２ｆｈ（図３１０（ａ）参照）を用いて実行される時短当選判定において時短当選と判定されるため、大当たりと時短とに重複当選することになる。同様に、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「１４０～１４４」である場合には、特別図柄２乱数７テーブル２０２ｆａ２（図３０５（ｃ）参照）を用いて実行される小当たり判定において小当たりと判定され、且つ、時短当たり乱数７テーブル２０２ｆｈ（図３１０（ａ）参照）を用いて実行される時短当選判定において時短当選と判定されるため、小当たりと時短とに重複当選することになる。

【３８３６】

上述した通り、本第７制御例では、時短当選の判定を実行した後に、大当たり（小当たり）判定を実行するように構成しているため、重複当選した場合には、時短状態において大当たり（小当たり）当選したことになる。よって、時短当選すること無く大当たり（小当たり）当選した場合に比べて遊技者に有利な特典を付与することができる。

【３８３７】

なお、本第７制御例では、１回の特別図柄抽選において取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて、大当たり（小当たり）の判定と、時短当選の判定を実行するように構成し、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、何れの判定においても当選判定値である場合に重複当選し得るように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄抽選の実行権利を獲得した際に、大当たり（小当たり）判定用の乱数カウンタの値と、時短当選用の乱数カウンタの値と、を別々に取得し、取得した各値を用いて大当たり（小当たり）判定と、時短当選判定を実行するように構成しても良い。

【３８３８】

時短種別選択７テーブル２０２ｆｉは、特別図柄抽選で時短当選した場合に設定される時短状態（第２時短）に対する時短終了条件を設定する際に参照されるデータテーブルであって、時短種別選択カウンタＣＣ１の値に対応させて時短種別が規定されている。

【３８３９】

ここで、図３１０（ｂ）を参照して、時短種別選択７テーブル２０２ｆｉの内容について説明をする。図３１０（ｂ）は、時短種別選択７テーブル２０２ｆｉに規定されている内容を示した図である。図３１０（ｂ）に示した通り、時短種別選択７テーブル２０２ｆｉには、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値に対応させて時短種別が規定されており、規定されている時短種別に対応する時短終了条件が規定されている。

【３８４０】

具体的には、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の全範囲（「０～９９」）に対して時短種別として時短Ａが規定されている。そして、時短Ａに対応する時短終了条件として時短カウンタ２０３ｈ（第１時短終了条件）に「１」が設定される時短終了条件が規定されている。つまり、特別図柄時短カウンタ２０３ｈの値を更新する処理が１回実行された時点で時短状態が終了する時短終了条件が設定される。よって、特別図柄抽選で時短当選した場合には、時短当選した時点で時短状態が設定され、その後当該特別図柄抽選における大当たり判定が実行され、当該特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が開始されるまでの間、時短状態が設定されることになる。

【３８４１】

つまり、特別図柄抽選で時短当選した場合には、特別図柄抽選における大当たり判定を時短状態中に実行させる（特殊抽選を実行させる）ためだけの時短状態を設定することができる。よって、特別図柄抽選で時短当選した場合には、遊技者に時短当選したことを気付かれること無く大当たり判定のみ時短状態中に実行することが可能となるため、大当たり当選した場合に遊技者に意外性のある特典（大当たり遊技内容、大当たり遊技終了後の時短状態）を付与することができる。

【３８４２】

なお、図３１０（ｂ）に示した通り、本第７制御例では、特別図柄抽選で時短当選した場合に時短種別として時短Ａが必ず設定されるように構成しているがこれに限ること無く、例えば、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値に応じて時短Ａとは異なる時短種別を選択可能に構成しても良い。この場合、例えば、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値が「０～９４」の範囲に対して時短種別として時短Ａを規定し、「９５～９９」の範囲に対して時短種別として時短Ａとは異なる時短Ｚを規定するように構成し、時短Ｚに対応する時短終了条件として時短カウンタ２０３ｈ（第１時短終了条件）に「１００」が設定される時短終了条件を規定すると良い。

【３８４３】

このように構成することで、特別図柄抽選で時短当選した場合の一部において、特殊抽選を実行させるための時短状態では無く、第２特別図柄抽選を継続して実行させるための時短状態を設定することが可能となるため、遊技者に対してより意外性のある遊技を提供することができる。

【３８４４】

次に、図３０４（ｂ）を参照して、本第７制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図３０４（ｂ）は、第７制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２０３の構成を模式的に示した図である。図３０４（ｂ）に示すように、本第７制御例におけるＲＡＭ２０３は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆ、遊技状態格納エリア２０３ｇ、時短カウンタ２０３ｈ、大当たり開始フラグ２０３ｊ、大当たり中フラグ２０３ｋ、小当たり種別格納エリア２０３ｆａ、小当たり開始フラグ２０３ｆｂ、小当たり中フラグ２０３ｆｃ、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄ、Ｖフラグ２０３ｆｅ、Ｖ通過フラグ２０３ｆｆ、小当たりＡカウンタ２０３ｆｇ、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈ、その他メモリエリア２０３ｚを有している。

【３８４５】

つまり、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２０３（図２４４（ｂ）参照）に対して、小当たり種別格納エリア２０３ｆａ、小当たり開始フラグ２０３ｆｂ、小当たり中フラグ２０３ｆｃ、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄ、Ｖフラグ２０３ｆｅ、Ｖ通過フラグ２０３ｆｆ、小当たりＡカウンタ２０３ｆｇ、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【３８４６】

小当たり種別格納エリア２０３ｆａは、当選した小当たりに設定される小当たり種別を一時的に格納するための記憶領域であって、小当たりに当選したと判別した場合に（図３１７のＳ１０３０６：Ｙｅｓ）、取得した小当たり種別が一時的に格納される（図３１７のＳ１０３１０）。そして、小当たり遊技中においてＶ入賞装置６５０の開放数が所定数に到達し（図３２７のＳ１１７０７：Ｙｅｓ）、Ｖフラグ２０３ｆｅがオンに設定されていないと判別した場合（図３２７のＳ１１７０８：Ｎｏ）に、格納されている小当たり種別が参照され（図３２７のＳ１１７０９）、参照した小当たり種別に対応した指示コマンドが設定される。なお、詳細な説明は省略するが、小当たり種別格納エリア２０３ｆａに格納された情報（小当たり種別を示すための情報）は、小当たり遊技終了時にクリアされ

るように構成されている。
【３８４７】
小当たり開始フラグ２０３ｆｂは、小当たり遊技の開始タイミングであることを示すフラグである。判定結果が小当たりである特別図柄の変動が停止されるタイミングでオンに設定される（図３２０のＳ１０４０４）。小当たり開始フラグ２０３ｆｂがオンであることが判別されて、小当たり遊技の開始タイミングであると識別されるとオフに設定される（図３２７のＳ１１７０３）。この小当たり開始フラグ２０３ｆｂは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。
【３８４８】
小当たり中フラグ２０３ｆｃは、小当たり遊技中であることを示すフラグである。判定結果が小当たりである特別図柄の変動が停止されるタイミングでオンに設定される（図３２０のＳ１０４０４）。一方、小当たりの終了タイミングであると判別された場合（設定されている小当たりのラウンド数の遊技が終了したと判別した場合）に、オフに設定される（図３２７のＳ１１７２０）。この小当たり中フラグ２０３ｆｃは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。
【３８４９】
Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄは、小当たり遊技が実行されている場合に、Ｖ入賞装置６５０に入賞した球がＶスイッチ６５０ｅ３により検知された場合に設定される大当たり種別を判別するためのデータが記憶される記憶エリアである。Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄは、判定結果が小当たりとなる特別図柄の変動が停止する場合に、判定されている小当たり種別に対応した大当たり種別に対応するデータ値が記憶される（図３２０のＳ１０４０２）。Ｖ入賞装置６５０内の特別排出流路６５０ｅ２を球が流下し、Ｖスイッチ６５０ｅ３により球を検知すると、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄに記憶されているデータ値に対応する大当たり種別に対応するＶフラグ２０３ｆｅがオンに設定されるように構成されている。小当たり遊技の終了時に、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄに記憶されているデータ値がクリアされるように構成されている。このＶ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。
【３８５０】
Ｖフラグ２０３ｆｅは、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０内の特別排出流路６５０ｅ２を球が流下し、Ｖスイッチ６５０ｅ３により球が検知された場合に、実行している小当たり遊技の種別に対応した大当たり種別に対応したフラグがオンに設定されるものである。小当たり遊技の終了時に、このＶフラグ２０３ｆｅがオンであるかを判別し（図３２７のＳ１１７１６）、Ｖフラグ２０３ｆｅがオンであると判別した場合に（図３２７のＳ１１７１６：Ｙｅｓ）、オンに設定されているフラグより実行される大当たり種別が判別されて対応する大当たり遊技の開始が設定される（図３２７のＳ１１７１８）。このＶフラグ２０３ｆｅは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。
【３８５１】
Ｖ通過フラグ２０３ｆｆは、小当たり遊技中において、Ｖフラグ２０３ｆｅがオンに設定されている状態を判別するために用いられるフラグであって、Ｖフラグ２０３ｆｅがオンに設定されている場合にオンに設定される。第７制御例では、小当たり遊技中においてＶ入賞装置６５０に入賞した球の殆どが特別排出流路６５０ｅ２を流下するように構成されており、特別排出流路６５０ｅ２に最初に入賞した球に対応したＶ通過処理（図３２３参照）においてオンに設定される（図３２３のＳ１１２０７）。
【３８５２】

そして、Ｖ通過処理（図３２３参照）では、Ｖ通過フラグ２０３ｆｆがオンに設定しているか判別し（図３２３のＳ１１２０１）、オンに設定していると判別した場合は（図３２３のＳ１１２０１：Ｙｅｓ）、Ｖ通過処理（図３２３参照）のうちＳ１１２０２～Ｓ１１２０８の処理をスキップするように構成している。これにより、１回の小当たり遊技中にＶスイッチ６５０ｅ３が複数の球を検知した場合であっても、最初に検知した球に対応したＶ通過処理のみが実行されることになる。よって、小当たり遊技中に実行される処理を簡素化することが出来ると共に、音声ランプ制御装置１１３へＶ通過コマンドを複数回送信してしまい、音声ランプ制御装置１１３側でのＶ通過管理は煩雑になることを抑制することができる。

【３８５３】

時短カウンタ２０３ｈは、時短状態中に設定される時短終了条件の一つが成立するまでの特別図柄の変動回数を計測するためのカウンタであって、大当たり制御処理（図３２６のＳ１１５０４）において、エンディング演出の終了タイミング（大当たりの終了タイミング）であると判別された場合に（図３２６のＳ１１６１２：Ｙｅｓ）、時短付与７テーブル２０２ｆｅに規定されている値（１００）が設定される（図３２６のＳ１１６１４）。

【３８５４】

そして、特別図柄変動処理７（図３１５のＳ１０１０４）にて実行される更新処理７（図３１９のＳ８２５３）においてカウンタの値が参照され（図３１９のＳ１０６０１）、カウンタの値が０よりも大きいと判別した場合に（図３１９のＳ１０６０１：Ｙｅｓ）、カウンタの値が１減算される。減算した後の時短中カウンタ２０３ｋの値が０であると判別すると（図３１９のＳ１０６０４：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される（図３１９のＳ１０６０５）。なお、第７制御例は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても（例えば、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても）、カウンタの値が０に設定（リセット）される（図３２１のＳ１０５０５）。このように、複数の時短終了条件のうち、時短カウンタ２０３ｈの値を参照した時短終了条件（第１時短終了条件）以外の時短終了条件が成立した場合であっても、時短カウンタ２０３ｈの値が０に設定（リセット）されるため、時短状態が終了したにも関わらず時短カウンタ２０３ｈの値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値（０）に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。

【３８５５】

小当たりＡカウンタ２０３ｆｇは、時短状態中に設定される時短終了条件の一つが成立するまでの小当たり種別として小当たりＡが設定された小当たりの当選回数の計測するためのカウンタであって、大当たり制御処理７（図３２６のＳ１１５０４）において、エンディング演出の終了タイミング（大当たりの終了タイミング）であると判別された場合に（図３２６のＳ１１６１２：Ｙｅｓ）、時短付与７テーブル２０２ｆｅに規定されている値（１）が設定される（図３２６のＳ１１６１４）。

【３８５６】

そして、特別図柄変動処理７（図３１５のＳ１０１０４）の小当たり開始設定処理（図３２０のＳ１０２２３）にて実行される小当たり用時短更新処理７（図３２１のＳ１０４０５）に今回当選した小当たりの小当たり種別が小当たりＡであると判別した場合に（図３２１のＳ１０５０２：Ｙｅｓ）、カウンタの値が１減算される。減算した後の小当たりＡカウンタ２０３ｆｇの値が０であると判別すると（図３２１のＳ１０５０４：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される（図３２１のＳ１０５０７）。なお、第７制御例は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても（例えば、特別図柄変動回

数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても）、カウンタの値が０に設定（リセット）される（図３１９のＳ１０６０６）。このように、複数の時短終了条件のうち、小当たりＡカウンタ２０３ｍの値を参照した時短終了条件（第２時短終了条件）以外の時短終了条件が成立した場合であっても、小当たりＡカウンタ２０３ｍの値が０に設定（リセット）されるため、時短状態が終了したにも関わらず小当たりＡカウンタ２０３ｍの値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値（０）に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。

【３８５７】

小当たりＢカウンタ２０３ｆｈは、時短状態中に設定される時短終了条件の一つが成立するまでの小当たり種別として小当たりＢが設定された小当たりの当選回数の計測するためのカウンタであって、大当たり制御処理（図３２６のＳ１１５０４）において、エンディング演出の終了タイミング（大当たりの終了タイミング）であると判別された場合に（図３２６のＳ１１６１２：Ｙｅｓ）、時短付与７テーブル２０２ｆｅに規定されている値（３）が設定される（図３２６のＳ１１６１４）。

【３８５８】

そして、特別図柄変動処理７（図３１５のＳ１０１０４）の小当たり開始設定処理（図３２０のＳ１０２２３）にて実行される小当たり用時短更新処理（図３２１のＳ１０４０５）に今回当選した小当たりの小当たり種別が小当たりＢであると判別した場合に（図３２１のＳ１０５１０：Ｙｅｓ）、カウンタの値が１減算される。減算した後の小当たりＢカウンタ２０３ｆｈの値が０であると判別すると（図３２１のＳ１０５１２：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される（図３２１のＳ１０５０７）。なお、第７制御例は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても（例えば、特別図柄変動回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても）、カウンタの値が０に設定（リセット）される（図３１９のＳ１０６０６）。このように、複数の時短終了条件のうち、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈの値を参照した時短終了条件（第３時短終了条件）以外の時短終了条件が成立した場合であっても、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈの値が０に設定（リセット）されるため、時短状態が終了したにも関わらず小当たりＢカウンタ２０３ｆｈの値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値（０）に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。

【３８５９】

次に、図３１１（ａ）を参照して、本第７制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２について説明する。図３１１（ａ）は、本第７制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成を示した図である。図３１１（ａ）に示した通り、本第７制御例のＲＯＭ２２２は、上述した第５制御例のＲＯＭ２２２（図２４９（ａ）参照）に対して、引き戻しモード選択テーブル２２２ｄａと、示唆態様選択テーブル２２２ｄｂとを削除し、抽選結果報知態様選択テーブル２２２ｆａを追加した点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【３８６０】

抽選結果報知態様選択テーブル２２２ｆａは、特別図柄変動の変動時間に対応して実行される変動演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、特別図柄抽選の結果（大当たり判定の判定結果と、時短当選判定の判定結果）を示唆（報知）するための態様として複数の態様の中から１の態様が選択される。この抽選結果報知態様選択テーブル２２２ｆａは、第１特別図柄抽選の結果を示すための変動演出（特図１変動演出）の演出態様を設定するための特図１演出態様設定処理７（図３２８のＳ１４８９３参照

）において参照される（図３２８のＳ１９５０２参照）。
【３８６１】
ここで、図３１２を参照して、抽選結果報知態様選択テーブル２２２ｆａに規定されている内容について説明をする。図３１２は、抽選結果報知態様選択テーブル２２２ｆａに規定されている内容を模式的に示した図である。図３１２に示した通り、抽選結果報知態様選択テーブル２２２ｆａには、大当たり判定時の遊技状態と、大当たり判定結果と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値とに対応させて異なる抽選結果報知態様が規定されており、選択された報知態様を用いて特別図柄抽選の結果を示すための演出態様が設定される。
【３８６２】
具体的には、大当たり判定時の遊技状態が通常状態、即ち、当該特別図柄抽選における時短当選判定において時短当選しなかった場合であって、大当たり判定結果が「大当たりＡ（１５Ｒ大当たり）」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６４」の範囲に対して「時短当選示唆＋大当たり当選報知」が規定されており、「６５～７９」の範囲に対して「時短非当選示唆＋大当たり非当選報知」が規定されており、「８０～９９」の範囲に対して「大当たり当選報知」が規定されている。また、大当たり判定結果が「大当たりＢ，Ｃ（５Ｒ大当たり）」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４」の範囲に対して「時短当選示唆＋大当たり当選報知」が規定されており、「５～９９」の範囲に対して「大当たり当選報知」が規定されている。大当たり判定結果が「外れ」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９８」の範囲に対して「大当たり非当選報知」が規定されており、「９９」の値に対して「時短非当選示唆＋大当たり非当選報知」が規定されている。
【３８６３】
一方、大当たり判定時の遊技状態が時短状態、即ち、当該特別図柄抽選における時短当選判定において時短当選した場合であって、大当たり判定結果が「大当たりＡ，Ｄ（１５Ｒ大当たり）」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に対して「時短当選示唆＋大当たり当選報知」が規定されており、「９０～９９」の範囲に対して「大当たり当選報知」が規定されている。また、大当たり判定結果が「大当たりＢ，Ｃ（５Ｒ大当たり）」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対して「時短当選示唆＋大当たり当選報知」が規定されており、「８０～９９」の範囲に対して「大当たり当選報知」が規定されている。大当たり判定結果が「外れ」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９」の範囲に対して「時短当選示唆＋大当たり非当選報知」が規定されており、「１０～９９」の値に対して「大当たり非当選報知」が規定されている。
【３８６４】
次に、図３１１（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図３１１（ｂ）に示すように、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、入賞情報格納エリア２２３ａ、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、変動開始フラグ２２３ｃ、停止種別選択フラグ２２３ｄ、演出カウンタ２２３ｅ、遊技状態格納エリア２２３ｆ、時短情報更新エリア２２３ｇ、仮当たり判定フラグ２２３ｈ、仮時短情報更新エリア２２３ｉ、仮時短終了フラグ２２３ｊ、時短下限フラグ２２３ｋ、準終了条件フラグ２２３ｍ、時短終了前変動フラグ２２３ｎ、状態演出カウンタ２２３ｏ、その他メモリエリア２２３ｚ、が少なくとも設けられている。
【３８６５】
入賞情報格納エリア２２３ａは、１つの実行エリアと、４つのエリア（第１エリア～第４エリア）とを有しており、これらの各エリアには、入賞情報がそれぞれ格納される。この入賞情報格納エリア２２３ａに格納される情報により、保留球の抽選結果等が変動開始前に音声ランプ制御装置１１３により判別できる。この入賞情報格納エリア２２３ａには、音声ランプ制御装置１１３の入賞コマンド処理（図１７７のＳ４２１２参照）が実行される場合に、主制御装置１１０から送信された入賞情報コマンドに基づいた入賞情報が第

１エリアから順に格納されていく、なお、主制御装置１１０から送信される入賞情報コマンドは、主制御装置１１０の先読み処理５（図２５９のＳ６５３）が実行された場合に設定され、主制御装置１１０のメイン処理７（図３２５参照）にて実行される外部出力処理（図３２５のＳ１１５０１）によって音声ランプ制御装置１１３へと送信される。

【３８６６】

この入賞情報格納エリア２２３ａの第１エリア～第４エリアに格納された各入賞情報は、音声ランプ制御装置１１３の変動表示設定処理（図１８２のＳ４１１３参照）が実行される毎に、１つずつシフト（第２エリアに格納されていた入賞情報を第１エリアに移行）される（図１８２のＳ４９０４，Ｓ４９０８参照）。これにより、主制御装置１１０から送信された入賞情報コマンドに対応する特別図柄変動が何時実行されるのかを、音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握することができる。

【３８６７】

また、入賞情報コマンドによって送信された入賞情報（特別図柄の先読み情報）を実行エリア（現在実行中の特別図柄変動に対応するエリア）までシフトさせることを可能に構成しているため、例えば、入賞情報コマンドを受信したことに基づいて、次に実行される特別図柄変動の開始タイミングから当該入賞情報コマンドに対応する特別図柄変動が終了するまでのタイミングまでの期間を用いた演出（所謂、先読み連続演出）を実行する際に、当該入賞情報コマンドに対応する入賞情報を上述した先読み連続演出が終了するまでの間、保持することができる。

【３８６８】

なお、第７制御例では入賞情報（第１入球口６４に球が入球した場合に取得し得る情報）を４つまで保留記憶可能に構成しているため、入賞情報格納エリア２２３ａが実行エリア以外に、第１エリア～第４エリアを有するように構成しているが、例えば、第２入球口６４０に球が入球した場合に取得し得る入賞情報（第２特別図柄に関わる入賞情報）も４つまで保留記憶可能に構成した場合には、入賞情報格納エリア２２３ａに、実行エリア以外に、第１特別図柄用の４つのエリア（保留情報エリア）と、第２特別図柄用の４つのエリア（保留情報エリア）を設けるように構成すれば良い。

【３８６９】

第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂは、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄと同様に、第１図柄表示装置３７（および第３図柄表示装置８１）で行われる変動演出（変動表示）であって、主制御装置１１０において保留されている変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。即ち、第１特別図柄に対応する保留球の数が、主制御装置１１０より出力される保留球数コマンドに基づいて設定される。

【３８７０】

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

【３８７１】

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

【３８７２】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を取得して、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂに格納する（図２６

２のＳ４１８２参照）。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂの値を更新するので、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄと同期させながら、その値を更新することができる。

【３８７３】

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

【３８７４】

表示制御装置１１４では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂの値分の保留球数図柄を第３図柄表示装置８１の小領域Ｄｓ１に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂは、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ａと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１に表示される保留球数図柄の数も、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ａの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【３８７５】

なお、主制御装置から送信される保留球数コマンドに含まれる情報としては、実際の保留球数、即ち、特別図柄保留球数カウンタ２０３ａの値を示す情報でも良いし、特別図柄保留球数カウンタ２０３ａの値が１加算、或いは１減算されたことを示す情報でも良い。なお、保留球数コマンドとして特別図柄保留球数カウンタ２０３ａの値が１加算、或いは１減算されたことを示す情報を送信する場合には、音声ランプ制御装置１１３に受信した保留球数コマンドに含まれる情報に基づいて現在の保留球数を演算管理する演算手段を設ければ良い。

【３８７６】

変動開始フラグ２２３ｃは、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドを受信した場合にオンされ（図２６２のＳ４２０４参照）、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図１８２のＳ４９０２，Ｓ４９０６参照）。変動開始フラグ２２３ｃがオンになると、受信した変動パターンコマンドから抽出された変動パターンに基づいて、表示用変動パターンコマンドが設定される。

【３８７７】

ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理７（図３２５参照）の外部出力処理（図３２５のＳ１１５０１）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第３図柄表示装置８１において第３図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。

【３８７８】

停止種別選択フラグ２２３ｄは、主制御装置１１０から送信される停止種別コマンドを受信した場合にオンされ（図２６２のＳ４２０７参照）、第３図柄表示装置８１における停止種別の設定がなされるときにオフされる（図１８２のＳ４９１０参照）。停止種別選択フラグ２２３ｄがオンになると、受信した停止種別コマンドから抽出された停止種別（大当たりの場合には大当たり種別）に基づいて、表示用停止種別が設定される（図１８２のＳ４９１１）。

【３８７９】
演出カウンタ２２３ｅは、第３図柄表示装置８１の表示画面にて実行される各種演出の演出内容を決定する際の抽選に使用されるカウンタであって、図示は省略したが、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行するメイン処理７（図３２５参照）が実行される毎に更新される。第７制御例では、演出カウンタ２２３ｅとして複数のループカウンタ（例えば、０～９９の範囲で繰り返し更新されるカウンタ）を有しており、各カウンタの値が同期すること無く更新するように構成されている。
【３８８０】
具体的には、例えば、メイン処理７（図３２５参照）が実行される毎に更新される値が異なるカウンタを複数設け、各カウンタの更新後の値が同期しないように構成している。さらに、各カウンタの値を演算することで別の値を算出し、その算出した値を用いて各種演出の演出内容を決定する際の抽選に使用する値として用いても良い。
【３８８１】
遊技状態格納エリア２２３ｆは、主制御装置１１０から遊技状態に関する状態コマンドを受信した場合に、その状態コマンドに対応する遊技状態を格納するための領域である。この遊技状態格納エリア２２３ｆに格納された情報（遊技状態）を参照することで、音声ランプ制御装置１１３側で現在の遊技状態を識別可能に構成している。
【３８８２】
なお、第７制御例では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３は、パチンコ機１０の電源が遮断された場合にデータが消去されるため、停電等の発生による電源遮断時には遊技状態格納エリア２２３ｆに格納されている現在の遊技状態を示す情報も消去されることとなる。しかしながら、第７制御例では電源投入後に実行される主制御装置１１０の立ち上げ処理（主制御装置）７（図３２４参照）にて状態コマンドが設定されるため（図３２４のＳ１１４１２）、電源復旧後、直ちに遊技状態格納エリア２２３ｆに電源遮断前に設定されていた遊技状態を示す情報が格納されることになる。よって、パチンコ機１０に電源が投入されている状態では音声ランプ制御装置１１３側で常に遊技状態を識別することができる。また、主制御装置１１０において遊技状態を可変設定する場合にも、可変設定された後の遊技状態を示す状態コマンドが設定される（図３２１のＳ１０５０９、図３１９のＳ１０６０７、図３２６のＳ１１６１６等）。
【３８８３】
時短情報更新エリア２２３ｇは、時短状態の終了条件と、各終了条件に対する進捗状況（終了条件の対象となる事象（例えば、特別図柄の変動や小当たり、大当たりの当選）が実行された回数）とを格納するためのデータ領域である。この時短情報更新エリア２２３ａに格納される情報（時短状態の終了条件及び進捗状況）に基づいて第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される状態（状況）表示態様Ｄｍ３ａが選択される。この時短情報更新エリア２２３ｇは、主制御装置１１０から時短設定情報を含む時短関連コマンド、即ち、主制御装置１１０の大当たり制御処理７（図３２６のＳ１１５０４）にてエンディング演出の終了タイミングと判別し（図３２６のＳ１１６１２）、時短状態の終了条件を設定した場合に（図３２６のＳ１１６１４）設定される時短設定情報コマンドを受信した場合に、今回の時短状態を終了させるための終了条件が設定される。
【３８８４】
そして、音声ランプ制御装置１１３の時短更新処理（図６０のＳ２２１６参照）において、時短情報を更新させるための更新情報（特別図柄変動が実行されたことを示すための変動情報や、小当たりに当選したことを示すための小当たり情報）を受信したと判別した場合に（図６０のＳ２６０４：Ｙｅｓ、図６０のＳ２６１５：Ｙｅｓ）、受信した更新情報に対応させて現在の時短状況が更新される。
【３８８５】
この時短情報更新エリア２２３ｇ内のデータ領域について具体的に説明をすると、時短情報更新エリア２２３ｇには、時短状態の終了条件になり得る各項目（例えば、第１特別図柄の変動回数、第２特別図柄の変動回数、第１特別図柄の変動回数と第２特別図柄の変

動回数とを合算した合算変動回数、小当たり種別（小当たりＡ，Ｂ）毎の当選回数（Ｖ入賞装置６００の動作を開始した回数）、小当たり当選回数（各小当たり種別の当選回数を合算した合算当選回数）等）に対応して情報を一時的に格納できるように形成されており、各項目に対して、時短設定情報（時短状態の終了条件が成立する回数）と、時短状態が継続して設定されている期間中における各項目の更新情報（実際に実行された回数を示す情報）と、がそれぞれ格納されるように構成されている。

【３８８６】

第７制御例では、この時短情報更新エリア２２３ｇに格納されている情報を用いて、複数の終了条件の中から他の終了条件よりも成立し易い終了条件を判別したり、各終了条件が成立するまでの残実行回数を判別したりするように構成している。さらに、時短情報更新エリア２２３ｇに格納されている時短設定情報や更新情報を用いて、例えば、時短設定情報に含まれる各項目の終了条件を示す値に対する更新情報が示す値の割合を算出し、時短進行度合いを数値（例えばパーセント）で表示するように構成しても良い。

【３８８７】

また、第７制御例では、時短情報更新エリア２２３ｇに格納される情報として、更新情報（既に実行された回数（変動回数、当選回数）を示す情報）を格納するように構成しているが、これに限ること無く、時短状態の終了条件が成立するまでの残回数を算出し、算出した残回数を示す情報を時短情報更新エリア２２３ｇに格納するように構成しても良い。

【３８８８】

上述した通り、第７制御例では、時短設定情報と、更新情報と、を区分けして記憶（格納）するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短設定情報として記憶した情報を直接更新するように構成しても良い。このように構成することで、時短情報更新エリア２２３ｇの容量を削減することができる。

【３８８９】

仮当たり判定フラグ２２３ｈは、特別図柄の抽選（変動）が実行される前の入賞情報（保留記憶されている入賞情報）に大当たりに当選する入賞情報が含まれていることを示すためのフラグであって、オンに設定されることで保留記憶されている入賞情報に大当たりに当選する入賞情報が含まれていることを示すものである。この仮当たり判定フラグ２２３ｈは、主制御装置１１０の先読み処理５にて取得された入賞情報コマンドを、音声ランプ制御装置１１３側で受信した場合に実行される入賞情報関連処理において、主制御装置１１０から受信した入賞情報コマンドの入賞情報に当たり情報があると判別した場合に、オンに設定される。そして、入賞情報関連処理において参照され、オンに設定されていると判別した場合は、以降に受信した入賞情報コマンドに対する各種判別処理をスキップするように構成している。また、変動表示設定処理にて実行される演出設定処理においても参照され、オンに設定されていると判別した場合は、状態表示態様を示す表示用状態表示コマンドを設定するための処理をスキップするように構成している。

【３８９０】

以上、説明をしたように、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報や、大当たり終了時点において保留記憶されている入賞情報の中に、大当たりに当選する入賞情報が含まれている場合には、それ以降に新たに受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に対して大当たりに当選する入賞情報が含まれているかの判別や、現在設定されている遊技状態の終了条件が成立するか否かの判別を実行しないように構成している。つまり、大当たりに当選したことにより時短状態が終了すると判別された場合は、それ以降に獲得した入賞情報に基づいて、現在設定している時短状態が終了するか否かの判別が不要となるため、その不要な処理をスキップするように構成している。よって、音声ランプ制御装置１１３が実行する処理の処理負荷を軽減させることができる。

【３８９１】

なお、第７制御例では、新たな入賞情報コマンドを受信した場合と、大当たり遊技の終了した場合とで入賞情報の内容を判別する処理を実行するように構成しているが、それ以

外のタイミングとして、例えば、停電等でパチンコ機１０の電源がオフとなった後に、主制御装置１１０の立ち上げ処理（主制御装置）７（図３２４参照）において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納されている各入賞情報を示すための復帰時入賞情報コマンドを設定し、全て音声ランプ制御装置１１３へと送信するように構成し、音声ランプ制御装置１１３側で上述した復帰時入賞情報コマンドを受信した場合に、上述した入賞情報の内容を判別する処理を実行するように構成しても良い。

【３８９２】

また、第７制御例では、新たな入賞情報コマンドを受信した場合や、大当たり遊技が終了した場合に、必ず入賞情報の内容を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、所定の禁止条件が成立している場合には入賞情報の内容を判別しないように構成しても良い。この場合、所定の禁止条件としては、例えば、パチンコ機１０が複数の演出モードを有しており、そのうちの１の演出モードが設定されている場合に成立する演出モード禁止条件や、特別図柄の抽選結果として大当たり以外（外れ）が所定回数（例えば、５００回）連続した場合に成立するハマリ中禁止条件や、入賞情報に含まれる大当たり抽選結果（当否判定結果）に基づいて複数の特別図柄変動に跨がって実行される連続演出が実行されている間に成立する連続演出中禁止条件や、その連続演出が終了してからの所定期間（例えば、特別図柄の変動が２回実行されるまでの期間）の間に成立する多発禁止条件等を設けると良い。

【３８９３】

このように構成することで、入賞情報に基づいて事前に判別された内容に応じた演出（所謂、先読み演出）を実行可能な期間と、実行不能な期間とを設定することができるため、遊技者に対して先読み演出が実行されなかった場合であっても大当たりへの期待感を維持することができる。なお、上述した禁止条件が成立している場合に、入賞情報の内容を判別する頻度を低くするように構成しても良いし、禁止条件が成立していない場合に、必ず入賞情報の内容を判別するのでは無く、入賞情報の内容を判別する頻度を高くするように構成しても良い。さらに、上述した禁止条件が成立しているか否かは遊技者に把握されないように構成すると良い。

【３８９４】

仮時短情報更新エリア２２３ｉは、入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に応じて事前に更新させた時短情報（仮時短情報）を一時的に格納するためのデータ領域である。第７制御例では、この仮時短情報更新エリア２２３ｉに格納されている仮時短情報を参照して、時短状態が終了するタイミングを事前に判別可能に構成している。

【３８９５】

以上、説明をしたように、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報によって、時短終了条件が成立する場合には、それ以降に新たに受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に対して大当たりに当選する入賞情報が含まれているかの判別や、現在設定されている遊技状態の終了条件が成立するか否かの判別を実行しないように構成している。つまり、大当たりに当選したことにより時短状態が終了すると判別された場合は、それ以降に獲得した入賞情報に基づいて、現在設定している時短状態が終了するか否かの判別が不要となるため、その不要な処理をスキップするように構成している。よって、音声ランプ制御装置１１３が実行する処理の処理負荷を軽減させることができる。

【３８９６】

時短下限フラグ２２３ｋは、特別図柄の変動回数に基づいて成立する終了条件に対して、特別図柄の変動回数が所定回数に到達したことを示すためのフラグであって、オンに設定されることで、時短状態中の特別図柄の変動回数が所定回数に到達したことを示すためのものである。

【３８９７】

このように、時短終了条件が成立するまでの進行具合に応じてオンに設定されるフラグを設け、そのフラグの設定状況に応じて演出態様を可変させるように構成することで、遊技者に対して、時短終了条件が成立するタイミングを予測させることが可能となる。よっ

て、時短状態の終了タイミングを示唆する演出の演出効果を高めることができる。
【３８９８】
なお、第７制御例では、時短終了条件が成立するまでの進行具合を２段階で判別するように構成しているが、より多くの段階を設けても良い。この場合、例えば、時短状態が設定されている状態において特別図柄の変動が１０回実行される毎にその状態を識別可能なフラグ（カウンタ）を設け、そのフラグ（カウンタ）に応じて演出態様を可変するように構成すれば良い。
【３８９９】
準終了条件フラグ２２３ｍは、特別図柄の抽選によって小当たりに当選したこと基づいて成立する終了条件に対して、特別図柄の変動回数が所定回数に到達したことを示すためのフラグであって、オンに設定されることで、時短状態中の特別図柄の変動回数が所定回数に到達したことを示すためのものである。
【３９００】
時短終了前変動フラグ２２３ｎは、時短状態が終了する（時短終了条件が成立する）前の変動が実行されることを示すためのフラグであって、オンに設定されることで、時短状態が終了する１つ前の変動が実行されることを示すものである。具体的には、複数設定される時短状態の終了条件のうち、特別図柄の変動回数に基づいて設定される時短終了条件が成立するまでの期間（変動回数）が残り１回となった場合にオンに設定される。この時短終了前変動フラグ２２３ｎがオンに設定されている状態で変動表示設定処理（図１８２参照）を実行することで、当該変動が時短状態の最終変動と判別することが可能となり、時短状態の最終変動に対応した演出を実行することができる。
【３９０１】
なお、第７制御例では、時短が終了する前の変動が完了した（実行された）ことを判別するために、時短終了前変動フラグ２２３ｎを設定するようにしているが、それ以外にも、例えば、第２特別図柄の入賞情報を保留記憶可能な構成を設け、保留記憶されている入賞情報に対しても先読み処理５（図２５９参照）を実行するように構成し、その先読み処理の結果を示す入賞コマンドを受信するように構成し、受信した入賞コマンドに基づいて、小当たり当選する第２特別図柄の入賞情報を事前に判別するように構成する。そして、事前判別の結果に基づいて、時短状態の終了条件が成立する小当たり当選が実行される特別図柄変動の前の変動が実行される場合に、時短終了前変動フラグ２２３ｎがオンになるような構成を追加しても良い。これにより、複数の時短終了条件を有する遊技機において、確実に時短終了条件が成立する１つ前の特別図柄変動を判別することができる。
【３９０２】
状態演出カウンタ２２３ｏは、音声ランプ制御装置１１３によって実行される各種演出の演出態様を設定する際に用いられる各種抽選に使用されるカウンタであって、図示は省略したが、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行するメイン処理が実行される毎に１ずつ更新される。状態演出カウンタ２２３ｏは、上述した演出カウンタ２２３ｅと同一のループカウンタで構成されている。なお、詳細な構成については、上述した演出カウンタ２２３ｅと同一であるため省略する。
【３９０３】
このように、特定の規則性（当否判定結果、各種フラグの設定状況）に応じて特定の表示態様を選択する場合において、ランダムに更新される値（状態演出カウンタ２２３ｏの値）に基づいて選択される表示態様を更に詳細に区分けするように構成することで、表示態様の多様化を図るとともに、選択される表示態様（第３図柄表示装置８１に表示される表示態様）によって現在の遊技状態（時短状態の更新状況）を遊技者に容易に把握されてしまうことを抑制することができる。
【３９０４】
その他メモリエリア２２３ｚは上述したデータ以外のデータを格納する領域として設けられており、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が使用するその他カウンタ値などを一時的に記憶しておくための領域である。

【３９０５】
次に図３１３を参照して、第７制御例におけるパチンコ機１０の遊技の流れについて説明をする。図３１３は、第７制御例におけるパチンコ機１０の遊技の流れを模式的に示した模式図である。図３１３に示した通り、第７制御例におけるパチンコ機１０は、上述したように通常状態中（通常状態中）は、左打ち遊技が行われ第１入球口６４を狙う特１（特図１）遊技が実行される。ここで、第１入球口６４へと遊技球が入球し、第１特別図柄抽選が実行されると、まず、時短当選の判定が行われる。そして、時短当選の判定にて時短当選しないと判定された場合は、遊技状態が通常状態のまま第１特別図柄抽選の大当たり判定が実行される。そして、通常状態において第１特別図柄の大当たりに当選すると、当選した大当たり種別によって大当たり終了後に異なる遊技状態へと移行する。

【３９０６】
具体的には、当選した大当たりの大当たり種別が大当たりＣ（全体の５０％）である場合は、大当たり終了後に再度通常状態が設定され、大当たり種別が大当たりＡまたは大当たりＢである場合は、大当たり終了後に通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態である時短遊技状態（時短状態）へと移行する。

【３９０７】
なお、通常状態中において第２入球口６４０に球を入球させて第２特別図柄の抽選を実行し、大当たりに当選した場合はその大当たり終了後に遊技状態として、通常状態が設定されるように構成している。これは、図２９５を参照して上述した通り、第７制御例のパチンコ機１０は通常状態中（通常遊技中）に右打ち遊技を行ったとしても第２入球口６４０に球が入球しない（し難い）ように構成していることから、通常状態において第２特別図柄の抽選が実行される行為を不正行為とみなし、不正行為を行った遊技者に対して有利な遊技を行わせないための対策である。後述するように、第７制御例では時短状態中では第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選の方が遊技者に有利な抽選（遊技）を行わせることができるように構成しているため、不正行為を行って第２特別図柄の抽選を行われる虞があった。そこで、上述した対策を施すことにより、不正行為により第２特別図柄の抽選が行わせることを抑制することができる。

【３９０８】
さらに、第７制御例では、第２特別図柄の入賞情報（第２入球口６４０に球が入球した場合に取得される入賞情報）を保留記憶する構成を有していないため、例えば、時短状態中（電動役物６４０ａが突出位置に動作され易い状態中）に第２特別図柄の入賞情報を保留記憶し、その保留記憶された入賞情報に基づいて通常状態中の第２特別図柄の抽選（変動）が実行されてしまうことが無い。これにより、正常な遊技を行っている場合に、遊技状態として通常状態が設定されている状態において、第２特別図柄の抽選（変動）が実行されることを確実に防止することができる。

【３９０９】
一方で、通常状態が設定されている状態で実行される第１特別図柄抽選において時短当選した場合（時短当選の判定で時短当選したと判定された場合）は、時短状態にて大当たり判定が実行される。この状態にて実行された大当たり判定にて大当たり当選した場合は、その大当たり遊技終了後に、１００％の割合で時短状態が設定される。また、第１特別図柄抽選において実行される時短当選の判定で時短当選した場合には、当該第１特別図柄抽選の結果を示すための第１特別図柄変動が開始されるタイミングで時短状態が終了し、通常状態が設定されるように構成しているため、引き続き通常状態の遊技（左打ち遊技）が実行される。

【３９１０】
特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて時短状態が設定された場合には、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放動作（突出動作）により第２入球口６４０に容易に球を入球させることが可能な期間時短状態が継続するように時短状態が設定されるため、右打ち遊技が行われ第２入球口６４０を狙う特２遊技が実行される。

【３９１１】

ここで、第２特別図柄の抽選によって、小当たりに当選（当選確率１４０／１０００）した場合は、小当たり遊技としてＶ入賞装置６５０が開放動作され、Ｖ入賞装置６５０内のＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知することで（球が特定領域を通過することで）、大当たり遊技が開始される。第７制御例では、小当たり遊技経由で大当たり遊技が設定（実行）された場合には、その大当たり遊技終了後に、遊技状態として必ず時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、小当たり遊技経由の大当たりを獲得した遊技者に対して不快感を与えることを無くすことができる。

【３９１２】

なお、第７制御例では第２特別図柄の抽選によって、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別（小当たりＡ，Ｂ）によって、その小当たり遊技中に球が特定領域を通過する可能性（Ｖスイッチ６５０ｅ３が球を検知する可能性）が異なる小当たり遊技が実行されるように構成されている。

【３９１３】

加えて、第７制御例では、大当たり当選に基づいて設定された時短状態を終了させる終了条件（時短終了条件）として、特別図柄（第１特別図柄或いは第２特別図柄）の変動回数（抽選回数）が規定変動回数（１００回）に到達した場合に成立する変動回数終了条件（第１時短終了条件）と、特別図柄（第２特別図柄）の抽選の結果、小当たりに当選した当選回数（小当たり当選に基づいて動作されるＶ入賞装置６５０の動作回数）が規定動作回数に到達した場合に成立する動作回数終了条件（第２時短終了条件）と、が設定されている。

【３９１４】

また、第２時短終了条件は、更に、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別（実行される小当たり遊技）に応じてそれぞれ設定されるように構成している。

【３９１５】

そして、時短状態が設定されている状態（状況）において、上述した第１時短終了条件、或いは、第２時短終了条件が成立するよりも前に、特別図柄の大当たり抽選に当選（１種当たりに当選）、或いは、特別図柄の抽選にて小当たりに当選し、当選した小当たりに応じた小当たり遊技（小当たり種別に応じた小当たり遊技）中に、球を特定領域に通過させ大当たりを獲得（２種当たりを獲得）した場合には、時短状態が繰り返し設定される。

【３９１６】

一方、時短状態が設定されている状態（状況）において、１種当たり、或いは２種当たりを獲得する前に上述した第１時短終了条件（特別図柄の変動回数に応じた終了条件）或いは第２時短終了条件（小当たり当選（Ｖ入賞装置６５０の動作）に応じた終了条件）の何れかが成立した場合には、遊技状態が時短状態から通常状態へと移行（設定）される。

【３９１７】

このように構成された第７制御例のパチンコ機１０は、時短状態が設定されている場合に実行される第２特別図柄の抽選において小当たりに当選した場合に、時短状態を終了させる可能性（第２時短終了条件が成立する可能性）と、２種当たりを獲得する可能性の両方を遊技者に提供することができる。よって、時短状態中に実行される遊技（第２特別図柄の抽選）に対する遊技者の興味を高め、遊技の興趣を向上させることができる。

【３９１８】

さらに、第７制御例では図３１３に示した通り、時短状態が設定されている場合に第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、大当たり遊技終了後に遊技状態として時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、遊技状態として通常状態が設定されている状態、即ち、左打ち遊技が行われている状態であって、第１特別図柄の保留球数（保留記憶数）が上限数（４個）である場合に大当たりに当選し、その大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合に実行され得る「時短状態中における第１特別図柄変動（抽選）」において、大当たりに当選したとしても、遊技者に不利となる結果を遊技者に提供することを抑制することができる。

【３９１９】

＜第７制御例における主制御装置１１０により実行される制御処理について＞

次に、図３１４から図３２７のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理７と、定期的に（第７制御例では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理（主制御装置）７とメイン処理７とを説明する。なお、本第７制御例における主制御装置１１０により実行される制御処理のうち、上述した第５制御処理と同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【３９２０】

図３１４は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ１０１０１）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【３９２１】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０１０２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第７制御例では９９９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第７制御例では２３９）に達した際、０にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【３９２２】

更に、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、第２当たり乱数カウンタＣ４、小当たり種別カウンタＣ５、時短種別選択カウンタＣＣ１の値（図示せず）の更新を実行する（Ｓ１０１０３）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、第２当たり乱数カウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣ５、時短種別選択カウンタＣＣ１の値（図示せず）をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第７制御例ではそれぞれ、９９９，９９，９９，２３９，９９）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ５，ＣＣ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【３９２３】

次に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて表示を行うための処理であると共に、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理７を実行する（Ｓ１０１０４）。その後、第１入球口６４への入賞（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１０１０５）。尚、特別図柄変動処理７の詳細は、図３１５を参照して後述する。

【３９２４】

始動入賞処理を実行した後は、第２図柄表示装置８３において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（Ｓ１０１０６）、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（Ｓ１０１０７）。尚、始動入賞処理（Ｓ１０１０５）、普通図柄変動処理（Ｓ１０１０６）、及び、スルーゲート通過処理（Ｓ１０１０７）の詳細な内容については、上述した第５制御例における始動入賞処理、普通図柄変動処理、及び、スルーゲート通過処理と同一であるため、その詳細な説明を省略する。スルーゲート通過処理（Ｓ１０１０７）を実行した後は、Ｖ入賞装置６５０への入球に伴うＶ入口通過処理を実行する（Ｓ１０１０８）。その後、Ｖ入賞装置６５０

のＶ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３への入賞に伴うＶ通過処理を実行する（Ｓ１０１０９）。尚、Ｖ入口通過処理及びＶ通過処理の詳細は、図３２２及び図３２３を参照して後述する。

【３９２５】

次いで、発射制御処理を実行し（Ｓ１０１１０）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ１０１１１）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。主制御装置１１０は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置１１２に対して球の発射指示をする。

【３９２６】

次に、図３１５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理７（Ｓ１０１０４）について説明する。図３１５は、この特別図柄変動処理７（Ｓ１０１０４）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理７（Ｓ１０１０４）は、タイマ割込処理（図３１４参照）の中で実行され、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて行う特別図柄（第１図柄）の変動表示や、第３図柄表示装置８１において行う第３図柄の変動表示などを制御するための処理である。

【３９２７】

この特別図柄変動処理７（Ｓ１０１０４）では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中であるか否かを判定する（Ｓ１０２０１）。特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている期間が含まれるものであり、大当たり遊技の開始を示す期間（オープニング期間）と、大当たり遊技中の期間（ラウンド遊技期間）と、ラウンド遊技期間が終了し、次に新たな特別図柄の抽選（変動）が開始されるまでの猶予期間（エンディング期間）と、が含まれる。

【３９２８】

ここで、現在が大当たり中であるか否かの判別をするために、具体的には、大当たり中フラグ２０３ｋがオンに設定されているかを判別している。判別の結果、特別図柄の大当たり中（大当たり中フラグ２０３ｋがオンに設定されている）と判別した場合は（Ｓ１０２０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【３９２９】

特別図柄の大当たり中でなければ、即ち、大当たり中フラグ２０３ｋがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（Ｓ１０２０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ１０２０２）、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示態様が変動中でなければ（Ｓ１０２０２：Ｎｏ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）と第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を取得する（Ｓ１０２０３）。

【３９３０】

そして、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０より大きいか判別する（Ｓ１０２０４）。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０でなければ（Ｓ１０２０４：Ｙｅｓ）、即ち、変動（抽選）を開始させる第２特別図柄の保留球を確保している状態であれば、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を減算し（Ｓ１０２０５）、演算により変更された第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を示す保留球数コマンド（特図２保留球数コマンド）を設定する（Ｓ１０２０６）。Ｓ１０２０６の処理により特図２保留球数コマンドを設定した後は、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されたデータをシフトする（Ｓ１０２０７）。その後、時短抽選処理７（Ｓ１０２０８）、特別図柄判定処理７（Ｓ１０２０９）、特別図柄変動パターン選択処理７（Ｓ１０２１０）の処理を実行し、本処理を終了する。

【３９３１】

一方、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０であると判別された場

合には（Ｓ１０２０４：Ｎｏ）、現時点において変動（抽選）を開始させる第２特別図柄の保留球を確保していない状態であるため、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０より大きいか判別する（Ｓ１０２１１）。

【３９３２】

第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０であると判別された場合には（Ｓ１０２１１：Ｎｏ）、現時点において変動（抽選）を開始させる第１特別図柄の保留球を確保していない状態であるため、特別図柄変動を実行するための本処理を終了する。

【３９３３】

一方、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０でなければ（Ｓ１０２１１：Ｙｅｓ）、即ち、変動（抽選）を開始させる第１特別図柄の保留球を確保している状態であれば、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を減算し（Ｓ１０２１２）、演算により変更された第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を示す保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド）を設定する（Ｓ１０２１３）。Ｓ１０２１３の処理により特図１保留球数コマンドを設定した後は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納されたデータをシフトする（Ｓ１０２１４）。その後、時短抽選処理７（Ｓ１０２０８）、特別図柄判定処理７（Ｓ１０２０９）、特別図柄変動パターン選択処理７（Ｓ１０２１０）の処理を実行し、本処理を終了する。

【３９３４】

Ｓ１０２０２の処理において、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示態様が変動中であれば（Ｓ１０２０２：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ１０２１１）。第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて実行される変動表示の変動時間は、変動種別カウンタＣＳ１により選択された変動パターンに応じて決められており（変動パターンコマンドに応じて決められており）、この変動時間が経過していなければ（Ｓ１０２１５：Ｎｏ）、即ち、現在が特別図柄の変動期間中であれば、第１図柄表示装置の表示を更新し（Ｓ１０２１６）、本処理を終了する。

【３９３５】

一方、Ｓ１０２１５の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば（Ｓ１０２１５：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの停止図柄に対応した表示態様（停止表示）を設定する（Ｓ１０２１７）。停止表示の設定は、図３１８を参照して後述する特別図柄変動パターン選択処理７（Ｓ１０２５２）によって予め行われる。詳細な説明は省略するが、第７制御例では、Ｓ１０２１７の処理において設定された停止表示を所定期間（０．５秒）第１図柄表示装置に表示するように構成している。このように停止図柄の表示態様（停止表示）を所定期間継続して表示させることにより、変動中の図柄が一瞬表示された場合とは異なり、遊技者に対して確実に停止表示された第１図柄の内容を認識させることができる。

【３９３６】

上述した第１図柄の停止態様を表示する所定期間（確定期間）として、第７制御例では０．５秒を設定しているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、第１図柄が変動中であることを示すために点灯状態と消去状態とを繰り返す点滅表示を行う場合であれば、その点滅表示を行う際の１回の点灯表示期間（例えば、０．２秒）よりも長い期間を上述した確定期間として設定すれば良い。このように構成することで、第１図柄が変動中であるか停止中（確定中）であるかを遊技者に容易に判別させることができる。

【３９３７】

Ｓ１０２１７の処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて実行中の特別図柄の変動表示が開始された際に、特別図柄判定処理７（図３１７のＳ１０２０９参照）によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の判別結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判別する（Ｓ１０２１８）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであると判別した場合は（Ｓ１０２１８：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグ２０３ｊと大当たり中フラグ２０３ｋとをオンに設定し（Ｓ１０２１９）、時短カウンタ２０３ｈを０に設定して（

Ｓ１０２２０）、Ｓ１０２２１の処理へ移行する。Ｓ１０２２１の処理では、特図確定コマンドを設定し（Ｓ１０２２１）、本処理を終了する。

【３９３８】

つまり、第７制御例では、Ｓ１０２２０の処理にて説明をした通り、特別図柄の大当たりに当選した場合には、その特別図柄の変動が終了（第１図柄の確定表示が終了）してから、大当たり遊技が開始されるまでのタイミングで時短状態が終了するように構成している。なお、特別図柄の大当たりに当選したことに基づいて時短状態を終了させるタイミングについては、予め定められているタイミングで有れば良く、上述した第７制御例のように、特別図柄（第１図柄）の確定表示後以外にも、例えば、大当たりに当選した特別図柄の変動開始タイミングで時短状態を終了しても良いし、特別図柄が停止表示されたタイミング（確定表示が開始されるタイミング）で時短状態を終了しても良い。また、当選した大当たりに対応した大当たり遊技を開始するタイミングや大当たり遊技が開始されてから所定期間後（例えば、可変入賞装置６５が開放されるラウンド遊技開始タイミング）に時短状態を終了しても良いし、大当たり遊技が終了したタイミングで時短状態を終了しても良い。

【３９３９】

さらに、特別図柄の大当たりに当選したことに基づいて時短状態を終了させる終了タイミング（特別図柄の大当たりに当選した場合に成立する時短終了条件を成立させるタイミング）を、上述した複数のタイミングの中から１つだけ予め設定するように構成しても良いし、当選した大当たりの大当たり種別に応じて異なるタイミングで時短状態が終了するように構成しても良い。

【３９４０】

このように構成することで、例えば、特別図柄の変動開始タイミングで時短状態を終了させた場合には、遊技者に対して、時短状態が終了し（例えば、特別図柄の変動回数が規定回数（１００回）に到達し）通常状態が設定されたのか、それとも、時短状態中に大当たりに当選したことにより時短状態が終了したのかを分かり難くすることができる。よって、時短状態が終了した際に実行される特別図柄変動に対応する第３図柄の演出表示（変動表示）の内容を遊技者に注視させることができ、演出効果を高めることができる。

【３９４１】

また、複数の大当たり種別毎に時短終了条件が成立するタイミング（大当たりに当選した場合に時短状態を終了させるタイミング）を異ならせるように設定することで、時短状態の終了タイミングに基づいて特別図柄の抽選結果（判別結果）が遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。なお、複数の大当たり種別毎に設定される時短終了条件が成立するタイミングの一部に、時短状態が終了したタイミングを遊技者が識別した場合に、今回の特別図柄の抽選結果（判別結果）が大当たりであることを遊技者に報知できるタイミング、即ち、大当たりに当選したことにより成立する時短終了条件が成立した場合にのみ時短状態が終了する大当たり専用の時短終了タイミングを設けても良い。

【３９４２】

このように構成することで、時短状態が終了するタイミングを把握することで、大当たりに当選したことをいち早く知ることができ、優越感に浸る期間を長くすることができる。また、このような効果をより奏するために、上述した大当たり専用の時短終了タイミングを、特別図柄変動が実行されてから特別図柄変動が終了するまでの変動期間のうち、前半期間に設定するように構成すると良い。

【３９４３】

一方、Ｓ１０２１８の処理において、今回の抽選結果が大当たりでないと判別された場合は（Ｓ１０２１８：Ｎｏ）、今回の抽選結果が小当たりであるか否かを判別する（Ｓ１０２２２）。Ｓ１０２２２の処理において、今回の抽選結果が小当たりであると判別された場合は（Ｓ１０２２２：Ｙｅｓ）、小当たり開始設定処理７を実行し（Ｓ１０２２３）、本処理を終了する。一方、Ｓ１０２２２の処理において、今回の抽選結果が小当たりでないと判別された場合は（Ｓ１０２２２：Ｎｏ）、小当たり開始設定処理７（Ｓ１０２２

３）をスキップして、本処理を終了する。
【３９４４】
以上、説明をしたように、第７制御例の特別図柄変動処理７（図３１５のＳ１０１０４）では、第１特別図柄の抽選（変動）条件の成立の有無よりも優先して（先に）、第２特別図柄の抽選（変動）条件の成立の有無を判別するように構成している（図３１５のＳ１０２０４の処理）。これは、遊技者にとって有利な特別図柄である第２特別図柄は遊技状態として時短状態が設定されている場合に変動可能（変動容易）となり、通常状態が設定されている場合は、変動不能（変動困難）となる第２特別図柄のほうが、第１特別図柄よりも変動（抽選）を実行し難い特別図柄となるように構成されているためである。
【３９４５】
このように構成されたパチンコ機１０において、万が一、第１特別図柄の抽選（変動）条件と、第２特別図柄の抽選（変動）条件が同時（主制御装置１１０のタイマ割込処理（図３１４参照）の処理期間である２ミリ秒分の誤差は含む）に成立した場合に、変動（抽選）が実行され難い第２特別図柄よりも優先して第１特別図柄の変動が開始されてしまうと、遊技者に対して不快感を与えてしまうことになる。さらに、第７制御例では第１特別図柄の抽選（変動）よりも第２特別図柄の抽選（変動）のほうが遊技者に有利となる抽選結果に当選し易くなるように（小当たりに当選し易くなるように）構成しているため、第１特別図柄の抽選（変動）条件と、第２特別図柄の抽選（変動）条件が同時（主制御装置１１０のタイマ割込処理（図３１４参照）の処理期間である２ミリ秒分の誤差は含む）に成立した場合に、変動（抽選）が実行され難い第２特別図柄よりも優先して第１特別図柄の変動が開始されてしまうと、より不快感を与えてしまうという問題があった。
【３９４６】
これに対して、第７制御例では、第１特別図柄、或いは第２特別図柄の変動を開始させる処理を実行する場合に、遊技者にとって付加価値の高い（小当たりの当選確率が第１特別図柄よりも高い、実際に抽選（変動）が実行され難い）特別図柄（第７制御例では第２特別図柄）の抽選（変動）条件を優先して（最初に）判別するように構成しているため、上述した問題が発生することを抑制することができる。
【３９４７】
次に、図３１６を参照して、時短抽選処理７（Ｓ１０２０８）の処理内容について説明をする。図３１６は、時短抽選処理７（Ｓ１０２０８）の処理内容を示したフローチャートである。図３１６に示した通り、時短抽選処理７（Ｓ１０２０８）は、上述した第５制御例における時短抽選処理５（図２５４のＳ８００６参照）に対して、時短抽選を実行するための条件と、時短抽選の抽選結果（時短当選の有無）を判定する際に参照されるデータテーブルを異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。
【３９４８】
時短抽選処理７（Ｓ１０２０８）が実行されると、まず、現在の遊技状態が通常状態であるかを判別し（Ｓ１８１０３）、通常状態では無い（時短状態である）と判別した場合は（Ｓ１８１０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、通常状態であると判別した場合は（Ｓ１８１０３：Ｙｅｓ）、時短当たり乱数７テーブル２０２ｆｈに基づいて抽選結果（時短当選の判定結果）を取得し（Ｓ１８１０４）、時短当選したかを判別し（Ｓ１８１０５）、時短当選したと判別した場合は（Ｓ１８１０５：Ｙｅｓ）、時短種別選択７テーブル２０２ｆｉに規定されている内容に基づいて時短カウンタ２０３ｈの値に１を設定し（Ｓ１８１０６）、本処理を終了する。また、Ｓ１８１０５の処理において時短当選していないと判別した場合は（Ｓ１８１０５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【３９４９】
以上、説明をした通り、本第７制御例では、特別図柄種別に関わらず、特別図柄抽選が通常状態にて実行される場合を時短当選判定の実行条件としている。そして、本第７制御例におけるパチンコ機１０は、遊技状態として、通常状態と時短状態との２種類を設定可能に構成している。つまり、第７制御例では、時短状態が設定されていない状態で実行さ

れる特別図柄抽選の全てにおいて、時短当選の判定が実行されるように構成している。よって、遊技者に対して常に時短状態が設定される可能性を持たせたまま遊技を行わせることができる。

【３９５０】

なお、上述した通り、本第７制御例では、特別図柄抽選で時短当選した場合には、その時短当選に基づいて設定される時短状態が、当該特別図柄抽選にて大当たり判定が実行される期間のみ設定されるように構成していることから、大当たり当選しない限り時短当選したか否かを遊技者に把握させ難くすることができる。

【３９５１】

次に、特別図柄判定処理７（Ｓ１０２０９）の処理内容について、図３１７を参照して説明をする。図３１７は、特別図柄判定処理７（Ｓ１０２０９）の処理内容を示したフローチャートである。特別図柄判定処理７（Ｓ１０２０９）は、上述した特別図柄変動処理７（図３１５のＳ１０１０４参照）において、時短抽選処理７（図３１６のＳ１０２０８参照）が実行された後に実行される処理であって、特別図柄抽選における大当たり判定（小当たり判定）を行うための処理が実行される。

【３９５２】

図３１７に示した通り、この特別図柄判定処理７（Ｓ１０２０９）は、上述した第５制御例における特別図柄判定処理５（図２５３のＳ２５１参照）に対して、小当たり判定された場合に実行される処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。なお、図３１７では、上述した特別図柄判定処理５（図２５３のＳ２５１参照）と同一の処理内容に対して、説明の便宜上、異なる符号を付しているが記載内容が同一の処理についてはその処理内容は同一である。

【３９５３】

特別図柄判定処理７（Ｓ１０２０９）が実行されると、まず、特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し（Ｓ１０３０１）、第１当たり乱数７テーブル２０２ｆｈに基づいて抽選結果（大当たり（小当たり）判定結果）を取得し（Ｓ１０３０２）、取得した抽選結果が大当たり当選であるかを判別する（Ｓ１０３０３）。大当たり当選であると判別した場合は（Ｓ１０３０３：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ１０３０４）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ１０３０５）、本処理を終了する。

【３９５４】

一方、Ｓ１０３０３の処理において大当たり当選していないと判別した場合は（Ｓ１０３０３：Ｎｏ）、次いで、小当たり当選しているかを判別し（Ｓ１０３０６）、小当たり当選していると判別した場合は（Ｓ１０３０６：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（Ｓ１０３０７）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の小当たり図柄をセットし（Ｓ１０３０８）、本処理を終了する。

【３９５５】

なお、詳細な図示は省略しているが、Ｓ１０３０５の処理、及びＳ１０３０８の処理では、当該特別図柄抽選にて時短当選した場合と、時短当選していない場合とで異なる当たり図柄をセットするように構成している。つまり、第１図柄表示装置３７には、特別図柄抽選の抽選結果を示すための特別図柄の表示態様として、時短当選の有無と当たり当選（大当たり当選、小当たり当選）の有無とを複合した表示態様を設定可能に構成している。

【３９５６】

次に、図３１８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動パターン選択処理７（Ｓ１０２１０）について説明する。図３１８は、特別図柄変動パターン選択処理７（Ｓ１０２１０）の内容を示したフローチャートである。図３１８に示した通り、特別図柄変動パターン選択処理７（Ｓ１０２１０）では、特別図柄変動の開始を設定する前に更新処理７（Ｓ８２５３）を実行するように構成している。このよ

うに構成することで、特別図柄変動が開始されるよりも前に時短状態を終了させることができる。

【３９５７】

さらに、本第７制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動パターンが選択されてから、実際に特別図柄変動が開始されるまでの間に、更新処理７（Ｓ８２５３）を実行するように構成している。よって、特別図柄抽選が実行された時点における遊技状態に対応させて特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動パターンを選択することができるため、遊技者に対して、更新処理７（Ｓ８２５３）が実行されたことにより遊技状態が切り替わった場合であっても、実行される特別図柄変動の変動パターンによって現在の遊技状態を予測させ難くすることができる。

【３９５８】

また、時短状態が終了した後に実行される特別図柄変動であっても、その特別図柄変動に対応する特別図柄抽選が時短状態中に実行された場合であれば、特別図柄変動の変動パターンを時短状態中に参照されるデータテーブルを用いて決定することができるため、例えば、時短状態中に実行される特別図柄抽選に基づいてのみ付与可能な特典を有しているパチンコ機１０において、その特典が付与されることを示すための専用演出を時短状態中に選択される特別図柄変動の変動パターンに対応して規定しておくだけで円滑に専用演出を実行することができる。

【３９５９】

なお、これに限ること無く、例えば、図３１８のＳ８２５２の処理が実行されるよりも前に更新処理７（Ｓ８２５３）を実行するように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄変動の変動パターンを選択するよりも前に時短状態を終了させることが可能となるため、例えば、通常状態と時短状態とで異なる変動パターンを選択可能に構成されたパチンコ機１０において、選択された変動パターンに基づいて、時短状態中に特別図柄抽選の大当たり判定が実行されたか否かを判別されてしまうことを抑制することができる。

【３９６０】

特別図柄変動パターン選択処理７（Ｓ１０２１０）が実行されると、まず、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ８２０１）。Ｓ８２０１の処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｓ８２０１：Ｙｅｓ）、大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｂ（図３０６（ａ）参照）を参照して大当たり種別を決定し（Ｓ８２５１）、Ｓ８２０３の処理に移行する。

【３９６１】

一方、Ｓ８２０１の処理において、特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｓ８２０１：Ｎｏ）、特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否か、即ち、特別図柄の小当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ８２０９）。Ｓ８２０９の処理において特別図柄の小当たりが設定されていると判別した場合には（Ｓ８２０９：Ｙｅｓ）、小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆ（図３０７参照）を参照して小当たり種別を決定し（Ｓ８２５４）、Ｓ８２０３の処理に移行する。

【３９６２】

また、Ｓ８２０９の処理において、特別図柄の小当たりが設定されていない、即ち、特別図柄の外れが設定されていると判別した場合には（Ｓ８２０９）、Ｓ８２５４の処理をスキップし、Ｓ８２０３の処理に移行する。

【３９６３】

Ｓ８２０３の処理では、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタＣＳ２の値を取得する（Ｓ８２０３）。次に、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に基づいて現在の遊技状態（通常状態、時短状態）を特定し、特定した遊技状態に対応したデータテーブルを変動パターン選択７テーブル２０２ｆｄから読み出す（Ｓ８２５２）。

【３９６４】
そして、Ｓ８２０３の処理で取得した変動種別カウンタＣＳ２の値と、Ｓ８２５２の処理で読み出した変動パターン選択７テーブル２０２ｆｄ（図３０８（ａ）参照）が有するデータテーブルとに基づいて変動パターンを選択し（Ｓ８２０５）、Ｓ８２０５の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する（Ｓ８２０６）。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。
【３９６５】
次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（Ｓ８２０７）、更新処理７を実行する（Ｓ８２５３）。更新処理７（Ｓ８２５３）の詳細な説明については、図３１９を参照して後述する。そして、第１図柄表示装置３７で特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ８２０８）、本処理を終了する。Ｓ８２０７の処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。
【３９６６】
次に、図３１９を参照して、特別図柄変動パターン選択処理７（図３１８のＳ１０２１０参照）にて実行される更新処理７（Ｓ８２５３）の処理内容について説明をする。図３１９は、更新処理７（Ｓ８２５３）の処理内容を示したフローチャートである。この更新処理７（Ｓ８２５３）では、上述した第５制御例における更新処理５（図２５６のＳ２５３参照）と同様に、遊技状態（時短状態）を終了させるための終了条件に関する情報を更新するための処理と、更新後の情報が終了条件を満たしているかを判別するための処理と、終了条件を満たしていると判別した場合に遊技状態（時短状態）を終了させる処理と、が実行される。
【３９６７】
図３１９に示した通り、本第７制御例では、遊技状態として通常状態と、時短状態と、を設定可能に構成しているため、更新処理７（Ｓ８２５３）では、時短状態を終了させるための時短終了条件に関する情報を更新し、更新後の情報に基づいた処理を実行するように構成している。つまり、時短カウンタ２０３ｈの値を減算し、時短終了条件が成立したかを判別し、その判別結果に基づいて時短状態を終了させる処理（時短終了条件が成立したか否かの判別を実行する際に参照される各種カウンタの値をクリアする処理）が実行される。
【３９６８】
この更新処理７（Ｓ８２５３）は、タイマ割込処理（図３１４参照）の特別図柄変動処理７（図３１５参照）の中で実行される処理であり、時短回数を更新し、遊技状態を通常状態に設定するための処理である。
【３９６９】
更新処理７（Ｓ８２５３）が実行されると、まず、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいか、即ち、現在が時短中であるかを判別する（Ｓ１０６０１）。Ｓ１０６０１の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きく無い（０である）、即ち、時短中ではないと判別した場合は（Ｓ１０６０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい、即ち、時短中であると判別した場合は（Ｓ１０６０１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算し（Ｓ１０６０２）、Ｓ１０６０３の処理へ移行する。
【３９７０】
Ｓ１０６０３の処理では、演算により変更された（１減算された）時短カウンタ２０３ｈの値を示す残時短回数コマンドを設定する（Ｓ１０６０３）。ここで設定された残時短回数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、後述のメイン処理７（図３２５参照）の外部出力処理（Ｓ１１５０１）の中で、音声ラ

ンプ制御装置１１３に向けて送信される。
【３９７１】
その後、時短カウンタ２０３ｈの値が０であるかを判別する（Ｓ１０６０４）。時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合は（Ｓ１０６０４：Ｙｅｓ）、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ１０６０５）、小当たりＡカウンタ２０３ｆｇおよび小当たりＢカウンタ２０３ｆｈを０に設定する（Ｓ１０６０６）。次いで、現在の遊技状態が通常状態であることを示す状態コマンドを設定し（Ｓ１０６０７）、本処理を終了する。
【３９７２】
一方、Ｓ１０６０４の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０ではないと判別した場合は（Ｓ１０６０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了し、特別図柄変動処理７（図３１５参照）へ戻る。
【３９７３】
以上、説明をしたとおり、第７制御例では、特別図柄の変動回数に基づいて成立する時短終了条件（変動回数終了条件）の成立の有無は、更新処理７（図３１９参照）により判別され、特別図柄の小当たり当選の当選回数に基づいて成立する時短終了条件（当選回数終了条件）の成立の有無は、小当たり用時短更新処理７（図３２１参照）により判別されるように構成している。そして、何れかの処理において、複数設定される時短終了条件のうち、何れかの時短終了条件が成立した場合には、他の時短終了条件に対応する時短情報の更新状況を示すための各種カウンタの値を全て時短終了条件が成立した状態を示すための値（０）に設定するように構成している。よって、何れの時短終了条件が成立した場合においても、時短状態を終了させるための処理内容を統一することができる。
【３９７４】
なお、第７制御例では、各時短終了条件に対応する時短情報の更新状況を示すために、時短状態が設定されたタイミングで各種カウンタに、各時短終了条件を示す値を設定し、各時短終了条件に対応する時短情報を判別した場合に、各種カウンタの値を減算し、減算した値が０となった場合に、対応する時短終了条件が成立したと判別する構成を用いているが、それ以外にも、時短状態が設定された時点で各種カウンタの値を０にセットし、対応する時短情報を判別した場合に、カウンタの値を１加算し、加算後のカウンタの値が時短終了条件を示す値であると判別した場合に時短状態を終了するように構成しても良い。つまり、時短終了条件の成立の有無を判別する手段と、時短状態が設定されている状態において、各種時短終了条件に対応する時短情報（特別図柄の変動回数や小当たり当選回数等）を更新する更新手段と、を設ける構成であれば良い。
【３９７５】
次に、図３２０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開始設定処理７（Ｓ１０２２３）について説明する。図３２０は、小当たり開始設定処理７（Ｓ１０２２３）を示したフローチャートである。この小当たり開始設定処理７（Ｓ１０２２３）は、タイマ割込処理（図３１４参照）の特別図柄変動処理７（図３１５参照）の中で実行される処理であり、小当たり種別（小当たりＡ，Ｂ）に基づいて、小当たり遊技の開始を設定し、当選した小当たりに応じて時短情報を更新するための処理（当選回数終了条件に対する更新処理）が実行される。
【３９７６】
ここで、本パチンコ機１０は、小当たり遊技が開始されるとＶ入賞装置６５０を球が入賞可能（容易）な開放状態に可変し、そのＶ入賞装置６５０に入賞した球が特定領域（Ｖ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３）を通過することで、その小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行（設定）されるよう構成されている。
【３９７７】
即ち、小当たり遊技が実行される遊技状態は、Ｖ入賞装置６５０に球が入賞可能となる（賞球を得ることが出来る）有利状態、且つ、通常遊技状態に比べて大当たり遊技が実行される可能性が高くなる有利状態となるよう構成されている。なお、詳細は後述するが第７制御例では、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別（小当たりＡ，Ｂ）に

対応して異なる小当たり遊技が実行されるように構成されており、各小当たり種別に応じて、小当たり遊技中に球が特定領域を通過する可能性が異なるようにしている。

【３９７８】

このように構成することで、実行される小当たり遊技によって大当たり遊技（２種当たり）が実行（設定）される可能性（期待度）を可変させることができるため、遊技者に対して小当たりに当選するか否かだけでは無く、当選した小当たりの種別に対しても興味を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【３９７９】

小当たり開始設定処理７（Ｓ１０２２３）が実行されると、まず、小当たり種別と対応した開放シナリオを設定する（Ｓ１０４０１）。その後、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄに小当たり種別に応じた大当たり種別を設定する（Ｓ１０４０２）。より具体的には、小当たり種別と小当たり種別選択テーブル２０２ｆｆに基づいて、Ｖ通過大当たり種別（小当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合に設定（実行）される大当たり遊技）を判別する。上述したように、小当たり種別がＡであれば、大当たりＡ（１５ラウンド時短有大当たり）であると判別し、小当たり種別がＢであれば、大当たりＢ（５ラウンド時短有大当たり）であると判別する（図３０７参照）。つまり、第７制御例では、小当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合に設定（実行）される大当たり（２種当たり）の大当たり遊技の内容と、特別図柄の抽選によって大当たり（１種当たり）に当選した場合に実行される大当たり遊技とで同一の大当たり遊技が実行されるように、２種当たりを獲得した場合に（特定領域を球が通過した場合に）、１種当たりにおいて設定される大当たり種別（大当たりＡ或いはＢ）が実行された小当たりの種別に応じて設定されるように構成されている。

【３９８０】

このように、２種当たりを獲得した場合に、大当たり種別を設定し、設定された大当たり種別に基づいて大当たり遊技を開始させる処理を実行することで、１種当たりに当選した場合と、２種当たりを獲得した場合とで、大当たり遊技に関する処理を共通化することができ、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。

【３９８１】

なお、第７制御例の構成に限ること無く、１種当たりに当選した場合のみ、或いは、２種当たりに当選した場合のみ、実行され得る大当たり遊技を設定可能に構成しても良いし、１種当たりと２種当たりとで異なる大当たり遊技処理を実行するように構成しても良い。

【３９８２】

図３２０に戻り、説明を続ける。Ｓ１０４０２の処理を終えると、次いで、小当たり種別に基づいて、小当たりの開始を設定し（Ｓ１０４０３）、小当たり開始フラグ２０３ｆｂと小当たり中フラグ２０３ｆｃをオンに設定する（Ｓ１０４０４）。その後、小当たり用時短更新処理７を実行し（Ｓ１０４０５）、本処理を終了する。この小当たり用時短更新処理７（Ｓ１０４０５）は、小当たりに当選した場合に成立し得る時短状態の終了条件である当選回数終了条件に対応する時短情報を更新するための処理と、時短情報を更新したことにより当選回数終了条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態から通常状態へと移行させるための処理と、を実行するためのものであって、その詳細は図３２１を参照して後述する。

【３９８３】

ここで、図３２１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短更新処理７（Ｓ１０４０５）について説明する。図３２１は、小当たり用時短更新処理７（Ｓ１０４０５）の内容を示したフローチャートである。この小当たり用時短更新処理７（Ｓ１０４０５）は、タイマ割込処理（図３１４参照）の特別図柄変動処理７（図３１５参照）の小当たり開始設定処理７（図３２０参照）の中で実行される処理であり、当選した小当たりに基づいて時短情報を更新し、時短終了条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態から通常状態へと更新するための処理である。

【３９８４】
小当たり用時短更新処理７（Ｓ１０４０５）では、まず、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ１０５０１）。即ち、現在が時短状態であるかを判別する。Ｓ１０５０１の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ１０５０１：Ｎｏ）、時短状態以外の遊技状態において小当たりに当選した状態であるため、時短情報を更新するために本処理を全てスキップし、本処理を終了する。なお、第７制御例では、時短状態が設定されている状態以外では小当たりに当選することが無いように（第２特別図柄の抽選（変動）が実行されないように）構成しているため、Ｓ１０５０１の処理にて時短状態が設定されていない状態であると判別した場合に、エラー報知（異常報知）を実行するためのエラーコマンドを設定するように構成しても良い。
【３９８５】
一方、Ｓ１０５０１の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい、即ち、時短状態が設定されている状態であると判別した場合は（Ｓ１０５０１：Ｙｅｓ）、次に、今回当選した小当たりの小当たり種別が「小当たりＡ」であるかを判別する（Ｓ１０５０２）。ここで、Ｓ１０５０２の処理では、特別図柄判定処理７（図３１７参照）のＳ１０３１０の処理において小当たり種別格納エリア２０３ｆａに格納された小当たり種別を読み出して判別を実行する。
【３９８６】
Ｓ１０５０２の処理において、今回の小当たり種別が「小当たりＡ」であると判別した場合は（Ｓ１０５０２：Ｙｅｓ）、小当たりＡカウンタ２０３ｆｇの値を１減算し（Ｓ１０５０３）、減算後の小当たりＡカウンタ２０３ｆｇの値が０であるかを判別し（Ｓ１０５０４）、０であると判別した場合は（Ｓ１０５０４：Ｙｅｓ）、今回の小当たり当選で時短終了条件（小当たりＡに対応する当選回数終了条件）が成立した場合であるため、変動回数終了条件が成立するまでの期間を計測していた時短カウンタ２０３ｈの値を０に設定し（Ｓ１０５０５）、各種当選回数終了条件を計測していた小当たりＡカウンタ２０３ｆｇ、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈのそれぞれの値を０に設定し（Ｓ１０５０６）、遊技状態として通常状態を設定する（Ｓ１０５０７）。
【３９８７】
上述したＳ１０５０５～Ｓ１０５０７の処理を実行することにより、複数設定される時短終了条件のうち、１つの時短終了条件が成立した場合に、他の時短終了条件が成立するまでの期間を計測するためのカウンタの値をそれぞれ時短終了条件が成立したことを示す値に設定することができるため、時短終了条件が成立した後に（遊技状態として通常状態が設定された後に）、時短情報を更新するための処理（小当たりＡカウンタ２０３ｆｇ、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈ、時短カウンタ２０３ｈの値を更新するための処理）が実行されることを確実に防止することができる。よって、不必要な処理が実行されることを抑制できるため、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。
【３９８８】
なお、第７制御例では、複数の時短終了条件のうち、何れかの終了条件が成立した場合に、複数の時短終了条件のそれぞれに対応する時短情報を更新するための各種カウンタの値を０（時短終了条件が成立したことを示す値）に設定するように構成するだけであるため、時短状態が終了した後に、前回の時短状態がどの時短終了条件が成立して終了したのかを判別することができないが、例えば、成立した時短終了条件を記憶可能な記憶手段を設け、過去に成立した時短終了条件の種別や成立回数を判別可能に構成しても良い。
【３９８９】
このように構成することで、例えば、成立し易い時短終了条件を、設計値から算出した算出結果と、実際の成立回数とに基づいて決定し、その決定した内容に基づいて遊技者に成立し易い時短終了条件を示唆（報知）するように構成することができる。さらに、１の時短終了条件が成立した場合における他の時短終了条件に対応する時短情報の更新状況（例えば、時短カウンタ２０３ｈの値が０になった時点における小当たりＡカウンタ２０３

ｆｇ、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈの各値）を記憶可能に構成し、最も成立し難い時短終了条件、即ち、複数の時短終了条件のうち、１の時短終了条件が成立した時点において、最も大きな値の時短情報を有する時短終了条件を判別するように構成しても良い。

【３９９０】

Ｓ１０５０７の処理を終えると、次に、減算された各小当たりカウンタの値に対応する残時短回数コマンドを設定し（Ｓ１０５０８）、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ１０５０９）、本処理を終了する。ここで、Ｓ１０５０８及びＳ１０５０９で設定されたコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、後述のメイン処理７（図３２５参照）の外部出力処理（Ｓ１１５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、受信した残時短回数コマンドに基づいて時短情報を管理し、時短状況（時短状態が終了するまでの期間）を示唆（報知）するための状態表示態様を設定する。また、受信した状態コマンドに基づいて現在の遊技状態を把握する。

【３９９１】

一方、Ｓ１０５０４の処理において、小当たりＡカウンタ２０３ｆｇの値が０では無いと判別した場合は（Ｓ１０５０４：Ｎｏ）、今回の小当たり当選によって時短状態が終了しないため、時短状態を終了するためのＳ１０５０５～Ｓ１０５０７の処理をスキップしてＳ１０５０８の処理へ移行する。

【３９９２】

上述したＳ１０５０２の処理に戻り説明を続ける。Ｓ１０５０２の処理において、今回当選した小当たりの小当たり種別が「小当たりＡ」では無い（「小当たりＢ」である）と判別した場合は（Ｓ１０５０２：Ｎｏ）、次に、今回当選した小当たりの小当たり種別が「小当たりＢ」であるかを判別し（Ｓ１０５１０）、「小当たりＢ」であると判別した場合は（Ｓ１０５１０：Ｙｅｓ）、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈの値を１減算し（Ｓ１０５１１）、その後、減算した小当たりＢカウンタ２０３ｆｈの値が０であるかを判別する（Ｓ１０５１２）。

【３９９３】

Ｓ１０５１２の処理において、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈの値が０であると判別した場合は（Ｓ１０５１２：Ｙｅｓ）、今回の小当たり当選で時短終了条件（小当たりＢに対応する当選回数終了条件）が成立した場合であるため、上述したＳ１０５０５の処理へ移行し、時短状態を終了させるための処理を実行する。

【３９９４】

一方、Ｓ１０５１２の処理において、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈの値が０では無い（１以上である）と判別した場合は（Ｓ１０５１２：Ｎｏ）、今回の小当たり当選によって時短状態が終了しないため、時短状態を終了するためのＳ１０５０５～Ｓ１０５０７の処理をスキップしてＳ１０５０８の処理へ移行する。

【３９９５】

Ｓ１０５１０の処理において、今回当選した小当たりの小当たり種別が「小当たりＢ」では無い場合は（Ｓ１０５１０：Ｎｏ）、今回の小当たり当選によって時短状態が終了しないため、時短状態を終了するためのＳ１０５０５～Ｓ１０５０７の処理をスキップしてＳ１０５０８の処理へ移行する。

【３９９６】

以上説明をした通り、第７制御例では小当たりに当選した特別図柄の変動時間が経過した場合に、その小当たり当選に対応するカウンタの値を減算し、小当たり当選に基づいて成立する時短終了条件（当選回数終了条件）の成立の有無を判別するように構成している。このように構成することで、小当たり遊技が実行される前に当選回数終了条件により時短状態を終了させることが可能となる。よって、変動回数終了条件、当選回数終了条件の何れの時短終了条件が成立した場合であっても、時短状態を終了させるタイミングに大きな差が発生することを防止することができる。

【３９９７】

具体的には、第７制御例では、変動回数終了条件、即ち、特別図柄の変動回数に基づいて成立する時短終了条件が成立した場合には、特別図柄（第１図柄）の確定表示が終了したタイミングで時短状態が終了するように構成され、当選回数終了条件、即ち、特別図柄の抽選で小当たりに当選した当選回数に基づいて成立する時短終了条件が成立した場合には、特別図柄（第１図柄）の確定表示後の、小当たり遊技の開始設定タイミングで時短状態が終了するように構成されている。

【３９９８】

つまり、何れの時短終了条件が成立した場合であっても、対応する特別図柄の変動が停止した直後に時短状態が終了するように構成している。これにより、今回設定された時短状態がどの時短終了条件が成立して終了したのかを遊技者に分かり難くすることができる。なお、時短状態が終了したか否かを遊技者が判別するためには、例えば、普通図柄（第２図柄）の変動時間の長短や、電動役物６４０ａの開放パターンを識別する必要があるが、例えば、第７制御例のように小当たり開始設定時（小当たり遊技が開始される直前）に時短状態を終了するように設定することで、小当たり遊技が開始された直後には時短状態が終了したか否かを判別し難くすることができる。

【３９９９】

なお、第７制御例では、複数の時短終了条件のうち、変動回数終了条件と当選回数終了条件との何れの終了条件が成立した場合にも、略同一のタイミング（遊技者が判別困難な程度の時間差を含む概念）で時短状態を終了させるように構成しているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、変動回数終了条件が成立した場合には特別図柄（第１図柄）の確定表示直後に時短状態を終了させ、当選回数終了条件が成立した場合には特別図柄（第１図柄）の確定表示後に実行される小当たり遊技終了後に時短状態を終了させるように構成しても良い。このように構成することで、小当たり遊技が実行されている期間中を時短状態とすることができる。

【４０００】

よって、小当たり遊技中は今回の小当たり当選によって時短状態が終了したのか否かを遊技者が判別することができず、小当たり遊技が終了するまで（２種当たりを獲得したか否かの遊技結果が報知されるまで）、時短状態が終了したのか否かを分かり難くすることができる。さらに、第７制御例のように、小当たり遊技中に２種当たりを獲得可能な遊技性を有するパチンコ機１０では、小当たり遊技終了後に時短状態が終了したか否かを遊技者に報知するように構成することで、今回の小当たり遊技が時短状態を終了させる小当たり当選に基づくものでは？と予測しながらの遊技を行うことになるため、時短状態中に実行される小当たり遊技に対して常に意欲的に２種当たりを狙わせることができる。

【４００１】

次に、図３２２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＶ入口通過処理（Ｓ１０１０８）について説明する。図３２２は、タイマ割込処理（図３１４参照）の中で実行されるＶ入口通過処理（Ｓ１０１０８）を示すフローチャートである。

【４００２】

Ｖ入口通過処理（Ｓ１０１０８）では、まず球通過センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１がオンであるか否かを判定する（Ｓ１１１０１）。Ｓ１１１０１の処理において、球通過センサ６５０ｃ１がオンでないと判別された場合は（Ｓ１１１０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１１１０１の処理において、球通過センサ６５０ｃ１がオンであると判別された場合（Ｓ１１１０１：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞口６５０ａの開放期間中であるか否かを判別する（Ｓ１１１０２）。

【４００３】

Ｓ１１１０２の処理において、Ｖ入賞口６５０ａの開放期間中であると判別された場合（Ｓ１１１０２：Ｙｅｓ）、Ｖ入口通過コマンドを設定し（Ｓ１１１０３）、本処理を終了する。ここで設定されたＶ入口通過コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理７（図３２５参照）の外部出力処理（Ｓ１１５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送

信される。音声ランプ制御装置１１３では、Ｖ入口通過コマンドを受信すると、Ｖ入口を通過した球をカウントすると共に、表示制御装置１１４へＶ入口通過に基づく演出を実行させるためのコマンドを送信する。これにより、Ｖ入賞装置６５０への入球に基づく小当たり遊技中の演出を実行することができる（図３１３参照）。

【４００４】

一方、Ｖ入賞口６５０ａの開放期間中でないと判別された場合は（Ｓ１１１０２：Ｎｏ）、小当たり遊技でないにも関わらず、Ｖ入賞装置６５０へ球が入球した場合であるので、エラーコマンドを設定する（Ｓ１１１０４）。その後、流路ソレノイド２０９ａをオンに設定し（Ｓ１１１０５）、本処理を終了する。

【４００５】

次に、図３２３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＶ通過処理（Ｓ１０１０９）について説明する。図３２３は、Ｖ通過処理（Ｓ１０１０９）を示すフローチャートである。このＶ通過処理（Ｓ１０１０９）は、タイマ割込処理（図３１４参照）の中で実行される処理である。

【４００６】

Ｖ通過処理では、まず、Ｖ通過フラグ２０３ｆｆがオンであるか否かを判別する（Ｓ１１２０１）。Ｓ１１２０１の処理において、Ｖ通過フラグ２０３ｆｆがオンであると判別された場合は（Ｓ１１２０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１１２０１の処理において、Ｖ通過フラグ２０３ｆｆがオンでないと判別された場合は（Ｓ１１２０１：Ｎｏ）、Ｖ通過ありか否かを判別する（Ｓ１１２０２）。即ち、遊技球がＶ入賞装置６５０のＶ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３を通過したか否かを判別する。Ｓ１１２０２の処理において、Ｖ通過なしと判別された場合は（Ｓ１１２０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【４００７】

Ｓ１１２０２の処理において、Ｖ通過ありと判別された場合は（Ｓ１１２０２：Ｙｅｓ）、Ｖ通過有効期間中であるか否かを判別する（Ｓ１１２０３）。Ｖ通過有効期間中であると判別された場合は（Ｓ１１２０３：Ｙｅｓ）、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄに格納されているＶ通過時大当たり種別値を取得し（Ｓ１１２０４）、取得したＶ通過大当たり種別を示すＶフラグ２０３ｆｅをオンに設定する（Ｓ１１２０５）。そして、Ｖ通過コマンドを設定する（Ｓ１１２０６）。

【４００８】

次いで、Ｖ通過フラグ２０３ｆｆをオンに設定し（Ｓ１１２０７）する。その後、時短カウンタ２０３ｈを０に設定して（Ｓ１１２０８）、本処理を終了する。

【４００９】

一方、Ｓ１１２０３の処理において、Ｖ通過有効期間中でないと判別された場合は（Ｓ１１２０３：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ１１２０９）、本処理を終了する。Ｖ通過有効期間中でない場合に、遊技球がＶ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３を通過した場合は、不正にＶ入賞スイッチ６５０ｅ３へ球が入賞された場合であると考えられる。この場合、Ｓ１１２０９の処理においてエラーコマンドが設定されることにより、エラーの出力が実行され、不正行為を発見することができる。

【４０１０】

次に、図３２４を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理（主制御装置）７について説明する。図３２４は、この立ち上げ処理（主制御装置）７を示すフローチャートである。この立ち上げ処理（主制御装置）７は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期設定を実行する（Ｓ１１４０１）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（第７制御例では１秒）を実行する（Ｓ１１４０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１１４０３）。

【４０１１】
その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ１２２（図１２１参照）がオンされているか否かを判別し（Ｓ１１４０４）、オンされていれば（Ｓ１１４０４：Ｙｅｓ）、処理をＳ１１４１５へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていなければ（Ｓ１１４０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１１４０５）、記憶されていなければ（Ｓ１１４０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ１１４１５へ移行する。
【４０１２】
ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１４０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１１４０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１１４０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１１４１５へ移行する。なお、図３２５のＳ１１５１５の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。
【４０１３】
Ｓ１１４１５の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ１１４１５）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１４１６，Ｓ１１４１７）を実行する。
【４０１４】
上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ１２２を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１４１６，Ｓ１１４１７）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１１４１６，Ｓ１１４１７）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１１４１６，Ｓ１１４１７）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ１１４１６）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ１１４１７）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ１１４１０の処理へ移行する。
【４０１５】
一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされておらず（Ｓ１１４０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１１４０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１１４０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１１４０８）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（Ｓ１１４０９）、Ｓ１１４１０の処理へ移行する。払出制御装置１１１は、この払出復帰コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。
【４０１６】
Ｓ１１４１０の処理では、演出許可コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信し、音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４に対して各種演出の実行を許可する。次いで、時短カウンタ２０３ｈの値を読み出し（Ｓ１１４１１）、読み出した値に基づく状態コマンドを設定する（Ｓ１１４１２）。そして、流路ソレノイド２０９ａをオフに設定する（Ｓ１１４１３）。その後、割込みを許可して（Ｓ１１４１４）、後述するメイン

処理７に移行する。
【４０１７】
次に、図３２５を参照して、上記した立ち上げ処理（主制御装置）７後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理７について説明する。図３２５は、このメイン処理７を示すフローチャートである。このメイン処理７では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、４ｍ秒周期の定期処理としてＳ１１５０１～Ｓ１１５０８の各処理が実行され、その残余時間でＳ１１５１１，Ｓ１１５１２のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。
【４０１８】
メイン処理７（図３２５参照）においては、まず、タイマ割込処理（図３１４参照）の実行中に、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ１１５０１）。具体的には、タイマ割込処理（図３１４参照）におけるＳ１０１０１のスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置１１１に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理７（図３１５参照）や始動入賞処理（図１６１参照）で設定された特図１保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。更に、この外部出力処理（Ｓ１１５０１）により、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動表示に必要な変動パターンコマンド、停止種別コマンド等を音声ランプ制御装置１１３に送信する。また、大当たり制御処理７（図３２６，Ｓ１１５０４）で設定されたオープニングコマンド（Ｓ１１６０２）、ラウンド数コマンド（Ｓ１１６０７）、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する（Ｓ１１６１１）。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信する。
【４０１９】
次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｓ１１５０２）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第７制御例では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。
【４０２０】
変動種別カウンタＣＳ１の更新（Ｓ１１５０２）が終わると、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１１５０３）、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たり演出の実行や、対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口（大開放口）６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放又は閉鎖するための大当たり制御処理を実行する（Ｓ１１５０４）。大当たり制御処理７（Ｓ１１５０４）では、大当たり状態のラウンド毎に対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放し、対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）の最大開放時間が経過したか、又は対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を閉鎖する。この対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、第７制御例では、大当たり制御処理７（Ｓ１１５０４）をメイン処理７（図３２５参照）において実行しているが、タイマ割込処理（図３１４参照）において実行しても良い。
【４０２１】
次に、特別図柄の小当たり状態である場合に、小当たりに応じた各種演出の実行や、対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放又は閉鎖するための小当たり制御処理７を実行する（Ｓ１１５０５）。小当たり制御処理７（Ｓ１１５０５）では、開放シナリオに基づいて対応する入賞口（

第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放し、対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）の最大開放時間が経過したか、又は対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を閉鎖する。尚、第７制御例では、小当たり制御処理７（Ｓ１１５０５）をメイン処理７（図３２５参照）において実行しているが、タイマ割込処理（図３１４参照）において実行しても良い。

【４０２２】

次に、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（Ｓ１１５０６）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図１６３参照）のＳ８２２の処理によって電動役物の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物の開閉制御を開始する。尚、この電動役物の開閉制御は、普通図柄変動処理におけるＳ８２１の処理またはＳ８２３の処理で設定された開放時間および開放回数が終了するまで継続される。

【４０２３】

次に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ（図２参照）の表示を更新する第１図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１１５０７）。第１図柄表示更新処理（Ｓ１１５０７）では、特別図柄変動パターン選択処理７（図３１８参照）のＳ８２０６の処理によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて開始する。第７制御例では、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂのＬＥＤの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているＬＥＤが赤であれば、その赤のＬＥＤを消灯すると共に緑のＬＥＤを点灯させ、緑のＬＥＤが点灯していれば、その緑のＬＥＤを消灯すると共に青のＬＥＤを点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる。

【４０２４】

なお、メイン処理７（図３２５参照）は４ｍ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎にＬＥＤの点灯色を変更すると、ＬＥＤの点灯色の変化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がＬＥＤの点灯色の変化を確認することができるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ（図示せず）を１カウントし、そのカウンタが１００に達した場合に、ＬＥＤの点灯色の変更を行う。即ち、０．４ｓ毎にＬＥＤの点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、ＬＥＤの点灯色が変更されたら、０にリセットされる。

【４０２５】

また、第１図柄表示更新処理（Ｓ１１５０７）では、特別図柄変動パターン選択処理７（図３１８参照）のＳ８２０６の処理によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ（図２９４参照）において実行されている変動表示を終了し、特別図柄判定処理７（図３１７参照）のＳ１０３０５、またはＳ１０３０８の処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第１図柄）を第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂに停止表示（点灯表示）する。

【４０２６】

次に、第２図柄表示装置８３の表示を更新する第２図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１１５０８）。第２図柄表示更新処理（Ｓ１１５０８）では、普通図柄変動処理（図１６３参照）のＳ８１５の処理またはＳ８１６の処理によって第２図柄の変動時間が設定された場合に、第２図柄表示装置８３において変動表示を開始する。これにより、第２図柄表示装置８３では、第２図柄としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第２図柄表示更新処理（Ｓ１１５０８）では、普通図柄変動処理（図１６３参照）のＳ８１８の処理によって第２図柄表示装置８３の停止表示が設定された場合に、第２図柄表示装置８３において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理（図１６３参照）のＳ８１２の処理またはＳ８１３の処理によって設定された表示

態様で、停止図柄（第２図柄）を第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯表示）する。
【４０２７】
その後は、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１１５０９）、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１１５０９：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理７の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理７の開始から所定時間（第７制御例では４ｍ秒）が経過したか否かを判別し（Ｓ１１５１０）、既に所定時間が経過していれば（Ｓ１１５１０：Ｙｅｓ）、処理をＳ１１５０１へ移行し、上述したＳ１１５０１以降の各処理を繰り返し実行する。
【４０２８】
一方、今回のメイン処理７の開始から未だ所定時間が経過していなければ（Ｓ１１５１０：Ｎｏ）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理７の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１１５１１，Ｓ１１５１２）。
【４０２９】
まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１１５１１）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、各カウンタ値が最大値（第７制御例では９９９、２３９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ１１５０２の処理と同一の方法によって実行する（Ｓ１１５１２）。
【４０３０】
ここで、Ｓ１１５０１～Ｓ１１５０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理７の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより（Ｓ１１５１１）、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。
【４０３１】
また、Ｓ１１５０９の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１１５０９：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図１６５のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１１５１３以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１１５１３）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１１５１４）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１１５１５）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１１５１６）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。
【４０３２】
なお、Ｓ１１５０９の処理は、Ｓ１１５０１～Ｓ１１５０８で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるＳ１１５１１とＳ１１５１２の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置１１０のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理（主制御装置）７の終了後、処理をＳ１１５０１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理（主制

御装置）７において初期化された場合と同様に、処理をＳ１１５０１の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ１１４０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１１５０１の処理から開始することができる。従って、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【４０３３】

次に、図３２６のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり制御処理７（Ｓ１１５０４）を説明する。図３２６は、この大当たり制御処理７（Ｓ１１５０４）を示すフローチャートである。この大当たり制御処理７（Ｓ１１５０４）は、メイン処理７（図３２５参照）の中で実行され、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、対応する入賞口（可変入賞装置６５の特定入賞口（大開放口）６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放又は閉鎖するための処理である。

【４０３４】

大当たり制御処理７（図３２６，Ｓ１１５０４）では、まず、特別図柄の大当たり開始タイミングであるかを判別する（Ｓ１１６０１）。具体的には、大当たり開始フラグ２０３ｊの設定状況を解析することにより判別する。この大当たり開始フラグ２０３ｊは、特別図柄変動処理７（図３１５参照）のＳ１０２１５の処理により大当たりの開始を設定した場合に、オンに設定される（Ｓ１０２１６）。Ｓ１１６０１の処理において、大当たりの開始タイミングであると判別した場合（大当たり開始フラグ２０３ｊがオンであると判別した場合）は（Ｓ１１６０１：Ｙｅｓ）、オープニングコマンドを設定し（Ｓ１１６０２）、次いで、大当たり開始フラグ２０３ｊをオフに設定して（Ｓ１１６０３）、本処理を終了する。

【４０３５】

一方、Ｓ１１６０１の処理において、特別図柄の大当たりの開始タイミングでは無い（大当たり開始フラグ２０３ｊがオフに設定されている）と判別した場合には（Ｓ１１６０１：Ｎｏ）、次に、現在が大当たり中であるかを判別する（Ｓ１１６０４）。特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれるものであり、上述した大当たり中フラグ２０３ｋがオンに設定されている期間が該当する。Ｓ１１６０４の処理において、特別図柄の大当たり中では無い（大当たり中フラグ２０３ｋがオフである）と判別した場合（Ｓ１１６０４：Ｎｏ）は、そのまま本処理を終了する。

【４０３６】

一方、Ｓ１１６０４の処理において、特別図柄の大当たり中である（大当たり中フラグ２０３ｋがオンに設定されている）と判別した場合には（Ｓ１１６０４：Ｙｅｓ）、大当たり中における複数タイミングで実行される各種処理を実行するタイミングであるかを判別するための判別処理（Ｓ１１６０５～Ｓ１１６１２）が実行される。

【４０３７】

Ｓ１１６０４の処理において、現在が大当たり中であると判別した場合は（Ｓ１１６０４：Ｙｅｓ）、次に、現在が新たなラウンドの開始タイミングであるか判別する（Ｓ１１６０５）。このＳ１１６０５の処理では、今回の大当たり遊技に対応して設定される開放シナリオに基づいて現在のタイミングが新たなラウンドの開始タイミングであるかを判別する。Ｓ１１６０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ１１６０５：Ｙｅｓ）、開放シナリオテーブル２０２ｆｇに基づき、対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放し（Ｓ１１６０６）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定する（Ｓ１１６０７）。ラウンド数コマンドを設定した後は、本処理を終了する

。
【４０３８】
ここで設定されたラウンド数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理７（図３２５参照）の外部出力処理（Ｓ１１５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、ラウンド数コマンドを受信すると、ラウンド数に応じた表示用ラウンド数コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用ラウンド数コマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において新たなラウンド演出が開始される。
【４０３９】
なお、詳細な説明は省略するが、大当たりが継続して（例えば、複数の大当たり遊技が実行される間の特別図柄変動回数（抽選回数）が５０回未満の場合や、大当たり遊技中を挟んで時短状態が繰り返し設定されている期間中に）実行される場合には、音声ランプ制御装置１１３側にて継続して実行される大当たり遊技のラウンド数を累積して表示するように構成している。つまり、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から送信される状態コマンドや変動パターンコマンドに基づいて大当たりが継続して実行されていると判別する期間（連チャン期間）を設定する期間設定手段と、その期間設定手段によって設定された期間中に新たな大当たり遊技が実行された場合に、前に実行された大当たり遊技におけるラウンド遊技数（ラウンド数）に新たな大当たり遊技のラウンド遊技数（ラウンド数）を加算するラウンド数累積手段と、そのラウンド数累積手段により累積されたラウンド累積数に応じた表示用ラウンド数コマンドを表示制御装置１１４に送信し、大当たり遊技中の第３図柄表示装置８１に表示するラウンド累積数表示制御手段と、を有している。これにより、大当たりが長く継続していることを遊技者に認識させることができるので、遊技者の興趣を向上させることができる。
【４０４０】
一方、Ｓ１１６０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ１１６０５：Ｎｏ）、次に、対応する入賞口（可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）の閉鎖条件が成立したかを判別する（Ｓ１１６０８）。具体的には、対応する入賞口（可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放した後に所定時間（例えば、３０秒）が経過した場合、または、可変入賞装置６５又はＶ入賞装置６５０に球が所定数（例えば、合計１０個）入賞した場合に、閉鎖条件が成立したと判別する。
【４０４１】
Ｓ１１６０８の処理において、対応する入賞口（可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）の閉鎖条件が成立したと判別した場合は（Ｓ１１６０８：Ｙｅｓ）、対応する入賞口（可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を閉鎖して（Ｓ１１６０９）、本処理を終了する。一方、対応する入賞口（可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）の閉鎖条件が成立していないと判別した場合には（Ｓ１１６０８：Ｎｏ）、次に、現在がエンディング演出の開始タイミングであるかを判別する（Ｓ１１６１０）。エンディング演出の開始タイミングは、１５ラウンド（今回の大当たり遊技において予め設定される最終ラウンド遊技）が終了して開閉扉６５０ｆ１が閉状態にされ、球はけ時間である待機時間（第７制御例では、３秒）が経過した場合に、エンディング演出の開始タイミングとして判別する。
【４０４２】
Ｓ１１６１０の処理において、エンディング演出の開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１１６１０：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ１１６１１）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理７（図３２５参照）の外部出力処理（Ｓ１１５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に

向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１においてエンディング演出が開始される。

【４０４３】

一方、Ｓ１１６１０の処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判別した場合は（Ｓ１１６１０：Ｎｏ）、Ｓ１１６１２の処理において、エンディング演出の終了タイミングであるかを判別する（Ｓ１１６１２）。Ｓ１１６１２の処理において、エンディング演出の終了タイミングでないと判別した場合は（Ｓ１１６１２：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【４０４４】

Ｓ１１６１２の処理において、エンディング演出の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１１６１２：Ｙｅｓ）、次に、実行中の大当たり種別が大当たりＡ～大当たりＤの何れであるかを判別する（Ｓ１１６１３）。このＳ１１６１３の処理では設定される大当たり種別を一時的に格納する格納エリア（図示しない）に格納されている大当たり種別が読み出される。

【４０４５】

次に、読み出した大当たり種別に基づいて、時短付与７テーブル２０２ｆｅを用いて対応する時短終了条件を設定する（Ｓ１１６１４）。具体的には、大当たり種別が大当たりＡ（１５Ｒ時短有大当たり）または大当たりＢ（５Ｒ時短有り大当たり）の場合は、時短カウンタ２０３ｈに１００を、小当たりＡカウンタ２０３ｆｇに１を、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈに３を、それぞれ設定する。また、大当たり種別が大当たりＤ（１５Ｒ時短有大当たり）の場合は、時短カウンタ２０３ｈに１００を、小当たりＡカウンタ２０３ｆｇに２を、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈに１０を、それぞれ設定する。

【４０４６】

なお、大当たり種別が大当たりＣ（５Ｒ時短無大当たり）の場合は、大当たり終了後に時短状態が設定されない大当たり種別であるため、時短カウンタ２０３ｈ、小当たりＡカウンタ２０３ｆｇ、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈ、のそれぞれに値（時短終了条件）が設定されない用に構成している。上述したＳ１１６１４の処理を終えると、次に、Ｓ１１６１４の処理にて設定した時短終了条件を示す各種カウンタの値に対応した情報を示すための時短設定情報コマンドを設定する（Ｓ１１６１５）。

【４０４７】

ここで設定された時短設定情報コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理７（図３２５参照）の外部出力処理（Ｓ１１５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、時短設定情報コマンドを受信すると、時短情報更新エリア２２３ｇおよび仮時短情報更新エリア２２３ｉに今回の時短状態の時短終了条件を示す時短情報を設定する。ここで設定された時短情報と、特別図柄の変動（抽選）に基づいて更新される時短状態の更新情報に基づいて、時短状態の残回数（残条件）を判別し、その残回数に基づいて様々な演出態様が第３図柄表示装置８１にて表示される。

【４０４８】

Ｓ１１６１５の処理を終えると、次に、大当たり後に設定される遊技状態に対応する状態コマンドを設定し（Ｓ１１６１６）、大当たりの終了を設定し（Ｓ１１６１７）、大当たり中フラグ２０３ｋをオフに設定し（Ｓ１１６１８）、本処理を終了する。

【４０４９】

以上、説明をした通り、第７制御例では、大当たりに当選した場合に設定される大当たり種別に応じて、時短状態の終了条件を異ならせて設定することができるように構成している。さらに、第７制御例では、第１特別図柄の抽選によって大当たりに当選した場合に比べて、第２特別図柄の抽選によって大当たりに当選した場合のほうが、時短状態の終了条件（時短終了条件）として成立し難い時短終了条件が設定されるように構成している。

【４０５０】
このように構成することで、時短状態が設定されている間の右打ち遊技中に、２種当たりでは無く１種当たりに当選した際の付加価値を遊技者に提供することができる。
【４０５１】
なお、第７制御例では、第１特別図柄の抽選によって大当たりに当選した場合に設定される大当たり種別（大当たりＡ、Ｂ）では、同一の時短終了条件が設定されるように構成しているが、それに限ること無く、例えば、大当たり種別が大当たりＡの場合のほうが成立し難い時短終了条件を設定するように構成しても良い。また、複数の時短終了条件の一部を大当たりＡのほうが成立し易くし、他を大当たりＢの方が成立し易くなるように設定しても良い。
【４０５２】
さらに、図３０６（ｄ）に示した通り、第７制御例では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄の変動回数に関する変動回数終了条件（時短カウンタ２０３ｈの値に基づいた終了条件）と、特別図柄の抽選の結果、小当たりに当選した当選回数に関する当選回数終了条件（各小当たりカウンタの値に基づいた終了条件）と、を設定するように構成している。
【４０５３】
加えて、当選回数終了条件として、小当たり当選時に設定される複数の小当たり種別に対応させた終了条件を設定するように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、特別図柄の変動回数が所定回数（１００回）に到達するまでの間に、どの小当たり種別に対応する小当たり遊技が実行され、あとどれくらいで時短状態が終了するのかを分かり難くすることができる。
【４０５４】
なお、第７制御例では、変動回数終了条件として特別図柄（第１特別図柄と第２特別図柄）の変動回数「１００回」のみを設定するように構成しているが、大当たり種別に応じて異なる変動回数終了条件を設定しても良い。また、変動回数終了条件として、第１特別図柄の変動回数のみを計測する第１特別図柄変動計測手段を設け、その第１特別図柄変動計測手段の計測結果が所定結果となった場合に成立する第１特別図柄変動終了条件や、第２特別図柄の変動回数のみを計測する第２特別図柄変動計測手段を設け、その第２特別図柄変動計測手段の計測結果が所定結果となった場合に成立する第２特別図柄変動終了条件を設けても良い。
【４０５５】
さらに、第７制御例では、当選回数終了条件として各小当たり種別に対応させたカウンタ（小当たりＡカウンタ２０３ｆｇ、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈ）の計測結果に基づく終了条件を設定するように構成しているが、これに限ること無く、単に小当たりに当選した回数を合算した値に基づいて成立する時短終了条件を設定しても良いし、複数（３以上）の小当たり種別のうち、所定数（２つ）の小当たり種別が設定された小当たり遊技が実行された回数を合算して計測する手段を設け、その手段の計測結果に基づく終了条件を設定するように構成しても良い。
【４０５６】
また、第７制御例では、小当たり当選時に設定され得る小当たり種別の全てに対して、時短終了条件を設定するように構成しているが、これに限ることなく、小当たり当選時に何回設定されたとしても時短終了条件が成立し得ない小当たり種別として小当たり種別Ｚを設定可能に構成しても良い。これにより、時短状態中に小当たりに当選したことを遊技者が把握したとしても、今回の小当たりによって時短状態が終了に近づいているのかを判別し難くすることができる。
【４０５７】
加えて、上述した小当たり種別Ｚを設ける場合には、当選回数終了条件が設定されている小当たり遊技と同一内容の小当たり遊技を実行するように構成すると良い。このように構成することで、時短状態中に実行される小当たり遊技の遊技内容を識別したとしても、

今回の小当たり遊技によって時短状態が終了に近づいているのかを判別し難くすることができる。

【４０５８】

このように、小当たりに当選したことを判別したり、或いは、小当たりに当選したことに基づいて実行される小当たり遊技の遊技内容を判別したりすることで、つまり、パチンコ機１０の遊技内容を判別することで、時短状態の進捗（終了に近づいているか否か）を把握困難とすることにより、時短状態の進捗（終了に近づいているか否か）を示唆（報知）する演出に対して、遊技者に強い興味を持たせることができる。なお、第７制御例において第３図柄表示装置８１で実行される演出の制御内容については、後述する音声ランプ制御装置１１３の制御処理説明の中で詳細に説明をする。

【４０５９】

次に、図３２７のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり制御処理７（Ｓ１１５０５）を説明する。図３２７は、この小当たり制御処理７（Ｓ１１５０５）を示すフローチャートである。この小当たり制御処理７（Ｓ１１５０５）は、メイン処理７（図３２５参照）の中で実行され、パチンコ機１０が特別図柄の小当たり状態である場合に、小当たりに応じた各種演出の実行や、対応する入賞口（Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放又は閉鎖するための処理である。

【４０６０】

小当たり制御処理７（図３２７，Ｓ１１５０５）では、まず、特別図柄の小当たりが開始されるかを判定する（Ｓ１１７０１）。具体的には、小当たり開始設定処理７（図３２０参照）のＳ１０４０４の処理により小当たり開始フラグ２０３ｆｂがオンに設定されていれば、特別図柄の小当たりが開始されると判定する。Ｓ１１７０１の処理において、特別図柄の小当たりが開始される場合には（Ｓ１１７０１：Ｙｅｓ）、オープニングコマンドを設定する（Ｓ１１７０２）。そして、小当たり開始フラグ２０３ｆｂをオフに設定して（Ｓ１１７０３）、本処理を終了する。

【４０６１】

一方、Ｓ１１７０１の処理において、特別図柄の小当たりが開始されない場合には（Ｓ１１７０１：Ｎｏ）、特別図柄の小当たり中であるかを判別する（Ｓ１１７０４）。特別図柄の小当たり中としては、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の小当たり（特別図柄の小当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の小当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ１１７０４の判別は小当たり中フラグ３０３ｆｃがオンに設定されているかを解析することで判別する。Ｓ１１７０４の処理において、特別図柄の小当たり中では無いと判別した場合は（Ｓ１１７０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【４０６２】

一方、Ｓ１１７０４の処理において、特別図柄の小当たり中であると判別した場合には（Ｓ１１７０４：Ｙｅｓ）、Ｓ１１７０５の処理を実行する。Ｓ１１７０５の処理では、Ｖ入賞口開放タイミングであるか判別する（Ｓ１１７０５）。Ｓ１１７０５の処理において、Ｖ入賞口開放タイミングであると判別した場合には（Ｓ１１７０５：Ｙｅｓ）、開放シナリオテーブル２０２ｆｇに基づき、対応する入賞口（Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放し（Ｓ１１７０６）、今回が５回目又は１０回目の開放タイミングであるかを判別する（Ｓ１１７０７）。

【４０６３】

Ｓ１１７０７の処理において、今回が５回目又は１０回目の開放タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ１１７０７：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１１７０７の処理で今回が５回目又は１０回目の開放タイミングであると判別した場合は（Ｓ１１７０７：Ｙｅｓ）、次に、Ｓ１１７０８の処理において、Ｖフラグ２０３ｆｅがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１１７０８）、オンではない（オフである）と判別した場合には（Ｓ１１７０８：Ｎｏ）、小当たり種別格納エリア２０３ｆａに格納されている小当たり種別を読み出し（Ｓ１１７０９）、次いで、読み出した小当たり種別に対応する指示コマンド

を設定する（Ｓ１１７１０）。
【４０６４】
Ｓ１１７１０の処理において設定される指示コマンドとしては、例えば、小当たり種別として小当たり遊技中に球が特定領域を通過し易い小当たり（例えば、小当たりＡ）と、小当たり遊技中に球が特定領域を通過し難い小当たり（例えば、小当たりＢ）と、によって第３図柄表示装置８１に表示する表示態様を異ならせるための指示コマンドが設定される。
【４０６５】
図３２７に戻り、説明を続ける。Ｓ１１７０５の処理において、Ｖ入賞口６５０ａの開放タイミングではないと判別した場合には（Ｓ１１７０５：Ｎｏ）、Ｖ入賞口６５０ａの閉鎖条件が成立したか、即ち、Ｖ入賞口６５０ａの閉鎖タイミングであるか判別する（Ｓ１１７１１）。Ｖ入賞口６５０ａの閉鎖タイミングであると判別した場合には（Ｓ１１７１１：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞口６５０ａを閉鎖し（Ｓ１１７１２）、本処理を終了する。
【４０６６】
一方、Ｓ１１７１１の処理において、現在がＶ入賞口６５０ａの閉鎖タイミングでは無いと判別した場合には（Ｓ１１７１１：Ｎｏ）、次に、エンディング演出の開始タイミングであるかを判別する（Ｓ１１７１３）。Ｓ１１７１３の処理において、エンディング演出の開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１１７１３：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ１１７１４）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図３２５参照）の外部出力処理（Ｓ１１５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１においてエンディング演出が開始される。
【４０６７】
一方、Ｓ１１７１３の処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判別した場合は（Ｓ１１７１３：Ｎｏ）、Ｓ１１７１５の処理において、エンディング演出の終了タイミングであるかを判別する（Ｓ１１７１５）。Ｓ１１７１５の処理において、エンディング演出の終了タイミングでないと判別した場合は（Ｓ１１７１５：Ｎｏ）、本処理を終了する。
【４０６８】
Ｓ１１７１５の処理において、エンディング演出の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１１７１５：Ｙｅｓ）、Ｖフラグ２０３ｆｅがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１１７１６）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１１７１６：Ｙｅｓ）、Ｖフラグ２０３ｆｅの内容に対応する大当たり種別に基づく開放シナリオを設定し（Ｓ１１７１７）、大当たり開始フラグ２０３ｊ、大当たり中フラグ２０３ｋをオンに設定し（Ｓ１１７１８）、Ｖフラグ２０３ｆｅをオフに設定し（Ｓ１１７１９）、Ｖ通過フラグ２０３ｆｆをオフに設定し（Ｓ１１７２０）、小当たり中フラグ２０３ｆｃをオフに設定し（Ｓ１１７２１）、本処理を終了する。
【４０６９】
次に、図３２８を参照して、本第７制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理内容について説明をする。図３２８は、特図１演出態様設定処理７（Ｓ１４９８３）の処理内容を示したフローチャートである。この特図１演出態様設定処理７（Ｓ１４９８３）では、時短状態中における第１特別図柄抽選に対応する変動演出の演出態様を設定するために、抽選結果報知態様選択テーブル２２２ｆａを参照して決定した演出態様を用いる処理（Ｓ１９５０２参照）を実行する。
【４０７０】
特図１演出態様設定処理７（Ｓ１４９８３）が実行されると、まず、現在の遊技状態が時短状態であるか判別する（Ｓ１９５０１）。現在の遊技状態が時短状態であると判別し

た場合には（Ｓ１９５０１：Ｙｅｓ）、抽選結果報知態様選択テーブル２２２ｆａ（図３１２参照）を参照して、報知態様を決定する（Ｓ１９５０２）。そして、Ｓ１９５０２の処理において決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１９５０３）、本処理を終了する。一方、Ｓ１９５０１の処理において、現在の遊技状態が時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ１９５０１：Ｎｏ）、Ｓ１９５０２の処理をスキップし、上述したＳ１９５０３の処理を実行し、本処理を終了する。

【４０７１】

以上、説明をした通り、本第７制御例では、１回の特別図柄抽選において、大当たり当選の判定と、時短当選の判定とを何れも実行可能に構成し、大当たりと、時短とに重複して当選した場合において、遊技者に有利となる特典を付与可能に構成している点で、他の制御例とは異なる技術思想を有しているが、この第７制御例特有の技術思想を他の制御例に記載されているパチンコ機１０に適用しても良い。また、通常状態以外の遊技状態が設定されている場合においても時短当選の判定を実行可能に構成しても良い。

【４０７２】

また、本第７制御例では、特別図柄抽選に関する処理が実行された場合に、大当たり当選を判定する処理よりも前に時短当選を判定する処理を実行可能に構成し、時短当選した場合には、大当たり当選の判定が実行されるよりも前に時短状態を設定し、大当たり当選の判定が実行されてから、その判定結果を示すための特別図柄変動が開始されるまでの間に時短状態を終了させるように構成している。つまり、特別図柄抽選における大当たり当選の判定が実行される際の遊技状態を変更させる目的のみで時短状態を設定可能に構成している。

【４０７３】

このように構成することで、従来型のパチンコ機１０のように、特別図柄抽選を実行させ易くすることを目的として時短状態を設定する場合とは異なる目的で時短状態を用いることができるため、遊技者に対して多彩な遊技を提供することができる。

【４０７４】

なお、特別図柄抽選における大当たり当選の判定が実行される際の遊技状態を変更させる目的のみで時短状態を設定可能にする構成として、本第７制御例に記載されている構成以外の構成を用いても良く、例えば、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が停止表示されるタイミングにおいて時短状態を設定し、次の特別図柄抽選において大当たり当選の判定が実行された後に時短状態を終了させるように構成しても良い。

【４０７５】

この場合、特別図柄抽選の実行権利（特図保留）を獲得している場合には、時短状態が設定される期間が一瞬となるため、本第７制御例と同様に、特別図柄抽選における大当たり当選の判定が実行される際の遊技状態を変更させる目的で時短状態を設定することが可能となる。一方、特図保留を獲得していない場合は、次の特別図柄抽選が実行されるまでの間、時短状態が継続することになるため、特別図柄抽選を実行させ易い期間を設定することが可能となる。よって、特別図柄抽選を円滑に実行することができない遊技者に対してのみ、次の特別図柄抽選を実行させ易くすることができる。

【４０７６】

また、本第７制御例では、１回の特別図柄抽選にて大当たり当選と、時短当選とに重複当選可能に構成し、重複当選した場合に、重複当選していない場合よりも遊技者に有利な特典を付与可能に構成しているが、これに限ること無く、重複当選した場合に、重複当選しなかった場合よりも遊技者に不利となる特典を付与可能に構成しても良い。

【４０７７】

また、重複当選し得る判定として、大当たり当選の判定、時短当選の判定、だけで無く、時短終了条件成立の判定や、転落抽選当選の判定を用いても良い。つまり、特定の実行契機が成立したことに基づいて複数種類の判定を実行可能に構成し、その複数種類の判定結果の組合せが所定の組合せとなった場合に、所定の組合せとは異なる組合せとなった場合とは異なる特典を付与可能に構成すれば良い。

【４０７８】
＜パチンコ機１０の遊技盤構成の変形例＞
次に、図３２９を参照して、パチンコ機１０の遊技盤１３の変形例について説明をする。上述した第５制御例から第７制御例においては、通常状態において第１入球口６４へと遊技球を入球させるための左打ち遊技を実行し、時短状態が設定された場合に入球し易くなる第２入球口６４０へと遊技球を入球させるための右打ち遊技を実行可能な遊技盤１３を有していた。つまり、遊技状態に応じて第１特別図柄抽選を実行させる遊技と、第２特別図柄抽選を実行させる遊技とを切り替える遊技性を有したパチンコ機１０について説明をした。
【４０７９】
これに対して本変形例では、図３２９に示した通り、通常状態において、左打ち遊技を実行することで第１入球口６４へと遊技球を入球させて第１特別図柄抽選を実行可能にし、右打ち遊技を実行することで第２入球口１６４１へと遊技球を入球させて第２特別図柄抽選を実行可能に構成している。このように構成することで、同一の遊技状態が設定されている状態において遊技者が遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）を選択することで（操作ハンドル２１を操作して発射強度を調整することで）、任意の特別図柄種別の特別図柄抽選を実行させることができるため、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。
【４０８０】
次に、図３２９に示した遊技盤１３を用いた斬新な遊技性について説明をする。
【４０８１】
＜遊技性１＞
上述した第７制御例にて用いた遊技性を有するパチンコ機１０において、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選とで、同一の選択割合で大当たり当選するように構成し、加えて、第１特別図柄抽選において、大当たり当選に加えて時短当選の判定も実行可能に構成し、第２特別図柄抽選において、大当たり当選に加えて小当たり当選の判定も実行可能に構成する。そして、時短当選したことに基づいて時短状態が設定された場合には、第２入球口１６４０へと遊技球が入球し易くなり、右打ち遊技を実行させ、小当たり当選によって大当たり遊技を狙わせる遊技を実行可能に構成する。
【４０８２】
このように構成することで、通常状態において、左打ち遊技によって、第１特別図柄の大当たり当選を経由して時短状態が設定されることを目指す、或いは、第１特別図柄の時短当選を経由して時短状態が設定されることを目指す遊技（第１遊技）と、右打ち遊技によって、第２特別図柄の大当たり当選を経由して時短状態が設定されることを目指す、或いは、第２特別図柄の小当たり当選を経由して時短状態が設定されることを目指す遊技（第２遊技）と、を遊技者に選択させることが可能となる。
【４０８３】
この場合、例えば、時短当選した場合に設定される時短状態（第２時短）は時短終了条件が成立し易くし、第２時短が設定された場合の約５０％の割合で、第２時短中に小当たり当選を経由して大当たり遊技が実行されるように構成し、第１特別図柄抽選で時短当選する確率を、第２特別図柄抽選で小当たり当選する確率よりも高くするように構成すると良い。
【４０８４】
このように構成することで、第２特別図柄抽選の小当たり当選を経由して大当たり遊技が実行される遊技過程を実行するために第１遊技を実行するか第２遊技を実行するかを遊技者の趣向に合わせて選択させることができる。なお、この場合、通常状態において左打ち遊技を行った場合と、右打ち遊技を行った場合とで、規定数の遊技球を発射した場合における獲得賞球数の割合が均等となるように、各入球口への遊技球の入球割合や、時短当選確率や、小当たり当選確率や、小当たり当選時における大当たり遊技の実行確率を規定すると良い。これにより、何れの遊技を実行した場合であっても、遊技者に公平な遊技を提供することができる。

【４０８５】
さらに、この場合、規定数の遊技球を発射した場合における獲得賞球数の割合が均等となるのに要する期間を第１遊技と第２遊技とで異ならせたり、獲得賞球数の偏差を異ならせたりするように構成すると良い。このように構成することで、遊技者の趣向に合った遊技を提供することができる。
【４０８６】
＜その他の遊技性：時短種別によって通常状態よりも不利な時短状態と有利な時短状態とを設定可能＞
上述した第５制御例のように、通常状態において実行される特別図柄抽選において大当たり当選経由で設定される時短状態（第１時短）と、時短当選経由で設定される時短状態（第２時短）とを設定可能に構成し、第２時短に当選した場合に設定される時短種別として遊技者に有利な第２時短Ａと、不利な第２時短Ｂと、を設定可能に構成する。
【４０８７】
第２時短Ａが設定された場合には、上述した第５制御例と同様に、特別図柄抽選を通常状態よりも実行され易くなるように電動役物６４０が開放動作する時短状態が設定される。一方で、第２時短Ｂが設定された場合には、通常状態と同程度の入球割合でしか第２入球口６４０へと遊技球が入球し得ない開放動作で電動役物６４０が開放動作制御される。
【４０８８】
そして、第２時短Ｂが設定された場合、即ち、通常状態以外の遊技状態では、時短当選判定が実行されないように構成する。このように構成することで、通常状態が設定された場合は、特別図柄抽選において大当たり当選判定と時短当選判定と、が実行される遊技となり、第２時短Ｂが設定された場合は、特別図柄抽選において大当たり当選判定のみが実行される遊技となる。つまり、通常状態に対して時短当選判定が実行されない分、第２時短Ｂのほうが遊技者に不利な遊技が実行されることになる。
【４０８９】
そして、第２時短Ｂに対して時短終了条件として異なる回数の特別図柄抽選回数（例えば、１０回、５０回、１００回）を設定可能に構成する。
【４０９０】
さらに、通常状態で実行される特別図柄抽選における抽選結果の選択割合として、大当たり当選する確率が１／２００とし、時短当選する確率が１９９／２００とする。そして、時短当選した場合に第２時短Ａが選択される割合を１０％、第２時短Ｂが選択される割合を９０％に設定する。つまり、通常状態において特別図柄抽選が実行された場合には、その抽選結果が大当たり当選以外である場合に、必ず時短当選するように構成する。
【４０９１】
このように構成することで、通常状態において特別図柄抽選が実行されるタイミングが、大当たり当選終了後第２時短Ｂの時短終了条件が成立し、通常状態が設定された場合における特別図柄抽選、即ち、特定周期において実行される特別図柄抽選のみとなる。これにより、遊技者に有利な特別図柄抽選（通常状態における特別図柄抽選）を、周期的に（第２時短Ｂの終了条件が成立する毎に）実行させることができる。
【４０９２】
また、第２時短Ｂの時短終了条件として異なる特別図柄抽選回数を設定可能に構成することで、遊技者に有利な特別図柄抽選が実行される周期を可変させることができるため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができる。
【４０９３】
なお、この場合、図３２９を参照して上述した遊技盤１３の構成のように、通常状態において第１特別図柄抽選も第２特別図柄抽選も実行可能とするパチンコ機１０を用いた場合には、通常状態における第１特別図柄抽選と、第２特別図柄抽選とで、時短当選確率を異ならせたり、時短当選時に設定される時短種別の選択割合を異ならせたり、第２時短Ｂが設定された場合の時短終了条件の内容を異ならせたりするように構成すると良い。
【４０９４】

このように構成することで、周期的に実行される遊技者に有利な特別図柄抽選（通常状態における特別図柄抽選）が何れの種別の特別図柄で実行されるかに応じて、遊技者に有利な第２時短Ａが設定される確率を異ならせることができる。

【４０９５】

また、第２時短Ｂの時短終了条件として、特別図柄抽選の実行回数に基づいて成立する時短終了条件では無く、特別図柄抽選の結果が特定の判別結果（例えば、小当たり）である場合に成立する時短終了条件を設定可能に構成し、特別図柄抽選の抽選結果として、大当たり、時短当選とは異なる小当たりに当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、第２時短Ｂが設定された場合に、いち早く第２時短Ｂを終了させて通常状態における特別図柄抽選を実行させようと、小当たり当選を目指すという斬新な遊技性を提供することができる。

【４０９６】

＜遊技性２：同時変動仕様の遊技機と、時短当選の組合せ＞

第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成し、両方の特別図柄が大当たりに当選した場合には、先に特別図柄変動が停止（特別図柄の確定表示）された側の特別図柄の抽選結果に基づく大当たり遊技を実行し、先に特別図柄変動が停止（特別図柄の確定表示）した時点で大当たり種別によっては、他方の特別図柄変動を抽選結果が外れであることを示す表示態様で強制的に停止表示するように構成している遊技機において、第１特別図柄抽選及び第２特別図柄抽選の何れにおいても時短当選判定を実行可能に構成する。

【４０９７】

そして、上述した第５制御例と同様に各特別図柄変動開始前に時短抽選（時短当選判定）を実行し、時短当選した場合には、特別図柄変動停止タイミングにて時短状態を設定する。この場合、第１特別図柄抽選で時短当選した場合は、第１特典となる時短状態が設定され、第２特別図柄抽選で時短当選した場合は、第１特典とは異なる第２特典となる時短状態が設定される。

【４０９８】

さらに、時短当選している第１特別図柄変動中に実行された第２特別図柄抽選において、時短当選した場合には、第１特典及び第２特典よりも有利な第３特典が付与される時短状態を設定可能に構成する。このように構成することで、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成したパチンコ機１０において、各特別図柄抽選で時短当選するタイミングに応じて異なる特典が付与される時短状態を設定することが可能となる。

【４０９９】

付与される特典については、例えば、第１特典又は第２特典よりも時短終了条件が成立し難い第３特典としても良いし、第１特典又は第２特典よりも特別図柄抽選が実行され易い第３特典としても良い。

【４１００】

さらに、第３特典の時短状態が設定されるタイミングは、並行して実行されている各特別図柄変動のうち、先に特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良いし、後に特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良い。また、停止表示タイミングの前後に関わらず、先に実行された特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良いし、後に実行された特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良い。また、特定の特別図柄種別が停止表示されたタイミングでも良い。

【４１０１】

このように構成することで、複数の特別図柄種別の抽選を同時に（並行して）実行可能なパチンコ機１０において各特別図柄の抽選で大当たりに当選してしまい、遊技者に対して同時に過剰な特典（大当たり遊技）が付与されてしまう事態の発生を抑制することができる。

【４１０２】

さらに、一方の特別図柄抽選で遊技者に不利となる大当たりに当選したとしても、その当選結果が停止表示（確定表示）されるまでに、他方の特別図柄抽選で遊技者に有利となる大当たりに当選させることが可能となる。この場合、特別図柄の抽選結果が停止表示されるまでの変動時間を用いて、遊技者に不利当たりに当選したことを示唆する変動演出を実行すると良い。これにより、遊技者に対して不利当たりに当選したのではと思わせることができるため、その変動時間中に他方の特別図柄抽選を意欲的に実行させることができる。

【４１０３】

加えて、遊技者に不利となる大当たりに当選した場合よりも、遊技者に有利となる大当たりに当選したほうが、短い変動時間が設定され易くなるように構成しても良い。これにより、不利当たりに当選した一方の特別図柄の変動中に他方の特別図柄抽選で有利当たりに当選させ、その当選結果を不利当たりの当選結果よりも先に停止表示（確定表示）させることができる。

【４１０４】

＜時短回数（普通図柄の高確率状態中に実行可能な特別図柄抽選の回数）無限を設定可能な遊技機について＞

上述した第１から第４制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部において、その大当たり遊技終了後に特別図柄抽選が１００回実行されるまでの期間、普通図柄の高確率状態（時短状態）を設定可能に構成していたが、時短状態が継続する期間を特別図柄抽選が１００回実行されるまでに限らずに１００回以上の特別図柄抽選が実行されるまでとしても良く、無限（次回大当たりに当選するまで）としても良い。

【４１０５】

例えば、上述した第１制御例において、大当たり遊技終了後に設定される時短状態が終了する終了条件として設定される特別図柄変動回数として、第１変動回数と、その第１変動回数とは異なる第２変動回数と、を少なくとも含む複数の変動回数の中から１の特別図柄変動回数を設定可能に構成し、第１変動回数を１００回、第２変動回数を２００回、第３変動回数を３００回、第４変動回数を５００回、第５変動回数を１００００回（実質次回大当たり当選まで）とする。

【４１０６】

第３図柄表示装置８１に表示される演出態様としては、時短状態が設定された時点では何れの終了条件が設定されていても「残り１００回」と表示され、１００回以上の変動回数（例えば、第４変動回数）が設定されている場合には、所定のタイミングで表示されている残り変動回数の値に所定回数を上乗せする演出（例えば、「＋３０回」）を実行する。

【４１０７】

このように構成することで、大当たり遊技終了後にスーパーチャンスモード（特別図柄抽選が５０回実行されるまでの期間限定の特別図柄の高確率状態（確変状態））が設定されなかった場合であっても、時短状態が継続する期間として１００００回の特別図柄変動が実行されるまでの期間が設定された場合には、確変状態が設定された場合よりも第２入賞口６４０へ球が入球し易い状態が長期間継続することにより、特別図柄の大当たり確率は低確率であるものの、獲得した遊技球数を維持したまま、より多くの特別図柄の大当たり抽選を実行させることが可能となり、大当たりに当選する可能性が高くなるため、大当たり遊技終了後にチャンスモード（時短状態）が設定されても、遊技者に長期間の時短状態が設定されることを期待させることで遊技意欲が低下することを抑制し、時短状態がいつまで継続するのかにも興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【４１０８】

また、大当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過することで確変状態が設定され、通過しなかった場合には時短状態が設定される構成であるため、特別図柄の高確率状態となるが普通図柄の高確率状態が継続する期間である時短回数が１００回の確変状態での遊技と

、特別図柄の低確率状態が設定されるが普通図柄の高確率状態が継続する期間である時短回数が最大で１００００回付与される可能性がある時短状態での遊技と、の何れの遊技状態で遊技するかを遊技者に選択させることができる。

【４１０９】

＜大当たり遊技終了後、終了条件が成立するまでの間、特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定される構成（所謂、ＳＴ仕様）を有する遊技機について＞

特別図柄抽選において大当たり当選した場合に、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定し、確変状態が設定されてからの特別図柄変動回数が特定回数（例えば、１００回）に到達した場合に確変状態の終了条件が成立する構成（所謂、ＳＴ仕様）の遊技機において、終了条件を複数規定し、その中から１つの終了条件を設定する構成としても良い。

【４１１０】

例えば、大当たり遊技終了後に設定される確変状態が終了する終了条件として設定される特別図柄変動回数として、第１変動回数と、その第１変動回数とは異なる第２変動回数と、を少なくとも含む複数の変動回数の中から１の特別図柄変動回数を設定可能に構成し、第１変動回数を１００回、第２変動回数を２００回、第３変動回数を３００回、第４変動回数を５００回、第５変動回数を１００００回（実質次回大当たり当選まで）とする。

【４１１１】

そして、第３図柄表示装置８１に表示される演出態様としては、確変状態が設定された時点では何れの終了条件が設定されていても「残り１００回」と表示され、終了条件として１００回以上の変動回数（例えば、第４変動回数）が設定されている場合には、所定のタイミングで表示されている残り変動回数の値に所定回数を上乗せする演出（例えば、「＋３０回」）を実行する。

【４１１２】

このように構成することで、確変状態が継続する残り期間が遊技者に分かり難くなるため、表示されている確変状態が終了するまでの残り期間（特別図柄の残変動回数）が少ない場合でも、遊技者に上乗せ演出が発生することを期待させることが可能となり、確変状態が終了する最後の瞬間まで確変状態が継続するかもしれないという期待感を持たせながら遊技を行わせることができる。

【４１１３】

なお、上述した構成を特別図柄の抽選で大当たりとなった場合、または特定領域へと遊技球が入球した場合に大当たりが付与される仕様の遊技機（所謂１種２種混合機）に適用しても良い。

【４１１４】

＜高確率状態を連続して設定可能な期間に上限を設ける機能（リミット機能）を有する遊技機について＞

なお、上述した時短回数無限を設定可能な構成を高確率状態を連続して設定可能な期間に上限を設ける機能（リミット機能）を有する遊技機に適用しても良い。

【４１１５】

ここで、リミット機能とは、大当たり遊技終了後に特別図柄または普通図柄の高確率状態（高確状態）が設定され得る大当たり種別の大当たりに当選した場合であっても、大当たり遊技終了後に特別図柄または普通図柄の低確率状態（低確状態）を設定させるための処理を実行させる閾値を指す。

【４１１６】

例えば、低確状態において大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定される種別の大当たり（確変大当たり）に当選し、確変リミット回数として３回がセットされた場合、確変状態が設定されてから３回連続で確変大当たりに当選した場合には、３回目の確変大当たり当選で確変リミットに到達し、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確状態が設定される。

【４１１７】

なお、確変リミット回数とは、特別図柄の低確状態において大当たり当選し、その大当たりに基づいて実行された大当たり遊技の終了後に確変状態が設定される場合にセットされる値である。確変状態において、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たりに当選し、その大当たり当選に基づいて実行された大当たり遊技の終了時に値が更新され、更新後の値を用いて確変リミットに到達したか否かの判別が実行される。

【４１１８】

従来の確変リミットを有する遊技機では、例えば、特別図柄の大当たりに当選した場合の大当たり種別の振分が、確変大当たり９０％、通常大当たり１０％であり、確変リミット回数３回とした場合に、低確状態において確変大当たりに当選し、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された後、３回連続で確変大当たりに当選した場合には、３回目の確変大当たりで確変リミットに到達し、３回目の大当たり遊技終了後に所定期間（例えば、特別図柄抽選が１００回実行されるまで）の時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、特別図柄の大当たりに当選しないまま所定期間が経過すると、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）に移行する。

【４１１９】

また、確変リミットに到達する前に通常大当たりに当選した場合にも、大当たり遊技終了後に所定期間（例えば、特別図柄抽選が１００回実行されるまで）の時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、特別図柄の大当たりに当選しないまま所定期間が経過すると、通常状態に移行する。なお、時短状態において確変大当たりに当選すると、新たに確変リミット回数３回がセットされる。

【４１２０】

つまり、従来の確変リミットを有する遊技機では、通常大当たりに当選した場合に確変リミット回数が解除されるものの、限られた期間内（例えば、特別図柄抽選が１００回実行されるまでの期間）に特別図柄の低確率状態で特別図柄の大当たりに当選しなければ通常状態に移行するため、遊技者にとっては、通常大当たりは確変大当たりよりも不利な大当たりであり、確変状態が設定された後に確変大当たりが２回連続した場合、次回当選する大当たりが確変大当たりと通常大当たりの何れの大当たりであっても、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態は同じであるため、確変リミット到達までの残回数が１回の場合の確変状態において遊技者の遊技意欲が低下する虞があった。

【４１２１】

これに対して、時短回数無限（次回大当たりに当選するまで）が付与される通常大当たりを設定することで、確変状態が設定された後に通常大当たりに当選することによって、確変リミット回数が解除される特別図柄の低確率状態が設定されるものの、時短状態が次回大当たりまで継続するため、確変リミット到達までの残回数が１回の場合の確変状態においては、確変大当たりに当選するよりも通常大当たりに当選する方が遊技者に有利となり、確変リミット到達までの残回数が１回の場合の確変状態においても遊技者に通常大当たりに当選することを期待させることで遊技意欲が低下することを防ぎ、遊技の興趣を向上させることができる。

【４１２２】

なお、時短回数無限が付与される通常大当たりに当選する場合には、確変大当たりに当選した場合と異なる特殊演出（例えば、表示されている確変リミット到達までの残回数が巻き戻される演出等）を実行しても良い。

【４１２３】

＜第１特別図柄の抽選に基づく変動表示と、第２特別図柄の抽選に基づく変動表示とを同時に（並列して）実行可能な構成（所謂、同時変動方式）を有しない遊技機における大当たり２回ループが実行可能な構成について＞

第１特別図柄の抽選に基づく変動表示と、第２特別図柄の抽選に基づく変動表示とを同時に（並列して）実行可能な構成（所謂、同時変動方式）を有しない遊技機において、大当たり遊技終了後に特別図柄および普通図柄の高確率状態（確変状態）が次回大当たりに当選するまで設定される確変大当たりと、大当たり遊技終了後に所定期間（例えば、特別

図柄抽選が１００回実行されるまで）特別図柄の低確率状態且つ普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定される通常大当たりの２つの大当たり種別を有する遊技機（所謂、確変ループ機。）が一般に知られている。

【４１２４】

従来の確変ループ機では、確変大当たりに当選した場合、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、あと１回の大当たり当選が確約されることとなるが、確変大当たりに当選した後に通常大当たりに当選すると、所定期間設定される時短状態に大当たり当選しなければ、通常状態が設定されるため、確変大当たりの割合を変えることなく、あと２回の大当たり当選を確約することはできなかった。

【４１２５】

しかし、上述した時短回数無限回（次回大当たりに当選するまで）を設定可能な構成とすることで、確変大当たりの割合を変えずに確変大当たりに当選した場合にあと２回の大当たり当選を確約することが可能となる。

【４１２６】

具体的には、確変状態が設定されている場合に通常大当たりに当選した場合には、時短回数無限（次回大当たりに当選するまで）の時短状態が設定され、通常状態または時短状態が設定されている場合に通常大当たりに当選した場合には時短回数無限よりも少ない期間（例えば、特別図柄抽選が２０回実行されるまで）の時短状態が設定される構成とする。

【４１２７】

このように構成することで、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合には、次回当選した大当たりが何れの大当たり種別であってもさらにもう１回の大当たりが確約されるため、１度確変大当たりに当選することであと２回の大当たりが確約されることとなる。したがって、確変大当たりに当選することで遊技者は多くの賞球を得ることが可能となるため、確変大当たりに当選することを期待して意欲的に遊技を行わせることができる。

【４１２８】

＜時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定されている場合に、大当たり当選しても時短状態をリセットしない構成について＞

従来の遊技機において、大当たり遊技終了後に所定期間（例えば、特別図柄抽選が１００回実行されるまで）時短状態を設定し、時短状態中に大当たり当選したことに基づいて大当たり遊技が開始された場合に設定されていた時短状態を終了し、その大当たり遊技終了後に新たに所定期間の時短状態を設定する（時短状態をリセットする）構成が一般的である。

【４１２９】

このような構成の遊技機に対して、更なる興趣向上を目指すために、時短状態が設定されている場合に、大当たり当選しても時短状態をリセットしない構成とすることで、所定期間内に如何に多くの大当たりに当選できるかを遊技者に楽しませることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【４１３０】

具体的には、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において大当たりに当選した場合（初当たり）の大当たり遊技終了後に時短状態が設定され、時短状態が終了する終了条件として設定される特別図柄変動回数として、第１変動回数と、その第１変動回数とは異なる第２変動回数と、を少なくとも含む複数の変動回数の中から１の特別図柄変動回数を設定可能に構成し、第１変動回数を１００回、第２変動回数を３００回、第３変動回数を５００回、第４変動回数を１００００回（実質次回大当たり当選まで）とする。

【４１３１】

そして、例えば、終了条件として第３変動回数が設定されている場合に、２０回目に実行された特別図柄変動で大当たりに当選した場合、大当たり遊技開始時に時短状態を終了

させない（リセットしない）ため、大当たり遊技終了後の時短状態の終了条件成立までの残変動回数は４８０回となる。

【４１３２】

このように、初当たりに基づいて設定されている時短状態が、時短状態中に大当たりに当選したことによって終了せず、初当たりに基づく大当たり遊技の終了後に設定された時短状態が新たに実行された大当たり遊技終了後にも引き継がれるため、初当たりに基づく大当たり遊技終了後に設定された時短状態の終了条件である変動回数が何回であるかによって遊技者が時短状態中に獲得し得る大当たり当選回数を異ならせることが可能となり、斬新な遊技を提供することができる。

【４１３３】

なお、時短状態を終了させる条件として、終了条件として設定された変動回数が０回になった場合（つまり、時短状態中に所定回数の特別図柄変動が実行された場合）と時短状態中の大当たり当選回数が特定回数に到達した場合、例えば、大当たり遊技終了後に時短状態が設定され、時短状態が設定されてから３回目の大当たりに当選した場合に、大当たり遊技開始時に時短状態を終了させ、その大当たり遊技終了後に新たに時短状態を設定する構成としても良い。

【４１３４】

このように構成することで、通常状態よりも有利な状態（例えば、時短状態）を継続させるために連チャンを目指すという斬新な遊技を提供することができ、更に遊技の興趣を向上させることができる。

【４１３５】

＜第１確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）よりも第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されているほうが遊技者に有利となる構成の遊技機について＞

遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、第１確変状態、第２確変状態の少なくとも４つの遊技状態が設定可能であり、各遊技状態の遊技者の有利度合いとして、第１確変状態よりも、少なくとも、第２確変状態のほうが遊技者に有利な構成の遊技機にて、上述した特別図柄抽選において時短抽選（特別図柄抽選における時短状態を設定するか否かの判定）を実行する構成としても良い。

【４１３６】

具体的には、特別図柄の低確率状態と高確率状態での大当たり当選確率の差を少なく設定し（例えば、特別図柄の低確率状態での大当たり当選確率を１／５０．１、高確率状態での大当たり当選確率を１／５０）、第１特別図柄で大当たり当選した場合に第１確変大当たり（大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定される大当たり種別）が決定される割合を９５％、時短大当たり（大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別）が決定される割合を５％とし、大当たり遊技中には賞球を得ることができない構成とする。

【４１３７】

なお、通常状態、時短状態、第１確変状態においては第１特別図柄抽選が主として実行され、第２確変状態においてのみ第２特別図柄抽選が実行される構成とする。

【４１３８】

そして、第２特別図柄抽選において大当たり当選しなかった場合にのみ、小当たり抽選（特別図柄抽選における小当たり当選か否かの判定）が実行され、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技によって遊技者は賞球を得ることができる。

【４１３９】

なお、通常状態における特別図柄抽選において大当たり当選しなかった場合には時短抽選を実行し、時短当選すると所定期間（例えば、特別図柄変動が２０回実行されるまでの期間）時短状態が設定される。

【４１４０】

また、通常状態において第１確変大当たりに当選した場合には、大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定される。ここで、第１確変状態では特別図柄の高確率状態は次回大当たりに当選するまで継続するが、普通図柄の高確率状態は終了条件が成立すると低確率状態が設定される構成とし、終了条件として設定される特別図柄変動回数として、第１変動回数と、その第１変動回数とは異なる第２変動回数と、を少なくとも含む複数の変動回数の中から１の特別図柄変動回数を設定可能に構成し、例えば、第１変動回数を１回、第２変動回数を５０回、第３変動回数を１００回、第４変動回数を２００回、第５変動回数を３００回とする。

【４１４１】

このように構成することで、第１確変状態において普通図柄の高確率状態の終了条件が成立した場合に、特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態、つまり、遊技者に有利な第２確変状態が設定されることとなるため、第１確変状態においては大当たり当選せずに普通図柄の高確率状態が終了することを目指す斬新な遊技を遊技者に提供することができる。

【４１４２】

なお、第２特別図柄で大当たり当選した場合に第２確変大当たり（大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定される大当たり）が決定される割合を９５％、時短大当たりが決定される割合を５％とする。

【４１４３】

なお、時短状態が設定されている場合に第１特別図柄が大当たり当選した場合には１００％第２確変状態が設定される構成とする。

【４１４４】

なお、普通図柄の高確率状態を連続して設定可能な期間に上限を設ける（時短リミット）構成としても良く、例えば、時短リミット回数を１０回とし、第１確変大当たりに１０回当選することで１０回目の大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定される。このように構成することで、大当たりを連チャンさせることで更に有利な遊技状態が設定されるという斬新な遊技を提供することが可能となり、遊技者の遊技の興趣を向上させることができる。

【４１４５】

なお、第１特別図柄抽選においても小当たり抽選を実行する構成としても良く、小当たり当選した場合に、少なくとも小当たり遊技終了後に第２確変状態が設定される小当たり種別を含む複数の小当たり種別の中から小当たり種別が決定される構成としても良い。このように構成することで、第２確変状態へ移行する契機が増えるため、更に遊技の興趣を向上させることができる。

【４１４６】

なお、第１確変状態が設定されている場合に、設定されている普通図柄の高確率状態の終了条件が成立するまでの特別図柄の残変動回数を遊技者に示唆する演出を実行しても良い。例えば、終了条件として第５変動回数（変動回数３００回）が設定されている場合に、第３図柄表示装置８１において「３００ポイント貯めろ」と表示され、特別図柄の１変動毎に１ポイント貯まり、３００ポイント貯まった場合に、第２確変状態が設定される構成としても良い。この場合、第１確変状態において大当たり当選した場合には、獲得したポイントがリセット（つまり、０に戻る）される構成とする。

【４１４７】

なお、終了条件として、例えば、第１変動回数（変動回数１回）が設定されている場合にも、第３図柄表示装置８１において「３００ポイント貯めろ」と表示され、特別図柄の１変動が終了したら３００ポイント獲得できる構成としても良く、設定されている終了条件の変動回数に応じて特別図柄の１変動で付与されるポイント数を異ならせるように構成しても良い。

【４１４８】

このように構成することで、普通図柄の高確率状態の終了条件としてどの変動回数が設

定されているのかを遊技者が分かり難くなるため、付与されるポイント数からどの変動回数が設定されているかを予測する楽しみを提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。

【４１４９】

＜技術思想まとめ＞

次に、上述した各制御例に記載された各技術思想について簡単に説明をする。まず、時短中に獲得した特図２保留を用いた特図２抽選の実行回数が所定回数を超えると、特図２抽選により有利特典が付与される確率が高くなる技術思想について、上述した第５制御例のパチンコ機１０によれば、第２入球口６４０に遊技球が入球した場合には、第２特別図柄抽選の実行権利を取得する手段を有し（情報を取得することが可能な取得手段）と、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を上限数（４個）まで保留記憶可能な手段を有する（取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段）。そして、保留記憶されている第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）に基づいて、第２特別図柄抽選が実行される（記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段）。そして、第２特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選（第１判別結果）であることに基づいて大当たり遊技（特定遊技）が実行される。そして、大当たり遊技が終了した後には、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くなる普通図柄の高確率状態（特定設定）が、普通図柄の高確率状態を終了させるための終了条件（時短終了条件）が成立するまでの間継続する。また、第２特別図柄抽選では、大当たり当選の判定とは別に時短当選判定を実行可能に構成しており、時短当選判定において時短当選したと判別された場合は（第２判別結果であると判別された場合は）、大当たり遊技を実行すること無く、普通図柄の高確率状態（特定設定）を設定可能である。さらに、上述した第５制御例では、複数の遊技状態を設定可能に構成しているが、その中で、通常状態（特定期間）が設定されている状態においてのみ、時短当選判定を実行可能である。

【４１５０】

このように構成することで、第２特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態が設定される場合は、特別図柄変動の停止タイミングでは無く、大当たり遊技の終了タイミングにて普通図柄の高確率状態が設定され、第２特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態が設定される場合は、特別図柄変動の停止タイミングにて普通図柄の高確率状態が設定される。よって、普通図柄の高確率状態を設定されるタイミングを時短状態の設定契機に応じて異ならせることができる。

【４１５１】

また、時短当選判定を実行可能な期間（通常状態が設定されている期間）と、実行不可能な期間（通常状態が設定されていない期間）と、を設けることができるため、特別図柄抽選が実行される期間についても遊技者に興味を持たせることができる。なお、上述した第５制御例では、通常状態でのみ時短当選判定を実行するように構成しているが、時短当選判定を実行可能な期間と、実行しない期間と、を設ければ良く、例えば、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（通常状態、第２確変状態）において時短当選判定を実行可能とし、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態（時短状態、確変状態）において時短当選判定を実行しないように構成しても良い。

【４１５２】

さらに、時短当否判定の実行の有無を設定されている遊技状態に応じて切り替えるのでは無く、時短当否判定において時短当選する確率を遊技状態に応じて異ならせても良く、例えば、通常状態が設定されている場合における時短当否判定では１／６の確率で時短当選し、それ以外の遊技状態においては、１／２００の確率で時短当選するように構成しても良い。このように構成することで、時短当選し易い遊技状態と、時短当選し難い遊技状態と、を設定することができるため、上述した技術思想と同様に効果、即ち、特別図柄抽選が実行される期間についても遊技者に興味を持たせることができる。

【４１５３】

さらに、上述した第５制御例では、遊技球が入球することにより、第１特別図柄抽選の

実行契機となり得る第１入球口６４（遊技球が入球可能な第１入球手段）と、第２特別図柄抽選の実行契機となり得る第２入球口６４０（その第１入球手段とは異なる第２入球手段）と、を設けており、時短当選判定は、第２特別図柄抽選でのみ実行可能に構成している。

【４１５４】

つまり、第１特別図柄抽選では、何れの遊技状態が設定されていても時短当選判定が実行されず、第２特別図柄抽選では特定期間（通常状態）において時短当選判定を実行可能としている。このように構成することで、第１特別図柄抽選と、第２特別図柄抽選とで、ひいては、第１入球口６４への遊技球の入球と、第２入球口６４０への遊技球の入球とで、後に遊技者へと付与される価値の量を大きく異ならせることができる。

【４１５５】

なお、上述した第５制御例では、第１特別図柄抽選では時短当選判定を実行せずに、第２特別図柄抽選では特定期間（通常状態）において時短当選判定を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、第１特定期間（通常状態）においては第２特別図柄抽選のみ時短当選判定を実行し、第１特定期間とは異なる第２特定期間（第２確変状態）においては、第１特別図柄抽選のみが時短当選判定を実行可能に構成してもよい。このように構成することで、設定されている期間によって、第１入球口６４への遊技球の入球が、第２入球口６４０への遊技球の入球より遊技者に有利な価値を付与し易い状況と、第１入球口６４への遊技球の入球よりも、第２入球口６４０への遊技球の入球が遊技者に有利な価値を付与し易い状況と、を創出することが可能となる。よって、遊技者に対してより有利な価値が付与され易い遊技を実行しようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【４１５６】

さらに、この場合、図３２９に示した変形例のように、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、第１入球口６４への遊技球の入球度合いと、第２入球口６４０への遊技球の入球度合いとが同様となるようにパチンコ機１０の遊技盤１３を構成すると良い。このように構成することで、遊技者の判断によって、何れの入球口へと遊技球を入球させるかを選択することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【４１５７】

さらに、各制御例に記載した通り、大当たり当選に基づいて設定される時短状態（第１時短）よりも、時短当選判定により時短当選したことに基づいて設定される時短状態（第２時短）のほうが、遊技者に有利な時短状態、即ち、時短終了条件が成立し難い時短状態が設定され易くなるように構成している。つまり、時短状態の設定契機に応じて、設定された時短状態の有利度合いを異ならせるように構成している。これにより、時短状態（特定設定）が設定される期間（時短終了条件）を判別された判別結果（設定契機）により可変させることが可能となるので、遊技を多様にすることができ興趣をより向上できるという効果がある。

【４１５８】

この場合、時短状態が設定される前の遊技状態に応じて、第１時短よりも第２時短のほうが遊技者に有利な時短状態となる場合と、第２時短よりも第１時短のほうが遊技者に有利な時短状態となる場合と、を設けると良い。このように構成することで、どの状況で時短状態が設定されたかについても遊技者に興味を持たせることができる。

【４１５９】

より具体的には、例えば、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）が所定数を超えた場合のほうが、超えていない場合よりも、有利な時短状態となり易くなるように構成しても良い。

【４１６０】

次に、上述した第７制御例では、１回の特別図柄抽選において、大当たり当選と、時短当選とに重複して当選可能に構成している（図３１５参照）。これにより、大当たり当選（第１判別結果）と時短当選（第２判別結果）とを重複して判別することが可能に構成されているので、１回の特別図柄抽選において、大当たり当選、時短当選、大当たりと時短

との両方に当選と、様々な抽選結果を期待することができる。さらに、第７制御例では、時短当選と大当たり当選とが重複した場合に、重複して当選しなかった場合よりも遊技者に有利な大当たり遊技が実行されるように構成している（図３０６（ｂ）参照）。よって、重複して判別されることで遊技者に有利となる種別の特定遊技が実行され易いので、遊技者に多様な判別結果に対応した特典を付与することで遊技を多様にすることができるという効果がある。

【４１６１】

なお、重複当選した場合のほうが、重複当選していない場合よりも、遊技者に有利な特典を付与する構成として、上述した第７制御例の構成以外を用いても良く、例えば、大当たり遊技が終了した後に設定される遊技状態が、重複当選した場合のほうが、重複当選していない場合よりも、有利な遊技状態（例えば、確変状態、時短状態等）を設定可能に構成しても良い。

【４１６２】

また、上述した第７制御例では、時短当選の判定（第２判別結果であるか否かの判別）を実行した後に、大当たり判定（第１判別結果であるか否かの判別）を実行するように構成しており、１の特別図柄抽選において、時短当選した場合には、当該特別図柄抽選における大当たり判定を時短状態で実行することができるように構成している。このように構成することで、重複当選した場合に実行される特典遊技の有利度合いと、重複当選しなかった場合に実行される特典遊技の有利度合いと、を異ならせることができる。

【４１６３】

次に、上述した第５制御例の第２変形例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第１時短）と、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第２時短）と、で普通図柄の高確率状態が設定されている状態で大当たり当選した場合に遊技者に付与される特典の種別（大当たり遊技終了後に付与される時短回数）を異ならせている（図２８０（ｂ）参照）。よって、設定種別（第１時短、第２時短）に応じて特典遊技の種別における選択割合（大当たり遊技の内容と、付与される時短回数）が可変されるので、同じ普通図柄の高確率状態（第２遊技状態）であっても遊技者へと付与される特典を異なるものとすることができ、遊技状態を多数設定しなくとも遊技を多様にして遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【４１６４】

なお、上述した第５制御例の第２変形例では、設定種別（第１時短と第２時短）とに応じて、付与される時短回数に差を設けているが、これに限ること無く、実行される大当たり遊技の内容（例えば、ラウンド遊技数）を異ならせるように構成しても良い。

【４１６５】

さらに、上述した第５制御例の第２変形例では、第１時短よりも第２時短が設定された場合、即ち、大当たり遊技が実行されること無く普通図柄の高確率状態が設定された場合のほうが、終了条件が成立し難い普通図柄の高確率状態が設定され易くなるように構成している。つまり、大当たり遊技中に賞球を獲得すること無く、普通図柄の高確率状態が設定された場合、即ち、第１時短よりも普通図柄の高確率状態が設定されるまでに付与される特典が少ない第２時短のほうが、普通図柄の高確率状態を長くすることができるため、遊技者に対して公平に特典を付与することができるという効果がある。

【４１６６】

さらに、上述した第５制御例の第２変形例では、上述した第５制御例や第５制御例の第１変形例と同様に、通常状態でのみ時短当選判定（第２判別結果の判別）を実行可能に構成している。換言すれば、通常状態以外では、時短当選判定が実行されることを規制している。よって、遊技状態に応じて時短当選判定が実行されないので、設定されている遊技状態に興味をより持たせ、第２判別結果が判別可能となる遊技状態が設定されることを期待させることができるという効果がある。

【４１６７】

加えて、上述した第５制御例の第２変形例では、第１時短が設定されたか第２時短が設定されたかを、遊技者に判別させ難くするように、特別図柄抽選の結果を示すための演出態様を設定可能に構成している（図２７８、及び図２７９参照）。つまり、第１時短が設定される場合には、特別図柄変動時間と、その後の大当たり遊技期間とを合算した第１期間に対して特定演出（図２７８（ａ）参照）を実行し、第２時短が設定される場合には、特別図柄変動時間（確定時間含む）である第２期間に対して特定演出（図２７８（ｂ）参照）を実行するように構成している。

【４１６８】

より具体的には、上述した第１期間と第２期間とが略同一期間となるように、各特別図柄抽選結果に対応させて変動時間や、大当たり遊技期間を予め規定しておき、特定演出の演出期間が同一となるように構成している。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される演出として、演出期間、及び、演出態様が同一の特定演出が実行された後に、普通図柄の高確率状態を示す演出が実行されることになる。よって、第３図柄表示装置８１の表示画面にて実行される演出を注視している遊技者に対して、何れの設定契機で普通図柄の高確率状態が設定されたのかを判別させ難くすることができる。

【４１６９】

次に、上述した第６制御例では、時短状態（第２遊技状態）中においても時短当選判定を実行可能に構成しており、時短状態（第２遊技状態）中に時短当選した場合には、時短終了条件が成立し難い（時短回数が多い、又は、時短当選確率が高い）時短種別の時短状態（第２遊技状態）を設定可能に構成している。

【４１７０】

これにより、時短状態が設定されている期間が長くなるほど、時短終了条件が成立し難い時短種別の時短状態が設定され易くなるため、特典遊技が実行され易くすることができる。

【４１７１】

なお、上述した第６制御例では、図２８６（ａ）に示した通り、設定されている遊技状態に応じて、時短当選確率を異ならせているが、時短当選確率を同一に規定しても良い。また、遊技状態に応じて時短当選確率を異ならせているが、それ以外に例えば、前回の大当たり遊技が実行されてからの特別図柄抽選回数に応じて時短当選確率を異ならせても良い。この場合、前回の大当たり遊技が実行されてからの特別図柄抽選回数が所定回数（例えば、２００回）を超えた場合に、時短当選確率が高くなるように構成すると良い。このように構成することで、特別図柄抽選で長時間大当たり当選していない遊技者に対して、大当たり遊技とは異なる時短当選という特典を付与し易くすることができる。なお、本技術思想は、他の制御例にも適用可能であることは言うまでも無い。

【４１７２】

図３２９を参照して説明をした遊技機では、第１判別を実行可能な第１判別手段（第１特別図柄抽選）と、その第１判別手段により実行される第１判別の結果が、第１判別結果（大当たり当選）であることに基づいて第１特典（大当たり遊技）を付与可能であり、第１判別の結果が、第１判別結果とは異なる第２判別結果（時短当選）であることに基づいて第２特典（普通図柄の高確率状態）を付与可能な第１特典付与手段と、第１判別とは異なる第２判別を実行可能な第２判別手段（第２特別図柄抽選）と、第２判別手段により実行される第２判別の結果が、第３判別結果（大当たり当選）であることに基づいて第１特典を付与可能であり、第２判別の結果が第３判別結果とは異なる第４判別結果（小当たり当選）であることに基づいて、第１特典及び第２特典とは異なる第３特典（小当たり遊技）を付与可能な第２特典付与手段と、を有し、第１判別手段により実行される第１判別に基づいて第３特典が付与されることが無く、且つ、第２判別手段により実行される第２判別に基づいて第２特典が付与されることが無いように構成されている。

【４１７３】

これにより、第１判別が実行された場合と、第２判別が実行された場合とで、異なる特

典を付与可能に構成しているため、遊技者に対して、異なる判別を実行させようと意欲的に遊技を行わせることが可能となり、遊技が単調となることを抑制できるという効果がある。

【４１７４】

上述した＜遊技性２＞に係る遊技機では、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成し、両方の特別図柄が大当たりに当選した場合には、先に特別図柄変動が停止（特別図柄の確定表示）された側の特別図柄の抽選結果に基づく大当たり遊技を実行し、先に特別図柄変動が停止（特別図柄の確定表示）した時点で大当たり種別によっては、他方の特別図柄変動を抽選結果が外れであることを示す表示態様で強制的に停止表示するように構成している遊技機において、第１特別図柄抽選及び第２特別図柄抽選の何れにおいても時短当選判定を実行可能に構成する。そして第１判別手段により第１条件が成立した（時短当選した）と判別されてから第１状態設定手段により第１有利状態（第１特典の時短状態）が設定されるまでの間に、第２判別手段により第２条件が成立した（時短当選した）と判別されたことに基づいて、第１有利状態、及び第２有利状態よりも遊技者に有利となる第３有利状態（第３特典の時短状態）を設定可能である。よって、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成したパチンコ機１０において、各特別図柄抽選で時短当選するタイミングに応じて異なる特典が付与される時短状態を設定することが可能となる。

【４１７５】

上述した＜その他の遊技性＞では、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が第１判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、遊技状態設定手段は、第１遊技状態（通常状態）が設定されている状態において実行された判別手段（特別図柄抽選）による判別の結果が第１判別結果とは異なる第２判別結果（第２時短Ｂ当選）であることに基づいて第２遊技状態（第２時短Ｂ）を設定可能であり、第２遊技状態が設定されている状態において終了条件（時短終了条件）が成立したことに基づいて第１遊技状態を設定可能であり、第１遊技状態が設定されている状態において実行された判別手段による判別の結果が第１判別結果及び第２判別結果とは異なる第３判別結果（第２時短Ａ当選）であることに基づいて、第２遊技状態よりも遊技者に有利な第３遊技状態（第２時短Ａ）を設定可能である。また、判別手段は、判別の結果が第２判別結果となる確率（選択割合９０％）よりも第３判別結果となる確率（選択割合１０％）のほうが低くなるように判別を実行可能である。

【４１７６】

さらに、終了条件（第２時短Ｂの時短終了条件）として、第２遊技状態が設定されている状態において実行される判別手段による判別の回数（特別図柄抽選回数）が所定回数に到達したことに基づいて成立可能な第１終了条件を少なくとも設定可能である。加えて、判別手段による判別の結果が特定判別結果（小当たり当選）であることに基づいて成立可能な第２終了条件を設定可能である。

【４１７７】

この場合、遊技状態設定手段により第２遊技状態を設定するための設定種別として、特典遊技実行手段の終了後に第２遊技状態を設定可能な第１設定（通常の時短状態）と、判別手段により実行される判別の結果が第１判別結果とは異なる第２判別結果（第２時短Ｂ当選）であることに基づいて特典遊技を実行すること無く、第２遊技状態（時短状態）を設定可能な第２設定と、を少なくとも設定可能な種別設定手段を有し、遊技状態設定手段は、種別設定手段により設定された設定種別（時短種別）に応じて、第１遊技状態（通常状態）よりも有利となる有利第２遊技状態（通常の時短状態）と、第１遊技状態よりも不利となる不利第２遊技状態（第２時短Ｂ）と、を設定可能である。

【４１７８】

＜第８制御例＞

次に、図３３０から図３３５を参照して、第８制御例について説明をする。上述した第５制御例は、普通図柄の低確率状態（通常状態）中に第２入球口６４０へと遊技球を入球させ難くし、普通図柄の高確率状態（時短状態）中に第２入球手段６４０へと遊技球を入球させ易くするように構成していた。さらに、通常状態にて実行される第２特別図柄抽選にて時短当選の判定（時短抽選）を実行するように構成していた。また、第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）を、所定数（４個）を上限に記憶（保留記憶）可能に構成していた。

【４１７９】

このように構成された第５制御例におけるパチンコ機１０では、特図２保留を保留記憶している状態で普通図柄の高確率状態（時短状態）が終了し、普通図柄の低確率状態（通常状態）が設定されることにより、保留記憶されていた特図２保留に基づく第２特別図柄抽選が普通図柄の低確率状態（通常状態）にて実行され、その通常状態中に実行された第２特別図柄抽選で時短当選した場合に、再度、普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定されるように構成していた。

【４１８０】

つまり、普通図柄の高確率状態（時短状態）が終了し、普通図柄の低確率状態（通常状態）が設定されてから所定期間（特図２保留に基づく第２特別図柄抽選が実行されている期間）が経過するまでの期間を、普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定され易い期間（引き戻し期間）として設定可能に構成することで、普通図柄の高確率状態（時短状態）が終了した後も遊技者に意欲的に遊技を行わせることができるものであった。

【４１８１】

これに対して、本第８制御例では、通常状態において実行される第１特別図柄抽選、及び第２特別図柄抽選の何れにおいても時短当選の判定（時短抽選）を実行可能に構成し、高確率（外れ当選の殆ど）で時短当選するように構成し、時短当選したことに基づいて設定される時短状態（第２時短）が、通常状態よりも遊技者に不利な遊技状態となるように構成している点で相違している。

【４１８２】

加えて、本第８制御例では、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選とが交互に実行され易くなるように遊技盤１３が構成されており、上述した第２時短の終了条件として、一方の種別の特別図柄抽選が連続して実行された場合に成立する終了条件が設定されるように構成している。

【４１８３】

このように構成された本第８制御例におけるパチンコ機１０では、通常状態が設定されている状態にて実行される特別図柄抽選にて大当たり当選（大当たり確率１／３００）しなかった場合には、高確率（２９８／３００）で時短当選することより第２時短が設定される。そして、第２時短の終了条件が成立するまで、第２時短で特別図柄抽選が実行される。

【４１８４】

また、第２時短の終了条件として、第２時短中に実行された特別図柄抽選の合算回数が特定数（１００回）に到達した場合に成立する第１時短終了条件と、所定の順序で特別図柄抽選が実行された場合に成立する第２時短終了条件とが設定されるように構成しており、第２時短終了条件は、第１時短終了条件が成立するよりも前に成立し得るように構成している。

【４１８５】

よって、第２時短が設定された場合には、いち早く第２時短を終了させるために第２時短終了条件を成立させようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【４１８６】

また、通常状態において実行される特別図柄抽選の種別に応じて、遊技者への有利度合いを異ならせるように構成しており、通常状態で実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、通常状態で実行される第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合よ

りも、大当たり遊技終了後に有利な遊技状態を設定し易くなるように構成している。
【４１８７】
このように構成することで、第２時短が終了した後に実行される特別図柄抽選の種別に対して遊技者に興味を持たせることができる。
【４１８８】
ここで、図３３１を参照して、振り分けユニット１０６４の構成について説明する。図３３１（ａ）～（ｂ）は、振り分けユニット１０６４の内部の構造を示した図である。実際には、この前面側にカバー体が配置されており、そのカバー体は、内部が透視可能な部材で構成されており、渦巻き状の柄が表面に内部が透視不可能または困難な着色されており、内部が視認し難くなるように構成されている。
【４１８９】
振り分けユニット１０６４の上部には、遊技球が入球可能な通過口１０６４ｂが設けられており、その通過口１０６４ｂを遊技球が通過したことを検知可能にする透過型の入球センサ１０６４ａが配置されている。通過口１０６４ｂを通過した遊技球は、振り分け部材９００によって、その下方に配置された第１入球口６４ａと第２入球口１６４１とに交互に振り分けられる。
【４１９０】
振り分け部材９００は、通過口へと入球した遊技球を振り分け部材９００の収容部９００ａまたは９００ｃで受ける。収容部９００ａで遊技球を受けた場合には、遊技球の重さにより、振り分け部材９００は、正面視（図３３１（ａ）参照）左回りに回転して、遊技球を第１入球口６４ａへと誘導する。ここで、振り分け部材９００は、それぞれ左右周りに約９０度回動可能に構成されており、収容部９００ａと収容部９００ｂとの境界壁には磁石９００ｂが設けられている。
【４１９１】
振り分けユニット１０６４の背面側に設けられるベース体には、振り分け部材９００の磁石９０１ｂが通過口の中央線上の位置にベース側磁石９０１が配置されている。振り分け部材９００の磁石９００ｂとベース側磁石９０１とは互いに反発する極性になるように構成されている。詳細には、ベース側磁石９０１は、ベース体に固定された棒状の磁石で構成されており、先端部に磁極（Ｓ極またはＮ極）が発生するように構成されている。ベース側磁石９０１は、先端部を振り分け部材９００側に向くように配置されて固定されている。
【４１９２】
磁石９００ｂもベース側磁石９０１と同様に棒状で構成された磁石で構成され、先端部がベース側磁石９０１側に向くように、振り分け部材９００に固定されている。振り分け部材９００が回動し、収容部９００ａと収容部９００ｂの境界壁が真上（通過口の遊技球が約１球分入球可能な間隔の中心線上）に来る位置で、ベース側磁石９０１と振り分け部材９００の磁石９００ｂとが最も接近する（先端部同士が向かい合う）位置となる。ここで、互いの磁石は、極性が同じ（例えば、Ｎ極とＮ極）となるように配置されているので反発仕合、振り分け部材９００の境界壁が真上を向く位置で停止することが無く、左右どちらかに回動した位置に維持されることとなる。
【４１９３】
これにより、振り分け部材９００は、磁石９００ｂが通過口の中心線上となる位置（上方となる位置）となると、磁石９００ｂとベース側磁石９０１とが反発することにより、振り分け部材９００が左右どちらかに回転し、収容部９００ａと収容部９００ｂとのどちらかが、振り分けユニット６４０に入球してくる遊技球を受ける側（遊技機上方側）を向くようになる。よって、入球した遊技球が収容部９００ａと収容部９００ｂとの境界壁と当接して、球詰まりが発生するのを防止することができる。
【４１９４】
また、磁石９００ｂとベース側磁石９０１とが反発することで、例えば、収容部９００ａが遊技球を受けて左に約９０度回転して、遊技球を第１入球口６４ａへ誘導した後に、

振り分け部材９００が右回転する（収容部９００ａが上方を向く）のを防止することができる。これにより、遊技球を第１入球口６４ａへ誘導した後には、収容部９００ｂが上方を向いた状態となり、次に振り分けユニット６４０に入球した遊技球は、収容部９００ｂが受けて、遊技球の重さにより振り分け部材９００が右に約９０度回転して、遊技球を第２入球口１６４１へ誘導する。このように、振り分け部材９００は、振り分けユニット６４０に入球する遊技球を第１入球口６４ａと第２入球口１６４１とに交互に誘導することができる。よって、均等に第１入球口６４ａと第２入球口１６４１とに遊技球を振り分けて入賞させることができ、後述する、第１入球口６４ａへの入賞に起因する抽選遊技（以下、第１抽選遊技）と第２入球口１６４１への入賞に起因する抽選遊技（以下、第２抽選遊技）とを効率良く実行することができる。

【４１９５】

右側第２入球口１６４０は、第２入球口１６４１と同様に遊技球が入球すると第２特別図柄の抽選が開始されることとなる入球口である。なお、第２特別図柄は、第２入球口１６４１と右側第２入球口１６４０とを合わせて保留球が４個となっている。

【４１９６】

また、振り分けユニット１０６４の通過口１０６４ｂ（遊技球が１球通過可能な大きさ）には、可変表示ユニット８０の右側を通過した遊技球も、左側を通過した遊技球も入球可能となっており、右側第２入球口１６４０には、右側を通過した遊技球のみが入球可能に構成されている。

【４１９７】

ここで、図３３１（ａ）は、振り分け部材９００が収容部９００ａを上方に向く位置に回動した状態で停止している場合を示した図である。この場合に通過口１０６４ｂを遊技球が通過すると、収容部９００ａに遊技球が収容され、遊技球の自重により振り分け部材９００を左回りに回動させて誘導部９００ｚ１に誘導されながら第１入球口６４ａに遊技球が誘導される。

【４１９８】

遊技球が振り分け部材９００により第１入球口６４ａへと振り分けられた後には、図３３１（ｂ）に示すように、収容部９００ｃが上方に向く位置で振り分け部材９００が停止される。その後、通過口１０６４ｂを遊技球が通過すると収容部９００ｃに収容され、第２入球口１６４１へと遊技球が振り分けられる。よって、交互に第１入球口６４ａと第２入球口１６４１とに振り分けることができる。

【４１９９】

また、図３３１（ｂ）に示した通り、振り分けユニット１０６４の通過口１０６１ｂから入球した遊技球のうち、振り分け部材９００によって第１入球口６４ａ、或いは、第２入球口１６４１へと適正に誘導することが出来なかった遊技球は、振り分けユニット１０６４の外壁部と、各入球口との間に形成された球排出経路を流下し、振り分けユニット１０６４の外部へと排出されるように構成している。

【４２００】

このように構成することで、例えば、振り分けユニット１０６４の通過口１０６１ｂへと勢いよく流入した遊技球が振り分け部材９００と衝突し、誘導部９００ｚ１，９００ｚ２に誘導されること無く振り分けユニット１０６４内を流下する事象が発生した場合であっても、振り分けユニット１０６４内で球詰まりが発生することを抑制することができる。

【４２０１】

また、詳細な図示は省略するが、振り分け部材９００の位置（回動状況）は、回転センサ（図示せず）によって識別可能に構成されている。具体的には、振り分け部材９００の回転軸９００ｄの回転量を検知可能な回転センサが設けられており、その回転センサの検知結果に基づいて振り分け部材９００の位置を特定可能に構成している。そして、回転センサの検知結果に基づいて特定された振り分け部材９００の位置に基づいて、次に通過口１０６１ｂへと入球した遊技球が何れの入球口（第１入球口６４ａ、第２入球口１０６１

）へと誘導されるかを判別可能に構成している。
【４２０２】
このように構成することで、同一種別の特図保留を連続して獲得可能な状態であるか否かを遊技者に報知するための報知演出や、同一種別の特図保留を連続して獲得させるための案内演出を実行することができるため、遊技者に対して、第２時短終了条件を成立させるための遊技を分かり易く行わせることができる。
【４２０３】
なお、本第５制御例では、回転センサを用いて振り分け部材９００の位置を特定可能な構成としたが、それに限らず、入球した入球口により振り分け部材９００の位置を毎回判別するように構成してもよい。具体的には、第１入球口６４ａに入球したことに基づいて、振り分け部材９００は収容部９００ｃが上方を向いている状態として特定し、第２入球口１６４１に入球したことに基づいて、振り分け部材９００は収容部９００ａが上方を向いている状態として特定するように構成する。このように構成することで、専用のセンサ等を設けなくても、振り分け部材９００の位置を特定することができる。また、振り分け部材９００が振動等で回動してしまったとしても、毎回入球口に入球する毎に、位置を更新して判別することで、正しく振り分け部材９００の位置を特定することができる。
【４２０４】
本第５制御例では、図３３１を参照して上述した通り、正常であれば、振り分けユニット１０６４内へと流入した遊技球が第１入球口６４ａと、第２入球口１６４１とに交互に誘導されるように構成し、各入球口へと遊技球が入球したことに基づいて新たな特図保留を獲得することができない場合に、振り分けユニット１０６４へと遊技球を入球させることで特図保留を獲得すること無く、振り分け部材９００の位置を可変させることにより、同一種別の特図保留を連続して獲得可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、振り分けユニット１０６４内へと流入した遊技球のうち一部の遊技球が振り分け部材９００に収容されること無く、第１入球口６４ａ、或いは、第２入球口２１６４へと入球し得るように構成しても良い。
【４２０５】
このように構成することで、振り分け部材９００を用いて第１特別図柄抽選に対応する特図保留（特図１保留）と、第２特別図柄抽選に対応する特図保留（特図２保留）とを交互に獲得可能な構成と、振り分け部材９００を用いること無く特図保留を獲得する構成と、を用いて不規則な順序で特図１保留と、特図２保留と、を獲得することが可能となる。よって、第２時短終了条件を成立させ易くすることができる。
【４２０６】
図３３０に戻り、説明を続ける。遊技盤１３の右側領域には、右第２入球口１６４０と、その右第２入球口１６４０へと遊技球を入球させることが可能な開状態と、その開状態よりも遊技球を入球させることが困難な閉状態とに可変可能な可変手段として電動役物１６４０ａと、が設けられている。
【４２０７】
この電動役物１６４０ａは、上述した第５制御例における電動役物６４０ａと同様に、スルーゲート６７を遊技球が通過したことに基づいて実行される普通図柄抽選において当たり当選した場合に実行される当たり遊技（普図当たり遊技）によって、所定の可変パターンに従って閉状態から開状態へと可変されるように構成している。なお、普通図柄抽選に関する技術、及び、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される電動役物１６４０ａへの制御処理の内容については、上述した第５制御例において用いられる第１制御例におけるパチンコ機１０と同一であるため、その詳細な説明を省略する。
【４２０８】
つまり、本第８制御例では、上述した第１制御例と同様に、普通図柄抽選で当たり当選した場合に、遊技球を右第２入球口１６４０へと入球させ易い普図当たり遊技（ロング開放当たり遊技）と、そのロング開放当たり遊技よりも右第２入球口１６４０へと遊技球を入球させることが困難となる普図当たり遊技（通常開放当たり遊技）と、を実行可能に構

成しており、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態、及び、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態の何れにおいても、ロング開放当たり遊技を実行可能に構成している。

【４２０９】

このように構成することで、遊技状態として、時短状態のうち遊技者に不利となる不利時短状態が設定されている場合において、普通図柄抽選で当たり当選し、ロング開放当たり遊技が実行されることで右第２入球口１６４０へと複数の遊技球を入球させることが可能となる。これにより、遊技球の入球順に従って特別図柄抽選が実行される本第８実施形態において、同一種別の特別図柄（第２特別図柄）を連続して実行させることが可能となり、不利時短状態を終了させるための時短終了条件（第２時短終了条件）を成立させ易くすることができる。

【４２１０】

よって、普通図柄抽選で当たり当選しロング開放当たり遊技が実行されることによって、遊技特別図柄抽選を効率良く実行させるという特典に加え、不利時短状態を終了させるという特典を付与することができるため、遊技者に対して普通図柄抽選の結果に興味を持たせることができる。

【４２１１】

なお、詳細な説明は後述するが、本第８制御例では、時短状態として、遊技者に有利となる時短状態（有利時短状態）と、遊技者に不利となる時短状態（不利時短状態）と、を実行可能に構成しており、特別図柄抽選の実行効率の点において、有利時短状態の方が不利時短状態よりも実行効率が高くなるように構成している。より具体的には、不利時短状態が設定されている状態では、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される普図当たり遊技中に右第２入球口１６４０へと遊技球を入球させることが可能な期待度が、通常状態と同程度となるように構成している。

【４２１２】

さらに、特別図柄抽選において大当たり当選した場合に付与される特典（大当たり遊技内容、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態）の点において、有利時短状態の方が不利時短状態よりも遊技者に有利な特典が付与される（され易くなる）ように構成している。より具体的には、不利時短状態中に大当たり当選した場合に付与される特典は、通常状態中に大当たり当選した場合よりも遊技者に不利な特典が付与される（され易くなる）ように構成している。

【４２１３】

よって、通常状態、有利時短状態、不利時短状態の３つの遊技状態の中で、有利時短状態が遊技者に最も有利な遊技状態となり、次いで、通常状態が遊技者に有利な遊技状態となり、不利時短状態が最も遊技者に不利な遊技状態となるように構成している。

【４２１４】

加えて、本第８制御例では、有利時短状態を終了させるための時短終了条件（有利時短終了条件）の規定内容と、不利時短状態を終了させるための時短終了条件（不利時短終了条件）の規定内容と、を異ならせている。具体的には、有利時短終了条件、不利時短終了条件の何れにおいても、時短状態が設定されてから実行される特別図柄抽選の回数に基づいて成立する第１時短終了条件が規定されており、不利時短終了条件に対して、それに加え、時短状態中に実行される特別図柄抽選の実行順序に基づいて成立する第２時短終了条件が規定されている。

【４２１５】

また、上述した通り、本第８制御例では、振り分けユニット１０６４によって、第１入球口６４と、第２入球口１６４１とへ交互に遊技球が入球し易くなるように構成しているため、通常であれば、第１特別図柄抽選と、第２特別図柄抽選とが交互に実行されるように構成している。ここで、例えば、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいてロング開放当たり遊技が実行された場合には、右打ち遊技によって、右第２入球口１６４０へと遊技球を入球させる遊技が実行されることから、第２特別図柄抽選が連続して実行される

事象を創出することが可能となる。
【４２１６】
そして、本第８制御例では、時短状態中に実行される特別図柄抽選の実行順序に基づいて成立する第２時短終了条件として、同一種別の特別図柄抽選が連続して実行されたことに基づいて成立する第２時短終了条件を設定可能に構成している。よって、不利時短状態が設定されている遊技者に対して、第２時短終了条件を成立させるために、ロング開放当たり遊技が実行されることを期待しながら遊技を行わせることができる。
【４２１７】
また、同一種別の特別図柄抽選を連続して実行させるためには、ロング開放当たり遊技を実行させなくとも、例えば、新たな特図保留を獲得できない状態、つまり、上限数まで特図保留が保留記憶されている状態で振り分けユニット１０６４内へと遊技球を流入させる遊技を実行させることが考えられる。例えば、新たな特別図柄変動が実行され難い状態、例えば、大当たり遊技中に左打ち遊技を実行し、特図１保留および特図２保留を上限数まで獲得した状態で、さらに振り分けユニット１０６４内へと遊技球を流入させることで振り分け部材９００の位置を可変させる遊技を実行させることが考えられる。
【４２１８】
本第８制御例では、大当たり遊技中において、振り分け部材９００の位置を特定することにより、特図１保留と特図２保留の獲得状況（獲得順序）に基づいて、同一種別の特別図柄に対応する特図保留を連続して獲得可能な状態を創出するための案内演出（図３３３（ｂ）参照）を実行可能に構成している。このように構成することで、右打ち遊技が実行される大当たり遊技中において、実行される案内演出の内容に基づいて左打ち遊技を実行することにより遊技者に有利な遊技を実行させることができるという斬新な遊技性を提供することができる。
【４２１９】
＜第８制御例における演出内容について＞
ここで、図３３２～図３３３を参照して、本第８制御例におけるパチンコ機１０にて実行される演出内容について説明する。
【４２２０】
本第８制御例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）とを設定可能に構成しており、さらに、時短状態として有利時短状態（大当たり遊技終了後に設定される時短状態、及び、時短当選した場合に低確率で設定される時短状態）と、不利時短状態（時短当選した場合に高確率で設定される時短状態）と、を設定可能に構成している。
【４２２１】
不利時短状態は、実際には普通図柄の高確率状態が設定されているが、有利時短状態と比べて右第２入球口１６４０へと遊技球を入球させ難く構成しており、実質通常状態（普通図柄の低確率状態）と同程度しか右第２入球口１６４０へと遊技球を入球させることが出来ない時短状態である。よって、時短状態が設定されている場合であっても、不利時短状態が設定されている場合には、通常状態が設定されている場合と同様に、右打ち遊技によって右第２入球口１６４０へと遊技球を入球させる遊技よりも、左打ち遊技によって振り分けユニット１０６４へと遊技球を流入させる遊技を行った方が、遊技者に有利な遊技となるように構成している。
【４２２２】
通常状態で特別図柄の大当たりに当選した場合には、不利時短状態で特別図柄の大当たりに当選した場合よりも有利な特典（例えば、大当たり遊技のラウンド数が多い等）が付与されるように構成している。したがって、不利時短状態は、通常状態よりも遊技者に不利な遊技状態となる。一方、有利時短状態は、右第２入球口１６４０へと遊技球を比較的入球させ易くなるように普図当たり遊技が実行されるように構成しており、右打ち遊技が遊技者に有利な遊技となるように構成している。よって、不利時短状態、通常状態、有利

時短状態の順に遊技者に有利な遊技状態となる。

【４２２３】

詳細は後述するが、不利時短状態は、特別図柄抽選において実行される時短抽選において時短当選した場合にその変動表示が終了した後に設定され得る遊技状態であり、本第８制御例では、時短抽選において高い確率（２９９／３００）で時短当選する構成としている。不利時短状態の終了条件は不利時短に当選した特別図柄の種別によって異なり、第１特別図柄で不利時短当選した場合には、第１特別図柄の変動表示が１回実行された場合（即ち、第１特別図柄の変動表示が連続して実行された場合）、または第１特別図柄と第２特別図柄の変動表示が合算で１００回実行された場合に不利時短状態が終了する。一方、第２特別図柄で不利時短当選した場合には、第２特別図柄の変動表示が１回実行された場合（即ち、第２特別図柄の変動表示が連続して実行された場合）、または第１特別図柄と第２特別図柄の変動表示が合算で１００回実行された場合に不利時短状態が終了するように構成している。

【４２２４】

上述した通り、本制御例における遊技機１３では、振り分けユニット１０６４（図３３０参照）に入球した遊技球を振り分け部材９００（図３３１参照）によって、その下方に配置された第１入球口６４ａ（図３３１参照）と第２入球口１６４１（図３３１参照）とに交互に振り分け、第１入球口６４ａ（図３３１参照）に入賞した場合には第１特別図柄の抽選が実行され、第２入球口１６４１（図３３１参照）に入賞した場合には第２特別図柄の抽選が実行される。そして、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選はそれぞれ対応する入球口に遊技球が入賞した順で実行される。例えば、第１入球口６４ａ（図３３１参照）、第２入球口１６４１（図３３１参照）の順に入賞した場合には、第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選の順に実行される。このように第１特別図柄の抽選結果を示すための変動表示、或いは第２特別図柄の抽選結果を示すための変動表示の何れか一方が連続して実行され難く構成している。

【４２２５】

ここで、本制御例において、何れかの特別図柄種別の変動表示が連続して実行される場合の一例について説明する。遊技機１３では、上述したように、振り分け部材９００（図３３１参照）によって遊技球が第１入球口６４ａ（図３３１参照）と第２入球口１６４１（図３３１参照）とに振り分けられる構成であるが、各特別図柄の入賞情報はそれぞれ最大４個まで保留される。そして、各特別図柄の保留数が上限数（本制御例では、４個）に達している状態で、遊技球が対応する入球口に新たに入賞した場合には、その入賞情報は保留されない（以下、オーバーフロー入賞という）。そして、両特別図柄の保留数が上限数まで達している状態（本制御例では、第１特別図柄の保留数と第２特別図柄の保留数が合計８個貯まっている状態）で遊技球が振り分けユニット１０６４（図３３０参照）に入球した場合に、振り分け部材９００（図３３１参照）は８個目の保留の特別図柄種別に対応する入球口とは異なる入球口に遊技球を振り分けるが、オーバーフロー入賞となりその入賞情報は保留されない。なお、振り分け部材９００（図３３１参照）は、遊技球を振り分けたことにより位置が可変するため、次回振り分けユニット１０６４（図３３１参照）に入球した遊技球を、８個目の保留の特別図柄種別に対応する入球口に振り分けることが可能となり、８個目の保留と同種の特別図柄種別の変動表示を連続して実行することが可能となることで、不利時短状態を終了させることができる。このように構成することで、不利時短状態を終了させるために保留を貯めようと遊技者に遊技球の発射を意欲的に行わせることができる。

【４２２６】

なお、本制御例では、第１特別図柄および第２特別図柄の入賞情報は、最大４個まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４個に限定されるものでなく、３個以下（例えば、２個）、又は、５個以上の保留球数（例えば、８個）に設定しても良い。また、小表示領域Ｄｍ１９における保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色

や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、第１図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させないものとしてもよい。

【４２２７】

図３３２（ａ）は、不利時短状態でオーバーフロー入賞によって第２特別図柄保留を連続で獲得した場合に表示される表示画面の一例である。不利時短状態が設定されている場合には、小表示領域Ｄｍ１２においてチャンス変動までの残変動回数が表示され、それぞれの特別図柄の変動表示が実行されると１ずつ減算されて更新される。なお、本制御例におけるチャンス変動とは、通常状態中に実行された特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄の変動表示のことを指す。このように、現在の遊技状態が通常状態か不利時短状態かを遊技者が判別できる構成とし、チャンス変動までの残変動回数に応じて遊技を継続するか否かを遊技者が判断し易くしている。

【４２２８】

小表示領域Ｄｍ１では第１特別図柄が停止表示されており、小表示領域Ｄｍ２では第２特別図柄が変動表示中であり、どちらの特別図柄の変動中であるかを遊技者が容易に判別できる構成としている。

【４２２９】

小表示領域Ｄｍ１９には特別図柄の保留図柄が表示されており、斜線で塗られた丸が第１特別図柄の保留を示し、黒で塗られた丸が第２特別図柄の保留を示している。図３３２（ａ）に示した表示画面は、第１特別図柄の保留数が３個、第２特別図柄の保留数が４個であることを示しており、保留図柄ｈｒ６と保留図柄ｈｒ７は第２特別図柄の入賞情報を示す保留図柄であるため、第２特別図柄の変動表示が連続して実行されることとなる。上述したように、一方の特別図柄の変動表示が連続して実行された場合には不利時短状態が終了するため、保留図柄ｈｒ７に基づく特別図柄の変動停止により不利時短状態が終了し、保留図柄ｈｒ７に基づく特別図柄の変動停止後、次に実行される特別図柄の変動表示がチャンス変動となる。

【４２３０】

ここで、小表示領域Ｄｍ１２に示す表示を特別図柄の変動表示が実行される毎に１ずつ減算する場合、保留図柄ｈｒ７に基づく特別図柄の変動表示が実行された場合に、「チャンス変動まであと７３回」と表示されることになり、実際にチャンス変動が実行されるまでの残変動回数と小表示領域Ｄｍ１２に表示される残変動回数とが一致せず、遊技者に遊技情報に対する不信感を与えてしまう虞がある。

【４２３１】

そこで、本制御例では、図３３２（ａ）に示すような不利時短状態の終了条件が成立することを先読みし、小表示領域Ｄｍ１２に表示されるチャンス変動までの残変動回数とチャンス変動が実行される（即ち、通常状態が設定される）までの残変動回数とが一致しない場合に、小表示領域Ｄｍ１２に表示されるチャンス変動までの残変動回数が短縮される演出を小表示領域Ｄｍ１７にて実行することで、実際にチャンス変動が実行されるまでの残変動回数と小表示領域Ｄｍ１２に表示される残変動回数とを一致させ、正しい遊技情報を提供する構成している。

【４２３２】

また、本制御例では、図３３２（ａ）に示す通り、保留図柄ｈｒ６と保留図柄ｈｒ７の上部に「ラッキー」と表示することで不利時短状態の終了条件が成立することを遊技者に事前に示唆する構成としている。このように構成することで、どの保留でチャンス変動が実行されるのかを遊技者が認識し易くなるため、遊技者が注目するべき変動を分かり易くすることができる。

【４２３３】

なお、本制御例では、小表示領域Ｄｍ１２においてチャンス変動までの残変動回数を表示し、特別図柄の変動表示が実行される毎に１ずつ減算される構成としたが、これに限るものではない。例えば、ポイントを貯める演出とし、特定数のポイント（例えば、１００

ポイント）が貯まるとチャンス変動が実行される構成としても良い。この場合、特別図柄の変動表示が実行される毎に１ポイント加算され、同種の特別図柄の変動表示が連続して実行された場合には、ＭＡＸまでポイントが貯まる構成とすることで遊技者に違和感を与えない演出とすることができる。

【４２３４】

なお、本制御例では、同種の特別図柄の変動表示が連続して実行された後に不利時短状態が終了し、次に実行される特別図柄の変動表示をチャンス変動としたが、これに限るものではなく、同種の特別図柄の変動表示が連続する場合に、後に実行される特別図柄の変動表示開始時に不利時短状態を終了し、チャンス変動とする構成としても良い。

【４２３５】

図３３２（ｂ）は、普通図柄の当たりに当選し、普通図柄の当たり遊技として右側第２入球口１６４０（図３３０参照）に付随する電動役物１６４０ａ（図３３０参照）がロング開放されている場合に表示される表示画面の一例である。小表示領域Ｄｍ１１に普通図柄の当たりに当選したことを示す表示態様が表示され、普通図柄の当たり遊技が実行されると、小表示領域Ｄｍ４には普通図柄の当たり遊技における遊技方法を遊技者に案内するために「右打ち」と表示され、小表示領域ｄｍ１８に右側第２入球口１６４０（図３３０参照）に付随する電動役物１６４０ａ（図３３０参照）が開放状態であることを示す表示がされ、副表示領域Ｄｓに「右打ちして電チューを狙え」と表示される。これにより、遊技者に右側第２入球口１６４０（図３３０参照）に向かって遊技球を発射する遊技を行うことを分かり易く案内し、遊技状態に適した遊技方法で遊技させることができる。

【４２３６】

ここで、右側第２入球口１６４０（図３３０参照）に遊技球が入賞した場合には、第２特別図柄の入賞情報が保留される。図３３２（ｂ）の場合、小表示領域Ｄｍ１９に表示されている最後尾の保留図柄ｈｒ５は第２特別図柄の保留図柄であるため、右側第２入球口１６４０（図３３０参照）に遊技球を入賞させると第２特別図柄の変動表示を連続して実行させることが可能となり、不利時短状態を終了させることができる。したがって、遊技者に右側第２入球口１６４０（図３３０参照）に遊技球を入賞させると有利となることを報知するために、主表示領域Ｄｍにて「チャンス変動ゲットのチャンス」と表示される。このように構成することで、右側第２入球口１６４０（図３３０参照）に遊技球を入賞させようと強く思わせることが可能となり、意欲的に遊技を行わせることができる。

【４２３７】

なお、既に第２特別図柄の保留が３個貯まっている状態で小表示領域Ｄｍ１９に表示されている最後尾の保留図柄（例えば、保留図柄ｈｒ６）が第１特別図柄の保留図柄である場合には、右側第２入球口１６４０（図３３０参照）に複数個の遊技球を入賞させても第２特別図柄の入賞情報は１個しか保留されないため、第２特別図柄の変動表示を連続して実行させることができない。したがって、右側第２入球口１６４０（図３３０参照）に遊技球を入賞させても不利時短状態の終了条件が成立し得ない場合には、異なる表示態様（例えば、「保留を貯めるチャンス」等の表示）を主表示領域Ｄｍに表示する構成としても良い。このように構成することで、適切な遊技情報を遊技者に提供することが可能となり、遊技情報の信頼性を高くすることができる。

【４２３８】

図３３３（ａ）は、不利時短状態が終了することを示唆する場合に表示される表示画面の一例である。主表示領域Ｄｍ１２には「チャンス変動まであと３回」と表示されており、不利時短状態が設定されてからの第１特別図柄と第２特別図柄の変動表示が合算で９８回行われたことを示している。つまり、保留図柄ｈｒ２に基づく特別図柄の変動表示が終了すると第１特別図柄と第２特別図柄の変動表示が合算で１００回実行され、不利時短状態の終了条件が成立する。この場合、保留図柄ｈｒ３に基づく特別図柄の抽選は通常状態で実行されることとなるため、通常状態で特別図柄の抽選が実行されることを示唆するために保留図柄ｈｒ３は第１特別図柄の入賞情報に対応する保留図柄と第２特別図柄の入賞情報に対応する保留図柄とは異なる表示態様（白色の丸に星形の模様が表示された保留図

柄）で表示され、保留図柄ｈｒ３の上部には「注目」と表示される。このように構成することで、遊技者は保留図柄ｈｒ３に基づく特別図柄の変動表示がチャンス変動であることを認識し易くなり、保留図柄ｈｒ３に基づく変動表示が実行されるまでの期間で遊技者の保留図柄ｈｒ３に基づいて実行される特別図柄の変動表示に対する期待感を高めることができる。

【４２３９】

また、主表示領域Ｄｍには「今回のチャンス変動はラッキー変動かも」と表示されているが、これは保留図柄ｈｒ３の入賞情報を先読みした結果を示唆するものであり、この場合、保留図柄ｈｒ３に基づく特別図柄の抽選結果が大当たり当選である可能性が高いことを示唆している。これにより、遊技者の保留図柄ｈｒ３に基づいて実行される特別図柄の変動表示に対する期待感を更に高めることができる。

【４２４０】

なお、本制御例では、主表示領域Ｄｍにおいて保留図柄ｈｒ３の先読み結果を示唆し、小表示領域Ｄｍ１９に表示される保留図柄ｈｒ３の表示態様によって保留図柄ｈｒ３に基づく特別図柄の抽選が通常状態で実行されることを示唆する構成としたが、これに限るものではない。保留図柄ｈｒ３の表示態様によって先読み結果も併せて示唆する構成としても良く、例えば、保留図柄の色を可変させることで大当たり当選の期待度を報知する構成としても良い。

【４２４１】

図３３３（ｂ）は、通常大当たりに当選したことに基づく大当たり遊技中のエンディング期間に表示される表示画面の一例である。小表示領域Ｄｍには通常大当たりに当選したことを示す表示態様が表示され、小表示領域Ｄｍ５には「エンディング」と表示されることで、大当たり遊技のエンディング期間であることを遊技者に報知している。

【４２４２】

詳細は後述するが、本制御例では、第１特別図柄で大当たり当選した方が、第２特別図柄で大当たり当選した場合よりも遊技者に有利となるように構成している。そして、通常大当たり当選後の大当たり遊技が終了すると、大当たり遊技終了後最初の特別図柄の抽選は通常状態で実行される。したがって、副表示領域Ｄｓにおいて「ラッキー、通常変動が特図１から始まるよ」と表示することで、遊技者に大当たり遊技終了後の最初に実行される特別図柄の抽選が遊技者に有利な第１特別図柄で実行されることを事前に報知し、遊技者に大当たり遊技終了後の特別図柄の変動表示にも興味を持たせることができる。なお、大当たり遊技終了後の最初の特別図柄の抽選が第２特別図柄で実行される場合には、異なる表示態様（例えば、「ラッキー」を表示しない表示態様）が表示される。

【４２４３】

大当たり遊技中は特別図柄の変動表示が実行されないため、遊技者が保留を貯め易い期間である。上述したように、各特別図柄の保留数が上限数に達している場合に振り分けユニット１６４０（図３３０参照）に遊技球が入球すると入賞情報は保留されないが振り分け部材９００（図３３１参照）の位置を可変させることができる。そして、本制御例では、振り分け部材９００の位置を、回転センサ９９０（図示しない）によって識別可能に構成されている。したがって、本制御例では、保留図柄ｈｒ８に対応する特別図柄種別と振り分け部材９００（図３３１参照）の位置を識別し、オーバーフロー入賞により振り分け部材の位置を可変させる方が遊技者に有利となるか否かを報知する構成としている。

【４２４４】

具体的には、次回入賞情報が保留可能な状態となった場合に、小表示領域ｄｍ１９の最後尾に表示されている保留図柄に対応する特別図柄種別と同種の特別図柄種別の入賞情報が保留可能な状態ではない場合、つまり、オーバーフロー入賞により振り分け部材９００の位置を可変させることで同種の特別図柄種別の入賞情報が保留可能な状態とすることができる場合には、図３３３（ｂ）に示すように、主表示領域Ｄｍの中央部に「大当たりが終了するまでにへそに球を１個入れると大チャンス」と表示され、小表示領域Ｄｍ１８に現在の振り分け部材９００（図３３１参照）の位置に対応する模式図が表示されることで

、遊技者に振り分けユニット１６４０（図３３０参照）に遊技球を入球させることを促す演出が実行される。このように構成することで、遊技者に大当たりのエンディング期間にも遊技球を発射させる遊技を楽しませることができる。

【４２４５】

なお、次回入賞情報が保留可能な状態となった場合に、小表示領域ｄｍ１９の最後尾に表示されている保留図柄に対応する特別図柄種別と同種の特別図柄種別の入賞情報が保留可能な状態である場合には、オーバーフロー入賞により振り分け部材９００（図３３１参照）の位置が可変することで、同種の特別図柄種別の入賞情報が保留可能な状態ではなくなってしまうため、主表示領域Ｄｍの中央部に「大当たりが終了するまでにへそに球を１個入れると大チャンス」の表示はされない。

【４２４６】

なお、次回入賞情報が保留可能な状態となった場合に、小表示領域ｄｍ１９の最後尾に表示されている保留図柄に対応する特別図柄種別と同種の特別図柄種別の入賞情報が保留可能な状態である場合には、主表示領域Ｄｍの中央部にオーバーフロー入賞が不利であることを報知する表示態様が表示される構成としても良い。このように構成することで、遊技者にオーバーフロー入賞が有利な状態であるか不利な状態であるかを判断させ易くなる。

【４２４７】

なお、本制御例では、回転センサ９９０によって、振り分け部材９００（図３３１参照）の位置を判別する構成としたが、それに限らず、入球した入球口により振り分け部材９００（図３３１参照）の位置を毎回判別するように構成してもよい。具体的には、第１入球口６４ａ（図３３１参照）に入球したことに基づいて、振り分け部材９００（図３３１参照）は収容部９００ｃ（図３３１参照）が上方を向いている状態として判別するように構成する。このように構成することで、専用のセンサ等を設けなくても、振り分け部材９００（図３３１参照）の位置を判別できる。また、振り分け部材９００（図３３１参照）が振動等で回動してしまったとしても、毎回入球口に入球する毎に、位置を更新して判別することで、正しく振り分け部材９００（図３３１参照）の位置を判別できる。

【４２４８】

＜第８制御例における電気的構成について＞

次に、図３３４から図３３８を参照して、本第８制御例における電気的構成の内容について説明をする。本第８制御例は、上述した第５制御例に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成の一部、ＲＡＭ２０３の構成の一部、及び音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部、ＲＡＭ２２３の構成の一部を変更している点で相違している。なお、上述した第５制御例と同一の内容については、その詳細な説明を省略する。

【４２４９】

まず、図３３４（ａ）を参照して、本第８制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。本第８制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２０２（図２４４（ａ）参照）に対して、変動パターン選択５テーブル２０２ｄｂに代えて変動パターン選択８テーブル２０２ｇｂを、大当たり種別選択５テーブル２０２ｄｄに代えて大当たり種別選択８テーブル２０２ｇｄを、時短当たり乱数５テーブル２０２ｄｅに代えて時短当たり乱数８テーブル２０２ｇｅを、時短種別選択５テーブル２０２ｄｆに代えて時短種別選択８テーブル２０２ｇｆを設けた点で相違している。

【４２５０】

大当たり種別選択８テーブル２０２ｇｄは、上述した大当たり種別選択５テーブル２０２ｄｄと同様に、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。上述した第５制御例では、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図１大当たり用５テーブル２０２ｄｄ１と、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図２大当たり用５テーブル

２０２ｄｄ２と、を有していたが、本第８制御例では、特別図柄種別に関わらず同一の振り分け内容で大当たり種別を選択するように構成しているため、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、大当たり種別選択８テーブル２０２ｇｄが参照される。

【４２５１】

ここで、図３３５（ａ）を参照して、大当たり種別選択８テーブル２０２ｇｄの詳細な内容について説明をする。図３３５（ａ）は、大当たり種別選択８テーブル２０２ｇｄの内容を模式的に示した図である。図３３５（ａ）に示した通り、大当たり種別選択８テーブル２０２ｇｄには、大当たり当選した時点において設定されている遊技状態と、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値と、に対応付けて大当たり種別（大当たりＡ８、大当たりＢ８）が規定されている。

【４２５２】

具体的には、大当たり当選時の遊技状態が通常（通常状態）では、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９４」の範囲に対して「大当たりＡ８」が、「９５～９９」の範囲に対して「大当たりＢ８」が、それぞれ規定されている。また、大当たり当選時の遊技状態が通常（通常状態）以外、即ち、時短状態、又は確変状態では、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲に対して「大当たりＡ８」が、「５０～９９」の範囲に対して「大当たりＢ８」が、それぞれ規定されている。

【４２５３】

大当たり種別「大当たりＡ８」は、大当たりのラウンド数が１６ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「６０」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「６０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｉの値に「０」が設定される。

【４２５４】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ８」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は、通常状態では９５個（０～９４）であるので、通常状態において特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＡ８」が決定される割合は９５％（９５／１００）である。一方、通常状態以外では５０個（０～４９）であるので、通常状態以外の遊技状態において特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＡ８」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【４２５５】

大当たり種別「大当たりＢ８」は、大当たりのラウンド数が６ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「６０」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「６０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｉの値に「０」が設定される。

【４２５６】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ８」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は、通常状態では５個（９５～９９）であるので、通常状態において特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＢ８」が決定される割合は５％（５／１００）である。一方、通常状態以外では５０個（５０～９９）であるので、通常状態以外の遊技状態において特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＢ８」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【４２５７】

つまり、本第８制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、設定されている遊技状態に応じて設定される大当たり種別の選択割合を異ならせており、通常状態中に大当たり当選した場合の方が、通常状態以外で大当たり当選した場合よりも、遊技者

に有利な大当たり種別（大当たりＡ８）が選択され易くなるように構成している。
【４２５８】
このように構成することで、通常状態中に多くの特別図柄抽選が実行されることを期待しながら遊技者に遊技を行わせることができる。
【４２５９】
次に、時短当たり乱数８テーブル２０２ｇｅについて説明をする。この時短当たり乱数８テーブル２０２ｇｅは、特別図柄抽選の結果が大当たり当選以外（外れ）である場合に実行される時短判定にて参照されるデータテーブルであって、時短当選の有無を判定するために用いられるものである。
【４２６０】
ここで、図３３５（ｂ）を参照して、時短当たり乱数８テーブル２０２ｇｅの内容について説明をする。図３３５（ｂ）は、時短当たり乱数８テーブル２０２ｇｅに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図３３５（ｂ）に示した通り、時短当たり乱数８テーブル２０２ｇｅには、特別図柄種別（特図種別）と、遊技状態と、に対応させて時短当選と判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値（範囲）が規定されている。
【４２６１】
具体的には、特別図柄種別が第１特別図柄抽選で、遊技状態が通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）の場合には、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「３～８９９」の範囲が時短当選の判定値として規定されている。また、遊技状態が通常状態以外である場合には、時短当選の判定値が規定されていない（図では「－」で表示）。同様に、特別図柄種別が第２特別図柄抽選で、遊技状態が通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）の場合には、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「３～８９９」の範囲が時短当選の判定値として規定されている。また、遊技状態が通常状態以外である場合には、時短当選の判定値が規定されていない（図では「－」で表示）。
【４２６２】
ここで、本第８制御例では、特別図柄抽選において時短当選の判定（時短抽選）が、特別図柄抽選で大当たり当選しなかった場合、即ち、大当たり抽選で外れ当選した場合に実行されるように構成しており、通常状態において実行される特別図柄抽選にて大当たり当選したと判別される第１当たり乱数カウンタＣ１の値として「０～２」の範囲が規定されている（第１当たり乱数５テーブル２０２ｄａ参照）ことから、通常状態において実行される特別図柄抽選にて大当たり当選しなかった場合には、必ず時短当選するように構成している。
【４２６３】
なお、本第８制御例では、上述した通り、通常状態において実行される特別図柄抽選において外れ当選した場合には必ず時短当選するように時短当たり乱数８テーブル２０２ｇｅの内容を規定しているが、これに限ること無く、通常状態において実行される特別図柄抽選において外れ当選した場合の一部となるように時短当選の判定値の範囲を規定するように構成しても良い。このように構成することで、時短当選すること無く特別図柄抽選を連続して実行させることが可能となる。
【４２６４】
また、本第８制御例では、図３３５（ｂ）に示した通り、時短当選の判定値を特別図柄種別に関わらず同一としているが、これに限ること無く、特別図柄種別に応じて異なる判定値を規定しても良い。例えば、通常状態中に第１特別図柄抽選が実行された場合の方が、第２特別図柄抽選が実行された場合よりも、時短当選し難くなるように構成しても良い。このように、通常状態中に実行される特別図柄抽選の種別に応じて、時短当選する確率を異ならせることにより、実行される特別図柄抽選の種別によって、通常状態中に連続して実行される特別図柄抽選の回数を異ならせ易くすることができるため、遊技者に対して、通常状態中に何れの特別図柄種別の特別図柄抽選が実行されたのか（されるのか）について興味を持たせることができる。

【４２６５】
なお、通常状態中に実行される特別図柄抽選の種別に応じて、時短当選する確率を異ならせる場合には、複数の特別図柄種別のうち、通常状態中に遊技者に有利となる特別図柄抽選が実行される（大当たり当選時に遊技者に有利な特典が付与され易い）特別図柄種別（例えば、第１特別図柄）の方が、時短当選し難くなるように構成すると良い。このように構成することで、通常状態中に第１特別図柄抽選が実行されることで、その抽選結果が大当たり当選である場合には、遊技者に有利となる特典が付与され易く、且つ、大当たり当選以外である場合には、再度、通常状態にて特別図柄抽選を実行させ易くすることができるため、遊技者により有利な特別図柄種別とすることができる。
【４２６６】
また、本第８制御例のように、基本的に第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選とが交互に実行され易くなるように構成し、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選のほうが遊技者に不利な特別図柄抽選が実行されるように構成している場合には、通常状態中に実行される第２特別図柄抽選の方が、通常状態中に実行される第１特別図柄抽選よりも時短当選し難くなるように構成しても良い。このように構成することで、通常状態が設定された状態で最初に実行される特別図柄抽選が第２特別図柄抽選であったとしても、その後、通常状態を継続したまま第１特別図柄抽選を実行させ易くすることができる。このように構成することで、例えば、不利時短状態を終了させ、不利時短状態よりも遊技者に有利となる通常状態が設定された場合に、遊技者に不利となる第２特別図柄抽選が１回実行されただけで再度不利時短状態が設定されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。
【４２６７】
また、図３３５（ｂ）に示した通り、本第８制御例では、通常状態が設定されている場合のみ時短当選の判定（時短抽選）を実行するように構成しているが、これに限ること無く、他の遊技状態が設定されている場合であっても、時短当選の判定（時短抽選）を実行するように構成しても良い。
【４２６８】
例えば、時短状態のうち、遊技者に不利となる不利時短状態（特定の時短種別に時短当選した場合に設定される時短状態）が設定されている場合にも、時短当選の判定（時短抽選）を実行可能に構成し、不利時短状態中に時短当選した場合には、即座に時短終了条件が成立する短縮時短状態が設定されるように構成すると良い。このように構成することで、不利時短状態中の遊技を行っている遊技者に対して、不利時短状態を終了させるために、時短終了条件の成立を目指す遊技と、時短当選を目指す遊技と、を並行して実行させることができる。
【４２６９】
それ以外にも、不利時短状態中に時短当選した場合には、大当たり遊技終了後に設定される時短状態（有利時短状態）へと移行するように構成しても良いし、有利時短状態中にも時短当選の判定（時短抽選）を実行可能に構成し、有利時短状態中に時短当選した場合には、不利時短状態へと移行するように構成しても良い。
【４２７０】
このように、既に時短状態が設定されている状況で時短当選の判定（時短抽選）を実行可能に構成し、時短当選した場合に、設定されている時短状態とは有利度合いを異ならせた時短状態へと移行可能に構成することで、時短当選した方が良い期間（不利時短状態が設定されている期間）と、時短当選しない方が良い期間（有利時短状態が設定されている期間）と、を設けることができる。なお、本第８制御例では、通常状態中に時短当選することで、有利時短状態よりも不利時短状態が設定され易くなるように構成しているため、通常状態が設定されている期間は、時短当選しない方が良い期間となる。
【４２７１】
この場合、例えば、時短当選の結果を遊技者に示唆するための演出の内容を、時短当選の結果に加え、設定されている遊技状態に応じて異ならせるように構成すると良く、時短

当選した方が良い期間（不利時短状態が設定されている期間）にて時短当選した場合には、遊技者を祝福する演出態様を設定し、時短当選しない方が良い期間（有利時短状態が設定されている期間）にて時短当選した場合には、遊技者を落胆させる演出態様を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、同一の時短抽選の結果に対して、遊技者の有利度合いに対応させた演出態様で演出を実行することができるため、遊技者に分かり易く遊技を提供することができる。

【４２７２】

図３３４（ａ）に戻り説明を続ける。変動パターン選択８テーブル２０２ｇｂは、上述した第５制御例における変動パターン選択５テーブル２０２ｄｂと同様に、特別図柄抽選の結果を示すために実行される特別図柄変動の変動パターンが規定されているデータテーブルであって、遊技状態として、確変状態、或いは時短状態が設定されている状態で参照されるデータテーブルとして、確変・時短用８テーブル２０２ｄｂ２（図２４８（ａ）参照）に代えて確変・時短用８テーブル２０２ｄｂ２（図３３６（ａ）参照）を設けている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。

【４２７３】

ここで、図３３６（ａ）を参照して、確変・時短用８テーブル２０２ｄｂ２の詳細な内容について説明をする。図３３６（ａ）は、確変・時短用８テーブル２０２ｄｂ２に規定されている内容を模式的に示した図である。図３３６（ａ）に示した通り、確変・時短用８テーブル２０２ｄｂ２には、獲得している特図保留数（特図１保留数、特図２保留数）に応じて異なる変動時間の変動パターンが規定されている点で相違している。

【４２７４】

なお、図３３６（ａ）に示した通り、本第８制御例では、上述した各制御例と同様に、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて異なる変動時間の変動パターンが規定されているが、変動種別カウンタＣＳ１の値の各範囲に対して規定される変動パターンに関する図示を省略している。

【４２７５】

具体的には、時短種別が「大当たり後時短（大当たり遊技終了後に設定される普通図柄の高確率状態）」中は、特図１保留数（０～４）、特図２保留数（０～４）の各値、及び、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に対応して様々な変動パターンが規定されており、選択された変動パターンに応じて「５～９０秒」の変動時間で特別図柄変動が実行されるように構成している。詳細な説明は省略するが、上述した各制御例と同様に、特別図柄抽選の結果が大当たり当選している場合のほうが、大当たり当選していない場合よりも長い変動時間（９０秒）に対応する変動パターンが選択され易くなるように、変動種別カウンタＣＳ１の値と、特別図柄抽選の結果と、に対応付けて各種変動パターンが規定されている。

【４２７６】

また、特図保留数が多い方が、少ない場合よりも短い変動時間（例えば５秒）に対応する変動パターンが選択され易くなるように、変動種別カウンタＣＳ１の値と、特図保留数の値と、に対応付けて各種変動パターンが規定されている。

【４２７７】

次に、時短種別が「時短Ａ８」中は、特図１保留数が「０～２」で、特図２保留数が「０～２」の場合は、「５～９０秒」の変動時間に対応した各種変動パターンが規定されており、特図１保留数が「０～２」で、特図２保留数が「３，４」の場合は、「５～６０秒」の変動時間に対応した各種短変動パターンが規定されている。また、特図１保留数が「３」で、特図２保留数が「０～２」の場合は、「５～６０秒」の変動時間に対応した各種短変動パターンが規定されており、特図１保留数が「３」で、特図２保留数が「３，４」の場合は、「５秒」の変動時間に対応した短変動パターンが規定されている。

【４２７８】

さらに、また、特図１保留数が「４」で、特図２保留数が「０～２」の場合は、「５～６０秒」の変動時間に対応した各種短変動パターンが規定されており、特図１保留数が「

３」で、特図２保留数が「３，４」の場合は、「５秒」の変動時間に対応した短変動パターンが規定されている。

【４２７９】

ここで、本第８制御例では、第１入球口６４、第２入球口１６４１、右第２入球口１６４０へと遊技球が入球した順（入賞順）に対応させて特別図柄抽選を実行するように構成しており、獲得している特図１保留数と特図２保留数とに基づいて変動パターンを選択するように構成しており、各特図保留数が少ない場合よりも、多い場合のほうが、短い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成している。このように構成することで、特図保留数を多く獲得している状態のほうが、短い変動時間で特別図柄抽選を実行させ易くすることができるため、特図１保留数と特図２保留数とが何れも上限数に到達する事態を発生させ難くすることができる。

【４２８０】

このように構成することで、特図１保留数と特図２保留数とが何れも上限数に到達している状態で振り分けユニット１０６４へと遊技球を流入させ、振り分け部材９００の位置を可変させることにより同一種別の特図保留を連続して獲得する遊技を行わせ難くすることができる。

【４２８１】

なお、特図保留数が上限数に近い状態であっても、低確率（例えば、１／１００）で比較的長い変動時間の変動パターンを選択可能に構成しても良い。このように構成することで、一時的に特図保留数を上限数に到達させた状態で振り分けユニット１０６４へと遊技球を流入させ易い期間を創出することが可能となる。

【４２８２】

次に、時短種別が「時短Ｂ８」中は、特図１保留数（０～４）、特図２保留数（０～４）の各値、及び、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に対応して様々な変動パターンが規定されており、選択された変動パターンに応じて「５～６０秒」の変動時間で特別図柄変動が実行されるように構成している。詳細な説明は省略するが、上述した各制御例と同様に、特別図柄抽選の結果が大当たり当選している場合のほうが、大当たり当選していない場合よりも長い変動時間（９０秒）に対応する変動パターンが選択され易くなるように、変動種別カウンタＣＳ１の値と、特別図柄抽選の結果と、に対応付けて各種短変動パターンが規定されている。

【４２８３】

時短種別選択８テーブル２０２ｇｆは、時短当選した場合に設定される時短種別を選択する際に参照されるデータテーブルであって、上述した第５制御例における時短種別選択５テーブル２０２ｄｆ（図２４８（ｂ）参照）に代えて設けられているものである。

【４２８４】

ここで、図３３６（ｂ）を参照して、時短種別選択８テーブル２０２ｇｆの詳細な内容について説明をする。図３３６（ｂ）は、時短種別選択８テーブル２０２ｇｆに規定されている内容を示した図である。

【４２８５】

図３３６（ｂ）に示した通り、本第８制御例では、第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選の何れにおいても時短当選し得るように構成しており（図３３５（ａ）参照）、時短種別の選択割合を、第１特別図柄抽選で時短当選した場合と、第２特別図柄抽選で時短当選した場合とで異ならせるように構成している。

【４２８６】

具体的には、図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」の場合は、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値が「０～９５」の範囲に対して時短種別「時短Ａ８ａ」が、「９６～９９」の範囲に対して時短種別「時短Ｂ８」が規定されており、図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」の場合は、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値が「０～９８」の範囲に対して時短種別「時短Ａ８ｂ」が、「９９」の値に対して時短種別「時短Ｂ８」が規定されている。

【４２８７】
ここで、本第８制御例では、時短種別として「時短Ａ８（時短Ａ８ａ、時短Ａ８ｂ）」が設定された場合には、通常状態よりも遊技者に不利となる不利時短状態が設定され、「時短Ｂ８」が設定された場合には、通常状態よりも遊技者に有利となる有利時短状態が設定されるように構成している。なお、不利時短状態における各種制御内容、即ち、通常状態よりも遊技者に不利となるように普通図柄の高確率状態中の遊技を実行する制御内容については、上述した各制御例において説明をした各技術を採用するため、その詳細な説明を省略するが、例えば、普通図柄抽選で当たり当選する確率は通常状態よりも高確率となるが、実行される普図当たり遊技の開放パターンが遊技球を右第２入球口１６４０へと入球させることが困難となる開放パターンで実行されたり、普通図柄の変動時間として通常状態よりも長い変動時間が選択され易く構成したりすれば良い。
【４２８８】
また、通常状態よりも遊技者に不利となる不利時短状態の定義としては、特別図柄抽選を通常状態よりも実行させ難くすることで遊技者に不利とする技術思想は勿論のこと、特別図柄抽選の実行のし易さは同等、或いは、若干通常状態のほうが実行し難い場合であっても、実行される特別図柄抽選に基づいて付与される特典を遊技者に不利とする技術思想も勿論含まれる。
【４２８９】
「時短Ａ８ａ」が設定された場合、即ち、特図１抽選で時短当選した場合の９５％は、不利時短状態が設定される。そして、不利時短状態の終了条件として、時短状態中に実行される特別図柄抽選の回数が１００回に到達した場合に成立する第１時短終了条件と、時短状態が設定された後に実行される特別図柄抽選が特図１抽選である場合に成立する第２時短終了条件と、が設定される。つまり、特図１保留を２個連続で獲得している場合、即ち、特図１抽選が連続して実行される場合において、第２時短終了条件が成立するように構成している。
【４２９０】
このように構成することで、特図１抽選で時短当選し不利時短状態が設定された場合には、その時短当選した特図１抽選の次に実行される特別図柄抽選の種別が特図１抽選である場合には、不利時短状態中に実行される１回目の特図抽選によって不利時短状態を終了させ、通常状態を設定することができる。よって、遊技者に対して、第１時短終了条件が成立するよりも前に第２時短終了条件が成立することを目指して遊技を行わせることができる。
【４２９１】
なお、本第８制御例では、不利時短状態中に実行される１回目の特図抽選の種別に応じて第２時短終了条件が成立し得るように構成しているが、第１時短終了条件が成立するよりも前に、実行される特別図柄抽選の実行順序に応じて成立し得るものであれば、それ以外の内容を第２時短終了条件として規定しても良い。
【４２９２】
例えば、不利時短状態中において所定の規則に従って複数の特図抽選が実行された場合に成立する第２時短終了条件を規定しても良いし、連続する複数の特図抽選の結果や、連続する複数の特図抽選の結果を示すための特別図柄変動の各変動パターンが所定の規則に該当する場合に成立する第２時短終了条件を規定しても良い。このように構成することで、どのタイミングで第２時短終了条件が成立し、不利時短状態が終了するのかを遊技者に分かり難くすることができる。
【４２９３】
つまり、図３３６（ｂ）に示した通り、本第８制御例では、特図１（第１特別図柄）抽選で時短当選した場合の方が、特図２（第２特別図柄）抽選で時短当選した場合よりも、遊技者に有利となる有利時短状態が設定され易くなる（時短Ｂ８を選択し易くなる）ように構成している。このように構成することで、通常状態において実行される特別図柄抽選の種別に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【４２９４】
図３３４（ｂ）は、本第８制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成を示した図である。図３３４（ｂ）に示した通り、上述した第５制御例におけるＲＡＭ２０３（図２４４（ｂ）参照）に対して、変動実行フラグ２０３ｇａ、変動順格納エリア２０３ｇｂ、時短短縮フラグ２０３ｇｃを追加した点で相違している。それ以外は同一であり、同一の内容には同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【４２９５】
変動実行フラグ２０３ｇａは、第１特別図が優先に変動されるか、第２特別図柄が優先に変動されるかを示すフラグである。なお、このフラグは、電断時にもバックアップされる領域であり、ＲＡＭクリア等された初期状態では、第１特別図柄が優先に設定されている。
【４２９６】
変動順序格納エリア２０３ｇｂは、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂと、に記憶されている各保留データ（保留図柄）について入賞順序を記憶するエリアである。この変動順序格納エリア２０３ｇｂには、８個の記憶エリアが設定されており入賞した順に先の記憶エリアに順序が記憶される。なお、特別図柄の変動開始に基づいて、記憶エリアもシフトされる。
【４２９７】
時短短縮フラグ２０３ｇｃは、遊技者に不利となる時短状態である不利時短状態（時短種別「時短Ａ８」が設定される時短状態）を短縮させることが可能な期間であることを示すためのフラグであって、不利時短状態を短縮させることが可能な期間である場合にオンに設定される。この時短短縮フラグ２０３ｇｃがオンに設定されている間は、不利時短状態を短縮させるための条件（第２時短終了条件）の成立有無を判別するための処理が実行される。
【４２９８】
次に、図３３７、及び、図３３８を参照して、本第８制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有する電気的構成の内容について、上述した第５制御例と相違する点を中心に説明する。なお、上述した第５制御例と同一の内容については、その詳細な説明を省略する。
【４２９９】
まず、図３３７（ａ）を参照して、本第８制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図３３７（ａ）は、本第８制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている構成を模式的に示した図である。図３３７（ａ）に示した通り、本第８制御例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第５制御例におけるＲＯＭ２２２（図２４９（ａ）参照）に対して、先読み保留態様選択テーブル２２２ｇａを追加した点で相違している。
【４３００】
先読み保留態様選択テーブル２２２ｇａは、獲得した特図保留に対する先読み結果を示すための演出（先読み演出）として実行される先読み保留演出（図３３３（ａ）参照）における保留図柄の表示態様を選択する際に参照されるデータテーブルである。本第８制御例では、先読み処理を実行することにより、通常状態中に実行される特別図柄抽選に対応する特図保留を特定可能に構成し、その特図保留に対して先読み保留演出を実行可能に構成している。
【４３０１】
ここで、図３３８を参照して先読み保留態様選択テーブル２２２ｇａの詳細な内容について説明をする。図３３８は、先読み保留態様選択テーブル２２２ｇａに規定されている内容を模式的に示した図である。図３３８に示した通り、先読み保留態様選択テーブル２２２ｇａには、先読み保留演出の対象となる特図保留に対応する特図種別と、その特図保留に対応する先読み結果（事前判別結果）と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値と、に基づいて保留図柄の表示態様が決定されるように各パラメータが規定されている。

【４３０２】
具体的には、特図種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、先読み結果が「大当たり」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対して「２つ星」が、「８０～９９」の範囲に対して「３つ星」が、それぞれ保留図柄の表示態様として規定されており、先読み結果が「時短Ｂ８」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して「２つ星」が、「５０～９９」の範囲に対して「１つ星」が、それぞれ保留図柄の表示態様として規定されており、先読み結果が「時短Ａ８ａ」、或いは、「外れ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲に対して「１つ星」が保留図柄の表示態様として規定されている。
【４３０３】
つまり、先読み保留演出の対象となる保留図柄の表示態様として、表示される星の数が多くなるほど、遊技者に有利となる特別図柄抽選が通常状態において実行されることを遊技者に示唆可能な先読み保留演出が実行されるように構成している。
【４３０４】
なお、本第８制御例では、先読み保留態様選択テーブル２２２ｇａを用いて選択された表示態様が、そのまま対象となる保留図柄の表示態様となるように表示用コマンドを設定し、通常の表示態様から、先読み保留演出の演出結果を示す表示態様へと保留図柄の表示態様が可変するように構成しているが、これに限ること無く、図３３８を参照して選択された表示態様を、先読み保留演出の最終演出結果として一時的に記憶し、先読み保留演出として、最終的に記憶されている最終演出結果となるように段階的に先読み保留演出の対象となる特図保留の表示態様を可変させるように先読み保留演出を実行するように構成しても良い。この場合、例えば、先読み保留演出の対象となる特図保留に対応する特別図柄抽選よりも前に特別図柄抽選が実行される毎に先読み保留演出の対象となる特図保留の表示態様が可変されるように構成すると良く、この場合、先読み保留演出が実行されてから実際に対象となる特図保留に対応する特別図柄抽選が実行されるまでの間に、多くの特別図柄抽選が実行される場合の方が、少ない場合よりも最終演出結果に対応する表示態様へと保留図柄の表示態様を可変させ易くなるように構成すると良い。
【４３０５】
このように構成することで、遊技者に対して、常に多くの特図保留を獲得しておこうと意欲的に遊技を行わせることができる。また、先読み保留演出が実行される時点において獲得済みの特図保留数に基づいて、先読み保留演出の演出結果を異ならせ易くすることができるため、例えば、獲得済みの特図保留数に応じて、先読み保留演出の実行有無を判別したり、先読み保留演出の演出結果の内容を可変させること無く、バリエーションに富んだ先読み保留演出を実行し易くすることができる。
【４３０６】
特図種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、先読み結果が「大当たり」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲に対して「２つ星」が保留図柄の表示態様として規定されており、先読み結果が「時短Ｂ８」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～２９」の範囲に対して「２つ星」が、「３０～９９」の範囲に対して「１つ星」が、それぞれ保留図柄の表示態様として規定されており、先読み結果が「時短Ａ８ｂ」、或いは、「外れ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲に対して「１つ星」が保留図柄の表示態様として規定されている。
【４３０７】
本第８制御例では、図３３５（ａ）及び図３３６（ｂ）を参照して上述した通り、通常状態において実行される特別図柄抽選のうち、第１特別図柄抽選の方が、第２特別図柄抽選よりも遊技者に有利な特別図柄抽選が実行されるように構成しており、図３３８に示した通り、先読み保留演出も、対象となる特図保留が特図１保留である場合の方が、特図２保留である場合よりも、遊技者に有利な演出結果（星の数が多い表示態様）となり易くなるように構成している。

【４３０８】
このように構成することで、先読み保留演出の演出結果と、演出対象となる特図保留の種別と、を参照することで先読み結果をより詳細に予測させることが可能となる。
【４３０９】
なお、本第８制御例では、図３３３に示した通り、獲得済みの特図保留の種別を遊技者が把握可能となるように、特図１保留に対応する保留図柄と、特図２保留に対応する保留図柄と、が異なる表示態様で表示されるように構成しているが、これに限ること無く、特図１保留に対応する保留図柄と、特図２保留に対応する保留図柄とで同一の表示態様、或いは、遊技者が視認困難な程度の差の表示態様で表示するように構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングで第２時短終了条件が成立するのかを遊技者に予測させ難くすることができると共に、先読み保留演出の表示態様に基づいて先読み結果を予測させ難くすることができる。よって、先読み保留演出に対象となる特図保留に対応する特別図柄抽選が実際に実行されるまで遊技者に継続して遊技に興味を持たせ続けることができる。
【４３１０】
さらに、本第８制御例では、通常状態中に実行される特別図柄抽選に対応する特図保留に対してのみ先読み保留演出を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、時短状態（不利時短状態）中に実行される特別図柄抽選に対応する特図保留に対しても先読み保留演出と同等の演出（擬似先読み保留演出）を実行可能に構成しても良い。
【４３１１】
この擬似先読み保留演出を実行する場合には、先読み保留演出と同様に特定の保留図柄に対して表示態様を決定し、図３３３（ａ）に示した通り、特定の保留図柄の表示態様を可変させた擬似先読み保留演出を実行する。そして、擬似先読み保留演出の対象となる特定の保留図柄に対応する特別図柄抽選が実行された場合に、その特図変動期間中に実行される演出として、擬似先読み保留演出が実行されていたことを遊技者に報知するための擬似先読み保留演出の演出結果を表示するように構成すると良い。
【４３１２】
このように構成することで、不利時短状態が長時間継続する場合においても、先読み保留演出と同等の擬似先読み保留演出を実行することで遊技者に対して飽きの来ない遊技を提供し易くすることができる。また、この場合、先読み結果が大当たり当選である特図保留に対応する保留図柄の方が、先読み結果が大当たり当選では無い特図保留に対応する保留図柄よりも擬似先読み保留演出の対象となり易くなるように構成すると良い。これにより、擬似先読み保留演出が実行されていたことを遊技者に報知するための擬似先読み保留演出の演出結果が表示された場合であっても、大当たり当選している可能性を高めることができるため遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。
【４３１３】
次に、図３３７（ｂ）を参照して、本第８制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図３３７（ｂ）は、本第８制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を示した図である。
【４３１４】
図３３７（ｂ）に示した通り、本第８制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３は、上述した第５制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３（図２４９（ｂ）参照）に対して、振り分け状態格納エリア２２３ｇａ、保留態様格納エリア２２３ｇｂ、不利時短中フラグ２２３ｇｃを追加した点で相違している。同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【４３１５】
振り分け状態格納エリア２２３ｇａは、振り分けユニット１０６４内に設けられた振り分け部材９００の位置（振り分け状態）を示すための情報を記憶する記憶エリアである。

この振り分け状態格納エリア２２３ｇａには、次に振り分けユニット１０６４へと流入した遊技球が第１入球口６４、第２入球口１６４１の何れに入球するのかを特定するための情報が記憶される。

【４３１６】

本第８制御例では、図３３１（ａ）に示した通り、振り分けユニット１０６４の通過口１０６４ｂを通過した遊技球を検知するための検知手段として入球センサ１０６４ａが設けられており、音声ランプ制御装置１１３が入球センサ１０６４ａの検知結果を判別可能に構成している。そして、主制御装置１１０から出力される入賞コマンドと、入球センサ１０６４ａの検知結果とに基づいて、振り分け部材９００の位置（振り分け状態）を特定可能に構成し、その特定結果に応じた画像アイコンを第３図柄表示装置８１の表示面に表示可能に構成している（図３３３（ｂ）の表示領域Ｄｍ１８参照）。

【４３１７】

これにより、遊技者に対して、次に振り分けユニット１０６４へと遊技球を流入させた場合に、何れの入球口（第１入球口６４、第２入球口１６４１）へと遊技球が誘導されるのかを遊技者に把握させ易くすることができる。

【４３１８】

よって、例えば、大当たり遊技中に複数の遊技球を振り分けユニット１０６４へと流入させるための左打ち遊技を実行し、振り分け部材９００の位置（振り分け状態）に応じて表示される画像アイコンの態様から次に振り分けユニット１０６４へと流入した遊技球が何れの入球口（第１入球口６４、第２入球口１６４１）へと入球するかを判別することで、既に獲得済みの特図保留のうち最後に獲得した特図保留（入賞情報格納エリア２２３ｂの記憶領域のうち、８個目の記憶領域に入賞情報が記憶されている特図保留）に対応する特別図柄種別と同一の特別図柄種別の抽選権利を獲得可能な入球口へと遊技球が誘導される振り分け状態を創出させ易くすることができる。

【４３１９】

なお、本第８制御例では、入球センサ１０６４ａの検知結果と、入賞コマンドに含まれる情報とに基づいて振り分け部材９００の位置（振り分け状態）を特定可能に構成しているがこれに限ること無く、振り分け部材９００の位置（振り分け状態）を直接検知可能な検知手段を設けても良い。

【４３２０】

保留態様格納エリア２２３ｇｂは、先読み保留演出により設定された保留態様を一時的に記憶しておくための記憶領域であって、先読み保留態様選択テーブル２２２ｇａを参照して選択された保留態様（表示態様）が、対応する特図保留を特定するための情報と共に記憶される。そして、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３４６参照）にて実行される保留個数表示更新処理（図３４６のＳ４１０６参照）において、記憶された情報が読み出される。

【４３２１】

また、詳細な説明は省略するが、保留態様格納エリア２２３ｇｂに情報が記憶されている期間は、新たな先読み保留演出の実行を制限するように構成している。つまり、先読み保留演出が実行されている期間は、獲得している特図保留が全て消化されるまでに時短状態が終了し、通常状態が設定される状態であるため、それ以降に実行される特図抽選に基づいて遊技状態が移行することを先読みしてしまうと、先読み結果と実際の遊技状態移行とが相違する可能性が高くなり、遊技者に対して信頼度の高い演出を実行し難くなるため、先読み保留演出の実行中は、実行中の先読み保留演出の対象となる特図保留以降の特図保留の先読み結果に基づいて遊技状態の移行内容を特定する処理を実行しないように構成している。これにより、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減することができる。

【４３２２】

不利時短中フラグ２２３ｇｃは、時短状態のうち不利時短状態が設定されていることを示すためのフラグであって、時短種別「時短Ａ８ａ」、又は「時短Ａ８ｂ」が設定された場合にオンに設定される。そして、入賞コマンド処理８（図３５１のＳ４２９２参照）に

おいて、ロング開放当たり遊技が実行されることを示す普図用入賞情報コマンドを受信した場合に、不利時短中フラグ２２３ｇｃの設定状況が判別され（図３５１のＳ４４５１）、オンに設定されていると判別した場合に（図３５１のＳ４４５１：Ｙｅｓ）、普図ロング開放当たり遊技（電チューロング開放）が実行されることを示唆するための演出に対応した表示用コマンドが設定される（図３５１のＳ４４０５）。これにより、図３３２に示した通り、不利時短状態を終了させるための第２時短終了条件が成立し易い状態となることを遊技者に分かり易く報知することができる。そして、不利時短状態が終了したことを示す状態コマンドを受信したと判別した場合に（図３４８のＳ９０５１：Ｙｅｓ）、オフに設定される（図３４８のＳ９０５２）。

【４３２３】

＜第８制御例における主制御装置の制御処理内容について＞

次に、図３３９から図３４５を参照して、本第８制御例における主制御装置１１０の制御処理内容のうち、上述した第５制御例とは異なる点を中心に説明をする。本第８制御例のパチンコ機１０は、上述した第５制御例のパチンコ機１０に対して、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選の実行順序を決定する処理と、時短状態を終了させるための時短終了条件が成立したか否かの判定を行う処理と、遊技球が始動入賞した場合に実行される処理と、の内容を異ならせている。

【４３２４】

具体的には、特別図柄変動処理５（図２５２のＳ１０４参照）に代えて特別図柄変動処理８（図３３９のＳ１０１５４参照）を、始動入賞処理５（図２５８のＳ１９５参照）に代えて始動入賞処理８（図３４４のＳ１０１９５参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。

【４３２５】

まず、図３３９を参照して、特別図柄変動処理８（Ｓ１０１５４）の内容について説明をする。図３３９は、特別図柄変動処理８（Ｓ１０１５４）の処理内容を示したフローチャートである。図３３９に示した通り、特別図柄変動処理８（Ｓ１０１５４）は、上述した特別図柄変動処理５（図２５２のＳ１０４参照）に対して、新たな特別図柄変動を開始させるために実行される処理の内容と、実行中の特別図柄変動が停止表示する際に実行される処理の内容と、を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【４３２６】

特別図柄変動処理８（Ｓ１０１５４）が実行されると、まず、上述した特別図柄変動処理５（図２５２のＳ１０４参照）と同一のＳ２０１～Ｓ２０３の処理が実行される。その後、変動実行判定処理８（Ｓ１０２５１）を実行する。この変動実行判定処理８（Ｓ１０２５１）の詳細については、図３４０を参照して後述するが、新たに実行する特別図柄変動の種別を判定するための処理が実行される。

【４３２７】

Ｓ１０２５１の処理を終えると、次に、新たに実行される特別図柄変動の種別が特図２（第２特別図柄）であるかを判別し（Ｓ１０２５２）、特図２であると判別した場合は（Ｓ１０２５２：Ｙｅｓ）、上述した特別図柄変動処理５（図２５２のＳ１０４参照）と同一のＳ２０５～Ｓ２０７、及び、Ｓ２５１，Ｓ２５２の処理を実行し、本処理を終了する。

【４３２８】

一方、Ｓ１０２５２の処理において、特図２では無いと判別した場合は（Ｓ１０２５２：Ｎｏ）、次に、新たに実行される特別図柄変動の種別が特図１（第１特別図柄）であるかを判別し（Ｓ１０２５３）、特図１であると判別した場合は（Ｓ１０２５３：Ｙｅｓ）、上述した特別図柄変動処理５（図２５２のＳ１０４参照）と同一のＳ２１１～Ｓ２１３、及び、Ｓ２５１，Ｓ２５２の処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ１０２５３の処理において、特図１では無いと判別した場合は（Ｓ１０２５３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【４３２９】
　また、Ｓ２０２の処理において、変動中であると判別した場合は（Ｓ２０２：Ｙｅｓ）、上述した特別図柄変動処理５（図２５２のＳ１０４参照）と同一の処理に対して、更新処理５（図２５２のＳ２５３）に代えて更新処理８（Ｓ１０２５４）を実行し、時短設定処理５（図２５２のＳ２５４）に代えて時短設定処理８（Ｓ１０２５５）を実行し、本処理を終了する。
【４３３０】
　次に、図３４０を参照して、特別図柄変動処理８（図３３９のＳ１０１５４参照）にて実行される変動実行判定処理８（Ｓ１０２５１）の詳細な説明をする。図３４０は、変動実行判定処理８（Ｓ１０２５１）の処理内容を示したフローチャートである。この変動実行判定処理８（Ｓ１０２５１）は、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１で行われる特別図柄変動を、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの、どちらの実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて実行するかを判定するための処理である。
【４３３１】
　変動実行判定処理８（Ｓ１０２５１）では、まず、変動実行フラグ２０３ｇａに０を設定することで、初期化を行い（Ｓ１０２７１）、変動順格納エリア２０３ｇｂのデータを取得する（Ｓ１０２７２）。その後、変動順格納エリア２０３ｇｂのデータをシフトする（Ｓ１０２７３）。Ｓ３１０２７３の処理では、変動順格納エリア２０３ｇｂの第１エリア～第８エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、第１エリア→実行エリア、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→保留第３エリア、第５エリア→第４エリア、第６エリア→第５エリア、第７エリア→保留第６エリア、第８エリア→保留第７エリア、といった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、実行エリアのデータが特図１（１）であるか否かを判定する（Ｓ１０２７４）。
【４３３２】
　Ｓ１０２７４の処理にて、実行エリアのデータが特図１（１）であると判定された場合（Ｓ１０２７４：Ｙｅｓ）、変動実行フラグ２０３ｇａを特図１で変動実行（１）に設定し（Ｓ１０２７５）、本処理を終了し、特別図柄変動処理へ戻る。
【４３３３】
　一方、実行エリアのデータが特図１（１）でないと判定された場合（Ｓ１０２７４：Ｎｏ）、実行エリアのデータが特図２（２）であるか否かを判定する（Ｓ１０２７６）。Ｓ１０２７６の処理にて、実行エリアのデータが特図２（２）であると判定された場合（Ｓ１０２７６：Ｙｅｓ）、変動実行フラグ２０３ｇｂを特図２で変動実行に設定し（Ｓ１０２７７）、本処理を終了し、特別図柄変動処理へ戻る。
【４３３４】
　Ｓ１０２７６の処理にて、実行エリアのデータが特図２（２）でないと判定された場合（Ｓ１０２７６：Ｎｏ）、変動実行する保留球が無いため、変動実行フラグ２０３ｇｂが初期状態のまま、本処理を終了し、特別図柄変動処理へ戻る。
【４３３５】
　上述した通り、変動実行判定処理８（Ｓ１０２５１）を実行することで、変動順格納エリア２０３ｇｂに格納されている各種保留記憶（特図保留）を、格納した順に特別図柄変動させることができる。
【４３３６】
　次に、図３４１を参照して、時短抽選処理８（Ｓ８０７６）の処理内容について説明をする。図３４１は、時短抽選処理８（Ｓ８０７６）の処理内容を示したフローチャートである。この時短抽選処理８（Ｓ８０７６）は、特別図柄変動処理８（図３３９のＳ１０１５４参照）の特別図柄判定処理５（図２５３のＳ２５１参照）にて実行される時短抽選処理５（図２５４のＳ８００６参照）に代えて実行されるものであって、時短抽選（時短当選の判定）を実行するための条件を遊技仕様に対応させて変更している点で相違している

。
【４３３７】
具体的には、時短抽選処理８（Ｓ８０７６）が実行されると、今回実行される特別図柄変動の種別に関わらず（時短抽選処理５（図２５４参照）にて実行される特別図柄変動の種別を判別するためのＳ８１０１の処理を実行すること無く）、上述した時短抽選処理５（図２５４のＳ８１０１参照）と同一のＳ８１０３～Ｓ８１０６の処理を実行し、本処理を終了する。
【４３３８】
つまり、本第８制御例では、図３３５（ｂ）を参照して上述した通り、特別図柄の種別に関わらず、通常状態が設定されている場合には時短抽選（時短当選の判定）を実行するように構成しているため、時短抽選処理８（Ｓ８０７６）では、新たに実行される特別図柄変動の種別に関わらず、新たに特別図柄変動が実行される時点の遊技状態のみを判別して時短抽選（時短当選の判定）を実行するか否かを判定している。
【４３３９】
このように、時短抽選処理８（Ｓ８０７６）では、時短抽選（時短当選の判定）の実行条件（時短抽選実行条件）が成立しているか否かを判定する処理と、時短抽選実行条件が成立している場合に時短抽選（時短当選の判定）を実行する処理と、を実行するように構成しているが、時短抽選実行条件が成立しているか否かを判定する処理の内容は、パチンコ機１０の遊技仕様に応じて適宜変更すれば良く、例えば、通常状態に加えて、特定の遊技状態（例えば、不利時短状態等）で設定されている場合にも時短抽選を実行するように構成した場合には、Ｓ８１０３の処理に、不利時短中フラグ２２３ｇｃがオンに設定されているかを判別する処理を加えれば良い。
【４３４０】
次に、図３４２を参照して、更新処理８（Ｓ２７３）の処理内容について説明をする。図３４２は、更新処理８（Ｓ２７３）の処理内容を示したフローチャートである。この更新処理８（Ｓ２７３）は、上述した第５制御例における更新処理５（図２５６のＳ２５３参照）に対して、時短終了条件が成立したかを判別するための処理として新たな処理を追加した点で相違している。
【４３４１】
具体的には、更新処理８（Ｓ２７３）が実行されると、まず、時短短縮フラグ２０３ｇｃがオンに設定されているかを判別し（Ｓ８３５１）、時短短縮フラグ２０３ｇｃがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ８３５１：Ｙｅｓ）、時短短縮フラグ２０３ｇｃをオフに設定し（Ｓ８３５２）、次いで、時短終了条件が成立しているかを判別し（Ｓ８３５３）、時短終了条件が成立していると判別した場合は（Ｓ８３５３：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を０にリセットし（Ｓ８３５４）、時短短縮を示すコマンドを決定し（Ｓ８３５５）、その後、上述した更新処理５（図３４２のＳ２５３参照）と同一のＳ８３０１～Ｓ８３０６の処理を実行し、確変カウンタ２０３ｉ、時短カウンタ２０３ｈの値、各種値を更新した後の遊技状態、時短短縮の有無を示す状態コマンドを設定し（Ｓ８３５６）、本処理を終了する。
【４３４２】
また、Ｓ８３５１の処理において、時短短縮フラグ２０３ｇｃがオンに設定されていない場合（Ｓ８３５１：Ｎｏ）、Ｓ８３５３の処理において、時短終了条件が成立していないと判別した場合（Ｓ８３５３：Ｎｏ）は、そのままＳ８３０１の処理へ移行し、上述した更新処理５（図３４２のＳ２５３参照）と同一のＳ８３０１～Ｓ８３０６の処理を実行し、確変カウンタ２０３ｉ、時短カウンタ２０３ｈの値、各種値を更新した後の遊技状態、時短短縮の有無を示す状態コマンドを設定し（Ｓ８３５６）、本処理を終了する。
【４３４３】
更新処理８（Ｓ２７３）にて示した通り、本第８制御例では、時短短縮フラグ２０３ｇｃがオンに設定されている場合、即ち、時短種別「時短Ａ８」が設定される不利時短状態が設定された場合において、不利時短状態が設定されてから所定期間の間のみ、特殊な時

短終了条件が成立し得るように構成しており、その期間限定で成立し得る時短終了条件が成立したか否かを判別可能に構成している。

【４３４４】

具体的には、時短抽選によって時短当選し不利時短状態が設定された場合には、時短当選した特別図柄種別と同一種別の特別図柄変動が、時短状態（不利時短状態）が設定されてから１回目の特別図柄変動として実行された場合に時短終了条件が成立するように構成している。このように構成することで、不利時短状態を短縮して終了させることが可能となるため、遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。

【４３４５】

次に、図３４３を参照して、時短設定処理８（Ｓ１０２５５）の処理内容について説明をする。図３４３は、時短設定処理８（Ｓ１０２５５）の処理内容を示したフローチャートである。この時短設定処理８（Ｓ１０２５５）は、上述した時短設定処理５（図２５７のＳ２５４参照）に対して、時短当選した場合に時短短縮フラグ２０３ｇｃをオンに設定する処理（Ｓ８３７１）を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付してその説明を省略する。

【４３４６】

具体的には、上述した時短設定処理５（図２５７のＳ２５４参照）と同一のＳ８３５１，Ｓ８３５２の処理を実行した後、時短短縮フラグ２０３ｇｃをオンに設定し（Ｓ８３７１）、その後、Ｓ８３５３，Ｓ８３５４の処理を実行し、本処理を終了する。

【４３４７】

このように構成することで、時短状態が設定される場合のうち、時短当選した場合のみ（時短抽選に当選した場合のみ）時短短縮フラグ２０３ｇｃがオンに設定されるため、更新処理８（図３４２のＳ２７３参照）にて時短状態を短縮させるための時短終了条件（第２時短終了条件）が成立したか否かの判別処理が無用に実行される（時短種別「時短Ａ８」が設定されることの無い大当たり当選に基づいて設定された時短状態（遊技時短状態）中に実行される）ことを抑制することができる。

【４３４８】

なお、図３４３に示した通り、本第８制御例では、時短当選した場合に必ず時短短縮フラグ２０３ｇｃがオンに設定されるように構成しているが、これに限ること無く、不利時短状態（時短種別「時短Ａ８」）が設定されたか否かを判別し、不利時短状態（時短種別「時短Ａ８」）が設定されたと判別した場合に時短短縮フラグ２０３ｇｃをオンに設定するように構成しても良い。

【４３４９】

次に、図３４４を参照して始動入処理８（Ｓ１０１９５）の処理内容について説明をする。図３４４は始動入処理８（Ｓ１０１９５）の処理内容を示したフローチャートである。この始動入処理８（Ｓ１０１９５）は、上述した始動入賞処理５（図２５８のＳ１９５参照）に対して、変動順格納エリア２０３ｇｂに情報を格納する処理を追加した点と、先読み処理の処理内容を変更した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【４３５０】

具体的には、始動入処理８（Ｓ１０１９５）が実行されると、上述した始動入賞処理５（図２５８のＳ１９５参照）と同一のＳ６０１～Ｓ６５１の処理を実行し、Ｓ６５１の処理を終えた後に、変動順格納エリア２０３ｇｂの最初のエリアへ特図１（１）を設定し（Ｓ６７１）、Ｓ６０７の処理へ移行する。なお、Ｓ６７１の処理では、第１特別図柄保留球カウンタ２０３ｄまたは第２特別図柄保留球カウンタ２０３ｅの値を参照し、その合計値が１であれば、第１エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が２であれば第２エリアを、その値が３であれば第３エリアを、その値が４であれば第４エリアを、それぞれ最初のエリアとする。この変動順格納エリア２０３ｇｂに設定された値を上述した変動実行判定処理８（Ｓ１０２５１）にて判別することにより、本第８制御例のように始動口が第１特別図柄を変動させるものと、第２特別図柄を変動させるものとの２種類の変動があ

る場合でも、始動口に入賞した順序で変動を開始させることができる。
【４３５１】
次いで、上述した始動入賞処理５（図２５８のＳ１９５参照）と同一のＳ６０７～Ｓ６５２の処理を実行する。Ｓ６５２の処理を終えると、変動順格納エリア２０３ｇｂの最初のエリアへ特図２（２）を設定し（Ｓ６７２）、先読み処理８を実行し（Ｓ６７３）、本処理を終了する。なお、Ｓ６７２の処理では、第１特別図柄保留球カウンタ２０３ｄまたは第２特別図柄保留球カウンタ２０３ｅの値を参照し、その合計値が１であれば、第１エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が２であれば第２エリアを、その値が３であれば第３エリアを、その値が４であれば第４エリアを、それぞれ最初のエリアとする。この変動順格納エリア２０３ｇｂに設定された値を上述した変動実行判定処理８（Ｓ１０２５１）にて判別することにより、本第８制御例のように始動口が第１特別図柄を変動させるものと、第２特別図柄を変動させるものとの２種類の変動がある場合でも、始動口に入賞した順序で変動を開始させることができる。
【４３５２】
次に、図３４５を参照して、先読み処理８（Ｓ６７３）の処理内容について説明をする。図３４５は、先読み処理８（Ｓ６７３）の処理内容を示したフローチャートである。この先読み処理８（Ｓ６７３）では、上述した第５制御例における先読み処理５（図２５９のＳ６５３参照）に対して、先読みされた入賞情報に対応する特別図柄抽選が実行される場合の遊技状態を特定し、その特定した情報（当該保留変動時における遊技状態を示す情報）を含む入賞コマンドを設定するように構成している点で相違し、それ以外は同一であるためその詳細な説明を省略する。
【４３５３】
次に、図３４６～図３５５を参照して、本第８制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理の内容について説明をする。本第８制御例では、上述した第５制御例に対して、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図３４６参照）にて実行される処理として、液晶演出実行管理処理８（図３５４のＳ４１８１）と、先行入賞検出処理８（図３５５のＳ４１８２）と、コマンド判定処理８（図３４７のＳ４１８３参照）と、変動表示設定処理８と、を実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。
【４３５４】
まず、図３４６を参照して、本第８制御例における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理の処理内容について説明をする。図３４６は、メイン処理の処理内容を示したフローチャートである。図３４６に示した通り、本第１０制御例では、上述した第５制御例における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理に対して液晶演出実行管理処理８（図３５４のＳ４１８１）と、先行入賞検出処理８（図３５５のＳ４１８２）と、コマンド判定処理８（図３４７のＳ４１８３参照）と、変動表示設定処理８と、を実行する点で相違した処理が実行される。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。
【４３５５】
次に、図３４７を参照して、コマンド判定処理８（Ｓ４１８３）の処理内容について説明をする。図３４７は、コマンド判定処理８（Ｓ４１８３）の処理内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理８（Ｓ４１８３）では、上述した第５制御例のコマンド判定処理５（図２６２のＳ４１８２参照）に対して、状態コマンド受信処理５（Ｓ４２８２）に代えて状態コマンド受信処理８（図３４８のＳ４２９１参照）を、入賞コマンド処理（Ｓ４２１２参照）に代えて入賞コマンド処理８（図３５１のＳ４２９２参照）を、大当たり関連処理（Ｓ４２１８）に代えて大当たり関連処理８（Ｓ４２９３）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。
【４３５６】
次に、図３４８を参照して、状態コマンド受信処理８（Ｓ４２９１）の処理内容につい

て説明をする。図３４８は、状態コマンド受信処理８（Ｓ４２９１）の処理内容を示したフローチャートである。図３４８に示した通り、状態コマンド受信処理８（Ｓ４２９１）では、上述した第５制御例における状態コマンド受信処理５（図２６５のＳ４２８２参照）に対して、主制御装置１１０から受信した状態コマンドに含まれる情報に基づいて遊技状態が通常状態へと変更されたと判別した場合（Ｓ９００３：Ｙｅｓ）に実行される処理内容と、主制御装置１１０から受信した状態コマンドに含まれる情報に基づいて遊技状態が時短状態へと変更されたと判別した場合（Ｓ９０００５：Ｙｅｓ）に実行される処理内容と、を異ならせている点で相違している。それ以外の処理内容は同一であるためその詳細な説明を省略する。

【４３５７】

状態コマンド受信処理８（Ｓ４２９１）が実行されると、上述した第５制御例における状態コマンド受信処理５（図２６５のＳ４２８２参照）と同一のＳ９００１からＳ９００３の処理が実行される。そして、Ｓ９００３の処理において、遊技状態が通常状態へと変更されたと判別した場合（Ｓ９００３：Ｙｅｓ）は、次に、不利時短中フラグ２２３ｇｃがオンに設定されているかを判別し（Ｓ９０５１）、オンに設定されていると判別した場合（Ｓ９０５１：Ｙｅｓ）は、不利時短中フラグ２２３ｇｃをオフに設定し（Ｓ９０５２）、通常状態演出設定処理８を実行し（Ｓ９０５３）、本処理を終了する。一方、Ｓ９０５１の処理において、不利時短中フラグ２２３ｇｃがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ９０５１：Ｎｏ）、Ｓ９０５２の処理をスキップして、本処理を終了する。なお、通常状態演出設定処理８（Ｓ９０５３）の詳細な内容については、図３４９を参照して後述する。

【４３５８】

Ｓ９００３の処理において、通常状態へと変更されていないと判別した場合は（Ｓ９００３：Ｎｏ）、次に、遊技状態が時短状態へと変更されたかを判別し（Ｓ９０００５）、変更されていないと判別した場合は（Ｓ９０００５：Ｎｏ）、上述した第５制御例における状態コマンド受信処理５（図２６５のＳ４２８２参照）と同一のＳ９００７～Ｓ９０１０の処理を実行し、本処理を終了する。

【４３５９】

一方、Ｓ９０００５の処理において、時短状態に変更されたと判別した場合は、時短状態演出設定処理８を実行し（Ｓ９０５４）、その後、本処理を終了する。ない、時短状態演出設定処理８（Ｓ９０５４）の内容については、図３５０を参照して後述する。

【４３６０】

次に、図３４９を参照して、状態コマンド受信処理８（図３４８のＳ４２９１）にて実行される通常状態演出設定処理８（Ｓ９０５３）の処理内容について説明をする。図３４９は、通常状態演出設定処理８（Ｓ９０５３）の処理内容を示したフローチャートである。この通常状態演出設定処理８（Ｓ９０５３）は、上述した通常状態演出設定処理（図２６４のＳ９００４）に対して、不利時短状態から通常状態へと移行した場合における処理内容を追加した点で相違しており、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【４３６１】

通常状態演出設定処理８（Ｓ９０５３）が実行されると、まず、従状態設定エリア２２３ｇから今回設定された遊技状態の前に設定されていた遊技状態（変更前の遊技状態）を読み出し（Ｓ９１０１）、変更前の遊技状態が不利時短状態であるかを判別する（Ｓ９１５１）。Ｓ９１５１の処理において、不利時短状態であると判別した場合は（Ｓ９１５１：Ｙｅｓ）、チャンス変動に対応する演出モード用表示コマンドを設定し（Ｓ９１５２）、本処理を終了する。一方、Ｓ９１５１の処理において、不利時短状態では無いと判別した場合は（Ｓ９１５１：Ｎｏ）、上述した通常状態演出設定処理（図２６４のＳ９００４参照）と同一のＳ９１０２～Ｓ９１０４の処理を実行し、本処理を終了する。

【４３６２】

Ｓ９１５２に処理において演出モード用表示コマンドを設定することにより、不利時短

状態の時短終了条件が成立したことに基づいて通常状態が設定されたことを示す表示態様で第３図柄表示装置８１の表示画面の背景画像が表示される。これにより、次に実行される特別図柄変動が、通常状態にて実行される特別図柄変動（抽選）であることを遊技者に分かり易く報知することができる。

【４３６３】

次に、図３５０を参照して、状態コマンド受信処理８（図３４８のＳ４２９１）にて実行される時短状態演出設定処理８（Ｓ９０５４）の処理内容について説明をする。図３５０は、時短状態演出設定処理８（Ｓ９０５４）の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理８（Ｓ９０５４）は、上述した時短状態演出設定処理（図２６６のＳ９００参照）に対して、通常状態から時短状態へと移行した場合における処理内容を変更している点で相違しており、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【４３６４】

時短状態演出設定処理８（Ｓ９０５４）が実行されると、まず、時短状態演出設定処理（図２６６のＳ９００参照）と同一のＳ９３０１～Ｓ９３０４の処理を実行する。そして、Ｓ９３０４の処理において、変更前の遊技状態が通常状態であると判別した場合は（Ｓ９３０４：Ｙｅｓ）、今回受信したコマンドに含まれる時短回数を時短中カウンタ２２３ｄａの値に設定し（Ｓ９３０５）、その後、今回設定された時短状態の時短種別が時短Ａ８であるかを判別し（Ｓ９３８１）、時短Ａ８であると判別した場合は（Ｓ９３８１：Ｙｅｓ）、不利時短中フラグ２２３ｇｃをオンに設定し（Ｓ９３８２）、不利時短中に対応する演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ９３８３）、本処理を終了する。一方、Ｓ９３８１の処理において、今回設定された時短状態の時短種別が時短Ａ８では無いと判別した場合は（Ｓ９３８２：Ｙｅｓ）、Ｓ９３８２，Ｓ９３８３の処理をスキップして本処理を終了する。

【４３６５】

次に、図３５１を参照して入賞コマンド処理８（Ｓ４２９２）の処理内容について説明をする。図３５１は、入賞コマンド処理８（Ｓ４２９２）の処理内容を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理８（Ｓ４２９２）は、上述した入賞コマンド処理（図１７７のＳ４２１２参照）に対して、普図用入賞情報コマンドを受信した場合における処理内容と、特図用入賞情報コマンドを受信した場合における処理内容と、を変更した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、その詳細な内容の説明を省略する。

【４３６６】

入賞コマンド処理８（Ｓ４２９２）が実行されると、まず、上述した入賞コマンド処理（図１７７のＳ４２１２参照）と同一のＳ４４０１～Ｓ４４０３の処理を実行する。そして、Ｓ４４０３の処理において、当たり情報ありと判別した場合、即ち、今回受信した普図用入賞情報コマンドに普通図柄抽選で当たり当選することを示す当たり情報が含まれていると判別した場合（Ｓ４４０３；Ｙｅｓ）は、次に、不利時短中フラグ２２３ｇｃがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４４５１）、オンに設定されていると判別した場合（Ｓ４４５１：Ｙｅｓ）は、電チューロング開放を示唆するための表示用コマンドを設定する（Ｓ４４０５）。

【４３６７】

つまり、本第８制御例では、不利時短状態が設定されている状態にて獲得した普図用入賞情報の中に、普図ロング開放当たり遊技が実行されることを示す情報（特定の普図当たり情報）が含まれている場合に、遊技者に対して普図ロング開放当たり（電チューロング開放）を示唆するための演出が実行されるように構成している。このように構成することで、不利時短状態の遊技を実行している遊技者に対して、連続して同一種別の特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）を実行させることが可能な機会が訪れることを、実際に普図ロング開放当たり遊技が実行されるよりも前に報知することができるため、不利時短状態が終了する（短縮される）ことを期待しながら遊技を行わせることができる。

【４３６８】

さらに、本第８制御例のように、不利時短状態が設定されている場合に実行される遊技方法（左打ち遊技）と、普図ロング開放当たり遊技中に実行される遊技方法（右打ち遊技）と、を異ならせるように遊技盤１３が構成されているパチンコ機１０においては、実際に普図ロング開放当たり遊技が実行されるよりも前から普図ロング開放当たり遊技が実行されることを遊技者に報知可能とすることで、遊技者に対して遊技方法を変更させるための猶予期間を設定することができるため、遊技者に対して、普図ロング開放当たり遊技に対応する遊技を実行させ易くすることができる。

【４３６９】

なお、本第８制御例では、普通図柄に関する入賞情報コマンドを受信したことに基づいて普図ロング開放当たり（電チューロング開放）を示唆するための演出が実行されるように構成している。つまり、普図ロング開放当たりに当選する普通図柄抽選が実行されるよりも前に遊技者に対して普図ロング開放当たり遊技が実行されることを示唆可能に構成しているが、これに限ること無く、普図ロング開放当たりに当選する普通図柄抽選が実行されてからその抽選結果が停止表示されるまでの期間（普図当たり変動期間）を用いて遊技者に対して普図ロング開放当たり遊技が実行されることを示唆可能に構成しても良い。

【４３７０】

さらに、普通図柄に関する入賞情報コマンドを受信する毎に普図ロング開放当たり遊技が実行されることを示す情報が含まれているかを判別し、普図ロング開放当たり遊技が実行されることを示す情報が含まれていると判別した場合において、その普図ロング開放当たり遊技が実行されるまでの期間を算出可能な算出手段を設け、その算出手段により算出された期間に基づいて、普図ロング開放当たり遊技が実行されることを遊技者に示唆するための演出が実行される期間を決定するように構成しても良い。この場合、例えば、普図当たり変動期間が所定期間（例えば、１０秒）よりも短い場合には、普図当たり変動が実行されるよりも前の段階、例えば、普図ロング開放当たり遊技が実行されることを示す普通図柄に関する入賞情報コマンドを受信した段階から演出を実行可能に構成すれば良い。

【４３７１】

次に、図３５２を参照して、入賞コマンド処理８（図３５１のＳ４２９２参照）にて実行される特図用入賞情報コマンド処理８（Ｓ４４５１）の処理内容について説明をする。図３５２は、特図用入賞情報コマンド処理８（Ｓ４４５１）の処理内容を示したフローチャートである。この特図用入賞情報コマンド処理８（Ｓ４４５１）は、特別図柄に関する入賞情報コマンドを受信した場合に実行される処理であって、入賞情報コマンドに含まれている情報、例えば、当たり当選を示すための情報に基づいて、その入賞情報に対応する特別図柄抽選が実行されるよりも前にその入賞情報コマンドに含まれる情報を遊技者に示唆するための演出（先読み演出）の演出態様を設定するための処理が実行される。

【４３７２】

本第８制御例では、この特図用入賞情報コマンド処理８（Ｓ４４５１）を実行することにより、入賞情報コマンドに含まれている当たり当選を示すための情報に対応させて保留図柄の表示態様を可変させたり、入賞情報コマンドに含まれている特別図柄種別を示すための情報に対応させて保留図柄の表示態様を可変させたりすることができる。

【４３７３】

さらに、本第８制御例では、特定の遊技状態（通常状態）にて実行される特別図柄抽選に対応する特図保留がどれであるかを遊技者に示唆可能とするために、特別図柄に関する入賞情報コマンドを受信した場合において、受信した入賞情報コマンドに対応する特別図柄抽選が実行される際の遊技状態を事前に判別可能に構成している。

【４３７４】

このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される特図保留の表示態様を確認することで、遊技者に対して、特図保留に対応する特別図柄抽選が実行される際の遊技状態を遊技者に予測させることができる。

【４３７５】

具体的には、特図用入賞情報コマンド処理８（Ｓ４４５１）が実行されると、まず、従

状態設定エリア２２３ｇに設定されている情報に基づいて現在の遊技状態を抽出（特定）し（Ｓ４５０１）、時短中カウンタ２２３ｄａの値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ４５５１）。時短中カウンタ２２３ｄａの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ４５５１：Ｙｅｓ）、次に、不利時短中フラグ２２３ｇｃがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４５５２）、オンに設定されていると判別した場合（Ｓ４５５２：Ｙｅｓ）、即ち、今回受信した入賞情報コマンドが、不利時短状態中に受信した入賞情報コマンドである場合には、不利時短状態を終了させるための時短終了条件の成立有無を予測し（Ｓ４５５３）、Ｓ４５５３の処理にて予測された時短終了条件の成立有無の結果に基づいて、時短終了条件が成立するか（今回受信した入賞情報コマンドに対応する特別図柄抽選が通常状態にて実行される特別図柄抽選であるか）を判別する（Ｓ４５５４）。

【４３７６】

Ｓ４５５４の処理において、通常状態にて実行される特別図柄抽選であると判別した場合は（Ｓ４５５４：Ｙｅｓ）、先読み保留態様選択テーブル２２２ｇａを参照して対応する保留図柄の表示態様（星の数）を決定し（Ｓ４５５５）、決定した保留態様（保留図柄の表示態様）を示すための情報を保留態様格納エリア２２３ｇｂに格納する（Ｓ４５５６）。そして、受信した特図用入賞情報コマンドに含まれる情報に基づいて表示用コマンド（Ｓ４５５５の処理において決定された表示態様を示すための表示用コマンドも含む）を設定し（Ｓ４５０７）、本処理を終了する。

【４３７７】

一方、Ｓ４５５１の処理において、時短中カウンタ２２３ｄａの値が０よりも大きく無いと判別された場合（Ｓ４５５１：Ｎｏ）、Ｓ４５５２の処理において、不利時短中フラグ２２３ｇｃがオンに設定されていないと判別された場合（Ｓ４５５２：Ｎｏ）、Ｓ４５５４の処理において、時短終了条件が成立しないと判別された場合（Ｓ４５５４：Ｎｏ）はそのままＳ４５０７の処理へ移行する。

【４３７８】

次に、コマンド判定処理８（図３４７のＳ４１８３参照）にて実行される大当たり関連処理８（Ｓ４２９３）について説明をする。この大当たり関連処理８（Ｓ４２９３）では、上述した大当たり関連処理（図１８０のＳ４２１８参照）に対して、エンディングコマンドを受信したと判別した場合（図１８０のＳ４７１４：Ｙｅｓ）に実行されるエンディング処理（図１８０のＳ４７１５参照）に代えて、エンディング処理８（Ｓ４２９３）を実行する点で相違し、それ以外は同一の処理が実行される。ここで、図３５３を参照して、エンディング処理８（Ｓ４２９３）にて実行される処理内容について説明をする。図３５３は、エンディング処理８（Ｓ４２９３）の処理内容を示したフローチャートである。

【４３７９】

エンディング処理８（Ｓ４２９３）では、上述したエンディング処理（図１８１のＳ４７１５参照）に対して、大当たり遊技終了後（小当たり遊技終了後）の１回目に実行される特別図柄抽選の種別を、遊技者に報知するための次回変動特図種別報知演出の演出態様を設定するための処理を追加した点で相違している。

【４３８０】

具体的には、図３５３に示した通り、エンディング処理８（Ｓ４２９３）が実行されると、上述したエンディング処理（図１８１のＳ４７１５参照）と同一のＳ４８０１～Ｓ４８０３の処理を実行した後に、入賞情報格納エリア２２３ａに格納されている情報に基づいて次回変動の特図種別（特別図柄種別）を読み出し（Ｓ４８５１）、読み出した特図種別を示すための表示用コマンドを設定する（Ｓ４８５２）。そして、エンディング表示の実行を設定し（Ｓ４８０４）、本処理を終了する。

【４３８１】

Ｓ４８５２の処理において読み出した特図種別を示すための表示用コマンドを設定することにより、図３３３（ｂ）に示した通り、大当たり遊技終了後１回目に実行される特別図柄抽選の特図種別を遊技者に示すための表示態様を表示することが可能となる。また、Ｓ４８５１の処理において、入賞情報格納エリア２２３ａに情報が格納されていないと判

別した場合、即ち、１つも特図保留を獲得していない場合には、入賞情報格納エリア２２３ａに格納されている情報に基づいて大当たり遊技終了後１回目に実行される特別図柄抽選の特図種別を遊技者に報知することができないため、エンディング画面にて大当たり遊技終了後１回目に実行される特別図柄抽選の特図種別を遊技者に示すための表示態様を表示するための処理がスキップされる。

【４３８２】

なお、これに限ること無く、例えば、後述する先行入賞検出処理８（図３５５のＳ４１８２参照）の処理結果に基づいて、次に実行される特別図柄抽選の特図種別を予測し、その予測結果に基づく表示態様を表示させるための表示用コマンドを設定するように構成しても良い。

【４３８３】

次に、図３５４を参照して、液晶演出実行管理処理８（Ｓ４１８１）の処理内容について説明をする。図３５４は、液晶演出実行管理処理８（Ｓ４１８１）の処理内容を示したフローチャートである。この液晶演出実行管理処理８（Ｓ４１８１）では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期させた値がセットされる変動時間カウンタ（図示せず）の値を更新する処理が実行され、更新後の値に対応する演出態様を決定するための処理が実行される。

【４３８４】

液晶演出実行管理処理８（Ｓ４１８１）が実行されると、まず変動時間カウンタの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ５５４０１）、０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ５５４０１：Ｙｅｓ）、変動時間カウンタの値を更新し（Ｓ５４０２）、更新後のカウンタ値に対応する演出態様を設定（決定）し（Ｓ５５４０２）、その他演出に関する更新処理を実行し（Ｓ５４０７）、更新結果に基づく演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５４０８）、本処理を終了する。

【４３８５】

このように構成することで、特別図柄変動が実行されてから所定時間（例えば、３０秒）の経過を契機に特定の演出（例えば、遊技者に現在の遊技状態を示唆するための示唆演出）を実行させることが可能となる。この場合、今回設定された特別図柄変動の変動時間に関わらず、示唆演出の実行契機を設定可能に構成し、今回設定された特別図柄変動の変動時間が、示唆演出の実行契機となる経過時間よりも長い場合にのみ示唆演出が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、設定された変動パターンによって、示唆演出が実行されるか否かを決定することができる。

【４３８６】

さらに、示唆演出が実行される表示領域を、変動演出が実行される表示領域と重複するように構成し、示唆演出の実行契機が成立し、示唆演出が第３図柄表示装置８１の表示面に表示されるタイミングにて実行中の変動演出の演出態様によって、示唆演出の演出内容を遊技者が視認可能な状況と、視認困難（視認不可能）な状況と、を創出可能に構成しても良い。このように構成することで、実行中の特別図柄変動の変動時間、及び、実行中の変動演出の内容と、に応じて遊技者が視認可能な示唆演出が実行されるか否かを決定することが可能となる。

【４３８７】

また、図３５４では、液晶演出実行管理処理８（Ｓ４１８１）の処理内容として、特別図柄変動の変動時間に対応する値がセットされた変動時間カウンタの値を更新し、その更新後の値に対応する演出態様を設定（決定）する処理内容を示しているが、特別図柄変動の変動時間以外の時間経過に対応した値をセット可能なカウンタを設け、そのカウンタの更新内容に対応させた演出態様を設定（決定）可能に構成しても良い。

【４３８８】

例えば、大当たり遊技が開始されてからの経過時間を計測可能なカウンタの値を更新する処理や、特定の演出が実行されてからの経過時間を計測可能なカウンタの値を更新する

処理を実行し、その更新結果に対応する演出態様を設定（決定）する処理を実行しても良い。また、液晶演出実行管理処理８（Ｓ４１８１）にて、各種カウンタの値を更新し、更新結果が実行条件を満たしているか否かの判別を行い、実行条件を満たしている場合に実行条件が成立したことを示すためのフラグをオンに設定する処理のみを実行し、実行条件が成立したことを示すためのフラグがオンに設定されていることを条件に、他の処理（例えば、変動表示設定処理）にて特定の演出を実行するための処理を実行可能に構成しても良い。

【４３８９】

次に、図３５５を参照して、先行入賞検出処理８（Ｓ４１８２）の処理内容について説明をする。図３５５は、先行入賞検出処理８（Ｓ４１８２）の処理内容を示したフローチャートである。この先行入賞検出処理８（Ｓ４１８２）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３４６参照）の中で実行され、上述したように、入球センサ１０６４ａによる入球検出があった場合に、その入球検出された遊技球が入賞し得る入球口が第１入球口６４ａまたは第２入球口１６４１であるかを予測するための処理と、実際に何れかの入球口へと入球した場合に、次に振り分け装置１０６４へと入球する遊技球が何れの入球口へと入球し得るかを示すために振り分け部材９００の状態（位置）を特定するための処理が実行される。

【４３９０】

先行入賞検出処理８（Ｓ４１８２）では、まず、球が振り分け装置１０６４へと入球したか否かを入球センサ１０６４ａによって判別する（Ｓ９９０１）。球が振り分け装置１０６４へと入球していないと判別された場合は（Ｓ９９０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、球が振り分け装置１０６４へ入球したと判別された場合は（Ｓ９９０１：Ｙｅｓ）、遊技球が第１入球口６４ａまたは第２入球口１６４１のどちらに入球するかを予測する（Ｓ９９０２）。入球先の予測の方法としては、振り分け部材９００の軸に搭載されている傾きを検知するセンサ（図示せず）により、振り分け部材９００の向きを傾きから算出することで予測する。なお、入球先の予測のための振り分け部材９００の向きの検出は、傾きを検知するセンサによるものでなくても良く、例えば、磁石とホールセンサを用いるものであっても良い。また、入賞先の予測は、上述したように振り分け部材９００の向きは左右交互となっているので、入賞回数に基づいて入賞先を予測するようにしても良く、その場合センサを不要とすることができる。

【４３９１】

次に、Ｓ９９０２の処理により球が第１入球口６４へ入賞すると予測されたか否かを判定し（Ｓ９９０３）、球が第１入球口６４へ入賞しないと予測された場合は（Ｓ９９０３：Ｎｏ）、Ｓ９９０５の処理へ移行する。一方、球が第１入球口６４へ入賞すると予測された場合は（Ｓ９９０３：Ｙｅｓ）、振り分け状態格納エリア２２３ｇａに、次に振り分け装置１０６４に入球した遊技球が第２入球口１６４１へと入賞し得る（する可能性が高い）ことを示す第２入球口側情報を格納し（Ｓ９９０４）、Ｓ９９０５の処理へ移行する。

【４３９２】

Ｓ９９０５の処理では、Ｓ９９０２の処理により球が第２入球口１６４１へ入賞すると予測されたか否かを判定し（Ｓ９９０５）、球が第２入球口１６４１へ入賞しないと予測された場合は（Ｓ９９０５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、球が第２入球口１６４１へ入賞すると予測された場合は（Ｓ９９０２：Ｙｅｓ）、振り分け状態格納エリア２２３ｇａに、次に振り分け装置１０６４に入球した遊技球が第１入球口６４へと入賞し得る（する可能性が高い）ことを示す第１入球口側情報を格納し（Ｓ９９０６）、本処理を終了する。

【４３９３】

以上、説明をした通り、本第８制御例では、通常状態において実行される特別図柄抽選によって、時短当選の判定が実行され、高確率で時短当選し得るように構成している。よって、通常状態における特別図柄抽選が実行され難くなるという斬新な遊技性を提供する

ことができる。
【４３９４】
　また、時短当選の判定により時短当選した場合には、通常状態よりも不利となる不利時短状態と、通常状態よりも有利となる有利時短状態との何れかが設定されるように構成している。そして、不利時短状態が設定された場合には、時短終了条件が成立するまで、通常状態の特別図柄抽選が実行されないように構成している。そして、時短終了条件として、特定の順序で特別図柄抽選が実行された場合に成立する時短終了条件と、特別図柄抽選の実行回数が所定回数に到達した場合に成立する時短終了条件と、を設定可能に構成している。
【４３９５】
　よって、不利時短状態が設定されている場合には、特別図柄抽選を実行すればするほど、時短終了条件が成立し易くすることができるため、不利時短状態中の遊技を行っている遊技者に対して、継続して遊技を行わせ易くすることができる。
【４３９６】
　なお、本第８制御例では、不利時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄抽選の実行回数が１００回に到達した場合に成立する変動回数終了条件を設定可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、設定される時短種別に応じて変動回数終了条件として設定される特別図柄抽選の実行回数（時短回数）を異ならせるように構成しても良い。
【４３９７】
　この場合、例えば、時短種別として時短ＡＡ８、時短ＢＢ８、時短ＣＣ８と設定可能に構成し、時短ＡＡ８に対して変動回数終了条件として時短回数「１００回」、時短ＢＢ８に対して変動回数終了条件として時短回数「２００回」。時短ＣＣ８に対して変動回数終了条件として時短回数「３００回」を設定するように構成すると良い。このように構成することで、設定される時短種別に応じて、不利時短状態の継続期間を異ならせることができる。
【４３９８】
　なお、この場合、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される残時短回数として、時短回数「１００回」が設定された場合に対応する残時短回数を初期表示として表示可能に構成し、不利時短状態における遊技の経過に応じて残時短回数の表示を増加させるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して不利時短状態がいつ終了するのかを判別させ難くすることができる。
【４３９９】
　本第８制御例では、第２特別図柄抽選において不利時短当選した場合には、その不利時短状態が終了するまでの間、第１特別図柄抽選においても、通常状態よりも不利となる特別図柄抽選が実行されるように構成している。換言すれば、１の特別図柄抽選の結果に応じて、他の特別図柄抽選に対してペナルティを課すことができるように構成している。
【４４００】
　＜第９制御例＞
　次に、図３５６～図３７５を参照して、第９制御例におけるパチンコ機１０について説明をする。本第９制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第５制御例と同様に、特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に大当たり遊技が実行され、遊技領域（大当たり遊技中に開放動作される可変入賞装置（アタッカー）３６５０内の領域）に設けられた特定領域（Ｖゲート）に遊技球が入球（通過）することによって、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される仕様を採用している。また、上述した第５制御例と同様に、通常状態にて実行される特別図柄抽選の抽選結果が外れである場合に、時短図柄当選の判定を実行可能に構成している。
【４４０１】
　本第９制御例におけるパチンコ機１０では、通常状態における特別図柄抽選で時短当選した場合に、遊技者に最も有利となる遊技状態（第２時短状態）が設定されるように構成

している。このように構成することで、通常状態を遊技している遊技者に対して、特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり遊技による賞球を獲得しながら通常状態よりも有利となる確変状態へと遊技状態が移行することを目指す遊技と、通常状態における特別図柄抽選で時短当選し、遊技者に最も有利となる遊技状態（第２時短状態）が設定されることを目指す遊技と、を並行して実行させることができ、遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【４４０２】

さらに、本第９制御例では、遊技者に最も有利となる遊技状態（第２時短状態）への移行契機が時短当選のみとなるように構成し、且つ、時短当選の判定（時短抽選）が通常状態でのみ実行されるように構成しているため、通常状態よりも遊技者に有利となる確変状態が設定された場合には、その確変状態から第２時短状態へと遊技状態を移行させることができないように構成している。

【４４０３】

また、本第９制御例では、確変状態よりも第２時短状態のほうが遊技者に有利な遊技状態とするために、確変状態中に実行され易い特別図柄抽選の種別と、時短状態中に実行され易い特別図柄抽選の種別とを異ならせるように構成している。

【４４０４】

具体的には、普通図柄の高確率状態が設定される確変状態中は、通常状態よりも特別図柄抽選が実行され易く、且つ、第２特別図柄抽選よりも第１特別図柄抽選のほうが実行され易くなるように構成している。また、普通図柄の高確率状態が設定される時短状態中は、通常状態よりも特別図柄抽選が実行され易く、且つ、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選のほうが実行され易くなるように構成している。そして、第１特別図柄抽選よりも、第２特別図柄抽選のほうが、遊技者に有利となる特別図柄抽選を実行可能に構成している。

【４４０５】

このように構成することで、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態として、確変状態と、時短状態と、を設定可能に構成し、さらに、確変状態よりも遊技者に有利となる時短状態として第２時短状態を設定することが可能となる。

【４４０６】

本第９制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０と相違する点は、遊技盤１３の構成を変更した点と、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の構成の一部を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成の一部を変更した点と、各種制御処理の内容を一部変更した点である。なお、上述した第５制御例と同一の内容についてはその説明を省略する。

【４４０７】

＜第９制御例におけるパチンコ機１０の盤面構成について＞

まず、図３５６～図３６１を参照して、本第９制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について説明をする。本第９制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成は、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成に対して、普通電動役物３０７１の内部（普通電動役物３０７１が開状態となった場合に遊技球が流下可能となる（流下し易くなる）遊技領域）に各種非電作動口を設けた点、及び、各種非電作動口へと遊技球が入球した場合に、その入球した遊技球によって作動する各種非電動役物を設けた点と、各種非電動役物が作動することによって入球可能となる入球口を設けた点で大きく相違している。

【４４０８】

詳細な説明は、図３５６を参照して後述するが、本第９制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を獲得可能な入球手段（右第１入球口３０６４）に付随する非電動役物（特図１非電動役物３０６４ａ）と、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得可能な入球手段（第２入球口３０６５）に付随する非電

動役物（非電動役物３０６５ａ）を設けており、何れの非電動役物も、普通電動役物３０７１の内部に設けられた対応する非電作動口（特図１非電作動口３０７３ａ、特図２非電作動口３０７３ｂ）に遊技球が入球した場合に作動するように構成している。

【４４０９】

そして、遊技状態として普通図柄の高確率状態（時短状態、確変状態）が設定された場合に実行され易くなる普図当たり遊技の種別によって、普図当たり遊技中に普図電動役物３０７１の内部へと流入した遊技球が特図１非電作動口３０７３ａへと入球し易い第１普図当たり遊技と、特図２非電作動口３０７３ｂへと入球し易い第２普図当たり遊技と、を実行可能に構成している。

【４４１０】

さらに、本第９制御例では、普通図柄の高確率状態が設定されている場合のほうが、普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも普図当たり遊技が実行され易くなる（普図当たり遊技中に遊技球を普通電動役物３０７１の内部へと入球させ易くなる）ように構成しており、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技として、第１普図当たり遊技のほうが第２普図当たり遊技よりも実行され易い時短状態（第１時短状態）と、第１普図当たり遊技よりも第２普図当たり遊技のほうが実行され易い時短状態（第２時短状態）と、を普図当たり当選した場合に設定されている遊技状態に応じて決定可能に構成している。

【４４１１】

このように構成することで、普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態の種別によって、その普通図柄の高確率状態中に実行され易い特別図柄抽選の種別を異ならせることができる。

【４４１２】

また、本第９制御例では、第１特別図柄抽選が実行された場合よりも第２特別図柄抽選が実行された場合のほうが遊技者に有利な抽選となるように構成している。このように構成することで、普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態に応じて遊技者に対して有利度合いの異なる遊技を実行させることが可能となるため、遊技者に対して普通図柄の高確率状態が設定されたか否かだけで無く、設定された遊技状態の種別についても興味を持たせることができる。

【４４１３】

加えて、本第９制御例では、普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態として、時短状態が設定された場合に、第２特別図柄抽選が実行され易く、確変状態が設定された場合に、第１特別図柄抽選が実行され易くなるように構成している。そして、時短状態が設定された場合の一部（第２時短状態が設定された場合）において、その第２時短状態を終了させるための時短終了条件として、成立し難い条件（時短回数１００００回）を設定するように構成している。つまり、第２時短状態が設定された場合には、実質次回の大当たり遊技が実行されるまで時短状態が継続するように構成している。さらに、第２時短状態中に実行され易くなる第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、高確率（９０％）の確率で大当たり遊技終了後に第２時短状態が設定されるように構成している。

【４４１４】

このように構成することで、確変状態よりも特別図柄抽選で大当たり当選する確率が低確率となる時短状態においても、その遊技状態を終了させること無く次の大当たり遊技を目指す遊技を遊技者に行わせ易くすることができると共に、大当たり当選した場合に付与される特典を、確変状態よりも遊技者に有利なものとすることができる。

【４４１５】

ここで、図３５６を参照して、本第９制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について説明をする。図３５６は、本第９制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３を模式的に示した正面図である。図３５６に示した通り、本第９制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成（図２３４参照）に対して、遊技盤１３の下方領域、及び、右側領域の構成を異ならせている点で相違

している。それ以外の構成については同一であり、同一の構成については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【４４１６】

図３５６に示した通り、可変表示ユニット８０の下方に形成される遊技盤１３の下方領域には、第１特別図柄抽選の実行権利を獲得可能な第１入球口６４が設けられている。そして、可変表示ユニット８０の右側に形成される遊技盤１３の右側領域には、作動装置３０７０と、特図１非電動役物３０６４ａ、特図２非電動役物３０６５ａと、スルーゲート６７と、が設けられている。

【４４１７】

作動装置３０７０は、その内部に遊技球が流下可能な流路が形成されており、当該流路を流下した遊技球が入球可能な特図１非電作動口３０７３ａと、特図２非電作動口３０７３ｂと、を有するものである。そして、作動装置３０７０の内部へと遊技球を流入させるための開口部に普通電動役物３０７１が付設されている。

【４４１８】

普通電動役物３０７１は、普通図柄の抽選（スルーゲート６７を遊技球が通過したことに基づいて実行される抽選）で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技によって開放動作されるものである。なお、普通図柄の抽選、及び、普図当たり遊技に基づく普通電動役物３０７１に対する開放制御処理の内容については、上述した第５制御例における普通電動役物６４０ａに対する開放制御処理の内容と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【４４１９】

特図１非電作動口３０７３ａは、特図１非電動役物３０６４ａと作動用機構（図示せず）で接続されており、特図１非電動役物３０６４ａが閉鎖している間に特図１非電作動口３０７３ａへと遊技球が入球すると、その入球した遊技球の自重により作動用機構が作動し、特図１非電動役物３０６４ａが機械的に開放されるように構成している。つまり、特図１非電作動口３０７３ａは、特図１非電動役物３０６４ａを開放させるための手段となる。

【４４２０】

同様に特図２非電作動口３０７３ｂは、特図２非電動役物３０６５ａと作動用機構（図示せず）で接続されており、特図２非電動役物３０６５ａが閉鎖している間に特図１非電作動口３０７３ｂへと遊技球が入球すると、その入球した遊技球の自重により作動用機構が作動し、特図２非電動役物３０６５ａが機械的に開放されるように構成している。つまり、特図２非電作動口３０７３ｂは、特図２非電動役物３０６５ａを開放させるための手段となる。

【４４２１】

なお、作動装置３０７０へと流入した遊技球に基づいて作動可能な特図１非電動役物３０６４ａ、特図２非電動役物３０６５ａの詳細な説明については、図３５７から図３５９を参照して後述する。

【４４２２】

また、上述した通り、非電動役物（特図１非電動役物３０６４ａ、及び、特図２非電動役物３０６５ａ）は、電気的な制御では無く、遊技球の自重に基づく機械的作用によって開閉作動するように構成している。よって、電気的に開閉制御させる電動役物（例えば、普通電動役物３０７１や、可変入賞装置３６５０の開閉扉３６５０ｆ等）のように、パチンコ機１０の主制御装置１１０等により開閉制御が実行されることが無いため、主制御装置１１０等により、その開閉状況が管理されることが無い。

【４４２３】

そこで、本第９制御例では、各非電動役物（特図１非電動役物３０６４ａ、特図２非電動役物３０６５ａ）の実際の作動状況を検知するための検知センサ（図示せず）を設け、各非電動役物（特図１非電動役物３０６４ａ、特図２非電動役物３０６５ａ）の作動状況（開閉状況）を検知可能に構成している。

【４４２４】
そして、検知センサの検知結果に基づいて、特図１非電動役物３０６４ａが作動している（開放している）こと、或いは、特図２非電動役物３０６５ａが作動している（開放している）ことが、特図１非電報知ランプ３０６４ｂや特図２非電報知ランプ３０６５ｂによって遊技者に報知される。これにより、遊技者に対して、各非電動役物の作動状況を分かり易く報知することができる。
【４４２５】
なお、本第９制御例では、特図１非電報知ランプ３０６４ｂ、特図２非電報知ランプ３０６５ｂによって、対応する非電動役物が作動している（開放している）か否かを遊技者に報知するように構成しているが、それ以外の状況を報知可能な報知手段を設けても良く、例えば、特図１非電動役物３０６４ａが作動し易い状況であるか、特図２非電動役物３０６５ａが作動し易い状況であるかを遊技者に報知（示唆）可能な報知手段を設けても良い。この場合、例えば、普通図柄抽選で当たり当選した場合に設定された普図当たり種別に基づいて、何れの非電動役物を作動させ易い（何れの非電作動口へと遊技球を入球させ易い）普図当たり遊技が実行されるかを遊技者に報知（示唆）するための報知手段を設けると良い。
【４４２６】
このように構成することで、実際に特図非電動役物が作動するよりも前のタイミング、例えば、普通図柄抽選が実行されてから普図当たり抽選の結果が停止表示されるまでの第１期間、普図当たり抽選の結果が停止表示されてから普図当たり遊技が実行されるまでの第２期間、普図当たり遊技が実行されてから作動装置３０７０へと遊技球が流入するまでの第３期間、普図当たり遊技が実行されてから非電作動口へと遊技球が入球するまでの第４期間、作動装置３０７０へと遊技球が流入してから非電作動口へと遊技球が入球するまでの第５期間、非電作動口へと遊技球が入球してから非電動役物が作動するまでの第６期間の何れか１の期間、或いは、複数の期間を選択して組み合わせた合算期間において、遊技者に対して、作動される（開放される）非電動役物の種別を報知することが可能となる。よって、報知手段によって示唆された内容に基づいて、後に実行される遊技の内容を遊技者に把握（予測）させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【４４２７】
また、普図当たり抽選が実行されてから作動装置３０７０へと遊技球が流入するまでの何れかの期間（上述した第１期間、第２期間、第３期間に相当）において報知手段による報知を実行する場合には、遊技者に対して、報知手段の報知内容に基づいて、作動装置３０７０へと遊技球を流入させるか否かを選択させることが可能となる。つまり、非電動役物を開放させ易い有利遊技状態（例えば、時短状態）が設定されている場合において、何れか１の非電動役物（例えば、特図１非電動役物３０６４ａ）が作動している場合に入球可能となる入球手段（例えば、右第１入球口３０６４）へと遊技球を入球させた場合（第１特別図柄抽選を実行させた場合）に、有利遊技状態が終了してしまうが、他の非電動役物（例えば、特図２非電動役物３０６５ａ）が作動している場合に入球可能となる入球手段（第２入球口３０６５）へと遊技球を入球させた場合（第２特別図柄抽選を実行させた場合）には、有利遊技状態が終了することが無い状態において、上述した報知手段による報知を実行可能に構成することで、有利遊技状態を継続させるか否かを遊技者に選択させることが可能となる。つまり、遊技者に遊技方法（遊技球発射の有無）を選択させることにより、後に実行される遊技の結果を大きく異ならせることができる。これにより、より有利な遊技が実行されることを目指す遊技者の遊技意欲を高めることができる。
【４４２８】
さらに、この場合、１の入球手段へと遊技球を入球させた場合に、他の入球手段へと遊技球を入球させた場合よりも遊技者に有利な遊技が実行されるが、有利遊技状態を終了させ易くなり、他の入球手段へと遊技球を入球させた場合に、１の入球手段へと遊技球を入球させた場合よりも遊技者に不利な遊技が実行されるが、有利遊技状態を終了させ難くなるように各入球手段に遊技球が入球した場合に付与される特典（例えば、特別図柄抽選）

の内容や、有利遊技状態の終了条件を既定すると良い。
【４４２９】
ここで、各非電動役物の作動状況を検知するための検知センサについて、具体的に説明をすると、非電作動口（特図１非電作動口３０７３ａ、特図２非電作動口３０７３ｂ）へと入球した遊技球が接触することで作動する作動機構（特図１作動用機構３０７４、特図２作動用機構３０７５）が作動位置（非電動役物を作動（開放）させる位置）に位置していることを検知可能な箇所に検知手段（近接センサ）を設け、その検知手段により作動機構が作動位置に位置していることが検知された場合（検知手段から出力される検知信号に基づいて判別手段が判別した場合）に、非電動役物が開放されていると特定可能に構成している。
【４４３０】
なお、各非電動役物の作動状況を管理するための手法としては、上述したような実際の非電動役物３０６５ａの作動状況を検知する手法以外を用いても良く、例えば、普図当たり遊技中に作動装置３０７０へと流入した遊技球を検知する検知手段を設け、その検知手段による検知結果、及び、普図当たり種別に基づいて、何れの非電作動口（特図１非電作動口３０７３ａ、特図２非電作動口３０７３ｂ）へと遊技球が入球したかを判定し、その判定結果に基づいて各非電動役物の作動状況を特定するように構成しても良い。この場合、特定された非電動役物の作動状況と、取得した入賞情報とに基づいて各非電動役物の閉鎖条件が成立したか否かを判定することで、各非電動役物の作動状況を特定するように構成すると良い。このように構成することで、非電動役物の作動状況を管理するためだけに専用の検知手段を設ける必要がなくなるため、製造コストを抑えることができる。
【４４３１】
また、この場合、非電動役物が作動している場合と作動していない場合とで入球のし易さが異なる入球手段への遊技球の入球を検知し、その検知結果と、非電動役物の作動状況として特定している内容と、を比較し、特定内容が正常か否かを判定する管理処理を設けると良い。
【４４３２】
次に、図３５７から図３５９を参照して、本第９制御例におけるパチンコ機１０の右側領域に形成された各種構成の詳細な内容について説明をする。図３５７（ａ）は、図３５６に示した遊技盤１３の右側領域を拡大した拡大図である。図３５７（ａ）に示した通り、遊技盤１３の右側領域には、上下方向に遊技球流下流路が形成されており、右側領域に向けて発射された遊技球（右打ち遊技によって発射された遊技球）が遊技球流下流路を流下し、最終的にアウト口６６へと流入するように構成している。
【４４３３】
この遊技球流下流路には、複数の釘が縦方向（図３５７の視点で上下方向）に複数植設されており、この植設された複数の釘によって、遊技球流下流路を左側流路（複数の釘と、可変表示ユニット８０との間に形成された流路）と、右側流路（複数の釘の右側に形成された流路）とに区画形成されている。
【４４３４】
図３５７（ａ）に示した通り、遊技球流下流路を左側流路と右側流路とに区画するための複数の釘は、左側流路を流下している遊技球の右側流路への流入、及び、右側流路を流下している遊技球の左側流路への流入が可能となるように、遊技球が通過可能な通過領域を形成するように植設されている。
【４４３５】
遊技球流下流路の左側、即ち、左側流路を流下する遊技球のほうが、右側流路を流下する遊技球よりも流入し易い位置に作動装置３０７０が設けられており、遊技球流下流路の右側、即ち、右側流路を流下する遊技球のほうが、左側流路を流下する遊技球よりも流入し易い位置に特図１非電動役物３０６４ａ、特図２非電動役物３０６５ａが設けられている。
【４４３６】

このように左側流路と右側流路とを形成することにより、右打ち遊技によって発射された遊技球が流下する経路を複数設けることができるため、例えば、右側領域に設けられた複数の装置（作動装置３０７０、特図１非電動役物３０６４ａ、特図２非電動役物３０６５ａ等）が入球可能な状態（開放状態）となった場合に、右側領域の上流側に設けられた装置に対してのみ遊技球が入球してしまい、下流側に設けられた装置に対する遊技球の入球が発生し難くなることで、遊技の進行が遅延してしまう事態が発生することを抑制することができる。

【４４３７】

ここで、作動装置３０７０の詳細な構成について説明をする。作動装置３０７０は、普通図柄抽選で当たり当選した場合（普図当たり遊技が実行された場合）に、遊技球が入球可能な状態となり、（即ち、普通電動役物３０７１が開放され）、作動装置３０７０の内部に設けられている２つの非電作動口（特図１非電作動口３０７３ａ、特図２非電作動口３０７３ｂ）のうち、何れかへと遊技球が入球することにより、対応する非電動役物（特図１非電動役物３０６４ａ、特図２非電動役物３０６５ａ）が開状態となる。

【４４３８】

作動装置３０７０の内部へと流入した遊技球は第１流路３０７０ａを流下して、可動片３０７２へと到達する。この可動片３０７２は、普図当たり遊技が実行される場合に予め定められた開閉パターンで可変制御されるものであって、第１流路３０７０ａを流下してきた遊技球を第２流路３０７０ｂへと流入させることが可能な開放位置と、第１流路３００ａを流下してきた遊技球を受け止め、第３流路３０７０ｃに向けて流下させることが可能な閉鎖位置と、に可変可能に構成されている。なお、普図当たり遊技が実行されていない状態（非普図当たり遊技状態）では、可動片３０７２は閉鎖位置に位置するように構成している。

【４４３９】

つまり、この可動片３０７２は、所定条件が成立した場合（普図当たり遊技が実行された場合）に、第２流路３０７０ｂへの遊技球の流入を許容する手段となる。本第９制御例では、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技における普通電動役物３０７１の開放動作内容を、普図当たり種別に応じて異ならせるように構成している。具体的には、普図当たり遊技が実行されてから普通電動役物３０７１が開放状態となるまでの期間（オープニング期間）の長さを異ならせている。一方、可動片３０７２は、普図当たり種別に関わらず、普図当たり遊技が実行されてから、予め定められた可変パターンで可変制御されるように構成している。

【４４４０】

そして、普図当たり種別に応じて、オープニング期間の長さを異ならせることにより、普図当たり遊技が実行されてから遊技球が可動片３０７２へと到達するまでに要する期間の長さを異ならせることで、可動片３０７２へと到達した遊技球が第２流路３０７０ｂへと誘導され易い普図当たり遊技と、可動片３０７２へと到達した遊技球が第３流路３０７０ｃへと誘導され易い普図当たり遊技と、を実行可能に構成している。

【４４４１】

第２流路８０７０ｂの下流側には、特図１非電作動口３０７３ａが設けられており、第２流路８０７０ｂを流下した遊技球の全てが特図１非電作動口３０７３ａに入球するように構成している。特図１非電作動口３０７３ａは、特図１非電動役物３０６４ａと特図１作動用機構３０７４を介して接続されており、遊技球が特図１非電作動口３０７３ａへと入球した場合に、その入球した遊技球が作動用機構３０７４に接触し、遊技球の自重によって作動用機構３０７４を作動させ、閉状態である特図１非電動役物３０６４ａを開状態へと可変させるように構成している。

【４４４２】

なお、特図１非電動役物３０６４ａが開状態である場合には、作動用機構３０７４が開状態に作動しているため、特図１非電作動口３０７３ａへと入球した遊技球が作動用機構３０７４と接触することが無いように構成している。つまり、特図１非電作動口３０７３

ａは、閉状態である特図１非電動役物３０６４ａを開状態へと可変させるための手段であって、電気的駆動源を用いること無く、特図１非電動役物３０６４ａを可変させるための手段である。

【４４４３】

特図１非電動役物３０６４ａは、右第１入球口３０６４に付設された非電動役物であって、右第１入球口３０６４へと遊技球を入球させることが可能な開状態と、その開状態よりも遊技球を入球させることが困難な閉状態とに可変可能に構成されている。この特図１非電動役物３０６４ａは、特図１非電作動口３０７３ａへと遊技球が入球したことに基づいて作動用機構３０７４が作動することにより、閉状態から開状態へと可変される。そして、開状態へと可変された後に、右第１入球口３０６４へと遊技球が２個入球したことに基づいて、開状態から閉状態へと可変される。

【４４４４】

具体的には、右第１入球口３０６４へと入球した球を一時的に保持可能な保持手段（図示せず）が右第１入球口３０６４の内部に設けられており、その保持手段に遊技球が２個保持されると、その自重により保持されていた遊技球が遊技機外部へと遊技球を排出するための排出経路へと流出するように構成してあり、その排出経路へと排出される遊技球が接触するように閉鎖機構（図示せず）が設けられている。

【４４４５】

この閉鎖機構に遊技球が接触することにより、閉鎖機構が作動し、開状態であった特図１非電動役物３０６４ａが閉状態へと可変されるように構成している。

【４４４６】

以上、説明をした通り、特図１非電動役物３０６４ａは、閉状態から開状態へと可変される場合も、開状態から閉状態へと可変される場合も、何れにおいても電気的な制御を用いること無く、流下する遊技球の自重を用いて機械的に可変させるように構成している。

【４４４７】

第３流路３０７０ｃの下流側には、特図２非電作動口３０７３ｂが設けられており、第３流路８０７０ｃを流下した遊技球の全てが特図２非電作動口３０７３ｂに入球するように構成している。特図２非電作動口３０７３ｂは、特図２非電動役物３０６５ａと特図２作動用機構３０７５を介して接続されており、遊技球が特図２非電作動口３０７３ｂへと入球した場合に、その入球した遊技球が特図２用作動用機構３０７５に接触し、遊技球の自重によって特図２用作動用機構３０７５を作動させ、閉状態である特図２非電動役物３０６５ａを開状態へと可変させるように構成している。

【４４４８】

なお、特図２非電動役物３０６５ａが開状態である場合には、特図２用作動用機構３０７５が開状態に作動しているため、特図２非電作動口３０７３ｂへと入球した遊技球が特図２用作動用機構３０７５と接触することが無いように構成している。つまり、特図２非電作動口３０７３ｂは、閉状態である特図２非電動役物３０６５ａを開状態へと可変させるための手段であって、電気的駆動源を用いること無く、特図２非電動役物３０６５ａを可変させるための手段である。

【４４４９】

特図２非電動役物３０６４ｂは、第２入球口３０６５に付設された非電動役物であって、第２入球口３０６５へと遊技球を入球させることが可能な開状態と、その開状態よりも遊技球を入球させることが困難な閉状態とに可変可能に構成されている。この特図２非電動役物３０６５ａは、特図２非電作動口３０７３ｂへと遊技球が入球したことに基づいて特図２用作動用機構３０７５が作動することにより、閉状態から開状態へと可変される。そして、開状態へと可変された後に、第２入球口３０６５へと遊技球が２個入球したことに基づいて、開状態から閉状態へと可変される。

【４４５０】

具体的には、第２入球口３０６５へと入球した球を一時的に保持可能な保持手段（図示せず）が第２入球口３０６５の内部に設けられており、その保持手段に遊技球が２個保持

されると、その自重により保持されていた遊技球が遊技機外部へと遊技球を排出するための排出経路へと流出するように構成してあり、その排出経路へと排出される遊技球が接触するように閉鎖機構（図示せず）が設けられている。

【４４５１】

この閉鎖機構に遊技球が接触することにより、閉鎖機構が作動し、開状態であった特図２非電動役物３０６５ａが閉状態へと可変されるように構成している。

【４４５２】

以上、説明をした通り、特図２非電動役物３０６５ａは、閉状態から開状態へと可変される場合も、開状態から閉状態へと可変される場合も、何れにおいても電気的な制御を用いること無く、流下する遊技球の自重を用いて機械的に可変させるように構成している。

【４４５３】

次に、図３５７（ｂ）を参照して、普図当たり遊技中における遊技球の流下内容について説明をする。図３５７（ｂ）は、普図当たり遊技中に遊技球が特図１非電作動口３０７３ａへと遊技球が入球する場合の球流れを模式的に示した図である。

【４４５４】

図３５７（ｂ）に示した通り、普図当たり遊技が実行されると、予め定められた開放パターンで普通電動役物３０７１が開放動作される。そして、普通電動役物３０７１が開状態へと可変されると、開状態である普通電動役物３０７１（図３５７（ｂ）参照）によって誘導された遊技球が開放位置に位置している可動片３０７２を通過して特図１非電作動口３０７３ａへと入球する。特図１非電作動口３０７３ａに遊技球が入球すると、特図１作動用機構３０７４が作動し、特図１非電動役物３０６４ａが開状態（図３５７（ｂ）の実線参照）となる。

【４４５５】

特図１非電動役物３０６４ａが開状態へと可変されると、右側流路を塞ぐ位置まで特図１非電動役物３０６４ａが可変されるため、右打ち遊技によって発射され、右側流路３０６０を流下した遊技球のうち、右側流路を流下する遊技球の殆どが右第１入球口３０６４へと入球する。

【４４５６】

図３５７（ｂ）に示した通り、本第９制御例では、普通電動役物３０７１は左側流路に対して設けられ、特図１非電動役物３０６４ａは右側流路に対して設けられ、さらに、普通電動役物３０７１のほうが特図１非電動役物３０６４ａよりも上流側に設けられているため、特図１非電動役物３０６４ａの可変状況によって、普通電動役物３０７１への遊技球の流入割合が異なることが無い。よって、特図１非電動役物３０６４ａが開状態へと可変されることにより、普図当たり遊技中の遊技球を作動装置３０７０へと流入させることができず、遊技を円滑に進行することができない事態が発生してしまうことを抑制することができる。

【４４５７】

また、特図１非電動役物３０６４ａが開状態へと可変されている間に、特図２非電作動口３０７３ｂへと遊技球を入球させることが可能な普図当たり遊技が実行されたとしても、特図１非電動役物３０６４ａによって作動装置３０７０への遊技球の入球が規制されないため、確実に特図２非電作動口３０７３ｂへと遊技球を入球させることが可能となる。

【４４５８】

加えて、本第９制御例では、右側領域３０６０を流下する遊技球が２つの流路（左側流路、右側流路）を流下するように構成しているため、上流側に設けられた普図電動役物３０７１が開状態となったとしても、右側流路を流下する遊技球を、下流側に設けられた特図１非電動役物３０６４ａへと到達させ易くすることができる。つまり、普図電動役物３０７１と特図１非電動役物３０６４ａとが共に開状態となった場合において、右側領域３０６０を流下する遊技球が１つの流路を流下させる構成を用いたパチンコ機１０に対して、何れの役物に対しても遊技球を到達させ易くすることができる。

【４４５９】

そして、開状態である特図１非電動役物３０６４ａへと遊技球が２個入球すると、図３５８（ａ）に示した通り、非電動役物３０６４ａの閉鎖条件が成立し、非電動役物３０６４ａが開状態から閉状態へと可変される。

【４４６０】

ここで、上述した通り、本第９制御例では、特図１非電動役物３０６４ａが開状態である場合にも、作動装置３０７０へと遊技球を入球させることが可能となるように構成しているため、例えば、特図１非電動役物３０６４ａが開状態のまま遊技球が特図１非電作動口３０７３ａへと入球する場合が発生し得る。この場合、遊技球が特図１非電作動口３０７３ａへと入球したとしても、その入球した遊技球によって特図１作動用機構３０７４が作動されないように構成しているため、特図１非電動役物３０６４ａは開状態が継続される。また、開状態である特図１非電動役物３０６４ａの閉鎖条件となる入球数の値もそのまま継続される。つまり、特図１非電動役物３０６４ａが開状態のまま、新たな遊技球が特図１非電作動口３０７３ａへと入球したとしても、遊技者に何ら特典が付与されることが無い。

【４４６１】

このように構成することで、特図１非電動役物３０６４ａが開状態へと可変された場合には、次の遊技球が特図１非電作動口３０７３ａに入球するまでの間に、特図１非電動役物３０６４ａが付設される右第１入球口３０６４へと遊技球を所定数（２個）入球させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【４４６２】

なお、本第９制御例では、上述した通り、特図１非電動役物３０６４ａが開状態へと可変されている状態において、作動装置３０７０へと遊技球を入球させることが可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、特図１非電動役物３０６４ａよりも下流側であって、特図１非電動役物３０６４ａが開状態である場合のほうが、閉状態である場合よりも到達し難い位置に作動装置３０７０（普通電動役物３０７１）を設けるように構成しても良い。このように構成することで、特図１非電動役物３０６４ａが開状態である期間は、開状態では無い期間よりも、作動装置３０７０への遊技球の入賞数を抑えることが可能となる。

【４４６３】

次に、図３５８（ａ）を参照して、特図１非電動役物３０６４ａが開状態である場合に右打ち遊技によって発射された遊技球の球流れについて説明をする。図３５８（ａ）は、開状態である特図１非電動役物３０６４ａへと遊技球が入球した場合の流れを模式的に示した図である。図３５８（ａ）に示した通り、特図１非電動役物３０６４ａが開状態へと可変（作動）している状態では、右第１入球口３０６４へと遊技球が入球容易な状態となり、その右第１入球口３０６４へと遊技球が入球すると、特図１非電動役物３０６４ａに接続されている閉鎖機構（図示せず）が作動し、特図１非電動役物３０６４ａが閉状態へと可変（作動）する。

【４４６４】

次に、図３５８（ｂ）を参照して、特図２非電作動口３０７３ｂへと遊技球が入球した場合における各種機構の動作内容について説明をする。図３５８（ｂ）は、普図当たり遊技中に遊技球が特図２非電作動口３０７３ｂへと遊技球が入球する場合の球流れを模式的に示した図である。

【４４６５】

図３５８（ｂ）に示した通り、普図当たり遊技が実行されると、予め定められた開放パターンで普通電動役物３０７１が開放動作される。そして、普通電動役物３０７１が開状態へと可変されると、開状態である普通電動役物３０７１（図３５８（ｂ）参照）によって誘導された遊技球が閉鎖位置に位置している可動片３０７２の上面を流下して第３流路３０７０ｃを流下し、特図２非電作動口３０７３ｂへと入球する。特図２非電作動口３０７３ｂに遊技球が入球すると、特図２作動用機構３０７５が作動し、特図２非電動役物３０６５ａが開状態（図３５８（ｂ）の実線参照）となる。

【４４６６】
特図２非電動役物３０６５ａが開状態へと可変されると、右側流路を塞ぐ位置まで特図２非電動役物３０６５ａが可変されるため、右打ち遊技によって発射され、右側領域３０６０を流下した遊技球のうち、右側流路を流下する遊技球の殆どが第２入球口３０６５へと入球する。
【４４６７】
図３５８（ｂ）に示した通り、本第９制御例では、普通電動役物３０７１は左側流路に対して設けられ、特図２非電動役物３０６５ａは右側流路に対して設けられ、さらに、普通電動役物３０７１のほうが特図２非電動役物３０６５ａよりも上流側に設けられているため、特図２非電動役物３０６５ａの可変状況によって、普通電動役物３０７１への遊技球の流入割合が異なることが無い。よって、特図２非電動役物３０６５ａが開状態へと可変されることにより、普図当たり遊技中の遊技球を作動装置３０７０へと流入させることができず、遊技を円滑に進行することができない事態が発生してしまうことを抑制することができる。
【４４６８】
さらに、本第９制御例では、特図２非電動役物３０６５ａよりも上方に特図１非電動役物３０６４ａを配設しているため、例えば、特図２非電動役物３０６５ａが開状態である場合に、特図１非電動役物３０６４ａが開状態へと可変（作動）した場合には、右打ち遊技によって発射された遊技球が、第２入球口３０６５よりも、右第１入球口３０６４へと優先して入球するように構成している。
【４４６９】
このように構成することで、第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利な抽選が実行される第２特別図柄抽選が過剰に実行されること、即ち、第２入球口３０６５へと遊技球が過剰に入球してしまうことを抑制することができる。さらに、右第１入球口３０６４が開状態である限り、第２入球口３０６５へと遊技球を入球させ難くすることができるため、特図２非電動役物３０６５ａの開状態を長期間継続させ易くすることができるため、例えば、時短状態が終了する間際において特図２非電動役物３０６５ａが開状態へと可変（作動）した場合に、第２入球口３０６５へと遊技球が入球するよりも前に、特図１非電動役物３０６４ａが開状態となるように遊技を行い、特図１非電動役物３０６４ａを開状態へと可変（作動）させることで、時短状態が終了した後にも、特図２非電動役物３０６５ａの開状態を維持させることが可能となる。
【４４７０】
よって、遊技者に対して、時短状態が終了した時点における遊技状況（特図２非電動役物３０６５ａの開閉状況）を遊技者に有利な遊技状況とするために意欲的に遊技を行わせることができる。
【４４７１】
次に、図３６０及び図３６１を参照して、本第９制御例における普図当たり遊技の遊技内容について説明をする。図３６０は、普図当たり開放パターンＡ（第１時短状態中に設定され易い開放パターン）が設定された場合の普図当たり遊技の流れを示した図であり、図３６１は、普図当たり開放パターンＢ（第２時短状態中に設定され易い開放パターン）が設定された場合の普図当たり遊技の流れを示した図である。
【４４７２】
本第９制御例では、普通図柄抽選で当たり当選した場合に設定される普図当たり種別（当選時の遊技状態）に応じて、普図当たり遊技の動作内容を異ならせることにより、普図当たり遊技中における作動装置３０７０へと遊技球の流入タイミングを異ならせるように構成している。そして、作動装置３０７０への遊技球の流入タイミングに応じて、作動装置３０７０へと流入した遊技球が、特図２非電作動口３０７３ｂよりも特図１非電作動口３０７３ａへと入球し易い普図当たり遊技（普図当たり開放パターンＡが設定された普図当たり遊技）と、特図１非電作動口３０７３ａよりも特図２非電作動口３０７３ｂへと入球し易い普図当たり遊技（普図当たり開放パターンＢが設定された普図当たり遊技）と、

を実行可能に構成している。
【４４７３】
さらに、遊技状態として時短状態が設定される場合に、普図当たり種別として、普図当たり開放パターンＢよりも普図当たり開放パターンＡが設定され易い時短種別（第１時短状態）と、普図当たり開放パターンＡよりも普図当たり開放パターンＢが設定され易い時短種別（第２時短状態）と、を設定可能に構成している。
【４４７４】
このように構成することで、通常状態よりも作動装置３０７０へと遊技球を入球させ易くすることが可能な（単位時間当たりにおける普図当たり遊技にて普通電動役物３０７１が開状態となる期間が、通常状態よりも長くすることが可能な）時短状態が設定された場合に、第１特別図柄抽選が第２特別図柄抽選よりも実行され易くなる第１時短状態（不利時短状態）と、第２特別図柄抽選が第１特別図柄抽選よりも実行され易くなる第２時短状態（有利時短状態）と、を設定することが可能となる。
【４４７５】
普図当たり遊技は、普図当たり遊技が実行されてから普通電動役物３０７１が開状態へと可変されるまでの期間（オープニング期間）と、普通電動役物３０７１が開状態となる期間（開放期間）と、普通電動役物３０７１の開状態を終了させるための終了条件が成立し、開状態から閉状態へと可変してから普図当たり遊技を終了させるまでの期間（エンディング期間）とから構成されており、各期間に対して所定時間（所定条件）が予め定められて規定されており、規定された内容で普通電動役物３０７１の開放動作が実行されるように構成している。さらに、作動装置３０７０内に設けられた可動片３０７２（図７８０参照）を予め定められた可動パターンで可動させる可動制御が実行されるように構成している。
【４４７６】
まず、図３６０を参照して、普図当たり開放パターンＡが設定されている場合に実行される普図当たり遊技の流れについて説明をする。具体的には、普図当たり開放パターンＡが設定されている場合に実行される普図当たり遊技では、図３６０に示した通り、普図当たり遊技として、オープニング期間（ＯＰ期間）が３秒、開放期間が２．５秒、エンディング期間（ＥＤ期間）が１秒の普図当たり遊技が実行される。そして、可動片３０７２に対して、可動片３０７２が開放状態となる開期間が０．５秒経過した後に、１．５秒の間、可動片３０７２が閉鎖状態となる閉期間となる可動制御が実行される。
【４４７７】
つまり、普図当たり開放パターンＡの普図当たり遊技では、作動装置３０７０へと流入した遊技球を特図２非電作動口３０７３ｂへと誘導可能な状態（可動片３０７２が閉鎖状態）が設定される期間（普図当たり遊技が実行されてから０．５秒から２秒の間の期間）が経過した後に、普通電動役物３０７１の開放期間が設定されることになる。よって、普図当たり開放パターンＡの普図当たり遊技が実行され、普通電動役物３０７１が開状態となる開放期間中に作動装置３０７０へと流入した遊技球は、その全て（殆ど）が、開放状態の可動片３０７２を通過し、特図１非電作動口３０７３ａへと入球することになる。特図１非電作動口３０７３ａへと遊技球が入球した場合には、特図１非電動役物３０６４ａが開状態へと作動するため、普図当たり開放パターンＡの普図当たり遊技は、第１特別図柄抽選を実行させ易い普図当たり遊技となる。
【４４７８】
なお、本第９制御例では、普通電動役物３０７１の開状態を終了させるための終了条件として、予め定められた時間（２．５秒）が経過した場合に成立する時間終了条件に加え、作動装置３０７０へと流入した遊技球（開状態である普通電動役物３０７１を通過した遊技球）の数が２個を越えた場合に成立する入球終了条件も設定されるように構成している。このように構成することで、１回の普図当たり遊技において多くの遊技球が作動装置３０７０内へと流入することを抑制することができるため、例えば、作動装置３０７０内で遊技球が詰まったり、可動片３０７２に衝突する遊技球の数が増加することにより可動

片３０７２が故障（破損）し易くなったりすることを抑制することができる。
【４４７９】
さらに、遊技球を継続して発射させた場合には、６０秒間で最大１００個の遊技球を発射可能に構成しているため、普図当たり遊技中に継続して右打ち遊技を実行することで、時間終了条件よりも先に入球終了条件が成立し易くなるように構成しているため、遊技球を継続して発射させる右打ち遊技を実行した場合のほうが、普図当たり遊技を早く終了させることが可能となる。よって、例えば、普図当たり開放パターンＡの普図当たり遊技のほうが、後述する普図当たり開放パターンＢの普図当たり遊技よりも実行され易い時短種別（時短Ｂ）が設定されている時短状態において、時短状態を終了させるための時短終了条件が成立するまでの間により多くの普通図柄抽選を実行させ、１回でも多く、第２特別図柄抽選を実行させようと遊技者に対して継続して遊技球を発射させることが可能となるため、遊技の稼働を向上させることができる。
【４４８０】
加えて、時短終了条件が成立する直前に特図２非電動役物３０６５ａを開状態へと作動させた場合には、時短終了条件が成立し遊技状態が時短状態から通常状態へと移行した後に第２特別図柄抽選を実行させ易くすることができるため、時短終了条件が成立する直前まで、遊技者に対して、特図２非電動役物３０６５ａを開状態へと作動させるために、第２非電作動口３０７３ｂへと遊技球を入球させることが可能となる普図当たり開放パターンＢの普図当たり遊技が実行されることを期待して遊技を行わせることができる。
【４４８１】
次に、普図当たり開放パターンＢが設定されている場合に実行される普図当たり遊技の流れについて説明をする。具体的には、普図当たり開放パターンＢが設定されている場合に実行される普図当たり遊技では、図３６１に示した通り、普図当たり遊技として、オープニング期間（ＯＰ期間）が０．５秒、開放期間が２．５秒、エンディング期間（ＥＤ期間）が１秒の普図当たり遊技が実行される。そして、可動片３０７２に対して、可動片３０７２が開放状態となる開期間が０．５秒経過した後に、１．５秒の間、可動片３０７２が閉鎖状態となる閉期間となる可動制御が実行される。
【４４８２】
つまり、普図当たり開放パターンＢの普図当たり遊技では、作動装置３０７０へと流入した遊技球を特図２非電作動口３０７３ｂへと誘導可能な状態（可動片３０７２が閉鎖状態）が設定される期間（普図当たり遊技が実行されてから０．５秒から２秒の間の期間）中に、普通電動役物３０７１の開放期間が設定されることになる。よって、普図当たり開放パターンＢの普図当たり遊技が実行され、普通電動役物３０７１が開状態となる開放期間中に作動装置３０７０へと流入した遊技球は、その全て（殆ど）が、閉鎖状態の可動片３０７２の上面を流下し、特図２非電作動口３０７３ｂへと入球することになる。特図２非電作動口３０７３ｂへと遊技球が入球した場合には、特図２非電動役物３０６５ａが開状態へと作動するため、普図当たり開放パターンＢの普図当たり遊技は、第２特別図柄抽選を実行させ易い普図当たり遊技となる。
【４４８３】
以上、説明をした通り、本第９制御例では、普図当たり種別に応じて、普図当たり遊技におけるオープニング期間の長さを異ならせることにより、普図当たり遊技中に作動装置３０７０へと流入した遊技球が入球し得る（入球し易い）特図非電作動口の種別を異ならせるように構成している。この場合、普図当たり遊技のオープニング期間の長さ以外の普図当たり遊技内容を普図当たり種別に対して共通化したとしても、普図当たり遊技中に作動装置３０７０へと流入した遊技球が入球し得る（入球し易い）特図非電作動口の種別を確実に異ならせることが可能となるため、時短状態が設定された場合に、異なる種別の特別図柄抽選を実行させ易くするという斬新な遊技性を、パチンコ機１０の処理負荷を軽減させながら実行することができる。
【４４８４】
なお、時短状態が設定された場合に、異なる種別の特別図柄抽選を実行させ易くすると

いう斬新な遊技性を実現するための構成はこれに限ること無く、例えば、普図当たり種別に応じて普図当たり遊技における普通電動役物３０７１の開放パターンを異ならせることにより、作動装置３０７０へと流入した遊技球が入球し得る（入球し易い）特図非電作動口の種別を異ならせるように構成しても良いし、普図当たり種別に応じて可動片３０７２の可動パターンを異ならせることで作動装置３０７０へと流入した遊技球が入球し得る（入球し易い）特図非電作動口の種別を異ならせるように構成しても良い。

【４４８５】

また、本第９制御例では、作動装置３０７０へと流入した遊技球が、何れかの特図非電作動口へと入球するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、作動装置３０７０に流入した遊技球を、再度遊技領域へと排出するための排出口を設けても良いし、作動装置３０７０内に遊技球が入球することにより所定数（例えば、１０個）の賞球が払い出される入賞口を設け、作動装置３０７０へと流入した遊技球の一部が特図非電作動口へと入球すること無く、入賞口へと入賞するように構成しても良い。

【４４８６】

このように構成することで、普図当たり遊技中に作動装置３０７０へと遊技球が流入した場合であっても、何れの特図非電動役物も開状態へと作動しないパターンを創出することが可能となるため、遊技者に対して、普図当たり遊技が実行された場合に、何れかの特図非電動役物が開状態となるという一定の関係性を与えてしまうことを抑制することができるので、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【４４８７】

また、上述した通り、非電動役物の性質上、特図非電動役物が開状態である場合に対応する特図非電作動口へと遊技球が入球しても何ら影響が無いため、特図非電動役物が開状態である場合において、普図当たり遊技が実行されることに対して遊技者の興味が低くなる虞があったが、作動装置３０７０の内部に上述した入賞口及び、入賞口へと遊技球を入賞させることが可能な流路を設けることにより、作動装置３０７０へと流入した遊技球によって、特図非電動役物を開状態へと作動（可変）させるだけでは無く、賞球が付与される可能性があるため、特図非電動役物が開状態である場合における普図当たり遊技に対しても遊技者に興味を持たせることができる。

【４４８８】

なお、この場合、特図非電動役物が開状態である場合のほうが、特図非電動役物が閉状態である場合よりも、対応する特図非電作動口へと入球し得る遊技球が上述した入賞口へと入賞し易くなるように構成すると良く、例えば、特図非電作動口を遊技球が通過可能な構成（例えば、歯車構成）とし、特図非電動役物が閉状態である場合には、特図非電作動口へと入球した遊技球が作動用機構に当接し、作動用機構を作動させると共に、その遊技球がパチンコ機１０の外部へと排出されるように構成し、特図非電動役物が開状態である場合には、特図非電作動口へと入球した遊技球が作動用機構に当接すること無く、入賞口に向かって流下するように構成すると良い。このように構成することで、特図非電動役物が開状態である場合のほうが、特図非電動役物が閉状態である場合よりも、普図当たり遊技中において多くの賞球を獲得し易くすることが可能となる。

【４４８９】

よって、特図非電動役物が開状態である場合の普図当たり遊技を、賞球獲得の点において遊技者に有利な遊技とすることができるため、特図非電動役物の開閉状況に関わらず、普図当たり遊技が実行されることを期待しながら遊技者に遊技を行わせることができ、遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【４４９０】

まず、図３６０を参照して普図当たり開放パターンＡの内容について説明をする。図３６０に示した通り、普図当たり遊技が実行されると、オープニング期間の計測が開始されると共に、可動片３０７２を可変制御するためのシナリオが更新される。

【４４９１】

可動片３０７２の可変制御は、普図当たり種別に関わらず常に一定に規定されており、

普図当たり遊技が開始されてから０．５秒経過してから１．５秒間の間、可動片３０７２を閉鎖位置へと位置させるシナリオが規定されている。つまり、普図当たり遊技が実行される毎に、１．５秒間の閉期間が所定タイミング（普図当たり遊技が実行されてから０．５秒後）に設定されるようにシナリオが規定されている。

【４４９２】

そして、普図当たり開放パターンＡは、普図当たり遊技が実行されてから普通電動役物３０７１を開状態へと可変させるまでの期間（オープニング期間）として３秒が規定されており、その後、普通電動役物３０７１を開状態へと可変される期間（開放期間）として２．５秒が規定されており、開放期間が経過してから普図当たり遊技を終了させるまでの期間（エンディング期間）として、１秒が規定されている。つまり、普図当たり開放パターンＡが設定された場合には、普図当たり遊技の遊技期間が最長で６．５秒となるように普図当たり遊技のシナリオが規定されている。

【４４９３】

なお、上述した普図当たり遊技における開放期間（２．５秒）は、時間経過以外の条件によっても終了させることが可能に構成されており、具体的には、開放期間中に作動装置３０７０へと流入した遊技球の個数が所定数（２個）に到達した場合（入賞数終了条件が成立した場合）に、開放期間の時間経過を待たずに開放期間を終了させるように構成している。つまり、普図当たり遊技が実行された場合に、普図当たり遊技が実行されていない場合に比べて遊技球が入球し易くなる領域（作動装置３０７０の内部）への遊技球の流入数（入球数）が所定数に到達することで普図当たり遊技を終了させることができるように構成している。このように構成することで、１回の普図当たり遊技に対して遊技者に付与可能な特典量に上限を設けることができるため、遊技者に過剰に特典が付与されてしまうことを抑制することができる。

【４４９４】

また、入賞数終了条件を成立させることにより普図当たり遊技を終了させることで、普図当たり遊技の遊技期間を、時間経過に基づいて普図当たり遊技を終了させる場合よりも短くすることができるため、結果として、単位時間当たりにおける普通図柄の抽選回数を増加させることが可能となる。よって、例えば、主として特図１非電作動口３０７３ａへと遊技球を入球させることが可能な普図当たり開放パターンＡが設定され易い時短状態において、時短状態が終了するまでに、１回でも多く第２特別図柄抽選を実行させる（特図２非電作動口３０７３ｂへと遊技球を入球させることが可能な普図当たり遊技を実行させる）ことを目指して、遊技者に継続して遊技を行わせることができるため、遊技の稼働を向上させ易くすることができる。

【４４９５】

特に、普図当たり開放パターンＡが設定され易い時短状態において、第１特別図柄の保留記憶（特図１保留）数が上限数（４個）に到達している状態、即ち、これ以上、右第１入球口３０６４に遊技球を入球させたとしても新たな特図１保留を獲得（記憶）することが出来ない状態では、無駄な遊技球を発射させないために遊技球を発射させる遊技（右打ち遊技）を一時的に中断する行為が一般的に実行されるが、本第９制御例におけるパチンコ機１０では、第２特別図柄の保留記憶（特図２保留）を獲得するために、遊技者に対して継続して遊技を行う行為を選択させることができる。よって、遊技者に対して、無駄に遊技球を使用しない遊技と、有利な特典が付与されることを目指して無駄に遊技球を使用する遊技と、を選択させるという斬新な遊技性を提供することができる。

【４４９６】

図３６０に示した通り、普図当たり開放パターンＡが設定された場合には、オープニング期間として３秒が設定されるため、オープニング期間が経過するまでの間に、可動片３０７２の閉期間が終了することになる。よって、普図当たり開放パターンＡが設定された普図当たり遊技が実行された場合には、普通電動役物３０７１が開放され、作動装置３０７０へと流入した遊技球が、第１流路３０７０ａ、第２流路３０７０ｂを流下して特図１非電作動口３０７３ａへと入球することになる（図３５７（ｂ）参照）。

【４４９７】
次に、図３６１を参照して、普図当たり開放パターンＢが設定された場合の普図当たり遊技の流れについて説明をする。本第９制御例では、普図当たり開放パターンＡと、普図当たり開放パターンＢと、で普図当たり遊技のオープニング期間の長さを異ならせているだけであり、それ以外は同一内容の普図当たり遊技が実行されるように構成している。同一内容については、その詳細な説明を省略する。
【４４９８】
図３６１に示した通り、普図当たり開放パターンＢには、普図当たり遊技のオープニング期間として、０．５秒が規定されているため、可動片３０７２が閉鎖位置に位置している期間中に作動装置３０７０へと流入した遊技球を可動片３０７２へと到達させることができる。
【４４９９】
以上、説明をした通り、本第９制御例では、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選のほうが遊技者に有利な抽選が実行されるように構成しており、普図当たり当選した場合に設定される普図当たり種別に応じて、普図当たり遊技中に遊技球が入球し易い非電作動口（特図１非電作動口３０７３ａ、特図２非電作動口３０７３ｂ）を異ならせるように構成している。
【４５００】
そして、遊技者に有利な第２特別図柄抽選の実行形機となる特図２非電作動口３０７３ｂへと遊技球が入球可能となる普図当たり遊技（普図当たり開放パターンＢが設定される普図当たり遊技）のほうが、普図当たり遊技の遊技期間が短くなるように構成している。
【４５０１】
このように構成することで、時短状態の種別として、特図２非電作動口３０７３ｂへと遊技球を入球させ易い時短種別である時短Ｂが設定された場合には、普図当たり遊技を効率良く実行させることができるため、遊技者に円滑に時短状態中の遊技を実行させることができる。
【４５０２】
一方、時短状態の種別として、遊技者に不利な第１特別図柄抽選の実行形機となる特図１非電作動口３０７３ａへと遊技球が入球可能となる普図当たり遊技（普図当たり開放パターンＡが設定される普図当たり遊技）が実行され易い時短Ａが設定された場合には、普図当たり遊技のオープニング期間が長くなる分、１回の普図当たり遊技に要する期間が長くなるため、時短状態中における普図当たり遊技の実行回数（普通図柄抽選の実行回数）が過剰に増加してしまうことを抑制することができる。
【４５０３】
加えて、普図当たり開放パターンＡが設定された場合には、特図２非電作動口３０７３ｂへと遊技球を入球させることが可能な期間が経過してから普図電動役物３０７１が開放されるように構成しているため、普図当たり開放パターンＡの普図当たり遊技中に作動装置３０７０へと流入した遊技球が特図２非電作動口３０７３ｂに入球してしまう事態が発生することを抑制することができる。
【４５０４】
つまり、設定される普図当たり開放パターンに応じて、作動装置３０７０へと遊技球が流入可能な期間（普通電動役物３０７１の開放期間）と、可動片３０７２が閉鎖位置に位置する期間（可動片３０７２の閉期間）と、の重複度合いを異ならせることで、特図２非電作動口３０７３ｂへと遊技球を入球させることが可能な普図当たり遊技（有利普図当たり遊技）と、特図２非電作動口３０７３ｂへと遊技球を入球させることが困難な普図当たり遊技（不利普図当たり遊技）と、を設定可能な手法として、本第９制御例にて用いた手法、即ち、普図当たり遊技のオープニング期間の長さを普図当たり種別に応じて異ならせ、短いオープニング期間が設定される普図当たり遊技が有利普図当たり遊技となり、長いオープニング期間が設定される普図当たり遊技が不利普図当たり遊技となる手法以外の手法として、短いオープニング期間が設定される普図当たり遊技が不利普図当たり遊技とな

り、長いオープニング期間が設定される普図当たり遊技が有利普図当たり遊技となるように構成しても良い。

【４５０５】

しかしながら、この場合、不利普図当たり遊技によって作動装置３０７０へと遊技球が流入するタイミングよりも時系列的に後のタイミングで可動片３０７２が閉鎖位置に位置することになるため、例えば、不利普図当たり遊技中に作動装置３０７０へと流入した遊技球が作動装置３０７０内の遊技領域に滞留することで、可動片３０７２が閉鎖位置へと位置した後に可動片３０７２に遊技球が到達する虞がある。

【４５０６】

これに対して、本第９制御例にて用いた手法では、不利普図当たり遊技によって作動装置３０７０へと遊技球が流入するタイミングよりも前に可動片３０７２が閉鎖位置に位置する閉期間が終了するため、不利普図当たり遊技によって作動装置３０７０へと流入した遊技球が作動装置３０７０内の遊技領域に滞留したとしても、特図２非電作動口３０７３ｂへと入球してしまうことを抑制することができる。よって、例えば、不利普図当たり遊技によって作動装置３０７０へと流入した遊技球を意図的に作動装置３０７０内に滞留させる不正行為を実行され難くすることができる。

【４５０７】

なお、図３６０及び図３６１を参照して上述した通り、本第９制御例では、普図当たり遊技中に作動装置３０７０へと流入した遊技球が確実に特図２非電作動口３０７３ｂへと入球し得ない普図当たり開放パターンＡと、確実に特図２非電作動口３０７３ｂへと入球する普図当たり開放パターンＢと、を設定可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、同一の普図当たり開放パターンが設定された場合において、作動装置３０７０へと遊技球が流入するタイミングや、作動装置３０７０へと流入した遊技球が可動片３０７２に到達するまでに要した期間に応じて、特図２非電作動口３０７３ｂへと入球し得る場合と、し得ない場合と、が切り替わるように構成しても良い。

【４５０８】

この場合、例えば、普図当たり遊技中における普通電動役物３０７１の開放期間（２．５秒）のうち一部の期間（最初の０．５秒間や最後の０．５秒間）に作動装置３０７０へと遊技球を流入させた場合に、その遊技球が閉鎖位置に位置している可動片３０７２へと到達可能となるように構成すると良い。このように構成することで、作動装置３０７０へと遊技球を流入させるタイミングによって特図２非電作動口３０７３ｂへと遊技球が入球するか否かが決定されるため、遊技者に対して、どのタイミングで作動装置３０７０へと遊技球が入球するかについて興味を持たせることができる。

【４５０９】

また、それ以外の構成として、例えば、作動装置３０７０へと流入した遊技球が流下可能な複数の流路を、作動装置３０７０の内部に形成し、遊技球が流下する流路に応じて可動片３０７２へと到達するまでに要する期間を異ならせるように構成し、作動装置３０７０へと流入してから可動片３０７２へと到達するまでに要する期間が所定期間以内である場合に閉鎖位置に位置している可動片３０７２へと到達可能となるように構成したり、作動装置３０７０へと流入してから可動片３０７２へと到達するまでに要する期間が所定期間以上である場合に閉鎖位置に位置している可動片３０７２へと到達可能となるように構成したりしても良い。このように構成することで、作動装置３０７０へと流入した遊技球が可動片３０７２へと到達するまでの挙動に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【４５１０】

なお、本第９制御例では、上述した通り、普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態（確変状態、時短状態）の種別によって、実行され易くなる特別図柄抽選の種別を異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、普通図柄の高確率状態（時短状態）中に普図当たり当選した場合に設定される普図当たり種別によって、実行され易くなる特別図柄抽選の種別を異ならせるように構成しても良い。

【４５１１】
また、本第９制御例では、実行される普図当たり遊技の開放パターンに対応させて遊技球が入球可能となる非電作動口の種別が決定されるように構成しているが、これに限ること無く、実行される普図当たり遊技の開放パターンに応じて遊技球が入球し易くなる非電作動口の種別を異ならせるように構成しても良い。つまり、何れの開放パターンで普図当たり遊技が実行された場合であっても、何れの非電作動口にも遊技球が入球し得るように構成し、各非電作動口への入球のし易さを普図当たり遊技の開放パターンに対応させて可変可能に構成しても良い。
【４５１２】
＜第９制御例における遊技状態の遷移内容について＞
次に、図３６２を参照して、本第９制御例のパチンコ機１０における遊技状態の遷移内容について説明をする。図３６２は、本第９制御例のパチンコ機１０における遊技状態の遷移内容を示したゲームフローである。
【４５１３】
本第９制御例では、遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）と、の３つの遊技状態を設定可能に構成し、さらに、時短状態が設定されることとなる契機（時短設定契機）に応じて、時短終了条件が比較的成立し易い第１時短状態と、時短終了条件が比較的成立し難い第２時短状態と、を設定可能に構成している。具体的には、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて時短状態が設定される場合よりも、時短当選の判定（時短抽選）で時短当選したことに基づいて時短状態が設定される場合の方が遊技者に有利な第２時短状態が設定され易くなるように構成している。
【４５１４】
よって、遊技者に対して、時短状態が設定されるか否かだけで無く、時短状態がどの時短設定契機に基づいて設定されたのかについても興味を持たせることができる。
【４５１５】
まず、通常状態における遊技内容について説明をする。図３６２に示した通り、本第９制御例のパチンコ機１０は、左打ち遊技によって発射された遊技球が流下可能な遊技領域（左打ち領域）、即ち、可変表示ユニット８０の左側に形成される遊技領域を流下した遊技球が入球可能な位置に第１入球口６４が設けられており、第１入球口６４に遊技球が入球した場合には、第１特別図柄抽選が実行される。一方、通常状態において右打ち遊技を行ったとしても、普通図柄の低確率状態が設定されている通常状態では、普通図柄抽選で当たり当選する確率が低確率（１／２４０）であり、作動装置３０７０へと遊技球を流入させ難いことから、右第１入球口３０６４や第２入球口３０６５へと遊技球を入球させ難い状態となる。よって、通常状態中は左打ち遊技が遊技者に有利な遊技となる。
【４５１６】
第１特別図柄抽選では、２７／８１９２の確率で大当たり当選する大当たり抽選（大当たり当選判定）が実行され、さらに、１／８１９２の確率で時短当選する時短抽選（時短当選判定）が実行されるように構成している。ここで、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別として大当たりＡ、大当たりＢが設定されるように構成しており、大当たりＡ（選択割合７０％）が設定された場合には、大当たり遊技終了後に、確変状態（宇宙モード）が設定される。一方、大当たりＢ（選択割合３０％）が設定された場合には、大当たり遊技終了後に、第１時短状態（チャレンジモード）が設定される。
【４５１７】
確変状態（宇宙モード）中は、普通図柄の高確率状態が設定されており、普通図柄抽選で当たり当選する確率が高確率（２３９／２４０）となるため、右打ち遊技によって作動装置３０７０へと遊技球を流入させ、何れかの非電作動口へと遊技球を入球させることにより右第１入球口３０６４、或いは第２入球口３０６５へと遊技球を入球させる遊技を実行し易い状態となる。よって、確変状態（宇宙モード）中は、右打ち遊技が遊技者に有利

な遊技となる。
【４５１８】
確変状態（宇宙モード）中は、作動装置３０７０へと流入した遊技球が特図１非電作動口３０７３ａへと入球し易くなるように構成しているため、基本的には第１特別図柄抽選が実行される。第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、上述した通り、大当たり種別として大当たりＡ，大当たりＢが設定されるため、大当たりＡ（選択割合７０％）が設定された場合には、大当たり遊技終了後に、再度確変状態（宇宙モード）が設定され、大当たりＢ（選択割合３０％）が設定された場合には、大当たり遊技終了後に、第１時短状態（チャレンジモード）が設定される。
【４５１９】
第１時短状態（チャレンジモード）中は、普通図柄の高確率状態が設定されており、普通図柄抽選で当たり当選する確率が高確率（２３９／２４０）となるため、上述した確変状態と同様に、右打ち遊技によって作動装置３０７０へと遊技球を流入させ、何れかの非電作動口へと遊技球を入球させることにより右第１入球口３０６４、或いは第２入球口３０６５へと遊技球を入球させる遊技を実行し易い状態となる。よって、第１時短状態（時短Ａモード）中は、右打ち遊技が遊技者に有利な遊技となる。
【４５２０】
第１時短状態（チャレンジモード）中は、作動装置３０７０へと流入した遊技球が特図２非電作動口３０７３ｂへと入球し易くなるように構成しているため、基本的には第２特別図柄抽選が実行される。第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別として大当たりＡ、大当たりＣが設定されるように構成しており、大当たりＡ（選択割合１０％）が設定された場合には、大当たり遊技終了後に、第１時短状態（チャレンジモード）が設定される。一方、大当たりＣ（選択割合９０％）が設定された場合には、大当たり遊技終了後に、第２時短状態（天国モード）が設定される。
【４５２１】
第２時短状態（天国モード）中は、上述した第１時短状態（チャレンジモード）と、同様に、普通図柄の高確率状態が設定されており、普通図柄抽選で当たり当選する確率が高確率（２３９／２４０）となるため、上述した確変状態と同様に、右打ち遊技によって作動装置３０７０へと遊技球を流入させ、何れかの非電作動口へと遊技球を入球させることにより右第１入球口３０６４、或いは第２入球口３０６５へと遊技球を入球させる遊技を実行し易い状態となる。よって、第１時短状態（時短Ａモード）中は、右打ち遊技が遊技者に有利な遊技となる。
【４５２２】
第２時短状態（天国モード）中は、作動装置３０７０へと流入した遊技球が特図２非電作動口３０７３ｂへと入球し易くなるように構成しているため、基本的には第２特別図柄抽選が実行される。第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別として大当たりＡ、大当たりＣが設定されるように構成しており、大当たりＡ（選択割合１０％）が設定された場合には、大当たり遊技終了後に、第１時短状態（チャレンジモード）が設定される。一方、大当たりＣ（選択割合９０％）が設定された場合には、大当たり遊技終了後に、第２時短状態（天国モード）が設定される。
【４５２３】
ここで、本第９制御例では、第１時短状態と、第２時短状態とで、時短終了条件の成立のし易さを異ならせており、第１時短状態の方が第２時短状態よりも時短終了条件が成立し易くなるように構成している。具体的には、第１時短状態は、時短状態を終了させるための時短終了条件として、第１特別図柄抽選の実行回数と、第２特別図柄抽選の実行回数と、を合算した合算抽選回数が１０回に到達した場合に成立する時短終了条件が設定されており、大当たり遊技が実行されること無く、時短終了条件が成立した場合には、遊技状態が通常状態へと移行する。
【４５２４】
一方、第２時短状態は、時短状態を終了させるための時短終了条件として、第１特別図

柄抽選の実行回数と、第２特別図柄抽選の実行回数と、を合算した合算抽選回数が１００００回に到達した場合に成立する時短終了条件が設定されており、大当たり遊技が実行されること無く、時短終了条件が成立した場合には、遊技状態が通常状態へと移行する。本第８制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が約２７／８１９２となるように構成しているため、第２時短状態が設定された場合には、実質、次回大当たり当選するまで時短状態が継続することになる。

【４５２５】

＜第９制御例における演出内容について＞

次に、図３６３および図３６４を参照して、本第９制御例のパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出内容について説明をする。具体的には、通常状態中における時短当選を示すための時短当選演出の内容や、各遊技状態に対応した演出モード画面の内容について説明をする。なお、上述した各実施形態と同一の演出要素については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【４５２６】

まず、図３６３（ａ）を参照して、通常状態で時短図柄当たり（時短当選）した場合の演出内容について説明をする。図３６３（ａ）は、通常状態で時短図柄当たり（時短当選）した場合に第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される一例を示した図である。

【４５２７】

本第９制御例では、通常状態中にのみ時短抽選を実行可能に構成している。具体的には、通常状態中に実行された特別図柄抽選の結果が大当たり当選では無い（外れである）場合に、時短当選の有無を判定可能に構成しており、特別図柄抽選が実行された場合の１／８１９２という低確率で時短当選するように構成している。そして、時短当選した場合には、対象となる特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動を停止表示した後に時短状態（第２時短状態）が設定されるように構成している。ここで、本第９制御例では、第２時短状態が遊技者に最も有利な遊技状態となるように構成しているため、通常状態中の遊技を行っている遊技者は、特別図柄抽選で大当たり当選することを目指しながらも、時短当選を目指すことが可能となる。

【４５２８】

そして、特別図柄抽選で時短当選した場合には、図３６３（ａ）に示した通り、第３図柄表示装置８１の表示画面がブラックアウトする画像が表示される。本第８制御例では、上述した各制御例と同様に、特別図柄変動の変動パターンを決定（選択）する際に、時短当選の有無を参照しないように構成している。具体的には、時短当選の有無に関わらず、特別図柄抽選の結果が外れに対応した変動パターンが決定されるように構成している。

【４５２９】

このように構成することで、実行される特別図柄変動の変動パターンから時短当選の有無を遊技者に予測され難くすることができる。また、上述した各制御例と同様に通常状態において特別図柄抽選の結果が外れの場合には、異なる変動時間の変動パターンが選択されるように構成していることから、時短当選した特別図柄変動の変動パターンも異なる変動時間が設定されることになる。

【４５３０】

さらに、本第９制御例のように、時短当選したことを示す特別図柄変動に対応する変動演出として、特定の画像（ブラックアウト画像）を特別図柄の停止コマンドを受信するまで継続して表示するように構成することで、異なる変動時間の変動パターンが選択された場合であっても、音声ランプ制御装置１１３にて設定される変動演出として、時短当選に対応する変動演出を決定する処理を簡素化することができる。

【４５３１】

なお、本第９制御例では、時短当選に対応する変動演出（特別図柄変動中に第３図柄表示装置８１に表示される演出）として、図３６３（ａ）に示した表示画面を必ず表示するように構成することで、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減させるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短当選に対応する変動演出として、主制御装

置１１０から出力された変動パターンコマンド（外れ当選を示す変動パターンコマンド）に基づく変動演出（特別図柄抽選の結果が外れであることを示すための変動演出）を設定し、設定された変動演出の実行期間中における特定タイミング（例えば、変動演出が実行されてから５秒経過したタイミングや、変動演出の演出態様が進展するタイミング（リーチ表示タイミング）や、外れを示す組合せで第３図柄を停止表示させるタイミング）から、ブラックアウト画像を表示するように構成しても良い。

【４５３２】

このように構成することで、特別図柄抽選が外れであることを示すための変動演出が実行されている最中、つまり、遊技者の遊技意欲が低下し易い期間において、遊技者に最も有利な特典（時短当選）が付与されることを報知することができるため、特別図柄抽選の結果が外れである可能性が高い変動演出が実行されている間も、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【４５３３】

また、通常の変動演出が実行されている期間中に時短当選を示す演出を割り込ませる手法としては、上述した通り、予め定められた特定タイミングにて時短当選を示す演出を割り込ませる手法以外にも、例えば、遊技者に対して枠ボタン２２を操作させる操作演出が実行される場合には、その操作演出の演出結果の一部として、時短当選を示す演出を割り込ませるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者が操作手段（枠ボタン２２）を操作することに基づいて、時短当選の有無を報知するための演出を実行することができるため、遊技者に対して意欲的に操作手段を操作させることが可能となる。

【４５３４】

次に、図３６３（ｂ）を参照して、第２時短状態（天国モード）中における演出内容について説明をする。図３６３（ｂ）は、第２時短状態（天国モード）中に表示される表示画面の一例を示した図である。

【４５３５】

図３６３（ｂ）に示した通り、第２時短状態（天国モード）が設定されると、主表示領域Ｄｍの背面画像として、天国を模した背面画像が表示されるように構成している。そして、小表示領域Ｄｍ３１には、大当たり当選した場合に、再度、第２時短状態（天国モード）が設定される確率（継続率）を示すための案内態様として「継続率９０％」の文字が表示されている。そして、副表示領域には、大当たり当選した後に第２時短状態（天国モード）が設定されなかった場合（継続しなかった場合）における遊技内容を説明するための案内態様として「終了しても行き先は宇宙だよ」のコメントが表示されている。

【４５３６】

また、主表示領域Ｄｍの左側に形成される小表示領域Ｄｍ３２には、各遊技状態に対応した演出モード（天国、宇宙、通常）が、遊技者への有利度合いに対応させた順序で表示されている。本第９制御例では、遊技者に有利な遊技状態である程、地面から離れた（標高の高い）場所が演出モードの背景となるように構成しており、最も遊技者に有利な遊技状態（第２時短状態）に対して天国モードが、次に遊技者に有利な遊技状態（確変状態）に対して宇宙モードが設定されるように構成している。

【４５３７】

このように、複数の演出モードの態様と、遊技者への有利度合いとに関連性を持たせるように構成することで、遊技者に対して表示されている演出モードが有利であるか否かを視覚的に判別させ易くすることができる。加えて、小表示領域Ｄｍ３２に表示される案内態様によって、設定可能（移行可能）な演出モードの全容と、現在設定されている演出モードと、各演出モードの有利度合いと、を遊技者に視覚的に把握させ易くすることができるため、遊技者に対して、現在設定されている演出モードが継続した方が良いのか、より有利な演出モードへと移行した方が良いのかを容易に判別することができ、遊技者に分かり易い遊技を提供し易くすることができる。

【４５３８】

なお、図３６３（ｂ）に示した通り、第２時短状態（天国モード）中は、時短回数とし

て１００００回が設定されており、実際には、特別図柄抽選で大当たり当選すること無く、１００００回の特別図柄抽選が実行されたことに基づいて時短終了条件が成立し、通常状態へと移行するように構成しているが、特別図柄抽選で大当たり当選すること無く、１００００回の特別図柄抽選が実行される割合はごく僅かであるため、時短終了条件が成立するまでの特別図柄抽選の実行回数（残時短回数）を表示しないように構成している。

【４５３９】

このように構成することで、第２時短状態（天国モード）が次回の大当たり当選まで継続すると遊技者に思わせ易くすることができる。なお、万が一、第２時短状態における残時短回数が所定数（例えば、５０回）に到達した場合には、第２時短状態が終了する虞があることを遊技者に報知するための注意喚起画像と、残時短回数と、を表示する注意演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、何の前触れも無く第２時短状態が終了してしまい遊技者が困惑してしまうことを抑制することができる。

【４５４０】

次に、図３６４（ａ）を参照して、確変状態（宇宙モード）中の表示画面の内容について説明をする。図３６４（ａ）は、確変状態（宇宙モード）中の表示画面に表示される表示内容の一例を示した図である。図３６４（ａ）に示した通り、確変状態中は、右打ち遊技によって第１特別図柄抽選が実行され易くなるように構成していることから、小表示領域Ｄｍ１には第１特別図柄変動が実行中であることを示すための表示態様（図では矢印３本で表示）が表示されている。そして、主表示領域Ｄｍの背景画像として、宇宙を模した背景画像が表示され、現在の演出モードを示すための案内態様として「宇宙モード」の文字が表示されている。

【４５４１】

そして、小表示領域Ｄｍ３１には、大当たり遊技終了後に再度確変状態（宇宙モード）が設定される確率（継続率）を示すための案内態様として「継続率７０％」の文字が表示されている。また、小表示領域Ｄｍ３２には、現在の遊技状態が確変状態であることを遊技者に分かり易く報知するの表示態様が表示されている。この宇宙モードが設定されている遊技状態、即ち、確変状態は、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が高確率（１／６０）となり、次回大当たり当選するまで確変状態が継続するように構成している。つまり、確変状態（宇宙モード）が設定された場合には、上述した第２時短状態（天国モード）が設定された場合と同様に、次の大当たり遊技が実行されるまで継続して遊技者に有利な遊技（特別図柄抽選を実行し易い遊技）が実行されることになることから、遊技者に有利な遊技状態となる。

【４５４２】

次に、図３６４（ｂ）を参照して、第１時短状態（チャレンジモード）が設定された場合に実行される演出内容について説明をする。図３６４（ｂ）は、第１時短状態（チャレンジモード）中に表示される表示画面の一例を示した図である。図３６４（ｂ）に示した通り、第１時短状態（チャレンジモード）が設定されると、ロケット１８５１によって高度（標高）を徐々に高くするための演出が実行されるように構成している。そして、第１時短状態中に実行される第２特別図柄抽選（１０回）の残回数を示すため表示態様が小表示領域Ｄｍ８に表示され、副表示領域Ｄｓには「天国まで届け」のコメントが表示されており、第１時短状態中に実行される第２特別図柄抽選によって、大当たり当選を目指す遊技に対応した演出が実行される。

【４５４３】

つまり、第１時短状態中は、第２特別図柄抽選の結果に基づいて、ロケット１８５１の上昇度合いを可変させた変動演出が実行され、大当たり当選した場合にはロケット１８５１が天国に到達した演出が実行される。そして、第１時短状態の時短終了条件が成立する第２特別図柄変動、即ち、時短最終変動の抽選結果が外れである場合には、ロケット１８５１が故障して通常背景（例えば、地面）に落下する演出が実行され、第１時短状態の終了後に通常状態が設定されることを遊技者に案内するように構成している。

【４５４４】

また、第１時短状態中に実行された第１特別図柄抽選にて大当たり当選した場合には、ロケット１８５１が宇宙を彷徨ったまま宇宙モードへと移行する演出が実行される。このように構成することで、チャレンジモード中は複数回の特別図柄抽選が実行される期間を跨いだ期間演出を継続して実行することができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

【４５４５】

＜第９制御例における電気的構成について＞

次に、図３６５から図３７５を参照して、本第９制御例のパチンコ機１０における電気的構成について説明をする。本第９制御例では、上述した第５制御例のパチンコ機に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成の一部、ＲＡＭ２０３の構成の一部、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部、ＲＡＭ２２３の構成の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な内容について説明を省略する。

【４５４６】

まず、図３６５から図３６７を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。図３６５（ａ）は、本第９制御例におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図３６５（ａ）に示した通り、本第９制御例におけるＲＯＭ２０２の構成は、上述した第５制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図２４４（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数５テーブル２０２ｄａに代えて第１当たり乱数９テーブル２０２ｈａを、第１当たり種別選択５テーブル２０２ｄｂに代えて大当たり種別選択９テーブル２０２ｈｂが設けられている点、及び、普図当たり種別選択９テーブル２０２ｈｆ、及び時短当たり乱数テーブル２０２ｈｅが追加されている点で相違している。

【４５４７】

普図当たり種別選択９テーブル２０２ｈｆは、普通図柄の抽選で当たり（普図当たり）当選した場合に、その普図当たり種別を決定するために参照されるデータテーブルである。詳細な内容については、図３６７（ｂ）を参照して後述するが、普通図柄の抽選で当たり当選した場合には、この普図当たり種別選択９テーブル２０２ｈｆが参照されて、当選時の遊技状態と、取得した普図当たり種別カウンタＣ６の値に対応する普図当たり種別が決定される。この普図当たり種別選択９テーブル２０２ｈｆに規定されている内容については、図３６７を参照して後述する。

【４５４８】

ここで、普図当たり種別カウンタＣ６は、他の各種カウンタ（第１当たり乱数カウンタＣ１等）と同様に、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理によって定期的に値が更新されるカウンタである。具体的には、タイマ割込処理が実行される毎に、普図当たり種別カウンタＣ６の値を１加算すると共に、カウンタ値が最大値（本実施形態では９９）に達した際、最小値０にクリアする。つまり、普図当たり種別カウンタＣ６は、「０～９９」の範囲をループしながら値が更新されるものである。そして、更新後の値が、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納される。普図当たり当選した場合には、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納されている普図当たり種別カウンタＣ６が読み出され、普図当たり種別を決定する際に参照される。

【４５４９】

次に、図３６５（ｂ）を参照して、本第９制御例における第１当たり乱数９テーブル２０２ｈａについて説明する。図３６５（ｂ）は、本第９制御例における第１当たり乱数９テーブル２０２ｈａの規定内容を示した図である。

【４５５０】

図３６５（ｂ）に示した通り、第１当たり乱数９テーブル２０２ｈａは、上述した第１当たり乱数５テーブル２０２ｄａ（図２４５（ａ）参照）に対して、大当たり当選と判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値の範囲を異ならせている点で相違している。また、本第９制御例では、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が取り得る範囲を異ならせている

。具体的には、上述した第５制御例では、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が取り得る範囲を「０～８９９」の９００個に規定しているが、本第９制御例では、「０～８１９１」の８１９２個に規定している。このように構成することで、第１当たり乱数カウンタＣ１の値を参照して決定される各種判定において、より低確率な判定結果を規定することができる。なお、本第９制御例では、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が取り得る範囲を異ならせているだけであり、第１当たり乱数カウンタＣ１の値を更新するための処理や、更新後の値を格納する構成については同一であるためその詳細な説明を省略する。

【４５５１】

具体的には、特別図柄の確率状態が「低確率」である場合には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２６」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、「２７～８１９１」の範囲に対して抽選結果「外れ」が規定されており、「高確率」である場合には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～１３６」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、「１３７～８１９１」の範囲に対して抽選結果「外れ」が規定されている。

【４５５２】

つまり、特別図柄の確率状態が「低確率」である場合には、第１当たり乱数カウンタＣ１が取り得る値が８１９２個に対して、大当たりと判定される値が２７個であるため、大当たり当選確率が２７／８１９２（約１／３００）となる。一方、特別図柄の確率状態が「高確率」である場合には、第１当たり乱数カウンタＣ１が取り得る値が８１９２個に対して、大当たりと判定される値が１３７個であるため、大当たり当選確率が１３７／８１９２（約１／６０）となる。

【４５５３】

次に、図３６６（ａ）を参照して、本第９制御例における大当たり種別選択９テーブル２０２ｈｂについて説明する。図３６６（ａ）は、大当たり種別選択９テーブル２０２ｈｂの規定内容を示した図である。図３６６（ａ）に示した通り、大当たり種別選択９テーブル２０２ｈｂには、第１特別図柄（特図１）に対応した大当たり種別として、大当たりＡ９，Ｂ９の２種類が、第２特別図柄（特図２）に対応した大当たり種別として、大当たりＡ９，Ｃ９の２種類が設けられている。

【４５５４】

図３６６（ａ）に示した通り、特別図柄の種別として、特図１（第１特別図柄）に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～６９」の範囲には、「大当たりＡ９」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＡ９」は、ラウンド数が９ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として確変状態が設定される大当たり種別（９ラウンド確変大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＡ９」となるカウンタ値は７０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ９」が決定される割合は７０％（７０／１００）である。

【４５５５】

図３６６（ａ）に示した通り、第１特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「７０～９９」の範囲には、「大当たりＢ９」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＢ９」は、ラウンド数が９ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第１時短状態が設定される大当たり種別（９ラウンド第１時短大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＢ９」となるカウンタ値は３０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ９」が決定される割合は３０％（３０／１００）である。

【４５５６】

また、特別図柄の種別として、特図２（第２特別図柄）に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９」の範囲には、「大当たりＡ９」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＡ９」は、ラウンド数が９ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として確変状態が設定される大当たり種別（９ラウンド確変大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＡ９」となるカウンタ値は１０個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当た

りＡ９」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。
【４５５７】
図３６６（ａ）に示した通り、第２特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１０～９９」の範囲には、「大当たりＣ９」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＣ９」は、ラウンド数が９ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第２時短状態が設定される大当たり種別（９ラウンド第２時短大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＣ９」となるカウンタ値は９０個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ９」が決定される割合は９０％（９０／１００）である。
【４５５８】
次に、図３６６（ｂ）を参照して、時短当たり乱数９テーブル２０２ｈｅの詳細な内容について説明をする。図３６６（ｂ）は、時短当たり乱数９テーブル２０２ｈｅに規定されている内容を模式的に示した図である。この時短当たり乱数９テーブル２０２ｈｅは、上述した第５制御例における時短当たり乱数５テーブル２０２ｇｅに対して、時短当選し得る第１当たり乱数カウンタＣ１の値を異ならせている点と、第２特別図柄抽選においても時短当選し得る第１当たり乱数カウンタＣ１の値を規定している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。
【４５５９】
具体的には、通常状態が設定されている場合には、第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選の何れにおいても第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「８１９２」に対して時短当選と判定される判定値が規定されている。つまり、本第９制御例では、通常状態において実行される特別図柄抽選において１／８１９２の確率で時短当選するように構成している。なお、時短当選した場合には、必ず時短種別として第２時短（時短Ｂ）が設定されるように構成しているため、時短当選した後は、第２時短状態（天国モード）へと移行する。
【４５６０】
次に、図３６７を参照して、普図当たり種別選択９テーブル２０２ｈｆの詳細な内容について説明をする。図３６７は、普図当たり種別選択９テーブル２０２ｈｆに規定されている内容を示した図である。この普図当たり種別選択９テーブル２０２ｈｆは、普通図柄抽選で当たり当選した場合において設定される普図当たり種別を決定する際に参照されるデータテーブルであって、設定されている遊技状態と、取得した普図当たり種別カウンタＣ６の値とに対応付けて異なる普図当たり種別（普図当たりＡ、普図当たりＢ）がそれぞれ規定されている。
【４５６１】
具体的には、図３６７に示した通り、遊技状態が「確変」、又は「第１時短」であって、取得した普図当たり種別カウンタＣ６の値が「０～９９」の範囲には、普図当たり種別として「普図当たりＡ」が決定されるように構成されており、遊技状態が「第２時短」であって、取得した普図当たり種別カウンタＣ６の値が「０～９９」の範囲には、普図当たり種別として「普図当たりＢ」が決定されるように構成している。
【４５６２】
ここで、普図当たり種別の内容について説明をする。本実施形態では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合と、普通図柄の高確率状態が設定されている場合とで、普図当たり遊技における普通電動役物３０７１の開放パターンを異ならせており、普通図柄の低確率状態が設定されている場合のほうが、普通図柄の高確率状態が設定されている場合よりも、１回の普図当たり遊技において普通電動役物３０７１が開状態となる期間が短くなるように構成している。これにより、普通図柄の高確率状態のほうが、普通図柄の低確率状態よりも、作動装置３０７０へと遊技球を入球させ易くすることが可能となる。
【４５６３】
上述した通り、作動装置３０７０の内部には、右第１入球口３０６４に付随する特図１非電動役物３０６４ａを閉状態から開状態へと作動させるための特図１非電作動口３０７３ａや、第２入球口３０６５に付随する特図２非電動役物３０６５ａを閉状態から開状態

へと作動させるための特図２非電作動口３０７３ｂが配設されていることから、作動装置３０７０へと遊技球を流入させ易い状態（普通図柄の高確率状態）のほうが、作動装置３０７０へと遊技球を流入させ難い状態（普通図柄の低確率状態）よりも、特別図柄の抽選を実行させ易い遊技状態となるため、遊技者に有利な遊技状態となる。

【４５６４】

さらに、本第９制御例では、普通図柄の高確率状態が設定される時短状態において、異なる時短種別を設定可能に構成しており、設定された時短種別に応じて、普通図柄抽選で当たり当選した場合に決定される普図当たり種別の選択割合を異ならせるように構成している。本第９制御例では、図３６７（ｂ）に示した通り、普図当たり種別として「普図当たりＡ」、「普図当たりＢ」を選択可能に構成している。

【４５６５】

そして、普図当たり種別として「普図当たりＡ」が決定された場合と、「普図当たりＢ」が決定された場合とで、１回の普図当たり遊技において普通電動役物３０７１が開状態となる期間の長さを変えること無く、普図当たり遊技が実行されてから普通電動役物３０７１が開状態となるまでの期間（オープニング期間）の長さを異ならせるように構成している。つまり、何れの普図当たり種別が決定された場合であっても、通常状態（普通図柄の低確率状態）において実行される普図当たり遊技よりも、遊技球を作動装置３０７０へと流入させ易い普図当たり遊技が実行されるが、決定された普図当たり種別に応じて、作動装置３０７０への遊技球の流入タイミングを異ならせるように構成し、流入タイミングを異ならせることにより、作動装置３０７０へと流入した遊技球が特図１非電作動口３０７３ａへと入球し易い普図当たり遊技と、特図２非電作動口３０７３ｂへと入球し易い普図当たり遊技と、を実行可能に構成している。

【４５６６】

具体的には、普図当たり種別として「普図当たりＡ」が設定された場合には、作動装置３０７０内へと流入した遊技球が可動片３０７２に到達し得る期間において、可動片３０７２が開状態となり易くなるように普図当たり遊技のオープニング期間が設定され、「普図当たりＢ」が設定された場合には、作動装置３０７０内へと流入した遊技球が可動片３０７２に到達し得る期間において、可動片３０７２が閉状態となり易くなるように普図当たり遊技のオープニング期間が設定されている。

【４５６７】

なお、本第９制御例では、図３６０及び図３６１を参照して上述した通り、普図当たり遊技として、作動装置３０７０へと流入した遊技球が特図１非電作動口３０７３ａへと入球する普図当たり遊技（普図当たりＡの普図当たり遊技）と、作動装置３０７０へと流入した遊技球が特図２非電作動口３０７３ｂへと入球する普図当たり遊技（普図当たりＢの普図当たり遊技）と、を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、普図当たり遊技によって普通電動役物３０７１が開状態となる開放期間のうち、第１期間内に遊技球を作動装置３０７０へと流入させた場合には特図２非電作動口３０７３ｂへと遊技球を入球させることが可能となり、第１期間とは異なる第２期間内に遊技球を作動装置３０７０へと流入させた場合には特図１非電作動口３０７３ａへと遊技球を入球させることが可能となる普図当たり遊技（例えば、普図当たり種別「普図当たりＣ」）を実行可能に構成しても良い。

【４５６８】

このように構成することで、設定された普図当たり種別に応じて遊技球が入球し得る非電作動口（特図１非電作動口３０７３ａ、特図２非電作動口３０７３ｂ）が決定されるのでは無く、遊技球の流下状況（作動装置３０７０への流入タイミングや、作動装置３０７０内での流下速度や流下経路等）に応じて入球し得る非電作動口（特図１非電作動口３０７３ａ、特図２非電作動口３０７３ｂ）が決まるため、遊技者に対して、何れかの非電作動口（特図１非電作動口３０７３ａ、特図２非電作動口３０７３ｂ）へと遊技球が入球するまで何れの特別図柄抽選（第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選）が実行され易くなるのかを把握させ難くすることができる。

【４５６９】
なお、本第９制御例では、図３６７に示した通り、設定されている遊技状態に応じて、設定される普図当たり種別を確実に異ならせるように普図当たり種別選択９テーブル２０２ｈｆの内容を規定しているが、これに限ること無く、第２時短状態が設定されている場合のほうが、普図当たりＢの普図当たり種別が選択され易くなる範囲において、第２時短状態が設定されていない場合であっても普図当たりＢを選択可能に構成しても良い。このように構成することで、第１特別図柄抽選が主に実行される普通図柄の高確率状態において、突然、第２特別図柄抽選が実行される状況を創出することができるため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができる。
【４５７０】
次に、図３６８を参照して、本第９制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明する。図３６８は、本第９制御例におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図３６８に示した通り、本第９制御例におけるＲＡＭ２０３の構成は、上述した第５制御例におけるＲＡＭ２０３の構成（図２４４（ｂ）参照）に対して、特図２変動回数カウンタ２０３ｐａが追加されている点で相違している。その他の構成については上述した第５制御例におけるＲＡＭ２０３の構成と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。
【４５７１】
大当たり種別格納エリア２０３ｅｂは、大当たりに当選した場合に、当該当選した大当たりの種別を示すデータを一時的に格納しておくための記憶領域である。この大当たり種別格納エリア２０３ｅｂには、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり種別に対応するデータが格納される。この大当たり種別格納エリア２０３ｅｂに格納されたデータは、当選した大当たりの終了タイミングまで保持され、大当たり終了後の遊技状態を、大当たり種別に応じて設定するために用いられる。なお、大当たり種別格納エリア２０３ｅｂの詳細な内容については、第９実施形態に上述した内容と同一であるため、その説明を省略する。
【４５７２】
次に、図３６９（ａ）を参照して、本第９制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の構成について説明する。図３６９（ａ）は、本第９制御例におけるＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図３６９（ａ）に示した通り、本第９制御例におけるＲＯＭ２２２の構成は、上述した第５制御例におけるＲＯＭ２２２の構成に対して、期待度選択テーブル２２２ｐａが追加されている点でのみ相違している。この期待度選択テーブル２２２ｐａは、時短種別「時短Ａ」、即ち、主として第１特別図柄抽選が実行される時短状態が設定されている状態において、第２特別図柄抽選が比較的実行され難い「時短Ａ１」が設定されているか、比較的実行され易い「時短Ａ２」が設定されているかを遊技者に示唆するためのモード種別示唆演出（図７９１（ｂ）参照）の演出態様（演出により示唆される期待度）を決定するために参照されるデータテーブルである。
【４５７３】
ここで、上述した通り、本第９制御例では、第２特別図柄抽選よりも第１特別図柄抽選が実行され易い時短状態として、「時短Ａ」を設定可能に構成している。さらに、「時短Ａ」として、第２特別図柄抽選が比較的実行され難い「時短Ａ１」が設定されているか、比較的実行され易い「時短Ａ２」を設定可能に構成している。そして、「時短Ａ」が設定されている場合には、何れの時短種別（時短Ａ１、時短Ａ２）が設定されている場合も共通のモード演出（時短Ａモード）を実行するように構成している。
【４５７４】
このように構成することで、時短Ａモードの演出が実行された遊技者に対して、設定されている時短種別が「時短Ａ１」であるか「時短Ａ２」であるかを予測させる楽しみを提供することができる。また、時短Ａモードの演出が実行されている状態で、モード示唆演出を実行可能に構成しているため、時短Ａモードの演出が実行されている状態において、

遊技者に対して実際に設定されている時短種別（時短Ａ１、時短Ａ２）を予測するための要素を提供することができる。

【４５７５】

ここで、この期待度選択テーブル２２２ｐａの詳細について、図３６９（ｂ）を参照して説明する。図３６９（ｂ）は、期待度選択テーブル２２２ｐａの規定内容を示した図である。図３６９（ｂ）に示した通り、この期待度選択テーブル２２２ｐａは、時短種別毎に、期待度の種別（時短Ａ２の時短種別が設定されている期待度）と、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値の範囲とが対応付けて規定されている。具体的には、図３６９（ｂ）に示した通り、時短種別「時短Ａ１」（時短Ａのうち、第２特別図柄抽選が実行される確率が比較的低い時短種別）に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～４」の範囲に高期待度用の演出態様が対応付けて規定され、「５～４９」の範囲に中期待度用の演出態様が対応付けて規定され、「５０～９９」の範囲に低期待度用の演出態様が対応付けて規定されている。

【４５７６】

演出抽選カウンタ２２３ｅａは、「０～９９」の１００個の値を取り得るので、時短種別Ａ１となった場合に高期待度用、中期待度用、および低期待度用の演出態様が決定される割合は、それぞれ５％（５／１００）、４５％（４５／１００）、および５０％（５０／１００）である。

【４５７７】

また、図３６９（ｂ）に示した通り、時短種別「時短Ａ２」（時短Ａのうち、第２特別図柄抽選が実行される確率が比較的高い時短種別）に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～１９」の範囲に高期待度用の演出態様が対応付けて規定され、「２０～７９」の範囲に中期待度用の演出態様（図示せず）が対応付けて規定され、「８０～９９」の範囲に低期待度用の演出態様が対応付けて規定されている。

【４５７８】

演出抽選カウンタ２２３ｅｋａは、「０～９９」の１００個の値を取り得るので、時短Ａ２となった場合に高期待度用、中期待度用、および低期待度用の演出態様が決定される割合は、それぞれ２０％（２０／１００）、６０％（６０／１００）、および２０％（２０／１００）である。これらの規定内容から、高期待度用の演出態様は、時短Ａ２が設定されている場合に選択され易くなる一方で、時短Ａ１が設定されている場合に選択し難くなると言える。また、中期待度用の演出態様は、時短Ａ１、時短Ａ２の何れが設定されている場合にも比較的高い割合で選択され、低期待度用の演出態様は、時短Ａ２が設定されている場合に選択され難く、時短Ａ１が選択されている場合に選択され易くなる。よって、高期待度用の演出態様が実行された場合には、設定されている時短種別が時短Ａ２である可能性が高いということを示唆することが可能となる一方で、低期待度用の演出態様が実行された場合には、設定されている時短種別が時短Ａ１である可能性が高いということを示唆することが可能となる。また、中期待度用の演出態様が実行された場合には、設定されている時短種別が時短Ａ１、時短Ａ２の何れの可能性もあるということを示唆することが可能となる。これにより、演出態様により示唆された期待度に応じて、遊技者に対して時短状態中における第２特別図柄抽選の実行期待度を予測させることができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【４５７９】

次に、図３７０を参照して、本第９制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の構成について説明する。図３７０は、ＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図３７０に示した通り、本第９制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第５制御例におけるＲＡＭ２２３の構成に対して、演出抽選カウンタ２２３ｈａ、残時短回数カウンタ２２３ｈｂ、特図１非電開放中フラグ２２３ｈｃ、特図２非電開放中フラグ２２３ｈｄ、初期変動待機フラグ２２３ｈｅが追加されている点で相違している。

【４５８０】

演出抽選カウンタ２２３ｈａは、上述した期待度選択テーブル２２２ｐａから１の演出態様（期待度種別）を選択するために用いるカウンタである。この演出抽選カウンタ２２３ｈａは、「０～９９」の範囲で値が更新される。特殊小当たり演出の演出態様（期待度種別）を選択する場合は、期待度選択テーブル２２２ｐａに規定された乱数値（カウンタ値）と、この演出抽選カウンタ２２３ｈａの値と比較されて、対応する１の演出態様（期待度種別）が選択される。この演出抽選カウンタ２２３ｈａは、例えばメイン処理１７（図８０７参照）の中で１ｍｓ毎に更新される。

【４５８１】

残時短回数カウンタ２２３ｈｂは、時短状態中における残時短回数を計測するためのカウンタである。

【４５８２】

特図１非電開放中フラグ２２３ｈｃは、特図１非電動役物３０６４ａが作動していることを示すためのフラグであり。特図１非電動役物３０６４ａが開状態（作動中）である場合にオンに設定され、閉状態（未作動中）である場合にオフに設定されるフラグである。

【４５８３】

特図２非電開放中フラグ２２３ｈｄは、特図２非電動役物３０６５ａが作動していることを示すためのフラグであり。特図２非電動役物３０６５ａが開状態（作動中）である場合にオンに設定され、閉状態（未作動中）である場合にオフに設定されるフラグである。

【４５８４】

初期変動待機フラグ２２３ｈｅは、大当たり遊技が終了してから１回目の特別図柄変動が実行されるまでの期間を示すためのフラグであって、大当たり遊技が終了した場合にオンに設定される。そして、大当たり遊技終了後、１回目の特別図柄変動が実行された場合にオフに設定される。つまり、大当たり遊技が終了してから１回目の特別図柄変動が実行されるまでの間、オンに設定されるフラグである。

【４５８５】

この初期変動待機フラグ２２３ｈｅは、大当たり遊技終了時に表示される遊技説明画面を継続して表示する期間を判別する際に参照される。

【４５８６】

なお、本制御例では、大当たり遊技終了後に、実行される特別図柄種別に関わらず、１回目の特別図柄抽選が実行された場合に、初期変動待機フラグ２２３ｈｅをオフに設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技終了後に設定される時短状態の時短種別が「時短Ａ」の場合は、１回目の第１特別図柄変動が実行されるまで、「時短Ｂ」の場合は、１回目の第２特別図柄変動が実行されるまでを初期変動待機フラグ２２３ｈｅがオンに設定される期間として設定しても良い。つまり、設定される時短状態の時短種別に応じて、初期変動待機フラグ２２３ｈｅをオフに設定するための特別図柄変動種別を異ならせるように構成しても良く、設定される時短種別によって主として実行される特別図柄種別に対応した特別図柄変動が実行されるまで初期変動待機フラグ２２３ｈｅをオンに設定するように構成しても良い。

【４５８７】

＜第９制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図３７１から図３７５を参照して、本第９制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の内容のうち、特徴的な内容について説明をする。なお、上述した第５制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理内容と同一の内容については、その詳細な説明を省略する。また、上述した第５制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理内容と同一の内容である制御処理のうち、一部の制御処理に対して、説明の便宜上、異なる符号を付している箇所があるが、同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。

【４５８８】

図３７１は、コマンド判定処理９（Ｓ５４１１２）の内容を示したフローチャートであ

る。このコマンド判定処理９（Ｓ５４１１２）では、上述したコマンド判定処理に対して、状態コマンドを受信したと判別した場合（Ｓ４３０９：Ｙｅｓ）に、状態コマンド処理９を実行する点（Ｓ５４３０１）と、時短関連コマンドを受信したと判別した場合（５４３０３：Ｙｅｓ）に、時短関連処理９を実行する（Ｓ５４３０４）処理を実行する点で相違している。それ以外は同一である。

【４５８９】

ここで、図３７２を参照して、状態コマンド処理９（Ｓ５４３０１）の内容について説明をする。図３７２は、状態コマンド処理９（Ｓ５４３０１）の内容を示したフローチャートである。この状態コマンド処理９（Ｓ５４３０１）は、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に状態コマンドが含まれている場合に実行される処理であって、主制御装置１１０にて設定されている遊技状態に基づく演出態様を設定するための処理や、時短状態が設定された場合における残時短回数（時短終了条件）を設定するための処理が実行される。

【４５９０】

状態コマンド処理９（Ｓ５４３０１）が実行されると、まず、遊技状態を示すコマンドを受信したかを判別し（Ｓ５４３５１）、受信したと判別した場合は（Ｓ５４３５１：Ｙｅｓ）、遊技状態更新処理９を実行し（Ｓ５４３５２）、Ｓ５４３５３へ移行する。また、受信していないと判別した場合は（Ｓ５４３５１：Ｎｏ）、次に、時短回数の設定を示すコマンドを受信したかを判別し（Ｓ５４３５３）、受信したと判別した場合は（Ｓ５４３５３：Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリア２２３ｉに格納されている時短種別を読み出し（Ｓ５４３５４）、読み出した時短種別が「時短Ａ」であるかを判別し（Ｓ５４３５５）、「時短Ａ」であると判別した場合は（Ｓ５４３５５：Ｙｅｓ）、残時短回数カウンタ２２３ｐａの値に「１００００」を設定し、Ｓ５４３５８の処理へ移行する。一方、「時短Ａ」では無い（「時短Ｂ」である）と判別した場合は（Ｓ５４３５５：Ｎｏ）、残時短回数カウンタ２２３ｈｂの値に１０を設定し（Ｓ５４３５７）、Ｓ５４３５８の処理へ移行する。

【４５９１】

つまり、残時短回数カウンタ２２３ｈｂの値には、時短種別に対応した残時短回数（時短終了条件）が設定される（Ｓ５４３５６，Ｓ５４３５７）。ここで、設定された残時短回数カウンタ２２３ｈｂの値は、時短状態が設定されている場合に第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される小領域Ｄｍ６の残時短回数として表示される。なお、本第９制御例では、第２時短状態の時短終了条件として残時短回数カウンタ２２３ｈｂに「１００００」の値が設定されるように構成している。つまり、１００００回の特別図柄抽選において大当たり当選しなかった場合に成立する時短終了条件が設定されるように構成している。

【４５９２】

この場合、時短状態における特別図柄抽選は、２７／８１９２の確率で大当たり当選するため、実質、時短終了条件が成立するまでに略確実に大当たり当選することになる。よって、第２時短状態が設定された場合には、残時短回数カウンタ２２３ｈｂの値が所定数（例えば、１００）に到達するまでは、第３図柄表示装置８１の表示画面に残時短回数を更新表示する処理を実行しないように構成し、代わりに、「∞」の文字を継続して表示するように構成している。

【４５９３】

このように構成することで、遊技者が時短状態の残時短回数に興味を持たない期間（残時短回数を多く残っている期間）において、特別図柄抽選が実行される毎に残時短回数を示す表示態様を更新表示する処理を実行する手間を省くことができ、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減させることができる。

【４５９４】

なお、この場合、大当たり当選した後に、今回の第２時短状態において実行された特別図柄抽選の実行回数を遊技者に結果表示の一部として表示するように構成しても良い。こ

のように構成することで、実際に実行した遊技の分析を遊技者に行わせ易くすることができる。

【４５９５】

このように、主として実行される特別図柄抽選の種別を異ならせた普通図柄の高確率状態を設定可能なパチンコ機１０において、主として成立し易い時短終了条件を成立させるための要素を残時短回数カウンタ２２３ｈｂの値に設定するように構成することで、残時短回数を更新表示すための処理は、残時短回数カウンタ２２３ｈｂの値に対する更新内容に基づいて実行すれば良く、残時短回数を示す表示態様を更新させるための処理を簡素化することができる。

【４５９６】

Ｓ５４３５８の処理では、状態コマンドに含まれるその他の情報に対応する処理を実行し（Ｓ５４３５８）、本処理を終了する。

【４５９７】

次に、図３７３を参照して、遊技状態更新処理９（Ｓ５４３５２）の内容について説明をする。図３７３は、遊技状態更新処理９（Ｓ５４３５２）の内容を示したフローチャートである。この遊技状態更新処理９（Ｓ５４３５２）では、状態コマンド処理９（図３７２のＳ５４３０１参照）において遊技状態を示すコマンドを受信した場合に実行される処理であって、移行前の遊技状態と、移行後の遊技状態とに基づいた処理が実行される。

【４５９８】

遊技状態更新処理９（Ｓ５４３５２）が実行されると、まず、今回受信した状態コマンドに基づいて、現在の遊技状態を示すための情報を遊技状態格納エリア２２３ｉに格納し（Ｓ５４４０１）、通常状態へ移行したかを判別する（Ｓ５４４０１）。Ｓ５４４０１の処理において、通常状態へと移行したと判別した場合、即ち、今回受信した状態コマンドに通常状態を示すコマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ５４４０１：Ｙｅｓ）、残時短回数カウンタ２２３ｈｂの値を０にクリアする（Ｓ５４４０２）。

【４５９９】

次に、特図２保留（第２特別図柄の保留記憶）があるかを判別し（Ｓ５４４０４）、特図２保留が無いと判別した場合は（Ｓ５４４０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【４６００】

一方、Ｓ５４４０４の処理において、特図２保留があると判別した場合は（Ｓ５４４０４：Ｙｅｓ）、特図２保留数に対応する回数の引き戻し演出を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５４４０５）、本処理を終了する。

【４６０１】

つまり、Ｓ５４４０４からＳ５４４０５の処理では、主として第１特別図柄抽選が実行される「時短Ａ（時短Ａモード）」が終了した時点で特図２保留を獲得している場合において、通常状態へと移行してから優先して実行される第２特別図柄抽選に対して専用の演出（引き戻し演出）を実行するための処理が実行される。

【４６０２】

このように構成することで、引き戻し演出が実行されている最中が、遊技者に特別な状態であることを分かり易く報知することができる。

【４６０３】

Ｓ５４４０１の処理において、通常状態への移行では無いと判別した場合は（Ｓ５４４０１：Ｎｏ）、次に、時短状態への移行であるかを判別し（Ｓ５４４０６）、時短状態への移行では無いと判別した場合は（Ｓ５４４０６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【４６０４】

一方、時短状態への移行であると判別した場合は（Ｓ５４４０６：Ｙｅｓ）、初期変動待機フラグ２２３ｈｅをオンに設定し（Ｓ５４４０７）、時短種別に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ５４４０８）、本処理を終了する。

【４６０５】

つまり、上述したＳ５４４０７，Ｓ５４４０８の処理では、大当たり遊技が終了し、時

短状態が設定された場合において、大当たり遊技のエンディング期間中に表示された遊技説明画面の表示を、大当たり遊技終了後も継続して実行させるための処理が実行される。

【４６０６】

次に、図３７４を参照して、時短関連処理９（Ｓ５４３０４）の内容について説明をする。図３７４は、時短関連処理９（Ｓ５４３０４）の内容を示したフローチャートである。この時短関連処理９（Ｓ５４３０４）では、時短状態中に実行される特別図柄抽選に基づいて演出態様を決定するための処理が実行される。

【４６０７】

時短関連処理９（Ｓ５４３０４）が実行されると、まず、遊技状態格納エリア２２３ｉから現在の時短種別を読み出す（Ｓ５４６０１）。次に、現在の時短種別が「時短Ａ」であるかを判別し（Ｓ５４６０２）、現在の時短種別が「時短Ａ」であると判別した場合に（Ｓ５４６０２：Ｙｅｓ）、受信したコマンドが特図２変動関連（第２特別図柄変動の実行に関連）するコマンドであるかを判別する（Ｓ５４６０３）。

【４６０８】

Ｓ５４６０３の処理において、特図２変動関連であると判別した場合は（Ｓ５４６０３：Ｙｅｓ）、次に、従特図２変動回数カウンタ２２３ｐｂの値を１加算し（Ｓ５４６０４）、加算後の従特図２変動回数カウンタ２０３ｐｂの値が５よりも大きいかを判別する（Ｓ５４６０５）。Ｓ５４５０５の処理において、５よりも大きいと判別した場合は（Ｓ５４５６０５：Ｙｅｓ）、特図２変動回数が上限突破したことを示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５４６０６）、Ｓ５４６０９の処理へ移行する。

【４６０９】

Ｓ５４６０６の処理において表示用コマンドが設定されると、第２特別図柄抽選が実行され難い時短Ａが設定された時短状態において、時短Ｂに対して設定される時短終了条件である「第２特別図柄抽選の実行回数５回」よりも多くの第２特別図柄抽選が実行されたことを祝福するための表示態様が設定される。

【４６１０】

一方、Ｓ５４６０２の処理において、今回読み出した時短種別が「時短Ａ」では無いと判別した場合は（Ｓ５４６０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【４６１１】

Ｓ５４６０９の処理では、受信した情報に基づいて残時短回数カウンタ２２３ｈｂの値を更新し（Ｓ５４６０９）、更新後の残時短回数カウンタ２２３ｈｂの値を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５４６１０）、本処理を終了する。

【４６１２】

次に、図３７５を参照して、非電状況管理処理（Ｓ５４１０２）の内容について説明をする。図３７５は、非電状況管理処理（Ｓ５４１０２）の内容を示したフローチャートである。この非電状況管理処理（Ｓ５４１０２）では、パチンコ機１０に設けられた検知手段から出力される検知信号に基づいて、特図１非電動役物３０６４ａ、及び特図２非電動役物３０６５ａの作動状況を管理するための処理が実行される。

【４６１３】

従来より、遊技球が入球することで抽選（例えば、特別図柄抽選）を実行可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球を入球させることが可能な第１位置（開状態）と、第１位置よりも遊技球を入球させることが困難な第２位置（閉状態）と、に可変可能な可変手段（例えば、普通電動役物）と、を設け、当たり遊技（例えば、普通図柄抽選にて当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技）によって可変手段を可変動作させることにより、入球手段へと遊技球を入球させる遊技を実行可能に構成したパチンコ機がある。

【４６１４】

さらに、遊技状態として、当たり遊技が実行され易い、或いは、１回の当たり遊技において可変手段を第１位置に位置させる期間が長くなり易い有利遊技状態、即ち、入球手段へと遊技球を入球させ易くすることが可能な有利遊技状態（例えば、時短状態）を設定可能に構成したパチンコ機がある。

【４６１５】
このように構成された従来型のパチンコ機では、有利遊技状態が設定された場合は、有利遊技状態以外の遊技状態（例えば、通常状態）が設定されている場合に比べて、入球手段へと遊技球を入球させ易くすることができるため、遊技者に対して有利遊技状態が設定されることを期待させながら意欲的に遊技を行わせることができるものであった。
【４６１６】
しかしながら、従来型のパチンコ機では、入球手段へと遊技球を入球させた場合に実行される抽選が１種類であったため、その抽選の内容を過剰に遊技者に有利な内容にしてしまうと、有利遊技状態が設定された場合に遊技者に過剰に有利な遊技を提供してしまうことになり、一方で、抽選の内容を遊技者への有利度合いが低い内容にしてしまうと、遊技者に対して有利遊技状態が設定されることを目指して意欲的に遊技を行わせ難くなるという問題があった。
【４６１７】
また、遊技者への有利度合いを高めた抽選内容に設定しておき、有利遊技状態が設定される頻度、即ち、遊技者に対して容易に入球手段へと遊技球を入球させることが可能な遊技状態が設定される頻度を低くする仕様を用いることも考えられるが、この場合、有利遊技状態が設定されるまでに要する遊技期間が長くなってしまい、有利遊技状態以外の遊技状態での遊技を行っている遊技者が、有利遊技状態が設定されるまでに遊技に飽きてしまうという問題があった。
【４６１８】
これに対して、本第９制御例では、有利遊技状態が設定されたことにより遊技球が入球し易くなった入球手段へと遊技球が入球した場合に、複数種類の抽選が実行され易くなるように構成している。そして、実行され易くなる複数種類の抽選に対して、遊技者への有利度合いを異ならせている。
【４６１９】
より具体的には、入球手段へと入球した遊技球の挙動（流下結果）に応じて、有利度合いの低い第１特別図柄抽選、或いは有利度合いの高い第２特別図柄抽選を実行させる（させ易くする）ことが可能となるように構成している。このように構成することで、有利遊技状態（時短状態）が設定されることで遊技者に対して特別図柄抽選を実行させ易くする期間を所定期間提供しながらも、その期間中に実行される（実行され易くする）特別図柄抽選の種別を切り替えることにより、有利遊技状態（時短状態）中に遊技者に付与される特典の有利度合いを異ならせることができるため、遊技者に対して過剰に有利な遊技を提供してしまうことを抑制することができる。
【４６２０】
さらに、詳細な説明は図３５６を参照して上述した通り、本第９制御例では、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技中に遊技球が入球し易くなる領域内（作動装置３０７０内）に特図１非電動役物３０６４ａを作動させる契機となる特図１非電作動口３０７３ａと、特図２非電動役物３０６５ａを作動させる契機となる特図２非電作動口３０７３ｂと、を設け、普図当たり遊技の動作パターンに応じて遊技球が特図１非電作動口３０７３ａ、或いは特図２非電作動口３０７３ｂの何れかへと振り分けられるように構成している。
【４６２１】
そして、遊技球が特図１非電作動口３０７３ａへと入球した場合には特図１非電動役物３０６４ａが作動することで、第１特別図柄抽選の実行契機となる右第１入球口３０６４へと遊技球が入球し易い状態となり、特図２非電作動口３０７３ｂへと入球した場合には特図２非電動役物３０６５ａが作動することで、第２特別図柄抽選の実行契機となる第２入球口３０６５へと遊技球が入球し易い状態となるように構成している。さらに、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選のほうが遊技者に有利な抽選が実行されるように構成しており、特図１非電動役物３０６４ａと、特図２非電動役物３０６５ａとが共に作動している状態では、遊技球が第２入球口３０６５へと到達し難くなるように構成している。

【４６２２】
具体的には、第２入球口３０６５へと遊技球が到達し得る流路を作動中の特図１非電動役物３０６４ａが遮るように構成している。よって、特図１非電動役物３０６４ａと、特図２非電動役物３０６５ａとが共に作動している状態では、遊技球が第２入球口３０６５よりも第１入球口３０６４へと入球し易くなるように構成している。
【４６２３】
さらに、本第９制御例では、有利遊技状態を終了させるための終了条件として、有利遊技状態中に実行された特別図柄抽選の実行回数が所定回数に到達した場合に成立する終了条件を設定している。このように構成することで、有利遊技状態中に第２特別図柄抽選のみを実行させる遊技を実行させ難くすることができる。
【４６２４】
加えて、本第９制御例では、パチンコ機１０の遊技盤１３のうち右側領域にスルーゲート６７、普通電動役物３０７１、特図１非電動役物３０６４ａ、特図２非電動役物３０６５ａを配設しているため、例えば、各非電動役物へと遊技球を到達させること無く、スルーゲート６７、及び、普通電動役物３０７１に向けて遊技球を発射させ難くすることができる。よって、遊技者にとって有利な抽選が実行される第２入球口３０６５へと遊技球を入球させることが可能な状態（特図２非電動役物３０６５ａが作動している状態）となるまで、右第１入球口３０６４へと遊技球を入球させずに遊技を行わせ難くすることができる。
【４６２５】
つまり、スルーゲート６７、普通電動役物３０７１、特図１非電動役物３０６４ａ、特図２非電動役物３０６５ａのうち、いずれかの装置に向けて遊技球を発射させた場合に、他の装置へと遊技球が入球され得るように構成している。このように構成することで、特定の装置に対してのみ遊技球を入球させる遊技を遊技者に実行されてしまう事態が発生することを抑制することができる。
【４６２６】
なお、本第９制御例では、スルーゲート６７、普通電動役物３０７１、特図１非電動役物３０６４ａ、特図２非電動役物３０６５ａの全てを遊技盤１３の右側領域に設けているが、これに限ること無く、上述した各種装置の少なくとも複数が同一の流下経路を流下した遊技球が入球し得る位置に配設されるように構成すれば良い。
【４６２７】
＜第１０制御例＞
次に、図３７６から図３９５を参照して、第１０制御例におけるパチンコ機１０について説明をする。本第１０制御例は、上述した第７制御例と同様に、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選では無い（外れである）場合の一部において、小当たり当選し得るように構成し、小当たり当選したことに基づいて実行される小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと入球させることで大当たり遊技を実行可能な遊技性（所謂、１種２種タイプ）を有している。そして、時短状態が設定された場合に、第２特別図柄の保留記憶（特図２保留）を獲得し易い時短状態と、獲得し難い時短状態と、を設定可能に構成している。
【４６２８】
本第１０制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第７制御例におけるパチンコ機１０に対して、特図２保留を所定数（４個）を上限に記憶可能に構成した点と、各遊技状態において大当たり当選に基づいて大当たり遊技が実行された後、或いは、小当たり当選に基づいて大当たり遊技が実行された後に設定される遊技状態を異ならせている点で相違している。さらに、時短状態中に実行される演出の内容を変更している点で相違している。以下に、本第１０制御例に対して、上述した第７制御例との相違点を主に説明をする。なお、上述した第７制御例と同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。
【４６２９】
上述した第７制御例（各変形例も含む）におけるパチンコ機１０では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低

確率状態、普通図柄の高確率状態）と、が少なくとも設定可能に構成されており、時短状態中において実行される普図当たり遊技（普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される当たり遊技）によって電動役物６４０ａが開放動作され、第２入球口（入賞口）６４０へと球が入球され易くなるように構成していた。

【４６３０】

そして、第２入球口（入賞口）６４０へと球が入球したことに基づいて実行される特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）で大当たり以外の抽選結果（例えば、小当たり当選）となった場合に、小当たり遊技が実行され、その小当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過した場合に（小当たり遊技終了時に、特定領域を遊技球が通過したことを示す情報が記憶されている場合に）、大当たり遊技が実行されるように構成していた。加えて、第２特別図柄の抽選契機を、所定数（例えば、４個）を上限に保留記憶可能に構成することで、時短状態（普通図柄の高確率状態）中に第２特別図柄の抽選契機を保留記憶させることにより、普通図柄の高確率状態が終了した後も（普通図柄の低確率状態へと移行した後も）、第２特別図柄抽選を実行可能に構成しているため、例えば、時短状態が終了し、通常状態へと遊技状態が移行した場合であっても、通常よりも有利な通常状態（第２特別図柄の抽選契機を保留記憶している通常状態）における遊技を遊技者に実行させることが可能となるため、遊技者に有利な遊技状態である時短状態が終了してしまった遊技者に対して、通常よりも大当たり遊技が実行される可能性を高めた状態を維持することができ、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができるものであった。

【４６３１】

しかしながら、上述した各制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態中に正常に遊技を実行している遊技者に対して、第２特別図柄の抽選契機を獲得した状態で時短状態を終了させるために、時短状態中において普図当たり確率を高め、且つ、可変手段が開放動作される期間を長くした普図当たり遊技が実行されるように構成していることから、時短状態が終了した時点において獲得済みの第２特別図柄の抽選契機の数（特図２保留数）が常に同一の数となってしまい、遊技者に意外性のある遊技を提供することができないという問題があった。

【４６３２】

また、時短状態が終了した時点において獲得済みの特図２保留数が常に同一となる場合では、遊技者に過剰に有利となる遊技が実行されてしまうことを抑制するためには、時短状態が終了した後に実行される第２特別図柄抽選の実行回数も含めて、時短状態が設定される割合を予め低く規定したり、第２特別図柄抽選にて小当たり当選する確率を予め低く規定したりする必要がある。よって、遊技者に対して時短状態中の遊技を実行させ難くなり、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

【４６３３】

これに対して、本第１０制御例では、時短状態として、特図２保留を獲得し易い時短状態（有利時短状態）と、特図２保留を獲得し難い時短状態（不利時短状態）と、を設定可能に構成している。このように構成することで、設定された時短状態の種別に応じて、時短状態が終了した時点における特図２保留数を異ならせ易くすることが可能となる。よって、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される割合を高めたとしても、遊技者に過剰に有利な遊技が実行されることを抑制することができるため、遊技者に対して時短状態中の遊技を実行させ易くすることができ、遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【４６３４】

さらに、本第１０制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技の終了後に不利時短状態が設定され、特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいて大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技の終了後に有利時短状態を設定可能に構成している。

【４６３５】

つまり、大当たり遊技の実行契機に応じて、大当たり遊技終了後に設定される時短状態の有利度合いを異ならせるように構成している。このように構成することで、何れの実行

契機に基づいて大当たり遊技が実行されたのかについて遊技者に興味を持たせることができる。

【４６３６】

なお、本第１０制御例では、上述した通り、大当たり遊技の実効契機に応じて、有利時短状態と不利時短状態との設定割合を異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技が実行される時点の遊技状態（大当たり当選時の遊技状態）に応じて、有利時短状態と不利時短状態との設定割合を異ならせるように構成しても良い。この場合、例えば、遊技状態として通常状態が設定されている状態で大当たり遊技が実行された場合よりも、時短状態が設定されている状態で大当たり遊技が実行された場合のほうが、有利時短状態が設定される割合が高くなるように構成すると良い。これにより、遊技者に最も不利な遊技状態では、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合であっても、不利時短状態が設定され易いため、時短状態が終了し易いが、時短状態中に大当たり遊技が実行され、再度、時短状態が設定された場合には、有利時短状態が設定され易くなるため、大当たり遊技を介して時短状態をループさせ易くすることができる。

【４６３７】

このように構成することで、遊技者に対して、有利度合いの異なる遊技を段階的に実行させることができるため、最も有利度合いの高い遊技を実行しようと意欲的に遊技を行わせることができる。なお、本第１０制御例では、上述した各制御例と同様に、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選のほうが遊技者に有利となる抽選が実行されるように構成していることから、特図２保留を獲得している状態で終了し易い時短状態（有利時短状態）のほうが、特図２保留を獲得していない状態で終了し易い時短状態（不利時短状態）よりも遊技者に有利となるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、第１特別図柄抽選のほうが第２特別図柄抽選よりも遊技者に有利となるように構成し、特図２保留を獲得している状態で終了し易い時短状態よりも、特図２保留を獲得していない状態で終了し易い時短状態のほうが遊技者に有利となるように構成しても良い。

【４６３８】

上述した各制御例のパチンコ機１０では、通常状態よりも遊技者に有利となる時短状態を終了させる特別図柄変動の回数として、大当たり種別に応じて異なる回数を設定可能にすることで、時短状態がいつまで継続するかを遊技者に分かり難くしたものがある。これにより、遊技者に対して、時短状態がより長く継続することを期待させながら遊技を行わせることができるようにしていた。

【４６３９】

また、上述した各制御例のパチンコ機１０では、時短状態を終了させる回数目の特別図柄変動（時短終了条件が成立する特別図柄変動）における特別図柄変動の停止タイミングにて時短状態を終了させるように構成していた。

【４６４０】

これに対して、本第１０制御例では、時短状態を終了させるための時短終了条件が成立した場合において、対応する特別図柄変動の開始タイミングで時短状態を終了させるように構成している。さらに、時短状態を終了させるための時短終了条件として、第２特別図柄変動が１回実行されることにより成立する時短終了条件を設定可能に構成している。つまり、第２特別図柄変動が１回実行されることにより成立する時短終了条件が設定された場合には、時短状態中に１回目の第２特別図柄変動が実行されるまでは時短状態が継続し、１回目の第２特別図柄変動が実行される場合、例えば、第２特別図柄抽選の抽選権利（特図２保留）を有していない状態で時短状態が設定された場合には、時短状態中に第２入球口６４０へと遊技球が入球し、第２特別図柄抽選が実行される場合に、時短状態が終了するように構成している。

【４６４１】

このように構成することで、時短状態が設定された場合において、第２特別図柄抽選を確実に実行させることができると共に、時短状態中において特図２保留を獲得するための期間を短くすることができる。つまり、本第１０制御例では、第２特別図柄変動が１回実

行されることにより成立する時短終了条件が設定される時短状態が、遊技者に不利となる不利時短状態となる。

【４６４２】

また、本第１０制御例では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、第２特別図柄変動が２回実行されることにより成立する時短終了条件も設定可能に構成している。この場合、２回目の第２特別図柄変動が開始されるまでの間、時短状態を継続させることが可能となるため、１回目の第２特別図柄変動の変動期間中は第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易い期間となる。つまり、本第１０制御例では、第２特別図柄変動が２回実行されることにより成立する時短終了条件が設定される時短状態が、遊技者に有利となる有利時短状態となる。

【４６４３】

なお、本第１０制御例では、上述した通り、時短終了条件が成立する特別図柄変動の開始タイミングにて時短状態を終了させるように構成し、且つ、時短状態中のおける１回目の特別図柄変動において成立し得る時短終了条件を設定可能に構成することで、特図２保留を獲得することが困難な時短状態（不利時短状態）を設定可能としているが、これに限ること無く、例えば、上述した各制御例と同様に、時短終了条件が成立する特別図柄変動の停止タイミングにて時短状態を終了させるように構成されたパチンコ機１０において、時短終了条件が成立する特別図柄変動の変動パターンとして、短い変動時間（例えば、０．１秒）が設定される短変動パターンと、長い変動時間（例えば、６０秒）が設定される長変動パターンと、を選択可能に構成しても良い。

【４６４４】

このように構成することで、選択される変動パターンによって、有利時短状態と、不利時短状態と、を切り替えることが可能となる。つまり、時短状態の時短終了条件として同一内容の時短終了条件が設定された場合において、設定される変動パターンに応じて、特図２保留の獲得のし易さを異ならせることができる。

【４６４５】

さらに、この場合。大当たり当選（小当たり当選）した時点における遊技状態に応じて異なる種別の時短状態を設定可能に構成し、設定される時短種別によって、上述した短変動パターンと、長変動パターンとの選択割合を異ならせたり、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数に基づいて短変動パターンが選択され易い期間と、長変動パターンが選択され易い期間と、を設定可能に構成したりしても良い。

【４６４６】

このように構成することで、１の時短状態が設定されてから、その時短状態が終了するまでの期間において、有利時短状態と、不利時短状態と、を切り替えることが可能となるため、遊技者に対して時短状態が終了する最後の瞬間まで、有利時短状態による遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【４６４７】

また、本第１０制御例の技術と、上述した各制御例の技術と、を組み合わせることにより、時短状態において実行される特別図柄変動の開始タイミングや停止タイミングといった様々なタイミングで時短状態を終了させることが可能となるように構成しても良い。このように、時短終了条件が成立した場合において、実際に時短状態を終了させるタイミングを可変させるように構成することにより、遊技者に対して、どのタイミングで時短状態が終了するのかを把握させ難くすることができるため、意外性のある遊技を提供することができる。

【４６４８】

＜第１０制御例における遊技盤１３の構成について＞

まず、図３７６から図３８０を参照して、本第１０制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について説明をする。本第１０制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第７制御例のパチンコ機１０の遊技盤１３（図２９４参照）に対して、小当たり遊技中に開放動作されるＶ入賞装置６５０の配設位置及び、構造を変更した点と、スルーゲート

６７、第２入球口６４０の配設位置を変更した点と、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの構造を変更した点と、遊技盤１３の右側領域の構成を変更した点と、で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【４６４９】

図３７６に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車の他、レール６１，６２、一般入球口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、可変入賞装置６５、Ｖ入賞装置６５０、普通図柄始動口（スルーゲート）６７、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２（図１参照）の裏面側に取り付けられる。

【４６５０】

この第１図柄表示装置３７には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置３７が配設されている。第１図柄表示装置３７は、主制御装置１１０で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。本制御例では、球が、第１入球口６４へ入球（入賞）した場合に、第１図柄表示装置３７が作動するように構成されている。つまり、第１図柄表示装置３７は、第１入球口６４に球が入球した場合に実行される第１特別図柄抽選（特図１抽選）の抽選結果を示すための表示手段である。また、球が第２入球口６４０へ入球（入賞）した場合にも、第１図柄表示装置３７が作動するように構成されている。つまり、第１図柄表示装置３７は、第２入球口６４０に球が入球した場合に実行される第２特別図柄抽選（特図２抽選）の抽選結果を示すための表示手段でもある。なお、本制御例では、特別図柄の種別が２種類のパチンコ機１０を用いているが、これに限ること無く、特別図柄の種別が１種類のパチンコ機１０を用いても良い。

【４６５１】

また、第１図柄表示装置３７は、ＬＥＤにより、パチンコ機１０の遊技状態（例えば、通常状態、時短状態等）の何れであるかを点灯状態により示したり、特別図柄（第１図柄）が変動中（抽選結果を示すための図柄の組み合わせを停止表示させるための動的表示中）であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が遊技者に有利な当たりに対応した図柄か不利な当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。また、特別図柄の変動を一時的に停止（中断）させている状態であることも点灯状態にて示すことが可能に構成している。複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。なお、本実施形態では、発光手段（７セグメント表示装置）の発光色の組み合わせにより各種遊技状態を報知するように構成しているが、遊技者が各種遊技状態を識別可能な構成であれば良く、例えば、発光手段が点灯している期間と消灯している期間との長さ（点滅態様）を可変させることにより各種遊技状態を報知するように構成しても良い。

【４６５２】

本パチンコ機１０では、第１入球口６４、或いは、第２入球口６４０へ入球（入賞）があったことを契機として抽選（特別図柄の抽選）が行われる。そして、その特別図柄の抽選では、小当たり当選しているか否かの当否判定（当たり抽選）を行う。ここで、小当たりに当選したと判定されたことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技である小当たり遊技が実行される。

【４６５３】

そして、小当たり遊技中にはＶ入賞装置６５０が予め定められた内容（シナリオ）で開放動作され、Ｖ入賞装置６５０へと球を入賞させ易い状態が提供される。この小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０へと入賞した球が、後述する特定領域（Ｖ入賞口１６５０）へと入賞すると、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が実行される。この大当たり遊技中は、可変入賞装置６５が予め定められた内容（シナリオ）で開放動作され、可変入賞装置６

５へと球を入賞させ易い状態が提供される。
【４６５４】
本制御例では、小当たり遊技よりも、大当たり遊技のほうが、その遊技中に遊技者が獲得可能な賞球数の総数が多くなるように構成されている。つまり、遊技者が獲得する賞球数の点において、小当たり遊技よりも、大当たり遊技のほうが遊技者に有利な特典遊技となる。なお、小当たり遊技のほうが、大当たり遊技よりも遊技者が獲得可能な賞球数の総数が多くなるように構成しても良い。このように、実行される特典遊技に応じて異なる有利度合いの特典を付与可能に構成することで、遊技者に対してどの特典遊技が実行されるのかを楽しませながら遊技を行わせることができる。
【４６５５】
また、本制御例では、大当たり遊技が実行されると、大当たり遊技実行前の遊技状態とは異なる遊技状態（例えば、通常状態）が設定され、大当たり遊技終了後には、実行された大当たり遊技に係わる情報（例えば、小当たり種別（大当たり種別）や、当たり当選（小当たり当選）時の遊技状態）に基づいて、新たな遊技状態を設定可能に構成している。一方、小当たり遊技が実行された場合には、その小当たり遊技実行前の遊技状態が小当たり遊技中も継続し、小当たり遊技終了後も継続するように構成している。つまり、遊技者に対して有利度合いが高い（賞球数が多い）大当たり遊技中は、遊技者に不利な遊技状態である通常状態を設定することで、大当たり遊技中において、遊技者に過剰な特典が提供されてしまうことを抑制するのに対して、大当たり遊技よりも有利度合いが低い小当たり遊技が実行された場合には、遊技状態が変更されないように構成している。
【４６５６】
このように構成することで、有利度合いが低い小当たり遊技が実行されたことを契機に遊技状態が変更されてしまうことを抑制することができる。なお、これに限ること無く、大当たり遊技と同様に小当たり遊技中に遊技者に不利な遊技状態（通常状態）が設定されるように構成しても良いし、小当たり当選した種別に基づいて、小当たり遊技終了後の遊技状態を決定するように構成しても良い。また、当たり遊技中（大当たり遊技中、小当たり遊技中）の遊技結果に基づいて、当たり遊技終了後に設定される遊技状態を決定するように構成しても良く、この場合、当たり遊技（特典遊技）中に球を入球させ易くなる可変入賞装置６５やＶ入賞装置６５０（可変入球手段）に入球した球が、可変入球手段内に設けられた特定領域を通過したか否かを判別し、その判別結果に基づいて当たり遊技終了後に設定される遊技状態の種別を異ならせるよう構成すると良く、例えば、特定領域を通過した場合に、特定領域を通過しなかった場合よりも遊技者に有利となる遊技状態を設定したり、特定領域を通過した場合に、特定領域を通過しなかった場合よりも遊技者に不利となる遊技状態を設定したりするように構成すると良い。これにより、当たり遊技中において、当たり遊技終了後に有利な遊技状態が設定されることを目指した遊技を行わせることが可能となり、遊技者に意欲的の遊技を行わせることができる。
【４６５７】
加えて、遊技者に有利な遊技状態（時短状態）が設定されている状態で当たり遊技が実行され、その当たり遊技終了後にも遊技者に有利な遊技状態（時短状態）が設定される事象が連続して所定回数（例えば、５回）実行されている状態で当たり遊技が実行された場合に、その当たり遊技終了後に強制的に遊技者に不利な遊技状態（通常状態）が設定されるように構成しても良い。これにより、遊技者に対して有利な遊技状態が過剰に継続してしまう事態が発生することを抑制することができる。
【４６５８】
大当たり遊技が実行されると、可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａに球を容易に入賞させることが可能な開放状態となり、特定入賞口６５ａに球を入賞させることで多くの賞球を短期間で獲得可能な遊技が実行される。この大当たり遊技は、特別図柄の抽選結果が所定期間（例えば２秒間）停止表示（確定表示）された後に（場合に）実行されるものであり、所定時間（例えば１秒）のオープニング期間（可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａに球を入球させ難い閉鎖状態が設定される期間）と、開放状態が設定されるラウンド遊

技期間と、１のラウンド遊技期間が終了した後に、次のラウンド遊技が開始されるまでの所定期間（例えば、０．５秒）、閉鎖状態が設定されるインターバル期間と、最後のラウンド遊技期間が終了した後に、所定期間（例えば、２秒）の閉鎖状態が設定されるエンディング期間と、からなる大当たり遊技期間が設定される。

【４６５９】

このように、大当たり遊技の開始タイミングに合わせて、オープニング期間を設定することにより、大当たり遊技中において特定入賞口６５ａが開放状態となるタイミングに合わせて球を任意の方向に向けて発射させる準備を行うことができるため、大当たり遊技を円滑に行わせることができる。また、このオープニング期間を、今回の大当たり遊技の遊技内容を遊技者に報知する期間として用いることができるため、分かり易い遊技を提供することができる。

【４６６０】

また、大当たり遊技の最終期間としてエンディング期間を設定することにより、最後のラウンド遊技が終了した直後から、新たな特別図柄の抽選が実行されることを抑制することができるため、大当たり遊技の終了後に実行される遊技に向けて、球を任意の方向に向けて発射させる準備を行うことができるため、遊技の切り替えを円滑に行わせることができる。

【４６６１】

なお、本制御例では、小当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ入賞口１６５０）へと入賞したことに基づいて、その小当たり遊技終了後に大当たり遊技を実行可能に構成している。よって、小当たり遊技の最終期間としてエンディング期間を設定することにより、小当たり遊技中に実行される遊技（左打ち遊技）から大当たり遊技中に実行される遊技（右打ち遊技）へと切り替える準備期間を設けることができるため、遊技者に対して遊技の切り替えを円滑に行わせることができる。

【４６６２】

なお、大当たり遊技の各期間（オープニング期間、ラウンド期間、エンディング期間）の長さについては、特別図柄抽選時（小当たり当選時）、特別図柄抽選の結果が停止表示されたタイミング、小当たり遊技開始時、小当たり遊技終了時、大当たり遊技開始時、大当たり遊技終了時の何れかにおいて設定されている遊技状態や、当選した大当たりの種別に応じて異なる長さを設定しても良く、例えば、大当たり遊技終了後に実行される遊技内容（遊技方法）として、大当たり遊技前の遊技内容（遊技方法）とは異なる遊技内容（遊技方法）が設定される大当たりに当選した場合には、その大当たり遊技のエンディング期間（例えば、１０秒）が、他の大当たり遊技のエンディング期間（例えば、２秒）よりも長くなるように設定しておき、そのエンディング期間中に遊技者に対して大当たり遊技終了後に実行される遊技内容を事前に案内する演出を実行可能に構成すると良い。これにより、遊技者に対して分かり易い遊技を提供することができる。

【４６６３】

一方、大当たり遊技開始前の遊技内容（遊技方法）と、大当たり遊技終了後に実行される遊技内容（遊技方法）とが同一となる大当たり遊技が実行される場合には、その大当たり遊技のエンディング期間（例えば、１秒）を、他の大当たり遊技のエンディング期間（例えば、２秒）よりも短くなるように設定するように構成すると良い。これにより、遊技者に対して効率良く遊技を行わせることができる。

【４６６４】

また、大当たり遊技前の遊技内容（遊技方法）と、大当たり遊技終了後に実行される遊技内容（遊技方法）とを実際に判別する構成を用いること無く、例えば、実行される大当たり遊技の種別（小当たり種別）と、大当たり遊技前に設定されている遊技状態とに基づいて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を予め規定しておき、その規定内容に応じて、各大当たり遊技のエンディング期間の長さを設定するように構成しても良い。

【４６６５】

本第１０制御例では、遊技状態として、「通常状態」、「時短状態」の何れかが設定さ

れるように構成している。通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）では、特別図柄の大当たり確率が（３０／１０００）に設定され、普通図柄の当たり確率が低確率（３／３００）に設定される遊技状態であり、時短状態は、特別図柄の大当たり確率が（３０／１０００）に設定され、普通図柄の当たり確率が高確率（１５０／３００）に設定される遊技状態である。

【４６６６】

本制御例では、時短状態が設定された後、所定の終了条件（時短終了条件）が成立した場合に、遊技状態が時短状態から通常状態へと移行するように構成しており、上述した時短回数とは、時短終了条件を示すものである。つまり、時短回数１回とは、時短状態が設定されてから大当たり遊技が実行されること無く、特別図柄の抽選が１回実行される場合に時短終了条件が成立することを示すものである。

【４６６７】

さらに、本第１０制御例では、特別図柄変動を開始するタイミングにおいて時短終了条件が成立するかを判別可能に構成している。このように構成することで、遊技者に対して、時短状態がいつまで継続するのかを判別させ難くすることができる。

【４６６８】

なお、本実施形態では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、時短状態中の特別図柄抽選の回数に関する条件（時短回数）を規定しているが、時短終了条件としてそれ以外の構成を用いても良く、例えば、特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果（特定の外れ）である回数が所定回数（例えば、３回）に到達した場合に成立する時短終了条件や、時短状態が設定されてからの経過時間が所定時間（例えば、１００秒）経過した場合に成立する時短終了条件や、時短状態中に球が特定の入球口（例えば、一般入球口６３ａ）に入球した個数が所定個数（例えば、５個）に到達した場合に成立する終了条件を設定しても良い。

【４６６９】

また、時短終了条件が成立したかを判別するタイミングと、時短状態を終了させるタイミングとを異ならせても良く、例えば、特別図柄変動を開始するタイミングにおいて、今回の特別図柄変動によって時短終了条件が成立したかを判別し、時短終了条件が成立したと判別された場合に、特定条件の成立の有無に応じて、特別図柄変動が開始されるよりも前に時短状態を終了させたり、特別図柄変動が開始されてから停止されるまでの期間（特別図柄変動の停止表示タイミングも含む）のうち、所定タイミングで時短状態を終了させたりするように構成しても良い。これにより、時短終了条件が成立したかを判別するための処理を実行するタイミングを統一化することができるため、時短状態を終了させるための制御処理を簡素化することができる。

【４６７０】

なお、上述した特定条件（時短終了条件が成立した場合において、時短状態を終了させるタイミングを決定するための要素）としては、大当たり遊技の実行契機となった特別図柄抽選（小当たり当選した特別図柄抽選）が実行された時点において設定されている遊技状態の種別（通常状態、又は時短状態）や、設定された小当たり種別や、大当たり遊技の種別に基づいて成立する条件を設定すれば良く、例えば、小当たり当選時の遊技状態が通常状態である場合と、時短状態である場合と、で同一の小当たり種別（大当たり種別）が設定され、同一の時短終了条件が設定された場合であっても、時短状態を終了させるタイミングを異ならせるように構成すれば良い。

【４６７１】

本第１０制御例におけるパチンコ機１０も、上述した第７制御例のパチンコ機１０と同様に、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「〇」の図柄）で停止した場合に、普電入賞装置６４０に付随された電動役物６４０ａが所定時間だけ作動状態（開放状態）となる当たり遊技（普図当たり遊技）が実行されるよう構成している。

【４６７２】

第２図柄の変動表示にかかる時間（普図変動時間）は、普通図柄の確率状態（低確率状態、高確率状態）に応じて、異なる長さの変動時間が規定されており、普通図柄の低確率状態では、１０秒の普図変動時間が、普通図柄の高確率状態では１秒の普図変動時間が設定されるように構成されている。これにより、普通図柄の低確率状態（通常状態）中において、頻繁に普図当たり遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

【４６７３】

なお、本第１０制御例とは異なる構成を用いても良く、例えば普通図柄の確率状態に関わらず、常に同一の普図変動時間（例えば、１秒）が設定されるように構成しても良い。このように構成することで、例えば、普通図柄の低確率状態中（通常状態中）に普図当たり遊技が実行され難くするために、普通図柄の変動表示にかかる時間（普図変動時間）が時短状態中よりも通常状態中のほうが長くなるように構成したパチンコ機１０において、普通図柄の当たり遊技（普図当たり遊技）が実行され難い通常状態（普通図柄の低確率状態）から、普図当たり遊技が実行され易い時短状態（普通図柄の高確率状態）へと遊技状態が移行する場合に、通常状態中に実行された長時間の普通図柄変動（時短状態中よりも遊技者に不利となる普図当たり遊技）の実行中に時短状態へと移行してしまい、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない期間が長時間設定されてしまうことを抑制することができる。

【４６７４】

この場合、普通図柄の低確率状態において普通図柄抽選が最高で１秒に１回実行されることになるため、普通図柄の低確率状態中（通常状態中）にて普図当たり遊技が実行され易くなるため、普通図柄の低確率状態中（通常状態中）における普図当たりに当選する確率を低く設定すれば良い。

【４６７５】

本制御例では、通常状態と時短状態とで、実行される普図当たり遊技の遊技内容（電動役物６４０ａの開放動作パターン）を異ならせるように構成している。つまり、通常状態中に実行される普図当たり遊技よりも、時短状態中に実行される普図当たり遊技のほうが、遊技者に有利な普図当たり遊技、即ち、球が、第２入球口６４０へと入球し易くなるように構成している。具体的には、通常状態が設定されている場合は、４．１秒間のオープニング期間（電動役物６４０ａの閉鎖期間）を経て、０．１秒の開放期間が設定される普図当たり遊技（通常普図当たり遊技）が実行され、時短状態が設定されている場合は、１秒のオープニング期間（電動役物６４０ａの閉鎖期間）を経て、３秒の開放期間が設定される普図当たり遊技（時短普図当たり遊技）が実行される。

【４６７６】

次に、図３７６を参照して、電動役物６４０ａの構成について説明をする。本第１０制御例における電動役物６４０ａは、遊技盤１３に埋設している埋設状態（制限状態）と、遊技盤１３から突出している突出状態（誘導状態）と、に変位可能に構成されており、普図当たり遊技が実行されていない場合は、埋設状態（閉状態）に位置するように構成している。そして、普図当たり遊技が実行されると、予め定められた可変パターンに基づいて所定期間（最大で３秒間）の間、突出状態（誘導状態）へと変位する。

【４６７７】

ここで、電動役物６４０ａの変位状態の用語について説明をする。電動役物６４０ａの閉状態とは、球を第２入球口６４０へ入球させるための流路（電動役物６４０ａ上に形成される流路）が閉ざされた状態、即ち、電動役物６４０ａが遊技盤１３内に埋設している状態を示すために用いられる用語であり、機能的な表現として、制限状態（第２入球口６４０への球の入球を制限する状態）という用語を用いる場合もある。

【４６７８】

また、電動役物６４０ａの開状態とは、球を第２入球口６４０へ入球させるための流路（電動役物６４０ａ上に形成される流路）が開放された状態、即ち、電動役物６４０ａが遊技盤１３から突出している状態を示すために用いられる用語であり、機能的な表現として、誘導状態（第２入球口６４０へと球を誘導可能な状態）という用語を用いる場合もあ

る。
【４６７９】
図３７６に示した通り、電動役物６４０ａが誘導状態に位置している場合は、左打ち遊技によって発射された球の殆どが、誘導状態に位置する電動役物６４０ａの上面に形成された流路に流れ込むように電動役物６４０ａが配設されている。電動役物６４０ａの上面に形成された流路は、第２入球口６４０へと向かって下り傾斜する球流下面が形成されており、電動役物６４０ａの上面に到達した球は第２入球口６４０へと流下する。
【４６８０】
詳細は後述するが、本制御例では、普図当たり遊技中に球が第２入球口６４０へと１個入賞したことを契機に、普図当たり遊技を終了させるように構成している。よって、１回の普図当たり遊技中に第２入球口６４０へと入賞可能な球数は最大で１個になる。
【４６８１】
図３７６を参照して上述した通り、本制御例では、通常状態が設定されている遊技状態中も、時短状態が設定されている遊技状態中も、遊技者に有利となる遊技方法が同一（左打ち遊技）となるように構成している。このように構成されたパチンコ機１０では、通常状態中にも普通図柄の抽選契機が成立し（スルーゲート６７への球通過が発生し）、普通図柄の抽選が実行される。そして、普通図柄抽選の結果、当たり当選した場合には、左打ち遊技によって発射された球が到達可能な遊技領域に設けられた電動役物６４０ａが開放制御されるため、通常普図当たり遊技の実行中において、球が第２入球口６４０へと入球してしまう虞があった。
【４６８２】
これに対して、本制御例のパチンコ機１０は、通常状態中に普図当たり遊技が実行されたとしても、普図当たり遊技中に第２入球口６４０へと球が入球し得ないように構成している。具体的には、球が電動役物６４０ａの上面を流下し、第２入球口６４０に到達するまでに要する時間が約１秒となるように構成しているのに対して、通常状態中における普図当たり遊技によって電動役物６４０ａが誘導状態となる期間が０．２秒となるように構成している。
【４６８３】
このように構成することで、通常状態（普通図柄の低確率状態）と、時短状態（普通図柄の高確率状態）と、で同一の遊技方法で遊技を実行する構成を有するパチンコ機１０、即ち、通常状態においても、普図当たり遊技に当選し得るパチンコ機１０において、通常状態中に第２入球口６４０へと球が入球してしまうことを抑制することができる。
【４６８４】
普通図柄始動口（スルーゲート）６７は、可変表示装置ユニット８０の左側の領域（左側領域）において遊技盤１３に組み付けられ、遊技盤に発射された球のうち、遊技盤１３の左側領域を流下する球の殆ど（約１００％）が通過可能に構成されている。普通図柄始動口（スルーゲート）６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。この第２図柄の当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。
【４６８５】
球の普通図柄始動口（スルーゲート）６７の通過回数は、合計で最大１回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４において表示される。第２図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の１つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。
【４６８６】
図３７６に戻り説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の左方（図３７６の視点で左方）には、左打ち遊技によって発射され左側領域を流下する球が入賞し得るようにＶ入賞装置６５０が設けられている。ここで、図３７７から図３８０を参照して、Ｖ入賞装置６５０の具体的な構成、及び、Ｖ入賞装置６５０内に入賞した球の流れについて説明をする

。本制御例では、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に、Ｖ入賞装置６５０を開放動作させる小当たり遊技が実行されるように構成している。そして、Ｖ入賞装置６５０内に設けられたＶ入賞口１６５０に球が入賞することで大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行されるように構成している。

【４６８７】

本制御例は、特別図柄抽選によって大当たり当選することが無く、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ入賞口１６５０）を通過（入賞）したことに基づいて、大当たり遊技が実行されるように構成している。このように、第１条件（小当たり当選）と、第２条件（特定領域の通過）を段階的に成立させることにより遊技者に有利となる特典遊技（大当たり遊技）を実行させるように構成することで、遊技者に飽きの来ない遊技を提供することができる。

【４６８８】

なお、これに加え、特別図柄抽選で大当たり当選するように構成しても良い。この場合、特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に成立する大当たり遊技（特図大当たり遊技）の実行契機に加え、特定の入賞口（Ｖ入賞口１６５０）に球が入賞した場合に成立する大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）の実行契機を有することになる。このように、大当たり遊技を実行させるための契機を複数設けることにより、遊技者に対して飽きの来ない遊技を提供することができる。

【４６８９】

まず、図３７７を参照して、Ｖ入賞装置６５０の構成について説明をする。Ｖ入賞装置６５０には、Ｖ入賞装置６５０内に球が入賞し易い開放状態と、その開放状態よりも球が入賞し難い閉鎖状態とに可変可能な開閉扉６５０ａが設けられている。この開閉扉６５０ａは、遊技盤１３の左側領域を流下する球が到達し得る位置（図３７６参照）に設けられており、小当たり遊技が実行される場合に開放状態へと可変される。

【４６９０】

Ｖ入賞装置６５０内には、開放状態中の開閉扉６５０ａを通過した球が流下する第１流路６５０ｂが第１隔壁６５０ｋ１と第２隔壁６５０ｋ２との間の空間に形成され、その第１流路６５０ｂを流下した球（流下期間０．５秒）が到達する位置に貯留弁６６０ａが設けられている。この貯留弁６６０ａの上面には球を１個貯留可能な貯留部が形成されており、小当たり遊技中に最初にＶ入賞装置６５０に入賞した球が貯留部に一時的に貯留するように構成している。また、貯留弁６６０ａの上方には貯留センサ６５０ｓが設けられており、球が貯留部に貯留されていることを検知可能に構成している。さらに、Ｖ入賞装置６５０に入賞した球を検知するための球検知センサ６５０ｓ２が第１流路６５０ｂの上流側に設けられており、球検知センサ６５０ｓ２が球を検知したことに基づいて、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０へと入賞した球数を計測すると共に、入賞した球に対する賞球払出制御が実行される。このように、Ｖ入賞装置６５０に入賞した球が直後に流下する位置に球検知センサ６５０ｓ２を設けることにより、Ｖ入賞装置６５０へと規定数以上の球が入賞してしまう事態を抑制することができると共に、小当たり遊技中の賞球を遊技者に即座に付与することができる。

【４６９１】

また、第１流路６５０ｂと連通するように第２流路６５０ｃが形成されており、第２流路６５０ｃの下流側には、第１アウト口１１６３ａが設けられている。図３７７に示した通り、第２流路６５０ｃは、第１流路６５０ｂを流下した球が直接流入するのでは無く、貯留弁６６０ａの貯留部に球が貯留されている状態で、第１流路６５０ｂを流下した後続の球が、貯留弁６６０ａの貯留部に貯留されている球と接触し、第２流路６５０ｃへと誘導されるように構成している。第２流路６５０ｃの下流側に設けられた第１アウト口１１６３ａは、入球した球をパチンコ機１０の外部へと排出するための入球口であって、第２流路６５０ｃを流下（流下期間０．１秒）し、第１アウト口１１６３ａに入球した球は、図示しない球排出経路を流下してパチンコ機１０の外部へと排出される。

【４６９２】

詳細な説明は後述するが、貯留弁６６０ａは、小当たり遊技の進行に応じて（小当たり遊技が実行される動作シナリオに対応させて）、球を貯留可能な貯留状態と、その貯留状態よりも球を貯留し難い解除状態と、に可変動作されるように構成している。この貯留弁６６０ａが解除状態に位置すると、第１流路６５０ｂと、第３流路６５０ｄと、が連通し、第１流路６５０ｂを流下した球、又は、貯留弁６６０ａの貯留部に貯留されていた球が第３流路６５０ｄを流下する。この第３流路６５０ｄは、第１隔壁６５０ｋ１の下端側と、第３隔壁６５０ｋ３との間の空間に形成された幅が約１５ミリの垂直方向に直線状に形成された流路である。

【４６９３】

第３流路６５０ｄの下流側が臨む位置には、第１可動弁６６０ｂが配設されている。この第１可動弁６６０ｂは、パチンコ機１０に電源が投入されたことを契機に予め定められた可動パターンで、第３流路６５０ｄを流下した球を受け止め可能な誘導位置（突出位置）と、第３流路６５０ｄを流下した球を受け止め不可能な通過位置（埋没位置）と、に可動するように構成している。具体的には、主制御装置１１０の入出力ポート２０５に接続され、主制御装置１１０によって駆動制御される第１可動弁ソレノイド２０９ｄの動作に応じて可動するように構成しており、第１可動弁ソレノイド２０９ｄがオンに設定された場合（通電させた場合）に、第１可動弁６６０ｂがＶ入賞装置６５０内から退避する通過位置（遊技盤１３に埋没する位置）へと可動し、第１可動弁ソレノイド２０９ｄがオフに設定された場合（電気を遮断させた場合）に、第１可動弁６６０ｂがＶ入賞装置６５０内に突出する誘導位置（遊技盤１３から突出する位置）へと可動するように構成している。

【４６９４】

誘導位置（突出位置）に位置する第１可動弁６６０ｂは、その上面を球が流下可能に構成されており、図３７７に示した通り、第１可動弁６６０ｂの上面の下流端側が第４流路６５０ｅに向けて下り傾斜するように構成している。よって、第１可動弁６６０ｂが誘導位置（突出位置）に位置した状態で第３流路６５ｄを流下した球（流下期間０．２秒）は、第１可動弁６６０ｂの上面を第４流路６５０ｅに向けて流下することになる。第４流路６５０ｅの下流側には第２アウト口１１６３ｂが設けられており、第４流路６５０ｅを流下した球（流下期間０．２秒）は第２アウト口１１６３ｂに入球する。この第２アウト口１１６３ｂは、上述した第１アウト口１１６３ａと同様に、入球した球をパチンコ機１０の外部へと排出させるための入球口であって、第２アウト口１１６３ｂに入球した球は図示しない球排出経路を流下し、パチンコ機１０の外部へと排出される。

【４６９５】

一方、第１可動弁６６０ｂが通過位置に位置している状態では、第３流路６５０ｄと、第５流路６５０ｆとが連通し、第３流路６５０ｄを流下した球（流下期間０．２秒）が第５流路６５０ｆ（流下期間０．１秒）へと流入する。そして、第５流路６５０ｆの下流側にはＶ入賞口１６５０が設けられている。Ｖ入賞口１６５０は、大当たり遊技を実行するための契機となり得る入賞口であって、大当たり遊技が実行されていない状態で球がＶ入賞口１６５０に入賞すると、その入賞情報が記憶され（大当たり遊技の実行権利を獲得し）、実行中の小当たり遊技終了後に、大当たり遊技が実行される。

【４６９６】

図３７７に示した通り、Ｖ入賞装置６５０内には、第１アウト口１１６３ａと、第２アウト口１１６３ｂとが設けられている。このように構成することで、貯留弁６６０ａが貯留状態である場合にＶ入賞装置６５０に入賞した球が、貯留弁６６０ａが解除状態となった場合に球が通過し得る流路（第３流路６５０ｄ、第４流路６５０ｅ、第５流路６５０ｆ）へと流入することを確実に防止することができる。なお、本制御例の構成に限ること無く、例えば、第１アウト口１１６３ａを排除し、第２流路６５０ｃと、第４流路６５０ｅと、を連通させ、貯留弁６６０ａが貯留状態であって、第２流路６５０ｃを流下した球が、第２アウト口１１６３ｂへと入球するように構成しても良い。この場合、図３７７では垂直方向に直線的に設けられている第３隔壁６５０ｋ３を、上端側から下端側に向けて図３７７の視点で右下方向へと傾けて、即ち、隔壁６５０ｋ３の下端側方向に向けての延長

線上が第４隔壁６５０ｋ４の右側（図３７７の視点で右側）となるように設けると良い。このように構成することで、第２流路６５０ｃを流下した球が第５流路６５０ｆへと流入してしまう事態を抑制することができる。

【４６９７】

このように、本制御例では、小当たり遊技中に球がＶ入賞口１６５０へと入賞したことを契機として大当たり遊技を実行させる。以降、実行契機を区分けして大当たり遊技を説明する際に、Ｖ入賞口１６５０へと入賞したことを契機として実行される大当たり遊技のことをＶ大当たり遊技とも称す。

【４６９８】

上述した通り、本制御例のＶ入賞装置６５０は、小当たり遊技が実行されることで球が入賞可能な開放状態となり、貯留弁６６０ａに貯留された１個の球のみが第３流路６５０ｄを流下するように構成し、第３流路６５０ｄを流下した球が第１可動弁６６０ｂに到達した際における第１可動弁６６０ｂの稼働状況に応じて、Ｖ入賞口１６５０に球が入賞するか否かが決定するように構成している。

【４６９９】

なお、本第１０制御例では、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０へと遊技球を入球させることで、その遊技球が確実にＶ入賞口１６５０へと入球し得るように第１可動弁６６０ｂが稼働するように構成しているが、これに限ること無く、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０へと遊技球を入球させた場合に、Ｖ入賞口１６５０へと遊技球が入球しする場合と、入球しない場合とが発生するように第１可動弁６６０ｂの可動内容を規定しても良く、例えば、第１可動弁６６０ｂは、誘導位置に位置する時間（球がＶ入賞口１６５０へと入賞し得ない時間）が６秒に対して、通過位置に位置する時間（球がＶ入賞口１６５０へと入賞し得る時間）が１秒となる可動パターンで常時可動するように構成しても良い。これにより、第３流路６５０ｄを流下した球がＶ入賞口１６５０へと入賞する割合は、約１／６とすることができる。

【４７００】

次に、図３７８から図３８０を参照して、本第１０制御例とは異なり、Ｖ入賞口１６５０へと遊技球が入球可能な小当たり遊技と、入球できない小当たり遊技と、を実行可能に構成した変形例における、小当たり遊技の実行中におけるＶ入賞装置６５０に入賞した球流れの内容について説明をする。なお、以降の説明においては、１回の小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０へと複数個の球を入賞させたとしても、第３流路６５０ｄを流下させる球数が１個となるように貯留弁６６０ａが動作制御される場合を例に挙げて説明をする。まず、図３７８を参照して、小当たり遊技の前半期間（貯留弁６６０ａが貯留状態である期間）における球流れについて説明をする。図３７８は、小当たり遊技のうち、貯留弁６６０ａが貯留状態である場合におけるＶ入賞装置６５０内の球流れを示す模式図である。詳細な説明は後述するが、貯留弁６６０ａは、小当たり遊技が実行されてから、Ｖ入賞装置６５０が閉鎖状態となるまでの間、貯留状態となるように動作制御されるように構成している。そして、貯留弁６６０ａが貯留状態中に複数の球がＶ入賞装置６５０に入賞した場合には、最初に入賞した球Ｐ１が貯留弁６６０ａに形成される貯留部に貯留され、次点で入賞した球Ｐ２は、貯留弁６６０ａに貯留されている球Ｐ１と当接し、第２流路６５０ｃを流下し、アウト口１１６３ａに入球する。

【４７０１】

このように、貯留弁６６０ａが貯留状態である場合は、貯留弁６６０ａの貯留部に貯留された球Ｐ１以外の入賞球（例えば、球Ｐ２）が、全てアウト口１１６３ａに入球するように構成しているため、複数の球がＶ入賞装置６５０内に滞留することが無い。また、貯留弁６６０ａは、Ｖ入賞装置６５０のＶ開閉扉６５０ａが閉鎖状態となってから（閉鎖状態にさせるための動作制御を実行してから）、貯留状態が解除されるため、１回の役物当たり遊技にて第３流路６５０ｄを流下させる球数を確実に１個にすることが可能となる。

【４７０２】

このように構成することで、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０へと球を入賞させるタ

イミングや、入賞数に応じて、Ｖ入賞口１６５０への球の入賞のし易さが可変することが無いため、全ての遊技者に対して公平な遊技を提供することができる。

【４７０３】

なお、これに限ること無く、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０へと球を入賞させる入賞数に応じて、Ｖ入賞口１６５０への球の入賞のし易さが可変するように構成しても良く、例えば、Ｖ入賞装置６５０へと入賞した球を貯留可能な貯留部を６個設け、Ｖ入賞装置６５０へと入賞した球が６個の貯留部の何れかに振り分けられる振分部材（クルーン等）を設ける。そして、６個の貯留部のうち、特定の貯留部に貯留された球のみが、貯留部の貯留状態が解除された場合にＶ入賞口１６５０へと入球可能とし、特定の貯留部以外の貯留部に貯留された球（最大で５個）は、各貯留部の貯留状態が解除された場合に第２アウト口１１６３ｂへと入球するように構成する。加えて、既に球が貯留されている貯留部に向けて、振分部材によって次の球が振り分けられた場合には、既に貯留状態の球に衝突し、隣接する別の貯留部に貯留されるように各貯留部間を連通する流路を設ける。

【４７０４】

このように構成することで、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０へと球を入賞させる入賞数に応じて、Ｖ入賞口１６５０への入賞割合を異ならせることができるため、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【４７０５】

このように構成した場合であっても、１回の小当たり遊技中におけるアウト口へと球を流下させる貯留部の貯留状態を解除する回数を小当たり種別に応じて異ならせることにより、実質のＶ入賞口１６５０への入賞割合を異ならせることができる。

【４７０６】

次に、図３７９を参照して、貯留弁６６０ａが貯留状態から解除状態へと移行した際の球流れ（役物当たり遊技の後半期間）の内容について説明をする。図３７９は、小当たり遊技のうち、貯留弁６６０ａが貯留状態から解除状態へと移行した場合における球流れを示す模式図である。図３７９に示した通り、Ｖ開閉扉６５０ａが閉鎖状態となり、新たな球がＶ入賞装置６５０に入賞し得ない状態となった後に、貯留弁６６０ａが解除状態（図では点線で表示）へと移行すると、貯留弁６６０ａの貯留部に貯留されていた球Ｐ１（図３７８参照）が、第３流路６５０ｄを流下する。図３７９に示した状態では、第１可動弁６６０ｂが誘導位置に位置しているため、球Ｐ１が第１可動弁６６０ｂの上面に形成された下り傾斜を転動し、第４流路６５０ｅを流下し、第２アウト口１１６３ｂに入球する。

【４７０７】

一方、貯留弁６６０ａの貯留部に貯留されていた球Ｐ１（図３７８参照）が、第３流路６５０ｄを流下し、第１可動弁６６０ｂに到達したタイミングで、第１可動弁６６０ｂが通過位置に位置している場合の球流れについて、図３８０を参照して説明をする。図３８０は、小当たり遊技のうち、貯留弁６６０ａが貯留状態から解除状態へと移行した場合における球流れを示す模式図である。図３８０に示した通り、第３流路６５０ｄを流下した球が第１可動弁６６０ｂに到達したタイミングにおいて、第１可動弁６６０ｂが通過位置に位置している場合は、第５流路６６０ｆを流下し、Ｖ入賞口１６５０へと入賞する。

【４７０８】

なお、本第１０制御例では、図３７６から図３８０を参照して上述した通り、通常状態において第１入球口６４へと遊技球を入球させるための遊技も、時短状態において第２入球口６４０へと遊技球を入球させるための遊技も、左打ち遊技を遊技者に行わせるように構成し、さらに、小当たり遊技中も左打ち遊技を行わせ、大当たり遊技中のみ右打ち遊技を行わせるように構成しているが、これに限ること無く、上述した各制御例と同様に、通常状態と時短状態とで遊技者に対して異なる遊技方法で遊技を行わせるように構成しても良い。

【４７０９】

＜第１０制御例における演出内容について＞

次に、図３８１から図３８３を参照して、本第１０制御例におけるパチンコ機１０にて

実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第１０制御例では、時短状態中において獲得した特図２保留が上限数（４個）に到達した場合に、その特図２保留に対する先読み結果を示す情報に基づいて、遊技者に対して、大当たり遊技（小当たり当選に基づく大当たり遊技）を実行させることが可能な回数を報知可能に構成している。

【４７１０】

具体的には、第２特別図柄抽選が実行された場合には、必ず大当たり当選、或いは、小当たり当選するように規定しており、且つ、小当たり当選したことに基づいて実行される小当たり遊技中に正常に遊技を行うことで確実に特定領域へと遊技球を通過せることが可能に構成している。

【４７１１】

つまり、本第１０制御例では、獲得済みの特図２保留の数だけ、大当たり遊技を実行可能な権利を獲得する遊技性の遊技が実行されることになり、例えば、特図２保留を４個獲得している状態では、後４回の大当たり遊技を実行させることが可能な状態となる。また、本第１０制御例では、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として、通常状態と、時短状態とを設定可能に構成しており、さらに、時短状態として、特図２保留を獲得し難い不利時短状態と、その不利時短状態よりも特図２保留を獲得し易い有利時短状態と、を設定可能に構成している。

【４７１２】

そして、時短状態中において所定条件（特図２保留が上限に到達）が成立した場合に、獲得済みの特図２保留の先読み結果に基づいて、大当たり遊技終了後に有利時短状態が設定されるか否かを判別し、その判別結果も踏まえて、遊技者に対して大当たり遊技を実行させることが可能な権利数を報知可能に構成している。

【４７１３】

このように、獲得済みの特図２保留の数に加え、獲得済みの特図２保留に対応する特別図柄抽選の結果に基づいて実行される大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態まで予測した上で、大当たり遊技を実行させることが可能な回数（大当たり実行可能回数）を報知可能に構成することで、獲得済みの特図２保留よりも多い数の大当たり実行可能回数を報知することが可能となる。

【４７１４】

さらに、本第１０制御例では、大当たり実行可能回数として遊技者に報知する回数を、特図２保留が上限に到達した時点における遊技状態や、先読み結果に基づいて異ならせるように構成している。つまり、大当たり実行可能回数として最大数以外の回数を遊技者に報知可能に構成している。このように構成することで、報知された大当たり実行可能回数に基づいて後に実行される遊技の内容を遊技者に完全に把握されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【４７１５】

加えて、本第１０制御例では、特図２保留を獲得可能な時短状態の最終変動期間中において、特図２保留を上限数まで獲得していない状態であっても、最終変動の抽選結果や、獲得済みの特図２保留の先読み結果に基づいて特図２保留を獲得させるための案内演出の演出態様を可変させたり、案内演出とは異なる演出を実行可能に構成している。

【４７１６】

ここで、従来型のパチンコ機１０のうち、本第１０制御例と同様の遊技性を有しているパチンコ機１０では、特図２保留を獲得し易い時短状態における特別図柄の最終変動期間（時短最終変動期間）において、特図２保留を上限数まで獲得させるための案内演出を実行することで、時短状態中に遊技者に付与される特典（特図２保留を獲得し易くする特典）を最大限に生かした遊技を遊技者に行わせるものがある。

【４７１７】

しかしながら、上述した従来側のパチンコ機１０では、例えば、時短最終変動の抽選結果や、時短最終変動の後に実行される第２特別図柄抽選（通常状態中に実行される特図２

保留に対応する第２特別図柄抽選）の結果に関わらず、案内演出が実行されるため、今回の時短最終変動期間にて特図２保留数を上限数まで獲得しなくとも、その後に実行される第２特別図柄抽選の結果に基づいて、再度、特図２保留を獲得可能な時短状態が設定される場合等において、遊技者に無用に遊技球を発射させる遊技を行わせることになり、遊技者に対して適正な遊技を案内することが出来ていないという問題があった。

【４７１８】

これに対して、本第１０制御例では、時短最終変動期間中に実行される演出態様を決定する際に、時短最終変動に対応する第２特別図柄抽選の結果と、獲得済みの特図２保留に対応する先読み結果とに基づいて、時短最終変動期間が経過した後に、再度、特図２保留を獲得可能な時短状態が設定されるか否かを判別し、その判別結果に基づいて、案内演出の実行の有無を異ならせるように構成している。

【４７１９】

このように構成することで、遊技者に対して、無用に特図２保留数を上限に到達させるための遊技を行わせることを抑制した案内演出を実行することができる。

【４７２０】

加えて、本第１０制御例では、時短最終変動期間が経過した後に実行され得る遊技の内容（特図２保留の獲得難度）に応じて、案内演出の演出態様を可変するように構成しており、例えば、時短最終変動の抽選結果が小当たり当選で、且つ、小当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される場合の方が、時短最終変動の抽選結果が小当たり当選で、且つ、小当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了後に特図２保留を獲得することが困難な時短状態（不利時短状態）である場合よりも、遊技者に対して特図２保留を獲得する案内態様を強調した案内演出を実行するように構成している。

【４７２１】

このように、時短最終変動期間中に実行される案内演出の演出態様として案内態様に強弱を設けるように構成することで、常に単調な案内演出を実行する場合に比べて、特図２保留を獲得しなければ遊技者に不利となる期間中に特図２保留を獲得しないまま、その期間が終了してしまい遊技者に不利な遊技を実行させてしまうことを抑制することができる。

【４７２２】

本第１０制御例では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、その大当たり遊技終了後に、特図２保留を獲得困難な時短状態（不利時短状態）、或いは、特図２保留を獲得し易い時短状態（有利時短状態）と、を設定可能に構成している。

【４７２３】

具体的には、不利時短状態が設定された場合には、時短状態中に実行される１回目の第２特別図柄変動が開始されるタイミングで時短状態が終了するように構成し、有利時短状態が設定された場合には、時短状態中に実行される２回目の第２特別図柄変動が開始されるタイミングで時短状態が終了するように構成している。このように構成することで、不利時短状態が設定された場合には、特図２保留を獲得すること無く、第２特別図柄抽選が１回のみ実行される時短状態が設定され、有利時短状態が設定された場合には、特図２保留を上限数獲得可能な時短状態が設定される。

【４７２４】

まず、図３８１（ａ）を参照して、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合の演出内容を説明する。図３８１（ａ）は、特図１抽選で大当たり当選した後に設定される時短状態（初当たり状態）における１回目の第２特別図柄変動中に表示される表示画面の一例を示した図である。図３８１（ａ）に示した通り、実行中の第２特別図柄変動の抽選結果が、不利時短状態が設定される抽選結果（不利抽選結果）であるか、有利時短状態が設定される抽選結果（有利抽選結果）であるかを示すための時短演出が実行される。

【４７２５】

図３８１（ａ）に示した例によれば、不利抽選結果に対応する表示態様として「Ｖ」を

模したアイコン１８００ａと、有利抽選結果に対応する表示態様として「Ｖ×５」を模したアイコン１８００ｂとが表示されている。そして、アイコン１８００ｂが選択された場合には、超チャンスモードへと移行することを案内するための案内態様として「超チャンスモード」が表示され、副表示領域Ｄｓには、アイコン１８００ｂが選択された場合に大当たり遊技の実行権利を５個獲得（５連チャン可能）することを案内するための案内態様として「Ｖ×５なら５連チャン」のコメントが表示される。

【４７２６】

次に、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選の結果に基づいて実行される大当たり遊技中の演出内容について図３８１（ｂ）を参照して説明をする。図３８１（ｂ）は、特図２大当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図である。図３８１（ｂ）に示した通り、大当たり遊技のエンディング画面にて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を事前に遊技者に報知するための報知演出が実行される。

【４７２７】

次に、図３８２（ａ）を参照して、有利時短状態中の演出内容について説明をする。図３８２（ａ）は、有利時短状態であることを示す超チャンスモード中の表示画面の一例を示した図である。図３８２（ａ）に示した通り、超チャンスモードは複数回の第２特別図柄変動が実行されるまで時短状態が継続するように構成しており、第２特別図柄変動の変動期間中に特図２保留を獲得可能に構成している。よって、副表示領域Ｄｓには、現在が特図２保留を容易に獲得可能な状況であること、及び、遊技者に対して特図２保留を獲得させることを促すために「右打ちしてＶを貯めろ」のコメントが表示されている。

【４７２８】

そして、小表示領域Ｄｍ９には、獲得済みの特図２保留数に対応させて増減するＶアイコンが表示される。このＶアイコンは、特図２保留と同数を上限に表示可能に構成しており、特図２保留を獲得する毎に、第１Ｖアイコンｈｒ１～第４Ｖアイコンｈｒ４の順に表示される。図３８２（ａ）に示した例では、特図２保留を２つ獲得している状態であるため、第１Ｖアイコンｈｒ１と、第２Ｖアイコンｈｒ２とが表示されている。

【４７２９】

その後、遊技者が特図２保留を上限数まで獲得すると、図３８２（ｂ）に示した通り、小表示領域Ｄｍ９の情報に、特図２保留を上限数獲得したことを示すための上限報知態様として「ＭＡＸ」を模したアイコンｈｘが表示され、主表示領域Ｄｍの中央部に宝箱１８１０が出現する演出が実行されると共に、「宝箱が出現」の文字が表示される。そして、副表示領域Ｄｓには、実行中の演出の進展内容を遊技者に説明するための案内態様として「中身は何だろう」の文字が表示される。これにより、宝箱１８１０が開放される演出がこの後実行されることを遊技者に分かり易く報知することができる。

【４７３０】

次に、図３８３（ａ）に示した通り、宝箱１８１０が開放されると、宝箱１８１０の中から中身１８１０ａが出現する演出が実行され、その中身１８１０ａの表示態様によって、現時点で遊技者が獲得している大当たり遊技の実行権利数を報知している。つまり、図３８３（ａ）に示した例では、４個目の特図２保留の先読み結果が、有利時短状態が設定される小当たり当選であるため、実行中の第２特別図柄抽選の結果に基づく大当たり遊技（１回）と、獲得済みの特図２保留に対応する第２特別図柄抽選の結果に基づく大当たり遊技（４回）と、４個目の特図２保留に対応する第２特別図柄抽選の結果に基づく大当たり遊技の終了後に実行される第２特別図柄抽選の結果に基づく大当たり遊技（１回）と、その変動中に獲得可能な特図２保留に対応する大当たり遊技（４回）と、を合わせた１０回の大当たり遊技実行権利を獲得したことを報知するための表示態様「Ｖ×１０」で中身１８１０ａが表示されている。

【４７３１】

このように構成することで、本第１０制御例では、既に獲得済みの大当たり遊技の実行権利数だけで無く、獲得済みの大当たり遊技の実行権利に基づいて実行され得る大当たり遊技終了後の遊技内容まで予測した上で、遊技者に対して獲得し得る大当たり遊技の実行

権利に関する情報を報知することができるため、一度に保留記憶可能な特図２保留数（４個）よりも多くの数の大当たり遊技の実行権利数を遊技者に事前報知可能となる。よって、遊技者に対して、大当たり遊技の実行権利がどのようにして発生するのか（獲得し得るのか）を予測させ難くすることができ、飽きの来ない遊技を提供することができる。

【４７３２】

なお、本第１０制御例では、小当たり遊技中に適正な遊技（右打ち遊技）を実行した場合には、ほぼ大当たり遊技を実行させることが可能に構成しているため、事前に遊技者に対して報知した大当たり遊技の実行権利数と同数の大当たり遊技を遊技者に提供可能となるが、例えば、小当たり遊技中に適正な遊技（右打ち遊技）を行わなかったことにより小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと入球させることができず、大当たり遊技が実行されなかった場合には、事前報知されている大当たり遊技の実行権利数を減少させる演出を実行するように構成すると良い。

【４７３３】

このように構成することで、実行した遊技の内容によって実行される大当たり遊技の回数が減少したことを遊技者に分かり易く報知することができる。この場合、大当たり遊技の実行権利数が減少した（実行権利が消滅した）経緯を遊技者に把握させるための情報を報知可能に構成すると良い。これにより、大当たり遊技の実行権利数が残存している場合において、大当たり遊技の実行権利数が再度減少してしまう事態が発生してしまうことを抑制することができる。

【４７３４】

本第１０制御例では、小当たり遊技中に適正な遊技（右打ち遊技）を実行した場合には、ほぼ大当たり遊技を実行させることが可能に構成しているため、事前に遊技者に対して報知した大当たり遊技の実行権利数と同数の大当たり遊技を遊技者に提供可能であるため、算出された大当たり遊技の実行権利数の全てを遊技者に事前報知するように構成しているが、これに限ること無く、既に獲得済みの大当たり遊技の実行権利数だけで無く、獲得済みの大当たり遊技の実行権利に基づいて実行され得る大当たり遊技終了後の遊技内容まで予測した上で、遊技者に対して獲得し得る大当たり遊技の実行権利数を算出し、その算出結果の一部を遊技者に事前報知するように構成しても良い。

【４７３５】

これにより、例えば、小当たり遊技が実行された場合の約１／２の確率で大当たり遊技が実行されるように構成されたパチンコ機１０において、遊技者に対して獲得し得る大当たり遊技の実行権利数として算出された数の１／２の数を遊技者に事前報知するように構成した場合に、実際に実行された小当たり遊技の回数と、大当たり遊技の回数とに基づいて、事前報知された大当たり遊技の実行権利数を増加させたり減少させたりするための更新処理を実行可能にすることで、遊技者に対して、大当たり遊技が実行され得る回数を予測させ易くすること共に、予測に用いた情報の信頼性を高めることができる。

【４７３６】

図３８３（ｂ）に戻り説明を続ける。図３８３（ｂ）は、有利時短状態であることを示す超チャンスモード中における第２特別図柄の最終変動期間中に表示される表示画面の一例を示した図である。本第１０制御例では、有利時短状態が設定されている期間は、有利時短状態が設定されていない期間よりも、遊技球を第２入球口６４０へと入球させ易くなるように構成しており、有利時短状態の終了条件が成立する第２特別図柄変動期間中（最終変動期間中）は、図３８２（ａ）に示した通り、遊技者に対して第２入球口６４０へと遊技球を入球させることを促すための案内報知を実行可能に構成しているが、最終変動期間となる特別図柄変動が実行される際に既に獲得済みの特図２保留の中に大当たり遊技終了後に有利時短状態が設定される当たり当選に対応する特図２保留が存在している場合には、上述した案内報知を実行すること無く、図３８３（ｂ）に示した通り、遊技者を祝福するための演出態様が設定されるように構成している。

【４７３７】

つまり、時短状態を終了させるための時短終了条件が成立する特別図柄変動期間中にお

いて、特図２保留を上限数獲得していない状態であっても特定条件が成立している場合には、特図２保留を上限数まで獲得させることを促すための案内報知を実行しないように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、無用に特図２保留を上限数まで獲得させるための遊技を行わせることを抑制することができる。

【４７３８】

＜第１０制御例における遊技状態の遷移について＞

次に、図３８４を参照して、本第１０制御例における遊技状態の遷移内容について説明をする。図３８４は、遊技状態の遷移内容を示したゲームフローである。図３８４に示した通り、本第１０制御例では、上述した第７制御例と同様に、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、を設定可能に構成しており、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、遊技者に左打ち遊技を実行可能に構成している。

【４７３９】

パチンコ機１０の初期状態としては、特図１保留、及び、特図２保留を獲得していない状態で通常状態（第１通常状態）が設定される。この第１通常状態では、左打ち遊技によって第１入球口６４へと遊技球を入球させるための遊技が行われる。この第１通常状態では、特別図柄の低確率状態が設定されているため、３０／１０００の確率で大当たり当選する第１特別図柄抽選が実行される。

【４７４０】

ここで、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別として「大当たりＡ」が設定される。大当たり種別「大当たりＡ」が設定された大当たり遊技の終了後には時短状態が設定される。

【４７４１】

本第１０制御例では、遊技者への遊技度合いを異ならせた時短状態を設定可能に構成しており、遊技者に有利となる第２時短状態（有利時短状態）と、その第２時短状態（有利時短状態）よりも遊技者に不利となる第１時短状態（不利時短状態）と、を設定可能に構成している。より具体的には、時短状態が設定されている期間中における特図２保留の獲得のし易さを異ならせることにより、時短状態における遊技度合いを異ならせており、遊技者に有利となる第２時短状態（有利時短状態）が設定された場合には、その時短期間中に第２入球口６４０へと遊技球を複数個入球させることが容易となるように構成している。一方で、第１時短状態（不利時短状態）が設定された場合には、その時短期間中に第２入球口６４０へと遊技球を複数個入球させることが困難となるように構成している。

【４７４２】

つまり、第１時短状態（不利時短状態）が設定された場合と、第２時短状態（有利時短状態）が設定された場合とで、時短状態中における特図２保留球の獲得のし易さを異ならせることにより遊技者への有利度合いを異ならせるように構成している。

【４７４３】

本制御例のパチンコ機１０は、遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）とを設定可能に構成している。通常状態は普通図柄の低確率状態が設定されているため、普図当たりに当選し難く、且つ、普図当たりに当選した場合であっても、電動役物６４０ａの動作期間が短く第２入球口６４０へと球を入球させ難い（させることが出来ない）遊技状態となる。よって、左打ち遊技によって第１入球口６４へと球を入球させ、第１特別図柄抽選を実行する遊技が主として行われる。

【４７４４】

そして、第１入球口６４へと球が入球すると、３０／１０００の確率で大当たりに当選する第１特別図柄抽選（特図１抽選）が実行される。特図１抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別として大当たりＡが設定され、大当たり遊技終了後に第１時短状態が設定される。

【４７４５】

次に、本第１０制御例のパチンコ機１０における時短状態の内容について説明をする。図３８４に示した通り、本制御例では、時短状態として第１時短状態と第２時短状態とを設定可能に構成している。ここで、第１時短状態と第２時短状態との違いについて説明をする。第１時短状態と第２時短状態とは、何れも特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態が設定される時短状態であって、特別図柄抽選の当たり確率、普通図柄抽選の当たり確率は同一である。さらに、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動パターンの選択割合も同一である。

【４７４６】

唯一の相違点は、時短状態が終了する（通常状態へと移行する）タイミングであり、第１時短状態では、第２特別図柄抽選が１回実行された場合に、その第２特別図柄変動の開始タイミングで時短状態が終了するように構成されており、第２時短状態では、第２特別図柄抽選が２回実行された場合に、その第２特別図柄変動の開始タイミングで時短状態が終了するように構成されている。

【４７４７】

つまり、第１時短状態よりも第２時短状態のほうが、第２特別図柄変動の変動期間分、時短状態を長く設定することができるため、遊技者に有利な時短状態といえる。さらに、本制御例では、１回の普図当たり遊技中に第２入球口６４０へと入球可能な球数が１個となるように構成されており、且つ、第２特別図柄変動が１回実行された場合に時短終了条件が成立するように構成しているため、第１時短状態が設定された場合には、第２特別図柄の保留記憶（特図２保留）を獲得していない状態で時短状態が終了し易くなる。一方、第２時短状態が設定された場合には、第２特別図柄変動の変動期間中も継続して時短状態となるため、第２特別図柄の保留記憶（特図２保留）を獲得した状態で時短状態を終了させ易くなる。即ち、時短状態が終了した時点における特図２保留の獲得状況の点から見ても、第１時短状態よりも第２時短状態のほうが遊技者に有利な時短状態といえる。

【４７４８】

そして、詳細は後述するが、第１時短状態に実行される第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、５％の割合で第２時短状態が設定され得る小当たり遊技が選択されるように構成している。即ち、通常状態では第２時短状態よりも第１時短状態へと移行し易く、第１時短状態では、通常状態よりも高確率で第２時短状態へと移行し易くなるように構成している。よって、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して、遊技者に最も有利となる第２時短状態への移行割合を異ならせた遊技状態（通常状態、第１時短状態）を段階的に移行させることができるため、第２時短状態が設定されるまでに遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。また、通常状態よりも第２時短状態へと移行し易い遊技状態へと移行した場合に、遊技を止め難くすることができるため、遊技の稼働を向上させ易くすることができる。

【４７４９】

第１時短状態では、左打ち遊技によってスルーゲート６７に球を通過させ、普通図柄抽選を実行し、普図当たり遊技中に第２入球口６４０へと球を入球させる遊技が実行される。そして、第２入球口６４０へと球が入球した場合には、９７０／１０００の確率で小当たり当選し、３０／１０００の確率で大当たり当選する第２特別図柄抽選が実行される。この第１時短状態中は、第２特別図柄抽選が１回実行されたことに基づいて時短終了条件が成立し、時短終了条件が成立した第２特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動（第２特別図柄変動）の開始タイミングにて時短状態が終了するように構成している。これにより、特図２保留を獲得できないまま時短状態が終了し易くなるため、時短状態の設定後、第２特別図柄抽選を１回のみ実行可能な遊技状態となる。

【４７５０】

本第１０制御例では、時短状態中に第２特別図柄抽選が実行された場合には、必ず、大当たり当選、或いは、小当たり当選するように構成しており、小当たり遊技が実行された場合には、正常に遊技を実行した場合には、確実に大当たり遊技の実行権利（Ｖ入賞口１６５０への遊技球の入賞）を獲得可能に構成している。つまり、第２特別図柄抽選の実行

回数と、大当たり遊技の実行回数と、を同一数とすることができる。よって、第１時短状態よりも、特図２保留を獲得可能な第２時短状態が設定されることを目指した遊技が行われる。

【４７５１】

時短状態中において、特図２抽選で小当たり当選した場合に設定される小当たり種別は、それぞれ選択割合を異ならせており、大当たり遊技終了後に第１時短状態が設定される小当たりＡの選択割合が８０％、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される小当たりＢの選択割合が１５％、大当たり遊技終了後に第２時短状態が設定される小当たりＣの選択割合が５％となるように構成している。

【４７５２】

つまり、第１時短状態が設定された場合には、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される小当たりＢが選択されるまで、第２特別図柄抽選を実行させる遊技を継続して行わせることができる。

【４７５３】

そして、第１時短状態に実行される第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、５％の割合で第２時短状態が設定され得る小当たり遊技が選択されるように構成している。即ち、通常状態では第２時短状態よりも第１時短状態へと移行し易く、第１時短状態では、通常状態よりも高確率で第２時短状態へと移行し易くなるように構成している。よって、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して、遊技者に最も有利となる第２時短状態への移行割合を異ならせた遊技状態（通常状態、第１時短状態）を段階的に移行させることができるため、第２時短状態が設定されるまでに遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。また、通常状態よりも第２時短状態へと移行し易い遊技状態へと移行した場合に、遊技を止め難くすることができるため、遊技の稼働を向上させ易くすることができる。

【４７５４】

第２時短状態中は、上述した第１時短状態に対して、２回目の第２特別図柄抽選が実行された場合に時短終了条件が成立し、時短終了条件が成立した第２特別図柄変動の開始タイミングにて時短状態が終了するように構成している。つまり、時短終了条件が成立するまでの第２特別図柄変動の変動期間中を時短状態とすることができるため、その変動期間中に特図２保留を獲得することが可能となり、特図２保留を獲得した状態で時短状態を終了させ易くすることができる。よって、第２時短状態は第１時短状態よりも遊技者に有利な遊技状態となる。

【４７５５】

なお、第２時短状態中に実行される第２特別図柄抽選の結果に基づく遊技状態の移行内容については、上述した第１時短状態と同一であるため、その詳細な説明を省略する。そして、第２時短状態が終了した時点、即ち、時短終了条件が成立した第２特別図柄変動が停止表示された場合において、特図２保留を獲得していない場合は、上述した第１時短状態の終了時と同様に第１通常状態中へと移行する。

【４７５６】

一方、時短終了条件が成立した第２特別図柄変動が停止表示された場合において、特図２保留を獲得している場合は、遊技状態として通常状態が設定されている状態で第２特別図柄抽選が実行される第２通常状態へと移行する。この第２通常状態では、継続して超チャンスモードが設定される。

【４７５７】

通常状態において第２特別図柄抽選が実行された場合には、時短状態中と同一の確率（９７０／１０００）で小当たり当選する特別図柄抽選が実行される。そして、時短状態中における第２特別図柄抽選と同一の選択割合で小当たり種別が選択される。つまり、多くの特図２保留を獲得した状態であれば、大当たり遊技終了後に通常状態が設定されたとしても、高確率で時短状態へと復帰させ易くすることができる。

【４７５８】

なお、本第１０制御例では、通常状態における小当たり種別の選択割合と、時短状態における小当たり種別の選択割合と、を同一に設定しているが、これに限ること無く、一方の遊技状態の方が、他方の遊技状態よりも遊技者に有利な小当たり種別が選択され易くなるように構成しても良く、例えば、通常状態が設定されている場合の方が遊技者に有利な小当たり種別（小当たりＣ）を選択させ易くするように構成すると良い。このように構成することで、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選よりも、通常状態中に実行される第２特別図柄抽選のほうが遊技者に有利な遊技状態とすることが可能となる。よって、特図２保留を獲得した状態で時短状態を終了させることの有利度合いを高めることができるため、第１時短状態と、第２時短状態との有利度合いの差を大きくし易くすることができる。

【４７５９】

＜第１０制御例の電気的構成について＞

次に、図３８５から図３９０を参照して、本第１０制御例のパチンコ機１０における電気的構成について説明をする。本第１０制御例のパチンコ機１０は、上述した第７制御例のパチンコ機１０における電気的構成に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の一部構成、及び、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更している点で相違し、それ以外が同一である。同一の要素については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【４７６０】

まず、図３８５を参照して、本第１０制御例における主制御装置１１０の電気的構成について説明をする。図３８５（ａ）は、本第１０制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。図３８５（ａ）に示した通り、本制御例のＲＯＭ２０２は、上述した第７制御例のＲＯＭ２０２（図３０４（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数７テーブル２０２ｆａに代えて第１当たり乱数１０テーブル２０２ｉａを、小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆに代えて小当たり種別選択１０テーブル２０２ｉｆを、時短付与７テーブル２０２ｆｅに代えて時短付与１０テーブル２０２ｉｅを設けた点と、小当たりシナリオ１０テーブル２０２ｉｉを新たに追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。なお、説明の便宜上、上述した第７制御例のＲＯＭ２０２（図３０４（ａ）参照）では図示している各種構成のうち、図３８５（ａ）にてその図示を省略しているものもあるが、適用が困難な構成以外はその図示を省略しているものである。

【４７６１】

第１当たり乱数１０テーブル２０２ｉａは、上述した第１当たり乱数７テーブル２０２ｆａ（図３０５（ａ）参照）に対して、大当たりと判別される規定値と、小当たり当選と判別される規定値を異ならせた点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については詳細な説明を省略する。

【４７６２】

ここで、図３８６を参照して、第１当たり乱数１０テーブル２０２ｉａに規定されている内容について説明をする。図３８６（ａ）は、第１当たり乱数１０テーブル２０２ｉａの内容を模式的に示した模式図である。図３８６（ａ）に示した通り、第１当たり乱数１０テーブル２０２ｉａは、第１特別図柄（特図１）の当たり抽選の際に参照される特別図柄１乱数１０テーブル２０２ｉａ１と、第２特別図柄（特図２）の当たり抽選を実行する際に参照される特別図柄２乱数１０テーブル２０２ｉａ２とを有している。

【４７６３】

次に、図３８６（ｂ）を参照して、特別図柄１乱数１０テーブル２０２ｉａ１に規定されている内容について説明をする。図３８６（ｂ）は、特別図柄１乱数１０テーブル２０２ｉａ１に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図３８６（ｂ）に示した通り、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が取り得る「０～９９９」の範囲のうち、「０～２９」の範囲に対して「大当たり」が規定されている。即ち、本第１０制御例では、第１

特別図柄（特図１）の抽選で大当たりに当選する確率が３／１００（３０／１０００）となる。

【４７６４】

次いで、図３８６（ｃ）を参照して、特別図柄２乱数１０テーブル２０２ｉａ２に規定されている内容について説明をする。図３８６（ｃ）は、特別図柄２乱数１０テーブル２０２ｉａ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図３８６（ｃ）に示した通り、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が取り得る「０～９９９」の範囲のうち、「０～２９」の範囲に対して「大当たり」が規定され、「３０～９９９」の値に「小当たり」が規定されている。即ち、本第１０制御例では、特図２の抽選で大当たりに当選する確率が約３／１００（３０／１０００）、小当たりに当選する確率が９７／１００（９７０／１０００）となる。

【４７６５】

本第１０制御例では、小当たり当選と判定される判定値の種類や数を遊技状態に関わらず一定値にしているが、これに限ること無く、遊技状態に応じて、小当たりに当選する確率が高くなる高確率状態（特別図柄の高確率状態）と、低くなる低確率状態（特別図柄の低確率状態）と、を設定するように構成しても良い。また、本第１０制御レ井では、第２特別図柄抽選のみ小当たり当選と判定され得るように構成しているが、第１特別図柄抽選においても小当たり当選し得るように特別図柄１乱数１０テーブル２０２ｉａ１の内容を規定しても良く、この場合、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選とで小当たり当選する確率を同一にしても良いし、異ならせても良い。

【４７６６】

小当たり種別選択１０テーブル２０２ｉｆは、第２特別図柄抽選（特図２抽選）にて小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。この小当たり種別選択１０テーブル２０２ｉｆは、上述した第７制御例の小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆ（図３０７参照）に対して、規定される小当たり種別の内容を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素についてはその詳細な説明を省略する。

【４７６７】

ここで、図３８７を参照して、小当たり種別選択１０テーブル２０２ｉｆについて説明をする。図３８７は、小当たり種別選択１０テーブル２０２ｉｆの内容を示した模式図である。本第１０制御例では、設定される小当たり種別に応じて、小当たり遊技中に実行条件が成立したことに基づいて実行される大当たり遊技の終了後における時短状態の有利度合いを異ならせるように構成している。より具体的には、設定される小当たり種別に応じて有利時短状態、或いは、不利時短状態を設定可能に構成している。

【４７６８】

具体的には、第１特別図柄の小当たり種別としては、上記した小当たりＡ、小当たりＢ、及び小当たりＣの３種類が小当たり種別カウンタＣ５の値により選択されるように設定されており、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～７９」の範囲に対して「小当たりＡ（Ｖ通過時５Ｒ大当たりＡ）」が規定されており、「８０～９４」の範囲に対して「小当たりＢ（Ｖ通過時５Ｒ大当たりＢ）」が規定されており、「９５～９９」の範囲に対して「小当たりＣ（Ｖ通過時５Ｒ時短無し大当たりＣ）」が規定されている。

【４７６９】

ここで、各小当たり種別には、それぞれ小当たり遊技においてＶ入賞口１６５０へ遊技球が入球した場合に、その後に実行される大当たり遊技の種別（大当たり種別）が設定されている。「小当たりＡ」に対しては、大当たり種別として「大当たりＡ」が設定されており、「小当たりＢ」に対しては、「大当たりＢ」が設定されており、「小当たりＣ」に対しては、「大当たりＣ」が設定されている。

【４７７０】

本第１０制御例では、「大当たりＡ」～「大当たりＣ」の何れの大当たり種別が設定された場合であっても、大当たり遊技として可変入賞装置６５を開放されるラウンド遊技を

５回実行させる大当たり遊技（５ラウンド遊技）を実行し、大当たり遊技の終了後に、時短状態が設定されるように構成している。そして、詳細な説明は図３８８を参照して後述するが、設定される大当たり種別に応じて、時短状態を終了させるための時短終了条件として、異なる内容の時短終了条件が設定されるように構成している。

【４７７１】

つまり、小当たり当選した場合に設定される小当たり種別に応じて、時短終了条件のみを異ならせた特典遊技（大当たり遊技、時短状態中の遊技）を提供するように構成している。このように構成することで、小当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の内容によって、大当たり種別を遊技者に特定されてしまい、後に設定される時短状態が有利時短状態であるか不利時短状態であるかを遊技者に事前に予測されてしまうことを抑制することができる。

【４７７２】

なお、本第１０制御例では、小当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の内容が、小当たり種別に関わらず同一（５ラウンド（Ｒ）大当たり遊技）となるように構成しているが、これに限ること無く、小当たり種別に応じて異なる内容の大当たり遊技を実行可能に構成しても良い。この場合、遊技者に不利となる不利時短状態が設定される大当たり種別と、遊技者に有利となる有利時短状態が設定される大当たり種別の少なくとも一部とで同一の大当たり遊技内容の大当たり遊技が実行されるように構成すると良い。

【４７７３】

このように構成することで、大当たり遊技終了後に設定される時短状態が有利時短状態であるか不利時短状態であるかを大当たり遊技が実行されている最中に遊技者に判別させ難くする大当たり遊技と、大当たり遊技終了後に設定される時短状態が有利時短状態であることを大当たり遊技が実行されている最中に遊技者に判別させ易くする大当たり遊技（有利時短状態が設定される大当たり種別のみ実行可能な大当たり遊技）と、を実行することができるため、どのような内容の大当たり遊技が実行されるのかについて遊技者に興味を持たせることができる。

【４７７４】

時短付与１０テーブル２０２ｉｅは、大当たり遊技終了時に設定する時短状態の終了条件（時短終了条件）が予め規定されているデータテーブルであって、各大当たり種別に対応させた時短付与内容（時短終了条件）が規定されているものである。この時短付与１０テーブル２０２ｉｅは、時短状態を終了させるための複数の時短終了条件を設定する際に参照されるデータテーブルであり、大当たり遊技が終了（大当たり遊技のエンディング期間が終了）した場合に参照され、大当たり種別に応じて異なる時短回数（時短終了条件）が設定される。

【４７７５】

ここで、図３８８を参照して時短付与１０テーブル２０２ｉｅに規定されている内容について説明をする。図３８８は時短付与１０テーブル２０２ｉｅに規定されている内容を模式的に示した模式図である。本制御例では、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動との合算回数に基づいて成立する第１時短終了条件（時短カウンタ２０３ｈにセットされる値）と、第２特別図柄変動の回数に基づいて成立する第２時短終了条件（特図２変動回数カウンタにセットされる値）と、を設定可能に構成している。

【４７７６】

具体的には、特別図柄抽選で大当たり当選した場合、或いは、小当たり種別「小当たりＡ」が設定された場合に設定される「大当たりＡ」に対しては、第１時短終了条件として、時短カウンタ２０３ｈの値に「１０」が、第２時短終了条件として、特図２変動回数カウンタ２０３ｉａの値に「１」が規定されている。つまり、「大当たりＡ」に対応する時短状態が設定された場合には、第１特別図柄変動の実行回数と、第２特別図柄変動の実行回数との合算回数が１０回に到達した場合に第１時短終了条件が成立し、第２特別図柄変動の実行回数が１回に到達した場合に第２時短終了条件が成立する時短状態が設定される。なお、上述した通り、本第１０制御例では、時短終了条件が成立する特別図柄変動の開

始タイミングにて時短状態を終了させるように構成していることから、「大当たりＡ」に対応する時短状態が設定された場合には、時短状態が設定されてから１回目の第２特別図柄変動の開始タイミングにて時短状態が終了することになる。よって、遊技者に不利となる不利時短状態となる。

【４７７７】

なお、本第１０制御例では、時短状態中において正常に遊技を実行する場合において先に成立し得る第２時短終了条件と、その第２時短終了条件よりも成立し難い第１時短終了条件を設定するように構成している。そして、第１時短終了条件として時短カウンタ２０３ｈの値に「１０」をセットするように規定されている。この「１０」の値は、特図１保留の上限数「４」よりも大きな値となるように規定されている。よって、特図１保留を上限数記憶している状態で時短状態が設定され、第２特別図柄変動が実行されるよりも前に、全ての特図１保留が消化されたとしても時短状態が終了することが無い。また、時短状態中において第１特別図柄抽選のみを実行する行為が行われた場合には、第１特別図柄変動の回数が１０回に到達した時点で時短状態を終了させることができるため、正常では無い遊技が継続して実行されることを抑制することができる。なお、本制御例では、時短状態が設定される全ての大当たり種別に対して、第１時短終了条件として同一の値をセットするように構成しているが、これに限ること無く、異なる値をセットするように構成しても良い。

【４７７８】

小当たり種別「小当たりＢ」が設定された場合に設定される「大当たりＢ」に対しては、第１時短終了条件として、時短カウンタ２０３ｈの値に「０」が、第２時短終了条件として、特図２変動回数カウンタ２０３ｉａの値に「０」が規定されている。つまり、「大当たりＢ」が設定された場合には、大当たり遊技終了後に通常状態が設定されるように構成している。なお、上述した通り、本第１０制御例では、通常状態が設定される場合よりも時短状態が設定される場合の方が、遊技者に有利な遊技（第２特別図柄抽選）を実行させ易く構成していることから、「大当たりＢ」は、遊技者に最も不利となる大当たり種別となる。

【４７７９】

小当たり種別「小当たりＣ」が設定された場合に設定される「大当たりＣ」に対しては、第１時短終了条件として、時短カウンタ２０３ｈの値に「１０」が、第２時短終了条件として、特図２変動回数カウンタ２０３ｉａの値に「２」が規定されている。つまり、「大当たりＣ」に対応する時短状態が設定された場合には、第１特別図柄変動の実行回数と、第２特別図柄変動の実行回数との合算回数が１０回に到達した場合に第１時短終了条件が成立し、第２特別図柄変動の実行回数が２回に到達した場合に第２時短終了条件が成立する時短状態が設定される。なお、上述した通り、本第１０制御例では、時短終了条件が成立する特別図柄変動の開始タイミングにて時短状態を終了させるように構成していることから、「大当たりＣ」に対応する時短状態が設定された場合には、時短状態が設定されてから２回目の第２特別図柄変動の開始タイミングにて時短状態が終了することになる。つまり、時短状態が設定されてから１回目の第２特別図柄変動の変動期間中は時短状態が継続し、普図当たり遊技によって第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くなる期間となる。よって、遊技者に有利となる有利時短状態となる。

【４７８０】

また、本制御例では複数の時短終了条件として、上述した第１時短終了条件、第２時短終了条件を有する構成を用いているが、それ以外の条件を時短終了条件として設定しても良く、例えば、第１特別図柄の変動回数が所定回数（例えば５０回）となった場合に成立する時短終了条件や、第２特別図柄の変動回数が所定回数（例えば８０回）となった場合に成立する時短終了条件や、小当たりに当選しＶ入賞装置６５０が作動した回数が所定回数（例えば、１０回）となった場合に成立する時短終了条件を設定しても良い。

【４７８１】

さらに、特別図柄の変動回数や抽選結果に基づかず、別の要因によって成立する時短終

了条件を設定しても良く、例えば、普通図柄の変動回数や普通図柄の当たり当選回数（電動役物６４０ａの作動回数）が所定回数となった場合に成立する時短終了条件や、特定の入球口（例えば、一般入賞口６３）に入球した球数が所定個数（例えば、５０個）となった場合に成立する時短終了条件等を予め設定するように構成しても良い。

【４７８２】

上述したように、遊技者に有利な遊技状態である時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定し、その時短終了条件の何れかが設定した場合に時短状態が終了するように構成することで、時短状態がどれくらいの期間継続するのかを遊技者が事前に把握することが困難となるため単調な遊技が行われることを抑制することができる。

【４７８３】

さらに、複数の時短終了条件が所定数（例えば２つ）成立した場合に時短終了条件が成立するように構成しても良い。この場合、成立した時短終了条件の数を判別する成立数判別手段と、成立数判別手段により判別された成立数が所定数（例えば２つ）に到達したかを判別する条件到達判別手段と、を設け、条件到達判別手段により成立数が所定数（例えば２つ）に到達したと判別された場合に時短状態を終了（通常状態を設定）するように構成すると良い。

【４７８４】

また、最初に成立した時短終了条件の内容を判別する内容判別手段を設け、その内容判別手段の判別結果に基づいて、条件到達判別手段の判別基準となる所定数（例えば２つ）を可変させる判別基準数可変手段を設けても良い。これにより、最初に成立した時短終了条件の種類に応じて、終了し易い時短状態や、終了し難い時短状態を設定することができるため、時短状態が設定された後でも遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【４７８５】

上述した内容に加え、時短状態が設定されてからの所定期間（例えば、特別図柄の変動回数が１０回に到達するまで）を計測する所定期間計測手段と、その所定期間計測手段の計測結果を判別する結果判別手段とを設け、結果判別手段により、現在が所定期間内であると判別した場合には、上述した時短終了条件が成立したとしても所定期間が経過するまでは時短状態の終了を遅延させる時短終了遅延手段を設けても良いし、結果判別手段により現在が所定期間内であると判別した場合に成立した時短終了条件を無効にする終了条件無効手段を設けても良い。また、結果判別手段により、現在が所定期間内であると判別している間は時短終了条件の成立の有無判別や、各時短終了条件に対応して設定された各種カウンタの値を更新（減算）する処理を実行しないようにしても良い。

【４７８６】

このように構成することで、時短状態が設定された直後に時短状態が終了してしまう事態を確実に防止することが出来ると共に、時短状態の終了タイミングを複雑に設定することができる。また、上述したように複数の時短終了条件が成立したことに基づいて時短状態を終了させる処理を用いる場合においては、複数の時短終了条件を、優先時短終了条件（例えば、特別図柄の変動回数が１００回に到達した場合に成立する時短終了条件）と、非優先時短終了条件（例えば、小当たり回数が３回に到達した場合に成立する時短終了条件）とを設定しておき、優先時短終了条件が成立した場合は直ちに時短状態を終了させ、非優先時短終了条件のみ複数成立した場合に時短状態を終了させるように構成すると良い。このように優先時短終了条件を設けることで、遊技者に対して過剰に時短状態を提供してしまうことを抑制することができる。

【４７８７】

図３８５（ｂ）に戻り、本第１０制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図３８５（ｂ）は、第１０制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０が有するＲＡＭ２０３に規定されている内容を模式的に示した図である。図３８５（ｂ）に示した通り、本第１０制御例では、上述した第７制御例におけるＲＡＭ２０３（図３０４（ｂ）参照）に対して、特図２変動回数カウンタ２０３ｉａを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の

符号を付してその詳細な説明を省略する。
【４７８８】
なお、遊技状態格納エリア２０３ｇは、上述した各制御例と同様に主制御装置１１０から受信した状態コマンドに含まれている遊技状態を示す情報が格納される記憶領域であって、遊技状態格納エリア２０３ｇに格納されている情報に基づいて、設定されている遊技状態（通常状態、時短状態）に加え、その遊技状態の種別（不利時短状態（第１時短状態）、有利時短状態（第２時短状態））も判別可能に構成されている。
【４７８９】
特図２変動回数カウンタ２０３ｉａは、時短状態中に実行される第２特別図柄変動の変動回数が第２時短終了条件を満たしているかを判別する際に参照されるカウンタであって、時短状態が設定される場合に第２時短終了条件に対応する値がセットされる。そして、時短状態中に第２特別図柄変動を開始させるための制御処理が実行される毎に、値が減算されていき、減算後の値が第２時短終了条件を満たしているか（０であるか）が判別される。
【４７９０】
このように構成することで、設定される時短状態の種別によって第２時短終了条件の内容を異ならせた場合であっても、時短状態を設定する際に特図２変動回数カウンタ２０３ｉａにセットする値の内容を異ならせるだけで良く、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。
【４７９１】
次に、図３８９（ａ）を参照して、本第１０制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図３８９（ａ）は、第１０制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成を模式的に示した模式図である。図３８９（ａ）に示した通り、本第１０制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２は、上述した第７制御例のＲＯＭ２２２（図３１１（ａ）参照）に対して、抽選結果報知態様選択テーブル２０２ｆａを削除した点と、最終変動演出選択テーブル２２２ｉａと、告知対象選択テーブル２２２ｉｂとを設けた点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の内容については同一の符号を付してその説明を省略する。
【４７９２】
最終変動演出選択テーブル２２２ｉａは、時短状態中に実行される第２特別図柄変動の最終変動（特図２時短最終変動）中に実行される変動演出（最終変動演出）の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、時短状態を終了させるための時短終了条件が成立する１つ前の特図２変動の変動演出パターンを決定する際に参照される。
【４７９３】
本第１０制御例では、上述した通り、時短状態を終了させるタイミングが特別図柄変動の開始タイミングとなるため、時短終了条件が成立する１つ前の特別図柄変動の変動期間が、遊技者に対して特図２保留を獲得させるための最後のチャンスとなる。よって、本第１０制御例では、時短終了条件が成立する１つ前の特別図柄変動の変動期間が時短最終変動期間となり、その時短最終変動期間において最終変動演出が実行されるように構成している。
【４７９４】
具体的には、主制御装置１１０により実行される更新処理１０（図３９３参照）によって、時短カウンタ２０３ｈの値や、特図２変動回数カウンタ２０３ｉａの値が更新され、更新された後の特図２変動回数カウンタ２０３ｉａの値を示す残時短回数コマンドが設定される（図３９３のＳ１０６０３参照）。そして、主制御装置１１０から出力された残時短回数コマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信することにより、音声ランプ制御装置１１３側で現在設定されている時短状態に対して時短終了条件が成立するまでの残情報（残時短回数）を特定可能に構成している。
【４７９５】
ここで、残時短回数として１回、即ち、今回受信した残時短回数コマンドに対応する特

別図柄変動の次に実行される特別図柄変動によって時短終了条件が成立する状態であると判別した場合、具体的には、時短カウンタ２０３ｈの値、或いは、特図２変動回数カウンタ２０３ｉａの値として「１」を示す情報を残時短回数コマンドとして受信した場合に、対応する特別図柄変動（時短最終変動）の変動期間を時短最終変動期間として特定し、その時短最終変動期間に対して時短最終変動演出の演出態様を決定するように構成している。

【４７９６】

このように構成することで、時短終了条件が成立した特別図柄変動の開始タイミングにおいて時短状態を終了させる処理を実行する場合であっても、遊技者に対して、特図２保留を獲得させることを促す演出（保留獲得演出）を実行する期間を確保し易くすることができる。

【４７９７】

なお、本第１０制御例では、時短終了条件が成立した特別図柄変動の開始タイミングにて時短状態を終了させるように構成しているため、時短終了条件が成立した特別図柄変動の変動期間中は、特図２保留を獲得することが困難な遊技状態（通常状態）となることから、時短終了条件が成立する特別図柄変動の１つ前の特別図柄変動期間中において時短最終変動演出を実行するように構成しているが、例えば、時短状態を終了させるタイミングとして特別図柄変動の停止タイミングが規定されているパチンコ機１０であれば、時短終了条件が成立した特別図柄変動の変動期間を時短最終変動期間として特定し、その時短最終変動期間に対して時短最終変動演出の演出態様を決定するように構成すれば良い。

【４７９８】

また、時短最終変動演出の演出期間としては、少なくとも、上述した時短最終変動期間に該当する期間の少なくとも一部と重複していれば良く、時短最終変動期間の一部期間のみを演出期間とした時短最終変動演出を実行するように構成しても良いし、時短最終変動期間の一部期間と、時短最終変動期間とは異なる期間と、を跨ぐように時短最終変動演出を実行するように構成しても良い。

【４７９９】

ここで、図３９０を参照して、最終変動演出選択テーブル２２２ｉａに規定されている内容について説明をする。図３９０は、最終変動演出選択テーブル２２２ｉａに規定されている内容を模式的に示した図である。本第１０制御例では、図３８２（ａ）、或いは、図３８３（ｂ）に示した通り、時短最終変動演出として異なる情報を遊技者に付与可能な演出態様を設定可能に構成している。例えば、時短最終変動演出が実行されている期間中において、特図２保留の獲得を促す保留獲得演出（図３８２（ａ）参照）に対応する演出態様と、獲得済みの特図２保留の中に遊技者に有利な特典を付与可能な情報が含まれていることを報知するための祝福演出（図３８３（ｂ）参照）に対応する演出態様と、を設定可能に構成している。

【４８００】

この最終変動演出選択テーブル２２２ｉａには、図３９０（ａ）に示した通り、時短最終変動演出が実行される特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果（当否判定結果）と、時短最終変動演出が実行される特別図柄変動の変動演出を決定する際の特図２保留数（特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｂ１の値）と、取得した演出カウンタ２２３ｅの値とに対応させて最終変動演出の演出態様が規定されている。

【４８０１】

具体的には、時短最終変動演出が実行される特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果（当否判定結果）が「大当たり」、或いは「小当たりＣ」であり、時短最終変動演出が実行される特別図柄変動の変動演出を決定する際の特図２保留数（特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｂ１の値）が「１～３」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｅの値が「０～６９」の範囲に対して、演出態様として「ゴール」（図３８３（ｂ）参照）が、「７０～９９」の範囲に対して、演出態様として「貯めろ弱」（図３８２（ａ）参照）が、それぞれ規定されており、時短最終変動演出が実行される特別図柄変動の変動演出を

決定する際の特図２保留数（特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｂ１の値）が「０」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｅの値が「０～６９」の範囲に対して、演出態様として「貯めろ弱」（図３８２（ａ）参照）が、「７０～９９」の範囲に対して、演出態様として「ゴール」（図３８３（ｂ）参照）が、それぞれ規定されている。

【４８０２】

また、時短最終変動演出が実行される特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果（当否判定結果）が「小当たりＡ」であり、時短最終変動演出が実行される特別図柄変動の変動演出を決定する際の特図２保留数（特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｂ１の値）が「０～３」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｅの値が「０～６９」の範囲に対して、演出態様として「貯めろ弱」（図３８２（ａ）参照）が、「７０～９９」の範囲に対して、演出態様として「貯めろ強」が、それぞれ規定されている。

【４８０３】

さらに、時短最終変動演出が実行される特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果（当否判定結果）が「小当たりＢ」であり、時短最終変動演出が実行される特別図柄変動の変動演出を決定する際の特図２保留数（特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｂ１の値）が「１～３」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｅの値が「０～６９」の範囲に対して、演出態様として「貯めろ強」が、「７０～９９」の範囲に対して、演出態様として「貯めろ弱」（図３８２（ａ）参照）が、それぞれ規定されており、時短最終変動演出が実行される特別図柄変動の変動演出を決定する際の特図２保留数（特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｂ１の値）が「０」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｅの値が「０～９９」の範囲に対して、演出態様として「貯めろ強」が規定されている。

【４８０４】

ここで、本第１０制御例では、小当たり種別として「小当たりＣ」が設定される場合には、その小当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了後に第２時短状態（有利時短状態）が設定されるように構成している。つまり、「小当たりＣ」に当選している場合には、後に、特図２保留を獲得可能な期間を有する時短状態が設定されるように構成している。よって、時短最終変動演出の演出態様として、時短最終変動演出の演出期間中において特図２保留の獲得を遊技者に促すことの無い祝福演出（「ゴール」）に対応する演出態様が設定され得るように構成している。

【４８０５】

このように構成することで、時短状態が終了することを示す時短最終変動期間において、遊技者に対して特図２保留を獲得させるために無用に遊技球を発射させる遊技を促すことを抑制することができる。さらに、既に獲得済みの特図２保留数の数に応じて、祝福演出（「ゴール」）に対応する演出態様が設定される割合を異ならせるように構成しており、獲得済みの特図２保留数が少ない場合よりも、多い場合の方が、祝福演出（「ゴール」）に対応する演出態様が設定され易くなるように構成している。

【４８０６】

つまり、最終変動演出期間中において特図２保留を獲得するために遊技球を発射した場合において、遊技者に付与される特典が少ない状態（新たに獲得可能な特図２保留数が少ない状態）の方が、保留獲得演出が実行され難くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して特図２保留を獲得させるために無用に遊技球を発射させる遊技を促すことをより抑制することができる。

【４８０７】

さらに、本第１０制御例では、再度、有利時短状態が設定される可能性が高い状態（小当たりＣ当選している状態）であっても、低確率で保留獲得演出が実行されるように構成しているため、時短最終変動演出の演出態様によって、後の遊技内容を遊技者に確実に把握されてしまうことを抑制することができる。

【４８０８】

一方、本第１０制御例では、小当たり種別として「小当たりＢ」が設定される場合には、その小当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了後に時短状態が設定されな

い（通常状態が設定される）ように構成している。つまり、「小当たりＢ」に当選している場合には、後に、特図２保留を獲得可能な期間が設定されないように構成している。よって、時短最終変動演出の演出態様として、時短最終変動演出の演出期間中において特図２保留の獲得を遊技者に促す演出態様が設定され得るように構成している。

【４８０９】

このように構成することで、遊技者に対して、特図２保留を獲得し得る最後の期間中において、特図２保留を確実に獲得させ易くすることができる。また、本第１０制御例では、遊技者に特図２保留を獲得させることを促すための保留獲得演出の演出態様として、特図２保留の獲得を促す弱演出態様（「貯めろ弱」）と、その弱演出態様よりも特図２保留の獲得を強く促す強演出態様（「貯めろ強））と、を設定可能に構成しており、大当たり遊技終了後に不利時短状態が設定される場合（小当たりＡに当選した場合）と、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される場合（小当たりＢに当選した場合）と、で保留獲得演出の演出態様として、強演出態様が設定される割合を異ならせるように構成している。

【４８１０】

つまり、不利時短状態が設定された場合には、特図２保留を新たに獲得することは困難であるが、例えば、特図２保留を１個も獲得していない状態で不利時短状態が設定された場合には、新たに第２特別図柄抽選を１回実行可能に構成している。即ち、大当たり遊技終了後に通常状態が設定された場合と、不利時短状態が設定された場合と、では、何れも新たに特図２保留を獲得することが困難な遊技状態となるが、不利時短状態の方が、新たに第２特別図柄抽選を実行させ易い遊技状態となる。そして、新たに第２特別図柄抽選が実行されることにより、その抽選結果に基づいて有利時短状態が設定される可能性があることから、通常状態が設定される「小当たりＢ」よりも、不利時短状態が設定される「小当たりＣ」のほうが、後に有利時短状態が設定される可能性が高くなる。

【４８１１】

よって、本第１０制御例では、小当たりＡに当選した場合よりも、小当たりＢに当選した場合の方が、遊技者に対して特図２保留の獲得を強く促す演出態様（貯めろ強）が設定され易くなるように構成している。

【４８１２】

ここで、従来のパチンコ機１０では、時短状態において特図２保留を獲得することが可能となる最終期間（時短最終変動期間）において、無条件で遊技者に対して特図２保留を獲得させることを促す演出（保留獲得演出）が実行されるように構成されていた。しかしながら、時短最終変動期間に対応する特別図柄抽選の結果によっては、時短最終変動期間中において特図２保留を獲得することのメリットが無く、無用に遊技球を発射してしまうというデメリットのみが発生する場合があった。

【４８１３】

そして、実際に特図２保留を獲得した方が良い状況（例えば、そのまま時短状態が終了し、特図２保留を新たに獲得することが出来なくなる状況）と、特図２保留を獲得するメリットが低い状況（例えば、実行中の特別図柄抽選が大当たり当選（小当たり当選）しており、その抽選結果に基づいて実行される大当たり遊技の終了後に、再度、特図２保留を容易に獲得することが可能な時短状態が設定される状況）と、で同一態様の保留獲得演出が実行されることから、保留獲得演出が実行された場合において、新たに特図２保留を獲得しようとする遊技意欲が徐々に低下してしまう問題が発生する虞があった。

【４８１４】

これに対して、本第１０制御例では、保留獲得演出の演出態様として、遊技者に対して特図２保留を獲得させることを促す程度を異ならせた演出態様を設定可能に構成し、実際に特図２保留を獲得した方が良い状況（例えば、そのまま時短状態が終了し、特図２保留を新たに獲得することが出来なくなる状況）において、遊技者に特図２保留を獲得すること強く促す演出態様（貯めろ強）が設定され易くなるように構成している。

【４８１５】

このように構成することで、通常実行される保留獲得演出とは異なる演出態様であって

、且つ、特図２保留の獲得が強く促されている演出態様で実行される保留獲得演出を見た遊技者に対して、意欲的に特図２保留を獲得するための遊技を行わせることができる。

【４８１６】

なお、特図２保留の獲得を強く促す演出態様としては、例えば、図３８２（ａ）に示した通常の保留獲得演出の演出態様に対して、小表示領域Ｄｍ４の表示領域を大きくすることにより「左打ち」の文字を大きく表示したり、副表示領域Ｄｓに表示されるコメントとして「左打ちしてＶを貯めろ」に代えて「必ず左打ちしてください」のコメントを表示したりすることで、遊技者に遊技球の発射を強く促す、即ち、通常の保留獲得演出において遊技者に提供される情報の表示態様を異ならせることにより、遊技者に遊技球の発射を強く促すように構成しても良いし、図３８２（ａ）に示した表示画面（通常の保留獲得演出の表示画面）では遊技者に提供されることの無い新たな情報（例えば、今回の特図変動期間が終了すると、特図２保留を獲得可能な期間が設定されないことを示すための情報）を遊技者に提供可能な演出態様を設定するように構成しても良い。加えて、パチンコ機１０から出力される音声や、パチンコ機１０に設けられた発光手段（ＬＥＤ等）を用いた追加演出を実行することにより、実際に特図２保留を獲得した方が良い状況（例えば、そのまま時短状態が終了し、特図２保留を新たに獲得することが出来なくなる状況）であることを遊技者に分かり易く報知するように構成しても良い。

【４８１７】

なお、本第１０制御例では、図３９０（ａ）に示した通り、時短最終変動演出が実行される特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果（当否判定結果）と、獲得済みの特図２保留数と、に基づいて、時短最終変動演出の演出態様を決定可能に構成しているが、それ以外の情報に基づいて時短最終変動演出の演出態様を決定可能に構成しても良く、例えば、獲得済みの特図２保留に対する先読み結果（事前判別結果）に関する情報に基づいて演出態様を決定可能に構成しても良い。

【４８１８】

この場合、当該特別図柄抽選の結果（当否判定結果）と、獲得済みの特図２保留に対する先読み結果（事前判別結果）と、に基づいて、後に有利時短状態が設定されるか否かを判別し、その判別結果に基づいて時短最終変動演出の演出態様を決定するように構成すれば良い。このように構成することで、より精度を高めた時短最終変動演出を実行することが可能となる。

【４８１９】

告知対象選択テーブル２２２ｉｂは、遊技者に対して獲得済み（獲得予定を含む）の大当たり遊技の実行権利数を報知するための報知演出（図３８３（ａ）参照）の演出態様（報知数）を決定する際に参照されるデータテーブルであって、報知演出の実行条件が成立し、報知演出の演出態様を決定するための情報を特定する際に参照される（図３９４のＳ２０１０８参照）。

【４８２０】

ここで、図３９０（ｂ）を参照して、告知対象選択テーブル２２２ｉｂに規定されている内容について説明をする。図３９０（ｂ）は、告知対象選択テーブル２２２ｉｂに規定されている内容を模式的に示した図である。図３９０（ｂ）に示した通り、告知対象選択テーブル２２２ｉｂには、入賞情報格納エリア２２３ａに格納されている保留記憶情報を読み出した結果（有利時短状態が設定される小当たり種別「小当たりＣ」に対応する保留記憶情報が格納されている位置（記憶エリア）と、「小当たりＣ」に対応する保留記憶情報の数）と、に基づいて、報知演出の対象とする（告知対象とする）保留記憶情報を異ならせて規定している。

【４８２１】

ここで、入賞情報格納エリア２２３ａは、上述した通り、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（第１エリア～第４エリア）とを特別図柄に対して有しており、これらの各エリアには、主制御装置１１０から出力された入賞情報コマンドに含まれる入賞情報が第１エリアから順に保留記憶情報として格納されるように構成している。つまり、入賞情報格

納エリア２２３ａには、第２特別図柄に対応する保留記憶情報として、第２特別図柄抽選が実行される順に保留記憶情報が記憶されるように構成している。

【４８２２】

よって、入賞情報格納エリア２２３ａに格納されている第２特別図柄に対応する保留記憶情報を読み出すことにより、小当たりＣに当選する保留記憶情報の数と、小当たりＣに当選する保留記憶情報に基づく第２特別図柄抽選が実行される順序と、を特定することが可能となる。

【４８２３】

詳細な説明は省略するが、入賞情報格納エリア２２３ａの第１エリア（エリア１）には、次に実行される第２特別図柄抽選に対応する保留記憶情報が格納され、次いで、第２エリア（エリア２）、第３エリア（エリア３）、第４エリア（エリア４）の順で保留記憶情報が格納される。本第１０制御例では、入賞情報を獲得した順に特別図柄抽選が実行されるように構成しているため、第１エリア（エリア１）に格納されている保留記憶情報が最初に格納された保留記憶情報となり、第４エリア（エリア２）に格納されている保留記憶情報が最後に格納された保留記憶情報となる。

【４８２４】

図３９０（ｂ）に示した通り、告知対象選択テーブル２２２ｉｂには、最終小当たりＣ保留格納位置と、保留内小当たりＣ保留数と、に対応付けて告知対象とする小当たりＣ保留を決定するように構成している。最終小当たりＣ保留格納位置とは、入賞情報格納エリア２２３ａに格納されている複数の第２特別図柄に対応する保留記憶情報のうち、小当たりＣ当選する保留記憶情報を特定し、その特定した保留記憶情報の中で最も後に格納された保留記憶情報が記憶されている保留エリア（第１エリア～第４エリア）を示すものである。

【４８２５】

つまり、最終小当たりＣ保留格納位置が「１」の場合は、入賞情報格納エリア２２３ａの保留エリアのうち、第１エリア（エリア１）にのみ小当たりＣ当選する保留記憶情報（小当たりＣ保留）が格納されている状態であることを示し、最終小当たりＣ保留格納位置が「２」の場合は、入賞情報格納エリア２２３ａの保留エリアのうち、最後に小当たりＣ保留が格納されたエリアが第２エリア（エリア２）であることを示している。なお、最終小当たりＣ保留格納位置は、最後に格納された小当たりＣ保留の位置を特定しているだけであり、最終小当たりＣ保留格納位置が「２」の場合は、第１エリア（エリア１）に小当たりＣ保留が格納されている場合と、格納されていない場合と、が存在する。

【４８２６】

同様に、最終小当たりＣ保留格納位置が「３」の場合は、入賞情報格納エリア２２３ａの保留エリアのうち、最後に小当たりＣ保留が格納されたエリアが第３エリア（エリア３）であることを示している。なお、最終小当たりＣ保留格納位置は、最後に格納された小当たりＣ保留の位置を特定しているだけであり、最終小当たりＣ保留格納位置が「３」の場合は、第１エリア（エリア１）、或いは第２エリア（エリア２）に小当たりＣ保留が格納されている場合と、格納されていない場合と、が存在する。

【４８２７】

また、最終小当たりＣ保留格納位置が「４」の場合は、入賞情報格納エリア２２３ａの保留エリアのうち、最後に小当たりＣ保留が格納されたエリアが第４エリア（エリア４）であることを示している。なお、最終小当たりＣ保留格納位置は、最後に格納された小当たりＣ保留の位置を特定しているだけであり、最終小当たりＣ保留格納位置が「４」の場合は、第１エリア（エリア１）、第２エリア（エリア２）、第３エリア（エリア３）のそれぞれに小当たりＣ保留が格納されている場合と、格納されていない場合と、が存在する。

【４８２８】

また、最終小当たりＣ保留格納位置は、上述した通り、最後に格納された小当たりＣ保留の位置を特定するだけのものであり、獲得済みの特図２保留数（入賞情報格納エリア２

２３ａに格納されている第２特別図柄に対応する保留記憶情報の総数）を特定するものでは無い。よって、獲得済みの特図２保留数が「１」である場合も、「４」である場合も、保留エリアの第１エリア（エリア１）のみに小当たりＣ保留が格納されている場合には、最終小当たりＣ保留格納位置が「１」と特定される。

【４８２９】

保留内小当たりＣ保留数は、入賞情報格納エリア２２３ａに格納されている第２特別図柄に対応する保留記憶情報のうち、小当たりＣ保留に対応する保留記憶情報（小当たりＣ当選する保留記憶情報）の数を示すものであって、保留内小当たりＣ保留数が「１」の場合は、入賞情報格納エリア２２３ａに格納されている第２特別図柄に対応する保留記憶情報のうち、小当たりＣ保留に対応する保留記憶情報が１個であり、保留内小当たりＣ保留数が「２」の場合は、入賞情報格納エリア２２３ａに格納されている第２特別図柄に対応する保留記憶情報のうち、小当たりＣ保留に対応する保留記憶情報が２個であり、保留内小当たりＣ保留数が「３」の場合は、入賞情報格納エリア２２３ａに格納されている第２特別図柄に対応する保留記憶情報のうち、小当たりＣ保留に対応する保留記憶情報が３個であり、保留内小当たりＣ保留数が「４」の場合は、入賞情報格納エリア２２３ａに格納されている第２特別図柄に対応する保留記憶情報のうち、小当たりＣ保留に対応する保留記憶情報が４個であることを示している。

【４８３０】

次に、図３９０（ｂ）を参照して、告知対象選択テーブル２２２ｉｂに規定されている内容を具体的に説明する。図３９０（ｂ）に示した通り、最終小当たりＣ保留格納位置が「１」に対しては、保留内小当たりＣ保留数を特定すること無く、告知対象とする小当たりＣ保留として「エリア１（第１エリア）」が規定される。つまり、最終小当たりＣ保留格納位置が「１」の場合は、それ以外に小当たりＣ保留が存在しない状態であることから、そのまま「エリア１（第１エリア）」に格納されている小当たりＣ保留を報知演出による告知対象として決定する。

【４８３１】

また、最終小当たりＣ保留格納位置が「２」に対しては、保留内小当たりＣ保留数が「１」の場合、即ち、保留エリアのうち「第２エリア（エリア２）」にのみ小当たりＣ保留が格納されている場合には、告知対象とする小当たりＣ保留として「エリア１（第１エリア）」が特定される。この場合、「エリア１（第１エリア）」には、小当たりＣ保留が格納されていない状態であるため、報知演出として、小当たりＣに当選することを前提とした大当たり遊技の実行権利数では無く、「エリア１（第１エリア）」に格納されている保留記憶情報に基づいて算出される大当たり遊技の実行権利数が報知演出の報知数として決定される。

【４８３２】

このように構成することで、報知演出によって報知された大当たり遊技の実行権利数と、実際に獲得している（獲得予定を含む）大当たり遊技の実行権利数とを乖離させた報知演出を実行可能とすることができるため、遊技者に意外性のある演出を提供することができる。

【４８３３】

保留内小当たりＣ保留数が「２」の場合は、告知対象とする小当たりＣ保留として「エリア２（第２エリア）」が特定される。この場合、「エリア２（第２エリア）」には、小当たりＣ保留が格納されているため、現時点における最大数の大当たり遊技の実行権利数を報知演出の報知数として設定することが可能となる。

【４８３４】

次に、最終小当たりＣ保留格納位置が「３」に対しては、保留内小当たりＣ保留数が「１」の場合、即ち、保留エリアのうち「第３エリア（エリア３）」にのみ小当たりＣ保留が格納されている場合には、告知対象とする小当たりＣ保留として「エリア３（第３エリア）」が特定される。この場合、「エリア３（第３エリア）」には、最後に格納された小当たりＣ保留が格納されているため、現時点における最大数の大当たり遊技の実行権利数

を報知演出の報知数として設定することが可能となる。

【４８３５】

また、保留内小当たりＣ保留数が「２」の場合は、告知対象とする小当たりＣ保留として「エリア２（第２エリア）」が特定される。この場合、「エリア２（第２エリア）」には、小当たりＣ保留が格納されていない場合と、格納されている場合とが生じる。具体的に説明をすると、最終小当たりＣ保留格納位置が「３」であることから、保留エリアのうち「エリア３（第３エリア）」には、小当たりＣ保留が格納されていることは確定している。そして、保留内小当たりＣ保留数が「２」であることから、「エリア３（第３エリア）」よりも先に保留記憶情報が格納されている「エリア２（第２エリア）」、或いは「エリア１（第１エリア）」の何れかに小当たりＣ保留が格納されていることになる。

【４８３６】

ここで、小当たりＣ保留が「エリア２（第２エリア）」に格納されている場合は、告知対象とする「エリア２（第２エリア）」に小当たりＣ保留が格納されている状態であるため、「エリア２（第２エリア）」に格納されている保留記憶情報に基づいた報知数（小当たりＣ当選に基づいて設定される有利時短状態中に獲得可能な大当たり遊技の実行権利数を含む報知数）が報知演出の報知数として設定される。一方、小当たりＣ保留が「エリア１（第１エリア）」に格納されている場合は、告知対象とする「エリア２（第２エリア）」に小当たりＣ保留が格納されていない状態であるため、「エリア２（第２エリア）」に格納されている保留記憶情報（小当たりＡ、小当たりＢ、或いは大当たり）に基づいた報知数が報知演出の報知数として設定される。

【４８３７】

また、保留内小当たりＣ保留数が「３」の場合は、告知対象とする小当たりＣ保留として「エリア１（第１エリア）」が特定される。この場合、「エリア１（第１エリア）」には、小当たりＣ保留が確実に格納されている状態となる。具体的に説明をすると、最終小当たりＣ保留格納位置が「３」であることから、保留エリアのうち「エリア３（第３エリア）」には、小当たりＣ保留が格納されていることは確定している。そして、保留内小当たりＣ保留数が「３」であることから、「エリア３（第３エリア）」よりも先に保留記憶情報が格納されている「エリア２（第２エリア）」、或いは「エリア１（第１エリア）」に２つの小当たりＣ保留が格納されている状態のみが該当するため、「エリア１（第１エリア）」には、小当たりＣ保留が確実に格納されている状態となる。この場合、告知対象とする「エリア１（第１エリア）」に小当たりＣ保留が格納されている状態であるため、「エリア１（第１エリア）」に格納されている保留記憶情報に基づいた報知数（小当たりＣ当選に基づいて設定される有利時短状態中に獲得可能な大当たり遊技の実行権利数を含む報知数）が報知演出の報知数として設定される。なお、この場合、「エリア１（第１エリア）」よりも後のエリアに小当たりＣ保留が格納されている状態であり、「エリア３（第３エリア）」に格納されている保留記憶情報に基づいた報知数が現時点において報知演出にて報知可能な大当たり遊技の実行権利数の最大数となる。このように、大当たり遊技の実行権利数として報知可能な最大数とは異なる数を報知演出として報知可能に構成することで、遊技者に実際に実行される大当たり遊技の回数（連チャン数）を予測させる楽しみを提供することができる。

【４８３８】

同様に、最終小当たりＣ保留格納位置が「４」に対しては、保留内小当たりＣ保留数が「１」の場合、即ち、保留エリアのうち「第４エリア（エリア４）」にのみ小当たりＣ保留が格納されている場合には、告知対象とする小当たりＣ保留として「エリア４（第４エリア）」が特定される。この場合、「エリア４（第４エリア）」には、最後に格納された小当たりＣ保留が格納されているため、現時点における最大数の大当たり遊技の実行権利数を報知演出の報知数として設定することが可能となる。

【４８３９】

また、保留内小当たりＣ保留数が「２」の場合は、告知対象とする小当たりＣ保留として「エリア３（第３エリア）」が特定される。この場合、「エリア３（第３エリア）」に

は、小当たりＣ保留が格納されていない場合と、格納されている場合とが生じる。具体的に説明をすると、最終小当たりＣ保留格納位置が「４」であることから、保留エリアのうち「エリア４（第４エリア）」には、小当たりＣ保留が格納されていることが確定している。そして、保留内小当たりＣ保留数が「２」であることから、「エリア４（第４エリア）」よりも先に保留記憶情報が格納されている「エリア３（第３エリア）」，「エリア２（第２エリア）」、或いは「エリア１（第１エリア）」の何れかに小当たりＣ保留が格納されていることになる。

【４８４０】

ここで、小当たりＣ保留が「エリア３（第３エリア）」に格納されている場合は、告知対象とする「エリア３（第３エリア）」に小当たりＣ保留が格納されている状態であるため、「エリア３（第３エリア）」に格納されている保留記憶情報に基づいた報知数（小当たりＣ当選に基づいて設定される有利時短状態中に獲得可能な大当たり遊技の実行権利数を含む報知数）が報知演出の報知数として設定される。一方、小当たりＣ保留が「エリア１（第１エリア）」、或いは「エリア２（第２エリア）」に格納されている場合は、告知対象とする「エリア３（第３エリア）」に小当たりＣ保留が格納されていない状態であるため、「エリア３（第３エリア）」に格納されている保留記憶情報（小当たりＡ、小当たりＢ、或いは大当たり）に基づいた報知数が報知演出の報知数として設定される。

【４８４１】

保留内小当たりＣ保留数が「３」の場合は、告知対象とする小当たりＣ保留として「エリア２（第２エリア）」が特定される。この場合、「エリア２（第２エリア）」には、小当たりＣ保留が格納されていない場合と、格納されている場合とが生じる。具体的に説明をすると、最終小当たりＣ保留格納位置が「４」であることから、保留エリアのうち「エリア４（第４エリア）」には、小当たりＣ保留が格納されていることが確定している。そして、保留内小当たりＣ保留数が「３」であることから、「エリア４（第４エリア）」よりも先に保留記憶情報が格納されている「エリア３（第３エリア）」，「エリア２（第２エリア）」、或いは「エリア１（第１エリア）」のうち、２つのエリアに小当たりＣ保留が格納されていることになる。

【４８４２】

ここで、小当たりＣ保留が「エリア２（第２エリア）」に少なくとも格納されている場合は、告知対象とする「エリア２（第２エリア）」に小当たりＣ保留が格納されている状態であるため、「エリア２（第２エリア）」に格納されている保留記憶情報に基づいた報知数（小当たりＣ当選に基づいて設定される有利時短状態中に獲得可能な大当たり遊技の実行権利数を含む報知数）が報知演出の報知数として設定される。一方、小当たりＣ保留が「エリア１（第１エリア）」、及び「エリア３（第３エリア）」に格納されている場合は、告知対象とする「エリア２（第２エリア）」に小当たりＣ保留が格納されていない状態であるため、「エリア２（第２エリア）」に格納されている保留記憶情報（小当たりＡ、小当たりＢ、或いは大当たり）に基づいた報知数が報知演出の報知数として設定される。

【４８４３】

また、保留内小当たりＣ保留数が「４」の場合は、告知対象とする小当たりＣ保留として「エリア１（第１エリア）」が特定される。この場合、「エリア１（第１エリア）」には、小当たりＣ保留が確実に格納されている状態となる。具体的に説明をすると、最終小当たりＣ保留格納位置が「４」であることから、保留エリアのうち「エリア４（第４エリア）」には、小当たりＣ保留が格納されていることは確定している。そして、保留内小当たりＣ保留数が「４」であることから、「エリア４（第４エリア）」よりも先に保留記憶情報が格納されている「エリア３（第３エリア）」，「エリア２（第２エリア）」，「エリア１（第１エリア）」に３つの小当たりＣ保留が格納されている状態のみが該当するため、「エリア１（第１エリア）」には、小当たりＣ保留が確実に格納されている状態となる。この場合、告知対象とする「エリア１（第１エリア）」に小当たりＣ保留が格納されている状態であるため、「エリア１（第１エリア）」に格納されている保留記憶情報に基

づいた報知数（小当たりＣ当選に基づいて設定される有利時短状態中に獲得可能な大当たり遊技の実行権利数を含む報知数）が報知演出の報知数として設定される。なお、この場合、「エリア１（第１エリア）」よりも後のエリアに小当たりＣ保留が格納されている状態であり、「エリア４（第４エリア）」に格納されている保留記憶情報に基づいた報知数が現時点において報知演出にて報知可能な大当たり遊技の実行権利数の最大数となる。このように、大当たり遊技の実行権利数として報知可能な最大数とは異なる数を報知演出として報知可能に構成することで、遊技者に実際に実行される大当たり遊技の回数（連チャン数）を予測させる楽しみを提供することができる。

【４８４４】

次に、図３８９（ｂ）を参照して、本第１０制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図３８９（ｂ）は、第１０制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した模式図である。図３８９（ｂ）に示した通り、本第１０制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３は、上述した第７制御例のＲＡＭ２２３（図３１１（ｂ）参照）に対して、状態格納エリア２２３ｉａと、時短最終変動フラグ２２３ｉｂと、実行済フラグ２２３ｉｃとを設けた点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【４８４５】

なお、本第１０制御例では、入賞情報格納エリア２２３ａに格納される情報の種類を上述した第７制御例に対して増加している点でも相違している。具体的には、本第１０制御例では、遊技者に対して獲得済みの大当たり遊技の実行権利数の少なくとも一部を報知するための報知演出を実行可能に構成しており、告知対象選択テーブル２２２ｉａを参照して決定した保留記憶情報に基づいて、大当たり遊技の実行権利数を報知するように構成している。そして、入賞情報格納エリア２２３ａには、告知対象選択テーブル２２２ｉａを参照して決定された保留記憶情報に対して、告知対象であることを示すための情報を格納するように構成している。

【４８４６】

このように構成することで、第２特別図柄抽選が実行され、入賞情報格納エリア２２３ａに格納されている保留記憶情報の記憶エリアがシフトした場合であっても、どの保留記憶情報が告知対象となっているかを容易に判別することが可能となる。

【４８４７】

本第１０制御例では、大当たり遊技の実行権利数を報知するための報知演出が実行された場合には、その報知演出の対象となる特図２保留に対応する特別図柄抽選が実行されるまで新たな報知演出を実行しないように構成することで、獲得済み（獲得予定も含む）の大当たり遊技の実行権利数の全てが報知演出によって報知されたと遊技者に思わせるように構成している。

【４８４８】

このように、報知演出の対象となる特図２保留に対応する特別図柄抽選が実行されるまで新たな報知演出を実行しないように制御するために、入賞情報格納エリア２２３ａに格納されている保留記憶情報の中に報知演出の告知対象を示す情報が含まれているかを判別するように構成している。これにより、報知演出の終了タイミングを容易に判別することが可能となる。

【４８４９】

なお、本第１０制御例では、報知演出の実行期間中に新たな報知演出が実行されることを規制するように構成しているが、これに限ること無く、新たな報知演出を実行可能に構成しても良い。この場合、例えば、獲得済み（獲得予定も含む）の大当たり遊技の実行権利数のうち、報知演出によって報知されていない数が所定数（例えば、５個）を超えた場合に追加実行条件が成立したと判別し、報知演出が実行中であるか否かに関わらず、新たな報知演出が実行可能となるように構成すると良い。

【４８５０】

このように構成することで、報知演出によって報知されない大当たり遊技の実行権利数が増加してしまい、遊技者が報知演出に対して興味を持たなくなり、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。また、追加実行条件としては、獲得済み（獲得予定も含む）の大当たり遊技の実行権利数のうち、報知演出によって報知されていない数に基づいて成立する条件以外に、例えば、保留記憶情報に含まれている情報の中に特定情報（例えば、遊技者に有利な大当たり遊技が実行されることを示す情報や、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が遊技者に有利な遊技状態となることを示す情報）が所定個数（例えば、２個）含まれていると判別した場合に成立する条件を設けても良い。

【４８５１】

さらに、獲得済み（獲得予定も含む）の大当たり遊技の実行権利数を報知演出によって報知するための報知態様を遊技者に選択可能に構成し、例えば、第１報知態様を遊技者が選択した場合には、獲得済み（獲得予定も含む）の大当たり遊技の実行権利数の全てが遊技者に報知されるように構成し、第２報知態様を遊技者が選択した場合には、本第１０制御例のように、一部の実行権利数をランダムに選択して遊技者に報知されるように構成し、第３報知態様を遊技者が選択した場合には、最小限の実行権利数、即ち、獲得済み（獲得予定も含む）の大当たり遊技の実行権利数を有しているか否かの結果のみが遊技者に報知されるように構成しても良い。この場合、第１報知態様が選択された場合には、新たな特図２保留を獲得することで、報知演出により報知された獲得済み（獲得予定も含む）の大当たり遊技の実行権利数が増加するように、新たな報知演出が実行されることになる。

【４８５２】

状態格納エリア２２３ｉａは、主制御装置１１０から出力される状態コマンドに含まれる情報を一時的に記憶するための記憶領域である。この情報格納エリア２２３ａに格納されている情報を読み出すことにより、音声ランプ制御装置１１３側において、現在設定されている遊技状態、及び、その種別（有利時短状態、不利時短状態）を特定可能に構成している。さらに、情報格納エリア２２３ａには、現在設定されている遊技状態に関する情報を記憶可能な記憶エリアと、過去に設定されていた遊技状態に関する情報を記憶可能な過去記憶エリアとが設けられている。そして、過去記憶エリアは、最大で３つ前の遊技状態に関する情報まで記憶可能な記憶領域（第１過去記憶エリア～第３過去記憶エリア）を有しており、主制御装置１１０から遊技状態の変更を示す状態コマンドを受信した場合に、受信した状態コマンドに対応する情報が記憶エリアに格納され、それ以前に記憶エリアに格納されていた情報が第１過去記憶エリアにシフトし、第１過去記憶エリアに記憶されていた情報が第２過去記憶エリアへ、第２過去記憶エリアに記憶されていた情報が第３過去記憶エリアへとシフトされ、第３過去記憶エリアに格納されていた情報が消去されるように構成している。

【４８５３】

このように、過去に設定されていた遊技状態を一時的に記憶可能に構成することにより、複数回の遊技状態の移行内容に応じた演出や、過去に設定されていた遊技状態に応じた演出を実行することが可能となるため、遊技者に対して多彩な演出を提供することができる。

【４８５４】

時短最終変動フラグ２２３ｉｂは、時短最終変動演出を実行するための特別図柄変動期間を示すためのフラグであって、時短最終変動演出を実行するための特別図柄変動期間に対応する特別図柄変動が実行される場合にオンに設定されるものである。

【４８５５】

本第１０制御例では、時短終了条件が成立した特別図柄変動の開始タイミングにて時短状態を終了させるように構成しているため、時短終了条件が成立した特別図柄変動の変動期間中は、特図２保留を獲得することが困難な遊技状態（通常状態）となることから、時短終了条件が成立する特別図柄変動の１つ前の特別図柄変動が実行される場合に時短最終変動フラグ２２３ｉｂがオンに設定され、時短終了条件が成立する特別図柄変動の１つ前の特別図柄変動が停止表示されるタイミングにおいてオフに設定される。

【４８５６】
実行済フラグ２２３ｉｃは、報知演出が実行されていることを示すためのフラグであって、報知演出が実行される場合にオンに設定される。そして、報知演出の告知対象となる保留記憶情報に対応する特別図柄変動が実行された場合（対応する特別図柄変動の変動演出を設定した場合）にオフに設定される。本第１０制御例では、実行済フラグ２２３ｉｃがオンに設定されている間は、新たな報知演出が実行されないように構成している。
【４８５７】
＜第１０制御例における主制御装置１１０の制御処理について＞
次に、図３９１から図３９３を参照して、本第１０制御例における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。本第１０制御例では、上述した第７制御例に対して、特別図柄変動処理７（図３１５参照）に代えて、特別図柄変動処理１０（図３９１参照）を、特別図柄変動パターン選択処理７（図３１８参照）に代えて、特別図柄変動パターン選択処理１０（図３９２参照）を、更新処理７（図３１９参照）に代えて、更新処理１０（図３９３参照）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。なお、上述した各制御例、及び各実施形態において説明をした内容と同一の要素について詳細な説明を省略している箇所については、上述した各制御例、及び各実施形態において説明をした内容が適用されるものである。また、上述した各制御例、及び各実施形態において説明をした技術思想については、本第１０制御例にも当然適用されるものであり、上述した各制御例、及び各実施形態において説明をした変形例や追加例についても本第１０制御例に当然適用されるものである。
【４８５８】
まず、図３９１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理１０（Ｓ１０１５４）について説明する。図３９１は、この特別図柄変動処理１０（Ｓ１０１５４）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理１０（Ｓ１０１５４）は、タイマ割込処理（図３１４参照）の中で実行され、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて行う特別図柄（第１図柄）の変動表示や、第３図柄表示装置８１において行う第３図柄の変動表示などを制御するための処理である。
【４８５９】
この特別図柄変動処理１０（Ｓ１０１５４）では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中であるか否かを判定する（Ｓ１０２０１）。特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている期間が含まれるものであり、大当たり遊技の開始を示す期間（オープニング期間）と、大当たり遊技中の期間（ラウンド遊技期間）と、ラウンド遊技期間が終了し、次に新たな特別図柄の抽選（変動）が開始されるまでの猶予期間（エンディング期間）と、が含まれる。
【４８６０】
ここで、現在が大当たり中であるか否かの判別をするために、具体的には、大当たり中フラグ２０３ｋがオンに設定されているかを判別している。判別の結果、特別図柄の大当たり中（大当たり中フラグ２０３ｋがオンに設定されている）と判別した場合は（Ｓ１０２０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。
【４８６１】
特別図柄の大当たり中でなければ、即ち、大当たり中フラグ２０３ｋがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（Ｓ１０２０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ１０２０２）、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示態様が変動中でなければ（Ｓ１０２０２：Ｎｏ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）と第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を取得する（Ｓ１０２０３）。
【４８６２】
そして、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０より大きいか判別す

る（Ｓ１０２０４）。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０でなければ（Ｓ１０２０４：Ｙｅｓ）、即ち、変動（抽選）を開始させる第２特別図柄の保留球を確保している状態であれば、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を減算し（Ｓ１０２０５）、演算により変更された第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を示す保留球数コマンド（特図２保留球数コマンド）を設定する（Ｓ１０２０６）。Ｓ１０２０６の処理により特図２保留球数コマンドを設定した後は、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されたデータをシフトする（Ｓ１０２０７）。その後、時短抽選処理７（Ｓ１０２０８）、特別図柄判定処理７（Ｓ１０２０９）、特別図柄変動パターン選択処理１０（Ｓ１０２５１）の処理を実行し、本処理を終了する。

【４８６３】

一方、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０であると判別された場合には（Ｓ１０２０４：Ｎｏ）、現時点において変動（抽選）を開始させる第２特別図柄の保留球を確保していない状態であるため、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０より大きいか判別する（Ｓ１０２１１）。

【４８６４】

第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０であると判別された場合には（Ｓ１０２１１：Ｎｏ）、現時点において変動（抽選）を開始させる第１特別図柄の保留球を確保していない状態であるため、特別図柄変動を実行するための本処理を終了する。

【４８６５】

一方、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０でなければ（Ｓ１０２１１：Ｙｅｓ）、即ち、変動（抽選）を開始させる第１特別図柄の保留球を確保している状態であれば、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を減算し（Ｓ１０２１２）、演算により変更された第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を示す保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド）を設定する（Ｓ１０２１３）。Ｓ１０２１３の処理により特図１保留球数コマンドを設定した後は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納されたデータをシフトする（Ｓ１０２１４）。その後、特別図柄判定処理７（Ｓ１０２０９）、特別図柄変動パターン選択処理１０（Ｓ１０２５１）の処理を実行し、本処理を終了する。

【４８６６】

Ｓ１０２０２の処理において、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示態様が変動中であれば（Ｓ１０２０２：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ１０２１１）。第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて実行される変動表示の変動時間は、変動種別カウンタＣＳ１により選択された変動パターンに応じて決められており（変動パターンコマンドに応じて決められており）、この変動時間が経過していなければ（Ｓ１０２１５：Ｎｏ）、即ち、現在が特別図柄の変動期間中であれば、第１図柄表示装置の表示を更新し（Ｓ１０２１６）、本処理を終了する。

【４８６７】

一方、Ｓ１０２１５の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば（Ｓ１０２１５：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの停止図柄に対応した表示態様（停止表示）を設定する（Ｓ１０２１７）。停止表示の設定は、図３９２を参照して後述する特別図柄変動パターン選択処理７（Ｓ１０２５２）によって予め行われる。詳細な説明は省略するが、第１０制御例では、Ｓ１０２１７の処理において設定された停止表示を所定期間（０．５秒）第１図柄表示装置に表示するように構成している。このように停止図柄の表示態様（停止表示）を所定期間継続して表示させることにより、変動中の図柄が一瞬表示された場合とは異なり、遊技者に対して確実に停止表示された第１図柄の内容を認識させることができる。

【４８６８】

上述した第１図柄の停止態様を表示する所定期間（確定期間）として、第１０制御例では０．５秒を設定しているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、第１図柄が変動

中であることを示すために点灯状態と消去状態とを繰り返す点滅表示を行う場合であれば、その点滅表示を行う際の１回の点灯表示期間（例えば、０．２秒）よりも長い期間を上述した確定期間として設定すれば良い。このように構成することで、第１図柄が変動中であるか停止中（確定中）であるかを遊技者に容易に判別させることができる。

【４８６９】

Ｓ１０２１７の処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて実行中の特別図柄の変動表示が開始された際に、特別図柄判定処理７（図３１７のＳ１０２０９参照）によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の判別結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判別する（Ｓ１０２１８）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであると判別した場合は（Ｓ１０２１８：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグ２０３ｊと大当たり中フラグ２０３ｋとをオンに設定し（Ｓ１０２１９）、時短カウンタ２０３ｈを０に設定して（Ｓ１０２２０）、Ｓ１０２２１の処理へ移行する。Ｓ１０２２１の処理では、特図確定コマンドを設定し（Ｓ１０２２１）、本処理を終了する。

【４８７０】

つまり、第１０制御例では、Ｓ１０２２０の処理にて説明をした通り、特別図柄の大当たりに当選した場合には、その特別図柄の変動が終了（第１図柄の確定表示が終了）してから、大当たり遊技が開始されるまでのタイミングで時短状態が終了するように構成している。なお、特別図柄の大当たりに当選したことに基づいて時短状態を終了させるタイミングについては、予め定められているタイミングで有れば良く、上述した第１０制御例のように、特別図柄（第１図柄）の確定表示後以外にも、例えば、大当たりに当選した特別図柄の変動開始タイミングで時短状態を終了しても良いし、特別図柄が停止表示されたタイミング（確定表示が開始されるタイミング）で時短状態を終了しても良い。また、当選した大当たりに対応した大当たり遊技を開始するタイミングや大当たり遊技が開始されてから所定期間後（例えば、可変入賞装置６５が開放されるラウンド遊技開始タイミング）に時短状態を終了しても良いし、大当たり遊技が終了したタイミングで時短状態を終了しても良い。

【４８７１】

さらに、特別図柄の大当たりに当選したことに基づいて時短状態を終了させる終了タイミング（特別図柄の大当たりに当選した場合に成立する時短終了条件を成立させるタイミング）を、上述した複数のタイミングの中から１つだけ予め設定するように構成しても良いし、当選した大当たりの大当たり種別に応じて異なるタイミングで時短状態が終了するように構成しても良い。

【４８７２】

このように構成することで、例えば、特別図柄の変動開始タイミングで時短状態を終了させた場合には、遊技者に対して、時短状態が終了し（例えば、特別図柄の変動回数が規定回数（１００回）に到達し）通常状態が設定されたのか、それとも、時短状態中に大当たりに当選したことにより時短状態が終了したのかを分かり難くすることができる。よって、時短状態が終了した際に実行される特別図柄変動に対応する第３図柄の演出表示（変動表示）の内容を遊技者に注視させることができ、演出効果を高めることができる。

【４８７３】

また、複数の大当たり種別毎に時短終了条件が成立するタイミング（大当たりに当選した場合に時短状態を終了させるタイミング）を異ならせるように設定することで、時短状態の終了タイミングに基づいて特別図柄の抽選結果（判別結果）が遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。なお、複数の大当たり種別毎に設定される時短終了条件が成立するタイミングの一部に、時短状態が終了したタイミングを遊技者が識別した場合に、今回の特別図柄の抽選結果（判別結果）が大当たりであることを遊技者に報知できるタイミング、即ち、大当たりに当選したことにより成立する時短終了条件が成立した場合にのみ時短状態が終了する大当たり専用の時短終了タイミングを設けても良い。

【４８７４】

このように構成することで、時短状態が終了するタイミングを把握することで、大当た

りに当選したことをいち早く知ることができ、優越感に浸る期間を長くすることができる。また、このような効果をより奏するために、上述した大当たり専用の時短終了タイミングを、特別図柄変動が実行されてから特別図柄変動が終了するまでの変動期間のうち、前半期間に設定するように構成すると良い。

【４８７５】

一方、Ｓ１０２１８の処理において、今回の抽選結果が大当たりでないと判別された場合は（Ｓ１０２１８：Ｎｏ）、今回の抽選結果が小当たりであるか否かを判別する（Ｓ１０２２２）。Ｓ１０２２２の処理において、今回の抽選結果が小当たりであると判別された場合は（Ｓ１０２２２：Ｙｅｓ）、小当たり開始設定処理７を実行し（Ｓ１０２２３）、本処理を終了する。一方、Ｓ１０２２２の処理において、今回の抽選結果が小当たりでないと判別された場合は（Ｓ１０２２２：Ｎｏ）、小当たり開始設定処理７（Ｓ１０２２３）をスキップして、本処理を終了する。

【４８７６】

以上、説明をしたように、第１０制御例の特別図柄変動処理１０（図３９１のＳ１０１０４）では、第１特別図柄の抽選（変動）条件の成立の有無よりも優先して（先に）、第２特別図柄の抽選（変動）条件の成立の有無を判別するように構成している（図３９１のＳ１０２０４の処理）。これは、遊技者にとって有利な特別図柄である第２特別図柄は遊技状態として時短状態が設定されている場合に変動可能（変動容易）となり、通常状態が設定されている場合は、変動不能（変動困難）となる第２特別図柄のほうが、第１特別図柄よりも変動（抽選）を実行し難い特別図柄となるように構成されているためである。

【４８７７】

このように構成されたパチンコ機１０において、万が一、第１特別図柄の抽選（変動）条件と、第２特別図柄の抽選（変動）条件が同時（主制御装置１１０のタイマ割込処理（図３１４参照）の処理期間である２ミリ秒分の誤差は含む）に成立した場合に、変動（抽選）が実行され難い第２特別図柄よりも優先して第１特別図柄の変動が開始されてしまうと、遊技者に対して不快感を与えてしまうことになる。さらに、第１０制御例では第１特別図柄の抽選（変動）よりも第２特別図柄の抽選（変動）のほうが遊技者に有利となる抽選結果に当選し易くなるように（小当たりに当選し易くなるように）構成しているため、第１特別図柄の抽選（変動）条件と、第２特別図柄の抽選（変動）条件が同時（主制御装置１１０のタイマ割込処理（図３１４参照）の処理期間である２ミリ秒分の誤差は含む）に成立した場合に、変動（抽選）が実行され難い第２特別図柄よりも優先して第１特別図柄の変動が開始されてしまうと、より不快感を与えてしまうという問題があった。

【４８７８】

これに対して、第１０制御例では、第１特別図柄、或いは第２特別図柄の変動を開始させる処理を実行する場合に、遊技者にとって付加価値の高い（小当たりの当選確率が第１特別図柄よりも高い、実際に抽選（変動）が実行され難い）特別図柄（第１０制御例では第２特別図柄）の抽選（変動）条件を優先して（最初に）判別するように構成しているため、上述した問題が発生することを抑制することができる。

【４８７９】

次に、図３９２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動パターン選択処理１０（Ｓ１０２５１）について説明する。図３９２は、特別図柄変動パターン選択処理１０（Ｓ１０２５１）の内容を示したフローチャートである。図３９２に示した通り、特別図柄変動パターン選択処理１０（Ｓ１０２５１）では、特別図柄変動の開始を設定する前に更新処理１０（Ｓ８２７２）を実行するように構成している。このように構成することで、特別図柄変動が開始されるよりも前に時短状態を終了させることができる。

【４８８０】

特別図柄変動パターン選択処理１０（Ｓ１０２５１）が実行されると、まず、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ８２０１）。Ｓ８２０１の処理において、特別図柄の大当たりが設定され

ていると判別された場合には（Ｓ８２０１：Ｙｅｓ）、大当たり種別として大当たりＡを決定し（Ｓ８２７１）、Ｓ８２０３の処理に移行する。

【４８８１】

一方、Ｓ８２０１の処理において、特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｓ８２０１：Ｎｏ）、特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否か、即ち、特別図柄の小当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ８２０９）。Ｓ８２０９の処理において特別図柄の小当たりが設定されていると判別した場合には（Ｓ８２０９：Ｙｅｓ）、小当たり種別選択１０テーブル２０２ｉｆ（図３８７参照）を参照して小当たり種別を決定し（Ｓ８２７３）、Ｓ８２０３の処理に移行する。

【４８８２】

また、Ｓ８２０９の処理において、特別図柄の小当たりが設定されていない、即ち、特別図柄の外れが設定されていると判別した場合には（Ｓ８２０９：Ｎｏ）、Ｓ８２７３の処理をスキップし、Ｓ８２０３の処理に移行する。

【４８８３】

Ｓ８２０３の処理では、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタＣＳ２の値を取得する（Ｓ８２０３）。次に、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に基づいて現在の遊技状態を特定し、特定した遊技状態に対応したデータテーブルを変動パターン選択７テーブル２０２ｆｄから読み出す（Ｓ８２５２）。

【４８８４】

そして、Ｓ８２０３の処理で取得した変動種別カウンタＣＳ２の値と、Ｓ８２５２の処理で読み出した変動パターン選択７テーブル２０２ｆｄ（図３０８（ａ）参照）が有するデータテーブルとに基づいて変動パターンを選択し（Ｓ８２０５）、Ｓ８２０５の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する（Ｓ８２０６）。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。

【４８８５】

次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（Ｓ８２０７）、更新処理１０を実行する（Ｓ８２７２）。更新処理１０（Ｓ８２７２）の詳細な説明については、図３９３を参照して後述する。そして、第１図柄表示装置３７で特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ８２０８）、本処理を終了する。Ｓ８２０７の処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。

【４８８６】

なお、これに限ること無く、例えば、図３９２のＳ８２５２の処理が実行されるよりも前に更新処理１０（Ｓ８２７２）を実行するように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄変動の変動パターンを選択するよりも前に時短状態を終了させることが可能となるため、例えば、通常状態と時短状態とで異なる変動パターンを選択可能に構成されたパチンコ機１０において、選択された変動パターンに基づいて、時短状態中に特別図柄抽選の大当たり判定が実行されたか否かを判別されてしまうことを抑制することができる。

【４８８７】

図３１９は、更新処理１０（Ｓ８２７２）の処理内容を示したフローチャートである。この更新処理１０（Ｓ８２７２）では、図３１９に示した通り、時短カウンタ２０３ｈの値を減算し、時短終了条件が成立したかを判別し、その判別結果に基づいて時短状態を終了させる処理（時短終了条件が成立したか否かの判別を実行する際に参照される各種カウンタの値をクリアする処理）が実行される。

【４８８８】

更新処理１０（Ｓ８２７２）が実行されると、まず、時短カウンタ２０３ｈの値が０よ

りも大きいか、即ち、現在が時短中であるかを判別する（Ｓ１０６０１）。Ｓ１０６０１の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きく無い（０である）、即ち、時短中ではないと判別した場合は（Ｓ１０６０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい、即ち、時短中であると判別した場合は（Ｓ１０６０１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算し（Ｓ１０６０２）、Ｓ１０６０３の処理へ移行する。

【４８８９】

Ｓ１０６０３の処理では、演算により変更された（１減算された）時短カウンタ２０３ｈの値を示す残時短回数コマンドを設定する（Ｓ１０６０３）。ここで設定された残時短回数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、メイン処理７（図３２５参照）の外部出力処理（Ｓ１１５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【４８９０】

その後、時短カウンタ２０３ｈの値が０であるかを判別する（Ｓ１０６０４）。時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合は（Ｓ１０６０４：Ｙｅｓ）、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ１０６０５）、次いで、現在の遊技状態が通常状態であることを示す状態コマンドを設定し（Ｓ１０６０７）、本処理を終了する。

【４８９１】

一方、Ｓ１０６０４の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０ではないと判別した場合は（Ｓ１０６０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了し、特別図柄変動パターン選択処理１０（図３９２参照）へ戻る。

【４８９２】

＜第１０制御例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図３９４から図３９５を参照して、本第１０制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。本第１０制御例では、上述した第７制御例に対して、保留球数コマンド処理１０（図３９４参照）と、特図２演出態様設定処理１０（図３９５参照）とを実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。なお、上述した各制御例、及び各実施形態において説明をした内容と同一の要素について詳細な説明を省略している箇所については、上述した各制御例、及び各実施形態において説明をした内容が適応されるものである。また、上述した各制御例、及び各実施形態において説明をした技術思想については、本第１０制御例にも当然適用されるものであり、上述した各制御例、及び各実施形態において説明をした変形例や追加例についても本第１０制御例に当然適用されるものである。

【４８９３】

まず、図３９４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される保留球数コマンド処理１０（Ｓ２０１０１）について説明をする。図３９４は、保留球数コマンド処理１０（Ｓ２０１０１）の内容を示したフローチャートである。

【４８９４】

保留球数コマンド処理１０（Ｓ２０１０１）が実行されると、まず、実行済フラグ２２３ｉｃがオンであるか判別する（Ｓ２０１０２）。実行済フラグ２２３ｉｃがオンであると判別した場合には（Ｓ２０１０２：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、実行済フラグ２２３ｉｃがオンではないと判別した場合には（Ｓ２０１０２：Ｎｏ）、今回主制御装置１１０より受信したコマンドから保留情報を抽出し、対応する値を対応する特別図柄保留球数カウンタ（特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂ、或いは、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｂ１）に格納する（Ｓ２０１０３）。

【４８９５】

次に、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｂ１の値が４であるか判別する（Ｓ２０１０４）。特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｂ１の値が４ではないと判別した場合には（Ｓ２０１０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、特別図柄２保留球数カウンタ２

０３ｂ１の値が４であると判別した場合には（Ｓ２０１０４：Ｙｅｓ）入賞情報格納エリア２２３ａから第２特別図柄の保留記憶情報の読み出しを実行する（Ｓ２０１０５）。そして、読み出した保留記憶情報に小当たりＣに対応する保留記憶情報があるか判別する（Ｓ２０１０６）。読み出した保留記憶情報に小当たりＣに対応する情報がないと判別した場合には（Ｓ２０１０６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【４８９６】

一方、Ｓ２０１０６の処理において、Ｓ２０１０５の処理において読み出した保留記憶情報から小当たりＣに対応する情報があると判別した場合には（Ｓ２０１０６：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態が第２時短状態であるか判別する（Ｓ２０１０７）。現在の遊技状態が第２時短状態であると判別した場合には（Ｓ２０１０７：Ｙｅｓ）、告知対象選択テーブル２２２ｉｂ（図３９０（ｂ）参照）より告知対象となる小当たりＣ保留を決定し（Ｓ２０１０８）、Ｓ２０１０９の処理に移行する。一方、Ｓ２０１０７の処理において、現在の遊技状態が第２確変状態中ではないと判別した場合には（Ｓ２０１０７：Ｎｏ）、最後に獲得した小当たりＣ保留を告知対象に決定し（Ｓ２０１１２）、Ｓ２０１０９の処理に移行する。

【４８９７】

Ｓ２０１０９の処理では、Ｓ２０１０８、或いは、Ｓ２０１１２の処理において決定した小当たりＣ保留の格納位置に対応する連チャン数を示す表示態様を決定し（Ｓ２０１０９）、入賞情報格納エリア２２３ａに告知対象情報を追加する（Ｓ２０１１０）。そして、実行済フラグ２２３ｉｃをオンに設定し（Ｓ２０１１１）、本処理を終了する。

【４８９８】

次に、図３９５を参照し、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２演出態様設定処理１０（Ｓ１４９９４）について説明する。図３９５は、特図２演出態様設定処理１０（Ｓ１４９９４）の内容を示したフローチャートである。

【４８９９】

特図２演出態様設定処理１０（Ｓ１４９９４）が実行されると、まず、遊技状態が時短状態であるか判別する（Ｓ１９５５１）。遊技状態が時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ１９５５１：Ｎｏ）、Ｓ１９５５２～Ｓ１９５５５の処理をスキップし、Ｓ１９５５６の処理に移行する。一方、遊技状態が時短状態であると判別した場合には（Ｓ１９５５１：Ｙｅｓ）、今回の変動が時短の最終変動であるか判別する（Ｓ１９５５２）。今回の変動が時短の最終変動ではないと判別した場合には（Ｓ１９５５２：Ｎｏ）、Ｓ１９５５３～ＳＳ１９５５５の処理をスキップし、Ｓ１９５５６の処理に移行する。

【４９００】

一方、Ｓ１９５５２の処理において、今回の変動が時短状態の最終変動であると判別した場合には（Ｓ１９５５２：Ｙｅｓ）、状態格納エリア２２３ｉａから時短状態の読み出しを実行する（Ｓ１９５５４）。そして、読み出した時短状態が第２時短状態であるか判別する（Ｓ１９５５４）。読み出した最終変動演出選択テーブル（図３９０（ａ）参照）を参照して演出態様を決定し（Ｓ１９５５５）、Ｓ１９５５６の処理に移行する。一方、読み出した遊技状態が第２時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ１９５５４：Ｎｏ）、Ｓ１９５５５の処理をスキップし、Ｓ１９５５６の処理に移行する。

【４９０１】

次に、実行済フラグ２２３ｉｃはオンであるか判別する（Ｓ１９５５６）。実行済フラグ２２３ｉｃがオンであると判別した場合には（Ｓ１９５５６：Ｙｅｓ）、今回の対象変動が告知対象であるか判別する（Ｓ１９５５７）。今回の対象変動は告知対象であると判別した場合には（Ｓ１９５５７：Ｙｅｓ）、実行済フラグ２２３ｉｃをオフに設定し（Ｓ１９５５８）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１９５５９）、本処理を終了する。

【４９０２】

一方、Ｓ１９５５６の処理において、実行済フラグ２２３ｉｃがオンではないと判別した場合（Ｓ１９５５６：Ｎｏ）、或いは、Ｓ１９５５７の処理において今回の対象変動が

告知対象ではないと判別した場合には（Ｓ１９５５７：Ｎｏ）、上述したＳ１９５５９の処理を実行し、本処理を終了する。

【４９０３】

＜第１１制御例＞

次に、図３９６から図４０５を参照して、第１１制御例におけるパチンコ機１０について説明をする。本第１１制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第７制御例と同様に、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選では無い（外れである）場合の一部において、小当たり当選し得るように構成し、小当たり当選したことに基づいて実行される小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと入球させることで大当たり遊技を実行可能な遊技性（所謂、１種２種タイプ）を有している。

【４９０４】

本第１１制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第７制御例におけるパチンコ機１０に対して大きく相違する点は、遊技者に対して、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において、第１特別図柄抽選を実行させるための遊技（左打ち遊技）と、第２特別図柄抽選を実行させるための遊技（右打ち遊技）と、選択可能に構成している点と、第１特別図柄抽選の結果に基づいて時短状態が設定された場合と、第２特別図柄抽選の結果に基づいて時短状態が設定された場合とで、時短状態の遊技性を異ならせている点で相違している。

【４９０５】

上述した第７制御例におけるパチンコ機１０では、通常状態中は第１特別図柄抽選の実行契機となる第１入球口６４への遊技球の入球を目指す左打ち遊技が遊技者に最も有利な遊技方法となるように、通常状態中では第１特別図柄抽選のほうが第２特別図柄抽選よりも実行され易くなるように遊技盤１３を構成していた。そして、時短状態が設定された場合には、第２特別図柄抽選の実行契機となる第２入球口６４０への遊技球の入球を目指す右打ち遊技が遊技者に最も有利な遊技方法となるように、時短状態中では第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選のほうが実行され易くなるように遊技盤１３を構成していた。

【４９０６】

つまり、上述した第７制御例におけるパチンコ機１０は、設定されている遊技状態に応じて遊技者に有利となる遊技方法が予め規定されており、その遊技方法に沿った遊技を遊技者が実行するように構成していた。このように構成することで、遊技者に対して分かり易い遊技を提供することが可能となるが、遊技者に対して定められた遊技方法にて遊技を実行させることになるため遊技者が遊技に飽きてしまうという問題を有していた。

【４９０７】

これに対して、本第１１制御例におけるパチンコ機１０は、通常状態が設定されている状態で、第１特別図柄抽選の実行を目指す遊技（左打ち遊技）と、第２特別図柄抽選の実行を目指す遊技（右打ち遊技）と、を遊技者が選択可能となるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して遊技方法を選択させることができるため、様々な遊技方法で遊技を実行することが可能となる。よって、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【４９０８】

加えて、本第１１制御例では、通常状態において第１特別図柄抽選を実行させる左打ち遊技を実行した場合と、第２特別図柄抽選を実行させる右打ち遊技を実行した場合とで、獲得可能な遊技球数（賞球数）の期待値は同程度となるが、その期待値分の遊技球数（賞球数）を獲得するまでの過程が異なるように構成している。簡単に説明をすると、左打ち遊技を実行した場合には、遊技者に有利な遊技状態である時短状態が比較的設定され難いが、一度時短状態が設定されると、その時短状態が継続し易くなり、右打ち遊技を実行した場合には、左打ち遊技を実行した場合よりも時短状態が設定され易く、その時短状態が継続し難くなるように構成している。

【４９０９】

このように構成することで、遊技者の都合に合わせた遊技を遊技者自身に選択させるこ

とができるため、遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。
【４９１０】
まず、図３９６を参照して、本第１１制御例のパチンコ機１０における遊技盤１３の構成について説明をする。図３９６は、本第１１制御例のパチンコ機１０における遊技盤１３の構成を示した正面図である。図３９６に示した通り、本第１１制御例のパチンコ機１０における遊技盤１３は、上述した第７制御例のパチンコ機１０における遊技盤１３の構成（図２９４参照）に対して、遊技盤１３の右側領域（右打ち遊技によって発射された遊技球が流下する可変表示ユニット８０よりも右側の領域）の構成を異ならせている点と、遊技者に対して遊技方法を示すための指標（表示態様）を遊技盤１３に形成される遊技領域の上側に付している点と、で相違している。なお、上述した第７制御例と同一の構成については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【４９１１】
図３９６に示した通り、遊技盤１３に形成される遊技領域（発射した遊技球が通過可能な領域）のうち、上側（可変表示ユニット８０の上方）の領域には、遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）に対応する態様として、カメを模した態様ｋ１と、サメを模した態様ｋ２と、が付されている。態様ｋ１は、左打ち遊技に対応する態様であって、態様ｋ１を目指して遊技球を発射させることで、遊技者に左打ち遊技を行わせることが可能となる可変表示ユニット８０の左上方の位置に付されている。
【４９１２】
一方、態様ｋ２は、右打ち遊技に対応する態様であって、態様ｋ２を目指して遊技球を発射させることで、遊技者に右打ち遊技を行わせることが可能となる可変表示ユニット８０の右上方の位置に付されている。このように構成することで、遊技者に対して操作ハンドル２２に対する操作内容（回転量）では無く、実際に発射された遊技球の軌跡を目で追いながら遊技方法を調整することが可能となるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。
【４９１３】
なお、遊技者に対して実行中の遊技方法を報知するための手法として別の手法を用いても良く、例えば、遊技盤１３に形成される遊技領域のうち、左打ち遊技によって発射された遊技球が流下し得る左側領域（可変表示ユニット８０の左側に形成される遊技領域）に遊技球を検知可能な検知手段を設け、その検知手段が遊技球を検知したことに基づいて左打ち遊技が実行されていることを遊技者に報知する報知手段を設けても良いし、右打ち遊技によって発射された遊技球が流下し得る右側領域（可変表示ユニット８０の右側に形成される遊技領域）に遊技球を検知可能な検知手段を設け、その検知手段が遊技球を検知したことに基づいて右打ち遊技が実行されていることを遊技者に報知する報知手段を設けても良い。
【４９１４】
次に、図３９６を参照して、遊技盤１３の右側領域の構成について説明をする。本第１１制御例では、遊技盤１３の右側領域に第２特別図柄抽選を実行させるための入球口（始動入球口）として、第２入球口１６４０と、右第２入球口１６４１と、を配設している。
【４９１５】
第２入球口１６４０には、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される当たり遊技（普図当たり遊技）にて開閉作動する電動役物１６４０ａが付随しており、設定されている遊技状態に応じて遊技球を入球させ易い状態（普通図柄の高確率状態）と、遊技球を入球させ難い状態（普通図柄の低確率状態）と、を創出可能に構成している。なお、普通図柄抽選の内容や、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される当たり遊技（普図当たり遊技）において開閉作動される電動役物１６４０ａの動作制御内容等については、上述した各制御例において説明をした電動役物制御の内容と同一であるため、その詳細な説明を省略する。
【４９１６】
一方、右第２入球口１６４１は、設定されている遊技状態に関わらず、右打ち遊技によ

って発射された遊技球が一定の割合で入球し得るように配設されており、本第１１制御例では、左打ち遊技によって発射された遊技球が第１入球口６４へと入球する割合と、同程度の入球割合となるように右第２入球口１６４１が配設されている。このように構成することで、通常状態において左打ち遊技によって実行される第１特別図柄抽選と、右打ち遊技によって実行される第２特別図柄抽選と、を同程度の頻度で実行させることができるため、遊技者が何れの遊技方法を選択した場合であっても、違和感無く遊技を行わせることができる。

【４９１７】

また、時短状態が設定された場合には、右打ち遊技を実行することにより、第２入球口１６４０へと遊技球を入球させ易くすることができるように普通図柄の高確率状態に基づく普通図柄抽選、及び、電動役物１６４０ａを開閉動作させる普図当たり遊技が実行されるため、時短状態中は右打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となる。なお、普通図柄の高確率状態に基づく普通図柄抽選、及び、電動役物１６４０ａを開閉動作させる普図当たり遊技の内容については、上述した第７制御例と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【４９１８】

さらに、遊技盤１３の右側領域下方には、小当たり遊技中に開放動作されるＶ入賞装置１６５０と、大当たり遊技中に開放動作される可変入賞装置１０６５が配設されている。このＶ入賞装置１６５０は、上述した第７制御例における第２可変入賞装置６５０（図２９４参照）と同一内容であり、可変入賞装置１６５０は、上述した第７制御例における可変入賞装置６５（図２９４参照）と同一内容であり、その詳細な説明を省略する。

【４９１９】

＜第１１制御例における電気的構成について＞

次に、図３９８～図４０１を参照して、本第１１制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第１１制御例のパチンコ機１０は、上述した第７制御例のパチンコ機１０における電気的構成に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の一部構成、及び、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更している点で相違し、それ以外が同一である。同一の要素については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【４９２０】

まず、図３９８を参照して、本第１１制御例における主制御装置１１０の電気的構成について説明をする。図３９８（ａ）は、本第１１制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。図３９５（ａ）に示した通り、本制御例のＲＯＭ２０２は、上述した第７制御例のＲＯＭ２０２（図３０４（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数７テーブル２０２ｆａに代えて第１当たり乱数１１テーブル２０２ｊａを、小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆに代えて小当たり種別選択１１テーブル２０２ｊｆを、時短当たり乱数７テーブル２０２ｆｈに代えて時短当たり乱数１１テーブル２０２ｊｈを、時短種別選択７テーブル２０２ｆｉに代えて時短種別選択１１テーブル２０２ｉｉを設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。なお、説明の便宜上、上述した第７制御例のＲＯＭ２０２（図３０４（ａ）参照）では図示している各種構成のうち、図３８５（ａ）にてその図示を省略しているものもあるが、適用が困難な構成以外はその図示を省略しているものである。

【４９２１】

第１当たり乱数１１テーブル２０２ｊａは、上述した第１当たり乱数７テーブル２０２ｆａ（図３０５（ａ）参照）に対して、第２特別図柄抽選の際に参照される特別図柄２乱数７テーブル２０２ｆａ２に代えて特別図柄２乱数１１テーブル２０２ｊａ２を設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については詳細な説明を省略する。

【４９２２】

ここで、図３９９（ａ）を参照して、特別図柄２乱数１１テーブル２０２ｊａ２に規定されている内容について説明をする。図３９９（ａ）は、特別図柄２乱数１１テーブル２０２ｊａ２の内容を模式的に示した模式図である。図３９９（ａ）に示した通り、特別図柄２乱数１１テーブル２０２ｊａ２は、第２特別図柄（特図２）の当たり抽選を実行する際に参照されるデータテーブルである。

【４９２３】

具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が取り得る「０～９９９」の範囲のうち、「０～４」の範囲に対して「大当たり」が規定され、「５～５４」の値に「小当たり」が規定されている。即ち、本第１１制御例では、特図２の抽選で大当たりに当選する確率が約１／２００（５／１０００）、小当たりに当選する確率が１／２０（５０／１０００）となる。

【４９２４】

小当たり種別選択１１テーブル２０２ｊｆは、第２特別図柄抽選（特図２抽選）にて小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。この小当たり種別選択１１テーブル２０２ｊｆは、上述した第７制御例の小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆ（図３０７参照）に対して、規定される小当たり種別の選択割合を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素についてはその詳細な説明を省略する。

【４９２５】

ここで、図３９９（ｂ）を参照して、小当たり種別選択１１テーブル２０２ｊｆについて説明をする。図３９９（ｂ）は、小当たり種別選択１１テーブル２０２ｊｆの内容を示した模式図である。取得した小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～４」の範囲に対して「小当たりＡ（Ｖ通過時大当たりＡ）」が規定されており、「５～９９」の範囲に対して「小当たりＢ（Ｖ通過時大当たりＢ）」が規定されている。

【４９２６】

時短当たり乱数１１テーブル２０２ｊｈは、特別図柄抽選にて実行される時短当選判定（時短抽選）にて参照されるデータテーブルであって、上述した時短当たり乱数７テーブル２０２ｆｈ（図３１０（ａ）参照）に対して、時短当選に対応する判定値を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、その説明を省略する。

【４９２７】

ここで、図４００を参照して時短当たり乱数１１テーブル２０２ｊｈに規定されている内容について説明をする。図４００は時短当たり乱数１１テーブル２０２ｊｈに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図４００（ａ）に示した通り、時短当たり乱数１１テーブル２０２ｊｈには、遊技状態が通常状態（特別図柄及び普通図柄の低確率状態）に対してのみ時短当選判定の判定値が規定されており、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「９００～９４９」の範囲に対して、時短当選する判定値が規定されている。つまり、第１当たり乱数カウンタＣ１の値の取り得る値が１０００個に対して、時短当選と判定される判定値の数が５０個であるため、通常状態中に時短当選する確率は、１／２０（５０／１０００）となる。なお、図４００（ａ）に示した通り、通常状態以外の遊技状態では、時短当選することは無い。なお、これに限ること無く、低確率（例えば、１／１０００）の確率で、通常状態以外の遊技状態においても時短当選するように構成しても良い。

【４９２８】

時短種別選択１１テーブル２０２ｊｉは、特別図柄抽選で時短当選した場合に設定される時短状態に対する時短終了条件を設定する際に参照されるデータテーブルであって、時短種別選択カウンタＣＣ１の値に対応させて時短種別が規定されている。本第１１制御例では、第１特別図柄抽選で時短当選した場合と、第２特別図柄抽選で時短当選した場合とで、異なる時短種別が選択されるように構成している。

【４９２９】

ここで、図４００（ｂ）を参照して、時短種別選択１１テーブル２０２ｊｉの内容につ

いて説明をする。図４００（ｂ）は、時短種別選択１１テーブル２０２ｊｉに規定されている内容を示した図である。図４００（ｂ）に示した通り、時短種別選択１１テーブル２０２ｊｉには、時短当選した特別図柄の種別と、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値に対応させて時短種別が規定されており、規定されている時短種別に対応する時短終了条件、及び、時短リミット設定の有無が規定されている。

【４９３０】

具体的には、第１特別図柄抽選で時短当選した場合は、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の全範囲（「０～９９」）に対して時短種別として時短Ａ１１が規定されている。そして、時短Ａに対応する時短終了条件として時短カウンタ２０３ｈ（第１時短終了条件）に「２００」が、時短リミットの設定「なし」が設定される時短終了条件が規定されている。つまり、特別図柄時短カウンタ２０３ｈの値を更新する処理が２００回実行された時点で時短状態が終了する時短終了条件が設定される。

【４９３１】

一方、第２特別図柄抽選で時短当選した場合は、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の全範囲（「０～９９」）に対して時短種別として時短Ｂ１１が規定されている。そして、時短Ｂに対応する時短終了条件として時短カウンタ２０３ｈ（第１時短終了条件）に「２００」が、時短リミットの設定「あり」が設定される時短終了条件が規定されている。つまり、特別図柄時短カウンタ２０３ｈの値を更新する処理が２００回実行された時点で時短状態が終了する時短終了条件が設定されると共に、時短状態が連続して設定される回数が所定回数（１０回）に到達した場合に、時短リミットに到達し、通常状態が設定されるように構成している。

【４９３２】

よって、特別図柄抽選で時短当選した場合には、時短リミットの設定がされない第１特別図柄抽選の方が、第２特別図柄抽選よりも遊技者に有利な時短状態を設定することができるように構成している。これにより、時短抽選が実行される通常状態において、左打ち遊技を行うことで大当たり抽選と、遊技者に有利な時短抽選を実行するか、右打ち遊技を行うことで、大当たり抽選、小当たり抽選と、遊技者に不利な時短抽選を実行するかを遊技者に選択させ難くすることができ、遊技者に対して遊技方法を選択させる楽しみを提供することができる。

【４９３３】

図３９８（ｂ）に戻り、本第１１制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図３９８（ｂ）は、第１１制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０が有するＲＡＭ２０３に規定されている内容を模式的に示した図である。図３９８（ｂ）に示した通り、本第１１制御例では、上述した第７制御例におけるＲＡＭ２０３（図３０４（ｂ）参照）に対して、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【４９３４】

時短リミット回数カウンタ２０３ｊａは、普通図柄の高確率状態が連続して設定される回数を計測するためのカウンタである。ここで、本第１１制御例におけるパチンコ機１０は、大当たり遊技中を除いて、普通図柄の低確率状態が設定されること無く、普通図柄の高確率状態が連続して設定される回数（普通連続設定回数）を計測可能に構成しており、その普通連続設定回数が所定数（１０回）に到達した場合（時短リミットに到達した場合）に、普通図柄の高確率状態を設定可能な条件が成立している場合であっても、普通図柄の低確率状態を強制的に設定する処理（時短リミット処理）を実行可能に構成し、遊技者に対して有利な遊技状態（第１確変状態）が過剰に連続して設定されてしまうことを抑制している。

【４９３５】

この時短リミット回数カウンタ２０３ｊａには、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で第２特別図柄抽選によって時短当選した場合に、初期値として「１０」がセット

される（図４０２のＳ１８１８２参照）。そして、普通連続設定回数が更新される毎にカウンタの値が減算され（図４０５のＳ１３１０４参照）、時短リミットに到達したか否かの判別処理にて減算後のカウンタ値が参照される（図４０５のＳ１３１０７参照）。そして、時短リミットに到達した場合や、実行中の大当たり種別が普通図柄の低確率状態を設定するものである場合に時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値が０にクリアされる。

【４９３６】

この時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値を示す情報は、大当たり終了処理において、音声ランプ制御装置１１３へと出力するために状態コマンドとして設定される。

【４９３７】

なお、本第１１制御例では、上述した通り、普通連続設定回数を計測するための時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値に、時短リミットに到達するまでの普通連続設定回数をセットし、普通連続設定回数が減算される毎に、カウンタ値を減算するように構成しているが、これに限ること無く、普通図柄の高確率状態が設定された場合に時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値に「１」をセットし、以降、普通連続設定回数が更新される毎に、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値を１加算するように構成し、加算後の時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値が時短リミットに到達したことを示す値（例えば、１０）であるかを判別し、その判別の結果が時短リミットに到達したことを示す判別結果である場合に、時短リミット処理を実行するように構成しても良い。

【４９３８】

このように構成した場合、例えば、特別図柄の高確率状態が連続して設定されている期間内において第２特別条件（例えば、特定の大当たり種別の大当たりに当選）が成立した場合に、時短リミットの成立条件（到達条件）を変更させるように構成した場合であっても、変更後の成立条件（到達条件）と、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値とを比較するだけで、時短リミットに到達したか否かを判別することが可能となる。

【４９３９】

なお、上述した例示内容における特別条件が成立した場合に、時短リミットの成立条件を、変更前よりも成立し難くするように変更しても良いし、変更前よりも成立し易くするように変更しても良い。また、時短リミットの成立条件（到達条件）が変更された場合に、現時点における時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値が時短リミットの成立条件（到達条件）を満たしているか否かを即座に判別するように構成しても良いし、時短リミットの成立条件（到達条件）が変更された場合であっても、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの成立条件（到達条件）を満たしているか否かの判別は大当たり遊技終了時に実行するように構成しても良い。特に、後者の場合は、時短リミットの成立条件（到達条件）が変更された場合において直ちに普図図柄の高確率状態が終了してしまうことを抑制すると共に、普通図柄の高確率状態が設定されている期間中に特別図柄抽選の大当たり当選が最低限（１回分）保証されることになるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【４９４０】

本第１１制御例では、普通図柄の高確率状態が設定される契機として、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａに値を設定する契機（時短リミットをセットする契機）と、設定しない契機（時短リミットを設定しない契機）と、を設けている。このように構成することで、遊技者に対して、どのような契機で時短状態が設定されたのかについても興味を持たせることができる。

【４９４１】

さらに、本第１１制御例では、大当たり遊技の終了後に普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定される場合であっても、その大当たり遊技の実行契機に応じて、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値を更新（減算）する場合と、更新（減算）しない場合とを設けるように構成している。具体的には、特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、その大当たり当選に基づいて実行された大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される場合であっても時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値を更新すること無く、特別図柄抽選で

小当たり当選した場合には、その小当たり当選に基づいて実行された大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される場合に時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値を更新（減算）するように構成している。

【４９４２】

このように構成することで、大当たり遊技の実行契機として成立し難い契機（大当たり当選）の方が、成立し易い契機（小当たり当選）の方が遊技者に不利とすることができる。よって、小当たり当選し易い時短状態中において大当たり当選を目指しながら意欲的に遊技を行わせることができる。また、成立し易い大当たり遊技の実行契機が所定回数（１０回）実行されるまでの期間に、成立し難い大当たり遊技の実行契機を成立させることを目指す、ひいては、成立し易い大当たり遊技の実行契機が成立しないことを期待するという斬新な遊技性を遊技者に提供することができる。

【４９４３】

なお、本第１１制御例では、大当たり遊技の実行契機として成立し難い契機（大当たり当選）が成立した場合の特典として、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値を更新しない特典を付与するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技の実行契機として成立し難い契機（大当たり当選）が成立した場合に、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値を増加させたり、初期値に戻したりする処理を実行可能に構成しても良い。

【４９４４】

次に、図４０１を参照して、本第１１制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図４０１は、第１１制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した模式図である。図４０１に示した通り、本第１１制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３は、上述した第７制御例のＲＡＭ２２３（図３１１（ｂ）参照）に対して、残時短回数カウンタ２２３ｊａ、時短リミットフラグ２２３ｊｂと、を設けた点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【４９４５】

残時短回数カウンタ２２３ｊａは、主制御装置１１０において設定された時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値に対応させた値が設定されるカウンタであって、時短リミットに到達するまでの期間（普図高確率状態を連続して設定可能な残数）を示すためのものである。

【４９４６】

この残時短回数カウンタ２２３ｊａは、音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理にて実行される状態コマンド処理において、リミット関連コマンドを受信した場合に実行されるリミット情報更新処理において時短リミットを設定する時短種別に関する情報を含むコマンドを受信した場合に対応する値（１０）がセットされ、時短リミット回数コマンドを受信した場合に、既にセットされている値が１減算される。

【４９４７】

この残時短回数カウンタ２２３ｊａの値は、各遊技状態における演出モードを決定する処理を実行する場合に、参照される。そして、音声ランプ制御装置１１３の状態コマンド処理において、遊技状態コマンドを受信した場合に実行される遊技状態更新処理において普通図柄の低確率状態が設定されたことを示すコマンドを受信したと判別された場合に、値が０にクリア（セット）される。

【４９４８】

時短リミットフラグ２２３ｊｂは、時短リミットに到達したことを示すためのフラグであって、コマンド判定処理にて実行される状態コマンド処理において、リミット関連コマンドを受信した場合に実行されるリミット情報更新処理において、時短リミットに到達したことを示すための時短リミット到達コマンドを受信した場合オンに設定される。

【４９４９】

＜第１１制御例における主制御装置の制御処理内容について＞

次に、図４０２～図４０５を参照して、本第１１制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第１１制御例では、上述した第７制御例に対して、大当たり遊技を跨いで遊技者に有利な遊技状態（時短状態）が継続する期間に上限を設定可能に構成している点で大きく相違している。

【４９５０】

まず、図４０２を参照して時短抽選処理１１（Ｓ１０２８８）の内容について説明をする。図４０２は時短抽選処理１１（Ｓ１０２８８）の処理内容を示したフローチャートである。図４０２に示した通り、時短抽選処理１１（Ｓ１０２８８）は、上述した時短抽選処理７（図３１６のＳ１０２０８参照）に対して、時短当選したと判別した場合に（Ｓ１８１０５：Ｙｅｓ）、今回の時短当選が第２特別図柄抽選での時短当選であるかを判別し（Ｓ１８１８１）、第２特別図柄抽選での時短当選であると判別した場合（Ｓ１８１８１：Ｙｅｓ）に、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値に「１０」を設定する（Ｓ１８１８２）処理を追加している。

【４９５１】

このように構成することで、通常状態における時短抽選で時短当選した場合であって、且つ、その時短当選した特別図柄種別が第２特別図柄である場合にのみ、時短リミットを設定することが可能となる。

【４９５２】

次に、図４０３を参照して、大当たり制御処理１１（Ｓ１１５７４）の処理内容について説明をする。図４０３は、大当たり制御処理１１（Ｓ１１５７４）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理１１（Ｓ１１５７４）では、上述した各制御例における大当たり制御処理に対して、エンディング演出の終了タイミングにて大当たり終了処理１１（Ｓ１１６５１）を実行する点で相違し、それ以外は同一であるため、詳細な説明を省略する。

【４９５３】

次に、図４０４を参照して、大当たり終了処理１１（Ｓ１１６５１）の処理内容について説明をする。図４０４は、大当たり終了処理１１（Ｓ１１６５１）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理１１（Ｓ１１６５１）では、大当たり遊技が終了時実行されるものであって、時短リミットを更新するための処理と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を決定し、決定内容に従った遊技状態を設定するための処理が実行される。

【４９５４】

大当たり終了処理１１（Ｓ１１６５１）が実行されると、まず、時短リミット更新処理を実行する（Ｓ１３００１）。この時短リミット更新処理（Ｓ１３００１）の詳細な内容については図４０５を参照して後述する。次いで、大当たり終了後に設定される遊技状態を示す情報を遊技状態格納エリアに格納し（Ｓ１３００２）、実行中の大当たり種別に対応する時短回数を決定し（Ｓ１３００３）、決定した時短回数を時短カウンタ２０３ｈに設定し（Ｓ１３００４）、設定内容に対応する時短設定情報コマンドを設定し（Ｓ１３００５）、大当たり後の遊技状態と、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値とに対応する状態コマンドを設定し（Ｓ１３００６）、本処理を終了する。

【４９５５】

次に、大当たり終了１１処理（図４０４のＳ１１６５１参照）内の一処理である時短リミット更新処理（Ｓ１３００１）の詳細について説明する。図４０５は、時短リミット更新処理（Ｓ１３００１）の内容を示したフローチャートである。この時短リミット更新処理（Ｓ１３００１）では、当選した大当たり種別や時短種別に基づいて、普通図柄の高確率状態を設定するための処理と、連続して普通図柄の高確率状態を設定可能な上限値を設定したり、設定済の上限値に対する残回数数を更新するための処理とが実行される。

【４９５６】

時短リミット更新処理（Ｓ１３００１）では、まず、実行中の特別図柄の大当たり種別の読み出しを実行する（Ｓ１３１０１）。次に、Ｓ１３１０１の処理において読み出した

実行されている大当たり種別が、大当たり終了後に、普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定される大当たり種別であるか判別する（Ｓ１３１０２）。大当たり終了後に、普通図柄の高確率状態が設定される大当たり種別であると判別した場合には（Ｓ１３１０２：Ｙｅｓ）、今回の大当たり遊技が小当たり当選に基づく大当たり遊技であるかを判別する（Ｓ１３１０３）。

【４９５７】

なお、Ｓ１３１０３の処理では、遊技状態格納エリア２０３ｇに格納されている過去の遊技状況に基づく情報によって大当たり遊技の実行契機が判別される。Ｓ１３１０３の処理において、小当たり当選に基づく大当たり遊技であると判別した場合は（Ｓ１３１０３：Ｙｅｓ）、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値が０より大きい値であるか判別する（Ｓ１３１０４）。時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値が０より大きい値ではない、即ち、大当たり当選時における普通図柄の確率状態が低確率状態であると判別した場合には（Ｓ１３１０４：Ｎｏ）、時短リミット回数カウンタ２０３の値に連続して普通図柄の高確率状態を設定可能な値が設定されていないため、そのまま本処理を終了する。

【４９５８】

一方、Ｓ１３１０４の処理において、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ１３１０４：Ｙｅｓ）、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値を１減算し（Ｓ１３１０６）、次に、減算後の時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値が０であるか否かを判別する（Ｓ１３１０７）。減算後の時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値が０であると判別した場合には（Ｓ１３１０７：Ｙｅｓ）、連続して普通図柄の高確率状態が設定できる上限値に達したため、時短リミット到達フラグをオンに設定し（Ｓ１３１０８）、本処理を終了する。一方、Ｓ１３１０７の処理において、減算後の時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ１３１０７：Ｎｏ）、そのまま、本処理を終了する。

【４９５９】

以上、説明をした通り、本第１１制御例では、通常状態が設定されている状態で、第１特別図柄抽選の実行を目指す遊技（左打ち遊技）と、第２特別図柄抽選の実行を目指す遊技（右打ち遊技）と、を遊技者が選択可能となるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して遊技方法を選択させることができるため、様々な遊技方法で遊技を実行することが可能となる。よって、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【４９６０】

加えて、本第１１制御例では、通常状態において第１特別図柄抽選を実行させる左打ち遊技を実行した場合と、第２特別図柄抽選を実行させる右打ち遊技を実行した場合とで、獲得可能な遊技球数（賞球数）の期待値は同程度となるが、その期待値分の遊技球数（賞球数）を獲得するまでの過程が異なるように構成している。簡単に説明をすると、左打ち遊技を実行した場合には、遊技者に有利な遊技状態である時短状態が比較的設定され難いが、一度時短状態が設定されると、その時短状態が継続し易くなり、右打ち遊技を実行した場合には、左打ち遊技を実行した場合よりも時短状態が設定され易く、その時短状態が継続し難くなるように構成している。

【４９６１】

このように構成することで、遊技者の都合に合わせた遊技を遊技者自身に選択させることができるため、遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。

【４９６２】

さらに、本第１１制御例では、通常状態において左打ち遊技を実行した場合には、特別図柄抽選において大当たり当選を目指す遊技と、時短当選を目指す遊技とを遊技者に行わせ、右打ち遊技を実行した場合には、特別図柄抽選において大当たり当選、小当たり当選、時短当選を目指す遊技を遊技者に行わせるように構成している。つまり、大当たり遊技の実行のさせ易さの点では、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に大当たり遊技を実行させ易くすることができるように構成している。一方、左打ち遊技によって実行さ

れる第１特別図柄抽選で時短当選した場合のほうが、右打ち遊技によって実行される第２特別図柄抽選で時短当選した場合よりも、遊技者に有利な時短状態を設定可能に構成している。このように構成することで、遊技者に対して、遊技方法を選択させる楽しみを提供させることができる。

【４９６３】

本第１１制御例では、普通図柄の高確率状態が連続して設定される回数に上限（時短リミット）を設定可能に構成している。これにより、遊技者に有利な遊技状態が過剰に連続することを抑制することができる。さらに、本第１１制御例では、普通図柄の高確率状態が設定される契機に応じて、時短リミットを設定するか否かの判別が実行されるように構成している。つまり、普通図柄の高確率状態の設定契機によって、時短リミットが設定される場合と、設定されない場合と、を創出することができるように構成している。よって、遊技者に対して、時短リミットが設定されること無く時短状態が設定されることを期待しながら遊技を行わせることができる。

【４９６４】

さらに、時短リミットが設定された状態であっても、大当たり遊技の実行契機に応じて、普通図柄の高確率状態が連続して設定される回数の更新を行う場合と、行わない場合と、を創出することができるように構成している。よって、遊技者に対して、時短リミットに到達するまでの残回数が更新されること無く大当たり遊技が実行されることを期待しながら遊技を行わせることができる。

【４９６５】

なお、本第１１制御例では、普通図柄の高確率状態が連続して設定される回数に対して上限（時短リミット）を設定可能な構成を用いているが、遊技者に有利な遊技状態が連続して設定されることを抑制するための機能として、別の構成を用いても良く、例えば、特別図柄の高確率状態を設定可能なパチンコ機１０であれば、特別図柄の高確率状態が連続して設定される回数に上限（確変リミット）を設定可能に構成しても良い。

【４９６６】

さらに「特別図柄の高確率状態」が連続して設定される回数（特図連続設定回数）に対する上限と、「普通図柄の高確率状態」が連続して設定される回数（普図連続設定回数）に対する上限と、を分けて更新管理可能に構成しても良く、例えば、遊技者に有利な遊技状態である「第１確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）」が設定されることが決定している状態において、特図連続設定回数が上限に到達した場合（確変リミットに到達した場合）には、「特別図柄の高確率状態」を「特別図柄の低確率状態」と変更した「時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）」を、普図連続設定回数が上限に到達した場合（時短リミットに到達した場合）には「普通図柄の高確率状態」を「普通図柄の低確率状態」へと変更した「第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）」を設定可能に構成しても良い。

【４９６７】

さらに、特別図柄の高確率状態を連続して設定可能な回数（特図連続設定回数）が、普通図柄の高確率状態を連続して設定可能な回数（普図連続設定回数）よりも多くなるように構成している。加えて、特別図柄の高確率状態が連続して設定される特図高確期間のうち、第１確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている第１期間よりも、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている第２期間よりも、遊技者に多くの賞球を付与可能に構成しても良い。

【４９６８】

このように構成することで、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で大当たり当選し、第１確変状態が設定された場合に、まず第１期間が時短リミットに到達するまで設定され、その後、第２期間が設定されることになる。

【４９６９】

よって、遊技者に対して多くの賞球を付与可能な第１遊技を第１期間実行させた後に、

賞球の付与が困難な第２遊技を第２期間実行させることが可能となるため、第１遊技が過剰に連続して実行されてしまい、遊技者に過剰に賞球が付与されてしまう事態が発生することを抑制することができる。

【４９７０】

さらに、第１遊技を実行可能な第１期間の長さが、第１確変状態が設定されてから時短リミットに到達するまで（第２確変状態が設定されるまで）の期間（大当たり当選１０回分）とし、第２遊技を実行可能な第２期間の長さを、第２確変状態が設定されてから、確変リミットに到達するまでの期間（大当たり当選３０回分）とするように構成しても良い。このように、特図高確期間内において設定される第１期間、及び第２期間の長さを、大当たり当選回数に基づいて設定可能に構成することで、特図高確期間が設定される期間の長さを管理可能となる。

【４９７１】

より具体的には、第１確変状態が設定される第１期間は、主として実行される第２特別図柄抽選の変動時間を、第２特別図柄抽選の結果に関わらず、常に一定（１秒）とし、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の内容（ラウンド遊技数）を、常に一定（１０ラウンド）としている。つまり、実行される特別図柄変動の変動パターンや、実行される大当たり遊技の内容によって、第１期間の長さが異なることが無いように構成しても良い。

【４９７２】

このように構成することで、特別図柄の高確率状態（大当たり確率３０／１０００）において、１０回大当たり当選するまでの期間（特別図柄変動回数）に対応した長さで第１期間を設定することができる。

【４９７３】

また、第２確変状態が設定される第２期間は、主として実行される第１特別図柄抽選の変動時間を、第１特別図柄抽選の結果に関わらず、常に一定（０．１秒）とし、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の内容（ラウンド遊技数）を、常に一定（２ラウンド）としている。つまり、実行される特別図柄変動の変動パターンや、実行される大当たり遊技の内容によって、第２期間の長さが異なることが無いように構成しても良い。

【４９７４】

このように構成することで、特別図柄の高確率状態（大当たり確率３０／１０００）において、３０回大当たり当選するまでの期間（特別図柄変動回数）に対応した長さで第２期間を設定することができる。

【４９７５】

さらに、特図高確期間の一部期間である第１期間中において遊技者に多くの賞球を付与可能とすることで出玉を増加させ、特図高確期間の他の期間である第２期間中においては、遊技者に付与される賞球を少なくすることで出玉の増減が抑制されるように構成しても良い。

【４９７６】

このように構成することで、特図高確期間が設定される特定期間において、付与可能な適正な出玉増加量を、第１期間中に偏らせるように構成した場合、即ち、第１期間のみを見た場合には過剰に多くの出玉を遊技者に付与可能に構成した場合であっても、特図高確期間全体における出玉増加量でみた場合には、適正の出玉増加量とすることができるため、遊技者に対して、意外性のある出玉増加遊技を実行可能に構成しながらも、結果として遊技者に過剰な出玉が付与されないようにすることができる。

【４９７７】

また、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で大当たり当選した場合のほうが、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）で大当たり当選した場合よりも、大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定され易くなるように構成している。つまり、大当たり当選し難いが、大当たり当選した場

合に遊技者に最も有利な第１遊技状態へと移行し易い遊技状態と、大当たり当選し易いが、大当たり当選した場合に遊技者に最も有利な第１遊技状態へと移行し難い遊技状態と、を設定可能に構成しても良い。

【４９７８】

このように構成することで、設定される遊技状態に応じて、遊技者に目指させる遊技目的を異ならせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し易くすることができる。

【４９７９】

第１確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状態において、先に確変リミットに到達した場合と、先に時短リミットに到達した場合と、確変リミット、時短リミットに同時に到達した場合と、で大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせるように構成しても良い。

【４９８０】

このように構成することで、同一種別の大当たり（例えば、第１確変状態が設定される第１確変大当たり）に当選した場合であっても、各リミットの到達状況に応じて、異なる遊技状態を設定することができるため、遊技者に様々な遊技を提供し易くすることができる。

【４９８１】

また、上述した構成を用いることにより、何れのリミットにも到達していない場合において、大当たり遊技終了後に同一の遊技状態（例えば、第１確変状態）が設定される割合を高めた（必ず設定される）場合であっても、設定割合の高い遊技状態（例えば、第１確変状態）が長期間に渡って連続して設定されてしまい、遊技が単調となってしまい遊技意欲が低下してしまう事態が発生することを抑制することができる。

【４９８２】

さらに、確変リミット、時短リミットに同時に到達した場合において遊技者に有利な特殊状態（特殊モード）を設定可能に構成しても良い。つまり、特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態が設定されている第１確変状態において、確変リミット、時短リミットに同時に到達したことに基づいて通常状態が設定される場合には、通常の通常状態よりも遊技者に有利な通常状態（特殊通常状態）が設定されるように構成している。このように構成することで、各図柄の確率状態を高確率状態から低確率状態へと強制的に移行させる契機（各リミット）が成立した場合においても、特殊条件が成立した場合には、遊技者に有利な遊技状態へと移行することが可能となる。

【４９８３】

よって、確変リミット、又は時短リミットに到達しないことを期待させる遊技と、同時に到達することを期待させる遊技と、を遊技者に重複して実行させることができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【４９８４】

上述した通り、大当たり当選した大当たり種別以外に、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態（遊技状況）を決定するための要素（各リミット）を有している場合には、同一お大当たり種別の大当たり遊技が実行された後に、様々な遊技状態を大当たり遊技終了後に何れの遊技状態が設定されるのかを遊技者が事前に把握することが困難であるという問題があった。

【４９８５】

これに対して、設定されている遊技状態と、確変リミットに到達するまでの残回数（残大当たり回数）と、時短リミットに到達するまでの残回数（残大当たり回数）と、に基づいて演出態様を異ならせるように構成しても良い。

【４９８６】

このように構成することで、実行される演出の内容に基づいて、今後の遊技内容を予測させることが可能となるため、遊技者に分かり易い遊技を提供し易くすることができる。

【４９８７】

なお、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定される場合に主として実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部において、大当たり遊技終了後に第１確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能に構成しているが、これに限ること無く、第２確変状態が設定されている状態で大当たり当選した場合には、その大当たり遊技終了後に必ず第２確変状態が設定されるように構成しても良い。

【４９８８】

このように構成することで、特別図柄の高確率状態が継続して設定される特図高確期間中において、第２確変状態が設定された場合、即ち、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定される大当たり種別が設定された場合、或いは、第１確変状態が連続して設定されたことにより時短リミットに到達し大当たり遊技終了後に第２確変状態が強制的に設定された場合（確変リミット処理によって第２確変状態が設定された場合）において、確変リミットに到達するまでの期間を確実に第２確変状態とすることができる。よって、遊技者に有利な有利遊技状態（第１確変状態）が設定された後に、不利遊技状態（第２確変状態）を所定期間の間、確実に設定し易くすることができる。

【４９８９】

さらに、この場合、第２確変状態が設定された契機に応じて、第２確変状態中に大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を異ならせるように構成しても良く、例えば、確変リミット処理によって第２確変状態が設定された場合のほうが、大当たり種別に基づいて第２確変状態が設定された場合よりも、大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定される大当たり種別が設定され易くなるように構成しても良い。

【４９９０】

このように構成することで、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で大当たり当選し、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定された場合において、確変リミットに到達するまでの間、遊技者に有利な有利遊技状態である第１確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されること無く遊技者に過剰に不利な遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

【４９９１】

さらに、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、その大当たり遊技終了後に必ず特別図柄の高確率状態が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり当選した場合の一部において特別図柄の低確率状態が設定されるように構成しても良い。また、本第１実施形態では、複数の遊技状態を設定可能に構成し、設定された遊技状態に応じて有利度合いの異なる遊技を実行可能に構成している。具体的には、遊技者への有利度合が、第１確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が最も遊技者に有利な遊技状態となり、次いで、特殊状態（特殊モード）が設定された通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）、通常状態の順となるように各遊技状態を構成したが、これに限ること無く、各々の遊技状態において実行される遊技内容を異ならせることにより、各遊技状態における遊技者の有利度合いを異ならせるように構成しても良い。

【４９９２】

＜第１２制御例＞

次に、図４０６～図４３８を参照して、第１２制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１１制御例では、第１特別図柄と第２特別図柄の一方が変動表示されている期間は、他方の特別図柄の大当たり抽選が実行されない構成であった。これに対して、本第１２制御例は、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示を同時に（並行して）実行可能に構成（所謂、同時変動仕様）している点で相違している。

【４９９３】

このように構成することで、所定時間内に、より多くの特別図柄の抽選遊技を実行させ

ることができ、遊技者に大当たりが所定時間内に付与される確率が高くできる。従って、遊技者は、効率よく遊技を行うことができる。

【４９９４】

また、上述した第１１制御例では、第１特別図柄抽選においてのみ時短抽選が実行される構成であったが、本第１２制御例では、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選の両方で時短抽選を実行可能に構成し、第１特別図柄または第２特別図柄の一方のみが時短当選した場合よりも、一方の特別図柄が時短当選し、その特別図柄の変動表示が停止するまでの期間で、他方の特別図柄でも時短当選した場合に遊技者に有利な特典が付与されるように構成している点で相違している。

【４９９５】

詳細は後述するが、本第１２制御例では、通常状態において第１特別図柄または第２特別図柄が時短当選した場合に時短Ａ状態が設定される。一方、通常状態において第１特別図柄が時短当選した場合には、長時間（３００秒）の変動時間が設定され（時短当選変動状態）、第１特別図柄の変動が終了するまで（つまり、時短当選したことを示す第１特別図柄が停止表示されるまで）の期間で第２特別図柄が時短当選した場合には、時短Ａ状態よりも遊技者に有利な時短Ｂ状態が設定される。

【４９９６】

このように構成することで、一方の特別図柄が時短当選した場合に、他方の特別図柄でも時短当選することで遊技者に有利な特典が付与されるため、一方の特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す特別図柄の変動中に、他方の特別図柄でも時短当選したいと遊技者に思わせることで、意欲的に遊技を行わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【４９９７】

加えて、大当たり遊技終了後に時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定され得る大当たり種別の大当たりに当選した場合であっても、大当たり遊技終了後に通常状態（普通図柄の低確率状態）を設定させるための処理を実行する構成としている。

【４９９８】

このように構成することで、遊技者に有利な遊技状態（時短状態）が長時間に渡って継続することで遊技者が過剰に有利になることを抑制し、遊技者の射幸心の向上を抑制することができる。

【４９９９】

また、同時変動仕様の遊技機において、一方の特別図柄抽選において大当たり（または小当たり）に当選した場合に、他方の特別図柄の変動表示を強制的に停止させる（破棄させる）か、或いは、仮停止させる（中断させる）かの一方のみを実行する仕様であることが一般的であるが、本第１２制御例では、大当たり種別（または小当たり種別）によって、他方の特別図柄の変動表示を強制停止させるか、仮停止させるかを決定する構成としている。つまり、他方の特別図柄の変動を強制停止させる（破棄させる）大当たり種別と、他方の特別図柄の変動表示を仮停止させる（中断させる）大当たり種別が規定されている。

【５０００】

このように構成することで、遊技者に有利な遊技状態が設定されている状態において、一方の特別図柄が停止表示されることにより遊技者に不利な遊技状態が設定され得る場合に、他の特別図柄の変動を破棄することができる大当たり種別の大当たりに当選した場合には不利な遊技状態が設定されることを防ぐことができるが、他の特別図柄を中断させる大当たり種別の大当たりに当選した場合には不利な遊技状態が設定され得る状況が継続するので、大当たり当選した場合に、遊技者に他の特別図柄の変動を破棄できたか否かに興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【５００１】

ここで、本第１２制御例のパチンコ機１０の概要について説明する。本第１２制御例のパチンコ機１０の大当たり確率は１／５０であり、第１特別図柄と第２特別図柄で共通で

ある。また、時短当選確率は１／５０であり、第１特別図柄と第２特別図柄で共通である。また、小当たり確率は１／５０であるが、小当たり抽選は第２特別図柄のみで実行される。

【５００２】

詳細は後述するが、大当たりに当選した場合に決定される大当たり種別は、第１特別図柄と第２特別図柄とで異なるテーブル（図４１０、４１１参照）によって決定され、第１特別図柄で大当たり当選した場合には、遊技状態に関わらず、１００％大当たりＡ（５Ｒ時短Ａ大当たり）が決定される。一方、第２特別図柄で大当たり当選した場合、図４１１に示す通り、遊技状態に応じて大当たり種別が決定される。図４１１に示す通り、通常状態において第２特別図柄が大当たりに当選した場合には、１００％大当たりＡが設定される。つまり、通常状態においては、第１特別図柄と第２特別図柄とで大当たり当選した場合に決定される大当たり種別は同一である。

【５００３】

なお、第２特別図柄では小当たり抽選も実行され、小当たり当選し、小当たり遊技において特定領域１６５０に遊技球が入球すると大当たりＡよりも有利な大当たりＢまたはＣとなるため、第１特別図柄よりも第２特別図柄の方が遊技者に有利な特別図柄であると言える。

【５００４】

本第１２制御例のパチンコ機１０では、通常状態（普通図柄の低確率状態）と時短状態（普通図柄の高確率状態）とで、第１特別図柄の変動時間と第２特別図柄の変動時間が異なり、通常状態では、第２特別図柄の変動時間よりも第１特別図柄の変動時間の方が短く設定されるため、第１特別図柄の方が先に停止し易い。時短状態では、第１特別図柄の変動時間よりも第２特別図柄の変動時間の方が短く設定されるため、第２特別図柄の方が先に停止し易い。

【５００５】

このように構成することで、通常状態では第２特別図柄抽選の実行回数を抑制し、遊技者が過剰に有利になることを抑制し、時短状態では第２特別図柄よりも先に第１特別図柄が停止することで遊技者に比較的不利な遊技状態が設定されることを抑制することができ、メリハリのある遊技を提供することが可能となる。

【５００６】

なお、通常状態では、第１特別図柄の変動時間よりも第２特別図柄の変動時間の方が短く設定され、時短状態では、第２特別図柄の変動時間よりも第１特別図柄の変動時間の方が短く設定される構成としても良い。

【５００７】

ここで、本第１２制御例のパチンコ機１０において設定される遊技状態について説明する。本第１２制御例では、遊技状態として、通常状態（普通図柄の低確率状態）と、時短状態（普通図柄の高確率状態）を設定可能である。時短状態には、時短状態が設定されてからの特別図柄の変動が５回実行されると終了する時短Ａ状態と、時短状態が設定されてからの特別図柄の変動が１００００回実行されると終了する時短Ｂ状態の２つの時短種別があり、時短Ａ状態が設定された場合に、５回の特別図柄抽選で大当たり（大当たり当選確率：１／５０）または小当たり（小当たり当選確率１／５０）に当選する確率は約１８％と低く、時短Ｂ状態が設定された場合には、ほぼ１００％大当たりまたは小当たりに当選可能であるため、時短Ａ状態よりも時短Ｂ状態の方が遊技者に有利な時短種別である。

【５００８】

本第１２制御例のパチンコ機１０では、通常状態において第１特別図柄または第２特別図柄が大当たり当選した場合の大当たり遊技終了後に設定される遊技状態は時短Ａ状態のみである。また、第１特別図柄または第２特別図柄の一方のみが時短当選した場合に設定される遊技状態は時短Ａ状態のみであり、時短Ｂ状態は設定されない。

【５００９】

ここで、本第１２制御例では、図４１４に示す通り、通常状態において第１特別図柄が

時短当選した場合に、第１特別図柄の変動時間として長時間（３００秒）が設定される構成としている。そして、図４１６に示す通り、第１特別図柄の長時間変動中（時短当選変動状態）は、第２特別図柄の変動時間として極めて短い変動時間（０．５秒）が設定される。これにより、時短当選変動状態では、通常状態に比べて第２特別図柄抽選を多く実行可能となる。

【５０１０】

そして、図４１１に示す通り、時短当選変動状態中に第２特別図柄が大当たり当選した場合には、１００％大当たりＢ（１０Ｒ時短Ｂ大当たり）が決定され、大当たり遊技終了後に時短Ｂ状態が設定される。また、時短当選変動状態中に第２特別図柄が時短当選すると時短Ｂ状態が設定される。

【５０１１】

このように構成することで、第１特別図柄が時短当選した場合に、その第１特別図柄が停止表示されるまでの期間で可能な限り多くの第２特別図柄抽選を実行させ、時短Ｂ状態を設定させようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【５０１２】

なお、詳細は後述するが、時短当選変動状態において、第２特別図柄の大当たり（又は小当たり）当選、或いは時短当選により時短Ｂ状態が設定された場合に、時短当選した第１特別図柄の変動表示が継続して実行され、その第１特別図柄が停止表示された場合には、設定されている時短Ｂ状態が破棄され、新たに時短Ａ状態が設定される。つまり、時短Ｂ状態は第１特別図柄が停止表示されるまでの期間しか継続しないこととなる。

【５０１３】

一方、時短当選した第１特別図柄の変動表示を破棄することができれば、後述する時短リミット到達まで時短Ｂ状態での遊技を実行することが可能となり、大量の賞球を得ることができる。なお、時短リミットとは、大当たり遊技終了後に時短状態が設定され得る大当たり種別の大当たりに当選した場合であっても、大当たり遊技終了後に非時短状態を設定させるための処理を実行させる閾値を指す。

【５０１４】

このように、本第１２制御例のパチンコ機１０では、同じ時短Ｂ状態であっても、第１特別図柄の破棄を目指す遊技と、時短リミット到達まで連チャンさせることで大量の賞球を得ることを目指す遊技の異なる遊技性を遊技者に提供することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【５０１５】

なお、本第１２制御例のパチンコ機１０では、第１特別図柄が時短当選した場合に時短当選変動状態を設定する構成としたが、これに限るものではなく、第２特別図柄が時短当選した場合にも時短当選変動状態を設定する構成としても良い。この場合、特別図柄種別によって時短当選変動の変動時間を異ならせる構成とすることで、特別図柄種別によって遊技者に比較的有利な時短当選変動状態と比較的不利な時短当選変動状態とを設けることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【５０１６】

なお、本第１２制御例のパチンコ機１０では、第１特別図柄と第２特別図柄の一方のみが時短当選した場合に設定される時短種別を時短Ａ状態としたが、これに限るものではなく、第１特別図柄のみが時短当選した場合と、第２特別図柄のみが時短当選した場合と、で異なる時短種別の時短状態を設定する構成としても良く、例えば、第２特別図柄が時短当選した場合には、時短Ａ状態よりも遊技者に有利であるが、時短Ｂ状態よりも遊技者に不利な時短Ｃ状態（例えば、時短回数が１００回）を設定する構成としても良い。

【５０１７】

次に、図４０６を参照して、本第１２制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について説明をする。図４０６は、本第１２制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３を模式的に示した正面図である。図４０６に示した通り、本第１２制御例におけるパチ

ンコ機１０は、上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成（図３９６参照）と同一の構成であるため、その詳細な説明を省略する。

【５０１８】

＜第１２制御例における電気的構成について＞

次に、図４０７から図４１６を参照して、本第１２制御例における電気的構成について説明をする。本第１２制御例では、上述した第１１制御例に対して、主制御装置１１０が有するＲＯＭ２０２およびＲＡＭ２０３の構成の一部を変更している点で相違する。それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【５０１９】

図４０７に示す通り、本第１２制御例における主制御装置１１０が有するＲＯＭ２０２は、上述した第１実施形態における主制御装置１１０が有するＲＯＭ２０２に対して、第１当たり乱数１１テーブル２０２ｊａに代えて第１当たり乱数１２テーブル２０２ｋａを、大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｂに代えて、大当たり種別選択１２テーブル２０２ｋｂを、第２当たり乱数７テーブル２０２ｆｃに代えて、第２当たり乱数１２テーブル２０２ｋｃを、変動パターン７テーブル２０２ｆｄに代えて、変動パターン１２テーブル２０２ｋｄを、小当たり種別選択１１テーブル２０２ｊｆに代えて、小当たり種別選択１２テーブル２０２ｋｆを、時短当たり乱数１１テーブル２０２ｊｈに代えて、時短スター委乱数１２テーブル２０２ｋｈを、時短種別選択１１テーブル２０２ｊｉに代えて、時短種別選択１２テーブル２０２ｋｉを用いている点と、時短付与７テーブル２０２ｆｅと、時短種別選択１１テーブル２０２ｊｉを削除した点と、小当たり乱数１２テーブル２０２ｋｅを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【５０２０】

次に、ＲＡＭ２０３の詳細について、図４０８を参照して説明する。図４０８は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の構成を示すブロック図である。上述した第１１制御例に対して、特図１変動時間タイマ２０３ｋａと、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂと、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃと、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄと、特図１変動停止フラグ２０３ｋｅと、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆと、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇと、時短リミット到達フラグ２０３ｋｈと、を追加して点で相違する。それ以外の構成については、上述した第１１制御例と同一であるため、その詳細な説明は省略する。

【５０２１】

特図１変動時間タイマ２０３ｋａ、および特図２変動時間タイマ２０３ｋｂは、それぞれ第１特別図柄、および第２特別図柄の変動時間を計時するためのタイマであり、第１特別図柄、および第２特別図柄の変動パターンが選択された場合に、選択された変動パターンに対応する変動時間が設定される。この特図１変動時間タイマ２０３ｋａ、および特図２変動時間タイマ２０３ｋｂの計時結果によって各特別図柄の変動時間が終了したか否かが判別される（図４２４のＹ７０１、図４３３のＹ９０１参照）。

【５０２２】

特図１仮停止フラグ２０３０ｋｃは、特図１の変動時間の更新（減算）を停止する期間を示すフラグであって、オンに設定されている場合に変動時間の更新（減算）を停止し、オンに設定された状態からオフに設定された場合に、停止されていた変動時間の更新（減算）が再開されるものである。

【５０２３】

この特図１仮停止フラグ２０３ｋｃは、抽選結果が大当たりＤ以外の大当たりである第２特別図柄（特図２）の変動を停止する際にオンに設定され（図４３３のＹ９０３）、第１特別図柄変動実行中処理１２（図２３５参照）および第１特別図柄変動停止処理１２（図４２４、Ｙ７０８参照）において参照される。参照した結果、オンに設定されている場合には、特図１に対応する第１図柄表示装置の表示を変動中と同様に更新する処理が実行される。つまり、特図１仮停止フラグ２０３０ｂｃがオンに設定されている間は、変動時

間の更新（減算）は停止しているが、第１図柄表示装置は変動表示が継続して実行される状態となる。これにより、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃがオンに設定されたことにより、特図１の変動が強制停止されていないことを報知することができる。そして、第１特別図柄変動実行中処理１２（図４２３参照）においてオンに設定されていると判別された場合に（図４２３のＹ２８０１：Ｙｅｓ）、オフに設定される（図４２３のＹ２８０３）。なお、詳細な説明および図示は省略するが、この特図１仮停止フラグ２０３ｋｃは、第２特別図柄（特図２）の抽選結果が小当たりである場合にも大当たりである場合と同一の処理が実行されオンに設定される。

【５０２４】

特図２仮停止フラグ２０３ｋｄは、特図２の変動時間の更新（減算）を停止する期間を示すフラグであって、オンに設定されている場合に変動時間の更新（減算）を停止し、オンに設定された状態からオフに設定された場合に、停止されていた変動時間の更新（減算）が再開されるものである。

【５０２５】

この特図２仮停止フラグ２０３ｋｄは、抽選結果が大当たりである第１特別図柄（特図１）の変動を停止する際にオンに設定され（図４２４のＹ７０３）、第２特別図柄変動実行中処理１２（図４３２参照）および第２特別図柄変動停止処理１２（図４３参照）において参照される。なお、本処理において参照される内容については、上述した特図１仮停止フラグ２０３ｋｃと同一であるため、その説明を省略する。そして、第２特別図柄変動実行中処理１２（図４３２参照）においてオンに設定されていると判別された場合に（図４３２のＹ２９０１：Ｙｅｓ）、オフに設定される（図４３２のＹ２９０３）。

【５０２６】

特図１変動停止フラグ２０３ｋｅは、変動中の第１特別図柄を強制停止するタイミングであることを示すフラグである。この特図１変動停止フラグ２０３ｋｅは、第２特別図柄に対して、大当たりＤまたは小当たりＢの変動が停止される場合にオンに設定される（図４３３のＹ９０５、図４３５のＹ９３２参照）。一方、第１特別図柄の変動中に、特図１変動停止フラグ２０３ｋｅがオンであると判別された場合にオフに設定される（図４２５のＹ７２２参照）。これにより、第２特別図柄の大当たりＤまたは小当たりＢの変動が先に停止するタイミングに合わせて、第１特別図柄を強制的に停止させることができる。

【５０２７】

特図２変動停止フラグ２０３ｋｆは、変動中の第２特別図柄を強制停止するタイミングであることを示すフラグである。この特図２変動停止フラグ２０３ｋｆは、第１特別図柄が時短当選し、変動表示が開始される場合にオンに設定される（図４２１のＹ４０５）。一方、第２特別図柄の変動中に、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆがオンであると判別された場合にオフに設定される（図４３４のＹ６３２）。これにより、第１特別図柄が時短当選し、変動が開始されたタイミングに合わせて、第２特別図柄を強制的に停止させることができる。

【５０２８】

時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇは、時短当選した第１特別図柄が変動表示中であること（即ち、時短当選変動状態であること）を示すフラグである。この時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇは、第１特別図柄抽選の結果が時短当選であった場合に、オンに設定される（図４２１のＹ４０３参照）。一方、時短当選した第１特別図柄が停止表示され、時短Ａ状態が設定される場合（図４２６のＹ８３５２参照）と、第２特別図柄が大当たりＤまたは小当たりＢに当選し、第１特別図柄の変動が破棄された場合（図４２５のＹ７２６参照）にオフに設定される。これにより、第１特別図柄が時短当選し、その第１特別図柄の変動が終了するまでの期間で時短当選変動状態を設定することができる。

【５０２９】

時短リミット到達フラグ２０３ｋｈは、普通図柄の高確率状態が連続して設定された回数（普図連続設定回数）が上限値に到達したことを示すためのフラグであり、普図連続設定回数が上限値に到達し、普通図柄の高確率状態を強制的に低確率状態へと変更する状態

となった場合にオンに設定されるものである。
【５０３０】
次に、図４０９（ａ）を参照して、第１当たり乱数１２テーブル２０２ｋａに規定されている内容について説明をする。図４０９（ａ）は、第１当たり乱数１２テーブル２０２ｋａに規定に規定されている内容を模式的に示した図である。本第１２制御例は、図４０９（ａ）に示す通り、第１特別図柄と第２特別図柄で大当たり当選確率は同一であり、１８／９００（即ち、１／５０）の確率で大当たりに当選する。
【５０３１】
なお、本第１２制御例のパチンコ機１０では、第１特別図柄と第２特別図柄とで大当たり確率を同一の確率としたが、これに限るものではなく、第１特別図柄と第２特別図柄とで異なる大当たり確率となるように構成しても良い。
【５０３２】
なお、本第１２制御例のパチンコ機１０では、何れの遊技状態においても大当たり確率が可変しない構成としたが、これに限るものではなく、特定の大当たり種別が決定された場合に、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（所謂、確変状態）を設定する構成としても良い。
【５０３３】
次に、図４０９（ｂ）を参照して、ＲＯＭ２０２に規定されている、第２当たり乱数１２テーブル２０２ｋｃの内容について説明をする。図４０９（ｂ）は、第２当たり乱数１２テーブル２０２ｋｃの内容を模式的に示した図である。第２当たり乱数１２テーブル２０２ｋｃは、普通図柄の当たり判定値が記憶されているデータテーブルである。具体的には、普通図柄の通常状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「０～２」が規定されている。また、普通図柄の高確率状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「０～１４９」が規定されている。本第１２制御例のパチンコ機１０では、普通入賞口６７を球が通過することに基づいて取得される第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、第２当たり乱数１２テーブル２０２ｋｃとを参照し、普通図柄の当たりであるか否かを判定している。
【５０３４】
ここで、図４０６を参照して、本第１２制御例のパチンコ機１０では、普通図柄抽選で当たり当選した場合に、遊技盤１３の右側領域に配設されている電動役物１６４０ａが開放動作し、右第２入球口１６４０に入球可能となるように構成している。
【５０３５】
従って、普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定されると、電動役物１６４０ａが開放動作し易くなり、右第２入球口１６４０へと遊技球が入球し易くなるため、通常状態に比べて第２特別図柄抽選が実行され易くなる。
【５０３６】
次に、図４０９（ｃ）を参照して、時短当たり乱数１２テーブル２０２ｋｈの内容について説明をする。図４０９（ｃ）は、時短当たり乱数１２テーブル２０２ｋｈの内容を模式的に示した図である。図４０９（ｃ）に示す通り、本第１２制御例のパチンコ機１０では、第１特別図柄および第２特別図柄の両方で時短抽選が実行される。各特別図柄での時短当選確率は共通であり、１８／９００（１／５０）である。なお、時短抽選は通常状態でのみ実行され、時短状態では時短抽選が実行されない構成としている。
【５０３７】
なお、本第１２制御例のパチンコ機１０では、第１特別図柄と第２特別図柄とで、時短当選確率を同一とする構成としたが、これに限るものではなく、第１特別図柄のよりも第２特別図柄の方が時短当選確率が高くなるように構成としても良いし、低くなるように構成しても良い。
【５０３８】
なお、本第１２制御例のパチンコ機１０では、通常状態でのみ時短抽選が実行される構成としたが、これに限るものではなく、時短状態においても時短抽選が実行される構成と

しても良い。
【５０３９】
次に、４０９（ｄ）を参照して、小当たり乱数１２テーブル２０２ｋｅの内容について説明する。図４０９（ｄ）は、小当たり乱数１２テーブル２０２ｋｅの内容を模式的に示した図である。図４０９（ｄ）に示す通り、本第１２制御例のパチンコ機１０では、第２特別図柄のみ小当たり抽選が実行される。小当たり当選確率は１８／９００（１／５０）である。
【５０４０】
なお、本第１２制御例のパチンコ機１０では、第２特別図柄の小当たり抽選を実行する構成としたが、これに限るものではなく、第１特別図柄でも小当たり抽選を実行する構成としても良い。
【５０４１】
なお、本第１２制御例のパチンコ機１０では、大当たり当選確率、時短当選確率、小当たり当選確率の何れも１／５０であるが、これに限るものではなく、大当たり当選確率、時短当選確率、小当たり当選確率を全て異なる確率で構成しても良い。例えば、大当たり当選確率を１／３００、時短当選確率を１／３０、小当たり当選確率を１／１００としても良い。
【５０４２】
次に、図４１０（ａ）を参照して、大当たり種別選択１２テーブル２０２ｋｂの内容について説明をする。図４１０（ａ）は、図４１０（ａ）は、大当たり種別選択１２テーブル２０２ｋｂの内容を模式的に示した図である。大当たり種別選択１２テーブル２０２ｋｂには、特図１大当たり用１２テーブル２０２ｋｂ１と特図２用大当たり用１２テーブル２０２ｋｂ２が規定されている。
【５０４３】
図４１０（ｂ）は、大当たり種別選択１２テーブル２０２ｋｂに規定されている特図１大当たり用１２テーブル２０２ｋｂ１の内容を模式的に示した図である。図４１０（ｂ）に示す通り、本第１２制御例のパチンコ機１０において、第１特別図柄が大当たり当選した場合には、１００％大当たりＡが選択される。大当たりＡは、５ラウンドの大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に時短Ａ状態が設定される大当たり種別である。なお、大当たりＡの大当たり遊技終了後には、時短カウンタ２０３ｈのカウンタ値として５回がセットされる。
【５０４４】
なお、本第１２制御例のパチンコ機１０では、第１特別図柄の大当たり種別は１種類としたが、これに限るものではなく、複数種類の大当たり種別を設定しても良い。また、遊技状態に応じて選択される大当たり種別が異なる構成としても良い。
【５０４５】
図４１１は大当たり種別選択１２テーブル２０２ｋｂに規定されている特図２大当たり用１２テーブル２０２ｋｂ２の内容を模式的に示した図である。第２特別図柄で大当たり当選した場合には、大当たり当選時に設定されている遊技状態と、遊技状態が変更されてからの第２特別図柄の変動回数と、第１当たり種別カウンタＣＳ２の値に応じて大当たり種別を選択する。なお、変動回数のカウントは、例えば、時短Ｂ状態において大当たりに当選し、大当たり遊技終了後に再度時短Ｂ状態が設定される場合にもリセットされる。
【５０４６】
まず、遊技状態が通常状態の場合には、非時短当選変動状態と時短当選変動状態とがあり、非時短当選変動状態とは、時短当選変動状態フラグ２０ｋｇがオフである状態、即ち、時短当選した第１特別図柄が変動表示されていない状態である。時短当選変動状態は、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンである状態、即ち、時短当選した第１特別図柄が変動表示中である状態である。通常状態の非時短当選変動状態では、第２特別図柄の変動回数に関わらず、１００％大当たりＡ（５Ｒ時短Ａ大当たり）が選択され、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈのカウンタ値に５がセットされる。通常状態の時短当選

変動状態では、第２特別図柄の変動回数に関わらず、１００％大当たりＢ（１０Ｒ時短Ｂ大当たり）が選択され、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈのカウンタ値に１００００がセットされる。

【５０４７】

このように、通常状態においては、大当たり当選時に時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンであるか否かで遊技者に付与される特典が異なるように構成することで、第２特別図柄抽選のみを実行させる遊技を行う遊技者が過剰に有利になることを抑制している。

【５０４８】

なお、本第１２制御例のパチンコ機１０では、通常状態においては第２特別図柄の変動回数に関わらず、１００％大当たりＡ（または大当たりＢ）が選択される構成としたが、これに限るものではなく、複数の大当たり種別の中から変動回数に応じて大当たり種別が選択される構成としても良い。例えば、通常状態の非時短当選変動状態において、大当たりＡ、大当たりＢの何れかを選択可能に構成し、０～５０回転目までは大当たりＢよりも大当たりＡが選択され易く、５１回転目以降は大当たりＡよりも大当たりＢが選択され易い構成としても良い。このように構成することで、通常状態において外れ当選が続いた場合であっても、遊技者に有利な大当たり種別が選択され易くなるので、遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。

【５０４９】

また、０～５０回転目までは大当たりＢよりも大当たりＡが選択され易く、５１～１００回転目までは大当たりＡよりも大当たりＢが選択され易く、１０１～１５０回転目までは大当たりＢよりも大当たりＡが選択され易い、といったような特定の期間で選択され易い大当たり種別が可変する構成としても良い。このように構成することで、周期的に遊技者に有利な期間が発生し、遊技者に第２特別図柄の変動回数にも興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【５０５０】

次に、時短状態には、時短Ａ状態と時短Ｂ状態とがあり、時短Ａ状態においては第２特別図柄の変動回数に関わらず５０％で大当たりＢ（１０Ｒ時短Ｂ大当たり）が選択され、５０％で大当たりＣ（５Ｒ時短Ｂ大当たり）が選択される。時短Ｂ状態においては、第２特別図柄の変動回数に応じて選択される大当たり種別が可変し、０～５０回転目までは１００％大当たり（１０Ｒ時短Ｂ大当たり）が選択され、５１回転目以降は５０％で大当たりＢ（１０Ｒ時短Ｂ大当たり）が選択され、５０％で大当たりＤ（１０Ｒ時短Ｂ大当たり）が選択される。大当たりＢと大当たりＤは、ともに１０ラウンドの大当たり遊技と、大当たり遊技終了後に時短Ｂ状態が設定される大当たり種別であるが、大当たりＢに当選した場合には変動中の第１特別図柄を仮停止させる（中断させる）処理を実行し、大当たりＤに当選した場合には変動中の第１特別図柄を強制的に停止させる（破棄させる）処理を実行する点で異なる大当たり種別となっている。つまり、第２特別図柄の外れ当選が特定回数まで続いた場合には、第１特別図柄の変動表示を破棄させ易くなる。

【５０５１】

このように構成することで、時短当選した第１特別図柄が変動表示されている状態で第２特別図柄の外れ当選が続き、第１特別図柄の変動時間が残り少なくなった場合でも、第１特別図柄の変動を破棄できる可能性が高くなるので、第２特別図柄の外れ当選が続いた場合に遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

【５０５２】

なお、本第１２制御例のパチンコ機１０では、時短Ｂ状態の場合のみ、第２特別図柄の変動回数に応じて選択され易い大当たり種別を可変させる構成としたが、これに限るものではなく、時短Ａ状態においても第２特別図柄の変動回数に応じて選択され易い大当たり種別を可変させる構成としても良い。

【５０５３】

なお、本第１２制御例のパチンコ機１０では、０～５０回転目までは１００％大当たりＢが選択される構成としたが、これに限るものではなく、０～５０回転目であっても異な

る大当たり種別に当選可能な構成としても良く、例えば、８０％で大当たりＢが選択され、２０％で大当たりＤが選択される構成としても良い。このように構成することで、時短Ｂ状態が設定されたばかりの期間においても遊技者に大当たりＤに当選し、第１特別図柄の変動表示を破棄できるかもしれないと期待させながら遊技を行わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【５０５４】

なお、本第１２制御例のパチンコ機１０では、「０～５０回転目まで」と「５１回転目以降」とで、選択され易い大当たり種別を切り替える構成としたが、これに限るものではなく、例えば、０～５０回転目までは大当たりＤよりも大当たりＢが選択され易く、５１～１００回転目までは大当たりＢよりも大当たりＤが選択され易く、１０１～１５０回転目までは大当たりＤよりも大当たりＢが選択され易い、といったような特定の期間で選択され易い大当たり種別を可変させる構成としても良い。このように構成することで、周期的に遊技者に有利な期間が発生し、遊技者に第２特別図柄の変動回数にも興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【５０５５】

次に、図４１２を参照して、小当たり種別選択１２テーブル２０２ｋｆの内容について説明をする。図４１２は、小当たり種別選択１２テーブル２０２ｋｆの内容を模式的に示した図である。図４１２に示す通り、本第１２制御例のパチンコ機１０では、２種類の小当たり種別が規定されている。なお、上述したように、本第１２制御例のパチンコ機１０では、第２特別図柄のみ小当たり抽選が実行される構成である。

【５０５６】

小当たりＡは、小当たり当選時の８０％で選択される小当たり種別であり、小当たり遊技において特定領域１６５０ａを通過（Ｖ通過）した場合に、大当たりＣ（５Ｒ時短Ｂ大当たり）が付与される。詳細は後述するが、本第１２制御例のパチンコ機１０では、小当たり種別によって、実行中の第１特別図柄の変動表示を強制的に停止させる（破棄する）場合と、仮停止させる（中断させる）場合とがあり、小当たりＡが実行される場合には、実行中の第１特別図柄の変動を仮停止させる（中断させる）処理を行う。

【５０５７】

一方、小当たりＢは、小当たり当選時の２０％で選択される小当たり種別であり、小当たり遊技においてＶ通過した場合に、大当たりＢ（１０Ｒ時短Ｂ大当たり）が付与される。小当たりＢが実行される場合には、実行中の第１特別図柄の変動を強制的に停止させる（破棄する）処理を実行する。なお、本第１２制御例のパチンコ機１０における小当たり種別は２種類としたが、これに限るものではなく、３種類以上の小当たり種別を設けても良い。

【５０５８】

次に、図４１３を参照して、変動パターン１２テーブル２０２ｋｄの内容について説明をする。図４１３は、変動パターン１２テーブル２０２ｋｄの内容を模式的に示した図である。変動パターン１２テーブル２０２ｋｄには、通常状態用変動パターン１２テーブル２０２ｋｄ１、時短状態用変動パターン１２テーブル２０２ｋｄ２、時短当選変動状態用変動パターン１２テーブル２０２ｋｄ３が規定されており、それぞれの変動パターンテーブルは遊技状態に応じて参照される。

【５０５９】

図４１４は、変動パターン１２テーブル２０２ｋｄに規定されている、通常状態用変動パターン１２テーブル２０２ｋｄ１の内容を模式的に示した図である。通常状態用変動パターン１２テーブル２０２ｋｄ１では、特別図柄の図柄種別と、抽選結果と、変動種別カウンタＣＳ１の値と、に基づいて変動パターンが設定される。

【５０６０】

具体的には、図柄種別が「第１特別図柄」では、当否判定結果が「外れ」の場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１３９」の範囲に、変動時間が７秒（７０００ミリ秒）の「短外れ」が規定されており、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１４

０～１４９」の範囲に、変動時間が２０秒（２００００ミリ秒）の「ガセ外れ」が規定されており、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１７９」の範囲に、変動時間が４０秒（４００００ミリ秒）の「ノーマルリーチ各種」が規定されており、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１８０～１８９」の範囲に、変動時間が８０秒（８０００００ミリ秒）の「スーパーリーチ」が規定されている。また、当否判定結果が「当たり」の場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～２９」の範囲に、変動時間が４０秒（４００００ミリ秒）の「ノーマルリーチ」が規定されており、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「３０～１８９」の範囲に、変動時間が８０秒（８００００ミリ秒）の「スーパーリーチ」が規定されており、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９８」の範囲に、変動時間が１４０秒（１４０００００ミリ秒）の「スペシャルリーチ」が規定されている。また、当否判定結果が「時短当選」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲に、変動時間が３００秒の「ロング時短当たり」が規定されている。

【５０６１】

一方、図柄種別が「第２特別図柄」では、当否判定結果が「外れ」の場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲に、変動時間が６００秒（６０００００ミリ秒）の「ロング外れ」が規定されており、当否判定結果が「時短当選」の場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲に、変動時間が６００秒（６０００００ミリ秒）の「時短当たり」が規定されており、当否判定結果が「大当たり、小当たり」の場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲に、変動時間が６００秒（６０００００ミリ秒）の「ロング当たり」が規定されている。

【５０６２】

このように、本第１２制御例のパチンコ機１０では、通常状態においては第２特別図柄よりも第１特別図柄の方が短い変動時間が設定され易い構成としている。これは、第２特別図柄のみ小当たり抽選を実行する構成であり、小当たり当選した場合には、遊技者に最も有利な時短Ｂ状態が設定されることから、第２特別図柄の変動時間を長くすることで遊技効率を悪くし、第２特別図柄抽選のみを実行させる遊技を行う遊技者が過剰に有利になることを抑制するためである。

【５０６３】

また、第１特別図柄の抽選結果が「時短当選」である場合には、「ロング時短当たり」が設定される。ロング時短当たり変動中は、時短当選変動状態となり、ロング時短当たりが設定された第１特別図柄が停止表示される（或いは、破棄される）までは、時短当選変動状態用パターンテーブル２０２ｋｄ３が参照され、第２特別図柄の変動が短変動（０．５秒）となるため、複数回の第２特別図柄抽選が実行可能となる。なお、ロング時短当たり変動中（時短当選変動状態中）に大当たり（または、小当たり）当選、時短当選に基づいて時短状態が設定された場合にもロング時短当たり変動が継続している期間は、時短当選変動状態用パターンテーブル２０２ｋｄ３が参照される。

【５０６４】

なお、本第１２制御例のパチンコ機１０では、第１特別図柄が時短当選した場合には、１００％「ロング時短当たり」が設定される構成であったが、これに限るものではなく、複数の変動パターンの中から変動種別カウンターＣＳ１の値に基づいて選択する構成としても良い。例えば、５０％で変動時間３００秒の「ロング時短当たり」が選択され、３０％で変動時間が２００秒の「ショート時短当たり」が選択され、２０％で変動時間が５００秒の「スーパー時短当たり」が選択される構成としても良い。このように構成することで、選択された第１特別図柄の変動時間によって、時短当選変動状態における遊技者の有利不利を可変させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【５０６５】

なお、本第１２制御例のパチンコ機１０では、第１特別図柄が時短当選した場合にのみ時短当選変動状態となる構成としたが、これに限るものではなく、第２特別図柄で時短当選した場合にも時短当選変動状態が設定可能な構成としても良く、この場合、特別図柄の

図柄種別によって時短当選した場合の変動時間を異ならせる（例えば、第１特別図柄の場合は変動時間３００秒、第２特別図柄の場合は変動時間６００秒）構成とすることで、どちらの特別図柄で時短当選したかによって遊技者に有利な時短当選変動状態と、遊技者に比較的不利な時短当選変動状態を設定可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【５０６６】

図４１５は、変動パターン１２テーブル２０２ｋｄに規定されている、時短状態用変動パターン１２テーブル２０２ｋｄ２の内容を模式的に示した図である。時短状態用変動パターン１２テーブル２０２ｋｄ２では、特別図柄の図柄種別と、抽選結果と、変動種別カウンタＣＳ１の値と、に基づいて変動パターンが設定される。

【５０６７】

時短状態用変動パターン１２テーブル２０２ｋｄ２は、遊技状態として時短状態が設定されている場合に参照される変動パターン１２テーブルであり、時短Ａ状態と時短Ｂ状態で共通である。なお、上述したように、第１特別図柄のロング時短当たり変動が実行されている場合には、時短状態用変動パターン１２テーブル２０２ｋｄ２ではなく、時短当選変動状態用変動パターン１２テーブル２０２ｋｄ３が参照される。

【５０６８】

図４１５に示す通り、時短状態用変動パターン１２テーブル２０２ｋｄ２では、第１特別図柄が長変動（６００秒）となり、第２特別図柄が短変動（３～５秒）となる。上述したように、時短Ｂ状態が設定されている状態で第１特別図柄が大当たり当選した場合には、時短Ｂ状態よりも遊技者に不利な時短Ａ状態が設定されるため、第２特別図柄の変動が先に停止表示され易く構成することで、遊技者に有利な時短Ｂ状態が継続して設定され易くなるようにしている。

【５０６９】

図４１６は変動パターン１２テーブル２０２ｋｄに規定されている、時短当選変動状態用変動パターン１２テーブル２０２ｋｄ３の内容を模式的に示した図である。時短当選変動状態用変動パターン１２テーブル２０２ｋｄ３では、特別図柄の図柄種別と、抽選結果と、変動種別カウンタＣＳ１の値と、に基づいて変動パターンが設定される。

【５０７０】

図４１６に示す通り、本第１２制御例のパチンコ機１０では、時短当選変動状態が設定されている場合には、第２特別図柄の抽選結果が何れの判定であっても短変動（０．５秒）が設定される。時短当選変動状態では、時短当選した第１特別図柄が停止表示されると終了してしまうため、時短当選変動状態における遊技効率を高めるために、第２特別図柄の変動時間が短くし、多くの第２特別図柄抽選を実行可能に構成している。

【５０７１】

なお、時短当選変動状態では第１特別図柄が既に変動中であり、第１特別図柄の変動が終了すると時短当選変動状態も終了するため、時短当選変動状態において第１特別図柄の変動パターンが設定されることはない。従って、時短当選変動状態用変動パターン１２テーブル２０２ｋｄ３では第２特別図柄の変動パターンのみを選択する構成としている。

【５０７２】

なお、上述したように、遊技状態が通常状態または時短状態であっても、第１特別図柄のロング時短当たり変動中（時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンに設定されている場合）には、変動パターン選択時には、時短当選変動状態用変動パターン１２テーブル２０２ｋｄ３が参照される。

【５０７３】

＜第１２制御例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図４１６～図４３７を参照して、第１２制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種制御処理について説明を行う。本第１２制御例における主制御装置１１０の制御処理は、上述した第５制御例における主制御装置１１０の制御処理に対して、特別図柄変動処理５（図２５２参照）に代えて特別図柄変動処理１２（図４

１６参照）、更新処理５（図２５６参照）に代えて遊技状態更新処理１２（図４２２参照）、大当たり制御処理５（図２６０参照）に代えて大当たり制御処理１２（図４３５参照）を実行する点で相違し、その他は同一の処理が実行される。なお、同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【５０７４】

上述したように、本第１２制御例では、上述した第５制御例に対して、特別図柄（以下、特図と称す）である第１特別図柄（以下、特図１と称す）と、第２特別図柄（以下、特図２と称す）とが同時に（並行して）変動表示を実行可能に構成している点で大きく相違している。

【５０７５】

まず、図４１７を参照して、本第１２制御例における特別図柄変動処理１２（Ｙ１０４）の内容について説明をする。図４１６は特別図柄変動処理１２（Ｙ１０４）の内容を示すフローチャートである。特別図柄変動処理１２（Ｙ１０４）が実行されると、まず、現在が大当たり又は小当たり中であるかを判別し、（Ｙ２３１）。大当たり中又は小当たり中であると判別した場合は（Ｙ２３１：Ｙｅｓ）、次に、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃまたは特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンに設定されているかを判別する（Ｙ２３２）。このＹ２３２の処理では、一方の特図が当たりを示す図柄で停止表示されたことにより、変動中の他方の特図変動時間の減算を中断している状態かを判別している。Ｙ２３２の処理において、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃまたは特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンに設定されていると判別した場合は（Ｙ２３２：Ｙｅｓ）、仮停止されている特図に対応する第１図柄表示装置３７の表示を更新し（Ｙ２３３）、即ち、変動時間の減算が中断されている特図に対して、第１図柄表示装置３７の変動表示を継続させる処理を実行して、本処理を終了する。これにより、特図変動を強制停止していないことを遊技者に報知することができる。

【５０７６】

一方、Ｙ２３１の処理において、現在が大当たり又は小当たり中であると判別した場合は（Ｙ２３１：Ｎｏ）、特図１変動時間タイマ２０３ｋａの値が０よりも大きいか（即ち、特図１が変動中であるか）を判別し（Ｙ２３４）、特図１変動時間タイマ２０３ｋａの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｙ２３４：Ｎｏ）、第１特別図柄変動開始処理１２（Ｙ２３７）と同一の処理を実行し、その後、特図２に関する変動処理を実行するＹ２３８に移行する。

【５０７７】

Ｙ２３４の処理において、特図１変動時間タイマ２０３ｋａの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｙ２３４：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動実行中処理１２（Ｙ２３５）を実行する。この第１特別図柄変動実行中処理１２（Ｙ２３５）は、特図１変動中の処理を実行するものであり、図４２２を参照してその詳細な説明を後述する。

【５０７８】

第１特別図柄変動実行中処理１２（Ｙ２３５）を終えると、次に、第１特別図柄変動停止処理１２（Ｙ２３６）を実行し、その後、Ｙ２３８へ移行する。

【５０７９】

Ｙ２３８～Ｙ２４１の処理では、特図１に対して実行したＹ２３４～Ｙ２３７と同一の処理が実行される。Ｙ２３８の処理が実行されると、まず、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂの値が０よりも大きいか（即ち、特図２が変動中であるか）を判別し（Ｙ２３８）、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｙ２３８：Ｎｏ）、第２特別図柄変動開始処理１２（Ｙ２３９）を実行し、その後、本処理を終了する。

【５０８０】

一方、Ｙ２３８の処理において、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｙ２３８：Ｙｅｓ）、第２特別図柄変動実行中処理１２（Ｙ２４０）を実行する。この第２特別図柄変動実行中処理１２（Ｙ２４０）は、特図２変動中の処

理を実行するものであり、図４３１を参照してその詳細な説明を後述する。
【５０８１】
第２特別図柄変動実行中処理１２（Ｙ２４０）を終えると、次に、第２特別図柄変動停止処理１２（Ｙ２４１）を実行し、本処理を終了する。
【５０８２】
次に、図４１８を参照して、特別図柄変動処理１２（図４１７、Ｙ１０４）の一処理である第１特別図柄変動開始処理１２（Ｙ２３７）について説明する。図２３７は、この第１特別図柄変動開始処理１２（Ｙ２３７）を示すフローチャートである。
【５０８３】
第１特別図柄変動開始処理１２（図４１７、Ｙ２３７）では、まず、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃがオンであるか判別する（Ｙ３０１）。Ｙ３０１の処理において、特図１仮停止フラグがオンであると判別した場合には（Ｙ３０１：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。
【５０８４】
一方、Ｙ３０１の処理において、特図１仮停止フラグがオンでないと判別した場合には（Ｙ３０１：Ｎｏ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を取得し（Ｙ３０２）、取得した第１特別図柄保留球数カウンタの値（Ｎ１）が０より大きい値であるか判別する（Ｙ３０３）。Ｙ３０３の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０より大きいと判別した場合には（Ｙ３０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１減算して（Ｙ３０４）、減算後の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置１１３に通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｙ３０５）。
【５０８５】
ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図１１９参照）の外部出力処理（Ｙ２００１）において、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２３０の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納する。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値と同期させながら、その値を更新することができる。
【５０８６】
Ｙ３０５の処理が終了すると、次に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａのデータを一つ前のデータにシフトする（Ｙ３０６）。より具体的には、保留エリア１→実行エリア、保留エリア２→保留エリア１、保留エリア３→保留エリア２、保留エリア４→保留エリア３といった具合に各エリア内のデータをシフトする。
【５０８７】
Ｙ３０６の処理が終了すると、次いで、第１特別図柄判定処理１２を実行する（Ｙ３０７）。この第１特別図柄判定処理１２（図４１８、Ｙ３０７）については、詳しく後述するが、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアにシフトされた第１当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて、設定されている遊技状態に基づいて、大当たりか否かの大当たり判定を実行するための処理である。なお、遊技状態更新処理１２（Ｙ３０９）をＹ３０７の処理の前に実行しても良く、このように構成することで、遊技状態が更新された後に特別図柄抽選が実行されることとなる。
【５０８８】
Ｙ３０７の処理が終了すると、次に、第１特別図柄変動パターン選択処理１２を実行する（図４２０、Ｙ３０８）。詳細については後述するが、この第１特別図柄変動パターン選択処理１２（Ｙ３０８）は、第１特別図柄の当否判定結果、および第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動パターンを選択するための処理である。

【５０８９】
第１特別図柄変動パターン選択処理１２（Ｙ３０８）が終了すると、次いで、遊技状態更新処理１２を実行する（Ｙ３０９）。この遊技状態更新処理１２（図４２１、Ｙ３０９）は、詳細については後述するが、パチンコ機１０の状態を示す各種カウンタ（時短カウンタ２０３ｈ）の値を更新することにより、パチンコ機１０の状態を更新するための処理である。Ｙ３０９の処理が終了すると、特図１待受フラグ２０３０ｉをオフに設定すると共に、オフを示す特図１待機コマンドを設定して（Ｙ３１０）、本処理を終了する。
【５０９０】
一方、Ｙ３０３の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０であると判別した場合は（Ｙ３０３：Ｎｏ）、特図１待受フラグ２０３０ｉがオンであるか否か判別し（Ｙ３１１）、オンであると判別した場合は（Ｙ３１１：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。Ｙ３１１の処理において、オフである（即ち、オンでない）と判別した場合は（Ｙ３１１：Ｎｏ）、特図１待受フラグ２０３０ｉをオンに設定し（Ｙ３１２）、オンを示す特図１待機コマンドを設定（Ｙ３１３）した後、本処理を終了する。
【５０９１】
次に、図４１９を参照して、第１特別図柄判定処理１２（Ｙ３０７）の処理内容について説明をする。図４１９は、第１特別図柄判定処理１２（Ｙ３０７）の処理内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄判定処理１２（Ｙ３０７）は、上述した第５制御例の特別図柄判定処理５（図２５３のＳ２５１）に代えて実行されるものであり、特別図柄抽選における大当たり判定に加え、時短当選の判定（特図１時短抽選処理１２）が実行される。
【５０９２】
第１特別図柄判定処理１２（Ｙ３０７）が実行されると、まず、第１特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し（Ｙ８００１）、第１当たり乱数１２テーブル２０２ｋａに基づいて抽選結果を取得し（Ｙ８００２）、抽選結果が大当たりであると判定した場合は（Ｙ８００３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｙ８００４）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｙ８００５）、現在の遊技状態を示す値を当選時状態格納エリアに格納し（Ｙ８００６）、本処理を終了する。一方、抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｙ８００３：Ｎｏ）、特図１時短抽選処理１２を実行し（Ｙ８００７）、本処理を終了する。
【５０９３】
ここで、特図１時短抽選処理１２（Ｙ８００７）は、今回の特別図柄抽選における時短当選の判定を実行するための処理である。つまり、本第１２制御例では、第１特別図柄抽選において、まず、大当たり当選の判定を実行し（Ｙ８００３）、大当たり当選した場合には、時短当選の判定を実行することなく特別図柄抽選を終了し、大当たり当選していない場合にのみ時短当選の判定を実行するように構成している。このように構成することで、１回の特別図柄抽選において、複数の特典（特別図柄の大当たり当選、時短当選）を遊技者に付与することが無いため、遊技者に過剰に有利な遊技を提供してしまうことを抑制することができる。
【５０９４】
次に、図４２０を参照して、第１特別図柄変動開始処理１２（図４１８、Ｙ２３７）の一処理である第１特別図柄変動パターン選択処理１２（Ｙ３０８）について説明する。図４２０はこの第１特別図柄変動パターン選択処理１２（Ｙ３０８）を示すフローチャートである。
【５０９５】
第１特別図柄変動パターン選択処理１２（図４２０、Ｙ３０８）では、まず、第１特別図柄判定処理１２（図４１９、Ｙ３０７）において、第１特別図柄の抽選結果が大当たりと判定されたか、即ち、第１特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｙ５０１）。

【５０９６】
Ｙ５０１の処理において、第１特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｙ５０１：Ｙｅｓ）、上述した第１特別図柄判定処理１２（図４１９参照）におけるＹ８００５の処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、特図１大当たり用１２テーブル２０２ｋｂ（図４１０（ｂ）参照）より大当たり種別を決定し（Ｙ５０２）、Ｙ５０３の処理へ移行する。
【５０９７】
一方、Ｙ５０１の処理において、第１特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には（Ｙ５０１：Ｎｏ）、Ｙ５０２の処理をスキップして、Ｙ５０３の処理へ移行する。
【５０９８】
Ｙ５０３の処理では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアから変動種別カウンタＣＳ１の値を取得する（Ｙ５０３）。次いで、遊技状態に応じた変動パターン選択テーブル（図４１３～４１６参照）を読み出して（Ｙ５０４）、Ｙ５０５の処理へ移行する。なお、遊技状態は、時短当選変動フラグの値と、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に基づいて判別される。Ｙ５０５の処理では、読み出した変動パターン選択テーブルから変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターンを選択し（Ｙ５０５）、その後、選択した変動パターンに基づいて、特図１変動パターンコマンドを設定する（Ｙ５０６）。
【５０９９】
Ｙ５０６の処理が終了すると、停止図柄を示す特図１停止種別コマンドを設定する（Ｙ５０７）。次いで、第１図柄表示装置３７で第１特別図柄の変動開始を設定し（Ｙ５０８）、本処理を終了する。
【５１００】
次に、図４２１を参照して、特図１時短抽選処理１２（Ｙ８００７）の処理内容について説明をする。図４２１は、特図１時短抽選処理１２（Ｙ８００７）の内容を示したフローチャートである。
【５１０１】
特図１時短抽選処理１２（Ｙ８００７）が実行されると、まず、時短当たり乱数１２テーブル２０２ｋｈに基づいて抽選結果（時短当選判定結果）を取得し（Ｙ４０１）、時短当選しているかを判別し（Ｙ４０２）、時短当選していると判別した場合は（Ｙ４０２：Ｙｅｓ）、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇをオンに設定し（Ｙ４０３）、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の時短図柄として時短Ａをセットし（Ｙ４０４）、特図２変動停止フラグｋｆをオンに設定し（Ｙ８１０５）、本処理を終了する。
【５１０２】
一方、Ｙ４０２の処理において時短当選していない（Ｙ４０２：Ｎｏ）と判別した場合は、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｙ４０６）、本処理を終了する。
【５１０３】
次に、図４２２を参照して、遊技状態更新処理１２（Ｙ３０９）の内容について説明をする。図４２２は、遊技状態更新処理１２（Ｙ３０９）の内容を示すフローチャートである。
【５１０４】
遊技状態更新処理１２（Ｙ３０９）が実行されると、まず、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であるかが判別され（Ｙ６０１）、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であると判別された場合には（Ｙ６０１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算し（Ｙ６０２）、時短カウンタ２０３ｈの値を示す残時短回数コマンドを設定する（Ｙ６０３）。次に、時短カウンタ２０３ｈの値が０であるかを判別し（Ｙ６０４）、０であると判別した場合には（Ｙ６０４：Ｙｅｓ）、時短遊技が付与されていない状態（即ち、通常状態）であるため、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｙ６０５）、本処

理を終了する。
【５１０５】
一方、Ｙ６０４の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０ではないと判別した場合（Ｙ６０４：Ｎｏ）は、Ｙ６０５の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。
【５１０６】
次に、図４２３を参照して、特別図柄変動処理１２（図４１７のＹ１０４参照）において実行される第１特別図柄変動実行中処理１２（Ｙ２３５）の内容について説明をする。図４２３は、第１特別図柄変動実行中処理１２（Ｙ２３５）の内容を示すフローチャートである。この第１特別図柄変動実行中処理１２（Ｙ２３５）では、特図１の変動時間の減算を中断している場合にその減算を再開する処理、および、変動時間を減算する処理が実行される。
【５１０７】
第１特別図柄変動実行中処理１２（Ｙ２３５）が実行されると、まず、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃがオンに設定されているかを判別する（Ｙ２８０１）。ここで、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃがオンに設定されている状態で本処理が実行される場合について簡単に説明をする。特図１仮停止フラグ２０３ｋｃは、特図１が変動中において、特図２が特定の当たり（大当たりＡ～Ｃ、又は小当りＡ）を示す図柄で停止表示される場合にオンに設定されるものである。そして、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃがオンに設定されると、その処理内で大当たり中フラグ２０３ｋがオンに設定されるため、主制御装置１１０にて２ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理がループし、次回（特図１仮停止フラグ２０３ｋｃがオンに設定された２ミリ秒後）の特別図柄変動処理１２（図４１７）が実行される際には、Ｙ２３１の処理において大当たり中であると判別されるため、第１特別図柄変動実行中処理１２（Ｙ２３５）が実行されることがない。そして、大当たり遊技（又は小当り遊技）が終了し、Ｙ２３１の処理において大当たり中（又は小当り中）では無いと判別されることで、第１特別図柄変動実行中処理１２（Ｙ２３５）が実行されることになる。このように構成することで、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃがオンに設定されている状態で第１特別図柄変動実行中処理１２（Ｙ２３５）が実行される状態が、大当たり（又は小当り）遊技が終了し、変動時間の減算を中断していた特図変動の変動時間の減算を再開するタイミングとなるように構成している。
【５１０８】
図４２３に戻り説明を続ける。Ｙ２８０１の処理において、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃがオンに設定されていると判別した場合は（Ｙ２８０１：Ｙｅｓ）、次に、特図１変動再開コマンドを設定し（Ｙ２８０２）、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃをオフに設定し（Ｙ２８０３）、Ｙ２８０４へ移行する。一方、Ｙ２８０１の処理において、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（Ｙ２８０１：Ｎｏ）、Ｙ２８０２，Ｙ２８０３の処理をスキップしてＹ２８０４の処理へ移行する。
【５１０９】
Ｙ２８０４の処理では特図１変動時間タイマ２０３ｋａを１減算して更新し（Ｙ２８０４）、第１図柄表示装置３７の表示を更新し（Ｙ２８０５）、本処理を終了する。
【５１１０】
次に、図４２４を参照して、特別図柄変動処理１２（図４１７、Ｙ１０４）の一処理である第１特別図柄変動停止処理１２（Ｙ２３６）について説明する。図４２４はこの第１特別図柄変動停止処理１２（Ｙ２３６）を示すフローチャートである。
【５１１１】
第１特別図柄変動停止処理１２（図４２４、Ｙ２３６）では、まず、実行中の第１特別図柄に基づく変動の終了タイミングであるか否かを判別する（Ｙ７０１）。Ｙ７０１の処理において、実行中の第１特別図柄に基づく変動の終了タイミングであると判別した場合には（Ｙ７０１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄（特図１）の大当たりが設定されているか判別する（Ｙ７０２）。第１特別図柄の大当たりが設定されていると判別した場合には（Ｙ７

０２：Ｙｅｓ）、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄをオンに設定する（Ｙ７０３）。図示は省略したが、Ｙ７０３の処理が実行されると、特図２変動停止フラグ２０３ｋｄがオンになったことを示す特図２変動停止コマンドが設定される。

【５１１２】

Ｙ７０３の処理を終えると、設定されている停止種別を示す特図１停止種別コマンドを設定する（Ｙ７０４）。そして、選択されている大当たり種別に基づいた大当たりシナリオが設定される（Ｙ７０５）。その後、第１特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置１１３に対して指示するための特図１確定コマンドを設定する（Ｙ７０６）。そして、第１特別図柄表示装置３７で変動表示している第１特別図柄の変動表示を停止する処理を実行し（Ｙ７０７）、本処理を終了する。

【５１１３】

一方、Ｙ７０２の処理において、第１特別図柄の大当たりが設定されていなければ（Ｙ７０２：Ｎｏ）、第１特別図柄の時短当選が設定されているかを判別する（Ｙ７１０）。Ｙ７１０の処理において、時短当選が設定されていると判別した場合（Ｙ７１０：Ｙｅｓ）には、時短設定処理１２（Ｙ７１１）を実行し、Ｙ７０６の処理に移行する。この時短設定処理１２（Ｙ７１１）では、当選した時短種別に対応した時短状態の設定に関する処理が実行される。なお、この時短設定処理１２（Ｙ７１１）については、図４２６を参照して詳細について後述する。

【５１１４】

一方、Ｙ７０１の処理において、実行中の第１特別図柄に基づく変動の終了タイミングでないと判別した場合には（Ｙ７０１：Ｎｏ）、次いで、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃまたは特図１変動停止フラグ２０３ｋｅがオンであるか否かを判別する（Ｙ７０８）。Ｙ７０８の処理において特図１仮停止フラグ２０３ｋｃまたは特図１変動停止フラグ２０３ｋｅがオフであると判別された場合は（Ｙ７０８：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【５１１５】

一方、Ｙ７０８の処理において特図１仮停止フラグ２０３ｋｃまたは特図１変動停止フラグ２０３ｋｅがオンであると判別した場合は（Ｙ７０８：Ｙｅｓ）、第２特別図柄が大当たりまたは小当たりで停止された場合であるので、実行中の第１特別図柄に基づく変動を停止（仮停止）させるために、特図１強制停止処理１２を実行する（Ｙ７０９）。尚、この特図１強制停止処理１２の詳細については、図４２５を参照して後述する。

【５１１６】

このように、第１特別図柄停止処理１２（Ｙ２３６）では、変動表示中の第１特別図柄の規定の変動時間が経過した場合に（Ｙ７０１：Ｙｅｓ）、第１抽選遊技の判定結果を示す図柄で変動表示を停止する処理（Ｙ７０３からＹ７０７またはＹ７１１）が実行される。また、第２特別図柄が大当たり（または小当たり）を示す図柄で変動停止され、第２抽選遊技の大当たり遊技（または小当たり遊技）が実行される場合に（Ｙ７０８：Ｙｅｓ）、変動表示中の第１特別図柄を強制的に停止する処理（Ｙ７０９）が実行される。なお、第１特別図柄が大当たり（または小当たり）を示す図柄で変動停止された場合には（Ｙ７０２：Ｙｅｓ）、変動表示中の第２特別図柄の変動を中断（仮停止）するように構成してもよい。

【５１１７】

次に、図４２５を参照して、第１特別図柄変動停止処理１２（図４２４、Ｙ２３６）の一処理である特図１強制停止処理１２（Ｙ７０９）について説明する。図４２５は、この特図１強制停止処理１２（Ｙ７０９）を示すフローチャートである。

【５１１８】

特図１強制停止処理１２（図４２５、Ｙ７０９）では、まず、特図１変動停止フラグ２０３ｋｅがオンであるかを判別する（Ｙ７２１）。特図１変動停止フラグ２０３ｋｅがオンであると判別した場合（Ｙ７２１：Ｙｅｓ）には、特図１変動停止フラグ２０３ｋｅをオフに設定し（Ｙ７２２）、次に、特図１変動停止フラグ２０３ｋｅのオフを示す特図１変動停止コマンドを設定する（Ｙ７２３）。そして、第１特別図柄の変動種別を外れに設

定し（Ｙ７２４）、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇはオンであるかを判別する（Ｙ７２５）。なお、図示しないが、Ｙ７２５の処理の前に第１図柄表示装置３７の第１特別図柄を外れ図柄で変動停止させ、第１特別図柄の特図１確定コマンドを設定する。

【５１１９】

Ｙ７２５の処理において、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンである（即ち、第１特別図柄抽選の結果が時短当選であった場合）と判別した場合（Ｙ７２５：Ｙｅｓ）には、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇをオフに設定し（Ｙ７２６）、本処理を終了する。一方、Ｙ７２５の処理において、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンでない（即ち、第１特別図柄抽選の結果が時短当選ではなかった場合）には（Ｙ７２５：Ｎｏ）、Ｙ７２６をスキップし、本処理を終了する。

【５１２０】

なお、第１特別図柄の変動を破棄することが可能な大当たりＤに当選可能なのは時短Ｂ状態が設定されている場合のみであるため、通常状態において第２特別図柄の大当たり当選に基づいて時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオフに設定されることはない構成としているが、これに限るものではなく、例えば、通常状態において大当たりＤに当選可能な構成としても良い。その場合、Ｙ７２５の処理の後に、通常状態において大当たりＤに当選した場合にスペシャルフラグをオンに設定する処理を設けて、時短Ｂ状態よりも有利な遊技状態（例えば、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態））が設定される構成としても良い。このように構成することで、通常状態の時短当選変動状態において大当たりＤに当選した場合と、時短状態の時短当選変動状態において大当たりＤに当選した場合とで、異なる遊技状態が設定され、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【５１２１】

一方、Ｙ７２１の処理において、特図１変動時間フラグ２０３ｋｅがオンでないと判別された場合（Ｙ７２１：Ｎｏ）は、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃがオンである場合であるため、第１特別図柄の変動を仮停止（中断）させるコマンドを設定し（Ｙ７２９）、本処理を終了する。

【５１２２】

このように、本第１２制御例では、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃまたは特図１変動停止フラグ２０３ｋｅがオンにされる（第２特別図柄で大当たりまたは小当たりとなる変動が停止するタイミング）と、第１特別図柄の変動時間が未経過であっても強制的に変動を中断、或いは外れの判定結果として強制停止される。これにより、第１特別図柄と第２特別図柄で同時に抽選結果が変動表示されていても、一方の抽選結果のみ対する小当たりや大当たりを実行すればよく、射幸性を抑制することができる。さらに、遊技の効率を上げることができる。

【５１２３】

また、本第１２制御例では、第２特別図柄の大当たりまたは小当たりの種別によって第１特別図柄の変動を強制的に外れとして停止させる場合と、仮停止（中断）させる場合と、を設ける構成としている。

【５１２４】

上述したように本第１２制御例では、時短状態の種別として、時短Ａと時短Ｂを設定可能である。そして、時短Ａは時短回数が５回（図４１１参照）であり、時短回数５回で第２特別図柄が大当たり（当選確率１／５０）または小当たり（当選確率１／５０）に当選する確率は約１８％と低確率であるため、時短Ａ状態中の第２特別図柄での大当たりまたは小当たり当選はほとんど期待できない。一方、時短Ｂは時短回数が１００００回（図４１１参照）であるため、時短Ｂが設定されると高確率で次回の大当たりまたは小当たり当選が期待できる。したがって、時短Ａ状態よりも時短Ｂ状態の方が遊技者に有利な時短状態であると言える。

【５１２５】

ここで、第１特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す第１特別図柄が停止表示

されるまでの期間（即ち、時短当選変動状態が設定されている場合）に、第２特別図柄が大当たり当選、小当たり当選、或いは時短当選したことによって時短Ｂ状態が設定された場合に、第１特別図柄の変動を強制的に外れ図柄として停止させることができずに時短当選したことを示す第１特別図柄が停止表示された場合には、設定されている時短Ｂ状態が破棄され、新たに時短Ａ状態が設定される。つまり、この場合、時短Ｂ状態が継続するのは、時短当選した第１特別図柄の変動時間（本第１２制御例では、３００秒）が経過するまでの期間のみとなり、時短リミットに到達する前に時短状態が終了してしまう可能性が高くなる。

【５１２６】

一方、第１特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す第１特別図柄が停止表示されるまでの期間（即ち、時短当選変動状態が設定されている場合）に、第２特別図柄が大当たり当選、小当たり当選、或いは時短当選したことによって時短Ｂ状態が設定された場合に、特定の大当たり（大当たりＤ）または小当たり（小当たりＢ）に当選し、第１特別図柄の変動を強制的に外れ図柄として停止させることができた場合には、時短リミット到達まで時短Ｂ状態を継続させることが可能となり、遊技者は大量の賞球を獲得可能となる。

【５１２７】

このように、本第１２制御例では、第１特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す第１特別図柄が停止表示されるまでの期間（即ち、時短当選変動状態が設定されている場合）に、第２特別図柄が大当たり当選、小当たり当選、或いは時短当選したことによって時短Ｂ状態が設定された場合に、変動表示されている第１特別図柄を強制的に外れとして停止（破棄）し、有利な時短状態を継続させることができるかという新たな遊技性を遊技者に提供することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【５１２８】

次に、図４２６を参照して、時短設定処理１２（Ｙ７１１）の処理内容について説明をする。図４２６は、時短設定処理１２（Ｙ７１１）の処理内容を示したフローチャートである。この時短設定処理１２（Ｙ７１１）では、時短当選判定により時短当選した場合に時短状態を設定するための処理が実行される。時短設定処理１２（Ｙ７１１）が実行されると、まず、今回の時短種別が時短Ａであるかを判別し（Ｙ８３５１）、時短Ａであると判別した場合に（Ｙ８３５１：Ｙｅｓ）、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇをオフに設定する（Ｙ８３５２）し、決定された時短種別に対応する値を時短カウンタ２０３ｈに設定し（Ｙ８３５３）、遊技状態格納エリアに時短状態を設定し（Ｙ８３５４）、時短カウンタ２０３ｈの値、時短種別遊技状態（時短状態を示す情報と、設定された時短種別を示す情報）を示す状態コマンドを設定し（Ｙ８３５５）、本処理を終了する。

【５１２９】

一方、Ｙ８３５１の処理において、時短Ａではないと判別した場合（即ち、時短Ｂである場合）は（Ｙ８３５１：Ｎｏ）、Ｙ８３５２の処理をスキップし、Ｙ８３５３の処理を行う。なお、図示しないが、Ｙ８３５３の処理では、時短カウンタ２０３ｈの値をクリアした後、決定された時短種別に対応する値を新たに設定する。したがって、時短当選に基づいて時短Ａ状態が設定される場合に、既に時短カウンタ２０３ｈに時短Ｂに対応する値（例えば、１００００回）が設定されている場合には、時短Ｂに対応する値を破棄し、時短Ａに対応する値（５回）を設定する。

【５１３０】

このように、本第１２制御例では、時短当選契機に応じて、異なるタイミングで時短状態が設定されるように構成しており、特別図柄抽選で時短当選した場合には、当該特別図柄変動の停止タイミングにて時短状態が設定され、特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて時短状態が設定される場合には、当該特別図柄変動の停止タイミングでは無く、大当たり遊技終了タイミングで時短状態が設定される。

【５１３１】

このように構成することで、時短状態が設定されるタイミングを異ならせることができ

るため、遊技者に対して飽き難い遊技を提供することができる。
【５１３２】
次に、図４２７を参照して、特別図柄変動処理１２（図４１７、Ｙ１０４）の一処理である第２特別図柄変動開始処理１２（Ｙ２３９）について説明する。図２３９は、この第２特別図柄変動開始処理１２（Ｙ２３９）を示すフローチャートである。
【５１３３】
第２特別図柄変動開始処理１２（図４２７、Ｙ２３９）では、まず、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンであるか判別する（Ｙ８３１）。Ｙ８３１の処理において、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンであると判別した場合には（Ｙ８３１：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。
【５１３４】
一方、Ｙ８３１の処理において、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンでないと判別した場合には（Ｙ８３１：Ｎｏ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）を取得し（Ｙ８３２）、取得した第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）が０より大きい値であるか判別する（Ｙ８３３）。Ｙ８３３の処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）が０より大きいと判別した場合には（Ｙ８３３：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）を１減算して（Ｙ８３４）、減算後の第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置１１３に通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｙ８３５）。
【５１３５】
ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理において、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２３０の第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｄに格納する。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新するので、主制御装置１１０の第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値と同期させながら、その値を更新することができる。
【５１３６】
Ｙ８３５の処理が終了すると、次に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂのデータを一つ前のデータにシフトする（Ｙ８３６）。より具体的には、保留エリア１→実行エリア、保留エリア２→保留エリア１、保留エリア３→保留エリア２、保留エリア４→保留エリア３といった具合に各エリア内のデータをシフトする。
【５１３７】
Ｙ８３６の処理が終了すると、次いで、第２特別図柄判定処理１２を実行する（Ｙ８３７）。この第２特別図柄判定処理１２（図４２８、Ｙ８３７）については、詳しく後述するが、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアにシフトされた第１当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて、設定されている遊技状態に基づいて、大当たりか否かの大当たり判定を実行するための処理である。
【５１３８】
Ｙ８３７の処理が終了すると、次に、第２特別図柄変動パターン選択処理１２を実行する（図４３１、Ｙ８３８）。詳細については後述するが、この第２特別図柄変動パターン選択処理１２（Ｙ８３８）は、第２特別図柄の当否判定結果、および第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動パターンを選択するための処理である。
【５１３９】
第２特別図柄変動パターン選択処理１２（Ｙ８３８）が終了すると、次いで、遊技状態更新処理１２を実行する（Ｙ８３９（Ｙ３０９））。この遊技状態更新処理１２（図４２１、Ｙ８３９（Ｙ３０９））は、第１特別図柄において実行されるものと同一の処理が実

行され、細部は図４２２を参照して説明しているため、詳細な説明は省略する。Ｙ８３９の処理が終了すると、特図２待受フラグをオフに設定すると共に、オフを示す特図１待機コマンドを設定して（Ｙ８４０）、本処理を終了する。なお、遊技状態更新処理１２（Ｙ８３９）をＹ８３７の処理の前に実行しても良く、このように構成することで、遊技状態が更新された後に特別図柄抽選が実行されることとなる。

【５１４０】

一方、Ｙ８３３の処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）が０であると判別した場合は（Ｙ８３３：Ｎｏ）、特図２待受フラグがオンであるか否か判別し（Ｙ８４１）、オンであると判別した場合は（Ｙ８４１：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。Ｙ８４１の処理において、オフである（即ち、オンでない）と判別した場合は（Ｙ８４１：Ｎｏ）、特図２待受フラグをオンに設定し（Ｙ８４２）、オンを示す特図２待機コマンドを設定（Ｙ８４３）した後、本処理を終了する。

【５１４１】

次に、図４２８を参照して、第２特別図柄判定処理１２（Ｙ８３７）の処理内容について説明をする。図４２８は、第２特別図柄判定処理１２（Ｙ８３７）の処理内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄判定処理１２（Ｙ８３７）では、上述した第１特別図柄判定処理１２（図４１９のＹ３０７）とは異なり、特別図柄抽選における大当たり判定において外れであると判定された場合に、時短当選の判定（特図２時短抽選処理１２）に加えて小当たり当選の判定（小当たり抽選処理１２）が実行される。

【５１４２】

第２特別図柄判定処理１２（Ｙ８３７）が実行されると、まず、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアのデータを取得し（Ｙ８１０１）、第１当たり乱数１２テーブル２０２ｋａに基づいて抽選結果を取得し（Ｙ８１０２）、抽選結果が大当たりであると判定した場合は（Ｙ８１０３：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｙ８１０４）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｙ８１０５）、現在の遊技状態を示す値を当選時状態格納エリアに格納し（Ｙ８１０７）、本処理を終了する。一方、抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｙ８１０３：Ｎｏ）、特図２時短抽選処理１２を実行し（Ｙ８１０６）、本処理を終了する。

【５１４３】

このように、本第１２制御例では、第２特別図柄の大当たり抽選において大当たり判定でなかった場合には、時短抽選と小当たり抽選が実行される構成となっているため、第１特別図柄に比べて遊技者に有利な状態（時短状態）となる契機が多く設定されており、第２特別図柄は第１特別図柄よりも有利な特別図柄であるといえる。なお、上述したように、通常状態における第２特別図柄の変動時間は長時間（６００秒）が設定され、通常状態で第２特別図柄抽選のみを実行しようとする遊技者の遊技効率が悪くなるように構成している。

【５１４４】

また、細部については後述するが、特図２時短抽選処理１２（Ｙ８１０６）では、特図１時短抽選処理１２（図４２１のＹ８００７）と異なり、時短当選した場合に、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンであるか否かによって設定する時短種別を決定する。具体的には、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンである場合にのみ時短Ｂ状態が設定される。つまり、時短当選したことを示す第１特別図柄の変動表示中に第２特別図柄が時短当選した場合にのみ時短Ｂ状態が設定され、それ以外の場合には時短Ａ状態が設定される構成としている。このように構成することで、時短当選変動状態でない場合に第２特別図柄が時短当選しても遊技者に有利な時短状態である時短Ｂ状態は設定されないため、第１特別図柄を変動させない状態で第２特別図柄抽選のみを実行する遊技者が過剰に有利になることを抑制することができる。

【５１４５】

次に、図４２９を参照して、特図２時短抽選処理１２（Ｙ８１０７）の処理内容につい

て説明をする。図４２９は、特図２時短抽選処理１２（Ｙ８１０７）の内容を示したフローチャートである。

【５１４６】

特図２時短抽選処理１２（Ｙ８１０７）が実行されると、まず、時短当たり乱数１２テーブル２０２ｋｈに基づいて抽選結果（時短当選判定結果）を取得し（Ｙ８２０１）、時短当選しているかを判別し（Ｙ８２０２）、時短当選していると判別した場合は（Ｙ８２０２：Ｙｅｓ）、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンであるかを判別し（Ｙ８２０３）、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオンであると判別された場合（Ｙ８２０３：Ｙｅｓ）には、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の時短図柄として時短Ｂをセットし（Ｙ８２０５）、本処理を終了する。

【５１４７】

Ｙ８２０２の処理において時短当選していない（Ｙ８２０２：Ｎｏ）と判別した場合は、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｙ８２０６）、本処理を終了する。

【５１４８】

Ｙ８２０３の処理において、時短当選変動状態フラグ２０３ｋｇがオフであると判別された場合（Ｙ８２０３：Ｎｏ）には、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の時短図柄として時短Ａをセットし（Ｙ８２０４）、本処理を終了する。

【５１４９】

このように本第１２制御例では、時短当選変動状態フラグｋｇがオンの場合（即ち、第１特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す第１特別図柄の変動表示が実行中である場合）のみ、第２特別図柄が時短当選した場合に時短Ｂ状態が設定される構成としている。このように構成することで、時短当選変動状態でない場合に第２特別図柄が時短当選しても遊技者に有利な時短状態である時短Ｂ状態は設定されないため、第１特別図柄を変動させない状態で第２特別図柄抽選のみを実行する遊技者が過剰に有利になることを抑制することができる。また、第１特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す第１特別図柄が停止表示されるまでの期間内で、第２特別図柄の時短当選を目指すという新たな遊技性を遊技者に提供することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【５１５０】

次に、図４３０を参照して、第２特別図柄判定処理１２（図４２８、Ｙ８３７）の一処理である小当たり抽選処理１２（Ｙ８１０８）について説明する。図４３０はこの小当たり抽選処理１２（Ｙ８１０８）を示すフローチャートである。

【５１５１】

小当たり抽選処理１２（図４３０、Ｙ８１０８）では、まず、第２特別図柄の抽選結果が時短当選と判定されたか、即ち、第２特別図柄の時短当選が設定されているか否かを判別する（Ｙ８３０１）。

【５１５２】

Ｙ８３０１の処理において、第２特別図柄の時短当選が設定されていると判別された場合には、（Ｙ８３０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【５１５３】

一方、Ｙ８３０１の処理において、第２特別図柄の時短当選が設定されていないと判別された場合には、（Ｙ８３０１：Ｎｏ）、小当たり乱数１２テーブルに基づいて抽選結果を取得し（Ｙ８３０２）、小当たり当選であると判別された場合には（Ｙ８３０４：Ｙｅｓ）、小当たり種別カウンタＣ５の値を取得し、小当たり種別選択１２テーブル２０２ｋｆから小当たり種別を選択し、第１図柄表示装置に表示する特別図柄の小当たり図柄をセットする（Ｙ８３０５）。一方、Ｙ８３０４の処理において、小当たり当選ではないと判別された場合には（Ｙ８３０４：Ｎｏ）、Ｙ８３０５の処理をスキップし、本処理を終了する。

【５１５４】

このように、本第１２制御例では、１度の第２特別図柄抽選において大当たり当選、時短当選、小当たり当選が重複しないことで、遊技者に複数の特典が付与されることを抑制し、遊技者が過剰に有利にならないように構成している。

【５１５５】

なお、大当たり当選または小当たり当選と、時短当選が重複する構成としても良く、この場合、例えば、大当たり当選と時短当選が重複した場合には、大当たり当選のみした場合よりも大当たり遊技終了後に有利な時短状態が設定される構成とすることで、同種の大当たり種別の大当たりに当選した場合でも、時短当選したか否かで、大当たり遊技終了後の遊技状態に多様性を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【５１５６】

次に、図４３１を参照して、第２特別図柄変動開始処理１２（図４２７、Ｙ２３９）の一処理である第２特別図柄変動パターン選択処理１２（Ｙ８３８）について説明する。図４３１はこの第２特別図柄変動パターン選択処理１２（Ｙ８３８）を示すフローチャートである。

【５１５７】

第２特別図柄変動パターン選択処理１２（図４３１、Ｙ８３８）では、まず、第２特別図柄判定処理１２（図４２８、Ｙ８１０３）において、第１特別図柄の抽選結果が大当たりと判定されたか、即ち、第２特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｙ９２１）。

【５１５８】

Ｙ９２１の処理において、第２特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｙ９２１：Ｙｅｓ）、上述した第２特別図柄判定処理１２（図４２８参照）におけるＹ８１０５の処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、特図２大当たり用１２テーブル２０２ｋｂ２（図４１１参照）より大当たり種別を決定し（Ｙ９２２）、Ｙ９２３の処理へ移行する。

【５１５９】

一方、Ｙ９２１の処理において、第２特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には（Ｙ９２１：Ｎｏ）、Ｙ９２２の処理をスキップして、Ｙ９２３の処理へ移行する。

【５１６０】

Ｙ９２３の処理では、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアから変動種別カウンタＣＳ１の値を取得する（Ｙ９２３）。次いで、遊技状態に応じた変動パターンテーブル（図４１３～４１６参照）を読み出して（Ｙ９２４）、Ｙ９２５の処理へ移行する。なお、遊技状態は、時短当選変動フラグの値と、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に基づいて判別される。Ｙ９２５の処理では、読み出した変動パターンテーブルから変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターンを選択し（Ｙ９２５）、その後、選択した変動パターンに基づいて、特図２変動パターンコマンドを設定する（Ｙ９２６）。

【５１６１】

Ｙ９２６の処理が終了すると、停止図柄を示す特図２停止種別コマンドを設定する（Ｙ９２７）。次いで、第１図柄表示装置３７で第２特別図柄の変動開始を設定し（Ｙ９２８）、本処理を終了する。

【５１６２】

次に、図４３２を参照して、特別図柄変動処理１２（図４１７のＹ１０４参照）において実行される第２特別図柄変動実行中処理１２（Ｙ２４０）の内容について説明をする。図４３２は、第２特別図柄変動実行中処理１２（Ｙ２４０）の内容を示すフローチャートである。この第２特別図柄変動実行中処理１２（Ｙ２４０）では、第２特別図柄の変動時間の減算を中断している場合にその減算を再開する処理、および、変動時間を減算する処理が実行される。

【５１６３】

第２特別図柄変動実行中処理（Ｙ２４０）が実行されると、まず、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンに設定されているかを判別する（Ｙ２９０１）。ここで、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンに設定されている状態で本処理が実行される場合について簡単に説明をする。上述したように特図２仮停止フラグ２０３ｋｄは、特図２が変動中において、特図１が当たり（大当たり）を示す図柄で停止表示される場合にオンに設定されるものである。そして、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンに設定されると、その処理内で大当たり中フラグ２０３ｋがオンに設定されるため、主制御装置１１０にて２ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理がループし、次回（特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンに設定された２ミリ秒後）の特別図柄変動処理１２（図４１７、Ｙ１０４）が実行される際には、Ｙ２３１の処理において大当たり中であると判別されるため、第２特別図柄変動実行中処理１２（Ｙ２４０）が実行されることがない。そして、大当たり遊技が終了し、Ｙ２３１の処理において大当たり中では無いと判別されることで、第２特別図柄変動実行中処理１２（Ｙ２４０）が実行されることになる。このように構成することで、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンに設定されている状態で第２特別図柄変動実行中処理１２（Ｙ２４０）が実行される状態が、大当たり遊技が終了し、変動時間の減算を中断していた特図変動の変動時間の減算を再開するタイミングとなるように構成している。

【５１６４】

図４３２に戻り説明を続ける。Ｙ２９０１の処理において、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンに設定されていると判別した場合は（Ｙ２９０１：Ｙｅｓ）、次に、特図２変動再開コマンドを設定し（Ｙ２９０２）、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄをオフに設定し（Ｙ２９０３）、Ｙ２９０４へ移行する。一方、Ｙ２９０１の処理において、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（Ｙ２９０１：Ｎｏ）、Ｙ２９０２，Ｙ２９０３の処理をスキップしてＹ２９０４の処理へ移行する。

【５１６５】

Ｙ２９０４の処理では特図２変動時間タイマ２０３ｋｂを１減算して更新し（Ｙ２９０４）、第１図柄表示装置の表示を更新し（Ｙ２９０５）、本処理を終了する。

【５１６６】

次に、図４３３を参照して、第２特別図柄変動停止処理１２（Ｙ２４１）の内容について説明をする。図４３３は、第２特別図柄変動停止処理１２（Ｙ２４１）の内容を示すフローチャートである。この第２特別図柄変動停止処理１２（Ｙ２４１）は、特図２の変動を停止する際の処理を実行するものであって、上述した第１特別図柄変動停止処理（図４２４参照）に対して、特図２の抽選結果が大当たりであった場合において、特図１の変動を中断させる（変動時間の減算を中断させる）構成に加えて、特図２の抽選結果が特定の大当たり種別（大当たりＤ）であった場合には、特図１の変動を強制停止する構成を設けた点と、特図２の抽選結果が小当たりの場合に実行される処理を追加した点で相違している。

【５１６７】

第２特別図柄変動停止処理１２（Ｙ２４１）が実行されると、まず、第２特別図柄の変動時間が終了したか否かが判別される（Ｙ９０１）。第２特別図柄の変動時間が終了したか否かは、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂのカウンタ値が０であるか否かによって判別される。

【５１６８】

Ｙ９０１の処理において変動時間が終了したと判別された場合には（Ｙ９０１：Ｙｅｓ）、第２特別図柄（特図２）の抽選結果が大当たりであるかを判別し（Ｙ９０２）、大当たりではない（外れである）と判別した場合は（Ｙ９０２：Ｎｏ）、次いで、特図２の抽選結果が小当たりであるかを判別する（Ｙ９１２）。Ｙ９１０の処理において、小当たりではないと判別した場合は（Ｙ９１２：Ｎｏ）、次いで、特図２の抽選結果が時短当選であるかを判別する（Ｙ９１４）。時短当選ではないと判別した場合は、第２特別図柄の確定コマンドをセットし（Ｙ９０８）、第１図柄表示装置の第２特別図柄の変動を停止し（

Ｙ９０９）、本処理を終了する。
【５１６９】
Ｙ９１４の処理において、時短当選であると判別された場合には（Ｙ９１４：Ｙｅｓ）、時短設定処理１２が実行され（Ｙ９１５）、その後、Ｙ９０８の処理を行う。なお、時短設定処理１２は、上述した第１特別図柄変動停止処理１２（図４２４、Ｙ２３６）の一処理として実行される時短設定処理１２（Ｙ７１１）と同一の処理であるため、詳細な説明は省略する。
【５１７０】
Ｙ９１２の処理において、小当たり当選であると判別された場合には（Ｙ９１２：Ｙｅｓ）、特図２小当たり停止処理１２を実行し（Ｙ９１３）、その後、Ｙ９０８の処理を行う。特図２小当たり停止処理１２（Ｙ９１３）は、当選した小当たりの小当たり種別によって、第１特別図柄の変動表示を強制的に停止させる（破棄させる）か、仮停止させる（中断させる）か、を設定する処理を実行するものであり、詳細な説明は図４３５を参照して後述する。
【５１７１】
Ｙ９０２の処理において、大当たりであると判別した場合には（Ｙ９０２：Ｙｅｓ）、大当たり種別が大当たりＤであるかを判別し（Ｙ９０３）、大当たりＤではないと判別された場合（Ｙ９０３：Ｎｏ）には、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃをオンに設定し（Ｙ９０４）、設定されている停止種別を示す特図２停止種別コマンドを設定し（Ｙ９０６）、大当たりシナリオを設定し（Ｙ９０７）し、その後、Ｙ９０８、Ｙ９０９の処理を行う。
【５１７２】
一方、Ｙ９０３の処理において、大当たりＤであると判別された場合には、特図１変動停止フラグｋｅをオンに設定し（Ｙ９０５）、Ｙ９０６～Ｙ９０９の処理を実行する。
【５１７３】
このように本第１２制御例のパチンコ機１０では、大当たり種別が大当たりＤである場合には、特図１変動停止フラグｋｅをオンに設定し、それ以外の大当たり種別の場合には、特図１仮停止フラグ２０３ｋｃをオンに設定することで、大当たり種別によって第１特別図柄の変動が強制的に停止される（破棄される）場合と、仮停止される（中断される）場合とを可変させることができる。
【５１７４】
なお、図４１１に示す通り、第２特別図柄が大当たりした場合に決定される大当たり種別は、実行された第２特別図柄の変動回数によって異なり、大当たりＤは５１回転目以降に大当たり当選した場合に、決定され易い構成としている。このように構成することで、第２特別図柄で大当たり当選できずに外れ当選が続いた場合（所謂、ハマった場合）であっても、遊技者に有利な大当たり種別が決定され易くなるため、ハマった場合の遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。
【５１７５】
Ｙ９０１の処理において、実行中の第２特別図柄に基づく変動の終了タイミングでないと判別した場合には（Ｙ９０１：Ｎｏ）、次いで、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄまたは特図２変動停止フラグ２０３ｋｆがオンであるか否かを判別する（Ｙ９１０）。Ｙ９１０の処理において特図２仮停止フラグ２０３ｋｄまたは特図２変動停止フラグ２０３ｋｆがオフであると判別された場合は（Ｙ９１０：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【５１７６】
一方、Ｙ９１０の処理において特図２仮停止フラグ２０３ｋｄまたは特図２変動停止フラグ２０３ｋｆがオンであると判別した場合は（Ｙ９１０：Ｙｅｓ）、第１特別図柄が大当たりで停止された場合または時短当選した場合であるので、実行中の第２特別図柄に基づく変動を停止（仮停止）させるために、特図２強制停止処理１２を実行する（Ｙ９１１）。尚、この特図２強制停止処理１２の詳細については、図４３４を参照して後述する。
【５１７７】
このように、第２特別図柄停止処理１２（Ｙ２４１）では、変動表示中の第２特別図柄

の規定の変動時間が経過した場合に（Ｙ９０１：Ｙｅｓ）、第２特別図柄抽選遊技の判定結果を示す図柄で変動表示を停止する処理が実行される。また、第１特別図柄が大当たりを示す図柄で変動停止され、第１特別図柄の大当たり遊技が実行される場合、または第１特別図柄が時短当選し、時短当選変動状態が設定される場合に（Ｙ９１０：Ｙｅｓ）、変動表示中の第２特別図柄を強制的に停止する処理（Ｙ９１１）が実行される。

【５１７８】

次に、図４３４を参照して、第２特別図柄変動停止処理１２（図４３３、Ｙ２４１）の一処理である特図２強制停止処理１２（Ｙ９１１）について説明する。図４３４は、この特図２強制停止処理１２（Ｙ９１１）を示すフローチャートである。

【５１７９】

特図２強制停止処理１２（図４３４、Ｙ９１１）では、まず、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆがオンであるかを判別する（Ｙ６３１）。特図２変動停止フラグ２０３ｋｆがオンであると判別した場合（Ｙ６３１：Ｙｅｓ）には、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆをオフに設定し（Ｙ６３２）、次に、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆのオフを示す特図２変動停止コマンドを設定する（Ｙ６３３）。そして、第２特別図柄の変動種別を外れに設定する（Ｙ６３４）。なお、図示しないが、Ｙ６３４の処理の後に第１図柄表示装置３７の第２特別図柄を外れ図柄で変動停止させ、第２特別図柄の特図２確定コマンドを設定する。

【５１８０】

一方、Ｙ６３１の処理において、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆがオンでないと判別された場合（Ｙ６３１：Ｎｏ）は、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンである場合であるため、第２特別図柄の変動を仮停止（中断）させるコマンドを設定し（Ｙ６３５）、本処理を終了する。

【５１８１】

このように、本第１２制御例では、特図２仮停止フラグ２０３ｋｄがオンにされる（第１特別図柄で大当たりとなる変動が停止するタイミング）と、第２特別図柄の変動時間が未経過であっても強制的に変動を中断して強制停止される。これにより、第１特別図柄と第２特別図柄で同時に抽選結果が変動表示されていても、一方の抽選結果のみに対する大当たり遊技を実行すればよく、射幸性を抑制することができる。さらに、遊技の効率を上げることができる。

【５１８２】

また、本第１２制御例では、第１特別図柄が時短当選した場合の第１特別図柄の変動開始時に、第２特別図柄の変動停止フラグｋｆをオンにする構成としている。本第１２制御例では、上述したように、通常状態においては第２特別図柄の変動時間は長時間（６００秒）が設定されるため、第１特別図柄が時短当選した時点で既に第２特別図柄の変動表示が開始されている場合に、そのまま第２特別図柄の変動が継続されると、設定された時短当選変動状態が変動中の第２特別図柄の停止表示前に終了してしまい、遊技者が時短当選変動状態で第２特別図柄の抽選を実行することができないという不具合が生起し得る。

【５１８３】

ここで、第１特別図柄が時短当選した場合の第１特別図柄の変動開始時に、第２特別図柄の変動停止フラグｋｆをオンにする構成とすることで、時短当選した第１特別図柄の変動が開始された場合に、変動中の第２特別図柄の変動が破棄されるため、時短当選変動状態で新たに第２特別図柄の抽選を受けることができ、遊技者が時短当選変動状態で第２特別図柄の抽選を実行することができないという不具合を防ぐことができる。

【５１８４】

次に、図４３５を参照して、第２特別図柄変動停止処理１２（図４３３、ｙ２４１）の一処理である特図２小当たり停止処理１２（Ｙ９１３）について説明をする。図４３５は特図２小当たり停止処理１２（Ｙ９１３）の内容を示すフローチャートである。

【５１８５】

特図２小当たり停止処理１２（図４３５、Ｙ９１３）では、まず、小当たり種別が小当

たりＢであるか判別し（Ｙ９３１）、小当たりＢであると判別された場合（Ｙ９３１：Ｙｅｓ）には、特図１変動停止フラグｋｅをオンに設定し（Ｙ９３２）、特図１変動停止フラグ２０３ｋｅのオンを示す特図１変動停止コマンドを設定する（Ｙ９３３）。そして、選択されている小当たり種別に対応する小当たりシナリオを設定し（Ｙ９３４）、本処理を終了する。

【５１８６】

一方、Ｙ９３１の処理において、小当たりＢでないと判別された場合（Ｙ９３１：Ｎｏ）には、特図１仮停止フラグｋｃをオンに設定し、（Ｙ９３７）、特図１仮停止フラグｋｃのオンを示す特図１仮停止コマンドを設定し（Ｙ９３８）、Ｙ９３４の処理を行う。

【５１８７】

このように、本第１２制御例では、特定の大当たり種別だけでなく、特定の小当たり種別によっても、変動中の第１特別図柄を破棄させることが可能に構成されている。これにより、遊技者に小当たり種別にも興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【５１８８】

なお、本第１２制御例のパチンコ機１０では、小当たりＢ当選を示す第２特別図柄の変動停止時に特図１変動停止フラグをオンに設定する構成としたが、これに限るものではなく、小当たりＢに当選した第２特別図柄の変動開始時に特図１変動停止フラグをオンに設定する構成としても良い。また、小当たり遊技の開始時に第１特別図柄を破棄する構成としても良いし、小当たり遊技の終了時に破棄する構成としても良い。

【５１８９】

次に、図４３６を参照して、メイン処理において実行される大当たり制御処理１２（Ｙ１００４）の内容について説明をする。図４３６は大当たり制御処理１２（Ｙ１００４）の内容を示すフローチャートである。この大当たり制御処理１２（Ｙ１００４）は、上述した第１１制御例の大当たり制御処理１１（図４０３参照）の大当たり終了処理１１（Ｓ１１６５１）に代えて、大当たり終了処理１２（Ｙ１１６１３）を実行する点でのみ相違し、その他の処理は第１１制御例と同一であるため、その詳細な説明は省略する。

【５１９０】

次に、図４３７を参照して、大当たり終了処理１２（Ｙ１１６１３）の内容について説明する。図４３７は大当たり終了処理１２（Ｙ１１６１３）の内容を示すフローチャートである。大当たり終了処理１２が実行されると、まず、時短リミット更新処理１２（Ｙ２７０１）が実行される。時短リミット更新処理１２（Ｙ２７０１）の詳細な説明については、図４３８を参照して後述するが、連続して普通図柄の高確率状態を設定可能な上限値を時短リミット回数カウンタ２０３ｊａにセットしたり、設定済の時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値を更新（減算）したりするための処理を実行する。

【５１９１】

ここで、図４３８を参照して、大当たり終了処理１２（図４３７のＹ１１６１３参照）内の一処理である時短リミット更新処理１２（Ｙ２７０１）の詳細について説明する。図４３８は、時短リミット更新処理１２（Ｙ２７０１）の内容を示したフローチャートである。この時短リミット更新処理１２（Ｙ２７０１）では、連続して普通図柄の高確率状態を設定可能な上限値を設定したり、設定済の上限値に対する残回数数を更新するための処理が実行される。

【５１９２】

時短リミット更新処理１２（Ｙ２７０１）では、まず、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値が０より大きい値であるか判別する（Ｙ３００１）。時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値が０より大きい値ではない、即ち、大当たり当選時における普通図柄の確率状態が低確率状態であると判別した場合には（Ｙ３００１：Ｎｏ）、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値に連続して普通図柄の高確率状態を設定可能な値が設定されていないため、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値に１０を設定し（Ｙ３００５）、時短フラグをオンに設定する（Ｙ３００６）。そして、本処理を終了する。

【５１９３】
一方、Ｙ３００１の処理において、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｙ３００１：Ｙｅｓ）、時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値を１減算し（Ｙ３００２）、次に、減算後の時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値が０であるか否かを判別する（Ｙ３００３）。減算後の時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値が０であると判別した場合には（Ｙ３００３：Ｙｅｓ）、連続して普通図柄の高確率状態が設定できる上限値に達したため、時短リミット到達フラグ２０３ｋｈをオンに設定し（Ｙ３００４）、本処理を終了する。一方、Ｙ３００４の処理において、減算後の時短リミット回数カウンタ２０３ｊａの値が０ではないと判別した場合には（Ｙ３００４：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【５１９４】
なお、本実施形態では、時短リミット回数として１０回が設定されるよう構成したが、これに限ることなく、２０回や３０回など、複数の設定回数の中から決定するよう構成してもよい。

【５１９５】
図４３７に戻り説明を続ける。時短リミット更新処理１２（Ｙ２７０１）を実行した後、時短リミット到達フラグ２０３ｋｈはオンであるかを判別し（Ｙ２７０２）、時短リミット到達フラグ２０３ｋｈがオンであると判別された場合（Ｙ２７０２：Ｙｅｓ）には、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として通常状態（普通図柄の低確率状態）を示す情報を遊技状態格納エリア２０３ｇに格納し（Ｙ２７０３）、大当たり遊技終了後の遊技状態に対応する状態コマンドを設定し（Ｙ２７０７）し、本処理を終了する。

【５１９６】
一方、Ｙ２７０２の処理において、時短リミット到達フラグ２０３ｋｈがオンではないと判別された場合（Ｙ２７０２：Ｎｏ）には、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として時短状態（普通図柄の高確率状態）を示す情報を遊技状態格納エリア２０３ｇに格納し、（Ｙ２７０４）、図４１０および図４１１に示す大当たり種別選択１２テーブル２０２ｋｂに基づき、実行中の大当たり種別に対応する時短回数を時短カウンタ２０３ｈのカウンタ値に設定し（Ｙ２７０５）、設定内容に対応する時短設定情報コマンドを設定し（Ｙ２７０６）、Ｙ２７０７の処理を行う。

【５１９７】
このように、本第１２制御例のパチンコ機１０では、大当たり遊技終了後に連続して時短状態（普通図柄の高確率状態）を設定可能な上限値を定め、遊技者に有利な状態が連続して設定される回数を制限することで、過剰に賞球を得ることにより遊技者の射幸心を煽ることを抑制することができる。

【５１９８】
なお、本第１２制御例のパチンコ機１０では、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定されない構成としたが、これに限るものではなく、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される構成としても良い。

【５１９９】
なお、図示しないが、本第１２制御例のパチンコ機１０における第３図柄表示装置８１において実行される演出の内容について説明する。従来のパチンコ機では、特定の結果を示すための特別図柄（例えば、大当たり図柄）が停止表示されたことを契機に、対応する遊技状態が設定されるものが一般的である。例えば、特別図柄が大当たり当選した場合に、大当たり当選したことを示す特別図柄の変動表示中の演出によって、遊技者は大当たり当選ではないかと予測し、特別図柄が停止表示され、大当たり当選であることを示す表示態様が表示されることで遊技者は大当たり当選したことを認識することができる。この場合、特別図柄の停止表示後に異なる遊技状態が設定されることを遊技者が事前に予測することができるため、円滑に遊技状態の変化に対応することができる。

【５２００】
一方、本第１２制御例のパチンコ機１０では、上述したように、第１特別図柄が時短当

選し、その第１特別図柄の変動が開始された場合に、時短当選変動状態が設定される。図４０６に示す通り、本第１２制御例のパチンコ機１０では、第１特別図柄抽選の始動契機となる第１入球口６４は、遊技球が盤面の左側領域を流下した場合と、右側領域を流下した場合の何れであっても入球可能な位置に配置されているが、第２特別図柄の始動契機となる第２入球口１６４１は、遊技球が盤面の右側領域を流下した場合のみ入球可能な位置に配置されている。

【５２０１】

これにより、例えば、遊技球の盤面の左側領域を流下させて第１入球口６４へ入球させる遊技（所謂、左打ち遊技）を行っている遊技者が時短当選した場合に、時短当選変動状態が設定されているにも関わらず左打ち遊技を継続して行うと、第２特別図柄抽選を実行しないまま時短当選変動状態が終了してしまうという不具合が生起し得る。

【５２０２】

従って、本第１２制御例のパチンコ機１０では、第１特別図柄が時短当選した場合に、その第１特別図柄が停止表示される前に時短当選し、時短当選変動状態中であることを報知する演出を実行する。

【５２０３】

具体的には、第１特別図柄が時短当選した場合に、その第１特別図柄の変動表示が開始されると、所定時間経過した時点（例えば、１０秒経過後）で疑似図柄が停止し、時短当選変動状態が設定されたことを示す表示態様が表示され（例えば、「時短当選変動ゾーン突入」）、遊技者に第２入球口１６４１を狙って遊技球を発射させるために「右打ち」と表示される。

【５２０４】

このように表示されることで、遊技者は時短当選変動状態が設定されたことを認識し、遊技状態に適した遊技方法で遊技を行うことができる。なお、併せて、時短当選変動状態中に第２特別図柄で大当たり（または小当たり）当選または時短当選することで時短Ｂ状態が設定されることを遊技者に報知する表示を行うと良い。

【５２０５】

また、通常状態において保留されている第１特別図柄の入賞情報（特図１保留）の中に時短当選する入賞情報が存在することを、その入賞情報を先読みした結果判別した場合には、時短当選する第１特別図柄の変動の直前に実行された第１特別図柄の停止表示画面で、次の第１特別図柄の変動において時短当選変動状態が設定されることを報知する構成を加えても良い。つまり、特図１保留が存在する場合には、時短当選変動状態が設定される直前の第１特別図柄の変動において次の変動が時短当選変動状態であることを報知し、特図１保留が存在しない場合には、時短当選変動状態が設定される第１特別図柄の変動の開始から所定時間経過後に時短当選変動状態が設定されていることを報知する構成とする。

【５２０６】

このように、特図１保留が存在しない場合には、時短当選変動が開始されてから時短当選変動状態であることが報知されるまでの変動時間のロスがあるが、特図１保留が存在する場合には、事前に時短当選変動状態が設定されることが報知されるので、時短当選変動が開始されてから時短当選変動状態であることが報知されるまでの変動時間のロスが無くなる。よって、遊技者は、時短当選変動状態における変動時間のロスを無くすために、常に保留を貯めた状態を維持させようと思わせることで、意欲的に遊技を行わせることができる。

【５２０７】

なお、時短当選変動状態における第１特別図柄の変動時間を遊技者に分かり易く報知する構成としても良い。

【５２０８】

以上、説明したように、本第１２制御例は、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成し、両方の特別図柄が大当たりに当選した場合には、先に特別図柄変動が停止（特別図柄の確定表示）された側の特別図柄の抽選結果に

基づく大当たり遊技を実行し、先に特別図柄変動が停止（特別図柄の確定表示）した時点で大当たり種別によっては、他方の特別図柄変動を抽選結果が外れであることを示す表示態様で強制的に停止表示するように構成している遊技機において、第１特別図柄抽選及び第２特別図柄抽選の何れにおいても時短当選判定を実行可能に構成している。

【５２０９】

そして、上述した第５制御例と同様に各特別図柄変動開始前に時短抽選（時短当選判定）を実行し、時短当選した場合には、特別図柄変動停止タイミングにて時短状態を設定する。この場合、第１特別図柄または第２特別図柄の一方のみが時短当選した場合には、第１特典となる時短状態が設定される。なお、第１特別図柄抽選で時短当選した場合は、第１特典となる時短状態（時短Ａ状態）が設定され、第２特別図柄抽選で時短当選した場合は、第１特典とは異なる第２特典となる時短状態（時短Ｃ）が設定される構成としても良い。

【５２１０】

さらに、時短当選している第１特別図柄変動中に実行された第２特別図柄抽選において、時短当選した場合には、第１特典及び第２特典よりも有利な第３特典が付与される時短状態（時短Ｂ状態）を設定可能に構成している。このように構成することで、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成したパチンコ機１０において、各特別図柄抽選で時短当選するタイミングに応じて異なる特典が付与される時短状態を設定することが可能となる。

【５２１１】

付与される特典については、例えば、第１特典又は第２特典よりも時短終了条件が成立し難い第３特典としても良いし、第１特典又は第２特典よりも特別図柄抽選が実行され易い第３特典としても良い。

【５２１２】

さらに、第３特典の時短状態が設定されるタイミングは、並行して実行されている各特別図柄変動のうち、先に特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良いし、後に特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良い。また、停止表示タイミングの前後に関わらず、先に実行された特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良いし、後に実行された特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良い。また、特定の特別図柄種別が停止表示されたタイミングでも良い。

【５２１３】

このように構成することで、複数の特別図柄種別の抽選を同時に（並行して）実行可能なパチンコ機１０において各特別図柄の抽選で大当たりに当選してしまい、遊技者に対して同時に過剰な特典（大当たり遊技）が付与されてしまう事態の発生を抑制することができる。

【５２１４】

さらに、一方の特別図柄抽選で遊技者に不利となる大当たりに当選したとしても、その当選結果が停止表示（確定表示）されるまでに、他方の特別図柄抽選で遊技者に有利となる大当たりに当選させることが可能となる。この場合、特別図柄の抽選結果が停止表示されるまでの変動時間を用いて、遊技者に不利当たりに当選したことを示唆する変動演出を実行すると良い。これにより、遊技者に対して不利当たりに当選したのではと思わせることができるため、その変動時間中に他方の特別図柄抽選を意欲的に実行させることができる。

【５２１５】

加えて、遊技者に不利となる大当たりに当選した場合よりも、遊技者に有利となる大当たりに当選したほうが、短い変動時間が設定され易くなるように構成しても良い。これにより、不利当たりに当選した一方の特別図柄の変動中に他方の特別図柄抽選で有利当たりに当選させ、その当選結果を不利当たりの当選結果よりも先に停止表示（確定表示）させることができる。

【５２１６】

なお、本第１２制御例では、時短当選した特別図柄を長変動させ、時短当選変動状態を設定する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、大当たり当選した特別図柄を長変動させて、大当たり当選変動状態を設定し、大当たり当選変動状態中は他方の特別図柄が短変動となる構成とすることで、小当たり遊技による賞球の獲得を可能としても良い。

【５２１７】

＜第１３制御例＞

次に、図４３９から図４６３を参照して、第１３制御例におけるパチンコ機１０について説明をする。本第１３制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点とで相違している。また、主制御装置１１０のＭＰＵが実行する制御内容と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【５２１８】

上述した第５制御例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）を設定可能に構成し、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させることを可能に構成していた。また、上述した大当たり遊技の終了後、及び、他の終了条件（例えば、特別図柄抽選の実行回数が所定回数に到達した場合に成立する終了条件）が成立した場合に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を高確率状態から低確率状態へと移行させることを可能に構成していた。

【５２１９】

さらに、上述した第５制御例では、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させるための契機として、特別図柄抽選の大当たり当選以外の契機を設け、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選とは異なる抽選結果（外れ）の一部において、普通図柄の高確率状態を設定させるための契機が成立するように構成していた。

【５２２０】

つまり、特別図柄抽選で大当たり当選しなかった遊技者に対しても、普通図柄の高確率状態が設定される特典を付与可能に構成している。このように構成することで、１回の特別図柄抽選において、大当たり遊技が実行される抽選結果と、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される抽選結果とを遊技者に別々に提供することができるため、遊技者に対して有利となる抽選結果種別の多様化を図りやすくすることができるものであった。

【５２２１】

しかしながら、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０においても、実行される特別図柄抽選の抽選結果に基づいて特典が付与される性質上、特別図柄抽選が複数回実行されたにも関わらず、何れの特典も付与されないという事態が長時間継続し得るものであり、実行される特別図柄抽選の結果によっては、遊技者の遊技意欲を低下させてしまうという問題があった。

【５２２２】

これに対して、本第１３制御例におけるパチンコ機１０は、特別図柄抽選が実行された回数（特別図柄抽選回数）が所定条件を満たした場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選を実行させる遊技を長時間実行した遊技者に対して、特別図柄抽選の結果に関わらず特典を付与することができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【５２２３】

ここで、特別図柄抽選が実行された回数（特別図柄抽選回数）が所定条件を満たした場

合に付与される特典（天井特典）とは、抽選結果が大当たり当選以外（外れ）となる特別図柄抽選が連続して所定回数（例えば、５００回）実行された場合に付与される特典であって、特別図柄抽選を比較的実行させ易くする遊技状態（第３時短状態）が設定されるように構成している。

【５２２４】

つまり、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）における特別図柄抽選において、５００回連続で大当たり当選しなかった場合（ハマリ回数が５００回に到達した場合）に、天井特典が付与され、遊技者に有利となる遊技状態（第３時短状態）が設定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選において大当たり当選しない遊技が長時間継続している遊技者に対して、遊技を継続させ易くすることができ、遊技の稼働を向上させ易くすることができる。

【５２２５】

また、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選回数が多いパチンコ機１０（所謂、ハマリ台）であっても、天井特典が付与されることを目的としている新たな遊技者により遊技が実行されるため、遊技の稼働を向上させ易くすることができる。特に、大当たり当選確率が異なる複数段階の設定値を設定可能に構成されているパチンコ機１０において、大当たり当選確率が比較的低い設定値（低設定）のパチンコ機１０であっても、天井特典が付与されることを目的としている遊技者が継続して遊技を実行し得るため、低設定のパチンコ機１０を設置することによりパチンコ機１０の稼働が著しく低下してしまうことを抑制することができる。

【５２２６】

また、本第１３制御例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合の一部、具体的には、時短抽選に当選したことに基づいて設定される時短状態が設定されている場合（第１時短状態）と、で略同一内容の遊技が実行されるように構成しており、現在設定されている遊技状態が通常状態であるのか第１時短状態であるのかを遊技者に把握させ難くするように構成している。

【５２２７】

そして、天井特典が付与される（第３時短状態が設定される）条件が成立した時点における遊技状態（ハマリ回数が５００回に到達した時点における遊技状態）に応じて、天井特典として付与される特典の内容を異ならせている。具体的には、通常状態が設定されている状態で天井特典が付与されるよりも、第１時短状態が設定されている状態で天井特典が付与される場合のほうが、遊技者に有利な特典（終了し難い第３時短状態）が付与されるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して設定されている遊技状態を予測する楽しみを提供することができる。

【５２２８】

さらに、本第１３制御例におけるパチンコ機１０は、特別図柄抽選が実行される場合において高確率（１／２）で時短当選するように構成されており、時短当選した場合の殆どで、短期間（特別図柄変動１回分）の第１時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、天井特典が付与されるまでの間に、遊技状態として、通常状態と、第１時短状態とが頻繁に切り替わることになる。よって、天井特典が付与される条件が成立した時点における遊技状態を遊技者に予測させ難くすることができる。

【５２２９】

また、本第１３制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄抽選が実行された場合において、天井特典が付与されるまでの特別図柄抽選の回数が更新される遊技状態（有効遊技状態）と、更新されない遊技状態（無効遊技状態）と、を設定可能に構成している。

【５２３０】

具体的には、本第１３制御例におけるパチンコ機１０は、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）を設定可能に構成しており、第２確変状態が設定されている場合には、通常状態、及び、第１時短状態と同様の遊技（左打ち遊技）が実行され

るように構成している。つまり、遊技者に対して、設定されている遊技状態が通常状態であるか、第１時短状態であるか、第２確変状態であるかを判別させ難くするように構成している。

【５２３１】

そして、第２確変状態が設定されている状態が無効遊技状態となり、第２確変状態中に特別図柄抽選が実行された場合には、天井特典が付与されるまでの特別図柄抽選の回数が更新されないように構成している。

【５２３２】

このように構成することで、左打ち遊技を実行している遊技者（通常状態、第１時短状態、第２確変状態の何れかの遊技を実行している遊技者）に対して、現在が有効遊技状態であるか無効遊技状態であるかを判別させ難くすることができるため、天井特典が付与されるまでに必要となる特別図柄抽選の回数を遊技者に予測させ難くすることができる。また、第２確変状態が設定される期間の長さに応じて、天井特典が付与される条件を満たす特別図柄抽選回数（前回の大当たり遊技が終了してから実行される特別図柄抽選回数）を異ならせることができるため、天井特典が付与される特別図柄抽選回数として同一の回数（例えば、５００回）のみを規定した場合であっても、多様なタイミングで天井特典を付与させることができ、天井特典が付与されることを目指す遊技者に対して、天井特典が付与されるまでの特別図柄抽選回数を予測させる楽しみを提供することができる。

【５２３３】

また、上述した第５制御例では、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させることにより、特別図柄抽選が比較的実行され易い遊技（右打ち遊技）を実行可能に構成していたが、本第１３制御例では、上述した第５制御例にて用いた構成に加え、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させること無く、特別図柄抽選が比較的実行され易い遊技（右打ち遊技）を実行されることが可能に構成している。

【５２３４】

具体的には、天井特典として付与される第３時短状態では、普通図柄の低確率状態を設定したまま、普通図柄の変動時間のみを可変させることにより、特別図柄抽選が比較的実行され易い遊技（右打ち遊技）を実行可能に構成している。つまり、本第１３制御例では、通常状態よりも特別図柄抽選が実行され易い遊技状態として、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態（第２時短状態）と、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（第３時短状態）と、を設定可能に構成している。

【５２３５】

このように構成することで、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行するための契機（例えば、大当たり当選）が成立していない状況においても、特別図柄抽選の実行のされ易さを異ならせる（特別図柄抽選が比較的実行され難い状態から、特別図柄抽選が比較的実行され易い状態へと移行させる）ことが可能となるため、遊技者に対して多様なタイミングで特別図柄抽選の実行のされ易さを異ならせた遊技を提供することができる。

【５２３６】

なお、上述した第５制御例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合よりも、特別図柄抽選が実行され易い遊技状態として、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態（時短状態、確変状態）のみを設定可能に構成していたため、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態を、特別図柄抽選が実行され易い遊技状態（時短状態、右打ち遊技状態）と称していたが、本第１３制御例では、上述した通り、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態の一部（第１時短状態）において、特別図柄抽選の実行のされ易さが通常状態と同一となるように構成し、且つ、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態の一部（第２時短状態）において、通常状態よりも特別図柄抽選を実行させ易くなるように構成している。

【５２３７】

よって、実際に設定されている各図柄の確率状態を説明するのでは無く、単に特別図柄

抽選の実行のし易さを説明する際には、普通図柄の確率状態に関わらず、特別図柄抽選の実行のし易さが通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と同一（同程度）となる遊技状態（第１時短状態、第２確変状態）を通常状態、或いは、左打ち遊技状態と称し、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）よりも特別図柄抽選が実行され易い遊技状態（第２時短状態、第３時短状態）を時短状態、或いは、右打ち遊技状態と称して説明をする。

【５２３８】

また、本第１３制御例では、左打ち遊技状態（通常状態、第１時短状態、第２確変状態）中に実行される特別図柄抽選の結果に基づいて、天井特典と同様の特典を付与可能に構成している。具体的には、左打ち遊技状態中に実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部において、他の大当たり当選よりも大当たり遊技が実行される期間（ラウンド遊技数）が短く、且つ、大当たり遊技終了後に、天井特典として付与可能な第３時短状態と同一の時短終了条件（時短回数）が設定される第２時短状態を設定可能に構成している。更に、左打ち遊技状態中に実行される特別図柄抽選で時短当選した場合の一部において、第２時短状態を設定可能に構成し、時短当選に基づいて第２時短状態が設定された場合に、天井特典として付与可能な第３時短状態と同一の時短終了条件（時短回数）を設定可能に構成している。

【５２３９】

このように構成することで、左打ち遊技を実行している遊技者に対して、天井特典の付与条件が成立するよりも前に、天井特典と同等の特典を付与することが可能となるため、天井特典の付与条件を把握させ難くすることができる。また、特別図柄抽選で大当たり当選、或いは、時短当選したことに基づいて第２時短状態が設定される事象を、天井特典の付与条件が成立し第３時短状態が設定されたと遊技者に思わせることができるため、天井特典の付与条件として、少ない特別図柄抽選回数が設定される場合があると思い込んでいる遊技者に対して、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数が、天井特典の付与条件が成立する特別図柄抽選の回数と乖離している状態であっても、天井特典が付与されることを目指して意欲的に遊技を行わせることができ、遊技の稼働を向上させることができる。

【５２４０】

また、詳細な説明は後述するが、本第１３制御例では、左打ち遊技中において、天井特典の付与条件が成立するまでの残期間（残特別図柄抽選回数）を遊技者に示唆するための示唆演出（天井到達示唆演出）を実行可能に構成している。このように構成することで、天井到達示唆演出の演出結果に基づいて天井特典の付与条件が成立し易い（間もなく成立する）状況であるか否かを遊技者に予測させることが可能となるため、天井特典が付与されることを期待しながら長時間の遊技を行わせ易くすることができる。

【５２４１】

なお、この天井到達示唆演出の演出態様を決定する際には、天井特典の付与条件が成立するまでの情報に加え、上述した天井特典として付与され得る第３時短状態と同様の第２時短状態が設定される条件の成立の有無に関する情報も加味して演出態様が決定されるように構成している。このように構成することで、天井特典として付与され得る第３時短状態と同様の第２時短状態が設定される条件を満たした場合には、天井到達示唆演出として、天井特典の付与条件が成立する可能性が高い状況である場合と同一の演出態様が決定されることになる。よって、特別図柄抽選で大当たり当選、或いは、時短当選したことに基づいて天井特典と同様の第２時短状態が設定される事象を、天井特典の付与条件が成立し第３時短状態が設定されたと遊技者に思わせ易くすることができる。

【５２４２】

＜第１３制御例の演出内容について＞

まず、図４３９から図４４１を参照して、本第１３制御例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第１３制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０に対して、特別図

柄抽選の実行回数に基づいて遊技者に有利な遊技状態（右打ち遊技状態）を設定可能に構成している。

【５２４３】

具体的には、特別図柄抽選の実行回数が所定回数（５００回）に到達したと判別された場合に、その特別図柄抽選（５００回目の特別図柄抽選）の抽選結果を示すための特別図柄変動が停止表示された後に、救済措置として天井特典を付与可能に構成している。本第１３制御例では、天井特典として、左打ち遊技状態よりも特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）を実行させ易くすることが可能な右打ち遊技状態（第３時短状態）が設定される特典を付与するように構成している。

【５２４４】

そして、左打ち遊技状態（例えば、通常状態や第１時短状態）中において、特別図柄抽選が実行された場合に、天井特典が付与されるまでの期間（特別図柄抽選回数）を遊技者に予測させるための演出として、天井到達示唆演出を実行可能に構成している。このように構成することで、天井到達示唆演出の演出態様を把握することにより、天井特典が付与されるまでの期間（特別図柄抽選回数）を遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。

【５２４５】

また、実際に天井特典が付与されるよりも前に、間もなく天井特典が付与されることを（付与される可能性が高いことを）、遊技者に把握させることができるため、何の前触れも無く天井特典が付与されてしまい、遊技者が天井特典の恩恵を受け難くなる事態が発生してしまうことを抑制することができる。

【５２４６】

本第１３制御例では、天井到達示唆演出の演出態様として、天井特典が付与される期待度が高い「示唆強」の演出態様と、その「示唆強」の演出態様よりも、天井特典が付与される期待度が低い「示唆弱」の演出態様と、を少なくとも設定可能に構成しており、後述する天井到達示唆演出選択テーブル２２２１ａ（図４４８参照）を用いて、演出態様が選択されるように構成している。具体的な説明は、図４４８を参照して後述するが、本第１３制御例では、天井到達示唆演出の演出態様を選択する際に、前回の大当たり遊技終了後に実行された特別図柄抽選回数、即ち、抽選結果が大当たり以外（外れ）となる特別図柄抽選が連続して実行された回数（ハマリ回数）と、天井到達示唆演出が実行される変動演出の対象となる特別図柄抽選の結果と、に基づいて演出態様を選択するように構成している。

【５２４７】

このように、ハマリ回数に基づいて演出態様を選択するように構成することで、天井特典が付与されるまでの実際の期間（残ハマリ回数）に基づいて天井到達示唆演出の演出態様を選択することができるため、遊技者に対して信頼度の高い演出を実行することができる。また、本第１３制御例では、特別図柄抽選の結果に基づいて（大当たり抽選、時短抽選の結果に基づいて）天井特典と同様の特典を付与可能に構成しており、天井到達示唆演出の対象となる特別図柄抽選の結果が天井特典と同様の特典を付与する可能性がある場合にも、天井特典が付与される期待度が高い「示唆強」の演出態様が選択され易くなるように構成している。

【５２４８】

このように構成することで、特別図柄抽選の結果に基づいて（大当たり抽選、時短抽選の結果に基づいて）天井特典と同様の特典が付与される場合においても遊技者に対して、天井特典が付与されたと思わせ易くすることができる。よって、予め定められている天井特典の付与条件（特別図柄抽選回数）が成立するタイミングよりも多くのタイミングにて天井特典が付与されることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【５２４９】

天井到達示唆演出では、図４３９に示した通り、天井到達後の演出モード（天井中モー

ド）にて表示されるキャラクタが表示画面に表示される演出が実行されるように構成しており、図４３９（ａ）は、天井到達示唆演出の演出態様として、天井特典が付与されるまでの期間が短い場合よりも、長い場合のほうが選択され易い演出態様である「示唆弱」が設定された場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図４３９（ｂ）は、天井到達示唆演出の演出態様として、天井特典が付与されるまでの期間が長い場合よりも、短い場合のほうが選択され易い演出態様である「示唆強」が設定された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。

【５２５０】

「示唆弱」の演出態様が設定された天井到達示唆演出が実行されると、図４３９（ａ）に示した通り、天使を模したキャラクタ８０９が第３図柄表示装置８１の表示画面上を横切る演出が実行される。そして、副表示領域Ｄｓには、天井到達示唆演出が実行されたことを遊技者に案内するための案内態様として「天使発見！天井？・・・」のコメントが表示される。

【５２５１】

ここで、上述した通り、図４３９（ａ）に示した演出態様「示唆弱」は、天井到達示唆演出として設定される演出態様としては天井到達の期待度が低い演出態様であるが、本第１３制御例では、天井到達示唆演出が実行される頻度が、天井特典が付与されるまで（天井到達するまで）の期間が短くなるほど高くなるように構成している。よって、図４３９（ａ）に示した演出態様「示唆弱」であっても、天井到達示唆演出が実行されただけで天井特典が付与されるまでの期間が短いことを遊技者に期待させながら遊技を行わせることができる。

【５２５２】

図４３９（ａ）に示した表示画面は、前回の大当たり遊技終了後から２５０回目の特別図柄抽選の抽選結果を示すための特別図柄変動中の表示画面であって、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数を示すためのハマリ回数報知態様として小表示領域Ｄｍ７に「２５０回」が表示されている。つまり、本第１３制御例では、左打ち遊技状態が継続している期間における特別図柄抽選回数の累積値（ハマリ回数）を遊技者に把握させ易くするために、ハマリ回数を示す表示態様を表示可能に構成している。

【５２５３】

このように構成することで、実行される天井到達示唆演出の演出態様と、小表示領域Ｄｍ７に表示されているハマリ回数と、に基づいて天井特典が付与されるまでの期間（天井到達までの期間）を遊技者に予測させ易くすることができる。

【５２５４】

また、図４３９（ａ）に示した通り、左打ち遊技状態において、主として実行される第１特別図柄抽選の保留記憶（特図１保留）に対応させた保留アイコンｈｒ１～ｈｒ４が小表示領域Ｄｍ９に表示されるように構成しており、図４３９（ａ）に示した例では、特図１保留を３個獲得している状態（小表示領域Ｄｍ１ａ参照）であるため、小表示領域Ｄｍ９には３個の保留アイコンｈｒ１～ｈｒ３が表示されている。

【５２５５】

一方、天井到達示唆演出の演出態様として「示唆強」が設定された場合には、図４３９（ｂ）に示した通り、「示唆演出弱」よりも遊技者に対して天井到達示唆演出が実行される期待度が高いことを示すための演出が実行される。

【５２５６】

図４３９（ｂ）は、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数が４９９回目となる特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動中の表示画面であって、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数を示すためのハマリ回数報知態様として小表示領域Ｄｍ７に「４９９回」が表示されている。そして、今回実行されている天井到達示唆演出が「示唆強」であることを示すための表示態様として、「示唆弱」のキャラクタ８０９（図４３９（ａ）参照）よりも、豪華なキャラクタ８０９ｚが表示される。このように、天井到達示唆演出の演出態様として、天井特典が付与され易

い（されるまでの期間が短い）場合に設定され易い演出態様「示唆強」のほうが、他の演出態様「示唆弱」よりも、見た目上で豪華なキャラクタを表示するように構成することで、天井到達示唆演出が実行された場合に表示されるキャラクタの態様によって、天井特典が付与され易い（されるまでの期間が短い）状況であるか否かを視覚的に判別させ易くすることができる。

【５２５７】

加えて、副表示領域Ｄｓには、今回実行された天井到達示唆演出が「示唆強」であることを遊技者に案内するための案内態様として「大天使だ！天井までもうすぐ」のコメントが表示される。このように構成することにより、天井特典が付与され易い（されるまでの期間が短い）状況であるか否かを遊技者に判別させ易くすることができる。

【５２５８】

また、図４３９（ｂ）に示した表示画面では、特図１保留を２個獲得している状態（小表示領域Ｄｍ１ａ参照）であるため、小表示領域Ｄｍ９には２個の保留アイコンｈｒ１，ｈｒ２が表示されている。

【５２５９】

なお、天井特典が付与されるタイミングが近付いていることを、表示画面の主表示領域Ｄｍにて実行される天井到達示唆演出にて実行するのでは無く、小表示領域Ｄｍ９に表示される保留アイコンの表示態様を可変させることで示唆可能に構成しても良く、例えば、獲得済みの特図１保留のうち、左打ち遊技状態中に消化される特図１保留の範囲を特定する特定手段を設け、その特定手段によって特定された範囲と、それ以外の範囲とで、保留アイコンの表示態様を異ならせたり、表示される保留アイコンの大きさを異ならせたり、表示される領域を異ならせたりするように構成しても良い。

【５２６０】

また、保留アイコンを用いて実行される先読み演出として、大当たり当選する期待度が高い表示態様が、天井特典が付与されるよりも前に実行される第１特別図柄抽選に対応する特図１保留の保留アイコンに設定される場合と、天井特典が付与された後に実行される第１特別図柄抽選に対応する特図１保留の保留アイコンに設定される場合と、で異なる表示態様を設定可能に構成しても良い。

【５２６１】

さらに、天井特典が付与される前に大当たり当選する場合と、天井特典が付与された後に大当たり当選する場合とで、大当たり当選に基づいて付与される特典の内容を異ならせるように構成されたパチンコ機１０であれば、大当たり当選に基づいて付与される特典の内容を示唆可能な表示態様で保留アイコンを表示するように構成すると良い。このように構成することで、保留アイコンを用いた先読み演出によって、大当たり当選期待度と、天井特典付与の期待度と、を組合せた情報を遊技者に提供することができる。

【５２６２】

加えて、先読み演出として、天井特典が付与されるタイミングを示唆するための第１示唆態様と、大当たり当選を示唆するための第２示唆態様と、時短抽選による時短当選を示唆するための第３示唆態様と、をそれぞれ保留アイコンの表示態様として設定可能に構成して場合において、１の保留アイコンの表示態様として、上述した２つ以上の示唆態様を組み合わせた組合せ表示態様を表示可能に構成すると良い。また、この場合、異なる組合せに対応する組合せ表示態様として同一（遊技者が識別困難な程度の相違も含む概念）の表示態様を設定可能に構成すると良い。

【５２６３】

このように構成することで、先読み演出として表示された保留アイコンの表示態様に基づいて、後の遊技状況を遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。また、他の表示画面に表示されている各種情報（例えば、スタート回数等）を含めて複合的に遊技状況を判別することにより、先読み演出として表示された保留アイコンの表示態様が示す後の遊技状況を予測する精度を高めることができる。

【５２６４】

次に、天井特典が付与される場合に実行される演出の演出内容について説明をする。図４４０（ａ）は、実行中の特別図柄変動が停止表示した後に天井特典（右打ち遊技状態）が設定される特別図柄変動（天井到達変動）中に表示される表示画面の一例を示した図であって、図４４０（ｂ）は、天井特典として付与された右打ち遊技状態中（天井中モード）に表示される表示画面の一例を示した図である。

【５２６５】

ここで、本第１３制御例では、左打ち遊技状態（通常状態、第１時短状態）中に大当たり当選すること無く、特別図柄抽選が所定回数（例えば、５００回）実行された場合に、天井特典（右打ち遊技状態）を設定可能に構成している。また、天井特典が設定される場合において設定されている遊技状態（通常状態、又は第１時短状態）に応じて、天井特典の内容（遊技者への有利度合い）を異ならせるように構成している。

【５２６６】

そして、天井特典が付与されることを報知するための天井到達変動演出の演出態様によって、今回付与される天井特典の内容の少なくとも一部を遊技者に報知するように構成している。このように構成することで、天井特典が付与される時点で遊技者に対して天井特典が付与されることを報知するだけで無く、その内容も報知することができるため、分かり易い遊技を提供することができる。

【５２６７】

具体的には、図４４０（ａ）に示した通り、天井到達変動演出が実行されると、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの背景画像として天井中モードに対応する天国背景が表示され、小表示領域Ｄｍ７には天井に到達した（する）ことを示すための表示態様として「天井！？」の文字が表示される。そして、天井到達示唆演出にて表示されたキャラクタ８０９が、天井特典が付与されることを祝福する演出態様で天井到達変動演出が実行される。また、今回の天井特典の内容を報知するための情報「１００」を含む表示態様で宝箱８１０の中身８１０ａが表示される。

【５２６８】

さらに、主表示領域Ｄｍの右下側には、天井特典として右打ち遊技状態（第３時短状態）が設定された後の遊技方法を遊技者に案内するための案内態様として「右打ちしてね」のコメントが表示される。また、副表示領域Ｄｓには、天井特典が付与されることを示唆するための報知態様として、「天井到達！！時短１００ＧＥＴ！！」のコメントが表示される。

【５２６９】

図４４０（ａ）に示した通り、天井特典の付与条件が成立した特別図柄変動の変動期間中に実行される天井到達変動演出では、小表示領域Ｄｍ７に前回の大当たり遊技終了後からの特別図柄抽選回数を示す情報（図４３９（ａ）の小表示領域Ｄｍ７に表示される情報）が表示されないように構成している。このように構成することで、天井到達変動演出が実行された特別図柄抽選回数を遊技者が容易に判別し難くすることができる。よって、天井特典が付与される条件が成立し得る特別図柄抽選回数を把握するためには、天井到達変動演出が実行されるよりも前の特別図柄抽選回数を常に把握する必要があり、遊技者に対して、左打ち遊技状態中においても第３図柄表示装置８１に表示される表示態様に常に興味を持たせ易くすることができる。

【５２７０】

また、上述した天井到達変動演出は、前回の大当たり遊技終了後から実行された特別図柄抽選の抽選回数が天井特典の付与条件が成立する回数（５００回）となった場合だけで無く、天井特典と同様の特典（右打ち遊技状態）が付与される大当たりに当選した場合や、天井特典と同様の特典（右打ち遊技状態）が付与される特定の時短に当選した場合にも実行されるように構成している。

【５２７１】

このように構成することで、遊技者に対して、今回付与される特典が天井特典であるか否かを判別させ難くすることができる。なお、複数の特典付与過程にて図４４０（ａ）に

示した天井到達変動演出を実行することで、遊技者に対して、実際に付与される特典の種別を判別させ難くする場合には、特典の種別に応じて実行される天井到達変動演出の演出態様の少なくとも一部を変更するように構成すると良い。このように構成することで実行される天井到達変動演出の演出態様の若干の違いを識別可能な遊技者に対してのみ今回付与される特典の種別を判別させることが可能となる。

【５２７２】

また、実行される天井到達変動演出の演出態様を変えること無く、天井到達変動演出が実行される演出期間、即ち、天井到達変動演出が実行される特別図柄変動の変動時間を異ならせるように構成しても良く、例えば、天井特典が付与されることとなる特別図柄変動の変動時間（外れ当選した特別図柄変動の変動時間）を基本時間（例えば、１０秒）とした場合において、大当たり当選に基づいて天井到達変動演出が実行される場合の特別図柄変動の変動時間（特定の大当たり当選に対応する特別図柄変動の変動時間）が１１秒、時短当選に基づいて天井到達変動演出が実行される場合の特別図柄の変動時間（特定の時短当選に対応する特別図柄変動の変動時間）が１２秒となるように構成しても良い。このように構成することで、同一の演出態様で天井到達変動演出を実行させながら、天井到達変動演出の演出期間を付与される特典の種別に応じて異ならせることができる。よって、天井到達変動演出を実行するための演出データの増加を抑制しながらも、付与される特典の種別に応じて異なる態様の天井到達変動演出を実行させることが可能となるため、実行される天井到達変動演出の若干の違い（演出期間の違い）を識別可能な遊技者に対してのみ今回付与される特典の種別を判別させることが可能となる。

【５２７３】

なお、詳細な説明は省略するが、本第１３制御例では、図４４０（ａ）に示した天井到達変動演出を、天井特典が付与されない場合においても実行可能に構成している。この場合に実行される天井到達変動演出（ガセ天井到達演出）では、図４４０（ａ）に示した表示画面と同様に、天井中モードの背景画像（天国画像）が表示され、キャラクタ８０９が登場し、宝箱８１０を開放しようとする演出が実行される。そして、宝箱８１０の中から天井特典が付与されないことを示す表示態様（「残念」の文字が付された中身８１０ａ）が表示された後、背景画像が通常の背景画像へと切り替わる演出が実行される。

【５２７４】

このガセ天井到達演出の実行期間のうち、天井特典が付与される場合に実行される天井特典演出と同一の演出態様を用いて演出が実行されている間は、副表示領域Ｄｓにて天井特典が付与される可能性が高いことを示す態様として「天井到達！？」のコメントが表示され、ガセ天井到達演出の演出結果を示す演出が実行されると、副表示領域Ｄｓにて天井特典が付与されないことを示す態様として「残念！！」のコメントが表示される。

【５２７５】

このように、実際に天井特典が付与されることの無い状況にてガセ天井到達演出を実行可能に構成することで、天井到達演出の演出結果として天井特典が付与されないことを示す演出結果を一時的に表示した後に、天井特典が付与されない演出が実行される演出態様（復活演出）が実行される場合において、実行中の天井到達演出が、実際に天井特典が付与されることの無いことを示すガセ天井到達演出であると思わせ易くすることができる。

【５２７６】

上述した通り、本第１３制御例では、天井到達演出（ガセ天井到達演出を含む）が実行された場合であっても、天井特典が付与されることを報知するものでは無く、天井特典が付与される可能性があることを遊技者に示すだけである。よって、図４４０（ａ）に示した第３図柄表示装置８１の表示画面の小表示領域Ｄｍ７には「天井！？」の表示態様、即ち、天井特典が付与される可能性があることを示す表示態様が表示される。換言すれば、図４４０（ａ）に示した第３図柄表示装置８１の表示画面の小表示領域Ｄｍ７に表示される「天井！？」の文字のうち「！？」の文字は、天井特典が付与されることを確定報知するものでは無いことを示す表示態様となる。なお、本制御例、及び、他の制御例においても、表示画面に表示される文字として「！？」が表示される場合には、その文字が付随す

る対象が確定している状態では無いことを示すものとして用いている。
【５２７７】
また、本第１３制御例では、図４３９（ａ）、及び図４３９（ｂ）に示した通り、左打ち遊技状態中は、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄変動回数（スタート回数）を表示するように構成し、天井特典が付与されるまで（天井特典の付与条件が成立するまで）に必要となる特別図柄変動回数（残変動回数）を表示しないように構成しているが、これに限ること無く、例えば、天井特典が付与されるまでの残変動回数を報知可能に構成しても良い。このように構成することで、天井特典が付与されるまでに必要とされる特別図柄変動回数を把握した上で、遊技を継続するか否かを遊技者に選択させることができる。
【５２７８】
また、天井特典が付与されるまでに必要とされる特別図柄変動回数（残変動回数）に対応した情報（例えば、残り回数）を遊技者に報知可能に構成した場合には、実際の残変動回数とは異なる値に対応した演出用情報（例えば、残り回数よりも多い回数）を表示画面に表示するように構成し、実際に天井特典が付与される時点で表示画面に表示されている演出用情報が、天井特典が付与されるまでに必要とされる残変動回数が０であることを示す演出用情報となるように構成しても良い。
【５２７９】
この場合、例えば、天井特典が付与されるまでの残変動回数が２００回である場合において、表示画面に表示される演出用情報として「残り３００回」の表示態様を表示する。つまり、実際の残変動回数よりも大きい残り回数を演出用情報として表示する。そして、実行される特別図柄変動の変動時間が長い場合や、大当たり当選の期待度が高い演出態様で変動演出が実行された場合や、遊技者が操作手段を操作可能な操作演出が実行され、その操作演出中に遊技者が操作手段を操作した場合といった更新条件が成立したことに基づいて、表示画面に表示されている演出用情報が示す値が、実際の残変動回数に近付くように更新（減算）されるように構成すると良い。
【５２８０】
このように構成することで、演出用情報として表示されている残り回数を、特別図柄抽選の実行回数よりも大きく減算させることが可能となるため、遊技者に対して、実行される演出の演出結果によって、天井特典が付与され易くなった（天井特典が付与されるまでの残変動回数が短縮された）と思わせることが可能となり、演出効果を高めることができる。
【５２８１】
また、演出用情報として表示されている残り回数を、特別図柄抽選の実行回数よりも大きく減算させることが可能に構成することで、天井特典が付与されるよりも前に、特別図柄抽選の結果が、天井特典と同等の特典（第２時短状態）を付与可能な抽選結果（大当たりＣ１３当選、或いは、第２時短状態が設定される時短当選）となる場合に、その特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄が停止表示されるまでに、演出用情報として表示されている残り回数を、天井特典が付与されるまでに必要とされる残変動回数が０であることを示す演出用情報へと大幅に更新（減算）する演出を遊技者に違和感を与えること無く実行させ易くすることができる。
【５２８２】
このように構成することで、天井特典と同等の特典（第２時短状態）が付与される場合に実行される演出の内容と、天井特典が付与される場合に実行される演出の内容とが乖離してしまうことを抑制することがでるため、遊技者に対して、何れの特典が付与されたのかを分かり難くすることができる。よって、様々なタイミング（ハマり回数）で天井特典が付与されると思わせながら遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。
【５２８３】
次に、天井特典（第３時短状態が設定される右打ち遊技状態）が付与されている期間を示すための天井中モードでは、図４４０（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにてウサギ

を模したキャラクタ８０１が、天国を飛び回る演出が実行され、現在が天井中モードであることを示すための「天井中」の文字が表示される。そして、遊技者に対して遊技方法を案内するための案内表示態様として、小表示領域Ｄｍ４には「右打ち」の文字が表示され、天井特典が終了するまでの残期間を報知するための残期間表示態様として、小表示領域Ｄｍ７に「ラスト９０回」の文字が表示されている。

【５２８４】

図４４０（ｂ）に示した表示画面は、天井到達変動演出にて天井特典の内容として、時短回数１００回が付与されることを示す「１００」が表示された（図４４０（ａ）参照）後、特別図柄抽選が１０回実行された時点の表示画面であるため、天井特典が付与された時点にて遊技者に報知された天井特典の内容を示す「１００」の値が、特別図柄抽選が実行される毎に減算されていき「９０」が表示されている。

【５２８５】

このように、天井特典が終了するまでの期間（天井中モードが継続する期間）を遊技者に報知することで、天井特典が急に終了してしまうことを抑制することができる。また、本第１３制御例では、左打ち遊技状態が設定されている場合よりも、右打ち遊技状態が設定されている場合の方が、大当たり当選した場合に遊技者に付与される特典（大当たり遊技内容や大当たり遊技終了後に設定される遊技状態）として、遊技者に有利となる有利特典が付与され易くなるように構成している。よって、副表示領域Ｄｓには「今大当たりするといいことあるよ！」のコメントが表示される。

【５２８６】

詳細な説明は後述するが、本第１３制御例では、通常状態や第１時短状態が設定されている左打ち遊技状態と、第３時短状態が設定されている右打ち遊技状態と、では、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が同一（５／１０００）となるように構成しており、通常状態や第１時短状態が設定されている左打ち遊技状態にて、大当たり当選しない特別図柄抽選を連続で５００回実行した場合に天井特典の付与条件が成立し、天井特典として第３時短状態（右打ち遊技状態）が設定されるように構成している。そして、左打ち遊技状態よりも右打ち遊技状態の方が、大当たり当選時に遊技者に有利となる特典を付与し易くなるように構成している。

【５２８７】

つまり、上述した右打ち遊技状態中において、天井特典が付与されるまでの残期間（残特別図柄抽選回数）が少なくなった場合には、左打ち遊技状態中に実行される特別図柄抽選にて大当たり当選することを期待するのでは無く、特別図柄抽選で大当たり当選しないことを期待しながら遊技を行わせ、右打ち遊技状態が設定された後に特別図柄抽選で大当たり当選することを期待させるという斬新な遊技性を提供することができる。ここで、従来型のパチンコ機１０では、設定されている遊技状態に応じて大当たり当選に基づいて付与される特典に対して有利度合いを異ならせるものはあるが、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、特別図柄抽選で大当たり当選する場合の方が、大当たり当選しない場合よりも特典が付与される点で遊技者に有利となるように構成しているため、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、遊技者に対して特別図柄抽選で大当たり当選を目指すという単調な遊技性を有するものであった。

【５２８８】

これに対して、本第１３制御例におけるパチンコ機１０は、特別図柄抽選の抽選結果では無く、抽選回数に基づいて特典を付与可能に構成している。具体的には、通常状態、或いは第１時短状態が設定されている左打ち遊技状態中に、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選すること無く５００回実行された場合に右打ち遊技状態（第３時短状態）が設定されるように構成している。そして、通常状態、或いは、第１時短状態が設定されている場合よりも、第３時短状態が設定されている状態で大当たり当選した場合のほうが、ラウンド遊技数が多い大当たり遊技が実行され易くなるように構成している。

【５２８９】

このように構成することで、遊技者に対して、通常状態、或いは第１時短状態が設定さ

れている左打ち遊技状態中に実行された特別図柄抽選の回数が５００回に近付いた場合に、実行される特別図柄抽選にて大当たり当選しないことを期待するという斬新な遊技性を提供することができる。つまり、遊技者が特別図柄抽選を実行する遊技期間の一部を、大当たり当選を期待しない特殊期間として設定することが可能となるように構成している。

【５２９０】

よって、遊技者に対して、特別図柄抽選で大当たり当選することを期待する遊技期間と、特別図柄抽選で大当たり当選しない（外れ当選する）ことを期待する遊技期間（特殊期間）と、を提供することができるため、常に大当たり当選を目指す従来型のパチンコ機１０よりも遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【５２９１】

次に、図４４１を参照して、天井中モードの残期間が上乗せされる場合の演出（上乗せ演出）について説明をする。図４４１は、天井中モードの残期間を示すための情報（残回数）表示が加算（上乗せ）される上乗せ演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。

【５２９２】

本第１３制御例では、天井特典が付与される場合に実行される天井到達変動演出（図４４０（ａ）参照）において、今回付与される特典の内容（時短回数）を遊技者に報知可能に構成しているが、天井到達変動演出にて報知される特典の内容（時短回数）は、内部的に設定される時短回数を上限に、専用の選択テーブル（天井到達時演出選択テーブル２２２１ｂ）を参照して決定するように構成している。

【５２９３】

そして、天井到達変動演出にて報知される特典の内容（時短回数）と、内部的に設定されている時短回数とに差が生じた場合には、天井中モード中に、天井中モードの残期間（図４４０（ｂ）の小表示領域Ｄｍ７に表示される残回数）を増加（上乗せ）する上乗せ演出を実行するように構成している。このように構成することで、天井中モードが設定された遊技者に対して、天井中モードが継続する最低限の期間を把握させた状態で安心して遊技を行わせることができると共に、天井中モードが継続する期間が延長されることを期待しながら遊技を行わせることができる。

【５２９４】

さらに、本第１３制御例では、天井特典が付与される時点において設定されている遊技状態に応じて天井特典として付与される特典の内容を異ならせるように構成しており、具体的には、特別図柄変動の開始時における天井特典の付与判定処理が実行されるタイミングにおいて設定されている遊技状態が通常状態である場合には、天井特典として時短回数が１００回の右打ち遊技状態（第３時短状態）が設定され、特別図柄変動の開始時における天井特典の付与判定処理が実行されるタイミングにおいて設定されている遊技状態が第１時短状態である場合には、天井特典として時短回数が３００回の右打ち遊技状態（第３時短状態）が設定されるように構成している。

【５２９５】

つまり、通常状態にて天井特典が付与されるよりも、第１時短状態にて天井特典が付与される場合の方が、遊技者に有利な天井特典が付与されるように構成している。そして、天井到達変動演出にて報知される天井特典の内容（時短回数）として、時短回数が３００回の天井特典が付与された場合において、遊技者に不利となる天井特典の内容（時短回数１００回）を報知可能に構成している。

【５２９６】

このように構成することで、天井到達変動演出が実行された時点において、今回付与された天井特典が遊技者に有利な天井特典（時短回数３００回）であるか、遊技者に不利な天井特典（時短回数１００回）であるかを遊技者に把握させ難くすることができる。なお、本第１３制御例におけるパチンコ機１０では、天井到達変動演出にて報知される天井特典の内容が、実際に設定される天井特典の内容の範囲内となるように構成し、遊技者に対して報知された内容に従って安心して遊技を行わせることを可能にしているが、これに限

ること無く、天井到達変動演出にて報知される天井特典の内容（時短回数）を、天井中モードが設定されている期間において減算する減算演出を実行するように構成しても良い。

【５２９７】

例えば、遊技者に不利な天井特典（時短回数１００回）が設定された場合において、天井到達変動演出にて遊技者に有利な天井特典（時短回数３００回）が付与されたことを示すための情報を報知し（小表示領域Ｄｍ７に「３００回」と表示し）、天井中モードにて、小表示領域Ｄｍ７に表示されている情報（残時短回数）を、特別図柄抽選の実行回数よりも多く減算させるように構成しても良い。このように構成することで、何れの天井特典が付与される場合であっても、天井到達変動演出にて遊技者に有利な天井特典（時短回数３００回）が設定された可能性があることを遊技者に把握させることができるため、実際に有利な天井特典が付与されていることに期待しながら遊技者に遊技を行わせることができる。

【５２９８】

なお、上述した通り、本第１３制御例におけるパチンコ機１０は、通常状態が設定されている場合と、第１時短状態が設定されている場合とで、同一内容の遊技（左打ち遊技）が実行されるように構成しており、左打ち遊技が実行される左打ち遊技状態中は、同一内容の変動演出が実行されるように構成している。つまり、左打ち遊技状態中において設定されている遊技状態を遊技者が識別することが困難となるように構成している。よって、左打ち遊技状態中に天井特典の付与条件が成立した場合には、天井特典として付与される特典の内容（時短回数）が何れであるのかを遊技者に把握させ難くすることができるため、天井到達変動演出にて報知される天井特典の内容に興味を持たせることができる。

【５２９９】

また、本第１３制御例におけるパチンコ機１０では、通常状態、及び、第１時短状態が設定されている場合において実行される特別図柄抽選において大当たり当選しなかった場合に、時短当選の判定（時短抽選）を実行するように構成しており、その時短当選の判定（時短抽選）の結果が当たりである場合には、時短当選した特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が停止表示された後に、大当たり遊技を介すること無く時短状態（第１時短状態、第２時短状態）を設定可能に構成している。

【５３００】

そして、時短抽選の結果に基づいて第１時短状態が設定された場合には、第１時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄変動が１回実行された場合に成立する時短終了条件が設定されるように構成している。

【５３０１】

つまり、本第１３制御例におけるパチンコ機１０は、左打ち遊技状態中において、遊技状態が通常状態と第１時短状態とに頻繁に切り替わるように構成している。このように構成することで、天井特典の付与条件（特別図柄抽選５００回）が成立する時点において設定されている遊技状態を異ならせ易くすることができるため、天井特典として付与される特典の内容（時短回数）を遊技者により分かり難くすることができる。

【５３０２】

図４４１に示した表示画面は、天井特典として遊技者に有利な天井特典（時短回数３００回）が設定された状態で、天井到達変動演出にて遊技者に不利な天井特典（時短回数１００回）に対応する特典の内容を示す表示態様が表示され（図４４０（ａ）参照）、天井中モードにて１００回の特別図柄抽選が実行された（小表示領域Ｄｍ７に表示される残時短回数が１回（ラスト））時点における表示画面であって、小表示領域Ｄｍ７には、天井中モードの最終期間であることを示すための「ラスト」が表示されている。そして、天井中モードの残期間を上乗せさせるための上乗せ演出として、キャラクタ８０９が天井中モードの残期間を延長させるため上乗せ態様８０９ａが表示される演出が実行される。

【５３０３】

図４４１では、上乗せ態様８０９ａとして、天井中モードの残期間が特別図柄抽選２００回分延長されることを示すための「＋２００」が表示されている。そして、上乗せ態様

８０９ａが小表示領域Ｄｍ７に向かって移動し、小表示領域Ｄｍ７に表示される残期間が「ラスト２００回」へと可変される上乗せ演出が実行される。そして、副表示領域Ｄｓには、天井中モードが延長することを案内する案内態様と、延長内容を示すための案内態様として「天井延長！！プラス２００回！！」の文字が表示される。

【５３０４】

なお、図４４１に示した例では、天井中モードの最終期間（小表示領域Ｄｍ７に「ラスト」が表示される特別図柄変動期間）において上乗せ演出が実行された場合における表示画面を示しているが、上乗せ演出を天井中モードの最終期間以外に実行しても良く、例えば、天井中モードの残期間として所定期間（例えば、残り時短回数９０回）を示す情報が小表示領域Ｄｍ７に表示されている状態（図４４０（ｂ）参照）にて上乗せ演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングで上乗せ演出が実行されるかを遊技者に予測させ難くすることができるため、天井中モード中に実行される演出に対して継続して興味を持たせることができる。

【５３０５】

また、図４４１に示した通り、本第１３制御例におけるパチンコ機１０では、上乗せ演出として専用の演出が実行されるように構成しているが、上乗せ演出の一部演出態様が他の演出の演出態様と同一となるように構成しても良く、例えば、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出において対象となる特別図柄抽選の結果が外れである場合に、特別図柄抽選の結果が外れであることを示すと共に、天井中モードの残期間が延長されることを示すための情報を含む表示態様を表示させるように構成しても良い。このように構成することで、天井中モード中に実行される各種演出（変動演出等）にて天井中モードの残期間が延長されることを示す演出結果が表示される可能性を残すことができるため、天井中モード中に実行される各種演出に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【５３０６】

さらに、本第１３制御例におけるパチンコ機１０では、天井中モード期間中に天井中モードの残期間を延長させるための上乗せ演出を実行するように構成しているが、天井中モードの終了を示す表示態様が表示された後に、天井中モードが再度設定される復活演出を実行可能に構成しても良い。この場合、例えば、図４４１に示した天井中モードの最終変動演出にて上乗せ演出を実行せずに、一旦、天井中モードの終了を示す終了画面を表示し、左打ち遊技状態が設定されることを示唆する演出（例えば、「左打ちに戻してください」との案内報知が設定された場合に実行される演出の一部演出）を実行した後に、天井中モードが終了していないことを示す演出（「天井中モード突入！！右打ち遊技を継続してください」との案内報知を含む演出）を実行し、天井中モードの残期間を示すための表示態様として小表示領域Ｄｍ７に「残り２００回」を表示するように構成すると良い。

【５３０７】

このように構成することで、天井中モードが単に継続したのでは無く、１の天井中モードが終了した後に、新たな天井中モードが設定されたと遊技者に思わせることができるため、遊技者に対して天井中モードが設定される条件（第３時短状態の付与条件）を分かり難くすることができる。よって、左打ち遊技状態の遊技を実行している遊技者に対して、第３時短状態（右打ち遊技状態）が設定されることを期待させながら継続して遊技を行わせることができる。

【５３０８】

＜第１３制御例における遊技状態の遷移について＞

次に、図４４２を参照して、本第１３制御例における遊技状態の遷移内容について説明をする。図４４２は、本第１３制御例のパチンコ機１０における遊技状態の遷移内容を示した図である。図４４２に示した通り、本第１３制御例におけるパチンコ機１０は、第１特別図柄抽選の実行契機となる第１入球口６４（図２３４参照）へと遊技球を入球させることを目指して遊技盤１３に形成される遊技領域のうち、左側領域（可変表示ユニット８０よりも左側）に向けて遊技球を発射させる左打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となる左打ち遊技状態と、第２特別図柄抽選の実行契機となる第２入球口６４０（図２３４参照

）へと遊技球を入球させることを目指して遊技盤１３に形成される遊技領域のうち、右側領域（可変表示ユニット８０よりも右側）に向けて遊技球を発射させる右打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となる右打ち遊技状態と、を設定可能に構成している。

【５３０９】

より具体的には、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、第１時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合は左打ち遊技状態となり、第２時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、第３時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合は右打ち遊技状態となるように構成している。

【５３１０】

ここで、第１時短状態と、第２時短状態とは、共に、特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態であるが、普通図柄変動の変動時間（普図変動時間）として異なる長さの普図変動時間が設定されるように構成しており、第１時短状態が設定された場合には、普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも高確率で普通図柄抽選にて当たり当選するが、当たり当選に基づいて実行される普図当たり遊技中に遊技球が第２入球口６４０へと入球し難くなるように普図変動時間が規定されている。よって、第１時短状態が設定されている状態では、普通図柄の高確率状態が設定されているにも関わらず、右打ち遊技よりも左打ち遊技の方が遊技者に有利な遊技方法となる。

【５３１１】

また、第３時短状態とは、特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態が設定される遊技状態であるが、普通図柄変動の変動時間として専用の変動時間を設定可能に構成することで、左打ち遊技によって発射された遊技球が第１入球口６４へと入球する割合よりも、右打ち遊技によって発射された遊技球が第２入球口６４０へと入球する割合の方が高くなる遊技状態である。よって、第３時短状態が設定されている状態では、普通図柄の低確率状態が設定されているにも関わらず、左打ち遊技よりも右打ち遊技の方が遊技者に有利な遊技方法となる。

【５３１２】

まず、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）中における遊技内容について説明をする。通常状態は、左打ち遊技によって第１入球口６４へと遊技球を入球させることで第１特別図柄抽選を主として実行させる遊技（特図１遊技）が行われる遊技状態である。通常状態中に第１特別図柄抽選が実行されると、１／２００の確率で大当たり当選し、大当たり当選しなかった場合において１／２の確率で時短当選する特別図柄抽選が実行される。

【５３１３】

通常状態にて実行される第１特別図柄抽選において大当たり当選した場合には、４種類の大当たり種別（大当たりＡ１３、大当たりＢ１３、大当たりＣ１３、大当たりＤ１３）のうち、何れかの大当たり種別が設定されるように構成しており、大当たり種別の選択割合として、大当たりＡ１３が２０％、大当たりＢ１３が３０％、大当たりＣ１３が３０％、大当たりＤ１３が２０％の選択割合となるように規定されている。

【５３１４】

大当たり種別として、大当たりＡ１３が設定された場合には、ラウンド遊技数が１０ラウンド（Ｒ）の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される。大当たりＢ１３が設定された場合には、ラウンド数が１０ラウンド（Ｒ）の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に第２時短状態が設定される。大当たりＣ１３が設定された場合には、ラウンド数が２ラウンド（Ｒ）の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に第２時短状態が設定される。大当たりＤ１３が設定された場合には、ラウンド数が１０ラウンド（Ｒ）の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定される。

【５３１５】

一方、通常状態にて実行される第１特別図柄抽選において大当たり当選すること無く、時短当選した場合には、その第１特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が停止表示された後に時短状態が設定される。本第１３制御例では、特別図柄抽選において時短当選した場合には、２種類の時短種別のうち何れかの時短種別が設定されるように構成しており、第１時短状態が設定される時短種別の選択割合が９９％、第２時短状態が設定される時短種別の選択割合が１％となるように構成している。なお、図４４２に示した図では、遊技状態の主な遷移の流れを示しているため、時短当選した場合には第１時短状態へと移行する流れのみを示しているが、実際には、時短当選時の１％にて第２時短状態へと移行する。

【５３１６】

次に、時短当選した場合において設定される第１時短状態について説明をする。第１時短状態は、上述した通り、特別図柄抽選の低確率状態、普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態ではあるが普通図柄の変動時間として、後述する第２時短状態よりも短い変動時間（０．１秒）が設定される変動時間短縮（変短）状態が設定されることにより、右打ち遊技を実行したとしても第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが困難となるように構成している。よって、通常状態と同様に左打ち遊技が右打ち遊技よりも遊技者に有利な遊技状態となる。

【５３１７】

なお、本第１３制御例では、普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態であることから、遊技状態を示す用語としては第１時短状態と称すが、実際には、通常状態と同一の遊技が実行される遊技状態であることから、遊技内容を示すための用語として、通常状態を第１通常モード、第１時短状態を第２通常モードと称す場合もある。

【５３１８】

この第１時短状態は、特別図柄抽選で時短当選した場合にのみ設定される遊技状態であって、時短当選にて第１時短状態が設定された場合には、第１時短状態を終了させるための時短終了条件として「時短回数１回」が設定される。なお、第１時短状態中に特別図柄抽選が実行された場合にも、通常状態と同一の時短抽選（時短当選の判定）が実行されるように構成しており、第１時短状態中に時短当選した場合にも、上述した通常状態と同一の選択割合、同一の内容で時短種別が選択されるように構成している。

【５３１９】

つまり、第１時短状態中に実行される１回目の特別図柄抽選の抽選結果が大当たり、時短の何れにも当選しなかった場合には、その抽選結果を示すための特別図柄変動が停止表示された後に時短終了条件が成立し、通常状態が設定される。一方、第１時短状態中に実行される１回目の特別図柄抽選の抽選結果が時短当選である場合には、特別図柄変動が停止表示されたタイミングで新たな第１時短状態が設定されるため、第１時短状態が繰り替えし設定されることになる。よって、第１時短状態が設定されると、特別図柄抽選にて時短当選する限り、第１時短状態における特別図柄抽選が継続し、特別図柄抽選にて時短当選しなかった場合に、通常状態における特別図柄抽選が実行されるように構成している。

【５３２０】

このように構成することで、左打ち遊技状態中において、通常状態と、第１時短状態と、を頻繁に切り替えることが可能となる。また、左打ち遊技が実行される通常状態（第１通常モード）と、第１時短状態（第２通常モード）では、第３図柄表示装置８１を用いて実行される変動演出も同一の演出態様が設定されるように構成している。よって、通常状態と第１時短状態の何れが設定されているかを遊技者に把握させ難くすることができる。

【５３２１】

さらに、本第１３制御例では、通常状態、或いは第１時短状態にて抽選結果が外れとなる特別図柄抽選が連続して実行された回数（ハマリ回数）が５００回に到達した場合に、天井特典として第３時短状態が設定されるように構成している。詳細は後述するが、第３時短状態が設定された場合には、上述した第２時短状態と同様に、第２入球口６４０へと遊技球を入球させる右打ち遊技を行った方が、第１入球口６４へと遊技球を入球させる左

打ち遊技を行うよりも遊技者に有利となる右打ち遊技状態となるように構成している。
【５３２２】
加えて、左打ち遊技状態中に実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）が、天井特典が付与される回数に到達した時点で設定されている遊技状態に応じて、天井特典の内容を異ならせるように構成しており、通常状態が設定されている場合よりも、第１時短状態が設定されている場合の方が遊技者に有利となる天井特典が付与されるように構成している。
【５３２３】
つまり、本第１３制御例のパチンコ機１０では、左打ち遊技状態中に通常状態と第１時短状態とが頻繁に切り替わり、且つ、通常状態と第１時短状態の何れが設定されているかを遊技者に把握させ難く構成しているため、天井特典として第３時短状態が設定される場合において、何れの遊技状態（通常状態、第１時短状態）から第３時短状態へと移行したのかを遊技者に把握させ難くすることができる。
【５３２４】
図４４２に戻り、説明を続ける。第１時短状態中に第１特別図柄抽選にて大当たり当選した場合には、上述した通常状態中に第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合と同一の４種類の大当たり種別（大当たりＡ１３、大当たりＢ１３、大当たりＣ１３、大当たりＤ１３）のうち、何れかの大当たり種別が設定されるように構成している。そして、通常状態にて大当たり当選した場合とは異なる選択割合で各大当たり種別が選択されるように構成しており、大当たり種別の選択割合として、大当たりＡ１３が５０％、大当たりＢ１３が２０％、大当たりＣ１３が１０％、大当たりＤ１３が２０％の選択割合となるように規定している。
【５３２５】
本第１３制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり当選した場合に設定されている遊技状態と、設定された大当たり種別に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせるように構成しており、第１時短状態中に大当たり当選し、大当たり種別として、大当たりＡ１３が設定された場合には、大当たり遊技終了後に通常状態が設定され、大当たりＢ１３、及び大当たりＣ１３が設定された場合には、大当たり遊技終了後に第１時短状態が設定され、大当たりＤ１３設定された場合には、大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定されるように構成している。
【５３２６】
つまり、第１時短状態で大当たり当選した場合は、５０％の割合で大当たり遊技終了後に通常状態が設定され、３０％の割合で大当たり遊技終了後に第１時短状態が設定され、２０％の割合で大当たり遊技終了後に第２時短状態が設定されることになる。よって、通常状態で大当たり当選した場合よりも、第１時短状態で大当たり当選した場合の方が、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の面で遊技者に不利な特典が付与されることになる。
【５３２７】
以上、説明をした通り、本第１３制御例におけるパチンコ機１０では、通常状態、或いは、第１時短状態が設定されている状態で実行される特別図柄抽選のハマリ回数（外れ当選した特別図柄抽選が連続して実行される回数）が特定回数（５００回）に到達した場合に、天井特典として、左打ち遊技状態（通常状態、第１時短状態）よりも遊技者に有利となる右打ち遊技状態（第３時短状態）を設定可能に構成しており、天井特典が付与される場合に設定されている遊技状態が通常状態である場合よりも、第１時短状態である場合の方が、遊技者に有利となる天井特典（時短終了条件が成立し難い第３時短状態）を設定可能に構成している。一方で、左打ち遊技状態中に実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合に付与される特典（大当たり特典）としては、第１時短状態が設定されている場合よりも、通常状態が設定されている場合の方が、遊技者に有利となる大当たり特典（大当たり遊技終了後に右打ち遊技状態が設定され易い特典）が付与され易くなるように構成している。

【５３２８】
よって、左打ち遊技状態中において設定される遊技状態として、通常状態の方が第１時短状態よりも遊技者に有利となる期間（天井特典が付与されるハマリ回数に到達するまでの期間）と、第１時短状態の方が通常状態よりも遊技者に有利となる期間（天井特典が付与されるハマリ回数に到達した期間）と、が創出されるため、単に何れか一方の遊技状態が設定されることを期待しながら遊技者に遊技を行わせる場合に比べて、遊技状況に応じて設定されることを期待する遊技状態の種別を異ならせることができる分、遊技の興趣を向上させることができる。
【５３２９】
次に、通常状態にて実行された特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり種別として大当たりＢ１３，Ｃ１３の何れかが設定された場合には、その大当たり遊技の終了後に第２時短状態が設定される。この第２時短状態は、上述した第５制御例のパチンコ機１０において設定される時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と同様に、普通図柄抽選の当たり確率が、普通図柄の低確率状態（通常状態、第２確変状態等）よりも高く設定され、継続して右打ち遊技を実行した場合において、普図当たり遊技中に第２入球口６４０へと遊技球を容易に入球させることが可能となるように普図変動時間が設定される。
【５３３０】
この第２時短状態は、特別図柄抽選で大当たり当選し、特定の大当たり種別（大当たりＢ１３，Ｃ１３）が設定された場合、或いは、図４４２では図示を省略したが時短抽選にて時短当選した場合の一部（１％）において設定される遊技状態である。なお、本第１３制御例では、第２時短状態が設定されている場合に時短抽選が実行されないように構成している。よって、遊技者に有利となる第２時短状態中に実行される時短抽選にて時短当選し、第２時短状態よりも遊技者に不利となる第１時短状態が設定されてしまうことを抑制することができる。
【５３３１】
本第１３制御例では、第２時短状態の設定契機に応じて、第２時短状態を終了させるための時短終了条件の内容を異ならせて設定可能に構成しており、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に大当たりＢ１３が設定された場合には、時短終了条件として時短１００回が、大当たりＣ１３が設定された場合には、時短終了条件として時短３００回が設定されるように構成している。また、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて第２時短状態が設定される場合には、時短終了条件として時短３００回が設定されるように構成している。
【５３３２】
このように第２時短状態の設定契機に応じて、第２時短状態を終了させるための時短終了条件の内容を異ならせることで、第２時短状態が設定された場合に、いつまで第２時短状態が継続するのかを遊技者に分かり難くすることができる。
【５３３３】
通常状態、或いは、第１時短状態が設定されている状態で実行される特別図柄抽選のハマリ回数（外れ当選した特別図柄抽選が連続して実行される回数）が特定回数（５００回）に到達すると、第３時短状態が設定される。第３時短状態は天井特典として設定される遊技状態であって、特別図柄抽選の結果に基づいて設定されることの無い特殊遊技状態である。
【５３３４】
第３時短状態は、特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態が設定される遊技状態であるが、右打ち遊技をした場合における第２入球口６４０への遊技球の入球割合が上述した第２時短状態と同一になるように構成している。具体的には、本第１３制御例のパチンコ機１０は、普通図柄の低確率状態時における当たり当選確率が、普通図柄の高確率状態時における当たり当選確率に比べて若干低確率となる程度にしか差を設けておらず、且つ、第３時短状態が設定されている状態と、第２時短状態が設定されている状態とで、普

通図柄変動の変動時間や、普図当たり遊技中に実行される電動役物の開放動作パターンとが同一に設定されている。よって、第２時短状態が設定されている場合と、第３時短状態が設定されている場合とでは、遊技者に対して同一の遊技（右打ち遊技）が実行されることになる。このように構成することで、右打ち遊技を実行している遊技者に、現在設定されている遊技状態が第２時短状態であるのか第３時短状態であるのかを把握させ難くすることができる。

【５３３５】

上述した通り、本第１３制御例では、通常状態、或いは、第１時短状態において実行された特別図柄抽選において連続して大当たり当選しなかった回数（ハマリ回数）が規定回数（５００回）に到達したことを契機に第３時短状態（右打ち遊技状態）が設定される特典（天井特典）を付与可能に構成している。

【５３３６】

さらに、通常状態、或いは、第１時短状態において実行された特別図柄抽選において大当たり当選した場合の一部（大当たりＣ１３が設定される大当たり当選）にて、他の大当たり当選に比べて少ないラウンド数の大当たり遊技（２ラウンド大当たり）を実行し、その大当たり遊技終了後に第３時短状態と同様の遊技（右打ち遊技）を遊技者に行わせる第２時短状態（右打ち遊技状態）が設定されるように構成している。加えて、通常状態、或いは、第１時短状態にて実行された特別図柄抽選において時短当選した場合の一部（第２時短状態が設定される時短当選）にて、時短当選したことを示すための特別図柄変動が停止表示された後に第３時短状態と同様の遊技（右打ち遊技）を遊技者に行わせる第２時短状態（右打ち遊技状態）が設定されるように構成している。

【５３３７】

つまり、左打ち遊技状態中における特別図柄抽選の実行回数（ハマリ回数）が天井特典の付与条件を満たした場合、或いは、左打ち遊技状態にて実行される特別図柄抽選の結果（大当たり当選の有無、時短当選の有無）が特定の抽選結果である場合に遊技者に有利となる右打ち遊技状態を設定可能に構成している。そして、右打ち遊技状態が設定されることを示すための演出として、上述した何れの契機が成立した場合であっても同一内容の演出を実行することで遊技者に対して右打ち遊技状態が設定される契機を把握させ難くすることができるように構成している。

【５３３８】

このように構成することで、右打ち遊技状態を設定するための成立契機に応じて有利度合いの異なる右打ち遊技状態を設定可能に構成したパチンコ機１０において、設定される右打ち遊技状態が遊技者に有利な遊技状態であるかを事前に判別させ難くすることができる。

【５３３９】

＜第１３制御例における電気的構成について＞

次に、図４４３から図４４９を参照して、本第１３制御例における電気的構成について説明をする。本第１３御例では、上述した第５制御例のパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成の一部、ＲＡＭ２０３の構成の一部、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部、ＲＡＭ２２３の構成の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な内容について説明を省略する。

【５３４０】

まず、図４４３から図４４６を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。図４４３（ａ）は、本第１３制御例におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図４４３（ａ）に示した通り、本第１３制御例におけるＲＯＭ２０２の構成は、上述した第５制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図２４４（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数５テーブル２０２ｄａに代えて第１当たり乱数１３テーブル２０２１ａを、第２当たり乱数テーブル２０２ｃに代えて第２当たり乱数１３テーブル２０２１ｃを、第１当たり種別選択５テーブル２０２ｄｂに代えて大当た

り種別選択１３テーブル２０２１ｄを、時短当たり乱数５テーブル２０２ｄｅに代えて時短当たり乱数１３テーブル２０２１ｅを、時短種別選択５テーブル２０２ｄｆに代えて時短種別選択１３テーブル２０２１ｆを設けている点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素についてはその詳細な説明を省略する。

【５３４１】

なお、詳細な説明は省略するが、本第１３制御例におけるパチンコ機１０では、変動パターン選択５テーブル２０２ｄｂに規定されている変動パターン（変動時間）の一部を、上述した第５制御例と異ならせており、第５制御例における変動パターン選択５テーブル２０２ｄｂが有する通常・第２確変用５テーブル２０２ｄｂ１に代えて、左打ち遊技状態用１３テーブル（図示せず）を設けている。そして、左打ち遊技状態用１３テーブルには、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合、時短当選である場合、大当たりにも時短にも当選していない場合の何れにおいても変動時間が１５秒の特殊変動パターンが選択され得るように変動パターンが規定されている。

【５３４２】

つまり、特別図柄抽選の結果に関わらず、同一の変動時間（１５秒）の変動パターンが選択されるように構成している。このように構成することで、特別図柄が停止表示されるよりも前に設定されている特別図柄変動の変動パターンを特定することにより特別図柄抽選の結果を遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。

【５３４３】

本第１３制御例では、特別図柄変動の変動パターンとして特殊変動パターン（変動時間１５秒）が選択され、選択された変動パターンを示すための情報を含む変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置１１３側が受信した場合に、演出期間が１５秒の天井到達示唆演出を実行するように構成している。つまり、天井到達示唆演出は特別図柄変動の変動パターンとして特殊変動パターンが選択された場合に実行される演出となる。

【５３４４】

このように主制御装置１１０から出力された変動パターン種別に対応させた変動演出（天井到達示唆演出）を実行可能とすることで、音声ランプ制御装置１１３側において受信した変動パターンに対応した変動演出を決定するための処理を軽減させることが可能となる。また、天井到達示唆演出が実行される特別図柄変動の変動時間を１５秒に固定することができるため、天井到達示唆演出の演出期間を特別図柄抽選の抽選結果に関わらず１５秒に固定することができる。よって、天井到達示唆演出の演出態様に対応する演出データの量を削減し易くすることができる。

【５３４５】

次に、図４４４（ａ）を参照して、本第１３制御例における第１当たり乱数９テーブル２０２１ａについて説明する。図４４４（ａ）は、本第１３制御例における第１当たり乱数１３テーブル２０２１ａの規定内容を示した図である。

【５３４６】

図４４４（ａ）に示した通り、第１当たり乱数１３テーブル２０２１ａは、上述した第１当たり乱数５テーブル２０２ｄａ（図２４５（ａ）参照）に対して、大当たり当選と判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値の範囲を異ならせている点で相違している。また、本第９制御例では、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が取り得る範囲を異ならせている。具体的には、上述した第５制御例では、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が取り得る範囲を「０～８９９」の９００個に規定しているが、本第１３制御例では、「０～９９９」の１０００個に規定している。このように構成することで、第１当たり乱数カウンタＣ１の値を参照して決定される各種判定において、より低確率な判定結果を規定することができる。なお、本第１３制御例では、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が取り得る範囲を異ならせているだけであり、第１当たり乱数カウンタＣ１の値を更新するための処理や、更新後の値を格納する構成については同一であるためその詳細な説明を省略する。

【５３４７】

具体的には、特別図柄の確率状態が「低確率状態」である場合には、第１当たり乱数カ

ウンタＣ１の値が「０～４」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、「５～９９９」の範囲に対して抽選結果「外れ」が規定されており、「高確率状態」である場合には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～１９」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、「２０～９９９」の範囲に対して抽選結果「外れ」が規定されている。

【５３４８】

つまり、特別図柄の確率状態が「低確率状態」である場合には、第１当たり乱数カウンタＣ１が取り得る値が１０００個に対して、大当たりと判定される値が５個であるため、大当たり当選確率が５／１０００（１／２００）となる。一方、特別図柄の確率状態が「高確率状態」である場合には、第１当たり乱数カウンタＣ１が取り得る値が１０００個に対して、大当たりと判定される値が２０個であるため、大当たり当選確率が２０／１０００（１／５０）となる。

【５３４９】

次に、図４４４（ｂ）を参照して、本第１３制御例における第２当たり乱数１３テーブル２０２１ｃについて説明する。図４４４（ｂ）は、第２当たり乱数１３テーブル２０２１ｃの規定内容を示した図である。この第２当たり乱数１３テーブル２０２１ｃは、上述した第２当たり乱数テーブル２０２ｃと同様に、普通図柄抽選の抽選結果を決定する際に参照されるデータテーブルであって、第２当たり乱数カウンタＣ４の取り得る値の範囲（０～２９９）に対して、普通図柄の確率状態毎に当たりと判定される値が規定されている。

【５３５０】

具体的には、図４４４（ｂ）に示した通り、普通図柄の確率状態が「低確率状態」である場合には、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「０～２９８」の範囲に対して抽選結果「当たり」が、「２９９９」の値に対して抽選結果「外れ」が規定されており、「高確率状態」である場合には、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「０～２９９」の範囲、即ち、全範囲に対して抽選結果「当たり」が規定されている。

【５３５１】

つまり、本第１３制御例では、普通図柄の確率状態に関わらず、普通図柄抽選が実行された場合には、その殆どで当たり当選するように構成している。このように構成することで、普通図柄抽選の結果に応じて（普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技の実行有無に応じて）、現在設定されている普通図柄の確率状態が「低確率状態」であるか「高確率状態」であるかを判別させ難くすることができる。

【５３５２】

なお、本第１３制御例では、普通図柄の確率状態に関わらず、普通図柄抽選で当たり当選する確率を高く設定することにより、現在設定されている普通図柄の確率状態が「低確率状態」であるか「高確率状態」であるかを判別させ難くしているが、これに限ること無く、普通図柄の「低確率状態」と、「高確率状態」とで、当たりと判定される第２当たり乱数カウンタＣ４の値の範囲がほぼ同一となるように規定すれば良い。

【５３５３】

また、詳細な説明は省略するが、図４４４（ｂ）に示した通り、本第１３制御例では、普通図柄の「高確率状態」が設定されている場合には、普通図柄抽選で外れ当選すること無く、普通図柄の「低確率状態」が設定されている場合には、普通図柄抽選にて低確率（１／３００）で外れ当選するように構成している。よって、普通図柄抽選にて外れ当選したことを把握することにより、普通図柄の「低確率状態」が設定されていることを把握することが可能となる。このように構成することで、普通図柄抽選の抽選結果が外れとなるか否かについて遊技者に興味を持たせることができる。

【５３５４】

なお、この場合、普通図柄変動の変動パターンとして、普通図柄抽選の結果が外れである場合に設定される変動パターンとして、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に設定される変動パターンよりも、変動時間（普通図柄変動時間）が長い変動パターンが設定され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、普通図柄抽選で当たり当

選した場合に実行される普図当たり遊技が実行されない期間が長くなるほど、普通図柄の低確率状態が設定されている可能性が高くなるため、普通図柄の確率状態を把握しようとしている遊技者に対して、普図当たり遊技の実行頻度について興味を持たせることができる。

【５３５５】

次に、図４４４（ｃ）を参照して、時短当たり乱数１３テーブル２０２１ｅについて説明をする。この時短当たり乱数１３テーブル２０２１ｅは、特別図柄抽選の結果が大当たり当選以外（外れ）である場合に実行される時短判定（時短抽選）にて参照されるデータテーブルであって、上述した時短当たり乱数５テーブル２０２ｄｅ（図２４５（ｃ）参照）に対して、時短当選と判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値（範囲）が規定されている条件（特別図柄種別、遊技状態）を異ならせている点で相違している。

【５３５６】

具体的には、特別図柄種別は「共通」で、遊技状態として、通常状態、或いは、第１時短状態である場合には、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「５００～９９９」の範囲が時短当選の判定値として規定されている。また、遊技状態が通常状態、第１時短状態以外である場合には、時短当選の判定値が規定されていない（図では「－」で表示）。

【５３５７】

ここで、本第１３制御例では、特別図柄抽選において時短当選の判定（時短抽選）が、特別図柄抽選で大当たり当選しなかった場合、即ち、大当たり抽選で外れ当選した場合に実行されるように構成しており、通常状態、或いは、第１時短状態で特別図柄抽選が実行された場合には、１／２の確率で時短当選するように構成している。つまり、本第１３制御例では、特別図柄の確率状態として低確率状態が設定される遊技状態（通常状態、第１時短状態、第２時短状態、第３時短状態）のうち、一部の遊技状態において時短抽選にて時短当選し得るように構成している。また、普通図柄の確率状態として高確率状態が設定される遊技状態（第１時短状態、第２時短状態）のうち、一部の遊技状態において時短抽選にて時短当選し得るように構成している。

【５３５８】

このように、各図柄（特別図柄、普通図柄）に対して設定される確率状態に応じて時短抽選にて時短当選し得るか否かを規定するのでは無く、設定されている遊技状態に応じて時短抽選にて時短当選し得るか否かを規定しているため、遊技者に対して、時短当選し得る特別図柄抽選が実行されているか否かを判別させ難くすることができる。

【５３５９】

さらに、本第１３制御例では、左打ち遊技によって第１入球口６４へと遊技球を入球させる遊技が主な遊技となる左打ち遊技状態（通常状態、第１時短状態、第２確変状態）のうち、一部の左打ち遊技状態（通常状態、第１時短状態）において時短抽選にて時短当選し得るように構成している。そして、左打ち遊技状態のうち第２確変状態が設定されている場合には、時短当選し得ないように構成している。そして、左打ち遊技状態が設定されている場合には、遊技者に対して実際に設定されている遊技状態が判別され難くなるように構成している。よって、左打ち遊技状態中の遊技を実行している遊技者に対して、常に時短抽選が実行されていると思わせ易くすることができる。

【５３６０】

なお、詳細な説明は後述するが、本第１３制御例では、時短抽選にて時短当選し得る遊技状態以外の遊技状態が設定されている場合には、時短抽選（時短当選の判定）が実行されないようにすることで確実に時短当選し得ないように構成しているが、これに限ること無く、何れの遊技状態が実行される場合であっても時短抽選が実行されるように構成し、時短当選し得ない遊技状態に対して、時短抽選の結果として時短当選と判定される判定値を設定しないように構成しても良い。

【５３６１】

次に、図４４５を参照して、本第１３制御例における大当たり種別選択１３テーブル２

０２１ｄについて説明する。図４４５は、大当たり種別選択１３テーブル２０２１ｄの規定内容を示した図である。図４４５に示した通り、大当たり種別選択１３テーブル２０２１ｄには、第１特別図柄、第２特別図柄に対して共通の大当たり種別が規定されている。つまり、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、共通のデータテーブルを参照して大当たり種別が選択される。

【５３６２】

本第１３制御例では、大当たり当選した場合に設定される大当たり種別として大当たりＡ１３、大当たりＢ１３、大当たりＣ１３、大当たりＤ１３、大当たりＥ１３の５種類の大当たり種別が設けられており、大当たり当選した時点で設定されている遊技状態に応じて、各大当たり種別の選択割合を異ならせている。また、大当たり当選時の遊技状態に応じて、同一の大当たり種別が設定された場合における時短カウンタ２０３ｈの値、及び、時短状態の種別を異ならせている。

【５３６３】

具体的には、図４４５に示した通り、大当たり当選時の遊技状態が「通常状態」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～１９」の範囲には、「大当たりＡ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＡ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として通常状態が設定される大当たり種別（１０ラウンド通常大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＡ１３」となるカウンタ値は２０個なので、通常状態における特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ１３」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。

【５３６４】

大当たり当選時の遊技状態が「通常状態」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２０～４９」の範囲には、「大当たりＢ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＢ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第２時短状態（時短１００回）が設定される大当たり種別（１０ラウンド時短大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＢ１３」となるカウンタ値は３０個なので、通常状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ１３」が決定される割合は３０％（３０／１００）である。

【５３６５】

また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～７９」の範囲には、「大当たりＣ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＣ１３」は、ラウンド数が２ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第２時短状態（時短３００回）が設定される大当たり種別（２ラウンド時短大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＣ１３」となるカウンタ値は３０個なので、通常状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ１３」が決定される割合は３０％（３０／１００）である。

【５３６６】

そして、大当たり当選時の遊技状態が「通常状態」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８０～９９」の範囲には、「大当たりＤ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＤ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第２確変状態（確変３０回）が設定される大当たり種別（１０ラウンド確変大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＤ１３」となるカウンタ値は２０個なので、通常状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＤ１３」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。

【５３６７】

つまり、通常状態における特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に左打ち遊技状態（通常状態、第２確変状態）が設定される割合が４０％、右打ち遊

技状態（第２時短状態）が設定される割合が６０％となる。また、大当たり遊技終了後に左打ち遊技状態が設定される大当たり種別（大当たりＡ１３、大当たりＤ１３）は、何れも同一内容の大当たり遊技（１０ラウンド大当たり遊技）が実行されるため、大当たり遊技終了後に左打ち遊技状態が設定された場合に、通常状態、第２確変状態の何れが設定されているのかを分かり難くすることができる。

【５３６８】

また、大当たりＣ１３が決定された場合には、他の大当たり種別に対応する大当たり遊技よりも少ないラウンド数（２ラウンド）の大当たり遊技が実行され、遊技者に対して大当たり遊技が実行される（されている）ことを把握させ難くなるように構成している。詳細な説明は省略するが、大当たりＣ１３が設定される大当たりに当選した場合には、他の大当たり種別が設定される大当たりに当選した場合に比べて、大当たり当選したことを遊技者に把握させ難い演出態様で変動演出が実行されるように構成している。具体的には、天井特典が付与される際に実行される天井到達示唆演出が実行されるように構成している。

【５３６９】

このように構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部、即ち、大当たり種別として大当たりＣ１３が設定される大当たりに当選した場合には、大当たり当選したのでは無く、天井特典が付与される遊技状況であると遊技者に思わせ易くすることができる。よって、大当たりＣ１３が設定される大当たりに当選することで、予め定められている天井特典の付与条件（ハマリ回数５００回）を成立させること無く、天井特典と同等の特典（時短３００回）を遊技者に付与することができるため、遊技者に対して、天井特典が付与されるタイミングを予測させ難くすることができる。これにより、左打ち遊技状態中において、天井特典が付与される付与条件として、異なるハマリ回数が設定され得ると思わせることが可能となり、天井特典が付与されることを期待させながら継続して遊技を行わせることができる。

【５３７０】

また、大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定された場合には、第２確変状態が終了し、通常状態へと移行するまでの間（確変カウンタ２０３ｉの値が０になるまでの間）、時短抽選が実行されず、且つ、特別図柄抽選が実行されたとしても、天井特典を付与させるためのハマリ回数が加算されないように構成している。つまり、第２確変状態が設定される場合は、大当たり遊技終了後に５３０回の特別図柄抽選が実行された時点でハマり回数が５００回に到達し、天井特典が付与されることになるため、天井特典付与の観点からは、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される場合よりも遊技者に不利となる。

【５３７１】

また、第２確変状態が設定されている期間は、時短当選の判定（時短抽選）が実行されないため、時短抽選が実行される通常状態が設定されている期間に対して、時短当選した場合の一部（０．１％）にて第２時短状態（時短３００回）が設定されることを目指す遊技が実行されない分、第２時短状態設定の観点からは遊技者に不利な遊技状態となる。

【５３７２】

一方で、第２確変状態中は特別図柄の高確率状態が設定されるため、第２確変状態中に実行される特別図柄抽選は１／５０の確率で大当たり当選することになる。よって、第２確変状態が設定されている期間は、通常状態が設定されている場合よりも特別図柄抽選で大当たり当選を目指す観点では遊技者に有利な遊技状態となる。

【５３７３】

次に、図４４５に示した通り、大当たり当選時の遊技状態が「第１時短状態（第２通常モード）」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲には、「大当たりＡ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＡ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として通常状態が設定される大当たり種別（１０ラウンド通常大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＡ１３」となるカウンタ値は５０個なので、

第１時短状態における特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ１３」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【５３７４】

大当たり当選時の遊技状態が「第１時短状態（第２通常モード）」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～６９」の範囲には、「大当たりＢ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＢ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第１時短状態（時短１００回）が設定される大当たり種別（１０ラウンド時短大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＢ１３」となるカウンタ値は２０個なので、第１時短状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ１３」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。

【５３７５】

また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「７０～７９」の範囲には、「大当たりＣ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＣ１３」は、ラウンド数が２ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第１時短状態（時短３００回）が設定される大当たり種別（２ラウンド時短大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＣ１３」となるカウンタ値は１０個なので、第１時短状態（第２通常モード）における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ１３」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。

【５３７６】

そして、大当たり当選時の遊技状態が「第１時短状態（第２通常モード）」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８０～９９」の範囲には、「大当たりＤ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＤ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第２確変状態（確変３０回）が設定される大当たり種別（１０ラウンド確変大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＤ１３」となるカウンタ値は２０個なので、第１時短状態（第２通常モード）における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＤ１３」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。

【５３７７】

つまり、第１時短状態（第２通常モード）における特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に左打ち遊技状態（通常状態、第１時短状態、第２確変状態）が設定される割合が１００％となる。よって、第１時短状態（第２通常モード）中は、大当たり当選した場合であっても、その大当たり遊技終了後に、特別図柄抽選を左打ち遊技状態よりも実行させ易い右打ち遊技状態が設定されないため、通常状態よりも遊技者に不利な遊技状態となる。

【５３７８】

また、上述した通り、通常状態では、大当たりＣ１３が設定される大当たりに当選した場合に第２時短状態が設定されるため、天井特典の付与条件が成立していない状況であっても、天井特典と同等の特典（時短３００回の第２時短状態）を遊技者に付与可能であったのに対して、第１時短状態では、大当たりＣ１３が設定される大当たりに当選した場合であっても、第２時短状態では無く、第１時短状態が設定されるため、大当たり当選に基づいて天井特典と同等の特典（時短３００回の第２時短状態）を遊技者に付与することができない。

【５３７９】

次に、大当たり当選時の遊技状態が「第２時短状態（時短モード）」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９」の範囲には、「大当たりＡ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＡ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として通常状態が設定される大当たり種別（１０ラウンド通常大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＡ１３」となるカウンタ値は１０個なので、第２時短状態における特別図柄

の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ１３」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。

【５３８０】

大当たり当選時の遊技状態が「第２時短状態（時短モード）」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１０～５９」の範囲には、「大当たりＢ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＢ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第２時短状態（時短１００回）が設定される大当たり種別（１０ラウンド時短大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＢ１３」となるカウンタ値は５０個なので、第２時短状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ１３」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【５３８１】

また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６０～７９」の範囲には、「大当たりＣ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＣ１３」は、ラウンド数が２ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第２時短状態（時短３００回）が設定される大当たり種別（２ラウンド時短大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＣ１３」となるカウンタ値は２０個なので、第２時短状態（時短モード）における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ１３」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。

【５３８２】

そして、大当たり当選時の遊技状態が「第２時短状態（時短モード）」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８０～９９」の範囲には、「大当たりＤ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＤ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第２確変状態（確変３０回）が設定される大当たり種別（１０ラウンド確変大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＤ１３」となるカウンタ値は２０個なので、第２時短状態（時短モード）における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＤ１３」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。

【５３８３】

つまり、第２時短状態中に実行された特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に左打ち遊技状態（通常状態、第２確変状態）が設定される割合が３０％、右打ち遊技状態（第２時短状態）が設定される割合が７０％となる。また、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定される場合には、第１時短状態（特別図柄抽選の実行のし易さが通常状態と同程度の時短状態）では無く、第２時短状態（特別図柄抽選の実行のし易さが通常状態よりも高い時短状態）が必ず設定される。

【５３８４】

よって、第２時短状態は、上述した通常状態、及び、第１時短状態よりも、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に遊技者に有利な特典が付与され易い遊技状態となる。

【５３８５】

次に、大当たり当選時の遊技状態が「第２確変状態」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～２９」の範囲には、「大当たりＡ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＡ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として通常状態が設定される大当たり種別（１０ラウンド通常大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＡ１３」となるカウンタ値は３０個なので、第２確変状態における特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ１３」が決定される割合は３０％（３０／１００）である。

【５３８６】

大当たり当選時の遊技状態が「第２確変状態」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３０～４９」の範囲には、「大当たりＢ１３」が対応付けられて規定されている

。この「大当たりＢ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第２時短状態（時短１００回）が設定される大当たり種別（１０ラウンド時短大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＢ１３」となるカウンタ値は２０個なので、第２確変状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ１３」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。

【５３８７】

また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～７９」の範囲には、「大当たりＣ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＣ１３」は、ラウンド数が２ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第２時短状態（時短３００回）が設定される大当たり種別（２ラウンド時短大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＣ１３」となるカウンタ値は３０個なので、第２確変状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ１３」が決定される割合は３０％（３０／１００）である。

【５３８８】

そして、大当たり当選時の遊技状態が「第２確変状態」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８０～８９」の範囲には、「大当たりＤ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＤ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第２確変状態（確変３０回）が設定される大当たり種別（１０ラウンド確変大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＤ１３」となるカウンタ値は１０個なので、第２確変状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＤ１３」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。

【５３８９】

さらに、大当たり当選時の遊技状態が「第２確変状態」に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９０～９９」の範囲には、「大当たりＥ１３」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＥ１３」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第２確変状態（確変１００回）が設定される大当たり種別（１０ラウンド確変大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＥ１３」となるカウンタ値は１０個なので、第２確変状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＥ１３」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。

【５３９０】

上述した通り、第２確変状態が設定されている場合に大当たり当選した場合に、大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定される大当たり種別を複数選択可能に構成されており、選択された大当たり種別に応じて、確変回数（第２確変状態が継続する期間の長さ）を異ならせるように構成している。上述した通り、第２確変状態中に実行された特別図柄抽選の回数は、天井特典を付与させるためのハマリ回数の値に加算されないため、第２確変状態が継続する期間の長さに応じて、前回の大当たり遊技終了後から天井特典が付与されるまでの期間（特別図柄抽選回数）を異ならせることができる。よって、遊技者に対して、天井特典が付与されるまでの特別図柄抽選の残期間を容易に把握させ難くすることができる。

【５３９１】

なお、図４４５に示した通り、本第１３制御例では、第２確変状態が設定されている場合にのみ、確変回数（確変カウンタ２０３ｉに設定される値）を異ならせた第２確変状態が設定される大当たり（大当たりＤ１３、大当たりＥ１３）に当選し得るように構成しているが、これに限ること無く、他の遊技状態が設定されている状態で大当たり当選した場合においても、異なる確変回数が設定される大当たり種別を設定可能に構成しても良い。

【５３９２】

また、本第１３制御例では、第２確変状態中に実行された特別図柄抽選の回数は、天井

特典を付与させるためのハマリ回数の値に加算されないように構成しているが、実行された特別図柄抽選の回数が、天井特典を付与させるためのハマリ回数の値に加算されない遊技状態として他の遊技状態を設定可能に構成しても良く、例えば、第１時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数がハマリ回数の値に加算されないように構成しても良い。

【５３９３】

このように構成することで、大当たり当選すること無く実行される複数回の特別図柄抽選にて時短当選し第１時短状態が設定されるほど、天井特典の付与条件を成立させ難くすることができる。また、本第１３制御例では、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態（第２確変状態）中に実行される特別図柄抽選の回数が天井特典を付与させるためのハマリ回数の値に加算されないように構成しているため、予め定められている第２確変状態が継続する期間（確変カウンタ２０３ｉの値が０になるまでの期間）分、天井特典が付与されるタイミングを遅らせることが可能となるが、予め定められた期間（第２確変状態が継続する期間）しか天井特典が付与されるタイミングを遅らせることが出来ないため、長時間パチンコ機１０を遊技している遊技者に対して、天井特典が付与されるタイミングを予測され易くなるという問題があった。

【５３９４】

これに対して、第１時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数がハマリ回数の値に加算されないように構成した場合には、通常状態、或いは、第１時短状態中に実行された時短抽選の結果に応じて、大当たり遊技が終了してから天井特典の付与条件が成立するハマリ回数に到達するまでの間に、第１時短状態が設定される期間の長さを異ならせることができるため、ハマリ回数の値に更新されない特別図柄抽選の実行回数が予め定められた回数では無く、時短抽選の結果に応じて可変させることが可能となる。よって、天井特典が付与されるタイミングを遊技者に予測させ難くすることができる。

【５３９５】

次に、図４４６（ａ）を参照して、時短種別選択１３テーブル２０２１ｆの内容について説明をする。図４４６（ａ）は、時短種別選択１３テーブル２０２１ｆに規定されている内容を示した図である。この時短種別選択１３テーブル２０２１ｆは、大当たり当選に基づくこと無く時短状態が設定される場合、具体的には、時短抽選にて時短当選した場合や、天井特典の付与条件が成立した場合において、設定される時短状態の種別（第１時短状態～第３時短状態）の決定する際に参照されるデータテーブルであって、時短当選した場合における時短種別を決定する際に参照される時短当選用１３テーブル２０２１ｆ１と、天井用１３テーブル２０２１ｆ２とが規定されている。

【５３９６】

ここで、時短当選時に参照される時短当選用１３テーブル２０２１ｆ１に規定されている内容について、図４４６（ｂ）を参照して説明をする。図４４６（ｂ）は、時短当選用１３テーブル２０２１ｆ１に規定されている内容を示すための図である。図４４６（ｂ）に示した通り、時短当選用１３テーブル２０２１ｆ１には、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値に対して異なる時短種別が規定されている。具体的には、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値が「０～９９８」の範囲に対して時短種別「第１時短」が規定されており、「９９９」の範囲に対して時短種別「第２時短」が規定されている。そして、「第１時短」が選択された場合には第１時短状態が設定され、その第１時短状態の時短終了条件として、時短カウンタ２０３ｈの値に「１」が設定される時短終了条件が規定されている。また、「第２時短」が選択された場合には第２時短状態が設定され、その第２時短状態の時短終了条件として、時短カウンタ２０３ｈの値に「３００」が設定される時短終了条件が規定されている。

【５３９７】

つまり、時短当選した場合に第１時短状態が設定される割合が９９．９％となり、時短当選した場合に第２時短状態が設定される割合が０．１％となるように構成している。そして、時短当選に基づいて、第１時短状態が設定された場合には、特別図柄抽選が１回実行された時点で時短終了条件が成立する。ここで、本第１３制御例では、第１時短状態中

も時短抽選を実行可能に構成しているため、第１時短状態が設定された状態で実行される特別図柄抽選にて時短当選した場合には、新たな時短状態が設定されることになる。よって、第１時短状態中に実行された特別図柄抽選にて時短当選し、時短種別として「第１時短」が設定された場合には、特別図柄変動が停止表示した後に第１時短状態が設定されるため、時短終了条件として時短１回（時短カウンタ２０３ｈの値が「１」）が設定される第１時短状態にて連続して特別図柄抽選が実行される。

【５３９８】

一方、第１時短状態中に実行された特別図柄抽選にて時短当選しなかった場合には、その特別図柄変動が停止表示した時点で第１時短状態が終了し、通常状態が設定されることになる。よって、次の特別図柄抽選が通常状態にて実行されることになる。

【５３９９】

このように構成することで、大当たり当選すること無く特別図柄抽選を連続して実行する左打ち遊技期間（ハマリ期間）において、通常状態と第１時短状態とを頻繁に切り替えながら遊技者に遊技を行わせることができる。また、１回の時短抽選の結果だけで無く、連続して実行される複数回（２回）の時短抽選の結果に応じて、特別図柄抽選が実行される遊技状態が切り替わるように構成しているため、連続して実行される複数回の特別図柄抽選に興味を持たせることができる。

【５４００】

次に、図４４６（ｃ）を参照して、天井特典が付与される際（第３時短状態が設定される際）における時短種別を決定する際に参照される天井用１３テーブル２０２１ｆ２の内容について説明をする。図４４６（ｃ）は、天井用１３テーブル２０２１ｆ２に規定されている内容を示した図である。この天井用１３テーブル２０２１ｆ２は、時短種別選択１３テーブル２０２１ｆが有するデータテーブルであって、天井特典の付与条件が成立した場合に、今回設定される時短種別（時短回数）を決定するために参照される。

【５４０１】

図４４６（ｃ）に示した通り、天井用１３テーブル２０２１ｆ２には、天井到達時（天井特典の付与条件成立時）における遊技状態に応じて異なる内容の天井特典（時短回数）が規定されており、具体的には、天井到達時の遊技状態が通常状態である場合には、時短カウンタ２０３ｈの値として「１００」が、天井到達時の遊技状態が第１時短状態である場合には、時短カウンタ２０３ｈの値として「３００」がそれぞれ規定されている。なお、天井特典の付与条件が成立した場合には、普通図柄の高確率状態が設定されること無く普通図柄の低確率状態が設定されたまま右打ち遊技状態となる第３時短状態が設定される。

【５４０２】

つまり、特別図柄抽選の実行回数に基づいて左打ち遊技状態よりも遊技者に特別図柄抽選を実行させ易くする右打ち遊技状態を設定する場合には、各種図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を可変させること無く右打ち遊技状態を設定することができる。よって、特別図柄抽選の結果（大当たり抽選の結果、時短抽選の結果）に基づくこと無く各種図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を可変させる処理を実行するための処理負荷を軽減することができる。

【５４０３】

なお、本第１３制御例では、上述した通り、天井特典の付与条件が成立した場合には、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を可変させること無く、遊技者に特典を付与可能に構成しているが、これに限ること無く、天井特典の付与条件が成立したことに基づいて各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を可変させる（遊技者に不利な確率状態から遊技者に有利な確率状態へと可変させる）特典を付与するように構成しても良い。

【５４０４】

この場合、天井特典の付与条件が成立した場合に、第３時短状態では無く、第２時短状態が設定されるように構成すると良い。これにより、右打ち遊技状態中に設定される遊技状態を第２時短状態のみとすることができるため、遊技状態を管理するための処理を簡素

化することができる。
【５４０５】
次に、図４４３（ｂ）を参照して、本第１３制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図４４３（ｂ）は、本第１３制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成を示した図である。図４４３（ｂ）に示した通り、上述した第５制御例におけるＲＡＭ２０３（図２４４（ｂ）参照）に対して、特図抽選カウンタ２０３１ａ、第１天井待機フラグ２０３１ｂ、第２天井待機フラグ２０３１ｃを追加した点で相違している。それ以外は同一であり、同一の内容には同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【５４０６】
特図抽選カウンタ２０３１ａは、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）を計測するためのカウンタであって、天井特典特別図柄抽選の実行回数が天井特典の付与条件を満たしているか否かを判別する際にカウンタ値が参照される。
【５４０７】
具体的には、特別図柄変動処理１３（図４５０のＳ３０１０４参照）の特別図柄判定処理１３（図４５１のＳ３０２５１参照）にて実行される天井判定処理１３（図４５２のＳ３８０５１参照）にて特別図柄の低確率状態が設定されていると判別された場合（図４５２のＳ３８１０２：Ｙｅｓ）、即ち、特別図柄の低確率状態中に特別図柄抽選（特別図柄変動）が開始される場合に、カウンタの値が１加算される（図４５２のＳ３８１０３）。そして、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることを示すための態様で特別図柄が停止表示される場合（図４５０のＳ２１７：Ｙｅｓ）、或いは、天井特典が付与される場合（図４５５のＳ３８３５１：Ｙｅｓ、或いは、図４５５のＳ３８３５８：Ｙｅｓ）に、特図抽選カウンタ２０３１ａの値が０にクリアされる。
【５４０８】
本第１３制御例では、天井特典の付与条件が成立したか否かを判別する際に、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）を参照するように構成しており、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）が５００回に到達した場合に天井特典が付与されるように構成している。特図抽選カウンタ２０３１ａの値は、上述した通り、実行された特別図柄抽選の回数と同期するのでは無く、ハマリ回数と同期してカウンタの値が加算されるように構成している。
【５４０９】
なお、本第１３制御例では、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数をハマリ回数として加算するように構成しているが、天井特典の付与条件として既定されるハマリ回数を加算させる条件を異ならせても良く、例えば、複数の特別図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）のうち、特定の特別図柄種別（第１特別図柄）に対する特別図柄抽選が実行される場合にのみ特図抽選カウンタ２０３１ａの値を加算（ハマリ回数を加算）させるように構成しても良いし、特定の遊技状態（例えば、通常状態）が設定されている状態で特別図柄抽選が実行された場合の方が、他の遊技状態（例えば、第１時短状態）が設定されている状態で特別図柄抽選が実行された場合よりも、１の特別図柄抽選が実行されることに基づいて加算される特図抽選カウンタ２０３１ａの値（ハマリ回数）が多くなるように構成しても良い。このように構成することで、天井特典が付与されるまでに必要となる特別図柄抽選の残実行回数（残ハマリ回数）を遊技者により把握させ難くすることができる。
【５４１０】
さらに、本第１３制御例では、特図抽選カウンタ２０３１ａの値を加算させる条件のみを規定しており、大当たり当選した場合（天井特典の付与条件がクリアされた場合）、天井特典が付与された場合に、特図抽選カウンタ２０３１ａの値を０にクリアするように構成している。よって、ハマリ回数が５００回に到達し、天井特典として第３時短状態（時短１００回、又は３００回）が設定される際に、特図抽選カウンタ２０３１ａの値が０にクリアされ、その後、第３時短状態にて特別図柄抽選が実行される毎に、特図抽選カウン

タ２０３１ａの値が加算されるように構成している。よって、天井特典として第３時短状態が設定されてから、再度、ハマリ回数が５００回に到達した場合、即ち、前回の大当たり遊技が終了してからのハマリ回数が１０００回に到達した場合には、２回目の天井特典が付与されるように構成している。

【５４１１】

このように構成することで、天井特典として付与された第３時短状態が設定されている期間においても大当たり当選しなかった遊技者に対して、再度、天井特典を付与可能とすることができる。また、本第１３制御例では、天井特典が付与されるタイミングにて特図抽選カウンタ２０３１ａの値が０にクリアされるため、時短回数１００回の第３時短状態が設定された場合には、その第３時短状態が終了した時点で特図抽選カウンタ２０３１ａの値が１００となり、時短回数３００回の第３時短状態が設定された場合には、その第３時短状態が終了した時点で特図抽選カウンタ２０３１ａの値が３００となる。よって、２回目の天井特典を目指す遊技を行う場合には、１回目の天井特典を目指す遊技よりも左打ち遊技状態にて実行させる特別図柄抽選の回数を少なくし易くすることができる。

【５４１２】

なお、本第１３制御例では、天井特典が付与されるハマリ回数を５００回に規定しており、２回目以降の天井特典に対してもハマリ回数が５００回に到達した場合に天井特典の付与条件が成立するように構成しているが、これに限ること無く、ハマリ回数が５００回に到達した場合に１回目の天井特典が付与され、次に、１回目の天井特典が付与されてからのハマリ回数が３００回に到達した場合、即ち、前回の大当たり遊技が終了してからのハマリ回数が８００回に到達した場合に、２回目の天井特典が付与されるように構成しても良い。

【５４１３】

このように構成することで、例えば、１回目の天井特典として時短回数３００回の第３時短状態が設定された場合には、その第３時短状態の終了条件（３００回の特別図柄抽選）が成立した直後に２回目の天井特典を付与することが可能となり、継続して第３時短状態を設定することができ、遊技者に継続して遊技を行わせ易くすることができる。

【５４１４】

また、本第１３制御例では、特別図柄抽選が実行された場合に、設定されている遊技状態に応じて、特図抽選カウンタ２０３１ａの値を加算する、或いは加算しない処理が実行されるように構成しているが、これに加えて、実行される特別図柄抽選が特定条件を満たした場合に、特図抽選カウンタ２０３１ａの値を減算する処理を実行可能に構成しても良い。

【５４１５】

第１天井待機フラグ２０３１ｂは、通常状態が設定されている状態で天井特典の付与条件が成立したことを示すためのフラグであって、天井特典の付与条件が成立した場合（特図抽選カウンタ２０３１ａの値が５００に到達した場合）にオンに設定される。そして、特別図柄変動を停止表示する際に実行される時短設定処理１３（図４５５のＳ３０２５４）において、第１天井待機フラグ２０３１ｂの設定状況が判別され（図４５５のＳ３８３５１）、オンに設定されていると判別した場合は（図４５５のＳ３８３５１：Ｙｅｓ）、天井特典の内容として、天井特典の付与条件が成立した時点の遊技状態が通常状態である場合に対応する特典（時短１００回）が付与され（図４５５のＳ３８３５２）、その後、第１天井待機フラグ２０３１ｂがオフに設定される。

【５４１６】

第２天井待機フラグ２０３１ｃは、第１時短状態が設定されている状態で天井特典の付与条件が成立したことを示すためのフラグであって、天井特典の付与条件が成立した場合（特図抽選カウンタ２０３１ａの値が５００に到達した場合）にオンに設定される。そして、特別図柄変動を停止表示する際に実行される時短設定処理１３（図４５５のＳ３０２５４）において、第２天井待機フラグ２０３１ｃの設定状況が判別され（図４５５のＳ３８３５８）、オンに設定されていると判別した場合は（図４５５のＳ３８３５８：Ｙｅｓ

）、天井特典の内容として、天井特典の付与条件が成立した時点の遊技状態が第１時短状態である場合に対応する特典（時短３００回）が付与され（図４５５のＳ３８３５９）、その後、第２天井待機フラグ２０３１ｃがオフに設定される。

【５４１７】

本第１３制御例では、天井特典の付与条件が成立したか否かを判別する処理（天井判定処理）を、特別図柄変動の開始タイミングにて実行し、実際に天井特典を付与する処理（時短設定処理）を、特別図柄変動の停止タイミングにて実行するように構成している。そして、特別図柄変動の開始タイミングにて実行された天井判定処理の結果を、第１天井待機フラグ２０３１ｂ、或いは第２天井待機フラグ２０３１ｃの設定状況に基づいて、特別図柄変動の停止タイミングにて実行される時短設定処理にて判別可能に構成している。

【５４１８】

このように構成することで、例えば、特別図柄変動の実行期間中に遊技状態が切り替わる遊技性を有するパチンコ機１０や、天井判定処理が実行されたから特別図柄変動が開始されるまでの間に遊技状態が切り替わる遊技性を有するパチンコ機１０や、特別図柄変動が停止表示されてから時短設定処理が実行されるまでの間に遊技状態が切り替わる遊技性を有するパチンコ機１０を用いた場合であったとしても、適正な天井特典を付与することができる。

【５４１９】

次に、図４４７から図４４９を参照して、本第１３制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有する電気的構成の内容について、上述した第５制御例と相違する点を中心に説明する。なお、上述した第５制御例と同一の内容については、その詳細な説明を省略する。

【５４２０】

まず、図４４７（ａ）を参照して、本第１３制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図４４７（ａ）は、本第１３制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている構成を模式的に示した図である。図４４７（ａ）に示した通り、本第１３制御例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第５制御例におけるＲＯＭ２２２（図２４９（ａ）参照）に対して、天井到達示唆演出選択テーブル２２２１ａと、天井到達時演出選択テーブル２２２１ｂを追加した点で相違している。

【５４２１】

天井到達示唆演出選択テーブル２２２１ａは、左打ち遊技状態中の特別図柄変動に対応する変動演出として天井到達示唆演出が実行される場合において、その天井到達示唆演出の演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルである。本第１３制御例では、天井特典が付与されるハマリ回数に到達するまでの期間において、天井特典が付与されるまでの残期間を遊技者に示唆するための天井到達示唆演出を実行可能に構成している。

【５４２２】

このように天井到達示唆演出を実行することにより、左打ち遊技を実行している遊技者に対して、天井特典が付与されるまでの残期間を予測させることが可能となり、天井特典が付与されることを期待させながら遊技を行わせることができる。また、本第１３制御例では、天井到達示唆演出として、天井特典が付与されるまでの残期間だけでは無く、特別図柄抽選の結果に基づいて天井特典と同等の特典（第２時短状態）が設定されることも示唆可能に構成している。これにより、遊技者にとって想定外のタイミング（例えば、大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数が２０回程度のタイミング）にて天井特典が付与される可能性が高いことを示す天井到達示唆演出が実行され、その天井到達示唆演出が実行された後に、第２時短状態が設定されるという意外性のある遊技を提供することができる。

【５４２３】

このように構成することで、遊技者に対して、天井特典が付与されるハマリ回数として、少ないハマリ回数が設定される場合があるのではと思わせることができ、遊技者に対し

て意欲的に左打ち遊技を実行させることができる。さらに、天井特典（第３時短状態）は、特別図柄抽選の実行回数に基づいて付与（設定）されることから、天井特典が付与されるまでの残期間が特定され易いのに対して、天井特典と同等の特典（第２時短状態）は、特別図柄の抽選結果に基づいて付与（設定）されることから、その付与タイミングが第３時短状態よりもランダムになり易い性質を持つ。よって、遊技者に対して、天井特典（第３時短状態）、或いは天井特典と同等の特典（第２時短状態）が設定される右打ち遊技状態へとどのタイミングで移行するのかを分かり難くすることができるため、右打ち遊技状態へと移行するタイミングをいち早く把握しようと、実行される天井到達示唆演出の演出態様に興味を持たせることができる。

【５４２４】

ここで、図４４８を参照して天井到達示唆演出選択テーブル２２２ｌａの詳細な内容について説明をする。図４４８は、天井到達示唆演出選択テーブル２２２ｌａに規定されている内容を模式的に示した図である。図４４８に示した通り、天井到達示唆演出選択テーブル２２２ｌａには、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値と、獲得している特図保留（特別図柄の保留記憶）に対応する先読み結果（事前判別結果）と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値と、に対応付けて天井到達示唆演出の演出態様として２種類の演出態様がそれぞれ規定されている。

【５４２５】

具体的には、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「０～２００」であって、先読み結果に「大当たりＣ１３」の大当たり当選を示す情報が含まれている場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対して「天井示唆（強）」が、「８０～９９」の範囲に対して「示唆態様無し（図では「－」で表示）」が天井到達示唆演出の演出態様として規定されており、先読み結果に「大当たりＣ１３」の大当たり当選を示す情報が含まれていない場合（それ以外）には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して「示唆態様無し（図では「－」で表示）」が、天井到達示唆演出の演出態様として規定されている。

【５４２６】

また、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「２０１～４６０」であって、先読み結果に「大当たりＣ１３」の大当たり当選を示す情報が含まれている場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対して「天井示唆（強）」が、「８０～９９」の範囲に対して「示唆態様無し（図では「－」で表示）」が、天井到達示唆演出の演出態様として規定されており、先読み結果に「時短当選」を示す情報が含まれている場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して「天井示唆（強）」が、「２０～３９」の範囲に対して「示唆態様（弱）」が、「４０～９９」の範囲に対して「示唆態様無し（図では「－」で表示）」が、天井到達示唆演出の演出態様として規定されており、先読み結果に「大当たりＣ１３」の大当たり当選、及び「時短当選」を示す情報が含まれていない場合（それ以外）には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４」の範囲に対して「天井示唆（弱）」が、「５～９９」の範囲に対して「示唆態様無し（図では「－」で表示）」が、天井到達示唆演出の演出態様として規定されている。

【５４２７】

さらに、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「４６１～４９５」であって、先読み結果に「大当たりＣ１３」の大当たり当選を示す情報が含まれている場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して「天井示唆（強）」が、「２０～９９」の範囲に対して「示唆態様無し（図では「－」で表示）」が、天井到達示唆演出の演出態様として規定されており、先読み結果に「時短当選」を示す情報が含まれている場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～３９」の範囲に対して「天井示唆（弱）」が、「４０～９９」の範囲に対して「示唆態様（強）」が、天井到達示唆演出の演出態様として規定されており、先読み結果に「大当たりＣ１３」の大当たり当選、及び「時短当選」を示す情報が含まれていない場合（それ以外）には、取得した演出カウンタ

２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して「天井示唆（弱）」が、「５０～６９」の範囲に対して「天井示唆（強）」が、「７０～９９」の範囲に対して「示唆態様無し（図では「－」で表示）」が、天井到達示唆演出の演出態様として規定されている。

【５４２８】

最後に、特図抽選回数カウンタ２２３１ｃの値が「４９６～５００」の場合には、先読み結果に関わらず、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９」の範囲に対して「示唆態様無し（図では「－」で表示）」が、「１０～３９」の範囲に対して「天井示唆（弱）」が、「４０～９９」の範囲に対して「天井示唆（強）」が天井到達示唆演出の演出態様として規定されている。

【５４２９】

つまり、天井特典が付与されるハマリ回数までの残期間が少ないほど、つまり、特図抽選回数カウンタ２２３１ｃの値が大きいほど、天井示唆態様が設定され易く、且つ、示唆態様として残期間が少ないことを強調して示唆するための「天井示唆（強）」が設定され易くなるように天井到達示唆演出選択テーブル２２２１ａの内容が規定されている。また、天井特典と同等の特典（第２時短状態）が設定される「大当たりＣ１３」に当選する特図保留を有している場合には、特図抽選回数カウンタ２２３１ｃの値に関わらず「天井示唆（強）」が選択され易くなるように規定されている。よって、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて右打ち遊技状態（第２時短状態）が設定される場合であっても、大当たり当選する特別図柄変動が実行されるよりも前に、その旨を遊技者に示唆することが可能となる。

【５４３０】

さらに、先読み結果として時短当選を示す情報が含まれている場合には、時短当選に基づいて第２時短状態が設定される可能性が若干ではあるが残されているため、先読み結果として時短当選を示す情報が含まれていない場合よりも、天井示唆態様が設定され易くなるように構成している。なお、本第１３制御例では、時短抽選で時短当選した場合の一部（０．０１％）にて第２時短状態（右打ち遊技状態）を設定可能に構成している。そして、天井到達示唆演出の演出態様を選択する際に用いる情報として、時短抽選によって第２時短状態が設定される時短に当選したか否かの情報を用いるのでは無く、単に時短当選したか否かの情報を用いるように構成している。

【５４３１】

このように構成することで、第２時短状態（右打ち遊技状態）が設定されることの無い時短に当選した場合と、第２時短状態（右打ち遊技状態）が設定される時短に当選した場合とで、同一の選択割合で天井到達示唆演出の演出態様（示唆態様）が選択されることになる。よって、右打ち遊技状態が設定されない場合であっても、適度な割合で天井示唆態様を含む天井到達示唆演出（所謂、ガセ演出）を実行することができる。

【５４３２】

なお、本第１３制御例の内容に限定されること無く、例えば、第２時短状態が設定される時短に当選することを示す先読み結果を有している場合に、第２時短状態が設定される時短に当選することを示す先読み結果を有していない場合によりも、天井示唆態様が設定され易くなるように構成しても良い。

【５４３３】

天井到達時演出選択テーブル２２２１ｂは、天井特典を付与する条件が成立した特別図柄変動にて実行される天井到達時演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、今回付与される天井特典の内容（時短回数）と、天井特典を付与する条件が成立した特別図柄変動が示す特別図柄抽選の結果（大当たり、外れ）と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値と、に基づいて異なる演出態様が規定されている。

【５４３４】

天井到達時演出が実行されると、図４４０（ａ）に示した通り、天井特典が付与されることを示す態様と、天井特典の内容（時短回数）を示す態様と、を含んだ演出態様で天井到達時演出が実行される。これにより、遊技者に対して天井特典が付与されること（第３

時短状態が設定されること）を、実際に天井特典が付与されるよりも前に把握させることができる。

【５４３５】

また、天井特典の付与条件が成立する特別図柄変動にて大当たり当選した場合、即ち、天井特典が付与されること無く大当たり遊技が開始される場合には、天井到達時演出の演出態様として、天井特典が付与されないことを示すための演出態様が設定されるように構成している。このように構成することで、天井特典（例えば、時短３００回）が付与されることを報知した直後に、右打ち遊技を行うこと無く大当たり遊技が実行されてしまい、遊技者に違和感を与えてしまうことを抑制することができる。

【５４３６】

なお、本第１３制御例では、特図抽選回数カウンタ２２３１ｃの値が天井特典の付与条件を満たした場合（５００に到達した場合）に天井到達時演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、特図抽選カウンタ２２３１ｃの値が所定値（例えば、１００の倍数）となった場合に、天井到達時演出を実行するように構成し、実際に天井特典の付与条件が成立していない場合には、天井特典が付与されないことを示すための演出態様が設定されるように構成しても良い。このように構成することで、天井特典が付与されないことを示すための演出態様で天井到達時演出が実行された場合に、大当たり当選している可能性を残すことができるため、演出効果を高めることができる。

【５４３７】

ここで、図４４９を参照して、天井到達時演出選択テーブル２２２１ｂに規定されている内容について説明をする。図４４９は、天井到達時演出選択テーブル２２２１ｂに規定されている内容を示した図である。図４４９に示した通り、天井到達時演出選択テーブル２２２１ｂには、天井特典（時短回数）と、対象となる特別図柄抽選の結果と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値と、に対応付けて演出態様（演出Ａ～演出Ｃ）が規定されており、各演出態様に対応させて、天井時短カウンタ２２３１ａに設定する値と、後乗せフラグ２２３１ｂの設定内容とが規定されている。

【５４３８】

具体的には、付与される天井特典の内容が「時短１００」である場合、即ち、通常状態中に天井特典の付与条件が成立した場合であって、特別図柄抽選の結果が「大当たり」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、演出態様「演出Ａ」が規定されている。この場合は、天井到達時演出として天井特典が付与されないことを示す天井未到態様が設定される。そして、天井時短カウンタ２２３１ａには値がセットされず、後乗せフラグ２２３１ｂがオフに設定される（オンに設定されない）。

【５４３９】

詳細な説明は後述するが、天井時短カウンタ２２３１ａは、遊技者に予め報知されている天井特典の内容（時短回数）に関する値を計測するためのカウンタであって、天井到達時演出の演出態様が設定された場合に値がセットされる。そして、特別図柄変動が実行される毎に値が減算され、減算後の値が０となった際に、天井特典として付与された第３時短状態の残時短回数が判別され、残時短回数が存在する場合に、その残時短回数に対応した演出（上乗せ演出）が実行される。

【５４４０】

後乗せフラグ２２３１ｂは、天井到達時演出にて設定された天井時短カウンタ２２３１ａの値が、天井特典として付与された第３時短状態の時短回数を示す値では無いことを示すためのフラグであって、天井特典として付与された第３時短状態の時短回数を示す値以外の値（第３時短状態の時短回数よりも少ない回数に対応する値）が天井時短カウンタ２２３１ａの値にセットされた場合にオンに設定されるものである。

【５４４１】

つまり、特別図柄抽選の結果が「大当たり」である場合には、天井特典として付与される第３時短状態による遊技を実行することができない状態であるため、天井到達時演出の

演出態様として、天井特典が付与されないことを示す「演出Ａ」の演出態様が設定され、天井時短カウンタ２２３ｌａの値がセットされること無く、後乗せフラグ２２３ｌｂがオフのままとなる。

【５４４２】

一方、天井特典の内容が「時短１００」で特別図柄抽選の結果が「外れ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して、演出態様「演出Ａ」が設定され、天井時短カウンタ２２３ｌａの値に「１」がセットされ、後乗せフラグ２２３ｌｂがオンに設定されるように規定されている。

【５４４３】

この場合、実際には、天井特典として第３時短状態（時短１００回）が付与される状態であるが、天井到達時演出として、天井特典が付与されないことを示す演出が実行され、天井到達時演出の終了後に、時短１００回を上乗せ報知する上乗せ演出（図４４１参照）が実行される。このように、実際に天井特典が付与される場合であっても天井到達時演出にて天井特典が付与されないことを示す「演出Ａ」の演出態様を設定可能に構成することで、天井特典の付与条件が成立する特別図柄抽選の抽選結果が、天井特典が付与され無くなる抽選結果（大当たり当選）である場合以外でも、天井特典が付与されないことを示す天井到達時演出を実行することが可能となるため、「演出Ａ」の演出態様が設定された天井到達時演出の実行頻度を高めることができる。

【５４４４】

また、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「２０～９９」の範囲に対して、演出態様「演出Ｂ」が設定される。この演出態様「演出Ｂ」は、天井到達時演出として、天井特典が付与されることを示す態様と、天井特典として付与される特典の内容が「時短１００回」であることを示す態様と、を含む演出が実行される演出態様である。この場合、天井特典として付与される特典の内容（時短１００回）と、天井到達時演出にて遊技者に報知される特典の内容（時短１００回）と、一致することから、上乗せ演出が実行されることが無いため、天井時短カウンタ２２３ｌａの値に「１０１」がセットされ、後乗せフラグ２２３ｌｂがオフに設定される。

【５４４５】

次に、付与される天井特典の内容が「時短３００」である場合、即ち、第１時短状態中に天井特典の付与条件が成立した場合であって、特別図柄抽選の結果が「大当たり」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、演出態様「演出Ａ」が規定されている。この場合は、天井到達時演出として天井特典が付与されないことを示す天井未到態様が設定される。そして、天井時短カウンタ２２３ｌａには値がセットされず、後乗せフラグ２２３ｌｂがオフに設定される（オンに設定されない）。

【５４４６】

また、特別図柄抽選の結果が「外れ」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して、演出態様「演出Ａ」が設定され、天井時短カウンタ２２３ｌａの値に「１」がセットされ、後乗せフラグ２２３ｌｂがオンに設定されるように規定されている。

【５４４７】

この場合、実際には、天井特典として第３時短状態（時短３００回）が付与される状態であるが、天井到達時演出として、天井特典が付与されないことを示す演出が実行され、天井到達時演出の終了後に、時短３００回を上乗せ報知する上乗せ演出（図４４１参照）が実行される。このように、実際に天井特典が付与される場合であっても天井到達時演出にて天井特典が付与されないことを示す「演出Ａ」の演出態様を設定可能に構成することで、天井特典の付与条件が成立する特別図柄抽選の抽選結果が、天井特典が付与され無くなる抽選結果（大当たり当選）である場合以外でも、天井特典が付与されないことを示す天井到達時演出を実行することが可能となるため、「演出Ａ」の演出態様が設定された天井到達時演出の実行頻度を高めることができる。

【５４４８】
また、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「２０～４９」の範囲に対して、演出態様「演出Ｂ」が設定される。この演出態様「演出Ｂ」は、天井到達時演出として、天井特典が付与されることを示す態様と、天井特典として付与される特典の内容が「時短１００回」であることを示す態様と、を含む演出が実行される演出態様である。この場合、天井特典として付与される特典の内容（時短３００回）と、天井到達時演出にて遊技者に報知される特典の内容（時短１００回）とが一致しておらず、天井到達時演出にて報知された時短期間に対応する天井中モード演出（図４４０（ｂ）参照）の終了時に、時短回数２００回を上乗せする上乗せ演出が実行されるため、天井時短カウンタ２２３１ａの値に「１０１」がセットされ、後乗せフラグ２２３１ｂにオンが設定される。
【５４４９】
さらに、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「５０～９９」の範囲に対して、演出態様「演出Ｃ」が設定される。この演出態様「演出Ｃ」は、天井到達時演出として、天井特典が付与されることを示す態様と、天井特典として付与される特典の内容が「時短３００回」であることを示す態様と、を含む演出が実行される演出態様である。この場合、天井特典として付与される特典の内容（時短３００回）と、天井到達時演出にて遊技者に報知される特典の内容（時短３００回）とが、一致することから、上乗せ演出が実行されることが無いため、天井時短カウンタ２２３１ａの値に「３０１」がセットされ、後乗せフラグ２２３１ｂがオフに設定される。
【５４５０】
次に、図４４７（ｂ）を参照して、本第１３制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図４４７（ｂ）は、本第１３制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を示した図である。
【５４５１】
図４４３（ｂ）に示した通り、本第１３制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３は、上述した第５制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３（図２４９（ｂ）参照）に対して、天井時短カウンタ２２３１ａ、後乗せフラグ２２３１ｂ、特図抽選回数カウンタ２２３１ｃを追加した点で相違している。同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【５４５２】
天井時短カウンタ２２３１ａは、遊技者に予め報知されている天井特典の内容（時短回数）に関する値を計測するためのカウンタであって、天井到達時演出の演出態様が設定された場合に値がセットされる。そして、特別図柄変動が実行される毎に値が減算され、減算後の値が１となった際に、天井特典として付与された第３時短状態の残時短回数が判別され、残時短回数が存在する場合に、その残時短回数に対応した演出（上乗せ演出）が実行される。
【５４５３】
天井時短カウンタ２２３１ａは、天井到達時演出（第３時短状態が設定される直前の特別図柄変動に対応する演出）が実行される際に値がセットされるため、第３時短状態の時短回数として天井到達時演出にて報知する値に１を加算した値がセットされ（図４６３のＳ３４５０３参照）、天井時短カウンタ２２３１ａの値がセットされている状態で特別図柄変動に対応する変動演出を設定する毎にその値が１減算される（図４６２のＳ３４４０８参照）。これにより、天井到達時演出にて遊技者に報知された第３時短状態の残時短回数が１回（ラスト）となる特別図柄変動の変動演出が設定されるタイミングを、天井時短カウンタ２２３１ａの値を用いて判別することができる（図４６２のＳ３４４１０参照）。
【５４５４】
後乗せフラグ２２３１ｂは、天井到達時演出にて設定された天井時短カウンタ２２３１

ａの値が、天井特典として付与された第３時短状態の時短回数を示す値では無いことを示すためのフラグであって、天井特典として付与された第３時短状態の時短回数を示す値以外の値（第３時短状態の時短回数よりも少ない回数に対応する値）が天井時短カウンタ２２３１ａの値にセットされた場合にオンに設定されるものである。

【５４５５】

この後乗せフラグ２２３１ｂは、実際に設定される天井特典の内容（時短回数）と、天井到達時演出の演出態様とに対応させて、オンに設定され（図４６３のＳ３４５０４）、天井時短カウンタ２２３１ａの値が１となった場合に（図４６２のＳ３４４１０：Ｙｅｓ）、フラグの設定状況が判別される（図４６２のＳ３４４１１）。これにより、天井到達時演出にて遊技者に報知された第３時短状態の時短回数（天井時短カウンタ２２３１ａの値）が、実際に設定された第３時短状態の時短回数と一致しているか否かの判別をすることができ、一致していない場合（後乗せフラグ２２３１ｂがオンに設定されている場合）には、上乗せ演出が実行される。

【５４５６】

特図抽選回数カウンタ２２３１ｃは、天井特典の付与条件を成立させるための特別図柄抽選の実行回数（ハマリ回数）を計測するためのカウンタであって、主制御装置１１０にて計測される特図抽選カウンタ２０３１ａの値を示すためのコマンドを受信した場合に（図４５９のＳ９０９３：Ｙｅｓ）、受信したコマンドが示す値が設定される（図４５９のＳ９０９４参照）。そして、天井到達示唆演出の演出態様を決定する際に参照される（図４６３のＳ３４５０８参照）。

【５４５７】

＜第１３制御例における主制御装置１１０により実行される制御処理について＞

次に、図４５０～図４５７を参照して、第１３制御例における主制御装置１１０の制御処理内容のうち、上述した第５制御例とは異なる点を中心に説明をする。本第１３制御例のパチンコ機１０は、上述した第５制御例のパチンコ機１０に対して、特別図柄抽選の実行回数に基づいて天井特典を付与するか否かを決定する処理と、天井特典を付与するための処理とを追加した点と、時短抽選を実行可能な遊技状態を異ならせた点と、普通図柄抽選に基づく処理の内容を詳細に説明している点で相違している。

【５４５８】

具体的には、特別図柄変動処理５（図２５２のＳ１０４参照）に代えて特別図柄変動処理１３（図４５０のＳ３０１５４参照）と、普通図柄変動処理１３（図４５６のＳ３０１０６参照）、及び、立ち上げ処理（図４５７参照）を図示した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。

【５４５９】

まず、図４５０を参照して、特別図柄変動処理１３（Ｓ３０１０４）の内容について説明をする。図４５０は、特別図柄変動処理１３（Ｓ３０１０４）の処理内容を示したフローチャートである。図４５０に示した通り、特別図柄変動処理１３（Ｓ３０１０４）は、上述した特別図柄変動処理５（図２５２のＳ１０４参照）に対して、特別図柄判定処理５（図２５２のＳ２５１）に代えて、特別図柄判定処理１３（Ｓ３０２５１）を、特別図柄変動パターン選択処理５（図２５２のＳ２５２参照）に代えて、特別図柄変動パターン選択処理１３（Ｓ３０２５２）を、時短設定処理５（図２５２のＳ２５４）に代えて、時短設定処理１３（Ｓ３０２５４）を、実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【５４６０】

次に、図４５１を参照して、特別図柄判定処理１３（Ｓ３０２５１）の処理内容について説明をする。図４５１は、特別図柄判定処理１３（Ｓ３０２５１）の処理内容を示したフローチャートである。図４５１に示した通り、特別図柄判定処理１３（Ｓ３０２５１）が実行されると、まず、特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し（Ｓ８００１）、第１当たり乱数１３テーブル２０２１ａに基づいて抽選結果（大当たり）判定結果）を取得し（Ｓ８００２）、取得した抽選結果が大当たり当選であるかを判別する（

Ｓ８００３）。大当たり当選であると判別した場合は（Ｓ８００３：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ８００４）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ８００５）、本処理を終了する。

【５４６１】

一方、Ｓ８００３の処理において大当たり当選していないと判別した場合は（Ｓ８００３：Ｎｏ）、次いで、天井判定処理１３を実行し（Ｓ３８０５１）、その後、時短抽選処理１３を実行し（Ｓ３８００６）、本処理を終了する。つまり、本第１３制御例にて実行される特別図柄判定処理１３（Ｓ３０２５１）は、上述した第５制御例にて実行される特別図柄判定処理５（図２５３のＳ２５１参照）に対して、天井判定処理１３（Ｓ３８０５１）を追加し、時短抽選処理５（図２５３のＳ８００６）に代えて時短抽選処理１３（Ｓ３８００６）を設けた点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【５４６２】

次に、図４５２を参照して、天井判定処理１３（Ｓ３８０５１）の内容について説明をする。図４５２は、天井判定処理１３（Ｓ３８０５１）の処理内容を示したフローチャートである。この天井判定処理１３（Ｓ３８０５１）では、今回実行される特別図柄抽選が、天井特典を付与するための付与条件（ハマリ回数）を更新可能な特別図柄抽選であるかを判別し、判別結果に基づいて付与条件（ハマリ回数）を更新するための処理と、更新後のハマリ回数によって天井特典の付与条件が成立したかを判別するための処理と、天井特典の付与条件が成立したことを示すための情報を天井特典の設定条件が成立するまで保持するための処理とが実行される。

【５４６３】

天井判定処理１３（Ｓ３８０５１）が実行されると、まず、遊技状態格納エリア２０３ｇから現在の遊技状態を読み出し（Ｓ３８１０１）、現在の遊技状態が特別図柄の低確率状態であるかを判別する（Ｓ３８１０２）。特別図柄の低確率状態であると判別した場合は（Ｓ３８１０２：Ｙｅｓ）、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値の１を加算し（Ｓ３８１０３）、加算後の特図抽選カウンタ２０３ｌａの値が５００に到達したかを判別する（Ｓ３８１０４）。

【５４６４】

Ｓ３８１０４の処理において、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値が５００に到達していないと判別した場合は（Ｓ３８１０４：Ｎｏ）、現在の特図抽選カウンタ２０３ｌａの値を示す情報を含む状態コマンドを設定し（Ｓ３８１０５）、本処理を終了する。Ｓ３８１０５の処理によって設定された状態コマンドは、上述した第５制御例にて設定される他の状態コマンドと同様に音声ランプ制御装置１１３へと出力される。音声ランプ制御装置１１３側では、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値を示す状態コマンドを受信した場合に、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が更新される。これにより、音声ランプ制御装置１１３側においても、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値、即ち、ハマリ回数を判別可能となる。

【５４６５】

一方、Ｓ３８１０４の処理において、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値が５００であると判別した場合、即ち、天井特典の付与条件が成立したと判別した場合は（Ｓ３８１０４：Ｙｅｓ）、次に、現在の遊技状態、即ち、天井特典の付与条件が成立した時点における遊技状態が通常状態であるかを判別し（Ｓ３８１０６）、通常状態であると判別した場合は（Ｓ３８１０６：Ｙｅｓ）、第１天井待機フラグ２０３ｌｂをオンに設定し（Ｓ３８１０７）、天井待機中を示す情報と、天井種別（第１天井）を示す情報とを含む状態コマンドを設定し（Ｓ３８１０８）、本処理を終了する。

【５４６６】

また、Ｓ３８１０６の処理において、現在が通常状態では無い、即ち、第１時短状態、第２時短状態であると判別した場合は（Ｓ３８１０６：Ｎｏ）、第２天井待機フラグ２０

３１ｃをオンに設定し（Ｓ３８１０９）、Ｓ３８１０８の処理へ移行する。一方で、Ｓ３８１０２の処理において、特別図柄の低確率状態では無いと判別した場合、即ち、ハマリ回数の更新条件を満たしていないと判別した場合は（Ｓ３８１０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【５４６７】

以上、説明をした通り、本第１３制御例では、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の実行回数（ハマり回数）が規定値（５００回）に到達した場合に、天井特典の付与条件を成立させるように構成し、実行される特別図柄抽選の全てに対応させてハマり回数を更新（加算）するのでは無く、ハマり回数の更新条件を満たす特別図柄抽選が実行された場合に（図４５２のＳ３８１０２：Ｙｅｓに相当）、ハマり回数（特図抽選回数カウンタ２２３１ｃの値）を更新（加算）するように構成している。

【５４６８】

このように構成することで、大当たり遊技終了後に実行された特別図柄抽選回数と、ハマり回数とを異ならせることができるため、天井特典の付与条件が成立するハマり回数として特定回数（５００回）を規定している場合であっても、ハマり回数が特定回数となるまでに実行される特別図柄抽選回数を異ならせることが可能となる。よって、遊技者に対して、どのタイミング（特別図柄抽選回数）で天井特典が付与されるのかを予測させ難くすることができる。

【５４６９】

なお、本第１３制御例では、図４５２に示した通り、特別図柄の低確率状態中に特別図柄抽選が実行された場合にはハマり回数が更新され、特別図柄の高確率状態中に特別図柄抽選が実行された場合にはハマり回数が更新されないように構成している。つまり、ハマり回数の更新条件として、特別図柄の低確率状態が設定されていることが更新条件となるように構成しているが、ハマり回数の更新条件はこれに限ること無く、例えば、特定の遊技状態（第１時短状態）が設定されている場合にはハマり回数の更新条件が成立しないように構成しても良いし、特定の特別図柄種別（第２特別図柄）の特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）が実行される場合にはハマり回数の更新条件が成立しないように構成しても良いし、特別図柄抽選の抽選結果が、特定の抽選結果となった場合に、それ以降の所定期間（特別図柄抽選が１０回実行されるまでの期間）は、ハマり回数の更新条件が成立しないように構成しても良い。このように構成することで、ハマり回数が特定回数となるまでに実行される特別図柄抽選回数を異ならせることが可能となる。よって、遊技者に対して、どのタイミング（特別図柄抽選回数）で天井特典が付与されるのかを予測させ難くすることができる。

【５４７０】

また、本第１３制御例では、図４５２に示した通り、ハマり回数の更新条件が成立した場合には、特別図柄抽選が１回実行される毎に、ハマり回数を１回更新（加算）するように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄抽選１回に対して、ハマり回数を２回以上、或いは、１回未満（０．５回）更新するように構成しても良いし、特別図柄抽選１回に対して、ハマり回数を減算するように構成しても良い。このように構成した場合も、どのタイミング（特別図柄抽選回数）で天井特典が付与されるのかを予測させ難くすることができる。

【５４７１】

次に、図４５３を参照して、時短抽選処理１３（Ｓ３８００６）の処理内容について説明をする。図４５３は、時短抽選処理１３（Ｓ３８００６）の処理内容を示したフローチャートである。この時短抽選処理１３（Ｓ３８００６）は、上述した第５制御例にて実行される時短抽選処理５（図２５４のＳ８００６参照）に代えて実行されるものであって、時短抽選（時短当選の判定）を実行するための条件を遊技仕様に対応させて変更している点で相違している。

【５４７２】

具体的には、時短抽選処理１３（Ｓ３８００６）が実行されると、遊技状態格納エリア

２０３ｇから現在の遊技状態を読み出し（Ｓ８１０２）、現在の遊技状態が通常状態、又は第１時短状態であるかを判別する（Ｓ３８１５１）。そして、現在の遊技状態が通常状態、又は第１時短状態であると判別した場合は、時短抽選の実行条件が成立しているため、時短当たり乱数１３テーブル２０２１ｅに基づいて時短抽選の抽選結果を取得し（Ｓ３８１５２）、その後、上述した時短抽選処理５（図２５４のＳ８１０１参照）と同一のＳ８１０５，Ｓ８１０６の処理を実行し、本処理を終了する。

【５４７３】

一方、Ｓ３８１５１の処理において、現在の遊技状態が通常状態、又は第１時短状態では無い、即ち、時短抽選の実行条件が成立していない遊技状態であると判別した場合は（Ｓ３８１５１：Ｎｏ）、時短抽選を実行すること無く、本処理を終了する。

【５４７４】

次に、図４５４を参照して、特別図柄変動パターン選択処理１３（Ｓ３０２５２）の処理内容について説明をする。図４５４は、特別図柄変動パターン選択処理１３（Ｓ３０２５２）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動パターン選択処理１３（Ｓ３０２５２）は、上述した第５制御例にて実行される特別図柄変動パターン選択処理５（図２５５のＳ２５２参照）に対して、大当たり当選時において大当たり種別を決定するために参照するデータテーブルを、大当たり種別選択５テーブル２０２ｄｄ（図２４６参照）から大当たり種別選択１３テーブル２０２１ｄに変更した処理を実行する点（Ｓ３８２５１）と、時短当選時において時短種別を決定するために参照するデータテーブルを、時短種別選択５テーブル２０２ｄｆ（図２４８（ｂ）参照）から時短種別選択１３テーブル２０２１ｆに変更した処理を実行する点（Ｓ３８２５３）と、特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルを、変動パターン選択５テーブル２０２ｄｂ（図２４７参照）から変動パターン選択１３テーブル２０２１ｂに変更した処理を実行する点（Ｓ３８２５２参照）とで相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その説明を省略する。

【５４７５】

次に、図４５５を参照して、時短設定処理１３（Ｓ３０２５４）の内容について説明をする。図４５５は、時短設定処理１３（Ｓ３０２５４）の処理内容を示したフローチャートである。この時短設定処理１３（Ｓ３０２５４）では、上述した時短設定処理５（図２５７のＳ２５４参照）に対して、天井判定処理１３（図４５２のＳ３８０５１参照）にて天井特典の付与条件が成立していることを示す情報が設定された場合（第１天井待機フラグ２０３１ｂ、又は、第２天井待機フラグ２０３１ｃがオンに設定された場合）において時短状態（第３時短状態）を設定するための処理を追加している点で相違している。

【５４７６】

また、１の特別図柄抽選の実行に基づいて、天井判定処理１３（図４５２のＳ３８０５１参照）による天井特典の付与条件の成立と、時短抽選による時短当選とが、重複した場合には、天井特典の付与条件の成立に基づく時短状態の設定が優先して処理され、時短当選に関わる情報を破棄するための処理が実行されるように、複数の時短状態の設定に対して予め優先順位を設けている点で相違している。

【５４７７】

時短設定処理１３（Ｓ３０２５４）が実行されると、まず、第１天井待機フラグ２０３１ｂがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３８３５１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３８３５１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値に１００を設定し（Ｓ３８３５２）、第１天井待機フラグ２０３１ｂをオフに設定し（Ｓ３８３５３）、遊技状態格納エリア２０３ｇに第３時短状態を設定し（Ｓ３８３５４）、今回の時短抽選に関する情報をクリアし（Ｓ３８３５５）、第３時短状態を示す情報と、時短回数を示す情報とを含む状態コマンドを設定し（Ｓ３８３５６）、特図抽選カウンタ２０３１ａの値をクリアし（Ｓ３８３５７）、本処理を終了する。

【５４７８】

Ｓ３８３５１の処理において、第１天井待機フラグ２０３１ｂがオンに設定されていな

いと判別した場合は（Ｓ３８３５１：Ｎｏ）、次に、第２天井待機フラグ２０３１ｃがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３８３５８）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３８３５８：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値に３００を設定し（Ｓ３８３５９）、第２天井待機フラグ２０３１ｃをオフに設定し（Ｓ３８３６０）、遊技状態格納エリア２０３ｇに第３時短状態を設定し（Ｓ３８３５４）、今回の時短抽選に関する情報をクリアし（Ｓ３８３５５）、第３時短状態を示す情報と、時短回数を示す情報とを含む状態コマンドを設定し（Ｓ３８３５６）、特図抽選カウンタ２０３１ａの値をクリアし（Ｓ３８３５７）、本処理を終了する。

【５４７９】

そして、Ｓ３８３５８の処理において、第２天井待機フラグ２０３１ｃがオンに設定されていないと判別した場合、即ち、今回実行された特別図柄抽選に基づいて、天井特典の付与条件が成立していないと判別した場合は（Ｓ３８３５８：Ｎｏ）、上述した第５制御例における時短設定処理５（図２５７のＳ２５４参照）と同一のＳ８３５１～Ｓ８３５４の処理を実行し、本処理を終了する。

【５４８０】

以上、説明をした通り、本第１３制御例では、特別図柄変動が停止表示される場合に実行される制御処理（時短設定処理１３（Ｓ３０２５４））にて時短状態の設定条件が成立しているか（時短状態が設定可能な抽選結果であるか、或いは、各種天井待機フラグの何れかがオンに設定されているか）を判別し、設定条件が成立していると判別した場合に、時短状態を設定するように構成しているが、時短状態を設定するタイミングとして別のタイミングを採用しても良く、例えば、特別図柄変動が開始されるタイミング（特別図柄変動を開始させるための処理を実行するタイミング）にて時短状態の設定条件が成立しているかを判別し、設定条件が成立していると判別した場合に、時短状態を設定するように構成しても良い。

【５４８１】

また、時短状態の設定条件が成立してから、次の特別図柄抽選が実行されるまでの間に時短状態が設定されれば良く、例えば、時短状態の設定条件が成立した際に時間経過を計測可能な計測手段（タイマ）に対して所定の値をセットし、計測手段にセットされた値に対応した時間が経過した場合に時短状態を設定可能に構成しても良いし、時短状態の設定条件が成立している場合（各種天井待機フラグの何れかがオンに設定されている場合）に、定期的に設定抽選（例えば、主制御装置１１０にて定期的に実行されるメイン処理にて実行される抽選）を実行可能に構成し、その設定抽選に当選したタイミングで時短状態を設定するように構成しても良い。このように、時短状態の設定条件が成立してから、次の特別図柄抽選が実行されるまでの期間の範囲内において様々なタイミングで時短状態を設定可能に構成することで、遊技者に対して時短状態が設定されるタイミングを把握させ難くすることができる。

【５４８２】

また、本第１３制御例では、時短状態を設定させるための時短設定条件を複数設定可能に構成しており、１回の特別図柄抽選に基づいて、複数の時短設定条件が重複して成立し得るように構成している。具体的には、特別図柄抽選の抽選結果に基づいて成立する抽選結果時短設定条件と、特別図柄抽選の実行回数に基づいて成立する抽選回数時短設定条件と、を設定可能に構成している。

【５４８３】

そして、遊技者にとって有利となる時短状態（右打ち遊技状態）が設定され易い時短設定条件（抽選回数時短設定条件）の成立有無を優先して判別可能に構成し、抽選回数時短設定条件が成立していると判別した場合に、遊技者にとって有利となる時短状態（右打ち遊技状態）が設定され難い抽選結果時短設定条件の成立有無に関わらず抽選回数時短設定条件の成立に基づく時短状態を設定可能に構成している。

【５４８４】

このように構成することで、複数の時短設定条件が重複して成立した場合であっても遊

技者に有利となる時短状態を優先して設定し易くすることができるため、遊技者に対して、不利な遊技が実行され易くなることを抑制することができる。

【５４８５】

なお、複数の時短設定条件が重複して成立し得るように構成されたパチンコ機１０において、上述した本第１３制御例とは異なる時短状態の設定方法を採用しても良く、例えば、遊技者にとって有利となる時短状態（右打ち遊技状態）が設定され難い時短設定条件（抽選結果時短設定条件）の成立有無を優先して判別可能に構成し、抽選結果時短設定条件が成立していないと判別した場合に、遊技者にとって有利となる時短状態（右打ち遊技状態）が設定され易い抽選回数時短設定条件の成立有無を判別可能に構成し、抽選回数時短設定条件が成立していると判別した場合に抽選回数時短設定条件の成立に基づく時短状態を設定可能に構成してもよい。

【５４８６】

つまり、複数の時短設定条件が重複して成立した場合には、遊技者にとって有利となる時短状態（右打ち遊技状態）が設定され難い時短設定条件（抽選結果時短設定条件）の成立に基づく時短状態が設定され、遊技者にとって有利となる時短状態（右打ち遊技状態）が設定され易い時短設定条件（抽選回数時短設定条件）のみが成立している場合に、遊技者にとって有利となる時短状態（右打ち遊技状態）が設定され易い時短設定条件（抽選回数時短設定条件）の成立に基づく時短状態が設定されるように構成しても良い。

【５４８７】

このように構成することで、複数の時短設定条件が重複して成立する場合よりも、特定の時短設定条件のみが成立する場合の方が、遊技者に有利な時短状態を設定し易くすることができる。つまり、特定の時短設定条件が成立することとなる特別図柄抽選に基づいて、他の時短設定条件が成立しないことを遊技者に期待させるという斬新な遊技性を提供することができる。

【５４８８】

この場合、例えば、特定の時短設定条件（抽選回数時短設定条件）が成立する特別図柄抽選の抽選結果を示すための変動演出（天井到達演出）と、特定の時短設定条件（抽選回数時短設定条件）が成立しない特別図柄抽選の抽選結果を示すための変動演出（通常演出）と、で、他の時短設定条件（抽選結果時短設定条件）が成立するか否か（例えば、時短抽選で時短当選するか否か）の結果を示すための演出態様を異ならせると良く、天井到達演出では、時短当選しない方が、時短当選した場合よりも結果的に有利な時短状態が設定され易くなるため、時短抽選の結果が外れ当選である場合の方が、時短抽選の結果が時短当選である場合よりも、遊技者を祝福する演出態様が設定され易く、通常演出では、時短当選した方が、時短当選しない場合よりも時短状態が設定され易くなるため、時短抽選の結果が時短当選である場合の方が、時短抽選の結果が外れ当選である場合よりも、遊技者を祝福する演出態様が設定され易くなるように構成すると良い。

【５４８９】

このように構成することで、遊技者に対しては、自身に有利な遊技状況が設定され易いか否かを実行される演出の内容を把握することで容易に把握させることができるため、分かり易い遊技を提供することができる。

【５４９０】

また、複数の時短設定条件が重複して成立した場合にのみ特殊時短状態（第４時短条件）を設定可能に構成しても良い。

【５４９１】

次に、図４５６を参照して、普通図柄変動処理１３（Ｓ３０１０６）の内容について説明をする。図４５６は、普通図柄変動処理１３（Ｓ３０１０６）の処理内容を示したフローチャートである。この普通図柄変動処理１３（Ｓ３０１０６）は、上述した各制御例において図示を省略していた処理内容を図示したものである。

【５４９２】

本第１３制御例を含む各制御例において、普通図柄の高確率状態が設定されている状態

において、普図当たり遊技中に遊技球を第２入球口６４０へと入球させ易い遊技状態（本制御例では、第２時短状態）と、普図当たり遊技中に遊技球を第２入球口６４０へと入球させ難い遊技状態（本制御例では、第１時短状態）と、を設定可能に構成している。

【５４９３】

具体的には、時短抽選によって時短当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第１時短状態）と、大当たり当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第２時短状態）と、で異なる長さの普通図柄変動時間が設定されるように構成している。

【５４９４】

そして、第１時短状態が設定された場合は、図４５６のＳ３０８０７に示した通り、非常に短時間（０．１秒）の普通図柄変動時間が設定されるように構成している。このように構成することで、普通図柄抽選の実行契機となるスルーゲート６７を遊技球が通過してから、その通過した遊技球が電動役物６４０へと到達するまでに、普通図柄の当たり遊技（普図当たり遊技）を終了させることが可能となり、遊技球が第２入球口６４０へと入球し難い時短状態となる。

【５４９５】

一方で、第２時短状態が設定された場合は、図４５６のＳ３０８０５に示した通り、短時間（１秒）の普通図柄変動時間が設定されるように構成している。このように構成することで、普通図柄抽選の実行契機となるスルーゲート６７を遊技球が通過してから、その通過した遊技球が電動役物６４０へと到達するタイミングが、普通図柄の当たり遊技（普図当たり遊技）中とさせることが可能となり、遊技球が第２入球口６４０へと入球し易い時短状態となる。

【５４９６】

さらに、本第１３制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている状態において、第２入球口６４０へと遊技球を上述した第２時短状態と同程度入球させることが可能な第３時短状態を設定可能に構成している。具体的には、第３時短状態が設定されている場合は、図４５６のＳ３０８０５に示した通り、短時間（１秒）の普通図柄変動時間が設定されるように構成している。そして、普通図柄抽選の当たり確率が、普通図柄の低確率状態（２９９／３００）、普通図柄の高確率状態（２９９／３００）となるように構成している。

【５４９７】

よって、普通図柄の低確率状態が設定されている場合であっても、普通図柄の変動時間として、第２時短状態と同一の長さとすることにより、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易い遊技状態（右打ち遊技状態）を設定することが可能となる。

【５４９８】

なお、普通図柄の低確率状態が設定される通常状態や第２確変状態においては、図４５６のＳ３０８０８に示した通り、他の遊技状態よりも長い変動時間（６０秒）が普通図柄変動時間として設定されるため、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ難くなり、左打ち遊技によって第１入球口６４へと遊技球を入球させた方が特別図柄抽選を実行させ易い遊技状態（左打ち遊技状態）となる。

【５４９９】

また、図４５６のＳ３０８０９、及びＳ３０８１０に示した通り、普通図柄の高確率状態が設定されている場合の方が、普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、普図当たり遊技において電動役物６４０が開放状態となる時間が長くなるように構成しているが、何れの場合であっても、普通図柄変動時間として１秒が設定される場合には、第２入球口６４０へと遊技球が入球可能となるため、第２時短状態と、第３時短状態とでは、同程度の遊技球を第２入球口６４０へと入球させることができる。

【５５００】

次に、図４５７を参照して、本第１３制御例における主制御装置１１０の立ち上げ処理について説明をする。図４５７は、本第１３制御例における主制御装置１１０の立ち上げ

処理の処理内容を示したフローチャートである。図４５７に示した通り、本第１３制御例における主制御装置１１０の立ち上げ処理では、パチンコ機１０が正常に立ち上がったと判別した場合に（Ｓ１７０７：Ｙｅｓ）、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値を示す情報を含む状態コマンドを音声ランプ制御装置１１３へと送信する処理（Ｓ３１７０１）と、遊技状態格納エリア２０３ｇに格納されている情報を含む状態コマンドを音声ランプ制御装置１１３へと送信する処理（Ｓ３１７０２）と、を実行する点で、上述した各制御例における立ち上げ処理と相違している。それ以外は同一である。

【５５０１】

このように構成することで、パチンコ機１０の電源供給が断たれた場合であっても、電源供給が復帰した時点で、パチンコ機１０の遊技状況を示す情報を音声ランプ制御装置１１３へと送信することが可能となる。よって、パチンコ機１０の遊技状況に基づいて実行される演出を適正に設定し易くすることができる。

【５５０２】

＜第１３制御例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図４５８から図４６３を参照して、本第１３制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理の内容について説明をする。本第１３制御例では、上述した第５制御例に対して、コマンド判定処理１３（図４５８のＳ３４１８２参照）と、変動表示設定処理１３（図４６１のＳ３４１１３参照）と、を実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。

【５５０３】

まず、図４５８を参照して、コマンド判定処理１３（Ｓ３４１８２）の処理内容について説明をする。図３４８は、コマンド判定処理１３（Ｓ３４１８２）の処理内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理１３（Ｓ３４１８２）では、上述した第５制御例のコマンド判定処理５（図２６２のＳ４１８２参照）に対して、状態コマンド受信処理５（Ｓ４２８２）に代えて状態コマンド受信処理１３（図４５９のＳ３４２５１参照）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【５５０４】

次に、図４５９を参照して、状態コマンド受信処理１３（Ｓ３４２５１）の処理内容について説明をする。図４５９は、状態コマンド受信処理１３（Ｓ３４２５１）の処理内容を示したフローチャートである。図４５９に示した通り、状態コマンド受信処理１３（Ｓ３４２５１）では、上述した第５制御例における状態コマンド受信処理５（図２６３のＳ４２８２参照）に対して、主制御装置１１０から受信した状態コマンドに含まれる情報に基づいて遊技状態が時短状態へと変更されたと判別した場合（Ｓ９００５：Ｙｅｓ）に実行される処理内容を変更した点と、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値を示す情報を含む状態コマンドを受信した場合の処理を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であるためその詳細な説明を省略する。

【５５０５】

状態コマンド受信処理１３（Ｓ３４２５１）が実行されると、上述した第５制御例における状態コマンド受信処理５（図２６５のＳ４２８２参照）と同一のＳ９００１，Ｓ９００２の処理が実行される。その後、Ｓ９００５の処理が実行され、遊技状態が時短状態へと変更されたと判別した場合（Ｓ９００５：Ｙｅｓ）は、時短状態演出設定処理１３を実行し（Ｓ９０９１）、その後、Ｓ９０９３の処理へ移行する。時短状態演出設定処理１３（Ｓ９０９１）の内容については、図４６０を参照して後述する。

【５５０６】

また、Ｓ９００５の処理において、時短状態に変更していないと判別した場合は（Ｓ９００５：Ｎｏ）、変更後の遊技状態に対応する背面種別を示すための表示用背面画像変更コマンドを設定し（Ｓ９０９２）、Ｓ９０９３の処理へ移行する。

【５５０７】

Ｓ９０９３の処理では、今回受信した状態コマンドに、特図抽選カウンタ２０３１ａの値を示す情報、即ち、ハマリ回数を示す情報が含まれているかを判別し（Ｓ９０９３）、含まれていると判別した場合は（Ｓ９０９３：Ｙｅｓ）、受信した値に対応する値を特図抽選カウンタ２０３１ａの値に設定し（Ｓ９０９４）、本処理を終了する。一方、Ｓ９０９３の処理において、ハマリ回数を示す情報が含まれていないと判別した場合は（Ｓ９０９３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【５５０８】

次に、図４６０を参照して、状態コマンド受信処理１３（図４５９のＳ３４２５１参照）にて実行される時短状態演出設定処理１３（Ｓ９０９１）の処理内容について説明をする。図４６０は、時短状態演出設定処理１３（Ｓ９０９１）の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理１３（Ｓ９０９１）は、上述した時短状態演出設定処理（図２６６のＳ９００６参照）に対して、通常状態から時短状態へと移行した場合における処理内容を変更している点で相違しており、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【５５０９】

時短状態演出設定処理１３（Ｓ９０９１）が実行されると、まず、従状態設定エリア２２３ｇから、変更前の遊技状態を読み出し（Ｓ３４３０１）、変更前の遊技状態が通常状態であるかを判別する（Ｓ３４３０２）。Ｓ３４３０２の処理において、通常状態であると判別した場合は（Ｓ３４３０２：Ｙｅｓ）、今回受信したコマンドに含まれる時短種別を示す情報が、第１時短状態を示す情報であるかを判別し（Ｓ３４３０３）、第１時短状態では無いと判別した場合は（Ｓ３４３０３：Ｎｏ）、受信したコマンドに含まれる時短回数を時短中カウンタ２２３ｄａの値に設定し（Ｓ３４３０４）、その後、今回設定された時短状態の時短種別が第３時短状態であるかを判別し（Ｓ３４３０５）、第３時短状態であると判別した場合は（Ｓ３４３０５：Ｙｅｓ）、天井モードに対応する背面種別（図４４０（ｂ）参照）を示すための表示用背面画像変更コマンドを設定し（Ｓ３４３０６）、本処理を終了する。

【５５１０】

また、Ｓ３４３０５の処理において、今回設定された時短状態の時短種別が第３時短状態では無いと判別した場合（Ｓ３４３０５：Ｎｏ）は、次に、今回設定された時短状態の時短種別が大当たりＣ１３に基づく大当たり遊技終了後に設定された第２時短状態であるかを判別し（Ｓ３４３０７）、大当たりＣ１３に基づく大当たり遊技終了後に設定された第２時短状態であると判別した場合は、上述したＳ３４３０６の処理を実行し、本処理を終了する。

【５５１１】

Ｓ３４３０７の処理において、大当たりＣ１３に基づく大当たり遊技終了後に設定された第２時短状態では無いと判別した場合は（Ｓ３４３０７：Ｎｏ）、次に、時短当選後に設定された第２時短状態であるかを判別し（Ｓ３４３０８）、時短当選後に設定された第２時短状態であると判別した場合は（Ｓ３４３０８：Ｙｅｓ）、上述したＳ３４３０６の処理を実行し、本処理を終了する。そして、Ｓ３４３０８の処理において、時短当選後に設定された第２時短状態では無いと判別した場合は（Ｓ３４３０８：Ｎｏ）、設定された時短種別に対応する背面種別を示すための表示用背面画像変更コマンドを設定し（Ｓ３４３０９）、本処理を終了する。

【５５１２】

このように構成することで、天井特典が付与され第３時短状態が設定された場合に実行される天井中モードの背面画像を、大当たり種別「大当たりＣ１３」に基づく大当たり遊技終了後に設定される第２時短状態、及び、時短抽選にて時短当選した場合の一部（０．１％）にて設定される第２時短状態が設定された場合にも表示することが可能となる。これにより、遊技者に対して、天井特典の付与条件が成立することなく設定される上述した第２時短状態が設定された場合であっても、天井特典の付与条件が成立したと思わせることができるため、天井特典が様々なタイミングで付与されることに期待しながら遊技を行

わせることができる。
【５５１３】
次に、図４６１を参照して、変動表示設定処理１３（Ｓ３４１１３）の内容について説明をする。図４６１は、変動表示設定処理１３（Ｓ３４１１３）の処理内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理１３（Ｓ３４１１３）は、上述した変動表示設定処理（図１８２のＳ４１１３参照）に対して、変動演出の演出態様を設定するために、特図１演出態様設定処理（図１８２のＳ４９０３）、及び特図２演出態様設定処理（図１８２のＳ４９０７）に代えて、演出態様設定処理１３（図４６１のＳ４９９１）を実行するように構成した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【５５１４】
なお、本第１３制御例では、第１特別図柄の変動演出の演出態様を設定する処理と、第２特別図柄の変動演出の演出態様を設定する処理とが同一処理となるため、何れの特別図柄の変動演出の演出態様を設定する場合にも、演出態様設定処理１３（図４６１のＳ４９９１参照）が実行される。
【５５１５】
次に、図４６２を参照して、演出態様設定処理１３（Ｓ４９９１）の内容について説明をする。図４６２は、演出態様設定処理１３（Ｓ４９９１）の処理内容を示したフローチャートである。この演出態様設定処理１３（Ｓ４９９１）は、特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を設定するための処理が実行されるものであって、演出態様を設定する対象となる特別図柄抽選の結果や、設定されている遊技状態に応じて、様々な演出態様を設定するための処理が実行される。また、第３図柄表示装置８１の表示面にて特別図柄抽選の実行回数を示すための表示態様や、特定の遊技状態（例えば、第３時短状態）が継続し得る残期間（残時短回数）を示すための表示態様が表示されている場合において、その表示態様が示す値を更新するための処理が実行される。
【５５１６】
演出態様設定処理１３（Ｓ４９９１）が実行されると、まず、時短中カウンタ２２３ｄａの値が０よりも大きいか、即ち、現在が第２時短状態、或いは、第３時短状態であるかを判別し（Ｓ３４４０１）、０よりも大きく無いと判別した場合は（Ｓ３４４０１：Ｎｏ）、通常モード用演出設定処理１３を実行し（Ｓ３４４０２）、その後、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ３４４０７）、本処理を終了する。
【５５１７】
一方、Ｓ３４４０１の処理において、時短中カウンタ２２３ｄａの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ３４４０１：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２２３ｄａの値を１減算し（Ｓ３４４０３）、次に、天井時短カウンタ２２３ｌａの値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ３４４０４）。天井時短カウンタ２２３ｌａの値が０よりも大きく無い、即ち、天井中モードが設定されていない右打ち遊技状態（第２時短状態）であると判別した場合は（Ｓ３４４０４：Ｎｏ）、減算後の時短中カウンタ２２３ｄａの値を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３４４０５）、各種カウンタの値に対応する演出態様を決定し（Ｓ３４４０６）、上述したＳ３４４０７の処理へ移行し、本処理を終了する。
【５５１８】
Ｓ３４４０４の処理において、天井時短カウンタ２２３ｌａの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ３４４０４：Ｙｅｓ）、天井時短カウンタ２２３ｌａの値を１減算し（Ｓ３４４０８）、減算後の天井時短カウンタ２２３ｌａの値を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３４４０９）、減算後の天井時短カウンタ２２３ｌａの値が１であるかを判別する（Ｓ３４４１）。
【５５１９】
Ｓ３４４１０の処理において、天井時短カウンタ２２３ｌａの値が１では無い、即ち、天井中モードの最終変動では無いと判別した場合は（Ｓ３４４１０：Ｎｏ）、上述したＳ３４４０６，Ｓ３４４０７の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ３４４１０の処

理において、天井時短カウンタ２２３ｌａの値が１である。即ち、天井中モードの最終変動であると判別した場合は（Ｓ３４４１０：Ｙｅｓ）、次に、後乗せフラグ２２３ｌｂがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３４４１１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３４４１１：Ｙｅｓ）、後乗せフラグ２２３ｌｂをオフに設定し（Ｓ３４４１２）、時短中カウンタ２２３ｄａの値に対応した値を天井時短カウンタ２２３ｌａの値に加算し（Ｓ３４４１３）、残時短回数表示が増加する後乗せ演出（上乗せ演出）の演出態様を決定し（Ｓ３４４１４）、上述したＳ３４４０７の処理を実行し、本処理を終了する。

【５５２０】

また、Ｓ３４４１１の処理において、後乗せフラグ２２３ｌｂがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３４４１１：Ｎｏ）、天井中モードが設定されている第３時短状態、第２時短状態が終了する特別図柄変動に対応する変動演出となるため、天井中モード（天井モード）が終了することを示す演出態様を決定し（Ｓ３４４１５）、上述したＳ３４４０７の処理を実行し、本処理を終了する。

【５５２１】

次に、図４６３を参照して、通常モード用演出設定処理１３（Ｓ３４４０２）の内容について説明をする。図４６３は、通常モード用演出設定処理１３（Ｓ３４４０２）の処理内容を示したフローチャートである。この通常モード用演出設定処理１３（Ｓ３４４０２）では、特別図柄変動が停止表示された際に、天井中モード（天井モード）が設定されることを示すための天井到達時演出の演出態様を決定する処理と、左打ち遊技状態が設定されている状態にて実行される特別図柄変動に対応して実行される変動演出として、天井特典が付与されるまでの残期間を遊技者に示唆することが可能な天井到達示唆演出の演出態様を決定するための処理が実行される。

【５５２２】

通常モード用演出設定処理１３（Ｓ３４４０２）が実行されると、まず、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が５００であるか、即ち、今回実行される特別図柄抽選によって、天井特典の付与条件が成立するかを判別する（Ｓ３４５０１）。Ｓ３４５０１の処理において、抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が５００であると判別した場合は（Ｓ３４５０１：Ｙｅｓ）、天井到達時演出選択テーブル２２２ｌｂを参照して、天井到達時演出の演出態様を決定し（Ｓ３４５０２）、決定した演出態様に対応した値を、天井時短カウンタ２２３ｌａの値に設定し（Ｓ３４５０３）、決定した演出態様に対応させた後乗せフラグ２２３ｌｂの設定状況を決定し（Ｓ３４５０４）、本処理を終了する。

【５５２３】

また、Ｓ３４５０１の処理において、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が５００では無い、即ち、天井特典の付与条件が成立しないと判別した場合には（Ｓ３４５０１：Ｎｏ）、次に、今回の特別図柄変動が、大当たりＣ１３に当選する特別図柄変動であるかを判別し（Ｓ３４５０５）、大当たりＣ１３に当選する特別図柄変動であると判別した場合は（Ｓ３４５０５：Ｙｅｓ）、特別図柄変動の停止表示後に疑似的に天井モード（天井中モード）となる第２時短状態が設定されるため、上述したＳ３４５０２～Ｓ３４５０４の処理を実行し、本処理を終了する。

【５５２４】

また、Ｓ３４５０５の処理において、大当たりＣ１３に当選する特別図柄変動では無いと判別した場合は（Ｓ３４５０５：Ｎｏ）、次に、今回の特別図柄変動が、第２時短状態が設定される時短当選変動であるかを判別し（Ｓ３４５０６）、第２時短状態が設定される時短当選変動であると判別した場合は（Ｓ３４５０６：Ｙｅｓ）、特別図柄変動の停止表示後に疑似的に天井モード（天井中モード）となる第２時短状態が設定されるため、上述したＳ３４５０２～Ｓ３４５０４の処理を実行し、本処理を終了する。

【５５２５】

Ｓ３４５０６の処理において、第２時短状態が設定される時短当選変動では無いと判別した場合、即ち、今回の特別図柄変動が停止表示された後に、天井中モード（天井モード）が設定されることの無い特別図柄変動であると判別した場合は（Ｓ３４５０６：Ｎｏ）

、次に、今回の特別図柄変動が特殊変動（１５秒変動）であるかを判別し（Ｓ３４５０７）、特殊変動（１５秒変動）であると判別した場合は（Ｓ３４５０７：Ｙｅｓ）、天井示唆演出選択テーブル２２２１ａを参照して、示唆演出の演出態様を決定し（Ｓ３４５０８）、本処理を終了する。また、Ｓ３４５０７の処理において特殊変動（１５秒変動）では無いと判別した場合は（Ｓ３４５０７：Ｎｏ）、受信した変動パターンに対応した演出態様を決定し（Ｓ３４５０９）、本処理を終了する。

【５５２６】

＜第１３制御例における第１変形例について＞

次に、図４６４から図４７０を参照して、上述した第１３制御例の第１変形例について説明をする。上述した第１３制御例では、遊技状態が通常状態、或いは、第１時短状態の場合に時短抽選を実行可能に構成し、時短抽選で時短当選し、第１時短状態が設定された場合には、時短回数１回の第１時短状態が設定されるように構成していた。そして、通常状態又は第１時短状態が設定されている間に、大当たり当選すること無く、特別図柄抽選が５００回実行されることで天井特典の付与条件が成立し、天井特典として第３時短状態が設定されるように構成していた。

【５５２７】

加えて、天井特典の付与条件が成立した場合に設定されている遊技状態に応じて、天井特典として付与される特典の内容を異ならせるように構成し、通常状態が設定されている状態で天井特典の付与条件が成立した場合には、時短１００回の第３時短状態が設定され、第１時短状態が設定されている状態で天井特典の付与条件が成立した場合には、時短３００回の第３時短状態が設定されるように構成していた。

【５５２８】

つまり、上述した第１３制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選を目指す従来型の遊技性に加え、大当たり当選しない期間が長時間継続した場合に、特別図柄抽選の実行回数に基づいて付与される天井特典を目指す遊技を遊技者に実行させることができるものであった。

【５５２９】

さらに、時短抽選の結果に基づいて、通常状態と、第１時短状態と、を頻繁に切り替えることで、天井特典として付与される特典の内容（時短回数）が、遊技者に有利な有利特典（時短３００回）となるか、有利特典よりは不利となる不利特典（時短１００回）となるかを遊技者に予測させ難くすることができるものであった。

【５５３０】

これに対して、本第１変形例では、時短抽選で時短当選する確率を低確率（１／５００）に設定し、通常状態のみ時短抽選を実行可能に構成し、時短当選した場合には、天井特典の付与条件となる特別図柄抽選の実行回数（ハマリ回数）よりも多い時短回数の第１時短状態が設定されるように構成している。

【５５３１】

つまり、本第１変形例では、通常状態にて時短当選し、第１時短状態が設定された場合には、大当たり当選しない限り、天井特典の付与条件が成立するまで第１時短状態が継続するように構成している。このように構成することで、時短抽選に当選したことによる付加価値として、天井特典で有利特典が付与されるため遊技者に対して、天井特典を目指した遊技を意欲的に実行させることができる。

【５５３２】

さらに、本第１変形例では、左打ち遊技状態が実行されている期間において、現在設定されている遊技状態が通常状態であるか、第１時短状態であるかを遊技者に予測させるための遊技状態示唆演出を実行可能に構成している。

【５５３３】

このように構成することで、大当たり当選すること無く、左打ち遊技状態を長時間遊技している遊技者に対して、現在設定されている遊技状態を予測させ易くすることができるため、天井特典の付与条件が成立するまでの残期間と、現在の遊技状態とを鑑みて、遊技

を続行するか否かを選択させることができる。また、天井特典の付与条件が成立するまでの残期間が長い状況であっても、第１時短状態が設定されている可能性が高いことを示す演出態様で遊技状態示唆演出が実行された場合には、有利特典を目指した遊技を遊技者に行わせ易くすることができるため、左打ち遊技状態が実行されている期間において、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出が実行されない場合に比べて、パチンコ機１０の稼働を向上させ易くすることができる。

【５５３４】

＜第１３制御例の第１変形例にて実行される演出内容について＞

まず、図４６４を参照して、本第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第１３制御例におけるパチンコ機１０に対して、左打ち遊技状態にて実行される時短抽選の結果に基づいて第１時短状態が設定されている間は時短抽選が実行されず、且つ、第１時短状態として天井特典が付与されるハマリ回数（５００回）よりも多い１０００回の時短回数が設定されるように構成している。

【５５３５】

よって、左打ち遊技状態にて実行される時短抽選の結果に基づいて第１時短状態が設定されると、その時点で、天井特典として有利特典（時短３００回の第３時短状態）が設定されることが確定する。

【５５３６】

そこで、本第１変形例では、左打ち遊技状態中において、第１時短状態が設定されているか否かを遊技者に予測させるための遊技状態示唆演出を実行可能に構成している。図４６４（ａ）は、遊技状態示唆演出の演出画面の一例を示した図であって、図４６４（ｂ）は、左打ち遊技状態において、第１時短状態が設定されている可能性が高いことを遊技者に示唆するための示唆演出中における表示画面の一例を示した図である。

【５５３７】

図４６４（ａ）に示した通り、遊技状態示唆演出が実行されると、主表示領域Ｄｍの中央部に複数の領域が形成されたルーレット８６１が回転表示され、指標８６３に対応する位置に停止した領域が演出結果となる遊技状態示唆演出が実行される。ルーレット８６１には、第１時短状態が設定されていることを示す「準備」の表示態様が表示されている第１領域８６２ａ、第１時短状態が設定されている可能性を示唆する「チャンス」の表示態様が表示されている第２領域８６２ｂ、大当たり当選を示す「Ｖ」の表示態様が表示されている第３領域８６２ｃ、何れも情報も示唆することのない「？」の表示態様が表示されている第４領域８６２ｄの４つの領域が占有範囲を異ならせて形成されている。

【５５３８】

そして、主表示領域Ｄｍには、遊技状態示唆演出が実行されていることを示すための「状態示唆チャンス」の文字が表示され、副表示領域Ｄｓには、遊技状態示唆演出の演出内容を遊技者に説明するための説明態様として「どこで止まるかな？「準備」で止まれば「天井準備」へ、「Ｖ」で止まれば「大当たり！」」のコメントが表示されている。

【５５３９】

ここで、本第１変形例では、天井特典が付与されるまでの残期間の長さや、実行される特別図柄抽選の結果に基づいて、遊技状態示唆演出の実行頻度や、演出態様を異ならせるように構成しており、天井特典が付与されるまでの残期間が短くなるほど、又は、特定回数目（例えば、５０の倍数）の特別図柄抽選であるほど、実際に設定されている遊技状態を把握し易い演出態様で遊技状態示唆演出が実行されるように構成している。

【５５４０】

このように構成することで、設定されている遊技状態を把握しようとする遊技者に対して、次の特定回数目の特別図柄抽選が実行されるまで遊技を行わせ易くすることができるため、パチンコ機１０の稼働を向上させ易くすることができる。また、図４６４（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍに形成される小表示領域Ｄｍ７には、前回の大当たり遊技が

終了してから実行された特別図柄抽選の回数が表示されるように構成しており、図４６４（ａ）に示した図では、２５０回目の特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動期間中を示している。

【５５４１】

そして、遊技状態示唆演出にて第１領域８６２ａが、指標８６３に対応する位置に停止表示された場合には、図４６４（ｂ）に示した通り、天井準備モードが設定される。この天井準備モードは、第１時短状態が設定されていることを示すための演出モードであって、小表示領域Ｄｍ７には、前回の大当たり遊技終了後から実行された特別図柄抽選の回数では無く、天井特典が付与されるまでの残期間（残特別図柄変動回数）が表示され、天井モード（天井中モード）中に出現するキャラクタ８０９が表示される。また、副表示領域Ｄｓには、天井準備モードの演出内容を説明するための説明態様として、「あと９０回ハマったら、時短３００回ＧＥＴ」の文字が表示される。このように構成することで、遊技状態示唆演出にて、現在設定されている遊技状態を遊技者に示唆するだけで無く、天井特典が付与されるまでの残期間を遊技者に報知することが可能となるため、天井特典の付与を目指した遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。

【５５４２】

＜第１３制御例の第１変形例における電気的構成について＞

次に、図４６５～図４６７を参照して、本第１変形例における電気的構成について説明をする。本第１３制御例の第１変形例は、上述した第１３制御例に対して、時短抽選の当選確率を低確率に変更した点と、時短当選時に設定される時短回数を異ならせた点と、で主制御装置１１０の電気的構成を異ならせており、遊技状態示唆演出の演出態様を決定するためのデータテーブルを追加した点と、天井準備モードが設定されている状態を示すためのフラグを追加した点で、音声ランプ制御装置１１３の電気的構成を異ならせている。それ以外の要素については同一であり、同一の内容については、その説明を省略する。

【５５４３】

まず、図４６５（ａ）を参照して、時短当たり乱数１３ａテーブル２０２ｌａｅの内容について説明をする。図４６５（ａ）は、時短当たり乱数１３ａテーブル２０２ｌａｅに規定されている内容を示した図である。この時短当たり乱数１３ａテーブル２０２ｌａｅは、上述した時短当たり乱数１３テーブル２０２ｌｅ（図４４４（ｃ）参照）に対して、時短抽選で当り当選する判定値の数を異ならせている点で相違している。

【５５４４】

具体的には、特別図柄種別は「共通」で、遊技状態として、通常状態である場合には、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「９９８，９９９」の範囲が時短当選の判定値として規定されている。また、遊技状態が通常状態以外である場合には、時短当選の判定値が規定されていない（図では「－」で表示）。

【５５４５】

このように構成することで、時短抽選で時短当選し得る遊技状態が通常状態のみとなり、さらに、時短抽選で時短当選させ難くすることができる。よって、時短抽選で時短当選したことによる付加価値として遊技者に有利な有利特典（時短３００回の第３時短状態）を付与可能に構成したとしても、遊技者に対して過剰に有利特典が付与されてしまうことを抑制することができる。

【５５４６】

次に、図４６５（ｂ）を参照して、時短当選用１３ａテーブル２０２ｌａｆ１の内容について説明をする。図４６５（ｂ）は、時短当選用１３ａテーブル２０２ｌａｆに規定されている内容を示した図である。図４６５（ｂ）に示した通り、時短当選用１３ａテーブル２０２ｌａｆは、上述した第１３制御例の時短当選用１３テーブル２０２ｌｆに対して、各時短種別に対して設定される時短回数（時短カウンタ２０３ｈにセットする値）を異ならせており、それ以外は同一である。同一の内容については、その説明を省略する。

【５５４７】

具体的には、時短種別として第１時短状態が設定された場合には、時短回数として「１

０００回」が設定される点で相違している。このように構成することで、時短当選して第１時短状態が設定された場合に、ハマリ回数を超えるまで継続して第１時短状態を設定することができる。

【５５４８】

次に、図４６６（ａ）を参照して、本第１変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。本第１変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２は、上述した第１３制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２（図４４７（ａ）参照）に対して、天井到達示唆演出選択テーブル２２２ｌａに代えて、遊技状態示唆演出選択１３ａテーブル２２２ｌａａを設けた点で相違し、それ以外は同一である。

【５５４９】

遊技状態示唆演出選択１３ａテーブル２２２ｌａａは、遊技状態示唆演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、通常モード（通常状態、第１時短状態、第２確変状態）中において、特殊変動（１５秒変動）の変動パターンが選択された場合に参照される（図４７０（３４５３２））。

【５５５０】

ここで、図４６７を参照して、遊技状態示唆演出選択１３ａテーブル２２２ｌａａに規定されている内容について説明をする。図４６７は、遊技状態示唆演出選択１３ａテーブル２２２ｌａａに規定されている内容を示した図である。図４６７に示した通り、遊技状態示唆演出選択１３ａテーブル２２２ｌａａには、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値と、設定されている遊技状態と、当該変動に対応する特別図柄抽選の結果と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値に対応させて異なる示唆態様（演出態様）が規定されている。

【５５５１】

この遊技状態示唆演出選択１３ａテーブル２２２ｌａａを参照して決定された演出態様で遊技状態示唆演出の演出態様、即ち、図４６４（ａ）を参照して説明をした遊技状態示唆演出にて、最終的に指標８６３に対応して停止表示される領域８６２ａ～８６２ｄが決定される。

【５５５２】

具体的には、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「１～２００までの５０の倍数以外」であって、第１通常モード（通常状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対して、演出態様「Ｖ」が、「８０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に対して、演出態様「？」が、「９０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。

【５５５３】

また、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「１～２００までの５０の倍数以外」であって、第２通常モード（第１時短状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対して、演出態様「Ｖ」が、「８０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、演出態様「？」が、「５０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。

【５５５４】

次に、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「５０，１００，１５０，２００」であって、第１通常モード（通常状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、演出態様「Ｖ」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～３９」の範囲に対して、演出

態様「？」が、「４０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。

【５５５５】

また、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「５０，１００，１５０，２００」であって、第２通常モード（第１時短状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、演出態様「Ｖ」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して、演出態様「？」が、「２０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。

【５５５６】

特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「２０１～４９０までの５０の倍数以外」であって、第１通常モード（通常状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に対して、演出態様「Ｖ」が、「９０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６９」の範囲に対して、演出態様「？」が、「７０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。

【５５５７】

また、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「２０１～４９０までの５０の倍数以外」であって、第２通常モード（第１時短状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に対して、演出態様「Ｖ」が、「９０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して、演出態様「？」が、「２０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。

【５５５８】

次に、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「２５０，３００，３５０，４００，４５０」であって、第１通常モード（通常状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、演出態様「Ｖ」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、演出態様「？」が、「５０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。

【５５５９】

また、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「２５０，３００，３５０，４００，４５０」であって、第２通常モード（第１時短状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、演出態様「Ｖ」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が、「５０～９９」の範囲に対して、演出態様「準備」が規定されている。

【５５６０】

そして、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が「４９１～５００」であって、第１通常モード（通常状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６９」の範囲に対して、演出態様「Ｖ」が、「７０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。

【５５６１】

また、特図抽選回数カウンタ２２３１ｃの値が「４９１～５００」であって、第２通常モード（第１時短状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対して、演出態様「Ｖ」が、「８０～９９」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９８」の範囲に対して、演出態様「準備」が規定されており、「９９」の値に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。

【５５６２】

ここで、演出態様「Ｖ」が決定された場合は、図４６１（ａ）に示した遊技状態示唆演出として、最終的に指標８６３に対応する位置に、Ｖが表示されている領域８６２ｃが停止表示される演出が実行され、演出態様「チャンス」が決定された場合は、図４６１（ａ）に示した遊技状態示唆演出として、最終的に指標８６３に対応する位置に、チャンスが表示されている領域８６２ｂが停止表示される演出が実行され、演出態様「？」が決定された場合は、図４６１（ａ）に示した遊技状態示唆演出として、最終的に指標８６３に対応する位置に、？が表示されている領域８６２ｄが停止表示される演出が実行され、演出態様「準備」が決定された場合は、図４６１（ａ）に示した遊技状態示唆演出として、最終的に指標８６３に対応する位置に、準備が表示されている領域８６２ａが停止表示される演出が実行される。

【５５６３】

以上、説明をした通り、遊技状態示唆演出では、特図抽選回数カウンタ２２３１ｃの値が大きいほど、つまり、天井特典が付与されるまでの残期間が少ないほど、現在設定されている遊技状態に対応した示唆態様が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、左打ち遊技状態を長時間遊技している遊技者に対して、徐々に現在設定されている遊技状態の予測精度を高めさせることができるため、継続して遊技を行わせ易くすることができる。

【５５６４】

また、特図抽選回数カウンタ２２３１ｃの値が特定の値（５０の倍数）のタイミングで遊技状態示唆演出の実行条件が成立した場合には、他のタイミングで遊技状態示唆演出が実行される場合よりも、現在設定されている遊技状態を把握し易い演出が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、現在設定されている遊技状態を把握しようとする遊技者に対して、特図抽選回数カウンタ２２３１ｃの値が特定の値となるまで特別図柄抽選を実行させようと継続して遊技を行わせ易くすることができる。

【５５６５】

次に、図４６６（ｂ）を参照して、本第１変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。本第１変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３は、上述した第１３制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３（図４４７（ｂ）参照）に対して、報知済フラグ２２３１ａａを追加した点で相違している。同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【５５６６】

報知済フラグ２２３１ａａは、遊技状態示唆演出において、第１時短状態が設定されていることを示す報知が実行されたことを示すためのフラグであって、遊技状態示唆演出の演出結果として天井準備モード（図４６４（ｂ）参照）が設定される場合にオンに設定される（図４７０のＳ３４５３４参照）。そして、報知済フラグ２２３１ａａの設定状況は、遊技状態示唆演出を実行するか否かを決定する際に参照され（図４７０のＳ３４５３１参照）、報知済フラグ２２３１ａａがオンに設定されている場合には（図４７０のＳ３４５３１：Ｙｅｓ）、新たな遊技状態示唆演出が実行されないように構成している。このように構成することで、既に、第１時短状態が設定されていることを報知している状態において、無用に遊技状態示唆演出が実行されてしまうことを抑制することができる。

【５５６７】
＜第１３制御例の第１変形例における主制御装置１１０の制御処理について＞
次に、図４６８を参照して、本第１変形例における主制御装置１１０にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第１変形例は、上述した第１３制御例に対して、時短抽選の実行条件を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、その詳細な説明を省略する。
【５５６８】
ここで、図４６８を参照して、時短抽選処理１３ａ（Ｓ３８００６ａ）の内容を説明する。図４６８は、本第１変形例における時短抽選処理１３ａ（Ｓ３８００６ａ）の処理内容を示したフローチャートである。図４６８に示した通り、時短抽選処理１３ａ（Ｓ３８００６ａ）は、上述した第１３制御例の時短抽選処理１３（Ｓ３８００６）に対して、遊技状態が通常状態である場合にのみ時短抽選の実行条件が成立する点（Ｓ３８１５１ａ：Ｙｅｓ）と、時短抽選時に参照されるデータテーブルを、時短当たり乱数１３ａテーブル２２２ｉａｅとしている点（Ｓ３８１５２ａ）で相違しており、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その説明を省略する。
【５５６９】
＜第１３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞
次に、図４６９を参照して、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理内容について説明をする。本第１変形例では、上述した第１３制御例に対して、時短状態演出設定処理１３（図４６０のＳ９０９１参照）に代えて、時短状態演出設定処理１３ａ（図４６９のＳ９０９１ａ参照）を実行する点と、通常モード用演出設定処理１３（図４６３のＳ３４４０２参照）に代えて、通常モード用演出設定処理１３ａ（図４７０のＳ３４４０２ａ参照）を実行する点と、で相違している。それ以外は同一であるため、その説明を省略する。
【５５７０】
まず、図４６９を参照して、時短状態演出設定処理１３ａ（Ｓ９０９１ａ）の処理内容について説明をする。図４６９は、時短状態演出設定処理１３ａ（Ｓ９０９１ａ）の処理内容を示したフローチャートである。図４６９に示した通り、時短状態演出設定処理１３ａ（Ｓ９０９１ａ）が実行されると、上述した時短状態演出設定処理１３（図４６０のＳ９０９１参照）と同一のＳ３４３０１～Ｓ３４３０９の処理が実行される。
【５５７１】
そして、Ｓ３４３０５の処理において、第３時短状態と判別した場合（Ｓ３４３０５：Ｙｅｓ）、Ｓ３４３０７の処理において、大当たりＣ１３後の第２時短状態と判別した場合（Ｓ３４３０７：Ｙｅｓ）、時短当選後の第２時短状態と判別した場合（Ｓ３４３０８：Ｙｅｓ）に、報知済フラグ２２３ｌａａがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３４３３１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３４３３１：Ｙｅｓ）、報知済フラグ２２３ｌａａをオフに設定し（Ｓ３４３３２）、上述した時短状態演出設定処理１３（図４６０のＳ９０９１参照）と同一のＳ３４３０６の処理を実行し、本処理を終了する。
【５５７２】
また、Ｓ３４３３１の処理において、報知済フラグ２２３ｌａａがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３４３３１：Ｎｏ）、Ｓ３４３３２の処理をスキップして、上述した時短状態演出設定処理１３（図４６０のＳ９０９１参照）と同一のＳ３４３０６の処理を実行し、本処理を終了する。このように構成することで、報知済フラグ２２３ｌａａを確実にオフに設定することができる。
【５５７３】
次に、図４７０を参照して、通常モード用演出設定処理１３ａ（Ｓ３４４０２ａ）の処理内容について説明をする。図４７０は、通常モード用演出設定処理１３ａ（Ｓ３４４０２ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この通常モード用演出設定処理１３ａ（Ｓ３４４０２ａ）は、上述した第１３制御例における通常モード用演出設定処理１３（図４６３のＳ３４４０２参照）に対して、通常モードにおいて特殊変動（１５秒変動）が

実行される場合に演出態様を設定するための処理内容を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付して、その説明を省略する。

【５５７４】

通常モード用演出設定処理１３ａ（Ｓ３４４０２ａ）が実行されると、まず、上述した第１３制御例における通常モード用演出設定処理１３（図４６３のＳ３４４０２参照）と同一のＳ３４５０１～Ｓ３４５０７の処理を実行し、Ｓ３４５０７の処理にて１５秒変動（特殊変動）であると判別した場合に（Ｓ３４５０７：Ｙｅｓ）、報知済フラグ２２３１ａａがオンに設定されているかを判別する（Ｓ３４５３１）。

【５５７５】

Ｓ３４５３１の処理において、報知済フラグ２２３１ａａがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３４５３１：Ｎｏ）、第１時短状態が設定されていることを遊技者に報知するための天井準備モードが設定されていない状態であるため、遊技状態示唆演出１３ａテーブル２２２１ａａを参照して、示唆演出（遊技状態示唆演出）の演出態様を決定し（Ｓ３４５３２）、その後、今回決定した演出態様が天井準備態様であるかを判別し（Ｓ３４５３３）、天井準備態様であると判別した場合は（Ｓ３４５３３：Ｙｅｓ）、報知済フラグ２２３１ａａをオンに設定する（Ｓ３４５３４）。

【５５７６】

そして、特図抽選回数カウンタ２２３１ｃの値を読み出し（Ｓ３４５３５）、読み出した値が５００になるまでの残回数、即ち、天井特典の付与条件が成立するまでのハマリ回数の残回数を算出し（Ｓ３４５３６）、算出した残回数を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３４５３７）、本処理を終了する。Ｓ３４５３７の処理によって設定された表示用コマンドを表示制御装置１１４側で受信することにより、図４６４（ｂ）に示した表示画面にて小表示領域Ｄｍ７に表示される天井到達までの残回数が表示される。

【５５７７】

なお、詳細な説明は省略するが、Ｓ３４５３６の処理によって算出された残回数は、専用のカウンタ（残回数カウンタ）に設定され、特別図柄抽選が実行される毎に、設定された値が１減算され、減算後の値を示すための表示用コマンドが表示制御装置１１４へと出力されるように構成している。これにより、天井準備モードが設定された場合には、特別図柄抽選が実行される毎に、天井までの残回数を示す値が、徐々に減算表示されるため、遊技者に対して、天井特典が付与されるタイミングが近付いていることを容易に把握させることができる。

【５５７８】

また、Ｓ３４５３１の処理において、報知済フラグ２２３１ａａがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ３４５３１：Ｙｅｓ）は、すでに天井準備モードが設定されている状態であるため、遊技状態示唆演出を実行するための処理をスキップして、Ｓ３４５３５の処理へ移行する。

【５５７９】

また、Ｓ３４５３３の処理において、天井準備態様以外の演出態様を決定したと判別した場合は（Ｓ３４５３３：Ｎｏ）、新たな遊技状態示唆演出を実行可能な状態であるため、Ｓ３４５３４の処理をスキップして、Ｓ３４５３５の処理へ移行する。

【５５８０】

以上、説明をした通り、本第１３制御例の第１変形例では、時短抽選で時短当選する確率を低確率（１／５００）に設定し、通常状態のみ時短抽選を実行可能に構成し、時短当選した場合には、天井特典の付与条件となる特別図柄抽選の実行回数（ハマリ回数）よりも多い時短回数の第１時短状態が設定されるように構成し、通常状態にて時短当選し、第１時短状態が設定された場合には、大当たり当選しない限り、天井特典の付与条件が成立するまで第１時短状態が継続するように構成している。

【５５８１】

このように構成することで、時短抽選に当選したことによる付加価値として、天井特典

で有利特典が付与されるため遊技者に対して、天井特典を目指した遊技を意欲的に実行させることができる。

【５５８２】

なお、本第１３制御例の第１変形例では、第１時短状態中には時短抽選を実行しないように構成しているが、第１時短状態中においても、時短抽選を実行可能に構成し、第１時短状態中に時短当選した場合には、天井特典の付与条件となる特別図柄抽選の実行回数（ハマリ回数）よりも多い時短回数の第１時短状態が新たに設定されるように構成し、天井特典の付与条件が成立するまでに時短当選した回数に応じて、天井特典として付与される特典の内容（時短回数）を異ならせるように構成しても良い。この場合、時短当選回数が多い程、天井特典として付与される時短回数が多くなるように構成すると良い、このように構成することで、時短抽選に当選したことによる付加価値をより高めることができる。また、天井特典として付与される時短回数が少なくなるように構成しても良い。

【５５８３】

さらに、本第１３制御例の第１変形例では、上述した第１３制御例と同様に、通常状態と第１時短状態とが切り替わった場合でも、ハマり回数は継続して更新（加算）されるように構成しているが、これに限ること無く、通常状態から第１時短状態へと遊技状態が切り替わる場合や、第１時短状態から通常状態へと遊技状態が切り替わる場合には、ハマり回数をリセットするように構成しても良い。

【５５８４】

このように構成した場合であっても、本第１３制御例の第１変形例では、通常状態にて時短当選した場合に、天井特典が付与される特別図柄抽選回数（ハマリ回数５００回）よりも大きな値の時短回数の第１時短状態が設定されるため、確実に天井特典を付与することができる。

【５５８５】

なお、本第１３制御例の第１変形例では、通常状態にて時短当選した場合に、天井特典が付与される特別図柄抽選回数（ハマリ回数５００回）よりも大きな値の時短回数を有する第１時短状態が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、通常状態にて時短当選した場合の一部において、天井特典が付与される特別図柄抽選回数（ハマリ回数５００回）よりも小さな値の時短回数（例えば、１００回、１５０回等）を有する第１時短状態を設定可能に構成しても良い。

【５５８６】

このように構成することで、通常状態にて時短当選したタイミング（時短当選時のハマり回数）や、時短当選に基づいて設定される時短状態種別によって、第１時短状態が設定される時点において、第１時短状態中に天井特典が付与されることが確定するか否かを決定することができる。そして、この場合、通常状態にて実行される演出として、時短当選時に第１時短状態が設定される各時短状態種別の選択割合に基づいて、時短当選時に設定される第１時短状態が天井到達時まで継続し得る期待度を示唆可能な示唆演出と、時短当選時において、今回設定される第１時短状態が天井到達時まで継続し得る期待度を示唆可能な示唆演出と、を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、通常状態において実行される時短抽選に対して、その時短抽選結果が遊技者に有利となるか否かを遊技者に予測させながら遊技を行わせることができる。

【５５８７】

また、本第１変形例では、左打ち遊技状態が実行されている期間において、現在設定されている遊技状態が通常状態であるか、第１時短状態であるかを遊技者に予測させるための遊技状態示唆演出を実行可能に構成している。

【５５８８】

このように構成することで、大当たり当選すること無く、左打ち遊技状態を長時間遊技している遊技者に対して、現在設定されている遊技状態を予測させ易くすることができるため、天井特典の付与条件が成立するまでの残期間と、現在の遊技状態とを鑑みて、遊技を続行するか否かを選択させることができる。また、天井特典の付与条件が成立するまで

の残期間が長い状況であっても、第１時短状態が設定されている可能性が高いことを示す演出態様で遊技状態示唆演出が実行された場合には、有利特典を目指した遊技を遊技者に行わせ易くすることができるため、左打ち遊技状態が実行されている期間において、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出が実行されない場合に比べて、パチンコ機１０の稼働を向上させ易くすることができる。

【５５８９】

＜第１３制御例の第１変形例における演出変形例について＞

次に、図４６４（ａ）を参照して説明をした第１３制御例の第１変形例にて実行される演出の変形例について説明をする。上述した第１３制御例の第１変形例では、左打ち遊技状態において、現在設定されている遊技状態が通常状態であるか第１時短状態であるかを遊技者に示唆するための遊技状態示唆演出を実行可能に構成していた。

【５５９０】

そして、遊技状態示唆演出として、図４６４（ａ）に示した表示画面が表示される演出を実行可能に構成していた。上述した通り、第１３制御例の第１変形例にて実行される遊技状態示唆演出では、天井特典の付与条件となる特別図柄抽選回数（ハマり回数）が近付く程、現在設定されている遊技状態を遊技者が把握し易い態様で遊技状態示唆演出が実行されるように構成することで、遊技者に対して継続して遊技を行わせ易くするものであったが、天井特典の付与条件となる特別図柄抽選回数（ハマり回数）が遠い状態では、遊技状態示唆演出の演出結果として、何れの遊技状態が設定されているのかを遊技者が把握困難な演出結果（指標８６３に対応する位置に「？」が付された領域８６２ｄが停止する演出結果）が実行され易くなり、演出効果が低下してしまうという問題があった。

【５５９１】

また、遊技状態示唆演出の演出結果として、何れの遊技状態が設定されているのかを遊技者が把握困難な演出結果（指標８６３に対応する位置に「？」が付された領域８６２ｄが停止する演出結果）となる遊技状態示唆演出が連続して複数回実行される場合であっても、同様の演出が繰り返し実行されるだけであり、実行される演出が単調となるという問題があった。

【５５９２】

これに対して、本演出変形例では、遊技状態示唆演出の演出態様の一部（ルーレット８６１の態様）を上述した第１３制御例の第１変形例とは異ならせている。具体的には、上述した第１３制御例の第１変形例において「？」が付された領域８６２ｄに対して、本演出変形例では、「インジケータ」が設けられている。このインジケータには１０個の目盛りが付されていて、領域８６２ｄの一端側（領域８６２ｃと隣接する側）から順に、１目盛り単位で値が上昇するように表示態様が可変されるように構成している。

【５５９３】

そして、遊技状態示唆演出の演出結果として「？」が選択された場合には、指標８６３に対応する位置に「インジケータ」が付された領域８６２ｄが位置した場合（表示された場合）に、領域８６２ｄに付された「インジケータ」が１目盛り毎上昇し、「インジケータ」の可変後の表示態様が、領域８６２ｄの他端側（領域８６２ｄに隣接する側）に設けられた最大値まで上昇した場合に、「準備」が付された領域８６２ａが指標８６３に対応する位置に位置した（表示された）場合と同一の演出結果となるように構成している。

【５５９４】

つまり、特定期間（天井特典が付与されるまでの期間）中に実行された特定演出（遊技状態示唆演出）の演出結果として、特定の演出結果（「？」が表示される演出結果）となる（なった）回数を記憶する記憶手段を設け、その記憶手段に記憶されている情報（特定の演出結果となった演出回数）に基づいて、特定演出（遊技状態示唆演出）の演出態様を可変可能に構成している。よって、同一の演出態様が繰り返し実行されてしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。

【５５９５】

さらに、記憶手段に記憶されている回数が所定回数を満たした場合には、特定の演出結

果を示すための表示領域を、特定の演出結果よりも遊技者に有利となる他の演出結果（「準備」）を示すための表示領域へと可変させることができるため、特定の演出結果となる遊技状態示唆演出が連続して実行される程、他の演出結果となる遊技状態示唆演出の実行頻度を高くすることができ、遊技者に対して遊技状態示唆演出が繰り返し実行されることを期待させることができる。

【５５９６】

なお、本演出変形例では、「インジケータ」が最大値まで上昇した場合に、「インジケータ」が付された領域８６２ｄが示す遊技状態示唆演出の演出結果を異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、「インジケータ」が付された領域８６２ｄのうち、既に値が上昇している領域の範囲を、他の演出結果を示すための領域として表示するように構成しても良い。この場合、「インジケータ」が示す値が上昇する毎に、他の演出結果を示す領域が徐々に拡大していくため、遊技者に対して遊技状態示唆演出が繰り返し実行されることを期待させることができる。

【５５９７】

また、上述した第１３制御例の第１変形例、及び、本演出変形例では、遊技状態示唆演出中に最初に表示されるルーレット９６１の表示態様として１種類の表示態様（図４６４（ａ）参照）を示しているが、これに限ること無く、遊技状態示唆演出が最初に実行された時点におけるハマり回数（天井特典が付与されるまでの残特別図柄変動回数）に基づいて、遊技状態示唆演出中に最初に表示されるルーレット９６１の表示態様を異ならせても良い。このように構成することで、遊技状態示唆演出の演出結果が表示されるよりも前に、表示されているルーレット９６１の表示態様に基づいて、天井特典が付与されるまでの残期間を遊技者に予測させることが可能となる。

【５５９８】

＜第１３制御例に関する別技術思想について＞

上述した第１３制御例、及び、第１３制御例の第１変形例では、天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて異なる天井特典として、時短回数の異なる第３時短状態を設定可能に構成しているが、遊技者に付与される天井特典の内容として別の特典を付与可能に構成しても良く、例えば、天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて、時短状態中に実行され易い特別図柄抽選の種別を異ならせるように構成しても良く、例えば、通常状態にて天井特典が付与される場合には、第２特別図柄抽選よりも第１特別図柄抽選の方が実行され易くなる時短状態が設定され、第１時短状態にて天井特典が付与される場合には、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選の方が実行され易くなる時短状態が設定されるように構成しても良い。

【５５９９】

このように構成することで、天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて、天井特典が付与されている期間中に実行される特別図柄抽選の回数を異ならせるのでは無く、天井特典が付与されている期間中に実行される特別図柄抽選の結果を異ならせることができる。

【５６００】

また、他の天井特典として、電動役物１６４０が開放する期間の長さを、天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて異ならせるように構成しても良い。この場合、例えば、時短状態中における普通図柄抽選の当たり確率を天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて異ならせて設定したり、時短状態中における普通図柄変動の変動時間を天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて異ならせて設定したり、時短状態中における普図当たり遊技にて、電動役物１６４０が開放状態となる期間の長さを天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて異ならせて設定したりすると良い。このように構成することで、天井特典の内容によって、天井特典中に払い出される賞球数の数を異ならせることができる。さらに、この場合、天井特典として付与される特典の一部において、天井特典中に発射した遊技球の個数よりも、天井特典中に払い出された賞球の個数の方が多くなる時短状態を設定可能に構成し

ても良い。
【５６０１】
また、天井特典中に発射した遊技球の個数よりも、天井特典中に払い出された賞球の個数の方が多くなる時短状態を天井特典として付与可能に構成した場合には、その遊技球の増加割合を、天井特典が付与されるまでのハマリ回数に応じて決定すれば良く、天井特典が付与されるまでのハマり回数が多い程、天井特典が付与されるまでに多くの遊技球を使用しているため、天井特典中に、天井特典が付与されるまでに使用した遊技球の３割程度が持ち玉として増加し得るように構成すると良い。このように構成することで、天井特典を目指した遊技を遊技者に行わせ易くすることができる。
【５６０２】
さらに、上述した第１３制御例、及び、第１３制御例の第１変形例では、天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて異なる天井特典として、主制御装置１１０の制御処理内容を異ならせる特典（異なる時短回数を設定する特典）を付与可能に構成しているが、これに限ること無く、音声ランプ制御装置１１３の制御処理範囲において付与可能な特典を天井特典として設けても良く、例えば、特別図柄抽選の結果を示すために実行される変動演出として、天井特典が付与されている場合の方が、付与されていない場合よりも実行され易い出現頻度の低いプレミア演出を実行させ易くするように構成しても良いし、異なる大当たり確率を複数段階に設定可能な設定機能を有しているパチンコ機１０においては、設定されている設定値を遊技者に示唆可能な設定示唆演出を、天井特典が付与されている場合の方が、付与されていない場合よりも実行させ易くするように構成しても良い。このように構成した場合であっても、天井特典が付与されているパチンコ機１０にて遊技を行おうと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。
【５６０３】
また、上述した第１３制御例では、天井特典が付与されるまでの間、通常状態と、第１時短状態とが頻繁に切り替わるように構成しているため、上述した第１３制御例の第１変形例のように、天井特典が付与されるまでの期間において、設定されている遊技状態を遊技者に示唆（報知）可能な演出（遊技状態示唆演出）を実行しないように構成しているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態を遊技者に示唆（報知）可能な演出（遊技状態示唆演出）を実行するように構成しても良い。この場合、所定期間の間、継続して同一の遊技状態が設定されていることを判別した場合に、その旨を報知可能に構成すると良い。このように構成することで、例えば、天井特典として遊技者に有利な特典が付与される第１時短状態が終了しないように不正な遊技を行っている遊技者を特定し易くすることができる。
【５６０４】
＜第１４制御例について＞
次に、図４７１から図４８０を参照して、本第１４制御例について説明をする。上述した第１３制御例におけるパチンコ機１０は、特別図柄抽選が実行された回数（特別図柄抽選回数）が所定条件を満たした場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選を実行させる遊技を長時間実行した遊技者に対して、特別図柄抽選の結果に関わらず特典を付与することができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるものであった。
【５６０５】
しかしながら、抽選結果が大当たり当選以外（外れ）となる特別図柄抽選が連続して実行される回数（ハマリ回数）が所定回数（例えば、５００回）に到達した場合に、天井特典が付与されることから、遊技者に対して、天井特典が付与されるタイミングを予測され易く、天井特典が付与され難い期間においてパチンコ機１０の稼働が低下してしまうという問題があった。
【５６０６】
これに対して、第１４制御例は、天井特典を付与するための第１条件（ハマリ回数５００回）が成立した後、高確率（９００／１０００）で時短当選する時短抽選にて、第２条

件が成立した場合（外れ当選した場合）に、天井特典を付与可能に構成している。これにより、天井特典が付与されるタイミングに不規則性を持たせ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５６０７】

また、本第１４制御例では、天井特典を付与するための第１条件（ハマリ回数５００回）が成立した後、第２条件が成立するまでの期間が所定期間（特図変動２００回）を超えた場合に、より遊技者に有利となる特典（第２天井特典）を付与可能に構成している。

【５６０８】

このように構成することで、天井特典を付与するための第１条件が成立した後、第２条件が成立するまでの期間が長くなったとしても、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【５６０９】

＜第１４制御例における演出内容について＞

まず、図４７１及び図４７２を参照して、本第１４制御例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第１４制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１３制御例におけるパチンコ機１０に対して、天井特典を付与するための第１条件（ハマリ回数５００回）が成立してから、第２条件（時短外れ）が成立するまでの期間として、天井発動期間を設定し、その天井発動期間において、時短抽選で外れ当選することが遊技者に有利な抽選結果となることを示す演出（天井発動モード）を実行可能に構成している点で相違している。

【５６１０】

図４７１（ａ）は、天井発動期間が設定された場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図４７１（ｂ）は、天井発動期間中に実行される天井発動モードの演出画面の一例を示した図である。

【５６１１】

図４７１（ａ）に示した通り、前回の大当たり遊技終了後から実行された特別図柄抽選の回数が５００回に到達し、天井特典を付与するための第１条件が成立すると（５００回目の特別図柄変動が停止表示されると）、主表示領域Ｄｍに「天井発動モード突入！時短図柄の停止確率大幅ＵＰ」の文字が表示され、次の特別図柄変動（５０１回目の特別図柄変動）から天井発動モードが設定されることが報知される。また、主表示領域Ｄｍの右下に形成された小表示領域Ｄｍ４には、天井発動モード中における遊技方法が左打ちであることを案内するための案内態様として「左打ちを続けてね」の文字が表示される。

【５６１２】

ここで、従来のパチンコ機１０では、演出モード（実行される演出の内容）が切り替わるタイミングに合わせて、遊技者に実行させる遊技方法を切り替えさせる遊技（例えば、左打ち遊技から右打ち遊技へと切り替えさせる遊技）を実行するものが知られている。この場合、遊技者に対して遊技方法が切り替わることを案内するための案内報知を実行することで遊技者に対して分かり易く遊技方法を切り替えさせる手法が用いられている。

【５６１３】

このようなパチンコ機１０が主流となった現状において、遊技方法が切り替えること無く演出モード（実行される演出の内容）が切り替わった場合に、遊技者に対して遊技方法が切り替わることを案内するための案内報知が実行されていない場合であっても、遊技者が遊技方法を切り替えてしまい遊技者に不利な遊技を実行させてしまうという問題があった。

【５６１４】

これに対して、本第１３制御例では、図４７１（ａ）に示した通り、同一の遊技方法が継続する旨を遊技者に案内するための案内態様を報知可能に構成している。よって、遊技者に対して不利な遊技を実行させてしまうことを抑制することができる。

【５６１５】

そして、副表示領域Ｄｓには、天井発動モード中の遊技方法を案内するための「時短図

柄が揃うと、時短突入！！」のコメントと、天井発動モード中において追加で付与され得る特典の存在を示唆するための「スタートが７００回を超えると・・・大チャンス！？」のコメントが表示される。

【５６１６】

天井発動モードが設定されると、図４７１（ｂ）に示した通り、有効ラインＬＺ上に３枚のカードが特定の組合せで停止表示した場合に、対応する特典（大当たり、時短）が付与されることを示す変動演出が実行される。本制御例では、左ラインＬＬと、中ラインＣＬと、右ラインＲＬとのそれぞれに、少なくとも「ハズレ」に対応するハズレカード（ＬＬ３，ＣＬ３，ＲＬ３）と、「大当たり」に対応するＶカード（ＬＬ１，ＣＬ１，ＲＬ１）と、「天井特典」に対応する時短カード（ＬＬ２，ＣＬ２，ＲＬ２）と、を含む複数のカード列が形成され、各カード列が上から下へと変動表示される変動演出が実行される。

【５６１７】

そして、各図柄列に表示された時短カード（ＬＬ２，ＣＬ２，ＲＬ２）が有効ラインＬＺ上に３枚停止表示された場合に、天井特典として時短状態が付与されることを報知可能とし、各図柄列に表示されたＶカード（ＬＬ１，ＣＬ１，ＲＬ１）が有効ラインＬＺ上に３枚停止表示された場合に、大当たり当選に基づく特典が付与されることを報知可能としている。

【５６１８】

ここで、上述した通り、天井発動モード中において天井特典が付与される条件は、時短抽選で時短当選しない（外れ当選する）ことであるため、特別図柄抽選の結果が完全外れ（大当たり、時短の何れにも非当選）である場合に、各図柄列に表示された時短カード（ＬＬ２，ＣＬ２，ＲＬ２）が有効ラインＬＺ上に３枚停止表示される演出が実行されることとなる。

【５６１９】

また、図４７２（ａ）は、天井発動期間の長さが所定期間（特図変動２００回）を超え、第２天井特典を付与可能な状態であることを示す超天井発動モード中の表示画面の一例を示した図であり、図４７２（ｂ）は、天井発動モードにて時短抽選で外れ当選した場合の表示画面の一例を示した図である。

【５６２０】

図４７２（ａ）に示した通り、天井発動モードが設定されてから所定期間の特別図柄抽選が実行されると、天井特典が付与される条件が成立した場合に、通常の天井特典よりも遊技者に有利な第２天井特典が付与される状態であることを示すための超天国発動モードが表示される。そして、副表示領域Ｄｓには、天井特典として、時短回数が多い第３時短状態が設定されることを示すための「時短が超時短にパワーアップ」のコメントが表示されると共に、時短カード（ＬＬ２，ＣＬ２，ＲＬ２）の表示態様として「超」の文字が追加された表示態様が表示される。

【５６２１】

このように構成することで、遊技者に対して第２天井特典の付与可能な条件が成立したことを分かり易く報知することができる。

【５６２２】

そして、天井発動モード中に実行された特別図柄抽選の結果が完全外れである場合（図４７２（ｂ）の小表示領域Ｄｍ１参照）には、図４７２（ｂ）に示した通り、各図柄列に表示された時短カード（ＬＬ２，ＣＬ２，ＲＬ２）が有効ラインＬＺ上に３枚停止表示され、天井特典が付与された場合に表示されるキャラクタ８０９が天井特典が付与されることを祝福する演出が実行される。

【５６２３】

＜第１４制御例における電気的構成について＞

次に、図４７３から図４７５を参照して、本第１４制御例における電気的構成について説明をする。本第１４制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１３制御例に対して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成では、時短当たり乱数１３テーブル２０２１ｅ

に代えて、時短当たり乱数１４テーブル２０２ｍｅを、時短種別選択１３テーブル２０２１ｆに代えて、時短種別選択１４テーブル２０２ｍｆを設けている点で相違し、それ以外は同一である。

【５６２４】

また、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の構成では、図４７３（ｂ）に示した通り、新たに第３天井待機フラグ２０３ｍａを追加している点で相違し、それ以外は同一である。さらに、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成では、図４７５に示した通り、新たに、天井発動モード中フラグ２２３ｍａを追加している点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成についてはその説明を省略する。

【５６２５】

時短当たり乱数１４テーブル２０２ｍｅは、図４７４（ａ）に示した通り、時短抽選にて時短当選する確率を異ならせている点で、時短当たり乱数１３テーブル２０２１ｅ（図４４４（ｃ）参照）と相違している。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が取り得る「０～９９９」の範囲のうち、「１００～９９９」の範囲に対して、時短当選の判定値を設定している。つまり、本第１４制御例では、時短抽選が実行された場合に、高確率（９００／１０００の確率）で時短当選するように構成されている。

【５６２６】

また、時短種別選択１４テーブル２０２ｍｆは、上述した時短種別選択１３テーブル２０２１ｆ（図４４６（ａ）参照）に対して、天井用１３テーブル２０２１ｆ２に代えて、天井用１４テーブル２０２ｍｆ２を設けている点で相違している。ここで、図４７４（ｂ）を参照して、天井用１４テーブル２０２ｍｆ２の内容について説明をする。図４７４（ｂ）は、天井用１４テーブル２０２ｍｆ２に規定されている内容を示した図である。

【５６２７】

図４７４（ｂ）に示した通り、天井用１４テーブル２０２ｍｆ２には、天井特典（第３時短状態）が設定される時点におけるハマリ回数に応じて、時短カウンタ２０３ｈに設定される値を異ならせており、ハマリ回数が７００回までは、天井特典（第１天井特典）として、第２時短状態（時短回数３００回）が、ハマリ回数が７００回を超えた場合は、天井特典（第２天井特典）として、第２時短状態（時短回数１０００回）が、設定されるように規定されている。

【５６２８】

このように、天井特典（第３時短状態）が設定されるまでの期間が長くなるほど、遊技者に有利な特典が付与されるように構成することで、長時間大当たり当選していない遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。

【５６２９】

第３天井待機フラグ２０３ｍａは、ハマリ回数が７００回を超えたことを示すためのフラグであって、ハマリ回数が７００回を超えた場合にオンに設定されるものである。そして、天井特典を設定する際に第３天井待機フラグ２０３ｍａの設定状況が判別され、オンに設定されていると判別された場合には、ハマリ回数７００回に応じた天井特典（第２天井特典）が設定される。そして、天井特典が付与された場合、或いは、大当たり当選した場合にオフに設定される。

【５６３０】

天井発動モード中フラグ２２３ｍａは、天井発動モード中であることを示すためのフラグであって、天井特典を付与するための第１条件（ハマリ回数５００回）が成立した場合にオンに設定される。そして、天井発動モード中フラグ２２３ｍａの設定状況に応じて、通常モードにおける演出態様が設定される（図４８０のＳ３４５７１参照）。

【５６３１】

＜第１４制御例における主制御装置１１０の制御処理について＞

次に、図４７６、及び図４７７を参照して、本第１４制御例のパチンコ機１０にて実行される主制御装置１１０の制御処理の内容について説明をする。本第１４制御例では、上述した第１３制御処理に対して、天井特典の付与条件の成立を判別するための処理と、天

井特典の付与条件が成立したことに基づいて設定される第３時短状態を設定するための処理とを異ならせている。具体的には、天井判定処理１３（図４５２のＳ３８０５１参照）に代えて天井判定処理１４（図４７６のＳ３８０７１参照）を、時短設定処理１３（図４５５のＳ３０２５４参照）に代えて、時短設定処理１４（図４７７のＳ３０２７４参照）を実行する点で相違している。

【５６３２】

本第１４制御例では、上述した第１３制御例に対して、天井特典を付与させるための条件を異ならせており、具体的には、第１条件（ハマり回数）と、第２条件（時短非当選）と、が共に成立した場合に天井特典（第３時短状態）が設定されるように構成している。このように構成することで、外れ当選した特別図柄抽選の実行回数（ハマり回数）が予め定められた回数（５００回）に到達したことに基づいて天井特典が付与される場合に比べて、天井特典が付与されるタイミングをランダムに設定することが可能となる。

【５６３３】

さらに、天井特典の付与させるための第１条件として通常第１条件（５００回ハマり）と、その通常第１条件よりも後に設定される特殊第１条件（７００回ハマり）と、を設定可能に構成しており、通常第１条件が成立している状態で実行される特別図柄抽選に基づいて天井特典が付与されること無く特殊第１条件が成立した場合には、通常第１条件のみが成立している状態で天井特典（第３時短状態（時短３００回））が付与される場合よりも遊技者に有利となる第２天井特典（第３時短状態（時短１０００回）を付与可能に構成している。

【５６３４】

このように構成することで、通常第１条件が成立している状態で実行される時短抽選にて外れ当選しない遊技、即ち、天井特典が付与されない遊技が長時間継続している遊技者に対して、遊技意欲を低下させること無く継続して遊技を行わせることが可能となる。

【５６３５】

なお、本第１４制御例では、通常第１条件のみが成立している状態で天井特典が付与される場合よりも、特殊第１条件が成立している状態で天井特典が付与される場合のほうが、遊技者に有利な天井特典（第２天井特典）を付与可能に構成しているが、これに限ること無く、通常第１条件のみが成立している状態で天井特典が付与される場合の方が、特殊第１条件が成立している状態で天井特典が付与される場合のよりも、遊技者に有利な天井特典（第２天井特典）を付与可能に構成しても良い。このように構成することで、通常第１条件が成立してから特殊第１条件が成立するまでの間に、天井特典が付与されることを期待しながら遊技者により意欲的に遊技を行わせることができる。

【５６３６】

また、通常第１条件のみが成立する期間と、特殊第１条件が成立する期間と、を交互に設定可能に構成しても良く、例えば、ハマり回数の下一桁が「１～５」の間は、通常第１条件のみが成立し、「６～０」の間は、特殊第１条件が成立する期間となるように構成しても良い。このように構成することで、最初に通常第１条件が成立するハマリ回数５００回を超えてからは、どのタイミングで第２条件が成立するのか（時短抽選で時短外れとなるか）について遊技者に興味を持たせることができる。

【５６３７】

さらに、本第１４制御例では、ハマり回数を更新させるための特別図柄抽選の抽選結果に基づいて時短当選の判定を実行するように構成している。つまり、特別図柄抽選が実行されることにより、第１条件に関する要素（ハマり回数）が更新され、且つ、第２条件の成立有無（時短抽選結果）が判定されるように構成している。このように構成することで、第１条件に関する要素（ハマリ回数）を更新させること無く、第２条件を成立させるための遊技を実行することが出来ないため、遊技者に有利な天井特典が付与される状況（特殊第１条件が成立している状況）にて第２条件の判定のみが繰り返し実行されることを抑制することができる。また、遊技者に不利な天井特典が付与される状況（通常第１条件のみが成立している状況）にて第２条件の判定のみが繰り返し実行されてしまい、遊技者に

不利な天井特典が高確率で付与されてしまうことを抑制することができる。
【５６３８】
まず、図４７６を参照して、天井特典判定処理１４（Ｓ３８０７１）の処理内容について説明をする。図４７６は、天井特典判定処理１４（Ｓ３８０７１）の処理内容を示したフローチャートである。天井特典判定処理１４（Ｓ３８０７１）では、上述した天井判定処理１３（図４５２のＳ３８０５１参照）に対して、特殊第１条件（７００回ハマり）が成立したかの判別を実行している点と、特殊第１条件が成立した場合における処理内容を異ならせている点で相違している。それ以外の処理内容は同一であるため、詳細な説明を省略する。
【５６３９】
天井特典判定処理１４（Ｓ３８０７１）が実行されると、上述した天井判定処理１３（図４５２のＳ３８０５１参照）と同一のＳ３８１０１～Ｓ３８１０９の処理を実行する。そして、Ｓ３８１０４の処理において、特図抽選回数カウンタ２２３１ｃの値が５００では無い（５００回ハマり目の特別図柄抽選では無い）と判別した場合は（Ｓ３８１０４：Ｎｏ）、次に、特図抽選回数カウンタ２２３１ｃの値が７００であるか（７００回ハマり目の特別図柄抽選であるか）を判別する（Ｓ３８１７１）。
【５６４０】
Ｓ３８１７１の処理において、７００では無いと判別した場合は（Ｓ３８１７１：Ｎｏ）、Ｓ３８１０５の処理へ移行し、本処理を終了する。一方、７００であると判別した場合は、特殊第１条件が成立した場合であるため（Ｓ３８１７１：Ｙｅｓ）、第３天井待機フラグ２０３ｍａをオンに設定し（Ｓ３８１７２）、第２天井待機フラグ２０３１ｃをオフに設定し（Ｓ３８１７３）、Ｓ３８１０８の処理へ移行し、本処理を終了する。
【５６４１】
第２天井待機フラグ２０３１ｃ、又は第３天井待機フラグ２０３ｍａがオンに設定されている状態で特別図柄変動が停止表示されることで、時短状態として、オンに設定されている天井待機フラグの種別に応じた時短種別（時短回数）が設定される。つまり、本第１４制御例では、特図抽選回数カウンタ２２３１ｃの値に応じて、異なる種別の天井待機フラグをオンに設定することにより、時短状態として異なる種別の時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、ハマり回数に応じて異なる時短状態を設定することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまわない遊技を提供することができる。
【５６４２】
なお、本第１４制御例では、特別図柄抽選により外れ当選した回数が所定回数連続した場合（遊技者に不利な抽選結果が連続した場合）において、天井特典を付与可能に（天井待機フラグをオンに設定するように）構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技の終了後や、パチンコ機１０の電源を立ち上げてからの所定期間において、天井待機フラグ（特殊天井待機フラグ）をオンに設定可能に構成しても良い。
【５６４３】
このように構成することで、パチンコ機１０の遊技期間として特殊期間（特殊天井待機フラグ）が設定されている状態において、天井特典が付与され易い期間を設けることができるため、他の期間が設定されている場合よりも遊技者に有利な遊技を提供し易くすることができる。
【５６４４】
次に、図４７７を参照して、時短設定処理１４（Ｓ３０２７４）の処理内容について説明をする。図４７７は、時短設定処理１４（Ｓ３０２７４）の処理内容を示したフローチャートである。この時短設定処理１４（Ｓ３０２７４）では、上述した時短設定処理１３（図４５５のＳ３０２５４参照）に対して、対象となる特別図柄抽選にて時短当選した場合は天井特典が付与されないようにしている点と、第３天井待機フラグ２０３ｍａがオンに設定されている場合の処理を追加した点と、第１天井待機フラグ２０３１ｂがオンに設定されている場合に付与される特典の内容を変更した点で相違し、それ以外は同一である

。同一の処理内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【５６４５】
時短設定処理１４（Ｓ３０２７４）が実行されると、まず、今回の抽選結果が時短当選であるかを判別し（Ｓ８３５１）、時短当選であると判別した場合は（Ｓ８３５１：Ｙｅｓ）、上述した時短設定処理１３（図４５５のＳ３０２５４参照）と同一のＳ８３５２～Ｓ８３５４の処理を実行し、本処理を終了する。
【５６４６】
つまり、上述した第１３制御例の時短設定処理１３（図４５５のＳ３０２５４参照）では、時短抽選の結果よりも、遊技者に有利な特典が付与され易い天井特典付与を優先して実行しているのに対して、本第１４制御例では、時短抽選の結果が時短当選である場合に、天井特典付与よりも優先して時短当選に基づく処理を実行するように構成している。
【５６４７】
このように構成することで、天井特典を付与することが可能な状態（各種天井待機フラグがオンに設定されている状態）であっても、特別図柄抽選の抽選結果が時短当選し続ける限り、天井特典が付与されない（され難い）ようにすることができる。よって、天井特典が付与されるタイミングを、天井特典を付与することが可能な状態（各種天井待機フラグがオンに設定されている状態）が設定されてからもランダムにすることができるため、遊技者に天井特典が付与されることを期待しながら継続して長時間遊技を行わせることができる。
【５６４８】
なお、本第１４制御例では、特別図柄抽選にて時短当選した場合には、必ず、天井特典が付与されないように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短当選した場合に設定される時短種別として特定時短種別が設定された場合には、時短当選に基づいて時短状態を設定する処理よりも、天井特典を付与するための処理を優先して実行するように構成しても良い。このように構成することで、天井特典を付与するための条件をより複雑にすることができるため、天井特典を付与することが可能な状態（各種天井待機フラグがオンに設定されている状態）が設定されてから、天井特典が付与されるまでのタイミングをよりランダムにすることができる。
【５６４９】
さらに、時短当選結果と、天井特典付与とを複合した処理を実行可能に構成しても良く、例えば、時短当選した場合に設定される時短種別として特定時短種別が設定された場合には、時短非当選時に設定される天井特典よりも、有利な天井特典が設定されるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して、時短抽選の結果と、天井特典の付与と、を複合した遊技性を提供することができる。
【５６５０】
図４７７に戻り、説明を続ける。Ｓ８３５１の処理において、時短当選していないと判別した場合は（Ｓ８３５１：Ｎｏ）、第１天井待機フラグ２０３１ｂがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３８３５１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３８３５１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値に３００を設定し（Ｓ３８３７４）、第１天井待機フラグ２０３１ｂをオフに設定し（Ｓ３８３５３）、遊技状態格納エリア２０３ｇに第３時短状態を設定し（Ｓ３８３５４）、今回の時短抽選に関する情報をクリアし（Ｓ３８３５５）、第３時短状態を示す情報と、時短回数を示す情報とを含む状態コマンドを設定し（Ｓ３８３５６）、特図抽選カウンタ２０３１ａの値をクリアし（Ｓ３８３５７）、本処理を終了する。
【５６５１】
また、Ｓ３８３５１の処理において、第１天井待機フラグ２０３１ｂがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３８３５１：Ｎｏ）、次に、第２天井待機フラグ２０３１ｃがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３８３５８）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３８３５８：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値に３００を設定し（Ｓ３８３５９）、第２天井待機フラグ２０３１ｃをオフに設定し（Ｓ３８３６０）、遊技状態

格納エリア２０３ｇに第３時短状態を設定し（Ｓ３８３５４）、今回の時短抽選に関する情報をクリアし（Ｓ３８３５５）、第３時短状態を示す情報と、時短回数を示す情報とを含む状態コマンドを設定し（Ｓ３８３５６）、特図抽選カウンタ２０３１ａの値をクリアし（Ｓ３８３５７）、本処理を終了する。

【５６５２】

そして、Ｓ３８３５８の処理において、第２天井待機フラグ２０３１ｃがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３８３５８：Ｎｏ）、次に、第３天井待機フラグ２０３ｍａがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３８３７１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３８３７１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値に１００００を設定し（Ｓ３８３７２）、第３天井待機フラグ２０３ｍａをオフに設定し（Ｓ３８３７３）、遊技状態格納エリア２０３ｇに第３時短状態を設定し（Ｓ３８３５４）、今回の時短抽選に関する情報をクリアし（Ｓ３８３５５）、第３時短状態を示す情報と、時短回数を示す情報とを含む状態コマンドを設定し（Ｓ３８３５６）、特図抽選カウンタ２０３１ａの値をクリアし（Ｓ３８３５７）、本処理を終了する。また、Ｓ３８３７１の処理において、第３天井待機フラグ２０３ｍａがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３８３７１：Ｎｏ）、即ち、今回実行された特別図柄抽選に基づいて、天井特典の付与条件が成立していないと判別した場合は（Ｓ３８３５８：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【５６５３】

次に、図４７８から図４８０を参照して、本第１４制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理について説明をする。本第１４制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理は、上述した第１３制御例に対して、天井特典を付与するための第１条件（５００回ハマり）が成立してから実際に天井特典が付与されるまで（時点非当選で成立する第２条件が成立するまで）の期間を遊技者に報知するための期間演出（天井発動モード）に関する処理と、天井発動モード中に時短抽選の結果を遊技者に示唆するための示唆演出に関する処理とで相違している。

【５６５４】

具体的には、状態コマンド受信処理１３（図４５９のＳ３４２５１参照）に代えて、状態コマンド受信処理１４（図４７８のＳ３４２７１参照）を、通常モード用演出設定処理１３（図４６３のＳ３４４０２参照）に代えて、通常モード用演出設定処理１４（図４８０のＳ３４４７２参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【５６５５】

まず、図４７８を参照して、状態コマンド受信処理１４（図４７８のＳ３４２７１参照）の処理内容について説明をする。図４７８は、状態コマンド受信処理１４（図４７８のＳ３４２７１参照）の制御内容を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理１４（図４７８のＳ３４２７１参照）では、上述した第１３制御例にて実行される状態コマンド受信処理１３（図４５９のＳ３４２５１参照）に対して、遊技状態が時短状態に変更されたと判別した場合に実行する処理として、時短状態演出設定処理１３（図４６０のＳ９０９１）に代えて時短状態演出設定処理１４（図４７９のＳ３９０９１参照）を実行する点と、天井特典を付与するための第１条件（５００回ハマり）が成立してから実際に天井特典が付与されるまで（時点非当選で成立する第２条件が成立するまで）の期間を遊技者に報知するための期間演出（天井発動モード）を実行するために、第２天井待機フラグ２０３１ｃがオン、或いは、第３天井待機フラグ２０３ｍａがオンに設定されているかを判別する処理を実行可能に構成している点で相違している。それ以外は同一であり、同一の処理内容については説明を省略する。

【５６５６】

状態コマンド受信処理１４（図４７８のＳ３４２７１参照）が実行されると、上述した第１３制御例にて実行される状態コマンド受信処理１３（図４５９のＳ３４２５１参照）と同一のＳ９００１～Ｓ９０９４の処理が実行される。そして、Ｓ９００５の処理におい

て時短状態に変更されたと判別した場合は（Ｓ９００５：Ｎｏ）、時短状態演出設定処理１４を実行し（Ｓ３９０９１）、Ｓ９０９３の処理へ移行する。この時短状態演出設定処理１４（Ｓ３９０９１）の内容については、図４７９を参照して後述する。

【５６５７】

また、Ｓ９０９３の処理において、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値の値を示す情報が無いと判別した場合（Ｓ９０９３：Ｎｏ）、或いは、Ｓ９０９３の処理において、特図抽選カウンタ２０３ｌａの値を示す情報があると判別し（Ｓ９０９３：Ｙｅｓ）、受信した値に対応する値を特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値に設定した場合（Ｓ９０９４）、即ち、主制御装置１１０にて計測される特図抽選カウンタ２０３ｌａの値と、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値とを同期させるための処理が終了すると、次に、受信した状態コマンドが第２天井待機、第３天井待機を示す情報（第２天井待機フラグ２０３ｌｃ、又は、第３天井待機フラグ２０３ｍａがオンに設定されていることを示す情報）を有しているかを判別し（Ｓ９０９５）、有していると判別した場合は（Ｓ９０９５：Ｙｅｓ）、天井発動モード中フラグ２２３ｍａをオンに設定し（Ｓ９０９６）、本処理を終了する。

【５６５８】

このように、状態コマンド受信処理１４（図４７８のＳ３４２７１参照）を実行すると、主制御装置１１０から出力された状態コマンドに含まれる情報に基づいて、天井特典を付与するための第１条件が成立している状態（ハマり回数が５００回以上）を判別し、第１条件が成立している場合には、天井発動モード中フラグ２２３ｍａをオンに設定されるように構成している。

【５６５９】

そして、天井発動モード中フラグ２２３ｍａがオンに設定されている場合に専用の演出を実行することで、遊技者に対して、現在が天井特典を付与するための第１条件が成立している状態（ハマり回数が５００回以上）を報知可能に構成している。これにより遊技者に天井特典が付与され易い状態（第１条件が成立していない場合よりも付与され易い状態）であることを分かり易く報知することができるため、天井特典が付与されることを目指して意欲的に遊技を行わせることができる。

【５６６０】

次に、図４７９を参照して、状態コマンド受信処理１４（図４７８のＳ３４２７１参照）にて実行される時短状態演出設定処理１４（Ｓ３９０９１）の制御処理について説明をする。図４７９は、時短状態演出設定処理１４（Ｓ３９０９１）の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理１４（Ｓ３９０９１）では、上述した第１３制御例にて実行される時短状態演出設定処理１３（図４６０のＳ９０９１参照）に対して、天井特典（第３時短状態）が付与される（設定される）場合に、天井特典を付与するための第１条件が成立している状態であることを示すための天井発動モード中フラグ２２３ｍａをオフに設定する処理を追加する点で相違している。それ以外は同一であり、同一の内容についてはその説明を省略する。

【５６６１】

図４７９に示した通り、時短状態演出設定処理１４（Ｓ３９０９１）が実行されると、上述した第１３制御例にて実行される時短状態演出設定処理１３（図４６０のＳ９０９１参照）と同一のＳ３４３０１～Ｓ３４３０９の処理を実行する。そして、Ｓ３４３０５の処理において、第３時短状態が設定された（天井特典が付与された）と判別した場合は（Ｓ３４３０５：Ｙｅｓ）、天井発動モード中フラグ２２３ｍａがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３４３７１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３４３７１：Ｙｅｓ）、天井発動モード中フラグ２２３ｍａをオフに設定し（Ｓ３４３７２）、Ｓ３４３０６の処理に移行する。また、Ｓ３４３７１の処理において、天井発動モード中フラグ２２３ｍａがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３４３７１：Ｎｏ）、Ｓ３４３７２の処理をスキップして、Ｓ３４３０６の処理へ移行する。

【５６６２】

このように構成することで、天井特典が付与されたにも関わらず、天井発動モード中フ

ラグ２２３ｍａがオンに設定されたままの状態が継続し、天井発動モード中を示す演出（図４７１（ｂ）参照）が実行されてしまい遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうことを抑制することができる。

【５６６３】

なお、本第１４制御例では、上述した第１３制御例と同様に、天井特典として所定期間の右打ち遊技状態（第３時短状態）を付与可能に構成しており、且つ、遊技者に付与される有利度合いが天井特典と同一となる特典（右打ち遊技状態が設定される第２時短状態）を、特別図柄抽選の結果に基づいて付与可能に構成している。このように構成することで、天井特典を付与するための第１条件（ハマり回数）が成立するよりも前に、右打ち遊技状態を設定することが可能となるため、遊技者に対して右打ち遊技状態（天井特典）が付与されるタイミングを予測させ難くすることができる。

【５６６４】

ここで、本第１４制御例では、天井特典を付与するための第１条件が成立した場合に、天井発動モード中フラグ２２３ｍａをオンに設定することで、天井特典が付与される可能性が高い期間演出（天井発動モード演出）を実行可能に構成しているが、別の契機（大当たりＣ１３当選、或いは、第２時短状態が設定される時短当選）によって右打ち遊技状態が設定される場合には、天井発動モード中演出が実行され無いため、天井発動モード演出が実行されるか否かによって、右打ち遊技状態が設定された場合に、その契機を遊技者に予測されてしまうという問題があった。

【５６６５】

この問題を解決するために、例えば、天井特典を付与するための第１条件が成立した場合に、所定の抽選を実行し、その抽選結果が特定結果である場合に、天井発動モード中フラグ２２３ｍａをオンに設定するように構成すると良い。このように構成することで、天井発動モード演出が実行された場合には、天井特典が付与されたことにより右打ち遊技状態が設定されたことを遊技者に容易に把握されてしまうが、天井特典を付与するための第１条件が成立した場合であっても、天井発動モード演出を実行させないことが可能となるため、上述した第１４制御例におけるパチンコ機１０よりも、右打ち遊技状態が設定された場合にその契機を遊技者に予測され難くすることができる。

【５６６６】

また、保留記憶されている特別図柄抽選の抽選権利（特図保留）に含まれている情報（抽選情報）を、特別図柄抽選が実行されるよりも前に（先に）事前判別可能（先読み可能）に構成し、その事前判別結果として、右打ち遊技状態が設定される特別図柄抽選結果を示すための情報が含まれている場合には、その右打ち遊技状態が設定される特別図柄抽選結果を示すための情報が含まれている特別図柄抽選が実行されるまでの期間の少なくとも一部を含む演出期間を用いて、天井発動モード演出を実行するように構成しても良い。

【５６６７】

このように構成することで、天井特典の付与とは異なる契機（大当たりＣ１３当選、或いは、第２時短状態が設定される時短当選）によって右打ち遊技状態が設定される場合であっても、天井発動モード演出を実行することが可能となるため、上述した第１４制御例におけるパチンコ機１０よりも、右打ち遊技状態が設定された場合にその契機を遊技者に予測され難くすることができる。

【５６６８】

また、この場合、天井特典の付与とは異なる契機（大当たりＣ１３当選、或いは、第２時短状態が設定される時短当選）によって右打ち遊技状態が設定される場合において天井発動モード演出が実行される割合を、前回の大当たり遊技が終了してからの特別図柄抽選回数（ハマり回数）に基づいて異ならせると良く、例えば、特別抽選回数（ハマり回数）の下一桁が「０」である場合や、下二桁が「００」である場合、即ち、ハマり回数が切りの良い回数となる場合に、他の場合よりも天井発動モード演出が実行され易くなるように構成すると良い。

【５６６９】

このように構成することで、特別図柄抽選の結果に基づいて右打ち遊技状態（第２遊技状態）が設定される場合において、ハマリ回数が切りの良い場合に天井発動モード演出を実行し、天井特典が付与される場合と同様の演出過程を経て右打ち遊技状態を設定し易くすることができる。よって、天井特典を付与するための第１条件が成立したのか、事前判別の結果、天井発動モード演出が実行されたのかを遊技者に分かり難くすることができる。

【５６７０】

次に、図４８０を参照して、通常モード用演出設定処理１４（図４８０のＳ３４４７２参照）の処理内容について説明をする。図４８０は、通常モード用演出設定処理１４（図４８０のＳ３４４７２参照）の処理内容を示したフローチャートである。この通常モード用演出設定処理１４（図４８０のＳ３４４７２参照）では、上述した通常モード用演出設定処理１３（図４６３のＳ３４４０２参照）に対して、天井特典を付与するための第１条件（５００回ハマり）が成立した状態（天井発動モード中フラグ２２３ｍａがオンに設定されている状態）にて実行する演出を設定するための処理を実行する点で相違している。それ以外は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【５６７１】

通常モード用演出設定処理１４（図４８０のＳ３４４７２参照）が実行されると、上述した第１３制御例の通常モード用演出設定処理１３（図４６３のＳ３４４０２参照）と同一のＳ３４５０１～Ｓ３４５０６の処理を実行し、Ｓ３４５０６の処理において、第２時短（第２時短状態）が設定される時短当選変動では無いと判別した場合（Ｓ３４５０６：Ｎｏ）には、次に、天井発動モード中フラグ２２３ｍａがオンに設定されているかを判別する（Ｓ３４５７１）。

【５６７２】

Ｓ３４５７１の処理において、天井発動モード中フラグ２２３ｍａがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３４５７１：Ｙｅｓ）、今回の抽選結果が大当たりであるかを判別し（Ｓ３４５７２）、大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ３４５７２：Ｎｏ）、次いで、今回の抽選結果が時短当選しているかを判別する（Ｓ３４５７３）。時短当選していないと判別した場合、即ち、天井発動モード中フラグ２２３ｍａがオンに設定されている状態で、通常状態が設定される場合には（Ｓ３４５７８：Ｎｏ）、特別図柄変動の停止後に天井特典（第３時短状態）が設定されるため、天井発動モード演出として、時短に対応する第３図柄（装飾図柄）を停止表示させるための演出態様を決定し（Ｓ３４５７８）、天井発動モード中フラグ２２３ｍａをオフに設定し（Ｓ３４５７９）、本処理を終了する。

【５６７３】

Ｓ３４５７８の処理において決定された演出態様に基づく変動演出が実行されると、図４７２（ｂ）に示した通り、天井特典が付与されることを示すための「時短」の装飾図柄（ＬＬ２，ＣＬ２，ＲＬ２）が停止表示される変動演出が実行される。このように、本第１４制御例では、特別図柄抽選の結果が大当たり当選も、時短当選もしない外れ（完全外れ）である場合であっても、特定の演出状態が設定されている場合には、遊技者に有利となる特典が付与されることを示すための表示態様で装飾図柄を停止表示させるように構成している。

【５６７４】

このように構成することで、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出において、特別図柄抽選の結果に対応する組合せで装飾図柄を停止表示させるのでは無く、実行された特別図柄抽選の結果に基づいて付与される特典の内容を示す装飾図柄を停止表示させることができるため、遊技者に分かり易い変動演出を実行することができる。

【５６７５】

なお、本第１４制御例では、特別図柄抽選の結果が、特別図柄抽選の結果が大当たり当選も、時短当選もしない外れ（完全外れ）であることが、遊技者に有利となる状態（天井発動モード中フラグ２２３ｍａがオンに設定されている状態）と、不利となる状態（天井

発動モード中フラグ２２３ｍａがオンに設定されていない状態）と、を有しており、設定されている状態に応じて、特別図柄抽選の結果が完全外れであることを示すための装飾図柄の停止表示態様を異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、設定されている状態に関わらず、特別図柄抽選の結果が完全外れであることを示すための装飾図柄の停止表示態様として同一の表示態様が設定されるように構成しても良い。

【５６７６】

この場合、装飾図柄の停止表示態様を用いること無く、特別図柄抽選の結果が完全外れであることに基づいて遊技者に有利な特典（天井特典）が付与されることを示すための報知演出を実行すれば良い。このように構成することで、特別図柄抽選の結果と、設定されている状態とに基づいて、装飾図柄の停止表示態様を異ならせて決定する処理を省略することができる。

【５６７７】

なお、図４７２（ｂ）に示した通り、装飾図柄の停止表示態様によって、特別図柄抽選の結果では無く、特別図柄抽選の結果に基づいて後に付与される特典の内容を遊技者に報知可能に構成した場合には、装飾図柄とは異なる第２装飾図柄（第４図柄）の停止表示態様を、特別図柄抽選の結果を示す停止表示態様（図４７２（ｂ）では「３４２」）で表示されると良い。これにより、特別図柄抽選の結果を示すための情報を遊技者に報知することが可能となる。

【５６７８】

さらに、図４７２（ｂ）に示した通り、本第１４制御例では、第３図柄表示装置８１の表示面には、装飾図柄の停止表示態様の方が、第２装飾図柄の停止表示態様よりも大きく表示されるように構成している。このように構成することで、第２装飾図柄の停止表示態様よりも、装飾図柄の停止表示態様を遊技者が把握し易くなるため、装飾図柄と、第２装飾図柄とを表示可能に構成した場合であっても、遊技者に分かり易い変動演出を実行することができる。

【５６７９】

図４８０に戻り、説明を続ける。Ｓ３４５７３の処理において、時短当選していると判別した場合は（Ｓ３４５７３：Ｙｅｓ）、時短当選に基づいて第１時短状態が設定されるかを判別し（Ｓ３４５７４）、第１時短状態が設定されると判別した場合は（Ｓ３４５７４：Ｙｅｓ）、「外れ」に対応する第３図柄（装飾図柄）を停止表示させるための演出態様を決定し（Ｓ３４５７５）、次に、抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が７００であるかを判別し（Ｓ３４５７６）、７００であると判別した場合は（Ｓ３４５７６：Ｙｅｓ）、超天井発動モードを示すための演出態様を決定し（Ｓ３４５７７）、本処理を終了する。

【５６８０】

一方、Ｓ３４５７２の処理において大当たり当選と判別した場合（Ｓ３４５７２：Ｙｅｓ）、或いは、Ｓ３４５７４の処理において第１時短状態以外の時短状態（第２時短状態）が設定されると判別した場合（Ｓ３４５７４：Ｎｏ）、即ち、天井特典を付与すること無く、天井発動モード演出が終了する場合には、天井発動モード中フラグ２２３ｍａをオフに設定し（Ｓ３４５８０）、Ｓ３４５０９の処理を実行し、本処理を終了する。この場合、例えば、大当たり当選した場合には、「Ｖ」に対応する第３図柄（装飾図柄）を停止表示させるための演出態様が決定され、大当たり当選したことを示すための停止表示態様で第３図柄（装飾図柄）が停止表示されることで天井発動モード演出が終了し、時短当選に基づいて第２時短状態が設定される場合には、「時短」に対応する第３図柄（装飾図柄）を停止表示させるための演出態様が決定され、あたかも、天井特典が付与されたかのような変動演出を実行した後に天井発動モード演出が終了する。

【５６８１】

このように構成することで、天井発動モード演出中において、天井特典が付与されるよりも前に、天井発動モード演出を終了させる終了条件が成立した場合であっても、遊技者に違和感を与えること無く天井発動モード演出を終了させることができる。

【５６８２】

以上、説明をした通り、本第１４制御例は、天井特典を付与するための第１条件（ハマリ回数５００回）が成立した後、高確率（９００／１０００）で時短当選する時短抽選にて、第２条件が成立した場合（外れ当選した場合）に、天井特典を付与可能に構成している。これにより、天井特典が付与されるタイミングに不規則性を持たせ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５６８３】

また、本第１４制御例では、天井特典を付与するための第１条件（ハマリ回数５００回）が成立した後、第２条件が成立するまでの期間が所定期間（特図変動２００回）を超えた場合に、より遊技者に有利となる特典（第２天井特典）を付与可能に構成している。

【５６８４】

このように構成することで、天井特典を付与するための第１条件が成立した後、第２条件が成立するまでの期間が長くなったとしても、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【５６８５】

なお、本第１４制御例では、第２天井特典が付与される条件（ハマリ回数７００回）を予め規定しているが、これに限ること無く、天井特典を付与するための第１条件（ハマリ回数５００回）が成立した時点において実行される特殊抽選の結果に基づいて、第２天井特典が付与される条件となるハマリ回数を決定するように構成しても良く、特殊抽選の結果が第１結果である場合にはハマり回数７００回を、第１結果とは異なる第２結果である場合にはハマリ回数５０１回を、第１結果、第２結果とは異なる第３結果である場合にはハマり回数８００回を決定するように構成しても良い。

【５６８６】

このように、第２天井特典が付与される条件を予め規定するのでは無く、ハマリ回数が更新されている期間中に決定可能に構成し、決定される第２天井特典の付与条件として、成立し易い（ハマり回数が少ない）付与条件と、成立し難い（ハマり回数が多い）付与条件と、を設定可能に構成することで、第２天井特典が付与され易い遊技と、第２天井特典が付与され難い遊技と、を実行させることが可能となり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【５６８７】

また、本第１４制御例では、図４７１、及び図４７２を参照して上述した通り、天井特典を付与するための第１条件（ハマリ回数５００回）が成立していることを示す天井発動モード中においては、「天井特典」に対応する時短カード（ＬＬ２，ＣＬ２，ＲＬ２）を表示し、第２天井特典を付与するための第１条件（ハマり回数７００回）が成立していることを示す超天井発動モード中においては、「第２天井特典」に対応する超時短カード（ＬＬ２，ＣＬ２，ＲＬ２）を表示するように構成し、遊技者に対して、現在の遊技状況を分かりやすく報知していたが、これに加え、天井発動モード中において、第２天井特典を付与するための第１条件（ハマり回数７００回）が成立するまでの残期間を示唆可能な示唆態様を表示可能に構成しても良い。

【５６８８】

例えば、天井発動モードが設定されてから、超天井発動モードが設定されるまでの期間（天井特典を付与するための第１条件（ハマリ回数５００回）が成立してから、第２天井特典を付与するための第１条件（ハマリ回数７００回）が成立するまでの期間）を、第２天井特典を付与するための第１条件が成立するまでの残期間の長さに対応させて複数の期間（第１期間～第３期間）に区分けし、第２天井特典を付与するための第１条件が成立するまでの残期間が最も長い第１期間においては、図４７１（ｂ）に示した演出を実行し、第２天井特典を付与するための第１条件が成立するまでの残期間が第１期間よりも短い第２期間においては、右ラインＲＬに、超時短カードＲＬ２を追加した演出を実行し、第２天井特典を付与するための第１条件が成立するまでの残期間が第２期間よりも短い第３期間においては、右ラインＲＬと、中ラインＣＬに、超時短カードＲＬ２，ＣＬ２を追加した演出を実行するように構成すると良い。

【５６８９】
このように構成することで、天井発動モード中に変動表示される各種図柄（カード）として、超天井発動モード中に所定の組合せ（３つ揃い）で停止表示可能なカード種別（超時短カード）を徐々に増加させていくことが可能となるため、遊技者に対して、超天井発動モードが間も無く発動するのではと思わせることができる。なお、この場合、天井発動モード中に変動表示される各図柄列が複数の時短カードを有している場合には、既に変動表示されている時短カードの一部を超時短カードへと切り替えるように構成しても良い。このように構成することで、各図柄列が有するカード数を増加させること無く、超時短カードを変動表示させることが可能となる。
【５６９０】
また、この場合、時短カード、又は超時短カードが３枚停止表示される組合せを天井発動モード中において天井特典が付与されることを示す停止図柄の組合せとして設定すると良い。このように構成することで、天井発動モード中における各種カードの変動表示制御を代えること無く、単に時短カードの表示態様を超時短カードの表示態様へと切り替えるだけの処理を実行するだけで、技者に対して、超天井発動モードが間も無く発動するのではと思わせることができる。
【５６９１】
＜第１４制御例の第１変形例について＞
次に、図４８１から図４９０を参照して、本第１４制御例の第１変形例について説明をする。上述した第１４制御例は、天井特典を付与するための第１条件（ハマリ回数５００回）が成立した後、高確率（９００／１０００）で時短当選する時短抽選にて、第２条件が成立した場合（外れ当選した場合）に、天井特典を付与可能に構成することで、天井特典が付与されるタイミングに不規則性を持たせ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるものであった。
【５６９２】
しかしながら、天井特典を付与するための第１条件（ハマリ回数５００回）が成立した後、第２条件が成立するまでの期間が長期間となり、遊技者に天井特典を付与することが出来ないという問題が発生する場合があった。
【５６９３】
これに対して、本第１４制御例の第１変形例では、通常状態において時短抽選で当選した場合に、時短回数の異なる第１時短状態を設定可能に構成し、天井特典を付与するための第１条件（ハマリ回数５００回）が成立した後、設定されている第１時短状態が終了することで第２条件が成立し、天井特典が付与されるように構成している。
【５６９４】
つまり、第１条件が成立してから第２条件が成立するまでの期間を、第１時短状態として設定される時短回数や、第１時短状態が設定されるタイミングによって多様化させることができると共に、第１条件が成立してから第２条件が成立するまでの期間に上限を設定することが可能に構成している。
【５６９５】
このように構成することで、天井特典が付与されるタイミングに不規則性を持たせ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させながらも、第１条件が成立してから第２条件が成立するまでの期間に上限を設定することで、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。
【５６９６】
また、本第１変形例では、天井特典を付与するための第１条件が成立するよりも前から、第２条件が成立するタイミングを事前に判別可能に構成している。具体的には、第１条件が成立するタイミングまで（ハマリ回数が５００回に到達するまで）の残期間（残変動回数）が５０回の時点で、第１時短状態の残時短回数が１００回である場合には、第１条件が成立してから第２条件が成立するまでの期間が、特別図柄変動５０回分になると、予め判別することが可能となる。

【５６９７】
よって、天井特典が付与されるタイミングを示すための示唆演出を、第１条件が成立するよりも前から実行することが可能となる。さらに、天井特典を付与するための第１条件が成立するよりも前の段階で、新たに第１時短状態を設定可能な状態、即ち、通常状態中において、第１時短状態として設定される時短回数が、第１条件が成立してから第２条件が成立するまでの期間が長くなる時短回数であるか、比較的短くなる時短回数であるかを遊技者に報知することもできる。
【５６９８】
このように構成することで、天井特典を付与するための複数の条件の何れも成立していない時点から、天井特典が付与され得るタイミングを遊技者に予測させながら遊技を行わせ易くすることができる。
【５６９９】
＜第１４制御例の第１変形例における演出内容について＞
まず、図４８１を参照して、本第１４制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第１４制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第１４制御例におけるパチンコ機１０に対して、左打ち遊技状態にて実行される時短抽選の結果に基づいて第１時短状態が設定されている間は時短抽選が実行されず、且つ、第１時短状態の時短回数として異なる時短回数を設定可能に構成している点で相違している。
【５７００】
つまり、天井特典を付与することが可能な第１条件（ハマリ回数５００回）が成立した後、設定されている第１時短状態が終了することにより、天井特典を付与するための第２条件が成立し、天井特典が付与されるように構成している。
【５７０１】
このように構成することで、第１条件が成立した時点において設定されている第１時短状態の残時短回数が、天井特典が付与されるまでの残期間として予め設定されるため、上述した第１４制御例におけるパチンコ機１０のように、第１条件が成立したにも関わらず、第２条件が長時間成立しない事態を発生させ難くすることができる。
【５７０２】
また、上述した第１４制御例と同様に、天井特典を付与することが可能な第１条件（ハマリ回数５００回）が成立したことを示すための期間演出（天井発動モード演出）を実行可能に構成し、その天井発動モード演出にて、天井特典が付与されるまでの残期間に基づく演出を実行可能に構成している。
【５７０３】
ここで、本第１４制御例における第１変形例では、天井発動モード演出が実行される期間の長さが、第１時短状態の残時間（残時短回数）となるため、その長さを事前に判別することが可能となる。そして、天井発動モード演出の演出期間として設定される期間の長さに応じた演出を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者に対して天井特典が付与されるまでの期間を予測させることができるため、遊技を継続するか否かの選択を遊技者に行わせ易くすることができる。
【５７０４】
また、本第１４制御例の第１変形例では、第１条件が成立してから第２条件が成立するまでの期間が所定期間（例えば、特別図柄抽選４回）以内である場合に、第１条件が成立したことを遊技者に報知するための報知態様として、通常とは異なる特殊演出態様を設定可能に構成している。このように構成することで、第２条件が成立するタイミングが遊技者に有利なタイミング（第１条件の成立直後のタイミング）であることを遊技者に分かり易く報知することができる。
【５７０５】
加えて、本第１４制御例の第１変形例においても、第１条件が成立した後に、第２条件が成立すること無く、右打ち遊技状態が設定される場合（大当たり当選や時短当選に基づ

いて第２時短状態が設定される場合）において、遊技者に対して、第２条件が成立する場合に設定される演出態様を設定可能に構成している。このように構成することで、右打ち遊技状態が設定される契機を遊技者に判別させ難くすることができる。

【５７０６】

本第１４制御例の第１変形例では、天井発動モード演出が実行されると、図４８１に示した演出が実行される。図４８１（ａ）は、第１条件が成立したことを示すための天井発動モード演出にて表示される表示画面の一例を示した図であり、図４８１（ｂ）は、第１条件が成立した時点において、第２条件が成立することが確定している場合に表示される表示画面の一例を示した図である。

【５７０７】

そこで、本第１変形例では、左打ち遊技状態中において、第１時短状態が設定されているか否かを遊技者に予測させるための遊技状態示唆演出を実行可能に構成している。図４６４（ａ）は、遊技状態示唆演出の演出画面の一例を示した図であって、図４６４（ｂ）は、左打ち遊技状態において、第１時短状態が設定されている可能性が高いことを遊技者に示唆するための示唆演出中における表示画面の一例を示した図である。

【５７０８】

図４６４（ａ）に示した通り、天井特典を付与するための第１条件（ハマリ回数５００回）が成立すると、天井発動モード演出としてドキドキゾーンが設定される。このドキドキゾーン中は、主表示領域Ｄｍに扉８７１が出現し、特別図柄抽選が実行される毎に、ウサギ８０１が鍵を用いて扉８７１を開ける演出が実行される。

【５７０９】

副表示領域Ｄｓには、ドキドキゾーン中の演出内容を説明するための態様として「鍵を使って扉を開けろ、扉が開けば時短突入」のコメントが表示され、遊技者に対して、扉８７１が開けば特典が付与されることを分かり易く報知している。

【５７１０】

主表示領域Ｄｍの右下側に形成される小表示領域Ｄｍ９には、獲得済みの第１特別図柄抽選の抽選権利（特図１保留）に対応させた保留アイコンｈｒ１～ｈｒ４が表示可能に構成されており、図４８１（ａ）に示した図では、特図１保留を４個獲得していることに対応させて４つの保留アイコンｈｒ１～ｈｒ４が表示されている。

【５７１１】

この保留アイコンｈｒ１～ｈｒ４は、獲得済みの特図１保留に対応した数が表示されるように構成しており、１個目の特図１保留（第１特図１保留）に対応させて第１保留アイコンｈｒ１が、２個目の特図１保留（第２特図１保留）に対応させて第２保留アイコンｈｒ２が、３個目の特図１保留（第３特図１保留）に対応させて第３保留アイコンｈｒ２が、４個目の特図１保留（第４特図１保留）に対応させて第４保留アイコンｈｒ４が表示される。

【５７１２】

そして、ドキドキゾーン中に新たな特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）が実行されると、第１保留アイコンｈｒ１として表示されていた鍵を使用して扉８７１を開放させる演出が実行されると共に、第２保留アイコンｈｒ２として表示されていた鍵が第１保留アイコンｈｒ１へとシフトし、以下、第３保留アイコンｈｒ３として表示されていた鍵が第２保留アイコンｈｒ２へとシフトし、第４保留アイコンｈｒ４として表示されていた鍵が第３保留アイコンｈｒ３へとシフトし、第４保留アイコンｈｒ４が表示されない表示画面となる。この場合、新たな特図１保留を獲得した場合に、第４保留アイコンｈｒ４が表示される。

【５７１３】

図４８１に示した図では、第４保留アイコンｈｒ４のみが、他の保留アイコン（第１保留アイコンｈｒ１～第３保留アイコンｈｒ３）とは異なる表示態様で表示されており、第１保留アイコンｈｒ１～第３保留アイコンｈｒ３は通常鍵を示す表示態様で、第４保留アイコンｈｒ４は特殊鍵を示す表示態様で表示されている。

【５７１４】
詳細な説明は後述するが、第１保留アイコンｈｒ１～第４保留アイコンｈｒ４の表示態様は、通常は通常鍵を示す表示態様が設定されるように構成しており、第２条件が成立する特別図柄変動に対応する特図保留や、大当たり当選（時短当選）する特図保留に対して、特殊鍵を示す表示態様が設定され易くなるように構成している。そして、特殊鍵を示す表示態様で表示されている保留アイコンを用いた変動演出では、通常鍵を示す表示態様で表示されている保留アイコンを用いた変動演出よりも、扉８７１が開放する演出結果となる変動演出が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、保留アイコンの表示態様について遊技者に興味を持たせることができる。
【５７１５】
また、天井特典を付与するための第１条件が成立しドキドキゾーンが設定された直後に第２条件が成立する場合には、図４８１（ａ）に示した演出（鍵を用いて扉を開放させる演出）では無く、図４８１（ｂ）に示した特殊演出を実行可能に構成している。
【５７１６】
図４８１（ｂ）に示した特殊演出では、ドキドキゾーン中の通常演出で表示される扉８７１（図４８１（ａ）参照）に代えて、自動ドア８７１が表示される。そして副表示領域Ｄｓには、間もなく天井特典（第３時短状態）が付与されることを遊技者に案内するための案内態様として「大ラッキー！！近付くだけで扉が開くよ」のコメントが表示される。
【５７１７】
そして、特殊演出中は、第２条件が成立する特別図柄変動が表示されるまでウサギ８０１が自動ドア８７１に近付いていく演出が実行され、第２条件が成立する特別図柄変動にて自動ドア８７１が開き、天井特典が付与されることを報知する演出が実行される。このように構成することで、ドキドキゾーンが設定された場合に表示される扉の種別によって、天井特典が付与されるまでの残期間の長さを遊技者に視覚的に判別させ易くすることができる。
【５７１８】
また、自動ドア８７１が表示される特殊演出を実行可能に構成することで、例えば、ハマリ回数５０１回目の特別図柄変動が実行されることで第２条件が成立する場合に通常演出（図４８１（ａ）参照）が実行される事態、即ち、遊技者が通常演出の演出内容を把握する間も無く１個目の鍵で扉８７１が開いてしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。
【５７１９】
以上、説明をした通り、本第１４制御例の第１変形例では、天井特典を付与するための第１条件が成立した時点において、第２条件が成立するまでの残期間を判別可能に構成しているため、第１条件が成立してから第２条件が成立するまでの残期間に長さに応じた演出（天井発動モード演出）を実行することが可能となる。このように構成することで、天井発動モード演出の演出内容に対して遊技者に興味を持たせることができる。
【５７２０】
なお、本第１４制御例の第１変形例では、ハマり回数が規定回数（５００回）に到達した場合に、天井発動モード演出を実行し、天井発動モード演出の演出期間（第１条件が成立してから第２条件が成立するまでの残期間）に応じた演出態様を設定するように構成し、天井発動モード演出の演出期間が所定期間以内（例えば、特別図柄抽選４回分以内）である場合において、特殊演出態様が設定された天井発動モード演出（図４８１（ｂ）参照）を実行可能に構成することで、天井発動モード演出が実行される場合において、どの演出態様が設定されるのか遊技者に興味を持たせることができるものであった。
【５７２１】
しかしながら、本第１４制御例の第１変形例では、ハマり回数が規定回数（５００回）に到達した場合に天井発動モード演出が実行されるため、ハマり回数が５０１回～５０４回となる特別図柄変動にて第２条件が成立する場合に特殊演出態様が設定可能となり、特殊演出態様が設定され難いという問題があった。

【５７２２】
この問題を解決するために、例えば、天井発動モード演出を実行するタイミングを、第２条件の成立タイミングに基づいて決定するように構成しても良く、例えば、天井特典を付与するための第１条件（ハマリ回数５００回）が成立した場合であっても、天井発動モード演出を実行せず、その後、第２条件が成立するまでの残期間が所定期間以内（例えば、特別図柄抽選４回分以内）となった場合に、天井発動モード演出を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、天井発動モード演出として特殊演出態様を設定し易くすることができる。また、第１条件の成立期間と、天井発動モード演出の演出期間とを異ならせることにより、後に実行される遊技の内容を遊技者に判別させ難くすることができる。

【５７２３】
なお、本第１４制御例の第１変形例では、ハマり回数が規定回数（５００回）に到達した場合に、天井発動モード演出を実行し、天井発動モード演出の演出期間（第１条件が成立してから第２条件が成立するまでの残期間）に応じた演出態様を設定することで、遊技者に対して、天井特典が付与されるまでの残期間を予測させる演出を実行可能に構成しているが、第１条件が成立するよりも前の期間において、第２条件が成立するまでの残期間を遊技者に予測させることが可能となる各種演出を実行しても良い。

【５７２４】
例えば、通常状態において実行される時短抽選によって時短当選した場合に、今回設定される第１時短状態の時短回数と、第１条件が成立するまでの残ハマり回数と、に基づいて、今回設定される第１時短状態が、第１条件が成立した後に終了するか否かを判別し、第１条件が成立した後に終了すると判別した場合には、第１条件が成立してから第１時短状態が終了するまでの期間の長さに対応した演出（時短当選時演出）を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、第１条件が成立するよりも前に、天井特典が付与され易い（第１条件が成立してから第２条件が成立するまでの期間が短い）遊技状況であるか否かを遊技者に予測させることが可能となる。

【５７２５】
また、第１条件が成立する前に今回設定される第１時短状態が終了すると判別した場合には、今回設定される第１時短状態が終了してから第１条件が成立するまでの残期間を特定し、その特定した残期間の長さが、第１時短状態として設定され得る時短回数のうち、最も少ない時短回数よりも長いか否かを判別し、今回設定される第１時短状態が終了してから第１条件が成立するまでの残期間の長さが、第１時短状態として設定され得る時短回数のうち、最も少ない時短回数よりも短いと判別した場合と、長いと判別した場合とで、異なる態様の演出（時短当選時演出）を実行可能に構成しても良い。

【５７２６】
このように構成することで、次に設定される第１時短状態が終了するタイミングと、天井特典を付与するための第１条件が成立するタイミングと、に関する情報を遊技者に報知することができるため、天井特典が付与され易い（第１条件が成立してから第２条件が成立するまでの期間が短い）遊技状況であるか否かを遊技者に予測させることが可能となる。

【５７２７】
例えば、通常状態において計測されているハマり回数と、時短当選した場合に設定され得る第１時短状態の時短回数とに基づいて、時短当選した場合に遊技者に有利となり易い期間と、遊技者に不利となり易い期間と、を遊技者に報知可能な演出を実行可能に構成すると良い。

【５７２８】
具体的には、本第１４制御例では、図４８３に示した通り、第１時短状態が設定された場合には、時短回数として「１００」～「３００」の範囲を設定可能に構成しており、その殆どが約１００単位（１００回、２００回、３００回）で設定されるように構成している。そして、天井特典を付与するための第１条件としてハマリ回数５００回が設定されて

いる。よって、通常状態において計測されているハマり回数が、２００回付近、３００回付近、４００回付近となる期間が、天井特典を付与するための第１条件が成立した直後に終了する第１時短状態を設定可能な期間（有利期間）となる。一方で、通常状態において計測されているハマり回数が４５０回～４９９回となる期間では、天井特典を付与するための第１条件が成立してから第１時短状態が終了するまでの期間が長くなる期間（不利期間）となる。

【５７２９】

よって、通常状態において計測されているハマり回数が、２０１回～２２０回、３０１回～３２０回、４０１回～４２０回なる期間を有利期間として設定し、遊技者に対して、時短当選した場合に遊技者に有利となり易い有利期間であることを示す演出を実行可能に構成する。より具体的には、第３図柄表示装置８１の表示面に現在が有利期間であることを示すための案内態様として「有利ゾーン」と表示し、有利ゾーン中に特別図柄抽選が実行された場合に、ウサギ８０１がゴルフで球を打つ演出が実行される。そして、特別図柄抽選の結果が完全外れ（大当たり、時短、共に非当選）である場合には、「もう１回」と表示され、次の特別図柄抽選に対応する演出で再度球を打つ演出が実行される。

【５７３０】

そして、特別図柄抽選にて大当たり当選した場合、或いは、時短当選にて第２時短状態が設定される場合には、ウサギ８０１が打ったゴルフ球がカップインするホールインワン演出が実行され、カップから取り出したボールに付されているアイコンが「Ｖ」である場合は大当たり当選が報知され、「時短」である場合には、時短当選に基づく第２時短状態の設定が報知される。

【５７３１】

また、特別図柄抽選にて時短当選した場合には、今回の時短当選によって設定される第１時短状態の時短回数と、天井特典を付与するための第１条件が成立するまでの残ハマリ回数との差分を算出し、算出された差分が、第１条件が成立してから実行される特別図柄変動５回以内に第１時短状態が終了する場合、即ち、設定されている有利ゾーンに対して最適な第１時短状態が設定された場合には、第３図柄表示装置８１の表示画面にて、カップの近くに打ったゴルフ球が位置し、「ナイスショット！！ニアピン賞獲得」の文字が表示されるニアピン演出が実行される。このニアピン演出が実行された場合には、ニアピン賞のトロフィーが、天井特典が付与されるまで、或いは、大当たり遊技が実行されるまで第３図柄表示装置８１の表示画面に継続して表示されるように構成する。このように構成することで、パチンコ機１０の遊技状況として、天井特典を付与するための第１条件が成立した直後（特別図柄変動５回以内）に天井特典が付与される遊技状況であることを遊技者に分かり易く報知することができる。

【５７３２】

また、算出された差分（今回の時短当選によって設定される第１時短状態の時短回数と、天井特典を付与するための第１条件が成立するまでの残ハマリ回数との差分）が、第１条件が成立してから実行される特別図柄変動２０回以内に第１時短状態が終了する場合、即ち、設定されている有利ゾーンに対して適切な第１時短状態が設定された場合には、第３図柄表示装置８１の表示画面にて、グリーン上にゴルフ球が位置し、「ナイスショット！！」の文字が表示されるグリーンオン演出が実行される。このグリーンオン演出が実行された場合には、ニアピン賞演出とは異なり、天井特典が付与されるまで、或いは、大当たり遊技が実行されるまで第３図柄表示装置８１の表示画面に継続して特定態様（トロフィー等）が表示されることが無いように構成する。このように構成することで、グリーンオン演出を体験した遊技者のみが、パチンコ機１０の遊技状況として、天井特典を付与するための第１条件が成立した直後（特別図柄変動２０回以内）に天井特典が付与される遊技状況であることを遊技者に分かり易く報知することができる。

【５７３３】

一方で、算出された差分（今回の時短当選によって設定される第１時短状態の時短回数と、天井特典を付与するための第１条件が成立するまでの残ハマリ回数との差分）が、第

１条件が成立してから実行される特別図柄変動２０回以内に第１時短状態が終了しない場合、即ち、設定されている有利ゾーンに対して適切な第１時短状態が設定されなかった場合のうち、第１条件が成立してから第１時短状態が設定されるまでの期間の長さが、特別図柄変動２０回よりも長い場合には、キャラクタ８０１が打ったゴルフ球がＯＢとなるＯＢ演出が実行され、その後、有利ゾーンが終了する。このＯＢ演出が実行された場合には、パチンコ機１０の遊技状況として、第１条件が成立してから第１時短状態が終了するまでの期間が長いことを示す演出であるため、ＯＢ演出が実行されたことを確認した遊技者は、他のパチンコ機１０への移動を含めて今後の遊技方針を決定し易くなる。

【５７３４】

このＯＢ演出が実行されたことを履歴として表示しないように構成することで、実際に遊技を行っている遊技者のみ知り得る情報（ＯＢ演出の有無）を提供することができるため、遊技を実行している遊技者に対して、遊技を実行していない遊技者よりも有利な情報を提供することが可能となる。なお、ＯＢ演出が実行されたことを履歴表示可能に構成し、後でＯＢ演出の実行の有無を確認可能に構成しても良い。

【５７３５】

また、第１条件が成立するよりも前に第１時短状態が終了する場合には、フェアウェイ上にゴルフ球が位置し、「次回アプローチ対決」の文字を表示する第１打演出が実行し、有利ゾーンを終了させる。

【５７３６】

この場合、第１打演出が実行されたことを示す情報を記憶可能な記憶手段を設け、次の有利ゾーンが設定される場合に、記憶手段に第１打演出が実行されたことが記憶されている場合には、アプローチ演出が実行される。そして、その有利ゾーン中に新たな時短当選で第１時短状態が設定された場合には、上述した演出の決定方法と同一の手法で各演出を決定し、決定した演出が実行される。

【５７３７】

以上、上述した演出を実行することで、遊技者に対して、天井特典が付与されるタイミングを示唆可能な示唆演出として、天井特典を付与するための第１条件が成立するよりも前の段階と、第１条件が成立した後の段階とで異なる演出を実行可能となり、遊技者に対して遊技意欲を低下させること無く継続して遊技を行わせ易くすることができる。

【５７３８】

また、実行される各種演出によって、天井特典が付与されるタイミングが遊技者に不利となるタイミング（天井特典を付与するための第１条件が成立してから天井特典が付与されるまでの期間が長くなるタイミング）を示唆することができるため、パチンコ機１０を遊技する遊技者に対して、天井特典の付与を目指した遊技を継続するか否かの判断を多様なタイミングで行わせることができる。よって、天井特典の付与を目指した遊技を継続するか否かの判断基準の異なる遊技者が入れ替わりながらパチンコ機１０の遊技を行わせ易くすることができるため、パチンコ機１０の遊技の稼働を高め易くすることができる。

【５７３９】

＜第１４制御例の第１変形例における電気的構成について＞

次に、図４８２から図４８５を参照して、本第１４制御例の第１変形例における電気的構成について説明をする。本第１４制御例の第１変形例では、上述した第１４制御例に対して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成の一部と、ＲＡＭ２２３の構成の一部と、を変更している点で相違している。それ以外の構成は同一であるためその説明を省略する。

【５７４０】

まず、図４８２を参照して、本第１４制御例の第１変形例における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成について説明をする。図４８２は、本第１４制御例の第１変形例における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成を示した図である。図４８２に示した通り、本第１４制御例の第１変形例では、上述した第１４制御例における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成（図４７３（ａ）参照）に対して、時短種別選択１４テーブル２０２ｍ

ｆに代えて時短種別選択１４ａテーブル２０２ｍａｆを設けている点で相違し、それ以外は同一である。

【５７４１】

時短種別選択１４ａテーブル２０２ｍａｆは、上述した第１４制御例の時短種別選択１４テーブル２０２ｍｆに対して、時短抽選で時短当選した場合の時短種別を決定する際に参照される時短用１３テーブル２０２ｌｆ１に代えて時短当選用１４ａテーブル２０２ｍａｆ１を設けている点で相違している。この時短当選用１４ａテーブル２０２ｍａｆ１は、第１時短状態が設定される時短種別の種類として、５種類の時短種別が規定されており、設定される時短種別に応じて異なる回数の時短回数が設定されるように構成している。

【５７４２】

ここで、図４８３を参照して、時短種別選択１４ａテーブル２０２ｍａｆが有する時短当選用１４ａテーブル２０２ｍａｆ１の内容について説明をする。図４８３は、時短当選用１４ａテーブル２０２ｍａｆ１に規定されている内容を示した図である。図４８３に示した通り、時短当選用１４ａテーブル２０２ｍａｆ１には、合計で６種類の時短種別が規定されており、時短当選したことに基づいて第１時短状態が設定される時短種別が５種類、第２時短状態が設定される時短種別が１種類規定されている。

【５７４３】

なお、第２時短状態が設定される時短種別は、その選択割合や、設定される時短回数が上述した第１４制御例と同一であるため、その詳細な説明を省略する。一方、第１時短状態が設定される時短種別の種類を増加させており、設定される時短種別に応じて、最大で３００回、最小で１００回の時短回数が設定されるように構成している。

【５７４４】

具体的には、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の取り得る「０～９９９」の範囲のうち、「０～９９」の範囲には、時短回数１００（時短カウンタ２０３ｈの値に１００が設定される）であって、第１時短状態が設定される時短種別が、「１００～１９９」の範囲には、時短回数１０１（時短カウンタ２０３ｈの値に１０１が設定される）であって、第１時短状態が設定される時短種別が、「２００～２９９」の範囲には、時短回数１０２（時短カウンタ２０３ｈの値に１０２が設定される）であって、第１時短状態が設定される時短種別が、「３００～５９９」の範囲には、時短回数２００（時短カウンタ２０３ｈの値に２００が設定される）であって、第１時短状態が設定される時短種別が、「６００～８９９」の範囲には、時短回数３００（時短カウンタ２０３ｈの値に３００が設定される）であって、第１時短状態が設定される時短種別が、「９００～９９９」の範囲には、時短回数３００（時短カウンタ２０３ｈの値に３００が設定される）であって、第２時短状態が設定される時短種別が、それぞれ規定されている。

【５７４５】

ここで、図４８３に示した通り、本第１４制御例の第１変形例では、第１時短状態に設定される時短回数として、下一桁の値が若干異なるだけで時短種別が複数規定されている。本第１４制御例の第１変形例では、上述した通り、天井特典を付与することが可能な第１条件（ハマリ回数５００回）が成立した時点で設定されている第１時短状態の残時短回数が０となり通常状態が設定される場合に、天井特典を付与可能に構成している。

【５７４６】

つまり、第１条件が成立した時点における第１時短状態の残時短回数に応じて、天井特典が付与されるタイミングが異なることになる。この場合、第１時短状態の時短回数として設定可能な値を所定間隔（例えば、５０回）で異ならせて規定した場合には、特定の時短回数が終了し得る付近の特別図柄抽選回数が終了した時点で、次に時短状態が終了し得るタイミングが特別図柄抽選５０回分程度後になるため、天井特典が付与されることを期待しながら継続して遊技を行わせ難いという問題があった。

【５７４７】

これに対して、本第１変形例では、時短回数を若干異ならせた時短種別を設定可能に構成しているため、天井特典が付与されることを期待しながら継続して遊技を行わせ易くす

ることができる。更に、本第１変形例では、上述した第１４制御例と同様に、特別図柄抽選で時短当選した場合に第１時短状態を設定可能に構成し、特別図柄抽選にて実行される時短抽選において時短当選する確率が９９０／１０００となるように構成しているため、大当たり遊技終了後の１回目の特別図柄抽選において時短当選しない可能性も約１％存在する。

【５７４８】

つまり、大当たり遊技終了後に、ハマり回数の計測が新たに開始されるのに対して、第１時短状態の残時短回数が０となるタイミングは、第１時短状態が設定されるタイミングと、設定された第１時短状態の時短種別によって異ならせることが可能となる。このように構成することで、ハマり回数が第１条件（５００回）を満たした場合における第１時短状態の残時短回数の値を異ならせ易くすることができ、遊技者に対して、第２条件が成立するタイミングを予測させ難くすることができる。

【５７４９】

また、第１時短状態の時短回数として最大で３００回を設定可能に構成している。この３００回の時短回数は、通常第１条件（ハマリ回数５００回）が成立してから特殊第１条件（ハマリ回数７００回）が成立するまでに要する特別図柄抽選の回数よりも大きな値が設定されている。

【５７５０】

このように構成することで、第１条件（ハマリ回数５００回）が成立するまでに新たに第１時短条件が設定されるタイミングや、設定される時短種別に応じて、第２天井特典が設定され易い状況（通常第１条件が成立してから特殊第１条件が成立するまでの間に第１時短状態が終了し得ない（し難い）状況）を創出可能に構成している。よって、上述した第１４制御例に対して、第２天井特典を実行させ易くすることができる。

【５７５１】

次に、図４８４、及び、図４８５を参照して、本第１４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図４８４（ａ）は、本第１４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成を示した図である。図４８４（ａ）に示した通り、本第１４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２は、ドキドキゾーン演出選択テーブル２２２ｍａａを設けている点で上述した第１４制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成と異ならせている。それ以外は同一であるためその詳細な説明を省略する。

【５７５２】

ドキドキゾーン演出選択テーブル２２２ｍａａは、ドキドキゾーンが設定される場合の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルである。

【５７５３】

ここで、図４８５を参照して、ドキドキゾーン演出選択テーブル２２２ｍａａに規定されている内容について説明をする。図４８５は、ドキドキゾーン演出選択テーブル２２２ｍａａに規定されている内容を示した図である。

【５７５４】

図４８５に示した通り、ドキドキゾーン演出選択テーブル２２２ｍａａには、ドキドキゾーンが設定される時点における残時短回数（第１時短状態の残時短回数）と、獲得済みの特図保留（特図１保留）に対する先読み結果（事前判別結果）と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値とに対応させて異なる演出態様が規定されている。

【５７５５】

具体的には、残回数カウンタ２２３ｍａａの値が「１」、即ち、第１条件が成立した特別図柄変動の次変動にて第２条件が成立し、天井特典が付与される場合には、先読み結果、及び、取得した演出カウンタ２２３ｆの値に関わらず、演出態様として「自動ドア」が規定されている。ここで、演出態様「自動ドア」が決定された場合には、図４８２（ｂ）に示した特殊演出が実行される。

【５７５６】

次に、残回数カウンタ２２３ｍａａの値が「２」で、先読み結果が「全外れ」、即ち、ドキドキゾーンが設定される時点において獲得済みの特図保留（特図１保留）に対する先読み結果（事前判別結果）として、大当たり当選を示す情報、又は、第２時短状態が設定される時短当選を示す情報が含まれていないと判別された場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、「保２強カギ」が、「５０～８９」の範囲に対して、「ノーマル」が、「９０～９９」の範囲に対して「自動ドア」が、それぞれ演出態様として規定されている。

【５７５７】

ここで、「保２強カギ」の演出態様が決定された場合は、第２保留アイコンｈｒ２に対して通常鍵とは異なる特殊鍵の表示態様（図４８１（ａ）の第４保留アイコンｈｒ４の表示態様に相当）が表示される。

【５７５８】

一方で、先読み結果が「当たりあり」、即ち、ドキドキゾーンが設定される時点において獲得済みの特図保留（特図１保留）に対する先読み結果（事前判別結果）として、大当たり当選を示す情報、又は、第２時短状態が設定される時短当選を示す情報が含まれていると判別された場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、「自動ドア」が、「５０～９９」の範囲に対して、「保２強カギ」が、それぞれ演出態様として規定されている。

【５７５９】

ここで、先読み結果が「当たりあり」となった場合であっても、残回数カウンタ２２３ｍａａの値に対応した保留アイコンに対して「強カギ」が決定されるように構成している。この場合、第２条件が成立するよりも前に「当たり当選」する特別図柄抽選が実行された場合には、その特別図柄抽選に対応する保留アイコンが示す通常鍵を使用した演出として扉８７１が開放する演出が実行される。このように構成することで、通常鍵を使用した演出においても扉８７１が開放する演出を容易に実行させることが可能となる。

【５７６０】

また、第２条件が成立してから（天井特典が付与されてから）「当たり当選」する特別図柄抽選が実行される場合には、ドキドキゾーンが終了してから当たり当選する特別図柄抽選が実行されるため、ドキドキゾーン中における演出に違和感を与えることが無い。

【５７６１】

また、残回数カウンタ２２３ｍａａの値が「３」で、先読み結果が「全外れ」、即ち、ドキドキゾーンが設定される時点において獲得済みの特図保留（特図１保留）に対する先読み結果（事前判別結果）として、大当たり当選を示す情報、又は、第２時短状態が設定される時短当選を示す情報が含まれていないと判別された場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、「保３強カギ」が、「５０～８９」の範囲に対して、「自動ドア」が、「９０～９９」の範囲に対して「ノーマル」が、それぞれ演出態様として規定されている。

【５７６２】

一方で、先読み結果が「当たりあり」、即ち、ドキドキゾーンが設定される時点において獲得済みの特図保留（特図１保留）に対する先読み結果（事前判別結果）として、大当たり当選を示す情報、又は、第２時短状態が設定される時短当選を示す情報が含まれていると判別された場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に対して、「自動ドア」が、「９０～９９」の範囲に対して、「ノーマル」が、それぞれ演出態様として規定されている。

【５７６３】

また、残回数カウンタ２２３ｍａａの値が「４」で、先読み結果が「全外れ」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、「保４強カギ」が、「５０～９９」の範囲に対して、「自動ドア」が、それぞれ演出態様として規定されている。一方で、先読み結果が「当たりあり」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、「保４強カギ」が、「５０～８９」の範囲に対して、

「自動ドア」が、「９０～９９」の範囲に対して、「ノーマル」が、それぞれ演出態様として規定されている。

【５７６４】

さらに、残回数カウンタ２２３ｍａａの値が「５～２０」で、先読み結果が「全外れ」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に対して、「チャンス」が、「９０～９９」の範囲に対して、「ランダム強カギ」が、それぞれ演出態様として規定されている。一方で、先読み結果が「当たりあり」の場合、即ち、第２条件が成立するよりも前に（第１時短状態が終了するよりも前に）、当たり当選する特別図柄抽選にてドキドキゾーンが終了する場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、「ノーマル」が、「５０～８９」の範囲に対して、「当保強カギ」が、「９０～９９」の範囲に対して、「自動ドア」が、それぞれ演出態様として規定されている。

【５７６５】

ここで、演出態様として「チャンス」が設定された場合には、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される扉８７１の表示態様として、通常の扉（図４８１（ａ）参照）よりも若干豪華な扉（チャンス扉）を示す表示態様が設定される。このように構成することで、通常の扉８７１が表示される場合よりも、扉が開放し易い状況（第２条件が成立し易い状況）であることを遊技者に対して視覚的に判別させ易くすることができる。

【５７６６】

また、演出態様として「ランダム強カギ」が設定された場合は、獲得済みの特図保留に対応して表示される保留アイコンのうち、ランダムに抽選された１の保留アイコンに対して「強カギ」の表示態様が設定される。このように構成することで、特殊鍵を使用した演出にて扉８７１が開放されない演出（失敗演出）を設定することができる。

【５７６７】

残回数カウンタ２２３ｍａａの値が「２１～１００」で、先読み結果が「全外れ」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、「チャンス」が、「５０～９９」の範囲に対して、「ノーマル」が、それぞれ演出態様として規定されている。一方で、先読み結果が「当たりあり」の場合、即ち、第２条件が成立するよりも前に（第１時短状態が終了するよりも前に）、当たり当選する特別図柄抽選にてドキドキゾーンが終了する場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、「当保強カギ」が、「５０～８９」の範囲に対して、「自動ドア」が、「９０～９９」の範囲に対して、「ノーマル」が、それぞれ演出態様として規定されている。

【５７６８】

残回数カウンタ２２３ｍａａの値が「１０１～３００」で、先読み結果が「全外れ」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に対して、「ノーマル」が、「９０～９９」の範囲に対して、「チャンス」が、それぞれ演出態様として規定されている。一方で、先読み結果が「当たりあり」の場合、即ち、第２条件が成立するよりも前に（第１時短状態が終了するよりも前に）、当たり当選する特別図柄抽選にてドキドキゾーンが終了する場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、「自動ドア」が、「５０～８９」の範囲に対して、「当保強カギ」が、「９０～９９」の範囲に対して、「ノーマル」が、それぞれ演出態様として規定されている。

【５７６９】

図４８４（ｂ）に戻り、説明を続ける。図４８４（ｂ）は、本第１４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成を示した図である。本第１４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３は、上述した第１４制御例に対して、残回数カウンタ２２３ｍａａと、ドキドキ中フラグ２２３ｍａｂを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素についてはその説明を省略する。

【５７７０】

残回数カウンタ２２３ｍａａは、第１時短状態の時短回数を計測するためのカウンタであって、第１時短状態が設定されたことを示す状態コマンドを受信した場合に、設定され

る時短回数に対応する値がセットされる。そして、第１時短状態中に特別図柄抽選が実行される毎に値が更新（減算）される。この残回数カウンタ２２３ｍａａの値は、天井特典を付与するための第１条件（ハマリ回数５００回）が成立した時点で参照され、残回数カウンタ２２３ｍａａの値に基づいて、天井特典を付与するための第２条件（第１時短状態の終了）が成立するまでの残期間が算出される。そして、第１時短状態が終了した場合に値が０にクリアされる。

【５７７１】

ドキドキ中フラグ２２３ｍａｂは、ドキドキゾーンの演出態様が決定され、ドキドキゾーンの演出が実行されている期間であることを示すためのフラグであって、ドキドキゾーンの演出態様が決定された場合にオンに設定される。ドキドキ中フラグ２２３ｍａｂがオンに設定されている間は、新たに、ドキドキゾーンの演出態様を決定する処理が実行されないように構成している。このように構成することで、遊技者に分かり易い演出を実行することができる。そして、ドキドキゾーンの演出期間が終了した場合にオフに設定される。

【５７７２】

＜第１４制御例の第１変形例における制御処理について＞

次に、図４８６～図４９０を参照して、本第１４制御例の第１変形例における制御処理について説明をする。本第１４制御例の第１変形例では、上述した第１４制御例に対して、主制御装置１１０にて実行される制御処理として、時短抽選を実行するための処理内容と、天井特典を付与するための処理内容と、時短状態を設定するための処理内容と、を異ならせている点、音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理として、通常状態、及び、時短状態にて実行される変動演出を設定するための処理内容を異ならせている点で相違している。

【５７７３】

具体的には、主制御装置１１０にて実行される処理として、上述した第１４制御例にて実行される時短抽選処理１３（図４５３のＳ３８００６参照）に代えて、時短抽選処理１４ａ（図４８６のＳ３８０５６ａ）を、天井判定処理１４（図４７６のＳ３８０７１参照）に代えて、天井判定処理１４ａ（図４８７のＳ３８０７１ａ）を、時短設定処理１４（図４７７のＳ３０２７４参照）に代えて、時短設定処理１４ａ（図４８８のＳ３０２７４ａ）を実行する点で相違している。また、音声ランプ制御装置１１３にて実行される処理として、上述した第１４制御例にて実行される時短状態演出設定処理１４（図４７９のＳ３９０９１参照）に代えて時短状態演出設定処理１４ａ（図４８９のＳ３９０９１ａ）を、通常モード用演出設定処理１４（図４８０のＳ３４４７２参照）に代えて、通常モード用演出設定処理１４ａ（図４９０のＳ３４４７２ａ参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については説明を省略する。

【５７７４】

まず、図４８６を参照して、時短抽選処理１４ａ（Ｓ３８０５６ａ）の処理内容について説明をする。図４８６は、時短抽選処理１４ａ（Ｓ３８０５６ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この時短抽選処理１４ａ（Ｓ３８０５６ａ）は、上述した第１４制御例にて実行される時短抽選処理１３（図４５３のＳ３８００６参照）に対して、時短抽選を実行可能な遊技状態の種別を異ならせている点と、時短当選の判定を行う際に参照されるデータテーブルを異ならせている点と、で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【５７７５】

図４８６に示した通り、時短抽選処理１４ａ（Ｓ３８０５６ａ）が実行されると、まず、遊技状態格納エリア２０３ｇに格納されている現在設定されている遊技状態を示す情報を読み出し（Ｓ８１０２）、現在設定されている遊技状態が通常状態であるかを判別する（Ｓ３８１５１ａ）、通常状態であると判別した場合は（Ｓ３８１５１ａ：Ｙｅｓ）、時短当たり乱数１４テーブル２０２ｍｅに基づいて抽選結果（時短当選の判定結果）を取得し（Ｓ３８１５２ａ）、上述した第１４制御例にて実行される時短抽選処理１３（図４５

３のＳ３８００６参照）と同一のＳ８１０５、及びＳ８１０６の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ３８１５１ａの処理において、通常状態では無いと判別した場合は（Ｓ３８１５１ａ：Ｎｏ）、時短抽選を実行すること無く、本処理を終了する。

【５７７６】

つまり、本第１４制御例の第１変形例では、時短抽選を実行可能な遊技状態として通常状態のみが規定されており、通常状態以外の遊技状態が設定されている場合には、時短抽選が実行されないように構成している。このように構成することで、遊技者にとって最も不利な遊技状態であった通常状態のみ遊技者に有利となる特典（第２時短状態）を付与し得る機会（時短抽選）を提供することができるため、通常状態中の遊技を行っている遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【５７７７】

また、上述した第１４制御例とは異なり、第１時短状態が設定されている状態にて時短抽選が実行されないように構成しているため、時短抽選にて時短当選したことに基づいて第１時短状態が設定された場合には、設定された第１時短状態に対応する時短回数を消化することで確実に通常状態を設定することが可能となる。よって、第１時短状態が継続する最長期間を第１時短状態が設定される時点で予め設定することができるため、遊技者に対して、無用に長時間の間、第１時短状態中の遊技を実行させてしまうことを抑制することができる。また、第１時短状態が設定される時点で予め設定された第１時短状態が継続する最長期間の長さに基づいて、遊技者に対して第１時短状態が終了するまでの期間の長さを示唆する演出（ドキドキゾーン）を実行することが可能となる。

【５７７８】

次に、図４８７を参照して、天井判定処理１４ａ（Ｓ３８０７１ａ）の処理内容について説明をする。図４８７は、天井判定処理１４ａ（Ｓ３８０７１ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この天井判定処理１４ａ（Ｓ３８０７１ａ）は、上述した第１４制御例にて実行される天井判定処理１４（図４７６のＳ３８０７１参照）に対して、天井特典を付与するための第１条件（ハマり回数５００回）に関する情報（ハマり回数）を更新させる条件を異ならせている点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容には同一の符号を付して、その説明を省略する。

【５７７９】

図４８７に示した通り、天井判定処理１４ａ（Ｓ３８０７１ａ）が実行されると、上述した第１４制御例にて実行される天井判定処理１４（図４７６のＳ３８０７１参照）のうち、Ｓ３８１０２の処理を削除した制御処理が実行される。具体的には、Ｓ３８１０１の処理を実行した後、Ｓ３８１０２の処理を実行すること無く、Ｓ３８１０３の処理へ移行するように構成している。

【５７８０】

つまり、天井判定処理１４ａ（Ｓ３８０７１ａ）では、設定されている遊技状態に関わらず、特別図柄抽選が実行される毎に、ハマり回数が加算されるように構成している。このように構成することで、天井特典を付与するための第１条件（ハマリ回数５００回）が成立するタイミングを固定し易くすることができるため、天井特典を付与するための第２条件（第１時短状態の終了）が成立するタイミングについて遊技者に興味を持たせ易くすることができる。

【５７８１】

次に、図４８８を参照して、時短設定処理１４ａ（Ｓ３０２７４ａ）の処理内容について説明をする。図４８８は、時短設定処理１４ａ（Ｓ３０２７４ａ）の処理内容を示したフローチャートである。この時短設定処理１４ａ（Ｓ３０２７４ａ）は、上述した第１４制御例にて実行される時短設定処理１４（図４７７のＳ３０２７４参照）に対して、遊技状態として通常状態が設定されている場合のみ、新たな時短状態を設定可能に構成している点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については、同一の符号を付して説明を省略する。

【５７８２】

図４８８に示した通り、時短設定処理１４ａ（Ｓ３０２７４ａ）が実行されると、現在が通常状態であるかを判別し（Ｓ３８５７１）、通常状態では無いと判別した場合は（Ｓ３８５７１：Ｎｏ）、時短状態を設定するための各種処理をスキップして、本処理を終了する。一方、通常状態であると判別した場合は（Ｓ３８５７１：Ｙｅｓ）、上述した時短設定処理１４（図４７７のＳ３０２７４参照）と同一のＳ８３５１～Ｓ３８３５７の処理を実行し、本処理を終了する。

【５７８３】

このように、新たな時短状態を設定するための処理を、特定の遊技状態（通常状態）が設定されている場合のみ実行可能に構成し、特定の遊技状態（通常状態）が設定されているかの判別を最初に実行することにより、無用な処理が実行され難くすることができる。

【５７８４】

なお、図４８８に示した通り、本第１４制御例の第１変形例では、通常状態が設定されている場合にて、時短抽選の結果に基づく時短状態の設定を、天井特典に基づく時短状態の設定よりも優先して実行するように構成しているが、これに限ること無く、天井特典に基づく時短状態の設定を、時短抽選の結果に基づく時短状態の設定よりも優先して実行可能に構成しても良い。この場合、上述した第１３制御例にて実行される時短設定処理１３（図４５５のＳ３０２５４参照）と同様に、天井特典を付与するための条件（各種天井待機フラグの設定状況）を判別する処理を先に実行し、天井特典を付与するための条件が成立していない場合（各種天井待機フラグの何れもオンに設定されていない場合）に、時短抽選の結果に基づく時短状態を設定するための処理を実行するように構成すれば良い。

【５７８５】

このように構成することで、天井特典を付与するための第１条件（ハマリ回数５００回）が成立している状態で、既に設定されている第１時短状態が終了した場合に必ず天井特典を付与することができる。

【５７８６】

さらに、本第１４制御例の第１変形例では、通常状態が設定されている場合以外は、新たな時短状態を設定するための条件が成立している場合（各種天井待機フラグの何れかがオンに設定されている場合）であっても、新たな時短状態を設定すること無く、通常状態が設定されるまで、新たな時短状態を設定するための権利を持ち越すように構成している（時短持ち越し機能を有している）。

【５７８７】

この時短持ち越し機能を別の用途に適用しても良く、例えば、第２時短状態や確変状態といった右打ち遊技状態が設定されている状態において、天井特典の付与条件が成立した場合に、現在設定されている遊技状態に基づく右打ち遊技状態が終了した後に、天井特典に基づく右打ち遊技状態を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技者に有利となる右打ち遊技状態が継続する期間を長くすることができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させ易くすることができる。

【５７８８】

また、右打ち遊技状態中であれば何れのタイミングで天井特典の付与条件を成立させたとしても、同一の特典（右打ち遊技状態終了後の天井特典付与）を提供することができるため、遊技者に対して付与される天井特典の内容が過剰に有利になったり、過剰に不利になったりしてしまうことを抑制することができる。

【５７８９】

さらに、右打ち遊技状態中においても時短抽選を実行可能に構成し、その時短抽選にて第２時短状態が設定される時短種別に当選した場合に、右打ち遊技状態が終了した後に、時短当選に基づく第２時短状態を設定するように構成しても良い。この場合、本第１４制御例の第１変形例のように、時短当選時の一部において第２時短状態が設定される時短種別（有利時短）が設定されるように構成しているパチンコ機１０では、有利時短に当選するまでは（有利時短以外の時短に当選した場合であっても）繰り返し時短抽選を実行可能に構成し、有利時短に当選したことを条件に時短抽選を実行しないように構成すると良い

。
【５７９０】
さらに、時短当選した結果を複数持ち越し可能に構成しても良く、例えば、右打ち遊技状態中に実行される時短抽選にて５回時短当選した場合には、その５回の時短当選に基づく時短状態を順に設定するように構成しても良い。
【５７９１】
次に、図４８９を参照して、時短状態演出設定処理１４ａ（Ｓ３９０９１ａ）の処理内容について説明をする。図４８９は、時短状態演出設定処理１４ａ（Ｓ３９０９１ａ）の処理内容を示した図である。この時短状態演出設定処理１４ａ（Ｓ３９０９１ａ）では、上述した時短状態演出設定処理１４（図４７９のＳ３９０９１参照）に対して、第１時短状態が設定された場合に設定される時短回数を計測するための処理を追加した点で相違しており、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して説明を省略する。
【５７９２】
図４８９に示した通り、時短状態演出設定処理１４ａ（Ｓ３９０９１ａ）が実行されると、上述した時短状態演出設定処理１４（図４７９のＳ３９０９１参照）と同一のＳ３４３０１～Ｓ３４３０３の処理を実行し、Ｓ３４３０３の処理において、第１時短状態が設定されたと判別した場合に（Ｓ３４３０３：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに含まれる時短回数を残回数カウンタ２２３ｍａａの値に設定し（Ｓ３４３９１）、その後、上述した時短状態演出設定処理１４（図４７９のＳ３９０９１参照）と同一のＳ３４３０５～Ｓ３４３０９の処理を実行して本処理を終了する。
【５７９３】
このように、本第１４制御例の第１変形例では、第１時短状態の残時短回数を残回数カウンタ２２３ｍａａの値を用いて計測することにより、第１時短状態の残期間を判別可能に構成している。これにより、天井特典を付与するための第２条件（第１時短状態の終了）が成立するまでの期間を判別し、その判別結果に基づく演出を実行することができる。
【５７９４】
次に、図４９０を参照して、通常モード用演出設定処理１４ａ（Ｓ３４４７２ａ参照）の処理内容について説明をする。図４９０は、通常モード用演出設定処理１４ａ（Ｓ３４４７２ａ参照）の処理内容を示したフローチャートである。この通常モード用演出設定処理１４ａ（Ｓ３４４７２ａ参照）では、上述した通常モード用演出設定処理１４（図４８０のＳ３４４７２参照）に対して、天井発動モード中フラグ２２３ｍａがオンに設定されている場合、即ち、天井特典を付与するための第１条件（ハマリ回数５００回）が成立した場合に実行される制御処理の内容を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。
【５７９５】
図４９０に示した通り、通常モード用演出設定処理１４ａ（Ｓ３４４７２ａ参照）が実行されると、まず、上述した通常モード用演出設定処理１４（図４８０のＳ３４４７２参照）と同一のＳ３４５０１～Ｓ３４５７１の処理を実行する。
【５７９６】
そして、Ｓ３４５７１の処理において、天井発動モード中フラグ２２３ｍａがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３４５７１：Ｙｅｓ）、残回数カウンタ２２３ｍａａの値を更新し（Ｓ３４５９１）、ドキドキゾーン演出選択テーブル２２２ｍａａを参照して、ドキドキゾーンの演出態様を決定し（Ｓ３４５９２）、天井発動モード中フラグ２２３ｍａをオフに設定し（Ｓ３４５９３）、ドキドキ中フラグ２２３ｍａｂをオンに設定し（Ｓ３４５９４）、本処理を終了する。
【５７９７】
一方、Ｓ３４５７１の処理において、天井発動モード中フラグ２２３ｍａがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３４５７１：Ｎｏ）、次に、ドキドキ中フラグ２２３ｍａｂがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３４５９５）、オンに設定されている、即

ち、既にドキドキゾーンが設定されていると判別した場合は（Ｓ３４５９５：Ｙｅｓ）、ドキドキゾーンの演出態様の更新を決定し（Ｓ３４５９６）、本処理を終了する。また、Ｓ３４５９５の処理においてドキドキ中フラグ２２３ｍａｂがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３４５９５：Ｎｏ）、今回受信した変動パターンに対応した演出態様を決定し（Ｓ３４５０９）、本処理を終了する。

【５７９８】

以上、説明をした通り、本第１４制御例の第１変形例では、時短抽選で時短当選した場合に、所定回数の第１時短状態（１００回～３００回の第１時短状態）を設定可能に構成し、天井特典を付与させるための第１条件（ハマリ回数５００回）が成立している状態で、第１時短状態が終了した場合（残時短回数が０となった場合）に第２条件が成立し、天井特典を付与可能に構成している。

【５７９９】

このように構成することで、第１時短状態が終了するタイミングに応じて、天井特典が付与されるタイミングを異ならせることができるため、天井特典が付与されるタイミングを遊技者に分かり難くすることができる。

【５８００】

なお、本第１４制御例の第１変形例では、第１時短状態を終了させるための第１時短終了条件として、特別図柄変動回数に基づいて成立する第１時短終了条件を設定するように構成しているが、これに限ること無く、第１時短終了条件が成立するよりも前に、特別図柄抽選の抽選結果に基づいて成立し得る第２時短終了条件を設けてもよく、例えば、特別図柄抽選の抽選結果が特定抽選結果（大当たり当選以外の特定の抽選結果）となった回数が所定回数（例えば、２回）となった場合に、第２時短終了条件が成立し、第１時短状態を終了させるように構成しても良い。

【５８０１】

このように構成することで、第１時短終了条件が成立する特別図柄変動回数（時短回数）が実行されるよりも前に、第１時短状態を終了させることができるため、天井特典が付与されるタイミングを遊技者に分かり難くすることができる。

【５８０２】

さらに、本第１４制御例の第１変形例では、第１時短状態が設定されている状態では時短抽選が実行されないように構成しているが、これに限ること無く、第１時短状態が設定されている状態でも時短抽選が実行されるように構成し、第１時短状態が設定されている状態で実行された時短抽選で時短当選した場合に、新たに当選した第１時短状態の時短回数を設定する（時短カウンタ２０３ｈの値にセットする）ように構成しても良いし、新たに当選した第１時短状態の時短回数が、既に設定されている第１時短状態の残時短回数よりも少ないかを判別可能に構成し、判別結果に基づいて時短カウンタ２０３ｈの値を決定するように構成しても良い。この場合、例えば、時短カウンタ２０３ｈの値として、遊技者に有利となる方に対応させた値を決定すると良く、本第１４制御例の第１変形例に適用する場合であれば、第１条件が成立した後は、時短カウンタ２０３ｈの値が少なくなる方の時短回数に対応させて時短カウンタ２０３ｈの値を決定するように構成すれば良い。このように構成することで、第１条件が成立してから第２条件が成立するまでの期間が無用に長くなる事態が頻繁に発生してしまうことを抑制することができる。

【５８０３】

以上、説明をした通り、上述した第１４制御例、及び、第１４制御例の第１変形例では、天井特典を付与するための条件として第１条件（ハマリ回数５００回）と、第２条件（第１時短状態の終了）と、を設けており、何れの条件も成立した場合に天井特典が付与されるように構成している。よって、第１条件として設定されている特別図柄抽選回数（ハマリ回数）に到達したタイミングと、実際に天井特典が付与されるタイミングと、を容易に異ならせることが可能となる。

【５８０４】

このように構成することで、天井特典が付与されるハマリ回数として異なる回数を設定

可能に構成し、設定条件が成立した場合において、異なるハマり回数の中から１のハマり回数を決定するといった複雑な処理を実行すること無く、様々なタイミング（特別図柄抽選回数）で天井特典を付与することができる。

【５８０５】

なお、上述した第１４制御例、及び、第１４制御例の第１変形例では、特別図柄抽選回数に関わらず、特別図柄抽選の結果（時短抽選の結果）に基づいて第１時短状態を設定可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、天井特典を付与するための第１条件が成立した時点において通常状態が設定されている場合には、必ず第１時短状態が設定されるように構成しても良い。

【５８０６】

また、上述した上述した第１４制御例、及び、第１４制御例の第１変形例では、第１時短状態が設定されている状態では、天井特典として第３時短状態が設定されないように構成している。つまり、第１時短状態は、第３時短状態が設定されるタイミングを遅延させる遅延状態ともいえる。また、第３時短状態が設定されることを規制する規制状態ともいえる。

【５８０７】

また、第１時短状態は、予め設定されている時短回数分、特別図柄抽選が実行されたことに基づいて終了するように構成している。つまり、第１時短状態を終了させるための手段は、第３時短状態が設定されることが規制されている規制状態（規制期間）を解除する解除手段ともいえる。

【５８０８】

なお、第１時短状態（遅延状態、規制状態）を解除する手法として、上述した第１４制御例、及び、第１４制御例の第１変形例では、特別図柄抽選回数に基づいて成立する条件が成立した場合に、第１時短状態（遅延状態、規制状態）を解除するように構成しているが、これに限ること無く、上述した各制御例にて用いられている時短状態を終了させるための時短終了条件を適宜適用しても良い。

【５８０９】

＜第１５制御例について＞

次に、図４９１から図５０３を参照して、第１５制御例におけるパチンコ機１０について説明をする。本第１５制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点とで相違している。また、主制御装置１１０のＭＰＵが実行する制御内容と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【５８１０】

上述した第５制御例では、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させるための契機として、特別図柄抽選の大当たり当選以外の契機を設け、特定の特別図柄（第２特別図柄）の特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）の抽選結果が大当たり当選とは異なる抽選結果（外れ）の一部において、普通図柄の高確率状態を設定させるための契機が成立するように時短抽選を実行可能に構成していた。

【５８１１】

本第１５制御例におけるパチンコ機１０では、上述した第５制御例と同様に、第２特別図柄抽選でのみ時短抽選を実行可能に構成し、通常状態と、第２確変状態とで、少なくとも時短抽選を実行可能に構成している。

【５８１２】

そして、時短状態（第２時短状態）が設定されている場合に、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くなるように構成し、且つ、第２特別図柄抽選よりも優先して第１特別図柄抽選が実行されるように構成している。加えて、本第１５制御例では、大当たり遊技

の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように構成し、特別図柄の高確率状態が継続する期間（確変期間）と、普通図柄の高確率状態が継続する期間（時短期間）との長さを異ならせて設定することができるように構成している。

【５８１３】

具体的には、確変期間の継続期間の方が、時短期間の継続期間よりも長くなるように大当たり遊技終了後に確変状態を設定可能に構成しており、この場合、大当たり遊技終了後の遊技状態が、特別図柄抽選の実行回数が増加するにつれ、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と順に移行するように構成している。

【５８１４】

さらに、第２確変状態が設定されている状態で第２特別図柄抽選が実行される場合よりも、通常状態が設定されている状態で第２特別図柄抽選が実行される方が、遊技者に有利な時短抽選が実行されるように構成している。

【５８１５】

このように構成することで、確変状態中（第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易い右打ち遊技状態中）において、獲得した第２特別図柄の保留記憶（特図２保留）が、第２確変状態中に実行されることが無いように、第２確変状態中に第１入球口６４へと遊技球を入球させ、第１特別図柄の保留記憶（特図１保留）が途切れないようにするという斬新な遊技性を遊技者に提供することができる。

【５８１６】

＜第１５制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について＞

まず、図４９１を参照して、本第１５制御例におけるパチンコ機１０が有する遊技盤１３の構成について説明をする。上述した第５制御例におけるパチンコ機１０は、通常状態において第１入球口６４へと遊技球を入球させるための左打ち遊技を実行し、時短状態が設定された場合に入球し易くなる第２入球口６４０へと遊技球を入球させるための右打ち遊技を実行可能な遊技盤１３（図２３４参照）を有していた。そして、図２３４に示した通り、右打ち遊技によって発射された遊技球が流下可能となる遊技領域（右側領域）には、遊技球が入球することで第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を獲得可能な入球手段を設けておらず、右打ち遊技中は、新たな特図１保留を獲得し難い遊技状態となるように構成していた。

【５８１７】

ここで、本第１５制御例のパチンコ機１０は、上述した通り、確変状態中おいて右打ち遊技を実行することで特図２保留を獲得し、確変状態が終了してから所定期間が経過するまでの間、第２特別図柄抽選よりも優先して実行される第１特別図柄抽選を実行させることで特図２保留を消化しなければ遊技者に有利な特典を付与可能に構成している。そして、特図２保留を獲得し易い確変状態中において右打ち遊技を実行した場合であっても、新たに特図１保留を獲得することができるように遊技盤１３を構成している。このように構成することで、特図１保留を獲得したまま確変状態を終了させ易くすることができる。

【５８１８】

図４９１は、本第１５制御例のパチンコ機１０が有する遊技盤１３の構成を示す正面図である。本第１５制御例におけるパチンコ機１０が有する遊技盤１３の構成は、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０が有する遊技盤１３の構成（図２３４参照）に対して、遊技盤１３上に形成される遊技領域のうち、右側領域に配設された各種装置の構成を異ならせ、右打ち遊技状態中においても特図１保留を獲得可能に構成している点で相違している。なお、右側領域以外の構成については同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。

【５８１９】

図４９１に示した通り、本第１５制御例では、遊技球が入球することで、第１特別図柄

抽選の実行権利を獲得可能な入球手段として、遊技盤１３の左側領域を流下した遊技球の方が、遊技盤１３の右側領域を流下した遊技球よりも入球し易い第１入球口６４と、遊技盤１３の右側領域を流下した遊技球の方が、遊技盤１３の左側領域を流下した遊技球よりも入球し易い右第１入球口６４ｂと、を有しており、第１入球口６４が遊技盤１３の下方領域（可変表示ユニット８０の下方側に形成される遊技領域）に配設され、右第１入球口６４ｂが遊技盤１３の右側領域に配設されている。

【５８２０】

第１入球口６４、及び、右第１入球口６４ｂは、何れも遊技球が入球することで４個の賞球が払い出されるように構成しており、左打ち遊技を実行した場合には、２５０個の遊技球を全て使用（途中で払い出された賞球の使用も含む）するまでに約２０個の遊技球を第１入球口６４へと入球させることが可能となるように第１入球口６４が配設されている。

【５８２１】

一方、右打ち遊技を実行した場合には、２５０個の遊技球を全て使用（途中で払い出された賞球の使用も含む）するまでに約１５個の遊技球を右第１入球口６４ｂへと入球させることが可能となるように右第１入球口６４ｂが配設されている。

【５８２２】

ここで、左側領域には、第１入球口６４以外に遊技球が入球することで１０個の賞球が払い出される一般入球口６３が配設されており、左側領域を流下する遊技球のうち、第１入球口６４へと入球することが出来なかった遊技球が一般入球口６３へと入球した場合にも賞球が払い出されるように構成しているため、右打ち遊技を実行するよりも左打ち遊技を実行した場合の方が、特定数の遊技球を発射した場合において、遊技球が常時入球可能な入球口（一般入球口６３、第１入球口６４、右第１入球口６４ｂ）への遊技球の入球に基づく賞球を多く獲得し易くなるように構成している。

【５８２３】

よって、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くなる普通図柄の高確率状態が設定されていない（普通図柄の低確率状態が設定されている）通常状態においては、右打ち遊技を実行する場合よりも、左打ち遊技が実行される場合の方が、遊技者に有利な遊技となる。

【５８２４】

図４９１に示した通り、遊技盤１３の右側領域には、第２特別図柄抽選を実行させるための入球口（始動入球口）である第２入球口１６４０と、第２入球口１６４０に付設される電動役物１６４０と、遊技球が通過（入球）することで普通図柄抽選の実行権利を獲得可能なスルーゲート６７と、第１特別図柄抽選を実行させるための入球口（始動入球口）である右第１入球口６４ｂと、大当たり遊技が実行されることで遊技球が入球（入賞）可能となる可変入賞装置１０６５と、が配設されている。

【５８２５】

第２入球口１６４０には、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される当たり遊技（普図当たり遊技）にて開閉作動する電動役物１６４０ａが付随しており、設定されている遊技状態に応じて遊技球を入球させ易い状態（普通図柄の高確率状態）と、遊技球を入球させ難い状態（普通図柄の低確率状態）と、を創出可能に構成している。なお、普通図柄抽選の内容や、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される当たり遊技（普図当たり遊技）において開閉作動される電動役物１６４０ａの動作制御内容等については、上述した各制御例において説明をした電動役物制御の内容と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【５８２６】

次に、右打ち遊技によって発射された遊技球の流れについて説明をする。図４９１に示した通り、右打ち遊技によって発射された遊技球は、遊技盤１３の右側領域に植設されている複数の釘によって流下方向を変更しながら流下する。そして、第２入球口１６４０が配設されている第１流路、又は、スルーゲート６７及び右第１入球口６４ｂが配設されて

いる第２流路に約９対１の割合で振り分けられ、さらに下流方向へと流下する。
【５８２７】
第２流路への流入口は、２つの釘の間隙ｓｕ１によって形成されており、右側領域を流下した遊技球のうち、間隙ｓｕ１を通過しなかった遊技球が第１流路を流下するように構成している。間隙ｓｕ１の開口幅は、間隙ｓｕ１を形成する釘の配置位置によって拡縮するため、例えば、間隙ｓｕ１を形成する釘の配置位置が間隙ｓｕ１の開口幅を狭くする方向へと移動した場合には、右側領域を流下した遊技球が第２流路を流下し難くなり、第１流路を流下し易くなる。一方で、間隙ｓｕ１を形成する釘の配置位置が間隙ｓｕ１の開口幅を広くする方向へと移動した場合には、右側領域を流下した遊技球が第２流路を流下し易くなり、第１流路を流下し難くなる。
【５８２８】
第１流路を流下する遊技球は、電動役物１６４０が付随する第２入球口１６４０に到達し、普図当たり遊技によって電動役物１６４０が開状態へと動作している場合には、遊技盤１３から突出した電動役物１６４０によって遊技球が第２入球口１６４０へと誘導され、第２入球口１６４０に入球する。また、第２入球口１６４０へと遊技球が到達したタイミングにて普図当たり遊技が実行されていない（電動役物１６４０が閉状態である）場合には、電動役物１６４０が遊技盤１３内に埋設されているため、遊技球が電動役物１６４０を通過し、可変入賞装置１０６５に向けて流下する。
【５８２９】
第２流路を流下する遊技球は、第２流路内に植設された釘によって、スルーゲート６７が設けられた第３流路と、右第１入球口６４ｂが設けられた第４流路へと約１対１の割合で振り分けられる。第４流路への流入口は、２つの釘の間隙ｓｕ２によって形成されており、第２流路を流下する遊技球のうち、間隙ｓｕ２を通過しなかった遊技球が第３流路を流下するように構成している。間隙ｓｕ２の開口幅は、間隙ｓｕ２を形成する釘の配置位置によって拡縮するため、例えば、間隙ｓｕ２を形成する釘の配置位置が間隙ｓｕ２の開口幅を狭くする方向へと移動した場合には、第２流路を流下した遊技球が第４流路を流下し難くなり、第３流路を流下し易くなる。一方で、間隙ｓｕ２を形成する釘の配置位置が間隙ｓｕ２の開口幅を広くする方向へと移動した場合には、第２流路を流下した遊技球が第４流路を流下し易くなり、第３流路を流下し難くなる。
【５８３０】
そして、第３流路を流下する遊技球は、スルーゲート６７を通過し、可変入賞装置１０６５に向けて流下し、第４流路を流下した遊技球は、その殆どが右第１入球口６４ｂへと入球する。なお、第４流路を流下した遊技球の一部が、右第１入球口６４ｂへと入球すること無く、可変入賞装置１０６５に向けて流下し得るように、第４流路には排出口が設けられている。このように構成することで、右第１入球口６４ｂの開口部付近で遊技球が滞留（球詰まりが発生）した場合であっても、その後、第４流路へと流入する遊技球を流下させることが可能となる。
【５８３１】
以上、説明をした通り、本第１５制御例のパチンコ機１０は、右側領域を流下する遊技球が、所定の割合で第２入球口１６４０、スルーゲート６７、右第１入球口６４ｂへと入球し得るように構成されており、右側領域を１００個の遊技球が流下した場合には、そのうちの９０個が、第２入球口１６４０が配設される第１流路を流下し、１０個が第２流路を流下する。そして、第２流路を流下する１０個の遊技球のうち、５個が第３流路を流下しスルーゲート６７を通過する。また、残りの５個が第４流路を流下し第１入球口６４ｂへと入球するように構成されている。
【５８３２】
通常状態が設定されている場合には、普通図柄抽選で当り当選した場合であっても、第２入球口１６４０へと遊技球を入球させることが困難な普図当たり遊技（電動役物１６４０が開状態となる期間が短い（０．１秒）普図当たり遊技）が実行されるように構成しているため、通常状態において右打ち遊技を実行し、右側領域へと遊技球を流下させた場合

には、右第１入球口６４ｂへと遊技球が入球した場合に払い出される賞球（４個）のみが払い出されることになる。

【５８３３】

よって、通常状態において右打ち遊技を実行した場合には、発射された遊技球の約５％が右第１入球口６４ｂへと入球し得るように構成しているため、２５０個の遊技球を全て使用（途中で払い出された賞球の使用も含む）した場合に、約１５個の遊技球を右第１入球口６４ｂへと入球させることが可能となる。

【５８３４】

なお、間隙ｓｕ１、或いは、間隙ｓｕ２の開口幅が狭くなるように各種釘の配置位置を調整することにより、右打ち遊技によって発射された遊技球が右第１入球口６４ｂへと入球する割合を低く調整することが可能であるが、このように各種釘の配置位置を調整した場合には、第２入球口１６４０、又はスルーゲート６７に入球する遊技球の割合が高くなるように構成している。

【５８３５】

ここで、詳細な説明は省略するが、本第１５制御例では、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）にて普通図柄抽選で当り当選した場合には、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）にて普通図柄抽選で当り当選した場合よりも、第２入球口１６４０へと遊技球が入球し易い普図当たり遊技を実行可能に構成している。

【５８３６】

つまり、特図２保留を獲得した状態で確変状態を終了させ難くするために、右打ち遊技によって特図１保留を獲得させ難くなるように各種釘の配置位置を調整した場合には、右打ち遊技によってスルーゲート６７、第２入球口１６４０へと遊技球を入球（通過）させ易くなるため、第２確変状態中に右打ち遊技を行うことで新たな特図２保留を獲得し易くすることができる。

【５８３７】

また、第２確変状態中に新たな特図２保留を獲得させ難くするために、右打ち遊技によってスルーゲート６７、及び、第２入球口１６４０へと遊技球を入球させ難くするように各種釘の配置位置を調整した場合には、右第１入球口６４ｂへと遊技球が入球し易くなるように構成している。

【５８３８】

上述した通り、本第１５制御例のパチンコ機１０は、左打ち遊技を実行した場合には、特図２保留を獲得出来ない（困難となる）ように構成し、基本的には、左打ち遊技を実行した場合の方が、右打ち遊技を実行する場合よりも特図１保留を獲得し易くなるように構成しているため、特図２保留を獲得した状態で確変状態が終了した場合には、確変状態終了後に設定される第２確変状態中は左打ち遊技を実行することで、新たな特図１保留を獲得し、第２確変状態が終了するまで特図２保留を保持することを目指す遊技を遊技者に行わせるものであるが、確変状態中に実行された右打ち遊技の結果に応じて、第２確変状態中において多種多様な遊技を遊技者に行わせることが可能となる。

【５８３９】

例えば、遊技盤１３の右側領域の構成として、通常よりも右第１入球口６４ｂへと遊技球が入球し易くなるように各種釘の配置位置が調整されている場合には、第２確変状態中において、左打ち遊技によって特図１保留の獲得を目指す遊技と、右打ち遊技によって特図１保留を獲得しながら、低確率ではあるが新たな特図２保留の獲得を目指す遊技との何れかを遊技者に選択させることができる。

【５８４０】

また、遊技盤１３の右側領域の構成として、通常よりも右第１入球口６４ｂへと遊技球が入球し難くなるように各種釘の配置位置が調整されている場合には、確変状態の終了時点で特図２保留を保持していれば、第２確変状態中において特図１保留を獲得し易い左打ち遊技を遊技者に実行させ、確変状態の終了時点で特図２保留を保持していなければ、第

２確変状態中において左打ち遊技よりも特図１保留を獲得し難いが、新たな特図２保留を獲得可能な右打ち遊技を遊技者に実行させることが可能となる。

【５８４１】

このよう構成することで、遊技者に対して様々な遊技方法を試行錯誤しながら遊技を行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【５８４２】

この場合、確変状態の終了時点にて獲得済みの特図１保留数と、特図２保留数とに基づいて、確変状態終了後に設定される第２確変状態における遊技方法として遊技者に有利となる遊技方法を決定し、決定した遊技方法を示すため情報を遊技者に報知可能に構成しても良い。

【５８４３】

具体的には、確変状態の終了時点にて特図２保留を獲得していないと判別した場合は、新たに特図２保留を獲得することが可能な右打ち遊技を第２確変状態中の遊技方法として報知し、確変状態の終了時点にて特図２保留を獲得していると判別した場合は、特図１保留を獲得し易い左打ち遊技を第２確変状態中の遊技方法として報知するように構成すれば良い。このように構成することで、第２確変状態中に遊技者に不利な遊技が行われてしまうことを抑制することができる。

【５８４４】

以上、説明をした通り、本第１５制御例では、図４９１に示した遊技盤１３を用いることで、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得し易い遊技状態（確変状態）にて実行される右打ち遊技中であっても、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を獲得可能に構成している。

【５８４５】

このように構成することで、第１特別図柄抽選の方が、第２特別図柄抽選よりも優先して実行されるパチンコ機１０において、特図１保留と特図２保留と、を共に獲得している状態で、確変状態を終了させ易くすることができる。よって、確変状態が終了し、確変状態よりも新たな特図２保留を獲得し難い遊技状態（第２確変状態）が設定された後も、優先して実行される第１特別図柄抽選を連続して実行させ易くすることができるため、獲得済みの特図２保留を消化すること無く、新たな特図２保留を獲得し難い遊技状態での遊技を継続させ易くすることができる。

【５８４６】

なお、本第１５制御例のように、右打ち遊技によって特図１保留を獲得可能な構成を用いること無く、別の構成を用いて、本第１５制御例と同様の遊技性を創出可能に構成しても良く、例えば、上述した第５制御例のパチンコ機１０が有する遊技盤１３（図２３４）を用いた場合には、確変状態中は右打ち遊技を実行することで第２特別図柄抽選が実行され易くし、確変状態にて実行される最後の特図変動（特図最終変動）の変動時間として長時間（例えば、１８０秒）の変動時間が設定されるように構成し、その特図最終変動中において、保留記憶可能な上限数（本第１５制御例では１個）の特図２保留獲得を案内する第１演出（右打ち演出）と、保留記憶可能な上限数（本第１５制御例では４個）の特図１保留獲得を案内する第２演出（左打ち演出）と、を実行可能に構成してもよい。

【５８４７】

さらに、図４９１に示した通り、遊技盤１３の右側領域下方には、大当たり遊技中に開放動作される可変入賞装置１０６５が配設されている。この可変入賞装置１６５０は、上述した第７制御例における可変入賞装置６５（図２９４参照）と同一内容であり、その詳細な説明を省略する。

【５８４８】

＜第１５制御例における演出内容について＞

次に、図４９２及び図４９３を参照して、本第１５制御例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第１５制御例に

おけるパチンコ機１０は、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０に対して、確変状態が終了した後に、第２確変状態が設定されるように、確変期間が時短期間よりも長くなるように構成している。

【５８４９】

そして、確変状態中に獲得した特図２保留が第２確変状態中に消化されること無く、第２確変状態が終了した後に設定される通常状態まで特図２保留を保持することにより、遊技者に有利な第２特別図柄抽選を実行可能に構成している。

【５８５０】

ここで、特図２保留を有している状態で、第２確変状態が設定された場合に実行されるキープゾーン演出の演出内容について図４９２を参照して説明をする。図４９２（ａ）は、キープゾーン演出中に表示される表示画面の一例を示した図であって、図４９２（ｂ）は、キープゾーン演出の終了画面として、特図２保留を獲得している状態で第２確変状態が終了することを示す成功演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。

【５８５１】

図４９２（ａ）に示した通り、確変状態中に獲得した特図２保留を保持した状態で第２確変状態が設定されると、キープゾーン演出が実行される。キープゾーン演出が実行されると、主表示領域Ｄｍの右下方にコンベア１０８０２が表示され、コンベア１０８０２上面に載置されている複数のエサを模したエサアイコンｈ１～ｈ５が、コンベア１０８０２の動きに連動して右から左へと移動する演出が実行される。そして、コンベア１０８０２の左側にはコンベア１０８０２から排出されるエサを待ち構えているサカナ１０８０１が表示され、コンベア１０８０２から排出されたエサを食べる演出が実行される。

【５８５２】

ここで、コンベア１０８０２の上面に載置される複数のエサは、特図１保留と、特図２保留と、に対応して表示されるように構成しており、図４９２（ａ）に示した表示画面では、小領域Ｄｍ１ａに示した通り、特図１保留を２個獲得している状態であるため、特図１保留に対応したエサが２個（エサアイコンｈ１，ｈ２）表示されている。そして、小領域Ｄｍ８ａに示した通り、特図２保留を１個獲得している状態であるため、特図２保留に対応したエサ（ＳＰの文字が付してあるエサ）が１個（エサアイコンｈ５）表示されている。

【５８５３】

そして、小領域Ｄｍ１に示した通り、第１特別図柄変動が実行中であるため、実行中の特別図柄種別を示すためのエサアイコンｈ０（第１特別図柄に対応する表示態様のエサ）がサカナ１０８０１に食べられている演出が実行されている。

【５８５４】

本第１５制御例では、第１特別図柄抽選が第２特別図柄抽選よりも優先して実行されるように構成しているため、第１入球口６４へと遊技球が入球し、新たな特図１保留を獲得する毎に、特図２保留に対応するエサアイコンｈ５よりもコンベア１０８０２の下流側（サカナ１０８０１に近い位置）に新たなエサアイコンｈ１～ｈ４が追加されるようにウサギ８０１がコンベア１０８０２の上面にエサを放り投げる演出が実行される。

【５８５５】

そして、主表示領域Ｄｍの上側には、キープゾーン演出が実行されていることを示す「キープゾーン」の文字が表示され、キープゾーン演出中の遊技内容を遊技者に案内するための案内態様として「魚がお腹一杯になるまでエサをあげろ！！」の文字が表示される。また、副表示領域Ｄｓには、より詳細な遊技方法を示すための案内態様として「ＳＰのエサが食べられないように、特図１保留を貯めてね」のコメントが表示される。

【５８５６】

また、コンベア１０８０２の上方には、コンベア１０８０２の動作状況を遊技者に報知するための信号機１０８０３が表示されている。この信号機１０８０３は、コンベア１０８０２が動作している状況を示す「ＧＯ」の表示領域と、コンベア１０８０２が動作して

いない（停止している）状況を示す「ＳＴＯＰ」の表示領域と、を有しており、コンベア１０８０２の動作状況に対応させて何れかの表示領域が点灯表示される。

【５８５７】

さらに、遊技者に遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）を案内するための案内表示領域として、小表示領域Ｄｍ４には「左打ち」が表示される。本第１５制御例では、基本的には、左打ち遊技中は遊技方法を遊技者に案内するための報知をせず、右打ち遊技が遊技者に有利となる場合に、「右打ち」の表示を小表示領域Ｄｍ４に表示するように構成しているが、キープゾーン演出中は、遊技球を発射しない場合に、左打ち遊技を実行する場合よりも遊技者に不利な遊技が実行され易くなることから、小表示領域Ｄｍ４に「左打ち」を表示するように構成している。

【５８５８】

上述したキープゾーン演出では、１の特別図柄変動が終了し、次の特別図柄変動が開始される毎に、新たなエサ（図ではエサアイコンｈ１）がサカナ１０８０１に食べられる演出が実行される。つまり、サカナ１０８０１に食べられているエサアイコンｈ０が実行中の特別図柄変動に関する情報を示す態様（実行中保留）となり、コンベア１０８０２上を移動するエサのうち、サカナ１０８０１に最も近いエサを示すエサアイコンｈ１が、次に実行される特別図柄変動に関する情報を示す態様（第１特図保留）となる。

【５８５９】

また、コンベア１０８０２の動作内容は、実行中の第１特別図柄変動の変動時間や、獲得済みの特図１保留に対応する特別図柄変動の変動時間に基づいて決定されるように構成しており、例えば、実行中の第１特別図柄変動の変動時間や、獲得済みの特図１保留に対応する特別図柄変動の変動時間が短い場合、即ち、短時間で特図２保留が消化され得る場合には、コンベア１０８０２の動作速度が上がり、実行中の第１特別図柄変動の変動時間や、獲得済みの特図１保留に対応する特別図柄変動の変動時間が長い場合、即ち、特図２保留が消化され得るタイミングまで時間的に余裕がある場合には、コンベア１０８０２の動作速度が低下したり、一時的にコンベア１０８０２が停止したりするように構成している。

【５８６０】

このように構成することで、残りのエサの数（表示されているエサアイコンｈ１～ｈ４の数）だけで無く、コンベア１０８０２の動作状況に基づいて、特図２保留が消化される（エサアイコンｈ５がサカナ１０８０１に食べられてしまう）までの期間を遊技者に予測させることが可能となり、予測結果に基づいて新たな特図１保留を獲得するための左打ち遊技を実行させることができる。

【５８６１】

また、詳細な説明は省略するが、キープゾーン演出中において実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、その大当たり遊技終了後に確変状態が設定されるように構成しているため、獲得済みの特図２保留を通常状態まで保持することが困難となる。よって、キープゾーン演出中において実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、キープゾーン演出を終了させる終了演出が実行されるように構成している。

【５８６２】

具体的には、特図１保留に対応するエサアイコンｈ１～ｈ４の表示態様として、毒入りのエサを設定可能に構成し、サカナ１０８０１が毒入りのエサを食べた場合に、遠くに逃げ出してしまう演出が実行されるように構成している。また、毒入りのエサを模したエサアイコンは、大当たり当選していない場合にも低確率で表示されるように構成し、大当たり当選を示す情報を有していない特図１保留に対応するエサの表示態様として毒入りのエサを模した表示態様が設定された場合には、サカナ１０８０１が毒入りのエサを避ける演出が実行されるように構成している。

【５８６３】

このように構成することで、キープゾーン演出中における第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、遊技者に違和感を与えること無くキープゾーン演出を終了させること

が可能となる。また、実際に大当たり当選していない特図１保留に対しても、大当たり当選している場合に設定される表示態様（毒入りのエサを示す表示態様）を設定可能に構成しているため、遊技者に違和感を与えること無く毒入りのエサを示す表示態様でエサアイコンを表示することができる。

【５８６４】

そして、特図２保留を獲得した状態で第２確変状態が終了することが確定した場合、即ち、第２特別図柄抽選よりも優先して実行される第１特別図柄抽選の保留記憶（特図１保留）数が、第２確変状態が終了するまでに要する特別図柄抽選回数を上回っており、且つ、獲得済みの特図１保留内に大当たり当選を示す情報が含まれていない場合には、図４９２（ｂ）に示した通り、サカナ１０８０１がお腹一杯になり、満足して帰って行く演出が終了し、コンベア１０８０２が停止表示され、信号機１０８０３は、コンベア１０８０２が停止していることを示すための表示領域「ＳＴＯＰ」が点灯表示される。

【５８６５】

そして、小表示領域Ｄｍ４には、遊技者が遊技球の発射を一時的に停止させることを促す案内表示態様として「休憩！？」が表示される。これにより、第２確変状態が終了し、遊技者に有利な第２特別図柄抽選が実行される通常状態が設定された後も左打ち遊技が継続されることにより第１特別図柄抽選が実行され（新たな特図１保留を獲得し続け）、第２特別図柄抽選が実行されない期間が長くなることを抑制することができる。

【５８６６】

なお、図４９２（ｂ）に示した表示画面では、遊技者に対して遊技球の発射を禁止させる程の強制力が無い表示態様が小表示領域Ｄｍ４に表示されているが、これに限ること無く、遊技者に対して遊技球の発射を直接的に禁止させる表示態様（例えば、「ＳＰエサが無くなるまで遊技球の発射を止めてください」との表示）を表示するように構成しても良い。

【５８６７】

図４９２（ｂ）に示した通り、キープゾーン演出が成功した場合には、次の遊技内容を遊技者に案内するための案内態様として、副表示領域Ｄｓにて「大成功！！残ったＳＰエサを食べちゃおう」のコメントが表示される。図４９２（ｂ）に示した状態から遊技球の発射を中断し、新たな特図保留を獲得すること無く、第２特別図柄抽選が実行されると、図４９３（ａ）に示した演出が実行される。

【５８６８】

図４９３（ａ）は、通常状態において第２特別図柄変動が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図４９２（ｂ）に示した通り、特図２保留に対応するエサアイコンｈ５を残した状態で、天井中モード演出が終了すると、通常状態が設定された後に、ウサギ８０１が特図２保留に対応するエサを食べる演出が実行される。ここで、ウサギ８０１がエサを全て食べきると、通常状態中に実行された第２特別図柄抽選の結果として、時短状態に当選したことを示す演出が設定される。

【５８６９】

一方、キープゾーン演出中に新たな特図１保留を獲得することができず、特図２保留が消化され、第２確変状態中に第２特別図柄変動が実行されると、図４９３（ｂ）に示した終了演出が実行される。図４９３（ｂ）は、第２確変状態中に第２特別図柄変動が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図４９３（ｂ）に示した通り、小表示領域Ｄｍ８には、第２特別図柄変動が実行されていることを示すための表示態様（図では矢印で表示）が表示され、小表示領域Ｄｍ８ａには、特図２保留の獲得数が０であることを示す「０」が表示されている。そして、主表示領域Ｄｍでは、お腹を空かせたサカナ１０８０１が「エサが足り無い」と怒りながらウサギ８０１を襲う演出が実行され、副表示領域Ｄｓには、キープゾーン演出が終了したことを示す「キープゾーン終了」のコメントが表示される。

【５８７０】

なお、本第１５制御例では、第２確変状態が継続する期間が、大当たり種別に応じて異

ならせることができるように構成しており、第２確変状態が継続する期間が最長で特図抽選４０回、最短で特図抽選１回となるように構成している。よって、図４９２（ａ）に示した表示画面では、キープゾーン演出が継続する期間（サカナ１０８０１がお腹一杯になるまでの期間）を遊技者に把握させないように、第２確変状態が継続する期間（第２確変状態の残期間）を報知しないように構成している。

【５８７１】

また、本第１５制御例にて実行されるキープゾーン演出では、キープゾーン演出の演出態様（例えば、サカナ１０８０１の表示態様や、コンベア１０８０２の速度等）を異ならせることで、第２確変状態の残期間を示唆可能に構成している。

【５８７２】

このように構成することで、キープゾーン演出の継続期間を遊技者に分かり易く報知することができるため、第２確変状態が終了するまで特図２保留を保持しようと意欲的に遊技を行わせることができる。また、第２確変状態の残期間を示すための表示態様を専用に表示するのでは無く、例えば、サカナ１０８０１の態様を異ならせて設定可能にすることで、第２確変状態の残期間を遊技者に示唆可能に構成しても良い。この場合、サカナ１０８０１の態様として、小食気味の態様と、大食漢の態様と、を設定可能に構成し、小食気味の態様の方が、第２確変状態の残期間が少ない場合に設定され易くなるように構成しても良い。

【５８７３】

なお、本第１５制御例のキープゾーン演出とは異ならせ、キープゾーン演出中に第２確変状態が終了するまでの情報（残確変回数）を表示可能に構成し、第２確変状態中に特別図柄抽選が実行される毎に残確変回数がカウントダウン表示されるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して、第２確変状態が終了するまでに実行される特別図柄抽選の実行回数を分かり易く報知することができる。

【５８７４】

また、この場合、第２確変状態を終了させるための第２確変終了条件が成立するまでの残情報（残確変回数）とは異なる情報（擬似残確変回数）を表示するように構成し、第２確変状態中における特別図柄抽選の実行回数を示す情報の更新内容とは異ならせて擬似残確変回数を更新させる擬似残確変回数更新演出を実行可能に構成しても良い。

【５８７５】

具体的には、第２確変状態が終了するまでの残確変回数が４０回である場合に、第３図柄表示装置８１の表示画面に、第２確変状態が終了するまでの情報として、擬似残確変回数「５０回」に対応する情報を表示し、実際に第２確変状態が終了する場合に、擬似残確変回数が示す情報が、第２確変状態の終了を示す表示態様（例えば、「ラスト」の表示態様）で表示されるように構成する。そして、第２確変状態中に実行された特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動時間として、所定期間（３０秒）よりも長い変動時間が設定された場合には、その特別図柄変動期間中に、擬似残確変回数を少なくとも２以上更新（減算）させる擬似残確変回数減算演出を実行するように構成する。

【５８７６】

このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される擬似残確変回数が「ラスト（０）」となった場合に、実際に第２確変状態が終了するように構成しながら、第２確変状態が設定される初期段階においては、実際の残確変回数よりも大きい値の擬似残確変回数を表示することが可能となるため、遊技者に対して、第２確変状態が継続する期間の長さを分かり難くすることができる。

【５８７７】

さらに、１の特別図柄抽選の実行に基づいて、擬似残確変回数を２以上減算させることが可能となるため、擬似残確変回数が表示されている第２確変状態にて、第２確変状態がいち早く終了すること（擬似残確変回数が大幅に減算されること）を期待しながら遊技者に継続して遊技を行わせることができる。

【５８７８】

また、この場合、特図１保留の事前判別結果に基づいて、第２確変状態中に第１特別図柄抽選で大当たり当選すると判定された場合には、その大当たり当選する第１特別図柄抽選の抽選結果（大当たり当選を示す抽選結果）が停止表示されるまでの期間を用いて、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されている擬似残確変回数が「ラスト（０）」となるように擬似残確変回数減算演出を実行可能に構成すると良い。

【５８７９】

このように構成することで、どのような契機（確変回数消化、又は大当たり当選）で第２確変状態が終了する場合であっても、擬似残確変回数として「ラスト（０）」を表示した後に、第２確変状態を終了させることができるため、遊技者に違和感の無い演出を提供することができる。また、擬似残確変回数として実際の残確変回数よりも大きい回数を設定可能に構成し、特別図柄抽選が１回実行される場合に、擬似残確変回数の値を２以上更新（減算）可能としているため、第２確変状態中に大当たり当選した場合以外でも、擬似残確変回数を大きく減算させることが可能となる。

【５８８０】

＜第１５制御例における電気的構成について＞

次に、図４９４から図４９８を参照して、本第１５制御例における電気的構成について説明をする。本第１５制御例では、上述した第５制御例のパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成の一部、音声ランプ制御装置１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部、ＲＡＭ２２３の構成の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な内容について説明を省略する。

【５８８１】

まず、図４９４から図４９６を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。図４９４（ａ）は、本第１５制御例におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図４９４（ａ）に示した通り、本第１５制御例におけるＲＯＭ２０２の構成は、上述した第５制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図２４４（ａ）参照）に対して、第２当たり乱数テーブル２０２ｃに代えて第２当たり乱数１５テーブル２０２ｎｃを、第１当たり種別選択５テーブル２０２ｄｂに代えて大当たり種別選択１５テーブル２０２ｎｄを、時短当たり乱数５テーブル２０２ｄｅに代えて時短当たり乱数１５テーブル２０２ｎｅを、時短種別選択５テーブル２０２ｄｆに代えて時短種別選択１５テーブル２０２ｎｆを設けている点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素についてはその詳細な説明を省略する。

【５８８２】

まず、図４９４（ｂ）を参照して、本第１５制御例における第２当たり乱数１５テーブル２０２ｎｃについて説明する。図４９４（ｂ）は、第２当たり乱数１５テーブル２０２ｎｃの規定内容を示した図である。この第２当たり乱数１５テーブル２０２ｎｃは、上述した第２当たり乱数テーブル２０２ｃと同様に、普通図柄抽選の抽選結果を決定する際に参照されるデータテーブルであって、第２当たり乱数カウンタＣ４の取り得る値の範囲（０～２９９）に対して、普通図柄の確率状態毎に当たりと判定される値が規定されている。

【５８８３】

具体的には、図４９４（ｂ）に示した通り、普通図柄の確率状態が「低確率状態」である場合には、第２当たり乱数カウンタＣ４の値の全範囲に対して抽選結果「当たり」が、となる判定値が規定されておらず、全範囲に対して抽選結果「外れ」が規定されており、「高確率状態」である場合には、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「０～１４９」の範囲に対して抽選結果「当たり」が規定されている。

【５８８４】

つまり、本第１５制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄抽選にて当たり当選しないように構成している。このように構成することで、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で普図当たり遊技が実行され、第２入球口６４０へ

と遊技球が入球する事象が発生することを確実に抑制することができる。
【５８８５】
なお、本第１５制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合に実行される普通図柄抽選で当たり当選しないように第２当たり乱数１５テーブル２０２ｎｃの内容が規定されているが、普通図柄の低確率状態において普図当たり遊技が頻繁に実行されることを抑制すれば良く、低確率で当たり当選し得るように第２当たり乱数１５テーブル２０２ｎｃの内容を規定しても良い。
【５８８６】
また、上述した各制御例の何れで用いている技術思想である、普図当たり遊技が実行された場合であっても、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ難くする技術思想を転用しても勿論良い。
【５８８７】
次に、図４９４（ｃ）を参照して、時短当たり乱数１５テーブル２０２ｎｅについて説明をする。この時短当たり乱数１５テーブル２０２ｎｅは、特別図柄抽選の結果が大当たり当選以外（外れ）である場合に実行される時短判定（時短抽選）にて参照されるデータテーブルであって、上述した時短当たり乱数５テーブル２０２ｄｅ（図２４５（ｃ）参照）に対して、時短当選と判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値（範囲）が規定されている条件（特別図柄種別、遊技状態）を異ならせている点で相違している。
【５８８８】
具体的には、特別図柄種別が「第２特別図柄」であれば、遊技状態に関わらず、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「３～８９９」の範囲が時短当選の判定値として規定されている。また、特別図柄種別が「第１特別図柄」に対しては、時短当選の判定値が規定されていない（図では「－」で表示）。
【５８８９】
次に、図４９５を参照して、本第１５制御例における大当たり種別選択１５テーブル２０２ｎｄについて説明する。図４９５（ａ）は、大当たり種別選択１５テーブル２０２ｎｄの規定内容を示した図である。図４９５（ａ）に示した通り、大当たり種別選択１５テーブル２０２ｎｄは、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に参照される特図１大当たり用１５テーブル２０２ｎｄ１と、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に参照される特図２大当たり用１５テーブル２０２ｎｄ２と、を有しており、大当たり当選した特別図柄種別に対応したデータテーブルを参照して大当たり種別が決定される。
【５８９０】
まず、図４９５（ｂ）を参照して、特図１大当たり用１５テーブル２０２ｎｄ１の内容について説明をする。図４９５（ｂ）は、特図１大当たり用１５テーブル２０２ｎｄ１に規定されている内容を示した模式図である。上述した通り、この特図１大当たり用１５テーブル２０２ｎｄ１は、第１特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に設定する大当たり種別を選択するためのデータテーブルであって、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて異なる大当たり種別が規定されているものである。
【５８９１】
具体的には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ１５」が、「５０～８９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ１５」が、「９０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＣ１５」が規定されている。
【５８９２】
「大当たりＡ１５」は、６ラウンド（Ｒ）の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別であって、確変期間を示すための確変カウンタ２０３ｉの値に１００が設定され、時短期間を示すための時短カウンタ２０３ｈの値に６０が設定される。つまり、大当たりＡ１５に基づく大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、確変状態中に実行された特別図柄抽選の回数が、６０回に到達した場合に、遊技状

態が確変状態から第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）へと移行される大当たり種別である。

【５８９３】

「大当たりＢ１５」は、６ラウンド（Ｒ）の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別であって、確変期間を示すための確変カウンタ２０３ｉの値に８０が設定され、時短期間を示すための時短カウンタ２０３ｈの値に６０が設定される。つまり、大当たりＢ１５に基づく大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、確変状態中に実行された特別図柄抽選の回数が、２０回に到達した場合に、遊技状態が確変状態から第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）へと移行される大当たり種別である。

【５８９４】

「大当たりＣ１５」は、６ラウンド（Ｒ）の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別であって、確変期間を示すための確変カウンタ２０３ｉの値に６１が設定され、時短期間を示すための時短カウンタ２０３ｈの値に６０が設定される。つまり、大当たりＣ１５に基づく大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、確変状態中に実行された特別図柄抽選の回数が、１回に到達した場合に、遊技状態が確変状態から第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）へと移行される大当たり種別である。

【５８９５】

次に、図４９５（ｃ）を参照して、特図２大当たり用１５テーブル２０２ｎｄ２の内容について説明をする。図４９５（ｃ）は、特図２大当たり用１５テーブル２０２ｎｄ２に規定されている内容を示したフローチャートである。この特図２大当たり用１５テーブル２０２ｎｄ２は、上述した特図１大当たり用１５テーブル２０２ｎｄ１に対して、大当たり種別を設定する対象となる特別図柄の種別を変更した点と、各大当たり種別に対して規定されている各種パラメータを異ならせている点で相違しているが、その詳細な設定内容については、詳細な説明を省略する。

【５８９６】

次に、図４９６を参照して、時短種別選択１５テーブル２０２ｎｆの内容について説明をする。図４９６は、時短種別選択１５テーブル２０２ｎｆに規定されている内容を示した図である。図４９６に示した通り、時短種別選択１５テーブル２０２ｎｆには、時短当選した時点における遊技状態に対応させて異なる時短種別と、時短回数が規定されている。

【５８９７】

具体的には、時短当選時の遊技状態が「通常状態」である場合には、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値が「０～９９」の全範囲に対して、時短種別として「第２時短」が規定されており、時短カウンタ２０３ｈの値に「５００」が設定されるように構成している。また、時短当選時の遊技状態が「第２確変状態」である場合には、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値が「０～９９」の全範囲に対して、時短種別として「第１時短」が規定されており、時短カウンタ２０３ｈの値に「１００００」が設定されるように構成している。

【５８９８】

つまり、確変状態中に獲得した特図２保留を通常状態が設定されるまで保持し、通常状態中に第２特別図柄抽選が実行された場合には、高確率で時短当選し（図４９４（ｂ）参照）、時短種別として、右打ち遊技状態である第２時短状態（左打ち遊技によって第１入球口６４へと遊技球を入球させるよりも、右打ち遊技によって第２入球口６４０へと遊技球を入球させる方が効率良く特別図柄抽選を実行させることが可能となる時短状態）が時短回数５００で設定される。

【５８９９】

一方、第２確変状態中に第２特別図柄抽選が実行された場合には、高確率で時短当選し（図４９４（ｂ）参照）、時短種別として、左打ち遊技状態である第１時短状態（左打ち遊技によって第１入球口６４へと遊技球を入球させる方が、右打ち遊技によって第２入球口６４０へと遊技球を入球させるよりも効率良く特別図柄抽選を実行させることが可能となる時短状態）が時短回数１００００で設定される。

【５９００】

このように構成することで、確変状態中に獲得した特図２保留が実行される遊技状態に応じて、遊技者への有利度合いを大きく異ならせることができる。また、第２確変状態中も、通常状態中も、新たに第２特別図柄抽選の保留記憶（特図２保留）を獲得し難い普通図柄の低確率状態が設定されているため、確変状態が終了した後に、新たな特図２保留を獲得することが出来ないことから、確変状態中に獲得した特図２保留が消化されないように、第２特別図柄抽選よりも優先して実行される第１特別図柄抽選の保留記憶（特図１保留）をより多く獲得しようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【５９０１】

次に、図４９７、及び図４９８を参照して、本第１５制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有する電気的構成の内容について、上述した第５制御例と相違する点を中心に説明する。なお、上述した第５制御例と同一の内容については、その詳細な説明を省略する。

【５９０２】

まず、図４９７（ａ）を参照して、本第１５制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図４９７（ａ）は、本第１５制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている構成を模式的に示した図である。図４９７（ａ）に示した通り、本第１５制御例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第５制御例におけるＲＯＭ２２２（図２４９（ａ）参照）に対して、キープゾーン演出選択テーブル２２２ｎａを追加した点で相違している。

【５９０３】

キープゾーン演出選択テーブル２２２ｎａは、特図２保留を獲得している状態で実行される、第２確変状態の１回目の第１特別図柄変動に対応して設定されるキープゾーン演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルである。

【５９０４】

ここで、図４９８を参照して、キープゾーン演出選択テーブル２２２ｎａの内容について説明をする。図４９８は、キープゾーン演出選択テーブル２２２ｎａに規定されている内容を示した図である。図４９８に示した通り、キープゾーン演出選択テーブル２２２ｎａには、第２確変状態が継続する期間の長さと、キープゾーン演出の演出態様を決定する際に実行される第１特別図柄変動の変動時間の長さと、取得した演出カウンタ２２３ｆとに対応付けて、異なる演出態様（示唆態様）が規定されており、キープゾーン演出選択テーブル２２２ｎａを参照して決定された演出態様に基づいたキープゾーン演出が実行される。

【５９０５】

具体的には、第２確変状態の残期間が「４０」の場合、即ち、大当たりＡ１５に当選した場合に設定される第２確変状態に対して設定されるキープゾーン演出では、実行される第１特別図柄変動の変動時間が「短時間（６０秒以内）」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対して、コンベア１０８０２が高速に移動する「高速」示唆態様１と、大食いなサカナ１０８０１を示す「大食漢」示唆態様２が規定されており、「８０～９９」の範囲に対して、コンベア１０８０２が高速に移動する「高速」示唆態様１と、小食なサカナ１０８０１を示す「小食」示唆態様２が規定されている。

【５９０６】

そして、実行される第１特別図柄変動の変動時間が「長時間（６０秒より長い）」場合

には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、コンベア１０８０２が低速に移動する「低速」示唆態様１と、小食なサカナ１０８０１を示す「小食」示唆態様２が規定されている。

【５９０７】

また、第２確変状態の残期間が「２０」の場合、即ち、大当たりＢ１５に当選した場合に設定される第２確変状態に対して設定されるキープゾーン演出では、実行される第１特別図柄変動の変動時間が「短時間（６０秒以内）」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～３９」の範囲に対して、コンベア１０８０２が高速に移動する「高速」示唆態様１と、大食いなサカナ１０８０１を示す「大食漢」示唆態様２が規定されており、「４０～９９」の範囲に対して、コンベア１０８０２が高速に移動する「低速」示唆態様１と、小食なサカナ１０８０１を示す「小食」示唆態様２が規定されている。

【５９０８】

そして、実行される第１特別図柄変動の変動時間が「長時間（６０秒より長い）」場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、コンベア１０８０２が低速に移動する「低速」示唆態様１と、小食なサカナ１０８０１を示す「小食」示唆態様２が規定されている。

【５９０９】

最後に、第２確変状態の残期間が「１」の場合、即ち、大当たりＣ１５に当選した場合に設定される第２確変状態に対して設定されるキープゾーン演出では、実行される第１特別図柄変動の変動時間が、及び、取得した演出カウンタ２２３ｆの値に関わらず、コンベア１０８０２が高速に移動する「低速」示唆態様１と、特殊な金色のサカナ１０８０１を示す「プレミア」示唆態様２が規定されている。

【５９１０】

つまり、第２確変状態を終了させるための終了条件が成立し難い程（第２確変状態の残期間が長く設定されている程）、エサを多く食べるサカナ１０８０１が表示され易く、第２確変状態中に実行される第１特別図柄抽選の変動時間が短い、即ち、新たな特図１保留を獲得する期間が短い程、コンベア１０８０２が高速移動し易くなるように各演出態様が規定されている。

【５９１１】

このように構成することで、キープゾーン演出の演出内容に基づいて、今回設定された第２確変状態における特図２保留を保持する難易度を遊技者に把握させることが可能となる。

【５９１２】

次に、図４９７（ｂ）を参照して、本第１５制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。本第１５制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３は、上述した第５制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３（図２４９（ｂ）参照）に対して、第２確変中カウンタ２２３ｎａ、キープゾーン演出中フラグ２２３ｎｂ、キープ確定フラグ２２３ｎｃを追加した点で相違している。同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【５９１３】

第２確変中カウンタ２２３ｎａは、第２確変状態が継続する期間を計測するためのカウンタであって、第２確変状態演出設定処理１５（図５０１のＳ９０５８参照）において、確変状態から第２確変状態へと遊技状態が移行したと判別された場合に（図５０１のＳ９４０２：Ｙｅｓ）、確変カウンタ２０３ｉに対応する値が設定される（図５０１のＳ９４５１参照）。そして、第１特別図柄抽選が実行される毎に値が１減算され（図５０２のＳ９５６６参照）、獲得済みの特図２保留が第２確変状態中に消化されないことを判別する際に参照される（図５０２のＳ９５７３参照）。

【５９１４】

キープゾーン演出中フラグ２２３ｎｂは、キープゾーン演出の演出態様が設定され、キープゾーン演出が実行されていることを示すためのフラグであって、第２確変状態へと移行した後の１回目の第１特別図柄抽選に対応させてキープゾーン演出の演出態様が決定された場合にオンに設定される。キープゾーン演出中フラグ２２３ｎｂがオンに設定されることにより、第２確変状態中において２回目以降の第１特別図柄抽選に対応した変動演出を設定する際に、新たなキープゾーン演出の演出態様を決定する処理が実行されてしまうことを抑制している。

【５９１５】

キープ確定フラグ２２３ｎｃは、キープゾーン演出中において、特図２保留が第２確変状態中に消化されることが無い（通常状態へと移行するまで特図２保留を保持できる）ことが確定したことを示すためのフラグであって、特図２保留が第２確変状態中に消化されることが無い（通常状態へと移行するまで特図２保留を保持できる）ことが確定した場合にオンに設定される。このキープ確定フラグがオンに設定されることで、特図２保留が第２確変状態中に消化されることが無い状況であることを示すためのキープ確定演出が実行される。

【５９１６】

ここで、キープ確定演出としては、例えば、図４９２（ａ）に示した表示画面に表示されている特図２保留に対応するエサ（ＳＰが付されたエサアイコンｈｒ５）がコンベアから浮上し、サカナ１０８０１に近付かない演出が実行され、「ＳＰエサのストック成功」の文字が表示される演出が実行される。これにより、ＳＰエサがサカナ１０８０１に食べられることが無い状況に到達したことを遊技者に分かり易く報知することができる。

【５９１７】

＜第１５制御例における主制御装置１１０の制御処理について＞

次に、図４９９、及び図５００を参照して、本第１５制御例における主制御装置１１０の制御処理内容のうち、上述した第５制御例とは異なる点を中心に説明をする。本第１５制御例のパチンコ機１０は、上述した第５制御例のパチンコ機１０に対して、第１特別図柄抽選の方が、第２特別図柄抽選よりも優先して実行されるように構成している点と、時短抽選の実行条件を異ならせている点で相違している。

【５９１８】

具体的には、特別図柄変動処理５（図２５２のＳ１０４参照）に代えて特別図柄変動処理１５（図４９９のＳ１５１０４参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。

【５９１９】

まず、図４９９を参照して、特別図柄変動処理１５（Ｓ１５１０４）の内容について説明をする。図４９９は、特別図柄変動処理１５（Ｓ１５１０４）の処理内容を示したフローチャートである。図４９９に示した通り、特別図柄変動処理１５（Ｓ１５１０４）は、上述した特別図柄変動処理５（図２５２のＳ１０４参照）に対して、Ｓ２０３の処理を終えた後に、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０よりも大きいかを判別し（Ｓ１５２０４）、０よりも大きいと判別した場合に（Ｓ１５２０４：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１減算し（Ｓ１５２０５）、第１特別図柄抽選を実行するためのＳ２０６～Ｓ２０７の処理を実行するように構成している。

【５９２０】

そして、Ｓ１５２０４の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０よりも大きく無いと判別した場合に（Ｓ１５２０４：Ｎｏ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０よりも大きいかを判別し（Ｓ１５２１０）、０よりも大きいと判別した場合に（Ｓ１５２１０：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ２）を１減算し（Ｓ１５２１１）、第２特別図柄抽選を実行するためのＳ２１２～Ｓ２１３の処理を実行するように構成している。それ以外の処理内容については同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【５９２１】

上述した通り、本第１５制御例では、上述した第５制御例に対して、第１特別図柄抽選が第２特別図柄抽選よりも優先して実行されるように構成している。このように構成することで、特図１保留を獲得している状態を継続させることにより、特図２保留を獲得している状態を保持することが可能となる。

【５９２２】

次に、図５００を参照して、時短抽選処理１５（Ｓ８０８６）の内容について説明をする。図５００は、時短抽選処理１５（Ｓ８０８６）の処理内容を示したフローチャートである。図５００に示した通り、時短抽選処理１５（Ｓ８０８６）は、上述した時短抽選処理５（図２５４のＳ８００６参照）に対して、時短抽選を実行可能な遊技状態を異ならせている点と、時短抽選における時短当選の判定にて参照されるデータテーブルを異ならせている点で相違している。

【５９２３】

具体的には、時短抽選処理１５（Ｓ８０８６）が実行されると、まず、上述した時短抽選処理５（図２５４のＳ８００６参照）と同一のＳ８１０１～Ｓ８１０２の処理を実行する。そして、現在の遊技状態が通常状態、又は第２確変状態であるかを判別し（Ｓ８１８３）、現在の遊技状態が通常状態、又は第２確変状態であると判別した場合は（Ｓ８１８３：Ｙｅｓ）、時短当たり乱数１５テーブル２２２ｎｅを参照して時短当選の判定を実行する（Ｓ８１８４）。その後、上述した時短抽選処理５（図２５４のＳ８００６参照）と同一のＳ８１０５、及びＳ８１０６の処理を実行し、本処理を終了する。

【５９２４】

以上、説明をした通り、本第１５制御例では、通常状態だけで無く、第２確変状態においても時短抽選を実行可能に構成している。そして、上述した通り、通常状態において時短抽選が実行された方が、第２確変状態において時短抽選が実行された場合よりも、時短当選時に遊技者に有利な特典を付与するように構成している。このように、複数の遊技状態において時短抽選を実行可能に構成し、時短抽選が実行される遊技状態に応じて、時短当選時に付与される特典を異ならせることにより、遊技者に対して、どのタイミング（遊技状態）で時短抽選が実行されるのかに興味を持たせることができる。

【５９２５】

なお、本第１５制御例では、確変状態中に獲得した特図２保留を第２確変状態が終了するまで保持することで、遊技者に有利な特典を付与可能にすることで、第２特別図柄抽選を実行させないことを目指すという斬新な遊技性を提供可能とするために、通常状態において時短抽選が実行された方が、第２確変状態において時短抽選が実行された場合よりも、時短当選時に遊技者に有利な特典を付与するよう構成しているが、これに限ること無く、例えば、第２確変状態中に第２特別図柄抽選が実行された場合には、時短抽選が実行されないように構成しても良い。このように構成した場合には、確変状態中に獲得した特図２保留を第２確変状態が終了するまで保持することで、時短抽選の実行という付加価値を、遊技者に付与することが可能となる。

【５９２６】

＜第１５制御例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図５０１から図５０３を参照して、本第１５制御例における音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理のうち、上述した第５制御例とは異なる特徴的な内容について説明をする。本第１５制御例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理では、第２確変状態中実行されるキープゾーン演出の演出態様を決定するための各種処理を実行する点で上述した第５制御例とは異なる制御処理を実行するように構成している。

【５９２７】

まず、図５０１を参照して、第２確変状態演出設定処理１５（Ｓ９０５８）の内容について説明をする。図５０１は、第２確変状態演出設定処理１５（Ｓ９０５８）の処理内容を示したフローチャートである。この第２確変状態演出設定処理１５（Ｓ９０５８）では、第２確変状態が設定された場合において、キープゾーン演出の演出態様を決定するための処理が実行される。

【５９２８】
第２確変状態演出設定処理１５（Ｓ９０５８）が実行されると、まず、従状態設定エリア２２３ｇから変更前の遊技状態を読み出し（Ｓ９４０１）、読み出した遊技状態が確変状態であるかを判別する（Ｓ９４０２）。Ｓ９４０２の処理において確変状態であると判別した場合は（Ｓ９４０２：Ｙｅｓ）、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、確変期間よりも先に時短期間が終了し、第２確変状態が設定された場合であるため、残りの確変回数に対応する値（確変カウンタ２０３ｉの値）を、第２確変中カウンタ２２３ｎａの値に設定し（Ｓ９４５１）、次いで、第２特別図柄抽選カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０よりも大きいか、即ち、特図２保留を獲得している状態であるかを判別する（Ｓ９４５２）。

【５９２９】
Ｓ９４５２の処理において、Ｎ２が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ９４５２：Ｙｅｓ）、確変カウンタ２０３ｉの値を読み出し（Ｓ９４５３）、キープゾーン演出選択テーブル２２２ｎａを参照して、演出態様を決定し（Ｓ９４５４）、キープ演出中フラグ２２３ｎｂをオンに設定し（Ｓ９４５５）、本処理を終了する。

【５９３０】
一方で、Ｓ９４５２の処理において、Ｎ２が０よりも大きく無いと判別した場合は（Ｓ９４５２：Ｎｏ）、確変状態中に特図２保留を獲得していない状態で、第２確変状態へと移行した場合であるため、キープゾーン演出を実行すること無く、通常状態への移行に対応する演出態様を決定し（Ｓ９４５６）、本処理を終了する。

【５９３１】
次に、図５０２を参照して、特図１演出態様設定処理（Ｓ１５４８３）の内容について説明をする。図５０２は、特図１演出態様設定処理（Ｓ１５４８３）の内容を示したフローチャートである。この特図１演出態様設定処理（Ｓ１５４８３）は、第１特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定するための処理が実行されるものであって、特に、第２確変状態中における第１特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定するための処理の内容が、上述した第５制御例とは相違している。なお、上述した第５制御例における特図１演出態様設定処理に対応する処理とその処理内容が同一である場合には、その詳細な説明を省略する。

【５９３２】
特図１演出態様設定処理（Ｓ１５４８３）が実行されると、まず、時短中カウンタ２２３ｄａの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ９５０１）、０よりも大きく無いと判別した場合は（Ｓ９５０１：Ｙｅｓ）、そのまま、上述した第５制御例と同一のＳ９５０２～Ｓ９５０４の処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ９５０１の処理において、時短中カウンタ２２３ｄａの値が０よりも大きく無い、即ち、確変状態、第２時短状態の何れでも無い場合は（Ｓ９５０１：Ｎｏ）、次に、第２確変中カウンタ２２３ｎａの値が０よりも大きいかを判別し、第２確変中カウンタ２２３ｎａの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ９５６５）、第２確変中カウンタ２２３ｎａの値を１減算し（Ｓ９５６６）。次に、キープ演出中フラグ２２３ｎｂがオンであるかを判別し（Ｓ９５７１）、オンに設定されている場合は（Ｓ９５７１：Ｙｅｓ）、次いで、キープ確定フラグ２２３ｎｃがオンに設定されているかを判別する（Ｓ９５７２）。

【５９３３】
Ｓ９５７２の処理において、キープ確定フラグ２２３ｎｃがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ９５７２：Ｎｏ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が、第２確変中カウンタ２２３ｎａの値以上であるかを判別し（Ｓ９５７３）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が、第２確変中カウンタ２２３ｎａの値以上であると判別した場合は（Ｓ９５７３：Ｙｅｓ）、次に、獲得済みの特図１保留内に、大当たり当選を示す情報が含まれているかを判別し（Ｓ９５７４）、含まれていないと判別した場合は（Ｓ９５７４：Ｎｏ）、キープゾーン演出を完走することを示す演出態様を決定し（Ｓ９５７５）、キープ確定フラグ２２３ｎｃをオンに設定する（Ｓ９５７６）

。
【５９３４】
そして、更新後の第２確変中カウンタ２２３ｎａの値が０に到達したかを判別し（Ｓ９５７８）、０に到達したと判別した場合は（Ｓ９５７８：Ｙｅｓ）、キープ演出中フラグ２２３ｎｂをオフに設定し（Ｓ９５７９）、決定した演出態様を示す表示用パターンコマンドを設定し、本処理を終了する。
【５９３５】
次に、図５０３を参照して、特図２演出態様設定処理１５（Ｓ１４８７）の内容について説明をする。図５０３は、特図２演出態様設定処理１５（Ｓ１４８７）の処理内容を示したフローチャートである。この特図２演出態様設定処理１５（Ｓ１４８７）は、上述した特図２演出態様設定処理５（図２６９のＳ４９８７参照）に対して、通常状態、或いは、第２確変状態中に実行される変動演出に対応する演出態様を決定するための処理の内容を異ならせている点で相違している。
【５９３６】
具体体には、特図２演出態様設定処理１５（Ｓ１４８７）が実行されると、上述した特図２演出態様設定処理５（図２６９のＳ４９８７参照）と同一のＳ９６０１の処理を実行する。Ｓ９６０１の処理において、通常状態、又は、第２確変状態では無いと判別した場合は（Ｓ９６０１：Ｎｏ）、上述した特図２演出態様設定処理５（図２６９のＳ４９８７参照）と同一のＳ９６１１～Ｓ９６１９の処理を実行し、本処理を終了する。
【５９３７】
一方で、Ｓ９６０１の処理において、現在が、通常状態、又は、第２確変状態であると判別した場合は（Ｓ９６０１：Ｙｅｓ）、キープ演出中フラグ２２３ｎｂがオンに設定されているかを判別し（Ｓ９６５１）、キープ演出中フラグ２２３ｎｂがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ９６５１：Ｎｏ）、次に、キープ確定フラグ２２３ｎｃがオンに設定されているかを判別し（Ｓ９６５２）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ９６５２：Ｙｅｓ）、キープ確定フラグ２２３ｎｃをオフに設定し（Ｓ９６５３）、時短付与を示唆する演出態様を決定し（Ｓ９６５４）、Ｓ９６１１の処理を実行し、本処理を終了する。
【５９３８】
また、Ｓ９６５２の処理において、キープ確定フラグ２２３ｎｃがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ９６５２：Ｎｏ）、Ｓ９６５３の処理をスキップしてＳ９６５４の処理へ移行する。
【５９３９】
一方、Ｓ９６５１の処理において、キープ演出中フラグ２２３ｎｂがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ９６５１：Ｙｅｓ）、キープ演出の終了に対応する演出態様を決定し（Ｓ９６５５）、キープ演出中フラグ２２３ｎｂをオフに設定し（Ｓ９６５６）、Ｓ９６１１の処理へ移行する。つまり、キープ演出が実行されている最中に第２特別図柄抽選が実行された場合には、キープ演出の終了に対応する演出態様が決定され、図４９２（ｂ）に示した表示画面を含む終了演出が実行される。
【５９４０】
以上、説明をした通り、本第１５制御例におけるパチンコ機１０は、複数の図柄種別を用いて当たり抽選を実行可能に構成し、１の図柄種別を用いた当たり抽選が、他の図柄種別を用いた当たり抽選よりも優先して実行可能に構成し、他の図柄種別の当たり抽選を実行するための抽選権利を獲得し易い第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも抽選権利を獲得し難い第２遊技状態と、を設定可能に構成している。
【５９４１】
そして、獲得した抽選権利を、所定数（例えば、１個）を上限に記憶可能な記憶手段を設け、第１遊技状態中に記憶手段に記憶された他の図柄種別の抽選権利を、第２遊技状態が設定されてから所定期間（例えば、当たり抽選４０回分）経過するまで記憶し続け、所定期間が経過してから他の図柄種別の当たり抽選を実行することにより、所定期間が経過

するよりも前に他の図柄種別の当たり抽選を実行する場合よりも、遊技者に有利な特典が付与され易くなるように構成している。

【５９４２】

このように構成することで、記憶手段に既に記憶されている抽選権利を用いた当たり抽選を所定期間実行させないことで有利な特典を獲得し易くすることができるという今までに無い斬新な遊技性を提供することができる。

【５９４３】

また、第１５制御例では、１の図柄種別の抽選権利を最大で４個記憶手段に記憶可能に構成し、記憶手段に記憶可能な他の図柄種別の抽選権利の数が、１の図柄種別の抽選権利の数よりも少なくなるように（１個のみ記憶可能となるように）構成している。よって、第１遊技状態が終了してから、１回でも他の図柄種別の当たり抽選が実行されてしまうことで、有利な特典を獲得する権利が消滅してしまうため、緊張感を持って遊技を行わせることができる。また、１の図柄種別の抽選権利を複数個記憶可能に構成しているため、第２遊技状態が設定されてから、１の図柄種別の抽選権利を獲得する遊技を継続して実行させ易くすることができると共に、１の図柄種別の抽選権利を複数記憶させておくことで、他の図柄種別の当たり抽選を実行させ難くすることができる。

【５９４４】

なお、本第１５制御例では、他の図柄種別の抽選権利を１個のみ記憶手段に記憶させることができるように構成しているが、これに限ること無く、複数個記憶可能に構成しても良い。

【５９４５】

また、第２遊技状態において実行される１の図柄種別の当たり抽選の結果を示すための図柄変動時間として、長さの異なる変動時間を設定可能に構成している。よって、変動時間の長い図柄変動が実行される方が、記憶手段に記憶されている１の図柄種別の抽選権利を全て使用するまでの期間を長くすることができるため、新たに１の図柄種別の抽選権利を記憶手段に記憶させ易くすることができる。よって、長い変動時間の図柄変動が実行されることを期待しながら遊技者に遊技を行わせることができる。

【５９４６】

また、本第１５制御では、第１遊技状態が終了し、第２遊技状態が設定されてから、遊技者に有利な特典が付与され易くなるまでの期間を、異ならせることが可能となるように構成している。具体的には、当たり抽選で当り当選した場合に実行される当たり遊技の終了後に第１遊技状態が設定され、当たり当選した場合に設定される当たり種別に応じて、第１遊技状態が継続する期間の長さや、第２遊技状態が設定されてから、遊技者に有利な特典が付与され易くなるまでの期間の長さを異ならせて設定することができるように構成している。

【５９４７】

このように構成することで、遊技者に有利な特典が付与され易くなるまでの期間を遊技者に把握させ難くすることができるため、遊技者に飽きの来ない遊技を提供し易くすることができる。

【５９４８】

また、本第１５制御例に用いた遊技性に、上述した第１４制御例で用いた遊技性、即ち、当たり当選すること無く、当たり抽選が所定回数実行された場合に、遊技者に有利な特典（天井特典）が付与される遊技性を適用しても良い。

【５９４９】

この場合、例えば、第２遊技状態中に実行される当たり抽選で連続して外れ当選した回数（ハマリ回数）が、所定回数に到達した場合に、第１遊技状態を設定可能に構成し、その第１遊技状態中に他の図柄種別の抽選権利を記憶手段に記憶させることで、遊技者に有利な特典が付与され易くなるまで他の図柄種別の抽選権利を保持する遊技を再度実行可能に構成しても良い。

【５９５０】

また、他の図柄種別の抽選権利を保持した状態で、１の図柄種別の当たり抽選を所定回数実行することで、天井特典として、第３遊技状態を設定可能に構成し、その第３遊技状態中に他の図柄種別の当たり抽選を実行することで、遊技者に有利な特典が付与され易くなるように構成しても良い。

【５９５１】

さらに、本第１５制御例では、第２遊技状態（特図２保留を獲得し難い遊技状態）が設定されてから、所定期間が経過（第２確変状態が終了し、通常状態が設定されるまで経過）した後に第２特別図柄抽選が実行されることで遊技者に有利な特典（第２時短状態）が付与され易くなるように構成しているが、第２遊技状態（特図２保留を獲得し難い遊技状態）が設定されてから、所定期間が経過（第２確変状態が終了し、通常状態が設定されるまで経過）した時点で特図２保留を獲得している場合、即ち、第２遊技状態が設定されてから所定期間が経過した以降に第２特別図柄抽選が実行される権利を得ている場合に、遊技者に有利な特典を付与可能に構成しても良く、例えば、特別図柄抽選で大当たり当選する確率を異ならせた複数の設定値を設定可能なパチンコ機１０において、第２遊技状態（特図２保留を獲得し難い遊技状態）が設定されてから、所定期間が経過（第２確変状態が終了し、通常状態が設定されるまで経過）した時点で特図２保留を獲得している場合に、獲得済みの特図２保留の数を示すための保留図柄の表示態様を、設定されている設定値に対応させた表示態様へと切り替える演出を実行可能に構成しても良い。

【５９５２】

以上、説明をした第１５制御例では、第１遊技状態（特図２保留を獲得し易い遊技状態）が終了し、第２遊技状態（特図２保留を獲得し難い遊技状態）が設定されてから、所定期間が経過（第２確変状態が終了し、通常状態が設定されるまで経過）した後に第２特別図柄抽選が実行されることで、所定期間が経過するまでに（第２確変状態中に）第２特別図柄抽選が実行される場合よりも、遊技者に有利な特典（第２時短状態）が付与され易くなるように構成しているが、これに限ること無く、第１遊技状態（特図２保留を獲得し易い遊技状態）が終了し、第２遊技状態（特図２保留を獲得し難い遊技状態）が設定されてから、第２特別図柄抽選が実行されることで、第１遊技状態が設定されている状態で第２特別図柄抽選が実行される場合よりも、遊技者に有利な特典（第２時短状態）が付与され易くなるように構成しても良い。

【５９５３】

また、本第１５制御例では、第１遊技状態（特図２保留を獲得し易い遊技状態）として、確変状態を、第２遊技状態（特図２保留を獲得し難い遊技状態）として、第２確変状態、或いは、通常状態を設定可能に構成しているが、これに限ること無く、上述した各制御例において設定される各種遊技状態を、第１遊技状態よりも第２遊技状態の方が相対的に特定の特別図柄種別に対する特図保留を獲得し易くなるように適宜設定すれば良く、例えば、第１遊技状態として時短状態（第２時短状態）を、第２遊技状態として第１時短状態や通常状態を設定するように構成しても良い。

【５９５４】

また、本第１５制御例では、特図２保留を最大で１個獲得可能に構成しているが、複数個の特図２保留を獲得可能に構成しても良く、この場合、第２確変状態が終了するまでの残期間（特別図柄変動回数）と、獲得済みの特図１保留数と獲得済みの特図２保留数の合算値と、を比較し、第２確変状態が終了してから第２特別図柄抽選が実行され得る状況であるかを判別可能に構成し、第２確変状態が終了してから第２特別図柄抽選が実行され得る状況であると判別した場合に、上述したキープ確定演出を実行可能に（キープ確定フラグ２２３ｎａをオンに設定するように）構成すれば良い。

【５９５５】

このように構成することで、キープゾーン演出にて複数個のＳＰエサ（特図２保留に対応したエサアイコン）を表示することができるため、演出効果を高めることができる。

【５９５６】

＜第１５制御例の第１変形例について＞

次に、第１５制御例にて用いた遊技性を異なる遊技仕様のパチンコ機１０に適用した場合の変形例について説明をする。本第１５制御例の第１変形例では、上述した第１５制御例に対して、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示を同時に（並行して）実行可能に構成（所謂、同時変動仕様）している点で相違している。

【５９５７】

このように構成することで、所定時間内に、より多くの特別図柄の抽選遊技を実行させることができ、遊技者に大当たりが所定時間内に付与される確率が高くできる。従って、遊技者は、効率よく遊技を行うことができる。

【５９５８】

なお、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示を同時に（並行して）実行可能な構成（所謂、同時変動仕様）については、上述した第１２制御例と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【５９５９】

＜第１５制御例の第１変形例にて実行される演出内容について＞

次に、図６１６を参照して、本第１５制御例の第１変形例にて実行される演出のうち、上述した第１５制御例とは異なる演出内容について説明をする。

【５９６０】

まず、上述した第１５制御例にて用いた遊技性と、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示を同時に（並行して）実行させることが可能な構成とを組み合わせた場合における特徴的な遊技性について説明をする。

【５９６１】

上述した第１５制御例では、第１特別図柄抽選を、第２特別図柄抽選よりも優先して実行させることが可能となるように構成し、さらに、第２遊技状態（特図２保留を獲得し難い遊技状態）が設定されてから、所定期間が経過（第２確変状態が終了し、通常状態が設定されるまで経過）した後に第２特別図柄抽選が実行されることで遊技者に有利な特典（第２時短状態）が付与され易くなるように構成しているが、本第１５制御例の第１変形例では、設定される遊技状態に応じて、第１特別図柄抽選の結果を示すための第１特別図柄変動の変動時間と、第２特別図柄抽選の結果を示すための第２特別図柄変動の変動時間と、を設定される遊技状態に応じて異ならせるように構成しており、特図２保留を獲得し易い遊技状態（第１遊技状態）では、第１特別図柄変動よりも、第２特別図柄変動の方が短い変動時間が設定され易く、特図２保留を獲得し難い遊技状態（第２遊技状態）では、第１特別図柄変動の方が、第２特別図柄変動よりも短い変動時間が設定され易くなるように構成している。

【５９６２】

また、本第１５制御例の第１変形例では、特図２保留を４個を上限に保留記憶可能に構成している。

【５９６３】

そして、第１遊技状態（確変状態）中に獲得した特図２保留が、第２遊技状態（第２確変状態）中に全て消化されるよりも前に、第２遊技状態（第２確変状態）中に実行された特別図柄抽選回数が所定回数（残確変回数）に到達することで、第２確変状態が終了した後に、遊技者に有利となる第２特別図柄抽選を実行可能に構成している。

【５９６４】

このように構成された第１５制御例の第１変形例では、キープゾーン演出として、実行される特別図柄抽選に種別に対応させて、特図１保留に対応するエサアイコンと、特図２保留に対応するエサアイコンと、が重複してサカナ１０８０１に与えられる演出が実行される。そして、獲得している特図２保留に対応するエサアイコンを全て消費するまでに、特図１保留に対応するエサアイコンを用いてサカナ１０８０１のお腹を一杯にすることを目指す演出が実行される。

【５９６５】

上述した通り、本第１５制御例の第１変形例では、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽

選とが並行して実行されるように構成しているため、上述した第１５制御例のように特図１保留を途切らせること無く遊技を行ったとしても、第２特別図柄抽選の結果を示すための第２特別図柄変動の変動時間が短い場合や、第１特別図柄抽選の結果を示すための第１特別図柄変動の変動時間が長い場合には、第２確変状態中に全ての特図２保留を消化してしまう虞があった。

【５９６６】

よって、本第１５制御例の第１変形例では、各特別図柄種別に対する特別図柄変動の変動時間に対して遊技者が興味を持つことになる。そこで、本第１５制御例の第１変形例にて実行されるキープゾーン演出では、エサアイコンの演出態様として、対応する特別図柄変動の変動時間に基づいた演出態様を上述した第１５制御例よりも複数種類決定可能に構成している。

【５９６７】

図６１６（ａ）は、本第１５制御例の第１変形例にて実行されるキープゾーン演出中に実行される表示画面の一例を示した図である。図６１６（ａ）に示した通り、本第１５制御例の第１変形例にて実行されるキープゾーン演出は、上述した第１５制御例にて実行されるキープゾーン演出に対して、複数のエサアイコン（ｈｒ０、ｈｒ０ａ）をサカナ１０８０１が同時に捕食する演出が実行される点と、特図２保留に対応するエサアイコンの表示数を増加させた点と、各エサアイコンの表示態様を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の表示態様については、その説明を省略する。

【５９６８】

本第１５制御例の第１変形例は、第１特別図柄変動と、第２特別図柄変動とを重複して実行可能に構成しているため、実行中の第１特別図柄変動に対応するエサアイコンｈｒ０と、実行中の第２特別図柄変動に対応するエサアイコンｈｒ０ａとをサカナ１０８０１がまとめて食べる演出が実行される。そして、コンベア１０８０２の上には、特図１保留に対応したエサアイコンｈｒ１とエサアイコンｈｒ２が、特図２保留に対応したエサアイコンｈｒ１ａと、エサアイコンｈｒ２ａが表示されている。

【５９６９】

本第１５制御例の第１変形例では、各特図保留に対応する特図変動時間の長さに応じて、対応するエサアイコンの表示態様を異ならせるように構成している。具体的には、特別図柄変動に対応するエサアイコンとして、変動時間が１０秒未満の場合は、小さなエサを模した表示態様（エサアイコンｈｒ１参照）が表示され、変動時間が１８０秒以上の場合は、堅いエサを模した表示態様が表示される。このように構成することで、表示されるエサアイコンの表示態様を把握することで、特別図柄変動の変動時間を遊技者に予測させ易くすることができる。

【５９７０】

なお、上述した通り、本第１変形例では、第２確変状態中において第１特別図柄変動として短い変動時間が設定された場合のほうが、遊技者に有利な第１特別図柄変動となるため、小さなエサを模した表示態様のエサアイコンが表示された方が、小さなエサを模した表示態様のエサアイコンが表示されていない場合よりも遊技者に有利な遊技状況となる。

【５９７１】

一方、第２特別図柄変動に対応するエサアイコンとして、変動時間が３０秒未満の場合は、小さなエサを模した表示態様が表示され、変動時間が３００秒以上の場合は、堅いエサを模した表示態様（エサアイコンｈｒ１ａ参照）が表示される。このように構成することで、表示される第２特別図柄変動に対応するエサアイコンの表示態様を把握することで、第２特別図柄変動の変動時間を遊技者に予測させ易くすることができる。

【５９７２】

なお、上述した通り、本第１変形例では、第２確変状態中において第２別図柄変動として長い変動時間が設定された場合のほうが、遊技者に有利な第２特別図柄変動となるため、堅いエサを模した表示態様のエサアイコンが表示された方が、堅いエサを模した表示態様のエサアイコンが表示されていない場合よりも遊技者に有利な遊技状況となる。

【５９７３】
さらに、獲得済みの特図２保留のうち、最後に消化される特図２保留を除いた特図２保留に対応する第２特別図柄変動の変動時間の合計時間と、実行中の第２特別図柄変動の残変動時間と、の合算時間が、所定時間（通常に遊技をしていれば、第１特別図柄抽選によって第２確変状態を終了させることが可能となる期間）を超えていると判別した場合には、第２確変状態が終了する時点において特図２保留を獲得している状態となる可能性が高いことを示す特殊演出が実行されるように構成している。
【５９７４】
具体的には、図６１６（ａ）に示した通り、最新の特図２保留に対応するエサアイコンｈｒ２ａが宙に浮き上がり、コンベア１０８０２が稼働している状態でも表示位置が動かない演出が実行されるように構成している。このように構成することで、特殊演出が実行された場合に、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。
【５９７５】
なお、この特殊演出が実行されている間は、通常のキープゾーン演出に比べて、遊技者に対して、特図１保留を獲得する遊技を継続することを強調して案内する強調案内報知が実行されるように構成している。このように構成することで、特殊演出の実行中に遊技を一旦中断してしまい、第１特別図柄抽選が実行されない期間が続くことで、第２確変状態中に全ての特図２保留が消化されてしまう事態が発生することを抑制することができる。
【５９７６】
なお、上述した例では、獲得済みの特図２保留のうち、最後に消化される特図２保留を除いた特図２保留に対応する第２特別図柄変動の変動時間の合計時間と、実行中の第２特別図柄変動の残変動時間と、の合算時間を算出するように構成しているが、第２確変状態が終了する時点において特図２保留を獲得している状態となる可能性が高い状況であることを判別可能に構成すれば良く、例えば、実行中の第２特別図柄変動の残変動時間が、通常に遊技をしていれば、第１特別図柄抽選によって第２確変状態を終了させることが可能となる期間よりも長いか否かのみを判別したり、獲得済みの特図２保留のうち、最後に消化される特図２保留を除いた特図２保留に、第１特別図柄抽選によって第２確変状態を終了させることが可能となる期間よりも長い変動時間に対応する情報が含まれているかを判別したりするように構成しても良い。
【５９７７】
加えて、本第１５制御例の第１変形例では、キープゾーン演出中に第１特別図柄変動（抽選）が実行されない期間が所定期間継続したと判別した場合に、遊技者に対して、特図１保留を獲得する遊技を促す案内演出を実行可能に構成している。
【５９７８】
ここで、キープゾーン演出中において、第１特別図柄変動が実行されない場合に表示される表示内容について図６１６（ｂ）を参照して説明をする。図６１６（ｂ）は、図６１６（ａ）に示した状態から時間が経過し、キープゾーン演出中に第１特別図柄変動が実行されていない場合に表示される表示画面の一例を示した図である。
【５９７９】
図６１６（ｂ）に示した通り、キープゾーン演出中に特図１保留が無くなり、第２特別図柄変動のみが実行されている場合には、遊技者に対して、特図１保留を獲得するための案内を強調するために、小表示領域Ｄｍ４に表示される遊技方法を案内する演出を強調した表示態様（図では２重枠で表示）を表示し、副表示領域Ｄｓには「特図１保留が無いよ！急いで特図１保留を貯めてね」の文字が表示される強調案内報知が実行される。
【５９８０】
また、コンベア１０８０２上では、第２特別図柄変動のみが進行していることを示す貯めに、図６１６（ａ）に対して、特図２保留に対応するエサアイコンｈｒ１ａがサカナ１０８０１に近付く演出が実行される。なお、エサアイコンｈｒ２ａは、特殊演出が実行されているため、図６１６（ａ）と同じ位置に表示されている。このように構成することで、特殊演出の実行中に遊技を一旦中断してしまい、第１特別図柄抽選が実行されない期間

が続くことで、第２確変状態中に全ての特図２保留が消化されてしまう事態が発生することを抑制することができる。

【５９８１】

なお、図６１６（ｂ）に示した状態から、新たに特図１保留を獲得しない状態が継続し、エサアイコンＨｒ２ａに対応する第２特別図柄変動が実行されるまでに、第２確変状態が終了し得ない状況となった場合、即ち、エサアイコンＨｒ２ａに対応する第２特別図柄変動が実行されるまでの残時間（エサアイコンＨｒ１ａに対応する第２特別図柄変動が終了するまでの残期間）内に、実行することが可能な第１特別図柄抽選回数が、第２確変状態を終了させるための残確変回数に到達し得ないと判別された場合には、特殊演出が終了し、エサアイコンＨｒ２ａがコンベア１０８０２の稼働に伴って移動する通常表示に切り替わる。

【５９８２】

本第１５制御例の第１変形例では、特図２保留を複数個保留記憶可能に構成しており、特図１保留を獲得していない状況が発生した場合であっても、実行中の第２特別図柄変動が停止表示されるまでは、獲得済みの特図２保留を用いた新たな第２特別図柄変動が実行されないように構成している。つまり、第２確変状態中においては、第２確変状態を終了させるために、より短い変動時間の第１特別図柄変動が実行され、且つ、第２確変状態中に全ての特図２保留が消化され難くするために、より長い変動時間の第２特別図柄変動が実行されることが遊技者にとって最も有利な遊技内容となるように構成している。

【５９８３】

よって、キープゾーン演出において、短い変動時間の第１特別図柄変動に対しては、遊技者に有利となるアイコン種別が設定され易くなる。また、長い変動時間の第２特別図柄変動に対しては、遊技者に有利となるアイコン種別が設定され易くなる。

【５９８４】

このように構成することで、キープゾーン演出中により多くの特図１保留を獲得しようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【５９８５】

ここで、本第１５制御例の第１変形例における第２確変状態中の特別図柄変動の変動パターンとして決定され得る変動時間について説明をする。図示は省略するが、本第１５制御例の第１変形例では、第２確変状態中に実行される第１特別図柄変動の変動パターンと、第２特別図柄変動の変動パターンとを選択する際に、専用の変動パターンテーブルを参照するように構成している。

【５９８６】

図示は省略するが、第２確変状態中に参照される第２確変変動パターンテーブルには、第１特別図柄変動として比較的短い変動時間の変動パターンが選択され易く、且つ、第２特別図柄変動として比較的長い変動時間の変動パターンが選択され易い、有利テーブルと、第１特別図柄変動として比較的短い変動時間の変動パターンが選択され難く、且つ、第２特別図柄変動として比較的長い変動時間の変動パターンが選択され難い、不利テーブルと、を有しており、第２確変状態の設定契機（大当たり種別）や、参照する変動パターンテーブルを決定するための決定抽選の結果に基づいて、いずれかのテーブルが決定されるように構成している。

【５９８７】

有利テーブルには、第１特別図柄変動の変動パターンとして、変動時間が１秒～６０秒の変動パターンが、第２特別図柄変動の変動パターンとして、変動時間が１００秒～３００秒の変動パターンが、選択され得るように規定されている。そして、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）の記憶数（特図１保留数）と、取得した変動パターン種別カウンタＣＳ１の値に応じて異なる変動パターンが選択されるように構成している。

【５９８８】

より具体的には、特図１保留数が多い程、第１特別図柄変動の変動パターンとして変動時間が短い変動パターンが選択され易く、第２特別図柄変動の変動パターンとして変動時

間が長い変動パターンが選択され易くなるように規定している。
【５９８９】
不利テーブルには、第１特別図柄変動の変動パターンとして、変動時間が１秒～４５秒の変動パターンが、第２特別図柄変動の変動パターンとして、変動時間が３０秒～３００秒の変動パターンが、選択され得るように規定されている。そして、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）の記憶数（特図１保留数）と、取得した変動パターン種別カウンタＣＳ１の値に応じて異なる変動パターンが選択されるように構成している。
【５９９０】
より具体的には、特図１保留数が多い程、第１特別図柄変動の変動パターンとして変動時間が短い変動パターンが選択され易く、第２特別図柄変動の変動パターンとして変動時間が長い変動パターンが選択され易くなるように規定している。
【５９９１】
以上、説明をした通り、本第１５制御例の第１変形例では、第２確変状態中において実行される各種特別図柄変動の変動パターンとして、遊技者に有利な変動パターンが選択され易い状態と、選択され難い状態と、を参照される変動パターンテーブルの種別に応じて切り替えることができるように構成している。このように構成することで、キープゾーン演出の成功割合を参照される変動パターンテーブルの種別に応じて異ならせることができる。
【５９９２】
なお、本第１５制御例の第１変形例では、第２確変状態が設定される場合の遊技状況（大当たり種別）に応じて、参照される変動パターンテーブルの種別を決定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、第２確変状態中に実行された特別図柄抽選の実行回数に対応させて参照される変動パターンテーブルの種別が切り替わるようにシナリオを構成しても良い。
【５９９３】
また、本第１５制御例の第１変形例では、第１特別図柄変動の変動パターンと、第２特別図柄変動の変動パターンとが規定されている変動パターンテーブルを参照するように構成しているが、これに限ること無く、第１特別図柄変動の変動パターンのみが規定されている変動パターンテーブルと、第２特別図柄変動の変動パターンのみが規定されている変動パターンテーブルとを設け、各変動パターンテーブルに対して、遊技者への有利度合いが異なるテーブルを設け、遊技状況に応じて、特別図柄種別毎に、参照される変動パターンテーブルの種別を異なるように構成しても良い。このように構成することで、第２確変状態中に実行される各種特別図柄変動の変動パターンの組み合わせをより多種多様にすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【５９９４】
＜第１５制御例の第１変形例にて実行される主制御装置１１０の制御処理について＞
次に、図６１６を参照して、本第１５制御例の第１変形例にて実行される主制御装置１１０の制御処理のうち、特徴的な処理内容について説明をする。本第１５制御例の第１変形例では、上述した第１５制御例に対して、第１特別図柄の変動表示と、第２特別図柄の変動表示と、を同時に（並行して）実行可能に構成している点で相違している。
【５９９５】
また、遊技状態が切り替わる場合、具体的には、特別図柄抽選が実行されたことに基づいて第２確変状態が終了した場合に、実行中の特別図柄変動を破棄する処理を実行する点で、上述した第１２制御例、及び第１５制御例と相違している。このように構成することで、長時間の第２特別図柄変動が実行されている状態で通常状態が設定されたとしても、長時間の第２特別図柄変動を途中で破棄することが可能となり、通常状態において新たな第２特別図柄抽選を実行させ易くすることができる。
【５９９６】
なお、本第１５制御例の第１変形例のように、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示を同時に（並行して）実行可能に構成（所謂、同時変動仕様）されたパチンコ

機１０においては、天井特典が付与されるタイミングや、時短抽選にて時短当選した場合に、実行中の特別図柄変動を破棄するように構成しても良いし、破棄すること無く実行中の特別図柄変動を継続させるように構成しても良い。

【５９９７】

なお、本第１５制御例の第１変形例と、上述した第１５制御例との相違点のうち、上述した第１２制御例に記載されている各種制御処理内容を転用可能な箇所については、その説明を省略する。つまり、ここでは、上述した遊技状態が切り替わる場合、具体的には、特別図柄抽選が実行されたことに基づいて第２確変状態が終了した場合に、実行中の特別図柄変動を破棄する処理（状態移行時変動破棄処理）について図６１７を参照して説明をする。

【５９９８】

図６１７は、状態移行時変動破棄処理（ＹＳ１０１）の処理内容を示したフローチャートである。この状態移行時変動破棄処理（ＹＳ１０１）は、主制御装置１１０のＭＰＵ１０１にて実行されるタイマ割込処理（図１５６参照）にて実行される処理であって、遊技状態が移行した際に特定条件を満たした場合に、実行中の特別図柄変動を破棄するための処理が実行されるものである。

【５９９９】

状態移行時変動破棄処理（ＹＳ１０１）が実行されると、まず、遊技状態に変更があったかを判別し（ＹＳ２０１）、遊技状態に変更が無いと判別した場合は（ＹＳ２０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、ＹＳ２０１の処理において、遊技状態に変更があったと判別した場合は（ＹＳ２０１：Ｙｅｓ）、次に、第２確変状態から通常状態への変更であるかを判別し（ＹＳ２０２）、第２確変状態から通常状態への変更では無いと判別した場合は（ＹＳ２０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【６０００】

ＹＳ２０２の処理において、第２確変状態から通常状態への変更であると判別した場合は（ＹＳ２０２：Ｙｅｓ）、現在が特図変動中であるかを判別し（ＹＳ２０３）、特図変動中では無いと判別した場合は（ＹＳ２０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、ＹＳ２０３の処理において、現在が特図変動中であると判別した場合は（ＹＳ２０３：Ｙｅｓ）、実行されている特図変動が大当たり変動であるかを判別し（ＹＳ２０４）、大当たり変動中では無いと判別した場合は（ＹＳ２０４：Ｎｏ）、特図変動中の特別図柄種別に対応する変動停止フラグ（特図１変動停止フラグ２０３ｋｅ、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆ）をオンに設定し（ＹＳ２０５）、本処理を終了する。

【６００１】

ＹＳ２０５の処理を実行することにより、次に実行される特別図柄変動処理１２（図４１７のＹ１０４参照）において、実行中の特別図柄変動が外れを示す表示態様で強制的に停止表示される。

【６００２】

また、ＹＳ２０４の処理において、大当たり変動中であると判別した場合は（ＹＳ２０４：Ｙｅｓ）、特殊継続コマンドを設定し（ＹＳ２０６）、本処理を終了する。ＹＳ２０６の処理によって設定された特殊継続コマンドを音声ランプ制御装置１１３側で受信することにより、第２確変状態から通常状態へと移行するタイミングにおいて大当たり変動が実行されていることを遊技者に示す祝福演出が実行される。

【６００３】

以上、説明をした通り、本第１５制御例の第１変形例では、遊技状態が移行するタイミングにおいて実行中の特別図柄変動を破棄することが可能である。よって、移行前の遊技状態において長時間の特別図柄変動が実行されている特別図柄種別（例えば、第２特別図柄）が、移行後の遊技状態では、短時間の特別図柄変動が実行され易くなることで、遊技状態の移行に基づいて遊技性を異ならせることが可能なパチンコ機１０において、遊技状態の移行に伴って新たな特別別図柄変動を実行させ易くすることができるため、遊技性に沿った適正な遊技を提供し易くすることができる。

【６００４】
　また、上述した第１２制御例のように、特別図柄変動の開始、又は停止に基づいて実行中の特別図柄変動を破棄するのでは無く、遊技状態の移行に基づいて特別図柄変動を破棄するように構成しているため、例えば、特別図柄変動の開始、または停止に関わらず遊技状態が移行する場合（変動開始から５秒後に遊技状態が移行したり、普通図柄抽選の結果に基づいて遊技状態が移行したりする場合）においても、遊技状態の移行タイミングに対応させて実行中の特別図柄変動を破棄することができる。加えて、遊技状態が移行するタイミングにおいて複数種別の特別図柄が特別図柄変動中である場合であっても、特別図柄変動中の全ての特別図柄種別に対して、特別図柄変動を破棄することができる。
【６００５】
　なお、本第１５制御例の第１変形例では、遊技状態が第２確変状態から通常状態へと切り替わる際に、実行中の特別図柄変動を破棄する処理を実行可能に構成しているが、遊技状態の移行に基づいて実行中の特別図柄変動を破棄する処理を、他に転用しても良く、例えば、上述した第１３制御例や第１４制御例のように、天井特典が付与されることに基づいて実行中の特別図柄変動を破棄する処理を実行するように構成しても良い。
【６００６】
　＜第１５制御例の第１変形例にて実行される音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞
　次に、図６１８を参照して、本第１５制御例の第１変形例において実行されるキープゾーン演出の演出態様を決定する処理のうち、特徴的な処理内容について説明をする。本第１５制御例の第１変形例では、上述した第１５制御例に対して、キープゾーン演出が実行されている状態（第２確変状態）中に全ての特図２保留を消化させないための遊技方法を異ならせている点で相違している。
【６００７】
　具体的には、上述した第１５制御例では、第１特別図柄抽選が第２特別図柄抽選よりも優先して実行されるように構成しているため、キープゾーン演出中において、第１特別図柄抽選が継続して実行される限り（特図１保留が途切れ無い限り）、キープゾーン演出が終了するまで（第２確変状態が終了するまで）、特図２保留が消化されない（第２特別図柄抽選が実行されない）ように構成されていた。これに対して、本第１５制御例の第１変形例では、第１特別図柄の変動表示と、第２特別図柄の変動表示と、を同時に（並行して）実行可能に構成しているため、特図１保留を常に保持している状態であっても、実行される第１特別図柄変動の変動時間が長く、実行される第２特別図柄変動の変動時間が短い場合には、第２確変状態が終了するまでに、特図２保留が全て消化されてしまう虞がある。
【６００８】
　そこで、本第１５制御例では、実行中の特別図柄変動（第１特別図柄変動、第２特別図柄変動）の変動時間と、獲得済みの特図保留（特図１保留、特図２保留）に対応する特別図柄変動（第１特別図柄変動、第２特別図柄変動）の変動時間と、に基づいて、キープゾーン演出の演出態様（エサアイコンの表示態様）を異ならせるように構成している。
【６００９】
　このように構成することで、実行されるキープゾーン演出の演出態様に基づいて、特図２保留を保持したままキープゾーン演出を終了させる難易度を遊技者に予測させることが可能となる。
【６０１０】
　図６１８は、第２確変状態演出設定処理１５ａ（ＹＳ９０５８）の処理内容を示したフローチャートである。図６１８に示した通り、第２確変状態演出設定処理１５ａ（ＹＳ９０５８）は、上述した第１５制御例にて実行される第２確変状態演出設定処理１５（Ｓ９０５８）に対して、エサアイコンの表示態様を決定するための処理を追加している点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付して、その説明を省略する。

【６０１１】
第２確変状態演出設定処理１５ａ（ＹＳ９０５８）が実行されると、まず、上述した第１５制御例にて実行される第２確変状態演出設定処理１５（Ｓ９０５８）と同一のＳ９４０１～Ｓ９４５６の処理を実行する。そして、Ｓ６４５５の処理を終えると、次に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納されている情報、及び第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されている情報のうち、最新の特図２保留（最後に格納された特図２保留）以外の情報を読み出し（ＹＳ９００１）、読み出した情報のそれぞれに含まれる変動時間に対応して、各エサアイコンの表示態様を決定する（ＹＳ９００２）。
【６０１２】
ＹＳ９００２の処理によって、図６１６（ａ）に示した通り、各エサアイコンに対して異なる表示態様（小さいエサアイコン、堅いエサアイコン）を表示することが可能となる。
【６０１３】
次に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂから読み出した情報（第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されている情報のうち、最新の特図２保留（最後に格納された特図２保留）以外の情報）に含まれる変動時間の合計を算出し（ＹＳ９００３）、算出した変動時間と、実行中の特図２変動の残時間と、を合算する（ＹＳ９００４）。つまり、ＹＳ９００４の処理では、獲得済みの特図２保留のうち、最後の特図２保留が消化される（特別図柄変動が実行される）までの残時間が算出される。
【６０１４】
そして、第２確変中カウンタ２２３ｎａの値（第２確変状態の残期間）に対応する基準時間を読み出し（ＹＳ９００５）、ＹＳ９００４の処理で算出された合算時間が、ＹＳ９００５の処理で読み脱された基準時間よりも長いかを判別し（ＹＳ９００６）、長いと判別した場合、即ち、正常に遊技を行った場合において、最後の特図２保留が消化されるよりも前に、第２確変状態が終了する可能性が高いと判別した場合は（ＹＳ９００６：Ｙｅｓ）、最新の特図２保留（最後に消化される特図２保留）に対応するエサアイコンの表示態様として特殊態様を決定する（ＹＳ９００７）。ＹＳ９００７の処理において特殊態様が決定されることで、図６１６（ａ）に示したエサアイコンｈｒ２ａの表示態様（コンベア１０８０２から浮いている特殊演出）が実行される。ＹＳ９００７の処理を終えると、今回の処理で決定した表示態様（演出態様）を示すための表示用コマンドを設定し（ＹＳ９００９）、本処理を終了する。
【６０１５】
一方、ＹＳ９００６の処理において、ＹＳ９００４の処理で算出された合算時間が、ＹＳ９００５の処理で読み脱された基準時間よりも短いと判別した場合、即ち、正常に遊技を行った場合において、最後の特図２保留が消化されるよりも前に、第２確変状態が終了する可能性が高くないと判別した場合は（ＹＳ９００６：Ｎｏ）、最新の特図２保留（最後に消化される特図２保留）に対応するエサアイコンの表示態様として通常態様を決定し（ＹＳ９００８）、今回の処理で決定した表示態様（演出態様）を示すための表示用コマンドを設定し（ＹＳ９００９）、本処理を終了する。
【６０１６】
以上、説明をした通り、本第１５制御例の第１変形例では、第２確変状態（キープゾーン演出）が設定される時点で格納されている特図保留、及び、実行中の特別図柄変動に関する変動時間を先読みし、獲得済みの特図２保留の少なくとも１つが、第２確変状態終了後に消化（特別図柄抽選の実行）され易い状態であるか否かを判別し、その判別結果に基づいた表示態様でキープゾーン演出を実行可能に構成している。
【６０１７】
このように構成することで、今回実行されるキープゾーン演出が成功しやすいか否かを遊技者に予測させることができるため、演出効果を高めることができる。
【６０１８】
また、本第１５制御例の第１変形例では、第２確変状態終了後に消化（特別図柄抽選の

実行）され易い状態であるか否かの判別方法として、第２確変状態の残期間（第２確変中カウンタ２２３ｎａの値）に対応する基準時間を用いているがこれに限ること無く、特図２保留内に特定の変動時間以上の情報を含む特図保留があるかを判別し、その判別結果に基づいて、第２確変状態終了後に消化（特別図柄抽選の実行）され易い状態であるか否かを判別するように構成しても良い。

【６０１９】

また、詳細な説明は省略するが、本第１５制御例の第１変形例では、第２確変状態中において定期的（新たな特図保留を獲得した場合、新たな特別図柄変動が実行される場合、所定時間が経過した場合）において、第２確変中カウンタ２２３ｎａの値と、変動時間に関連する新たな情報（獲得した特図保留に含まれる変動時間情報や、実際に特別図柄変動が実行される場合に決定された変動時間と、先読み（事前判別）時に読み出した変動時間との差分を示す情報）と、に基づいてキープゾーン演出の演出態様を更新（補正）する処理を実行するように構成している。

【６０２０】

本処理を実行することにより、例えば、特殊演出（特殊態様）が実行されている状態において、遊技者が遊技を中断し、第１特別図柄変動が実行されない期間が発生したり、特別図柄変動の変動パターンとして低確率で設定され得る遊技者に不利な変動時間が選択された場合において、キープゾーン演出の演出態様を補正することが可能となる。よって、実際に発生し得るだい２確変状態終了時の遊技状態に適した演出を実行し易くすることができる。

【６０２１】

＜第１６制御例＞

次に、図５０４から図５４７を参照して、第１６制御例におけるパチンコ機１０について説明する。本第１６制御例におけるパチンコ機１０では、上述した第１３制御例と同様に、所定回数（例えば、５００回）の特別図柄の抽選で連続して大当たり当選以外の抽選結果（外れ）となった場合に、遊技者に有利となる遊技状態（第３時短状態）を設定する構成を前提として、パチンコ機１０と電気的に接続されている各種装置（データ表示装置２６２、ホールコンピュータ２６３等）に対する外部信号の出力方式について説明する。

【６０２２】

また、本第１６制御例では、パチンコ機１０と電気的に接続されている所定装置（例えば、データ表示装置２６２）の視認態様に連動させているかのような演出態様の特定演出を実行可能に構成している。より具体的には、本第１６制御例のパチンコ機１０では、遊技者に有利な状態（例えば、大当たりや時短状態）となることを報知するための演出の一種として、有利な状態へと移行したことを所定期間秘匿しておき、遊技な状態へ移行後に所定契機で所定装置（例えば、データ表示装置２６２）を視認することを促す演出態様の表示装置連動演出を実行可能に構成している。現在一般的に流通している、接続されているパチンコ機１０から受信する各種信号に基づいてパチンコ機１０の遊技状況に関する各種データ（大当たり間の抽選回数や大当たり回数、総抽選回数等）を表示するためのデータ表示装置２６２においては、有利な状態（大当たり遊技状態や確変遊技状態、時短遊技状態等）が設定されている場合に、有利な状態となっていることを文字や装飾ランプの発光等によって報知可能に構成されているものがほとんどであるため、表示装置連動演出を実行することによって、あたかもパチンコ機１０とデータ表示装置２６２とが連動して演出を行っているかのような極めて斬新な演出態様を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６０２３】

また、本第１６制御例では、通常遊技状態において主として実行される第１特別図柄の抽選結果として、ほとんど賞球を得ることができない（ラウンド数が少なく、各ラウンドにおける特定入賞口６５ａの開放期間も短い）大当たり（特殊大当たり）を設けている。この特殊大当たりは、大当たり終了後の遊技状態が通常遊技状態に設定されるため、基本的に、第３時短状態が設定されるまでの抽選回数（天井抽選回数到達に係る特典付与まで

の残回数）をリセットする役割を担っている。更に、本第１６制御例では、特別図柄の外れの一部として、特定入賞口６５ａの開閉動作を伴い、且つ、当該開閉動作が特殊大当たり時に設定される開閉動作（特定開閉動作）と共通となる小当たり抽選結果を設ける構成としている。つまり、特定入賞口６５ａの開閉動作からは特殊大当たりと区別困難な抽選結果であり、且つ、第３時短状態が設定されるまでの抽選回数がリセットされない抽選結果を設ける構成としている。これらにより、特定入賞口６５ａが特定開閉動作で開閉される毎に、第３時短状態が付与されるまでの抽選回数がリセットされた可能性があると遊技者に認識させることができるので、第３時短状態が付与されるまでの残抽選回数（天井抽選回数到達に係る特典付与までの残回数）を遊技者に把握困難とすることができるので、残抽選回数を予測させる遊技性を付与することができる。

【６０２４】

更に、本第１６制御例では、天井抽選回数における特別図柄の変動時間を、抽選結果によらず、予め定められた特定期間（３０秒間）に固定化することにより、第３時短状態へと移行するのか、天井抽選回数で丁度大当たりに当選したのかを分かり難くする構成としている。このように構成することで、第３時短状態へと移行することに対する期待感をより長く遊技者に対して抱かせ続けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６０２５】

この第１６制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第１３制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１３制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１３制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【６０２６】

まず、図５０４を参照して、本第１６制御例におけるパチンコ機１０に対して電気的に接続されるデータ表示装置２６２について説明する。図５０４（ａ）は、データ表示装置２６２が接続されたパチンコ機１０がホールに複数並べて設置されている状態における島設備の外観を例示した図である。図５０４（ａ）に例示した通り、ホールにおいてパチンコ機１０が設置された状態では、基本的に、各パチンコ機１０の真上にデータ表示装置２６２が設置される。このデータ表示装置２６２は、例えば、パチンコ機１０の遊技状況に関する各種のデータ等を表示するためのデータ表示部２７６と、ＬＥＤ等の発光装置で構成され、発光により所定の報知を行う電飾部２７８と、データ表示部２７６の表示内容を切り替えるための遊技者による入力操作を受け付け可能な入力装置２７７と、で少なくとも構成されている。このデータ表示装置２６２に表示される各種データによって、遊技者が遊技を行うパチンコ機１０を選択する際や、遊技中のパチンコ機１０において遊技を続行するか否かの判断を行う際の判断基準を提供することができる。なお、詳細については後述するが、本第１６制御例におけるパチンコ機１０は、データ表示装置２６２等の所定装置に対して、大当たりに当選したことを示す大当たり信号１や、大当たり終了後に普通図柄の時短状態に移行したことを示す大当たり信号２、第３時短状態に移行したことを示す大当たり信号３等の各種の信号を外部出力可能に構成されている。データ表示装置２６２は、接続されているパチンコ機１０から受信した外部出力信号によって大当たりの当選状況や遊技状態等の遊技の状況を監視、収集して、一部のデータをデータ表示部２７６において表示可能に構成されている。

【６０２７】

次に、図５０４（ｂ）を参照して、データ表示装置２６２のデータ表示部２７６に表示される各種データの表示例について説明する。図５０４（ｂ）に示した通り、データ表示装置２６２のデータ表示部２７６は、例えば、右表示領域２７６Ｒと左表示領域２７６Ｌとに表示領域が区分されており、左表示領域２７６Ｌに対しては、例えば、当日の初当たり回数（通常状態または第３時短状態において大当たりに当選した回数）が表示される。図５０４（ｂ）の例では、初当たりが１２回発生し、左表示領域２７６Ｌに対して「初当たり１２回」という文字が表示されている場合を例示している。また、右表示領域２７６Ｒに対しては、例えば、現在の抽選回数（前回の大当たり終了後からの変動回数）を示す表示や、５回前までの初当たりにおける当選時の抽選回数や当該初当たりから通常状態に移行するまでの間に当選した大当たりの回数（所謂、連チャン回数）等が表示される。

【６０２８】

具体的には、図５０４（ｂ）に示した通り、右表示領域２７６Ｒにおける下方に、「現在」という文字、「１」という文字、「２」という文字、「３」という文字、「４」という文字、および「５」という文字が表示される。また、これらの文字の上方には、特別図柄の抽選回数を示す棒グラフ、および抽選回数を示す数字が表示される。「現在」の文字の上方に表示されている棒グラフ、および数字は、前回の大当たり終了後を起点とした特別図柄の抽選回数を示しており、「１」～「５」の文字の上方に表示されている棒グラフ、および数字は、１回前～５回前に初当たり（通常状態または第３時短状態における大当たり）に当選した際の特別図柄の抽選回数を示している。また、「１」～「５」の文字の上方、且つ、棒グラフの下方に表示されている文字（「４回」、「１回」、「１回」、「６回」、および「１回」という文字）については、それぞれ１～５回前の初当たりが発生してから通常状態へと移行するまでの間に当選した大当たりの連続回数（連チャン回数）を示している。つまり、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態（第１確変状態、第２時短状態）が途切れることなく大当たりに当選した回数を示している。これらの表示内容により、遊技者に対してパチンコ機１０の傾向（大当たりに当選した抽選回数の傾向や連チャン回数の傾向等）を容易に把握させることができるので、遊技者に対して遊技を行うパチンコ機１０を選択する際や、パチンコ機１０における遊技を継続するか否かの判断を行う際の判断基準を提供することができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができる。以降の説明では、説明の簡素化のため、右表示領域２７６Ｒに表示される表示内容のことを遊技履歴と称する。

【６０２９】

また、データ表示部２７６の表示内容は、入力装置２７７に対する入力操作によって変更可能に構成されている。ここで、入力装置２７７は、左入力部２７７ａ、表示切替用入力部２７７ｂ、キャンセル入力部２７７ｃ、および右入力部２７７ｄで少なくとも構成されており、左入力部２７７ａ、および右入力部２７７ｄを押下（入力操作）することにより、右表示領域２７６Ｒに表示される遊技履歴の表示範囲を可変させることができる。具体的には、右入力部２７７ｄを押下する毎に、時間的に古い履歴（初当たり当選時の抽選回数を示す表示と連チャン回数を示す文字との組み合わせ）が表示される。即ち、図５０４（ａ）の状態で右入力部２７７ｄを押下する毎に、各履歴が左側に１つずつシフトされる。これに伴って、右端に時間的により古い履歴が表示されると共に、左端に表示されていた履歴の表示が消去される。逆に、左入力部２７７ａを押下する毎に、各履歴が右側に１つずつシフトされていき、左端に時間的により新しい履歴が表示されると共に右端に表示されていた履歴の表示が消去される。なお、遊技履歴は、最大で１０回前の履歴まで記憶されるように構成されている。

【６０３０】

表示切替用入力部２７７ｂは、押下（入力操作）によってデータ表示部２７６の表示内容を別日の履歴に切り替えることが可能な入力部である。表示切替用入力部２７７ｂを押下する毎に、データ表示部２７６の表示内容が、１日前の初当たり回数データおよび遊技履歴データ、２日前の初当たり回数データおよび遊技履歴データ、３日前の初当たり回数データおよび遊技履歴データ、・・・といった具合に更新されていく。また、キャンセル

入力部２７７ｃを押下することで、当日の初当たり回数データおよび遊技履歴データが表示された状態に戻すことができる。これらの機能によって、遊技者に対してパチンコ機１０に関するより多くの情報を提供することができるので、遊技者の利便性をより向上させることができる。

【６０３１】

次に、図５０５、および図５０６を参照して、パチンコ機１０が特定の状態に移行した場合におけるデータ表示装置２６２の視認態様（データ表示部２７６の表示態様、および電飾部２６２の発光態様）について説明する。まず、図５０５（ａ）は、パチンコ機１０が大当たり遊技状態に移行した場合における、当該パチンコ機１０に電気的に接続されているデータ表示装置２６２の視認態様を示した図である。データ表示装置２６２に接続されているパチンコ機１０が大当たりに当選すると、パチンコ機１０から大当たり当選を示すための大当たり１信号が出力される。この大当たり１信号を受信したことを契機として、図５０５（ａ）に示した通り、データ表示装置２６２の視認態様が大当たり遊技状態用の視認態様に設定される。具体的には、例えば、データ表示部２７６に表示されていた遊技履歴が消去されて、「大当たり！」という文字がデータ表示部２７６の全体に渡って表示される。また、電飾部２７８を構成する右電飾部２７８Ｒ、および左電飾部２７８Ｌが通常時（データ表示部２７６に遊技履歴が表示されている状態）よりも明るく発光した見た目となる。これらの視認態様（大当たり用視認態様）により、パチンコ機１０が大当たり遊技状態に移行したということを容易に理解させることができる。なお、大当たり１信号は、大当たり遊技状態が終了されるまでの間出力され続けるように構成されている。データ表示装置２６２では、大当たり１信号の出力が終了されるまでの間、大当たり用視認態様を継続させるように構成されている。

【６０３２】

次に、大当たり終了後にパチンコ機１０が普通図柄の時短状態に移行した場合における、当該パチンコ機１０に電気的に接続されているデータ表示装置２６２の視認態様について説明する。図５０５（ｂ）は、大当たり終了後に普通図柄の時短状態（第１確変状態、第２時短状態のいずれか）が設定された場合におけるデータ表示装置２６２の視認態様の一例を示した図である。データ表示装置２６２に接続されているパチンコ機１０が大当たり終了後に普通図柄の時短状態に移行すると、パチンコ機１０から普通図柄の時短状態への移行を示すための大当たり２信号の出力が開始される。この大当たり２信号は、普通図柄の時短状態が終了するまで（即ち、大当たりに当選するか、時短回数が経過して通常遊技状態に移行するまで）の間出力され続ける。データ表示装置２６２は、大当たり１信号の出力が終了されると共に大当たり２信号の出力が開始されたことを契機として、図５０５（ｂ）に示した通り、データ表示装置２６２の視認態様が時短状態用の視認態様に設定される。具体的には、例えば、データ表示部２７６に表示されていた大当たり用視認態様が消去されて、「連チャン中！」という文字がデータ表示部２７６の全体に渡って表示される。また、電飾部２７８を構成する右電飾部２７８Ｒ、および左電飾部２７８Ｌが通常時（データ表示部２７６に遊技履歴が表示されている状態）よりも明るく発光した見た目となる。これらの視認態様（時短状態用の視認態様）により、パチンコ機１０が大当たり終了後の普通図柄の時短状態に移行したということを容易に理解させることができる。

【６０３３】

次に、特別図柄の抽選回数が天井抽選回数（５００回）に到達して第３時短状態に移行した場合におけるデータ表示装置２６２の視認態様について説明する。図５０６は、パチンコ機１０が第３時短状態に移行した後における、当該パチンコ機１０に電気的に接続されているデータ表示装置２６２の視認態様を示した図である。データ表示装置２６２に接続されているパチンコ機１０が第３時短状態に当選すると、パチンコ機１０から普通図柄の時短状態に移行したことを示す大当たり２信号の出力が開始される。また、天井抽選回数到達に係る時短状態への移行であることを示すための大当たり３信号が所定期間（０．２秒間）の間出力される。これらの信号出力の組み合わせによって、データ表示装置２６２は、天井抽選回数に係る第３時短状態への移行を容易に判別することができるため、デ

ータ表示装置２６２の視認態様が第３時短状態用の視認態様に設定される。具体的には、例えば、データ表示部２７６に表示されていた遊技履歴が消去されて、「救済発動中」という文字がデータ表示部２７６の全体に渡って表示される。また、電飾部２７８を構成する右電飾部２７８Ｒ、および左電飾部２７８Ｌが通常時（データ表示部２７６に遊技履歴が表示されている状態）よりも明るく発光した見た目となる。これらの視認態様（第３時短状態用の視認態様）により、パチンコ機１０が天井抽選回数に到達して、第３時短状態に移行したということを容易に理解させることができる。

【６０３４】

このように、データ表示装置２６２の視認態様をパチンコ機１０の状態にリンクさせて可変させることができるので、遊技者に対してパチンコ機１０の状態をより分かり易く報知することができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができる。

【６０３５】

次に、図５０７から図５０９を参照して、本第１６制御例のパチンコ機１０において実行される特徴的な演出態様について説明する。まず、図５０７を参照して、データ表示装置連動型の大当たり報知演出について説明する。このデータ表示装置連動型の大当たり報知演出は、変動表示演出において第３図柄が外れの組み合わせで停止表示された後で、データ表示装置２６２に注目させる演出態様が設定される演出である。特別図柄の抽選で大当たりに当選していれば、データ表示装置２６２に対して大当たり１信号が出力されるため、データ表示装置２６２が大当たり用視認態様に設定されることにより遊技者に対して大当たりとなったことを理解させることができる一方で、抽選結果が外れであれば、データ表示装置２６２に対して大当たり１信号が出力されず、大当たり用視認態様に設定されることもない（遊技履歴が表示された状態のままとなる）ため、遊技者に対して大当たりにならなかったことを理解させることができる。

【６０３６】

図５０７（ａ）は、データ表示装置連動型の大当たり報知演出が実行される可能性があることを遊技者に示唆する演出（データ表示装置連動演出の煽り演出）の実行中における第３図柄表示装置８１の表示態様を示した図である。このデータ表示装置連動演出の煽り演出は、変動種別が完全外れ以外の変動種別（ＳＰリーチ当たり、ＳＰリーチ外れ、スーパーリーチ当たり、スーパーリーチ外れ、ノーマルリーチ当たり、ノーマルリーチ外れ）に対応する変動表示態様の一部として実行され得る演出であり、変動時間が経過する（特別図柄が確定表示される）５秒前から実行される演出である。

【６０３７】

図５０７（ａ）に示した通り、データ表示装置連動演出の煽り演出が実行されると、主表示領域における右上に対して、天使を模したキャラクタ８０９が出現する演出が行われた後、キャラクタ８０９が所持しているステッキから、主表示領域Ｄｍにおける上方に向けて光８０９Ｌを放つ演出が実行される。また、キャラクタ８０９に対して正面視左方に対して、縦長略楕円形形状で構成され、「光れ！」という文字が付された吹き出し画像８０９Ｆが表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「データランプが光ればボーナス確定！？」という文字が表示される。これらの表示内容によって、あたかも、天使を模したキャラクタ８０９がパチンコ機１０の真上に設置されたデータ表示装置（データランプ）２６２に対して光８０９Ｌを放つことにより、データ表示装置（データランプ）２６２の電飾部２７８を発光させようとしているかのように遊技者に思わせることができる。また、キャラクタ８０９の放つ光８０９Ｌによって電飾部２７８が発光した場合に、大当たり遊技が実行される（ボーナスが確定する）ということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【６０３８】

図５０７（ｂ）は、データ表示装置連動演出の煽り演出が実行された後、実際に大当たりが報知された場合（データ表示装置連動型の大当たり報知演出が実行された場合）における第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。図５０７（ｂ）に示した通り、データ表示装置連動型の大当たり報知演出では、まず、大当たり開始タイミング（

大当たりのオープニング期間の開始時）において、大当たり開始を示す信号（大当たり１信号）が所定装置（データ表示装置２６２、ホールコンピュータ２７２等）に対して出力されることで、大当たり１信号を受信したデータ表示装置２６２の視認態様が大当たり用視認態様に設定される。つまり、データ表示装置連動演出の煽り演出においてキャラクタ８０９等によって示唆されていた通りに、データ表示装置２６２の電飾部２７８が光った見た目となる。これに伴って、図５０７（ｂ）に示した通り、リーチ外れの形で停止表示されていた第３図柄の上方から、リーチがかかっていた図柄と同一の第３図柄が降下してきて、停止表示されていた中図柄と降下してきた第３図柄とが置き換わる（停止表示されていた中図柄が押し退けられる）演出が実行される。つまり、あたかもデータ表示装置２６２から当たりとなる第３図柄が下方に放出されて、当該第３図柄が中図柄と置き換わったかのような演出が実行される。また、天使を模したキャラクタ８０９の左上に対して、「やったね！」という文字が付された吹き出し画像８０９Ｆが表示されると共に、主表示領域Ｄｍの上方から光が漏れ出てくるかのような表示態様に設定される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「ボーナス確定！」という文字が表示される。これらの表示態様により、あたかもデータ表示装置２６２とパチンコ機１０とが連動して１の演出態様を形成しているかのような斬新な演出態様を実現することができる。また、あたかもデータ表示装置２６２によって抽選結果を大当たりに書き替えたかのような斬新な演出態様を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６０３９】

なお、現状、データ表示装置２６２として、仕様の異なる様々な装置が普及しており、遊技履歴の表示内容や大当たり用視認態様等の視認態様も装置毎に様々となっている。このため、同一のデータ表示装置連動型の大当たり報知演出が実行されたとしても、当該データ表示装置連動型の大当たり報知演出が実行されたパチンコ機１０と電気的に接続されているデータ表示装置２６２の種別が異なれば、大当たり用視認態様についても異なった視認態様となるため、全く異なる印象を遊技者に対して抱かせることが可能となる。よって、データ表示装置連動型の大当たり報知演出の演出態様を増加させなくても、データ表示装置２６２の種別数によって演出態様を多様化させることができるので、パチンコ機１０の記憶容量を節約しつつ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６０４０】

次に、図５０８（ａ）を参照して、本第１６制御例における小ボーナス演出について説明する。ここで、本第１６制御例では、上述した通り、右打ちしたとしてもほとんど賞球を得ることができない特定開閉動作で特定入賞口６５ａが開閉動作される特殊大当たり、および小当たりの抽選結果が設けられている。本制御例においては、これらの遊技者にとって特定入賞口６５ａの開閉動作の見た目等から区別し難い抽選結果を、まとめて「小ボーナス」と称することにする。これに対し、特殊大当たり以外の比較的多量の賞球を得ることが可能な大当たり（大当たりＡ１７～Ｅ１６）のことを、「通常ボーナス」と称する。

【６０４１】

図５０８（ａ）は、小ボーナスに対応する変動表示演出の終了時（第３図柄の停止時）における表示態様を示した図である。図５０８（ａ）に示した通り、本第１６制御例では、小ボーナス（特殊大当たり、小当たり）に当選すると、主表示領域ｄｍの右図柄列、中図柄列、および左図柄列に対してそれぞれ同一の偶数の数字を模した第３図柄が停止表示される。図５０８（ａ）の例では、「２」の数字を模した第３図柄が右図柄列、中図柄列、および左図柄列に停止表示された場合を例示している。また、主表示領域Ｄｍの右上に、「右打ち」という文字が付された小表示領域Ｄｍ４が形成される。更に、図５０８（ａ）に示した通り、小表示領域Ｄｓに対して、「小ボーナス」という文字が表示される。これらの表示内容により、抽選結果が小ボーナスになったということを遊技者に容易に理解させることができる。

【６０４２】

これに対し、図示については省略するが、ボーナス（大当たりＡ１６～Ｅ１６のいずれ

か）に当選した場合は、同一の奇数の数字を模した第３図柄が右図柄列、中図柄列、および左図柄列に停止表示される。よって、停止表示された第３図柄の種別によって容易にボーナスの種別を判別することができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。

【６０４３】

なお、上述した通り、通常遊技状態において特殊大当たりに当選すると、特殊大当たりの終了後も通常遊技状態が設定される上に、特図抽選カウンタ２０３１ａの値が０クリアされてしまう一方で、小当たりに当選した場合は、特図抽選カウンタ２０３１ａの値が維持されるため、特殊大当たりに当選するよりも、小当たりに当選した方が、第３時短状態へと移行するまでの抽選回数がリセットされない分遊技者にとって有利となる。

【６０４４】

本第１６制御例では、通常状態において第３図柄表示装置８１の小表示領域Ｄｍ７に対して、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数ではなく、最後のボーナスが終了した後の抽選回数を「ボーナス間」の回数として表示させる構成としている。つまり、大当たりだけでなく、小当たり当選でも表示上の抽選回数がリセットされるように構成されている。このように構成することで、特殊大当たりと小当たりとをより区別し難くすることができるので、天井抽選回数までの残りの抽選回数を予測する遊技性を付加することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６０４５】

次に、図５０８（ｂ）を参照して、天井抽選回数（５００回）目に実行される変動表示演出において設定される演出態様について説明する。図５０８（ｂ）は、天井抽選回数（５００回）目の変動表示演出が実行されている場合における第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。図５０８（ｂ）に示した通り、天井抽選回数（５００回）目の変動表示演出では、リーチ演出が発生する。ここで、本第１６制御例では、天井抽選回数（５００回）目の変動表示演出で必ずリーチ演出を発生させるために、天井抽選回数（５００回）目の特別図柄の抽選が実行された場合は、抽選結果によらず、３０秒間のスーパーリーチ変動に対応する変動時間が設定されるように構成している。これにより、リーチ演出の演出時間を確実に確保することができる。これらの表示内容により、リーチ演出によって天井抽選回数到達に係る第３時短状態への移行が報知される可能性があるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、天井抽選回数（５００回）目の特別図柄の抽選結果が外れだった場合は、基本的に、時短図柄当選時と同様の第３図柄の組み合わせ（図２７８参照）が停止表示されて時短状態への移行が報知される。即ち、リーチ演出が発生した後で、中図柄列に「チャンスタイム」という文字が付された図柄が停止表示されることで時短状態への移行が報知される。これにより、遊技者に対して天井抽選回数に到達したことに基づいて第３時短状態へと移行した（大当たりを契機とする時短状態への移行ではない）ということを容易に理解させることができる。

【６０４６】

また、図５０８（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおける左上に対して、「天井！？」という文字が付された小表示領域Ｄｍ７が形成される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「右打ち厳禁！左打ち！」という文字が表示される。この副表示領域Ｄｓの表示内容により、第３時短状態へと移行すると予測した遊技者が、第３時短状態へと移行する前（通常遊技状態）から右打ちを開始してしまうことを抑制することができる。ここで、第３時短状態へと移行する前（通常遊技状態）から右打ちを開始してしまうと、通常遊技状態の間に遊技球がスルーゲート６７を通過して普通図柄の変動表示が開始されてしまう可能性がある。そして、本第１６制御例では、普通図柄の通常状態（通常遊技状態）における普通図柄の変動時間が３０秒に設定されるように構成している。このため、例えば、変動停止の直前（第３時短状態へと移行する直前）に遊技球がスルーゲート６７を通過してしまう（普通図柄の変動が開始されてしまう）と、第３時短状態へと移行した後で、約３０秒間の間、普通図柄の当たりとなり得ない状態となってしまう。一旦設定された普通図柄の変動時間は、変動中に遊技状態が変わったとしても変更されることが無いためである。このため、第３時短状態への移行が報知されたにもかかわらず、比較的長い期間、普通電

動役物６４０ａが開放されない不利な状況に設定されてしまう可能性があり、第３時短状態の恩恵を受けられないことに対する不満感を遊技者に対して抱かせてしまう可能性がある。これに対して本第１６制御例では、天井抽選回数（５００回）目の変動表示演出において、右打ちを行わないように遊技者に促す表示を副表示領域Ｄｓに対して行うことができるので、第３時短状態に移行する前から遊技者が右打ちを行ってしまうことを抑制することができる。よって、第３時短状態に移行する前に普通図柄の変動表示が開始されてしまい、当該変動表示が終了するまでの比較的長い期間の間、第３時短状態の恩恵（右打ちした遊技球が第２入球口６４０へと入球し易くなる）を受けられなくなってしまうことを抑制することができる。

【６０４７】

なお、本第１６制御例では、天井抽選回数（５００回）目の変動表示演出以外でも、天井抽選回数への到達を示唆する演出態様（図５０８（ｂ）参照）の変動表示演出を実行する場合がある。より具体的には、ボーナス後に１又は複数回の小ボーナスに当選していた場合であって、少なくとも１の小ボーナスが特殊大当たりであり、且つ、最後に当選したボーナス後の抽選回数が５００回に到達した場合、および最後に当選したボーナスよりも後に当選した小ボーナスの終了後における抽選回数が５００回に到達した場合である。つまり、遊技者の視点（小ボーナスが特殊大当たりであるか小当たりであるかを判別できない視点）において、天井抽選回数に到達している可能性がある。つまり、ボーナス後に特殊大当たりに当選していれば、当該特殊大当たりと小当たりとを遊技者は判別できないため、実際には特殊大当たりの時点で特図抽選カウンタ２０３１ａの値がリセットされていたとしても、リセットされたことに対する確信を遊技者が得ることは困難であるため、特殊大当たりよりも前に当選したボーナスの終了後の抽選回数が５００回に到達した場合に、遊技者に対して天井抽選回数への到達を期待させることができる。よって、このタイミングで天井抽選回数への到達を示唆する演出態様（図５０８（ｂ）参照）を設定することにより、天井抽選回数に到達することに対する期待感をより長く遊技者に抱かせ続けることができる。

【６０４８】

同様に、ボーナス後の抽選回数が５００回を超えた場合には、５００回の間に当選したいずれかの小ボーナスが特殊大当たりであることは確定するが、複数の小ボーナスに当選していた場合、遊技者の視点ではいずれの小ボーナスが特殊大当たりであったのかを特定することが困難となる。よって、ボーナスに当選するか、天井抽選回数に到達するまでの間、各小ボーナスの当選からの抽選回数が５００回になる毎に、天井抽選回数への到達を示唆する演出態様（図５０８（ｂ）参照）を実行する構成としている。このように構成することで、天井抽選回数に到達することに対する期待感をより長く遊技者に抱かせ続けることができる。

【６０４９】

次に、図５０９を参照して、本第１６制御例における特徴的な演出態様の一種である、データ表示装置連動型の時短発動演出について説明する。このデータ表示装置連動型の時短発動演出は、通常遊技状態において大当たりを介さずに（時短図柄当選、若しくは天井抽選回数に到達したことに基づいて）時短状態へと移行することを報知する演出であり、上述したデータ表示装置連動型の大当たり報知演出（図５０７（ｂ）参照）と同様に、パチンコ機１０とパチンコ機１０に対して電気的に接続されているデータ表示装置２６２とが連動した演出を実行しているかのような演出態様の演出である。まず、図５０９（ａ）を参照して、データ表示装置連動型の時短発動演出が実行される可能性があることを遊技者に示唆する演出（データ表示装置連動演出の煽り演出）の実行中における第３図柄表示装置８１の表示態様を示した図である。このデータ表示装置連動演出の煽り演出は、ＳＰリーチ外れ、またはスーパーリーチ外れに対応する変動表示態様の一部として実行され得る演出であり、時短図柄当選、若しくは天井抽選回数到達に基づいて時短状態へと移行する可能性があることを示唆するための演出である。このデータ表示装置連動演出の煽り演出は、大当たりを示唆するデータ表示装置連動演出の煽り演出（図５０７（ａ）参照）と

同様に、変動時間が経過する（特別図柄が確定表示される）５秒前から実行される演出である。なお、上述した第１３制御例と同様に、外れの抽選結果には時短図柄当選も含まれる。また、上述した通り、天井抽選回数（５００回）目の特別図柄の抽選に係る変動パターンは必ず３０秒間のスーパーリーチ変動が選択されるため、天井抽選回数（５００回）目の変動表示演出としても、データ表示装置連動演出の煽り演出が実行される可能性がある。

【６０５０】

図５０９（ａ）に示した通り、データ表示装置連動演出の煽り演出が実行されると、主表示領域における右上に対して、天使を模したキャラクタ８０９が出現する演出が行われた後、キャラクタ８０９が所持しているステッキから、主表示領域Ｄｍにおける上方に向けて光８０９Ｌを放つ演出が実行される。また、キャラクタ８０９に対して正面視左方に対して、縦長略楕円形形状で構成され、「光れ！」という文字が付された吹き出し画像８０９Ｆが表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「データランプが光ればチャンスタイムＧＥＴ！？」という文字が表示される。これらの表示内容によって、あたかも、天使を模したキャラクタ８０９がパチンコ機１０の真上に設置されたデータ表示装置（データランプ）２６２に対して光８０９Ｌを放つことにより、データ表示装置（データランプ）２６２の電飾部２７８を発光させようとしているかのように遊技者に思わせることができる。また、キャラクタ８０９の放つ光８０９Ｌによって電飾部２７８が発光した場合に、時短状態に移行する（チャンスタイムになる）ということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【６０５１】

図５０９（ｂ）は、データ表示装置連動演出の煽り演出が実行された後、実際に時短状態への移行が報知された場合（データ表示装置連動型の時短発動演出が実行された場合）における第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。図５０９（ｂ）に示した通り、データ表示装置連動型の時短発動演出では、まず、時短状態への移行タイミングにおいて、時短状態中であることを示す信号（大当たり２信号）、および大当たりを介さずに時短状態へと移行したことを示す信号（大当たり３信号）が所定装置（データ表示装置２６２、ホールコンピュータ２７２等）に対して出力されることで、大当たり２信号、および大当たり３信号を受信したデータ表示装置２６２の視認態様が時短状態用の視認態様に設定される。つまり、データ表示装置連動演出の煽り演出においてキャラクタ８０９等によって示唆されていた通りに、データ表示装置２６２の電飾部２７８が光った見た目となる。これに伴って、図５０９（ｂ）に示した通り、リーチ外れの形で仮停止されていた第３図柄の上方から、「チャンスタイム」と記載された第３図柄が降下してきて、停止表示されていた中図柄と降下してきた第３図柄とが置き換わる（停止表示されていた中図柄が押し退けられる）演出が実行される。つまり、あたかもデータ表示装置２６２から「チャンスタイム」と記載された第３図柄が下方に放出されて、当該第３図柄が中図柄と置き換わったかのような演出が実行される。また、天使を模したキャラクタ８０９の左上に対して、「やったね！」という文字が付された吹き出し画像８０９Ｆが表示されると共に、主表示領域Ｄｍの上方から光が漏れ出てくるかのような表示態様に設定される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「チャンスタイムＧＥＴ！」という文字が表示される。これらの表示態様により、あたかもデータ表示装置２６２とパチンコ機１０とが連動して１の演出態様を形成しているかのような斬新な演出態様を実現することができる。また、あたかもデータ表示装置２６２によって時短状態に移行させたかのような斬新な演出態様を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６０５２】

次に、図５１０を参照して、本第１６制御例における保留変化演出について説明する。ここで、保留変化演出とは、小表示領域Ｄｍ９に対して表示される保留球数図柄の表示態様を先読み結果に応じて可変させる演出のことである。図５１０（ａ）に示した通り、本第１６制御例においては、保留球数図柄の表示態様として、少なくとも６種類の表示態様

が設けられている。より具体的には、図５１０（ａ）に示した通り、黒塗りの円形の図柄で構成される通常（デフォルト）の表示態様（ノーマル保留）と、白抜きの円形の内側に×が記された図柄で構成され、比較的大当たりとなる期待度も時短状態となる期待度も低いことを示唆する表示態様（変化１保留）と、白抜きの円を模した図柄で構成され、大当たりとなる期待度が中程度であるが、時短状態となる期待度が低いことを示唆する表示態様（変化２保留）と、二重丸を模した図形で構成され、比較的大当たりとなる期待度は高いが、時短状態となる期待度は低いことを示唆する表示態様（変化３保留）と、白抜きの円形の内側に十字が記された図形で構成され、大当たりとなる期待度は低いが時短状態となる期待度が高いことを示唆する表示態様（変化４保留）と、白抜きの円形の内側に星を模した図形が記載された図柄で構成され、大当たりと時短状態とのどちらかの先読み結果となった場合にのみ表示され得る表示態様（変化５保留）と、の６種類が設けられている。

【６０５３】

本第１６制御例では、通常状態において第１特別図柄の始動入賞を検出すると、当該始動入賞に基づいて取得された各種カウンタ値（乱数値）から抽選結果を先読みして、先読み結果に応じた抽選確率で、始動入賞に基づいて増加した保留球を示す保留球数図柄の表示態様が決定される。これにより、特別図柄の抽選が実際に開始されるよりも前から、大当たりとなる期待感や時短状態となる期待感を遊技者に対して抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、抽選結果（変動種別）毎の各表示態様の選択比率については、図５２１を参照して後述する。

【６０５４】

次に、図５１０（ｂ）を参照して、本第１６制御例において保留変化演出が抑制される条件について説明する。ここで、上述した通り、本第１６制御例では、パチンコ機１０の初期化後、若しくは大当たり終了後において、予め定められている天井抽選回数（５００回）に渡って連続して大当たりとは異なる抽選結果（時短図柄当選および小当たり当選を含む外れ抽選結果）となった場合に、天井抽選回数（５００回）目の変動表示の終了後に第３時短状態へと移行する構成としている。つまり、天井抽選回数の前後において、左打ちにより主として第１特別図柄の抽選を実行させることにより遊技を進行させる通常遊技状態から、右打ちにより主として第２特別図柄の抽選を実行させることにより遊技を進行させる第３時短状態に切り替わる。本第１６制御例では、この遊技状態の切り替わりを跨いでノーマル保留以外の表示態様の保留球数図柄（変化１～変化５）が表示され続けることを抑制する構成としている。

【６０５５】

ここで、本第１６制御例では、特に第１特別図柄について、時短状態中に大当たりとなった方が、時短状態の終了後に大当たりとなるよりも有利度合いが高くなるように構成している。より具体的には、通常遊技状態において第１特別図柄の抽選で特殊大当たりに当選した場合は、大当たり終了後も通常遊技状態が設定されるが、時短状態の間に特殊大当たりに当選すると、大当たり終了後も時短状態が設定されるように構成されている。加えて、本第１６制御例では、第１３制御例等と同様に、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選の方が優先的に実行されるように構成されている。つまり、第１特別図柄の保留球と第２特別図柄の保留球とが共に１個以上保留されている状況において新たに特別図柄の抽選条件が成立した場合（変動表示が終了した場合や、大当たりが終了した場合等）に、第２特別図柄の保留球に基づく特別図柄の抽選を優先して実行するように構成されている。このため、時短状態において第１特別図柄の保留球と第２特別図柄の保留球とが共に１以上保留されている状況下においては、ある程度、第１特別図柄の保留球に基づく抽選を実行させるタイミングを遊技者が調整可能となる。このため、第１特別図柄の保留球数図柄として、比較的大当たりの期待度が高い変化３や変化５の表示態様の保留球数図柄が表示された状態で第３時短状態へと移行すると、第２特別図柄の抽選を実行させずに期待度が高い保留球に基づく抽選結果を確認しようと遊技者に思わせてしまう可能性がある。つまり、時短状態の間に大当たりとなる方が有利度合いが高くなる第１特別図柄の抽選

において、大当たり期待度が高い保留球に基づく抽選を第３時短状態が終了する前に実行させておこうと思わせてしまう可能性がある。つまり、第３時短状態への以降の前後で変化保留を表示させ続けると、遊技者にとって過剰に有利となってしまう虞がある。

【６０５６】

そこで、本第１６制御例では、第３時短状態に切り替わるタイミングを跨いでノーマル保留以外の表示態様の保留球数図柄（変化１～変化５）が表示され続けること（および時短状態の間に第１特別図柄の保留変化演出が実行されること）を抑制するために、保留変化演出の禁止状態（特図１先読み演出禁止状態）を設定する構成としている。より具体的には、図５１０（ｂ）に示した通り、天井抽選回数（５００回）目の特別図柄の抽選に対応する始動入賞を検出し、当該始動入賞に基づく保留球数図柄の表示態様を決定してから、天井抽選回数（５００回）到達に基づいて設定された第３時短状態が終了するまでの間、特図１先読み演出禁止状態を設定する構成としている。このように構成することで、天井抽選回数に到達する前に保留され、天井抽選回数到達後（第３時短状態へ移行した後）に特別図柄の抽選に用いられる第１特別図柄の保留球の抽選実行タイミングが第３時短状態中となるように故意に遊技球の発射間隔を調節したり、逆に、第１特別図柄の保留球の抽選実行タイミングが第３時短状態中とならないように故意に遊技球の発射間隔を調節する遊技方法が成り立たなくなるように構成することができる。よって、遊技者にとって過剰に有利となりすぎることを抑制することができる。

【６０５７】

次に、図５１１を参照して、本第１６制御例における各遊技状態の間の移行方法について説明する。ここで、図５１１に示した通り、本第１６制御例では、遊技状態として通常状態、第１確変状態、第２時短状態、および第３時短状態の４種類の遊技状態が設けられている。通常状態は、第１３制御例と同様に、特別図柄の低確率状態、および普通図柄の低確率状態に設定され、普通図柄の変動短縮機能（変短）が作動しない遊技状態で構成されている。つまり、左打ちにより有利度合いが低い第１特別図柄の抽選を実行させることで遊技を進行させる必要がある遊技者にとって不利な遊技状態で構成されている。

【６０５８】

また、第１確変状態は、特別図柄の高確率状態、および普通図柄の高確率状態に設定され、普通図柄の変動短縮機能（変短）が作動する遊技状態で構成され、大当たり当選確率が高い上に右打ちにより有利な第２特別図柄の抽選を頻繁に実行させることができる遊技者にとって最も有利な遊技状態で構成される。また、第２時短状態は、特別図柄の低確率状態、および普通図柄の高確率状態に設定され、普通図柄の変動短縮機能（変短）が作動する遊技状態で構成されるので、大当たり確率が低い分、第１確変状態よりは有利度合いが低いものの、右打ちにより第２特別図柄の抽選が頻繁に実行される分、通常状態よりは有利度合いが高い遊技状態で構成される。

【６０５９】

更に、第３時短状態は、特別図柄の低確率状態、および普通図柄の低確率状態に設定され、普通図柄の変動短縮機能（変短）が作動する遊技状態で構成されている。つまり、第２時短状態に対して、普通図柄の当たり確率が低い分、有利度合いが低くなるが、通常状態よりは有利度合いが高い遊技状態で構成される。ここで、本第１６制御例では、第１３制御例と同様に、普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が１個しか異ならないように構成している。このため、有利度合いの差（第２時短状態に対して第３時短状態の有利度合いが低いこと）を遊技者が体感困難にすることができる。よって、第３時短状態に移行した場合に、第２時短状態に移行した場合と同等の価値を得たかのように遊技者に思わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６０６０】

まず、図５１１の上部を参照して、通常状態から他の遊技状態への移行方法について説明する。図５１１の上部に示した通り、通常状態から他の状態へは、大当たりに当選した場合、時短図柄に当選した場合、および大当たりに当選することなく天井抽選回数に到達

した場合に移行する可能性がある。具体的には、図５１１の上部に示した通り、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に８０％の割合で決定される大当たりＡ１６に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が遊技者にとって最も有利な第１確変状態に設定される。また、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に１０％の割合で決定される大当たりＢ１６に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第１確変状態よりも有利度合いが低い第２時短状態に設定される。また、通常状態において第１特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合にも、同様に第２時短状態に設定される。更に、通常状態において天井抽選回数に到達した場合は、第３時短状態に設定される。一方で、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に１０％の割合で決定される特殊大当たりに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度通常状態に設定される（通常状態をループする）。このため、通常状態においては、基本的に特別図柄の抽選で大当たりに当選して、第１確変状態へと移行させることを期待する遊技性となる。また、大当たりに当選せずにある程度の抽選回数が経過した（所謂、ハマりが発生した）場合は、天井抽選回数に到達することにも期待して遊技を行わせることができる。

【６０６１】

次に、図５１１の中央左側を参照して、第１確変状態から他の遊技状態への移行方法について説明する。図５１１の中央左側に示した通り、第１確変状態から他の遊技状態へは、大当たりに当選するか、または前回の大当たり終了後に設定された確変回数が経過した（確変カウンタ２０３ｉの値が０になった）場合に移行する可能性がある。より具体的には、図５１１の中央左側に示した通り、第１確変状態において第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に２０％の割合で決定される大当たりＥ１６に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第２時短状態に設定される。また、第１確変状態において確変回数が経過する（確変カウンタ２０３ｉの値が０になる）と、遊技状態が通常状態に設定される。一方で、第１確変状態において第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に８０％の割合で決定される大当たりＣ１６，Ｄ１６のどちらかに当選すると、大当たり終了後の遊技状態が再度第１確変状態に設定される（第１確変状態をループする）。よって、第１確変状態においては、確変回数が経過する前に大当たりに当選し、且つ、大当たりＣ１６，Ｄ１６に当選することを期待する遊技性となる。

【６０６２】

なお、第２確変状態においても左打ちを行うことで第１特別図柄の抽選が実行され得るように構成されている。第１特別図柄の抽選で大当たりＢ１６又は特殊大当たりが決定された場合には、大当たり終了後の遊技状態が第２時短状態に設定される。一方、第１特別図柄の抽選で大当たりＡ１６が決定された場合には、第１確変状態をループする。なお、第１特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合は、既に普通図柄の時短状態が設定されているため遊技状態が変更されることはない。厳密に言えば、時短図柄に当選すると時短回数が１００回に再セットされる（時短カウンタ２０３ｈに１００がセットされる）一方で、時短図柄当選により確変回数（確変カウンタ２０３ｉの値）は変更されないため、この場合は確変回数と時短回数とがずれるという事象が発生する。よって、図示については省略したが、このイレギュラーな事象が発生した場合にのみ、第１確変状態において確変回数が経過しても時短回数が残存しているという状況が発生し、第２時短状態へと移行する。

【６０６３】

次に、図５１１の第１確変状態よりも右側部分を参照して、第２時短状態および第３時短状態から他の遊技状態への移行方法について説明する。なお、第２時短状態と第３時短状態とで、他の遊技状態への移行方法はほぼ共通となるため、ここではまとめて時短状態として説明を行う。図５１１の中央右側部分に示した通り、時短状態から他の遊技状態へは、大当たりに当選するか、または時短回数が経過した（時短カウンタ２０３ｈの値が０になった）場合に移行する可能性がある。より具体的には、図５１１の中央右側部分に示した通り、時短状態において第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に８０％の割合で決定される大当たりＣ１６，Ｄ１６のいずれかとなった場合に、大当たり終了後の遊

技状態が第１確変状態に設定される。また、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に２０％の割合で決定される大当たりＥ１６に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、第２時短状態に設定される（大当たり当選時の時短状態が第２時短状態であった場合は第２時短状態をループし、第３時短状態である場合は第２時短状態に移行する）。また、時短回数が経過した場合は、通常状態へと直接移行する。なお、図示については省略したが、第３時短状態において遊技者が左打ちを行う等により第１特別図柄の抽選が実行され、且つ、時短図柄に当選した場合は、第２時短状態に移行する。

【６０６４】

このように、本第１６制御例では、大当たりに当選した場合、時短図柄に当選した場合、および天井抽選回数に到達した場合等、様々な契機で遊技状態が変更される。よって、より多くのタイミングで有利度合いが高い遊技状態への移行を期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６０６５】

＜第１６制御例における電気的構成＞

次に、図５１２を参照して、本第１６制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図５１２は、本第１６制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。図５１２に示した通り、本第１６制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成は、上述した第１３制御例（および第１制御例）における電気的構成（図１３７参照）に対して、主制御装置１１０の入出力ポート２０５、および払出制御装置１１１の入出力ポート２１５に対して、外部出力端子板２６１が接続されている点でのみ相違している。その他の構成については上述した第１３制御例（および第１制御例）における電気的構成（図１３７参照）と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【６０６６】

本第１６制御例のパチンコ機１０では、この外部出力端子板２６１を介して、始動入賞を示す情報や、賞球の個数を示す情報、大当たり遊技の実行中であるか否か等の遊技の状況に応じた情報をパチンコ機１０の外部へと出力可能に構成されている。外部出力されたデータは、外部出力端子板２６１と電気的に接続されているデータ表示装置２６２、およびホールコンピュータ２６３によって受信される。データ表示装置２６２は、電気的に接続されている１のパチンコ機１０から出力された情報を集計すると共に、集計したデータを遊技履歴としてデータ表示部２７６に表示可能に構成されている。また、ホールコンピュータ２６３は、ホールに設置されている複数のパチンコ機１０に対して電気的に接続され、各パチンコ機１０から出力された情報を個別に集計可能に構成されている。より具体的には、ホールコンピュータ２６３の有するハードディスク２８９（図５１３参照）に、ホールに設置されている各パチンコ機１０に対応するデータ格納エリアが設けられており、外部出力端子板２６１よりデータを受信する度に、データを出力したパチンコ機１０に対応するデータ格納エリアの内容を更新する。このデータ格納エリアに記憶された内容に基づいて、各パチンコ機１０の遊技履歴（日にち毎の大当たり回数や変動回数、各大当たりにおいて遊技球が入球した抽選装置７００の入球口等）、出玉率、稼働率、不正行為や異常の有無等を把握できるように構成されている。

【６０６７】

なお、外部出力端子板２６１は、ＣＮ１～ＣＮ１１の１１の出力チャンネルを有して構成されている。これらの１１チャンネルからは、それぞれＨ出力の信号（例えば、５ボルトの出力）、またはＬ出力の信号（例えば、０ボルトの出力）のうち、いずれかの信号を出力可能に構成されている。なお、これら各チャンネルは、遊技状態や遊技の状況等の遊技の情報を出力するためのピンの他に、グランドピンが設けられている。即ち、各チャンネルは２本のピンで１組となっている。上記グランドピンは、外部出力端子板２６１の共通のグランドに接続されており、常に０ボルトが出力されるように構成されている。データ表示装置２６２やホールコンピュータ２６３は、このグランドピンから出力される０ボルトの基準電圧と、情報を出力するためのピンから出力される電圧とを比較することによ

り、情報を出力するためのピンの状態がＨ出力の状態であるかＬ出力の状態であるかを容易に判別することができる。なお、必ずしも各チャンネルにグランドピンを設ける必要はない。例えば、０ボルトの基準電圧を出力するための専用チャンネルを設けてもよい。これにより、各チャンネルのピン数を１本ずつ削減できるので、ハーネスの本数、およびコネクタ数を削減することにより、パチンコ機１０のコストダウンを図ることができる。

【６０６８】

次に、図５１３を参照して、本第１６制御例におけるパチンコ機１０、データ表示装置２６２、およびホールコンピュータ２６３で構成される遊技システムの構成について説明する。図５１３に示した通り、パチンコ機１０の外部出力端子板２６１と、データ表示装置２６２およびホールコンピュータ２６３とは、電気的に接続されている。即ち、データ表示装置２６２の入出力ポート２７５、およびホールコンピュータ２６３の入出力ポートに対して、外部出力端子板２６１へと続く信号線が接続されている。

【６０６９】

また、図５１３に示した通り、データ表示装置２６２は、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２７１が搭載されている。ＭＰＵ２７１には、該ＭＰＵ２７１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２７２と、そのＲＯＭ２７２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２７３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。また、データ表示装置２６２の入出力ポート２７５に対しては、例えば、液晶ディスプレイ等で構成され、遊技履歴等のデータを表示することが可能に構成されたデータ表示部２７６と、データ表示部２７６の表示内容を切り替えるための入力操作を受付可能な入力装置２７７と、ＬＥＤ等の発光部材で構成された電飾部２７８と、が少なくとも接続されている。ＭＰＵ２７１は、ＲＯＭ２７２およびＲＡＭ２７３に格納されているデータに基づいて、データ表示部２７６の表示内容を制御すると共に、入力装置２７７に対する入力操作の有無を監視して、入力操作を検出した場合にデータ表示部２７６の表示内容を切り替える。また、外部出力端子板２６１から出力される各種信号を監視して、ＲＡＭ２７３に記憶される遊技履歴の情報を更新すると共に、データ表示部２７６の表示態様を更新したり、電飾部２７８の発光態様を更新したりする。これらにより、パチンコ機１０の遊技履歴をタイムラグ無くデータ表示部２７６に表示させておくことができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。

【６０７０】

また、図５１３に示した通り、ホールコンピュータ２６３は、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２８１が搭載されている。ＭＰＵ２８１には、該ＭＰＵ２８１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２８２と、そのＲＯＭ２８２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２８３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。また、データ表示装置２８２の入出力ポート２８５に対しては、所定の音声を出力可能なスピーカー２８６と、液晶ディスプレイ等で構成され、遊技履歴等のデータを表示することが可能に構成されたディスプレイ２８７と、キーボード等で構成され、ディスプレイ２８７に対する表示内容を切り替えるため等の入力操作を受付可能な入力装置２８８と、が少なくとも接続されている。更に、ホールコンピュータ２６３には、ホールに設置されている複数のパチンコ機１０の遊技履歴を個別二集計するためのハードディスク２８９が内蔵されている。ＭＰＵ２８１は、ＲＯＭ２８２、ＲＡＭ２８３、およびハードディスク２８９に格納されているデータに基づいて、ディスプレイ２８７の表示内容を制御すると共に、入力装置２８８に対する入力操作の有無を監視して、入力操作を検出した場合にデータ表示部２８７の表示内容を切り替える。また、外部出力端子板２６１から出力される各種信号を監視して、ハードディスク８９に記憶される遊技履歴の情報を更新すると共に、ディスプレイ２８７の表示態様を更新したり、スピーカー２８６から出力される音声を制御する。これらにより、ホールに設置されている複数のパチンコ機１０の遊技履歴や遊技状況をタイムラグ無くディスプレイ２８７に表

示させておくことができるので、ホールコンピュータの操作者（主にホールの店員等）の利便性を向上させることができる。

【６０７１】

次に、外部出力端子板２６１からパチンコ機１０の外部へと出力される信号の詳細について、図５１４を参照して説明を行う。図５１４に示した通り、外部出力端子板２６１には、ＣＮ１～ＣＮ１１までの１１チャンネルが設けられており、各チャンネルから遊技の状況に応じた信号が出力される。具体的には、ＣＮ１からは、パチンコ機１０から払い出された賞球が１０球となったことを示す払出信号が出力される。この払出信号は、払い出した賞球数が１０球となる毎にＨ出力が０．２秒間継続するように構成されている（図５８のＳ２９０６参照）。ホールコンピュータ２６２は、この払出信号に基づいて各パチンコ機１０から払い出された賞球数を把握可能に構成されている。これにより、各パチンコ機１０の出玉率やホールの売り上げを算出することができる。

【６０７２】

外部出力端子板２６１のＣＮ２からは、パチンコ機１０の内枠１２が開放されているか否かを示す内枠開放信号が出力される。この内枠開放信号は、内枠１２が開放状態の間、その出力がＨに設定され、内枠１２が閉鎖状態の間、その出力がＬに設定される。ホールコンピュータ２６３は、この内枠開放信号に基づいて、各パチンコ機１０の内枠１２が不正遊技者によって開放されているか否かを把握することができるので、不正行為を抑制することができる。

【６０７３】

外部出力端子板２６１のＣＮ３からは、パチンコ機１０の前面枠１４が開放されているか否かを示す扉開放信号が出力される。この扉開放信号は、前面枠１４が開放状態の間、その出力がＨに設定され、前面枠１４が閉鎖状態の間、その出力がＬに設定される。ホールコンピュータ２６３は、この扉開放信号に基づいて、各パチンコ機１０の前面枠１４が不正遊技者によって開放されているか否かを把握することができるので、不正行為を抑制することができる。

【６０７４】

外部出力端子板２６１のＣＮ４からは、特別図柄の変動が停止したことを示す図柄停止信号が出力される。この図柄停止信号は、特別図柄の変動が停止することに基づいて、１秒間Ｈ出力の状態に設定される（図３１のＳ２１２参照）。ホールコンピュータ２６２は、図柄停止信号に基づいて各パチンコ機１０の特別図柄の変動回数を把握することができる。

【６０７５】

外部出力端子板２６１のＣＮ５からは、第１入球口６４または第２入球口６４０に対する始動入賞を検出したことを示す信号である始動入賞信号が出力される。この始動入賞信号は、始動入賞を検出する毎に出力がＨに設定される。また、Ｈ出力は０．２秒間継続するように構成されている。ホールコンピュータ２６３は、この始動入賞信号に基づいて各パチンコ機１０の始動入賞を把握可能に構成されている。

【６０７６】

外部出力端子板２６１のＣＮ６からは、アウト口６６へと入球した遊技球が１０球となる毎に出力がＨとなる（ハイ出力となる）アウト球検出信号が出力される。このアウト球検出信号は、１０球のアウト球を検出する度に０．２秒間Ｈ出力の状態に保たれた後にＬ出力状態に設定される。ホールコンピュータ２６３は、このアウト球検出信号に基づいて、各パチンコ機１０のアウト球数を把握可能に構成されている。

【６０７７】

外部出力端子板２６１のＣＮ７からは、パチンコ機１０が大当たり状態中であるか否かを示す大当たり１信号が出力される。この大当たり１信号は、特別図柄の大当たりの間、その出力がＨに設定され、大当たり以外の状態の場合に、その出力がＬに設定される。ホールコンピュータ２６３は、この大当たり１信号に基づいて、各パチンコ機１０の大当たり回数や、不正行為の有無を判別することができる。具体的には、この大当たり１信号が

Ｈ出力の状態に設定されると、ホールコンピュータ２６３は、パチンコ機１０の大当たり回数に１を加算し、大当たり回数をリアルタイムで把握することができるように構成されている。この大当たり回数に基づいて、異常な回数の大当たりが発生している場合には、異常や不正行為の可能性があると判断し、異常を報知することができる。

【６０７８】

外部出力端子板２６１のＣＮ８からは、パチンコ機１０が普通図柄の時短状態中であるか否かを示す大当たり２信号が出力される。この大当たり２信号は、普通図柄の時短状態に設定されている間、その出力がＨに設定され、普通図柄の時短状態以外の状態の場合に、その出力がＬに設定される。ホールコンピュータ２６３は、この大当たり２信号に基づいて、各パチンコ機１０の連チャン回数や、不正行為の有無を判別することができる。具体的には、この大当たり２信号がＨ出力の状態の間に大当たりに当選して大当たり１信号が出力されると、ホールコンピュータ２６３は、パチンコ機１０の連チャン回数に１を加算し、大当たりの連チャン回数をリアルタイムで把握することができるように構成されている。この大当たりの連チャン回数に基づいて、異常な回数の連チャン大当たりが発生している場合には、異常や不正行為の可能性があると判断し、異常を報知することができる。

【６０７９】

外部出力端子板２６１のＣＮ９からは、パチンコ機１０が大当たり状態である場合、第３時短状態の開始時および終了時を示す大当たり３信号が出力される。この大当たり３信号は、大当たり１信号と同様に大当たり遊技の実行中にその出力がＨに設定されるのに加え、天井抽選回数に到達して第３時短状態が開始される場合、および第３時短状態が終了される場合に０．２秒間の間その出力がＨに設定される。この大当たり３信号により、大当たり遊技状態であることを示す情報、天井抽選回数到達に係る第３時短状態が開始されたことを示す情報、および第３時短状態が終了されたことを示す情報を、１のチャンネルのみで信号出力態様を異ならせて出力することができる。

【６０８０】

なお、大当たり１信号と同様に、大当たり遊技の実行中もＣＮ９をＨ出力の状態とすることにより、外部出力端子板２６１を介して電気的に接続されている所定装置（データ表示装置２６２やホールコンピュータ２６３）のスペックに応じて受信する情報を選択させることができる。即ち、本パチンコ機１０に搭載されている、天井抽選回数到達に基づいて時短状態へと移行させる機能は、大当たりを介さずに有利な遊技状態へと移行させるという非常に特殊な機能であり、所定装置のスペックによっては、天井抽選回数到達に基づく時短状態への移行を正常なものとして取り扱うことができない虞がある。つまり、大当たりを示す信号を受信せずに時短状態を示す信号が受信されると、不正により大当たりを介さずに時短状態に移行されたと判別されたり、パチンコ機１０に異常が発生した出力無効と判別されてしまう虞がある。よって、本第１６制御例では、大当たり３信号として、大当たり遊技の実行中だけでなく、天井抽選回数に到達した際もＨ出力の状態に設定される信号を設ける構成とすることで、天井抽選回数に到達したことに基づいて移行する時短状態を、外部出力端子板２６１に接続されている所定装置のスペックによらず、正常なものとして取り扱わせることができる。つまり、大当たりを示す信号を受信せずに時短状態を示す信号を受信した場合に、不正や異常と判断する仕様であっても、大当たり３信号を大当たりを示す信号として入力しておけば、天井抽選回数に到達した場合にも、疑似的に、大当たりとなった後で時短状態に移行したかのような信号出力態様を実現することができる。つまり、大当たりを示す大当たり３信号が０．２秒間Ｈ出力の状態に設定されると共に、時短状態への移行を示す大当たり２信号がＨ出力の状態に設定されるので、正当な時短状態への移行と判断させることができる。よって、天井抽選回数到達に基づいて設定された時短状態が不正や異常と判断されてしまうことを抑制することができる。なお、天井抽選回数到達に基づく時短状態を識別可能な仕様の所定装置の場合は、大当たり３信号の出力期間を判別することで、天井抽選回数に到達したことに基づくＨ出力であるのか、大当たり当選に基づくＨ出力であるのかを区別することができる。よって、所定装置のス

ペックによらず、天井抽選回数に到達したことに基づく時短状態への移行を正当なものとして取り扱わせることができる。

【６０８１】

外部出力端子板２６１のＣＮ１０からは、遊技球が各種入賞口へと入賞したことに基づいて払い出すべき賞球が１０球となったことを示す入賞検出信号が出力される。この入賞検出信号は、払い出すべき賞球数が１０球となる毎にＨ出力が０．２秒間継続するように構成されている。ホールコンピュータ２６３は、この入賞検出信号に基づいて各パチンコ機１０の賞球数を把握可能に構成されている。

【６０８２】

外部出力端子板２６１のＣＮ１１からは、セキュリティ関連の各種信号が出力される。より具体的には、パチンコ機１０に対して電源が投入されたことに基づいて、ＣＮ１１の出力が０．２秒間の間Ｈに設定される（電源オン信号）。ホールコンピュータ２６３は、ＣＮ１１がＨ出力となっている期間を計測し、Ｈ出力の期間が０．２秒間であれば、パチンコ機１０に対して電源が投入されたということを判別することができる。また、パチンコ機１０の電源が遮断されたことに基づいて、ＣＮ１１の出力が０．４秒間の間Ｈに設定される（電源オフ信号）。ホールコンピュータ２６３は、ＣＮ１１がＨ出力となっている期間を計測し、Ｈ出力の期間が０．４秒間であれば、パチンコ機１０の電源が遮断されたということを判別することができる。なお、本第１７制御例では、ホールコンピュータ２６３において、電源が遮断された際の遊技状態を記憶しておき、パチンコ機１０に対する電源の投入を検出した際は、記憶しておいた電源遮断時の遊技状態と電源が投入された際の遊技状態とが一致するかを比較する構成としている。つまり、電源投入時に何らかの不正な方法で有利な遊技状態に変更されている可能性があるか否かを判別し、遊技状態が不一致である場合は異常を報知する構成としている。このように構成することで、パチンコ機１０の遊技状態を不正に有利な遊技状態（大当たり遊技状態や第１確変状態）に変更する不正行為に対する抑制を図ることができる。

【６０８３】

なお、大当たり状態中（大当たり１信号がＨ出力の間）に電源が遮断され、再度電源が投入された場合は、電源が遮断されている間にオフ（Ｌ出力の状態）に設定されていた大当たり１信号（ＣＮ７）が再度Ｈ出力の状態となる。この場合に、ホールコンピュータ２６３が大当たり回数を加算してしまうと、実際の大当たり回数とホールコンピュータ２６３が把握する大当たり回数とがずれてしまう。そこで、本第１６制御例のパチンコ機１０では、電源投入時の遊技状態と、前回の電源遮断時の遊技状態とが共に大当たり状態であると判別した場合には、電源が遮断される前から続く大当たり状態であると判別して電源投入時に大当たり回数を加算しない構成としている。よって、ホールコンピュータ２６３に対して大当たりの回数を正確に把握させることができる。

【６０８４】

加えて、外部出力端子板２６１のＣＮ１１は、パチンコ機１０に対して各種の異常（磁気異常、電波異常、スイッチ異常、異常入賞等）が検出された際にもＨ出力の状態に設定される。なお、各種異常を検出した際は、異常が解消されるまでの間、その出力がＨに設定され続ける。ホールコンピュータ２６３は、ＣＮ１１のＨ出力の状態が０．４秒を超えて継続した場合に、異常が発生していると判別することができるので、異常を迅速にスピーカー２８６やディスプレイ２８７において操作者に報知することができる。よって、パチンコ機１０に発生した異常を迅速に解消させることができる。

【６０８５】

このように、本第１６制御例におけるパチンコ機１０では、外部出力端子板２６１のＣＮ１～ＣＮ１１の１１チャンネルのそれぞれから、遊技の状況に応じた信号を出力することによって、パチンコ機１０の外部に設けられた所定装置（データ表示装置２６２やホールコンピュータ２６３）が遊技の状況を把握することができるように構成されている。データ表示装置２６２は、接続されているパチンコ機１０から出力される各種信号に基づいて遊技の状況を把握し、遊技履歴の表示を更新したり、有利な遊技状態に移行したことを

視認態様によって報知することができる。ホールコンピュータ２６３は、各パチンコ機１０から出力される各種信号に基づいて遊技の状況を把握し、各パチンコ機１０の出玉率を把握したり、各パチンコ機１０に対する不正行為の有無を判別したりできる。

【６０８６】

次に、図５１５を参照して、通常遊技中における外部出力端子板２６１の信号出力態様の一例について説明する。図５１５では、ＣＮ４、およびＣＮ７～ＣＮ９の信号出力態様について説明する。図５１５に示した通り、大当たりとなるまでの間は、特別図柄の変動停止タイミングとなる毎に、ＣＮ４が１秒間の間Ｈ出力の状態に設定される。このＣＮ４の出力態様によって、データ表示装置２６２およびホールコンピュータ２６３は、特別図柄の変動回数をカウントすることができる。なお、この間、ＣＮ７～ＣＮ９はＬ出力の状態が維持される。そして、図５１５に示した通り、特別図柄の抽選で大当たりとなり、当該大当たり当選に基づく大当たり変動の停止タイミングとなってＣＮ４が１秒間のＨ出力状態に設定された後で大当たり遊技の開始タイミングになると、ＣＮ４がＬ出力の状態に設定されると共に、ＣＮ７およびＣＮ９がＨ出力の状態に設定される。このＨ出力の状態は、大当たりの終了タイミングになるまで継続する。これらのＣＮ７およびＣＮ９の出力によって、データ表示装置２６２およびホールコンピュータ２６３は、パチンコ機１０が大当たり状態であることを判別することができる。

【６０８７】

そして、大当たりの終了タイミング（大当たり後の普通図柄の時短状態の設定タイミング）になると、ＣＮ７およびＣＮ９がＬ出力の状態に設定されると共に、ＣＮ８がＨ出力の状態に設定される。このＣＮ８のＨ出力の状態は、大当たり状態に移行するか、普通図柄の通常状態が設定される遊技状態に移行するまでの間維持される。つまり、大当たり終了後の遊技状態が第１確変状態であれば、第１確変状態の間に大当たりに当選して大当たり遊技が開始されるか、第１確変状態において確変回数が経過して通常遊技状態に移行するまでの間、Ｈ出力の状態が維持される。また、大当たり終了後の遊技状態が第２時短状態であれば、第２時短状態の間に大当たりに当選して大当たり遊技が開始されるか、第２時短状態において時短回数が経過して通常遊技状態に移行するまでの間、Ｈ出力の状態が維持される。このＣＮ８の出力態様とＣＮ７およびＣＮ９の出力態様との兼ね合いから、データ表示装置２６２およびホールコンピュータ２６３は、所謂連チャン回数を正確に把握することができる。つまり、ＣＮ８がＬ出力の状態になったと同時にＣＮ７およびＣＮ９がＨ出力の状態に切り替われば、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態の間に連チャンが発生したと判別して連チャン回数に１を加算することができる一方で、ＣＮ７およびＣＮ９の状態がＬ出力のままであれば、連チャンが終了したと判別することができる。よって、パチンコ機１０の遊技履歴を正確に判断することができる。

【６０８８】

更に、通常遊技中に天井抽選回数に到達した場合は、第３時短状態への移行タイミングでＣＮ８がＨ出力の状態に設定されると共に、ＣＮ９が０．２秒間Ｈ出力の状態に設定される。つまり、ＣＮ９から大当たり状態に移行した場合には出力され得ない長さ（大当たりのオープニング期間よりも大幅に短い長さ）のＨ出力信号を出力することにより、今回のＨ出力が大当たりを契機とする信号出力ではないということをデータ表示装置２６２やホールコンピュータ２６３に対して把握させることが可能となる。つまり、大当たりを介さずに時短状態に移行した（天井抽選回数到達により第３時短状態に移行した）ということをデータ表示装置２６２やホールコンピュータ２６３に対して把握させることができる。

【６０８９】

次に、図５１６を参照して、電源投入時の信号出力態様の一例について説明する。図５１６では、電源投入時が第３時短状態（天井抽選回数到達に基づいて移行した時短状態）中である場合の信号出力態様の一例を示した図である。図５１６に示した通り、パチンコ機１０に対して電源が投入されると、当該電源投入を示すためにセキュリティ信号（ＣＮ１１）が０．２秒間、Ｈ出力の状態に設定される。また、電源投入時の遊技状態が第３時

短状態である場合、時短状態中であることを示すための大当たり２信号（ＣＮ８）の出力がＨに立ち上がると共に、第３時短状態であることを示すための大当たり３信号（ＣＮ９）が０．２秒間、Ｈ出力の状態に設定される。これらの信号出力態様により、電源投入時の遊技状態が天井抽選回数への到達に基づいて移行した時短状態（第３時短状態）であるということをデータ表示装置２６２やホールコンピュータ２６３に対して正確に通知することができる。つまり、電源投入時の状態が普通図柄の時短状態に設定される遊技状態である場合に、大当たり遊技終了後に設定された時短状態（第１確変状態、第２時短状態のいずれか）であるのか、天井抽選回数到達に基づく時短状態（第３時短状態）であるのかを区別して通知することができる。よって、電源の遮断中に不正行為によって遊技状態が変更された可能性があるか否かをホールコンピュータ２６３においてより正確に判別することができるので、不正行為に対する抑制を図ることができる。

【６０９０】

次に、図５１７（ａ）を参照して、本第１６制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図５１７（ａ）は、本第１６制御例におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図５１７（ａ）に示した通り、本第１６制御例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１３制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図４４３（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数１３テーブル２０２１ａに代えて第１当たり乱数１６テーブル２０２ｐａが設けられている点、変動パターン選択５テーブル２０２ｄｂに代えて変動パターン選択１６テーブル２０２ｐｂが設けられている点、大当たり種別選択テーブル２０２１ｄに代えて大当たり種別選択テーブル２０２ｐｄが設けられている点、時短当たり乱数１３テーブル２０２１ｆｅに代えて時短当たり乱数１６テーブル２０２ｐｅが設けられている点で相違している。また、時短種別選択１３テーブル２０２１ｆが削除されている点でも相違している。その他の構成については上述した第１３制御例におけるＲＯＭ２０２と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【６０９１】

まず、図５１８（ａ）を参照して、本第１６制御例における第１当たり乱数１６テーブル２０２ｐａの詳細について説明する。図５１８（ａ）は、本第１６制御例における第１当たり乱数１６テーブル２０２ｐａの規定内容を示した図である。図５１８（ａ）に示した通り、本第１６制御例における第１当たり乱数１６テーブル２０２ｐａには、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）に加え、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）も規定されている。具体的には、特別図柄の低確率状態、高確率状態に共通で、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「２０～４４」の範囲に対して、小当たりの抽選結果が対応付けて規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る「０～９９９」の１０００個のカウンタ値（乱数値）のうち、小当たりと判定されるカウンタ値（乱数値）の個数が「２０～４４」の２５個であるので、特別図柄の抽選で小当たりと判定される確率は１／４０である。この小当たりは、外れ抽選結果の一種であり、上述した通り、特殊大当たり特別困難な開閉動作（特定開閉動作）が特定入賞口６５ａに設定される抽選結果である。この特殊大当たり特別困難な小当たり抽選結果を設けることにより、天井抽選回数までの残り回数がどれだけ残っているのかを遊技者に分かり難くすることができる。つまり、特定開閉動作が実行された（小ボーナスに当選した）場合に、特殊大当たりとなって特図抽選カウンタ２０３１ａの値がリセットされた（天井抽選回数までの残り回数が５００にリセットされた）のか、小当たりとなって特図抽選カウンタ２０３１ａの値が１加算された（天井抽選回数までの残り回数が１減算された）のかを遊技者に分かり難くすることができるので、天井抽選回数までの残り回数を遊技者に予測させる遊技性を付加することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、大当たりと判定されるカウンタ値（乱数値）については、上述した第１３制御例と共通であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【６０９２】

次に、図５１８（ｂ）を参照して、本第１６制御例における変動パターン選択１６テーブル２０２ｐｂの詳細について説明する。図５１８（ｂ）は、本第１６制御例における変

動パターン選択テーブル２０２ｐｂの構成を示したブロック図である。図５１８（ｂ）に示した通り、本第１６制御例における変動パターン選択１６テーブル２０２ｐｂは、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に、特別図柄の抽選結果に応じて変動パターンを選択するための通常用１６テーブル２０２ｐｂ１と、第１確変状態、第２時短状態、および第３時短状態のいずれかにおいて特別図柄の抽選が実行された場合に、特別図柄の抽選結果に応じて変動パターンを選択するための確変・時短用１６テーブル２０２ｐｂ２と、で少なくとも構成されている。

【６０９３】

図５１８（ｃ）を参照して、通常用１６テーブル２０２ｐｂ１の詳細について説明する。図５１８（ｃ）は、この通常用１６テーブル２０２ｐｂ１の規定内容を示した図である。図５１８（ｃ）に示した通り、通常用１６テーブル２０２ｐｂ１には、変動回数および特別図柄の抽選結果に対応させて、各種変動パターンがそれぞれ規定されており、その変動パターンのそれぞれに対して、変動種別カウンタＣＳ１の値の範囲が対応付けられている。具体的には、変動回数（特図抽選カウンタ２０３１ａの値）が５００の場合（即ち、天井抽選回数到達時）は、抽選結果によらず、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全範囲（０～１９８）に対して、変動時間が３０秒間のスーパーリーチ変動が対応付けられている。このため、天井抽選回数到達時は、３０秒間の変動時間が必ず設定されるため、天井抽選回数に到達したか否かを示すための演出の演出期間を確実に確保することができる。

【６０９４】

また、天井抽選回数以外の変動回数においては、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１５秒のノーマル（リーチ）が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「２０～１６９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が３０秒のスーパー（リーチ）が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１７０～１９８」に対して、変動パターンとして変動時間が５５秒のＳＰ（リーチ）が対応付けて規定されている。

【６０９５】

また、特別図柄の抽選結果が特殊当たり又は小当たりである（即ち、小ボーナスである）場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全範囲（０～１９８）に対して、変動パターンとして変動時間が１５秒間のノーマル（リーチ）が対応付けて規定されている。このため、小ボーナスに当選した場合は、必ず変動時間が１５秒間に設定される。これにより、有利度合いが低い小ボーナスにおいて長い変動時間（３０秒間や５５秒間）が設定されてしまい、ボーナスや第１確変状態への移行を期待させてしまうことを抑制することができ、比較的あっさりと小ボーナスの当選を報知することができるので、遊技者に対して過剰な期待感を抱かせてしまうことを抑制することができる。

【６０９６】

また、特別図柄の抽選結果（当否判定結果）が外れ（時短）、即ち、当否判定結果が時短当選である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１６９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が３０秒のスーパー（リーチ）が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１７０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５５秒のＳＰ（リーチ）が対応付けて規定されている。よって、有利な第２時短状態へと移行する場合に、比較的長い変動時間を設定することができるので、長い変動時間の変動表示が実行された場合に、遊技者の大当たりや時短状態への移行に対する期待感をより向上させることができる。

【６０９７】

また、特別図柄の抽選結果（当否判定結果）が外れである場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒間の短外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１８９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１０秒の長外れが対応付けて規定され、変動種別カウ

ンタＣＳ１の値が「１９０～１９６」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１５秒のノーマルリーチ外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９７，１９６」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が３０秒のスーパーリーチ外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値「１９８」に対して、変動パターンとして変動時間が５５秒間のＳＰリーチ外れが対応付けて規定されている。よって、抽選結果が単なる外れの場合には、変動時間が短い短外れ又は長外れの選択割合が極めて高くなるので、変動時間が長い変動表示が実行された場合に、大当たりや時短当選に対する期待感を向上させることができる。

【６０９８】

なお、図示については省略したが、確変・時短用１６テーブル２０２ｐｂ２については、通常用１６テーブル２０２ｐｂ１よりも特別図柄の抽選結果が外れとなった場合に短外れや長外れの選択割合が高くなるように構成されている。これにより、第１確変状態、第２時短状態、および第３時短状態における平均の変動時間を短くすることができるので、有利な普通図柄の時短状態が設定される遊技状態における遊技効率を向上させることができる。よって、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態における有利度合いをより高めることができる。

【６０９９】

次に、図５１９（ａ）を参照して、上述した大当たり種別選択１６テーブル２０２ｐｄの詳細について説明する。この大当たり種別選択１６テーブル２０２ｐｄは、第１３制御例における大当たり種別選択１３テーブル２０２１ｄ（図４４５参照）と同様に、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、大当たり種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図５１９（ａ）に示した通り、本第１６制御例における大当たり種別選択１６テーブル２０２ｐｄには、第１特別図柄の大当たり種別として、大当たりＡ１６、大当たりＢ１６、および特殊大当たりの３種類の大当たり種別が規定されている。また、第２特別図柄の大当たり種別として、大当たりＣ１６～Ｄ１６の３種類の大当たり種別が規定されている。

【６１００】

図５１９（ａ）に示した通り、第１特別図柄に対する規定内容として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～７９」の範囲に対して、「大当たりＡ１６」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ１６」は、ラウンド数が４ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が確変回数８０回の第１確変状態に設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈ、および確変カウンタ２０３ｉに対して共にカウンタ値８０が設定される大当たり種別である。本第１６制御例においては、第１確変状態が最も有利な遊技状態として構成されるため、大当たりＡ１６は、第１特別図柄の大当たりの中で最も有利な大当たり種別である。また、ラウンド数としても、第１特別図柄の大当たり種別の中では最もラウンド数の多い（賞球面で有利な）大当たり種別となるが、第２特別図柄の各大当たりに比較すると、ラウンド数が少ない（賞球面で不利な）大当たり種別となる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ１６」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「０～７９」の８０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に大当たり種別として「大当たりＡ１６」が決定（特定）される割合は８０％（８０／１００）である。

【６１０１】

また、図５１９（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８０～８９」の範囲に対して、「大当たりＢ１６」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ１６」は、ラウンド数が４ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が時短回数１００回の第２時短状態に設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対してカウンタ値１００が設定される大当たり種別である。本第１６制御例では、第１確変状態よりも第２時短状態の方が、特別図柄の大当たりとなる確率が低くなる（第１確変状態の大当たり確率が１／５０に対し、第２時短状態の大当たり確率は１／

２００）ため、時短回数が２０回多いことを加味しても、「大当たりＢ１６」は、大当たり終了後の遊技状態の面で、「大当たりＡ１６」よりも有利度合いが低い（不利な）大当たり種別となる。また、ラウンド数の面では、「大当たりＡ１６」と並んで第１特別図柄の大当たり種別の中では最もラウンド数の多い（賞球面で有利な）大当たり種別となるが、第２特別図柄の各大当たりに比較すると、ラウンド数が少ない（賞球面で不利な）大当たり種別となる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ１６」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「８０～８９」の１０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に大当たり種別として「大当たりＢ１６」が決定（特定）される割合は１０％（１０／１００）である。

【６１０２】

また、図５１９（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９０～９９」の範囲に対して、「特殊大当たり」が対応付けて規定されている。この「特殊大当たり」は、特定入賞口６５ａの開閉動作として小当たり遊技と共通の特定開閉動作（賞球をほとんど得ることができない開閉動作）が設定される大当たり種別あり、大当たり終了後の遊技状態が通常状態に設定される大当たり種別である。このため、「特殊大当たり」は、ラウンド数の面でも大当たり終了後の遊技状態の面でも遊技者にとって最も有利度合いが低い大当たり種別として構成される。なお、大当たり当選時の遊技状態が通常状態以外の遊技状態（普通図柄の時短状態が設定される遊技状態）であった場合は、特殊大当たり終了後の遊技状態が第２時短状態に設定される。これは、第１特別図柄の保留球が１以上存在する状態で普通図柄の時短状態が設定される遊技状態に移行し、その後に第１特別図柄の保留球に基づく抽選で特殊大当たりとなった場合に通常状態に移行させる構成とした場合、遊技者にとって過剰に不利となってしまう可能性があるため、これを救済する趣旨である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「特殊大当たり」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「９０～９９」の１０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に大当たり種別として「特殊大当たり」が決定（特定）される割合は１０％（１０／１００）である。

【６１０３】

一方、第２特別図柄に対する規定内容として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲に対して、「大当たりＣ１６」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ１６」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、「大当たりＡ１６」と同様に、大当たり終了後の遊技状態が確変回数８０回の第１確変状態に設定される大当たり種別である。この「大当たりＣ１６」は、全ての大当たり種別の中でラウンド数が最も多く、且つ、大当たり終了後の遊技状態についても最も有利な第１確変状態に設定されるため、全ての大当たりの中で最も有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ１６」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「０～４９」の５０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に大当たり種別として「大当たりＣ１６」が決定（特定）される割合は５０％（５０／１００）である。

【６１０４】

また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～７９」の範囲に対して、「大当たりＤ１６」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ１６」は、ラウンド数が６ラウンドであり、「大当たりＡ１６」や「大当たりＣ１６」と同様に、大当たり終了後の遊技状態が確変回数８０回の第１確変状態に設定される大当たり種別である。この「大当たりＤ１６」は、「大当たりＣ１６」に次いでラウンド数が多く、且つ、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な第１確変状態に設定されるため、「大当たりＣ１６」に次いで有利となる大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ１６」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「５０～７９」の３０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たり

となった場合に大当たり種別として「大当たりＤ１６」が決定（特定）される割合は３０％（３０／１００）である。

【６１０５】

また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８０～９９」の範囲に対して、「大当たりＥ１６」が対応付けて規定されている。この「大当たりＥ１６」は、ラウンド数が６ラウンドであり、「大当たりＢ１６」と同様に、大当たり終了後の遊技状態が時短回数１００回の第２時短状態に設定される大当たり種別である。この「大当たりＥ１６」は、「大当たりＤ１６」と同様に、「大当たりＣ１６」に次いでラウンド数が多い大当たり種別であるが、大当たり終了後の遊技状態の面では「大当たりＢ１６」と同様に、比較的有利度合いが低い大当たり種別である。

【６１０６】

次に、図５１９（ｂ）を参照して、上述した時短当たり乱数１６テーブル２０２ｐｅの詳細について説明する。この時短当たり乱数１６テーブル２０２ｐｅは、上述した第１３制御例における時短当たり乱数１３テーブル２０２１ｅ（図４４４（ｃ）参照）と同様に、特別図柄の抽選で時短当選と判定される判定値（乱数値）が規定されているデータテーブルである。図５１９（ｂ）に示した通り、本第１６制御例では、第１特別図柄の抽選で時短当選と判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）として、「９９８，９９９」の２個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る「０～９９９」の１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、時短当選と判定される乱数値（カウンタ値）の個数が２個であるため、第１６制御例において第１特別図柄の抽選が実行された場合に時短当選と判定される確率は１／５００（２／１０００）である。一方で、図５１９（ｂ）に示した通り、第２特別図柄に対しては、時短当選と判定される乱数値（カウンタ値）が対応付けられていないため、第２特別図柄の抽選で時短当選と判定される可能性は０である。

【６１０７】

次に、図５１７（ｂ）を参照して、本第１６制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図５１７（ｂ）は、本第１６制御例におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図５１７（ｂ）に示した通り、本第１６制御例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第１３制御例におけるＲＡＭ２０３の構成（図４４３（ｂ）参照）に対して、天井時短フラグ２０３ｐａと、アウト球カウンタ２０３ｐｂと、が追加されている点で相違している。また、第１天井待機フラグ２０３１ｂ、および第２天井待機フラグ２０３１ｃが削除されている点でも相違している。その他の構成については上述した第１３制御例におけるＲＡＭ２０３と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【６１０８】

天井時短フラグ２０３ｐａは、現在の遊技状態が天井抽選回数に到達したことに基づいて設定された時短状態（第３時短状態）であるか否かを示すためのフラグである。この天井時短フラグ２０３ｐａがオンであれば、第３時短状態であることを意味し、オフであれば、現在の遊技状態が第３時短状態ではないことを意味する。この天井時短フラグ２０３ｐａは、初期状態がオフに設定され、天井抽選回数に到達して第３時短状態が設定された場合にオンに設定される（図５２６のＳ３８１１６Ａ参照）。また、大当たりに当選した場合、および第３遊技状態の間に大当たりに当選することなく時短回数（１００回）が経過した場合にオフに設定される（図５２５のＳ８３１２Ａ参照）。この天井時短フラグ２０３ｐａの状態によって第２時短状態であるか第３時短状態であるかを容易に識別することができるため、第２時短状態では普通図柄の高確率状態に対応する抽選確率で普通図柄の抽選を実行することができる一方で、第３時短状態では普通図柄の低確率状態に対応する抽選確率で普通図柄の抽選を実行することができる。よって、遊技状態毎に適切な普通図柄の抽選を実行することができる。

【６１０９】

アウト球カウンタ２０３ｐｂは、アウト口６６へと入球した遊技球（アウト球）の個数

をカウントするためのカウンタである。このアウト球カウンタ２０３ｐｂは、初期値が０に設定されており、アウト球を検出する毎に値が１ずつ加算して更新される（図５２９のＳ１４２Ａ）。また、アウト球カウンタ２０３ｐｂの値が１０に更新される（１０個のアウト球を検出する）と、値が０クリアされる（図５２９のＳ１４４Ａ）。このアウト球カウンタ２０３ｐｂの値が１０になる毎に、外部出力端子板２６１からアウト球検出信号（ＣＮ６）を出力することができるので、パチンコ機１０のアウト球数をホールコンピュータ２６３等のパチンコ機１０に接続されている所定装置が正確に把握することができる。

【６１１０】

次に、図５２０（ａ）を参照して、本第１６制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。図５２０（ａ）は、本第１６制御例におけるＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図５２０（ａ）に示した通り、本第１６制御例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第１３制御例におけるＲＯＭ２２２の構成（図４４７（ａ）参照）に対して、保留態様選択テーブル２２２ｐａと、時短示唆演出選択テーブル２２２ｐｂと、が追加されている点で相違している。また、遊技状態示唆演出選択テーブル２２２ｌａと、天井到達時演出選択テーブル２２２ｌｂと、が削除されている点でも相違している。

【６１１１】

まず、図５２１を参照して、上述した保留態様選択テーブル２２２ｐａの詳細について説明する。この保留態様選択テーブル２２２ｐａは、新たな始動入賞を検出した際に、当該始動入賞に基づいて取得された各種カウンタ値の先読み結果に応じて、当該始動入賞により増加した保留球を示す保留球数図柄の表示態様を選択するために参照されるデータテーブルである。図５２１は、この保留態様選択テーブル２２２ｐａの規定内容を示した図である。図５２１に示した通り、この保留態様選択テーブル２２２ｐａは、新たな始動入賞に基づいて取得された各種カウンタ値（乱数値）に基づく先読み結果（変動種別）毎に、保留球数図柄の表示態様として設定され得る６種類の表示態様（図５１０（ａ）参照）のそれぞれを選択すると判定される判定値（演出カウンタ２２３ｆの値）の範囲が対応付けて規定されている。

【６１１２】

具体的には、図５２１に示した通り、変動種別（先読み結果）が「ＳＰリーチ当たり」に対する規定内容として、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４」の範囲に対して、「ノーマル保留」の表示態様（デフォルトの表示態様）が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「５～１９」の範囲に対して、「変化１」の表示態様（大当たり期待度も、時短期待度も共に低いことを示唆する表示態様）が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「２０～４４」の範囲に対して、「変化２」の表示態様（大当たり期待度が中程度で、時短期待度が低いことを示唆する表示態様）が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「４５～８４」の範囲に対して、「変化３」の表示態様（大当たり期待度が高く、時短期待度が低いことを示唆する表示態様）が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「８５～８９」の範囲に対して、「変化４」の表示態様（大当たり期待度が低く、時短期待度が高いことを示唆する表示態様）が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「９０～９９」の範囲に対して、「変化５」の表示態様（大当たり又は時短状態への移行のいずれかが確定する表示態様）が対応付けて規定されている。演出カウンタ２２３ｆは「０～９９」の１００個の値を取り得るので、先読み結果が「ＳＰリーチ当たり」の場合に各表示態様が設定される割合は、「ノーマル保留」が５％、「変化１」が１５％、「変化２」が２５％、「変化３」が４０％、「変化４」が５％、「変化５」が１０％である。つまり、「ＳＰリーチ当たり」に対応する始動入賞を検出した場合は、「変化２」や「変化３」が選択される割合が比較的高くなる一方で、「ノーマル保留」や「変化４」が選択される割合が比較的低くなる。

【６１１３】

また、図５２１に示した通り、変動種別（先読み結果）が「スーパーリーチ当たり」に対する規定内容として、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９」の範囲に対して、「ノー

マル保留」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「１０～２９」の範囲に対して、「変化１」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「３０～５９」の範囲に対して、「変化２」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「６０～８９」の範囲に対して、「変化３」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「９０～９３」の範囲に対して、「変化４」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「９４～９９」の範囲に対して、「変化５」の表示態様が対応付けて規定されている。よって、先読み結果が「スーパーリーチ当たり」の場合に各表示態様が設定される割合は、「ノーマル保留」が１０％、「変化１」が２０％、「変化２」が３０％、「変化３」が３０％、「変化４」が４％、「変化５」が６％である。つまり、「スーパーリーチ当たり」に対応する始動入賞を検出した場合は、「変化１」や「変化２」や「変化３」が選択される割合が比較的高くなる一方で、「変化４」が選択される割合が比較的低くなる。また、「ＳＰリーチ当たり」に比較して「ノーマル保留」や「変化１」の選択割合が高くなる。

【６１１４】

また、図５２１に示した通り、変動種別（先読み結果）が「ノーマルリーチ当たり」に対する規定内容として、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して、「ノーマル保留」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「２０～４４」の範囲に対して、「変化１」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「４５～７９」の範囲に対して、「変化２」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「８０～９６」の範囲に対して、「変化３」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「９７」に対して、「変化４」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「９８，９９」の範囲に対して、「変化５」の表示態様が対応付けて規定されている。よって、先読み結果が「ノーマルリーチ当たり」の場合に各表示態様が設定される割合は、「ノーマル保留」が２０％、「変化１」が２５％、「変化２」が３５％、「変化３」が１７％、「変化４」が１％、「変化５」が２％である。つまり、「ノーマルリーチ当たり」に対応する始動入賞を検出した場合は、「ＳＰリーチ当たり」や「スーパーリーチ当たり」に比較して、「ノーマル保留」、「変化１」、「変化２」の選択割合が高くなり、「変化３」、「変化４」、「変化５」の選択割合が低くなる。

【６１１５】

また、図５２１に示した通り、変動種別（先読み結果）が「ＳＰリーチ時短」に対する規定内容として、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４」の範囲に対して、「ノーマル保留」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「５～１９」の範囲に対して、「変化１」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「２０～４４」の範囲に対して、「変化２」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「４５～６４」の範囲に対して、「変化３」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「６５～８９」の範囲に対して、「変化４」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「９０～９９」の範囲に対して、「変化５」の表示態様が対応付けて規定されている。よって、先読み結果が「ＳＰリーチ時短」の場合に各表示態様が設定される割合は、「ノーマル保留」が５％、「変化１」が１５％、「変化２」が２５％、「変化３」が２０％、「変化４」が２５％、「変化５」が１０％である。つまり、「ＳＰリーチ時短」に対応する始動入賞を検出した場合は、当たり変動に対応する始動入賞を検出した場合よりも、「変化４」の選択割合が大幅に高くなる。

【６１１６】

また、図５２１に示した通り、変動種別（先読み結果）が「スーパーリーチ時短」に対する規定内容として、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９」の範囲に対して、「ノーマル保留」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「１０～２９」の範囲に対して、「変化１」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「３０～６４」の範囲に対して、「変化２」の表示態様が対応付けて規定され、演出

カウンタ２２３ｆの値が「６５～７９」の範囲に対して、「変化３」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「８０～９３」の範囲に対して、「変化４」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「９４～９９」の範囲に対して、「変化５」の表示態様が対応付けて規定されている。よって、先読み結果が「スーパーリーチ時短」の場合に各表示態様が設定される割合は、「ノーマル保留」が１０％、「変化１」が２０％、「変化２」が３５％、「変化３」が１５％、「変化４」が１４％、「変化５」が６％である。つまり、「スーパーリーチ時短」に対応する始動入賞を検出した場合についても、当たり変動に対応する始動入賞を検出した場合よりも、「変化４」の選択割合が高くなる。

【６１１７】

また、図５２１に示した通り、変動種別（先読み結果）が「ＳＰリーチ外れ」に対する規定内容として、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９」の範囲に対して、「ノーマル保留」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「１０～３９」の範囲に対して、「変化１」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「４０～７９」の範囲に対して、「変化２」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「８０～９８」の範囲に対して、「変化３」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「９９」に対して、「変化４」の表示態様が対応付けて規定されている。一方、「変化５」の表示態様に対しては演出カウンタ２２３ｆの値が対応付けられていない。よって、先読み結果が「ＳＰリーチ外れ」の場合に各表示態様が設定される割合は、「ノーマル保留」が１０％、「変化１」が３０％、「変化２」が４０％、「変化３」が１９％、「変化４」が１％、「変化５」が０％である。つまり、「ＳＰリーチ外れ」に対応する始動入賞を検出した場合は、ＳＰリーチ当たりやＳＰリーチ時短に対応する始動入賞を検出した場合よりも、「変化３」の選択割合が低くなり、「ノーマル保留」や「変化１」の選択割合が高くなる。また、「変化５」が選択されなくなる。よって、ＳＰリーチまで発展した場合は、保留球数図柄の表示態様が「ノーマル保留」や「変化１」である場合は、当たりとなる期待度が比較的低くなる一方で、「変化３」である場合は当たりとなる期待度が比較的高くなる。また、「変化５」であれば大当たりと時短図柄とのどちらかが確定する。

【６１１８】

また、図５２１に示した通り、変動種別（先読み結果）が「スーパーリーチ外れ」に対する規定内容として、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して、「ノーマル保留」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「２０～７４」の範囲に対して、「変化１」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「７５～９８」の範囲に対して、「変化２」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「９９」に対して、「変化３」の表示態様が対応付けて規定されている。一方、「変化４」や「変化５」の表示態様に対しては演出カウンタ２２３ｆの値が対応付けられていない。よって、先読み結果が「スーパーリーチ外れ」の場合に各表示態様が設定される割合は、「ノーマル保留」が２０％、「変化１」が５５％、「変化２」が２５％、「変化３」が１％、「変化４」および「変化５」が０％である。つまり、「スーパーリーチ外れ」に対応する始動入賞を検出した場合は、スーパーリーチ当たりやスーパーリーチ時短に対応する始動入賞を検出した場合よりも、「変化３」の選択割合が低くなり、「ノーマル保留」や「変化１」の選択割合が高くなる。また、「変化４」や「変化５」が選択されなくなる。よって、スーパーリーチまで発展した場合は、保留球数図柄の表示態様が「ノーマル保留」や「変化１」である場合は、当たりとなる期待度が比較的低くなる一方で、「変化３」である場合は当たりとなる期待度が比較的高くなる。また、「変化５」であれば大当たりと時短図柄とのどちらかが確定する。

【６１１９】

また、図５２１に示した通り、変動種別（先読み結果）が「ノーマルリーチ外れ」、「ノーマルリーチ小当たり」に対する規定内容として、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、「ノーマル保留」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウン

タ２２３ｆの値が「５０～９４」の範囲に対して、「変化１」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「９５～９９」の範囲に対して、「変化２」の表示態様が対応付けて規定されている。一方、「変化３」、「変化４」、および「変化５」の表示態様に対しては演出カウンタ２２３ｆの値が対応付けられていない。よって、先読み結果が「ノーマルリーチ外れ」、「ノーマルリーチ小当たり」の場合に各表示態様が設定される割合は、「ノーマル保留」が５０％、「変化１」が４５％、「変化２」が５％、「変化３」、「変化４」、および「変化５」が０％である。つまり、「ノーマルリーチ外れ」、「ノーマルリーチ小当たり」に対応する始動入賞を検出した場合は、スーパーリーチ当たりやスーパーリーチ時短に対応する始動入賞を検出した場合よりも、「ノーマル保留」や「変化１」の選択割合が高くなる。また、「変化３」や「変化４」や「変化５」が選択されなくなる。よって、「変化３」から「変化５」のいずれかとなって小ボーナス当選が報知された場合は、当該小ボーナスが特殊大当たりであったことが確定する。

【６１２０】

更に、図５２１に示した通り、変動種別（先読み結果）が天井抽選回数到達に伴う「スーパーリーチ外れ」に対する規定内容として、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～３９」の範囲に対して、「ノーマル保留」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「４０～４９」の範囲に対して、「変化１」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「５０～５３」の範囲に対して、「変化２」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「５４」に対して、「変化３」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「５５～８４」の範囲に対して、「変化４」の表示態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「８５～９９」の範囲に対して、「変化５」の表示態様が対応付けて規定されている。天井抽選回数目の特別図柄の抽選結果が外れとなる（第３時短状態へと移行する）場合は、当たりとなる（第３時短状態へと移行しない）場合（即ち、スーパーリーチ当たりの変動種別に対応する始動入賞を検出した場合）に比較して、「ノーマル保留」、「変化４」、および「変化５」の選択割合が大幅に高くなる。このため、第３時短状態へと移行することを期待する遊技者に対して、天井抽選回数目の特別図柄抽選に対応する保留球数図柄の表示態様が「ノーマル保留」、「変化４」、および「変化５」のいずれかとなることを期待させることができる。

【６１２１】

このように、本第１６制御例では、始動入賞に基づく先読み結果に応じて、保留球数図柄の表示態様を決定することで大当たり期待度や時短期待度を遊技者に示唆可能に構成しているので、保留球数図柄の表示態様に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６１２２】

次に、図５２２を参照して、上述した時短示唆演出選択テーブル２２２ｐｂの詳細について説明する。この時短示唆演出選択テーブル２２２ｐｂは、時短状態へと移行することを示唆する示唆演出（図４３９（ａ），（ｂ）参照）の実行割合を各種条件毎に規定したデータテーブルである。図５２２に示した通り、特図抽選回数カウンタ２２３１ｃの値が４９６～５００の状況下においては、小ボーナスの当選状況によらず、演出カウンタ２２３ｆが「０～５９」の範囲に対して、「時短示唆（強）」の示唆態様が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆが「６０～８９」の範囲に対して、「時短示唆（弱）」の示唆態様が対応付けて規定されている。一方、演出カウンタ２２３ｆが「９０～９９」の範囲には、示唆態様が対応付けられていない。よって、天井抽選回数に到達する４回前から天井抽選回数目のそれぞれの変動表示演出では、６０％の割合で「時短示唆（強）」（図４２９（ｂ）参照）が発生し、３０％の割合で「時短示唆（弱）」（図４２９（ａ）参照）が発生する。

【６１２３】

また、特図抽選回数カウンタ２２３１ｃの値が４９６～５００以外の値である場合（天井抽選回数に到達するまでの変動回数が５回以上の状況）においては、前回のボーナス後

の抽選回数、および直近５００回の特別図柄の抽選のうち実行されたタイミングが最も時間的に古い小ボーナスの終了後の抽選回数に応じて示唆態様の選択割合が可変する。具体的には、前回のボーナス後の抽選回数、および直近５００回の特別図柄の抽選のうち実行されたタイミングが最も時間的に古い小ボーナスの終了後の抽選回数のどちらかが４９６～５００の範囲内である場合（即ち、遊技者の視点で天井抽選回数に到達するまでの変動回数が４回以内の可能性がある状況下）においては、特別図柄の抽選結果「確変当たり」または「時短当たり」に対して、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４」に「時短示唆（弱）」の示唆態様が対応付けて規定され、「５～９９」には示唆態様が対応付けられていない。つまり、ボーナス当選の場合は、５％の割合で「時短示唆（弱）」が発生する。

【６１２４】

また、特別図柄の抽選結果「時短当選」に対して、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」に「時短示唆（強）」が対応付けて規定され、「５０～７４」に「時短示唆（弱）」が対応付けて規定され、「７５～９９」には示唆態様が対応付けられていない。つまり、時短当選の場合には５０％の割合で「時短示唆（強）」が発生し、２５％の割合で「時短示唆（弱）」が発生する。また、これら以外の抽選結果（小ボーナスまたは外れ）に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４」に「時短示唆（強）」が対応付けて規定され、「５～４９」に「時短示唆（弱）」が対応付けて規定され、「５０～９９」には示唆態様が対応付けられていない。つまり、小ボーナス若しくは外れの場合には５％の割合で「時短示唆（強）」が発生し、４５％の割合で「時短示唆（弱）」が発生する。

【６１２５】

これに対し、前回のボーナス後の抽選回数、および直近５００回の特別図柄の抽選のうち実行されたタイミングが最も時間的に古い小ボーナスの終了後の抽選回数のいずれも４９６～５００の範囲内ではない場合（即ち、遊技者の視点で天井抽選回数に到達するまでの変動回数が４回以内の可能性がない状況下）においては、特別図柄の抽選結果「確変当たり」または「時短当たり」に対して、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４」に「時短示唆（弱）」の示唆態様が対応付けて規定され、「５～９９」には示唆態様が対応付けられていない。つまり、ボーナス当選の場合は、５％の割合で「時短示唆（弱）」が発生する。

【６１２６】

また、特別図柄の抽選結果「時短当選」に対して、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～２４」に「時短示唆（強）」が対応付けて規定され、「２５～４９」に「時短示唆（弱）」が対応付けて規定され、「５０～９９」には示唆態様が対応付けられていない。つまり、時短当選の場合には２５％の割合で「時短示唆（強）」が発生し、２５％の割合で「時短示唆（弱）」が発生する。また、これら以外の抽選結果（小ボーナスまたは外れ）に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値「０」に「時短示唆（強）」が対応付けて規定され、「１～４」に「時短示唆（弱）」が対応付けて規定され、「５～９９」には示唆態様が対応付けられていない。つまり、小ボーナス若しくは外れの場合には１％の割合で「時短示唆（強）」が発生し、４％の割合で「時短示唆（弱）」が発生する。

【６１２７】

このように、本第１６制御例では、天井抽選回数までの残り回数が５回以上の場合であっても、遊技者の視点で天井抽選回数までの残り回数が４回以内の可能性がある状況下と、４回以内の可能性がない状況下とで外れおよび小ボーナス時の示唆態様の選択割合を大きく異ならせている。即ち、遊技者の視点で天井抽選回数までの残り回数が４回以内の可能性がある状況下では、示唆態様が発生し易くなるように構成している。このように構成することで、実際には天井抽選回数までの残り回数が５回以上あったとしても、天井抽選回数に到達することに対する期待感を抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６１２８】

次に、図５２０（ｂ）を参照して、本第１６制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図５２０（ｂ）は、本第１６

制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図５２０（ｂ）に示した通り、本第１６制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１３制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図４４７（ｂ）参照）に対して、ボーナス間カウンタ２２３ｐａと、ボーナス履歴格納エリア２２３ｐｂと、先読み抑制フラグ２２３ｐｃと、普図変動時間タイマ２２３ｐｄと、連動演出フラグ２２３ｐｅと、が追加されている点で相違している。

【６１２９】

ボーナス間カウンタ２２３ｐａは、ボーナス（いずれかの大当たりおよび小当たり）が終了した後で実行された特別図柄の抽選回数をカウントするカウンタである。このボーナス間カウンタ２２３ｐａは、主制御装置１１０から特図抽選カウンタ２０３ｌａの値が通知される毎に値が１ずつ加算されて更新され（図５３７のＳ９０１５Ａ参照）、大当たり又は小当たりに当選することで０クリアされる（図５３７のＳ４７２２Ａ、図５４０のＳ４７５７Ａ参照）。このボーナス間カウンタ２２３ｐａに同期させて、通常状態におけるボーナス間の抽選回数の表示回数が更新される。これにより、天井抽選回数までの残り回数を分かり難くすることができるので、天井抽選回数までの残り回数を予測する遊技性を付加することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６１３０】

ボーナス履歴格納エリア２２３ｐｂは、直近５００回以内の特別図柄の抽選の範囲におけるボーナス（通常ボーナスおよび小ボーナス）の当選履歴を示す情報を格納するための記憶領域である。このボーナス履歴格納エリア２２３ｐｂは、大当たり又は小当たり（ボーナス）に当選する毎に、当選したボーナスの情報が格納される（図５３９のＳ４７２６Ａ，Ｓ４７２７Ａ、図５４０のＳ４７５５Ａ参照）。また、主制御装置１１０側において特図抽選カウンタ２０３ｌａの値が更新されたことがコマンドにより通知される毎に、更新後のカウンタ値に応じてデータが更新される（図５３７のＳ９０１５Ａ参照）。通常状態においては、このボーナス履歴格納エリア２２３ｐｂのデータから通常ボーナス又は小ボーナスの終了後における抽選回数を判別することができ、遊技者の視点で天井抽選回数間際の可能性がある抽選回数（通常ボーナス後に特殊大当たりに１回以上当選した状況下における通常ボーナス後５００回間際、および小ボーナス後５００回間際の抽選回数）において、天井抽選回数間際の可能性を示唆する演出を実行することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６１３１】

先読み抑制フラグ２２３ｐｃは、第１特別図柄の始動入賞を検出した場合に、保留変化演出等の先読み演出の実行を抑制するか否かを示すフラグである。この先読み抑制フラグ２２３ｐｃがオンであれば、先読み演出を禁止するべき状態であることを意味し、オフであれば、先読み演出を許容する状態であることを意味する。この先読み抑制フラグ２２３ｐｃは、先読みにより天井抽選回数へと到達する（第３時短状態への移行が確定した）と判別された場合にオンに設定され（図５３８のＳ４４２８Ａ参照）、大当たり当選時（図５３９のＳ４７２８Ａ）、および第３時短状態の終了時（図５３７のＳ９０１３Ａ参照）にオフに設定される。第３時短状態への移行が確定した場合に第１特別図柄の先読み演出を禁止することにより、第３時短状態へと移行した後で右打ちをせずに敢えて第１特別図柄の抽選を実行させた方がよいのか、第１特別図柄の抽選を実行させずに第２特別図柄の抽選を開始させた方がよいのかの判断材料を遊技者が得ることを不可能とすることができるので、知識の深い遊技者と浅い遊技者とで遊技方法により有利度合いに大幅に差が生じてしまうことを抑制することができる。

【６１３２】

普図変動時間タイマ２２３ｐｄは、主制御装置１１０において実行される普通図柄の変動表示における変動時間をカウントするためのタイマである。この普図変動時間タイマ２２３ｐｄは、主制御装置１１０において普通図柄の抽選が実行され、当該抽選結果に応じて決定された普図変動パターンが普図変動パターンコマンドによって通知された場合に、当該通知された普図変動パターンに対応する変動時間を示すタイマ値が設定される（図５

４１のＳ４２５２Ａ参照）。天井抽選回数（５００回）目の変動表示の実行中においては、この普図変動時間タイマ２２３ｐｄのタイマ値が示す残変動時間に応じて、実行中の変動表示演出の演出態様を可変させる（書き替える）か否かが判別される。即ち、変動中の特定タイミング（例えば、特別図柄の変動時間が経過する５秒前）で普図変動時間タイマ２２３ｐｄの値を参照して、特図変動が終了した後も比較的長い期間（例えば、５秒以上）普通図柄の変動表示が継続されると判別された場合は、第３時短状態への移行を報知するタイミングを遅らせる構成としている。このように構成することで、普通電動役物６４０ａが開放され得ない普通図柄の変動表示中に遊技者が右打ちを行ってしまい、遊技球を無駄に消費してしまうことを抑制することができる。

【６１３３】

連動演出フラグ２２３ｐｅは、データ表示装置連動型の演出が設定されているか否かを示すフラグである。この連動演出フラグ２２３ｐｅがオンであれば、データ表示装置連動型の演出（大当たり報知、時短発動演出）が設定されていることを意味し、オフであれば、データ表示装置連動型の演出が設定されていないことを示す。この連動演出フラグ２２３ｐｅは、主制御装置１１０から変動パターンコマンドを受信して、当該変動パターンコマンドに応じて変動表示態様を決定する毎に、当該決定した変動表示態様に応じて状態が更新される（図５４２のＳ３４５２０Ａ参照）。即ち、データ表示装置連動型の変動表示態様が決定された場合はオンに設定され、決定されなかった場合はオフに設定される。

【６１３４】

＜第１６制御例における主制御装置の制御処理について＞

次いで、図５２３～図５３３を参照して、本第１６制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。具体的には、本第１６制御例では、タイマ割込処理（図５２３参照）、立ち上げ処理（図５３２参照）の内容が第１３制御例（第１制御例）から変更されている点で相違する。その他の構成については、第１３制御例と同一であるので、その詳細な説明については省略する。

【６１３５】

まず、図５２３を参照して、本第１６制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図５２３は、このタイマ割込処理の内容を示したフローチャートである。本第１６制御例におけるタイマ割込処理（図５２３参照）では、第１３制御例（および第１制御例）におけるタイマ割込処理（図１５６参照）に対して、特別図柄変動処理１３（図４５１参照）が特別図柄変動処理１６（図５２４参照）に変更されている点、および、スルーゲート通過処理（Ｓ１０７）の終了後に、外端出力設定処理（Ｓ１１２Ａ）を実行する点で相違する。詳細については図５２８から図５３１を参照して後述するが、外端出力設定処理（Ｓ１１２Ａ）は、パチンコ機１０に対して電気的に接続されている所定装置（データ表示装置２６２、ホールコンピュータ２６３等）に対して、外部出力端子板２６１から外部出力する信号の出力を制御するための処理である。なお、その他の処理については、第１３制御例（および第１制御例）におけるタイマ割込処理（図１５６参照）と同一であるので、その詳細な説明については省略する。

【６１３６】

次に、図５２４を参照して、本第１６制御例におけるタイマ割込処理（図５２３参照）の中の一処理である特別図柄変動処理１６（Ｓ１１１Ａ）について説明する。図５２４は、この特別図柄変動処理１６（Ｓ１１１Ａ）の内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動処理１６のうち、Ｓ２０１～Ｓ２０７、Ｓ２１０～Ｓ２１８、Ｓ２２０、およびＳ３０２１９の各処理では、それぞれ第１３制御例における特別図柄変動処理１３（図４５０参照）の、Ｓ２０１～Ｓ２０７、Ｓ２１０～Ｓ２１８、Ｓ２２０、およびＳ３０２１９の各処理と同一の処理が実行される。

【６１３７】

また、本第１６制御例における特別図柄変動処理１６（Ｓ１１１Ａ）では、Ｓ２０７又はＳ２１３の処理が終了すると、第１３制御例における特別図柄判定理１３（図４５０の

Ｓ３０２５１参照）、および特別図柄変動パターン選択処理１３（図４５０のＳ３０２５２参照）に代えて、特別図柄判定処理１６（Ｓ２３１Ａ）、および特別図柄変動パターン選択処理１６（Ｓ２３２Ａ）を実行する。図示については省略したが、本第１６制御例における特別図柄判定処理１６（Ｓ２３１Ａ）は、上述した第１３制御例における特別図柄判定処理１３（図４５１参照）に対して、天井判定処理１３（Ｓ３８０５１）が削除されている点でのみ相違する。なお、本第１７制御例では、第１３制御例における天井判定処理１３（Ｓ３８０５１）に相当する天井判定処理１６を、後述する更新処理１６（Ｓ２３３Ａ）の中で実行する構成としている。また、図示については省略したが、本第１６制御例における特別図柄変動パターン選択処理１６（Ｓ２３２Ａ）は、上述した第１３制御例における特別図柄変動パターン選択処理１３（図４５４参照）に対して、処理内で参照する各種データテーブルが本第１６制御例用のデータテーブル置き換わっている点で相違する。つまり、大当たり種別選択１３テーブル２０２１ｄに代えて大当たり種別選択１６テーブル２０２ｐｄを参照する点、変動パターン選択１３テーブル２０２１ｂに代えて変動パターン選択１６テーブル２０２ｐｂを参照する点で相違する。また、本第１６制御例では時短種別が１種類（時短回数１００回の時短図柄）のみとなっていることに伴って、Ｓ８２０９，Ｓ３８２５３の各処理が削除されている点でも相違する。

【６１３８】

また、本第１６制御例における特別図柄変動処理１６（Ｓ１１１Ａ）では、Ｓ２１７の処理において今回の特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別された場合に（Ｓ２１７：Ｎｏ）、第１３制御例における更新処理５（図４５０のＳ２５３参照）、および時短設定処理１３（図４５０のＳ２５４参照）に代えて、更新処理１６（Ｓ２３３Ａ）、および時短設定処理１６（Ｓ２３４Ａ）を実行し、処理をＳ２２０へと移行する。この更新処理５（Ｓ２３３Ａ）の詳細については、図５２５、および図５２６を参照して後述する。また、時短設定処理１６（Ｓ２３４Ａ）の詳細については、図５２７を参照して後述する。

【６１３９】

また、本制御例の特別図柄変動処理１６（Ｓ１１１Ａ）では、Ｓ２２０の処理を実行した後に、外部出力端子板２６１のＣＮ４から図柄停止信号が１秒間出力される（ＣＮ４の出力が１秒間Ｈ出力になる）ように設定し（Ｓ２３５Ａ）、本処理を終了する。

【６１４０】

次いで、図５２５を参照して、本第１６制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理１６（図５２４参照）の中の一処理である更新処理１６（Ｓ２３３Ａ）について説明する。図５２５は、この更新処理１６（Ｓ２３３Ａ）の内容を示したフローチャートである。

【６１４１】

この更新処理１６（Ｓ２３３Ａ）のうち、Ｓ８３０１～Ｓ８３０７の各処理では、それぞれ第１３制御例（および第５制御例）における更新処理５（図２５６参照）のＳ８３０１～Ｓ８３０７の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１６制御例における更新処理１６（Ｓ２３３Ａ）では、Ｓ８３０６の処理を実行した後に、天井時短フラグ２０３ｐａがオンであるか否かを判別し（Ｓ８３１１Ａ）、天井時短フラグ２０３ｐａがオンであると判別した場合には（Ｓ８３１１Ａ：Ｙｅｓ）、天井時短フラグ２０３ｐａをオフに設定し（Ｓ８３１２Ａ）、次いで、大当たり３信号（ＣＮ９）を０．２秒間出力するように設定して（Ｓ８３１３Ａ）、処理をＳ８３０７へと移行する。一方、Ｓ８３１１Ａの処理において、天井時短フラグ２０３ｐａがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ８３１１Ａ：Ｎｏ）、Ｓ８３１２Ａ、およびＳ８３１３Ａの処理をスキップして、そのまま処理をＳ８３０７へと移行する。

【６１４２】

また、本第１６制御例における更新処理１６（図５２５参照）では、Ｓ８３０７の処理が終了した後に、天井判定処理１６を実行し（Ｓ８３１１Ａ）、本処理を終了する。この天井判定処理１６（Ｓ８３１１Ａ）は、上述した第１３制御例における天井判定処理１３

（図４５２参照）と同様に、特図抽選カウンタ２０３１ａの値を更新して、天井抽選回数に対応するカウンタ値（抽選回数）に到達した場合に第３時短状態を設定するための処理である。この天井判定処理１６（Ｓ８３１１Ａ）について、図５２６を参照して説明する。図５２６は、この天井判定処理１６（Ｓ８３１１Ａ）の内容を示したフローチャートである。

【６１４３】

この天井判定処理１６（Ｓ８３１１Ａ）のうち、Ｓ３８１０１～Ｓ３８１０５の各処理では、それぞれ第１３制御例における天井判定処理１３（図４５２参照）のＳ３８１０１～Ｓ３８１０５の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１６制御例における天井判定処理１６（Ｓ８３１１Ａ）では、Ｓ３８１０４の処理において、特図抽選カウンタ２０３１ａの値が５００であると判別した場合に（Ｓ３８１０４：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈに１００を設定し（Ｓ３８１１１Ａ）、遊技状態格納エリア２０３ｇに第３時短状態を示すデータを設定し（Ｓ３８１１２Ａ）、今回の時短抽選に関する情報をクリアし（Ｓ３８１１３Ａ）、第３時短状態を示す情報と時短回数を示す情報とを含む状態コマンドを設定し（Ｓ３８１１４Ａ）、特図抽選カウンタ２０３１ａの値をクリアする（Ｓ３８１１５Ａ）。Ｓ３８１１５Ａの処理の後に、天井時短フラグ２０３ｐａをオンにし（Ｓ３８１１６Ａ）、大当たり３信号（ＣＮ９）を０．２秒間出力するように設定して（Ｓ３８１１７Ａ）、本処理を終了する。

【６１４４】

つまり、上述した第１３制御例では、変動開始時に天井抽選回数に到達したか否かを判別し、天井抽選回数に到達した場合に、変動停止時に第３時短状態を設定する処理を実行する構成としていたが、本第１６制御例では、変動停止時に天井判定処理１６（図５２６参照）を実行して、天井抽選回数に到達したか否かの判別、および第３時短状態の設定をまとめて行う構成としている。このように構成することで、制御処理を簡素化することができる。

【６１４５】

次いで、図５２７を参照して、本第１６制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理１６（図５２４）の一処理である時短設定処理１６（Ｓ２３４Ａ）について説明する。図５２７は、この時短設定処理１６（Ｓ２３４Ａ）の内容を示したフローチャートである。

【６１４６】

この時短設定処理１６（Ｓ２３４Ａ）のうち、Ｓ８３５１～Ｓ８３５４の各処理では、それぞれ第１３制御例における時短設定処理１３（図４５５参照）のＳ８３５１～Ｓ８３５４の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１６制御例における時短設定処理１６（Ｓ２３４Ａ）では、まず、時短カウンタ２０３ｈの値が１００であるか否かを判別する（Ｓ８３６１Ａ）。Ｓ８３６１Ａの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が１００であると判別した場合は（Ｓ８３６１Ａ：Ｙｅｓ）、この時短設定処理１６（図５２７参照）の前に実行された天井判定処理１６（図５２６参照）において天井抽選回数に到達したことに基づいて第３時短状態が設定されていたことを意味するため、時短当選により重複して時短状態が設定されることを避けるため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ８３６１Ａの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が１００ではないと判別した場合は（Ｓ８３６１Ａ：Ｎｏ）、Ｓ８３５１の処理へと移行する。

【６１４７】

次いで、図５２８（ａ）を参照して、本第１６制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図５２３）の一処理である外端出力設定処理（Ｓ１１２Ａ）について説明する。図５２８（ａ）は、この外端出力設定処理（Ｓ１１２Ａ）の内容を示したフローチャートである。この外端出力設定処理（Ｓ１１２Ａ）では、まず、パチンコ機１０に各種異常が発生しているか否かを判別し、異常が発生している場合に外部出力端子板２６１から異常（エラー）を示す信号を外部出力するためのエラー信号処理を実行し（Ｓ１２１Ａ）、次いで、アウト球の検出個数を監視して特定個数毎にア

ウト球検出信号を外部出力端子板２６１から外部出力するためのアウト球検出信号処理を実行する（Ｓ１２２Ａ）。アウト球検出信号処理（Ｓ１２２Ａ）が終了すると、次いで、第２入球口６４や第２入球口６４０への始動入賞を監視して、始動入賞を検出した場合に始動口信号を外部出力端子板２６１から外部出力するための始動口信号処理を実行し（Ｓ１２３Ａ）、次いで、内枠１２および前面枠１４の開閉状態を監視して、開閉状態を示す信号を外部出力端子板２６１から外部出力するための開放信号処理を実行して（Ｓ１２４Ａ）、本処理を終了する。各処理の詳細な説明については、図５２８（ｂ）、図５２９～図５３１を参照して後述する。

【６１４８】

次に、図５２８（ｂ）を参照して、外端出力設定処理（図５２８参照）の１処理であるエラー信号処理（Ｓ１２１Ａ）について説明する。図５２８は、エラー信号処理（Ｓ１２１Ａ）を示したフローチャートである。このエラー信号処理（Ｓ１２１Ａ）では、まず、各種エラー（磁気異常、電波異常、スイッチ異常、異常入賞等）を検出したかどうかを判別し（Ｓ１３１Ａ）、各種エラーを検出した場合には（Ｓ１３１Ａ：Ｙｅｓ）、次いで、セキュリティ信号（ＣＮ１１）の出力を開始し（Ｓ１３２Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１３１Ａの処理において、各種エラーを検出していない場合には（Ｓ１３１Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。各種エラーを検出している場合は、時間の定めなくセキュリティ信号が出力され続けるため、ホールコンピュータ２６３において、エラーの発生を報知させ続けることができる。よって、各種エラーの発生をホールの店員等に確実に認識させることができるので、各種エラーを迅速に解消させることができる。

【６１４９】

次に、図５２９を参照して、外端出力設定処理（図５２８参照）の１処理であるアウト球検出信号処理（Ｓ１２２Ａ）について説明する。図５２９は、アウト球検出信号処理（Ｓ１２２Ａ）を示したフローチャートである。このアウト球検出信号処理（Ｓ１２２Ａ）は、アウト球の検出個数を監視して、アウト球が特定個数検出される毎にアウト球検出信号（ＣＮ２）の出力を設定するための処理である。

【６１５０】

このアウト球検出信号処理（Ｓ１２２Ａ）では、まず、アウト口６６へと入球した遊技球（アウト球）があるか否かを判別し（Ｓ１４１Ａ）、アウト球があると判別した場合は（Ｓ１４１Ａ：Ｙｅｓ）、アウト球カウンタ２０３ｐｂの値に１を加算する（Ｓ１４２Ａ）。次いで、加算後のアウト球カウンタ２０３ｐｂの値が１０であるか否かを判別し（Ｓ１４３Ａ）、１０であると判別した場合は（Ｓ１４３Ａ：Ｙｅｓ）、アウト球カウンタ２０３ｐｂの値に０を設定することでアウト球カウンタ２０３ｐｂを初期化し（Ｓ１４４Ａ）、アウト球検出信号（ＣＮ６）がＨ出力の状態であるか否かを判別する（Ｓ１４５Ａ）。

【６１５１】

Ｓ１４５Ａの処理において、アウト球検出信号（ＣＮ６）がＨ出力の状態であると判別した場合は（Ｓ１４５Ａ：Ｙｅｓ）、現在出力中のアウト球検出信号（ＣＮ６）のＨ出力期間が終了し、所定期間（０．２秒間）が経過してから、今回検出した１０球目のアウト球に対応するアウト球検出信号の出力を設定するための処理を行う。具体的には、現在Ｈ出力状態に設定されているアウト球検出信号（ＣＮ６）がＬ出力状態となるまでの残りの期間を取得する（Ｓ１４７Ａ）。そして、取得した残り期間に基づいて、今回検出した１０球目のアウト球に対応して出力するアウト球検出信号に対して遅延時間を設定し（Ｓ１４８Ａ）、本処理を終了する。例えば、Ｈ出力中のアウト球検出信号（ＣＮ６）がＬ出力状態となるまでの残り期間が０．１秒であると判別した場合は、次にアウト球検出信号（ＣＮ６）をＨ出力の状態とするまでの遅延時間として、０．３秒（Ｈ出力の状態の残り期間０．１秒間＋Ｌ出力期間０．２秒間）を設定する。このように、０．２秒間のＬ期間を設定することにより、短期間に連続的にアウト球を検出したとしても、アウト球検出信号（ＣＮ２）がＨ出力の状態に設定された回数を所定装置（ホールコンピュータ２６３等）が正確に把握することができる。

【６１５２】
一方、Ｓ１４５Ａの処理において、アウト球検出信号（ＣＮ６）がＨ出力の状態でない（即ち、Ｌ出力の状態である）と判別した場合は（Ｓ１４５Ａ：Ｎｏ）、アウト球検出信号（ＣＮ６）が０．２秒間Ｈ出力の状態となるように設定して（Ｓ１４６Ａ）、本処理を終了する。なお、アウト球検出信号（ＣＮ６）がＬ出力の状態であっても（Ｓ１４５Ａ：Ｎｏ）、Ｌ出力の状態に設定されてから０．２秒以内である場合には、Ｌ出力の状態を０．２秒間継続させた後でＨ出力の状態とするように設定する。このように、各Ｈ出力期間の間に最低０．２秒間のＬ期間を確保することで、短期間に連続的にアウト球を検出したとしても、アウト球検出信号（ＣＮ６）がＨ出力の状態に設定された回数をホールコンピュータ２６３等のパチンコ機１０に電気的に接続されている所定装置が正確に把握することができる。

【６１５３】
Ｓ１４１Ａの処理において、アウト球が検出されなかった場合（Ｓ１４１Ａ：Ｎｏ）、および、Ｓ１４３Ａの処理において、アウト球カウンタ２０３ｐｂの値が１０未満であった場合には（Ｓ１４３Ａ：Ｎｏ）、処理をＳ１４９Ａへと移行する。このＳ１４９Ａの処理では、Ｈ出力状態の設定を遅延させている検出結果が存在するか否かを判別する（Ｓ１４９Ａ）。

【６１５４】
そして、Ｈ出力の設定を遅延させている検出結果が存在しないと判別した場合は（Ｓ１４９Ａ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｈ出力の設定を遅延させている検出結果が存在すると判別した場合は（Ｓ１４９Ａ：Ｙｅｓ）、設定されている遅延期間が経過したか否かを判別し（Ｓ１５０Ａ）、遅延期間を経過していないと判別した場合は（Ｓ１５０Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ１５０Ａの処理において、遅延期間を経過したと判別した場合は（Ｓ１５０Ａ：Ｙｅｓ）、アウト球検出信号（ＣＮ６）をＨ出力の状態に設定し（Ｓ１５１Ａ）、本処理を終了する。

【６１５５】
次いで、図５３０を参照して、外端出力信号処理（図５２８（ａ）参照）の１処理である始動口信号処理（Ｓ１２３Ａ）について説明する。図５３０は、始動口信号処理（Ｓ１２３Ａ）を示したフローチャートである。この始動口信号処理（Ｓ１２３Ａ）は、各始動口（第１入球口６４、第２入球口６４０）への始動入賞を監視して、始動入賞を検出する毎に始動口信号（ＣＮ５）の出力を設定するための処理である。

【６１５６】
この始動口信号処理（Ｓ１２３Ａ）では、まず、第１入球口６４又は第２入球口６４０への入賞（始動入賞）を検出したか否かを判別する（Ｓ１６１Ａ）。具体的には、タイマ割込処理（図５２３参照）のスイッチ読み込み処理（Ｓ１０１）において保存された各種スイッチの検出情報を読み出して、第１入球口６４又は第２入球口６４０への入賞を示す検出情報が記憶されているか否かを判別する。

【６１５７】
Ｓ１６１Ａの処理において、第１入球口６４又は第２入球口６４０への入賞を検出したと判別した場合は（Ｓ１６１Ａ：Ｙｅｓ）、次いで、始動口信号（ＣＮ５）の状態がＨ出力の状態であるか否かを判別し（Ｓ１６２Ａ）、Ｈ出力の状態であると判別した場合は（Ｓ１６２Ａ：Ｙｅｓ）、現在出力中の始動口信号（ＣＮ５）のＨ出力期間が終了し、所定期間（０．２秒間）が経過してから、今回検出した始動入賞に対応する始動口信号の出力を設定するための処理を行う。具体的には、現在Ｈ出力状態に設定されている始動口信号（ＣＮ５）がＬ出力状態となるまでの残りの期間を取得する（Ｓ１６４Ａ）。そして、取得した残り期間に基づいて、今回検出した始動入賞に対応して出力する始動口信号に対して遅延時間を設定し（Ｓ１６５Ａ）、本処理を終了する。例えば、Ｈ出力中の始動口信号（ＣＮ５）がＬ出力状態となるまでの残り期間が０．１秒であると判別した場合は、次に始動口信号（ＣＮ５）をＨ出力の状態とするまでの遅延時間として、０．３秒（Ｈ出力の状態の残り期間０．１秒間＋Ｌ出力期間０．２秒間）を設定する。このように、０．２秒

間のＬ期間を設定することにより、短期間で連続的に始動入賞を検出したとしても、始動口信号（ＣＮ５）がＨ出力の状態に設定された回数をホールコンピュータ２６３等のパチンコ機１０に電気的に接続されている所定装置が正確に把握することができる。

【６１５８】

一方、Ｓ１６２Ａの処理において、始動口信号（ＣＮ５）がＨ出力の状態でない（即ち、Ｌ出力の状態である）と判別した場合は（Ｓ１６２Ａ：Ｎｏ）、始動口信号（ＣＮ５）が０．２秒間Ｈ出力の状態となるように設定して（Ｓ１６３Ａ）、本処理を終了する。なお、始動口信号（ＣＮ５）がＬ出力の状態であっても（Ｓ１６２Ａ：Ｎｏ）、Ｌ出力の状態に設定されてから０．２秒以内である場合には、Ｌ出力の状態を０．２秒間継続させた後でＨ出力の状態とするように設定する。このように、各Ｈ出力期間の間に最低０．２秒間のＬ期間を確保することで、短期間に連続的に始動入賞を検出したとしても、始動口信号（ＣＮ５）がＨ出力の状態に設定された回数を外部装置が正確に把握することができる。

【６１５９】

Ｓ１６１Ａの処理において、始動入賞が検出されなかった場合は（Ｓ１６１Ａ：Ｎｏ）、Ｈ出力状態の設定を遅延させている検出結果が存在するか否かを判別する（Ｓ１６６Ａ）。そして、Ｈ出力の設定を遅延させている検出結果が存在しないと判別した場合は（Ｓ１６６Ａ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｈ出力の設定を遅延させている検出結果が存在すると判別した場合は（Ｓ１６６Ａ：Ｙｅｓ）、設定されている遅延期間が経過したか否かを判別し（Ｓ１６７Ａ）、遅延期間を経過していないと判別した場合は（Ｓ１６７Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１６７Ａの処理において、遅延期間を経過したと判別した場合は（Ｓ１６７Ａ：Ｙｅｓ）、始動口信号（ＣＮ５）をＨ出力の状態に設定し（Ｓ１６８Ａ）、本処理を終了する。

【６１６０】

次いで、図５３１を参照して、外端出力信号処理（図５２８（ａ）参照）の１処理である開放信号処理（Ｓ１２４Ａ）について説明する。図５３１は、開放信号処理（Ｓ１２４Ａ）を示したフローチャートである。この開放信号処理（Ｓ１２４Ａ）は、上述した通り、内枠１２および前面枠１４の開閉状態を示す内枠開放信号（ＣＮ２）、および扉開放信号（ＣＮ３）の出力を設定するための処理である。

【６１６１】

この開放信号処理（Ｓ１２４Ａ）では、まず、内枠１２が開放されたか否かを判別し（Ｓ１７１Ａ）、内枠１２が開放されたと判別した場合は（Ｓ１７１Ａ：Ｙｅｓ）、内枠開放信号（ＣＮ２）をＨ出力の状態に設定して（Ｓ１７２Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１７１Ａの処理において、内枠１２が開放されたことを検出しなかった場合は（Ｓ１７１Ａ：Ｎｏ）、次いで、内枠１２が閉鎖されたことを検出したか否かを判別し（Ｓ１７３Ａ）、内枠１２が閉鎖されたと判別した場合は（Ｓ１７３Ａ：Ｙｅｓ）、Ｈ出力の状態に設定されている内枠開放信号（ＣＮ２）をＬ出力の状態に設定し（Ｓ１７４Ａ）、本処理を終了する。

【６１６２】

Ｓ１７３Ａの処理において、内枠１２が閉鎖されたことを検出しなかった場合は（Ｓ１７３Ａ：Ｎｏ）、次いで、前面枠１４が開放されたことを検出したか否かを判別する（Ｓ１７５Ａ）。Ｓ１７５Ａの処理の結果、前面枠１４が開放されたと判別した場合は（Ｓ１７５Ａ：Ｙｅｓ）、扉開放信号（ＣＮ３）をＨ出力の状態に設定して（Ｓ１７６Ａ）、本処理を終了する。一方、全面枠１４が開放されたことを検出しなかった場合は（Ｓ１７５Ａ：Ｎｏ）、次いで、前面枠１４が閉鎖されたことを検出したか否かを判別し（Ｓ１７７Ａ）、閉鎖されたと判別した場合は（Ｓ１７７Ａ：Ｙｅｓ）、Ｈ出力の状態に設定されている扉開放信号（ＣＮ３）をＬ出力の状態に設定し（Ｓ１７８Ａ）、本処理を終了する。また、Ｓ１７７Ａの処理において、全面枠１４が閉鎖されたことを検出しなかった場合は（Ｓ１７７Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【６１６３】

このように、本第１６制御例のパチンコ機１０では、タイマ割込処理（図５２３参照）の実行間隔である２ｍｓおきに、外端出力信号処理（図５２８（ａ）参照）が実行され、パチンコ機１０の遊技の状況に応じた情報が、外部出力端子版２６１よりホールコンピュータ２６３等の所定装置に対して出力される。ホールコンピュータ２６３等の所定装置は、外部出力端子版２６１から出力された情報に基づいて、パチンコ機１０の遊技の状況をリアルタイムで把握することができる。これにより、各パチンコ機１０の出玉率や稼働状況、異常や不正行為の有無等を正確に管理することができる。

【６１６４】

次に、図５３２を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図５３２は、この立ち上げ処理の内容を示したフローチャートである。

【６１６５】

この立ち上げ処理のうち、Ｓ１７０１～Ｓ１７１４、Ｓ３１７０１およびＳ３１７０２の各処理では、それぞれ第１３制御例における立ち上げ処理（図４５７参照）のＳ１７０１～Ｓ１７１４、Ｓ３１７０１およびＳ３１７０２の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の立ち上げ処理では、Ｓ１７０９の処理を実行した後、電源投入時（立ち上げ時）のパチンコ機１０の状態を示す各種データを外部出力端子板２６１から所定装置に対して出力するための立ち上げ時信号出力処理を実行し（Ｓ１７２１Ａ）、処理をＳ３１７０１へと移行する。この立ち上げ時信号出力処理（Ｓ１７２１Ａ）の詳細について、図５３３を参照して説明する。図５３３は、立ち上げ時信号出力処理（Ｓ１７２１Ａ）を示したフローチャートである。

【６１６６】

この立ち上げ時信号出力処理（Ｓ１７２１Ａ）では、まず、セキュリティ信号（ＣＮ１１）を０．２秒間出力するように設定し（Ｓ１７３１Ａ）、次いで、大当たり中フラグ２０３ｋがオンであるか否かを判別する（Ｓ１７３２Ａ）。Ｓ１７３２Ａの処理において、大当たり中フラグ２０３ｋがオンであると判別した場合は（Ｓ１７３１Ａ：Ｙｅｓ）、現在が大当たり遊技の実行中であることを意味するため、大当たり１信号（ＣＮ７）、大当たり３信号（ＣＮ９）の出力を開始することで大当たり遊技の実行中であることを所定装置に対して通知して（Ｓ１７３３Ａ）、Ｓ１７３４Ａの処理へと移行する。一方、Ｓ１７３２Ａの処理において、大当たり中フラグ２０３ｋがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合は（Ｓ１７３２Ａ：Ｎｏ）、大当たり遊技の実行中ではない（通常遊技中である）ことを意味するため、Ｓ１７３３Ａの処理をスキップして、処理をＳ１７３４Ａへと移行する。

【６１６７】

Ｓ１７３４Ａの処理では、確変カウンタ２０３ｉの値が１以上であるか否かを判別し（Ｓ１７３４Ａ）、１以上であると判別した場合は（Ｓ１７３４Ａ：Ｙｅｓ）、処理をＳ１７３６Ａへと移行する。一方、Ｓ１７３４Ａの処理において、確変カウンタ２０３ｉの値が１以上ではない（即ち、０である）と判別した場合は（Ｓ１７３４Ａ：Ｎｏ）、時短カウンタ２０３ｈの値が１以上であるか否かを判別し（Ｓ１７３５Ａ）、１以上ではない（即ち、０である）と判別した場合は（Ｓ１７３５Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１７３５Ａの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が１以上であると判別した場合には（Ｓ１７３５Ａ：Ｙｅｓ）、処理をＳ１７３６Ａへと移行する。確変カウンタ２０３ｉの値と時短カウンタ２０３ｈとの一方の値が１以上である（即ち、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態である）と判別した場合に実行されるＳ１７３６Ａの処理では、大当たり２信号（ＣＮ８）の出力を開始する（Ｓ１７３６Ａ）。Ｓ１７３６Ａの処理が終了すると、次いで、天井時短フラグ２０３ｐａがオンであるか否かを判別し（Ｓ１７３７Ａ）、天井時短フラグ２０３ｐａがオンである（つまり、現在が天井抽選回数到達に基づいて設定された第３時短状態である）と判別した場合には（Ｓ１７３７Ａ：Ｙｅｓ）、大当たり３信号（ＣＮ９）を０．２秒間出力するように設定し（Ｓ１７３８Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１７３７Ａの処理において、天井時短フラグ２０３ｐａがオン

ではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ１７３７Ａ：Ｎｏ）、Ｓ１７３８Ａの処理をスキップし、本処理を終了する。Ｓ１７３８Ａの処理で第３時短状態である場合にのみ大当たり３信号（ＣＮ９）を０．２秒間出力する構成とすることで、電源投入時（立ち上げ時）の遊技状態が大当たり終了後に設定された普通図柄の時短状態であるのか、天井抽選回数到達に基づいて設定された普通図柄の時短状態であるのかを、所定装置に対して容易に把握させることができる。

【６１６８】

＜第１６制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図５３４から図５４２を参照して、本第１６制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。本第１６制御例では、上述した第１３制御例に対して、メイン処理の内容が変更された点と、時短状態演出設定処理１３ａ（図４６９参照）の１処理である通常モード用演出設定処理１６の内容が変更された点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。なお、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした内容と同一の要素について詳細な説明を省略している箇所については、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした内容が適応されるものである。また、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした技術思想については、本第１６制御例にも当然適用されるものであり、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした変形例や追加例についても本第１６制御例に当然適用されるものである。

【６１６９】

まず、図５３４を参照して、本第１６制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明をする。図５３４は、このメイン処理の内容を示したフローチャートである。本第１６制御例におけるメイン処理（図５３４参照）では、第１３制御例（および第１制御例）におけるメイン処理（図１７４参照）に対して、演出更新処理（図１７４参照）に代えて演出更新処理１６（Ｓ４１２１Ａ）が実行される点、およびコマンド判定処理（図１７４参照）に代えてコマンド判定処理１６（Ｓ４１２２Ａ）が実行される点でのみ相違する。その他の処理については、第１３制御例（および第１制御例）と同一であるので、その詳細な説明については省略する。

【６１７０】

まず、図５３５を参照して、メイン処理の中の１処理である演出更新処理１６（Ｓ４１２１Ａ）について説明する。図５３５は、この演出更新処理１６（Ｓ４１２１Ａ）を示したフローチャートである。この演出更新処理１６（Ｓ４１２１Ａ）では、まず、特別図柄の変動表示演出が実行中であるか否かを判別し（Ｓ４１５１Ａ）、変動表示演出の実行中ではないと判別した場合は（Ｓ４１５１Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、変動表示演出の実行中であると判別した場合は（Ｓ４１５１Ａ：Ｙｅｓ）、次いで、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が５００であるか否かを判別し（Ｓ４１５２Ａ）、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が５００ではないと判別した場合には（Ｓ４１５２Ａ：Ｎｏ）、次いで、現在実行中の変動表示演出において報知される特別図柄の抽選結果が時短図柄であるか否かを判別する（Ｓ４１５３Ａ）。Ｓ４１５３Ａの処理において、特図の抽選結果が時短図柄ではないと判別した場合には（Ｓ４１５３Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【６１７１】

一方、Ｓ４１５３の処理において、実行中の変動表示演出に対応する抽選結果が時短図柄であると判別した場合（Ｓ４１５３Ａ：Ｙｅｓ）、およびＳ４１５２Ａの処理において、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が５００であると判別した場合には（Ｓ４１５２Ａ：Ｙｅｓ）、次いで、実行中の変動表示演出の残変動時間が５秒であるか否かを判別し（Ｓ４１５４Ａ）、特図の残変動時間が５秒ではないと判別した場合には（Ｓ４１５４Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【６１７２】

これに対し、Ｓ４１５４Ａの処理において、実行中の変動表示演出の残変動時間が５秒

であると判別した場合には（Ｓ４１５４Ａ：Ｙｅｓ）、普通図柄の残変動時間が１０秒以上であるか否かを普図変動時間タイマ２２３ｐｄの値を参照して判別し（Ｓ４１５６Ａ）、普通図柄の残変動時間が１０秒以上ではないと判別した場合には（Ｓ４１５６Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４１５６Ａの処理において、普通図柄の残変動時間が１０秒以上であると判別した場合には（Ｓ４１５６Ａ：Ｙｅｓ）、現在実行中の変動表示演出が表示装置連動型演出を伴う変動表示態様であるか否かを判別し（Ｓ４１５７Ａ）、表示装置連動型演出を伴う変動表示態様ではないと判別した場合には（Ｓ４１５７Ａ：Ｎｏ）、変動表示態様を表示装置連動型の時短発動演出に書き替えて（Ｓ４１５８Ａ）、時短発動煽り演出の演出期間を普通図柄の残変動時間に設定し（Ｓ４１５９Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４１５７Ａの処理において、実行中の変動表示演出が表示装置連動型演出を伴う変動表示態様であると判別した場合には（Ｓ４１５７Ａ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【６１７３】

このように、本第１６制御例では、時短状態へと移行した後で５秒以上の比較的長い時間、普通図柄の変動が実行され続ける（右打ちしても第２入球口６４０へと遊技球を入球させることができない期間が比較的長く継続する）と変動終了の５秒前に判別した場合は、時短状態へと移行することを報知するタイミングを遅らせる構成としている。つまり、実際に時短状態の恩恵が得られる状態となってから（右打ちにより第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能となってから）、時短発動演出を実行する構成としている。これにより、普通図柄の変動中に遊技者が無駄に右打ちを行ってしまうことを抑制することができる。

【６１７４】

次に、図５３６を参照して、メイン処理の１処理であるコマンド判定処理１６（Ｓ４１２２Ａ）について説明する。図５３６は、このコマンド判定処理１６（Ｓ４１２２Ａ）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理１６（Ｓ４１２２Ａ）のうち、Ｓ４２０１、Ｓ４２０３～Ｓ４２１１、Ｓ４２１３、Ｓ４２１４、Ｓ４２１７およびＳ４２１９の各処理では、それぞれ第１３制御例におけるコマンド判定処理１３（図４５８参照）のＳ４２０１、Ｓ４２０３～Ｓ４２１１、Ｓ４２１３、Ｓ４２１４、Ｓ４２１７およびＳ４２１９の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例のコマンド判定処理１６（Ｓ４１２２Ａ）では、Ｓ４２０１の処理において、状態コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２０１：Ｙｅｓ）、第１３制御例における状態コマンド受信処理１３（図４５９参照）に代えて状態コマンド受信処理１６を実行し（Ｓ４２２１Ａ）、本処理を終了する。この状態コマンド受信処理１６（Ｓ４２２１Ａ）の詳細については、図５３７を参照して後述する。

【６１７５】

また、本第１６制御例におけるコマンド判定処理１６（図５３６参照）では、Ｓ４２１１の処理において、入賞コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４２１１：Ｙｅｓ）、第１３制御例（および第１制御例）における入賞コマンド処理（図１７７参照）に代えて入賞コマンド処理１６を実行し（Ｓ４２２２Ａ）、本処理を終了する。また、本第１６制御例におけるコマンド判定処理１６（図５３６参照）では、Ｓ４２１７の処理において、大当たり関連コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４２１７：Ｙｅｓ）、上述した第１３制御例（および第１制御例）における大当たり関連処理（図１８０参照）に代えて大当たり関連処理１６を実行し（Ｓ４２２３Ａ）、本処理を終了する。

【６１７６】

一方、Ｓ４２１７の処理において、大当たり関連のコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１７：Ｎｏ）、次いで、普通図柄の抽選関連のコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４２２４Ａ）。Ｓ４２２４Ａの処理において、普通図柄の抽選関連のコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２２４Ａ：Ｙｅｓ）、普通図柄の抽選関連のコマンドの種別に応じた制御を実行するための普図関連処理を実行し（Ｓ４２２５Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４２２４Ａの処理において、普通図柄の抽選関連のコマンド

を受信していないと判別した場合には（Ｓ４２２４Ａ：Ｎｏ）、処理をＳ４２１９へと移行する。なお、入賞コマンド処理１６（Ｓ４２２２Ａ）、大当たり関連処理１６（Ｓ４２２３Ａ）および普図関連処理（Ｓ４２２５Ａ）の詳細については、図５３８、図５３９および図５４１を参照して後述する。

【６１７７】

次に、図５３７を参照して、コマンド判定処理１６（図５３６参照）の中の１処理である状態コマンド受信処理１６（Ｓ４２２１Ａ）について説明する。図５３７は、この状態コマンド受信処理１６（Ｓ４２２１Ａ）を示したフローチャートである。

【６１７８】

この状態コマンド受信処理１６（Ｓ４２２１Ａ）のうち、Ｓ９００１、Ｓ９００２、Ｓ９０９２およびＳ９０９３の各処理では、それぞれ上述した第１３制御例における状態コマンド受信処理１３（図４５９参照）のＳ９００１、Ｓ９００２、Ｓ９０９２およびＳ９０９３の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１６制御例における状態コマンド受信処理１６（Ｓ４２２１Ａ）では、Ｓ９０９２の処理が終了すると、次いで、受信した状態コマンドにより通常状態への変更が通知されたか否かを判別する（Ｓ９０１１Ａ）。

【６１７９】

Ｓ９０１１Ａの処理において、通常状態への変更が通知されたと判別した場合には（Ｓ９０１１Ａ：Ｙｅｓ）、先読み抑制フラグ２２３ｐｃがオンであるか否かを判別し（Ｓ９０１２Ａ）、先読み抑制フラグ２２３ｐｃがオンであると判別した場合には（Ｓ９０１２Ａ：Ｙｅｓ）、先読み抑制フラグ２２３ｐｃをオフに設定し（Ｓ９０１３Ａ）、処理をＳ９０９３へと移行する。一方、Ｓ９０１１Ａの処理において、通常状態への変更が通知されていないと判別した場合（Ｓ９０１１Ａ：Ｎｏ）、および、Ｓ９０１２Ａの処理において、先読み抑制フラグ２２３ｐｃがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ９０１２Ａ：Ｎｏ）、処理をＳ９０９３へと移行する。

【６１８０】

また、本第１６制御例における状態コマンド受信処理１６（図５３７参照）では、Ｓ９０９３の処理において、特図抽選カウンタ２０３１ａの値を示す情報があると判別した場合に（Ｓ９０９３：Ｙｅｓ）、受信した値に対応する値を特図抽選回数カウンタ２２３１ｃの値に設定し（Ｓ９０１４Ａ）、ボーナス間カウンタ２２３ｐａ、ボーナス履歴格納エリア２２３ｐｂのデータを更新して（Ｓ９０１５Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ９０９３の処理において、特図抽選カウンタ２０３１ａの値を示す情報が通知されていないと判別した場合には（Ｓ９０９３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【６１８１】

次に、図５３８を参照して、コマンド判定処理１６（図５３６参照）の１処理である入賞コマンド処理１６（Ｓ４２２２Ａ）について説明する。図５３８は、この入賞コマンド処理１６（Ｓ４２２２Ａ）を示したフローチャートである。

【６１８２】

この入賞コマンド処理１６（Ｓ４２２２Ａ）のうち、Ｓ４４０１およびＳ４４１３の各処理では、それぞれ第１３制御例（および第１制御例）における入賞コマンド処理（図１７７参照）のＳ４４０１およびＳ４４１３の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１６制御例における入賞コマンド処理１６（Ｓ４２２２Ａ）では、Ｓ４４０１の処理を実行後、今回の入賞情報コマンドにより通知された入賞情報が第１特別図柄の入賞情報であるか否かを判別し（Ｓ４４２１Ａ）、第１特別図柄の入賞情報であると判別した場合には（Ｓ４４２１Ａ：Ｙｅｓ）、先読み抑制フラグ２２３ｐｃがオンであるか否かを判別し（Ｓ４４２２Ａ）、先読み抑制フラグ２２３ｐｃがオンであると判別した場合には（Ｓ４４２２Ａ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４４２１Ａの処理において、特図１の入賞情報ではないと判別した場合（Ｓ４４２１Ａ：Ｎｏ）、および、Ｓ４４２２Ａの処理において、先読み抑制フラグ２２３ｐｃがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ４４２２Ａ：Ｎｏ）、処理をＳ４４２３Ａへと移行する。

【６１８３】

Ｓ４４２３Ａの処理では、保留態様選択テーブル２２２ｐａ（図５２１参照）を読み出して（Ｓ４４２３Ａ）、次に、抽選対象の入賞情報が示す変動種別に応じて今回の入賞情報に対応する保留球数図柄の表示態様を特定し（Ｓ４４２４Ａ）、特定した表示態様の保留球数図柄の表示を設定し（Ｓ４４２５Ａ）、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値と特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値との和が５００であるか否かを判別する（Ｓ４４２６Ａ）。

【６１８４】

Ｓ４４２６Ａの処理において、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値と特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値との和が５００ではないと判別した場合には（Ｓ４４２６Ａ：Ｎｏ）、処理をＳ４４１３へと移行する。一方、Ｓ４４２６Ａの処理において、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値と特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値との和が５００であると判別した場合には（Ｓ４４２６Ａ：Ｙｅｓ）、入賞情報格納エリア２２３ｂに大当たりに対応する入賞情報があるかを判別し（Ｓ４４２７Ａ）、入賞情報格納エリア２２３ｂに大当たりに対応する入賞情報がないと判別した場合には（Ｓ４４２７Ａ：Ｎｏ）、天井抽選回数に到達することを意味し、第３時短状態が設定されることを意味するので、先読み抑制フラグ２２３ｐｃをオンに設定し（Ｓ４４２８Ａ）、処理をＳ４４１３へと移行する。

【６１８５】

一方、Ｓ４４２７Ａの処理において、入賞情報格納エリア２２３ｂに大当たりに対応する入賞情報があると判別した場合には（Ｓ４４２７Ａ：Ｙｅｓ）、第３時短状態が設定されることなく大当たり遊技が実行されることを意味するため、Ｓ４４２８Ａの処理をスキップし、Ｓ４４１３へと移行する。

【６１８６】

この入賞コマンド処理１６（図５３８参照）を実行することにより、天井抽選回数目に抽選が実行される外れに対応する保留球を獲得した時点で、先読み抑制フラグ２２３ｐｃをオンにしておくことができるので、その後に第１特別図柄の保留球を獲得したとしても、先読み演出（保留変化演出）が実行されることを抑制することができる。これにより、第３時短状態へと移行した後で消化される第１特別図柄の保留球数図柄の表示態様に応じて、当該第１特別図柄の保留球に対応する抽選を第３時短状態の間に実行させるか否かを調節させる変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【６１８７】

次に、図５３９を参照して、コマンド判定処理１６（図５３６参照）の１処理である大当たり関連処理１６（Ｓ４２２３Ａ）について説明する。図５３９は、大当たり関連処理１６（Ｓ４２２３Ａ）を示したフローチャートである。

【６１８８】

この大当たり関連処理１６（Ｓ４２２３Ａ）のうち、Ｓ４７０１、Ｓ４７０９、Ｓ４７１０、Ｓ４７１４およびＳ４７１５の各処理では、それぞれ第１３制御例（および第１制御例）における大当たり関連処理（図１８０参照）のＳ４７０１、Ｓ４７０９、Ｓ４７１０、Ｓ４７１４およびＳ４７１５の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１６制御例における大当たり関連処理１６（Ｓ４２２３Ａ）では、Ｓ４７０１の処理において、大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４７０１：Ｙｅｓ）、連動演出フラグ２２３ｐｅがオンであるか否かを判別し（Ｓ４７２１Ａ）、連動演出フラグ２２３ｐｅがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ４７２１Ａ：Ｎｏ）、大当たり種別に応じたオープニング演出を示す表示用オープニングコマンドを設定し（Ｓ４７２２Ａ）、処理をＳ４７２４Ａへと移行する。一方、Ｓ４７２１Ａの処理において、連動演出フラグ２２３ｐｅがオンであると判別した場合には（Ｓ４７２１Ａ：Ｙｅｓ）、データ表示装置連動型の大当たり報知演出を示す表示用オープニングコマンドを設定し（Ｓ４７２３Ａ）、処理をＳ４７２４へと移行する。

【６１８９】

Ｓ４７２２Ａ、またはＳ４７２３Ａの処理後に実行されるＳ４７２４Ａの処理では、ボ

ーナス間カウンタ２２３ｐａの値をリセットし（Ｓ４７２３Ａ）、次に、今回開始される大当たりが特殊大当たりであるか否かを判別し（Ｓ４７２５Ａ）、特殊大当たりであると判別した場合には（Ｓ４７２５Ａ：Ｙｅｓ）、ボーナス履歴格納エリア２２３ｐｂに今回の特殊大当たりの当選情報を格納し（Ｓ４７２６Ａ）、本処理を終了する。一方、特殊大当たりではないと判別した場合には（Ｓ４７２５Ａ：Ｎｏ）、ボーナス履歴格納エリア２２３ｐｂに通常ボーナスの当選情報を格納し（Ｓ４７２７Ａ）、本処理を終了する。

【６１９０】

また、第１３制御例（および第１制御例）における大当たり関連処理（図１８０参照）のＳ４７１１～Ｓ４７１３の処理は、本制御例では削除している。Ｓ４７１４の処理において、エンディングコマンドを受信しなかったと判別した場合には（Ｓ４７１４：Ｎｏ）、小当たり関連のコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７２８Ａ）、小当たり関連のコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４７２８Ａ：Ｙｅｓ）、小当たり関連の各種コマンドの種別に応じた制御を行うための小当たり関連処理を実行し（Ｓ４７２９Ａ）、本処理を終了する。一方、小当たり関連のコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４７２８Ａ：Ｎｏ）、本処理を終了する。なお、小当たり関連処理（Ｓ４７２９Ａ）の詳細については、図５４０を参照して後述する。

【６１９１】

次に、図５４０を参照して、大当たり関連処理１６（図５３９参照）の１処理である小当たり関連処理（Ｓ４７２９Ａ）について説明する。図５４０は、この小当たり関連処理（Ｓ４７２９Ａ）を示したフローチャートである。

【６１９２】

この小当たり関連処理（Ｓ４７２９Ａ）では、まず、小当たり開始コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ４７５１Ａ）、小当たり開始コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４７５１Ａ：Ｙｅｓ）、小当たりのオープニング演出を示す表示用小当たり開始コマンドを設定し（Ｓ４７５２Ａ）、ボーナス間カウンタ２２３ｐａの値をリセットし（Ｓ４７５３Ａ）、ボーナス履歴格納エリア２２３ｐｂに今回の小当たりの当選情報を格納して（Ｓ４７５４Ａ）、本処理を終了する。

【６１９３】

一方、Ｓ４７５１Ａの処理において、小当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４７５１Ａ：Ｎｏ）、次いで、小当たり用エンディングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７５５Ａ）、小当たり用エンディングコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４７５５Ａ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、小当たり用エンディングコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４７５５Ａ：Ｙｅｓ）、小当たりのエンディング演出を示す表示用小当たりエンディングコマンドを設定し（Ｓ４７５６Ａ）、本処理を終了する。

【６１９４】

次に、図５４１を参照して、コマンド判定処理１６（図５３６参照）の１処理である普図関連処理（Ｓ４２２５Ａ）について説明する。図５４１は、普図関連処理（Ｓ４２２５Ａ）を示したフローチャートである。

【６１９５】

この普図関連処理（Ｓ４２２５Ａ）では、まず、普図変動パターンコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ４２５１Ａ）、普図変動パターンコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２５１Ａ：Ｙｅｓ）、通知された普図変動パターンに対応する変動時間を普図変動時間タイマ２２３ｐｄに設定し（Ｓ４２５２Ａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４２５１Ａの処理において、普図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２５１Ａ：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４２５３Ａ）、本処理を終了する。

【６１９６】

次に、図５４２を参照して、演出態様設定処理１３（図４６２参照）の中で第１３制御例における通常モード用演出設定処理１３（図４６３参照）に代えて実行される通常モー

ド用演出設定処理１６（Ｓ３４４２１Ａ）について説明する。図５４２は、この通常モード用演出設定処理１６（Ｓ３４４２１Ａ）を示したフローチャートである。

【６１９７】

この通常モード用演出設定処理１６（Ｓ３４４２１Ａ）は、第１３制御例における通常モード用演出設定処理１３（図４６３参照）と同様に、通常モードにおける変動表示態様を決定するために実行される処理である。本第１６制御例における通常モード用演出設定処理１６（Ｓ３４４２１Ａ）では、まず、時短示唆演出選択テーブル２２２ｐｂを読み出し（Ｓ３４５１１Ａ）、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値とボーナス履歴格納エリア２２３ｐｂのデータとに対応する示唆演出の演出態様を決定し（Ｓ３４５１２Ａ）、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が５００であるか否かを判別する（Ｓ３４５１３Ａ）。特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が５００ではないと判別した場合には（Ｓ３４５１３Ａ：Ｎｏ）、ボーナス履歴格納エリア２２３ｐｂのデータを読み出し（Ｓ３４５１４Ａ）、前回の通常ボーナス後の抽選回数が５００であるか否かを判別する（Ｓ３４５１５Ａ）。前回の通常ボーナス後の抽選回数が５００ではないと判別した場合には（Ｓ３４５１５Ａ：Ｎｏ）、最古の小ボーナス後の抽選回数が５００であるか否かを判別し（Ｓ３４５１６Ａ）、最古の小ボーナス後の抽選回数が５００であると判別した場合には（Ｓ３４５１６Ａ：Ｙｅｓ）、ボーナス履歴格納エリア２２３ｐｂから最古の小ボーナスの履歴を削除し（Ｓ３４５１７Ａ）、次いで、右打ちを行わないように促す表示態様を設定し（Ｓ３４５１８Ａ）、処理をＳ３４５１９Ａへと移行する。

【６１９８】

一方、Ｓ３４５１３Ａの処理において、特図抽選回数カウンタ２２３ｌｃの値が５００であると判別した場合（Ｓ３４５１３Ａ：Ｙｅｓ）、およびＳ３４５１５Ａの処理において、前回の通常ボーナス後の抽選回数が５００であると判別した場合には（Ｓ３４５１５Ａ：Ｙｅｓ）、処理をＳ３４５１８Ａへと移行する。また、Ｓ３４５１６Ａの処理において、最古の小ボーナス後の抽選回数が５００ではないと判別した場合には（Ｓ３４５１６Ａ：Ｎｏ）、Ｓ３４５１７ＡおよびＳ３４５１８Ａの処理をスキップし、処理をＳ３４５１９Ａへと移行する。

【６１９９】

Ｓ３４５１８Ａの処理を実行した後、受信した変動パターンに対応した演出態様を決定し（Ｓ３４５１９Ａ）、決定した演出態様に応じて連動演出フラグ２２３ｐｅを更新し（Ｓ３４５２０Ａ）、本処理を終了する。この通常モード用演出設定処理１６（図５４２参照）を実行することにより、遊技者の視点で天井抽選回数に到達した可能性がある変動表示演出において、右打ちしないように報知する演出を実行することができるので、実際には天井抽選回数に到達していなかったとしても、天井抽選回数に到達していることを期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６２００】

＜第１６制御例におけるデータ表示装置の制御処理について＞

次に、図５４３～５４４を参照して、本制御例におけるデータ表示装置２６２のＭＰＵ２７１によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図５４３を参照して、データ表示装置２６２のＭＰＵ２７１によって実行されるメイン処理について説明する。図５４３は、このメイン処理を示したフローチャートである。このメイン処理では、データ表示装置２６２と電気的に接続されているパチンコ機１０から受信した各種信号に基づいて、データ表示部２７６に表示するデータ（パチンコ機１０の遊技の状況に対応するデータ）を更新したり、パチンコ機１０の遊技状態に応じて視認態様を可変させる制御を実行するための処理である。

【６２０１】

このメイン処理では、まず、初期設定の処理が実行される（Ｓ１０１Ｄ）。次いで、表示装置信号受信処理を実行する（Ｓ１０２Ｄ）。次に、データ表示装置２６２のデータ表示部２７６の表示内容を更新するための表示更新処理を実行する（Ｓ１０３Ｄ）。そして

、遊技者が入力装置２７７に対して入力操作を行ったか否かを判別し、入力操作があった場合には当該操作に応じた処理を実行するための操作手段入力監視処理を行う（Ｓ１０４Ｄ）。

【６２０２】

次に、電源断の発生情報があるか否かを判別し（Ｓ１０５Ｄ）、電源断の発生情報があれば（Ｓ１０５Ｄ：Ｙｅｓ）、電源断処理を実行し（Ｓ１０７Ｄ）、以降は電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。

【６２０３】

Ｓ１０５Ｄの処理において、電源断の発生情報が記憶されていないと判別した場合は（Ｓ１０５Ｄ：Ｎｏ）、次いで、Ｓ１０１Ｈの処理の終了時、または前回のＳ１０２Ｈの処理の開始時から１ｍｓ経過したか否かを判別し（Ｓ１０６Ｄ）、１ｍｓが経過していないと判別した場合は（Ｓ１０６Ｄ：Ｎｏ）、処理をＳ１０６Ｄへと戻す。一方、Ｓ１０６Ｄの処理において、１ｍｓが経過したと判別した場合は（Ｓ１０６Ｄ：Ｙｅｓ）、Ｓ１０２Ｄの処理に戻り、Ｓ１０２Ｄ～Ｓ１０４Ｄの処理が繰り返し実行される。

【６２０４】

次に、図５４４のフローチャートを参照して、メイン処理（図５４３参照）の中の１処理である表示装置信号受信処理（Ｓ１０２Ｄ）について説明を行う。この表示装置信号受信処理（Ｓ１０２Ｄ）では、パチンコ機１０から受信した各種信号に応じた処理が実行される。

【６２０５】

表示装置信号受信処理（Ｓ１０２Ｄ）では、まず、パチンコ機１０の外部出力端子板２６１のＣＮ１～ＣＮ１１より外部出力信号（Ｈ出力の状態の各種信号）を受信したか否かを判別し（Ｓ２０１Ｄ）、外部出力信号を受信していなければ（Ｓ２０１Ｄ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了してメイン処理（図５４３参照）へと戻る。

【６２０６】

一方、Ｓ２０１Ｄの処理において、外部出力信号を受信したと判別した場合は（Ｓ２０１Ｄ：Ｙｅｓ）、次いで、外部出力信号として電源オン信号を受信した（即ち、ＣＮ１１が０．２ｓ間のＨ出力状態となった）か否かを判別する（Ｓ２０２Ｄ）。そして、電源オン信号を受信したと判別した場合は（Ｓ２０２Ｄ：Ｙｅｓ）、次いで、ＣＮ７～ＣＮ９の出力から現在の状態を特定し（Ｓ２０３Ｄ）、特定した状態に応じてデータ表示部２７６、電飾部２７７の態様を更新し（Ｓ２０４Ｄ）、本処理を終了する。

【６２０７】

一方、Ｓ２０２Ｄの処理において、電源オン信号を受信していない（即ち、ＣＮ１１から０．２のＨ出力信号を受信していない）と判別した場合は（Ｓ２０２Ｄ：Ｎｏ）、電源オン信号以外の信号に応じて各種データカウンタ値を更新し（Ｓ２０５Ｄ）、受信した信号に応じてデータ表示部２７６の表示内容の更新を設定し（Ｓ２０６Ｄ）、本処理を終了する。

【６２０８】

＜第１６制御例におけるホールコンピュータの制御処理について＞

次に、図５４５～５４７を参照して、本制御例におけるホールコンピュータ２６３のＭＰＵ２８１によって実行される各種制御処理について説明する。

【６２０９】

まず、図５４５を参照して、ホールコンピュータ２６３のＭＰＵ２８３によって実行されるメイン処理について説明する。図５４５は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理では、パチンコ機１０から受信した各種信号に基づいて、各パチンコ機１０の遊技の状況に対応するデータを更新したり、各パチンコ機１０に対して異常や不正行為の有無を判別したりする。

【６２１０】

このメイン処理では、まず、初期設定の処理を実行する（Ｓ１０１Ｈ）。次いで、各パチンコ機１０から受信した信号に応じた処理を実行する信号受信処理が行われ（Ｓ１０２

Ｈ）、次に、ホールコンピュータ２６３に設けられたディスプレイ２８７の表示を更新する表示更新処理を実行する（Ｓ１０３Ｈ）。そして、ホールコンピュータ２６３の操作者がホールコンピュータ２６３の入力装置２８８に対する入力操作を行ったか否かを判別し、入力操作があった場合には当該操作に応じた処理を実行する操作手段入力監視処理を行う（Ｓ１０４Ｈ）。

【６２１１】

次に、パチンコ機１０に対して電源が投入された場合に、前回の電源断時における遊技状態と、今回の電源投入時における遊技状態とを比較し、異常の有無を判別する復電時比較処理を実行する（Ｓ１０５Ｈ）。そして、電源断の発生情報があるか否かを判別し（Ｓ１０６Ｈ）、電源断の発生情報があれば（Ｓ１０６Ｈ：Ｙｅｓ）、電源断処理を実行し（Ｓ１０８Ｈ）、以降は電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。

【６２１２】

Ｓ１０６Ｈの処理において、電源断の発生情報が記憶されていないと判別した場合は（Ｓ１０６Ｈ：Ｎｏ）、次いで、１ｍｓが経過したか否かを判別し（Ｓ１０７Ｈ）、１ｍｓ経過していないと判別した場合は（Ｓ１０７Ｈ：Ｙｅｓ）、処理をＳ１０７Ｈに戻す。一方、Ｓ１０７Ｈの処理において、１ｍｓが経過したと判別した場合は（Ｓ１０７Ｈ：Ｙｅｓ）、Ｓ１０２Ｈの処理に戻り、Ｓ１０２Ｈ～Ｓ１０５Ｈの処理が繰り返し実行される。

【６２１３】

次に、図５４６のフローチャートを参照して、メイン処理（図５４５参照）の中の１処理である信号受信処理（Ｓ１０２Ｈ）について説明を行う。この信号受信処理（Ｓ１０２Ｈ）では、パチンコ機１０から受信した各種信号に応じた処理が実行される。

【６２１４】

信号受信処理（Ｓ１０２Ｈ）では、まず、ホールコンピュータ２６３に接続されているいずれかのパチンコ機１０の外部出力端子板２６１のＣＮ１～ＣＮ１１より外部出力信号（Ｈ出力の状態の各種信号）を受信したか否かが判別され（Ｓ２０１Ｈ）、外部出力信号を受信していなければ（Ｓ２０１Ｈ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了してメイン処理（図５４５参照）へと戻る。

【６２１５】

一方、Ｓ２０１Ｈの処理において、外部出力信号を受信したと判別した場合は（Ｓ２０１Ｈ：Ｙｅｓ）、次いで、外部出力信号が出力されたパチンコ機１０から電源オン信号を受信した（即ち、ＣＮ１１から０．２ｓのＨ出力信号を受信した）か否かを判別する（Ｓ２０２Ｈ）。そして、電源オン信号を受信していない（即ち、ＣＮ１１から０．２ｓのＨ出力信号を受信していない）と判別した場合は（Ｓ２０２Ｈ：Ｎｏ）、次いで、電源オフ信号を受信した（即ち、ＣＮ１１から０．４ｓのＨ出力信号を受信した）か否かを判別する（Ｓ２０３Ｈ）。Ｓ２０３Ｈの処理において、電源オフ信号を受信した（即ち、ＣＮ１１から０．４ｓのＨ出力信号を受信した）と判別した場合には（Ｓ２０３Ｈ：Ｙｅｓ）、信号を出力したパチンコ機に対応する電断時情報格納エリアに対して現在（電源遮断時）の遊技状態に対応する情報を格納し（Ｓ２０４Ｈ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２０３Ｈの処理において、電源オフ信号を受信していない（即ち、ＣＮ１１から０．４ｓのＨ出力信号を受信していない）と判別した場合には（Ｓ２０３Ｈ：Ｎｏ）、信号を出力したパチンコ機に対応するデータ格納エリアの情報を更新し（Ｓ２０４Ｈ）、本処理を終了する。例えば、ホールに設置されている第１のパチンコ機１０（１番台）の大当たり１信号（ＣＮ７）がＨ出力の状態であり、他の外部出力信号がＬ出力の状態であると判別した場合は、第１のパチンコ機１０（１番台）に対応するデータ格納エリアに対して大当たり中であることを示す情報を格納する。なお、外部出力信号を受信したパチンコ機１０の種別（台番号）は、ホールコンピュータ２６３に対する接続端子の種別（外部出力信号を受信した端子の位置）によって特定される。

【６２１６】

Ｓ２０２Ｈの処理において、電源オン信号を受信した（即ち、ＣＮ１１から０．２ｓの

Ｈ出力信号を受信した）と判別した場合は（Ｓ２０２Ｈ：Ｙｅｓ）、次いで、外部出力信号を出力したパチンコ機１０に対応するデータ格納エリアの立ち上げフラグ（対応するパチンコ機１０が電源投入に基づく立ち上げ中であるか否かを示すフラグ）がオンであるか否かを判別する（Ｓ２０６Ｈ）。Ｓ２０６Ｈの処理による判別の結果、立ち上げフラグがオフであると判別した場合は（Ｓ２０６Ｈ：Ｎｏ）、外部出力信号を受信したパチンコ機１０に対応する電断時情報格納エリアの情報を更新し（Ｓ２０７Ｈ）、ディスプレイ２８７の表示内容の更新を設定し（Ｓ２０８Ｈ）、外部出力信号を受信したパチンコ機１０に対応する立ち上げフラグをオンに設定して（Ｓ２０９Ｈ）、本処理を終了する。

【６２１７】

次いで、図５４７のフローチャートを参照して、復電時比較処理（Ｓ１０５Ｈ）について説明する。この復電時比較処理（Ｓ１０５Ｈ）は、ＭＰＵ２８１によって実行されるメイン処理の中の１処理であり、パチンコ機１０に対して電源が投入された場合に、前回の電源断時における遊技状態と、今回の電源投入時における遊技状態とを比較し、異常の有無を判別する処理である。

【６２１８】

この復電時比較処理（Ｓ１０５Ｈ）では、まず、立ち上げフラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ３０１Ｈ）、立ち上げフラグがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ３０１Ｈ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ３０１Ｈの処理において、立ち上げフラグがオンであると判別した場合は（Ｓ３０１Ｈ：Ｙｅｓ）、次いで、電断時情報格納エリアの情報と、復電時情報格納エリアの情報とを比較し（Ｓ３０２Ｈ）、比較した情報が一致するか否かを判別する（Ｓ３０３Ｈ）。

【６２１９】

Ｓ３０３Ｈの処理において、比較した情報が一致しないと判別した場合には（Ｓ３０３Ｈ：Ｎｏ）、異常の報知を設定し（Ｓ３０４Ｈ）、処理をＳ３０５Ｈへと移行する。一方、Ｓ３０５Ｈの処理において、比較した情報が一致すると判別した場合には（Ｓ３０３Ｈ：Ｙｅｓ）、Ｓ３０４Ｈの処理をスキップして、処理をＳ３０５Ｈへと移行する。Ｓ３０７Ｈの処理では、立ち上げフラグをオフに設定し（Ｓ３０７Ｈ）、本処理を終了する。

【６２２０】

この複電時比較処理（図５４７参照）を実行することにより、ホールコンピュータ２６３に接続されているいずれかのパチンコ機１０に対して電源が投入されたことによりホールコンピュータ２６３に対して電源投入信号が出力された場合に、当該パチンコ機１０の電源遮断時の遊技状態を示すデータと、今回の電源投入時の遊技状態を示すデータとを比較することができるので、遊技状態が変わっているという異常事態が発生した場合に、そのことをホールコンピュータ２６３側で電源投入直後に把握することができる。よって、パチンコ機１０の電源が遮断されている間に遊技状態を書き替える（例えば、不正に大当たり状態に設定する）等の不正行為に対する抑制を図ることができる。

【６２２１】

以上説明した通り、本第１６制御例におけるパチンコ機１０では、パチンコ機１０と電気的に接続されている所定装置（例えば、データ表示装置２６２）の視認態様に連動させているかのような演出態様の特定演出（データ表示装置連動型演出）を実行可能に構成している。より具体的には、本第１６制御例のパチンコ機１０では、遊技者に有利な状態（例えば、大当たりや時短状態）となることを報知するための演出の一種として、有利な状態へと移行したことを所定期間秘匿しておき、遊技な状態へ移行後に所定契機で所定装置（例えば、データ表示装置２６２）を視認することを促す演出態様の表示装置連動演出を実行可能に構成している。現在一般的に流通している、接続されているパチンコ機１０から受信する各種信号に基づいてパチンコ機１０の遊技状況に関する各種データ（大当たり間の抽選回数や大当たり回数、総抽選回数等）を表示するためのデータ表示装置２６２においては、有利な状態（大当たり遊技状態や確変遊技状態、時短遊技状態等）が設定されている場合に、有利な状態となっていることを文字や装飾ランプの発光等によって報知可能に構成されているものがほとんどであるため、表示装置連動演出を実行することによっ

て、あたかもパチンコ機１０とデータ表示装置２６２とが連動して演出を行っているかのような極めて斬新な演出態様を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６２２２】

また、本第１６制御例では、通常遊技状態において主として実行される第１特別図柄の抽選結果として、ほとんど賞球を得ることができない（ラウンド数が少なく、各ラウンドにおける特定入賞口６５ａの開放期間も短い）大当たり（特殊大当たり）、および特殊大当たりと共通の特定入賞口６５ａの開放パターン（特定開閉動作）が設定される小当たりを設ける構成とし、特殊大当たりとなったのか小当たりとなったのかを遊技者が判別困難となるように構成している。これらの抽選結果により、特定入賞口６５ａが特定開閉動作で開閉される毎に、天井抽選回数に到達する（第３時短状態が付与される）までの抽選回数が特殊大当たり当選によってリセットされた可能性があると遊技者に認識させることができるので、第３時短状態が付与されるまでの残抽選回数（天井抽選回数到達に係る特典付与までの残回数）を遊技者に把握困難とすることができる。よって、残抽選回数を予測させる遊技性を付与することができる。

【６２２３】

また、本第１６制御例では、天井抽選回数における特別図柄の変動時間を、抽選結果によらず、予め定められた特定期間（３０秒間）に固定化することにより、第３時短状態へと移行するのか、天井抽選回数で丁度大当たりに当選したのかを分かり難くする構成としている。このように構成することで、第３時短状態へと移行することに対する期待感をより長く遊技者に対して抱かせ続けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６２２４】

また、本第１６制御例では、天井抽選回数に到達する前に保留され、天井抽選回数到達後に設定される第３時短状態において消化される保留球に対する保留変化演出の実行を抑制する構成としている。このように構成することで、第３時短状態へと移行した後に消化される第１特別図柄の保留球を、第２特別図柄の始動入賞を発生させないことで敢えて第３時短状態の間に消化させることで有利度合いを高めようとしたり、逆に、急いで第２特別図柄の保留球を獲得し、その後に第２特別図柄の保留球をきらさないように遊技を行うことにより、第１特別図柄の保留球を敢えて第３時短状態が終了してから消化させることで有利度合いを高めようとする変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【６２２５】

また、本第１６制御例では、大当たり遊技状態に移行する場合、および第３時短状態に移行する場合に、外部出力端子板２６１における共通の信号出力チャンネル（ＣＮ９）から出力態様を異ならせて信号を出力する構成としている。これにより、信号出力チャンネルの個数を削減することができるので、部品点数の増加によりパチンコ機１０の原価率がアップしてしまうことを抑制することができる。ここで、本第１６制御例では、大当たり１信号と同様に、大当たり遊技の実行中もＣＮ９をＨ出力の状態とすることにより、外部出力端子板２６１を介して電気的に接続されている所定装置（データ表示装置２６２やホールコンピュータ２６３）のスペックに応じて受信する情報を選択させることができる。即ち、本パチンコ機１０に搭載されている、天井抽選回数到達に基づいて時短状態へと移行させる機能は、大当たりを介さずに有利な遊技状態へと移行させるという非常に特殊な機能であり、所定装置のスペックによっては、天井抽選回数到達に基づく時短状態への移行を正常なものとして取り扱うことができない虞がある。つまり、大当たりを示す信号を受信せずに時短状態を示す信号が受信されると、不正により大当たりを介さずに時短状態に移行されたと判別されたり、パチンコ機１０に異常が発生した出力無効と判別されてしまう虞がある。よって、本第１６制御例では、大当たり３信号として、大当たり遊技の実行中だけでなく、天井抽選回数に到達した際もＨ出力の状態に設定される信号を設ける構成とすることで、天井抽選回数に到達したことに基づいて移行する時短状態を、外部出力端子板２６１に接続されている所定装置のスペックによらず、正常なものとして取り扱わ

せることができる。つまり、大当たりを示す信号を受信せずに時短状態を示す信号を受信した場合に、不正や異常と判断する仕様であっても、大当たり３信号を大当たりを示す信号として入力しておけば、天井抽選回数に到達した場合にも、疑似的に、大当たりとなった後で時短状態に移行したかのような信号出力態様を実現することができる。つまり、大当たりを示す大当たり３信号が０．２秒間Ｈ出力の状態に設定されると共に、時短状態への移行を示す大当たり２信号がＨ出力の状態に設定されるので、正当な時短状態への移行と判断させることができる。よって、天井抽選回数到達に基づいて設定された時短状態が不正や異常と判断されてしまうことを抑制することができる。なお、天井抽選回数到達に基づく時短状態を識別可能な仕様の所定装置の場合は、大当たり３信号の出力期間を判別することで、天井抽選回数に到達したことに基づくＨ出力であるのか、大当たり当選に基づくＨ出力であるのかを区別することができる。よって、所定装置のスペックによらず、天井抽選回数に到達したことに基づく時短状態への移行を正当なものとして取り扱わせることができる。

【６２２６】

なお、本第１６制御例では、パチンコ機１０に電源が投入された際に、遊技状態を示す信号を外部出力端子板２６１から外部出力する構成としているが、これに加えて、電源投入時が通常状態である場合に、特図抽選カウンタ２０３１ａの値を外部出力する構成としてもよい。この場合、１の信号出力チャンネル（例えば、ＣＮ９）から、特図抽選カウンタ１ａの値を９ビットのデータを示す信号として出力する構成としてもよい。より具体的には、例えば、大当たり１信号も大当たり２信号も出力されていない（大当たり遊技状態でも時短状態でもない）状況下において、大当たり３信号を所定期間（例えば、０．４秒間）Ｈ出力に設定することで、以降にＣＮ９から出力される大当たり３信号が特図抽選カウンタ２０３１ａの値を示すデータであることを所定装置に対して通知する。そして、０．２秒単位で特図抽選カウンタ２０３１ａの１ビット目～９ビット目のデータを順に出力する。より具体的には、特図抽選カウンタ２０３１ａの対象のビットが１であれば、ＣＮ９の出力を０．２秒間Ｈ出力に設定し、０であれば、ＣＮ９の出力を０．２秒間Ｌ出力に設定する。そして、出力が終了した後で、０．２秒とも０．４秒とも異なる出力期間（例えば、０．６秒）のＨ出力の信号を出力することで、特図抽選カウンタ２０３１ａの値を示すデータの出力が終了したことを所定装置に対して通知するように構成してもよい。このように構成することで、所定装置（ホールコンピュータ２６３等）側で外部出力端子板２６１の出力を監視するだけで、電源投入時における抽選回数を容易に把握することができる。

【６２２７】

更に、この場合において、パチンコ機１０の電源が遮断された場合にも、特図抽選カウンタ２０３１ａの値を同様の方式で通知する構成としてもよい。このように構成することで、特図抽選カウンタ２０３１ａの値を電源の遮断時および電源の投入時に所定装置に対して出力することができるので、電源の遮断中に特図抽選カウンタ２０３１ａの値が不正に書き替えられる不正行為が行われた場合に、そのことを所定装置側で発見し易く構成することができる。つまり、電源遮断時の特図抽選カウンタ２０３１ａの値と、次の電源投入時の特図抽選カウンタ２０３１ａの値とを比較する機能をホールコンピュータ２６３等の所定装置に搭載しておくことにより、特図抽選カウンタ２０３１ａの齟齬を容易に所定装置側で発見することができるので、不正行為の有無を電源投入時に判別することができる。よって、不正行為に対する抑制を図ることができる。

【６２２８】

本第１６制御例では、大当たり１信号とは別で大当たり３信号を設ける構成としていたが、大当たり１信号と大当たり３信号とを１の信号出力チャンネル（ＣＮ７）から出力する構成としてもよい。このように構成することで、信号出力チャンネルの個数を削減することができる。

【６２２９】

本第１６制御例では、天井抽選回数到達前の通常遊技状態で特殊大当たりに当選するか

、天井抽選回数到達後の第３時短状態で特殊大当たりに当選するかによって有利度合いを異ならせることにより、トータルとして、天井抽選回数を経過してから第１特別図柄の抽選で大当たりになった方が有利度合いが高くなるように構成していたが、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合の有利度合いを異ならせる方法はこれに限られるものではない。例えば、通常遊技状態において第１特別図柄の抽選で大当たりとなるよりも、天井抽選回数に到達した後で設定される第３時短状態の間に第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合の方が確変大当たりの割合が高くなる（第２確変状態へと移行し易くなる）ように構成してもよい。このように構成することで、天井抽選回数に到達することをより強く期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【６２３０】

本第１６制御例では、小ボーナスを設けることで、天井抽選回数までの残りの抽選回数を分かり難くする構成としていたが、天井抽選回数までの残りの抽選回数を分かり難くする方法はこれに限られるものではない。例えば、大当たり種別に応じて、大当たり終了後の天井抽選回数を異ならせることで、天井抽選回数としていくつが設定されているのかを分かり難くする構成としてもよい。また、小ボーナスが特殊大当たりであるか小当たりであるかは、第１図柄表示装置３７に表示される第１図柄の種別を視認することで把握可能となってしまう。そこで、例えば、小ボーナスに対応する停止図柄が第１図柄表示装置３７において停止表示されるタイミングで、第１図柄表示装置３７の表示を消去したり、共通の図柄を仮で表示させたり、第１図柄表示装置３７の前面に所定の可動役物を可動させることで第１図柄表示装置３７を隠す構成としてもよい。このように構成することで、小ボーナスが特殊大当たりであるか小当たりであるかをより分かり難くすることができるので、天井抽選回数までの残り回数をより分かり難く構成することができる。また、電源が投入されてから少なくとも１回目の変動表示が開始されるまでの間においても、同様の制御を行う構成としてもよい。ここで、電源投入時にパチンコ機１０が初期化されている（ＲＡＭクリアスイッチ１２２が押下されている）と、第１図柄表示装置３７の表示内容もクリアされる一方で、電源投入時にパチンコ機１０が初期化されていない場合は、第１図柄表示装置３７の表示内容が電源遮断時の表示内容に復帰される挙動が通常である。この場合、ホールの営業時間外にホールの店員等がパチンコ機１０を初期化してしまうと、翌営業日に遊技者が第１図柄表示装置３７を視認するだけで、天井抽選回数までの残りの抽選回数がリセットされているのか前日の営業終了時のまま維持されているのかを容易に判別することが可能となる。即ち、第１図柄表示装置３７の表示内容がクリアされていれば、天井抽選回数までの残りの抽選回数がリセットされていると判断して、当該パチンコ機１０で遊技を開始することを回避される可能性がある。このような状況が生じてしまうことを避けるために、電源投入時には、初期化の有無によらず、第１図柄表示装置３７の表示を消去したり、初期化の有無によらない共通の図柄を仮で表示させたり、最初に特別図柄の変動表示が開始されるまで第１図柄表示装置３７の前面に所定の可動役物を可動させることで第１図柄表示装置３７を隠す構成としてもよい。このように構成することで、パチンコ機１０が初期化されたのか否かを遊技者が判別し難く構成することができるので、初期化されたパチンコ機１０の稼働率が低下してしまうことを抑制することができる。

【６２３１】

本第１６制御例では、図５０９（ａ）に示したように、キャラクタ８０９が第３図柄表示装置８１における上方に光８０９を放つことで、間接的にパチンコ機１０の上方に注目させて、パチンコ機１０の真上に設置されることが一般的であるデータ表示装置２６２に注目させる（視認させる）ことにより、データ表示装置２６２の視認態様によって抽選結果（有利な状態に移行するか否か）を遊技者に報知する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、より直接的な表現でデータ表示装置２６２に注目することを促す演出（例えば、第３図柄表示装置８１に対して、「台の上を見ろ！」という文字が表示される演出等）を実行してもよい。このように構成することで、遊技者に対してより確実にデータ表示装置２６２を視認させることができるので、データ表示装置連動型演出の演出効果をより向上させることができる。

【６２３２】
本第１６制御例では、天井抽選回数に到達する前に獲得（始動入賞が検出）され、大当たり終了後に特別図柄の抽選に用いられる保留球（天井抽選回数を跨ぐ保留球）に対する保留予告演出の実行を抑制する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、保留予告演出として、複数の保留球が存在し、且つ、少なくとも１の保留球数図柄に対してノーマル保留とは異なる表示態様が設定されている状態において、ノーマル保留とは異なる表示態様に設定されている１の保留球数図柄の表示態様と、ノーマル保留の表示態様に設定されている１の保留球数図柄の表示態様と、を入れ替える演出を設ける構成としてもよい。つまり、保留変化演出を、保留変化演出の対象として決定した保留球数図柄とは異なる保留球数図柄に対して一旦設定する構成とし、その保留変化演出が実行された後の所定のタイミング（例えば、次の変動開始時や、保留変化演出の対象として決定された保留球に基づく変動表示中等）で、保留変化演出の対象として決定されていた保留球数図柄の表示態様がノーマル保留とは異なる表示態様に設定されるように、仮でノーマル保留とは異なる表示態様に設定されていた保留球数図柄と表示態様を入れ替える演出を実行してもよい。この場合において、天井抽選回数を跨ぐ保留球についても、保留変化演出の実行を許容する構成としておき、天井抽選回数目の変動表示が終了するまでに、天井抽選回数目の抽選に用いられる保留球に対応する保留球数図柄と表示態様を入れ替える構成としてもよい。つまり、天井抽選回数目に消化される保留球に対応する保留球数図柄は、基本的にノーマル保留の表示態様に設定しておき、その後に第１特別図柄の保留球が増加した場合は、保留変化演出の実行可否の抽選を通常時と同様に実行し、ノーマル保留以外の表示態様の保留変化演出が実行された場合には、保留球数図柄の表示態様を入れ替える演出を実行することにより、天井抽選回数に到達した後に消化される第１特別図柄の保留球数図柄の表示態様をノーマル保留の表示態様に統一する構成としてもよい。このように構成することで、上述した第１６制御例と同様に、第１特別図柄の保留球を第３時短状態中に消化させた方が良いか否かの判断材料が無い状態で第３時短状態を開始させることができる。

【６２３３】
本第１６制御例では、大当たり終了後や時短図柄当選に基づいて設定される第２時短状態と、天井抽選回数に到達したことに基づいて設定される第３時短状態とで、第３時短状態の方が若干有利度合いが低いが、当該有利度合いの差を遊技者が体感困難となる程度の微差に留める構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第３時短状態の方が明確に有利度合いが低くなるように構成してもよい。具体的には、例えば、普通図柄の低確率状態（通常遊技状態、第３時短状態）における普通図柄の当たり確率を普通図柄の高確率状態（第２確変状態、第２時短状態）に対して大幅に低く（例えば、１／１００）構成してもよい。つまり、通常状態および第３時短状態では、共に普通図柄の抽選でほぼ当たりにならないように構成することで、左打ちにより第１特別図柄の抽選を実行させることで遊技を進行する遊技状態として構成してもよい。このように構成したとしても、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合における有利度合いを第３時短状態の方が高くなるように構成しておけば、天井抽選回数へと到達することを期待させる遊技性を維持することができる。また、天井抽選回数到達後も不利な左打ち遊技を維持する構成とすることで、天井抽選回数に到達する前後で有利度合いが大幅に変化してしまうことを抑制することができる。よって、第３時短状態の存在によってパチンコ機１０の出球性能が向上しすぎてしまい、過度に遊技者に有利となってしまったり、第３時短状態での出率を他の要素（例えば、大当たり確率や各入賞口への入球に対する賞球の払出個数、大当たりのラウンド数や確変割合等）でカバーしようとして、結果的に遊技者にとって過度に不利となってしまうことを抑制することができる。

【６２３４】
＜第１６制御例の変形例＞
次に、図６１４、および図６１５を参照して、上述した第１６制御例の変形例について説明する。上述した第１６制御例では、大当たりを報知するための演出および時短状態を

報知するための演出として、データ表示装置２６２を視認することを促す演出を実行する構成としていた。これに加えて本変形例では、データ表示装置２６２を物理的に秘匿することが可能な位置まで出没動作可能な上部役物ＵＹをパチンコ機１０の上部に搭載する構成とし、上部役物ＵＹによってデータ表示装置２６２の視認態様を秘匿することでデータ表示装置連動型の演出が実行されているのか否かを遊技者に対してより分かり難くする構成としている。具体的には、図６１４に示すとおり、本変形例では、変動表示演出に伴う興趣演出の一環として、パチンコ機１０の上部において出没動作を実行可能な上部役物ＵＹを設ける構成としている。この上部役物ＵＹは、通常時はパチンコ機１０の内部に収納された状態（原点位置）が維持され、主として、大当たりに当選する期待度が高い「ＳＰリーチ」の変動パターンが選択された場合に、変動表示演出の後半で上方に上昇する上昇動作を行い、データ表示装置２６２の前面を覆い隠す位置（張り出し位置）にて制止する。この上部役物ＵＹがデータ表示装置２６２の前面で制止する状態は、基本的に、変動表示演出が完全に終了するまでの間維持される。

【６２３５】

そして、本変形例では、大当たり演出の一種として、大当たり遊技のオープニング期間まで上部役物ＵＹを張り出し位置に維持しておくと共に、第３図柄表示装置８１において第３図柄を外れの組み合わせで停止表示させる演出を実行する（図６１５（ａ）参照）。そして、その後にデータ表示装置２６２に注目させる演出（図５０７（ａ）参照）を実行した後で、上部役物ＵＹが原点位置へと下降していくことで、データ表示装置２６２の前面が露出され、データ表示装置２６２に設定されている大当たり用視認態様が視認可能となる演出が実行される。大当たり用視認態様が視認可能となったことに基づいて、第１６制御例におけるデータ表示連動型演出と同様に、パチンコ機１０側でも大当たり当選を報知する。このように構成することで、データ表示装置２６２の視認態様を確認困難とすることができるので、大当たりや時短状態への移行をパチンコ機１０側において報知するタイミングを遅らせたとしても、大当たりや時短状態へと移行していることに気付かれにくく構成することができる。よって、データ表示装置連動型演出の演出効果をより高めることができると共に、報知タイミングの自由度をより向上させることができる。

【６２３６】

上述した第１６制御例、およびその変形例では、パチンコ機１０の第３図柄表示装置８１において、外部出力端子板２６１を介してパチンコ機１０と電気的に接続されている所定装置（データ表示装置２６２等）に対して注目する（視認する）ことを遊技者に示唆する表示態様を表示させ、所定装置においてパチンコ機１０が所定の有利状態（大当たり状態、普通図柄の時短状態）となっていることを示すための所定の視認態様（大当たり用視認態様、時短状態用の視認態様）に設定されるか否かによって、所定の有利状態となったか否かを報知するデータ表示装置連動型演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、データ表示装置２６１とは別の、パチンコ機１０が所定の有利状態となることを示す所定の信号を受信したことを契機として、所定の有利状態となることを示す視認態様に設定され得る所定装置（例えば、所定の有利状態となることを示す所定の信号を受信したことを契機として所定の表示態様に設定される表示装置や、所定の発光態様に設定される発光装置、所定の変位態様で変位（可動）される変位装置等）に対して注目する（視認する）ように促す表示態様を第３図柄表示装置８１において表示させることにより、所定装置と第３図柄表示装置８１とで連動型の演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、パチンコ機１０の直上に設置されることが大半であるデータ表示装置２６２に比較して、設置位置の自由度を高めることができるので、演出態様を多様化させることができる。

【６２３７】

上述した第１６制御例、およびその変形例では、天井抽選回数までの残り回数がリセットされない小当たりに当選した場合にも、第３図柄表示装置８１に表示されるボーナス間回数をリセットする構成としていたが、上述したデータ表示装置２６２等の遊技履歴を表示することが可能な所定装置が接続されているパチンコ機１０においては、データ表示装

置２６２に表示される遊技履歴を視認することで、前回の大当たりが終了した後で実行された特別図柄の抽選回数を把握できてしまう。つまり、データ表示装置２６２を視認することで、天井抽選回数に到達するまでの残りの抽選回数を把握可能となってしまう。これに対して、上述した第１６制御例の変形例における上部役物ＵＹを設けた上で、当該上部役物２６２の初期配置（原点位置）を図６１４に示す配置（データ表示装置２６２の前面が上部役物ＵＹによって遮蔽され、データ表示装置２６２を視認することが困難となる位置）に設定することにより、データ表示装置２６２を視認することで天井抽選回数までの残りの抽選回数を把握することを物理的に困難となるように構成してもよい。このように構成することで、天井抽選回数に到達するまでの残りの抽選回数を、第３図柄表示装置８１に表示されるボーナス間回数のみから遊技者に判断させることができるので、天井抽選回数に到達するまでの残り回数を予測させる遊技性をより楽しませることができる。

【６２３８】

上述した第１６制御例、およびその変形例では、右打ちしなければ遊技球が入球し得ない位置（入球困難な位置）にのみスルーゲート６７を設け、天井抽選回数目の変動表示演出中に故意に右打ちを開始しなければ、天井抽選回数目の変動表示中に普通図柄の変動表示が開始されないように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、左打ちされた遊技球も右打ちされた遊技球も入球可能な位置にスルーゲート６７や第２入球口６４０を設ける構成としてもよい。このように構成した場合、特別図柄の変動停止の前後に渡って普通図柄の変動表示が継続するという状況が発生し易くなるが、上述した第１６制御例のように、普通図柄の残変動時間に応じて時短状態への移行を報知するタイミングをずらす（遅らせる）ことにより、無駄球が生じてしまうことを抑制することができる。

【６２３９】

上述した第１６制御例、およびその変形例では、第３時短状態中に時短図柄に当選すると、第２時短状態が設定されると共に、第２時短状態において天井抽選回数に到達すると、第３時短状態が設定される（時短状態が上書きされる）ように構成していたが、必ずしも時短種別を上書きする必要はない。例えば、有利度合いが高い（普通図柄の当たりとなる確率が高い）第２時短状態において天井抽選回数に到達した場合は、第２時短状態を維持したまま、時短回数のみを天井抽選回数到達に基づく時短状態に対応する時短回数（１００回）に更新するように構成してもよい。このように構成することで、天井抽選回数に到達した時点の遊技状態によらず、天井抽選到達前の遊技状態よりも有利度合いが低くなってしまうことを抑制することができるので、天井抽選回数に到達するタイミングによらず、遊技者を喜ばせることができる。

【６２４０】

上述した第１６制御例、およびその変形例において、第３時短状態の間に時短図柄に当選して第２時短状態に移行した（これに伴って時短回数が１００に増加した）場合や、第２時短状態の間に天井抽選回数に到達して第３時短状態に移行した（これに伴って時短回数が１００に増加した）場合に、時短回数が増加したことを示す特別な演出態様の演出を実行する構成としてもよい。具体的には、例えば、時短状態中の時短図柄当選に対応する変動表示演出や、時短状態中の天井抽選回数目の変動表示演出において、表示領域Ｄｍ７に表示される時短状態が終了するまでの残り回数を示す数字が１００に増加する（時短回数が回復する）演出を実行する構成としてもよいし、所謂巻き戻し再生のような表示態様を設定することで、時短状態の開始時まで時間が戻ったかのような内容演出を実行してもよい。このように構成することで、より多彩な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、この場合において、時短回数の残回数がより少ない状態で時短状態の設定条件が成立するほど、豪華な（派手な）演出態様が設定され易くなるように構成してもよい。時短回数が少ない状態で時短状態の設定条件が成立して時短回数が１００回に再セットされると、有利な時短状態をより多く得たかのように遊技者に思わせることができるので、この場合により豪華な演出を実行することにより、遊技者に対してより大きな喜びや満足感を抱かせることができる。

【６２４１】

上述した第１６制御例、およびその変形例では、天井抽選回数目に特別図柄の抽選に用いられる保留球を取得したことに基づいて、保留変化演出等の先読み演出が禁止される状態を設定する構成としていたが、先読み演出が禁止される状態を設定する条件はこれに限られるものではない。例えば、時短図柄当選に対応する保留球が保留されたことに基づいて、先読み演出が禁止される状態を設定してもよいし、特殊大当たり以外の大当たりに対応する保留球が保留された（即ち、大当たり終了後に普通図柄の時短状態が設定される遊技状態に移行する種別の大当たり保留が保留された）ことに基づいて、先読み演出が禁止される状態を設定してもよい。このように構成することで、天井抽選回数到達に基づいて第３時短状態が設定された場合と同様に、第１特別図柄の保留球を１以上有した状態で時短状態に移行した場合に、第１特別図柄の保留球が大当たりとなるか否かを遊技者が予測困難とすることができるので、大当たりになりそうだと予測した場合にのみ時短状態中に第１特別図柄の保留球が消化され、大当たりとならなそうだと予測した場合は第２特別図柄の抽選が実行されるように遊技方法を切り替える変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。また、時短状態に移行する場合以外にも、先読み演出が禁止される状態を設定する構成としてもよい。より具体的には、例えば、ノーマル保留以外の表示態様（変化１～変化５のいずれか）に設定される保留変化演出が決定されてから、当該ノーマル保留以外の表示態様の保留球に基づく変動表示演出が終了するまでの間、先読み演出が禁止される状態を設定してもよい。このように構成することで、ノーマル保留以外の表示態様の保留球数図柄が複数表示されてしまい、いずれの保留球に基づく変動表示演出に注目すればよいのかを遊技者が迷ってしまい、各保留球に基づく変動表示演出に対して集中することが困難になってしまうことを抑制することができる。

【６２４２】

上述した第１６制御例、およびその変形例では、天井抽選回数目に特別図柄の抽選に用いられる保留球が保留された場合に、その後に取得された第１特別図柄の保留球に対応する保留球数図柄に対してノーマル保留以外の表示態様が設定されることを抑制する構成としていたが、これに限られるものではなく、例えば、第３時短状態に移行した後で消化される第１特別図柄の保留球に対応する保留球数図柄は、ノーマル保留、および変化１～変化５のいずれとも異なる特定の表示態様に設定する構成としてもよい。このように構成した場合も、時短状態中に消化させた方が有利となるか否かを遊技者が予測困難とすることができるので、大当たりになりそうだと予測した場合にのみ時短状態中に第１特別図柄の保留球が消化され、大当たりとならなそうだと予測した場合は第２特別図柄の抽選が実行されるように遊技方法を切り替える変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。また、上述した第１６制御例、およびその変形例とは逆に、保留変化演出を通常時と同様に許容する構成としてもよい。この場合において、大当たりとなる可能性や時短図柄当選となる可能性を示唆する表示態様だけでなく、時短状態中に大当たりに当選すると有利になる大当たり種別（特殊大当たり）の可能性が高いこと（つまり、時短状態中に消化された方が有利度合いが高くなる可能性が高いこと）を示唆する表示態様や、時短状態中に消化されるよりも、時短状態が終了してから消化された方が有利度合いが高くなる可能性が高いことを示唆する表示態様を設ける構成としてもよい。このように構成することで、遊技者にとって最も有利なタイミングで第１特別図柄の保留球を消化させることができる。

【６２４３】

＜第１７制御例＞

次に、図５４８から図５７５を参照して、第１７制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成した上で、第１特別図柄抽選及び第２特別図柄抽選の何れにおいても時短当選判定を実行可能に構成している。また、上述した第１２制御例では、時短状態として有利度合い（時短回数）が異なる複数の時短状態（時短Ａ、時短Ｂ）を設ける構成とすることで、遊技者の興趣向上を図っていた。

【６２４４】

これに対して本第１７制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態として、有利度合

いが低い第１特別図柄の抽選が実行され易い時短状態（第２時短状態Ａ、第３時短状態Ａ）と、有利度合いが高い第２特別図柄の抽選が実行され易い時短状態（第２時短状態Ｂ、第３時短状態Ｂ）と、を設ける構成とし、天井抽選回数に到達した場合は、まず第３時短状態Ｂが設定されるように構成する一方で、通常状態において大当たりに当選した場合は、大当たり終了後の時短状態が高い割合で有利度合いの低い第２時短状態Ａに設定されるように構成した。このように構成することで、大当たりに当選するよりも、天井抽選回数に到達することをより強く期待して遊技を行わせることができる。

【６２４５】

また、本第１７制御例では、時短状態中に時短図柄に当選した場合に、当選した時短図柄に対応する時短回数が上乗せされるように構成している。そして、第２特別図柄の抽選では、第１特別図柄の抽選よりも高確率（例えば、９０％の割合）で時短図柄に当選するように構成している。また、第２時短状態Ｂまたは第３時短状態Ｂに移行した場合、特定回数（例えば、１０回）の特別図柄の抽選が実行されることで第２時短状態Ａまたは第３時短状態Ａに移行する構成としている。つまり、第２時短状態Ｂまたは第３時短状態Ｂの間は、第２特別図柄の抽選が実行される毎に高確率で時短図柄に当選して時短回数が上乗せされていくため、特定回数の特別図柄の抽選が経過した後に移行する第２時短状態Ａまたは第３時短状態Ａの継続回数を可変させることができるという斬新な遊技性を実現している。

【６２４６】

この第１７制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、パチンコ機１０の遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１２制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１２制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【６２４７】

まず、図５４８を参照して、本第１７制御例におけるパチンコ機１０の盤面構成について説明する。図５４８は、本第１７制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。図５４８に示した通り、本第１７制御例における遊技盤１３では、第１２制御例における遊技盤１３（図４０６参照）に対して、第１入球口６４の直下に小当たり用可変入賞装置２６５０が設けられている点で相違している。この小当たり用可変入賞装置２６５０の上方は第１入球口６４および釘によって塞がれており、遊技球が入球困難に配置されている。この小当たり用可変入賞装置２６５０は、第１特別図柄の抽選が小当たりとなった場合に開放される可変入賞装置である。つまり、第１特別図柄の抽選結果が小当たりになったとしても、遊技球を小当たり用可変入賞装置２６５０へと入球させることが困難となるため、本第１７制御例における第１特別図柄の小当たりは、ほぼ、一般的な遊技機における外れと同様の価値となる。本第１７制御例において第１特別図柄の小当たりを設けている意義は、第２特別図柄のロング変動を強制的に外れで停止させる機能にある。

【６２４８】

ここで、本第１７制御例では、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを並列して実行可能に構成した上で、両方の特別図柄が変動中に一方の特別図柄が大当たり若しくは小当たりとなった場合に、実行中の他方の特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制的に停止表示させる仕様を採用している。そして、第１特別図柄の抽選では高確率（４９／５０）で小当たりに当選する構成としている。このように構成することで、通常状態に

おいて右打ちを行って第２特別図柄の抽選が実行され、６００秒間のロング変動が設定されたとしても、第１特別図柄の抽選を実行することにより、６００秒間を待つこと無く、第２特別図柄のロング変動を外れ図柄で強制停止させることができる。よって、第２特別図柄の抽選が延々と実行され続けてしまう不具合を抑制することができる。

【６２４９】

また、本第１７制御例における遊技盤１３は、第１２制御例における遊技盤１３に対して、可変入賞装置１０６５が削除され、Ｖ入賞装置１６５０に可変入賞装置１０６５の役割（大当たりの各ラウンドで所定期間開放される大入賞口としての役割）も兼ねさせている点でも相違している。これにより、遊技盤１３の盤面構成をシンプルにすることができる。

【６２５０】

更に、本第１７制御例における遊技盤１３は、上述した第１２制御例における右側第２入球口１６４０と右側第２入球口１６４０を開閉する電動役物１６４０ａとに代えて、右側第１入球口６４ｒと右側第１入球口６４ｒを開閉する電動役物６４ｒと、が設けられている点でも相違する。この右側第１入球口６４ｒは、第１入球口６４と同様に、第１特別図柄の抽選契機となる始動入賞口の一種として構成される。また、電動役物６４ｒは、普通図柄の抽選で当たりとなった場合に、遊技状態に応じた開放パターンで開閉制御される。

【６２５１】

次に、図５４９、および図５５０を参照して、本第１７制御例における特徴的な演出態様について説明する。ここで、上述した通り、本第１７制御例では、主として有利度合いが低い（ほぼ時短図柄に当選しない）第１特別図柄の抽選が実行される時短状態Ａ（第２時短状態Ａ、第３時短状態Ａ）と、主として有利度合いが高い（高確率で時短図柄に当選する上に、小当たりに当選した場合に実質的に大当たりも確定する）第２特別図柄の抽選が実行される時短状態Ｂ（第２時短状態Ｂ、第３時短状態Ｂ）と、の２種類の時短状態が設けられている。そして、本第１７制御例では、時短状態において時短図柄に当選した場合に、当該当選した時短図柄に対応する時短回数を上乗せする制御を採用すると共に、時短状態Ｂにおいて特定回数（例えば、１１回）の特別図柄の抽選が実行されることで時短状態Ａに移行する構成としている。つまり、時短図柄に当選し易い時短状態Ｂにおいて時短図柄当選によって多くの時短回数が上乗せされるほど、その後（特定回数経過後）に移行する時短状態Ａの時短回数が多くなるという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現する構成としている。つまり、時短状態Ｂは、実質的な大当たりの当選確率が高い（小当たりに当選した場合も実質的に大当たりが確定する）第２特別図柄の抽選が主として実行される極めて有利度合いが高い状態であることに加え、その後に移行する時短状態Ａの継続回数を決定するための状態でもある。

【６２５２】

この時短状態Ｂにおける演出態様について、図５４９、および図５５０を参照して説明する。図５４９（ａ）は、天井抽選回数（本第１７制御例では１５０回）に渡って大当たりとは異なる抽選結果（即ち、小当たり含む外れ）となり、第３時短状態へと移行した後において第３図柄表示装置８１で実行される演出態様の一例を示した図である。上述した通り、第３時短状態に移行すると、まず、主として第２特別図柄の抽選が実行される第３時短状態Ｂが設定され、第３時短状態Ｂにおいて特定回数の特別図柄の変動表示が実行されることで第３時短状態Ａに移行する。図５４９（ａ）は、第３時短状態Ｂの間の表示態様を示した図である。

【６２５３】

図５４９（ａ）に示した通り、第３時短状態Ｂにおいては、主表示領域Ｄｍの上方に「～上乗せＲＵＳＨ～」という文字が表示されると共に、第２特別図柄の抽選が実行される毎に、ウサギを模したキャラクタ８０１が天使を模したキャラクタ８０９から宝箱８１０の中に入っている特典を付与される演出が実行される。図５４９（ａ）では、宝箱８１０の中から時短回数５回が上乗せされた（時短回数が５回の時短図柄に当選した）ことを示

す、「５」という数字が付された図柄を含む中身８１０ａがキャラクタ８０１に付与された場合を例示している。また、図５４９（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおける左上には、「右打ち」という文字が付された小表示領域Ｄｍ４と、その小表示領域Ｄｍ４の下方に、「ラスト８回」という文字が付された小表示領域Ｄｍ７と、その小表示領域Ｄｍ７の下方に、「ストック５０＋１０回」という文字が付された小表示領域Ｄｍ１３と、が形成される。

【６２５４】

小表示領域Ｄｍ７は、時短状態Ｂが終了される（時短状態Ａに移行する）までの残りの第２特別図柄の抽選回数を示す表示内容が表示され、時短状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選が実行される毎に値が１ずつ減算表示される。また、小表示領域Ｄｍ１３は、時短状態Ａに移行後の時短回数を示す表示内容が表示され、左側には時短状態Ｂに移行した時点で確定している時短回数が、右側には時短状態Ｂにおいて時短図柄当選により獲得（上乗せ）した時短回数が、それぞれ表示される。つまり、図５４９（ａ）の例では、天井抽選回数に到達した（第３時短状態Ｂに移行した）時点で、５０回の時短状態Ａが保証されており、更に、第２特別図柄の抽選で時短図柄に当選することにより１０回分の時短回数の獲得（上乗せ）に成功したという状況を例示している。なお、本第１７制御例では、天井抽選回数到達に係る第３時短状態の時短回数は一律６１回に設定される。このうち１１回が第３時短状態Ｂに設定され、５０回が第３時短状態Ａに設定される。

【６２５５】

また、副表示領域Ｄｓには、「チャンスタイム回数を増やせ！」という文字が表示される。これらの表示内容により、第２特別図柄の抽選が実行される毎にチャンスタイム（時短状態Ａ）の時短回数が上乗せ（ストック）されていくということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、本第１７制御例では、時短状態において、右打ちにより第１入球口６４ｒにも第２入球口１６４１にも頻繁に遊技球が入球するように構成されている。このため、第３時短状態Ｂに移行した後で右打ちを行うと、第２特別図柄の抽選だけでなく、第１特別図柄の抽選もほぼ確実に実行される。ここで、本第１７制御例では、第１特別図柄と第２特別図柄とを同時に変動表示させることが可能な同時変動仕様を採用しており、第２特別図柄の変動表示中に第１特別図柄の変動表示を開始させることおよび第１特別図柄の変動表示中に第２特別図柄の変動表示を開始させることの両方が許容されている。また、時短状態Ｂにおいては、第１特別図柄に対して比較的長い変動時間（例えば、１２０秒）が設定されるように構成している。このため、第１特別図柄の変動表示が１回実行されている間に、第２特別図柄による抽選遊技を時短状態Ａへと移行するまでの残り回数分実行させることができる。時短状態Ｂの継続回数を１１回という中途半端な回数にしているのは、第１特別図柄の抽選１回分と、第２特別図柄の抽選１０回分とを合算していることによる。これにより、時短状態Ａへと移行するまでの間の第２特別図柄の抽選回数を、きりの良い回数である１０回に設定することができる。

【６２５６】

図５４９（ｂ）は、本第１７制御例における第３時短状態Ｂで、１１回目の変動表示が終了した後における演出態様を示した図である。第３時短状態Ｂにおいて１１回目の変動表示が終了すると、その後に移行する第３時短状態Ａの時短回数を報知する演出が実行される。具体的には、図５４９（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおける中央部分に、時短回数を示す文字が表示される。図５４９（ｂ）の例では、「ＴＯＴＡＬ１１０回」という文字が表示された場合を例示しており、時短状態Ｂの開始時から確定していた５０回の時短回数に加え、時短状態Ｂの間に６０回の時短回数を上乗せした状況が例示されている。また、副表示領域Ｄｓに対して、「チャンスタイム突入」という文字が表示される。これらの表示内容により、第３時短状態Ａの時短回数を遊技者に対して容易に理解させることができる。

【６２５７】

次に、図５５０を参照して、時短状態Ｂ（上乗せＲＵＳＨ）の間に大当たりまたは小当たりに当選した場合の演出態様について説明する。本第１７制御例では、時短状態Ｂの間

に大当たりに当選するか、小当たり当選後にＶ入賞が発生して大当たりに当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第２時短状態に設定される。この第２時短状態では、天井抽選回数到達に基づく第３時短状態と同様に、まず、１１回の時短状態Ｂが設定された後で、時短状態Ａへと移行する。よって、遊技者の視点で見ると、時短状態Ｂ（上乗せＲＵＳＨ）の間に大当たりに当選すると、大当たり後に時短状態Ｂ（上乗せＲＵＳＨ）が再度開始されるかのような動きとなる。更に、第２特別図柄の大当たり後における時短回数は８６回が設定されるように構成されているため、時短状態Ｂで消化する１１回を除くと、時短状態Ｂの後で移行する時短状態Ａの時短回数として７５回が保証されている状態で時短状態Ｂが最初から再開される。よって、天井抽選回数到達に伴う第３時短状態よりも多い時短回数が設定されるため、時短状態Ｂの間に大当たりになることを期待させることができる。

【６２５８】

図５５０に示した通り、時短状態Ｂの間に大当たりまたは小当たりに当選すると、宝箱８１０から「ＲＵＳＨ」という文字が付された図柄を含む中身８１０ａが出現して、キャラクタ８０１に付与される演出が実行される。また、小表示領域Ｄｓ１３に表示される時短回数を示す表示が「ストック７５回」という表示内容に変更される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「上乗せＲＵＳＨ再セット確定！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、７５回の時短回数を獲得した上で、上乗せＲＵＳＨを最初からやり直すことができるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６２５９】

次に、図５５１を参照して、本第１７制御例における遊技状態間の移行方法について説明する。図５５１に示した通り、本第１７制御例では、遊技状態として通常状態、第２時短状態Ａ、第２時短状態Ｂ、第３時短状態Ａ、および第３時短状態Ｂの５種類の遊技状態が設けられている。通常状態は、普通図柄の低確率状態に設定され、普通図柄の変動短縮機能（変短）が作動しない遊技状態で構成されている。つまり、左打ちにより有利度合いが低い第１特別図柄の抽選を実行させることで遊技を進行させる必要がある遊技者にとって不利な遊技状態で構成されている。

【６２６０】

また、第２時短状態Ａは、普通図柄の高確率状態に設定され、普通図柄の変動短縮機能（変短）が作動する遊技状態で構成されるため、右打ちにより右側第１入球口６４ｒにも第２入球口１６４１にも遊技球が頻繁に入球するが、第２特別図柄の変動時間として極めて長い変動時間（例えば、６００秒）が設定されるため、右側第１入球口６４ｒへの入球に基づく第１特別図柄の抽選ばかりが実行される遊技状態で構成される。また、第２時短状態Ｂは、第２時短状態Ａと同様に普通図柄の高確率状態に設定され、普通図柄の変動短縮機能（変短）が作動する遊技状態で構成されるが、第２時短状態Ａとは異なり、第１特別図柄の変動時間が長くなると共に第２特別図柄の変動時間が大幅に短くなるため、第２入球口１６４１への入球に基づく第２特別図柄の抽選ばかりが実行される遊技状態で構成される。ここで、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選の方が有利度合いが高いため、第２時短状態Ａよりも、第２時短状態Ｂの方が有利度合いが高い遊技状態となる。

【６２６１】

また、第３時短状態Ａは、特別図柄の低確率状態、および普通図柄の低確率状態に設定され、普通図柄の変動短縮機能（変短）が作動する遊技状態で構成されている。また、第２時短状態Ａと同様に、右打ちにより右側第１入球口６４ｒにも第２入球口１６４１にも遊技球が頻繁に入球するが、第２特別図柄の変動時間として極めて長い変動時間（例えば、６００秒）が設定されるため、右側第１入球口６４ｒへの入球に基づく第１特別図柄の抽選ばかりが実行される遊技状態で構成される。つまり、第２時短状態Ａに対して、普通図柄の当たり確率が低い分、有利度合いが低くなるが、通常状態よりは有利度合いが高い遊技状態で構成される。ここで、本第１７制御例では、第１６制御例と同様に、普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が１個しか異ならないように構成して

いる。このため、有利度合いの差（第２時短状態Ａに対して第３時短状態Ａの有利度合いが低いこと）を遊技者が体感困難にすることができる。よって、第３時短状態Ａに移行した場合に、第２時短状態Ａに移行した場合と同等の価値を得たかのように遊技者に思わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６２６２】

更に、第３時短状態Ｂは、第３時短状態Ａと同様に普通図柄の低確率状態に設定され、普通図柄の変動短縮機能（変短）が作動する遊技状態で構成されるが、第３時短状態Ａとは異なり、第１特別図柄の変動時間が長くなると共に第２特別図柄の変動時間が大幅に短くなるため、第２入球口１６４１への入球に基づく第２特別図柄の抽選ばかりが実行される遊技状態で構成される。よって、第３時短状態Ｂは、第３時短状態Ａよりも有利度合いが高い遊技状態となる。

【６２６３】

まず、図５５１の上部を参照して、通常状態から他の遊技状態への移行方法について説明する。図５５１の上部に示した通り、通常状態から他の遊技状態へは、大当たりに当選した場合、および大当たりに当選することなく天井抽選回数に到達した場合に移行する可能性がある。具体的には、図５５１の上部に示した通り、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に９０％の割合で決定される大当たりＡ１７に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第２時短状態Ａに設定される。また、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に１０％の割合で決定される大当たりＢ１７に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第２時短状態Ａよりも有利度合いが高い第２時短状態Ｂに設定される。更に、通常状態において大当たりに当選することなく天井抽選回数（１５０回）に到達した場合は、第３時短状態Ｂに設定される。第２時短状態Ｂと第３時短状態Ｂとは有利度合いがほぼ同等であり、第２時短状態Ａは第２時短状態Ｂや第３時短状態Ｂよりも有利度合いが明確に低い遊技状態で構成されるため、通常状態においては、有利度合いが低い第２時短状態Ａに移行する可能性が高い大当たり当選よりも、大当たりに当選せずに天井抽選回数に到達することをより強く期待して遊技を行わせることができる。つまり、大当たりに当選しないことをより強く期待しながら遊技を行う斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６２６４】

次に、図５５１の中段左側を参照して、第２時短状態Ａから他の遊技状態への移行方法について説明する。図５５１の中段左側に示した通り、第２時短状態Ａから他の遊技状態へは、大当たりに当選した場合、大当たりに当選することなく時短回数が経過した場合、および大当たりに当選することなく天井抽選回数に到達した場合に移行する可能性がある。具体的には、図５５１に示した通り、第２時短状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に１０％の割合で決定される大当たりＢ１７に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第２時短状態Ｂに設定される。また、第２時短状態Ａにおいて時短回数が経過した場合は、遊技者に不利な通常状態に設定される。更に、第３時短状態Ａにおいて大当たりに当選することなく天井抽選回数（１５０回）に到達した場合は、第３時短状態Ｂに設定される。なお、時短状態Ａのまま天井抽選回数に到達するためには、一旦第２時短状態Ｂへと移行し、当該第２時短状態Ｂにおいて天井抽選回数を超える抽選回数分の時短回数を上乗せした状態で時短状態Ａへと移行し、更に、大当たりに当選することなく天井抽選回数に到達する必要がある。第２時短状態Ｂへと移行する場合に大当たり終了時に付与される時短回数は６１回又は８６回であるため、天井抽選回数を超える時短回数を上乗せするためには、第２時短状態Ｂの間に最低でも６４回以上の上乗せを発生させる必要がある。しかしながら、１の第２特別図柄の抽選で上乗せされる時短回数は８０％が５回であり、１０回以上の時短回数が上乗せされる割合は２０％しかないため、そもそも天井抽選回数を超える時短回数を上乗せすることが困難となる。更に、大当たりに当選せずに天井抽選回数まで到達するという事象もそもそも比較的起り難い事象であるため、第２時短状態Ａを維持したまま天井抽選回数（大当たり終了後１５０回）に到達するケースは極めて希であるといえる。

【６２６５】
これらに対し、第２時短状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に９０％の割合で決定される大当たりＡ１７に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が再度、第２時短状態Ａに設定される（第２時短状態Ａをループする）。よって、第２時短状態Ａにおいては、基本的に大当たりに当選すること、および大当たりに当選した場合に低い割合（１０％の割合）で決定される大当たりＢ１７が決定されることを期待して遊技を行う遊技性となる。
【６２６６】
次に、図５５１の下段左側を参照して、第２時短状態Ｂから他の遊技状態への移行方法について説明する。図５５１の下段左側に示した通り、第２時短状態Ｂから他の遊技状態へは、大当たりにも小当たりにも当選することなく特定回数（６回又は１１回）の特別図柄の抽選が実行された場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図５５１の下段左側に示した通り、第２時短状態Ｂにおいて特定回数（６回又は１１回）の特別図柄の抽選が終了すると、第２時短状態Ｂよりも有利度合いが低い第２時短状態Ａへと移行する。これに対し、第２時短状態Ｂにおいて特定回数の特別図柄の抽選が実行されるよりも前に第２特別図柄の抽選で大当たりに当選するか、または実質的に大当たりが確定する小当たりとなって大当たりに当選すると、大当たり終了後の遊技状態が再度、第２時短状態Ｂに設定される（最も有利な第２時短状態Ｂをループする）。よって、第２時短状態Ｂにおいては、特定回数の特別図柄の抽選が終了するまでに大当たりまたは小当たりに当選することを期待して遊技を行う遊技性となる。なお、第２特別図柄の抽選で大当たりと小当たりとのどちらかとなる確率は１／１０であり、特定回数の特別図柄の抽選が終了するまでにおける第２特別図柄の抽選回数は基本的に５回又は１０回となるので、第２時短状態Ｂをループする可能性は、第２特別図柄の抽選回数が５回の場合におよそ４１％、第２特別図柄の抽選回数が１０回の場合におよそ６５％となる。なお、上述した通り、第２時短状態Ｂの間に大当たりにも小当たりにも当選しなかったとしても、第２時短状態Ｂにおいては第２特別図柄の抽選毎に高確率で時短回数を５回以上獲得（上乗せ）することができるので、特定回数の特別図柄の抽選が終了した後で設定される第２時短状態Ａの有利度合い（継続回数）を、通常（大当たりＡ１７に当選したことに基づいて設定された第２時短状態Ａ）よりも高くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【６２６７】
次に、図５５１の中段右側を参照して、第３時短状態Ｂから他の遊技状態への移行方法について説明する。図５５１の中段右側に示した通り、第３遊技状態Ｂから他の遊技状態へは、大当たりまたは小当たりに当選した場合、および大当たりにも小当たりにも当選することなく特定回数（１１回）の特別図柄の抽選が実行された場合に移行する可能性がある。具体的には、図５５１の中段右側に示した通り、第３時短状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりに当選するか、または実質的に大当たりが確定する小当たりとなって大当たりに当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第２時短状態Ｂに設定される。また、第３時短状態Ｂにおいて特定回数（１１回）の特別図柄の抽選が終了すると、第３時短状態Ｂよりも有利度合いが低い第３時短状態Ａへと移行する。よって、第３時短状態Ｂにおいては、特定回数（１１回）以内の特別図柄の抽選で大当たり又は小当たりのどちらかに当選することを強く期待して遊技を行わせることができる。なお、上述した第２時短状態Ｂと同様に、第３時短状態Ｂにおいては第２特別図柄の抽選毎に高確率で時短回数を５回以上獲得（上乗せ）することができるので、特定回数の特別図柄の抽選が終了した後で設定される第３時短状態Ａの有利度合い（継続回数）を向上させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【６２６８】
次に、図５５１の下段右側を参照して、第３時短状態Ａから他の遊技状態への移行方法について説明する。図５５１の下段右側に示した通り、第３時短状態Ａから他の遊技状態へは、大当たりに当選した場合、大当たりに当選することなく時短回数が経過した場合、

および大当たりに当選することなく天井抽選回数に到達した場合に移行する可能性がある。具体的には、図５５１に示した通り、第３時短状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に９０％の割合で決定される大当たりＡ１７に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第２時短状態Ａに設定される。また、第３時短状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に１０％の割合で決定される大当たりＢ１７に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第２時短状態Ｂに設定される。また、第３時短状態Ａにおいて時短回数が経過した場合は、遊技者に不利な通常状態に設定される。更に、第３時短状態Ａにおいて大当たりに当選することなく天井抽選回数（１５０回）に到達した場合は、第３時短状態Ｂに設定される。なお、第２時短状態Ａと同様に、第３時短状態Ａにおいて天井抽選回数に到達するのは極めて希なケース（第３時短状態Ｂにおいて６５回以上の時短回数の上乗せを発生させた上で、天井抽選回数までハマらなければ起き得ない事象）である。このため、第３時短状態Ａにおいては、第２時短状態Ａと同様に、基本的に大当たりに当選すること、および大当たりに当選した場合に低い割合（１０％の割合）で決定される大当たりＢ１７が決定されることを期待して遊技を行う遊技性となる。

【６２６９】

このように、本第１７制御例では、５種類の遊技状態を互いに行き来する遊技性となる上に、同じ時短状態であっても、時短状態Ａ（第２時短状態Ａ、第３時短状態Ａ）と時短状態Ｂ（第２時短状態Ｂ、第３時短状態Ｂ）とで大幅に有利度合いおよび遊技性を異ならせる構成としているので、遊技にメリハリをつけることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６２７０】

＜第１７制御例における電気的構成＞

次に、図５５２を参照して、本第１７制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図５５２は、本第１７制御例におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図５５２に示した通り、本第１７制御例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１２制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図４０７参照）に対して、大当たり種別選択１２テーブル２０２ｋｂに代えて大当たり種別選択１７テーブル２０２ｑｂが設けられている点、第２当たり乱数１２テーブル２０２ｋｃに代えて第２当たり乱数１７テーブル２０２」ｑｃが設けられている点、変動パターン１２テーブル２０２ｋｄに代えて変動パターン１７テーブル２０２ｑｄが設けられている点、小当たり乱数１２テーブル２０２ｋｅに代えて小当たり乱数１７テーブル２０２ｑｅが設けられている点、小当たり種別選択１２テーブル２０２ｋｆに代えて小当たり種別選択１７テーブル２０２ｑｆが設けられている点、時短当たり乱数１２テーブル２０２ｋｈに代えて時短当たり乱数１７テーブル２０２ｑｇｈが設けられている点、時短当たり種別選択テーブル２０２ｑｉが追加されている点、および変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊが追加されている点である。その他の構成については上述した第１２制御例におけるＲＯＭ２０２と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【６２７１】

まず、図５５４（ａ）を参照して、本第１７制御例における大当たり種別選択１７テーブル２０２ｑｂの詳細について説明する。図５５４（ａ）は、本第１７制御例における大当たり種別選択１７テーブル２０２ｑｂの構成を示したブロック図である。図５５４（ａ）に示した通り、本第１７制御例における大当たり種別選択１７テーブル２０２ｑｂは、第１特別図柄の大当たり種別を選択するために参照される特図１大当たり用１７テーブル２０２ｑｂ１と、第２特別図柄の大当たり種別を選択するために参照される特図２大当たり用１７テーブル２０２ｑｂ２と、で少なくとも構成されている。

【６２７２】

図５５４（ｂ）は、特図１大当たり用１７テーブル２０２ｑｂ１の規定内容を示した図である。図５５４（ｂ）に示した通り、本第１７制御例における特図１大当たり用１７テーブル２０２ｑｂ１には、第１特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＡ１７」と、「大当たりＢ１７」と、の２種類が規定されている。即ち、特図１大当たり用１７テーブ

ル２０２ｑｂ１において、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～８９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ１７」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ１７」が対応付けて規定されている。

【６２７３】

「大当たりＡ１７」は、大当たりのラウンド数が５ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が時短回数５１回の第２時短状態Ａ（主として第１特別図柄の抽選が実行される時短状態）に設定される種別の大当たりである。また、「大当たりＢ１７」は、大当たりのラウンド数が５ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が時短回数５６回の第２時短状態Ｂ（主として第２特別図柄の抽選が実行される時短状態）に設定される種別の大当たりである。なお、第２時短状態Ｂにおいて１１回の特別図柄の抽選が実行されると、第２時短状態Ａへと移行し、以降は基本的に、時短回数が経過（終了）するか大当たりに当選するまでの間、第２時短状態Ａが維持される。上述した通り、第２時短状態Ａよりも第２時短状態Ｂの方が遊技者にとって有利度合いが高いため、「大当たりＢ１７」の方が「大当たりＡ１７」よりも有利度合いが高い大当たり種別となる。なお、「大当たりＡ１７」には第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち９０個の乱数値が対応付けられている一方で、「大当たりＢ１７」には１０個の乱数値（カウンタ値）が対応付けられているので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、９０％の割合で「大当たりＡ１７」となり、１０％の割合で「大当たりＢ１７」となる。

【６２７４】

次に、図５５４（ｃ）を参照して、上述した特図２大当たり用１７テーブル２０２ｑｂ２の詳細について説明する。図５５４（ｃ）は、この特図２大当たり用１７テーブル２０２ｑｂ２の規定内容を示した図である。図５５４（ｃ）に示した通り、本第１７制御例における特図２大当たり用１７テーブル２０２ｑｂ２には、第２特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＣ１７」と、「大当たりＣ１７」と、「大当たりＤ１７」と、の３種類が規定されている。即ち、特図２大当たり用１７テーブル２０２ｑｂ２において、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～８４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＣ１７」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８５～８９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＤ１７」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＥ１７」が対応付けて規定されている。

【６２７５】

図５５４（ｃ）に示した通り、「大当たりＣ１７」と、「大当たりＤ１７」と、「大当たりＥ１７」とは、それぞれ大当たりのラウンド数が１５ラウンド、８ラウンド、４ラウンドと異なっているが、大当たり終了後の遊技状態としては時短回数８６回の第２時短状態Ｂが共通して設定される。よって、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選すると、１００％の割合で有利度合いが高い第２時短状態Ｂが設定されるので、第２特別図柄の抽選の方が第２特別図柄の抽選よりも有利度合いが高くなる。なお、「大当たりＣ１７」には第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち８５個の乱数値が対応付けられ、「大当たりＤ１７」には５個の乱数値（カウンタ値）が対応付けられ、「大当たりＥ１７」には１０個の乱数値（カウンタ値）が対応付けられているので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、８５％の割合で「大当たりＣ１７」となり、５％の割合で「大当たりＤ１７」となり、１０％の割合で「大当たりＥ１７」となる。

【６２７６】

このように、本第１７制御例では、第１特別図柄の抽選で大当たりになったとしても、有利な第２時短状態Ｂへと１０％の割合でしか移行しないのに対し、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、必ず有利な第２時短状態Ｂが設定されるように構成されているので、第２特別図柄の抽選が実行された場合により強く大当たりに当選することを期待

させることができる。よって、遊技にメリハリをつけることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６２７７】

次に、図５５５（ａ）を参照して、本第１７制御例における第２当たり乱数１７テーブル２０２ｑｃの詳細について説明する。この第２当たり乱数１７テーブル２０２ｑｃは、上述した第１２制御例における第２当たり乱数１２テーブル２０２ｋｃと同様に、普通図柄の抽選を行う際に参照され、普通図柄の当たりとなる乱数値（第２当たり乱数カウンタＣ２のカウンタ値）が規定されたデータテーブルである。

【６２７８】

より具体的には、図５５５（ａ）に示した通り、普通図柄の低確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～２９８」の２９９個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている一方で、普通図柄の高確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～２９９」の３００個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。第２当たり乱数カウンタＣ２は「０～２９９」の範囲の値を取り得るので、普通図柄の低確率状態で普通図柄の当たりとなる確率は２９９／３００であり、普通図柄の高確率状態で普通図柄の当たりとなる確率は１（３００／３００）である。つまり、本第１７制御例では、普通図柄の低確率状態であっても、ほぼ毎回の普通図柄の抽選で当たりと判定されるように構成されている。これは、第２時短状態と第３時短状態との有利度合いの差をほぼ無くす目的である。このように構成することで、天井抽選回数に到達して第３時短状態に移行した場合における有利度合いを第２時短状態とほぼ同等にすることができるので、天井抽選回数に到達することをより強く期待して遊技を行わせることができる。

【６２７９】

なお、通常状態においても右打ちによりスルーゲート６７を通過させて普通図柄の抽選を実行させることにより高確率で普通図柄の当たりとなるが、通常状態では普通図柄の変動短縮機能が作動しない上に、電動役物６４ｒａの開放期間も短くなる（例えば、０．１秒間になる）ため、右打ちを行い続けたとしても右側第１入球口６４ｒへと遊技球を入球させることはほとんどできない。つまり、左打ちにより第１入球口６４を狙って遊技球を発射し続けるよりも遊技効率が悪くなるので、通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【６２８０】

次に、図５５５（ｂ）を参照して、本第１７制御例における変動パターン１７テーブル２０２ｑｄの詳細について説明する。この変動パターン１７テーブル２０２ｑｄは、上述した第１２制御例における変動パターン１７テーブル２０２ｋｄと同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に、当該抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。図５５５（ｂ）は、本第１７制御例における変動パターン１７テーブル２０２ｑｄの構成を示したブロック図である。

【６２８１】

図５５５（ｂ）に示した通り、本第１７制御例における変動パターン１７テーブル２０２ｑｄは、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される通常用テーブル２０２ｑｄ１と、第１特別図柄の抽選が主として実行される時短状態Ａ（第２時短状態Ａ、第３時短状態Ａ）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される特１時短用テーブル２０２ｑｄ２と、第２特別図柄の抽選が主として実行される時短状態Ｂ（第２時短状態Ｂ、第３時短状態Ｂ）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される特２時短用テーブル２０２ｑｄ３と、で少なくとも構成されている。ここで、通常用テーブル２０２ｑｄ１に関しては、上述した第１２制御例における通常状態用変動パターン１２テーブル２０２ｋｄ１（図４１４参照）と同等の規定内容となるため、ここではその詳細な説明については省略する。なお、本第１７制御例では、第１特別図柄の抽選で時短図柄に当選する可能性が無い点、特別図柄の抽選で

高確率で小当たりを伴う外れとなる点で第１２制御例と相違している。このため、本第１７制御例の通常用テーブル２０２ｑｄ１の第１特別図柄の小当たりに係る規定内容は、第１２制御例の通常状態用変動パターン１２テーブル２０２ｋｄ１における第１特別図柄の外れに係る規定内容と同一になる。

【６２８２】

次に、図５５５（ｃ）を参照して、上述した変動パターン１７テーブル２０２ｑｄを構成する特図１時短用テーブル２０２ｑｄ２の詳細について説明する。図５５５（ｃ）は、この特図１時短用テーブル２０２ｑｄ２の規定内容を示した図である。図５５５（ｃ）に示した通り、第１特別図柄の抽選結果が外れ（小当たり）に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲（０～１９８）に対して、変動パターンとして変動時間が３秒間の短外れが対応付けて規定されている。また、第１特別図柄の抽選結果が大当たりに対しては、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒間の短当たりが対応付けて規定されている。

【６２８３】

これに対して、図５５５（ｃ）に示した通り、第２特別図柄の抽選結果が時短当選に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲（０～１９８）に対して、変動パターンとして変動時間が６００秒間のロング外れが対応付けて規定されている。また、第２特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりに対しては、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が６００秒間のロング当たりが対応付けて規定されている。このため、特１時短用テーブル２０２ｑｄ１が参照される第２時短状態Ａおよび第３時短状態Ａでは、右打ちにより第１特別図柄の抽選が実行される毎に、５秒以下の短い変動時間が設定される一方で、第２特別図柄の抽選が実行されると抽選結果によらず極めて長い６００秒間の変動時間が設定されるため、第１特別図柄の抽選ばかりが実行される遊技状態を形成することができる。なお、上述した通り、本第１７制御例では、時短状態において右打ちを行うと、右側第１入球口６４ｒと第２入球口１６４１との両方に頻繁に遊技球が入球し、且つ、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを並列して実行可能に構成されているので、時短状態Ａでは第２特別図柄がロング変動している間に第１特別図柄の抽選を複数回実行することができる。つまり、主として第１特別図柄の抽選により遊技を進行する遊技状態として構成されている。

【６２８４】

なお、特２時短用テーブル２０２ｑｄ３に関しては、上述した第１２制御例の時短状態用変動パターンテーブル２０２ｋｄ２（図４１５参照）に対して、第１特別図柄の変動時間が抽選結果によらず１２０秒間となっている点で相違するのみであるため、ここではその詳細な説明については省略する。この特２時短用テーブル２０２ｑｄ３が参照される遊技状態（第２時短状態Ｂ、第３時短状態Ｂ）では、第１特別図柄のロング変動（１２０秒）が行われている間に第２特別図柄の５秒以下の変動を連続して実行させることができるため、主として第２特別図柄の抽選により遊技を進行する遊技状態を形成する。なお、第１特別図柄の変動時間を第１２制御例における６００秒間から１２０秒間に変更しているのは、時短状態Ｂにおいて当たりとならずに時短状態Ａへと移行した場合に、第１特別図柄の抽選が長い時間残ってしまい、第１特別図柄の抽選を実行することができない期間が長く継続してしまうことを回避する趣旨である。一方で、第１特別図柄の抽選時間を短くしすぎると、第２時短状態Ｂや第３時短状態Ｂにおいて第１特別図柄の抽選が複数回実行されてしまい、第２特別図柄の抽選回数が減ってしまう可能性があるため、ある程度長い１２０秒という期間を設定している。

【６２８５】

次に、図５５６（ａ）を参照して、小当たり乱数１７テーブル２０２ｑｅの詳細について説明する。この小当たり乱数１７テーブル２０２ｑｅは、上述した第１２制御例における小当たり乱数１２テーブル２０２ｑｅ（図４０９（ｄ）参照）と同様に、特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）が規定されているデータテーブルである。図５５６（ａ）は、本第１７制御例における小当たり乱

数１７テーブル２０２ｑｅの規定内容を示した図である。図５５６（ａ）に示した通り、本第１７制御例では、第１特別図柄と第２特別図柄とで、対応付けられている乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）を異ならせている。つまり、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とで、小当たりに当選する確率を異ならせている。

【６２８６】

より具体的には、図５５６（ａ）に示した通り、第１特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「１８～８９９」が規定されている一方で、第２特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「１８～８９」が規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る「０～８９９」の９００個の乱数値（カウンタ値）のうち、第１特別図柄の抽選および第２特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）はそれぞれ８８２個、および７２個であるので、第１特別図柄の抽選で小当たりとなる確率は４９／５０（８８２／９００）であり、第２特別図柄の抽選で小当たりとなる確率は２／２５（７２／９００）である。特別図柄の抽選で大当たりとなる確率が１／５０であることを加味すると、第１特別図柄の抽選では、大当たり若しくは小当たりのどちらかに当選する。また、第２特別図柄の抽選では、１／１０（２／２５＋１／１０）の確率で大当たり若しくは小当たりに当選する。ここで、詳細については後述するが、第１特別図柄の小当たりは、大当たりに当選し得ない（Ｖ入賞が発生し得ない）不利な小当たり種別のみが選択されるため、他の制御例における外れと実質的に同一である。一方で、第２特別図柄の小当たりは、小当たり遊技中に右打ちを行うことでほぼ確実にＶ入賞が発生して大当たりに当選する有利な小当たり種別のみが選択される。よって、第１特別図柄の大当たり確率は、小当たりの影響を受けないため、１／５０となるに対し、第２特別図柄の大当たり確率は、実質的に大当たりと小当たりとの合算の確率となるため、１／１０となる。よって、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選の方が遊技者に有利となる。

【６２８７】

次に、図５５６（ｂ）を参照して、本第１７制御例における小当たり種別選択１７テーブル２０２ｑｆの詳細について説明する。この小当たり種別選択１７テーブル２０２ｑｆは、上述した第１２制御例における小当たり種別選択テーブル２０２ｑｆと同様に、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に、小当たりの種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図５５６（ｂ）は、この小当たり種別選択１７テーブル２０２ｑｆの規定内容を示した図である。図５５６（ｂ）に示した通り、本第１７制御例における小当たり種別選択１７テーブル２０２ｑｆには、第１特別図柄の小当たり種別として、「小当たりＡ１７」の一種類のみが規定されている一方で、第２特別図柄の小当たり種別として、「小当たりＢ１７」～「小当たりＤ１７」の３種類が規定されている。

【６２８８】

「小当たりＡ１７」は、小当たり用入賞装置２６５０が開閉される小当たりである。つまり、大当たりの当選契機となる特定領域１６５０ａが設けられているＶ入賞装置１６５０が開放されない小当たりであるため、大当たりに当選する（Ｖ入賞が発生する）可能性がない小当たり種別である。また、「小当たりＢ１７」～「小当たりＤ１７」は、いずれもＶ入賞装置１６５０が開放される種別の小当たりであり、右打ちにより特定領域１６５０ａへと容易に遊技球を入球させることができるため、実質的に大当たり当選が確定する小当たり種別である。また、「大当たりＢ１７」は、Ｖ入賞が発生した場合に大当たりＣ１７（１５ラウンド特図２時短大当たり）が実行され、「大当たりＣ１７」は、Ｖ入賞が発生した場合に大当たりＤ１７（８ラウンド特図２時短大当たり）が実行され、「大当たりＤ１７」は、Ｖ入賞が発生した場合に大当たりＥ１７（４ラウンド特図２時短大当たり）が実行される。このため、第２特別図柄の小当たりの中では、「小当たりＢ１７」が最も有利度合いが高く、「小当たりＤ１７」が最も有利度合いが低くなる。

【６２８９】

図５５６（ｂ）に示した通り、「小当たりＡ１７」には、小当たり種別カウンタＣ５の取り得る全範囲（０～９９）の値が対応付けられている。よって、第１特別図柄の抽選で

小当たりに当選した場合は、必ずＶ入賞が発生し得ない「小当たりＡ１７」が決定される。よって、第１特別図柄の小当たりは、実質的に他の制御例における外れと同等の抽選結果となる。

【６２９０】

また、図５５６（ｂ）に示した通り、第２特別図柄に対する規定内容として、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～４９」の範囲に対して、「小当たりＢ１７」が対応付けて規定され、小当たり種別カウンタＣ５の値が「５０～６９」の範囲に対して、「小当たりＣ１７」が対応付けて規定され、小当たり種別カウンタＣ５の値が「７０～９９」の範囲に対して、「小当たりＤ１７」が対応付けて規定されている。このため、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＢ１７」が決定される割合は５０％であり、「小当たりＣ１７」が決定される割合は２０％であり、「小当たりＤ１７」が決定される割合は３０％である。第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、最も有利な「大当たりＡ１７」の振り分けが８５％に設定されていた（図５５４（ｃ）参照）ことを鑑みると、第２特別図柄の抽選で大当たりになった方が、小当たりに当選してＶ入賞を発生させた場合よりも有利度合いが高くなり易く設定されているといえる。よって、時短状態Ｂにおいては、確率の高い（２／２５の）小当たりよりも、確率の低い（１／５０の）大当たりに当選することをより強く期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６２９１】

次に、図５５６（ｃ）を参照して、本第１７制御例における時短当たり乱数１７テーブル２０２ｑｈの詳細について説明する。この時短当たり乱数１７テーブル２０２ｑｈは、上述した第１２制御例における時短当たり乱数１２テーブル２０２ｋｈと同様に、特別図柄の抽選で時短図柄当選と判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）が規定されているデータテーブルである。図５６６（ｃ）は、この時短当たり乱数１７テーブル２０２ｑｈの規定内容を示した図である。図５５６（ｃ）に示した通り、本第１７制御例では、第２特別図柄の抽選で時短当選と判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）として、「９０～８９９」の８１０個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る「０～８９９」の９００個の乱数値（カウンタ値）のうち、時短当選と判定される乱数値（カウンタ値）の個数が８１０個であるため、第１７制御例において第２特別図柄の抽選が実行された場合に時短当選と判定される確率は９／１０（８１０／９００）である。一方で、図５５６（ｃ）に示した通り、第１特別図柄に対しては、時短当選と判定される乱数値（カウンタ値）が対応付けられていないため、第１特別図柄の抽選で時短当選と判定される可能性は０である。

【６２９２】

このように、本第１７制御例では、第２特別図柄の抽選が実行された場合に高確率（９／１０の確率）で時短図柄に当選する構成としている。このように構成することで、主として第２特別図柄の抽選が実行される時短状態Ｂにおいて、限られた抽選回数において、ほぼ毎変動で時短図柄に当選して時短回数を上乗せすることができる。よって、時短状態Ａにおける有利度合いを、時短状態Ａよりも前に設定される時短状態Ｂにおける抽選内容に応じて決定することができるという、極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６２９３】

次に、図５５７（ａ）を参照して、本第１７制御例におけるＲＯＭ２０２に追加されている時短当たり種別選択テーブル２０２ｑｉの詳細について説明する。この時短当たり種別選択テーブル２０２ｑｉは、時短図柄に当選した場合に、時短図柄の種別を選択するために参照されるデータテーブルである。図５５７（ａ）に示した通り、この時短当たり種別選択テーブル２０２ｑｉには、時短図柄の種別（時短当たり種別）と、第１当たり種別カウンタＣ２の値と、が対応付けて規定されている。具体的には、図５５７（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値「０」に対して、時短当たり種別として時短回数が５０回の「時短図柄Ａ」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が

「１～１９」の範囲に対して、時短当たり種別として時短回数が１０回の「時短図柄Ｂ」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２０～９９」の範囲に対して、時短当たり種別として時短回数が５回の「時短図柄Ｃ」が対応付けて規定されている。

【６２９４】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の乱数値（カウンタ値）のうち、「時短図柄Ａ」、「時短図柄Ｂ」、および「時短図柄Ｃ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）はそれぞれ１個、１９個、および８０個であるので、第２特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に「時短図柄Ａ」が決定される割合は１％であり、「時短図柄Ｂ」が決定される割合は１９％であり、「時短図柄Ｃ」が決定される割合は８０％である。よって、第２特別図柄の抽選が実行される時短状態Ｂ（第２時短状態Ｂ、第３時短状態Ｂ）においては、時短図柄に当選した場合に１％割合で時短回数が５０回上乗せされ（時短図柄Ａが決定され）、１９％の割合で時短回数が１０回上乗せされ（時短図柄Ｂが決定され）、８０％の割合で時短回数が５回上乗せされる（時短図柄Ｃが決定される）。これにより、時短状態Ｂ（上乗せＲＵＳＨの実行中）に上乗せされる時短回数にバリエーションを設けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６２９５】

次に、図５５７（ｂ）を参照して、本第１７制御例におけるＲＯＭ２０２に追加されている変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊの詳細について説明する。この変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊは、前回の大当たり種別、現在設定されている遊技状態、および大当たり終了後における特別図柄の抽選回数に応じて、参照される変動パターンテーブルの種別（通常用テーブル２０２ｑｄ１、特図１時短用テーブル２０２ｑｄ２、特図２時短用テーブル２０２ｑｄ３のいずれか）が規定されているデータテーブルである。特別図柄の抽選が実行されると、この変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊを用いて、変動パターン（変動時間）を選択するために参照される変動パターンテーブルの種別を決定し、その決定した変動パターンテーブルを参照して変動パターンが選択される。

【６２９６】

図５５７（ｂ）は、この変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊの規定内容を示した図である。図５５７（ｂ）に示した通り、この変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊには、前回の大当たり種別、現在設定されている遊技状態、および大当たり終了後における特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）の組み合わせ毎に、参照する変動パターンテーブルの種別が対応付けて規定されている。

【６２９７】

具体的には、前回の大当たり種別が「大当たりＡ１７」、現在の遊技状態が通常状態という状況において、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）が５２～１５０の範囲、および２１２～３００の範囲に対して、通常用テーブル２０２ｑｄ１が対応付けて規定されている。よって、これらの抽選回数の範囲内で特別図柄の抽選が実行された場合は、通常用テーブル２０２ｑｄ１が参照されて変動パターン（変動時間）が選択される。一方、その他の範囲には変動パターンテーブルが対応付けられていない。これは、大当たりＡ１７の終了後１回～５１回の範囲は、必ず第２時短状態に設定される（大当たりＡ１７の終了時に時短カウンタ２０３ｈの値に５１が設定される）し、大当たりＡ１７の終了後１５１回～２１１回の範囲は、必ず天井抽選回数到達に基づいて第３時短状態に設定されるので、通常状態で特別図柄の抽選が実行される可能性がないためである。

【６２９８】

なお、本第１７制御例では、特図抽選カウンタ２０３ｑａの値が３００に到達した場合（当たりに当選せずに特別図柄の抽選回数が３００回に到達した場合）に、特図抽選カウンタ２０３ｑａの値を１５０に更新する構成としている。つまり、天井抽選回数に到達した後で、更に１又は複数回天井抽選回数に到達した場合についても、天井抽選回数に到達する毎に第３時短状態Ｂを設定することができる。よって、所謂大ハマりが発生したとしても、遊技者にとって過剰に不利となることを抑制することができる。また、変動パター

ンシナリオテーブル２０２ｑｊに対して、３００回を超える特図抽選回数のシナリオを規定する必要がなくなるため、変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊのデータ量を低減することができる。よって、ＲＯＭ２０２の容量を削減することができる。

【６２９９】

図５５７（ｂ）に示した通り、前回の大当たり種別が「大当たりＡ１７」、現在の遊技状態が時短状態という状況においては、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）が１～５１の範囲、および１６３～３００の範囲に対して、特図１時短用テーブル２０２ｑｄ２が対応付けて規定され、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）が１５１～１６２の範囲に対して、特図２時短用テーブル２０２ｑｄ３が対応付けて規定されている。よって、大当たりＡ１７の終了後５１回以内の抽選回数、および１６３回以上では、時短状態が継続する（時短回数が残っている）限り特図１時短用テーブル２０２ｑｄ２が参照されるため、第１特別図柄の抽選が主として実行される時短状態Ａを形成する。また、大当たりＡ１７の終了後１５１回～１６２回の抽選回数では、特図２時短用テーブル２０２ｑｄ３が参照されるため、時短状態Ｂを形成する。よって、主として第２特別図柄の抽選が実行される極めて有利な状態を形成する。

【６３００】

また、図５５７（ｂ）に示した通り、前回の大当たり種別が「大当たりＢ１７」、現在の遊技状態が通常状態という状況においては、前回の大当たり種別が「大当たりＡ１７」である場合と同一の変動パターンシナリオが規定されている。つまり、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）が５２～１５０の範囲、および２１２～３００の範囲に対して、通常用テーブル２０２ｑｄ１が対応付けて規定されている。よって、これらの抽選回数の範囲内で特別図柄の抽選が実行された場合は、通常用テーブル２０２ｑｄ１が参照されて変動パターン（変動時間）が選択される。これに対し、大当たり種別が「大当たりＢ１７」、現在の遊技状態が時短状態という状況においては、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）が７～１５０の範囲、および１６３～２１１の範囲に対して、特図１時短用テーブル２０２ｑｄ２が対応付けて規定され、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）が１～６の範囲、および１５１～１６２の範囲に対して、特図２時短用テーブル２０２ｑｄ３が対応付けて規定されている。よって、大当たりＢ１７の終了後７回～１５０回の抽選回数、および１６３回以上の抽選回数では、時短状態が継続する（時短回数が残っている）限り特図１時短用テーブル２０２ｑｄ２が参照されるため、第１特別図柄の抽選が主として実行される時短状態Ａを形成する。また、大当たりＢ１７の終了後１回～６回、および１５１回～１６２回の抽選回数では、特図２時短用テーブル２０２ｑｄ３が参照されるため、時短状態Ｂを形成する。よって、主として第２特別図柄の抽選が実行される極めて有利な状態を形成する。なお、「大当たりＡ１７」と異なり、抽選回数が５２回～１５０回の範囲でも時短状態が継続する可能性があるのは、大当たり終了直後の第２時短状態Ｂにおいて上乗せされる時短回数次第で天井抽選回数を超える時短回数を上乗せする可能性があるためである。

【６３０１】

また、図５５７（ｂ）に示した通り、前回の大当たり種別が「大当たりＣ１７」～「大当たりＥ１７」のいずれか、現在の遊技状態が通常状態という状況においては、前回の大当たり種別が「大当たりＡ１７」や「大当たりＢ１７」である場合と同一の変動パターンシナリオが規定されている。つまり、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）が５２～１５０の範囲、および２１２～３００の範囲に対して、通常用テーブル２０２ｑｄ１が対応付けて規定されている。よって、これらの抽選回数の範囲内で特別図柄の抽選が実行された場合は、通常用テーブル２０２ｑｄ１が参照されて変動パターン（変動時間）が選択される。これに対し、大当たり種別が「大当たりＣ１７」～「大当たりＥ１７」のいずれか、現在の遊技状態が時短状態という状況においては、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）が１２～１５０の範囲、および１６３～２１１の範囲に対して、特図１時短用テーブル２０２ｑｄ２が対応付けて規定され、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）が１～１１の範囲、および１５１～１６２の

範囲に対して、特図２時短用テーブル２０２ｑｄ３が対応付けて規定されている。よって、大当たりＣ１７～大当たりＥ１７の終了後１２回～１５０回の抽選回数、および１６３回以上の抽選回数では、時短状態が継続する（時短回数が残っている）限り特図１時短用テーブル２０２ｑｄ２が参照されるため、第１特別図柄の抽選が主として実行される時短状態Ａを形成する。また、大当たりＣ１７～大当たりＥ１７の終了後１回～１１回、および１５１回～１６２回の抽選回数では、特図２時短用テーブル２０２ｑｄ３が参照されるため、時短状態Ｂを形成する。よって、主として第２特別図柄の抽選が実行される極めて有利な状態を形成する。なお、「大当たりＢ１７」と同様に、「大当たりＣ１７」～「大当たりＥ１７」においても、大当たり終了直後の第２時短状態Ｂが設定されるため、当該第２時短状態Ｂにおいて上乗せされる時短回数次第で天井抽選回数を超える時短回数を上乗せする可能性がある。

【６３０２】

また、図５５７（ｂ）に示した通り、大当たりに未当選の状況（パチンコ機１０を初期化した後、大当たりに１回も当選していない状況）で、現在の遊技状態が通常状態という状況においては、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）が１～１５０の範囲、および２１２～３００の範囲に対して、通常用テーブル２０２ｑｄ１が対応付けて規定されている。よって、これらの抽選回数の範囲内で特別図柄の抽選が実行された場合は、通常用テーブル２０２ｑｄ１が参照されて変動パターン（変動時間）が選択される。これに対し、大当たりに未当選で、現在の遊技状態が時短状態という状況においては、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）が１６３～２１１の範囲に対して、特図１時短用テーブル２０２ｑｄ２が対応付けて規定され、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ２０３ｑａの値）が１５１～１６２の範囲に対して、特図２時短用テーブル２０２ｑｄ３が対応付けて規定されている。よって、パチンコ機１０の初期化後１６３回以上の抽選回数では、時短状態が継続する（時短回数が残っている）限り特図１時短用テーブル２０２ｑｄ２が参照されるため、第１特別図柄の抽選が主として実行される時短状態Ａを形成する。また、パチンコ機１０の初期化後１５１回～１６２回の抽選回数では、特図２時短用テーブル２０２ｑｄ３が参照されるため、時短状態Ｂを形成する。よって、主として第２特別図柄の抽選が実行される極めて有利な状態を形成する。

【６３０３】

このように、本第１７制御例では、変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊによって変動パターンシナリオを規定し、前回の大当たり種別、現在の遊技状態、および特別図柄の抽選回数に応じた変動パターンテーブルを選択する構成としているので、比較的複雑な遊技状態の移行方式を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６３０４】

次に、図５５３を参照して、本第１７制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図５５３は、本第１７制御例におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図５５３に示した通り、本第１７制御例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第１２制御例におけるＲＡＭ２０３の構成（図４０８参照）に対して、特図抽選カウンタ２０３ｑａと、大当たりフラグ２０３ｑｂと、特図１小当たりフラグ２０３ｑｃと、特図２小当たりフラグ２０３ｑｄと、が追加されている点で相違している。また、小当たりＡカウンタ２０３ｆｇ、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈが削除されている点でも相違している。

【６３０５】

特図抽選カウンタ２０３ｑａは、大当たり終了後（若しくはパチンコ機１０の初期化後）に実行された特別図柄の抽選回数をカウントするためのカウンタである。この特図抽選カウンタ２０３ｑａは、特別図柄の変動表示の開始を設定するタイミングで値が１ずつ加算して更新される（図５６４のＳ３８１０３参照）。この特図抽選カウンタ２０３ｑａの値を参照して、天井抽選回数への到達有無を判別したり、変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊから抽選回数に対応する変動パターンテーブルの選択処理が実行される。

【６３０６】
大当たりフラグ２０３ｑｄは、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合にオンに設定されるフラグである（図５６１のＹ８０１１、図５６８のＹ８１１１参照）。この大当たりフラグ２０３ｑｄは、大当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される（図５６５のＹ７２７、図５７１のＹ９２５参照）。この大当たりフラグ２０３ｑｄは、第１特別図柄用の大当たりフラグと、第２特別図柄用の大当たりフラグとが設けられており、第１特別図柄用の大当たりフラグがオンの状態で、且つ、第２特別図柄の変動表示が実行中の場合に第１特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第２特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図５６５のＹ７２６参照）。また、第２特別図柄用の大当たりフラグがオンの状態で、且つ、第１特別図柄の変動表示が実行中の場合に第２特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第１特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図５７１のＹ９２４参照）。これにより、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選との一方が大当たりとなり、他方が大当たりまたは小当たりとなった場合に、大当たりと大当たり、若しくは大当たりと小当たりが重複して開始されてしまう不具合を防止することができる。
【６３０７】
特図１小当たりフラグ２０３ｑｃは、第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合にオンに設定されるフラグである（図５６２のＹ８０５５参照）。この特図１小当たりフラグ２０３ｑｃは、第１特別図柄の小当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される（図５６６のＹ７５９参照）。特図１小当たりフラグ２０３ｑｄがオンの状態で、且つ、第２特別図柄の変動表示が実行中の場合に第１特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第２特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図５６６のＹ７５３参照）。これにより、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選との一方が小当たりとなり、他方が大当たりまたは小当たりとなった場合に、小当たりと大当たり、若しくは小当たりと小当たりが重複して開始されてしまう不具合を防止することができる。
【６３０８】
特図２小当たりフラグ２０３ｑｄは、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合にオンに設定されるフラグである（図５６２のＹ８０５５参照）。この特図２小当たりフラグ２０３ｑｄは、第２特別図柄の小当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される（図５６６のＹ７５９参照）。特図１小当たりフラグ２０３ｑｄがオンの状態で、且つ、第２特別図柄の変動表示が実行中の場合に第１特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第２特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図５７３のＹ９５９参照）。これにより、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選との一方が小当たりとなり、他方が大当たりまたは小当たりとなった場合に、小当たりと大当たり、若しくは小当たりと小当たりが重複して開始されてしまう不具合を防止することができる。
【６３０９】
次に、図５５８を参照して、本第１７制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図５５８は、本第１７制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図５５８に示した通り、本第１７制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１２制御例（および第５制御例）におけるＲＡＭ２２３の構成（図２４９（ｂ）参照）に対して、特図抽選回数カウンタ２２３１ｃ、上乗せＲＵＳＨ中カウンタ２２３ｑａ、ベース回数カウンタ２２３ｑｂ、上乗せ回数カウンタ２２３ｑｃが追加されている点で相違する。また、時短抽選回数カウンタ２２３ｄｂ、モード種別格納エリア２２３ｄｃ、ロング時短中フラグ２２３ｄｄ、初回設定フラグ２２３ｄｅが削除されている点でも相違する。
【６３１０】
特図抽選カウンタ２２３１ｃは、上述した第１３制御例等の特図抽選カウンタ２２３１ｃと同一の機能を有するカウンタである。即ち、主制御装置１１０内のＲＡＭ２２３に設けられている特図抽選カウンタ２０３ｑａの値に同期して更新されるカウンタであり、主制御装置１１０から状態コマンドによって特図抽選カウンタ２０３ｑａの値が通知される

毎に値が更新される。この特図抽選カウンタ２２３１ｃによって、主制御装置１１０側で把握する大当たり終了後の特別図柄の抽選回数と、音声ランプ制御装置１１３側で把握する大当たり終了後の特別図柄の抽選回数とを常に一致させることができる。

【６３１１】

上乗せＲＵＳＨ中カウンタ２２３ｑａは、上乗せＲＵＳＨ（時短状態Ｂ）が終了するまでの残り回数を示すカウンタである。この上乗せＲＵＳＨ中カウンタ２２３ｑａは、初期値が０に設定されており、時短状態Ｂ（第２時短状態、第３時短状態のどちらか）が設定されると、設定契機に応じたカウンタ値（時短状態Ａへと移行するまでの特別図柄の抽選回数に応じた値）が設定される。即ち、天井抽選回数（１５０回）到達に基づく時短状態Ｂへの移行、または、大当たりＣ１７～Ｅ１７に当選したことに基づく時短状態Ｂへの移行の場合は、時短状態Ｂの抽選回数が１１回に設定されるので、上乗せＲＵＳＨ中カウンタ２２３ｑａに対して１１が設定される（図５７４のＳ９３１４Ａ参照）。また、大当たりＢ１７に当選したことに基づく時短状態Ｂへの移行の場合は、時短状態Ｂの抽選回数が６回に設定されるので、上乗せＲＵＳＨ中カウンタ２２３ｑａに対して６が設定される（図５７４のＳ９３１７Ａ参照）。また、上乗せＲＵＳＨにおいて特別図柄の抽選が１回時実行される毎に、値が１ずつ減算して更新される。この上乗せＲＵＳＨ中カウンタ２２３ｑａの値に応じて、上乗せＲＵＳＨ終了までの残り回数の表示が設定される。

【６３１２】

ベース回数カウンタ２２３ｑｂは、時短状態Ｂ（上乗せＲＵＳＨ）が終了した後で移行する時短状態Ａの時短回数のうち、時短状態Ｂ（上乗せＲＵＳＨ）に突入した時点で既に確定している（保証されている）時短回数（ベースの時短回数）を示すカウンタである。このベース回数カウンタ２２３ｑｂは、初期値が０に設定されており、時短状態Ｂへと移行した場合に、当該移行に伴って設定される時短回数から時短状態Ｂの間の特別図柄の抽選回数を減じた値が設定される。より具体的には、大当たりＣ１７～Ｅ１７のいずれかに当選したことに基づいて時短状態Ｂが設定された場合は、このベース回数カウンタ２２３ｑｂに対して７５が設定される（図５７４のＳ９３１６Ａ参照）。また、大当たりＢ１７に当選したことに基づいて時短状態Ｂが設定された場合、および天井抽選回数に到達したことに基づいて時短状態Ｂが設定された場合は、このベース回数カウンタ２２３ｑｂに対して５０が設定される（図５７４のＳ９３１８Ａ参照）。このベース回数カウンタ２２３ｑｂに設定された値が、時短状態Ｂ（上乗せＲＵＳＨ）の間、小表示領域Ｄｍ１３における左側に表示され続ける。

【６３１３】

上乗せ回数カウンタ２２３ｑｃは、時短状態Ｂ（上乗せＲＵＳＨ）において上乗せされた時短回数をカウントするためのカウンタである。この上乗せ回数カウンタ２２３ｑｃは、初期値が０に設定されており、時短状態Ｂ（上乗せＲＵＳＨ）において第２特別図柄の抽選で時短図柄に当選し、時短回数が上乗せされる（時短カウンタ２０３ｈに対して当選した時短図柄に応じた時短回数が加算される）毎に、当該上乗せされた時短回数に応じたカウンタ値が加算して更新される（図５７５のＳ９６２９Ａ参照）。この上乗せ回数カウンタ２２３ｑｃに設定された値が、時短状態Ｂ（上乗せＲＵＳＨ）の間、小表示領域Ｄｍ１３における右側に表示され続ける。

【６３１４】

＜第１７制御例における主制御装置の制御処理について＞

次いで、図５５９～図５７３を参照して、第１７制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種処理について説明する。具体的には、本第１７制御例では、第１２制御例における特別図柄変動処理１２（図４１７参照）に代えて特別図柄変動処理１７（図５５９参照）を実行する点で相違する。その他の構成については、第１２制御例と同一であるので、その詳細な説明は省略する。なお、特別図柄変動処理１２（図４１７参照）から特別図柄変動処理１７（図５５９参照）への変更は、主として、一方の特別図柄の変動表示中に他方の特別図柄が大当たりまたは小当たり図柄で停止表示された場合に、変動表示中の一方の特別図柄を外れ図柄で強制的に停止表示させる仕様への変更に

伴うものである。
【６３１５】
まず、図５５９を参照して、本第１７制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理１７（Ｙ１１１）について説明する。図５５９は、この特別図柄変動処理１７（Ｙ１１１）の内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動処理１７（Ｙ１１１）のうち、Ｙ２３１、Ｙ２３４およびＹ２３８の各処理では、それぞれ第１２制御例における特別図柄変動処理１２（図４１７参照）の、Ｙ２３１、Ｙ２３４およびＹ２３８の各処理と同一の処理が実行される。
【６３１６】
また、本制御例の特別図柄変動処理１７（Ｙ１１１）では、Ｙ２３４の処理において、特図１変動時間タイマ２０３ｋａが０より大きい値ではない（即ち０である）と判別した場合には（Ｙ２３４：Ｎｏ）、第１２制御例における第１特別図柄変動開始処理１２（図４１８参照）に代えて第１特別図柄変動開始処理１７を実行し（Ｙ２５１）、処理をＹ２３８へと移行する。この第１特別図柄変動開始処理１７（Ｙ２５１）の詳細については、図５６０を参照して後述する。
【６３１７】
一方、Ｙ２３４の処理において、特図１変動時間タイマ２０３ｋａが０より大きい値であると判別した場合には（Ｙ２３４：Ｙｅｓ）、特図１変動時間タイマ２０３ｋａを減算して更新し（Ｙ２５２）、第１図柄表示装置の第１特別図柄の表示を更新し（Ｙ２５３）、次いで、上述した第１２制御例における第１特別図柄変動停止処理１２（図４２４参照）に代えて第１特別図柄変動停止処理１７を実行し（Ｙ２５４）、処理をＹ２３８へと移行する。この第１特別図柄変動停止処理１７（Ｙ２５４）の詳細については、図５６４を参照して後述する。
【６３１８】
また、本第１７制御例における特別図柄変動処理１７（図５５９参照）では、Ｙ２３８の処理において、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂは０より大きい値ではない（即ち０である）と判別した場合には（Ｙ２３８：Ｎｏ）、上述した第１２制御例における第２特別図柄変動開始処理１２（図４２７参照）に代えて第２特別図柄変動開始処理１７を実行し（Ｙ２５５）、本処理を終了する。この第２特別図柄変動開始処理１７（Ｙ２５５）の詳細については、図５６７を参照して後述する。
【６３１９】
一方、Ｙ２３８の処理において、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂが０より大きい値であると判別した場合には（Ｙ２３８：Ｙｅｓ）、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂを減算して更新し（Ｙ２５６）、第１図柄表示装置の第２特別図柄の表示を更新し（Ｙ２５７）、上述した第１２制御例における第２特別図柄変動停止処理１２（図４３３参照）に代えて第２特別図柄変動停止処理１７を実行し（Ｙ２５７）、本処理を終了する。第２特別図柄変動停止処理１７（Ｙ２５７）の詳細については、図５７１を参照して後述する。
【６３２０】
次いで、図５６０を参照して、本第１７制御例における特別図柄変動処理１７（図５５９）の一処理である第１特別図柄変動開始処理１７（Ｙ２５１）について説明する。図５６０は、この第１特別図柄変動開始処理１７（Ｙ２５１）の内容を示したフローチャートである。
【６３２１】
この第１特別図柄変動開始処理１７（Ｙ２５１）のうち、Ｙ３０２～Ｙ３０６およびＹ３０９の各処理では、それぞれ第１２制御例における第１特別図柄変動開始処理１２（図５１８参照）のＹ３０２～Ｙ３０６およびＹ３０９の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１７制御例における第１特別図柄変動開始処理１７（Ｙ２５１）では、第１２制御例における第１特別図柄変動開始処理１２（図５１８参照）のＹ３０１の処理が削除されている。また、本第１７制御例における第１特別図柄変動開始処理１７（図５６０参照）では、Ｙ３０６の処理を実行した後、第１２制御例における第１特別図柄判定処理１

２（図４１９参照）に代えて、第１特別図柄判定処理１７を実行し（Ｙ３２１）、第１２制御例における第１特別図柄変動パターン選択処理１２（図４２０参照）に代えて第１特別図柄変動パターン選択処理１７を実行し（Ｙ３２２）、処理をＹ３０９へと移行する。更に、本第１７制御例における第１特別図柄変動開始処理１７（図５６０参照）では、Ｙ３０９の処理が終了すると、次いで、天井抽選回数に到達したか否かを判定して、天井抽選回数に到達した場合に第３時短状態を設定するための天井判定処理１７を実行し（Ｙ３２３）、本処理を終了する。第１特別図柄判定処理１７（Ｙ３２１）、第１特別図柄変動パターン選択処理１７（Ｙ３２２）、天井判定処理１７（Ｙ３２３）の詳細については、図５６１、図５６３、および図５６４を参照して後述する。

【６３２２】

次いで、図５６１を参照して、本第１７制御例における第１特別図柄変動開始処理１７（図５６０参照）の一処理である第１特別図柄判定処理１７（Ｙ３２１）について説明する。図５６１は、この第１特別図柄判定処理１７（Ｙ３２１）の内容を示したフローチャートである。

【６３２３】

この第１特別図柄判定処理１７（Ｙ３２１）のうち、Ｙ８００１～Ｙ３０６の各処理では、それぞれ第１２制御例における第１特別図柄判定処理１２（図５１９参照）のＹ８００１～Ｙ３０６の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第１特別図柄判定処理１７（Ｙ３２１）では、Ｙ８００３において、抽選結果が大当たりであると判別した場合には、（Ｙ８００３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｑｂをオンに設定し（Ｙ８０１１）、処理をＹ８００４へと移行する。一方、抽選結果が大当たりではないと判別した場合には、（Ｙ８００３：Ｎｏ）、小当たり抽選処理１７を実行し（Ｙ８０１２）、本処理を終了する。

【６３２４】

次いで、図５６２を参照して、本第１７制御例における第１特別図柄判定処理１７（図５６１）の一処理である小当たり抽選処理１７（Ｙ８０１２）について説明する。図５６２は、この小当たり抽選処理１７（Ｙ８０１２）の内容を示したフローチャートである。

【６３２５】

この小当たり抽選処理１７（Ｙ８０１２）では、まず、今回の特別図柄の抽選結果が時短当選であるか否かを判別する（Ｙ８０５１）。Ｙ８０５１の処理において、抽選結果が時短当選であると判別した場合には（Ｙ８０５１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、時短当選ではないと判別した場合には（Ｙ８０５１：Ｎｏ）、小当たり乱数１７テーブル２０２ｑｅに基づいて抽選結果を取得し（Ｙ８０５２）、抽選結果が小当たり当選であるか否かを判別し（Ｙ８０５３）、抽選結果が小当たり当選ではないと判別した場合には（Ｙ８０５３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、抽選結果が小当たり当選であると判別した場合には（Ｙ８０５３：Ｙｅｓ）、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値に基づいて、小当たり種別選択１７テーブル２０２ｑｆから小当たり種別を選択し、第１図柄表示装置に表示する特別図柄の小当たり図柄をセットし（Ｙ８０５４）、今回小当たりに当選した特別図柄に対応する小当たりフラグをオンに設定し（Ｙ８０５５）、本処理を終了する。一方、Ｙ５０５３の処理において、抽選結果が小当たり当選ではないと判別した場合には（Ｙ８０５３：Ｎｏ）、Ｙ８０５４およびＹ８０５５の処理をスキップし、本処理を終了する。

【６３２６】

次いで、図５６３を参照して、本第１７制御例における第１特別図柄変動開始処理１７（図５６０参照）の一処理である第１特別図柄変動パターン選択処理１７（Ｙ３２２）について説明する。図５６３は、この第１特別図柄変動パターン選択処理１７（Ｙ３２２）の内容を示したフローチャートである。

【６３２７】

この第１特別図柄変動パターン選択処理１７（Ｙ３２２）のうち、Ｙ５０１～Ｙ５０３およびＹ５０５～Ｙ５０８の各処理では、それぞれ第１２制御例における第１特別図柄変

動パターン選択処理１２（図４２０参照）のＹ５０１～Ｙ５０３およびＹ５０５～Ｙ５０８の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第１特別図柄変動パターン選択処理１７（Ｙ３２２）では、Ｙ５０３の処理を実行した後、変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊを参照して現在の特図抽選カウンタ２０３ｑｅの値に対応する変動パターン選択テーブルを特定し（Ｙ５１１）、特定した変動パターン選択テーブルを読み出し（Ｙ５１２）、処理をＹ５０５へと移行する。

【６３２８】

次いで、図５６４を参照して、本第１７制御例における第１特別図柄変動開始処理１７（図５６０参照）の一処理である天井判定処理１７（Ｙ３２３）について説明する。図５６４は、この天井判定処理１７（Ｙ３２３）の内容を示したフローチャートである。

【６３２９】

この天井判定処理１７（Ｙ３２３）では、まず、特図抽選カウンタ２０３ｑａの値に１を加算し（Ｓ３８１０３）、特図抽選カウンタ２０３ｑａの値が３００であるか否かを判別し（Ｓ３８１２１Ａ）、特図抽選カウンタ２０３ｑａの値が３００であると判別した場合には（Ｓ３８１２１Ａ：Ｙｅｓ）、特図抽選カウンタ２０３ｑａの値を１５０に更新し（Ｓ３８１２２Ａ）、特図抽選カウンタ２０３ｑａの値を示す情報を含む状態コマンドを設定し（Ｓ３８１０５）、本処理を終了する。一方で、Ｓ３８１２１Ａの処理において、特図抽選カウンタ２０３ｑａの値が３００ではないと判別した場合には（Ｓ３８１２１：Ｎｏ）、次いで、特図抽選カウンタ２０３ｑａの値が１５１であるか否かを判別し（Ｓ３８１２３Ａ）、特図抽選カウンタ２０３ｑａの値が１５１ではないと判別した場合には（Ｓ３８１２３Ａ：Ｎｏ）、処理をＳ３８１０５へ移行する。

【６３３０】

これに対し、Ｓ３８１２３Ａの処理において、特図抽選カウンタ２０３ｑａの値が１５１であると判別した場合には（Ｓ３８１２３Ａ：Ｙｅｓ）、天井抽選回数に到達したことを意味するため、時短カウンタ２０３ｈに６１を加算することで第３時短状態を設定し（Ｓ３８１２４Ａ）、遊技状態格納エリア２０３ｇに第３時短状態を示す情報を設定する（Ｓ３８１１２Ａ）。次に、今回の時短抽選に関する情報をクリアし（Ｓ３８１１３Ａ）、第３時短状態を示す情報と時短回数を示す情報とを含む状態コマンドを設定し（Ｓ３８１１４Ａ）、本処理を終了する。

【６３３１】

次いで、図５６５を参照して、本第１７制御例における特別図柄変動処理１７（図５５９）の一処理である第１特別図柄変動停止処理１７（Ｙ２５４）について説明する。図５６５は、この第１特別図柄変動停止処理１７（Ｙ２５４）の内容を示したフローチャートである。

【６３３２】

この第１特別図柄変動停止処理１７（Ｙ２５４）のうち、Ｙ７０１およびＹ７０４～Ｙ７０７の各処理では、それぞれ第１２制御例における第１特別図柄変動停止処理１２（図４２４参照）のＹ７０１およびＹ７０４～Ｙ７０７の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第１特別図柄変動停止処理１７（Ｙ２５４）では、Ｙ７０１の処理において、変動時間が終了していないと判別した場合は（Ｙ７０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｙ７０１の処理において、変動時間が終了したと判別した場合は（Ｙ７０１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の大当たりフラグ２０３ｑｂがオンであるか否かを判別し（Ｙ７２１）、第１特別図柄の大当たりフラグ２０３ｑｂがオンではないと判別した場合には（Ｙ７２１：Ｎｏ）、今回の第１特別図柄の抽選結果が大当たりではないことを意味するため、特図１外れ停止処理を実行し（Ｙ７２２）、本処理を終了する。なお、特図１外れ停止処理（Ｙ７２２）の詳細については、図５６６を参照して後述する。

【６３３３】

一方、Ｙ７２１の処理において、第１特別図柄の大当たりフラグ２０３ｑｂがオンであると判別した場合には（Ｙ７２１：Ｙｅｓ）、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂが０より大きい値であるか否かを判別し（Ｙ７２３）、特図２変動時間タイマ２０３ｋｂが０より

大きい値である（つまり、第２特別図柄の変動表示中である）と判別した場合には（Ｙ７２３：Ｙｅｓ）、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆをオンに設定し（Ｙ７２４）、特図２の変動停止を示す特図２変動停止コマンドを設定し（Ｙ７２５）、第１図柄表示装置の第２特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Ｙ７２６）、処理をＹ７２７へと移行する。

【６３３４】

一方、Ｙ７２３の処理において、特図１の大当たりフラグ２０３ｑｂがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｙ７２１：Ｎｏ）、Ｙ７２４～Ｙ７２６の処理をスキップし、処理をＹ７２７へと移行する。次に、第１特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｑｂをオフに設定し（Ｙ７２７）、処理をＹ７０４へと移行する。

【６３３５】

次いで、図５６６を参照して、本第１７制御例における第１特別図柄変動停止処理１７（図５６５）の一処理である特図１外れ停止処理（Ｙ７２２）について説明する。図５６６は、この特図１外れ停止処理（Ｙ７２２）の内容を示したフローチャートである。

【６３３６】

この特図１外れ停止処理（Ｙ７２２）では、まず、特図１小当たりフラグ２０３ｑｃがオンであるか否かを判別し（Ｙ７５１）、特図１小当たりフラグ２０３ｑｃがオンであると判別した場合には（Ｙ７５１：Ｙｅｓ）、特図２変動停止コマンドを設定し（Ｙ７５２）、第１図柄表示装置の第２特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Ｙ７５３）、小当たりシナリオを設定する（Ｙ７５４）。次いで、小当たり開始フラグ２０３ｆｂをオンに設定し（Ｙ７５５）、小当たり中フラグ２０３ｆｃをオンに設定し（Ｙ７５６）、特図１確定コマンドをセットする（Ｙ７５７）。次いで、第１図柄表示装置の第１特別図柄を小当たり図柄で変動停止し（Ｙ７５８）、特図１小当たりフラグ２０３ｑｃをオフに設定し（Ｙ７５９）、本処理を終了する。一方、Ｙ７５１の処理において、特図１小当たりフラグ２０３ｑｃがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｙ７５１：Ｎｏ）、特図１確定コマンドをセットし（Ｙ７６０）、第１図柄表示装置の第１特別図柄を外れ図柄で変動停止し（Ｙ７６１）、本処理を終了する。

【６３３７】

次いで、図５６７を参照して、本第１７制御例における特別図柄変動処理１７（図５５９）の一処理である第２特別図柄変動開始処理１７（Ｙ２５５）について説明する。図５６７は、この第２特別図柄変動開始処理１７（Ｙ２５５）の内容を示したフローチャートである。

【６３３８】

この第２特別図柄変動開始処理１７（Ｙ２５５）のうち、Ｙ８３２～Ｙ８３６およびＹ８３９（Ｙ３０９）の各処理では、それぞれ第１２制御例における第２特別図柄変動開始処理１２（図４２７参照）のＹ８３２～Ｙ８３６およびＹ８３９（Ｙ３０９）の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第２特別図柄変動開始処理１７（Ｙ２５５）では、まず、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆがオンであるか否かを判別し（Ｙ８５１）、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆがオンであると判別した場合には（Ｙ８５１：Ｙｅｓ）、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆをオフに設定し（Ｙ８５２）、本処理を終了する。一方、特図２変動停止フラグ２０３ｋｆがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｙ８５１：Ｎｏ）、処理をＹ８３２へと移行する。

【６３３９】

また、Ｙ８３６の処理を実行した後、第２特別図柄判定処理１７を実行し（Ｙ８５３）、第２特別図柄変動パターン選択処理１７を実行し（Ｙ８５４）、次いで、Ｙ８３９（Ｙ３０９）を実行し、天井判定処理１７を実行し（Ｙ８５５（Ｙ３２３））、本処理を終了する。なお、第２特別図柄判定処理１７（Ｙ８５３）および第２特別図柄変動パターン選択処理１７（Ｙ８５４）の詳細については、図５６８および図５７０を参照して後述する。また、天井判定処理１７（Ｙ８５５（Ｙ３２３））は、上述した図５６４と同一の内容のため、その説明を省略する。

【６３４０】

次いで、図５６８を参照して、本第１７制御例における第２特別図柄変動開始処理１７（図５６７）の一処理である第２特別図柄判定処理１７（Ｙ８５３）について説明する。図５６８は、この第２特別図柄判定処理１７（Ｙ８５３）の内容を示したフローチャートである。

【６３４１】

この第２特別図柄判定処理１７（Ｙ８５３）のうち、Ｙ８１０１～Ｙ８１０６の各処理では、それぞれ第１２制御例における第２特別図柄判定処理１２（図４２８参照）のＹ８１０１～Ｙ８１０６の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第２特別図柄判定処理１７（Ｙ８５３）では、Ｙ８１０３の処理において、抽選結果が大当たりであると判別した場合には（Ｙ８１０３：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｑｂをオンに設定し（Ｙ８１１１）、処理をＹ８１０４へと移行する。一方、Ｙ８１０３の処理において、抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｙ８１０３：Ｎｏ）、特図２時短抽選処理１７を実行し（Ｙ８１１２）、小当たり抽選処理１７を実行し（Ｙ８１１３（Ｙ８０１２））、本処理を終了する。なお、特図２時短抽選処理１７（Ｙ８１１２）の詳細については、図５６９を参照して後述する。また、小当たり抽選処理１７（Ｙ８１１３（Ｙ８０１２））は、上述した図５６２と同一の内容のため、その詳細な説明については省略する。

【６３４２】

次いで、図５６９を参照して、本第１７制御例における第２特別図柄判定処理１７（図５６８）の一処理である特図２時短抽選処理１７（Ｙ８１１２）について説明する。図５６９は、この特図２時短抽選処理１７（Ｙ８１１２）の内容を示したフローチャートである。

【６３４３】

この特図２時短抽選処理１７（Ｙ８１１２）のうち、Ｙ８２０２およびＹ８２０６の各処理では、それぞれ第１２制御例における特図２時短抽選処理１２（図４２９参照）のＹ８２０２およびＹ８２０６の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の特図２時短抽選処理１７（Ｙ８１１２）では、まず、時短当たり乱数１７テーブル２０２ｑｈに基づいて抽選結果を取得し（Ｙ８２１１）、処理をＹ８２０２へと移行する。また、本第１７制御例における特図２時短抽選処理１７（図５６９参照）では、Ｙ８２０２の処理において、抽選結果が時短当選であると判別した場合には（Ｙ８２０２：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置に表示する特別図柄として時短図柄をセットし（Ｙ８２１２）、本処理を終了する。

【６３４４】

次いで、図５７０を参照して、本第１７制御例における第２特別図柄変動開始処理１７（図５６７）の一処理である第２特別図柄変動パターン選択処理１７（Ｙ８５４）について説明する。図５７０、この第２特別図柄変動パターン選択処理１７（Ｙ８５４）の内容を示したフローチャートである。

【６３４５】

この第２特別図柄変動パターン選択処理１７（Ｙ８５４）のうち、Ｙ９２１～Ｙ９２８の各処理では、それぞれ第１２制御例における第２特別図柄変動パターン選択処理１２（図４３１参照）のＹ９２１～Ｙ９２８の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第２特別図柄変動パターン選択処理１７（Ｙ８５４）では、Ｙ９２３の処理を実行した後、変動パターンシナリオテーブル２０２ｑｊ（図５５７（ｂ）参照）を参照して現在の特図抽選カウンタ２０３ｑａの値と現在の遊技状態と前回の大当たり種別とに対応する変動パターン選択テーブルを特定し（Ｙ９３１）、特定した変動パターン選択テーブルを読み出し（Ｙ９３２）、処理をＹ９２４へと移行する。

【６３４６】

次いで、図５７１を参照して、本第１７制御例における特別図柄変動処理１７（図５５９）の一処理である第２特別図柄変動停止処理１７（Ｙ５２８）について説明する。図５７１、この第２特別図柄変動停止処理１７（Ｙ５２８）の内容を示したフローチャートで

ある。
【６３４７】
この第２特別図柄変動停止処理１７（Ｙ５２８）のうち、Ｙ９０１、Ｙ９０６～Ｙ９０９、およびＹ９１４の各処理では、それぞれ第１２制御例における第２特別図柄変動停止処理１２（図４３３参照）のＹ９０１、Ｙ９０６～Ｙ９０９、およびＹ９１４の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１７制御例における第２特別図柄変動停止処理１７（Ｙ５２８）では、Ｙ９０１の処理において、変動時間の終了タイミングであると判別した場合は（Ｙ９０１：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｑｂがオンであるか否かを判別し（Ｙ９２１）、第２特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｑｂがオンであると判別した場合には（Ｙ９２１：Ｙｅｓ）、次いで、特図１変動時間タイマ２０３ｋａが０より大きい値であるか否かを判別する（Ｙ９２２）。特図１変動時間タイマ２０３ｋａが０より大きい値であると判別した場合には（Ｙ９２２：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の変動表示中に第２特別図柄の大当たり図柄の停止表示タイミングになったことを意味するため、実行中の第１特別図柄の変動を停止表示させるべく、特図１の変動停止を示す特図１変動停止コマンドを設定し（Ｙ９２３）、第１図柄表示装置の第１特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Ｙ９２４）、次いで、第２特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｑｂをオフに設定し（Ｙ９２５）、処理をＹ９０６へと移行する。一方、Ｙ９２２の処理において、特図１変動時間タイマ２０３ｋａが０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｙ９２２：Ｎｏ）、Ｙ９２３，Ｙ９２４の処理をスキップし、処理をＹ９２５へと移行する。
【６３４８】
一方、Ｙ９２１の処理において、第２特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｑｂがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｙ９２１：Ｎｏ）、Ｙ９１４の処理を実行し、Ｙ９１４の処理において、第２特別図柄の抽選結果が時短図柄当選であると判別した場合には（Ｙ９１４：Ｙｅｓ）、第１２制御例における時短設定処理１２（図４２６参照）に代えて時短設定処理１７を実行し（Ｙ９２６）、処理をＹ９０８へと移行する。一方、第２特別図柄の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合には（Ｙ９１４：Ｎｏ）、特図２外れ停止処理を実行し（Ｙ９２７）、本処理を終了する。なお、時短設定処理１７（Ｙ９２６）および特図２外れ停止処理（Ｙ９２７）の詳細については、図５７２および図５７３を参照して後述する。
【６３４９】
次いで、図５７２を参照して、本第１７制御例における第２特別図柄変動停止処理１７（図５７１）の一処理である時短設定処理１７（Ｙ９２６）について説明する。図５７２、この時短設定処理１７（Ｙ９２６）の内容を示したフローチャートである。
【６３５０】
この時短設定処理１７（Ｙ９２６）は、上述した第１２制御例における時短設定処理１２（図４２６参照）と同様に、特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に、時短図柄に対応する時短状態の設定を行うための処理である。この第１７制御例における時短設定処理１７（図５７２参照）のうち、Ｙ８３５４，Ｙ８４５５の各処理では、それぞれ第１２制御例における時短設定処理１２（図４２６参照）のＹ８３５４，Ｙ８４５５の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１７制御例における時短設定処理１７（図５７２参照）では、まず、今回当選した時短図柄に対応する値を時短カウンタ２０３ｈに加算し（Ｙ８３６１）、処理をＹ８３５４へと移行する。
【６３５１】
このように、本第１７制御例では、時短図柄に当選する毎に、時短図柄に対応する時短回数を時短カウンタ２０３ｈに加算していくことができるので、９０％の割合で時短当選する第２特別図柄の抽選が実行され易い時短状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選が実行される毎に、ほぼ毎回時短回数が上乗せされていく斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【６３５２】

次いで、図５７３を参照して、本第１７制御例における第２特別図柄変動停止処理１７（図５７１）の一処理である特図２外れ停止処理（Ｙ９２７）について説明する。この特図２外れ呈し処理（Ｙ９２７）は、第２特別図柄の外れ（小当たり含む）図柄の停止表示を設定するためのしょりである。図５７３は、この特図２外れ停止処理（Ｙ９２７）の内容を示したフローチャートである。

【６３５３】

この特図２外れ停止処理（Ｙ９２７）では、まず、特図２小当たりフラグ２０３ｑｄがオンであるか否かを判別し（Ｙ９５１）、特図２小当たりフラグ２０３ｑｄがオンであると判別した場合には（Ｙ９５１：Ｙｅｓ）、特図１変動停止コマンドを設定し（Ｙ９５２）、第１図柄表示装置の第１特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Ｙ９５３）、小当たりシナリオを設定する（Ｙ９５４）。次に、小当たり開始フラグ２０３ｆｂをオンに設定し（Ｙ９５５）、小当たり中フラグ２０３ｆｃをオンに設定し（Ｙ９５６）、特図２確定コマンドをセットする（Ｙ９５７）。そして、第１図柄表示装置の第２特別図柄を小当たり図柄で変動停止し（Ｙ９５８）、特図２小当たりフラグ２０３ｑｄをオフに設定し（Ｙ９５９）、本処理を終了する。

【６３５４】

一方、Ｙ９５１の処理において、特図２小当たりフラグ２０３ｑｄがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｙ９５１：Ｎｏ）、特図２確定コマンドをセットし（Ｙ９６０）、第１図柄表示装置の第２特別図柄を外れ図柄で変動停止し（Ｙ９６１）、本処理を終了する。

【６３５５】

この特図２外れ停止処理（図５７３参照）を実行することにより、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選して、当該小当たり当選に基づく小当たり図柄を停止表示させる際に、第１特別図柄の変動表示を外れ図柄で停止表示させることができる。これにより、第１特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりである場合に、大当たりと小当たり、若しくは小当たりと小当たりとが重複して実行されてしまうことを抑制することができる。

【６３５６】

＜第１７制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図５７４から図５７５を参照して、本第１７制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。本第１７制御例では、上述した第１２制御例（および第５制御例）に対して、状態コマンド受信処理５（図２６３参照）の１処理である時短状態演出設定処理５（Ｓ９０１１Ａ）の内容が変更された点、特図２演出態様設定処理５（図２６９参照）の内容が変更された点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。なお、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした内容と同一の要素について詳細な説明を省略している箇所については、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした内容が適応されるものである。また、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした技術思想については、本第１７制御例にも当然適用されるものであり、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした変形例や追加例についても本第１７制御例に当然適用されるものである。

【６３５７】

まず、図５７４を参照して、本第１７制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される時短状態演出設定処理１７（Ｓ９０１１Ａ）について説明をする。図５７４は、この時短状態演出設定処理１７（Ｓ９０１１Ａ）の内容を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理１７（Ｓ９０１１Ａ）では、まず、受信したコマンドに含まれる時短回数を時短中カウンタ２２３ｄａの値に設定し（Ｓ９３１１Ａ）、次いで、時短状態Ｂに変更したか否かを判別し（Ｓ９３１２Ａ）、時短状態Ｂに変更していないと判別した場合には（Ｓ９３１２Ａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【６３５８】

一方、Ｓ９３１２Ａの処理において、時短状態Ｂに変更したと判別した場合には（Ｓ９

３１２Ａ：Ｙｅｓ）、大当たりＢ１７を契機とする時短状態であるか否かを判別し（Ｓ９３１３Ａ）、大当たりＢ１７を契機とする時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ９３１３Ａ：Ｎｏ）、上乗せＲＵＳＨ中カウンタ２２３ｑａに１１を設定し（Ｓ９３１４Ａ）、天井到達を契機とする時短状態であるか否かを判別する（Ｓ９３１５Ａ）。天井到達を契機とする時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ９３１５Ａ：Ｎｏ）、ベース回数カウンタ２２３ｑｂに７５を設定し（Ｓ９３１６Ａ）、処理をＳ９３１９Ａへと移行する。

【６３５９】

一方、Ｓ９３１３Ａにおいて、大当たりＢ１７を契機とする時短状態であると判別した場合には（Ｓ９３１３Ａ：Ｙｅｓ）、上乗せＲＵＳＨ中カウンタ２２３ｑａに６を設定し（Ｓ９３１７Ａ）、ベース回数カウンタ２２３ｑｂに５０を設定し（Ｓ９３１８Ａ）、処理をＳ９３１９Ａへと移行する。また、Ｓ９３１５Ａの処理において、天井到達を契機とする時短状態であると判別した場合は（Ｓ９３１５Ａ：Ｙｅｓ）、処理をＳ９３１８Ａへと移行する。次に、各カウンタ値に応じて上乗せＲＵＳＨの残り回数および初期ストック回数の表示を設定し（Ｓ９３１９Ａ）、本処理を終了する。

【６３６０】

次に、図５７５を参照して、本第１７制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２演出態様設定処理１７（Ｓ４９９１Ａ）について説明をする。図５７５は、この特図２演出態様設定処理１７（Ｓ４９９１Ａ）の内容を示したフローチャートである。

【６３６１】

この特図２演出態様設定処理１７（Ｓ４９９１Ａ）のうち、Ｓ９６１１の処理では、第１２制御例における特図２演出態様設定処理５（図２６９参照）のＳ９６１１の処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の特図２演出態様設定処理１７（Ｓ４９９１Ａ）では、まず、時短状態であるか否かを判別し（Ｓ９６２１Ａ）、時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ９６２１Ａ：Ｎｏ）、受信した変動パターンに対応した演出態様を決定し（Ｓ６９２２Ａ）、Ｓ９６１１の処理を実行し、本処理を終了する。一方、時短状態であると判別した場合には（Ｓ９６２１Ａ：Ｙｅｓ）、時短状態Ａであるか否かを判別し（Ｓ９６２３Ａ）、時短状態Ａであると判別した場合には（Ｓ９６２３Ａ：Ｙｅｓ）、上乗せＲＵＳＨ終了後１回目の特図２変動であるかを判別し（Ｓ９６２４Ａ）、上乗せＲＵＳＨ終了後１回目の特図２変動であると判別した場合には（Ｓ９６２４Ａ：Ｙｅｓ）、特図１の残変動時間の終了まで継続するチャンスタイム突入表示（図５４９（ｂ）参照）を設定し（Ｓ９６２５Ａ）、ＴＯＴＡＬ回数として、ベース回数カウンタ２２３ｑｂの値と上乗せ回数カウンタ２２３ｑｃの値とを加算した値の表示を設定し（Ｓ９６２６Ａ）、処理をＳ９６２２Ａへと移行する。一方、Ｓ９６２４Ａの処理において、上乗せＲＵＳＨ終了後１回目の特図２変動ではないと判別した場合には（Ｓ９６２４Ａ：Ｎｏ）、Ｓ９６２５ＡおよびＳ９６２６Ａの処理をスキップし、処理をＳ９６２２Ａへと移行する。

【６３６２】

一方、Ｓ９６２３Ａの処理において、時短状態Ａではないと判別した場合には（Ｓ９６２３Ａ：Ｎｏ）、今回の特別図柄の抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判別し（Ｓ９６２７Ａ）、時短図柄当選であると判別した場合には（Ｓ９６２７Ａ：Ｙｅｓ）、当選した時短図柄に応じた上乗せ回数を報知する変動表示態様（図５４９（ａ）参照）を決定し（Ｓ９６２８Ａ）、当選した時短図柄に対応する時短回数を時短中カウンタ２２３ｄａおよび上乗せ回数カウンタ２２３ｑｃに加算し（Ｓ９６２９Ａ）、処理をＳ９６１１へと移行する。一方、Ｓ９６２７Ａの処理において、時短当選ではない（即ち、大当たりまたは実質的に大当たりが確定する小当たりである）と判別した場合には（Ｓ９６２７Ａ：Ｎｏ）、上乗せＲＵＳＨの再セットを報知する変動表示態様（図５５０参照）を決定し（Ｓ９６３０Ａ）、上乗せ回数カウンタ２２３ｑｃの値を０クリアし（Ｓ９６３１Ａ）、処理をＳ９６１１へと移行する。

【６３６３】

この特図２演出態様設定処理（図５７５参照）を実行することにより、時短状態Ｂにお

いて第２特別図柄の抽選が実行されて時短図柄に当選する毎に、時短図柄に対応する時短回数の上乗せを報知することができる。よって、ほぼ毎変動で時短図柄が上乗せされるという極めて斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【６３６４】

以上説明した通り、本第１７制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態として、有利度合いが低い第１特別図柄の抽選が実行され易い時短状態（第２時短状態Ａ、第３時短状態Ａ）と、有利度合いが高い第２特別図柄の抽選が実行され易い時短状態（第２時短状態Ｂ、第３時短状態Ｂ）と、を設ける構成とし、天井抽選回数に到達した場合は、まず第３時短状態Ｂが設定されるように構成する一方で、通常状態において大当たりに当選した場合は、大当たり終了後の時短状態が高い割合で有利度合いの低い第２時短状態Ａに設定されるように構成した。このように構成することで、大当たりに当選するよりも、天井抽選回数に到達することをより強く期待して遊技を行わせることができる。

【６３６５】

また、本第１７制御例では、時短状態中に時短図柄に当選した場合に、当選した時短図柄に対応する時短回数が上乗せされるように構成している。そして、第２特別図柄の抽選では、第１特別図柄の抽選よりも高確率（例えば、９０％の割合）で時短図柄に当選するように構成している。また、第２時短状態Ｂまたは第３時短状態Ｂに移行した場合、特定回数（例えば、１０回）の特別図柄の抽選が実行されることで第２時短状態Ａまたは第３時短状態Ａに移行する構成としている。つまり、第２時短状態Ｂまたは第３時短状態Ｂの間は、第２特別図柄の抽選が実行される毎に高確率で時短図柄に当選して時短回数が上乗せされていくため、特定回数の特別図柄の抽選が経過した後に移行する第２時短状態Ａまたは第３時短状態Ａの継続回数を時短状態Ｂの間に実行される特別図柄の抽選結果に応じて可変させることができるという斬新な遊技性を実現している。

【６３６６】

なお、本第１７制御例では、第１特別図柄の小当たりとして、Ｖ入賞が発生し得ない「小当たりＡ１７」のみを設ける構成としていたが、第１特別図柄の小当たりでも、一部はＶ入賞が発生し得る要に構成してもよい。そして、天井間際（例えば、天井抽選回数に到達するまでの抽選回数が残り５回以内）にＶ入賞が発生し得る第１特別図柄の小当たりの抽選結果がある場合は、小当たりにおいてＶ入賞を発生させないように促す演出を実行する構成としてもよい。つまり、特に、Ｖ入賞を発生させることで第２時短状態Ａが設定される「大当たりＡ１７」に当選する種別の小当たりとなった場合、Ｖ入賞を発生させて第２時短状態Ａに移行するよりも、天井抽選回数に到達して第３時短状態Ｂへと移行した方が有利になる可能性が高くなるので、係る場合には、Ｖ入賞を避けるように遊技者に促す斬新な演出を実行してもよい。このように構成することで、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６３６７】

本第１７制御例では、時短状態Ｂ（上乗せＲＵＳＨ）において第２特別図柄の抽選で時短図柄に当選する毎に、当選した時短図柄に対応する時短回数を上乗せする演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、時短状態Ｂにおいて途中まで（例えば、９回目の第２特別図柄の抽選が実行されるまで）は時短回数の上乗せ回数を報知せずに秘匿し、所定の報知タイミング（例えば、時短状態Ｂにおける最後の第２特別図柄の変動表示に係る変動表示演出）で上乗せ回数をまとめて報知する構成としてもよい。このように構成することで、どれだけの時短回数が上乗せされているかを所定の報知タイミングまで遊技者に予測させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、この場合において、特別図柄の抽選が実行される毎に、上乗せされた時短回数を示唆する演出を実行してもよいし、時短回数に関する情報を一切示唆しない構成としてもよい。前者の場合は、時短回数の上乗せ状況を予測し易くすることができるし、後者の場合は、報知タイミングとなるまで、第２特別図柄の抽選で大当たりとなるか否かに注目して遊技を行わせることができる。

【６３６８】
本第１７制御例では、第２特別図柄の抽選で１／１０の確率で大当たり又は小当たりに当選し、９／１０の確率で時短図柄に当選する構成としていたが、これに限られるものではない。所定の確率（例えば、１／２の確率）で時短図柄に当選するように構成してもよい。つまり、本第１７制御例では、単なる外れの抽選結果を設けていなかったが、外れを設ける構成としてもよい。このように構成することで、時短状態Ｂにおいて時短図柄に当選するだけで遊技者を喜ばせることができるので、時短状態Ｂにおける遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【６３６９】
上述した第１３から第１７制御例では、天井抽選回数に到達した場合に第３時短状態へと移行させる構成としていたが、天井抽選回数に到達した場合に設定される遊技状態は第３時短状態に限られるものではなく、任意の遊技状態に設定することができる。具体的には、例えば、第３時短状態よりも有利な第２時短状態へと移行させる構成としてもよいし、より有利な第２確変状態へと移行させる構成としてもよい。このように構成することで、天井抽選回数到達時の有利度合いを可変させることができるので、設計の自由度を高めることができる。
【６３７０】
上述した第１３から第１７制御例では、固定の天井抽選回数に到達した場合に有利な遊技状態（第３時短状態）へと移行する構成としていたが、天井抽選回数を固定化しなくてもよい。例えば、天井抽選回数として設定され得る回数を複数（例えば、５０回、３００回、５００回、１０００回等）設ける構成とし、パチンコ機１０が初期化された（ＲＡＭクリアスイッチ１２２をオンにした状態で電源が投入された）場合や大当たり終了時に、天井抽選回数を抽選により決定する構成としてもよい。このように構成することで、天井抽選回数として少ない抽選回数が選択されることを期待して遊技を行わせる遊技性を付加することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。この場合において、パチンコ機１０が初期化された場合（例えば、初期化後１回目の変動表示演出中）や大当たり終了時（例えば、エンディング演出中や終了後１回目の変動表示演出中）に、天井抽選回数を示唆する演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、天井抽選回数を示唆する演出から天井抽選回数を予測する遊技性を更に付加することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、例えば、大当たりの種別毎に、大当たり終了後の天井抽選回数を異ならせる構成としてもよい。このように構成することで、大当たりの種別により注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、この場合において、ラウンド数および大当たり終了後の遊技状態が共通で、大当たり終了後の天井抽選回数が異なる大当たり種別を設けてもよい。具体的には、例えば、４ラウンド時短大当たりとして、天井抽選回数が１００回の種別と１０００回の種別とを設けたり、８ラウンド時短大当たりとして天井抽選回数が４００回の種別と６００回の種別とを設けたりしてもよい。このように構成することで、４ラウンド時短大当たりとなった場合に、天井抽選回数が少ない可能性があるので、遊技者の興趣を向上させることができる。また、８ラウンド時短大当たりとなった場合に、１０００回という極めて多い天井抽選回数が設定される可能性が無くなるため、安心して遊技を行わせることができる。
【６３７１】
上述した第１３から第１７制御例では、パチンコ機１０が初期化された場合にＲＡＭ２０３も初期化されることに伴って、特図抽選カウンタ２０３１ａの値がリセットされるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、パチンコ機１０が初期化された場合でも、特図抽選カウンタ２０３１ａの値がリセットされないように構成してもよい。このように構成することで、遊技者が初期化された可能性が高い（例えば、大当たりや第２確変状態の間にパチンコ機１０が設置されているホールの閉店時間となってしまった場合等）パチンコ機１０での遊技を避けることを抑制することができるので、初期化された可能性の有無によらず、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【６３７２】
＜第１８制御例＞
次に、図５７６から図６０６を参照して、第１８制御例の内容について説明をする。本第１８制御例は、上述した第７制御例に対して、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂを有し、第２入球口６４０に遊技球が入球した場合に既に特別図柄の変動表示中であれば、第２特別図柄の入賞情報（特図２保留）を所定数（本第１８制御例では、上限４個まで）格納（保留記憶）可能に構成している点で相違している。
【６３７３】
加えて、本第１８制御例では、大当たり遊技の実行中に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（保留記憶）されている特図２保留の抽選結果を事前に判別（先読み）した結果、小当たり当選である保留（Ｖ保留）が存在する場合には、Ｖ保留が存在することを報知するための演出を実行可能に構成している点で相違している。
【６３７４】
具体的には、大当たり遊技が開始された場合に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（保留記憶）されている特図２保留の抽選結果を先読みした結果、Ｖ保留が存在する場合には、Ｖ保留が存在することを示す報知態様である「Ｖアイコン」を獲得する演出（Ｖアイコン獲得演出）が実行される。獲得したＶアイコンはＶ保留に基づく特別図柄の変動表示開始まで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて縮小して表示され、Ｖ保留に基づく特別図柄の変動表示中に拡大表示される（以下、Ｖアイコンの発動と言う。）ことによって、遊技者にこの変動で小当たり当選することを報知する。
【６３７５】
このように構成することで、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に実行される特別図柄の抽選において小当たり当選することが事前に報知されるため、大当たり遊技終了後に小当たり当選することなく規定変動回数に到達し時短状態が終了するのではないかという遊技者の不安を抑制することができる。
【６３７６】
ここで、大当たり遊技の実行中に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（保留保留記憶）されている特図２保留の抽選結果を先読みした結果、Ｖ保留が存在する場合には必ずＶアイコン獲得演出が実行される構成とすると、Ｖアイコン獲得演出が実行されなかった場合には、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（保留記憶）されている特図２保留の中にＶ保留は存在しない（即ち、全て外れである）ことが明かとなり、遊技者を落胆させてしまう虞がある。
【６３７７】
このため、本第１８制御例では、大当たり遊技の実行中に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（保留記憶）されている特図２保留の抽選結果を先読みした結果、Ｖ保留が存在する場合の一部でＶアイコン獲得演出を実行する構成としている。
【６３７８】
このように構成することで、大当たり遊技の実行中にＶアイコン獲得演出が実行されなかった場合であっても、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（保留記憶）されている特図２保留に基づく特別図柄の変動表示が終了するまでは、遊技者に小当たり当選するかもしれないという期待を持たせることができる。
【６３７９】
また、本第１８制御例では、Ｖ保留に基づく特別図柄の変動表示が開始される場合に、その特別図柄の変動表示においてＶアイコンの発動を実行するか否かを決定することが可能な構成としている。
【６３８０】
具体的には、Ｖ保留（小当たり当選する保留）に基づく特別図柄の変動表示を開始する場合に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（保留記憶）されている特図２保留の中に他にもＶ保留があるか否かを判別し、Ｖ保留が存在する場合には、Ｖアイコンの発動（Ｖアイコンを拡大表示し、小当たり当選であることを報知すること）を実行せずに

、後に消化されるＶ保留に基づく特別図柄の変動表示開始までＶアイコンの縮小表示を継続可能に構成している。

【６３８１】

このように構成することで、Ｖアイコンを獲得した状態において特別図柄の変動表示中にＶアイコンの発動が実行されなかった場合であっても小当たりに当選する可能性があるため、特別図柄の変動表示終了までＶアイコンが発動されない場合であっても、小当たり当選するかもしれないという期待を遊技者に持たせることができる。

【６３８２】

また、このように構成することで、例えば、大当たり遊技中にはＶ保留が１個しか存在しなかったが、大当たり遊技終了後からＶ保留に基づく特別図柄の変動表示が開始されるまでの期間で新たに第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにＶ保留が格納（保留記憶）された場合に、Ｖアイコンの発動対象をその新たなＶ保留に切り替えることが可能となる。これにより、Ｖアイコン獲得演出が実行された時点で先読みされている特図２保留の最後尾の保留がＶ保留である場合であっても、そのＶ保留に基づく特別図柄の変動表示中にＶアイコンが発動されるとは限らず、Ｖアイコンが発動されないことで連チャン（小当たり当選が連続すること）することが確定するため、遊技者にＶアイコンが発動されないことを期待させることによって遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【６３８３】

なお、本第１８制御例では、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに複数のＶ保留が格納（保留記憶）されており、Ｖアイコンが表示されている場合に、先に消化されるＶ保留をＶアイコンの発動対象とするか、後に消化されるＶ保留をＶアイコンの発動対象とするか、を先に消化されるＶ保留に基づく特別図柄の変動表示が開始される場合に決定する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、予め、先に消化されるＶ保留でＶアイコンの発動が実行され易い設定とするか、後に消化されるＶ保留でＶアイコンの発動が実行され易い設定とするか、を遊技者の好みに合わせてボタン操作によって選択することが可能な構成としても良い。

【６３８４】

加えて、本第１８制御例では、Ｖアイコン獲得演出が実行される割合が、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（保留記憶）されている特図２保留の数と、Ｖ保留の位置に応じて異なる構成としている。

【６３８５】

具体的には、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（保留記憶）されている特図２保留の先頭の特図２保留（第１保留）がＶ保留である場合に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（保留記憶）されている特図２保留の数が少ないほどＶアイコン獲得演出が実行され易い。また、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（保留記憶）されている特図２保留が４個格納（保留記憶）されている場合には、先に消化される特図２保留がＶ保留である場合よりも、後に消化される特図２保留がＶ保留である場合の方が、Ｖアイコン獲得演出の実行される割合を高く構成している。

【６３８６】

このように構成することで、Ｖアイコンの発動が実行された場合に、そのＶアイコンを獲得したＶアイコン獲得演出の実行時点では先読みされていない特図２保留が多く残り易くなるため、Ｖアイコンの発動後に残っている特図２保留の抽選結果を予測させ難くすることができる。

【６３８７】

なお、本第１８制御例では、第１保留がＶ保留（小当たり当選する保留）である場合に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（保留記憶）されている特図２保留の数が少ないほどＶアイコン獲得演出が実行され易い構成としたが、これに限るものではなく、特図２保留の数が多いほどＶアイコン獲得演出が実行され易い構成としても良い。

【６３８８】

なお、本第１８制御例では、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（保留記憶

）されている特図２保留が４個格納（保留記憶）されている場合には、先に消化される特図２保留がＶ保留である場合よりも、後に消化される特図２保留がＶ保留である場合の方が、Ｖアイコン獲得演出の実行される割合を高く構成したが、これに限るものではなく、後に消化される特図２保留がＶ保留である場合よりも、先に消化される特図２保留がＶ保留である場合の方が、Ｖアイコン獲得演出の実行される割合を高く構成しても良い。

【６３８９】

なお、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（保留記憶）されているＶ保留の数が多いほどＶアイコン獲得演出が実行され易い構成としても良い。

【６３９０】

加えて、本第１８制御例では、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに複数のＶ保留が格納（保留記憶）されている場合に、先に消化されるＶ保留においてＶアイコンの発動を実行するか否かを、変動パターンに応じて決定する構成としている。

【６３９１】

具体的には、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに複数のＶ保留が格納（保留記憶）されている場合に、先に消化されるＶ保留において、特定の変動パターンが設定されなかった場合にはＶアイコンの発動を実行する構成とし、Ｖアイコンの発動が実行されない場合に参照される演出態様設定テーブルとは特定演出態様の設定割合が異なる特定演出態様設定テーブルが参照される。なお、特定演出態様とは、例えば、大当たりまたは小当たり当選の場合のみ実行される演出（所謂、プレミア演出）や、抽選結果が外れであることを示す表示態様を表示した後に大当たりまたは小当たり当選を示す表示態様に可変させる演出（所謂、復活演出）を指す。

【６３９２】

このように構成することで、実行される演出態様からＶアイコンが発動されるか否かを遊技者が予測し易くなるため、遊技者に対して実行される演出に興味を持たせることが可能となり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【６３９３】

なお、本第１８制御例では、Ｖアイコンの発動が実行される場合には、プレミア演出や復活演出が実行され難い構成としたが、これに限るものではなく、プレミア演出や復活演出が実行され易い構成としても良い。また、例えば、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに複数のＶ保留（小当たり当選する保留）が格納（保留記憶）されている場合の一部で、後に消化されるＶ保留に基づく特別図柄の変動表示が開始されるまでの期間はＶアイコンの発動を禁止する期間を設定可能に構成しても良く、この場合、Ｖアイコンの発動が禁止されていることを示すための表示態様（例えば、Ｖアイコンに鎖を巻いてロックする表示態様）を表示する構成としても良い。このように構成することで、Ｖアイコンの発動が禁止されている期間に小当たり当選の期待度が高い演出が実行された場合に、Ｖアイコンの発動が実行されない小当たり当選への期待度を高めることができるため、遊技者にＶアイコンの発動が禁止されている期間における演出に対する興味を持たせることが可能となる。

【６３９４】

なお、１の特別図柄の変動表示中に、Ｖアイコンの発動が実行され易いタイミングと、Ｖアイコンの発動が実行され難いタイミングと、を有する構成としても良く、例えば、特別図柄の変動表示中にリーチ演出が実行される場合に、特別図柄の変動表示開始からリーチ演出開始までの期間の方が、リーチ演出開始から特別図柄の停止表示までの期間よりもＶアイコンの発動が実行され易い構成とすることで、リーチ演出開始までにＶアイコンの発動が実行されなければ遊技者に連チャンへの期待を持たせることが可能となるため、特別図柄の変動表示が開始した直後にＶアイコンが発動されなかった場合であっても、遊技者にリーチになるか否かに興味を持たせることができる。

【６３９５】

なお、本第１８制御例では、大当たり遊技中にＶアイコン獲得演出を実行するか否かを、保留記憶されている特図２保留を先読みした結果、Ｖ保留が存在するか否かによって決

定する構成としたが、これに限るものではない。大当たり遊技中にＶアイコン獲得演出を実行するか否かを、保留記憶されている特図１保留（第１特別図柄の入賞情報）の先読み結果に基づいて決定する構成としても良いし、特図２保留と特図１保留の両方の先読み結果によって決定する構成としても良い。また、特図２保留の中にＶ保留が存在する場合と、特図１保留の中にＶ保留が存在する場合と、で表示されるＶアイコンの表示態様を異ならせる構成としても良い。

【６３９６】

以下、本第１８制御例のパチンコ機１０について説明をするが、上述した各制御例と同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【６３９７】

＜第１８制御例におけるパチンコ機１０の盤面構成について＞

まず、図５７６から図５８１を参照して、第１８制御例におけるパチンコ機１０の構造について説明する。図５７６は第１８制御例のパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図５７７は第１８制御例のパチンコ機１０の遊技盤１３の正面視右下領域を拡大した拡大図であり、図５７８～図５８１は第１８制御例のパチンコ機１０の遊技盤１３に設けられたＶ入賞装置６５０の構造を模式的に示した模式図である。

【６３９８】

図５７６に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車の他、レール６１，６２、一般入賞口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、第１可変入賞装置６５、Ｖ入賞装置６５０、普通図柄始動口（スルーゲート）６７、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２（図１参照）の裏面側に取り付けられる。ベース板６０は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板６０の後面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、第１可変入賞装置６５、Ｖ入賞装置６５０、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。

【６３９９】

遊技盤１３の正面中央部分は、正面枠１４の窓部１４ｃ（図１参照）を通じて内枠１２の正面側から視認することができる。以下に、主に図５７６を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【６４００】

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

【６４０１】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図２４２参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図５７６の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図５７６の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。

【６４０２】

遊技領域の正面視右側上部（図５７６の右側上部）には、発光手段である複数のＬＥＤ

及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂが配設されている。第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂは、主制御装置１１０（図２４２参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。第１８制御例では、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂは、球が、第１入球口６４へ入賞したか、第２入球口６４０へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第１入球口６４へ入賞した場合には、第１図柄表示装置３７ａが作動し、一方で、球が、第２入球口６４０へ入賞した場合には、第１図柄表示装置３７ｂが作動するように構成されている。

【６４０３】

また、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機１０が時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動表示中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が時短大当たり（大当たり遊技終了後に遊技状態として時短状態が設定される大当たり）に対応した図柄か普通大当たり（大当たり遊技終了後に遊技状態として通常状態が設定される大当たり）に対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【６４０４】

尚、本パチンコ機１０では、第１入球口６４及び第２入球口６４０へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、大当たり遊技のラウンド数が１６ラウンドで大当たり終了後に時短状態が付与される１６Ｒ時短大当たり（１６Ｒ時短有大当たり）、大当たり遊技のラウンド数が１０ラウンドで大当たり終了後に時短状態が付与される１０Ｒ時短大当たり（１０Ｒ時短有大当たり）、大当たり遊技のラウンド数が７ラウンドで大当たり終了後に時短状態が付与される７Ｒ時短大当たり（７Ｒ時短有大当たり）、大当たり遊技のラウンド数が７Ｒで大当たり終了後に時短状態が付与されない７Ｒ通常大当たり（７Ｒ時短無大当たり）が用意されている。

【６４０５】

また、大当たり抽選の抽選結果として上述した大当たりでは無い外れと判定された場合の一部において、上述した大当たりよりも遊技者に付与される特典が少ない（例えば、１ラウンドのみＶ入賞装置６５０を開放させる特典）小当たりが用意されている。第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂには、変動表示終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否か（小当たりであるか否か）が示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【６４０６】

ここで、「１６Ｒ時短有大当たり」とは、最大ラウンド数が１６ラウンドの大当たりの後に時短状態へ移行する大当たりのことであり、「１０Ｒ時短有大当たり」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりの後に時短状態へ移行する大当たりのことであり、「７Ｒ時短有大当たり」とは、最大ラウンド数が７ラウンドの大当たりの後に時短状態へ移行する大当たりのことであり。また、「７Ｒ時短無大当たり」は、最大ラウンド数が７ラウンドの大当たりの後に時短状態へと移行せずに通常状態へと移行する大当たりのことである。

【６４０７】

つまり、本パチンコ機１０では、特別図柄の大当たりに当選した場合に提供される大当たり遊技として、遊技者に最も多くの特典を付与可能な「１６Ｒ時短有大当たり」と、その次に多い特典を付与可能な「１０Ｒ時短有大当たり」と、その次に多い特典を付与可能な「７Ｒ時短有大当たり」と、大当たり遊技のうち最も遊技者に付与される特典が少ない「７Ｒ時短無大当たり」と、のうち、何れかの大当たり遊技が提供されるように構成され

ている。これにより、特別図柄の抽選において大当たりに当選した場合であっても付与され得る特典が異なる大当たり遊技のうち、最も多くの特典が付与される大当たり遊技が提供されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【６４０８】

なお、第１８制御例では、大当たり遊技のラウンド数（大当たり遊技中に獲得可能な賞球数）と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の内容と、に応じて遊技者に付与される特典の大小を定義しているが、これに限ること無く、上述した条件以外を用いて遊技者に付与される特典の大小を定義しても良いし、特典に大小を定義付けることなく、異なる特典が付与されるように大当たり遊技の内容を異ならせるだけでも良い。

【６４０９】

また、「時短状態」とは、大当たり終了後に遊技者に付与される付加価値（特典）として、大当たり確率は通常状態と同じであるが、第２入球口６４０へ球が入球し易い遊技状態である。この第２入球口６４０へ球が入球し易い状態とするために、第１８制御例では、第２図柄の変動時間を通常状態よりも短くし、且つ、第２図柄の抽選結果が当たりの場合に動作させる電動役物６４０ａの動作態様を通常状態よりも第２入球口６４０へ球が入球し易い期間が長くなるように設定している。なお、第２入球口６４０へ球が入球し易い遊技状態を設定するためにそれ以外の構成を用いても良く、上述した設定内容の一部のみを用いても良いし、上述した内容以外にも、第２図柄の当たり確率を通常状態よりも高く設定するように構成しても良い。

【６４１０】

加えて、本第１８制御例では、第１入球口６４へと遊技球が入球した場合に実行契機が成立し得る第１特別図柄抽選、及び、第２入球口６４０へと遊技球が入球した場合に実行契機が成立し得る第２特別図柄抽選において、上述した大当たり当選、小当たり当選以外に時短当選し得るように構成している。具体的には、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で実行される特別図柄抽選（第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選）において、時短当選の判定が実行されるように構成している。

【６４１１】

ここで、時短当選した場合には、当該特別図柄抽選において大当たり判定が実行されるよりも前に時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定され、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄の変動表示が開始されるタイミングにて、時短状態を終了させるか否かを判定する処理（更新処理１８）が実行される。例えば、時短回数１（時短カウンタ２０３ｈの値が１）に設定される時短状態の場合は、時短当選した当該特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄の変動表示が開始されるタイミングで実行される更新処理１８において、残時短回数（時短カウンタ２０３ｈの値）が更新（減算）され、時短終了条件が成立し、時短状態を終了させると判定される。一方、時短回数として複数回（例えば、１００回）の値が設定される時短状態の場合は、更新処理１８によって実行される残時短回数の更新の結果に基づいて時短終了条件が成立するまで時短状態が継続する。

【６４１２】

つまり、本第１８制御例にて用いられる時短状態の設定タイミングと、時短状態の終了タイミングと、を用いることにより、設定される時短回数に応じて、特別図柄抽選の大当たり判定タイミングのみ（特別図柄変動期間を除外して）時短状態を設定したり、特別図柄変動期間を含めて時短状態を設定したりすることが可能となる。

【６４１３】

なお、同様の効果を奏する手法として、別の処理タイミングを設定しても良く、例えば、上述した第５制御例と同様に時短当選した当該特別図柄変動の停止タイミングに時短状態を設定し、次に実行される特別図柄変動が開始されるよりも前に時短状態の更新処理（時短状態を終了させるか否かを判定する処理）を実行可能に構成しても良い。このように構成した場合も、設定される時短回数を異ならせることで特別図柄変動期間が含まれるように時短状態を設定したり、特別図柄変動期間が含まれないように時短状態を設定したりすることが可能となる。なお、この場合、時短状態が設定された特別図柄変動が停止表示

され、時短状態が設定された状態で次の特別図柄抽選が開始されない場合は、時短終了条件が成立し得ないため時短状態が継続することになる。

【６４１４】

よって、この場合、時短当選した特別図柄変動が停止表示されるまでに（時短状態が設定されるまでに）、次に実行される特別図柄抽選の実行権利（特図保留）を獲得しているかを判別し、特図保留を獲得していると判別した場合、即ち、時短状態が設定された後、ただちに次の特別図柄変動が開始され、時短状態が終了し得る場合のみ、時短当選したことを遊技者に報知するように構成すると良い。このように構成することで、時短当選したことを把握した遊技者が、第１特別図柄抽選を実行させること無く、右打ち遊技を行い、第２特別図柄抽選を実行させる行為を抑制することができる。

【６４１５】

さらに、詳細は後述するが、第１８制御例では「時短状態」が終了する条件として、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて付与される時短状態に対しては、第１特別図柄および第２特別図柄の変動回数（合計変動回数）が第１所定回数（例えば、１００回）に到達した場合（第１終了条件）、或いは、特別図柄の抽選において小当たりに当選した（小当たり遊技が実行された）回数が第２所定回数（例えば、１回）に到達した場合（第２終了条件）の何れかの終了条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態から通常状態へと移行するように構成している。このように、遊技状態を時短状態から通常状態へと移行させるための終了条件を複数用意し、その複数の終了条件のうち何れかの終了条件が成立した場合に時短状態から通常状態へと移行させることで、時短状態が終了するタイミングを複数設定することが可能となり、遊技者に対して、通常状態よりも遊技者に有利な時短状態がいつまで継続するのかドキドキさせながら遊技を行わせることができる。

【６４１６】

さらに、第１８制御例では特別図柄の抽選（第２特別図柄抽選）において当選し得る小当たりとして、複数の小当たり種別（例えば、小当たりＡ，Ｂ、Ｃ）が用意されており、各小当たり種別に対してそれぞれ第２終了条件が成立する回数が異ならせて設定されている。このように構成することで、時短状態中に当選した小当たり回数だけで時短状態が終了するか否かを予測することが困難となるため、遊技者に対して常に緊張感を持たせて時短遊技を行わせることができる。

【６４１７】

一方で、本第１８制御例では、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて時短状態（第２時短）が設定された場合には、大当たり当選に基づいて時短状態（第１時短）が設定された場合とは異なる終了条件が設定されるように構成しており、具体的には、時短回数「１」が設定されるように構成している。つまり、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて設定される第１時短は、特別図柄抽選の大当たり判定のみ時短状態で実行させるための特殊抽選機能として時短状態が利用される。

【６４１８】

また、第１８制御例では、小当たり遊技中に開放されるＶ入賞装置６５０内に特定領域を設け、小当たり遊技中に球が特定領域を通過することで（特定領域である特別排出流路６５０ｅ２に設けられたＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知することで）大当たり（所謂、２種当たり）となるように構成されている（図５８０参照）。加えて、詳細は後述するが、当選した小当たりの小当たり種別に応じて小当たり遊技中に球が特定領域を通過する期待度（Ｖ入賞期待度）が異なるように構成している。そして、各小当たり種別に対して設定される第２終了条件が成立する回数（小当たり回数）を、Ｖ入賞期待度が高い小当たり遊技が実行される小当たり種別の方が少なくなるように構成している。

【６４１９】

このように構成することで、時短遊技中において小当たりに当選した場合に２種当たりを獲得するためのＶ入賞期待度と、時短状態が終了するかもしれない不安感とを関連付けることができ、遊技者により意欲的に遊技を行わせることができる。

【６４２０】

なお、第１８制御例では、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の変動回数に対して、上述した通り第１所定回数（例えば、１００回）を終了条件（第１終了条件）として設定しているが、特別図柄の変動回数に対してそれ以外の終了条件を設定しても良く、例えば、第１特別図柄のみの変動回数が第３所定回数（例えば、５０回）となった場合や、第２特別図柄のみの変動回数が第４所定回数（例えば、８０回）となった場合に時短状態の終了条件が成立するように構成しても良い。また、上述した多数の終了条件の一部のみを用いても良いし、それぞれを適宜組み合わせても良い。

【６４２１】

遊技領域には、球が入賞することにより１０個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１入球口６４及び第２入球口６４０への球の入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【６４２２】

第３図柄表示装置８１は１５インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置１１４（図２４２参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される（図１２２参照）。各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。第１８制御例の第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０（図２４２参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。

【６４２３】

つまり、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて第１図柄が可変表示（変動表示）されている期間（動的表示期間）に対応させて第３図柄表示装置８１にて第３図柄が可変表示（変動表示）され、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて特別図柄の抽選結果を示す表示態様で第１図柄が停止表示されるタイミングに対応させて第３図柄表示装置８１にて第３図柄が特別図柄の抽選結果に応じた表示態様で停止表示される。

【６４２４】

即ち、判別条件（第１入球口６４或いは第２入球口６４０への球の入賞）が成立することに基づいて判別手段による判別が実行され（特別図柄の抽選が実行され）、所定の動的表示期間が経過するまで識別情報（第３図柄）が動的表示（変動表示）された後に、判別手段の判別結果（特別図柄の抽選結果）を示した表示態様（図柄の組み合わせ）で、識別情報（第３図柄）が停止表示される。これにより、遊技者は第３図柄表示装置８１に表示される第３図柄を把握することで特別図柄の抽選結果を把握することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【６４２５】

なお、第３図柄表示装置８１に停止表示される第３図柄は、特別図柄の抽選結果に応じた表示態様であれば良く、特別図柄の抽選結果の一部（例えば、大当たり或いは外れ、時短当選といった当否判定結果のみ）に対応した表示態様でも良いし、特別図柄の抽選結果の詳細（例えば、当選した大当たりの種別）に対応した表示態様でも良い。また、特別図柄の抽選結果として、４種類の抽選結果（例えば、大当たり、小当たり、外れ、時短）を有する場合には、第３図柄の表示態様として、特別図柄の抽選結果が上述した３種類の抽選結果のうち特定の２種類（例えば、大当たり或いは小当たり）の何れかであることを示す表示態様を用いても良い。また、重複して当選可能な判定（例えば、大当たり安定、時

短判定）にて重複して当選した場合には、重複当選を示すための表示態様を用いても良いし、重複当選したことに基づいて実行される遊技の内容が、大当たり当選のみに基づいて実行される遊技の内容と同一である場合には、同一の表示態様を用いても良い。

【６４２６】

また、第１８制御例で用いられる表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良いし、パチンコ機１０に複数の表示装置を設けても良い。

【６４２７】

本第１８制御例では時短状態中に第２図柄（普通図柄）の当たりに当選した場合には、通常状態中に第２図柄（普通図柄）の当たりに当選した場合よりも電動役物６４０ａを作動させる期間（電動役物６４０ａを突出させて球が第２入球口６４０に入球し易くする期間）が長くなるように構成している。これにより、時短状態中を第２入球口６４０へ球が入賞し易い状態とすることができる。

【６４２８】

なお、時短状態中を第２入球口６４０へ球が入賞し易い状態とするための構成は上述した内容に限られる物では無く、例えば、第２図柄の当たり確率を高める、１回に当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を増やすといった構成を用いても良い。また、電動役物６４０ａの作動パターンを異ならせることにより時短状態を第２入球口６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、１回の当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。

【６４２９】

さらに、設定される遊技状態に応じて第２図柄の変動表示にかかる時間を可変させ、且つ、電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を可変させる場合において、第２図柄の変動表示が開始される時点にて設定されている遊技状態に応じて第２図柄の変動表示時間を決定し、第２図柄の変動表示が停止し、当たりを示す第２図柄が表示されたタイミング（第２図柄の当たり遊技、即ち、電動役物６４０ａを作動させるタイミング）において設定されている遊技状態に応じて電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を決定するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、時短状態中に変動が開始された第２図柄が通常状態中に当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、通常状態中に対応する電動役物６４０ａの作動パターンで作動させることができる。よって、設定されている遊技状態と実行される電動役物の作動パターンとをより正確に対応付けることができる。

【６４３０】

なお、遊技状態と第２図柄の変動時間および電動役物６４０ａの作動パターンの関係は上述した内容以外を規定しても良く、例えば、第２図柄の変動開始タイミングと、電動役物６４０ａの作動開始タイミングとの何れか一方のタイミングにおいて遊技状態として時短状態が設定されていると判別した場合には、電動役物６４０ａの作動パターンとして遊技者に有利な作動パターン（時短状態中に実行される作動パターン）を設定するように構成しても良い。

【６４３１】

可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１入球口６４が配設されている。この第１入球口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図２４２参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７ａで示される。

【６４３２】

図５７６に示した通り、第１入球口６４は可変表示装置ユニット８０の左側を球が流下するように行われる遊技（所謂、左打ち遊技）の方が、可変表示装置ユニット８０の右側

を球が流下するように行われる遊技（所謂、右打ち遊技）よりも球が入球し易くなるように遊技盤１３上に釘が植設されている。よって、第２入球口６４０に球が入球し難い遊技状態（通常状態）が設定されている場合には、第１入球口６４に球を入球させるために左打ち遊技が実行される。

【６４３３】

一方、第１入球口６４の正面視右方には、球が入球し得る第２入球口６４０が配設されている。この第２入球口６４０へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図２４２参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７ｂで示される。

【６４３４】

また、第１入球口６４および第２入球口６４０は、それぞれ、球が入賞すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、第１８制御例においては、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成してもよい。

【６４３５】

加えて、第１８制御例では特別図柄の抽選契機（大当たりの抽選契機）となる球を検知するスイッチ（第１入球口スイッチ、第２入球口スイッチ）を入球口内に設けているため、特別図柄の抽選契機を獲得すると共に、賞球を獲得できる構成としているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、球が通過可能な領域（ゲート）を設け、その領域（ゲート）を通過する球を検知するスイッチ（検知手段）が球の通過を検知した場合に、特別図柄の抽選契機を獲得し得るように構成しても良い。なお、この場合、特別図柄の抽選契機となり得る領域（ゲート）を通過した球の少なくとも一部が入球可能となり、球が入球した場合に所定数（例えば５個）の賞球が払い出される入球口を設けると良い。このように構成することで、特別図柄の抽選契機の獲得回数と、賞球獲得回数とを異ならせることができるため、多様な遊技性を提供することができる。

【６４３６】

第２入球口６４０には電動役物６４０ａが付随されている。この電動役物６４０ａは遊技盤１３から手前側（図５７６の視点で手前側）に突出した突出状態（許容状態）と、遊技盤１３側に待避した待避状態（規制状態）と、に可変可能に構成されており、通常（第２図柄の当たりに当選していない場合）は電動役物６４０ａが待避状態（規制状態）となって、球が第２入球口６４０へ入球し難い状態となっている。一方、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、即ち、第２図柄の抽選において当たりに当選した場合は、電動役物６４０ａが突出状態（許容状態）となり、球が第２入球口６４０へ入球し易い状態となる。

【６４３７】

ここで、第１８制御例のパチンコ機１０に設けられた第２入球口６４０への球流れについて説明をする。第１８制御例では図５７６に示した通り、遊技盤１３の遊技領域の略中央位置に可変表示装置ユニット８０を配設し、遊技領域を可変表示装置ユニット８０の左方側（左打ち領域）と右方側（右打ち領域）とに区画しており、遊技者が操作ハンドル５１の操作量を調整することで発射された球の行き先を右打ち領域或いは左打ち領域へと打ち分けることが可能に構成している。以下、遊技者が操作ハンドル５１を操作して遊技領域のうち左打ち領域へと球を発射させる遊技を左打ち遊技、右打ち領域へと球を発射させる遊技を右打ち遊技と称す。

【６４３８】

第１８制御例では、図５７６に示した通り、第２入球口６４０と、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａ、及び、電動役物６４０ａを動作させるか否かの抽選のトリガとなる普通図柄始動口（スルーゲート）６７が右打ち領域に配設されており、遊技状態として時短状態が設定されている場合には右打ち遊技が行われるように構成している。

【６４３９】

左打ち遊技により発射された球が第２入球口６４０に入球することが無いように可変表示装置ユニット８０の下方には釘が植設されており、左打ち遊技中に第２入球口６４０に球が入球することが無いように構成している。このように構成することで、左打ち遊技では第１特別図柄を変動させるために球を第１入球口６４へと入球させる遊技を行わせ、右打ち遊技では第２特別図柄を変動させるために球を第２入球口６４０へと入球させる遊技を行わせることができ、遊技方法に応じて異なる遊技性を適切に提供することができる。

【６４４０】

第１８制御例のパチンコ機１０では、図５７６に示した通り、右打ち領域には、その上面が左下方向（図５７６の正面視で左下方向）に向けて下り傾斜しているＶ入賞装置６５０が配設され、そのＶ入賞装置６５０の上面を流下した球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過し、電動役物６４０ａに向けて流下するように各機構が配設されている。

【６４４１】

そして、電動役物６４０ａが待避状態に位置している場合は、待機状態の電動役物６４０ａを通過し可変入賞装置６５に向けて球が流下する。一方、電動役物６４０ａが突出状態に位置している場合は、電動役物６４０ａに到達した球が右下方向（図２の正面視で右下方向）に向けて流下する。そして、電動役物６４０ａの右端まで到達した球は第２入球口６４０へ入球し、電動役物６４０ａの右端に到達するまでに電動役物６４０ａが待避状態へと可変した場合は、電動役物６４０ａの下方に配設された一般入賞口６３に入球するように構成している。

【６４４２】

さらに、本パチンコ機１０は上述した電動役物６４０ａ、第２入球口６４０、一般入賞口６３を覆うように透過性のカバー部材６５５を設けている。このカバー部材６５５は入射する光を乱反射させるためのカット加工が表面に施されている。このカバー部材６５５を設けることで、遊技中はパチンコ機１０に設けられた発光手段（ＬＥＤ等）や第３図柄表示装置８１から発せられる様々な光によってカバー部材６５５の内部を遊技者に視認させ難くすることができる。よって、電動役物６４０ａの動作タイミングを図って右打ち遊技を行う行為を抑制することができる。

【６４４３】

また、遊技が行われていない状態（遊技機の電源がオフになっている状態）では、カバー部材への入射光が抑えられるため、カバー部材６５５の内部を容易に視認することができ、パチンコ機１０のメンテナンスを容易に行うことができる。なお、このようにカバー部材６５５を用いて内部の視認性を可変させる構成を用いる場合には、上述したように装飾用に発光する発光手段を利用可能に構成することで発光手段を共有することができ、パチンコ機１０を構成する部品点数を削減することができるが、カバー部材６５５の内部を視認困難とするための発光手段を専用に設けても良い。

【６４４４】

また、電動役物６４０ａの動作が行われる期間を含む所定期間の間カバー部材６５５の内部を視認困難にすればよく、例えば、電動役物６４０ａの動作が実行されると判別した場合（即ち、普通図柄の抽選により当たりに当選した場合）に、カバー部材６５５の表面に電動役物６４０ａが動作する旨を報知する文字（例えば、「オープン」）が表示されるように発光手段を制御し、その表示された文字により、カバー部材６５５の内部を視認困難にするように構成しても良い。これにより、電動役物６４０ａが動作することを遊技者に把握させるとともに、その詳細な動作タイミングを把握させ難くすることができる。

【６４４５】

ここで、図５７７を参照して、本パチンコ機１０の右打ち領域の構成について説明をす

る。図５７７に示した通り、右打ち遊技により発射された球のうち、スルーゲート６７を通過した球は、電動役物６４０ａが配設されている領域に向けて流下する。具体的に説明をすると、電動役物６４０ａは、５０ｍｍの長さを有し、その上面を球が流下可能な板状部材で構成され、右下方向（図５７７の正面視で右下方向）に向けて下り傾斜となるように遊技盤１３に配設されている。そして、スルーゲート６７を通過した球は電動役物６４０ａの左端から２０ｍｍの範囲に該当する領域ａ（図５７７参照）に流下する。

【６４４６】

領域ａに到達した球は、電動役物６４０ａが待避状態に位置している場合は電動役物６４０ａを通過し可変入賞装置６５に向けて流下する。一方、電動役物６４０ａが突出位置に位置している場合は電動役物６４０ａの上面を右端位置に向けて球が流下する。そして、領域ｂ（電動役物６４０ａの左端から２０ｍｍから４０ｍｍが該当する領域）に球が到達した状態で電動役物６４０ａが待避状態へと可変した場合には、電動役物６４０ａの下方に設けられた一般入賞口６３に向けて球が流下するように構成されている。最後に、領域ｃ（電動役物６４０ａの右端から２０ｍｍが該当する領域）に球が到達すると、その球は第２入球口６４０へ入球するように構成されている。

【６４４７】

なお、本第１８制御例では、遊技状態（普通図柄の確率状態）において電動役物６４０ａが連続して動作する期間が異なる様に構成されており、遊技状態として通常状態（普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で電動役物６４０ａが動作する場合には、突出状態に位置する電動役物６４０ａ上を流下する球が領域ｂ（図５７７参照）に到達するまでに電動役物６４０ａが待避状態へと可変し、時短状態が設定されている状態では、電動役物６４０ａ上を流下する球が領域ｃ（図５７７参照）に到達するのに十分な期間の間、電動役物６４０ａが突出位置に位置するように構成されている。

【６４４８】

具体的には、電動役物６４０ａの動作期間（継続して突出状態に位置される期間）が、時短状態中は２秒、通常状態中は０．２秒となるように構成している。そして、電動役物６４０ａは図５７７に示した領域（領域ａから領域ｃまでの範囲）を球が流下するための流下期間が０．２秒よりも長く、且つ２秒よりも短くなるように構成されている（第１８制御例では、０．８秒）。このように構成することで、通常状態中に右打ち遊技を行い、普通図柄の当たりに当選し、動作中の電動役物６４０ａの上面を球が流下する状態になった場合であっても、電動役物６４０ａの上面を流下する球が第２入球口６４０に到達するまでに電動役物６４０ａの動作が終了するため、通常状態において第２特別図柄の抽選が実行されることを確実に防止することができる。

【６４４９】

また、時短状態中においては、電動役物６４０ａの上面を球が流下し第２入球口６４０へと球が到達する期間（０．４秒）よりも長い期間電動役物６４０ａを動作させるため、誘導状態（突出状態）である電動役物６４０ａの上面を流下した球が第２入球口６４０へ到達し易くし、第２特別図柄の抽選を実行され易くすることができる。

【６４５０】

さらに、時短状態中において、例えば、電動役物６４０ａが作動してから１．５秒後に電動役物６４０ａに到達した球は電動役物６４０ａの上面を流下し、領域ｂに到達したタイミングで電動役物６４０ａの作動が終了する（電動役物６４０ａが作動してから２秒経過する）ことになる。このような球は図５７７に示した通り、電動役物６４０ａの下方に配設された一般入賞口６３に入球し、１０個の球が賞球として払い出される。このように、時短状態中において右打ち遊技をした場合には、電動役物６４０ａの作動タイミングと、電動役物６４０ａへの球の到達タイミングとによって、異なる入球口（第２入球口６４０或いは一般入賞口６３）へと球を誘導することができるように構成することで、遊技者に対して時短状態中に継続して右打ち遊技を行わせることができる。

【６４５１】

上述したように、一般入賞口６３への入球に応じた賞球数が１０個で、第２入球口６４

０への入球に応じた賞球数が５個となるように構成しているため、第２特別図柄（特図２）の抽選を実行し得る状態であれば、第２入球口６４０へ球が入球するほうが一般入賞口６３に球が入球するよりも遊技者に有利な特典（即ち、特図２の抽選および５個の賞球）を付与することができ、第２特別図柄（特図２）の抽選を実行し得ない状態（特別図柄変動中）であれば、第２入球口６４０よりも一般入賞口６３に球が入球するほうが遊技者に有利な特典（即ち、１０個の賞球）を付与することができるように構成している。

【６４５２】

これにより、遊技の状況（特別図柄の変動の有無）に応じて、遊技者が入球を所望する入球口（多くの特典を獲得可能な入球口）を可変させることができるため、時短状態中における右打ち遊技を遊技者に楽しませることができる。また、電動役物６４０ａの一回の動作中に第２入球口６４０と、一般入賞口６３との両方に球を入球させるためには、右打ち遊技を継続して実行する必要があるため遊技の稼働を高めることができる。

【６４５３】

尚、第１８制御例では時短状態中における電動役物６４０ａの動作期間を電動役物６４０ａの上面を球が流下し第２入球口６４０へと到達する期間（０．８秒）よりも十分に長い期間（２秒）を設定し、電動役物６４０ａが動作した場合に第２入球口６４０へ球を確実に入球させるように構成しているが、それ以外に、例えば、時短状態中における電動役物６４０ａの動作期間を電動役物６４０ａの上面を球が流下し第２入球口６４０へと球が到達する期間（０．８秒）よりも若干長い期間（例えば、０．９秒）となるように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中においてスルーゲート６７に球を通過させた後、球の打ち出しを止め、電動役物６４０ａが動作したことを確認した後に再度球の打ち出しを開始する行為（所謂、止め打ち）を抑制することができるため、時短状態中において右打ち遊技を継続して行わせ遊技の稼働を向上させることができる。

【６４５４】

図５７６に戻り説明を続ける。図５７７を参照して上述した通り、右打ち遊技により発射された球は、まずＶ入賞装置６５０に到達する。次に、Ｖ入賞装置６５０の構成について説明をする。Ｖ入賞装置６５０は、球が入賞可能な開放状態と入賞困難な閉鎖状態とに可変可能に構成されているものであり、第２特別図柄の抽選結果が「小当たり」である場合にＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が動作し特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに球が入賞可能な開放状態へと可変するように構成されている。

【６４５５】

なお、特別図柄の「大当たり」に当選したうちの一部において、Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を、上述した「小当たり」に当選した場合と同様に動作させるように構成してもよい。これにより、Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が動作した場合に特別図柄の「大当たり」に当選したのか「小当たり」に当選したのかを把握し難くすることができる。

【６４５６】

ここで、図５７７～図５７８を参照してＶ入賞装置６５０の構成について詳細に説明をする。まず、図５７７に示した通り、Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを閉鎖している閉鎖状態である場合は、閉鎖状態である開閉扉６５０ｆ１の上面を球が流下可能に構成されており、Ｖ入賞装置６５０が閉鎖状態中にＶ入賞装置６５０に到達した球は、開閉扉６５０ｆ１上を左下側（図５７７の正面視で左下側）に向けて流下し、スルーゲート６７に向けて流出される。一方、Ｖ入賞装置６５０が開放状態（即ち、小当たり遊技中）である場合は、球がＶ入賞装置６５０内へと入賞する。

【６４５７】

第１８制御例では、小当たり遊技中におけるＶ入賞装置６５０の開放期間が０．１秒×１２回となるように構成されており、Ｖ入賞装置６５０が開放するタイミングにおいて開閉扉６５０ｆ１上を流下している球が、Ｖ入賞装置６５０へと入賞する。Ｖ入賞装置６５０に入賞した球は、第１規制部材６５１或いは第２規制部材６５２上を流下しながら検出口６５０ａ１（図５８０（ａ）参照）に向けて整列して流下するように構成されている。

このように構成することで、開閉扉６５０ｆ１上を流下している球が開閉扉６５０ｆ１のどの位置からＶ入賞装置６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞したとしても、円滑に球を流下させることができる。

【６４５８】

なお、第１８制御例ではＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が継続して開放される期間を０．１秒に設定しているが、開閉扉６５０ｆ１の開放期間中に開閉扉６５０ｆ１上を流下している球がＶ入賞装置６５０へと入賞可能な期間であればその他の期間を設定しても良い。また、第１８制御例では１回の小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を開放する回数を１２回としているが、それ以外の回数を設定しても良い。

【６４５９】

上述した第７制御例と同様に、第１８制御例では小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を１回開放させてから次に開放させるまでの期間（開放間インターバル期間）として、小当たり遊技中の５回目と１０回目の開放動作後には５秒が設定され、それ以外のタイミングでは０．５秒が設定されている。これは、小当たり遊技が行われている期間中にＶ入賞装置６５０へ球を入賞させ易くさせるためのものである。具体的には、小当たり遊技中において５回目の開放動作が終了した時点でＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知していないと判別した場合には、５回目の開放動作終了後の開放間インターバル期間中に、遊技者に右打ち遊技を強調して促す遊技案内表示を第３図柄表示装置８１に表示するように構成している。

【６４６０】

そして、第３図柄表示装置８１に表示された遊技案内表示を把握することで右打ち遊技を開始した場合にも、Ｖ入賞装置６５０へ球を入球させることができるように、開放間インターバル期間を通常よりも長く設定している。また、小当たり遊技中の１０回目の開放動作が終了した時点でＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知していないと判別した場合にも同様の制御処理が実行される。

【６４６１】

このように構成することで、小当たり遊技中に適切な遊技をしていない遊技者（右打ち遊技をしていない遊技者）に対しても適切な遊技を実行させ易くすることができる。このように、複数回の開放動作が実行される特定遊技（小当たり遊技）中において、一部の開放間インターバル期間を他よりも長く設定し、適正な遊技を行っていないと判別した場合に、適正な遊技内容を促すための遊技案内表示を表示可能とすることで、誤った遊技を行っている遊技者に対して、安心して遊技を行わせることができる。

【６４６２】

第１８制御例では、上述した第７制御例と同様に、小当たり遊技中の５回目と１０回目の開放動作後に他よりも長い特別開放間インターバル期間を設定している。このように１回の小当たり遊技中に遊技者に遊技案内表示を表示させるタイミングを複数回設けることで、遊技者に適切な遊技をより行わせ易くすることができる。なお、遊技案内表示を表示させるタイミングを複数回設ける場合では少なくとも２回目移行の報知タイミングを、正常に遊技を行っている遊技者が到達し得ないタイミングに設定するとよい。即ち、上述した第７制御例と同様に、第１８制御例では小当たり遊技中に継続して右打ち遊技を行うことにより、Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１の１回の開放動作において少なくとも１個の球が入球し得るように構成されているため、正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っていれば、１０回目の開放動作中に小当たり遊技の終了条件となる入賞個数（１０個）に到達し、小当たり遊技が終了されることになる。

【６４６３】

つまり、小当たり遊技中の開放動作１０回目以降に実行される開放間インターバル期間は正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っている場合には到達し得ないタイミングとなる。よって、このタイミングを利用して遊技案内表示を表示させるタイミングを設定することで、正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っている遊技者に対して無用に長い特別開放間インターバル期間が実行されることが無くなり、小当たり遊技を円滑に実行するこ

とができる。
【６４６４】
なお、第１８制御例のように１回目の特別開放間インターバル期間を、正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っても到達するタイミング（５回目の開放動作終了後）に設定する場合は、１回目の特別開放間インターバル期間が開始されるタイミング（５回目の開放動作終了タイミング）、或いは、１回目の特別開放間インターバル期間が開始されてから所定期間経過したタイミング（５回目の開放動作中に入球した球がＶ入賞装置６５０から排出されるまでに要する期間を経過したタイミング）においてＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知しているかを判別し、Ｖスイッチ６５０ｅ３が球を検知していると判別した場合は、１回目の特別開放間インターバル期間中にその旨を報知する報知演出を表示し、Ｖスイッチ６５０ｅ３が球を検知していないと判別した場合は、上述したように遊技案内表示を表示するように構成すると良い。これにより、小当たり遊技中に設定した特別開放間インターバル期間を遊技内容に応じて有効に用いることができる。
【６４６５】
さらに、２回目の特別開放間インターバル期間においては、既にＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知している場合にも遊技案内表示を表示するように構成すると良い。これにより、小当たり遊技中に所定個数（１０個）の球をＶ入賞装置６５０へ入賞させることなく小当たり遊技が終了してしまう事態が発生することを抑制することができる。
【６４６６】
次に、図５７８を参照してＶ入賞装置６５０の構造について詳細に説明をする。図５７８は、このＶ入賞装置６５０の分解斜視図である。Ｖ入賞装置６５０は、図５７８に示すように、遊技盤１３の前面側に突出して配置される開口部形成部材６５０ｂ、その開口部形成部材６５０ｂの背面側に組み合わされて、Ｖ入賞装置６５０を遊技盤１３にビス留めするためのベース部材６５０ｃと、そのベース部材６５０ｃの背面側に配置されてベース部材６５０ｃの背面側よりパチンコ機１０の前面側に対してＬＥＤを点灯させるためのＬＥＤが複数配置されたＬＥＤ基板６５０ｄと、そのＬＥＤ基板６５０ｄをベース部材６５０ｃと狭持する裏カバー体６５０ｅと、開口部形成部材６５０ｂに形成されている特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを開閉するための開閉扉６５０ｆ１を有した開閉ユニット６５０ｆと、裏カバー体６５０ｅの背面側に組み合わされて流路を形成する流路カバー体６５０ｇと、裏カバー体６５０ｅと流路カバー体６５０ｇとで形成された流路に突出して遊技球の流路を切り替える切替部材６５０ｈと、その切替部材６５０ｈと係止されるリンク部材６５０ｉと、流路カバー体６５０ｇの背面側に配置される背面カバー体６５０ｊと、その背面カバー体６５０ｊの背面側に固定されて、リンク部材６５０ｉを作動させる流路ソレノイド６５０ｋと、その流路ソレノイド６５０ｋを背面側から覆って背面カバー体６５０ｊにビスにより固定するための固定用カバー体６５０ｍとで構成されている。
【６４６７】
図５７９は、Ｖ入賞装置６５０の断面図である。図５７９（ｃ）はＶ入賞装置６５０の上面図であり、図５７９（ｂ）は、Ｖ入賞装置６５０のＬｂ－Ｌｂ断面図である。図５７９（ｂ）に示すように、Ｖ入賞装置６５０には、遊技球が入球可能な開口部である特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが形成されている。特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａは、パチンコ機１０の上方を略長方形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図５７９（ｂ）の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁気センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１で構成された検出口６５０ａ１が配置されている。この検出口６５０ａ１を通過した遊技球は、図５７９（ａ）で示す裏カバー体６５０ｅの背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。
【６４６８】
なお、図５７９（ｂ）に示すように特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａの開口は、遊技盤１３側より出没可能なシャッター機構で構成された開閉扉６５０ｆ１により遊技球が入球可能な開放状態と入球不可能（入球困難）な閉鎖状態とに可変される。閉鎖状態では、開

口が完全に開閉扉６５０ｆ１によって覆われ、開閉扉の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉６５０ｆ１は、ベース部材６５０ｃの内側（遊技盤１３の内部）に退避されることにより特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａ内から退避されるように構成されている。

【６４６９】

このように構成することで、時短遊技中と、大当たり遊技中と、小当たり遊技中とを継続して右打ち遊技させることができるため、遊技状態に応じて遊技方法を変更させる手間を軽減することができる。従って、より楽に遊技を行うことができる。

【６４７０】

また、開閉扉６５０ｆ１の開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面をＶ入賞装置６５０の開口として構成できるので、遊技球を効率よく特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａ内に入賞させることができる。よって、小当たり遊技に要する時間を短くすることができ、遊技の効率化をはかることができる。

【６４７１】

図５７９（ａ）は、図５７９（ｂ）に示すＬａ－Ｌａ断面図である。図５７９（ａ）に示すように検出口６５０ａ１を有する磁気センサ６５０ｃ１は、裏カバー体６５０ｅの振り分け流路側へと検出口６５０ａ１が傾くようにベース部材６５０ｃに固定されている。

【６４７２】

次に、図５８０を参照して、裏カバー体６５０ｅの振り分け流路に誘導された遊技球が後述する通常排出流路６５０ｅ１と特別排出流路６５０ｅ２とに振り分けられる構成について説明する。

【６４７３】

図５８０（ａ）は、遊技球が特別排出流路６５０ｅ２に振り分けられるように切替部材６５０ｈが作動された状態を示す裏カバー体６５０ｅの背面図である。図５８０（ａ）に示すように、切替部材６５０ｈは、リンク部材６５０ｉの突部が挿入される係止穴６５０ｈ１と遊技球を誘導する誘導片６５０ｈ２とを有しており、流路カバー体６５０ｇに背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体６５０ｇには、この誘導片６５０ｈ２を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体６５０ｇの背面側より振り分け流路内に誘導片６５０ｈを回動可能に配置することが可能に構成されている。

【６４７４】

図５８０（ａ）に示すように、検出口６５０ａ１より振り分け流路内に誘導された遊技球は、左斜め下方に配置された誘導片６５０ｈ２の上面に誘導されて特別排出流路６５０ｅ２に誘導される。特別排出流路６５０ｅ２を通過した遊技球は特別排出流路６５０ｅ２に設けられた遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成されたＶスイッチ６５０ｅ３により検出されてアウト球としてパチンコ機１０外へ排出される。

【６４７５】

ここで、上述した第７制御例と同様に、第１８制御例におけるパチンコ機１０では、小当たり遊技中に上記したＶスイッチ６５０ｅ３を遊技球が通過することにより、小当たり遊技後に大当たり遊技が設定される。即ち、Ｖスイッチ６５０ｅ３は、大当たり遊技を開始させるためのトリガとして構成されている。また、切替部材６５０ｈは、小当たり中にＶ入賞装置６５０に入賞した球がＶスイッチ６５０ｅ３を通過可能な流路（特別排出流路６５０ｅ２）、或いはＶスイッチ６５０ｅ３を通過不可能（困難）な流路（通常排出流路６５０ｅ１）の何れかを連通させるためのものであって、流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定することでＶ入賞装置６５０に入賞した球が特別排出流路６５０ｅ２を流下するように流路を切り替える（図５８０（ｂ）参照）ように構成している。

【６４７６】

第１８制御例で用いられるパチンコ機１０は、通常に遊技を行っている間は流路ソレノイド６５０ｋがオフに設定されており、Ｖ入賞装置６５０に入賞した球が通常排出流路６５０ｅ１を流下するように構成している。そして、小当たりに当選した場合に、上述した

開放シナリオテーブル２０２ｇに規定されている内容に従って流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定し、Ｖ入賞装置６５０に入賞した球が特別排出流路６５０ｅ２を流下可能となるように構成している。このように、流路ソレノイド６５０ｋをオフに設定している場合に、パチンコ機１０において長期間維持される状態、即ち、Ｖ入賞装置６５０に入賞した球が通常排出流路６５０ｅ１を流下するように切替部材６５０ｈを維持する状態（図５８０（ａ）参照）を提供するように構成することで、パチンコ機１０の使用電力を抑えることが出来る。

【６４７７】

このように、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０に入賞した遊技球の流下ルートにより小当たり遊技後に設定される遊技状態が可変されるので、小当たり遊技中にも遊技者の興趣を向上させることができる。なお、Ｖ入賞装置６５０の開口（特定入賞口）から特別排出流路６５０ｅ２の入り口（切替部材６５０ｈの誘導片６５０ｈ２により閉鎖される開口面）を通過するのに必要な時間は、最短でも１秒で構成されている。このように構成することで、小当たりに当選していないにも関わらず開閉扉６５０ｆ１が開放されたことを検知してから切替部材６５０ｈにより球の流下ルートを切り替えたとしても、確実に球が特別排出流路６５０ｅ２を流下する事態を抑制することができる。

【６４７８】

また、通常排出流路６５０ｅ１の端部には球の通過を検出可能な磁気センサで構成された排出確認スイッチ６５０ｅ４が設けられている。これにより、Ｖ入賞装置６５０内に入球した遊技球が全て排出されたかを排出確認スイッチ６５０ｅ４とＶスイッチ６５０ｅ３との合計により判別できる。なお、小当たり遊技の終了タイミング（小当たり遊技の終了条件（Ｖ入賞装置６５０に所定数（１０個）の入賞があった場合、或いは、Ｖ入賞装置６５０の開放シナリオが終了した場合）が成立した後に実行される小当たりエンディング期間を経過したタイミング）において、Ｖ入賞装置６５０内に入球した遊技球が全て排出されていない場合には、Ｖ入賞装置６５０内部の異常と判別し、外部に異常を報知したり、大当たり遊技や通常遊技が開始されないように遊技を停止させたりするように構成すると良い。これにより、パチンコ機１０の一部において異常が発生している状態で遊技が進行してしまい２次的な異常が発生してしまうことを抑制することができる。

【６４７９】

このように、Ｖ入賞装置６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞した遊技球が磁気センサ６５０ｃ１により検出され、それに基づいて、遊技者に特典として賞球（第１８制御例では１球入賞に対して１０個の賞球）を払い出すことができる。また、その検出された後の遊技球を利用して、Ｖスイッチ６５０ｅ３に通過するか否かを振り分け可能に構成することで、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されるか否かを振り分けることができる。よって、大当たり遊技を付与するための専用の入賞口（特定領域）をＶ入賞装置６５０とは別に設ける必要がなく、遊技盤１３のスペースを有効に利用することができる。

【６４８０】

さらに、第１８制御例では、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別（小当たりＡ，Ｂ，Ｃ）に応じて、流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定する期間やタイミングが異なる小当たり遊技が実行されるように構成している。このように構成することで、小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技の内容によって、その小当たり遊技中に球がＶスイッチ６５０ｅ３を通過する期待度（Ｖ入賞期待度）を異ならせることができる。よって、遊技者は小当たりに当選することだけではなく、Ｖ入賞期待度が高い小当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【６４８１】

次に、図５８１を参照して、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａを開閉する開閉扉６５０ｆ１の球流下面の構造について説明をする。図５８１（ａ）は、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａを開閉扉６５０ｆ１が閉鎖している状態を平面視した模式図である。第１８制御例の開閉扉６５０ｆ１は、図５８１（ａ）に示した通り、Ｖ入賞装置６５０の上

面に到達した球は、Ｖ入賞装置６５０上面の傾斜（図５７６参照）に沿って、Ｖ入賞装置６５０の右側上面６５０ｙ１から開閉扉６５０ｆ１の上面を介して左側上面６５０ｙ２を流下し、可変入賞装置６５に向けて流出するように構成されている。

【６４８２】

そして、開閉扉６５０ｆ１の上面には、球の流下を遅延させるための遅延部材として第１遅延部材６５０ｆａ、第２遅延部材６５０ｆｂ、第３遅延部材６５０ｆｃが設けられており、球が開閉扉６５０ｆ１上面を流下する流下期間が０．６秒となるように構成している。この流下期間（０．６秒）は、Ｖ入賞装置６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが小当たり遊技によって複数回開放される際の間隔（閉鎖期間（０．５秒））よりも長くなるように構成されている。このように構成することで、開閉扉６５０ｆ１上を流下している球が、小当たり遊技により特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが開放された場合に確実に入賞するように構成している。

【６４８３】

図５８１（ａ）に示した状態で、小当たり遊技が実行され、開閉扉６５０ｆ１が開放状態に可変すると、図５８１（ｂ）に示した状態へと移行する。図５８１（ｂ）は、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａが開放している状態を平面視した模式図である。図５８１（ｂ）に示した通り、開閉扉６５０ｆ１は開放状態になると、遊技盤１３の内部に待避するように可動し、右側上面６５０ｙ１を流下した球が特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞可能となるように特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが開放状態となる。また、開閉扉６５０ｆ１上を流下中の球も、開閉扉６５０ｆ１が待避位置に位置することで、特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａへ入賞する。

【６４８４】

また、Ｖ入賞装置６５０には、開閉扉６５０ｆ１上を流下していた球がどの位置から特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞したとしても、入賞後の球流れを円滑にするための第１規制部材６５１と、第２規制部材６５２が設けられており（図５７６参照）、開閉扉６５０ｆ１上面上流側で特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞した球は第１規制部材６５１、第２規制部材６５２を介して一列に整列させてから、球１個分の通路幅である検出口６５０ａ１に向けて流下するように構成されている。このように第１規制部材６５１、第２規制部材６５２を設けることで、第１規制部材の下方位置に検出口６５０ａ１を設けたとしても、開閉扉６５０ｆ１から勢いよく入賞した球が直接検出口６５０ａ１に衝突することを防止することができるため、検出口６５０ａ１に設けられた球検知スイッチ６５０ｃ１が故障することを抑制することができる。加えて、球１個分の通路幅の検出口６５０ａ１を球が通過するまでに球を整列させるための流路（第１規制部材６５１、第２規制部材６５２上を流下する流路）を確保することができるため、Ｖ入賞装置６５０内で球詰まりが発生し、遊技に支障を来す事態が発生することを抑制することができる。

【６４８５】

以上、説明をしたように、第１８制御例では判別手段の判別結果（特別図柄の抽選の結果）が所定の判別結果（小当たり）である場合に付与される特典遊技（小当たり遊技）において作動する可変部材（開閉扉６５０ｆ１）の開放間インターバル期間（０．５秒）よりも、その可変部材（開閉扉６５０ｆ１）上を球が流下するのに要する流下期間（０．６秒）が長くなるように構成しているため、小当たり遊技中の開放間インターバル（開閉扉６５０ｆ１が閉鎖状態のタイミング）中に可変部材上を流下する球を確実に次の開放タイミングでＶ入賞装置６５０へ入賞させることができる。

【６４８６】

また、可変部材上を流下中の球のみを小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０へ入賞させるだけでも小当たり遊技中に所定個数（１０個）を入賞させることができるように、１回の小当たり遊技における開放動作回数（１２回）を、小当たり遊技の終了条件入賞個数（１０個）よりも多く設定しているため、１回の開放期間（０．１秒）を短く設定したとしても、充分の入賞個数を確保することができる。加えて、１回の開放期間を長く設定しまうことにより、小当たり遊技中に過剰な個数の球をＶ入賞装置６５０へ入賞させてしまうと

いう事態が発生することを抑制することができる。

【６４８７】

＜第１８制御例のパチンコ機１０における演出内容について＞

図５８２～図５８３を参照して、第１８制御例のパチンコ機１０にて実行される特徴的な演出内容について説明をする。

【６４８８】

上述した第７制御例では、第２特別図柄の入賞情報（第２入球口６４０に球が入球した場合に取得される入賞情報）を保留記憶しない構成であった。これに対して、第１８制御例では、第２特別図柄の入賞情報（以下、特図２保留）を保留記憶することが可能に構成し、大当たり遊技開始までに保留記憶されている特図２保留の抽選結果を事前に判別（先読み）し、小当たり当選する保留（Ｖ保留）が存在する場合には、Ｖ保留が存在することを報知するための演出を大当たり遊技中に実行することが可能に構成している点で第７制御例と相違する。

【６４８９】

具体的には、時短状態（普通図柄の高確率状態）において特図２保留を所定個数（本第１８制御例では、上限４個）まで第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに保留記憶可能に構成し、特別図柄が大当たり当選または小当たり当選したことに基づいて大当たり遊技が開始される場合に、保留記憶されている特図２保留の抽選結果を先読みし、その中にＶ保留が存在する場合には、Ｖ保留が存在することを示すＶアイコンを獲得する演出（Ｖアイコン獲得演出）が実行される。そして、獲得したＶアイコンは、Ｖ保留が消化されるまで第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに縮小表示され、Ｖ保留に基づく特別図柄の変動表示中にＶアイコンが拡大表示される（以下、Ｖアイコンの発動と言う。）ことによって、変動表示中の特別図柄が小当たりに当選していることを特別図柄が停止表示される前に遊技者に報知する。したがって、Ｖアイコンが縮小表示されている期間は、保留記憶されている特図２保留の何れかで小当たりに当選することが保証されており、大当たりまたは小当たりに当選することなく規定変動回数に到達し時短状態が終了することがないため、遊技者は安心して時短状態の遊技を楽しむことができる。

【６４９０】

ここで、本第１８制御例における時短状態（普通図柄の高確率状態）において実行される演出の概要について説明する。本第１８制御例では、時短状態が設定されると、勇者を模したキャラクタ８０２がダンジョン内を進む演出が実行され、恐竜を模した敵キャラクタ８０４に遭遇するとリーチとなり、バトル演出が開始される。このバトル演出において、キャラクタ８０２が敵キャラクタ８０４に勝利すれば大当たり当選または小当たり当選したことが報知される。

【６４９１】

図５８２（ａ）を参照して、本第１８制御例における大当たり遊技中に実行されるＶアイコン獲得演出の表示画面について説明する。図５８２（ａ）は、大当たり遊技中にＶアイコン獲得演出が実行される場合の表示画面の一例である。本第１８制御例では、Ｖアイコン獲得演出の実行が設定された場合に、大当たり遊技のエンディング期間において、通常のエンディング演出に代えてＶアイコン獲得演出が実行される構成としている。このようにエンディング期間でＶアイコン獲得演出が実行されることにより、大当たり遊技の最終ラウンドが終了してから最初の特別図柄の変動表示が開始されるまでの期間が間延びしていると感じさせ難くすることができる。

【６４９２】

小表示領域Ｄｍ８には特別図柄が大当たり当選したことを示す表示態様が表示されており、特別図柄の大当たりに当選したことを遊技者が認識できるように構成している。また、小表示領域Ｄｍ４には「右打ち」と表示されることで、大当たり遊技における遊技方法を遊技者に分かり易く案内する構成としている。

【６４９３】

小表示領域Ｄｍ１４には、通常状態（普通図柄の低確率状態）において大当たり当選し

てから現在までの大当たり当選回数が表示されることで、連チャン（大当たり当選が連続すること）すればするほど大当たり当選回数が多く表示されるため、遊技者に優越感を与えることができる。

【６４９４】

小表示領域Ｄｍ１５には、実行中の大当たり遊技のラウンド数が表示される。図５８２（ａ）では、エンディング期間であることを示す「ＥＤ」と表示され、遊技者に対してエンディング期間であることを分かり易く報知している。

【６４９５】

小表示領域Ｄｍ９には、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに保留記憶されている特図２保留（第２特別図柄の入賞情報）に対応する保留図柄が表示される。図５８２（ａ）では、第１保留図柄ｈｒ１、第２保留図柄ｈｒ２、第３保留図柄ｈｒ３、がそれぞれ白色の保留図柄で表示され、第４保留図柄ｈｒ４が黒色の保留図柄で表示されている。本第１８制御例では、白色の保留図柄よりも黒色の保留図柄の方が大当たり当選または小当たり当選している可能性が高いことを示す構成としている。したがって、図５８２（ａ）では、第１保留図柄ｈｒ１～第３保留図柄ｈｒ３よりも、第４保留図柄ｈｒ４の方が大当たり当選または小当たり当選している可能性が高い状態を示している。

【６４９６】

なお、大当たり遊技終了後、特別図柄の変動表示が開始される場合に、第１保留図柄ｈｒ１から若い順に保留図柄が消化され、第１保留図柄ｈｒ１が消化されると、第２保留図柄ｈｒ２が第１保留図柄ｈｒ１の位置にシフトして表示され、第２保留図柄ｈｒ２がシフトしたことで空いたスペースに第３保留図柄ｈｒ３がシフトして表示される。同様に、第４保留図柄ｈｒ４も第３保留図柄ｈｒ３の空いたスペースにシフトして表示される。第４保留図柄ｈｒ４がシフトしたことで空いたスペースは、新たな特図２保留が記憶されるまでは空白となり、新たな特図２保留が記憶された場合に、対応する保留図柄が表示される。

【６４９７】

Ｖアイコン獲得演出が設定されると、大当たり遊技のエンディング期間において主表示領域Ｄｍでキャラクタ８０２が宝箱８１０を発見する演出が開始され、宝箱８１０の中から「Ｖ」と表示されたＶ剣８０３が出現する演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓでは、「Ｖアイコン獲得」と表示されることで、Ｖアイコン獲得演出が実行されたことを遊技者に分かり易く報知する構成としている。このＶ剣８０３は、保留記憶されている特図２保留（第２特別図柄の入賞情報）の中にＶ保留（小当たり当選する保留）が存在することを遊技者に報知するためのＶアイコンであり、大当たり遊技終了後の特別図柄の変動表示が実行される期間も主表示領域Ｄｍに縮小表示される。

【６４９８】

なお、本第１８制御例では、Ｖアイコン獲得演出が設定された場合のみ、図５８２（ａ）に示す宝箱８１０を発見する演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、通常のエンディング演出においても宝箱８１０を発見する構成としても良い。この場合、宝箱８１０の中からＶと表示されていない剣が出現する構成としても良い。また、剣の表示態様によって、保留内での大当たり当選または小当たり当選の期待度を示す構成としても良い。また、本第１８制御例では、大当たり遊技のエンディング期間においてＶアイコン獲得演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、大当たり遊技のオープニング期間で実行しても良いし、大当たり遊技の特定ラウンドで実行する構成としても良い。このように、複数のタイミングでＶアイコン獲得演出が実行される構成とすることで、大当たり遊技期間における遊技が単調になることを抑制することができる。

【６４９９】

なお、大当たり遊技の特定ラウンドで図５８２（ａ）に示すキャラクタ８０２が宝箱８１０を発見する演出を実行する構成としても良く、この場合、宝箱８１０の中からＶ剣８０３が出現するパターンと、ラウンド数が追加されることを示す表示態様（例えば、追加されるラウンド数が表示された玉）が出現するパターンと、を設けても良い。このように

構成することで、Ｖアイコン獲得演出が実行される条件が成立していない場合であっても宝箱８１０を発見する演出が実行されることで、遊技者にＶアイコンの獲得を期待させることができるとともに、Ｖアイコンが獲得できなかった場合にはラウンド数が追加されるため、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

【６５００】

次に、図５８２（ｂ）を参照して、大当たり遊技終了後、４回目の特別図柄の変動表示でＶ保留（小当たり当選する保留）が消化される場合のバトル演出の表示画面の一例である。

【６５０１】

小表示領域Ｄｍ６には、Ｖアイコン獲得演出において獲得したＶ剣８０３が縮小表示されており、「Ｖ獲得中」と表示されることで、保留記憶されている特図２保留の中にＶ保留が存在していることを遊技者に報知している。

【６５０２】

主表示領域Ｄｍでは、キャラクタ８０２が敵キャラクタ８０４に遭遇するバトル演出が開始され、副表示領域Ｄｓに「敵を倒せば大当たり？」と表示され、キャラクタ８０２が敵キャラクタ８０４に勝利すれば大当たり当選または小当たり当選であると遊技者が容易に認識することができる構成としている。

【６５０３】

図５８３（ａ）は、バトル演出中にＶアイコンの発動が実行された場合の表示画面の一例である。本第１８制御例では、Ｖアイコンの発動が実行されると、小表示領域Ｄｍ６に縮小表示されていたＶ剣８０３が主表示領域Ｄｍに拡大表示され、キャラクタ８０２がＶ剣８０３を使って敵キャラクタ８０４に勝利する演出が実行される。この場合、副表示領域Ｄｓに、「Ｖアイコン発動」と表示され、Ｖアイコンの発動が実行されたことを遊技者に分かり易く報知している。

【６５０４】

このように、Ｖアイコンの発動が実行される（Ｖ剣８０３が拡大表示される）と、その特別図柄は必ず小当たり当選を示す表示態様で停止表示される。したがって、Ｖアイコンが発動された場合、遊技者は特別図柄が停止表示されるより前にその特別図柄の変動表示が小当たり当選することを認識することができる。

【６５０５】

図５８３（ｂ）は、Ｖ保留に基づく特別図柄の変動表示が開始される場合に、残りの特図２保留の中に他のＶ保留が存在する場合の、バトル演出の表示画面の一例である。この場合、図５８３（ａ）とは異なり、キャラクタ８０２が敵キャラクタ８０４に一度敗北した後、復活して勝利する復活演出が実行される。復活演出が実行される場合は、図５８３（ｂ）に示す通り、Ｖ剣８０３とは異なるノーマル剣８０５を使ってキャラクタ８０２がキャラクタ８０４に勝利する。したがって、Ｖ剣８０３はそのまま小表示領域Ｄｍ６に継続して縮小表示され、この特別図柄が小当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技終了後も、継続して縮小表示される。

【６５０６】

このように、Ｖ保留（小当たり当選する保留）が消化される場合に、残りの特図２保留（第２特別図柄の入賞情報）の中に他のＶ保留が存在する場合にはＶアイコンの発動が実行されないことで、遊技者に残りの特図２保留で連チャン（小当たり当選が連続すること）することを報知することができる。

【６５０７】

また、図５８２（ａ）のように、Ｖアイコン獲得演出が実行された時点で保留記憶されていた特図２保留の最後尾の特図２保留（図５８２（ａ）の第４保留図柄ｈｒ４）のみがＶ保留である場合には、第４保留図柄ｈｒ４に対応する特図２保留の特別図柄の変動表示が開始されるまでＶアイコンが発動しないことにより、第４保留図柄ｈｒ４に対応する特図２保留で小当たり当選することが遊技者にとって明らかであり、その特別図柄の変動表示においてどのような演出が実行されても小当たり当選することに変わりはないため、実

行される演出に対する遊技者の興味が薄れる虞があるが、本第１８制御例のように、Ｖ保留に基づく特別図柄の変動表示が開始される場合に、保留記憶されている特図２保留の中にＶ保留があれば、Ｖアイコンを発動しないことが可能な構成とし、Ｖアイコンの発動対象をＶアイコン獲得演出が実行された時点では存在していなかった特図２保留に切り替えることで、第４保留図柄ｈｒ４の特別図柄の変動表示中にＶアイコンの発動が実行されないことを遊技者に期待させることが可能となり、その変動表示において実行される演出に対する興味を持たせることができる。

【６５０８】

なお、本第１８制御例では、保留記憶されている特図２保留の中に複数のＶ保留が存在する場合であっても、Ｖアイコンを１つだけ表示する構成としたが、これに限るものではなく、Ｖ保留の数に対応する複数のＶアイコンを表示する構成としても良い。

【６５０９】

または、複数のＶ保留が存在する場合に、先に消化されるＶ保留に基づく特別図柄の変動表示においてＶアイコンの発動が実行された後に、そのＶアイコンが小表示領域Ｄｍ６に再び縮小表示される構成としても良い。或いは、図５８３（ａ）において、保留記憶されている特図２保留の中にＶ保留が存在する場合には、保留内のＶ保留が消化されるまでの期間、キャラクタ８０２がＶ剣８０３を持った状態を継続させても良い。

【６５１０】

このように、１のＶ保留消化に基づいて発動されたＶアイコンが、次のＶ保留が消化されるまで継続表示されることが可能な構成することで、Ｖアイコンが発動されたＶ保留に基づいて実行される大当たり遊技中に新たにＶアイコン獲得演出が実行されない場合であっても、発動されたＶアイコンが継続して表示されるのではないかと遊技者に期待させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【６５１１】

なお、キャラクタ８０２が使用する武器の種類（色や形状が異なる剣）や、敵キャラクタの種類（角の数や大きさが異なる敵キャラクタ）によって、Ｖアイコンが発動される期待度を示唆する構成としても良い。このように構成することで、Ｖアイコンが発動されるか否かを遊技者が予測し易くなるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【６５１２】

なお、本第１８制御例では、剣を模したＶアイコンを表示する構成としたが、これに限るものではなく、保留内にＶ保留が存在することを遊技者が認識できる表示態様であれば良い。

【６５１３】

なお、保留内にＶ保留が１個しか存在しない場合と、複数のＶ保留が存在する場合と、でＶアイコン獲得演出において表示されるＶ剣８０３や宝箱８１０の表示態様を異ならせる構成としても良い。或いは、複数種類のＶアイコン獲得演出の演出態様の中から、保留内に存在するＶ保留の数に基づいて演出態様を決定する構成としても良い。このように構成することで、Ｖアイコン獲得演出が単調になることを抑制することができる。

【６５１４】

＜第１８制御例のパチンコ機１０における電気的構成について＞

次に、図５８４を参照して、本第１８制御例のパチンコ機１０のＭＰＵ２０１が有する各カウンタについて説明する。なお、上述した各制御例にて用いられた各カウンタに対して、カウンタの更新範囲を一部異ならせている点で相違しているが、基本的な構成は同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【６５１５】

第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～９９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９９の値を取り得るカウンタの場合は９９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に、第１当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。

【６５１６】
また、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～９９９の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～９９９の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図３１４参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理７（図３２５参照）の残余時間内で繰り返し更新される。
【６５１７】
第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（第１８制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４または第２入球口６４０に入賞したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａや、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、特別図柄保留球実行エリアに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数１８テーブル２０２ｒａによって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数１８テーブル２０２ｒａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。
【６５１８】
また、この第１当たり乱数１８テーブル２０２ｒａには、第１特別図柄用の第１特別図柄乱数１８テーブル２０２ｒａ１と、第２特別図柄用の第２特別図柄乱数１８テーブル２０２ｒａ２との２種類が設けられており、大当たりとなる乱数の個数は同一であるが、小当たりとなる乱数の個数を異ならせて設定している（図５８６参照）。このように、小当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とで、遊技者への特典（大当たり又は小当たり）付与に対する期待度を異ならせることができる。この第１特別図柄乱数１８テーブル２０２ｒａ１と、第２特別図柄乱数１８テーブル２０２ｒａ２とは、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。
【６５１９】
ここで、図５８６を参照して、第１当たり乱数１８テーブル２０２ｒａについて説明する。図５８６（ａ）は、第１当たり乱数１８テーブル２０２ｒａに規定されている内容を模式的に示した模式図であり、図５８６（ｂ）は、第１特別図柄乱数１８テーブル２０２ｒａ１に規定されている内容を模式的に示した模式図であり、図５８６（ｃ）は、第２特別図柄乱数１８テーブル２０２ｒａ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり乱数１８テーブル２０２ｒａは、第１特別図柄または第２特別図柄の抽選において、大当たりと判定される乱数値（判定値）と小当たりと判定される乱数値（判定値）が設定されたテーブルである。
【６５２０】
具体的には、第１特別図柄の抽選を実行する場合には第１特別図柄乱数１８テーブル２０２ｒａ１が参照される。図５８６（ｂ）に示した通り、第１特別図柄乱数１８テーブル２０２ｒａ１は、乱数カウンタＣ１の値のうち「０～４」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値が大当たり以外（即ち、外れ）の判定値として規定されている。そして、第１特別図柄の抽選において第１当たり乱数カウンタＣ１の値が判別され、その値が「０～４」のいずれかである場合に大当たりであると判別される。
【６５２１】
第２特別図柄の抽選を実行する場合には第２特別図柄乱数１８テーブル２０２ｒａ２が参照される。図５８６（ｃ）に示した通り、第２特別図柄乱数１８テーブル２０２ｒａ２は、乱数カウンタＣ１の値のうち「０～４」が大当たり判定値として規定されており、「５～１４４」が小当たり判定値として規定されており、「１４５～９９９」がそれ以外（即ち、外れ）の判定値として規定されている。そして、第２特別図柄の抽選において第１当たり乱数カウンタＣ１の値が判別され、その値が「０～４」のいずれかである場合に大当たりと判別され、「５～１４４」のいずれかである場合に小当たりと判別される。
【６５２２】

第１当たり種別カウンタＣ２は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（第１８制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４に入賞したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納される。また、特別図柄の抽選（変動）を実行可能な状態（即ち、特別図柄の変動中及び大当たり遊技、小当たり遊技中以外の状態）では球が第１入球口６４或いは第２入球口６４０に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の特別図柄保留球実行エリアに格納される。

【６５２３】

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

【６５２４】

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

【６５２５】

第１８制御例のパチンコ機１０における第１当たり乱数カウンタＣ１は、０～９９９の範囲の２バイトのループカウンタとして構成されている。この第１当たり乱数カウンタＣ１において、第１特別図柄、第２特別図柄の抽選時に、特別図柄の大当たりとなる乱数値は５個あり、その乱数値である「０～４」は、前述したように第１当たり乱数１８テーブル２０２ｒａの第１特別図柄乱数１８テーブル２０２ｒａ１、第２特別図柄乱数１８テーブル２０２ｒａ２に格納されている。このように第１８制御例のパチンコ機１０では乱数値の総数が１０００ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が５なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「１／２００」となる。

【６５２６】

第１８制御例のパチンコ機１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。第１８制御例では取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１当たり種別選択１８テーブル２０２ｒｂを参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判別するように構成している。ここで、図５８７を参照して大当たり種別選択１８テーブル２０２ｒｂの内容について説明をする。

【６５２７】

図５８７（ａ）は、大当たり種別選択１８テーブル２０２ｒｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図５８７（ａ）に示した通り、第１８制御例では、第１特別図柄（特図１）の抽選時に、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を判定する際に用いられる特図１大当たり種別選択１８テーブル２０２ｒｂ１と、第２特別図柄（特図２）の抽選時に、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を判定する際に用いられる特図２大当たり種別選択１８テーブル２０２ｒｂ２と、を有している。これにより、特図１の抽選により大当たりに当選した場合の大当たり種別と、特図２の抽選により大当たりに当選した場合の大当たり種別とを異ならせる、或いは、複数種類の大当たり種別のそれぞれが選択される割合を異ならせることができるため、第１特別図柄（特図１）を用いた遊技と、第２特別図柄（特図２）を用いた遊技とで異なる遊技性を遊技者に提供することができ遊技の興趣を向上することができる。

【６５２８】

次に、図５８７（ｂ）を参照して第１特別図柄（特図１）の抽選時に用いられる特図１大当たり種別選択１８テーブル２０２ｒｂ１について説明をする。図５８７（ｂ）は特図１大当たり種別選択１８テーブル２０２ｒｂ１に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図５８７（ｂ）に示した通り、遊技状態として通常状態が設定されている場合に、第１当たり種別カウンタＣ２において、乱数値が「０～９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＡ」となり、「１０～４９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＢ」となり、「５０～９９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＣ」となる。遊技状態として時短状態が設定されている場合に、第１当たり種別カウンタＣ２において、乱数値が「０～９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＤ」となり、「１０～４９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＡ」となり、「５０～９９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＢ」となる。

【６５２９】

「大当たりＡ」は、大当たり遊技としてラウンド数が１６ラウンドで、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される大当たり種別である。ラウンド数が多い上に、大当たり後の遊技状態が遊技者にとって有利な時短状態に設定されるので、「大当たりＡ」は、遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＡ」が選択される乱数値が１０個なので、第１特別図柄（特図１）の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ」が選択される割合は１０％である。

【６５３０】

「大当たりＢ」は、大当たり遊技としてラウンド数が７ラウンドで、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される大当たり種別である。ラウンド数は上述した「大当たりＡ」よりも少ないが、大当たり後の遊技状態が遊技者にとって有利な時短状態に設定されるので、「大当たりＢ」は、遊技者にとって有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＢ」が選択される乱数値が４０個なので、第１特別図柄（特図１）の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ」が選択される割合は４０％である。

【６５３１】

「大当たりＣ」は、大当たり遊技としてラウンド数が７ラウンドで、大当たり終了後の遊技状態が通常状態（非時短状態）に設定される大当たり種別である。ラウンド数も少なく、大当たり後に通常状態が設定されるので、「大当たりＣ」は、遊技者にとって不利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＣ」が選択される乱数値が５０個なので、第１特別図柄（特図１）の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ」が選択される割合は５０％である。

【６５３２】

「大当たりＤ」は、大当たり遊技としてラウンド数が１６ラウンドで、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される大当たり種別である。ラウンド数が多い上に、大当たり後の遊技状態が遊技者にとって有利な時短状態に設定されるので、「大当たりＤ」は、遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。さらに、「大当たりＤ」は、上述した「大当たりＡ」に対して、終了し難い時短状態が設定されるように構成している。よって、同一内容の大当たり遊技が実行され、且つ、大当たり遊技終了後に同一の遊技状態が設定される「大当たりＡ」よりも、遊技者に有利な大当たり種別となる。

【６５３３】

以上、説明をしたように、第１８制御例のパチンコ機１０では、通常状態が設定されている第１特別図柄（特図１）の抽選において大当たりに当選した場合の１０％の割合で１６ラウンドの大当たり遊技が選択され、９０％の割合で７ラウンドの大当たり遊技が選択される。また、５０％の割合で大当たり遊技終了後の遊技状態が時短状態へと移行する大当たりが選択される。

【６５３４】

一方、時短状態が設定されている状態で実行された第１特別図柄（特図１）の抽選において大当たりに当選した場合の５０％の割合で１６ラウンドの大当たり遊技が選択され、５０％の割合で７ラウンドの大当たり遊技が選択される。また、時短状態中に特図１抽選で大当たり当選した場合には、その大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了後に必ず時短状態が設定される。

【６５３５】

つまり、通常状態で大当たり当選するよりも時短状態で大当たり当選したほうが、大当たり遊技の内容、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の点で遊技者に有利となる。よって、大当たり当選時点の遊技状態としては、通常状態よりも時短状態のほうが遊技者に有利となる。

【６５３６】

次に、図５８７（ｃ）を参照して、第２特別図柄（特図２）の抽選時に用いられる特図２大当たり種別選択１８テーブル２０２ｒｂ２について説明をする。図５８７（ｃ）は特図２大当たり種別選択１８テーブル２０２ｒｂ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図５８７（ｃ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２において、乱数値が「０～９９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＥ」となる。「大当たりＥ」は、大当たり遊技としてラウンド数が１０ラウンドで、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される大当たり種別である。ラウンド数は上述した「大当たりＡ」よりも少ないが、大当たり後の遊技状態が遊技者にとって有利な時短状態に設定されるので、「大当たりＥ」は、遊技者にとって有利な大当たり種別である。即ち、第２特別図柄（特図２）の抽選において大当たりに当選した場合は、大当たり種別として遊技者にとって有利な「大当たりＥ」が必ず選択されるように構成している。

【６５３７】

第１８制御例では、大当たりの種類は５種類としたが、それに限らず、４種類以下でもよいし、６種類以上設けるように構成してもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄とで、同じ第１当たり種別カウンタＣ２の値であっても、異なる大当たり種別が選択されるように構成してもよい。このように構成することで、例えば、第２特別図柄で大当たりした場合に、よりラウンド数が多く実行される大当たり種別を設定しておくことで、第２特別図柄での当たりをより遊技者に期待させることができる。よって、高確率遊技状態での当たりをより遊技者に有利にすることができ、高確率状態中における遊技の趣向性を向上させることができる。従って、高確率状態へ移行させたいと遊技者に強く思わせることができ、より長く遊技を行わせることができる。

【６５３８】

また、第１特別図柄と第２特別図柄とで選択される大当たり種別の種類と、各大当たり種別の選択率（振分率）を同一にし、各大当たり種別に対応させる第１当たり種別カウンタＣ２の範囲のみを異ならせるように構成しても良い。これにより特定のカウンタ値を狙って第１当たり種別カウンタＣ２の値を取得する不正行為が第１特別図柄と第２特別図柄との両方で実行されることを抑制することができる。

【６５３９】

小当たり種別カウンタＣ５は、特別図柄の小当たりとなった場合に、小当たり種別を決定して、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタＣ５の値は、例えば、定期的に（第１８制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納され、特別図柄の抽選（変動）を実行可能な状態（即ち、特別図柄の変動中及び大当たり遊技、小当たり遊技中以外の状態）において球が第１入球口６４或いは第２入球口６４０に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の特別図柄保留球実行エリアに格納される。

【６５４０】

第１８制御例のパチンコ機１０における小当たり種別カウンタＣ５の値は、０～９９の

範囲のループカウンタとして構成されている。そして、第２特別図柄に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合に、実行される小当たりの種別を決定するための小当たり種別選択１８テーブル２０２ｒｆ（図５８８参照）が主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設定されている。

【６５４１】

ここで、図５８８を参照して小当たり種別選択１８テーブル２０２ｒｆの内容について説明をする。図５８８は小当たり種別選択１８テーブル２０２ｒｆに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図５８８に示した通り、小当たり種別選択１８テーブル２０２ｒｆには第２特別図柄の小当たり種別として小当たりＡ，Ｂ，Ｃの３種類が小当たり種別カウンタＣ５の値により選択されるように規定されている。具体的には、取得している小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～４９」である場合の小当たり種別は、「小当たりＡ（Ｖ通過時大当たりＡ）」となり、「５０～７９」のいずれかであった場合の小当たり種別は、「小当たりＢ（Ｖ通過時大当たりＢ）」となり、「８０～９９」のいずれかであった場合の小当たり種別は、「小当たりＣ（Ｖ通過時大当たりＥ）」となる。

【６５４２】

ここで、各小当たり種別（小当たりＡ，Ｂ，Ｃ）には、それぞれ小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０内のＶスイッチ６５０ｅ３を球が通過した場合に、その小当たり遊技終了後に実行される大当たり遊技の種別が設定されている。小当たりＡの場合には、大当たりＡ（１６Ｒ時短有大当たり）が設定されており、小当たりＡの実行後に、可変入賞装置６５が１６Ｒ開放状態に設定される大当たりが実行され、その後に時短状態（特別図柄の変動が７回或いは、小当たりＡに２回当選、小当たりＢに５回当選、或いは、小当たりＣに３回当選するまでの期間）が設定されるように構成されている。また、小当たりＢの場合には、大当たりＢ（７Ｒ時短有大当たり）が設定されており、小当たりＢの実行後に、可変入賞装置６５が７Ｒ開放状態に設定される大当たりが実行され、その後に時短状態（特別図柄の変動が７回或いは、小当たりＡに２回当選、小当たりＢに５回当選、或いは、小当たりＣに３回当選するまでの期間）が設定されるように構成されている。また、小当たりＣの場合には、大当たりＥ（１０Ｒ時短有大当たり）が設定されており、小当たりＣの実行後に、可変入賞装置６５が１０Ｒ開放状態に設定される大当たりが実行され、その後に時短状態（特別図柄の変動が７回或いは、小当たりＡに２回当選、小当たりＢに５回当選、或いは、小当たりＣに３回当選するまでの期間）が設定されるように構成されている。

【６５４３】

このように、選択される小当たり種別によって、小当たり遊技終了後に実行される大当たり遊技の内容を異ならせることができる。具体的には、小当たりＡは、大当たり遊技において実行されるラウンド数が多い（１６Ｒ）ため、遊技者にとって最も有利な小当たりとして設定されており、小当たりＢは、大当たり遊技において実行されるラウンド数は少なく（７Ｒ）、上述した小当たりＡよりも不利に設定されている。

【６５４４】

なお、本第１８制御例では、各小当たり種別によって、小当たり遊技を経由した大当たり遊技の終了後に設定される時短状態の時短終了条件を同一としたが、これに限るものではなく、小当たり種別によって、設定される時短状態の時短終了条件を異ならせる構成としても良い。

【６５４５】

なお、詳細な説明は後述するが、第１８制御例では、時短状態の終了条件として、第２特別図柄抽選の抽選結果に基づいて成立する時短終了条件（小当たりＡ当選の回数、小当たりＢ当選の回数、或いは小当たりＣ当選の回数等）、或いは、特別図柄（第１特別図柄および第２特別図柄）の変動回数に基づいて成立する時短終了条件を設定可能に構成している。このように構成することで、第１特別図柄の保留球数が１以上ある状態で大当たりに当選し、大当たり終了後に時短状態が設定された場合において、大当たり終了後に第１特別図柄（特図１）の変動が実行されたとしても時短状態が終了することが無い。また、

第２特別図柄（特図２）の変動が実行され、大当たり遊技を実行させることが可能な小当たり（小当たりＡ、小当たりＢ、小当たりＣ）に当選した場合には、特別図柄の変動回数に基づいて時短終了条件が成立するよりも前に時短終了条件が成立し時短状態を終了させることができるため、時短状態中に有利な小当たり（小当たりＡ）に当選するまで小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと通過させない遊技を第２終了条件が成立するまで繰り返し実行されることを抑制することができる。

【６５４６】

次に、図５８９（ａ）を参照して変動パターン１８テーブル２０２ｒｄの内容について説明をする。図５８９（ａ）は変動パターン１８テーブル２０２ｒｄに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図５８９（ａ）に示した通り、変動パターン１８テーブル２０２ｒｄには、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用変動パターン１８テーブル２０２ｒｄ１と、時短状態を設定している状態で用いられる時短用変動パターン１８テーブル２０２ｒｄ２とが規定されている。詳細については後述するが、第１８制御例では遊技状態に応じて変動パターンを選択するために用いるデータテーブルを異ならせているため、遊技状態に応じて選択される変動パターン（変動時間）を異ならせることができる。

【６５４７】

図５８９（ｂ）は、変動パターン１８テーブル２０２ｒｄに設けられる通常用変動パターン１８テーブル２０２ｒｄ１に規定された内容を模式的に示した模式図である。図５８９（ｂ）に示した通り、通常用変動パターン１８テーブル２０２ｒｄ１には、図柄種別、抽選結果、および変動種別カウンタＣＳ１の値の範囲と、変動パターンとが対応付けて規定されている。

【６５４８】

具体的には、図５８９（ｂ）に示した通り、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「外れ」であって、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１３９」の範囲に変動時間が７秒の短外れが対応付けて規定され、「１４０～１４９」の範囲に変動時間が２０秒のガセ外れが対応付けて規定され、「１５０～１７９」の範囲に変動時間が４０秒のノーマルリーチ各種が対応付けて規定され、「１８０～１９８」の範囲に変動時間が８０秒のスーパーリーチａが対応付けて規定されている。

【６５４９】

また、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「大当たり」であって、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～２９」の範囲に変動時間が４０秒のノーマルリーチ各種が対応付けて規定され、「３０～１８９」の範囲に変動時間が８０秒のスーパーリーチが対応付けて規定され、「１９０～１９８」の範囲に変動時間が１４０秒のスペシャルリーチ各種が対応付けて規定されている。

【６５５０】

次に、図柄種別が第２特別図柄（特図２）、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が１８０秒のロング外れが規定され、抽選結果が「大当たり、または小当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が１８０秒のロング外れが規定されている。

【６５５１】

このように、特別図柄の抽選結果に応じて、変動時間が７秒～１８０秒の変動パターンのうち何れかの変動パターンが設定され、この変動パターンを示すコマンドを音声ランプ制御装置１１３へと送信することで、変動時間に対応する変動演出が第３図柄表示装置８１にて実行される。

【６５５２】

図５８９（ｂ）に示した通り、通常用変動パターン１８テーブル２０２ｒｄ１にて選択される変動パターン（変動時間）は、図柄種別が特図１で抽選結果が外れの場合には７秒（選択割合が約７０％）、４０秒（選択割合が約１５％）、８０秒（選択割合が約１０％

）、２０秒（選択割合が約５％）の順で選択され易くなるように規定されている。また、抽選結果が大当たりの場合には８０秒（選択割合が約８０％）、４０秒（選択割合が約１５％）、１４０秒（選択割合が約５％）の順で選択され易くなるように規定されている。

【６５５３】

このように、特別図柄の抽選結果と選択される変動パターン（変動時間）には関連性があり、特別図柄の抽選結果が大当たりの場合に選択される変動時間（変動パターン）の割合と、特別図柄の抽選結果が外れの場合に選択される変動時間（変動パターン）の割合とによって、特定の変動時間（変動パターン）が選択された場合における大当たり期待度を示唆することができるように構成している。このように構成することで、選択される変動時間（変動パターン）によって大当たりに当選しているか否かを遊技者に予測させることができる。

【６５５４】

なお、第１８制御例では当選した大当たり種別に関わらず、同一の変動パターンテーブルを用いる構成としているが、これに限ること無く、大当たり種別が遊技者に有利となる大当たり（例えば、大当たりＡ）を示す大当たり種別である場合と、それ以外の大当たり（大当たりＢ、大当たりＣ）を示す大当たり種別である場合とで、異なる変動パターンテーブルを用いる構成としても良い。この場合、例えば、有利大当たり（大当たりＡ）を示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルよりも、それ以外の大当たりを示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルのほうが短い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成すると良い。これにより、実行される変動パターンに設定される変動時間が長ければ長いほど遊技者に有利となる遊技結果に期待することができるため、遊技者に対して特別図柄の変動時間に興味を持たせることができる。

【６５５５】

また、確変大当たりを示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルよりも、通常大当たりを示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルのほうが長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成しても良く、これにより、短い変動時間で大当たりに当選した場合に、遊技者に意外性のある遊技結果を提供することができ、短い変動時間が選択された場合であっても、最後まで期待を持たせることができる。

【６５５６】

次に、図５９０を参照して変動パターン１８テーブル２０２ｒｄに設けられた時短用変動パターン１８テーブル２０２ｒｄ２の内容について説明をする。図５９０は時短用変動パターン１８テーブル２０２ｒｄ２に規定された内容を模式的に示した模式図である。図５９０に示した通り、時短用変動パターン１８テーブル２０２ｒｄ２には、図柄種別、変動回数、抽選結果、および変動種別カウンタＣＳ１の値の範囲と、変動パターンとが対応付けて規定されている。

【６５５７】

具体的には、図５９０に示した通り、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、変動回数が１～４回、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が２秒の短外れが規定され、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が２秒の短当たりが規定されている。図柄種別が第１特別図柄（特図１）、変動回数が５回以上、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が２０秒の外れが規定され、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が２０秒の当たりが規定されている。また、図柄種別が第２特別図柄（特図２）、変動回数が１回以上、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が３０秒の中外れが規定され、抽選結果が「小当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１６０」の

範囲に変動時間が１０秒の短小当たりが規定され、「１６１～１９８」の範囲に変動時間が３０秒の中小当たりが規定され、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動時間が３０秒の長大当たりが規定されている。

【６５５８】

図５８４に戻り説明を続ける。第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～２３９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２３９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、第１８制御例ではタイマ割込処理（図３１４参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検知された時に取得され、ＲＡＭ２０３の第２図柄保留球実行エリアに格納される。

【６５５９】

そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のＲＯＭ２０２に格納される第２当たり乱数１８テーブル２０２ｒｃによって設定されており、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が、第２当たり乱数１８テーブル２０２ｒｃによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄（第２図柄）の当たりと判定する。なお、第１８制御例では、普通図柄の当たりに当選する確率がパチンコ機１０の遊技状態に関わらず常に一定となるように構成しているが、それ以外の構成を用いても良い。

【６５６０】

例えば、第２当たり乱数１８テーブル２０２ｒｃとして、普通図柄の低確率時（普通図柄の通常状態である期間）用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時（普通図柄の時短状態である期間）用との２種類を設けても良い。この場合、それぞれに含まれる当たりとなる乱数の個数が異なるように設定する。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率を変更することができる。

【６５６１】

球が普通始動口６７を通過すると、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得されると共に、現在の遊技状態が時短状態であるかを判別し、遊技状態が時短状態であれば第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が３秒間実行される。一方、遊技状態が時短状態では無ければ第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が３０秒間実行される。

【６５６２】

取得された第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「５～２０４」の範囲であれば当選と判定されて、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。そして、第２図柄が停止表示（確定表示）された時点における遊技状態が時短状態であるかを判別し、第２図柄が停止表示（確定表示）された時点が時短状態であって、且つ、第２図柄の変動開始時点も時短状態である場合には第２入球口６４０が「２秒間×２回」開放されるように電動役物６４０ａを動作制御（ロング開放制御）する。一方、それ以外の場合は、第２入球口６４０が「０．２秒間×１回」だけ開放されるように電動役物６４０ａを動作制御（ショート開放制御）する。尚、第２入球口６４０開放時間や回数は任意に設定すれば良い。

【６５６３】

このように、普通図柄の変動時間、及び、当たり当選時における電動役物６４０ａの動作内容（第２入球口６４０の開放期間、開放回数）は、設定されている遊技状態によって可変されように構成されており、普通図柄の変動開始時における遊技状態が時短状態の場合は、通常状態の場合と比較して、変動表示の時間が「３０秒→３秒」と非常に短くなり、更に、時短状態が設定されている期間中に変動を開始した第２図柄の抽選結果が当たりであって電動役物６４０ａが動作を開始する時点も時短状態が設定されている場合は、それ以外の場合と比較して、第２入球口６４０の開放期間が「０．２秒×１回→２秒間×２

回」と非常に長くなるので、第２入球口６４０へ球が入球し易い状態となる。尚、第２当たり乱数カウンタＣ４の値（乱数値）から、普通図柄の当たりか否かを判定する乱数値を格納したテーブル（図示せず）は、ＲＯＭ２０２内に設けられている。

【６５６４】

尚、第１８制御例では、普通図柄（第２図柄）の変動開始時における遊技状態と、普通図柄の当たり当選に基づいて実行される電動役物６４０ａの動作開始タイミングにおける遊技状態とに応じて、第２図柄の変動時間、及び電動役物６４０ａの動作内容を異ならせて設定するように構成しているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、普通図柄（第２図柄）の変動開始タイミングから電動役物６４０ａの動作開始タイミングまでの間、継続して時短状態が設定されていることを判別する判別手段を設け、その判別手段の判別結果を用いて第２図柄の変動時間、及び電動役物６４０ａの動作内容を設定するように構成しても良い。

【６５６５】

上述したように、第１８制御例では電動役物６４０ａの動作として遊技者に有利となる動作（ロング開放）を実行するためには、普通図柄変動開始時、及び電動役物６４０ａの動作開始時の何れタイミングにおいても時短状態が設定されている必要がある。このように構成することで、例えば、通常状態が設定されているタイミングで変動を開始した第２図柄が、時短状態が設定されているタイミングにて当たりを示す識別情報で停止表示した場合、或いは、時短状態が設定されているタイミングで変動を開始した第２図柄が、通常状態が設定されているタイミングにて当たりを示す識別情報で停止表示した場合といった、一つの第２図柄の抽選に基づいて実行される第２図柄の変動及び電動役物６４０ａの動作が複数の遊技状態を跨ぐ場合において、遊技者に有利となる電動役物６４０ａの動作制御（ロング開放）が実行されてしまうことを抑制することができる。よって、遊技者に対して過剰に有利な状態を提供することを防止することができる。

【６５６６】

第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第２当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～２３９）、タイマ割込処理（図３１４参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理７（図３２５参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【６５６７】

このように、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。

【６５６８】

次に、図５８５（ａ）を参照して、第１８制御例のパチンコ機１０に設けられる主制御装置１１０ＲＯＭ２０２の内容について、説明する。図５８５（ａ）に示した通り、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２には、固定値データの一部として、第１当たり乱数１８テーブル２０２ｒａ、大当たり種別選択１８テーブル２０２ｒｂ、第２当たり乱数１８テーブル２０２ｒｃ、および変動パターン１８テーブル２０２ｒｄ、時短付与１８テーブル２０２ｒｅ、小当たり種別選択１８テーブル２０２ｒｆ、開放シナリオ７テーブル２０２ｆｇ、時短当たり乱数１８テーブル２０２ｒｈ、時短種別選択１８テーブル２０２ｒｉが少なくとも記憶されている。

【６５６９】

尚、ＲＯＭ２０２に記憶されている固定値データのうち、第１当たり乱数１８テーブル２０２ｒａ、大当たり種別選択１８テーブル２０２ｒｂ、第２当たり乱数１８テーブル２０２ｒｃ、変動パターン１８テーブル２０２ｒｄ、小当たり種別選択１８テーブル２０２ｒｆについては、既にその詳細な内容について説明をしているため説明を省略する。

【６５７０】

時短付与１８テーブル２０２ｒｅは、時短状態を終了させる複数の時短終了条件を、当

選した大当たりの大当たり種別毎に異ならせて設定する際に参照されるデータテーブルであり、大当たり遊技が終了（大当たり遊技のエンディング期間が終了）した場合に（図３２６のＳ１６１２：Ｙｅｓ）参照され、大当たり種別に応じて異なる時短回数（時短終了条件）が設定される。

【６５７１】

ここで、図５８７（ｄ）を参照して時短付与１８テーブル２０２ｒｅに規定されている内容について説明をする。図５８７（ｄ）は時短付与１８テーブル２０２ｒｅに規定されている内容を模式的に示した模式図である。第１８制御例では大当たり終了後に時短状態が設定される大当たり種別（大当たりＡ，Ｂ，Ｄ，Ｅ）と、大当たり終了後に時短状態が設定されない（通常状態が設定される）大当たり種別（大当たりＣ）とを有しており、図５８７（ｄ）に示した通り、各大当たり種別に対応させて複数の時短終了条件が規定されている。

【６５７２】

第１８制御例では特別図柄の変動回数に応じて成立する第１時短終了条件と、特別図柄の抽選で小当たりＡに当選した回数に応じて成立する第２時短終了条件と、特別図柄の抽選で小当たりＢに当選した回数に応じて成立する第３時短終了条件と、特別図柄の抽選で小当たりＣに当選した回数に応じて成立する第４時短終了条件と、を有している。

【６５７３】

具体的には、大当たり種別が大当たりＡ，Ｂ及びＥの場合には、時短終了条件として、時短中カウンタ２０３ｈ（第１時短終了条件）に「７」、小当たりＡカウンタ２０３ｆｇに「２」、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈに「５」、小当たりＣカウンタ２０３ｒａに「３」の値をセットするように規定され、大当たりＤの場合には、時短終了条件として、時短中カウンタ２０３ｈ（第１時短終了条件）に「１００」、小当たりＡカウンタ２０３ｆｇに「４」、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈに「１０」、小当たりＣカウンタ２０３ｒａに「７」の値をセットするように規定されている。

【６５７４】

なお、上述した通り、第１８制御例では、大当たり種別が大当たりＣの場合では、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定されないため、時短付与１８テーブル２０２ｒｅの大当たりＣには上述した各種カウンタに対して設定する値が規定されていない。このように、当選した大当たり種別毎に大当たり遊技終了後に設定される時短状態の終了条件を異ならせることで、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される旨を事前に報知したとしても、具体的な時短内容を把握させ難くすることができるため、最後まで（時短状態が終了するまで）遊技意欲を高めた状態で遊技を行うことができる。

【６５７５】

なお、第１８制御例では時短付与１８テーブル２０２ｒｅを用いて設定される時短終了状態以外にも特別図柄の大当たりに当選した場合にも時短状態が終了するように構成しているが、この大当たり当選に基づいて成立する時短終了条件は、設定される大当たり種別に応じて異なるものでは無いため、時短付与１８テーブル２０２ｒｅからは省略しているが、上述した時短終了条件（特図の大当たり当選に基づいて成立する時短終了条件）についても時短付与１８テーブル２０２ｒｅに値を規定するように構成しても良い。

【６５７６】

さらに、本第１８制御例では、特別図柄抽選で時短当選した場合にも時短状態（第２時短）を設定するように構成しているが、第２時短に対して設定される時短終了条件については、後述する時短種別選択１８テーブル２０２ｒｉを参照して説明をする。なお、本第１８制御例では、時短当選したことに基づいて設定される時短状態（第２時短）に対する時短終了条件を、時短付与１８テーブル２０２ｒｅでは無く、時短種別選択１８テーブル２０２ｒｉを参照して設定するように構成しているが、これに限ること無く、時短付与１８テーブル２０２ｒｅに第２時短に対応する時短終了条件を規定するように構成しても良い。

【６５７７】

また、第１８制御例では複数の時短終了条件として、上述した第１時短終了条件～第４時短終了条件を有する構成を用いているが、それ以外の条件を時短終了条件として設定しても良く、例えば、第１特別図柄の変動回数が所定回数（例えば５０回）となった場合に成立する時短終了条件や、第２特別図柄の変動回数が所定回数（例えば８０回）となった場合に成立する時短終了条件や、小当たりに当選しＶ入賞装置が作動した回数（小当たりＡカウンタ２０３ｆｇ、小当たりＢカウンタ２０３ｆｈの値、小当たりＣカウンタ２０３ｒａの値を合算した回数）が所定回数（例えば、１０回）となった場合に成立する時短終了条件を設定しても良い。

【６５７８】

さらに、特別図柄の変動回数や抽選結果に基づかず、別の要因によって成立する時短終了条件を設定しても良く、例えば、普通図柄の変動回数や普通図柄の当たり当選回数（電動役物６４０ａの作動回数）が所定回数となった場合に成立する時短終了条件や、特定の入球口（例えば、一般入賞口６３）に入球した球数が所定個数（例えば、５０個）となった場合に成立する時短終了条件等を予め設定するように構成しても良い。

【６５７９】

上述したように、遊技者に有利な遊技状態である時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定し、その時短終了条件の何れかが設定した場合に時短状態が終了するように構成することで、時短状態がどれくらいの期間継続するのかを遊技者が事前に把握することが困難となるため単調な遊技が行われることを抑制することができる。

【６５８０】

さらに、第１８制御例では複数の時短終了条件のうち何れかの時短終了条件が成立した場合に時短状態を終了させる制御を用いているが、これ以外にも例えば、複数の時短終了条件が所定数（例えば２つ）成立した場合に時短終了条件が成立するように構成しても良い。この場合、成立した時短終了条件の数を判別する成立数判別手段と、成立数判別手段により判別された成立数が所定数（例えば２つ）に到達したかを判別する条件到達判別手段と、を設け、条件到達判別手段により成立数が所定数（例えば２つ）に到達したと判別された場合に時短状態を終了（通常状態を設定）するように構成すると良い。

【６５８１】

また、最初に成立した時短終了条件の内容を判別する内容判別手段を設け、その内容判別手段の判別結果に基づいて、条件到達判別手段の判別基準となる所定数（例えば２つ）を可変させる判別基準数可変手段を設けても良い。これにより、最初に成立した時短終了条件の種類に応じて、終了し易い時短状態や、終了し難い時短状態を設定することができるため、時短状態が設定された後でも遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【６５８２】

上述した内容に加え、時短状態が設定されてからの所定期間（例えば、特別図柄の変動回数が１０回に到達するまで）を計測する所定期間計測手段と、その所定期間計測手段の計測結果を判別する結果判別手段とを設け、結果判別手段により、現在が所定期間内であると判別した場合には、上述した時短終了条件が成立したとしても所定期間が経過するまでは時短状態の終了を遅延させる時短終了遅延手段を設けても良いし、結果判別手段により現在が所定期間内であると判別した場合に成立した時短終了条件を無効にする終了条件無効手段を設けても良い。また、結果判別手段により、現在が所定期間内であると判別している間は時短終了条件の成立の有無判別や、各時短終了条件に対応して設定された各種カウンタの値を更新（減算）する処理を実行しないようにしても良い。

【６５８３】

このように構成することで、時短状態が設定された直後に時短状態が終了してしまう事態を確実に防止することが出来ると共に、時短状態の終了タイミングを複雑に設定することができる。また、上述したように複数の時短終了条件が成立したことに基づいて時短状態を終了させる処理を用いる場合においては、複数の時短終了条件を、優先時短終了条件（例えば、特別図柄の変動回数が１００回に到達した場合に成立する時短終了条件）と、非優先時短終了条件（例えば、小当たり回数が３回に到達した場合に成立する時短終了条

件）とを設定しておき、優先時短終了条件が成立した場合は直ちに時短状態を終了させ、非優先時短終了条件のみ複数成立した場合に時短状態を終了させるように構成すると良い。このように優先時短終了条件を設けることで、遊技者に対して過剰に時短状態を提供してしまうことを抑制することができる。

【６５８４】

開放シナリオ７テーブル２０２ｆｇは、上述した第７制御例の開放シナリオ７テーブル２０２ｆｇと同一であるため、その詳細な説明は省略する。

【６５８５】

時短当たり乱数１８テーブル２０２ｒｈは、第１特別図柄または第２特別図柄の抽選において、時短当選と判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値（判定値）が遊技状態に対応させて規定されているデータテーブルである。ここで、図５９１（ａ）を参照して、時短当たり乱数１８テーブル２０２ｒｈの内容について説明をする。図５９１（ａ）は、時短当たり乱数１８テーブル２０２ｒｈに規定されている内容を示した図である。

【６５８６】

具体的には、特別図柄種別に関わらず、遊技状態が通常状態（特別図柄及び普通図柄の低確率状態）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「３，４，１４０～２８７」の範囲に時短当選の判定値として規定されており、それ以外の遊技状態に対しては、時短当選の判定値を設けないように構成されている。

【６５８７】

ここで、本第１８制御例では、１回の特別図柄抽選において大当たり当選の判定と時短当選の判定とを重複して実行可能に構成している。また、小当たり当選の判定と時短当選の判定とを重複して実行可能に構成している。よって、例えば、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「３，４」である場合には、第１当たり乱数１８テーブル２０２ｒａ（図５８６（ａ）参照）を用いて実行される大当たり判定において大当たりと判定され、且つ、時短当たり乱数１８テーブル２０２ｒｈ（図５９１（ａ）参照）を用いて実行される時短当選判定において時短当選と判定されるため、大当たりと時短とに重複当選することになる。同様に、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「１４０～１４４」である場合には、特別図柄２乱数１８テーブル２０２ｒａ２（図５８６（ｃ）参照）を用いて実行される小当たり判定において小当たりと判定され、且つ、時短当たり乱数１８テーブル２０２ｒｈ（図５９１（ａ）参照）を用いて実行される時短当選判定において時短当選と判定されるため、小当たりと時短とに重複当選することになる。

【６５８８】

上述した通り、本第１８制御例では、時短当選の判定を実行した後に、大当たり（小当たり）判定を実行するように構成しているため、重複当選した場合には、時短状態において大当たり（小当たり）当選したことになる。よって、時短当選すること無く大当たり（小当たり）当選した場合に比べて遊技者に有利な特典を付与することができる。

【６５８９】

なお、本第１８制御例では、１回の特別図柄抽選において取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて、大当たり（小当たり）の判定と、時短当選の判定を実行するように構成し、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、何れの判定においても当選判定値である場合に重複当選し得るように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄抽選の実行権利を獲得した際に、大当たり（小当たり）判定用の乱数カウンタの値と、時短当選用の乱数カウンタの値と、を別々に取得し、取得した各値を用いて大当たり（小当たり）判定と、時短当選判定を実行するように構成しても良い。

【６５９０】

時短種別選択１８テーブル２０２ｒｉは、特別図柄抽選で時短当選した場合に設定される時短状態（第２時短）に対する時短終了条件を設定する際に参照されるデータテーブルであって、時短種別選択カウンタＣＣ１の値に対応させて時短種別が規定されている。

【６５９１】

ここで、図５９１（ｂ）を参照して、時短種別選択１８テーブル２０２ｒｉの内容につ

いて説明をする。図５９１（ｂ）は、時短種別選択１８テーブル２０２ｒｉに規定されている内容を示した図である。図５９１（ｂ）に示した通り、時短種別選択１８テーブル２０２ｒｉには、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値に対応させて時短種別が規定されており、規定されている時短種別に対応する時短終了条件が規定されている。

【６５９２】

具体的には、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の全範囲（「０～９９」）に対して時短種別として時短Ａが規定されている。そして、時短Ａに対応する時短終了条件として時短カウンタ２０３ｈ（第１時短終了条件）に「１」が設定される時短終了条件が規定されている。つまり、特別図柄時短カウンタ２０３ｈの値を更新する処理が１回実行された時点で時短状態が終了する時短終了条件が設定される。よって、特別図柄抽選で時短当選した場合には、時短当選した時点で時短状態が設定され、その後当該特別図柄抽選における大当たり判定が実行され、当該特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が開始されるまでの間、時短状態が設定されることになる。

【６５９３】

つまり、特別図柄抽選で時短当選した場合には、特別図柄抽選における大当たり判定を時短状態中に実行させる（特殊抽選を実行させる）ためだけの時短状態を設定することができる。よって、特別図柄抽選で時短当選した場合には、遊技者に時短当選したことを気付かれること無く大当たり判定のみ時短状態中に実行することが可能となるため、大当たり当選した場合に遊技者に意外性のある特典（大当たり遊技内容、大当たり遊技終了後の時短状態）を付与することができる。

【６５９４】

なお、図５９１（ｂ）に示した通り、本第１８制御例では、特別図柄抽選で時短当選した場合に時短種別として時短Ａが必ず設定されるように構成しているがこれに限ること無く、例えば、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値に応じて時短Ａとは異なる時短種別を選択可能に構成しても良い。この場合、例えば、取得した時短種別選択カウンタＣＣ１の値が「０～９４」の範囲に対して時短種別として時短Ａを規定し、「９５～９９」の範囲に対して時短種別として時短Ａとは異なる時短Ｚを規定するように構成し、時短Ｚに対応する時短終了条件として時短カウンタ２０３ｈ（第１時短終了条件）に「１００」が設定される時短終了条件を規定すると良い。

【６５９５】

このように構成することで、特別図柄抽選で時短当選した場合の一部において、特殊抽選を実行させるための時短状態では無く、第２特別図柄抽選を継続して実行させるための時短状態を設定することが可能となるため、遊技者に対してより意外性のある遊技を提供することができる。

【６５９６】

次に、図５８５（ｂ）を参照して、本第１８制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図５８５（ｂ）は、第１８制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２０３の構成を模式的に示した図である。図５８５（ｂ）に示すように、本第１８制御例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第７制御例に対して、小当たりＣカウンタ２０３ｒａを追加して点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【６５９７】

小当たりＣカウンタ２０３ｒａは、時短状態中に設定される時短終了条件の一つが成立するまでの小当たり種別として小当たりＣが設定された小当たりの当選回数を計測するためのカウンタであって、大当たり制御処理７（図３２６のＳ１１５０４）において、エンディング演出の終了タイミング（大当たりの終了タイミング）であると判別された場合に（図３２６のＳ１１６１２：Ｙｅｓ）、時短付与１８テーブル２０２ｒｅに規定されている値（１）が設定される（図３２６のＳ１１６１４）。

【６５９８】

そして、特別図柄変動処理７（図３１５のＳ１０１０４）の小当たり開始設定処理（図

３２０のＳ１０２２３）にて実行される小当たり用時短更新処理７（図３２１のＳ１０４０５）に代えて実行される小当たり用時短更新処理１８（図５９７のＳ４０４０５）において今回当選した小当たりの小当たり種別が小当たりＢではないと判別した場合に（図５９７のＳ４０５１０：Ｎｏ）、カウンタの値が１減算される。減算した後の小当たりＣカウンタ２０３ｒａの値が０であると判別すると（図５９７のＳ４０５１４：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される（図５９７のＳ４０５０７）。なお、第１８制御例は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても（例えば、特別図柄変動回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても）、カウンタの値が０に設定（リセット）される（図５９６のＳ４０６０６）。このように、複数の時短終了条件のうち、小当たりＣカウンタ２０３ｒａの値を参照した時短終了条件（第４時短終了条件）以外の時短終了条件が成立した場合であっても、小当たりＣカウンタ２０３ｆｒａの値が０に設定（リセット）されるため、時短状態が終了したにも関わらず小当たりＣカウンタ２０３ｒａの値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値（０）に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。

【６５９９】

次に、図５９２（ａ）を参照して、本第１８制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２について説明する。図５９２（ａ）は、本第１８制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成を示した図である。図５９２（ａ）に示した通り、本第１８制御例のＲＯＭ２２２は、上述した第７制御例のＲＯＭ２２２（図３１１（ａ）参照）に対して、演出態様選択１８テーブル２２２ｒａと、Ｖアイコン獲得演出設定テーブル２２２ｒｂと、を追加した点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【６６００】

ここで、図５９３（ａ）を参照して、演出態様選択１８テーブル２２２ｒａに規定されている内容について説明をする。図５９３（ａ）は、演出態様選択１８テーブル２２２ｒａに規定されている内容を模式的に示した図である。図５９３（ａ）に示した通り、演出態様選択１８テーブル２２２ｒａには、通常用演出態様設定テーブル２２２ｒａ１と、時短用演出態様設定Ａテーブル２２２ｒａ２と、時短用演出態様設定Ｂテーブル２２２ｒａ３と、が規定されている。

【６６０１】

通常用演出態様設定２２２ｒａ１（図示しない）は、通常状態（普通図柄の低確率状態）において特別図柄の変動表示が実行される場合に参照されるテーブルである。主制御装置１１０において設定された変動パターン種別と、演出カウンタＣＳ１の値とに基づいて演出態様を設定するものである。

【６６０２】

図５９３（ｂ）は、時短用演出態様設定Ａテーブル２２２ｒａ２の内容を示した図である。時短用演出態様設定Ａテーブル２２２ｒａ２は、時短状態（普通図柄の高確率状態）において特別図柄の変動表示が実行される場合に、参照されるテーブルである。主制御装置１１０において設定された変動パターン種別と、演出カウンタＣＳ１の値と、に基づいて演出態様を設定する。

【６６０３】

図５９３（ｃ）、時短用演出態様設定Ｂテーブル２２２ｒａ３の内容を示した図である。時短用演出態様設定Ｂテーブル２２２ｒａ３は、時短状態（普通図柄の高確率状態）において特別図柄の変動表示が実行される場合に、参照されるテーブルである。主制御装置１１０において設定された変動パターン種別と、演出カウンタＣＳ１の値と、に基づいて

演出態様を設定する。
【６６０４】
詳細は後述するが、本第１８制御例では、時短状態において、上述したＶアイコンの発動（小当たり当選する保留（Ｖ保留）が存在することを報知するＶアイコンが拡大表示されることにより、実行中の特別図柄の変動表示において小当たり当選することを遊技者に報知すること）が実行される場合には時短用演出態様設定Ｂテーブル２２２ｒａ３を参照し、それ以外の場合には、時短用演出態様設定Ａテーブル２２２ｒａ２を参照する構成としている。
【６６０５】
例えば、時短状態において、変動パターン種別として「長小当たり」が設定された場合に、時短用演出態様設定Ａテーブル２２２ｒａ３では「勝利」が選択される確率が１５０／１９９（約７５％）、「復活勝利」が選択される確率が４０／１９９（約２０％）、「プレミア演出」が選択される確率が９／１９９（約５％）である。一方、時短用演出態様設定Ｂテーブル２２２ｒａ３では、「勝利」が選択される確率が１９０／１９９（約９５％）、「復活勝利」が選択される確率が９／１９９（約５％）であり、プレミア演出は選択されない。
【６６０６】
このように構成することで、演出態様によってＶアイコンが発動されるか否かを遊技者が予測し易くなり、演出態様に興味を持たせることが可能となる。
【６６０７】
なお、本第１８制御例では、Ｖアイコンの発動が実行される場合と、Ｖアイコンの発動が実行されない場合と、で選択される演出態様の割合を異ならせる構成としたが、これに限るものではなく、Ｖアイコンの発動が実行される場合にのみ選択可能な演出態様を設けても良い。
【６６０８】
次に、図５９４を参照して、Ｖアイコン獲得演出設定テーブル２２２ｒｂについて説明する。Ｖアイコン獲得演出設定テーブル２２２ｒｂは、大当たり遊技が開始された場合に、保留記憶されている特図２保留（第２特別図柄の入賞情報）の中に小当たり当選する保留（Ｖ保留）が存在する場合に、大当たり遊技のエンディング期間においてＶアイコン獲得演出を実行するか否か決定するために参照されるテーブルである。
【６６０９】
図５９４に示す通り、Ｖ保留の位置と、保留数と、演出カウンタＣＳ１の値と、に基づいて、Ｖアイコン獲得演出を実行するか否かが決定される。Ｖ保留の位置は、Ｖ保留が入賞情報格納エリア２２３ａの第１エリア～第４エリアのどのエリアに格納されているかによって決まり、例えば、第４エリアに格納されている特図２保留がＶ保留である場合には、保留４の欄が参照される。
【６６１０】
なお、本第１８制御例では、Ｖ保留が第４エリアに格納されている場合に最もＶアイコン獲得演出が実行され易く、次いで第３エリア、第２エリア、第１エリアの順に実行され易く構成している。
【６６１１】
このように構成することで、Ｖ保留が消化されるまでに新たに特図２保留を獲得する期間を遊技者に付与できるため、Ｖアイコンが発動された時点で、そのＶアイコンを獲得したＶアイコン獲得演出の実行時点では先読みされていない特図２保留を多く残し易くなるため、Ｖアイコンが発動された後の特図２保留の抽選結果を遊技者が予測し難くさせることができる。
【６６１２】
また、Ｖ保留が第１エリアに格納されている場合には、保留数によってＶアイコン獲得演出の実行され易さが可変し、保留数が１の場合の方が、保留数が４の場合よりもＶアイコン獲得演出が実行され易く構成している。

【６６１３】
このように構成することで、Ｖアイコン獲得演出によって獲得したＶアイコンが、大当たり遊技終了後の特別図柄の変動表示中に発動された場合に、Ｖアイコンが発動された時点で残っている特図２保留の内、そのＶアイコンを獲得したＶアイコン獲得演出の実行時点では先読みされていない特図２保留を多く残し易くなるため、Ｖアイコンが発動された後の特図２保留の抽選結果を遊技者が予測し難くさせることができる。
【６６１４】
なお、これに限るものではなく、Ｖ保留が第１エリアに格納されている場合に最もＶアイコン獲得演出が実行され易く、次いで第２エリア、第３エリア、第４エリアの順に実行され易く構成しても良い。また、Ｖ保留が第１エリアに格納されている場合に、保留数が１の場合の方が、保留数が４の場合よりもＶアイコン獲得演出が実行され難く構成しても良い。
【６６１５】
次に、図５９２（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図５９２（ｂ）に示すように、本第１８制御例の音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、上述した第７制御例に対して、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｒａと、Ｖアイコン獲得演出実行フラグ２２３ｒｂと、Ｖアイコン表示フラグ２２３ｒｃと、を追加した点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【６６１６】
Ｖアイコン獲得演出実行フラグ２２３ｒｂは、細部は後述するが、Ｖアイコン獲得演出設定処理（図６０２参照）でオンに設定され、エンディング処理（図６０３参照）においてオフに設定される。
【６６１７】
Ｖアイコン表示フラグ２２３ｒｃは、エンディング処理（図６０３参照）においてＶアイコン獲得演出が実行される場合にオンに設定され、オンに設定されている期間は、大当たり遊技が終了してもＶアイコンが縮小表示され、時短用演出態様設定処理（図６０６参照）においてＶアイコンの発動が実行される場合にオフに設定される。
【６６１８】
次に図５９５を参照して、第１８制御例におけるパチンコ機１０の遊技の流れについて説明をする。図５９５は、第１８制御例におけるパチンコ機１０の遊技の流れを模式的に示した模式図である。図５９５に示した通り、第１８制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第７制御例に対して、第２特別図柄の入賞情報を第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに保留記憶することが可能な構成であるため、時短状態（普通図柄の高確率状態）で特図２保留（第２特別図柄の入賞情報）を獲得した状態で、時短終了条件が成立した場合に、通常遊技状態（普通図柄の低確率状態）において特図２保留での大当たり当選、または小当たり当選が可能となる。したがって、このような場合には、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される点と、小当たりＣが追加された点で第７制御例とは相違しており、その他の遊技の流れは同一であるため、その詳細な説明は省略する。
【６６１９】
＜第１８制御例における主制御装置１１０により実行される制御処理について＞
次に、図５９６から図６０６のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。なお、上述した第７制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理内容と同一の内容については、その詳細な説明を省略する。また、上述した第７制御例における主制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理内容と同一の内容である制御処理のうち、一部の制御処理に対して、説明の便宜上、異なる符号を付している箇所があるが、同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。
【６６２０】
まず、図５９６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される更新

処理１８（Ｓ４８２５３）について説明する。図５９６は、この更新処理１８（Ｓ４８２５３）を示すフローチャートである。この更新処理１８（Ｓ４８２５３）は、上述した第７制御例の特別図柄変動パターン選択処理７（図３１８のＳ１０２１０）において実行される更新処理７（Ｓ８２５３）に代えて実行される処理であり、更新処理７（図３１９のＳ８２５３）に対して、小当たりＣに関連する構成を追加した点で相違しており、その他の処理は同一である。

【６６２１】

具体的には、図５９６のＳ４０６０５の処理（第７制御例における図３１９のＳ１０６０５の処理に相当）を実行した後に、小当たりＡカウンタ、小当たりＢカウンタ、小当たりＣカウンタを０に設定する（Ｓ４０６０６）構成を追加している。

【６６２２】

次に、図５９７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短更新処理１８（Ｓ４０４０５）について説明する。図５９７は、この小当たり用時短更新処理１８（Ｓ４０４０５）を示すフローチャートである。この小当たり用時短更新処理１８（Ｓ４０４０５）は、上述した第７制御例の小当たり開始設定処理（図３２０のＳ１０２２３）において実行される小当たり用時短更新処理７（Ｓ１０４０５）に代えて実行される処理であり、小当たり用時短更新処理７（図３２１のＳ１０４０５）に対して、小当たりＣに関連する処理を追加した点で相違しており、その他の処理は同一である。

【６６２３】

具体的には、Ｓ４０５０５の処理（第７制御例における図３２１のＳ１０５０５の処理に相当）を実行した後、小当たりＡカウンタ、小当たりＢカウンタ、小当たりＣカウンタを０に設定する（Ｓ４０５０６）構成を追加している。

【６６２４】

また、Ｓ４０５１０の処理（第７制御例における図３２１のＳ１０５１０の処理に相当）において、小当たりＢではないと判別された場合（Ｓ４０５１０：Ｎｏ）に、小当たりＣカウンタ２０３ｒａの値を１減算し（Ｓ４０５１３）、小当たりＣカウンタ２０３ｒａが０であるかを判別する（Ｓ４０５１４）。Ｓ４０５１４の処理において、小当たりＣカウンタ２０３ｒａの値が０であると判別された場合には（Ｓ４０５１４：Ｙｅｓ）、Ｓ１０５０５の処理へ移行し、Ｓ４０５１４の処理において、小当たりカウンタ２０３ｒａの値が０ではないと判別された場合には（Ｓ４０５１４：Ｎｏ）、Ｓ４０５０８の処理へ移行する構成を追加している。

【６６２５】

次に、図５９８を参照して始動入賞処理１８（Ｓ４０１０５）の処理内容について説明をする。図５９８は、始動入賞処理１８（Ｓ４０１０５）の処理内容を示したフローチャートである。この始動入賞処理１８（Ｓ４０１０５）では、上述した始動入賞処理５（図２５８のＳ１９５参照）に対して、遊技球が第２入球口６４０に入球した場合に、小当たり種別カウンタＣ５の値を第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納する点（Ｓ４０７１２）と、先読み処理５（Ｓ６５３）に代えて先読み処理１８（Ｓ４０７１３）を実行する点で相違しているだけであり、それ以外の処理内容は同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【６６２６】

次いで、図５９９を参照して先読み処理１８（Ｓ４０７１３）の処理内容について説明をする。図５９９は、先読み処理１８（Ｓ４０７１３）の処理内容を示したフローチャートである。この先読み処理１８（Ｓ４０７１３）が実行されると、まず、新たに第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１、小当たり種別カウンタＣ５の各値を読み出す（Ｓ４０８０１）。そして、読み出したデータを先読み保留記憶エリアの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶する（Ｓ４０８０２）。

【６６２７】
次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここでは、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たな保留（入賞情報）が記憶されたタイミング）と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとにはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態（特別図柄の確率状態）を予測することが困難だからである。
【６６２８】
次に、当否判別結果が大当たりであるか否かを判別する（Ｓ４０８０３）。判別結果が大当たりであると判別した場合は（Ｓ４０８０３：Ｙｅｓ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、大当たり種別と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ４０８０４）、その後、本処理を終了する。
【６６２９】
一方、Ｓ４０８０３の処理における判別結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ４０８０３：Ｎｏ）、次いで、小当たり当選かを判別し（Ｓ４０８０５）、小当たり当選していないと判別した場合は（Ｓ４０８０５：Ｎｏ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、外れ当選と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ４０８０７）、その後、本処理を終了する。
【６６３０】
一方、Ｓ４０８０５の処理において小当たり当選と判別した場合は（Ｓ４０８０５：Ｙｅｓ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、小当たり種別と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ４０８０６）、本処理を終了する。
【６６３１】
ここで、Ｓ４０８０４、Ｓ４０８０６、或いはＳ４０８０７の処理で設定された入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報（当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報）に加え、共通情報として、Ｓ４０８０１の処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置１１０のメイン処理（図３２５参照）にて実行される外部出力処理（Ｓ１１５０１）によって音声ランプ制御装置１１３に対して出力される。
【６６３２】
音声ランプ制御装置１１３側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果（大当たり当否、小当たり当選当否）を示唆したりする演出（先読み演出）を実行できる。
【６６３３】
なお、本制御例では、特別図柄の確率状態が１つ（特別図柄の低確率状態）しかないため、入賞コマンドに設定する情報（当否判定結果）を遊技状態に関わらず設定することができるが、例えば、特別図柄の確率状態を複数（特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態）有する遊技機においては、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果とを判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成しても良いし、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。
【６６３４】
このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側に対して、特定の大当たりや

時短当選であることを事前判別した場合のみ大当たりや時短当選を示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。

【６６３５】

さらに、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（記憶）されている保留記憶（入賞情報）に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。

【６６３６】

また、本第１８制御例では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たな保留記憶（入賞情報）が格納（記憶）された場合に、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置１１０の先読み処理において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たに格納（記憶）された入賞情報（保留記憶）の内容（各カウンタ値）を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置１１３側で受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。

【６６３７】

このように構成することで、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、音声ランプ制御装置１１３側で、先読み演出を実行するか否かを判別する処理を実行し、先読み演出を実行すると判別した場合に、主制御装置１１０から受信した入賞コマンドに含まれる情報を解析（当否判定結果の予測）するように構成すると良い。これにより、先読み演出を実行しない場合には、具体的な先読み処理（当否判定結果の予測）が実行されないため、パチンコ機１０にて無駄な制御が実行されることを抑制することができる。また、無題に実行された先読み処理の結果を遊技者に不正に取得されてしまう不具合を抑制することができる。

【６６３８】

次に、図６００から図６０６を参照して、本第１８制御例における音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理内容について説明をする。本第１８制御例では、上述した第７制御例に対して、コマンド判定処理１８（図６００のＳ４４１１２参照）と、大当たり関連処理１８（図６０１のＳ４４３１４）と、変動表示設定処理１８と、を追加した点で相違しており、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【６６３９】

図６００を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理１８（Ｓ４４１１２）について説明する。図６００は、このコマンド判定処理１８（Ｓ４４１１２）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理１８（Ｓ４４１１２）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１７４参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定するための処理である。

【６６４０】

コマンド判定処理では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４４３０１）。Ｓ４４３０１の処理において、変動パターンコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４４３０１：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３に設けられた変動開始フラグ２２３ｃをオン

し（Ｓ４４３０２）、また、受信した変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出して（Ｓ４４３０３）、本処理を終了する。ここで抽出された変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動表示設定処理１８（図６０４参照）が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置１１４に対して変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用変動パターンコマンドを設定するために用いられる。

【６６４１】

一方、Ｓ４４３０１の処理において、変動パターンコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４４３０１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４４３０４）。そして、停止種別コマンドを受信した場合には（Ｓ４４３０４：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の停止種別選択フラグ２２３ｄをオンに設定し（Ｓ４４３０５）、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して（Ｓ４４３０６）、本処理を終了する。ここで抽出された停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動表示設定処理１８（図６０４参照）が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置１１４に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。

【６６４２】

一方、Ｓ４４３０４の処理において、停止種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４４３０４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４４３０７）。そして、保留球数コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４４３０７：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドに含まれている値、即ち、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（第１特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ１）、または第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（第２特別図柄に基づく変動表示の保留回数Ｎ２）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｄ、または第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｅに格納する（Ｓ４４３０８）。また、Ｓ４４３０８の処理では、更新された特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｒａの値を表示制御装置１１４へ通知するための表示用保留球数コマンドを設定する。Ｓ４４３０８の処理の終了後は、本処理を終了する。

【６６４３】

ここで、保留球数コマンドは、遊技球が第１入球口６４、若しくは第２入球口６４０に入賞（始動入賞）したとき、または特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置１１０から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、又は、特別図柄の抽選が行われる毎に、Ｓ４４３０８の処理によって音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂ、および特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｒａの値を主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値、および第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂ、および特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｒａの値が主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂ、および特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｒａの値を修正し、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値に合わせることができる。尚、Ｓ４４３０８の処理が実行されると、更新された特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂ、および特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｒａの値を表示制御装置１１４へ通知するための表示用保留球数コマンドが設定される。これにより、表示制御装置１１４では、保留球数に応じた保留球数図柄が第３図柄表示装置８１に表示される。

【６６４４】

一方、Ｓ４４３０７の処理において、保留球数コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４４３０７：Ｎｏ）、次いで、入賞情報コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４４３１１）。Ｓ４４３１１の処理において、入賞情報コマンドを受信したと判別し

た場合は（Ｓ４４３１１：Ｙｅｓ）、受信した入賞情報コマンドにより通知された情報（新たな始動入賞を検出した入球口の種別、および抽選結果を示す情報）を、入賞情報格納エリア２２３ａの対応する記憶領域に格納して（Ｓ４４３１２）、本処理を終了する。

【６６４５】

Ｓ４４３１１の処理において、入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４３１１：Ｎｏ）、次いで、大当たりに関連するコマンド（大当たり開始コマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドのいずれか）を受信したか否かを判定する（Ｓ４４３１３）。そして、大当たりに関連するコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４４３１３：Ｙｅｓ）、大当たりに関連するコマンドの種別に対応する制御を実行するための大当たり関連処理１８を実行して（Ｓ４４３１４）、本処理を終了する。この大当たり関連処理１８（Ｓ４４３１４）の詳細については、図６０１を参照して後述する。

【６６４６】

一方、Ｓ４４３１３の処理において、大当たりに関連するコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４４３１３：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４４３１５）、本処理を終了する。Ｓ４４３１５の処理では、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行うものである。

【６６４７】

次に、図６０１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される大当たり関連処理１８（Ｓ４４３１４）について説明する。図６０１は、この大当たり関連処理１８（Ｓ４４３１４）を示したフローチャートである。

【６６４８】

大当たり関連処理１８では、まず、大当たり開始コマンドを受信したか否かを判定し（Ｓ４２１０１）、大当たり開始コマンドを受信していれば（Ｓ４２１０１：Ｙｅｓ）、オープニング演出を開始させるための表示用オープニングコマンドを設定する（Ｓ４２１０６）。Ｓ４２１０６の処理で設定された表示用オープニングコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１７４参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１１２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用オープニングコマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１において大当たりの開始を報知するためのオープニング演出を開始する。

【６６４９】

Ｓ４２１０６の処理の後、Ｖアイコン表示フラグ２０３ｒｃがオンであるか否かが判別される（Ｓ４２１０７）。Ｖアイコン表示フラグ２２３ｒｃがオンであると判別された場合には（Ｓ４２１０７：Ｙｅｓ）、Ｓ４２１０８の処理をスキップし、本処理を終了する。

【６６５０】

なお、細部は後述するが、本第１８制御例では、Ｖ保留（小当たり当選する保留）に基づく特別図柄の変動表示が開始される場合に、残りの特図２保留の中にＶ保留が存在する場合には、獲得したＶアイコンを発動させずに小当たり当選を報知可能に構成している。したがって、大当たり遊技の開始時点でＶアイコン表示フラグ２２３ｒｃがオンである場合というのは、以前に実行された大当たり遊技においてＶアイコンを獲得し、そのＶアイコンが発動されずに小当たり当選した場合であり、Ｖアイコンが発動されなかったことで遊技者は連チャン（小当たり当選が連続すること）することを既に認識しているため、Ｖアイコン表示フラグ２２３ｒｃがオンの場合には、Ｖアイコン獲得演出（図５８２（ａ）参照）を実行しない構成としている。

【６６５１】

なお、本第１８制御例では、大当たり遊技の開始時点で既にＶアイコンが表示されている場合には、その大当たり遊技中にＶアイコン獲得演出を実行しない構成としたが、これ

に限るものではなく、大当たり遊技の開始時点で既にＶアイコンが表示されている場合であってもＶアイコン獲得演出（図５８２（ａ）参照）を実行する構成としても良い。例えば、大当たり遊技の開始時点で既にＶアイコンが表示されており、かつ、残りの特図２保留（第２特別図柄の入賞情報）の中に複数のＶ保留が存在する場合には、新たにＶアイコン獲得演出を実行し、Ｖアイコンが追加される構成としても良い。

【６６５２】

Ｓ４２１０７の処理において、Ｖアイコン表示フラグ２２３ｒｃがオンではないと判別された場合には（Ｓ４２１０７：Ｎｏ）、Ｖアイコン獲得演出設定処理を実行する（Ｓ４２１０８）。Ｖアイコン獲得演出設定処理の細部は、図６０２を参照して後述する。

【６６５３】

一方、Ｓ４２１０１の処理において、大当たり開始コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４２１０１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０よりラウンド数コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４２１０２）。そして、ラウンド数コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４２１０２：Ｙｅｓ）、受信したラウンド数コマンドからラウンド数を抽出し、その抽出したラウンド数に応じた表示用ラウンド数コマンドを設定する（Ｓ４２１０４）。ここで設定された表示用ラウンド数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１７４参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用ラウンド数コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１において新たなラウンド演出を開始する。Ｓ４２１０４の処理後は、本処理を終了する。

【６６５４】

一方、Ｓ４２１０２の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４２１０２：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０よりエンディングコマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４２１０３）。そして、エンディングコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４２１０３：Ｙｅｓ）、エンディング演出の演出態様を設定するためのエンディング処理を実行し（Ｓ４２１０７）、本処理を終了する。エンディング処理（Ｓ４２１０７）の細部については、図６０３を参照して後述する。

【６６５５】

一方、Ｓ４２１０３の処理において、エンディングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４２１０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。この大当たり関連処理１８（図６０１参照）を実行することにより、大当たりに関連する各種のコマンドに応じて適切な制御を実行することができる。

【６６５６】

なお、本第１８制御例では、大当たり遊技開始コマンドを受信した場合にＶアイコン獲得演出設定処理（Ｓ４２１０８）が実行される構成としたが、これに限るものではなく、ラウンド数コマンドを受信した場合に実行する構成としても良いし、エンディングコマンドを受信した場合に実行する構成としても良い。このように構成することで、大当たり遊技の実行中に獲得した特図２保留の抽選結果も先読み可能となる。

【６６５７】

次に、図６０２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるＶアイコン獲得演出設定処理（Ｓ４２１０８）について説明する。図６０２は、Ｖアイコン獲得演出設定処理（Ｓ４２１０８）を示したフローチャートである。このＶアイコン獲得演出設定処理（Ｓ４２１０８）は、大当たり関連処理１８（図６０１参照）において実行される処理であり、大当たり遊技のエンディング期間においてＶアイコン獲得演出を実行するか否かを決定するための処理である。

【６６５８】

Ｖアイコン獲得演出設定処理が実行されると、まず、入賞情報格納エリア２２３ａに格納されている第２特別図柄の入賞情報が取得される（Ｓ４２２０１）。ここで、入賞情報格納エリア２２３ａは、１つの実行エリアと、４つのエリア（第１エリア～第４エリア）

とを有しており、これらの各エリアには、入賞情報がそれぞれ格納される。この入賞情報格納エリア２２３ａに格納される情報により、保留球の抽選結果等が変動開始前に音声ランプ制御装置１１３により判別できる。この入賞情報格納エリア２２３ａには、音声ランプ制御装置１１３の入賞コマンド処理（図１７７のＳ４２１２参照）が実行される場合に、主制御装置１１０から送信された入賞情報コマンドに基づいた入賞情報が第１エリアから順に格納されていく、なお、主制御装置１１０から送信される入賞情報コマンドは、主制御装置１１０の先読み処理１８（図５９９のＳ４０７１３）が実行された場合に設定され、主制御装置１１０のメイン処理７（図３２５参照）にて実行される外部出力処理（図３２５のＳ１１５０１）によって音声ランプ制御装置１１３へと送信される。

【６６５９】

この入賞情報格納エリア２２３ａに格納される情報により、保留球の抽選結果等が変動開始前に音声ランプ制御装置１１３により判別できる。この入賞情報格納エリア２２３ａの第１エリア～第４エリアに格納された各入賞情報は、音声ランプ制御装置１１３の変動表示設定処理（図１８２のＳ４１１３参照）が実行される毎に、１つずつシフト（第２エリアに格納されていた入賞情報を第１エリアに移行）される（図１８２のＳ４９０４，Ｓ４９０８参照）。これにより、主制御装置１１０から送信された入賞情報コマンドに対応する特別図柄変動が何時実行されるのかを、音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握することができる。

【６６６０】

Ｓ４２２０１において入賞情報を取得すると、次に第４エリアに格納されている入賞情報（保留４）が小当たり当選であるか否かを判別する（Ｓ４２２０２）。保留４が小当たり当選ではない場合、或いは、保留４がない場合（即ち、第４エリアに入賞情報が格納されていない場合）には（Ｓ４２２０２：Ｎｏ）、第３エリアに格納されている入賞情報（保留３）が小当たり当選しているか否かを判別する（Ｓ４２２０６）。保留３が小当たり当選ではない場合、或いは、保留３がない場合（即ち、第３エリアに入賞情報が格納されていない場合）には（Ｓ４２２０６：Ｎｏ）、第２エリアに格納されている入賞情報（保留２）が小当たり当選しているか否かを判別する（Ｓ４２２０７）。保留２が小当たり当選ではない場合、或いは、保留２がない場合（即ち、第２エリアに入賞情報が格納されていない場合）には（Ｓ４２２０７：Ｎｏ）、第１エリアに格納されている入賞情報（保留１）が小当たり当選しているか否かを判別する（Ｓ４２２０８）。保留１が小当たり当選ではない場合、或いは、保留１がない場合（即ち、第１エリアに入賞情報が格納されていない場合）には（Ｓ４２２０８：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【６６６１】

一方、Ｓ４２２０２の処理において、保留４が小当たり当選であると判別された場合には（Ｓ４２２０２：Ｙｅｓ）、上述したＶアイコン獲得演出設定テーブル２２２ｒｂ（図５９４参照）を参照し、エンディング期間にＶアイコン獲得演出を実行するか否かを決定する。保留４が小当たり当選であると判別された場合は、Ｖアイコン獲得演出設定テーブル２２２ｒｂ（図５９４参照）の保留４の欄を参照して、演出カウンタＣＳ１の値と保留数に基づいて、Ｖアイコン獲得演出の有無を決定する。

【６６６２】

また、Ｓ４２２０６の処理において、保留３が小当たり当選であると判別された場合には（Ｓ４２２０６：Ｙｅｓ）、上述したＶアイコン獲得演出設定テーブル２２２ｒｂ（図５９４参照）を参照し、エンディング期間にＶアイコン獲得演出を実行するか否かを決定する。保留３が小当たり当選であると判別された場合は、Ｖアイコン獲得演出設定テーブル２２２ｒｂ（図５９４参照）の保留３の欄を参照して、演出カウンタＣＳ１の値と保留数に基づいて、Ｖアイコン獲得演出の有無を決定する。

【６６６３】

また、Ｓ４２２０７の処理において、保留２が小当たり当選であると判別された場合には（Ｓ４２２０７：Ｙｅｓ）、上述したＶアイコン獲得演出設定テーブル２２２ｒｂ（図５９４参照）を参照し、エンディング期間にＶアイコン獲得演出を実行するか否かを決定

する。保留３が小当たり当選であると判別された場合は、Ｖアイコン獲得演出設定テーブル２２２ｒｂ（図５９４参照）の保留２の欄を参照して、演出カウンタＣＳ１の値と保留数に基づいて、Ｖアイコン獲得演出の有無を決定する。

【６６６４】

また、Ｓ４２２０８の処理において、保留１が小当たり当選であると判別された場合には（Ｓ４２２０８：Ｙｅｓ）、上述したＶアイコン獲得演出設定テーブル２２２ｒｂ（図５９４参照）を参照し、エンディング期間にＶアイコン獲得演出を実行するか否かを決定する。保留１が小当たり当選であると判別された場合は、Ｖアイコン獲得演出設定テーブル２２２ｒｂ（図５９４参照）の保留１の欄を参照して、演出カウンタＣＳ１の値と保留数に基づいて、Ｖアイコン獲得演出の有無を決定する。

【６６６５】

このように、本第１８制御例では、大当たり遊技終了後に最も後に消化される特図２保留（第２特別図柄の入賞情報）から順に抽選結果を事前に判別（先読み）し、Ｖ保留があればその時点でＶアイコン獲得演出を実行するか否かを決定する構成としている。例えば、保留２と保留４にＶ保留が存在する場合には、保留４が小当たりであると判別された時点で、Ｖアイコン獲得演出を設定するか否かが決定される。この場合に、Ｖアイコン獲得演出を実行しないと決定された場合には、保留２がＶ保留であっても、新たにＶアイコン獲得演出を実行するか否かの判別を実行しない構成としている。

【６６６６】

なお、本第１８制御例では、Ｖ保留に基づく特別図柄の変動表示が開始される場合に、獲得したＶアイコンを発動させるか否かを決定する構成としているため、例えば、保留４がＶ保留であることに基づいてＶアイコン獲得演出が実行された場合であっても、保留２のＶ保留が消化される場合に、Ｖアイコンを発動させることが可能である。

【６６６７】

なお、本第１８制御例では、大当たり遊技終了後に最も後に消化される特図２保留（第２特別図柄の入賞情報）から順に抽選結果を判別する構成としたが、これに限るものではなく、大当たり遊技終了後に最も先に消化される特図２保留から順に抽選結果を判別する構成としても良い。また、１つでもＶ保留が存在すれば、その後の特図２保留の抽選結果は判別しない構成としたが、判別する構成としても良い。

【６６６８】

Ｓ４２２０３の処理が終了すると、Ｓ４２２０４の処理が実行される。Ｓ４２２０４の処理では、Ｓ４２２０３の処理において決定されたエンディング期間に実行される演出態様がＶアイコン獲得演出ありであるか否かが判別され、Ｖアイコン獲得演出ありではない場合には（Ｓ４２２０４：Ｎｏ）、Ｓ４２２０５の処理をスキップし、本処理を終了する。

【６６６９】

一方、Ｓ４２２０４の処理において、Ｖアイコン獲得演出ありと判別された場合には（Ｓ４２２０４：Ｙｅｓ）、Ｖアイコン獲得演出実行フラグ２２３ｒｂをオンに設定し、本処理を終了する。

【６６７０】

次に、図６０３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるエンディング処理（Ｓ４２１０５）について説明する。図６０３は、エンディング処理（Ｓ４２１０５）を示したフローチャートである。このエンディング処理（Ｓ４２１０５）は、大当たり関連処理１８（図６０１参照）において実行される処理であり、大当たり遊技のエンディング期間における演出を実行するための処理である。

【６６７１】

エンディング処理（Ｓ４２１０５）が実行されると、まず、Ｖアイコン獲得演出実行フラグ２２３ｒｂはオンか否かが判別される（Ｓ４２３０１）。Ｖアイコン獲得演出実行フラグ２２３ｒｂがオンではないと判別された場合には（Ｓ４２３０１：Ｎｏ）、通常の表示用エンディング演出実行コマンドを設定（Ｓ４２３０５）し、本処理を終了する。

【６６７２】
一方、Ｓ４２３０１の処理において、Ｖアイコン獲得演出実行フラグ２２３ｒｂがオンであると判別された場合には（Ｓ４２３０１：Ｙｅｓ）、表示用Ｖアイコン獲得演出実行コマンドを設定し（Ｓ４２３０２）、Ｖアイコン獲得演出実行フラグ２２３ｒｂをオフに設定し（Ｓ４２３０３）、Ｖアイコン表示フラグ２２３ｒｃをオンに設定し（Ｓ４２３０４）、本処理を終了する。
【６６７３】
なお、本第１８制御例では、大当たり遊技のエンディング期間においてＶアイコン獲得演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、小当たり遊技において遊技球がＶスイッチ６５０ｅ３（図５８０（ａ）参照）を通過した場合に実行しても良いし、大当たり遊技のエンディング期間以外の期間で実行する構成としても良い。或いは、特別図柄の変動表示中にＶアイコン獲得演出を実行する構成としても良い。また、Ｖアイコン獲得演出の実行タイミングを複数設定し、どのタイミングで実行するかをランダムに設定可能な構成としても良い。このように構成することで、どのタイミングでＶアイコン獲得演出が実行されるかを遊技者が予測できないので、遊技が単調になることを抑制することができる。
【６６７４】
次に、図６０４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理１８（Ｓ４４１１３）について説明する。図６０４は、変動表示設定処理１８（Ｓ４４１１３）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理１８（Ｓ４４１１３）は、メイン処理（図１７４参照）において実行される処理であり、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。
【６６７５】
変動表示設定処理１８では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた変動開始フラグ２２３ｃがオンか否かを判別する（Ｓ４２４０１）。そして、変動開始フラグ２２３ｃがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合は（Ｓ４２４０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ４２４０７の処理へ移行する。一方、Ｓ４２４０１の処理において、変動開始フラグ２２３ｃがオンであると判別された場合は（Ｓ４２４０１：Ｙｅｓ）、変動開始フラグ２２３ｃをオフし（Ｓ４２４０２）、次いで、コマンド判定処理１８（図６００参照）のＳ４４３０３の処理において、変動パターンコマンドから抽出した変動演出における変動パターン種別を、ＲＡＭ２２３より取得する（Ｓ４２４０３）。
【６６７６】
そして、第３図柄表示装置８１において実行される演出の演出態様を設定するための演出態様選択処理１８（Ｓ４２４０４）を実行する。この演出態様選択処理１８（Ｓ４２４０４）の細部については、図６０５を参照して後述する。
【６６７７】
そして、Ｓ４２４０４において設定された演出態様に基づいて、表示制御装置１１４へ通知するための表示用変動パターンコマンドを生成して、そのコマンドを表示制御装置１１４へ送信するために設定する（Ｓ４２４０５）。表示制御装置１１４では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第３図柄表示装置８１において第３図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。
【６６７８】
次いで、入賞情報格納エリア２２３ａに格納されたデータをシフトして（Ｓ４２４０６）、処理をＳ４２４０７へと移行する。Ｓ４２４０６の処理では、入賞情報格納エリア２２３ａの第１エリア～第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、第１エリア→実行エリア、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータ

をシフトする。
【６６７９】
Ｓ４２４０６の処理では、ＲＡＭ２３３に設けられた停止種別選択フラグ２２３ｄがオンか否かを判別する（Ｓ４２４０７）。そして、停止種別選択フラグ２２３ｄがオンではない（即ち、オフである）と判別された場合（Ｓ４２４０７：Ｎｏ）、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信していない状態であるので、この変動表示設定処理１８（図６０４参照）を終了し、メイン処理に戻る。
【６６８０】
一方、停止種別選択フラグ２２３ｄがオンであると判別された場合（Ｓ４２４０７：Ｙｅｓ）、停止種別選択フラグ２２３ｄをオフに設定し（Ｓ４２４０８）、次いで、コマンド判定処理１８（図６００参照）のＳ４４３０６の処理において、停止種別コマンドから抽出された変動演出における停止種別を、ＲＡＭ２２３より取得する（Ｓ４２４０９）。次に、Ｓ４２４０９の処理で取得した停止種別に基づいて、表示用停止種別コマンドを設定し（Ｓ４２４１０）、本処理を終了する。表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドを受信することによって、この表示用停止種別コマンドによって示される停止種別で、第３図柄表示装置８１において第３図柄の停止表示が行われるように制御される。
【６６８１】
次に、図６０５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される演出態様選択処理１８（Ｓ４２４０４）について説明する。図６０５は、演出態様選択１８（Ｓ４２４０４）を示したフローチャートである。この演出態様選択処理１８（Ｓ４２４０４）は、変動表示設定処理１８（図６０４参照）において実行される処理であり、第３図柄表示装置８１において実行される演出の演出態様を設定するための処理である。
【６６８２】
演出態様選択処理１８（Ｓ４２４０４）が実行されると、まず、遊技状態が時短状態（普通図柄の高確率状態）であるか否かが判別される（Ｓ４２５０１）。現在の遊技状態は、遊技状態格納エリア２２３ｆに格納されている情報に基づいて判別され、遊技状態が時短状態ではない（即ち、通常状態（普通図柄の低確率状態））と判別された場合には（Ｓ４２５０１：Ｎｏ）、変動表示設定処理１８（図６０４参照）のＳ４２４０３の処理において抽出した変動パターンに基づいて、演出態様選択１８テーブル２２２ｒａに規定されている通常用演出態様設定テーブル２２２ｒａ１（図示しない）を参照して演出態様を設定し（Ｓ４２５０３）、本処理を終了する。
【６６８３】
一方、Ｓ４２５０１の処理において、時短状態であると判別された場合には（Ｓ４２５０１：Ｙｅｓ）、時短用演出態様設定処理を実行し（Ｓ４２５０２）、本処理を終了する。
【６６８４】
次に、図６０６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される時短用演出態様設定処理（Ｓ４２５０２）について説明する。図６０６は、時短用演出態様設定処理（Ｓ４２５０２）を示したフローチャートである。この時短用演出態様設定処理（Ｓ４２５０２）は、演出態様選択処理１８（図６０５参照）において実行される処理であり、時短状態が設定されている場合に、第３図柄表示装置８１において実行される演出の演出態様を設定するための処理である。
【６６８５】
時短用演出態様設定処理（Ｓ４２５０２）が実行されると、まず、これから開始される特別図柄の抽選結果は小当たりか否かが判別される（Ｓ４２６０１）。小当たりではないと判別された場合には（Ｓ４２６０１：Ｎｏ）、変動表示設定処理１８（図６０４参照）のＳ４２４０３の処理において抽出された変動パターンと、演出カウンタＣＳ１の値と、に基づき時短用演出態様設定Ａテーブル２２２ｒａ２から演出態様を決定し（Ｓ４２６０

９），本処理を終了する。
【６６８６】
一方、Ｓ４２６０１の処理において、小当たりであると判別された場合には（Ｓ４２６０１：Ｙｅｓ）、Ｖアイコン表示フラグ２２３ｒｃがオンであるか否かが判別される（Ｓ４２６０２）。Ｖアイコン表示フラグ２２３ｒｃがオンではない（即ち、オフである）と判別された場合には、Ｓ４２６０９の処理へ移行する。なお、Ｖアイコン表示フラグ２２３ｒｃがオフである状態というのは、Ｖアイコンを獲得していない状態である。
【６６８７】
Ｓ４２６０２の処理において、Ｖアイコン表示フラグ２２３ｒｃがオンであると判別された場合には（Ｓ４２６０２：Ｙｅｓ）、入賞情報格納エリア２２３ａの入賞情報を取得し（Ｓ４２６０３）、取得した入賞情報の中に小当たり当選する保留（Ｖ保留）があるか否かを判別する（Ｓ４２６０４）。Ｖ保留がない場合には（Ｓ４２６０４：Ｎｏ）、Ｖアイコンの発動演出（図５８３（ａ）参照）の実行を設定し（Ｓ４２６０５）、Ｖアイコン表示フラグ２２３ｒｃをオフに設定し（Ｓ４２６０６）、変動表示設定処理１８（図６０４参照）のＳ４２４０３の処理において抽出された変動パターンと、演出カウンタＣＳ１の値と、に基づき時短用演出態様設定Ｂテーブル２２２ｒａ３から演出態様を決定し（Ｓ４２６０７），本処理を終了する。
【６６８８】
一方、Ｓ４２６０４の処理において、Ｖ保留があると判別された場合には（Ｓ４２６０４：Ｙｅｓ）、変動表示設定処理１８（図６０４参照）のＳ４２４０３の処理において抽出された変動パターンが長小当たりの変動パターンであるか否かを判別し（Ｓ４２６０８）、長小当たりの変動パターンではない場合には（Ｓ４２６０８：Ｎｏ）、Ｓ４２６０５の処理へ移行する。Ｓ４２６０８の処理において、長小当たりの変動パターンであると判別された場合には（Ｓ４２６０８：Ｙｅｓ）、Ｓ４２６０９の処理へ移行する。
【６６８９】
このように、本第１８制御例では、Ｖ保留に基づく特別図柄の変動表示が開始される場合に、残りの特図２保留の中にＶ保留があるか否か、また、Ｖ保留が存在する場合には、これから実行される特別図柄の変動の変動パターンが特定の変動パターンであるかを判別し、Ｖアイコンを発動させるか否かを決定する構成とし、Ｖアイコンが発動される場合と、Ｖアイコンが発動されない場合と、で異なる演出態様設定テーブルを参照する構成としている。
【６６９０】
このように、Ｖアイコンを獲得している状態でＶ保留に基づく特別図柄の変動表示が開始される場合に、Ｖアイコンを発動させるか否かを決定可能な構成としているため、そのＶアイコンを獲得したＶアイコン獲得演出の実行時点では存在していなかった特図２保留（第２特別図柄の入賞情報）をＶアイコンの発動対象とすることが可能となる。
【６６９１】
ここで、例えば、Ｖアイコン獲得演出の実行時点で先読みされている特図２保留の中で最も後に消化される特図２保留（例えば、保留４）のみがＶ保留であった場合に、その特図２保留の消化までＶアイコンは発動されないことから、Ｖアイコンが発動されなくても保留４の特図２保留に基づく特別図柄の変動開始時点で、遊技者はこの変動が小当たり当選であることを認識し、どのような演出が実行されても小当たり当選であることに変わりはないため、その変動中に実行される演出に興味を持たない虞がある。
【６６９２】
しかし、本第１８制御例のように、Ｖアイコンを獲得したＶアイコン獲得演出の実行時点では存在していなかった特図２保留をＶアイコンの発動対象とすることが可能な構成とすることで、上述のようなＶアイコンが発動されるか否かに関わらず小当たり当選であることが判明している場合の特別図柄の変動表示においても、Ｖアイコンが発動されなければ、新たに獲得した残りの特図２保留の中にＶ保留が存在していることが判明する（即ち、連チャン（小当たり当選が連続すること）することが確定する）ため、遊技者にＶアイ

コンが発動されるか否かに興味を持たせることが可能となり、その変動中に実行される演出に注目させることができる。

【６６９３】

また、本第１８制御例では、Ｖアイコンが発動される場合と、Ｖアイコンが発動されない場合と、で参照される演出態様設定テーブルが異なる構成としている。具体的には、Ｖアイコンが発動される場合に参照される時短用演出態様設定Ｂテーブル２２２ｒａ３では、Ｖアイコンが発動されない場合に参照される時短用演出態様設定Ａテーブル２２２ｒａ２に比べて、長小当たりにおいて復活演出が選択される割合が低く設定され、プレミア当たりが選択されない構成としている。

【６６９４】

このように構成することで、実行された演出態様によってＶアイコンが発動されるか否かを遊技者が予測し易くなり、Ｖアイコンを獲得した状態においても特別図柄の変動表示中に実行される演出に興味を持たせることで、遊技が単調になることを抑制することができる。

【６６９５】

以上、説明をした通り、本第１８制御例では、大当たり遊技の実行中に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（記憶）されている特図２保留（第２特別図柄の入賞情報）の抽選結果を事前に判別（先読み）した結果、小当たり当選である保留（Ｖ保留）が存在する場合には、Ｖ保留が存在することを報知するための演出を実行可能に構成している点で、他の制御例とは異なる技術思想を有しているが、この第１８制御例特有の技術思想を他の制御例に記載されているパチンコ機１０に適用しても良い。

【６６９６】

なお、本第１８制御例では、保留記憶されている特図２保留の抽選結果を先読みした結果に基づいてＶアイコン獲得演出を設定する構成としたが、これに限るものではなく、保留記憶されている第１特別図柄の入賞情報（特図１保留）を先読みした結果に基づいてＶアイコン獲得演出を設定する構成としても良いし、特図１保留と特図２保留の両方を先読みした結果に基づいてＶアイコン獲得演出を設定する構成としても良い。

【６６９７】

なお、本第１８制御例では、Ｖアイコン獲得演出を大当たり遊技中に実行する構成としたが、これに限るものではなく、大当たり遊技が実行されている期間ではない期間に実行可能な構成としても良い。例えば、特別図柄の変動表示中にＶアイコン獲得演出を実行する構成としても良い。このように構成することで、抽選結果が外れであることを示すための特別図柄の変動表示においてＶアイコン獲得演出が実行された場合に、外れであることを示すための特別図柄が停止表示されても、遊技者の遊技意欲を低下させることを抑制することができる。また、小当たり遊技が実行されている期間にＶアイコン獲得演出を実行する構成としても良い。

【６６９８】

なお、本第１８制御例では、Ｖ保留を小当たり当選する保留としたが、これに限るものではなく、大当たり当選する保留をＶ保留としても良い。または、Ｖ保留を時短当選する保留としても良い。

【６６９９】

なお、本第１８制御例では、保留記憶されている特図２保留の中にＶ保留が存在することを示すための報知態様として「Ｖアイコン」を表示する構成としたが、これに限るものではなく、キャラクタを用いて報知する構成としても良いし、背景を可変させることで報知する構成としても良く、遊技者に対してＶ保留が存在することを報知することができる表示態様であれば良い。

【６７００】

なお、本第１変形例では、保留記憶されている特図２保留の中にＶ保留がある場合に、Ｖアイコンを表示する構成、即ち、遊技者に有利な情報を報知するための報知態様を表示する構成としたが、これに限るものではなく、遊技者に不利な情報を報知するための報知

態様を表示する構成としても良い。例えば、第１特別図柄よりも第２特別図柄が優先して消化される構成で、第１特別図柄における大当たり当選と、第２特別図柄における大当たり当選と、で遊技者に有利な遊技状態（例えば、確変状態（特別図柄の高確率状態））が設定される割合が異なる遊技機（所謂、Ｖ確変機）において、通常状態（特別図柄の低確率状態）で第１特別図柄の確変大当たり（大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たり種別）に当選した場合に、保留記憶されている第１特別図柄の中に通常大当たり（大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別）に当選する保留が存在する場合には、通常大当たりに当選する保留が存在することを報知するための報知態様（例えば、「危険」と表示されたアイコン等）を表示する構成としても良い。このように構成することで、第１特別図柄の保留を消化すると不利になることを遊技者に認識させることが可能となり、第２特別図柄の保留を途切れさせないように遊技を行わせることができる。

【６７０１】

また、保留内で第２時短終了条件～第４時短終了条件の何れかが成立することを事前に報知する報知態様を表示可能な構成としても良い。　このように構成することで、時短終了条件が成立した後に特図２保留（第２特別図柄の入賞情報）が残っていれば、その残り保留での小当たり当選が期待できるため、保留内で時短終了条件が成立することを遊技者が事前に認識できることにより、時短終了条件が成立する特別図柄の変動表示が終了するまでに、遊技者に特図２保留を上限まで貯めようと思わせることができる。

【６７０２】

なお、特別図柄抽選において外れ当選が所定回数連続した場合に遊技者に有利な特典（例えば、時短状態が設定される）が付与される（所謂、天井）遊技機において、天井に到達する所定回数前に有利な特典が付与されることを予告するアイコン（例えば、時短アイコン）を表示する構成としても良い。この場合、天井到達前に時短当選し、天井到達によって付与される時短状態と同等の時短状態が設定された場合には、時短アイコンを発動させることなく時短状態を設定し、時短当選によって付与された時短状態が終了した後に、時短アイコンを発動させる時短状態を設定可能に構成しても良い。なお、時短当選によって、天井のカウントがリセットされる仕様の遊技機では、天井到達の所定回数前であることに基づいて表示された時短アイコンを、時短当選の特別図柄の変動表示において発動させても良い。

【６７０３】

なお、Ｖアイコン獲得演出の導入部分の演出（図５８２（ａ）に示す、キャラクタ８０２が宝箱８１０を発見する演出）と、ラウンド数追加演出の導入部分の演出を同一の演出とし、Ｖアイコン獲得演出と、ラウンド数追加演出と、に分岐可能な演出（例えば、宝箱８１０の中身からＶアイコン、または追加されるラウンド数を示すアイコンの何れかが出現する演出）を実行する構成としても良い。このように構成することで、保留内にＶ保留が存在しない場合であっても、遊技者にＶアイコンの獲得を期待させることができるとともに、Ｖアイコンが獲得できなかった場合であっても、大当たり遊技のラウンド数が追加されるので、遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。なお、宝箱の中からＶアイコンと追加されるラウンド数を示すアイコンの両方が出現する演出パターンを設けても良い。

【６７０４】

なお、上述した導入部分の演出は、これに限るものではなく、例えば、遊技者にボタン操作を促す演出を実行し、遊技者がボタンを操作した場合に、Ｖアイコン、または追加されるラウンド数を示すアイコンの何れかを獲得する構成としても良い。

【６７０５】

＜第１８制御例の第１変形例＞

次に、図６０７から図６１３を参照して、第１８制御例の第１変形例について説明をする。上述した第１８実施形態では、大当たり遊技中に第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されている第２特別図柄の入賞情報（特図２保留）の抽選結果を事前に判別（先読み）した結果、小当たり当選する保留（Ｖ保留）が存在する場合に、Ｖアイコン獲得

演出を実行する構成であった。
【６７０６】
これに対して、本第１変形例では、大当たり遊技中に第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されている特図２保留を先読みした結果、Ｖ保留が存在し、かつ、そのＶ保留に基づいて実行される大当たり遊技の合計ラウンド数が特定ラウンド数（本第１変形例では１６ラウンド）以上である場合に、Ｖアイコン獲得演出を実行する構成としている。
【６７０７】
具体的には、大当たり遊技中に保留記憶されている特図２保留を先読みした結果、小当たりＡ（遊技球がＶスイッチ６５０ｅ３（図５８０参照）を通過（Ｖ通過）すると大当たりＡ（１６Ｒ時短有大当たり）、図５８８参照）に当選するＶ保留が少なくとも１個存在する場合には、Ｖアイコン獲得演出を実行する。また、小当たりＡに当選するＶ保留が存在しない場合であっても、小当たりＢ（Ｖ通過で大当たりＢ（７Ｒ時短有大当たり）、図５８８参照）に当選するＶ保留が存在し、かつ、小当たりＣ（Ｖ通過で大当たりＥ（１０Ｒ時短有大当たり）、図５８８参照）に当選するＶ保留も存在する場合には、Ｖアイコン獲得演出が実行される。つまり、Ｖアイコン獲得演出が実行された場合には、保留記憶されている特図２保留において、少なくとも１６ラウンド分の大当たり遊技の実行が保証される。
【６７０８】
このように構成することで、Ｖアイコンが発動されたＶ保留の抽選結果が遊技者にとって最も有利な小当たりＡ当選ではなかった場合には、連チャン（小当たり当選が連続すること）が保証され、少なくとも１７ラウンド以上の大当たり遊技の実行が確定するため、遊技者を落胆させず、遊技意欲の低下を抑制することが可能となる。
【６７０９】
＜第１８制御例の第１変形例の演出内容について＞
図６０７～図６０８を参照して、本第１変形例において実行される特徴的な演出内容について説明する。図６０７（ａ）は、本第１変形例において実行されるＶアイコン獲得演出の表示画面の一例である。上述した第１８制御例におけるＶアイコン獲得演出とは異なり、うさぎを模したキャラクタ８０１が花を模したＶアイコンである花８０６を獲得する演出が実行される。小表示領域Ｄｍ９には、黒色の第１保留図柄ｈｒ１と、白色の第２保留図柄ｈｒ２、第３保留図柄ｈｒ３、第４保留図柄ｈｒ４が表示されている。
【６７１０】
上述したように、本第１変形例では、大当たり遊技中に第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されている特図２保留を先読みした結果、Ｖ保留が存在し、かつ、そのＶ保留に基づいて実行される大当たり遊技の合計ラウンド数が特定ラウンド数（本第１変形例では１６ラウンド）以上である場合に、Ｖアイコン獲得演出が実行される。図６０７（ａ）は、第１保留図柄ｈｒ１が小当たりＡに当選するＶ保留であり、その他の保留は外れの場合を示している。なお、図６０７（ａ）では、説明の便宜上、特図２保留の抽選結果や、小当たり種別に対応して保留図柄を異なる表示態様としたが、これに限るものではない。
【６７１１】
ここで、本第１変形例におけるＶアイコンについて説明する。本第１変形例におけるＶアイコンは花を模した表示態様となっており、花８０６を４枚の花びら８０６ａ～８０６ｄが囲む表示態様で構成されている。この４枚の花びら８０６ａ～８０６ｄは、Ｖ保留に基づいて特別図柄の変動表示が実行される場合に、当選した小当たり種別に対応して消化され、全ての花びらが消化された場合に花８０６本体も消える（即ち、連チャンの保証がなくなる。）。
【６７１２】
図６０７（ｂ）を参照して、具体的なＶアイコン発動の流れを説明する。図６０７（ｂ）は、小当たりＡ（Ｖ通過時大当たりＡ（１６Ｒ時短有大当たり）、図５８８参照）に当選する場合の特別図柄の変動表示中にＶアイコンが発動された場合の表示画面の一例であ

る。図６０７（ｂ）では、小当たりＡに当選するため、花８０６に付随する花びら８０６ａ～８０６ｄの全てが消化される（散る）演出が実行される。即ち、本第１変形例においては、Ｖアイコンである花８０６本体ではなく、付随する花びら８０６ａ～８０６ｄが消化される（散る）ことでＶアイコンが発動されたことを遊技者に報知する構成としている。

【６７１３】

したがって、図６０８（ａ）に示すように、Ｖ保留によって当選した小当たり種別が小当たりＢ（Ｖ通過時大当たりＢ（７Ｒ時短有大当たり）、図５８８参照）である場合には、花びら８０６ａのみが消化され、花びら８０６ｂ～８０６ｄは継続して花８０６に付随した状態となる。この場合、小当たりＢ当選のＶ保留に基づく特別図柄の変動表示が開始された時点において、残りの特図２保留の中に他のＶ保留が存在していることが保証される。

【６７１４】

なお、図６０８（ａ）の小表示領域Ｄｍ９に表示されている第２保留図柄ｈｒ２の表示態様は小当たりＣ（Ｖ通過時大当たりＥ（１０Ｒ時短有大当たり）、図５８８参照）当選のＶ保留を示し、第４保留図柄ｈｒ４には特図２保留が存在していないことを示す表示がされている。したがって、図６０８（ａ）の場合、花８０６が表示されている期間で、７ラウンドの大当たりと１０ラウンドの大当たりが実行され、その合計ラウンド数は１７ラウンドとなる。つまり、遊技者に最も有利な大当たりＡが実行される場合よりも、実行される合計ラウンド数が多くなるため、花８０６が表示されている場合には、遊技者に対して当選する小当たり種別にも興味を持たせることが可能となる。

【６７１５】

図６０８（ｂ）は、Ｖアイコンの発動後にそのＶアイコンの発動をキャンセルする演出が実行される場合の表示画面の一例である。細部は後述するが、図６０８（ａ）と同様に、Ｖ保留に基づく特別図柄の変動表示中に、花びら８０６ａが消化された場合に、残りの特図２保留の中にＶ保留が存在し、そのＶ保留の合計ラウンド数が１６ラウンド以上である場合には、花びら８０６ａが花８０６に戻る演出（巻き戻し演出）が実行される。

【６７１６】

これにより、Ｖ保留に基づく特別図柄の変動表示が開始された直後にＶアイコンが発動された場合においても、巻き戻し演出が発生することを遊技者に期待させることで、その特別図柄の変動表示が終了するまで演出に注目させることが可能となる。

【６７１７】

なお、本第１変形例では、Ｖアイコンを花の表示態様としたが、これに限るものではなく、保証されるラウンド数を遊技者に報知できる表示態様であれば良く、例えば、インジケータを用いる構成としても良い。

【６７１８】

また、本第１変形例では、保留記憶されている特図２保留の中にＶ保留が存在し、そのＶ保留に基づいて実行される大当たり遊技のラウンド数が１６ラウンド以上である場合には、巻き戻し演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、Ｖアイコンの発動が実行されない構成としても良い。また、例えば、新たにＶ保留を獲得した場合には、花びらが新たに追加される構成としても良い。

【６７１９】

なお、本第１８制御例では、Ｖ保留に基づく特別図柄の変動表示が実行されている期間にのみ花びら８０６ａ～８０６ｄが消化される構成としたが、これに限るものではない。例えば、Ｖ保留が消化されたことに基づいて実行される大当たり遊技中に花びらが消化される構成とし、大当たり遊技中に花びらが全て消化されなければ連チャンが確定する構成としても良い。このように構成することで、遊技者に花びらが消化されないことを期待させながら大当たり遊技を実行させることが可能となり、大当たり遊技が単調になることを抑制することができる。

【６７２０】

なお、本第１８制御例では、保留内にＶ保留が存在することをＶアイコンによって報知する構成としたが、これに限るものではなく、保留内にＶ保留が存在する期待度が高いことを報知する構成としても良い。例えば、「Ｖ？」と表示された花が表示され、その花が表示されている期間にリーチ演出が実行されると小当たり当選が確定する構成とし、花に付随する花びらが所定のタイミング（例えば、外れを示す表示態様が表示された場合）で消化される演出が実行され、付随する花びらが全て消化されると花も消化される構成とすることで、花が表示されている期間中にリーチ演出が発生することを遊技者に期待させ、Ｖ保留ではない保留に基づく特別図柄の変動表示に対しても興味を持たせることが可能となる。

【６７２１】

＜第１８制御例の第１変形例の電気的構成について＞

次に、図６０９～図６１０を参照して、本第１変形例における電気的構成について説明をする。本第１変形例では、上述した第１８制御例に対して、音声ランプ制御装置１１３が有するＲＡＭ２２３の構成の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【６７２２】

まず、図６０９を参照して、本第１変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図６０９（ａ）は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容を模式的に示した図である。図６０９（ａ）に示した通り、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２は、上述した第１８制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に対して、演出態様選択１８テーブル２２２ｒａに代えて演出態様選択１８ａテーブル２２２ｒｄを設けた点と、Ｖアイコン獲得演出設定テーブル２２２ｒｂを削除した点と、Ｖアイコン表示態様設定テーブル２２２ｒｃを追加した点とで相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【６７２３】

演出態様選択１８テーブル２２２ｒｄ（図示しない）は、特別図柄の変動表示が実行される場合に参照されるテーブルである。主制御装置１１０において設定された変動パターン種別と、演出カウンタＣＳ１の値とに基づいて演出態様を設定する。

【６７２４】

図６１０は、Ｖアイコン表示態様設定テーブル２２２ｒｃに規定されている内容を模した図である。詳細な説明は、図６１３を参照して後述するが、Ｖ保留（小当たり当選する保留）に基づく特別図柄の変動表示が開始される場合に、後述するＶアイコン表示終了カウンタの値と、その変動表示において当選する小当たり種別と、に基づいてＶアイコンの表示態様を可変させるために参照されるテーブルである。例えば、Ｖアイコン獲得演出が実行された大当たり遊技の終了後に、小当たりＢ当選のＶ保留が消化された場合には、Ｖアイコン表示終了カウンタ値（本第１変形例では、最大１６）から実行されるラウンド数に対応した値である７が減算され、Ｖアイコン表示終了カウンタ値が９となる。したがって、この場合には、Ｖアイコンの表示態様として、花びらが１枚消化される演出が実行される。

【６７２５】

なお、Ｖアイコン表示終了カウンタ値が０になった場合には、表示されている花８０６（図６０７（ａ）参照）に付随する花びら８０６ａ～８０６ｄが何枚残っていても全ての花びらが消化され、花８０６も非表示となる。

【６７２６】

次に、図６０９（ｂ）を参照して、本第１変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３が有するＲＡＭ２２３に規定されている内容について説明をする。図６０９（ｂ）は、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に規定されている内容を模式的に示した図である。図６０９（ｂ）に示した通り、本第１変形例における音声ランプ制御装

置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３は、上述した第１８制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に対して、Ｖアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄを追加した点とで相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【６７２７】

Ｖアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄは、エンディング処理ａ（図６１２参照）においてＶアイコン表示フラグ２２３ｒｃがオンに設定された場合にカウンタ値が設定され、時短用演出態様設定処理ａ（図６１３参照）において、Ｖ保留に基づいて小当たり当選した場合にカウンタ値が更新されていき、カウンタ値が０になるとＶアイコン表示フラグ２２３ｒｃがオフに設定される。

【６７２８】

＜第１８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図６１１～図６１３を参照して、本第１変形例における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。本第１変形例では、上述した第１８制御例に対し、Ｖアイコン獲得演出設定処理に代えてＶアイコン獲得演出設定処理ａ（図６１１参照）と、エンディング処理に代えてエンディング処理ａ（図６１２参照）と、時短用演出態様設定処理に代えて時短用演出態様設定処理ａ（図６１３参照）と、を実行する点で相違し、その他の処理は同一である。同一の部分には同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【６７２９】

まず、図６１１を参照して、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるＶアイコン獲得演出設定処理ａ（Ｓ４２１１０）について説明する。図６１１は、Ｖアイコン獲得演出設定処理ａ（Ｓ４２１１０）の内容を示したフローチャートである。Ｖアイコン獲得演出設定処理ａ（Ｓ４２１１０）は、上述した第１８制御例におけるＶアイコン獲得演出設定処理（図６０２のＳ４２１１０参照）に代えて実行される処理であり、大当たり遊技中に、保留記憶されている第２特別図柄の入賞情報（特図２保留）を事前に判別（先読み）した結果、小当たり当選する保留（Ｖ保留）が存在し、かつ、そのＶ保留に基づいて実行される大当たり遊技の合計ラウンド数が特定のラウンド数以上であれば、大当たり遊技のエンディング期間においてＶアイコン獲得演出を実行するための処理を実行する。

【６７３０】

Ｖアイコン獲得演出設定処理ａ（Ｓ４２１１０）が実行されると、まず、入賞情報格納エリア２２３ａの第２特別図柄の入賞情報が取得される（Ｓ４２２０１）。ここで、入賞情報格納エリア２２３ａは、１つの実行エリアと、４つのエリア（第１エリア～第４エリア）とを有しており、これらの各エリアには、入賞情報がそれぞれ格納される。この入賞情報格納エリア２２３ａに格納される情報により、保留球の抽選結果等が変動開始前に音声ランプ制御装置１１３により判別できる。この入賞情報格納エリア２２３ａの第１エリア～第４エリアに格納された各入賞情報は、音声ランプ制御装置１１３の変動表示設定処理（図１８２のＳ４１１３参照）が実行される毎に、１つずつシフト（第２エリアに格納されていた入賞情報を第１エリアに移行）される（図１８２のＳ４９０４，Ｓ４９０８参照）。これにより、主制御装置１１０から送信された入賞情報コマンドに対応する特別図柄変動が何時実行されるのかを、音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握することができる。

【６７３１】

Ｓ４３６０１の処理において入賞情報を取得した後、その入賞情報の中に小当たり当選する保留（Ｖ保留）があるか否かを判別する（Ｓ４３６０２）。Ｖ保留がないと判別された場合には（Ｓ４３６０２：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｖ保留があると判別された場合には（Ｓ４３６０２：Ｙｅｓ）、Ｖ保留の中に小当たりＡに当選するＶ保留があるか否かが判別される（Ｓ４３６０３）。小当たりＡに当選するＶ保留があると判別された場合には（Ｓ４３６０３：Ｙｅｓ）、Ｖアイコン獲得演出実行フラグ２２３ｒｂをオンに

設定し（Ｓ４３６０７）、本処理を終了する。
【６７３２】
なお、上述したように、本第１変形例では、保留記憶されている特図２保留内のＶ保留に基づいて実行される大当たり遊技の合計ラウンド数が１６ラウンド以上であれば、Ｖアイコン獲得演出が実行される。したがって、小当たりＡに当選する場合には、小当たり遊技中にＶ通過（遊技球がＶスイッチ６５０ｅ３（図５８０参照）を通過すること）することで大当たりＡ（１６Ｒ時短有大当たり、図５８８参照）が実行されるため、小当たりＡに当選するＶ保留があれば、Ｖアイコン獲得演出が実行されることとなる。
【６７３３】
一方、Ｓ４３６０３の処理において、小当たりＡに当選するＶ保留がないと判別された場合には（Ｓ４３６０３：Ｎｏ）、小当たりＣに当選するＶ保留があるか否かが判別される（Ｓ４３６０４）。小当たりＣに当選するＶ保留があると判別された場合には（Ｓ４３６０４：Ｙｅｓ）、Ｖ保留が少なくとも２個あるか否かが判別される（Ｓ４３６０６）。Ｖ保留が２個以上あると判別された場合には（Ｓ４３６０６：Ｙｅｓ）、Ｓ４３６０７の処理へ移行する。
【６７３４】
上述したように、本第１変形例では、保留記憶されている特図２保留内のＶ保留に基づいて実行される大当たり遊技の合計ラウンド数が１６ラウンド以上であれば、Ｖアイコン獲得演出が実行される。小当たりＣに当選する場合には、小当たり遊技中にＶ通過することで大当たりＥ（１０Ｒ時短有大当たり、図５８８参照）が実行され、本第１変形例では、最も大当たり遊技のラウンド数が少ない大当たり種別であっても７ラウンドの大当たり遊技が実行されるため、小当たりＣ当選のＶ保留を含めて２個以上のＶ保留があれば、合計ラウンド数は１６ラウンド以上となる。
【６７３５】
一方、Ｓ４３６０４の処理において、小当たりＣ当選のＶ保留がないと判別された場合には（Ｓ４３６０４：Ｎｏ）、小当たりＢ（Ｖ通過時大当たりＢ（７Ｒ時短有大当たり）、図５８８参照）当選のＶ保留のみが存在することになるため、Ｖ保留数が少なくとも３個以上存在するか否かが判別される（Ｓ４３６０５）。Ｖ保留数が３個以上であると判別された場合には（Ｓ４３６０５：Ｙｅｓ）、Ｓ４３６０７の処理が実行される。一方、Ｖ保留数が３個以上ではない（即ち、３個未満である）と判別された場合には（Ｓ４３６０５：Ｎｏ）、本処理を終了する。
【６７３６】
上述したように、本第１変形例では、保留記憶されている特図２保留内のＶ保留に基づいて実行される大当たり遊技の合計ラウンド数が１６ラウンド以上であれば、Ｖアイコン獲得演出が実行される。小当たりＢに当選する場合には、小当たり遊技中にＶ通過することで大当たりＢ（７Ｒ時短有大当たり、図５８８参照）が実行されるため、小当たりＢ当選のＶ保留が３個以上あれば、合計ラウンド数は１６ラウンド以上となる。
【６７３７】
このように、本第１変形例では、保留記憶されている特図２保留内のＶ保留に基づいて実行される大当たり遊技の合計ラウンド数が１６ラウンド以上であれば、Ｖアイコン獲得演出が実行される構成としている。これにより、Ｖアイコン獲得演出が実行された場合に保留内の特図２保留で最低１６ラウンドの大当たり遊技が遊技者に保証される。
【６７３８】
ここで、例えば、大当たり遊技終了後に最初に消化されるＶ保留が小当たりＡに当選するＶ保留であった場合には、そのＶ保留の消化に基づいて１６ラウンドの大当たり遊技が実行されるため、連チャン（小当たり当選が連続すること）は保証されない。
【６７３９】
一方、大当たり遊技終了後に最初に消化されるＶ保留が小当たりＣに当選するＶ保留であった場合には、そのＶ保留の消化に基づいて１０ラウンドの大当たり遊技が実行されても、１６ラウンドには達しないため連チャンが保証される。この場合、次のＶ保留が遊技

者にとって比較的不利な小当たりＢに当選するＶ保留であっても、合計ラウンド数は１７ラウンドとなり、遊技者にとって最も有利な小当たりＡに当選した場合よりも、多くの大当たり遊技ラウンドが実行されることとなる。

【６７４０】

更に、大当たり遊技終了後に最初に消化されるＶ保留が小当たりＢに当選するＶ保留であった場合には、そのＶ保留の消化に基づいて７ラウンドの大当たり遊技が実行されても、１６ラウンドには達しないため連チャンが保証され、次のＶ保留でも小当たりＢに当選した場合には、そのＶ保留の消化に基づいて７ラウンドの大当たり遊技が実行されても、合計ラウンド数が１６ラウンドには達しないため更に連チャンが保証される。この場合、３回連続で小当たりＢに当選した場合であっても合計ラウンド数は２１ラウンドとなる。

【６７４１】

このように、本第１変形例においては、Ｖアイコンが表示されている状態で最も有利な小当たり種別に当選するよりも、比較的不利な小当たり種別に当選する場合の方が、連チャンへの期待度が高くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【６７４２】

なお、本第１変形例では、合計ラウンド数が１６ラウンド以上の場合にＶアイコン獲得演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、合計ラウンド数を１５ラウンド以下、或いは、１７ラウンド以上のラウンド数で設定しても良い。或いは、特定の小当たり種別の組み合わせとなる場合、例えば、小当たりＡ当選のＶ保留と、小当たりＢ当選のＶ保留と、小当たりＣ当選のＶ保留と、がそれぞれ１個ずつ存在する場合に、Ｖアイコン獲得演出が実行される構成としても良い。

【６７４３】

なお、本第１変形例では、特図２保留の中に存在するＶ保留に基づいて実行される大当たり遊技の合計ラウンド数が特定ラウンド数以上の場合には、必ずＶアイコン獲得演出が実行される構成としたが、これに限るものではなく、合計ラウンド数が特定ラウンド数以上である場合にＶアイコン獲得演出を実行するか否かを決定するための抽選を実行し、合計ラウンド数が特定ラウンド数以上である場合の一部ではＶアイコン獲得演出を実行しない構成としても良い。このように構成することで、大当たり遊技中にＶアイコン獲得演出が実行されない場合であっても、大当たり遊技終了後の特別図柄の変動表示において、遊技者に小当たりＡ当選への期待を持たせることができる。

【６７４４】

次に、図６１２を参照して、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるエンディング処理ａ（Ｓ４２１０９）について説明する。図６１２は、エンディング処理ａ（Ｓ４２１０９）の内容を示したフローチャートである。エンディング処理ａ（Ｓ４２１０９）は、上述した第１８制御例におけるエンディング処理（図６０３のＳ４２１０５参照）に対し、Ｖアイコン表示フラグ２２３ｒｃがオンに設定された場合にＶアイコン表示終了カウンタの値を設定する点で相違する。その他の処理については同一であるため、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。

【６７４５】

エンディング処理ａ（Ｓ４２１０９）では、Ｓ４２３０４の処理が終了した後に、Ｖアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄに「１６」を設定する（Ｓ４２３０６）。この「１６」は、最低限保証されるラウンド数に対応する値であり、大当たり遊技終了後の遊技において、Ｖ保留が消化されるとＶアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄのカウンタ値が減算され、カウンタ値が「０」以下になった場合に、Ｖアイコン（本第１変形例では、花８０６（図６０７（ａ）参照））の表示が終了する。

【６７４６】

なお、本第１変形例では、エンディング処理ａにおいてＶアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄに最初に設定するカウンタ値を「１６」で固定としたが、これに限るものではなく、特図２保留の中に存在するＶ保留に基づいて実行される大当たり遊技の合計ラウンド数に対応する値を設定する構成としても良い。例えば、小当たりＣ（Ｖ通過時、大当たり

Ｅ（１０Ｒ時短有大当たり）、図５８８参照）と小当たりＢ（Ｖ通過時、大当たりＢ（１７Ｒ時短有大当たり）、図５８８参照）に当選するＶ保留がそれぞれ１個ずつ存在する場合には、カウンタ値として「１７」を設定する構成としても良い。

【６７４７】

次に、図６１３を参照して、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される時短用演出態様設定処理ａ（Ｓ４２５０４）について説明する。図６１３は、時短用演出態様設定処理ａ（Ｓ４２５０４）の内容を示したフローチャートである。この時短用演出態様設定処理ａ（Ｓ４２５０４）は、上述した第１８制御例における時短用演出態様設定処理（図６０６参照）に代えて実行される処理である。上述した第１８制御例では、Ｖアイコンが表示されている期間において、Ｖアイコンの発動は一度しか実行されない構成であった。これに対して、本第１変形例では、Ｖアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄの値が「０」以下になるまでは複数回Ｖアイコンの発動が実行可能に構成されている。

【６７４８】

時短用演出態様設定処理ａ（Ｓ４２５０４）が実行されると、まず、これから開始される特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かが判別される（Ｓ４２６０１）。小当たりではないと判別された場合には（Ｓ４２６０１：Ｎｏ）、演出態様選択１８ａテーブルを参照して変動表示設定処理１８（図６０４参照）のＳ４２４０３において取得した変動パターン種別に対応する演出態様を設定する。

【６７４９】

一方、Ｓ４２６０１の処理において、小当たりであると判別された場合には（Ｓ４２６０１：Ｙｅｓ）、Ｖアイコン表示フラグ２２３ｒｃがオンに設定されているか否かが判別される（Ｓ４２６０２）。Ｖアイコン表示フラグ２２３ｒｃがオンではないと判別された場合には（Ｓ４２６０２：Ｎｏ）、Ｓ４２６１０の処理へ移行する。

【６７５０】

Ｓ４２６０２の処理において、Ｖアイコン表示フラグ２２３ｒｃがオンであると判別された場合には（Ｓ４２６０２：Ｙｅｓ）、小当たりＡであるか否かが判別される（Ｓ４２６１１）。小当たりＡであると判別された場合には（Ｓ４２６１１：Ｙｅｓ）、Ｖアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄの値を１６減算する（Ｓ４２６１２）。その後、減算した後のＶアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄの値が０以上であるか否かが判別され（Ｓ４２６１３）、０以上ではないと判別された場合には（Ｓ４２６１３：Ｎｏ）、Ｖアイコン表示フラグ２２３ｒｃをオフに設定し（Ｓ４２６１４）、Ｖアイコン表示態様設定テーブル２２２ｒｃ（図６１０参照）を参照し、Ｖアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄの値に対応するＶアイコンの表示態様を設定する（Ｓ４２６１５）。一方、Ｓ４２６１３の処理において、０以上であると判別された場合には（Ｓ４２６１３：Ｙｅｓ）、Ｓ４２６１４の処理をスキップし、Ｓ４２６１５の処理へ移行する。

【６７５１】

Ｓ４２６１１の処理において、小当たりＡではないと判別された場合には（Ｓ４２６１１：Ｎｏ）、入賞情報格納エリア２２３ａの入賞情報を取得し（Ｓ４２６１６）、残りの特図２保留内における合計ラウンド数が１６ラウンド以上であるか否かが判別される（Ｓ４２６１７）。１６ラウンド以上であると判別された場合には（Ｓ４２６１７：Ｙｅｓ）、Ｖアイコンの巻き戻し演出態様を設定し（Ｓ４２６２１）、Ｓ４２６１０の処理へ移行する。

【６７５２】

一方、Ｓ４２６１７の処理において、１６ラウンド以上ではないと判別された場合には（Ｓ４２６１７：Ｎｏ）、これから開始される特別図柄の抽選結果は小当たりＢ当選であるか否かが判別される（Ｓ４２６１８）。小当たりＢであると判別された場合には（Ｓ４２６１８：Ｙｅｓ）、Ｖアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄの値を７減算し、Ｓ４２６１３の処理へ移行する。

【６７５３】

Ｓ４２６１８の処理において、小当たりＢ当選ではないと判別された場合（即ち、小当たりＣ当選である場合）には（Ｓ４２６１８：Ｎｏ）、Ｖアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄの値を１０減算し、Ｓ４２６１３の処理へ移行する。

【６７５４】

このように、本第１変形例では、Ｖ保留に基づく特別図柄の変動表示が開始される場合に、当選する小当たり種別によってＶアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄの値を減算し、減算された後のＶアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄの値に対応するＶアイコンの可変表示態様を設定する構成としている。

【６７５５】

また、本第１変形例では、小当たりＡに当選する場合にはＶアイコンの巻き戻し演出が実行されず、小当たりＢまたはＣに当選する場合にはＶアイコンの巻き戻し演出が実行され得る構成としている。このように構成することで、Ｖアイコンを獲得した状態で遊技者にとって最も有利な小当たりＡに当選した場合には必ずＶアイコンの表示を終了させることができる。一方で、Ｖアイコンを獲得した状態で遊技者に比較的不利な小当たりＢまたは小当たりＣに当選した場合には、小当たりＡに当選した場合よりもＶアイコンが継続して表示される期間を長くすることができる。これにより、Ｖアイコンによって、１回の小当たり当選しか保証されない小当たり種別と、複数回の小当たり当選が保証される小当たり種別と、を設定することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【６７５６】

なお、本第１変形例では、当選した小当たり種別が小当たりＡである場合には、巻き戻し演出が実行されない構成としたが、これに限るものではなく、Ｓ４２６１１の処理の前にＳ４２６１６とＳ４２６１７の処理を実行し、Ｖアイコンの巻き戻し演出を実行可能に構成しても良い。

【６７５７】

なお、本第１変形例では、Ｖ保留に基づく特別図柄の変動表示が開始される場合に、残りの特図２保留でＶアイコン獲得演出の実行条件が成立している場合には、必ずＶアイコンの巻き戻し演出が実行される構成としたが、これに限るものではなく、残りの特図２保留でＶアイコン獲得演出の実行条件が成立している場合の一部でＶアイコンの巻き戻し演出が実行される構成としても良い。また、これから変動表示される特別図柄の小当たり種別によって、Ｖアイコンの巻き戻し演出が実行される割合を可変させる構成としても良く、例えば、小当たりＡ当選のＶ保留に基づいて特別図柄の変動表示が実行される場合よりも、小当たりＢ当選のＶ保留に基づいて特別図柄の変動表示が実行される場合の方がＶアイコンの巻き戻し演出を設定し易く構成しても良い。

【６７５８】

また、本第１変形例では、Ｖ保留に基づく特別図柄の変動表示が開始される時点でＶアイコンの巻き戻し演出を設定する構成としたが、これに限るものではない。例えば、特別図柄の変動表示中にＶアイコンの発動演出が実行された後、その変動表示が停止するまでの間に、新たにＶ保留を獲得し、Ｖアイコンの巻き戻し演出を実行する条件が成立した場合にＶアイコンの巻き戻し演出を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、Ｖアイコンが発動された特別図柄の変動表示中においても、遊技者に保留を貯めようと思わせることが可能になり、遊技効率を向上させることができる。

【６７５９】

また、本第１変形例では、Ｖアイコンを獲得している状態で新たにＶ保留を獲得した場合であってもＶアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄの値が加算されない構成としたが、これに限るものではなく、新たにＶ保留を獲得した場合に、Ｖアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄの値を加算する構成としても良い。例えば、Ｖアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄの値が「９」である場合に、小当たりＢ当選のＶ保留を新たに獲得した場合には、Ｖアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄの値に「７」加算し、「１６」としても良い。この場合、表示されているＶアイコンの表示態様を加算された後のＶアイコン表示終了カウンタの値に対応するＶアイコンの表示態様に可変させる演出（例えば、花びらを追加する

演出）を実行する構成としても良い。

【６７６０】

また、Ｓ４２６１７の処理において、表示されているＶアイコンの表示態様に対応するカウンタの値と、Ｖアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄの値と、に差が生じている場合に、巻き戻し演出を設定する構成としても良い。例えば、表示されているＶアイコンの表示態様として花びらが３枚消化されている状態（小当たりＢに２回当選し、Ｖアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄの値が「２」の状態）で、新たに小当たりＢに当選するＶ保留を獲得したことに基づいてＶアイコン表示終了カウンタ２２３ｒｄの値に「７」が加算され、表示終了カウンタ２２３ｒｄの値が「９」となった場合に、先に消化されるＶ保留に基づく特別図柄の変動表示においてＶアイコンの巻き戻し演出を設定する構成としても良い。或いは、先に消化されるＶ保留に基づく特別図柄の変動表示においては、Ｖアイコンの発動演出を実行しない構成としても良い。

【６７６１】

以上、説明をした通り、本第１８制御例の第１変形例では、大当たり遊技の実行中に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（記憶）されている特図２保留の抽選結果を事前に判別（先読み）した結果、保留内の小当たり当選保留（Ｖ保留）に基づいて実行される大当たり遊技の合計ラウンド数が特定のラウンド数である場合に、その特定ラウンド数の大当たり遊技が保証されることを遊技者に報知するように構成している点で、他の制御例とは異なる技術思想を有しているが、この第１８制御例の第１変形例特有の技術思想を他の制御例に記載されているパチンコ機１０に適用しても良い。

【６７６２】

なお、本第１変形例では、保留記憶されている特図２保留の抽選結果を先読みした結果に基づいてＶアイコン獲得演出を設定する構成としたが、これに限るものではなく、保留記憶されている第１特別図柄の入賞情報（特図１保留）を先読みした結果に基づいてＶアイコン獲得演出を設定する構成としても良い。また、特図１保留と特図２保留の両方を先読みした結果に基づいて、Ｖアイコン獲得演出を設定する構成としても良い。

【６７６３】

なお、本第１変形例では、Ｖアイコン獲得演出を大当たり遊技中に実行する構成としたが、これに限るものではなく、大当たり遊技が実行されている期間ではない期間に実行可能な構成としても良い。例えば、特別図柄の変動表示中にＶアイコン獲得演出を実行する構成としても良い。このように構成することで、抽選結果が外れであることを示すための特別図柄の変動表示においてＶアイコン獲得演出が実行された場合に、外れであることを示すための特別図柄が停止表示されても、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

【６７６４】

なお、本第１変形例では、Ｖ保留を小当たり当選する保留としたが、これに限るものではなく、大当たり当選する保留をＶ保留としても良い。または、Ｖ保留を時短当選する保留としても良い。

【６７６５】

なお、本第１変形例では、保留記憶されている特図２保留の中にＶ保留が存在することを示すための報知態様として「Ｖアイコン」を表示する構成としたが、これに限るものではなく、Ｖアイコンの代わりにキャラクタを用いて報知する構成としても良いし、背景を可変させる構成としても良く、最低限保証されている大当たりラウンド数を遊技者が認識できる表示態様であれば良い。

【６７６６】

なお、本第１変形例では、保留記憶されている特図２保留の中にＶ保留がある場合に、Ｖアイコンを表示する構成、即ち、遊技者に有利な情報を報知するための報知態様を表示する構成としたが、これに限るものではなく、遊技者に不利な情報を報知するための報知態様を表示する構成としても良い。例えば、本第１変形例では、時短状態中に小当たりＡに２回当選した場合、または、小当たりＣに３回当選した場合に時短状態が終了するため

、保留内に小当たりＡに当選するＶ保留が２個存在する場合、または小当たりＣに当選するＶ保留が３個存在する場合には、保留内で時短終了条件が成立することを予告するアイコン（例えば、ドクロマークのアイコン）を表示する構成としても良い。

【６７６７】

このように構成することで、時短終了条件が成立した後に特図２保留（第２特別図柄の入賞情報）が残っていれば、その残り保留での小当たり当選が期待できるため、保留内で時短終了条件が成立することを遊技者が事前に認識できることにより、時短終了条件が成立する特別図柄の変動表示が終了するまでに、遊技者に特図２保留を上限まで貯めようと思わせることができる。

【６７６８】

なお、保留内に存在するＶ保留の小当たり種別によって、Ｖアイコンの表示態様を異ならせる構成としても良い。例えば、小当たりＡ当選のＶ保留が存在する場合よりも、小当たりＢまたはＣ当選のＶ保留が存在する場合の方が、花８０６に付随する花びらの数が多くなり易い構成としても良い。或いは、花びらの色によって、連チャン（小当たり当選が連続すること）期待度を示唆する構成としても良い。

【６７６９】

＜技術思想まとめ１＞

次に、上述した各制御例に記載された各技術思想について簡単に説明をする。まず、上述した第５制御例では、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させるための契機として、特別図柄抽選の大当たり当選以外の契機を設けており、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選とは異なる抽選結果（外れ）の一部において、普通図柄の高確率状態を設定させるための契機が成立するように構成している。

【６７７０】

つまり、特別図柄抽選で大当たり当選しなかった遊技者に対しても、大当たり遊技とは異なる特典を付与可能に構成している。このように構成することで、１回の特別図柄抽選において、大当たり遊技が実行される抽選結果と、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される抽選結果とを遊技者に別々に提供することができるため、遊技者に対して有利となる抽選結果の種別の多様化を図りやすくすることができる。

【６７７１】

さらに、上述した第５制御例では、設定されている遊技状態に応じて、普通図柄の高確率状態を設定させるための契機の成立のし易さを異ならせており、具体的には、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合は、特別図柄抽選が実行された場合に大当たり当選の有無に加え、時短当選（普通図柄の高確率状態を設定させるための契機の成立の有無）の有無を判定可能に構成し、通常状態以外の遊技状態が設定されている場合は、特別図柄抽選が実行された場合に大当たり当選の有無のみを判定可能に構成している。

【６７７２】

このように構成することで、通常状態が設定されている状態では、普通図柄の高確率状態が設定され得る契機として、特別図柄抽選における大当たり当選、或いは、時短当選が成立可能となり、通常状態以外の遊技状態では、普通図柄の高確率状態が設定され得る契機として、特別図柄抽選における大当たり当選が成立可能となる。即ち、時短当選の有無が判定可能となる通常状態のほうが、通常状態以外の遊技状態よりも、普通図柄の高確率状態を設定させるための契機が成立し易くなるように構成している。よって、各図柄（特別図柄、普通図柄）が低確率状態に設定されており、各図柄抽選において最も当たり当選し難い遊技状態（遊技者に不利となる遊技状態）である通常状態のほうが、他の遊技状態よりも普通図柄の高確率状態を設定させ易くすることができ、通常状態中の遊技を実行している遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【６７７３】

加えて、上述した第５制御例では、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態（確変状態、時短状態）のほうが、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（通常

状態、第２確変状態）よりも第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成しており、且つ、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を、所定数（４個）を上限に記憶可能（保留記憶可能）に構成している。そして、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選のほうが時短当選し易くなるように構成している。

【６７７４】

つまり、普通図柄の高確率状態が設定されている何れかの遊技状態（確変状態、時短状態）から通常状態へと遊技状態が移行した場合（遊技者に有利な遊技状態から不利な遊技状態へと移行した場合）において、移行後の通常状態中に、移行前の普通図柄の高確率状態にて保留記憶された第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）に基づく第２特別図柄抽選が実行された場合に時短当選し易くなるように構成している。

【６７７５】

このように構成することで、遊技者に有利な遊技状態から不利な遊技状態へと移行した場合にも所定期間の間、遊技者に有利な遊技状態へと復帰し易い特別図柄抽選を遊技者に実行させることができるため、遊技者に不利となる遊技状態である通常状態が設定された場合に遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。また、通常状態中により多くの第２特別図柄抽選を実行させるために、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を上限数（４個）獲得した状態で普通図柄の高確率状態を終了させようと、普通図柄の高確率状態が終了する最後の瞬間まで特図２保留を獲得するための遊技を意欲的に行わせることができる。

【６７７６】

上述した第５制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に加え、特別図柄抽選で時短当選した場合にも普通図柄の高確率状態を設定可能に構成しており、大当たり当選に基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第１時短）と、時短当選に基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第２時短）とで、普通図柄の高確率状態を終了させるための終了条件の成立のし易さを異ならせている。

【６７７７】

具体的には、第１時短の終了条件として設定される時短回数よりも第２時短の終了条件として設定される時短回数のほうが多くなり易くなるように構成している。このように、普通図柄の高確率状態が設定された場合において、その設定契機（普通図柄の高確率状態を設定するための成立契機）に応じて有利度合いを異ならせた普通図柄の高確率状態を設定可能とすることにより、普通図柄の高確率状態が設定されるか否かだけで無く、どのような契機で普通図柄の高確率状態が設定されるのかという遊技の過程についても遊技者に興味を持たせることができるため、遊技者に継続して遊技を行わせ易くすることができる。

【６７７８】

なお、上述した第５制御例では、普通図柄の高確率状態において遊技者に付与される特典の有利度合いを異ならせるために、時短終了条件の成立のし易さ（時短回数）を異ならせているが、これに限ること無く、例えば、第１時短が設定された場合と、第２時短が設定された場合とで、第２特別図柄抽選の保留記憶の獲得のし易さ（電動役物６４０ａの開放パターン）を異ならせたり、普通図柄の高確率状態中に特別図柄抽選で大当たり当選した場合に付与される特典の有利度合い（例えば、大当たり遊技中に付与される賞球数や、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の種別）を異ならせたりするように構成しても良い。

【６７７９】

次に、上述した第５制御例の第１変形例は、通常状態が設定されている場合に実行される第１特別図柄抽選でも時短当選し得るように構成している点で上述した第５制御例と相違している。

【６７８０】

上述した第５制御例では、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）が設定されている状態で第２特別図柄抽選を実行する遊技を行わせ、普通図柄の高確率状態中に第２特

別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得可能に構成していた。そして、普通図柄の高確率状態中に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選を普通図柄の低確率状態が設定されている通常状態において実行した場合に、大当たり抽選に加え、時短抽選も実行されるように構成することで、遊技者に有利となる普通図柄の高確率状態中の遊技（有利遊技）を体験した遊技者に対して、有利遊技が終了した後に、通常時よりも高確率で有利遊技へと復帰し易い遊技（引き戻し遊技）を実行させることができるものであった。

【６７８１】

しかしながら、上述した第５制御例では、通常状態において実行される特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）にて大当たり当選し、普通図柄の高確率状態が設定された遊技（有利遊技）を実行しない限り、時短抽選の恩恵を受けることが出来ないため、時短抽選の恩恵を受けること無く遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。

【６７８２】

これに対して、上述した第５制御例の第１変形例では、通常状態にて実行される第１特別図柄抽選においても時短当選し得るように構成しているため、遊技者に対して時短抽選の恩恵を受け易くすることができる。

【６７８３】

さらに、上述した第５制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）よりも、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（時短状態）のほうが、普通図柄の高確率状態が継続する期間（普図高確期間）が長くなり易くなるように構成していた。つまり、特別図柄抽選で時短当選した場合に、次の大当たり当選まで普図高確期間を継続させ易くするという特典を遊技者に付与可能に構成していた。

【６７８４】

これに対して、上述した第５制御例の第１変形例では、第１特別図柄抽選で時短当選した場合には、短期間（例えば、時短回数１回）の時短状態を設定可能に構成し、その短期間の時短状態が設定される期間（普図高確期間）において、第２特別図柄抽選の実行権利を獲得させる遊技を実行可能に構成している。つまり、本第１変形例では、上述した第５制御例における引き戻し遊技を、大当たり当選すること無く実行させ得るように構成している。このように構成することで、通常状態において実行される第１特別図柄抽選にて大当たり当選すること無く、通常状態中に第２特別図柄抽選を実行させ易くすることができる。

【６７８５】

さらに、上述した第５制御例の第１変形例では、時短状態中に実行される第１特別図柄抽選の変動パターンとして、複数の変動時間を選択可能に構成している。本第１変形例では、通常状態中に実行される第１特別図柄抽選にて時短当選すると、所定の変動時間の変動を経て時短当選を示すための表示態様（時短図柄）で第１特別図柄が停止表示された後に時短状態（時短回数１回）が設定され、次に実行される特別図柄変動が停止表示されるまでの間、時短状態が継続するように構成している。

【６７８６】

つまり、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動時間に対応して時短状態が継続する期間の長さが決定することになる。よって、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動時間が長ければ長い程、時短状態中に多くの特図２保留を獲得し易くなるため遊技者に有利な時短状態とすることができる。

【６７８７】

次に、上述した第５制御例の第２変形例では、上述した第５制御例に対して更なる興趣向上を目指すために、普通図柄の高確率状態が設定されている状態において実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合に付与される特典の内容を、普通図柄の高確率状態が設定された契機（第１時短又は第２時短）に応じて異ならせるように構成している。つまり、第１時短中に大当たり当選した場合と、第２時短中に大当たり当選した場合とで、同一の大当たり種別が設定された場合に付与される特典の内容を異ならせている。このよう

に構成することで、普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定された場合において、どの契機で時短状態が設定されたのかについても遊技者に興味を持たせることができるため、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【６７８８】

さらに、上述した第５制御例の第２変形例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技として、ラウンド数が少なく、且つ、１回のラウンド遊技の遊技時間が短い大当たり遊技（２Ｒ大当たり）を実行可能に構成し、その２Ｒ大当たり遊技が実行された後に、時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて時短状態が設定される場合、即ち、第１時短が設定される場合と、大当たり遊技が実行されること無く時短状態が設定される場合、即ち、第２時短が設定される場合とで、実行される遊技の内容の相違を遊技者に気付かれ難くすることができる。

【６７８９】

加えて、上述した第５制御例の第２変形例では、第１時短が設定される過程において実行される変動演出と、第２時短が設定される過程において実行される変動演出と、を同様の演出態様で実行可能に構成している。具体的には、第１時短が設定される大当たり当選（２Ｒ大当たり当選）したことを示すための特別図柄変動が開始されてから、その特別図柄変動が停止表示され、その後、２Ｒ大当たり遊技が終了するまでの第１期間と、第２時短が設定される時短当選したことを示すための特別図柄変動の変動時間である第２期間と、が略同期間となるように設定し、その期間を用いて共通の演出態様で演出を実行するように構成している。

【６７９０】

このように構成することで、第１時短が設定される場合と、第２時短が設定される場合とで、特別図柄変動が開始されてから、時短状態が設定されるまでの期間において共通の演出態様の演出を実行させることができるため、何れの契機で時短状態が設定されたのかを遊技者により分かり難くすることができる。

【６７９１】

次に、上述した第６制御例では、通常状態以外の遊技状態が設定されている状態においても特別図柄抽選で時短当選し得るように構成している点で上述した第５制御例とは大きく相違している。

【６７９２】

このように構成することで、例えば、時短状態が設定されている状態において、新たに時短当選した場合に、時短状態が継続する残期間を更新可能とすることができる。よって、時短状態がいつまで継続するかを遊技者に把握させ難くすることができる。

【６７９３】

また、時短状態が継続する残期間を更新させる場合において、現状の残期間よりも時短状態が継続する期間が長くなるように更新（有利更新）される場合と、短くなるように更新（不利更新）される場合とが発生するように構成している。つまり、時短抽選において時短当選するタイミングと、時短当選した場合に設定される時短回数（時短期間）とによって、時短当選が遊技者に有利な特典となる場合と、不利な特典となる場合が発生するように構成している。このように構成することで、時短当選を期待する遊技性と、時短当選を期待しない遊技性と、を備える斬新な遊技性を提供することができる。

【６７９４】

さらに、上述した第６制御例では、大当たり当選すること無く、連続して時短当選すればするほど遊技者に有利な時短状態が設定され易くなるように構成している。具体的には、遊技者の有利度合いを異ならせた時短種別が複数規定されており、時短状態中に時短当選する程、有利な時短種別が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、大当たり当選しない期間が長くなればなるほど、遊技者に有利な特典を付与し易くすることができる。

【６７９５】

加えて、遊技者に最も有利な時短種別が設定されている場合には、その時短種別よりも不利な時短種別が設定されている場合よりも、遊技者に不利な時短種別へと移行し易くなるように構成している。つまり、有利度合いを異ならせた複数段階の時短種別を有し、時短当選に基づいて徐々に有利度合いの高い時短種別が設定されていき、最高段階の時短種別に到達した場合には、最低段階の時短種別へと転落し易くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に有利な時短種別が過剰に長時間継続してしまうことを抑制することができる。

【６７９６】

なお、上述した第６制御例のように、時短状態が設定されている状態で時短抽選を実行可能に構成したパチンコ機１０、即ち、時短状態が設定されている状態で新たな時短状態の設定条件が成立した場合における処理内容として、既に設定されている時短状態の内容（残時短期間）に関わらず、新たな時短状態を設定する処理を実行するように構成しても良いし、既に設定されている時短状態の内容（残時短期間）と、新たに設定条件が成立した時短状態の内容（時短期間）とを判別し、その判別結果に基づいて、新たな時短状態を設定するか否かを決定する処理を実行するように構成しても良いし、既に設定されている時短状態の内容と、新たに設定条件が成立した時短状態の内容との差分を算出し、その差分に対応する情報（時短期間）を、既に設定されている時短状態の残時短期間に加算（減算）する処理を実行するように構成しても良い。

【６７９７】

また、既に設定されている時短状態が終了するまで、新たに設定条件が成立した時短状態が設定されることを待機させる処理を実行可能に構成しても良い。この場合、既に設定されている時短状態が終了するまでの間に、時短状態の設定条件が複数成立した場合には、設定条件が成立した全ての時短状態を順に設定するように構成しても良いし、待機中の時短状態のうち、遊技者に有利となる時短状態を所定数を上限に記憶可能に構成し、記憶されている時短状態のみを順に設定するように構成しても良い。

【６７９８】

なお、上述した第６制御例に記載された各技術思想を、上述した各制御例に適用して勿論良く、また、時短状態の設定条件として、上述した第１３制御例に記載された技術思想、即ち、天井特典として時短状態を設定可能な技術思想を上述した第６制御例に適用しても良い。

【６７９９】

次に、上述した第７制御例では、１回の特別図柄抽選で大当たり当選と、時短当選と、を重複して判定可能に構成している。また、上述した第７制御例では、大当たり当選の判定が実行される前に時短当選の判定を実行するように構成し、時短当選した場合には、当該特別図柄抽選にて大当たり当選の判定が実行されるよりも前に時短状態を設定し、時短状態が設定されている状態で当該特別図柄抽選における大当たり当選の判定を実行し、当該特別図柄抽選の抽選結果を示すための特別図柄変動が実行されるタイミングにて時短状態を終了させることが可能に構成している。

【６８００】

具体的には、通常状態における第１特別図柄抽選で時短当選した場合において、上述した通り、当該特別図柄抽選にて大当たり判定が実行されるタイミングを含む短期間の間、時短状態となるように構成している。つまり、上述した第５制御例では、次の大当たり当選に向けて遊技者に有利な遊技（特別図柄抽選を実行させ易い遊技）を、大当たり遊技を介すること無く所定期間（最大で１００００回）実行させるために特別図柄抽選にて時短当選可能な機能（時短期間設定機能）を設けていたのに対して、上述した第７制御例では、上述した時短期間設定機能に加え、通常状態において、特別図柄抽選を実行させ易くすること無く、特別図柄抽選による大当たり判定が実行されるタイミングが時短状態となるように構成することで通常状態にて実行される遊技（左打ち遊技）の最中に時短状態における特別図柄抽選の大当たり判定を実行可能にする機能（特殊抽選機能）を設けている。

【６８０１】

このように構成することで、遊技者に対して、特別図柄抽選で時短当選したことを把握され難くしながら時短状態における特別図柄抽選の大当たり判定を実行することができるため、特別図柄抽選の結果として意外性のある抽選結果を報知することが可能となる。

【６８０２】

また、上述した第７制御例では、第１特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に付与される特典を、通常状態にて大当たり当選した場合と、時短状態にて大当たり当選した場合とで、異ならせており、通常状態よりも時短状態で大当たり当選した場合のほうが、遊技者に有利な特典（例えば、ラウンド数の多い大当たり遊技）が付与されるように構成している。つまり、通常状態において実行される第１特別図柄抽選において、時短当選と大当たり当選とに重複当選した場合のほうが、大当たりのみ当選した場合よりも有利な特典が付与されることになる。

【６８０３】

加えて、上述した第７制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様として、時短当選の有無を示唆可能な示唆態様（報知態様）と、大当たり当選の有無を示唆可能な示唆態様（報知態様）と、を設定可能に構成している。

【６８０４】

つまり、実行される変動演出の演出態様を把握することで実行中の特別図柄抽選に対して実行された大当たり判定の結果と、時短当選判定の結果と、を遊技者に予測させることが可能に構成している。さらに、変動演出として、時短当選の有無を報知するタイミングと、大当たり当選の有無を報知するタイミングを異ならせるように構成している。このように構成することで、１回の特別図柄抽選に対して異なる複数の特典を付与するための判定を実行可能なパチンコ機１０において、少なくとも１の判定結果を把握（予測）した状態で、他の判定結果を示唆するための示唆態様を把握させることができる。

【６８０５】

また、上述した第７制御例では、時短当選の有無を示唆可能な示唆態様を含む演出（時短演出）の演出結果が、時短非当選を示唆する示唆態様を含む演出結果であった場合のほうが、時短演出が実行されない場合よりも大当たり当選の期待度が高くなるように構成している。このように、付与判定を異ならせた複数の特典を１回の特別図柄抽選にて付与可能な構成を用いたパチンコ機１０において、１の特典に対する付与判定の結果を示唆可能な判定結果示唆演出が実行された場合に、その判定結果示唆演出の演出結果が１の特典が付与されないことを示唆する演出結果であることで、判定結果示唆演出が実行されなかった場合に比べて他の特典が付与される期待度が高くなるように構成することで、判定結果示唆演出が実行された時点で、判定結果示唆演出が実行されなかった場合に比べて、何れかの特典が付与され易い状態であることを遊技者に報知することができる。

【６８０６】

上述した第７制御例のように、１回の特別図柄抽選が実行されることに基づいて、複数の特典を重複して付与可能な構成を、上述した各制御例に適用しても勿論良く、例えば、１回の特別図柄抽選が実行されたことに基づいて、大当たり抽選と時短抽選とに重複して当選可能に構成する技術思想を上述した第１３制御例から第１６制御例に適用しても良いし、上述した第５制御例から第８制御例に対して、上述した第１３制御例から第１８制御例に用いられた天井特典に関する技術思想を適用しても良い。

【６８０７】

例えば、第７制御例に対して、天井特典に関する技術思想を付加した場合には、１回の特別図柄抽選が実行されることにより最大で３つの異なる特典（大当たり当選、時短当選、天井特典）を遊技者に付与することが可能となり、遊技者に対して、特別図柄抽選の結果により興味を持たせることができる。また、この場合、付与され得る３つの特典を全て提供可能に構成しても良いし、少なくとも１の特典が破棄されるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して過剰に有利な特典を提供してしまう事態が発生することを抑制することができる。

【６８０８】

次に、上述した第８制御例は、通常状態において実行される第１特別図柄抽選、及び第２特別図柄抽選の何れにおいても時短当選の判定（時短抽選）を実行可能に構成し、高確率（外れ当選の殆ど）で時短当選するように構成し、時短当選したことに基づいて設定される時短状態（第２時短）が、通常状態よりも遊技者に不利な遊技状態となるように構成している。

【６８０９】

加えて、上述した第８制御例では、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選とが交互に実行され易くなるように遊技盤１３が構成されており、上述した第２時短の終了条件として、一方の種別の特別図柄抽選が連続して実行された場合に成立する終了条件が設定されるように構成している。

【６８１０】

このように構成された上述した第８制御例におけるパチンコ機１０では、通常状態が設定されている状態にて実行される特別図柄抽選にて大当たり当選（大当たり確率１／３００）しなかった場合には、高確率（２９８／３００）で時短当選することより第２時短が設定される。そして、第２時短の終了条件が成立するまで、第２時短で特別図柄抽選が実行される。

【６８１１】

また、第２時短の終了条件として、第２時短中に実行された特別図柄抽選の合算回数が特定数（１００回）に到達した場合に成立する第１時短終了条件と、所定の順序で特別図柄抽選が実行された場合に成立する第２時短終了条件とが設定されるように構成しており、第２時短終了条件は、第１時短終了条件が成立するよりも前に成立し得るように構成している。

【６８１２】

よって、第２時短が設定された場合には、いち早く第２時短を終了させるために第２時短終了条件を成立させようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【６８１３】

また、通常状態において実行される特別図柄抽選の種別に応じて、遊技者への有利度合いを異ならせるように構成しており、通常状態で実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、通常状態で実行される第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、大当たり遊技終了後に有利な遊技状態を設定し易くなるように構成している。

【６８１４】

このように構成することで、第２時短が終了した後に実行される特別図柄抽選の種別に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【６８１５】

なお、上述した第８制御例では、時短状態が設定された直後に実行される特別図柄抽選の種別が特定条件（時短状態が設定された特別図柄と同一種別）を満たす場合に、その直後に実行される特別図柄抽選によって時短終了条件を成立させる（短縮時短終了条件を成立させる）ように構成しているが、短縮時短終了条件を成立させるための構成は、これに限られること無く、例えば、時短状態が設定されている状態においても、時短抽選を実行可能に構成し、且つ、時短状態中に時短当選した場合には、新たに時短当選した内容の時短状態が設定されるように構成しても良い。

【６８１６】

上述した第８制御例では、第２特別図柄抽選において不利時短当選した場合には、その不利時短状態が終了するまでの間、第１特別図柄抽選においても、通常状態よりも不利となる特別図柄抽選が実行されるように構成している。換言すれば、１の特別図柄抽選の結果に応じて、他の特別図柄抽選に対してペナルティを課すことができるように構成している。

【６８１７】

このようなペナルティを課す遊技方法として、例えば、上述した第１２制御例のように、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示を同時に（並行して）実行可能に構

成（所謂、同時変動仕様）されたパチンコ機１０において、特定の遊技状態（通常状態）において、適正では無い遊技を実行することで第２特別図柄抽選を実行した場合に、不利時短状態が設定され、不利時短状態が設定されている間は、第１特別図柄抽選にて通常状態よりも遊技者に不利な特別図柄抽選が実行されるように構成しても良い。

【６８１８】

次に、上述した第１２制御例は、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示を同時に（並行して）実行可能に構成（所謂、同時変動仕様）している。このように構成することで、所定時間内に、より多くの特別図柄の抽選遊技を実行させることができ、遊技者に大当たりが所定時間内に付与される確率が高くできる。従って、遊技者は、効率よく遊技を行うことができる。

【６８１９】

また、上述した第１２制御例では、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選の両方で時短抽選を実行可能に構成し、第１特別図柄または第２特別図柄の一方のみが時短当選した場合よりも、一方の特別図柄が時短当選し、その特別図柄の変動表示が停止するまでの期間で、他方の特別図柄でも時短当選した場合に遊技者に有利な特典が付与されるように構成している。

【６８２０】

上述した第１２制御例では、通常状態において第１特別図柄または第２特別図柄が時短当選した場合に時短Ａ状態が設定される。一方、通常状態において第１特別図柄が時短当選した場合には、長時間（３００秒）の変動時間が設定され（時短当選変動状態）、第１特別図柄の変動が終了するまで（つまり、時短当選したことを示す第１特別図柄が停止表示されるまで）の期間で第２特別図柄が時短当選した場合には、時短Ａ状態よりも遊技者に有利な時短Ｂ状態が設定されるように構成している。

【６８２１】

このように構成することで、一方の特別図柄が時短当選した場合に、他方の特別図柄でも時短当選することで遊技者に有利な特典が付与されるため、一方の特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す特別図柄の変動中に、他方の特別図柄でも時短当選したいと遊技者に思わせることで、意欲的に遊技を行わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【６８２２】

加えて、大当たり遊技終了後に時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定され得る大当たり種別の大当たりに当選した場合であっても、大当たり遊技終了後に通常状態（普通図柄の低確率状態）を設定させるための処理を実行する構成としている。

【６８２３】

このように構成することで、遊技者に有利な遊技状態（時短状態）が長時間に渡って継続することで遊技者が過剰に有利になることを抑制し、遊技者の射幸心の向上を抑制することができる。

【６８２４】

また、同時変動仕様の遊技機において、一方の特別図柄抽選において大当たり（または小当たり）に当選した場合に、他方の特別図柄の変動表示を強制的に停止させる（破棄させる）か、或いは、仮停止させる（中断させる）かの一方のみを実行する仕様であることが一般的であるが、上述した第１２制御例では、大当たり種別（または小当たり種別）によって、他方の特別図柄の変動表示を強制停止させるか、仮停止させるかを決定する構成としている。つまり、他方の特別図柄の変動を強制停止させる（破棄させる）大当たり種別と、他方の特別図柄の変動表示を仮停止させる（中断させる）大当たり種別が規定されている。

【６８２５】

このように構成することで、遊技者に有利な遊技状態が設定されている状態において、一方の特別図柄が停止表示されることにより遊技者に不利な遊技状態が設定され得る場合に、他の特別図柄の変動を破棄することができる大当たり種別の大当たりに当選した場合

には不利な遊技状態が設定されることを防ぐことができるが、他の特別図柄を中断させる大当たり種別の大当たりに当選した場合には不利な遊技状態が設定され得る状況が継続するので、大当たり当選した場合に、遊技者に他の特別図柄の変動を破棄できたか否かに興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【６８２６】

なお、上述した第１２制御例における遊技性、即ち、同時変動仕様の遊技性を、上述した各制御例に対して適用しても勿論良い。また、同時変動仕様のパチンコ機１０において、一方の特別図柄抽選に基づいて、他方の特別図柄抽選の結果を破棄する構成として、例えば、一方の特別図柄抽選が実行されたことに基づいて、時短当選した場合や、天井特典が付与された場合に、実行中の他方の特別図柄抽選（変動）を破棄する構成を用いても良い。

【６８２７】

＜技術思想まとめ２＞

次に、上述した各制御例に記載された各技術思想について簡単に説明をする。まず、時短中に獲得した特図２保留を用いた特図２抽選の実行回数が所定回数を超えると、特図２抽選により有利特典が付与される確率が高くなる技術思想について、上述した第５制御例のパチンコ機１０によれば、第２入球口６４０に遊技球が入球した場合には、第２特別図柄抽選の実行権利を取得する手段を有し（情報を取得することが可能な取得手段）と、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を上限数（４個）まで保留記憶可能な手段を有する（取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段）。そして、保留記憶されている第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）に基づいて、第２特別図柄抽選が実行される（記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段）。そして、第２特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選（第１判別結果）であることに基づいて大当たり遊技（特定遊技）が実行される。そして、大当たり遊技が終了した後には、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くなる普通図柄の高確率状態（特定設定）が、普通図柄の高確率状態を終了させるための終了条件（時短終了条件）が成立するまでの間継続する。また、第２特別図柄抽選では、大当たり当選の判定とは別に時短当選判定を実行可能に構成しており、時短当選判定において時短当選したと判別された場合は（第２判別結果であると判別された場合は）、大当たり遊技を実行すること無く、普通図柄の高確率状態（特定設定）を設定可能である。さらに、上述した第５制御例では、複数の遊技状態を設定可能に構成しているが、その中で、通常状態（特定期間）が設定されている状態においてのみ、時短当選判定を実行可能である。

【６８２８】

このように構成することで、第２特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態が設定される場合は、特別図柄変動の停止タイミングでは無く、大当たり遊技の終了タイミングにて普通図柄の高確率状態が設定され、第２特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態が設定される場合は、特別図柄変動の停止タイミングにて普通図柄の高確率状態が設定される。よって、普通図柄の高確率状態を設定されるタイミングを時短状態の設定契機に応じて異ならせることができる。

【６８２９】

また、時短当選判定を実行可能な期間（通常状態が設定されている期間）と、実行不可能な期間（通常状態が設定されていない期間）と、を設けることができるため、特別図柄抽選が実行される期間についても遊技者に興味を持たせることができる。なお、上述した第５制御例では、通常状態でのみ時短当選判定を実行するように構成しているが、時短当選判定を実行可能な期間と、実行しない期間と、を設ければ良く、例えば、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（通常状態、第２確変状態）において時短当選判定を実行可能とし、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態（時短状態、確変状態）において時短当選判定を実行しないように構成しても良い。

【６８３０】

さらに、時短当否判定の実行の有無を設定されている遊技状態に応じて切り替えるので

は無く、時短当否判定において時短当選する確率を遊技状態に応じて異ならせても良く、例えば、通常状態が設定されている場合における時短当否判定では１／６の確率で時短当選し、それ以外の遊技状態においては、１／２００の確率で時短当選するように構成しても良い。このように構成することで、時短当選し易い遊技状態と、時短当選し難い遊技状態と、を設定することができるため、上述した技術思想と同様に効果、即ち、特別図柄抽選が実行される期間についても遊技者に興味を持たせることができる。

【６８３１】

さらに、上述した第５制御例では、遊技球が入球することにより、第１特別図柄抽選の実行契機となり得る第１入球口６４（遊技球が入球可能な第１入球手段）と、第２特別図柄抽選の実行契機となり得る第２入球口６４０（その第１入球手段とは異なる第２入球手段）と、を設けており、時短当選判定は、第２特別図柄抽選でのみ実行可能に構成している。

【６８３２】

つまり、第１特別図柄抽選では、何れの遊技状態が設定されていても時短当選判定が実行されず、第２特別図柄抽選では特定期間（通常状態）において時短当選判定を実行可能としている。このように構成することで、第１特別図柄抽選と、第２特別図柄抽選とで、ひいては、第１入球口６４への遊技球の入球と、第２入球口６４０への遊技球の入球とで、後に遊技者へと付与される価値の量を大きく異ならせることができる。

【６８３３】

なお、上述した第５制御例では、第１特別図柄抽選では時短当選判定を実行せずに、第２特別図柄抽選では特定期間（通常状態）において時短当選判定を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、第１特定期間（通常状態）においては第２特別図柄抽選のみ時短当選判定を実行し、第１特定期間とは異なる第２特定期間（第２確変状態）においては、第１特別図柄抽選のみが時短当選判定を実行可能に構成してもよい。このように構成することで、設定されている期間によって、第１入球口６４への遊技球の入球が、第２入球口６４０への遊技球の入球より遊技者に有利な価値を付与し易い状況と、第１入球口６４への遊技球の入球よりも、第２入球口６４０への遊技球の入球が遊技者に有利な価値を付与し易い状況と、を創出することが可能となる。よって、遊技者に対してより有利な価値が付与され易い遊技を実行しようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【６８３４】

さらに、この場合、図３２９に示した変形例のように、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、第１入球口６４への遊技球の入球度合いと、第２入球口６４０への遊技球の入球度合いとが同様となるようにパチンコ機１０の遊技盤１３を構成すると良い。このように構成することで、遊技者の判断によって、何れの入球口へと遊技球を入球させるかを選択することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【６８３５】

さらに、各制御例に記載した通り、大当たり当選に基づいて設定される時短状態（第１時短）よりも、時短当選判定により時短当選したことに基づいて設定される時短状態（第２時短）のほうが、遊技者に有利な時短状態、即ち、時短終了条件が成立し難い時短状態が設定され易くなるように構成している。つまり、時短状態の設定契機に応じて、設定された時短状態の有利度合いを異ならせるように構成している。これにより、時短状態（特定設定）が設定される期間（時短終了条件）を判別された判別結果（設定契機）により可変させることが可能となるので、遊技を多様にすることができ興趣をより向上できるという効果がある。

【６８３６】

この場合、時短状態が設定される前の遊技状態に応じて、第１時短よりも第２時短のほうが遊技者に有利な時短状態となる場合と、第２時短よりも第１時短のほうが遊技者に有利な時短状態となる場合と、を設けると良い。このように構成することで、どの状況で時短状態が設定されたかについても遊技者に興味を持たせることができる。

【６８３７】

より具体的には、例えば、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）が所定数を超えた場合のほうが、超えていない場合よりも、有利な時短状態となり易くなるように構成しても良い。

【６８３８】

次に、上述した第７制御例では、１回の特別図柄抽選において、大当たり当選と、時短当選とに重複して当選可能に構成している（図３１５参照）。これにより、大当たり当選（第１判別結果）と時短当選（第２判別結果）とを重複して判別することが可能に構成されているので、１回の特別図柄抽選において、大当たり当選、時短当選、大当たりと時短との両方に当選と、様々な抽選結果を期待することができる。さらに、第７制御例では、時短当選と大当たり当選とが重複した場合に、重複して当選しなかった場合よりも遊技者に有利な大当たり遊技が実行されるように構成している（図３０６（ｂ）参照）。よって、重複して判別されることで遊技者に有利となる種別の特定遊技が実行され易いので、遊技者に多様な判別結果に対応した特典を付与することで遊技を多様にすることができるという効果がある。

【６８３９】

なお、重複当選した場合のほうが、重複当選していない場合よりも、遊技者に有利な特典を付与する構成として、上述した第７制御例の構成以外を用いても良く、例えば、大当たり遊技が終了した後に設定される遊技状態が、重複当選した場合のほうが、重複当選していない場合よりも、有利な遊技状態（例えば、確変状態、時短状態等）を設定可能に構成しても良い。

【６８４０】

また、上述した第７制御例では、時短当選の判定（第２判別結果であるか否かの判別）を実行した後に、大当たり判定（第１判別結果であるか否かの判別）を実行するように構成しており、１の特別図柄抽選において、時短当選した場合には、当該特別図柄抽選における大当たり判定を時短状態で実行することができるように構成している。このように構成することで、重複当選した場合に実行される特典遊技の有利度合いと、重複当選しなかった場合に実行される特典遊技の有利度合いと、を異ならせることができる。

【６８４１】

次に、上述した第５制御例の第２変形例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第１時短）と、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第２時短）と、で普通図柄の高確率状態が設定されている状態で大当たり当選した場合に遊技者に付与される特典の種別（大当たり遊技終了後に付与される時短回数）を異ならせている（図２８０（ｂ）参照）。よって、設定種別（第１時短、第２時短）に応じて特典遊技の種別における選択割合（大当たり遊技の内容と、付与される時短回数）が可変されるので、同じ普通図柄の高確率状態（第２遊技状態）であっても遊技者へと付与される特典を異なるものとすることができ、遊技状態を多数設定しなくとも遊技を多様にして遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【６８４２】

なお、上述した第５制御例の第２変形例では、設定種別（第１時短と第２時短）に応じて、付与される時短回数に差を設けているが、これに限ること無く、実行される大当たり遊技の内容（例えば、ラウンド遊技数）を異ならせるように構成しても良い。

【６８４３】

さらに、上述した第５制御例の第２変形例では、第１時短よりも第２時短が設定された場合、即ち、大当たり遊技が実行されること無く普通図柄の高確率状態が設定された場合のほうが、終了条件が成立し難い普通図柄の高確率状態が設定され易くなるように構成している。つまり、大当たり遊技中に賞球を獲得すること無く、普通図柄の高確率状態が設定された場合、即ち、第１時短よりも普通図柄の高確率状態が設定されるまでに付与される特典が少ない第２時短のほうが、普通図柄の高確率状態を長くすることができるため、遊技者に対して公平に特典を付与することができるという効果がある。

【６８４４】
さらに、上述した第５制御例の第２変形例では、上述した第５制御例や第５制御例の第１変形例と同様に、通常状態でのみ時短当選判定（第２判別結果の判別）を実行可能に構成している。換言すれば、通常状態以外では、時短当選判定が実行されることを規制している。よって、遊技状態に応じて時短当選判定が実行されないので、設定されている遊技状態に興味をより持たせ、第２判別結果が判別可能となる遊技状態が設定されることを期待させることができるという効果がある。
【６８４５】
加えて、上述した第５制御例の第２変形例では、第１時短が設定されたか第２時短が設定されたかを、遊技者に判別させ難くするように、特別図柄抽選の結果を示すための演出態様を設定可能に構成している（図２７８、及び図２７９参照）。つまり、第１時短が設定される場合には、特別図柄変動時間と、その後の大当たり遊技期間とを合算した第１期間に対して特定演出（図２７８（ａ）参照）を実行し、第２時短が設定される場合には、特別図柄変動時間（確定時間含む）である第２期間に対して特定演出（図２７８（ｂ）参照）を実行するように構成している。
【６８４６】
より具体的には、上述した第１期間と第２期間とが略同一期間となるように、各特別図柄抽選結果に対応させて変動時間や、大当たり遊技期間を予め規定しておき、特定演出の演出期間が同一となるように構成している。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される演出として、演出期間、及び、演出態様が同一の特定演出が実行された後に、普通図柄の高確率状態を示す演出が実行されることになる。よって、第３図柄表示装置８１の表示画面にて実行される演出を注視している遊技者に対して、何れの設定契機で普通図柄の高確率状態が設定されたのかを判別させ難くすることができる。
【６８４７】
次に、上述した第６制御例では、時短状態（第２遊技状態）中においても時短当選判定を実行可能に構成しており、時短状態（第２遊技状態）中に時短当選した場合には、時短終了条件が成立し難い（時短回数が多い、又は、時短当選確率が高い）時短種別の時短状態（第２遊技状態）を設定可能に構成している。
【６８４８】
これにより、時短状態が設定されている期間が長くなるほど、時短終了条件が成立し難い時短種別の時短状態が設定され易くなるため、特典遊技が実行され易くすることができる。
【６８４９】
なお、上述した第６制御例では、図２８６（ａ）に示した通り、設定されている遊技状態に応じて、時短当選確率を異ならせているが、時短当選確率を同一に規定しても良い。また、遊技状態に応じて時短当選確率を異ならせているが、それ以外に例えば、前回の大当たり遊技が実行されてからの特別図柄抽選回数に応じて時短当選確率を異ならせても良い。この場合、前回の大当たり遊技が実行されてからの特別図柄抽選回数が所定回数（例えば、２００回）を超えた場合に、時短当選確率が高くなるように構成すると良い。このように構成することで、特別図柄抽選で長時間大当たり当選していない遊技者に対して、大当たり遊技とは異なる時短当選という特典を付与し易くすることができる。なお、本技術思想は、他の制御例にも適用可能であることは言うまでも無い。
【６８５０】
以上、説明をした各実施形態、或いは各制御例に用いたパチンコ機１０の構成として、以下の構成を用いても良い。
【６８５１】
＜普通図柄の高確率状態に関する構成について＞
上述した各実施形態では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部において、その大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態を設定可能に構成していたが、普通図柄の高

確率状態を設定するための設定契機として、特別図柄抽選の大当たり当選以外の設定契機を設けても良く、例えば、大当たり当選することなく特別図柄変動の実行回数が所定回数（例えば、特別図柄の低確率状態にて実行される特別図柄抽選で大当たり当選する確率の分母の値の２倍）に到達した場合に、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立するように構成しても良い。

【６８５２】

このように構成することで、大当たり当選しない特別図柄抽選（変動）が繰り返し実行される状況、即ち、遊技者の遊技意欲が低下し易い状況が発生した場合に、遊技者に有利な特典（普通図柄の高確率状態）を付与することができるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。

【６８５３】

また、上述した設定契機を成立させるための要素である特別図柄変動の実行回数を、遊技状況に応じて可変可能に構成しても良く、例えば、設定されている遊技状態に応じて普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機を成立させる特別図柄変動の実行回数を異ならせるように構成しても良い。具体的には、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合と、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合、即ち、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態の種別に応じて設定契機を成立させる特別図柄変動の実行回数を異ならせるように構成すると良い。このように構成することで、普通図柄の高確率状態が設定される期待度を、設定されている遊技状態に応じて異ならせることができる。

【６８５４】

なお、この場合、特別図柄の高確率状態が設定されている第２確変状態のほうが、特別図柄の低確率状態が設定されている通常状態よりも、特別図柄抽選で大当たり当選し易いため（特別図柄抽選の大当たり確率が高いため）、第２確変状態が設定されている場合のほうが、通常状態が設定されている場合よりも、少ない特別図柄変動の実行回数で普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立するように構成すると良い。このように構成することで、何れの遊技状態が設定されている状態であっても、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機の成立のし易さを同程度にすることが可能となる。

【６８５５】

一方、第２確変状態が設定されている場合よりも、通常状態が設定されている場合のほうが、少ない特別図柄変動の実行回数で普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立するように構成しても良い。つまり、特別図柄の確率状態においても遊技者に不利な低確率状態が設定されている通常状態（遊技者に最も不利な遊技状態）において、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立し易くすることができるため、遊技者に過剰に不利な遊技を実行され難くすることができる。また、特別図柄変動の実行回数が所定回数に到達した場合に成立する設定契機に基づいて普通図柄の高確率状態が設定され易くなるため、大当たり当選すること無く普通図柄の高確率状態が設定されるという意外性のある遊技を遊技者に提供し易くすることができる。

【６８５６】

さらに、設定されている遊技状態に応じて普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機を異ならせるように構成した場合において、設定されている遊技状態の一部において、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立し得ない（し難い）遊技状態を設けても良く、例えば、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）として複数の種別（例えば、通常ＡＡ、通常ＡＢ）を設定可能に構成し、通常ＡＡの遊技状態が設定されている場合よりも、通常ＡＢの遊技状態が設定されている場合のほうが、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立し易くなるように構成しても良い。

【６８５７】

このように構成することで、通常状態が設定されている遊技機で遊技を行っている遊技者に対して、どのタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されるか？或いは、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立し得る遊技状態であるか？を、予測させな

がら遊技を行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、この場合、現在設定されている遊技状態（種別毎の遊技状態）が、普通図柄の高確率状態の設定契機が成立し易い遊技状態であるか否かを遊技者に予測させることが可能な演出を実行可能に構成すると良い。

【６８５８】

さらに、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態のほうが、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態よりも、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に遊技者に付与される特典（大当たり遊技内容や、大当たり遊技終了に設定される遊技状態）が遊技者に有利となり易い遊技仕様を有する遊技機においては、普通図柄の高確率状態が設定される設定契機が成立するまでの残期間（残特別図柄変動回数）を示す情報と、特別図柄抽選の抽選結果を示すための情報（又は、特別図柄抽選の抽選結果を事前に判別した事前判別結果（先読み結果）を示すための情報）と、に基づいて演出態様を異ならせた演出を実行可能に構成すると良い。

【６８５９】

例えば、特別図柄抽選で大当たりに当選している場合のほうが、当選していない場合よりも実行され易い演出（例えば、リーチ演出）の演出態様を決定する際に、普通図柄の高確率状態が設定される設定契機が成立するまでの残期間（残特別図柄変動回数）を参照し、残特別図柄変動回数が少ない場合、即ち、普通図柄の高確率状態が間もなく設定される第１状況と、残特別図柄変動回数が多く場合、即ち、普通図柄の高確率状態が暫く設定されることが無い第２状況と、で異なる演出態様が決定されるように構成し、第１状況のほうが、第２状況よりも、遊技者に有利な状況であることを報知可能な演出態様でリーチ演出が実行され易くなるようにリーチ演出の演出態様を決定すると良い。

【６８６０】

このように構成することで、大当たり当選を示唆するためのリーチ演出が実行されるタイミングと、普通図柄の高確率状態が設定されるタイミングと、によって異なる演出態様のリーチ演出を実行することが可能となるため、様々な演出態様でリーチ演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。加えて、実行されるリーチ演出の演出態様に基づいて、リーチ演出が実行されたタイミングの有利度合い（普通図柄の高確率状態が設定される直前であるか否か）を遊技者に把握させることが可能となるため、実行中のリーチ演出の演出結果が外れ（特別図柄抽選の結果が外れであることを示す演出結果）となることを遊技者に期待させるという斬新な演出を提供することができる。

【６８６１】

また、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で、大当たり当選すること無く特別図柄抽選が１００回実行された場合に、普通図柄の高確率状態が設定されるように構成している場合であって、普通図柄の低確率状態中に大当たり当選した場合よりも、普通図柄の高確率状態中に大当たり当選した場合のほうが、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が設定され易くなるように構成した遊技機において、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出として、別図柄抽選で大当たりに当選している場合のほうが、当選していない場合よりも実行され易い特定演出（例えば、リーチ演出）を実行可能に構成し、且つ、特定演出の演出態様として、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が設定される大当たりに当選していることを示唆する第１演出態様と、単に大当たり当選を示唆する第２演出態様と、を決定可能とし、普通図柄の高確率状態が設定されるまでの特別図柄変動の残回数に関わらず、第１演出態様の特定演出が実行される頻度を固定し、第２演出態様の特定演出が実行される頻度を、普通図柄の高確率状態が設定されるまでの特別図柄変動の残回数が少なくなるほど低くするように構成しても良い。

【６８６２】

このように構成することで、普通図柄の高確率状態が設定される特別図柄変動回数に近付くほど、特定演出が実行された場合における第１演出態様の選択割合を高くすることができるため、普通図柄の高確率状態が設定される特別図柄変動回数に近い状態（例えば、前回の大当たり遊技終了後からの特別図柄変動回数が９０回～９９回の間）において特定

演出が実行された場合であっても、遊技者を落胆させること無く、特定演出の演出結果に興味を持たせることができる。

【６８６３】

また、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機を成立させる特別図柄変動の実行回数を決定するための回数抽選手段を設け、その回数抽選手段の抽選結果に基づいて設定契機を成立させる特別図柄変動の実行回数を決定しても良い。この場合、例えば、回数抽選手段により決定され得る実行回数の範囲として、最も設定契機が成立し易い実行回数として、特別図柄変動の実行回数が「０」を決定可能に構成すると良い。

【６８６４】

このように構成することで、普通図柄の低確率状態が設定される大当たり種別が設定された場合であっても、実質、普通図柄の高確率状態が設定された場合と同一の遊技状態を設定することが可能となる。

【６８６５】

つまり、同一の遊技状態が設定されている状態で、同一の大当たり種別（普通図柄の低確率状態が設定される大当たり種別）が設定された場合においても、回数抽選手段の抽選結果に基づいて、大当たり遊技終了後（１回目の特別図柄変動が実行されるまで）に設定される遊技状態（普通図柄の確率状態）を異ならせることができる。

【６８６６】

よって、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を予測させ難くすることができると共に、意外性のある遊技を遊技者に提供することができる。

【６８６７】

また、上述した回数抽選手段が実行されるタイミングは適宜設定すれば良く、例えば、大当たり遊技が終了するタイミングでも良いし、特別図柄変動が所定回数（５０回）実行される毎に回数抽選手段を実行可能に構成しても良い。この場合、回数抽選手段の抽選結果として決定された特別図柄変動の実行回数を既に経過している場合には、回数抽選手段による抽選が実行された直後に普通図柄の高確率状態が設定されるように構成すれば良い。

【６８６８】

このように、特別図柄変動が所定回数（５０回）実行される毎に回数抽選手段を実行可能に構成することにより、大当たり当選すること無く特別図柄変動が複数回実行している期間内で、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機の内容（設定契機が成立する特別図柄変動回数）を異ならせることが可能となる。よって、どのタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されるかを遊技者に予測させ難くすることができる。なお、この場合、大当たり遊技が終了してから次の大当たりに当選するまでの間における回数抽選手段による回数抽選の実行回数に基づいて、抽選によって決定される特別図柄変動の実行回数の範囲を異ならせると良く、具体的には、回数抽選の実行回数が増加するほど、普通図柄の高確率状態が設定され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり間で実行された特別図柄変動回数が増加するほど、普通図柄の高確率状態を設定し易くすることができるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうこうと抑制することができる。

【６８６９】

加えて、上述した回数抽選手段では、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立する特別図柄変動回数を決定するための抽選が実行されるものであったが、これに限ること無く、例えば、回数抽選手段が実行されてから、普通図柄の高確率状態が設定されるまでに要する特別図柄変動回数を決定するように回数抽選手段の内容を構成しても良い。

【６８７０】

さらに、特別図柄変動が所定回数（５０回）実行される毎に回数抽選手段を実行する構成、即ち、特別図柄変動の実行に基づいて所定の抽選条件が成立した場合に回数抽選手段を実行可能に構成した遊技機において、上述した回数抽選手段に代えて、普図高確抽選手

段を設け、この普図高確抽選手段に当選した場合に、普通図柄の高確率状態を設定するように構成しても良い。

【６８７１】

なお、普通図柄の高確率状態の設定契機としてさらに別の設定契機を設けても良く、例えば、特別図柄抽選の結果が大当たり当選以外の特定の抽選結果（例えば、小当たり当選）となった回数を計測する計測手段を設け、その計測手段の計測結果が所定の計測結果である場合に、普通図柄の高確率状態を設定する設定契機が成立するように構成しても良いし、前回の大当たり遊技が終了してからの遊技結果（出玉の増減）が所定範囲を超えた場合（例えば、出玉の減少度合いが著しく激しい場合）に普通図柄の高確率状態を設定する設定契機が成立するように構成しても良い。

【６８７２】

さらに、普通図柄の高確率状態を設定する設定契機の成立度合い（成立のし易さ）を、過去の遊技結果に応じて異ならせても良く、例えば、過去の当選した大当たりが、遊技者に不利な大当たりに偏っている場合、即ち、遊技者に不利となる遊技が所定期間継続している場合において、普通図柄の高確率状態を設定する設定契機が成立し易くなるように構成しても良いし、遊技者に有利となる遊技が所定期間継続している場合において、普通図柄の高確率状態を設定する設定契機が成立し難くなるように構成しても良い。このように構成することで、長時間遊技を行っている遊技者に対して、過剰に不利な遊技、或いは、過剰に有利な遊技が継続して実行されてしまうことを抑制することができる。

【６８７３】

上述した各実施形態においては、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状態において時短終了条件が成立した場合に、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）を設定するように構成している。そして、時短終了条件として、特別図柄変動回数が所定回数（例えば、１００回）実行された（される）場合に成立する時短終了条件が設定されるように構成している。

【６８７４】

なお、時短終了条件の内容はこれに限ること無く、例えば、特別図柄の種別に応じて異なる時短終了条件を設定しても良く、具体的には、第１特別図柄の変動回数が第１回数実行された場合や、第２特別図柄の変動回数が第２回数実行された場合や、第１特別図柄の変動回数と第２特別図柄の変動回数との合算回数が第３回数実行された場合等で時短終了条件が成立するように構成しても良い。

【６８７５】

また、特別図柄変動の実行回数に基づいて成立する時短終了条件を設定する場合には、その時短終了条件が成立する特別図柄変動回数として、様々な回数を設定可能に構成しても良く、上述した各実施形態に示した通り、特別図柄変動回数が１００回に到達した場合以外に、特別図柄変動回数が１００回よりも多い回数（例えば、２００回）実行された場合に時短終了条件が成立するように構成しても良いし、１００回よりも少ない回数（例えば、５０回）実行された場合に時短終了条件が成立するように構成しても良い。さらに、時短状態を設定させるために成立した設定契機（大当たり種別や特別図柄変動回数等）に応じて、時短終了条件の内容を異ならせても良く、１の設定契機が成立した場合よりも、他の設定契機が成立した場合のほうが、時短終了条件が成立し易くなるように、時短終了条件が成立する特別図柄変動回数を少なくするように構成すると良い。このように構成することで、時短状態が設定された場合において、どのタイミングで時短状態が終了するのかを遊技者に分かり難くすることができると共に、どの設定契機が成立したことに基づいて時短状態が設定されたのかについて遊技者に興味を持たせることができる。

【６８７６】

加えて、時短終了条件を成立させる要素として特別図柄変動の実行回数以外の要素を用いても良く、例えば、特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果（小当たり）となった回数が所定回数に到達した場合に時短終了条件が成立するように構成しても良い。

【６８７７】

また、時短終了条件が成立したことに基づいて時短状態を終了させるタイミングとしては、対応する特別図柄変動（抽選）の開始タイミングでも良いし、対応する特別図柄変動の停止タイミングでも良いし、対応する特別図柄変動の次の特別図柄抽選が実行されるまでの特定タイミングでも良い。さらに、当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）の開始タイミングや、終了タイミングで時短状態を終了させても良いし、普通図柄変動の開始タイミングや停止タイミング、普図当たり遊技の開始タイミングや終了タイミングで時短状態を終了させても良い。

【６８７８】

この場合、何れの時短終了条件が成立した場合であっても、同一のタイミングで時短状態を終了させるように構成しても良いし、成立した時短終了条件の種別に応じて異なるタイミングで時短状態を終了させるように構成しても良く、例えば、特別図柄変動の実行回数に基づいて時短終了条件が成立した場合には、特別図柄変動に関わる所定タイミングで時短状態を終了させ、特別図柄抽選の結果に基づいて時短終了条件が成立した場合（小当たり当選等）には、その抽選結果に基づいて実行される当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）に関わる所定タイミングで時短状態を終了させるように構成すると良い。このように構成することで、成立した時短終了条件の種別に応じて、時短状態を終了させるタイミングを異ならせることができるため、時短状態がいつまで継続するのかをより分かり難くすることができる。

【６８７９】

上述した各実施形態では、遊技状態として、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合において、大当たり当選すること無く、出玉を増加させることが可能な遊技性（頻繁に発生する小当たり遊技によって出玉を増加させることが可能な遊技性）で遊技が実行されるように構成しているが、大当たり当選すること無く、出玉を増加させることが可能な遊技性として、異なる遊技性を用いることにより、他の遊技状態が設定されている状態であっても、出玉を増加させることが可能となるように構成しても良い。

【６８８０】

例えば、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に球が入球し易くなる入球口（例えば、右第１入球口６４ｂ２）に球が入球した場合に払い出される賞球数として多くの賞球数を設定することにより、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に、大当たり当選すること無く、出玉を増加させることが可能となるように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄の大当たり当選を目指す遊技と、普通図柄の当たり当選を目指す遊技と、を遊技者に重複して実行させることができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上することができる。

【６８８１】

さらに、普通図柄の高確率状態が設定される第１遊技状態（時短状態）と、第２遊技状態（確変状態）とで、単位時間当たりにおける出玉数を異ならせるために普通図柄変動時間の長さを異ならせたり、普図当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技の遊技期間のうち、実際に球を右第１入球口６４ｂ２へと入球させることが可能な期間の長さを異ならせたりすることができるように構成しても良く、第１遊技状態のほうが、第２遊技状態よりも、単位時間当たりにおいて多くの出玉を獲得可能に構成しても良い。

【６８８２】

なお、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で、大当たり当選すること無く出玉を増加させることが可能な性能を有した遊技機に対して、普通図柄の高確率状態を設定させるための設定契機として上述した設定契機（特別図柄変動回数に基づいて成立する設定契機）を設けると良い。これにより、普通図柄の低確率状態である通常状態において大当たり当選すること無く長時間の間、特別図柄変動（抽選）を実行している遊技者に対して、普通図柄の高確率状態を設定し、出玉を増加させる遊技（救済遊技）を実行させることが可能となる。よって、遊技者に対して過剰に不利な遊技結果となる遊技が実行されることを抑制することができる。

【６８８３】
上述した通り、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）において大当たり当選すること無く実行される遊技によって出玉を増加させることが可能な構成としては、例えば、時短状態中に継続して発射される球数に対して、払い出される賞球数が同等或いは、若干（発射された球数の１倍～１．２倍程度の範囲）多くなるように構成すれば良い。このように構成することで、時短状態中の遊技が長くなり易い遊技仕様（例えば、特別図柄の大当たり確率が低い遊技仕様や、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動パターンとして比較的長い変動時間が設定される遊技仕様）の遊技機であっても、長時間継続する時短状態中の遊技に対して遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。
【６８８４】
以上、普通図柄の高確率状態に関する構成について説明をしたが、同様の内容を特別図柄の高確率状態に関する構成として適用しても良い。この場合、上述した内容の普通図柄に対応する要素を、特別図柄へと変更した内容の構成を適用すれば良い。このように構成することで、特別図柄の確率状態（低確率状態、高確率状態）に対しても、どのタイミングで設定されるかを遊技者に分かり難くすることができ、遊技の興趣を向上させることが出来る。さらに、普通図柄、特別図柄の何れに対しても、上述した内容の構成を用いても良い。
【６８８５】
＜特別図柄の高確率状態に関する構成について＞
上述した各実施形態では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別に応じて、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される割合として、第１特別図柄に対応する大当たり種別と、第２特別図柄に対応する大当たり種別と、で同一の割合が予め規定されている構成を用いているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定可能な大当たり種別が設定されている状態（特別図柄の高確率状態を設定するための権利を獲得している状態）において、大当たり遊技中に球を特定領域へと通過させることにより、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定するように構成し、第１特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技と、第２特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技とで、大当たり遊技中に特定領域へと球を通過させることが可能な有利大当たり遊技と、大当たり遊技中に特定領域へと球を通過させ難い不利大当たり遊技と、の実行割合を異ならせるように構成しても良い。
【６８８６】
このように構成することで、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される割合として、第１特別図柄に対応する大当たり種別と、第２特別図柄に対応する大当たり種別と、で同一の割合を予め規定している場合であっても、実際に特別図柄の高確率状態が設定される割合を、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、で異ならせることが可能となる。
【６８８７】
なお、それ以外の構成を用いても良く、例えば、第１特別図柄に対応する大当たり種別と、第２特別図柄に対応する大当たり種別とで、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される割合を異ならせて予め規定するように構成しても良い。この場合、さらに、大当たり当選した時点における遊技状態（当選時遊技状態）におうじて、同一の特別図柄種別に対して、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される割合を異ならせるように予め規定するように構成しても良い。
【６８８８】
また、所定の設定抽選を実行可能に構成し、その設定抽選の結果に基づいて、各特別図柄の大当たり種別に対して大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定されるか否かを決定する情報を付与するように構成しても良い。つまり、予め定められている大当たり種別に対して、当該大当たり種別が設定された場合において設定される遊技状態の種別

を、遊技状況に応じて異ならせるように構成しても良い。この場合、遊技状況としては、例えば、所定期間内における大当たり当選状況や、大当たり遊技間に実行された特別図柄変動回数や、遊技者が獲得している出玉量等があり、遊技状況の判別結果が、遊技者に不利な判別結果である場合のほうが、遊技者に有利な判別結果である場合よりも、特別図柄の高確率状態が設定され易くなるように構成すると良い。これにより、遊技者に対して過剰に不利な遊技結果となる遊技が実行されることを抑制することができる。

【６８８９】

また、同様に、特別図柄の高確率状態が設定されている状態において大当たり当選した場合に、その大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定される割合に対しても、上述した内容を適用して構成しても良い。

【６８９０】

上述した各実施形態では、特別図柄の高確率状態が設定されている状態における特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別に応じて、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定される割合として、第１特別図柄に対応する大当たり種別と、第２特別図柄に対応する大当たり種別と、で同一の割合が予め規定されている構成を用いているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定可能な大当たり種別が設定されている状態（特別図柄の高確率状態を設定するための権利を獲得している状態）において、大当たり遊技中に球が特定領域を通過しなかったことにより、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態を設定するように構成し、第１特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技と、第２特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技とで、大当たり遊技中に特定領域へと球を通過させることが可能な有利大当たり遊技と、大当たり遊技中に特定領域へと球を通過させ難い不利大当たり遊技と、の実行割合を異ならせるように構成しても良い。

【６８９１】

このように構成することで、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定される割合として、第１特別図柄に対応する大当たり種別と、第２特別図柄に対応する大当たり種別と、で同一の割合を予め規定している場合であっても、実際に特別図柄の低確率状態が設定される割合を、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、で異ならせることが可能となる。

【６８９２】

なお、それ以外の構成を用いても良く、例えば、第１特別図柄に対応する大当たり種別と、第２特別図柄に対応する大当たり種別とで、特別図柄の高確率状態中に当選した大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定される割合を異ならせて予め規定するように構成しても良い。この場合、さらに、大当たり当選した時点における遊技状態（当選時遊技状態）に応じて、同一の特別図柄種別に対して、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定される割合を異ならせるように予め規定するように構成しても良い。

【６８９３】

また、所定の設定抽選を実行可能に構成し、その設定抽選の結果に基づいて、各特別図柄の大当たり種別に対して大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定されるか否かを決定する情報を付与するように構成しても良い。つまり、予め定められている大当たり種別に対して、当該大当たり種別が設定された場合において設定される遊技状態の種別を、遊技状況に応じて異ならせるように構成しても良い。この場合、遊技状況としては、例えば、所定期間内における大当たり当選状況や、大当たり遊技間に実行された特別図柄変動回数や、遊技者が獲得している出玉量等があり、遊技状況の判別結果が、遊技者に有利な判別結果である場合のほうが、遊技者に不利な判別結果である場合よりも、特別図柄の低確率状態が設定され易くなるように構成すると良い。これにより、遊技者に対して過剰に有利な遊技結果となる遊技が実行されることを抑制することができる。

【６８９４】

さらに、上述した各実施形態では、特別図柄の高確率状態を終了させるための終了条件として、特別図柄抽選の大当たり当選に基づく終了条件を設定可能に構成しており、特別

図柄の高確率状態が設定された場合において、次の大当たりに当選するまで特別図柄の高確率状態が継続するように構成していたが、これ以外の終了条件を設けても良く、上述した各実施形態における普通図柄の高確率状態を終了させるための時短終了条件として用いた構成を、特別図柄の高確率状態を終了させるための終了条件として用いても良い。

【６８９５】

具体的には、特別図柄の高確率状態が設定されてからの特別図柄変動回数が特定回数（例えば、１５０回）に到達した場合に終了条件が成立するように構成しても良い。これにより、大当たり当選する確率が高い特別図柄の高確率状態を、大当たり当選することなく終了させることが可能となるため、特別図柄の高確率状態が設定されている遊技状態を遊技している遊技者に対して、終了条件が成立するよりも前に大当たり当選させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【６８９６】

また、上述した終了条件と、時短終了条件と、を両方有するように遊技機を構成しても良く、この場合、終了条件として設定される特別図柄変動の実行回数と、時短終了条件として設定される特別図柄変動の実行回数と、が異なる実行回数となるように構成すると良い。このように構成することで、各終了条件が成立する毎に遊技状態を切り替えることが可能となるため、遊技者に対して飽きの来ない遊技を提供することができる。

【６８９７】

さらに、終了条件として設定される特別図柄変動回数として、第１変動回数と、その第１変動回数とは異なる第２変動回数と、を少なくとも含む複数の変動回数の中から１の特別図柄変動回数を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、終了条件が成立するタイミングを遊技者に分かり難くさせることができる。

【６８９８】

また、終了条件として設定される特別図柄変動回数を異ならせることが可能に構成した遊技機に対して、特別図柄変動回数に関わる終了条件を設定可能に構成する場合には、終了条件として設定可能な特別図柄変動回数のうち、第１変動回数を、時短終了条件が成立する特別図柄変動回数よりも少ない変動回数とし、第１変動回数とは異なる第２変動回数を、時短終了条件が成立する特別図柄変動回数よりも多い変動回数とするように構成すると良い。このように構成することで、設定される終了条件に応じて、終了条件と時短終了条件とのうち、先に成立する条件を異ならせることができる。

【６８９９】

よって、例えば、第１確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状況において、次に設定される遊技状態が第２確変状態）（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）となるか、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）となるかを、設定されている終了条件の内容に応じて異ならせることができるため、遊技者に対して、設定されている終了条件の内容に興味を持たせながら、次に設定される遊技状態を予測させる遊技を実行させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【６９００】

なお、このように、終了条件や時短終了条件として異なる内容を設定可能に構成した遊技機においては、現在設定されている各条件の内容を示すための情報を、遊技者に報知可能な報知演出を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、各条件が成立し得るタイミングや、設定されている各条件の内容を、遊技者に予測させるための情報を遊技者に付与することができるため、実行される報知演出に対して興味を持たせることができ、演出効果を高めることができる。

【６９０１】

以上、特別図柄の高確率状態を終了させるための終了条件として、特別図柄変動の実行回数に基づいて成立する終了条件について説明をしたが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるための抽選（転落抽選）を、特別図柄の大当たり抽選（特別図柄抽選）とは別に実行可能に構成し、その転落抽選に当選した場

合に終了条件が成立するように構成しても良い。この場合においても、転落抽選の当選確率や、特別図柄抽選が１回実行される期間における転落抽選の実行回数を異ならせることが可能に構成することで特別図柄の高確率状態中における終了条件の成立のし易さを異ならせるように構成しても良い。これにより、特別図柄の高確率状態が設定されてから終了条件が成立するタイミングを遊技者に分かり難くさせることができる。

【６９０２】

＜高確率状態を連続して設定可能な期間に上限を設ける機能（リミット機能）について＞

特別図柄の確率状態として高確率状態と低確率状態を、普通図柄の確率状態として高確率状態と低確率状態を、それぞれ設定可能であって、設定される確率状態に応じて異なる有利度合いの遊技状態を設定可能な遊技機において、遊技者に有利となる確率状態（例えば、高確率状態）が連続して設定される回数に上限を設定し、上限に到達した場合に遊技者に有利となる確率状態（例えば、高確率状態）を、その確率状態よりも不利な確率状態（例えば、低確率状態）を強制的に設定する機能（リミット機能）を設けることで、遊技者に有利な遊技状態が過剰に設定されてしまい、遊技者に対して過剰に有利な遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

【６９０３】

このようなリミット機能を有する遊技機において、成立するリミット設定条件に応じて、リミット機能の発動条件を異ならせるように構成しても良く、具体的には、大当たり当選した場合に設定される大当たり種別に基づいて、リミット機能が発動し易い第１発動条件と、その第１発動条件よりも発動し難い第２発動条件と、のうち、何れかの発動条件を選択し、設定するように構成しても良い。

【６９０４】

具体的には、特別図柄の高確率状態が連続して設定される回数に上限を設定し、上限に到達した場合に特別図柄の低確率状態を強制的に設定する確変リミット機能を有する遊技機において、大当たり種別に応じて確変リミット機能が発動するまでの上限値を異ならせて設定可能に構成し、第１大当たり種別が設定された場合には上限が「５回」、第１大当たり種別とは異なる第２大当たり種別が設定された場合には上限が「３回」となるように発動条件を設定可能に構成すると良い。

【６９０５】

このように構成することで、発動条件として設定された値に応じて、遊技者に有利な遊技状態で遊技を継続して実行可能な有利遊技期間の長さを、設定される大当たり種別に基づいて異ならせることができる。

【６９０６】

なお、上述した例では、特別図柄の高確率状態に対するリミット機能（確変リミット機能）について説明をしたが、これに限ること無く、普通図柄の高確率状態に対するリミット機能（時短リミット機能）に対して上述した内容を適用しても良いし、各リミットに対して、上述下内容を複合させて適用しても良い。さらに、図柄種別の確率状態として、低確率状態のほうが高確率状態よりも遊技者に有利な遊技状態となり得る遊技仕様の遊技機に対しては、低確率状態が連続して設定される回数に対して上限を設定し、上限に到達した場合に高確率状態を強制的に設定するリミット機能を設けても良い。

【６９０７】

加えて、上述した例では、遊技者に過剰に有利な遊技の実行を抑制することを目的として上述したリミット機能を用いているが、リミット機能を他の目的のために用いても良く、例えば、遊技者に不利な遊技状態（低確率状態）が連続して設定される回数に上限を設け、上限に到達した場合に、遊技者に有利な遊技状態（高確率状態）を強制的に設定するリミット機能を設けても良い。このように構成することで、遊技者に過剰に不利な遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

【６９０８】

＜特定領域を球が通過したことに基づいて当たり遊技を実行可能な構成について＞

上述した各実施形態では、特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に、大当たり遊技を実行可能に構成していた。遊技者に有利な大当たり遊技の実行契機として別の実行契機を設けても良く、例えば、球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと球が入球したことに基づいて動作条件が成立した場合に、第１状態と、その第１状態とは異なる第２状態とに可変可能な可変パターンで開放動作される可変手段と、その可変手段が第１状態へと可変された場合に、第２状態へと可変された場合よりも球が入球し易い第２入球手段と、その第２入球手段へと入球した球が通過可能な特定領域と、その特定領域へと球が通過したことに基づいて大当たり遊技を実行可能な大当たり遊技実行手段と、を有する構成、即ち、球が特定領域を通過したことに基づいて大当たり遊技の実行契機が成立するように構成した遊技機（所謂、２種仕様）としても良い。このように構成することで、第２入球手段へと入球した球の挙動によって、大当たり遊技が実行されるか否かが決定されるため、遊技者に対して球の挙動を楽しませることができる。

【６９０９】

なお、このような２種仕様の遊技機において、上述した入球手段へと球が入球したことに基づいて動作条件が成立するように構成しても良いし、入球手段へと球が入球したことに基づいて動作抽選を実行し、その動作抽選に当選した場合に動作条件が成立するように構成しても良く、前者の場合は、入球手段へと球が入球したことにより必ず動作条件を成立させることができるため、遊技者に対して球の挙動に興味を持たせ易くすることができる。一方、後者の場合は、入球手段へと球が入球したとしても動作抽選で当選しない限り動作条件が成立しないため、入球手段への球の入球頻度を高めることができる。

【６９１０】

さらに、上述した２種仕様の遊技機において、第２入球手段へと入球した球の流路として、特定領域を通過可能な第１流路と、その第１流路よりも特定領域を通過困難な第２流路とを少なくとも含む複数の流路を設け、さらに、第２入球手段へと入球した球を複数の流路の何れかへと振分可能な振分手段を設け、その振分手段の振分状況に応じて第２入球手段に入球した球が特定領域を通過する割合を可変させるように構成しても良い。

【６９１１】

このように構成することで、振分手段の振分状況によって、大当たり遊技の実行契機の成立度合いを異ならせることができるため、第２入球手段へと入球した球がどのタイミングで振分手段へと到達するのかに興味を持たせることができる。

【６９１２】

上述した通り、振分手段の振分状況によって、大当たり遊技の実行契機の成立度合いを異ならせることが可能な構成を有する遊技機においては、振分手段の振分動作内容として、パチンコ機１０に電源が投入されてから常時一定の動作が実行されるように構成しても良いし、入球手段への球の入球、動作条件の成立、或いは、第２入球手段への球の入球の何れかに基づいて、常時一定の動作が実行されるように構成しても良い。

【６９１３】

さらに、振分手段の振分動作内容を成立条件に応じて異ならせても良く、例えば、動作抽選に当選した場合における当選種別に応じて、特定領域を球が通過し易い第１振分動作内容と、第１振分動作内容よりも特定領域を球が通過し難い第２振分動作内容とを少なくとも含む複数の振分動作内容のうち何れかの振分動作内容を決定し、振分手段を動作させるように構成しても良い。

【６９１４】

また、特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、特定領域を球が通過した場合と、の何れにおいても大当たり遊技の実行契機が成立可能に構成された遊技機（所謂、１種２種混合仕様）において、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技中に、球が特定領域を通過することにより、実行中の大当たり遊技の実行期間を延長可能、換言すれば、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技中に、球が特定領域を通過することにより、実行中の大当たり遊技が途中で終了すること無く継続可能となるように構成しても良い。即ち、特別図柄抽選で大当たり当選した

ことに基づいて実行される大当たり遊技中に、球が特定領域を通過しなかった場合には、実行中の大当たり遊技が延長されない（強制的に終了される）ように構成しても良い。
【６９１５】
このように構成することで、特別図柄抽選の結果と、特定領域に向けて流下する球の挙動との両方に対して遊技者に興味を持たせることができる。
【６９１６】
＜球の落下方向に変化を与えるための構成について＞
パチンコ機１０に構成される遊技盤１３に形成される遊技領域を流下する球の流下方向（落下方向）に変化を与えるための構成として、上述した各実施形態にて用いた釘部材、即ち、重力方向に逆らうことの無い範囲で球の流下方向に変化を与えることが可能な部材とは別に、重力方向とは異なる方向（例えば、上昇方向）に向けて球を移動させるための手段を設けても良く、例えば、電気的駆動源を用いたり、他の球の移動エネルギーを用いたりすることで、重力方向とは異なる方向（例えば、上昇方向）に向けて球を移動させる（例えば、上昇させる）ための移動手段を設けても良い。
【６９１７】
このように構成することで、遊技領域を流下する球の移動方向を、重力方向とは異なる方向も含めた様々な方向にすることができるため、球の挙動を注視する遊技者に対して意外性のある球の移動を提供することができる。また、遊技領域の最下流付近に到達した球、即ち、遊技者に特典が付与される入球口へと入球しなかった球を、遊技領域の上流側へと移動（上昇）させることが可能となるため、１の球の挙動に対して最後まで遊技者に期待を持たせることができる。
【６９１８】
さらに、例えば、球が通過可能なゲート部材を遊技領域に設け、そのゲート部材を球が通過した場合に所定の特典を付与可能に構成した遊技機において、そのゲート部材を通過した球が到達し得る領域に移動手段を設け、移動手段によってゲート部材よりも上方に球が排出されるように構成すると良い。このように構成することで、１の球によって複数の特典を遊技者に付与可能という斬新な遊技性を提供することが可能となる。
【６９１９】
また、上述した移動手段を、当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）中に球が入球し易くなる領域（例えば、当たり遊技中に開放される入賞装置の内部領域）に設けても良い。このように構成することで、入賞装置の内部において球を上昇させることが可能となるため、例えば、大当たり遊技の特定ラウンド中に球を特定領域へと通過させることで遊技者に有利な特典を付与可能に構成された遊技機において、特定ラウンドよりも前のラウンドで入賞装置へと入賞した球を、移動手段によって上昇させることで、所定期間の間、滞留させ、滞留されている球が排出されるタイミングに応じて、特定ラウンド中に特定領域を通過可能に構成することが可能となる。
【６９２０】
このように、球を所定期間の間、特定の領域範囲内で滞留させるために移動手段を用いても良い。このように構成することで、特定の領域範囲内から球が排出されるタイミングを遊技者に予測させ難くすることができる。
【６９２１】
＜入球口への球の入球に作用して、別の入球口を開放させる構成について＞
遊技球が入球可能な第１作動口と、その第１作動口へと遊技球が入球したことに作用して、第１作動口へと遊技球が入球し易くなる第１状態に作動する第１作動部材と、を設け、第１作動部材が、第１作動口へと所定数（例えば、２個）の遊技球が入球したことに作用して、第１状態よりも第１作動口へと遊技球が入球し難くなる第２状態へと作動するように構成する。
【６９２２】
そして、第１作動口へと入球した遊技球が特定領域に入球したことに作用して、第１作動口とは異なる第２作動口へと遊技球が入球可能な第３状態へと作動する第２作動部材を

設ける。この第２作動部材は、第２作動口へと所定数（例えば、１個）の遊技球が入球した場合に第３状態よりも第２作動口へと遊技球が入球し難い第４状態へと作動するように構成する。

【６９２３】

このように構成することにより、第１作動口へと遊技球が入球したことに基づいて、第２作動部材が第３状態へと作動することにより第２作動口へと遊技球を入球させることが可能となり、その状態で第２作動口へと遊技球を１個入球させることにより第２作動部材が第４状態へと作動する。そして、第１作動部材が第１状態である第１作動口へと再度遊技球を入球させることにより、第２作動部材を再度第３状態へと再度作動させ、第２作動口へと遊技球を入球させることが可能となる。

【６９２４】

より具体的には、第１作動部材が第２状態である状態で第１作動口へと遊技球を入球させた場合に、最大で４個の球を作動口（第１作動口、第２作動口）へと入球させることが可能になる。さらに、第２作動口へと入球した遊技球が、第２特定領域へと入球したことに基づいて第１当否抽選（第１普通図柄の抽選）を実行し、第１当否抽選の結果が当たり当選（当たり確率約１／２）である場合に、第１可変入球手段への遊技球の入球を規制可能な第１普通電動役物を第１閉鎖条件（例えば、５．８秒経過、或いは、４個入賞）が成立するまで開放動作（第１可変入球手段への遊技球の入球を許容可能な状態へと可変）させる。そして、第１可変入球手段に入球した遊技球が入球可能な第３特定領域へと入球したことに基づいて、第２当否抽選（第２普通図柄抽選）を実行し、第２当否抽選の結果が当たり当選（当たり確率約１／１）である場合に、第２可変入球手段への遊技球の入球を規制可能な第２普通電動役物を第２閉鎖条件（例えば、５．８秒経過、或いは、４個入賞）が成立するまで開放動作（第２可変入球手段への遊技球の入球を許容可能な状態へと可変）させる。そして、第２可変入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４特定領域へと入球したことに基づいて、第３当否抽選（第３普通図柄抽選）を実行し、第３当否抽選の結果が当たり当選（当たり確率約１／１）である場合に、第３可変入球手段への遊技球の入球を規制可能な第３普通電動役物を第３閉鎖条件（例えば、５．８秒経過、或いは１０個入賞）が成立するまで開放動作（第３可変入球手段への遊技球の入球を許容可能な状態へと可変）させるように構成すると良い。

【６９２５】

この場合、第１作動口へと遊技球を入球（入賞）させたことに基づいて各作動口へと入賞させることが可能となる遊技球の最大入賞数を、第１作動口への最大入賞数「２」に、第１作動口への最大入賞数（２）に対して、第１作動口へと遊技球を入賞させる毎に、入賞可能となる第２作動口への最大入賞数（１）を乗じた値「２」を加算させた「４」と算出しても良いし、第１作動口へと遊技球を入球（入賞）させたことに基づいて実行される当たり遊技（複数の普通電動役物を用いた当たり遊技）が実行されるまでの期間において各作動口へと入賞させることが可能となる遊技球の数を最大入賞数、即ち、当たり遊技を１回実行させるまでに要する入賞数（第１作動口への入球数「１」に、第２作動口への入球数「１」を加算した「２」）として算出するように構成しても良いし、第１作動口への最大入賞数に、第１作動口への最大入賞数に対して、第１作動口へと遊技球を入賞させる毎に、入賞可能となる第２作動口への最大入賞数を除した値を加算させたものを最大入賞数としても良い。

【６９２６】

そして、最大入賞数が予め定められた制限数に到達した場合に当たり遊技を終了させるように構成し、切替条件が成立したことに基づいて、制限数に到達したか否かを判別する際に算出される最大入賞数の値を、上述した様々な算出式により算出された値（最大入賞数）の中から切り替えて参照するように構成しても良い。そして、切り替えられた値が制限数に到達していない場合は、切り替えた後の最大入賞数が制限数に到達するまで当たり遊技を延長可能に構成しても良い。

【６９２７】

つまり、算出後の値を異ならせることが可能な様々な算出式を用いて、第１作動口へと遊技球が入賞した場合において一連の遊技の流れで複数の作動口へと入賞させることが可能な遊技球数が制限数となるように各作動口への最大入賞数を規定しておき、条件に応じて、最大入賞数を特定するための算出式を異ならせて特定し、特定した算出式に対応して規定された各作動口への最大入賞数に基づいて当たり遊技を実行するように構成しても良い。

【６９２８】

このように構成することで、特定された算出式によって、当たり遊技の内容（各作動口、各可変入球手段への合計入賞数）を異ならせることができる。

【６９２９】

また、上述した最大入賞数の値を条件に応じて異ならせるように構成しても良く、例えば、第１条件が成立した場合には、第１作動口への最大入賞数を「２」から「３」へと変更し、第１条件とは異なる第２条件が成立した場合には、第１作動口への最大入賞数を「２」から「１」へと変更するように構成しても良い。このように構成することで、成立する条件に応じて、第１作動口へと遊技球が入球したことを契機に実行される当たり遊技（各作動口、可変入球手段へと遊技球を入球させる遊技）の内容を異ならせることができるため、遊技者に有利な有利成立条件（当たり遊技中に付与される賞球数の合計が多くなる設定がされる成立条件）が成立すること、及び有利成立条件が成立している状態で当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【６９３０】

＜複数段階の設定値を設定可能な遊技機について＞

大当たり抽選に係る確率の組み合わせ（通称、設定と称される）が複数段階設けられ、遊技店側で設定を変更することが可能に構成されているパチンコ機として実施してもよい。

【６９３１】

なお、複数段階の設定が設けられているパチンコ機としては、大当たり確率の組み合わせ（低確率状態における大当たり確率と、確変状態における大当たり確率との組み合わせ）を複数段階（例えば、６段階）のいずれかに設定することが可能なものが代表例として挙げられるが、これに限られるものではない。大当たり確率の組み合わせに代えて、又は加えて、例えば、大当たりとなった場合に決定される各大当たり図柄（各大当たり種別）の割合を、設定に応じて可変させることが可能なパチンコ機として実施してもよい。即ち、設定に応じて遊技者に有利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたり、遊技者に不利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたりしてもよい。より具体的には、例えば、ラウンド数が多い（例えば、１６ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、ラウンド数が少ない（例えば、２ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりすることにより、設定毎の有利度合いを可変させる構成としてもよい。また、例えば、大当たり終了後に多い時短回数（例えば、１００回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、少ない時短回数（例えば、０回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。更に、大当たり終了後に有利な遊技状態（例えば、確変状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、不利な遊技状態（例えば、通常状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。また、特定の設定でのみ決定される割合が大幅に高くなる（他の設定ではほぼ決定されることがない）大当たり種別を設ける構成としてもよい。具体的には、例えば、設定を１から６の６段階で設定可能に構成しておき、最も有利な設定を設定６とする。そして、設定６では、大当たりとなった場合に２％の割合でラウンド数が６ラウンドの大当たりが決定される一方で、他の設定では０．０１％の割合でしか６ラウンドの大当たりが決定されない構成としてもよい。このように構成することで、大当たりが６ラウンドで終了した時点で、最も有利な設定６である可能性が極めて高くなるので、遊技者に対して大当たりのラウンド数に注目して遊技を行わ

せることができる。また、これに代えて、又は加えて、例えば、設定６では、大当たり終了後に６６回の時短回数が付与される大当たり種別となる割合が他の設定よりも高くなるように構成してもよい。このように構成することで、時短状態が終了する回数に注目して遊技を行わせることができる。また、これらに代えて、又は加えて、例えば、大当たり遊技の実行中に他の大当たり種別とは異なる作動パターンで大入賞口（若しくは大入賞口の内部の役物等）が作動する大当たり種別を設ける構成とし、当該大当たり種別が特定の設定で決定され易くなる（決定される割合が高くなる）ように構成してもよい。また、大当たりの確率の組み合わせを設定に応じて可変させる場合において、低確率状態では、遊技者に有利な設定であるほど大当たり確率を高くする一方で、確変状態では、遊技者に不利な設定であるほど大当たり確率を高くする構成としてもよい。本構成は、特に、確変状態において、特別図柄の抽選回数が多くなる程持ち球を増加させ易い（発射された遊技球の数よりも、払い出される賞球数の方が多くなり易い）タイプの遊技機において有効である。より具体的には、例えば、確変状態が次に大当たりに当選するまで継続する構成であり、且つ、確変状態では高確率で小当たりとなるタイプの遊技機に適用することで、高設定の優位性をより高めることができる。即ち、確変状態において大当たりとなる確率が低いと、次に大当たりとなるまでの抽選回数が多くなり易いので、小当たりとなって賞球を獲得する機会も多くなる。よって、確変状態になると、次に大当たりとなるまでの間により多くの賞球を獲得し易くなるので、遊技者にとって有利となる。

【６９３２】

また、複数段階の設定値が設けられているパチンコ機において、設定された設定値を変更することにより、特別図柄抽選によって当たり当選（大当たり当選、小当たり当選等）する確率を異ならせる構成以外の構成を用いても良く、例えば、特別図柄抽選で当たり当選する確率として第１確率が設定される第１遊技状態（特別図柄の低確率状態）と、その第１確率よりも当たり当選する確率が高い第２確率が設定される第２遊技状態（特別図柄の高確率状態）と、を設定可能な遊技機であって、第２遊技状態が継続する期間として特定期間、例えば、特別図柄抽選の実行回数が所定回数となるまで継続する期間や、所定の終了抽選（所謂、転落抽選）に当選するまでの期間が設定される場合において、設定された設定値に応じて特定期間の長さを異ならせるように構成しても良く、例えば、遊技者に有利な設定値が設定された場合のほうが、遊技者に不利な設定値が設定された場合よりも、第２遊技状態が継続する特定期間が長くなり易くなるように構成しても良い。

【６９３３】

このように構成することで、特別図柄抽選の当たり確率を設定値に応じて変更する構成を用いなくても、第２遊技状態が継続する長さを異ならせることで、設定された設定値に応じて特別図柄抽選による当たり当選頻度を異ならせることができる。

【６９３４】

上述した例では、複数段階の設定値が設けられているパチンコ機において、遊技状況に関わらず遊技者に有利な設定値と、遊技者に不利な設定値と、を設定可能に構成した例を示しているが、これに限ること無く、パチンコ機１０において設定される各種遊技状況（例えば、特別図柄の確率状態と普通図柄の確率状態との組合せにより設定される複数種類の遊技状態のうち、特定の遊技状態が設定されている遊技状況、大当たり遊技が実行されている遊技状況、小当たり遊技が実行されている遊技状況）のうち、少なくとも１の遊技状況において、遊技者に有利となる設定値と、遊技者に不利となる設定値と、を設定可能に構成しても良いし、特定の設定値が設定されている場合のほうが、特定の設定値以外の所定の設定値が設定されている場合よりも、特定の遊技状況において遊技者に有利となり、特定の設定値が設定されている場合よりも、特定の設定値以外の所定の設定値が設定されている場合のほうが、特定の遊技状況以外の所定の遊技状況において遊技者に有利となるように各設定値に対応して設定される遊技の内容を規定しても良い。

【６９３５】

このように構成することで、設定されている設定値に対して、絶対的な有利不利が排除され、実行される遊技状況に応じて各設定値の相対的な有利度合いを切り替えることが可

能となるため、どのような設定値が設定されている場合であっても、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【６９３６】

また、設定されている設定値を把握した遊技者に対して、設定されている設定値が他の設定値よりも相対的に有利となる遊技状況における遊技を期待させながら遊技を行わせることができる。つまり、設定されている設定値に応じて遊技者が所望する遊技状況として異なる遊技状況を設定することが可能となる。よって、遊技者が早期に飽きることの無い遊技を提供することができる。

【６９３７】

なお、上述した例では、設定された設定値に応じて遊技者の有利度合いを異ならせることを目的とした構成について説明をしたが、それ以外の目的で複数段階の設定値を設けるように構成しても良く、例えば、遊技者への有利度合いを変えること無く、その有利度合いに対応した特典が遊技者に付与されるまでの遊技過程が設定値に応じて異なるように構成しても良く、例えば、設定されている設定値に応じて特別図柄の大当たり確率を異ならせたパチンコ機１０において、所定期間内に大当たり当選する確率（期待度）が設定値によって異ならない（大きく相違しない）ように、設定値に応じて所定期間の長さを異ならせても良く、例えば、設定値「１」が設定された場合には、特別図柄抽選が１０回実行されるまでの特定期間の間、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が１／１０となる遊技（特定期間中に大当たり当選する確率が、約６５％）を実行可能にし、設定値「６」が設定された場合には、特別図柄抽選が９回実行されるまでの特定期間の間、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が１／９となる遊技（特定期間中に大当たり当選する確率が、約６５％）を実行可能に構成すると良い。

【６９３８】

このように構成することで、各設定値に応じて特別図柄抽選の大当たり確率を変更した場合であっても、遊技者への有利度合いを大きく変えること無く、遊技内容のみを異ならせることが可能となる。よって、遊技者に対して多様な遊技を実行させることができる。

【６９３９】

また、上述した複数段階の設定値をパチンコ機への電源投入に基づく処理（初期設定処理）の一環として設定（変更）可能に構成すると良い。このように構成することで、パチンコ機に電源が投入されている状況において設定値が変更されることを抑制することができるため、例えば、遊技中の遊技者が不正に設定値を操作するという不正遊技が行われ難くすることができる。

【６９４０】

なお、設定値を設定（変更）可能なタイミングとして、それ以外のタイミングを用いても良く、例えば、パチンコ機の遊技結果として、出玉（パチンコ機から払い出された球数からパチンコ機での遊技に用いた球数を差し引いた値）が上限数以上払い出されたことに基づいて現在設定されている設定値から異なる設定値（遊技者に不利となる設定値）へと変更させたり、出玉（パチンコ機から払い出された球数からパチンコ機での遊技に用いた球数を差し引いた値）が下限数よりも払い出されなかったことに基づいて現在設定されている設定値から異なる設定値（遊技者に有利となる設定値）へと変更させたりするように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して過剰に有利な遊技や、過剰に不利な遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

【６９４１】

上記各実施形態では、主制御装置１１０において特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（ＡＮ）が更新される度（即ち、増加した場合や、減少した場合にそれぞれ）に、保留球数コマンドを主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、主制御装置１１０において特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（ＡＮ）が増加する場合だけ、保留数コマンドを主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信された変動パターンコマンドを受信すると、

特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｂ２の値を１減らすように構成する。これにより、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３へ保留数コマンドを送信する回数と、音声ランプ制御装置１１３が保留数コマンドを受信する回数とをそれぞれ減らすことができるので、主制御装置１１０および音声ランプ制御装置１１３の制御的負担を軽減することができる。

【６９４２】

上記各実施形態においては、第１入球口６４への入賞は最大４回まで、スルーゲート６７の通過は最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数はこれに限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１入球口６４への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、第１図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【６９４３】

また、上記各実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、縦方向あるいはＡＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。また、特別図柄の抽選結果を示すための第３図柄の動的表示の表示態様と、普通図柄の抽選結果を示すための装飾図柄の動的表示の表示態様と、を遊技者が識別困難となるように、例えば、表示制御装置１１４が有する共通の画像データを用いて各表示態様を設定するように構成しても良い。

【６９４４】

上述した各実施形態では、遊技者に各図柄の抽選結果を示すための第３図柄表示を１つの表示手段（第３図柄表示装置８１）にて実行しているが、それ以外の構成を用いてもよく、例えば、第３図柄のうち、遊技者に強調して表示される主図柄を表示する表示手段と、従図柄を表示する表示手段とで異なる表示手段を設けてもよい。また、表示手段の構成として、液晶ディスプレイ以外の構成を用いても良い。

【６９４５】

上述した各実施形態では、遊技状態に応じて遊技盤１３の狙う領域（遊技領域）を異ならせるように構成しているが、これに限られること無く、遊技者に有利となる遊技状態（時短状態）の場合と、その時短状態よりも遊技者に不利となる遊技状態（通常状態）の場合とで、遊技盤１３の左側領域を狙う左打ち遊技が実行されるように構成しても良い。また、時短状態中に左打ち遊技を実行させ、通常状態中に右打ち遊技を実行させてもよい。

【６９４６】

上述した各実施形態では、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下動作することにより、操作手段が操作されたことが判別される枠ボタン２２を用いているが、それ以外の構成を用いてもよく、遊技者が左右または前後に傾倒させることで操作されたことを判別可能なレバー状に構成された操作手段や、遊技者が接触または近接したで操作されたことを判別可能なタッチセンサ式の操作手段や、所定の電波を発信することで操作されたことを判別可能な無線式の操作手段等を用いても良い。また、枠ボタン２２を音声ランプ制御装置１１３に対して電気的に接続させており、枠ボタン２２を、パチンコ機１０にて実行される演出の演出態様を、遊技者の操作に基づいて可変させるための演出用操作手段として用いているが、枠ボタン２２に対する遊技者の操作に基づいてパチンコ機１０で実行される各種演出の演出態様を可変させることができれば良く、例えば、枠ボタン２２を表示制御装置１１４に対して電気的に接続させても良いし、操作手段（枠ボタン２２）からの出力信号を入力可能にし、表示制御装置１１４、音声ランプ制御装置１１３、音声

出力装置２２６、ランプ表示装置２２７へと出力可能な演出設定信号を生成可能な制御装置を設けても良い。このように構成することで、演出用操作手段を複数設けた場合であっても、複数の演出用操作手段から出力される出力信号（操作信号）を集中管理することができるため、演出用操作手段への遊技者の操作に対する演出態様を円滑に設定することができる。

【６９４７】

大当たり種別の振り分け（割合）や、大当たり終了後の時短回数や確変回数（ＡＳＡＴ回数）、大当たり確率や小当たり確率、普通図柄の当たり確率、各入賞口への入賞に対する賞球数や、確変リミット回数等の遊技の仕様に関する数値（確率）は、上記各実施形態の数値に限定されるものではなく、各実施形態の趣旨を変更しない範囲で任意に変更することができる。有利な大当たり種別の割合を高くしたり、時短回数やＡＳＡＴ回数を多くしたり、大当たり確率や小当たり確率を高くしたり、賞球数を多くしたり、確変リミット回数を多くすることで、遊技者の有利度合いをより高めることができる。また、逆に、有利な大当たり種別の割合を低くしたり、時短回数やＡＳＡＴ回数を少なくしたり、大当たり確率や小当たり確率を低くしたり、賞球数を少なくしたり、確変リミット回数を少なくすることで、遊技者にとって過剰に有利となってしまうことを抑制することができる。

【６９４８】

本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、ＡＶゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。また、大当たり抽選に係る確率の組み合わせ（通称、設定と称される）が複数段階設けられ、遊技店側で設定を変更することが可能に構成されているパチンコ機として実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしてもよい。

【６９４９】

なお、複数段階の設定が設けられているパチンコ機としては、大当たり確率の組み合わせ（低確率状態における大当たり確率と、確変状態における大当たり確率との組み合わせ）を複数段階（例えば、６段階）のいずれかに設定することが可能なものが代表例として挙げられるが、これに限られるものではない。大当たり確率の組み合わせに代えて、又は加えて、例えば、大当たりとなった場合に決定される各大当たり図柄（各大当たり種別）の割合を、設定に応じて可変させることが可能なパチンコ機として実施してもよい。即ち、設定に応じて遊技者に有利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたり、遊技者に不利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたりしてもよい。より具体的には、例えば、ラウンド数が多い（例えば、１６ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、ラウンド数が少ない（例えば、２ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりすることにより、設定毎の有利度合いを可変させる構成としてもよい。また、例えば、大当たり終了後に多い時短回数（例えば、１００回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、少ない時短回数（例えば、０回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。更に、大当たり終了後に有利な遊技状態（例えば、確変状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、不利な遊技状態（例えば、通常状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。また、特定の設定でのみ決定される割合が大幅に高くなる（他の設定ではほぼ決定されることがない）大当たり種別を設ける構成としてもよい。具体的には、例えば、設定を１から６の６段階で設定可能に構成

しておき、最も有利な設定を設定６とする。そして、設定６では、大当たりとなった場合に２％の割合でラウンド数が６ラウンドの大当たりが決定される一方で、他の設定では０．０１％の割合でしか６ラウンドの大当たりが決定されない構成としてもよい。このように構成することで、大当たりが６ラウンドで終了した時点で、最も有利な設定６である可能性が極めて高くなるので、遊技者に対して大当たりのラウンド数に注目して遊技を行わせることができる。また、これに代えて、又は加えて、例えば、設定６では、大当たり終了後に６６回の時短回数が付与される大当たり種別となる割合が他の設定よりも高くなるように構成してもよい。このように構成することで、時短状態が終了する回数に注目して遊技を行わせることができる。また、これらに代えて、又は加えて、例えば、大当たり遊技の実行中に他の大当たり種別とは異なる作動パターンで大入賞口（若しくは大入賞口の内部の役物等）が作動する大当たり種別を設ける構成とし、当該大当たり種別が特定の設定で決定され易くなる（決定される割合が高くなる）ように構成してもよい。また、大当たりの確率の組み合わせを設定に応じて可変させる場合において、低確率状態では、遊技者に有利な設定であるほど大当たり確率を高くする一方で、確変状態では、遊技者に不利な設定であるほど大当たり確率を高くする構成としてもよい。本構成は、特に、確変状態において、特別図柄の抽選回数が多くなる程持ち球を増加させ易い（発射された遊技球の数よりも、払い出される賞球数の方が多くなり易い）タイプの遊技機において有効である。より具体的には、例えば、確変状態が次に大当たりに当選するまで継続する構成であり、且つ、確変状態では高確率で小当たりとなるタイプの遊技機に適用することで、高設定の優位性をより高めることができる。即ち、確変状態において大当たりとなる確率が低いと、次に大当たりとなるまでの抽選回数が多くなり易いので、小当たりとなって賞球を獲得する機会も多くなる。よって、確変状態になると、次に大当たりとなるまでの間により多くの賞球を獲得し易くなるので、遊技者にとって有利となる。

【６９５０】

さらに、複数段階の設定を設定可能なパチンコ機１０においては、設定されている設定値に基づいて、主制御装置１１０にて変動パターンを選択する際に参照される変動パターン選択テーブル２０２ｂの種別を異ならせたり、音声ランプ制御装置１１３にて第３図柄の変動パターン（変動演出）を選択する際に参照される変動パターン選択テーブル２２２ａの種別を異ならせたり、変動演出として実行される詳細な演出態様を選択する際に参照される各種選択テーブルの種別を異ならせたりするように構成すると良い。このように構成することで、実行される変動演出の内容に応じて、パチンコ機１０に設定されている設定値を予測することが可能となるため、遊技者が興味を持つ変動演出を実行することができる。

【６９５１】

また、操作演出の演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルを、パチンコ機１０に設定されている設定値に基づいて異ならせる場合には、操作演出の演出態様として、設定されている設定値を示唆するための「設定示唆」の演出態様を、各設定値に対して用いられる各データテーブルで選択割合が同一となるように規定しておき、「設定示唆」の演出態様で実行される操作演出の演出内容を、各設定値に応じて異ならせるように構成し、その他の演出態様の選択割合を設定値に応じて可変させるように構成すると良い。このように構成することで、設定値を直接示唆する「設定示唆」の操作演出が実行された場合には、その演出内容を、それ以外の操作演出が実行された場合には、各演出態様の選択割合を、複合的に把握することにより、パチンコ機１０に設定されている設定値を予測することが可能となるため、実行される様々な操作演出に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【６９５２】

さらに、上述した通り、操作演出における各演出態様の選択割合は、設定されている遊技状態に応じても異ならせるように構成しているため、例えば、遊技者に不利となる設定「１」から遊技者に有利となる設定「６」までの６段階で設定値を設定可能なパチンコ機１０において、設定「１」～「３」が設定されており、且つ、遊技者に有利な第１遊技状

態（確変状態）が設定されている場合に選択される操作演出の選択割合と、設定「４」～「６」が設定されており、且つ、第１遊技状態よりも遊技者に不利な第２遊技状態（時短状態）が設定されている場合に選択される操作演出の選択割合とを同一にすることで、遊技者に不利となる設定値が設定されているパチンコ機１０を遊技している遊技者に対しても、遊技者に有利となる設定値が設定されているのではと思わせることができる。

【６９５３】

このように、パチンコ機１０に設定されている設定値と、その他の遊技状況（大当たりの抽選結果、設定されている遊技状態、選択された変動パターン（変動時間））とに基づいて演出態様の選択割合を可変させるように構成することで、パチンコ機１０に設定されている設定値を遊技者に容易に判別されてしまうことを抑制することができる。

【６９５４】

また、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【６９５５】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【６９５６】

上記した各実施形態について、その全部またはその一部を組み合わせて構成してもよい。

【６９５７】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

【６９５８】

＜経路構成手段を通る球が被通過手段の目隠しになるポイント＞

遊技球が流下可能に構成される経路構成手段と、その経路構成手段を流下した遊技球が通過可能に構成される被通過手段と、を備え、前記経路構成手段は、所定方向視における、前記被通過手段の上流側で前記経路構成手段を流下する第１の遊技球の手前側で、その第１の遊技球の少なくとも一部と重なる位置に配置可能な変位可能手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＡ１。

【６９５９】

パチンコ機等の遊技機において、球検出孔４３１へ向けた遊技球の流下経路を複数種類構成可能な大入賞部品３００を備え、球検出孔４３１付近が化粧板３０２によって認識し難く構成される遊技機がある（例えば、特開２０１７－１８５０２１号公報を参照）。し

かし、上述した従来の遊技機では、化粧板３０２により常に球検出孔４３１を認識し難く構成されているので、球検出孔４３１への入球を確認して遊技球の発射の継続または停止を行うという遊技態様に対応できず、遊技者が不満に感じる可能性があった。即ち、遊技球の発射操作と関連する部分において改善の余地があるという問題点があった。

【６９６０】

これに対し、遊技機ＡＡ１によれば、経路構成手段において第１の遊技球の視認性を低下させる手段が所定の変位可能手段であるので、第１の遊技球が見え易い状態を構成可能とされる。従って、第１の遊技球が見え易い状態においては、第１の遊技球の流下を確認して、遊技球の発射操作の継続または停止の判断を行い易くなることから、遊技球の発射操作と関連する部分において改善することができる。

【６９６１】

なお、所定の変位可能手段の態様は何ら限定されるものではない。例えば、別の遊技球でも良いし、遊技球の流下経路とガラスユニットとの間で変位可能に構成される装飾用部材でも良い。

【６９６２】

なお、被通過手段の態様は何ら限定されるものではない。例えば、特定領域を構成する開口でも良いし、図柄の抽選に関わる入球口（例えば、始動口）でも良いし、賞球の払い出しに関わる賞球口でも良いし、遊技球が通過可能なその他の手段でも良い。

【６９６３】

遊技機ＡＡ１において、前記変位可能手段は、前記第１遊技球の上流側を流下する第２の遊技球であることを特徴とする遊技機ＡＡ２。

【６９６４】

遊技機ＡＡ２によれば、遊技機ＡＡ１の奏する効果に加え、被通過手段へ向けて案内される遊技球を利用して第１の遊技球の視認性を変化させることができるので、変位可能手段として他の装飾部材を用意する場合に比較して、材料コストや設計コストを低減することができる。

【６９６５】

遊技機ＡＡ２において、前記経路構成手段は、第１の遊技球の正面側に第２の遊技球を配置可能な前後幅長さで形成される前後方向経路を備えることを特徴とする遊技機ＡＡ３。

【６９６６】

遊技機ＡＡ３によれば、遊技機ＡＡ２の奏する効果に加え、第１の遊技球の正面側に、第２の遊技球を配置可能に前後方向経路が構成されるので、正面視において、第２の遊技球で第１の遊技球の少なくとも一部を隠すことができる。

【６９６７】

遊技機ＡＡ３において、前記前後方向経路は、前記第１の遊技球と前記第２の遊技球とが、発射装置に設定された発射間隔で前記経路構成手段を流下した場合に、前記第２の遊技球が前記第１の遊技球の少なくとも一部を隠すよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＡ４。

【６９６８】

遊技機ＡＡ４によれば、遊技機ＡＡ３の奏する効果に加え、発射間隔のままで経路構成手段を複数の遊技球が流下した場合に、第１の遊技球を第２の遊技球で認識し難くする効果を奏することができる。これにより、認識し難い状況を平常時から生じさせることができる。

【６９６９】

遊技機ＡＡ３又はＡＡ４において、前記前後方向経路は、正面側構成部が、背面側構成部よりも遊技領域の中央側に配置されることを特徴とする遊技機ＡＡ５。

【６９７０】

遊技機ＡＡ５によれば、遊技機ＡＡ３又はＡＡ４の奏する効果に加え、被通過手段を見る遊技者の視線に沿う傾きを有する経路として前後方向経路を構成することができるので

、第１の遊技球が第２の遊技球に隠される状態を生じ易くすることができる。即ち、目隠しの効果を向上させることができる。

【６９７１】

遊技機ＡＡ５において、前記正面側構成部は、被通過手段を見る遊技者の視線上に配置されることを特徴とする遊技機ＡＡ６。

【６９７２】

遊技機ＡＡ６によれば、遊技機ＡＡ５の奏する効果に加え、前後方向経路に配置される第１の遊技球と第２の遊技球との間隔の長短に関わらず、同様の目隠し効果を生じさせることができる。

【６９７３】

即ち、通常であれば、第１の遊技球と第２の遊技球とが近接しているほど、目隠し効果を向上させることができると考えられるが、視線上に第１の遊技球および第２の遊技球が配置されている場合には、間隔の長短が及ぼす影響を無くすことができる。

【６９７４】

遊技機ＡＡ２からＡＡ６のいずれかにおいて、前記経路構成手段は、第１の遊技球の正面側に第２の遊技球を配置可能な前後幅長さで形成される前後方向経路と、その前後方向経路の上流側で遊技球が左右方向に流下可能な左右幅で形成される左右方向経路と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＡ７。

【６９７５】

遊技機ＡＡ７によれば、遊技機ＡＡ２からＡＡ６のいずれかの奏する効果に加え、左右方向経路を流下する遊技球によっても遊技者の視線を遮ることができるので、遊技者が、被通過手段に対して左右に位置ずれしない視線で被通過手段を視認する場合に限らず、左右に位置ずれして、覗き見るような視線に対しても、目隠し効果を生じさせることができる。即ち、遊技者の視線の方向に寄らず、被通過手段への入球態様を認識し難くすることができる（全方位で目隠し効果を生じさせることができる）。

【６９７６】

この作用は、前後方向に延びる流路の左右片側を壁部で封じることにより顕著に生じる。即ち、左右片側が壁部で封じられている構成では、左右片側においては壁部が目隠しとなるので、被通過手段への視界が通らない状態を構成し易くできる。

【６９７７】

遊技機ＡＡ１からＡＡ７のいずれかにおいて、前記経路構成手段は、遊技球が前記被通過手段を第１の態様で通過する第１の流下経路と、遊技球が第２の態様で通過する第２の流下経路と、を備え、前記第１の遊技球が、前記経路構成手段のいずれの流下経路を流下するかに関わらず、前記所定の変位可能手段に少なくとも一部を覆われて視認され得るよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＡ８。

【６９７８】

遊技機ＡＡ８によれば、遊技機ＡＡ１からＡＡ７のいずれかの奏する効果に加え、被通過手段の通過の有無に関わらず、経路構成手段を流下する遊技球の流下態様を認識し難くし得るので、経路構成手段を流下する遊技球に対する注目力を向上させることができる。

【６９７９】

なお、第１の態様や、第２の態様としては、何ら限定されるものではない。例えば、球の流下方向が違う態様でも良いし、球が通過する検出センサが異なる態様でも良い。

【６９８０】

遊技機ＡＡ１からＡＡ８のいずれかにおいて、前記被通過手段の上流側において遊技球の流下方向を分ける分岐手段を備え、前記分岐手段は、受け入れた遊技球の流下方向を切り替える切替手段を備え、前記経路構成手段は、分岐手段で流下経路が分けられる遊技球であって前記切替手段に到達した遊技球が、所定区間は同じ経路を流下するよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＡ９。

【６９８１】

遊技機ＡＡ９によれば、遊技機ＡＡ１からＡＡ８のいずれかの奏する効果に加え、切替

手段に到達した遊技球が所定区間は同じ経路を流下するので、切替手段に到達した遊技球が即座にその後の流下経路に対応した流下態様となる場合に比較して、遊技球の流下の把握を困難とすることができる。これにより、遊技球に対する遊技者の注目力を向上することができる。

【６９８２】

遊技機ＡＡ９において、前記経路構成手段は、流下する遊技球側に突設される突設部を備え、その突設部は、前記分岐手段における遊技球の分岐に作用することを特徴とする遊技機ＡＡ１０。

【６９８３】

遊技機ＡＡ１０によれば、遊技機ＡＡ９の奏する効果に加え、突設部で遊技球の分岐に作用することができるので、例えば、弁体の移動により分岐を生じさせる場合に比較して、構造の耐久性を向上させることができる。

【６９８４】

遊技機ＡＡ１０において、前記突設部は、所定方向に延びる第１突設部と、その第１突設部とは異なる方向に延びる第２突設部と、を備え、前記第１突設部の突設量と前記第２突設部の突設量とが異なるように構成されることを特徴とする遊技機ＡＡ１１。

【６９８５】

遊技機ＡＡ１１によれば、遊技機ＡＡ１０の奏する効果に加え、遊技球の流下態様に応じて、第１突設部が遊技球に与える影響と、第２突設部が遊技球に与える影響とを異ならせることができる。これにより、固定の第１突設部および第２突設部を利用しながら、遊技球の流下態様に応じた所定のルールで遊技球を分岐させる作用を生じさせることができる。

【６９８６】

＜経路構成手段を通る球が被通過手段への導入をアピールするポイント＞

遊技球が流下可能に構成される経路構成手段と、その経路構成手段を流下した遊技球が通過可能に構成される被通過手段と、を備え、前記経路構成手段は、前記被通過手段よりも上流側を構成する所定部を備え、その所定部は、前記被通過手段よりも目立つ側に配置され、前記被通過手段へ遊技球を案内可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＢ１。

【６９８７】

パチンコ機等の遊技機において、球検出孔４３１へ向けた遊技球の流下経路を複数種類構成可能な大入賞部品３００を備え、球検出孔４３１付近が化粧板３０２によって認識し難く構成され、大入賞部品３００の状態の違いによって、化粧板３０２から外れた位置を遊技球が流下したり、化粧板３０２の後方に隠されるようにして遊技球が流下したりする遊技機がある（例えば、特開２０１７－１８５０２１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、化粧板３０２から外れて流下する視認性の良い遊技球は、むしろ球検出孔４３１を逸れて流下するよう構成され、化粧板３０２の後方に隠されるように流下する遊技球の一部が球検出孔４３１に案内されるので、遊技球の見え易さの良し悪しと、遊技者が得られる利益の多少とが対応しておらず、遊技球に注目したことが無駄になり易いので遊技者が不満に感じる可能性があった。即ち、注目を集めた後の遊技球の流下態様を、注目する意義があるものにするという点で改善の余地があるという問題点があった。

【６９８８】

これに対し、遊技機ＡＢ１によれば、目立つ側に配置される所定部を流下した遊技球が、被通過手段へ案内可能に構成されていることから、遊技球に対する注目力の向上度合いと、遊技球が被通過手段を通過することとを対応づけることができる。従って、所定部を流下した遊技球が被通過手段を通過する可能性を向上させることができるので、注目を集めた後の遊技球に注目する意義があるという点で改善することができる。

【６９８９】

また、このように構成することで、所定部を流下する遊技球で遊技者の視線を誘導し易くすることができ、被通過手段に遊技球が向かうことを遊技者が見逃す可能性を低くすることができる。

【６９９０】
なお、被通過手段の態様は何ら限定されるものではない。例えば、特定領域を構成する開口でも良いし、図柄の抽選に関わる入球口（例えば、始動口）でも良いし、賞球の払い出しに関わる賞球口でも良いし、遊技球が通過可能なその他の手段でも良い。
【６９９１】
なお、目立つ側の態様は何ら限定されるものではない。例えば、遊技者の目を引き易い表示装置側でも良いし、入賞口側や始動口側でも良いし、遊技者にとって視認し易い前方側（手前側）でも良いし、特定の入球口への入球確率が際立って高くなる箇所として視線が集まり易い部分としてのステージ（主に、センターフレームにより形成される枠の下縁部において遊技球を一時滞留させる箇所）側や、大当たり獲得に直結するＶ入賞口側や、操作対象としての球貸し装置側や、演出操作ボタン側や、入球口から逸れた遊技球が流下する範囲（遊技者が、悔しくてついつい目で追ってしまう範囲）側や、発光手段での明暗での切替として明るい側や、その他の側でも良い。また、目立ちがたい側を敢えて形成し、相対的に目立たせるようにしても良い。
【６９９２】
遊技機ＡＢ１において、前記経路構成手段は、その経路構成手段へ入球した遊技球を、入球時よりも目立たなくする第２所定部を備え、前記所定部は、前記第２所定部よりも目立つ側に配置されることを特徴とする遊技機ＡＢ２。
【６９９３】
遊技機ＡＢ２によれば、遊技機ＡＢ１の奏する効果に加え、経路構成手段に入球した遊技球が所定部を流下する前に、第２所定部において注目力を下げることで、所定部を流下する際の遊技球の注目力を際立たせることができる。
【６９９４】
遊技機ＡＢ１又はＡＢ２において、前記所定部は、遊技球の流下速度が異なる区間を備えることを特徴とする遊技機ＡＢ３。
【６９９５】
遊技機ＡＢ３によれば、遊技機ＡＢ１又はＡＢ２の奏する効果に加え、遊技球の流下速度に差が無い場合に比較して、遊技者の視線を集める効果を向上することができる。
【６９９６】
遊技機ＡＢ３において、前記所定部を流下する遊技球の第１流下速度よりも、前記第２所定部を流下する遊技球の第２流下速度の方が高速となるよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＢ４。
【６９９７】
遊技機ＡＢ４によれば、遊技機ＡＢ３の奏する効果に加え、経路構成手段に入球した遊技球が所定部に到達するまでの期間を短縮することができる。
【６９９８】
遊技機ＡＢ１からＡＢ４のいずれかにおいて、前記所定部は、所定方向視における遊技球の変位速度が異なる区間を備えることを特徴とする遊技機ＡＢ５。
【６９９９】
遊技機ＡＢ５によれば、遊技機ＡＢ１からＡＢ４のいずれかの奏する効果に加え、実際の遊技球の流下速度の大小に関わらず、所定方向視における見かけ上の遊技球の変位速度が異なる区間を構成することができるので、任意の所定箇所において所定方向視における遊技球の変位速度を小さくすることにより、遊技者の視線を所定箇所に容易に集め、その他の部分から目を逸らさせることができる。
【７０００】
なお、見かけ上の遊技球の変位速度を異ならせる態様は何ら限定されるものではない。例えば、正面視において前後方向と直交する平面に配置される直線上を変位する場合と、前後方向成分を有する直線上を変位する場合とでの異なりでも良いし、直線上を変位する場合と、曲線状または蛇行状に変位する場合とでの異なりでも良いし、その他の異なりでも良い。

【７００１】
遊技機ＡＢ１からＡＢ５のいずれかにおいて、前記経路構成手段へ遊技球を導入可能に構成される導入手段を備え、前記所定部は、所定方向視において前記導入手段の外方に配置されることを特徴とする遊技機ＡＢ６。
【７００２】
遊技機ＡＢ６によれば、遊技機ＡＢ１からＡＢ５のいずれかの奏する効果に加え、導入手段の視認性を確保することができる。従って、導入手段の視認性の確保と、被通過手段を通過する可能性の高い遊技球の注目力の向上とを両立させることができる。
【７００３】
遊技機ＡＢ１からＡＢ６のいずれかにおいて、前記経路構成手段の正面側における遊技球が、前記被通過手段へ向けた視線または前記所定部を避けるよう流下するように構成する回避手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＢ７。
【７００４】
遊技機ＡＢ７によれば、遊技機ＡＢ１からＡＢ６のいずれかの奏する効果に加え、経路構成手段の正面側において遊技球が流下可能に構成され、遊技球の流下経路が被通過手段へ向けた視線を避けるようにするための回避手段を備えているので、遊技領域の大きさの確保と、被通過手段へ向けた遊技球の視認性の確保と、を両立させることができる。
【７００５】
なお、回避手段の影響を受けた遊技球の流下態様は、何ら限定されるものではない。例えば、被通過手段の正面位置を避けて流下するものでも良いし、被通過手段と遊技者の目の位置とを結ぶ直線を避けて流下するものでも良いし、被通過手段へ向かう遊技球を遊技者が確認できる最後の位置を基準として、その位置の正面位置を避けて流下するものでも良いし、上述の最後の位置と遊技者の目の位置とを結ぶ直線を避けて流下するものでも良いし、その他でも良い。
【７００６】
遊技機ＡＢ７において、前記経路構成手段は、流下する遊技球を受け入れ可能な受入状態と受入不能な非受入状態とで状態変化可能に構成される受入状態変化手段を備え、その受入状態変化手段は、前記受入状態から前記非受入状態への状態変化において、前記受入状態において受入状態変化手段に到達していた遊技球を経路構成手段側へ案内可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＢ８。
【７００７】
遊技機ＡＢ８によれば、遊技機ＡＢ７の奏する効果に加え、受入状態変化手段に到達してから橋渡しされるように流下した遊技球が、被通過手段へ向けた視線を遮ることを防止することができる。
【７００８】
遊技機ＡＢ７又はＡＢ８において、正面視で前記被通過手段の上方に配設され、遊技領域を区画する区画手段を備え、その区画手段は、遊技球が左右外側を流下可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＢ９。
【７００９】
遊技機ＡＢ９によれば、遊技機ＡＢ７又はＡＢ８の奏する効果に加え、区画手段によって、被通過手段の正面位置を遊技球が流下する事態を避けることができるので、被通過手段へ向けた視界を確保し易くすることができる。
【７０１０】
なお、区画手段の態様としては、何ら限定されるものではない。例えば、遊技球の流下面を構成する板状部でも良いし、遊技球が入球可能な入球口構成手段でも良い。また、区画手段は、形状（外観）固定の手段でも良いし、形状（外観）可変の手段でも良い。
【７０１１】
遊技機ＡＢ９において、前記経路構成手段は、流下する遊技球を受け入れ可能な受入状態と受入不能な非受入状態とで状態変化可能に構成される受入状態変化手段を備え、前記区画手段の前記受入状態変化手段側の部分が、遊技球を前記受入状態変化手段側へ案内し

易く構成されることを特徴とする遊技機ＡＢ１０。
【７０１２】
遊技機ＡＢ１０によれば、遊技機ＡＢ９の奏する効果に加え、受入状態変化手段へ受け入れられる途中の遊技球を、区画手段によって受入状態変化手段へ押し込む態様で受け入れさせるよう構成することができる。これにより、受け入れられる途中の状態で横滑りした遊技球が、受入状態変化手段から逸れて被通過手段の正面側を落下する事態の発生を避け易くすることができる。
【７０１３】
例えば、受入状態変化手段として、左右方向軸で傾倒変位する開閉板を備える特別入賞装置が想定され、区画手段として特別入賞装置の特別入賞口の上方に配置される第１入賞口が想定される。開閉板の閉鎖間際に特別入賞口に到達した遊技球は、しばしば、開閉板の回動先端と、開閉板に蓋をされる開口の縁部との間に挟まれ、縁部の形成方向（開閉板の回動軸方向）に横滑りする。
【７０１４】
横滑りした後の遊技球は、開閉板の回動先端の形成範囲のいずれの位置にも到達し得るので、開閉板の少なくとも一部が被通過手段の上方に配置される場合には、横滑りした後の遊技球が正面側に落下した後で被通過手段の正面位置を通過する可能性があり、横滑りした後の遊技球を正面側に落下させるべきでは無い。
【７０１５】
横滑りした後の遊技球の正面側への落下を回避できない場合には、被通過手段の正面視上位置を避けて開閉板を配置する必要が生じるので、開閉板の設計自由度が低下することになる。
【７０１６】
これに対し、遊技機ＡＢ１０によれば、横滑りした後の遊技球が開閉板の正面側へ落下することを回避し易くすることができ、開閉板の設計自由度を向上することができる。
【７０１７】
遊技機ＡＢ７からＡＢ１０のいずれかにおいて、前記経路構成手段を流下する遊技球と、前記経路構成手段の正面側を流下する遊技球とが、類似の流下態様で流下するよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＢ１１。
【７０１８】
遊技機ＡＢ１１によれば、遊技機ＡＢ７からＡＢ１０のいずれかの奏する効果に加え、経路構成手段を流下し被通過手段を通過する可能性のある遊技球と、経路構成手段の正面側を流下し被通過手段を通過しない遊技球と、を区別し難くすることで、経路構成手段を流下する遊技球の個数を判別し難くすることができる。
【７０１９】
換言すれば、経路構成手段に遊技球が入り易い場合と、入りにくい場合とを、経路構成手段付近を流下する遊技球から判別することを困難とすることができる。
【７０２０】
遊技機ＡＢ１からＡＢ１１のいずれかにおいて、前記所定部を流下する球の後側から光を照射する発光手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＢ１２。
【７０２１】
遊技機ＡＢ１２によれば、遊技機ＡＢ１からＡＢ１１のいずれかの奏する効果に加え、所定部を流下する球の前側が光で反射し、球が見え難くなることを回避し易くすることができる。
【７０２２】
＜Ｖ通口への経路長さを省スペースで確保するポイント＞
遊技球が流下可能に構成される経路構成手段と、その経路構成手段を流下した遊技球が通過可能に構成される被通過手段と、遊技球が前記被通過手段に流下可能な第１状態とその第１状態とは異なる第２状態とで切り替え可能に構成される状態切替手段と、を備え、前記経路構成手段は、遊技球の上下方向の変位を遅らせる遅延手段を備え、その遅延手段

により遊技球を前記被通過手段へ向けて流下可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ１。

【７０２３】

パチンコ機等の遊技機において、第２大入賞口１２に入球した遊技球の流下経路に左右に移動可能に構成される振分部７５が配設され、振分部７５の配置によって遊技球の流下方向を変化可能に構成される遊技機がある（例えば、特開２０１４－１５５５３８号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、特定領域７３への誤入賞や振分部７５による球かみを防止するための振分部７５の短期間動作が不可欠とされており、遊技者によっては振分部７５の挙動を不信と感じ、安心して遊技を継続できない場合があった。

【７０２４】

この解決のための手段の一例として、第２大入賞口１２から振分部７５までの流路長さを長くすることが想定される。例えば、振分部７５の配置を、第２大入賞口１２の真下から、遊技領域の左右中央部付近（第１大入賞口１０付近）の位置に変えることで、第２大入賞口１２から振分部７５までの流路長さを長く確保することができる。これにより、特定領域７３への誤入賞の可能性を低くすることができると考えられる。

【７０２５】

一方、この手段を実行すると、第２大入賞口１２から第１大入賞口１０までの広範囲に亘って遊技球の流下経路の視認性を確保する必要が生じ、この範囲において遊技領域の設計自由度が制限される。即ち、特定領域７３への誤入賞を回避するために、遊技領域の設計自由度が広範囲で制限されるという問題点があった。

【７０２６】

換言すれば、遊技領域の設計自由度を高く維持しつつ、遊技球の誤入球を回避するという観点から改善の余地があるという問題点があった。

【７０２７】

これに対し、遊技機ＡＣ１によれば、経路構成手段が所定の遅延手段を備えることから、正面視における経路構成手段の上下長さを短くし省スペースに抑えた場合でも、経路構成手段に入球した遊技球が被通過手段を通過するまでに経過する時間を長く確保することができる。

【７０２８】

そのため、被通過手段への遊技球の入球の可否を切り替えるために状態切替手段を作動させる必要が生じるタイミングを経路構成手段への遊技球の入球から所定時間後にすることができるので、経路構成手段への入球の可否を切り替える開閉装置を短期間動作させることなく、誤入賞を回避することができる。そのため、開閉手段が慌ただしく動作しているという印象を遊技者に与えることを回避することができる。これにより、遊技領域の設計自由度を高く維持しつつ、遊技球の誤入球を回避することができる。

【７０２９】

なお、遅延手段の態様は何ら限定されるものではない。例えば、流下経路に減速用の凸部を構成する態様でも良いし、前後方向成分を有する流下経路で遊技球を流下させる所定の流下経路を備える態様でも良い。

【７０３０】

遊技機ＡＣ１において、前記遅延手段は複数の所定の流下経路を備え、その所定の流下経路は、正面側へ向かう流下経路の方が、背面側へ向かう流下経路に比較して、流下する遊技球の加速度が大きくなるよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ２。

【７０３１】

遊技機ＡＣ２によれば、遊技機ＡＣ１の奏する効果に加え、所定の流下経路を流下する遊技球を遊技者に視認させる期間を長く確保することができる。

【７０３２】

なお、遊技球の加速度の違いを生じる原因については、何ら限定されるものではない。例えば、所定の流下経路の水平面に対する傾斜の大小でも良いし、所定の流下経路の遊技球側の面形状の設計でも良い。

【７０３３】
遊技機ＡＣ１又はＡＣ２において、前記遅延手段は複数の所定の流下経路を備え、その所定の流下経路は、正面側へ向かう流下経路の方が、前後位置を維持して流下する流下経路に比較して、流下する遊技球の加速度が大きくなるよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ３。
【７０３４】
遊技機ＡＣ３によれば、遊技機ＡＣ１又はＡＣ２の奏する効果に加え、手前側を流れる遊技球を遊技者に視認させる期間を長く確保することができる。これにより、所定の流下経路を流下する遊技球に対する遊技者の注目力を向上させ易くすることができる。
【７０３５】
なお、遊技球の加速度の違いを生じる原因については、何ら限定されるものではない。例えば、所定の流下経路の水平面に対する傾斜の大小でも良いし、所定の流下経路の遊技球側の面形状の設計でも良い。
【７０３６】
遊技機ＡＣ１からＡＣ３のいずれかにおいて、前記遅延手段は複数の所定の流下経路を備え、その所定の流下経路は、所定方向視で前記被通過手段の手前に配置される手前位置を遊技球が通るように構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ４。
【７０３７】
遊技機ＡＣ４によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ３のいずれかの奏する効果に加え、手前位置に遊技球が配置された場合に、被通過手段付近の視認性を低下させることができる。これにより、被通過手段付近の範囲に対する注目力を向上させることができる。
【７０３８】
遊技機ＡＣ４において、前記手前位置を複数個構成可能とされることを特徴とする遊技機ＡＣ５。
【７０３９】
遊技機ＡＣ５によれば、複数の手前位置に遊技球が配置されることにより、手前側の遊技球によって奥側の遊技球の少なくとも一部を隠すことができる。被通過手段は奥側の遊技球よりも背面側に配置されているので、被通過手段へ向けた視界を複数の遊技球で遮ることができ、被通過手段の視認性を低下させることができる。
【７０４０】
この場合、所定の流下経路への遊技球の入球間隔が短い場合、手前位置のいずれかに常に遊技球が配置される状態を構成可能となるので、被通過手段を視認不能な状態を構成可能となる。
【７０４１】
遊技機ＡＣ１からＡＣ５のいずれかにおいて、前記経路構成手段は、上面視で渦を巻く態様で視認されるように形成されることを特徴とする遊技機ＡＣ６。
【７０４２】
遊技機ＡＣ６によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ５のいずれかの奏する効果に加え、同じ長さの経路構成手段を配設するために要する上下幅を短くすることができる。
【７０４３】
また、折り返し経路が形成される場合に比較して、経路壁の厚みを薄くする必要が無いので、流路の強度を向上することができるし、１８０度で折り返される折り返し経路に比較して、球の詰まり等が生じる可能性を低くできる。
【７０４４】
遊技機ＡＣ１からＡＣ６のいずれかにおいて、前記経路構成手段は、前後方向に延びる前後流路部を備えることを特徴とする遊技機ＡＣ７。
【７０４５】
遊技機ＡＣ７によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ６のいずれかの奏する効果に加え、経路構成手段の左右幅を抑えられるので、左右対称で一対の経路構成手段を抑えられた左右幅で構成することができる。

【７０４６】
遊技機ＡＣ１からＡＣ７のいずれかにおいて、前記被通過手段は、前記経路構成手段の球受入部を基準として、斜め下後方に配置されることを特徴とする遊技機ＡＣ８。
【７０４７】
遊技機ＡＣ８によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ７のいずれかの奏する効果に加え、正面側から視認する遊技者の視界に被通過手段と経路構成手段の球受入部とを収め易くすることができる。
【７０４８】
遊技機ＡＣ１からＡＣ８のいずれかにおいて、前記経路構成手段は、遊技球を受け入れ可能に構成される第１受入手段と、その第１受入手段とは異なる手段であって遊技球を受け入れ可能に構成される第２受入手段と、を備え、前記第１受入手段および前記第２受入手段の遊技球の受入態様により、遊技者が得られる利益が変化するように構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ９。
【７０４９】
遊技機ＡＣ９によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ８のいずれかの奏する効果に加え、第１受入手段および第２受入手段が遊技球を常時受入可能に構成されており、更に、第１受入手段および第２受入手段の遊技球の受入態様により遊技者が得られる利益が変化するので、遊技球に対する注目力を向上させることができる。
【７０５０】
なお、遊技球の受入態様としては、何ら限定されるものではない。例えば、第１受入手段に限定して遊技球が受け入れられる態様でも良いし、第２受入手段に限定して遊技球が受け入れられる態様でも良いし、第１受入手段に所定個数受け入れられ第２受入手段に所定個数受け入れられる態様でも良い。また、各受入手段に対する入球の頻度が異なる態様でも良いし、入球位置が異なる態様でも良い。
【７０５１】
遊技機ＡＣ９において、遊技者が得られる利益の変化は、前記第１受入手段または前記第２受入手段の片方に限定して遊技球が受け入れられるか、前記第１受入手段および前記第２受入手段の両方に遊技球が受け入れられるかにより生じることを特徴とする遊技機ＡＣ１０。
【７０５２】
遊技機ＡＣ１０によれば、遊技機ＡＣ９の奏する効果に加え、遊技者が得られる利益の大小の設定の仕方により、遊技者が、遊技球を所定の発射態様で打ち出し易いようにすることができる。
【７０５３】
なお、遊技者が得られる利益としては、何ら限定されるものではない。例えば、流下する遊技球の認識し易さでも良いし、流下する遊技球により得られる遊技に関連する利益（賞球の払い出し、大当たりの獲得、大当たり終了後の遊技状態が確変状態となること、遊技状態が通常状態になること（転落すること）等）でも良い。
【７０５４】
遊技機ＡＣ９又はＡＣ１０において、前記経路構成手段は、第１受入手段および第２受入手段から前記被通過手段までが左右対称で構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ１１。
【７０５５】
遊技機ＡＣ１１によれば、遊技機ＡＣ９又はＡＣ１０の奏する効果に加え、左右どちらを主にして遊技球を発射しても、遊技者が不利益を被る可能性を低くすることができる。
【７０５６】
遊技機ＡＣ９からＡＣ１１のいずれかにおいて、前記経路構成手段は、流下する遊技球を受け入れ可能な受入状態と受入不能な非受入状態とで状態変化可能に構成される受入状態変化手段を備え、前記受入態様は、前記受入状態変化手段の形状または状態変化の態様により変化することを特徴とする遊技機ＡＣ１２。

【７０５７】
遊技機ＡＣ１２によれば、遊技機ＡＣ９からＡＣ１１のいずれかの奏する効果に加え、受入状態変化手段の形状または状態変化の態様により受入態様が変化するので、遊技球の発射に関する遊技者の技術の熟練度が遊技者の得られる利益に与える影響を低くすることができる。
【７０５８】
遊技機ＡＣ１２において、前記受入状態変化手段の状態変化の態様が、複数種類で構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ１３。
【７０５９】
遊技機ＡＣ１３によれば、遊技機ＡＣ１２の奏する効果に加え、一定の発射態様で遊技球が発射されている場合であっても、第１受入手段および第２受入手段への遊技球の受入態様を変化させることができる。これにより、受入状態変化手段の状態変化の態様から、遊技者が得られる利益を調整することができる。
【７０６０】
＜球の流下方向と平行に移動する開閉部材についてのポイント＞
遊技球が流下可能に構成される経路構成手段と、その経路構成手段を流下した遊技球が通過可能に構成される被通過手段と、前記経路構成手段へ遊技球を導入可能な導入状態と前記経路構成手段へ遊技球を導入不能な非導入状態とで状態変化可能に構成される状態切替手段と、を備え、前記状態切替手段は、前記状態変化において生じる変位の方向が、遊技球の流下方向に沿うように構成されることを特徴とする遊技機ＸＡＡ１。
【７０６１】
パチンコ機等の遊技機において、球検出孔４３１へ向けた遊技球の流下経路を複数種類構成可能な大入賞部品３００を備える遊技機がある（例えば、特開２０１７－１８５０２１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、遊技球の流下方向と大入賞部品３００の開閉板の開閉方向とが略直角方向であり、開閉が遊技球の転動に関与することなく開閉動作が完了することから、開閉板（状態切替手段）の役割について改善の余地があるという問題点があった。
【７０６２】
これに対し、遊技機ＸＡＡ１によれば、状態切替手段の変位の方向が、遊技球の流下方向に沿うように構成されるので、遊技球が状態切替手段に近接または当接している状態で状態切替手段の変位を生じさせることで、遊技球の転動態様を変化させるように影響させることができる。これにより、状態切替手段の役割を改善することができる。
【７０６３】
例えば、遊技球が左方へ流下している際に、その遊技球が上に乗った状態で状態切替手段を右方にスライド移動させることで、遊技球に対して転動回転の順方向に回転させる負荷を与えることになるので、遊技球を加速させることができる。
【７０６４】
また、逆に、遊技球が左方へ流下している際に、その遊技球が上に乗った状態で状態切替手段を左方にスライド移動させることで、遊技球に対して転動回転の逆方向に回転させる負荷を与えることになるので、遊技球の回転を遅らせることができる。
【７０６５】
また、転動する遊技球の下端部をかすめるように状態切替手段がスライド移動すると、遊技球の転動方向のみではなく、転動方向に直交する方向の成分も有する負荷を遊技球に与えることができるので、遊技球の流下態様の変化を複雑かつ不規則に生じさせることができる。
【７０６６】
これらの遊技球の流下態様に与える影響により、状態切替手段の開閉動作時に状態切替手段に乗っていた球の流下態様を様々に変化させることができるので、遊技球を視認する遊技者を飽きさせることなく、遊技に集中させることができる。
【７０６７】

また、状態切替手段の開閉動作と遊技球との配置関係は、何ら限定されるものではない。例えば、遊技球の側面と擦れる配置関係でも良いし、遊技球に流下方向で対抗して遊技球と衝突するような配置関係でも良い。

【７０６８】

遊技球と衝突する態様で変位する状態切替手段において、閉鎖動作の方向は何ら限定されるものではない。例えば、遊技球の流下方向と対抗する方向で閉鎖動作し、遊技球を跳ね返せるように構成しても良いし、遊技球の流下方向の順方向で閉鎖動作し、それ以降の遊技球の導入を抵抗少なく規制可能に構成しても良い。

【７０６９】

遊技機ＸＡＡ１において、前記状態切替手段の状態変化は、前記状態切替手段と遊技球とが当接しながら実行可能に構成されることを特徴とする遊技機ＸＡＡ２。

【７０７０】

遊技機ＸＡＡ２によれば、遊技機ＸＡＡ１の奏する効果に加え、状態切替手段の状態変化によって、遊技球に回転を生じさせることができる。

【７０７１】

遊技機ＸＡＡ１又はＸＡＡ２において、前記状態切替手段は、前記変位の方向と交差する方向に負荷の方向を変化させる変化手段を備えることを特徴とする遊技機ＸＡＡ３。

【７０７２】

遊技機ＸＡＡ３によれば、遊技機ＸＡＡ１又はＸＡＡ２の奏する効果に加え、状態切替手段の変位中に遊技球から与えられる負荷を逃がすことができ、状態切替手段に与えられる負荷を低減することができる。

【７０７３】

＜開放時は第１方向へ、閉鎖時は第２方向へ球を流す開閉部材についてのポイント＞

遊技球が流下可能に構成される経路構成手段と、その経路構成手段を流下した遊技球が通過可能に構成される被通過手段と、前記被通過手段へ遊技球を導入可能な導入状態と前記被通過手段へ遊技球を導入不能な非導入状態とで状態変化可能に構成される状態切替手段と、を備え、前記状態切替手段は、前記導入状態で遊技球を第１方向に案内可能とされ、前記非導入状態で遊技球を第２方向に案内可能に構成されることを特徴とする遊技機ＸＡＢ１。

【７０７４】

パチンコ機等の遊技機において、球検出孔４３１へ向けた遊技球の流下経路を複数種類構成可能な大入賞部品３００を備える遊技機がある（例えば、特開２０１７－１８５０２１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、下側可動体３７１は前側に張り出す状態では遊技球を右方に案内するものの、後側に退避する状態では、遊技球とは当接せず自由落下となり、案内はしない。換言すれば、遊技球の流下に下側可動体３７１が影響しない。そのため、後側に退避している状態では、下側可動体３７１以外で遊技球の流下を案内する部分（枠部等）を用意することが必要であり、遊技球の流下を案内するための構成（部材）の個数を削減するという観点で改善の余地があるという問題点があった。

【７０７５】

これに対し、遊技機ＸＡＢ１によれば、状態切替手段が導入状態と、非導入状態とで、遊技球を異なる方向に案内するよう構成されるので、遊技球の流下経路を案内するための専用部材を不要とできるので、必要な構成（部材）の個数を削減することができる。これにより、限られたスペースで遊技球の流下方向の多様化を図ることができる。

【７０７６】

なお、第１方向と第２方向との関係は何ら限定されるものではない。例えば、方向間の角度が鋭角でも良いし、直角でも良いし、鈍角でも良い。例えば、直角の場合において、前後方向に沿って流下する遊技球に対し、第１方向が下方、第２方向が左右方向に設定するようにしても良い。この場合、正面視において、状態切替手段に案内される前は遊技球の変位が僅かしか認められないようにしながら、状態切替手段による案内が開始された後の方向の差（違い）の最大化を図ることができる。

【７０７７】
状態切替手段による案内の作用を生じさせる案内部の配置は何ら限定されるものではない。例えば、状態切替手段が備える可動部材に案内部が配設されても良いし、案内部は状態切替手段の周辺の非可動部に配設されており可動部材の動作によって遊技球が案内部に近接または当接し易い状態に切り替えられるように構成しても良い。
【７０７８】
案内部が可動部材に配設される場合には、導入状態と非導入状態との状態切替が完了した後における案内に留まらず、状態を切り替える動作中において遊技球に与える影響も考慮した設計とすることが好ましい。
【７０７９】
例えば、遊技球の流下方向に対抗する方向で変位する可動部材を状態切替手段が備える場合、流下方向と直交する平面形状の壁部を設けるよりは、流下方向と傾斜する面（平面、曲面等）形状の壁部を設ける方が、可動部材が遊技球に衝突した際に生じる負荷が、遊技球を逆流させる方向に大きくなる事態を回避し易くすることができる。これにより、遊技球の逆流を回避し易くすることができる。
【７０８０】
遊技機ＸＡＢ１において、前記状態切替手段の状態変化は第３方向への変位により生じるものであり、前記第３方向は、前記第１方向および第２方向と直交することを特徴とする遊技機ＸＡＢ２。
【７０８１】
遊技機ＸＡＢ２によれば、遊技機ＸＡＢ１の奏する効果に加え、案内されている遊技球から与えられる負荷により状態切替手段の動作不良が生じる可能性を低くすることができる。
【７０８２】
遊技機ＸＡＢ１又はＸＡＢ２において、前記経路構成手段は、左右一対の経路を備え、前記状態切替手段は、前記左右一対の経路からそれぞれ遊技球を受け入れ可能な一対の案内部を備え、それら一対の案内部において、前記第１方向および第２方向が、それぞれ左右対称に構成されることを特徴とする遊技機ＸＡＢ３。
【７０８３】
遊技機ＸＡＢ３によれば、遊技機ＸＡＢ１又はＸＡＢ２の奏する効果に加え、遊技球の流下する経路を複雑化することができる。また、一対の案内部において、第１方向および第２方向が、それぞれ左右対称に構成されるので、一対の案内部が遊技球から受ける負荷により状態切替手段が受ける変位を、左右で対称とすることができる。
【７０８４】
これにより、例えば、左右一対の経路に遊技球を略同等の個数で入球させる場合等、遊技球から案内部が受ける負荷によって、状態切替手段の配置を均一化し易くすることができる。
【７０８５】
遊技機ＸＡＢ３において、前記状態切替手段は、前記第３方向と交差する方向で張り出すように形成される張出部を備えることを特徴とする遊技機ＸＡＢ４。
【７０８６】
遊技機ＸＡＢ４によれば、遊技機ＸＡＢ３の奏する効果に加え、張出部により他の部材との接触面積を低減することができ、状態切替手段の変位抵抗を低減することができる。
【７０８７】
遊技機ＸＡＢ３又はＸＡＢ４において、前記状態切替手段の導入状態または非導入状態において当接可能に構成される当接手段を備え、その当接手段との当接により、前記状態切替手段の左右方向の変位を修正可能に構成されることを特徴とする遊技機ＸＡＢ５。
【７０８８】
遊技機ＸＡＢ５によれば、遊技機ＸＡＢ３又はＸＡＢ４の奏する効果に加え、遊技球からの負荷を左右いずれの方向からも受け得るので、変位態様が無秩序になり易い状態切替

手段の変位を、当接手段の作用により秩序的に戻すことができる。
【７０８９】
＜分離、反転、合体、回転が一連動作＞
視認される面が変化するように変位可能に構成される変位手段を備え、前記変位手段は、第１変位部材と、第２変位部材と、を備え、所定態様の変位において、前記第１変位部材と前記第２変位部材とが相対変位するように構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ１。
【７０９０】
パチンコ機等の遊技機において、ベースアーム２２０の先端部に配設される回動ベース２１４が複数回回転可能に構成される遊技機がある（例えば、特開２０１６－１１６７８２号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、回動ベース２１４が回転変位するものの、遊技者側に見えている面は同一なので、変位手段への注目力を維持し難いという問題点があった。
【７０９１】
これに対し、遊技機ＡＤ１によれば、変位手段の視認される面を、変位に伴い変化可能に構成されるので、変位手段への注目力を維持することができる。
【７０９２】
また、第１変位部材と第２変位部材とが相対変位することで、変位手段の外観を変化させることができるので、変位手段に対する注目力を向上させることができる。
【７０９３】
遊技機ＡＤ１において、前記所定態様の変位は、前記第１変位部材と前記第２変位部材とが集合配置される集合部を基準として近接離反する第１の変位と、前記第１変位部材と前記第２変位部材とが前記集合部を基準として回転動作する第２の変位と、を少なくとも含むことを特徴とする遊技機ＡＤ２。
【７０９４】
遊技機ＡＤ２によれば、遊技機ＡＤ１の奏する効果に加え、第１変位部材と第２変位部材との相対動作を動的に生じさせ易くすることができる。即ち、集合部を基準とした変位として、第１の変位だけでは、集合部からの距離が最短または最長となる終端部において第１変位部材と第２変位部材との変位が低減され易く、第１変位部材と第２変位部材とが止まって見えてしまい、演出効果が低くなる可能性があるところ、第２の変位を混ぜることで、終端部においても回転方向の変位を生じさせることができるので、演出効果を向上させることができる。
【７０９５】
遊技機ＡＤ１又はＡＤ２において、前記所定態様の変位は、前記変位手段の視認される面が反転する第３の変位を少なくとも含むことを特徴とする遊技機ＡＤ３。
【７０９６】
遊技機ＡＤ３によれば、遊技機ＡＤ１又はＡＤ２の奏する効果に加え、第３の変位により視認される面を反転させることで、第３の変位の前後で遊技者に視認させる装飾を顕著に異ならせることができる。
【７０９７】
遊技機ＡＤ１からＡＤ３のいずれかにおいて、前記第１変位部材および前記第２変位部材は、吸着または接着により固定可能に構成され、その固定に係る負荷は、前記第１変位部材および前記第２変位部材の変位を制限する向きで作用することを特徴とする遊技機ＡＤ４。
【７０９８】
遊技機ＡＤ４によれば、遊技機ＡＤ１からＡＤ３のいずれかの奏する効果に加え、固定に係る負荷が第１変位部材および第２変位部材の変位を制限する向きで作用するので、固定に係る負荷を加味して、第１変位部材および第２変位部材の変位を設計することができる。
【７０９９】

例えば、ギアに寄る駆動力伝達の場合に、形状の変形を加味しない場合には機械的に変位が生じる場合に、固定に係る負荷を加味すれば、その負荷による部材の弾性変化が顕在化することで、部材の変位タイミングの遅れを生じさせることができる。

【７１００】

また、固定の程度が第１変位部材および第２変位部材の視認される面に対応して異なるよう構成しても良い。

【７１０１】

この場合、固定による作用が視認される面に対応して異なるので、遊技者が視認される側面における固定の程度に強弱を設けることができる。

【７１０２】

これにより、例えば、同じ変位手段の、反転された面について、一方の面は固く合体して一体的に視認させ易く、他方の面は緩く合体して相対変位し易い状態で視認させ易くすることができる。

【７１０３】

また、例えば、第１変位部材および第２変位部材の吸着の程度が固定位置ごとに異なるよう構成することで、第１変位部材および第２変位部材の固定の程度が異なる状態を構成することができる。

【７１０４】

なお、吸着可能にする態様は何ら限定されるものではない。例えば、粘着テープで接着する態様でも良いし、磁石と金属部との吸着力を利用するものでも良い。また、磁石に吸着する金属部として、例えば、固定用のビス、ネジ等を利用するように第１反転部材や第２反転部材を設計しても良い。

【７１０５】

遊技機ＡＤ１からＡＤ４のいずれかにおいて、前記変位手段は、正逆方向に変位可能に構成され、所定状態において、正方向へは、第１変位態様で変位し、逆方向へは、前記第１変位態様とは異なる第２変位態様で変位し、前記第２変位態様は、所定態様での変位後、前記第１変位態様で変位するよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ５。

【７１０６】

遊技機ＡＤ５によれば、遊技機ＡＤ１からＡＤ４のいずれかの奏する効果に加え、変位手段の変位態様が、正逆方向で異なるように構成され、第２変位態様は第１変位態様の前に所定態様が追加された変位態様として構成されるので、変位手段を退避させる際に変位手段に必要とされる変位量を低減することができる。これにより、退避時における変位手段への注目力を低減することができるので、相対的に、演出位置で変位する変位手段の注目力を向上させることができる。

【７１０７】

従来機では、回転の態様が正逆方向で同様なので、演出位置（液晶表示領域の正面側位置）へ張り出して演出した後で、退避位置（液晶表示領域の外方位置）へ退避するまでに逆方向に再び複数回回転する必要があった。この場合、演出位置から退避する部材に視線が集まり易くなることが問題視される可能性があった。

【７１０８】

なお、変位態様としては、何ら限定されるものではない。例えば、回転変位でも良いし、直動変位でも良い。また、変位は平面上におけるものでも良いし、複数平面にまたがるものでも良いし、３次元的なものでも良い。

【７１０９】

遊技機ＡＤ５において、前記変位手段は、動作抵抗が所定量よりも大きくなると負荷伝達を解除するように構成される解除手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＤ６。

【７１１０】

遊技機ＡＤ６によれば、遊技機ＡＤ５の奏する効果に加え、変位手段の変位態様の変化を、変位手段の内部の構成の動作抵抗の大小により生じさせることができる。

【７１１１】

遊技機ＡＤ１からＡＤ６のいずれかにおいて、前記変位手段へ向けて光を照射する発光手段を備え、前記変位手段は前記第１変位部材および前記第２変位部材を備え、前記第１変位部材および前記第２変位部材は、視認される面が一側か、他側かで、発光手段からの光の視認態様を変化可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ７。

【７１１２】

遊技機ＡＤ７によれば、遊技機ＡＤ１からＡＤ６のいずれかの奏する効果に加え、発光手段からの光に関して変位手段の見え方を、第１変位部材および第２変位部材の視認される面に対応して変化させることができる。

【７１１３】

例えば、第１変位部材および第２変位部材が個別に発光しているように視認される場合と、第１変位部材および第２変位部材が一体的に発光しているように視認される場合とで変化させることができる。

【７１１４】

遊技機ＡＤ１からＡＤ７のいずれかにおいて、前記変位手段の配置を検出する検出手段を備え、前記検出手段は、前記変位手段の変位が許容可能な状態か否かを検出可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ８。

【７１１５】

遊技機ＡＤ８によれば、遊技機ＡＤ１からＡＤ７のいずれかにおいて、前記変位手段の変位を許容可能な状態を検出手段により検出可能なので、変位手段が変位中に周囲の構造部と衝突することを回避することができる。

【７１１６】

また、検出手段により変位手段の変位可能な区間を検出しつつ、変位手段の変位を実行することができるので、ある程度、演出位置から退避位置へ向けて変位した後で拡大縮小を含む変位態様で変位するように制御することで、演出位置から退避位置に変位する際に変位開始時から拡大縮小を含む変位態様で変位する場合に比較して、変位手段に対する注目力の上昇を押さえることができる。

【７１１７】

遊技機ＡＤ１からＡＤ７のいずれかにおいて、前記変位手段の状態を検出する検出手段を備え、その検出手段は、前記変位手段の変位について２種類以上の数値を検出可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ９。

【７１１８】

遊技機ＡＤ９によれば、遊技機ＡＤ１からＡＤ７の奏する効果に加え、検出手段の配設個数を削減することができる。なお、変位手段の変位についての数値の種類としては、種々の態様が例示される。例えば、異なる可動部材のそれぞれの配置や姿勢についての数値でも良いし、所定タイミングで動作態様が変化する場合にその動作態様の変化に関与する数値でも良い。

【７１１９】

また、検出手段の配置は何ら限定されるものではない。例えば、変位手段の変位基端側に検出手段を配置することで、その変位手段の変位先端側に連結される第２変位手段の配置や姿勢を検出する構造を構成し易い。

【７１２０】

遊技機ＡＤ１からＡＤ９のいずれかにおいて、前記変位手段は前記第１変位部材および前記第２変位部材を備え、その第１変位部材および前記第２変位部材は遊技者側に向ける面が一側の面となる姿勢と、他側の面となる姿勢とで反転動作可能に構成され、前記第１変位部材および前記第２変位部材が一側の面を遊技者側に向ける場合には、第１変位部材および第２変位部材を区別可能とされる一方、前記第１変位部材および前記第２変位部材が他側の面を遊技者側に向ける場合には、第１変位部材および第２変位部材を区別不能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ１０。

【７１２１】

遊技機ＡＤ１０によれば、遊技機ＡＤ１からＡＤ９のいずれかの奏する効果に加え、一

側が遊技者側に向けられている場合の第１変位部材および第２変位部材の状態に関わらず、反転動作が生じることに対する遊技者の期待感を高く維持することができる。

【７１２２】

＜複数の被視認面を備える変位手段の配置により視認容易面を変えるポイント＞

視認可能に構成される第１視認可能面および第２視認可能面を備える変位手段を備え、その変位手段は、配置に応じて、前記第１視認可能面が視認し易い第１状態と、前記第２視認可能面が視認し易い第２状態と、を切り替え可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ１。

【７１２３】

パチンコ機等の遊技機において、反転可能に構成される反転動作部７１を備え、視認される面を変化させることで遊技者に視認される外観を変化可能に構成される遊技機がある（例えば、特開２０１６－１５３０９５号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、反転動作部７１の反転は、位置が固定された状態で行われるので、視認される面の変化により遊技者の視線を変化させることはできない。即ち、遊技者の視線を効率よく変化させるという観点で改善の余地があるという問題点があった。

【７１２４】

これに対し、遊技機ＡＥ１によれば、変位手段が、配置に応じて、第１視認可能面が視認し易い状態と、第２視認可能面が視認し易い状態とが切り替えられるので、第１視認可能面または第２視認可能面を見たいと考える遊技者の視線を、変位手段の配置変化の経路に沿う態様で変化させることができる。

【７１２５】

遊技機ＡＥ１において、前記変位手段を視認可能に開放される開放部を備え、前記変位手段は、前記開放部側が視認され易いように構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ２。

【７１２６】

遊技機ＡＥ２によれば、遊技機ＡＥ１の奏する効果に加え、開放部を通して奥側を視認する遊技者が、変位手段の第１視認可能面または第２視認可能面を容易に視認できる。

【７１２７】

遊技機ＡＥ２において、前記変位手段は、開放部の中央側に配置される場合よりも、開放部の縁側に配置される場合の方が、配置が背面側に寄ることを特徴とする遊技機ＡＥ３。

【７１２８】

遊技機ＡＥ３によれば、遊技機ＡＥ２の奏する効果に加え、変位手段が開放部の中央側に配置される場合に変位手段を手前側で大きく視認可能としながら、変位手段が開放部の縁側に配置される場合に変位手段を見る際の視線の動きを少なくすることができる。これにより、変位手段の視認性と、変位手段を目で追う遊技者の疲労抑制と、の両立を図ることができる。

【７１２９】

遊技機ＡＥ１からＡＥ３のいずれかにおいて、前記変位手段は、複数組の前記第１視認可能面および前記第２視認可能面を備え、一の組の前記第１視認可能面および前記第２視認可能面が視認可能な状態において、他の組の前記第１視認可能面および前記第２視認可能面を視認し難く構成することを特徴とする遊技機ＡＥ４。

【７１３０】

遊技機ＡＥ４によれば、遊技機ＡＥ１からＡＥ３のいずれかの奏する効果に加え、第１視認可能面および第２視認可能面に、組ごとに異なる文字や図形を施しておくことで、変位手段を視認する遊技者に対して、異なる文字や図形を視認させることができ、且つ、視認させることを目的としない組の第１視認可能面および第２視認可能面に関しては視認し難く構成することで、変位手段の外観がみっともなくなることを回避することができる。

【７１３１】

例えば、第１の組には、抽選結果が大当たりである期待感が低いことを示す文字や図形が第１視認可能面および第２視認可能面に表示され、第２の組には、抽選結果が大当たり

である期待感が高いことを示す文字や図形が第１視認可能面および第２視認可能面に表示される場合に、変位手段の配置に関わらず、変位手段を通して、大当たりの期待感の高低を確認することができる。この場合において、変位手段が表示装置の表示領域の正面側から退避した後においても、変位手段による大当たりの期待感についての表示を維持できるので、液晶表示装置から目線を外した遊技者に対しても、大当たりの期待感についての表示を視認させることを継続することができる。

【７１３２】

なお、視認し難く構成する態様は何ら限定されるものではない。例えば、遊技者側とは異なる側の面（後側面、左右外側面、等）に配置するようにしても良いし、遮蔽手段で遮蔽することで視認性を落とすように構成しても良い。

【７１３３】

遊技機ＡＥ４において、視認される前記第１視認可能面および前記第２視認可能面の組を切り替える動作は、動作中において、前記第１視認可能面および前記第２視認可能面を認識され難いよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ５。

【７１３４】

遊技機ＡＥ５によれば、遊技機ＡＥ４において、視認される第１視認可能面および第２視認可能面の組を切り替える動作中（確定前）に、遊技者側に表示される第１視認可能面および第２視認可能面の組を予測されることを回避し易くすることができる。これにより、変位手段に対する注目力を向上させることができる。

【７１３５】

なお、上述の切り替える動作中において第１視認可能面および第２視認可能面を認識され難いよう構成される態様については、何ら限定されるものではない。例えば、変位手段を高速で回転動作させ認識され難くしても良いし、第１視認可能面（第２視認可能面）の一部と、その他の部分とを結合分離可能に構成し、それら一部とその他の部分とを分離した状態で動作させることで認識され難くしても良いし、発光手段による明暗の設定により相対的に暗くする部分を作り認識され難くしても良い。

【７１３６】

なお、この場合において、分離した状態の態様としては、何ら限定されるものではない。例えば、上述の切り替える動作中において、第１視認可能面（第２視認可能面）の一部と、その他の部分との一方のみが視認され、他方は視認されないように背面側を向いて動作するよう構成しても良いし、それら一部とその他の部分とが同時に視認可能であるが配置がずれて視認される状態で動作するよう構成しても良い。

【７１３７】

遊技機ＡＥ５において、前記変位手段を視認可能に開放される開放部を備え、前記切り替える動作は、前記変位手段が前記開放部の中央側に配置されている状態で実行されることを特徴とする遊技機ＡＥ６。

【７１３８】

遊技機ＡＥ６によれば、遊技機ＡＥ５の奏する効果に加え、切り替える動作を遊技者に視認させ易くすることができ、切り替える動作に対する注目力を向上させることができる。

【７１３９】

遊技機ＡＥ５又はＡＥ６において、前記切り替える動作中において、前記第１視認可能面の一部とその他の部分との、一方は正面側を向き、他方は正面側とは異なる側を向くことを特徴とする遊技機ＡＥ７。

【７１４０】

遊技機ＡＥ７によれば、遊技機ＡＥ５又はＡＥ６の奏する効果に加え、動作中において第１視認可能面の一部を視認可能とし、全体は視認不可能とすることで、動作中において第１視認可能面を認識され難くすることができる。

【７１４１】

遊技機ＡＥ１からＡＥ７のいずれかにおいて、前記第２視認可能面への視線の少なくと

も一部を遮蔽可能に構成される第２変位手段を備え、前記変位手段は、前記第２変位手段と共に前記第１視認可能面を視認させるための第３状態に切替可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ８。

【７１４２】

遊技機ＡＥ８によれば、遊技機ＡＥ１からＡＥ７のいずれかの奏する効果に加え、第２変位手段により第２視認可能面の少なくとも一部を視認し難く構成することにより、変位手段の演出位置の設計自由度を向上させることができる。

【７１４３】

遊技機ＡＥ１からＡＥ８のいずれかにおいて、前記変位手段は、変位に伴って、所定方向視で視認される面を第１視認可能面と第２視認可能面との間で変化させるように構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ９。

【７１４４】

遊技機ＡＥ９によれば、遊技機ＡＥ１からＡＥ８のいずれかの奏する効果に加え、所定方向視で視認される面が第１視認可能面と第２視認可能面との間で変化するので、遊技者の視線の変化量に依存せずに、視認し易い面を任意に変更することができる。

【７１４５】

遊技機ＡＥ９において、前記第１状態と前記第２状態とで前記変位手段の姿勢が変化することを特徴とする遊技機ＡＥ１０。

【７１４６】

遊技機ＡＥ１０によれば、遊技機ＡＥ９の奏する効果に加え、第１状態における変位手段の外観と第２状態における変位手段の外観との違いを、変位手段の姿勢を違えることにより大きくすることができる。

【７１４７】

遊技機ＡＥ９又はＡＥ１０において、前記変位手段に近接配置可能に構成される補助手段を備え、前記第１状態では、前記変位手段は前記補助手段に近接配置され、前記第２状態では、前記変位手段は前記補助手段から離れて配置されることを特徴とする遊技機ＡＥ１１。

【７１４８】

遊技機ＡＥ１１によれば、遊技機ＡＥ９又はＡＥ１０の奏する効果に加え、補助手段を変位手段に近接配置させ、一体的に視認させる状態と、補助手段と変位手段とを分けて視認させる状態とを構成することができ、変位手段が遊技者に与える印象を複数構成することができる。

【７１４９】

なお、補助手段の態様は何ら限定されるものではない。例えば、配置が固定された手段でも良いし、可動の手段でも良い。

【７１５０】

遊技機ＡＥ１１において、前記補助手段は、前記変位手段と一体的に視認させる状態と、前記変位手段とは分離して視認させる状態と、を切替可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ１２。

【７１５１】

遊技機ＡＥ１２によれば、遊技機ＡＥ１１の奏する効果に加え、変位手段と補助手段とを一体的に視認させるか分離して視認させるかを切り替えることができるので、部材個数に対する視認可能態様のバリエーションを増やすことができる。

【７１５２】

＜変位手段の変位量と配設手段の変位量との同時点での比が区間で異なるポイント＞

変位可能に構成される変位手段と、その変位手段に第１の部分が配設される配設手段と、前記配設手段の第２の部分を支持する支持手段と、を備え、その支持手段は、前記変位手段の変位中における前記第１の部分を基準とした前記第２の部分の配置を制御可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＦ１。

【７１５３】

パチンコ機等の遊技機において、傾倒変位可能なベースアーム２２０と、そのベースアーム２２０の傾倒先端側に回動可能に取り付けられた回動役物２１１と、その回動役物２１１を回動させるための駆動力を発生させる駆動モータ２２２と、を備え、ベースアーム２２０の変位と独立して回動役物２１１を回動可能に構成される遊技機がある（例えば、特開２０１６－１１６７８２号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、回動役物２１１がベースアーム２２０の先端においてぐらつき易く、ベースアーム２２０の傾倒変位中に回動役物２１１を回動させると機構に不具合が生じる可能性がある結果、回動役物２１１の回動変位はベースアーム２２０の停止中に行うと想定されることから、変位の自由度が低くなっていた。

【７１５４】

即ち、変位可能な部分の変位の設計自由度を高くするという観点で改善の余地があるという問題点があった。

【７１５５】

これに対し、遊技機ＡＦ１によれば、配設手段が変位手段と支持手段とに少なくとも２点で支持され、その２つの支持点が変位手段の変位中に相対変位するように構成されており、支持手段により、第１の部分を基準とする第２の部分の配置を制御可能としているので、配設手段を安定的に支持しながら、変位手段の変位中に配設手段を変位させることができる。これにより、配設手段（変位可能な部分）の変位の設計自由度を高めることができる。

【７１５６】

なお、支持手段の態様は、何ら限定されるものではない。例えば、固定のベース手段に形成される案内溝に変位を制限される態様で支持されても良いし、変位可能な第２の変位手段に連結されて支持されても良い。また、支持手段による制御は、電子制御に限定されるものではなく、第２の部分の変位を壁部で規制（案内）する等の機械的な制御も含まれる。

【７１５７】

遊技機ＡＦ１において、前記変位手段は、第１の区間および第２の区間を、変位可能に構成され、前記支持手段は、前記変位手段が前記第１区間を変位する場合に前記第２の部分を支持する第１範囲と、前記変位手段が前記第２区間を変位する場合に前記第２の部分を支持する第２範囲と、を備え、前記第１範囲において前記第２の部分が変位する方向と、前記第２範囲において前記第２の部分が変位する方向とが異なるよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＦ２。

【７１５８】

遊技機ＡＦ２によれば、遊技機ＡＦ１の奏する効果に加え、変位手段の変位速度を一定とする場合であっても、配設手段の変位速度を異ならせることができ、支持手段は、第２の部分の変位方向の変化を許容するように構成されるので、第２の部分の変位方向が不規則に変化するとしても配設手段の変位を滑らかにすることができる。

【７１５９】

遊技機ＡＦ１又はＡＦ２において、前記支持手段は、前記第２の部分の変位を制限する制限部を備えることを特徴とする遊技機ＡＦ３。

【７１６０】

遊技機ＡＦ３によれば、遊技機ＡＦ１又はＡＦ２の奏する効果に加え、第１範囲と第２範囲との境界位置（制限部）において第２の部分の変位を制限することができるので、第２の部分を変位の大きい側から小さい側へ向けて変位させる場合に、第１範囲と第２範囲との境界位置（制限部）で第２の部分を停止し易くすることができる。

【７１６１】

なお、第２の部分の第１の部分を基準とした変位に要する負荷の態様は何ら限定されるものではない。例えば、第２の部分が引かれる態様でも良いし、第２の部分が押進される態様でも良い。

【７１６２】

なお、制限部の態様は何ら限定されるものではない。例えば、第２の部分の変位抵抗の増減を設定する態様でも良いし、第２の部分の変位方向を切り替える態様でも良い。

【７１６３】

遊技機ＡＦ２又はＡＦ３において、前記第１の区間は、前記第２の区間よりも前記変位手段の変位範囲の終端側に配置され、前記第２の区間における前記変位手段を基準とした配設手段の相対的な変位量は、前記第１の区間における前記変位手段を基準とした配設手段の相対的な変位量に比較して小さくなるように構成されることを特徴とする遊技機ＡＦ４。

【７１６４】

遊技機ＡＦ４によれば、遊技機ＡＦ２又はＡＦ３の奏する効果に加え、変位手段の変位途中位置において、変位手段を基準とした配設手段の相対的な変位量が小さくなる区間を構成することができるので、変位手段の変位終端位置の他に、変位手段と配設手段とを一体的に視認し易い位置を設けることができ、結果として、変位手段と配設手段とを一体的に視認し易い位置を増やすことができる。

【７１６５】

遊技機ＡＦ１からＡＦ４のいずれかにおいて、前記第１の部分の変位速度を基準とした前記第２の部分の変位速度（の比）を変化可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＦ５。

【７１６６】

遊技機ＡＦ５によれば、遊技機ＡＦ１からＡＦ４のいずれかの奏する効果に加え、変位手段の変位速度が一定の場合であっても、支持手段側における配設手段の第２の部分の変位速度を変化させることができるので、駆動手段の簡易な駆動制御（等速駆動）で、配設手段の変位速度を可変とするような動作演出を構成することができる。

【７１６７】

遊技機ＡＦ１からＡＦ５のいずれかにおいて、前記支持手段は、前記第２の部分の変位終端における変位速度を低減するよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＦ６。

【７１６８】

遊技機ＡＦ６によれば、遊技機ＡＦ１からＡＦ５の奏する効果に加え、第２の部分の跳ね戻りを防止することができ、変位終端において配設手段を早期に停止させ易くすることができる。

【７１６９】

なお、第２の部分の跳ね戻りを防止する手法については何ら限定されるものではない。例えば、変位終端における第２の部分の変位速度（例えば、第１の部分が所定の単位長さ変位する場合の第２の部分の変位量）を低減するように構成する手法でも良いし、第１の部分が停止した状態における第２の部分の変位方向に壁を立てる等の形状的工夫により第２の部分の変位を規制するような手法でも良い。

【７１７０】

また、第２の部分の変位量を低減する手法に限らず、第２の部分の変位抵抗を増加させるようにしても良い。例えば、第２の部分の変位終端において磁力等により負荷を与え、第２の部分の変位抵抗を向上するようにしても良いし、コイルスプリング等の付勢力で変位抵抗を向上するようにしても良い。

【７１７１】

遊技機ＡＦ６において、前記支持手段は、前記第１の部分の変位に伴う前記第２の部分の変位の変位軌跡と、前記第１の部分が変位終端で停止した場合の前記第２の部分の変位の変位軌跡とが、交差するよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＦ７。

【７１７２】

遊技機ＡＦ７によれば、遊技機ＡＦ６の奏する効果に加え、第１の部分の変位に伴う第２の部分の変位を案内する機能を有する支持手段により、第１の部分が停止した場合における第２の部分の戻り変位（バウンド）を低減することができる。

【７１７３】

遊技機ＡＦ１からＡＦ７のいずれかにおいて、前記配設手段に変位可能に支持される被支持手段を備え、その被支持手段は、前記変位手段を基準とした前記配設手段の相対的変位量に応じた変位量で変位するように構成されることを特徴とする遊技機ＡＦ８。

【７１７４】

遊技機ＡＦ８によれば、遊技機ＡＦ１からＡＦ７のいずれかの奏する効果に加え、配設手段と共同で変位する被支持手段により、複雑な演出を実行することができる。

【７１７５】

なお、被支持手段の変位の態様は、何ら限定されるものではない。例えば、配設手段が変位する所定平面上を配設手段と並走するように変位する態様でも良いし、配設手段が変位する所定平面とは離れた位置において配設手段の変位態様（例えば、所定平面上のスライド変位態様）とは異なる変位態様（例えば、所定の軸を中心とした回転変位態様）でも良い。

【７１７６】

なお、配設手段の変位量に係る配設手段の変位の態様については、何ら限定されるものではない。例えば、姿勢変化でも良いし、姿勢を維持したままでの変位でも良い。

【７１７７】

遊技機ＡＦ８において、前記第１の部分が所定方向に変位する間に、前記第２の部分は、前記第１の部分の変位軌跡と交差する方向に往復変位可能な区間を備えることを特徴とする遊技機ＡＦ９。

【７１７８】

遊技機ＡＦ９によれば、遊技機ＡＦ８の奏する効果に加え、第１の部分が変位している間に、第１の部分に対する第２の部分の相対変位量が戻り変化する（例えば、増加後に減少する）態様とすることができるので、第２の部分の配置は維持しながら、被支持手段の変位量は大きくするという変位態様を実現することができる。

【７１７９】

遊技機ＡＦ８又はＡＦ９において、前記配設手段を基準とした前記被支持手段の（相対）回転の変位速度は、前記変位手段の変位速度と同等となるよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＦ１０。

【７１８０】

遊技機ＡＦ１０によれば、遊技機ＡＦ８又はＡＦ９の奏する効果に加え、被支持手段の変位態様を、配設手段を挟んで変位手段と同等することができる。これにより、あたかも、被支持手段が独自の駆動手段で変位しているように遊技者に錯覚させることができる。

【７１８１】

遊技機ＡＦ１からＡＦ１０のいずれかにおいて、前記配設手段は、自らの変位に伴い遊技者側に向ける面を第１面と第２面とで切り替えるように姿勢変化する姿勢変化手段を備え、その姿勢変化手段は、前記第２の部分が変位終端に配置された状態において、前記第１面または前記第２面が遊技者側に向けられる姿勢となるように構成されることを特徴とする遊技機ＡＦ１１。

【７１８２】

遊技機ＡＦ１１によれば、遊技機ＡＦ１からＡＦ１０のいずれかの奏する効果に加え、姿勢変化手段の第１面または第２面が遊技者側に向けられることで、第２の部分が変位終端に到達したことを遊技者が把握できるので、変位手段による演出動作の終期を分かり易く構成することができる。

【７１８３】

遊技機ＡＦ１からＡＦ１１のいずれかにおいて、前記第２の部分を通して前記配設手段に電気配線が挿通されるよう構成され、前記電気配線が内部に配置されると共に前記第２の部分に固定される配置手段を備え、前記配置手段は、前記電気配線を挿通可能な開口部を備え、その開口部は、周囲に形成される周囲部分との前記電気配線の接触を避けるよう変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＦ１２。

【７１８４】

遊技機ＡＦ１２によれば、遊技機ＡＦ１からＡＦ１１のいずれかの奏する効果に加え、電気配線が周囲部分と接触することを避けることができる。

【７１８５】

配置手段は、第２の部分が複数部材で構成される場合にそれら複数部材を合体させるための手段として構成しても良いし、第２の部分に別部材が配設される場合に、その別部材の第２の部分からの脱落を防止するための手段として構成しても良い。

【７１８６】

＜特徴ＢＡ群＞

第１情報取得条件の成立に基づいて第１情報を取得可能な第１情報取得手段と、その第１情報取得手段により取得された前記第１情報に基づいて、第１判別を実行可能な第１判別手段と、その第１判別手段による第１判別結果を示すための第１識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な第１動的表示手段と、その第１動的表示手段により動的表示される前記第１識別情報の第１動的表示態様を決定することが可能な第１動的表示態様決定手段と、第２情報取得条件の成立に基づいて第２情報を取得可能な第２情報取得手段と、その第２情報取得手段により取得された前記第２情報が記憶される第２情報記憶手段と、前記第２情報取得手段により取得された前記第２情報に基づいて、第２判別を実行可能な第２判別手段と、その第２判別手段による第２判別結果を示すための第２識別情報を前記表示手段に動的表示させることが可能な第２動的表示手段と、その第２動的表示手段により動的表示される前記第２識別情報の第２動的表示態様を決定することが可能な第２動的表示態様決定手段と、特定の前記第１判別結果を示すための第１識別情報または特定の前記第２判別結果を示すための第２識別情報が前記表示手段に停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記第２識別情報の動的表示期間中に演出態様を実行可能な演出態様実行手段と、その演出態様実行手段により実行される演出態様を選択可能な演出態様選択手段と、を有し、前記演出態様選択手段は、前記第２情報記憶手段に記憶されている少なくとも前記第２情報の数に基づいて前記演出態様を選択するものであることを特徴とする遊技機ＢＡ１。

【７１８７】

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

【７１８８】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。

【７１８９】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

【７１９０】

遊技機ＢＡ１によれば、第２識別情報の動的表示期間中に実行される演出態様が記憶されている第２情報の数によって可変されるので、その後に実行されることが可能となっている第２識別情報の動的表示の回数に対応させた演出の実行が可能となり、特定の第２判定結果を示すための第２識別情報が表示されない場合にも、その後の遊技に対して継続して興味を持たせることで遊技者が早期に遊技に飽きてしまう不具合を抑制できる。

【７１９１】

遊技機ＢＡ１において、前記第２識別情報の動的表示は、前記第１識別情報の動的表示よりも優先して実行されるものであり、前記演出態様実行手段は、特定の前記第２動的表示態様が実行されている場合に前記演出態様を実行するものであることを特徴とする遊技機ＢＡ２。

【７１９２】

遊技機ＢＡ２によれば、特定の第２動的表示態様が実行されることで、第２情報が記憶

されることに意欲を抱かせることができ、遊技者の興趣を向上できるという効果がある。
【７１９３】
遊技機ＢＡ１またはＢＡ２において、前記演出態様は、前記第２情報が記憶されている数に対応して前記実行されている前記第２動的表示態様の期間が終了した後に連続して実行される次の前記第２識別情報の動的表示に跨がった期間で設定されているものであることを特徴とする遊技機ＢＡ３。
【７１９４】
遊技機ＢＡ３によれば、遊技機ＢＡ１またはＢＡ２の奏する効果に加え、演出態様は複数回連続して実行される第２識別情報の動的表示期間に跨がって実行可能に構成されているので、複数回の第２動的表示態様を１の動的表示のように見せて興趣を向上させることができるという効果がある。
【７１９５】
遊技機ＢＡ１からＢＡ３のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第１入球手段と、前記第１入球手段とは異なる第２入球手段と、その第２入球手段に遊技球が入球可能な第１状態と前記第１状態よりも遊技球の入球が困難となる第２状態とに可変可能な可変部材と、前記可変部材を特定条件の成立に基づいて前記第２状態から第１状態へと所定条件が成立するまで可変させる可変制御手段と、前記特定条件の成立前に、前記特定条件の成立を事前に判別可能な事前判別手段と、を有した遊技機において、前記演出態様選択手段は、少なくとも前記事前判別手段の結果に基づいて特定の演出態様を選択することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＡ４。
【７１９６】
遊技機ＢＡ４によれば、遊技機ＢＡ１からＢＡ３の奏する効果に加え、第２情報が取得され易くなる契機となる特定条件の成立を事前に判別した結果に基づいて特定の演出態様が選択されるので、第２情報の取得に対して期待を持たせることができるという効果がある。
【７１９７】
＜特徴ＢＢ群＞（変動パターンの実行中の途中で特図２保留数によって、演出可変）
第１情報取得条件の成立に基づいて第１情報を取得可能な第１情報取得手段と、その第１情報取得手段により取得された前記第１情報に基づいて、第１判別を実行可能な第１判別手段と、その第１判別手段による第１判別結果を示すための第１識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な第１動的表示手段と、その第１動的表示手段により動的表示される前記第１識別情報の第１動的表示態様を決定することが可能な第１動的表示態様決定手段と、第２情報取得条件の成立に基づいて第２情報を取得可能な第２情報取得手段と、その第２情報取得手段により取得された前記第２情報が記憶される第２情報記憶手段と、前記第２情報取得手段により取得された前記第２情報に基づいて、第２判別を実行可能な第２判別手段と、その第２判別手段による第２判別結果を示すための第２識別情報を前記表示手段に動的表示させることが可能な第２動的表示手段と、その第２動的表示手段により動的表示される前記第２識別情報の第２動的表示態様を決定することが可能な第２動的表示態様決定手段と、特定の前記第１判別結果を示すための第１識別情報または特定の前記第２判別結果を示すための第２識別情報が前記表示手段に停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記第１識別情報の動的表示期間中に演出態様を実行可能な演出態様実行手段と、その演出態様実行手段により実行される演出態様を選択可能な演出態様選択手段と、を有し、前記演出態様選択手段は、前記第２情報記憶手段に記憶されている少なくとも前記第２情報の数に基づいて前記演出態様を選択するものであることを特徴とする遊技機ＢＢ１。
【７１９８】
ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

【７１９９】
しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。
【７２００】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。
【７２０１】
遊技機ＢＢ１によれば、第１識別情報が動的表示の開始時に決定された第１動的表示態様で動的表示されている期間に実行される演出態様が第２情報の記憶されている数に基づいて決定されるので、第１判別の結果だけでなく、第２判別が実行されることが可能であることに関する情報も演出態様から判別することができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまう不具合を抑制できるという効果がある。
【７２０２】
遊技機ＢＢ１において、前記演出態様選択手段は、少なくとも前記第２情報の数と動的表示されている前記第１識別情報の動的表示態様とに基づいて前記演出態様を選択するものであることを特徴とする遊技機ＢＢ２。
【７２０３】
遊技機ＢＢ２によれば、遊技機ＢＢ１の奏する効果に加え、実行されている第１動的表示態様とその実行中における第２情報が記憶されている数により演出態様が選択されるので、多様な演出態様を実行できるという効果がある。
【７２０４】
遊技機ＢＢ１またはＢＢ２において、前記第２識別情報の動的表示は、前記第１識別情報の動的表示よりも優先して実行されるように構成され、前記演出態様は、その後に実行される前記第２識別情報の動的表示態様に関連する演出が実行されるものであることを特徴とする遊技機ＢＢ３。
【７２０５】
遊技機ＢＢ３によれば、遊技機ＢＢ１またはＢＢ２の奏する効果に加え、第２情報が記憶されている場合には、実行されている第１識別情報が終了した後には、第２識別情報の動的表示が開始されることになり、その第２動的表示態様と関連する演出態様を第２識別情報の動的表示の開始前に実行することができるので、優先して実行される第２識別情報の動的表示が開始されることを早期に遊技者に認識させることができるという効果がある。
【７２０６】
遊技機ＢＢ１からＢＢ３のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第１入球手段と、前記第１入球手段とは異なる第２入球手段と、その第２入球手段に遊技球が入球可能な第１状態と前記第１状態よりも遊技球の入球が困難となる第２状態とに可変可能な可変部材と、前記可変部材を特定条件の成立に基づいて前記第２状態から第１状態へと所定条件が成立するまで可変させる可変制御手段と、前記特定条件の成立前に、前記特定条件の成立を事前に判別可能な事前判別手段と、を有した遊技機において、前記演出態様選択手段は、少なくとも前記事前判別手段の結果に基づいて特定の演出態様を選択することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＢ４。
【７２０７】
遊技機ＢＢ４によれば、遊技機ＢＢ１からＢＢ３の奏する効果に加え、第２情報が取得され易くなる契機となる特定条件の成立を事前に判別した結果に基づいて特定の演出態様が選択されるので、第２情報の取得に対して期待を持たせることができるという効果がある。
【７２０８】
＜特徴ＢＣ群＞（特図２変動の疑似演出として、特図１変動演出を用いる）
第１の判別条件の成立に基づいて第１判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて第２判別を実行する第２判別手段と、前

記第１判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な第１特典遊技を実行する第１特典遊技実行手段と、前記第２判別手段の判別結果が予め定められた第２の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な第１特典遊技を実行する第２特典遊技実行手段と、前記第１判別が実行されたことに基づいて、当該第１判別の判別結果を示すための第１演出を実行する第１演出実行手段と、前記第２判別が実行されたことに基づいて、当該第２判別の判別結果を示すための演出として前記第１演出とは異なる第２演出を実行する第２演出実行手段と、を備え、前記第２演出実行手段は、少なくとも予め定められた特定条件が成立している場合に、前記第１演出の演出期間において実行され易い特定の演出態様を少なくとも含む演出態様の前記第２演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＣ１。

【７２０９】

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

【７２１０】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。

【７２１１】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

【７２１２】

遊技機ＢＣ１によれば、第２判別の判別結果を示すための演出として第１演出を実行可能とすることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【７２１３】

遊技機ＢＣ１において、前記第２演出実行手段は、前記第１演出の演出態様として、前記第１判別の結果を示す表示態様を少なくとも含む演出態様の前記第２演出を実行可能なものであることを特徴とする遊技機ＢＣ２。

【７２１４】

遊技機ＢＣ２によれば、遊技機ＢＣ１の奏する効果に加え、第１判別の判別結果を示す表示態様を用いた第２演出を実行することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【７２１５】

遊技機ＢＣ２において、前記第２演出実行手段は、第２判別の判別結果を示す１の演出内で前記第２判別の判別結果を示すための第２演出態様と、前記演出態様とを実行するものであることを特徴とする遊技機ＢＣ３。

【７２１６】

遊技機ＢＣ３によれば、遊技機ＢＣ２の奏する効果に加え、より意外性のある演出を実行することができるという効果がある。

【７２１７】

＜特徴ＢＤ群＞（通常当たりでも確変含むダブル表示）

第１判別を実行可能な第１判別手段と、所定の動的表示態様で複数の第１識別図柄を表示手段に動的表示させた後に、前記第１判別手段による第１判別結果を示すための組み合わせで停止表示させることが可能な第１動的表示手段と、第２判別を実行可能な第２判別手段と、所定の動的表示態様で複数の第２識別図柄を表示手段に動的表示させた後に、前記第２判別手段による第２判別結果を示すための組み合わせで停止表示させることが可能な第２動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記第１判別結果を示すための特定の組み合わせで前記第１識別図柄が停止表示された場合または前記表示手段に特定の前記第２判別結果を示すための特定の組み合わせで前記第２識別図柄が停止表示された場合に、遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記特典付与手

段は、前記特定の組み合わせのうち、第１特定組み合わせに対応する識別図柄の組み合わせで停止表示された場合に前記特典として第１特典を付与可能であり、前記第１特定組み合わせとは異なる第２特定組み合わせに対応する識別図柄の組み合わせで停止表示された場合に前記第１特典よりも遊技者に有利な第２特典を付与可能に構成され、前記遊技機は、前記特典付与手段により付与される前記特典の種別を決定可能な決定手段を有し、前記第１動的表示手段は、特定期間が設定されている場合には、１の第１識別図柄を動的表示させた状態で残りの識別図柄を前記第１特定組み合わせと前記第２特定組み合わせのうちいずれかの組み合わせとなることが可能な組み合わせで停止表示させる複数リーチ表示態様を表示させた後に、前記第１識別図柄を前記特定の組み合わせで表示させるものであることを特徴とする遊技機ＢＤ１。

【７２１８】

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を複数の図柄の組み合わせで報知する場合に、表示された図柄の種類によりその後に付与される特典が異なるように構成することで、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

【７２１９】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技者が望む特典よりも低い特典が付与されない組み合わせを構成する一部の図柄が停止表示されることで、結果が報知されるよりも前に遊技に対する興趣が低下してしまう問題点があった。

【７２２０】

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

【７２２１】

遊技機ＢＤ１によれば、特定期間に識別図柄が特定の組み合わせで表示される場合に複数リーチ表示態様を経て特定の組み合わせが表示されるので、第１特典に対応した組み合わせと第２特典に対応した組み合わせの双方が表示される期待を長く持たせることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【７２２２】

遊技機ＢＤ１において、前記決定手段は、前記特定期間において前記特定の第１判別結果である場合に前記第１特典を決定するものであることを特徴とする遊技機ＢＤ２。

【７２２３】

遊技機ＢＤ２によれば、遊技機ＢＤ１の奏する効果に加え、決定手段により第１特典が決定される特定期間であっても、複数リーチ表示態様を経て特定の組み合わせが表示されるので、特定期間に第１判別が実行された場合にも第２特典が付与されることへの期待感を持ちやすくすることができるという効果がある。

【７２２４】

遊技機ＢＤ２において、前記決定手段は、前記特定期間において前記特定の第２判別結果である場合に前記第２特典を決定するものであり、前記第２動的表示手段は、特定期間が設定されている場合には、１の第２識別図柄を動的表示させた状態で残りの識別図柄を２以上の異なる前記第２特定組み合わせのうちいずれかの組み合わせとなることが可能な組み合わせで停止表示させる特別複数リーチ表示態様を表示させた後に、前記第２識別図柄を前記特定の組み合わせで表示させるものであることを特徴とする遊技機ＢＤ３。

【７２２５】

遊技機ＢＤ３によれば、遊技機ＢＤ２の奏する効果に加え、特定期間では、遊技者に有利な第２特典が特定の第２判定結果である場合に必ず付与されることを早期に認識させることができるという効果がある。

【７２２６】

＜特徴ＢＥ群＞（確変当たり時のパンクＥＤ制御）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の判別結果である場合に遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段に

より実行される前記特典遊技の種別を複数の種別から決定可能な特典遊技種別決定手段と、特定の前記特典遊技が実行される場合に、遊技球が通過可能となる特定領域と、その特定領域を遊技球が通過した場合に前記特典遊技の実行後に設定される遊技状態として通常遊技状態よりも遊技者に有利となる有利遊技状態を終了条件が成立するまで設定することが可能な設定手段と、前記特典遊技が終了する場合に、該特典遊技の実行後に設定される前記遊技状態を示唆可能な示唆態様を実行する示唆態様実行手段と、を有した遊技機において、前記示唆態様は、第１示唆態様と第２示唆態様とが組み合わされて構成されており、前記通常遊技状態を示唆するための第２示唆態様と前記有利遊技状態を示唆するための第２示唆態様とは同一の期間で構成された示唆態様で構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＥ１。

【７２２７】

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりとなり、その当たり種別によって異なる当たり遊技を実行して、特定の種別の当たり遊技中には、遊技球が入球可能な状態と困難な状態とに可変される可変入球領域が入球可能な状態に可変され、遊技球が入球することで当たり遊技後の遊技状態を遊技者に有利な遊技状態とすることで遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

【７２２８】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、特定の種別の当たり遊技が実行されても、可変入球領域に遊技球が入球しない場合が発生することで、その場合の報知制御における制御負荷が増大してしまう問題点があった。

【７２２９】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、制御負荷を軽減できる遊技機を提供することを目的としている。

【７２３０】

遊技機ＢＥ１によれば、第２示唆態様を同一の期間としたことで、示唆態様を表示させる期間が可変することを抑制しながら特定領域への入球状態によって示唆する態様を設定することで特典遊技の終了時における示唆態様の報知制御を容易にして制御負荷を軽減することができるという効果がある。

【７２３１】

遊技機ＢＥ１において、前記特典遊技が実行される場合に、実行される特典遊技の種別に対応して前記示唆態様実行手段により実行される前記示唆態様を設定する示唆態様設定手段と、前記特定の特典遊技中に前記特定領域に遊技球が入球しなかった場合に設定されている前記示唆態様のうち、前記第２示唆態様を前記特定の特典遊技以外に対応した第２示唆態様に切替えることが可能な切替手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＥ２。

【７２３２】

遊技機ＢＥ２によれば、遊技機ＢＥ１の奏する効果に加え、特典遊技の終了時における制御負荷が集中することを抑制するように開始時に示唆態様を設定する構成であっても、示唆態様を表示するための期間を変動させることなく通常遊技状態に対応した示唆態様に切替えて示唆することができるので、制御負荷を抑制して正しい示唆を実行することができるという効果がある。

【７２３３】

＜特徴ＢＦ群＞（大当たり種別に応じて異なる長さのＥＤ期間を設ける）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別を複数の種別から決定可能な特典遊技種別決定手段と、前記特典遊技の実行中に予め定められた終了条件が成立したことに基づいて、前記特典遊技の終了を示すための期間として、実行中の前記特典遊技の種別に応じた長さの期間を設定する期間設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＢＦ１。

【７２３４】
パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。
【７２３５】
しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。
【７２３６】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。
【７２３７】
遊技機ＢＦ１によれば、特典遊技の種別に応じて異なる期間を設定することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【７２３８】
遊技機ＢＦ１において、前記期間設定手段により設定された前記期間を用いて特定演出を実行可能な特定演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＢＦ２。
【７２３９】
遊技機ＢＦ２によれば、遊技機ＢＦ１の奏する効果に加え、特典遊技の種別に応じて設定される異なる期間にて特定演出を実行することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【７２４０】
遊技機ＢＦ１またはＢＦ２において、前記特典遊技の実行中に可変条件が成立した場合に、前記期間設定手段により設定された前記期間の長さを異なる長さに切替可能な期間切替手段を備えることを特徴とする遊技機ＢＦ３。
【７２４１】
遊技機ＢＦ３によれば、遊技機ＢＦ１またはＢＦ２の奏する効果に加え、特典遊技の実行中に可変条件が成立した場合にも期間の長さを異ならせることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【７２４２】
＜特徴ＢＧ群＞（ＥＤ期間をＶ入賞の有無で可変させる）
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行中に遊技球が通過可能となる特定領域と、前記特典遊技の実行中に前記特定領域を遊技球が通過したことに基づいて、遊技者に有利となる有利遊技状態を設定することが可能な遊技状態設定手段と、前記特典遊技の実行中に予め定められた終了条件が成立したことに基づいて、前記特典遊技の終了を示すための特定期間を設定する特定期間設定手段と、を備え、前記特定期間設定手段は、前記特典遊技の実行中に前記特定領域を遊技球が通過した場合と通過しなかった場合とで、異なる長さの前記特定期間を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＧ１。
【７２４３】
パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。
【７２４４】
しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。
【７２４５】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期

に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。
【７２４６】
遊技機ＢＧ１によれば、特典遊技の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合と通過しなかった場合とで、異なる長さの特定期間を設定可能にしているため、遊技の興趣を向上させることができる。
【７２４７】
遊技機ＢＧ１において、前記特定期間中に特定演出を実行可能な特定演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＧ２。
【７２４８】
遊技機ＢＧ２によれば、遊技機ＢＧ１の奏する効果に加え、特定期間内に特定演出を実行することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【７２４９】
遊技機ＢＧ２において、前記特定演出は、前記特典遊技中における前記特定領域への遊技球の通過状況を報知するための報知態様を少なくとも含むものであることを特徴とする遊技機ＢＧ３。
【７２５０】
遊技機ＢＧ３によれば、特定演出に報知態様が含まれるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することが出来るという効果がある。
【７２５１】
＜特徴ＢＨ群＞（ボタン操作の制限制御）
判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことに基づいて操作に対応した設定を実行することが可能な設定実行手段と、前記識別情報の動的表示期間において特定条件が成立している場合に前記操作手段が操作されたことに基づく前記設定の実行を規制する規制手段と、を有することを特徴とする遊技機ＢＨ１。
【７２５２】
従来より、特別図柄抽選が実行された場合に、所定期間の特別図柄変動期間を介して抽選結果を報知（停止表示）するように構成し、特別図柄抽選が実行されてから、その抽選結果が停止表示されるまでの期間（特別図柄変動期間）を用いて様々な演出（変動演出）を実行することで遊技者が遊技に早期に飽きないよう工夫を凝らしているものが多々ある。その中で、複数の演出モードを予め容易しておき、各演出モードに対して特別図柄変動期間中に実行される変動演出の態様を異ならせるように構成しているものがある。
【７２５３】
このように構成された遊技機では、演出モードが切り替わることにより、異なる変動演出を遊技者に提供することができるため、同一の変動演出ばかり提供されることにより遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、遊技者が操作可能な操作手段を操作することで、任意に演出モードを切替可能とする遊技機もある（例えば、特許文献１：特開２０１２－２４９８７７号公報）。このような遊技機では、複数の演出モードのうち、最も興味のある演出モードを遊技者自身が選択することができるため、興味の低い変動演出が実行されてしまい遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、演出モードを切り替えるために遊技者自身が操作手段を操作する必要があることから遊技の興趣を向上させることができる。
【７２５４】
しかしながら、上述したように、遊技者が操作手段を操作することで、任意のタイミングで演出モードを切替可能とした場合には、例えば、特別図柄抽選の結果が停止表示される直前や、特別図柄変動期間として短時間の変動期間が設定される場合において、演出モードが切り替わることにより、特別図柄抽選の結果を遊技者が把握し難くなってしまうた

め、操作手段を操作しようとする意欲が低下してしまうという問題があった。
【７２５５】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技意欲を向上できる遊技機を提供することを目的としている。
【７２５６】
遊技機ＢＨ１によれば、識別情報の動的表示期間において特定条件が成立している場合に操作手段が操作されたことに基づく設定の実行を規制することができるため、操作手段が操作されたことにより不具合が発生することを抑制することができる。
【７２５７】
遊技機ＢＨ１において、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示される動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、終了条件が成立するまで前記動的表示期間決定手段により決定される動的表示期間として短い動的表示期間が決定され易い短遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、前記特定条件は、前記短遊技状態が設定されていることが少なくとも成立条件の１つとして設定されているものであることを特徴とする遊技機ＢＨ２。
【７２５８】
遊技機ＢＨ２によれば、遊技機ＢＨ１の奏する効果に加え、短遊技状態中において、操作手段が操作されたことに基づく設定の実行を規制することができるため、設定実行手段が実行されることにより、判別手段の判別結果を遊技者が把握し難くなることを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。
【７２５９】
遊技機ＢＨ１またはＢＨ２において、前記設定実行手段により実行された設定に基づいて、第１演出モードと、その第１演出モードとは異なる第２演出モードと、を少なくとも設定可能な演出モード設定手段を有することを特徴とする遊技機ＢＨ３。
【７２６０】
遊技機ＢＨ３によれば、遊技機ＢＨ１またはＢＨ２の奏する効果に加え、操作手段が操作されたことに基づいて異なる演出モードを設定することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。
【７２６１】
遊技機ＢＨ１からＢＨ３のいずれかにおいて、特定設定を実行可能な特定設定手段を有し、前記規制手段は、前記特定条件が設定されている場合に前記操作手段の操作に基づいて前記設定実行手段による前記設定の実行をさせずに前記特定設定手段による特定設定を実行可能に構成されているものであることを特徴とするＢＨ４。
【７２６２】
遊技機ＢＨ４によれば、遊技機ＢＨ１からＢＨ３のいずれかの奏する効果に加え、特定条件が成立している期間に操作手段を操作することで設定の実行が規制される場合にも、特定設定が実行されるので操作手段を操作した遊技者に対して操作手段を操作したことによる作動を提供することで、操作手段の操作を意味のある行為にすることができるという効果がある。
【７２６３】
遊技機ＢＨ４において、前記特定設定に基づいて、前記識別情報が停止表示されるよりも前に停止表示される前記識別情報の情報を示唆可能な示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＨ５。
【７２６４】
遊技機ＢＨ５によれば、遊技機ＢＨ４の奏する効果に加え、特定条件が成立している場合には、停止表示される識別情報の情報が示唆演出により停止表示前に識別可能となり、特定条件が成立している場合に操作することで多様な演出を実行して遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できるという効果がある。
【７２６５】

＜特徴ＢＩ群＞（複数の遊技状態を跨いだ有利期間を報知）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の判別結果である場合に遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、遊技状態として第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利となる第２遊技状態と、前記第１遊技状態よりも遊技者に有利となり、前記第２遊技状態とは異なる第３遊技状態と、を少なくとも設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技実行手段に実行される前記特典遊技の終了後に、前記第２遊技状態を設定可能であり、前記第２遊技状態が設定されている状態において第１設定条件が成立した場合に前記第３遊技状態を設定可能であり、前記第３遊技状態が設定されている状態において前記第１設定条件とは異なる第２設定条件が成立した場合に前記第１遊技状態を設定可能であり、前記遊技状態設定手段により、前記第２遊技状態が設定された場合に、前記第２設定条件が成立するまでの期間に基づいて有利期間を決定する有利期間決定手段と、その有利期間決定手段により決定された前記有利期間を報知可能な報知手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＩ１。

【７２６６】

従来より、遊技者にとって有利となる有利遊技状態（例えば、時短状態）が設定された場合に、その有利遊技状態が継続する期間（特別図柄変動回数）を遊技者に報知するものがある。具体的には、有利遊技状態が継続する期間を示す残期間表示態様として「１００回」を表示し、特別図柄抽選が実行される毎に、残期間表示態様の値を１減算表示するものがある。これにより、現在設定されている有利遊技状態中にあと何回の特別図柄抽選を実行することができるのかを遊技者に容易に把握させることができるものであった。

【７２６７】

また、近年の遊技機では、遊技者にとって有利となる有利遊技状態として複数の状態種別を設定可能なものがあり、有利遊技状態として、第１有利遊技状態（例えば、時短状態）と、その第１有利遊技状態よりもさらに有利な第２有利遊技状態（例えば、確変状態）と、を設定可能なものがある。

【７２６８】

このように構成された遊技機では、例えば、第１有利遊技状態（例えば、時短状態）が設定されている場合に第１有利遊技状態が継続する期間（残期間）を遊技者に報知することは可能であるが、第１有利遊技状態が終了した後に、どの遊技状態が設定されるのかを報知することができないという問題があった。つまり、遊技者は第１有利遊技状態が終了した場合に、第１有利遊技状態よりも遊技者に有利となる遊技状態が設定されるのか、それとも第１有利遊技状態よりも遊技者に不利となる遊技状態が設定されるのかを把握することができず、第１有利遊技状態中において何を目指して遊技を行えば良いのか分かり難く遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

【７２６９】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技意欲を向上させることで遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

【７２７０】

遊技機ＢＩ１によれば、第１遊技状態よりも有利な第２遊技状態が設定された場合に、報知手段により、再度第１遊技状態が設定されるまでの期間に基づいて決定された有利期間が報知されるため、第１遊技状態よりも遊技者に有利となる遊技状態を複数有する遊技機であっても、第１遊技状態よりも有利な遊技状態が設定される期間を把握することができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【７２７１】

遊技機ＢＩ１において、前記報知手段により前記有利期間であることが報知されている状態において、前記遊技状態設定手段により設定されている前記遊技状態を示唆するための示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＩ２。

【７２７２】
遊技機ＢＩ２によれば、第１遊技状態が設定されるまでの有利期間を遊技者に報知しながらも、現在設定されている遊技状態を示唆することができるため、実行される示唆演出の内容に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【７２７３】
遊技機ＢＩ２において、前記示唆演出実行手段は、前記報知手段により前記有利期間であることが報知されている状態において、前記遊技状態設定手段により設定されていた前記遊技状態を示唆するための過去示唆演出も実行可能であることを特徴とする遊技機ＢＩ３。
【７２７４】
遊技機ＢＩ３によれば、示唆演出実行手段により、過去に設定されていた遊技状態を遊技者に示唆することができる。よって、過去示唆演出の内容に基づいて現在の遊技状態を予測したり、有利期間中における過去の遊技内容を解析したりすることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【７２７５】
遊技機ＢＩ２またはＢＩ３において、前記報知手段は、前記有利期間の残期間を示すための残期間表示態様を表示手段に表示可能であり、前記示唆演出実行手段は、前記残期間表示態様を可変させることで、現在設定されている遊技状態、或いは、過去に設定されていた遊技状態を示唆可能であることを特徴とする遊技機ＢＩ４。
【７２７６】
遊技機ＢＩ４によれば、有利期間の残期間を示すための残期間表示態様を可変させることにより、遊技状態に関する示唆演出が実行されるため、有利期間の残期間を注視する遊技者に対して示唆演出を分かり易く実行することができ、演出効果を高めることができるという効果がある。
【７２７７】
遊技機ＢＩ１からＢＩ４の何れかにおいて、前記報知手段により前記有利期間であることが報知されている状態において、前記第１設定条件が成立し得るタイミングを示唆可能な第２示唆演出手段を有することを特徴とする遊技機ＢＩ５。
【７２７８】
遊技機ＢＩ５によれば、有利期間中において遊技状態が切り替わるタイミングを遊技者に予測させることができるため、有利期間中における遊技に遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。
【７２７９】
遊技機ＢＩ１からＢＩ５の何れかにおいて、前記第２遊技状態と、前記第３遊技状態のうち、遊技者に有利となる遊技状態を遊技者に報知可能な有利報知手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＩ６。
【７２８０】
遊技機ＢＩ６によれば、有利期間中に設定される複数の遊技状態の優劣を遊技者が把握することができるため、現在設定されている遊技状態が何れの遊技状態であるかの予測により興味を持たせることができる。
【７２８１】
＜特徴ＢＪ群＞（複数の図柄表示制御で１の図柄列を変動表示させる）
判別結果を示唆可能な示唆情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記示唆情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための特定表示態様が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記示唆情報は、複数の図柄で構成された図柄列で構成された第１図柄列と、その第１図柄列とは異なる複数の図柄で構成された図柄列で構成された第２図柄列とが少なくとも設定されており、前記動的表示手段は、第１図柄列を第１方向に動的表示させている期間に、前記第２図柄列を前記第１方向とは異なる第２方

向に動的表示させることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＪ１。

【７２８２】

従来より、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報として、第３図柄を変動表示させるものがあった（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。また、その第３図柄の変動表示中に様々な演出（変動演出）を実行し、遊技者に対して、特別図柄抽選の結果を示唆することで大当たり当選を期待させながら遊技を行わせることができるものがあった。また、一般的な遊技機では、複数の第３図柄（例えば、１～９の数字が付された第３図柄）によって１の図柄列を構成し、その図柄列を複数（例えば、３つ）用いた図柄変動表示を実行し、１の図柄列を除いた他の図柄列にて所定の第３図柄が所定位置に停止表示された場合に、大当たり当選の期待度を高めた演出（例えば、リーチ演出）を実行するものがある。このように複数の図柄列を用いて第３図柄を変動表示させながら特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるか否かを示唆するための変動演出を実行することにより、遊技者に対して大当たり当選への期待度を徐々に高めることができるため、遊技の興趣を向上させることができるものであった。

【７２８３】

しかしながら、従来の遊技機では、図柄列を形成する各図柄の順序を可変させることなく、図柄列単位で第３図柄を変動表示させるだけであるため、例えば、各図柄列の変動表示の速度を可変させたり、各図柄列の変動方向を可変させたり、各図柄列が表示される大きさを可変させたりする程度のバリエーションしか無く、図柄列の変動表示を用いた変動演出の演出効果をより高めることでさらなる遊技の興趣向上が求められているという問題があった。

【７２８４】

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

【７２８５】

遊技機ＢＪ１によれば、第１図柄列と第２図柄列とが互いに異なる方向に動的表示されるので第１図柄列と第２図柄列とを区別し易くなり判別結果を示唆情報より判別し易くできるという効果がある。

【７２８６】

遊技機ＢＪ１において、前記示唆情報が動的表示されることが可能な動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段を有し、前記第１図柄列は、前記動的表示期間の開始に基づいて前記第１方向に動的表示されるように構成され、前記第２図柄列は、特定条件の成立に基づいて前記第２方向へと前記第１図柄列で動的表示された図柄と前記第２図柄列を構成する図柄の一部が少なくとも重なる位置で前記第２方向へと動的表示されるものであることを特徴とする遊技機ＢＪ２。

【７２８７】

遊技機ＢＪ２によれば、遊技機ＢＪ１の奏する効果に加え、第１図柄列と第２図柄列とが重なる位置で動的表示されるので、表示領域を有効に利用した演出を実行することができるという効果がある。

【７２８８】

遊技機ＢＪ２において、前記示唆情報が動的表示されることが可能な動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段を有し、前記第１図柄列と第２図柄列とは、前記動的表示期間の開始に基づいて前記第１方向と前記第２方向とにそれぞれ動的表示されるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＪ３。

【７２８９】

遊技機ＢＪ３によれば、遊技機ＢＪ２の奏する効果に加え、第１図柄列と第２図柄列とは、動的表示期間の開始に基づいてそれぞれ第１方向と第２方向とにそれぞれ動的表示されるので、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【７２９０】

遊技機ＢＪ１からＢＪ３の何れかにおいて、前記示唆情報を表示制御可能な表示制御手段を有し、前記表示制御手段は、前記第１図柄列の表示態様により前記判別結果を表示するように前記第１図柄列を表示制御可能であることを特徴とする遊技機ＢＪ４。

【７２９１】

遊技機ＢＪ４によれば、遊技機ＢＪ３の奏する効果に加え、第１図柄列の表示態様を用いて判別結果が表示されるため、第１図柄列の動的表示の表示態様を判別結果に基づいて表示制御すれば良く、第２図柄列の動的表示の表示態様を自由に設定することが可能となる。よって、示唆情報の動的表示における演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【７２９２】

遊技機ＢＪ４において、前記第１図柄列を動的表示可能な第１表示画層と、前記第２図柄列を動的表示可能な第２表示画層と、を有し、前記遊技機は、前記第１表示画層における第１表示領域と、前記第２表示画層における第２表示領域との少なくとも一部が重複するように構成されるものであり、前記第１表示領域と、前記第２表示領域とが重複する箇所では、前記第１図柄列が前記第２図柄列よりも優先して遊技者に視認可能となるように表示可能であることを特徴とする遊技機ＢＪ５。

【７２９３】

遊技機ＢＪ５によれば、遊技機ＢＪ４の奏する効果に加え、第１図柄列と第２図柄列とが重複する場合には、第１図柄列のほうが遊技者に視認可能となるように表示される。よって、表示領域を有効に利用した演出を実行しながらも、判別結果を示すための表示態様を遊技者に分かり易く表示することができるという効果がある。

【７２９４】

遊技機ＢＪ４またはＢＪ５において、前記表示制御手段は、前記第１図柄列を構成する前記複数の図柄と、前記第２図柄列を構成する前記複数の図柄と、が所定の順序で配置された合算図柄列で構成されているように前記第１図柄列と前記第２図柄列とを表示制御可能であることを特徴とする遊技機ＢＪ６。

【７２９５】

遊技機ＢＪ６によれば、遊技機ＢＪ４またはＢＪ５の奏する効果に加え、第１図柄列と第２図柄列とを合算図柄列として動的表示させることができるため、遊技者に対して、合算図柄列が構成されていると思わせることができる。その中で、第１図柄列と第２図柄列とを逆方向に動的表示させることができるため、遊技者に意外性のある演出を提供することができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

【７２９６】

遊技機ＢＪ６において、前記表示制御手段は、前記判別結果が前記特定の判別結果である場合よりも、前記特定の判別結果以外である場合のほうが、前記合算図柄列として前記第１図柄列と前記第２図柄列とを動的表示させ易くなるように表示制御可能であることを特徴とする遊技機ＢＪ７。

【７２９７】

遊技機ＢＪ７によれば、遊技機ＢＪ６の奏する効果に加え、判別結果が特定の判別結果である場合のほうが、合算図柄列として第１図柄列と第２図柄列とを動的表示され難くすることができる。よって、第１図柄列の動的表示と第２図柄列の動的表示とが異なる態様となった場合に、特定の判別結果への期待感を高めさせることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

【７２９８】

＜特徴ＢＫ群＞（Ｖ確機のベロ制御をアタッカ入球数に基づいて実行）

遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により前記特典遊技が実行された場合に、遊技球が入球困難な第１状態からその第１状態よりも入球し易い第２状態へと可変可能な可変入球手段と、を有した遊技機において、前記可変入球手段に入球した遊技球が通過可能な第１特定領域と、その第１特定領域を遊技球が通過したことを検出可能な第１検出手段と、前記第１特定領域を通過した遊技球が通過可

能な第２特定領域と、その第２特定領域を遊技球が通過したことを検出可能な第２検出手段と、前記第１特定領域を通過した遊技球を前記第２特定領域へと誘導可能な誘導路と、前記第２特定領域に遊技球が通過可能な許容状態と通過困難な規制状態とに可変可能な可変手段とを有し、前記可変手段は、前記第１検出手段により所定数の遊技球が検出されたことに基づいて前記規制状態から前記許容状態へと可変条件が成立するまで可変されるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＫ１。

【７２９９】

従来より、大当たり遊技中に開放動作されるアタッカ内に特定領域を設け、大当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過すると、その大当たり遊技終了後に確変状態を設定する遊技機（所謂、Ｖ確機）があった（例えば、特許文献１：特開２０１５－１１９８０７号公報）。このような遊技機では、大当たり遊技が開始されてからの経過期間に基づいて特定領域を遊技球が通過し易い第１状態を所定期間設定することにより、確変状態が設定される割合を予め規定可能に構成していた。

【７３００】

しかしながら、従来型の遊技機では、大当たり遊技が実行されてからの経過期間に基づいて第１状態が設定されてしまうため、例えば、大当たり遊技中に遊技機のトラブルによって遊技球をアタッカに入賞させることができない事態が発生したまま、第１状態が設定される所定期間が経過してしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

【７３０１】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技意欲を向上させることで遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

【７３０２】

遊技機ＢＫ１によれば、可変入球手段に入球した遊技球の計測結果に基づいて、可変手段が許容状態へと可変されるので、可変入球手段に入球した数によって第２特定領域へと遊技球を通過させることが可能となり、遊技者に可変入球手段に入球させた数に対して興味を持たせて遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【７３０３】

遊技機ＢＫ１において、前記可変手段は、前記第１特定領域を前記所定数目となる遊技球が前記許容状態に可変された状態の前記可変手段へと到達可能となる期間で前記許容状態へと可変されるものであることを特徴とする遊技機ＢＫ２。

【７３０４】

遊技機ＢＫ２によれば、遊技機ＢＫ１の奏する効果に加え、第１特定領域を通過した所定数目の遊技球を第２特定領域へと入球させることが可能となり、第２特定領域を通過する遊技球を制御して、第２特定領域への入球数を制限することができるという効果がある。

【７３０５】

遊技機ＢＫ１またはＢＫ２において、前記第１特定領域を前記所定数目の遊技球が通過した後に、前記第２検出手段に遊技球が検出されるまでの期間を判別することが可能な期間判別手段と、前記期間判別手段の判別結果に基づいて異常処理を実行可能な異常処理手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＫ３。

【７３０６】

遊技機ＢＫ３によれば、遊技機ＢＫ１またはＢＫ２の奏する効果に加え、第１特定領域を所定数の遊技球を通過したにもかかわらず、誘導路上で滞留している場合等の不具合を早期に発見することができるという効果がある。

【７３０７】

遊技機ＢＫ１からＢＫ３の何れかにおいて、前記終了条件は、前記所定数目の遊技球が前記第２検出手段に検出された後に、次の遊技球が前記可変手段に到達する期間よりも短い期間が経過した場合に成立するように設定されているものであることを特徴とする遊技

機ＢＫ４。
【７３０８】
遊技機ＢＫ４によれば、遊技機ＢＫ１からＢＫ３の何れかの奏する効果に加え、確実に所定数目の遊技球を第２特定領域に入球させることができるという効果がある。
【７３０９】
遊技機ＢＫ１からＢＫ４の何れかにおいて、前記第２検出手段に遊技球が検出されたことに基づいて、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＫ５。
【７３１０】
遊技機ＢＫ５によれば、遊技機ＢＫ１からＢＫ４の何れかの奏する効果に加え、特典遊技が実行された場合にも、第２特定領域へ遊技球を入球させることに対する意欲を持たせることができ、特典遊技が退屈になる不具合を抑制できるという効果がある。
【７３１１】
＜特徴ＢＬ群＞（図柄列を可変させることで、図柄列内の一部図柄を切り替える）
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別図柄が表示される表示手段と、その表示手段に前記識別図柄を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記識別図柄が動的表示された後、特定の前記判別結果を示すための前記識別図柄が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、その特典付与手段により付与される特典種別を決定することが可能な特典種別決定手段と、を有した遊技機において、前記識別図柄が動的表示される期間を少なくとも含む動的表示期間を決定可能な動的表示期間決定手段と、その動的表示期間決定手段により決定された動的表示期間のうち、第１期間では第１の結果を示すための前記識別図柄として第１識別図柄が表示され、第２期間では前記第１の結果とは異なる第２の結果を示すためのものであって、前記第１識別図柄とは異なる第２識別図柄が少なくとも表示されるように設定可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＬ１。
【７３１２】
従来より、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報として、第３図柄を変動表示させるものがあった。また、その第３図柄の変動表示中に様々な演出（変動演出）を実行し、遊技者に対して、特別図柄抽選の結果を示唆することで大当たり当選を期待させながら遊技を行わせることができるものがあった。また、一般的な遊技機では、複数の第３図柄（例えば、１～９の数字が付された第３図柄）によって１の図柄列を構成し、その図柄列を複数（例えば、３つ）用いた図柄変動表示を実行し、１の図柄列を除いた他の図柄列にて所定の第３図柄が所定位置に停止表示された場合に、大当たり当選の期待度を高めた演出（例えば、リーチ演出）を実行するものがある。このように複数の図柄列を用いて第３図柄を変動表示させながら特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるか否かを示唆するための変動演出を実行することにより、遊技者に対して大当たり当選への期待度を徐々に高めることができるため、遊技の興趣を向上させることができるものであった。
【７３１３】
しかしながら、従来の遊技機では、第３図柄変動が開始されてから停止表示されるまでの変動期間中に特別図柄抽選の結果を示すための第３図柄が変動するだけであるため、第３図柄の変動表示開始から変動表示終了までの期間中に、遊技者が遊技に飽きてしまい遊技意欲が低下してしまうという問題があった。
【７３１４】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、第３図柄変動の期間中における遊技意欲の低下を抑制することにより、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。
【７３１５】
遊技機ＢＬ１によれば、動的表示期間決定手段により決定された動的表示期間のうち、第１期間で動的表示される第１識別図柄と、第２期間で動的表示される第２識別図柄とで異なる結果を示すことが可能となるため、動的表示手段により動的表示される識別図柄に

対して、遊技者に継続して興味を持たせることができる。よって、動的表示期間中における遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【７３１６】

遊技機ＢＬ１において、前記動的表示手段は、前記第１期間の終了時に前記第１識別図柄を停止表示可能であり、前記第２期間は、少なくとも前記第１期間が経過した後の期間であることを特徴とする遊技機ＢＬ２。

【７３１７】

遊技機ＢＬ２によれば、遊技機ＢＬ１の奏する効果に加え、第１期間が終了し、第２期間が始まることを遊技者に分かり易く報知することができるため、演出効果を高めることができるという効果がある。

【７３１８】

遊技機ＢＬ２において、前記動的表示手段は、前記第１の結果として、前記判別手段の判別結果が、前記特定の判別結果であることを示すための前記第１識別図柄を表示可能であることを特徴とする遊技機ＢＬ３。

【７３１９】

遊技機ＢＬ３によれば、遊技機ＢＬ２の奏する効果に加え、動的表示期間決定手段により決定された動的表示期間が経過するよりも前に、判別手段の判別結果を遊技者に報知することができるため、いち早く判別手段の判別結果を把握しようとする遊技者に対して、動的表示手段により実行される識別図柄の動的表示を注視させることができる。よって、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【７３２０】

遊技機ＢＬ３において、前記動的表示手段は、前記第２の結果として、前記特典種別決定手段により決定された前記特典種別を示すための前記第２識別図柄を表示可能であることを特徴とする遊技機ＢＬ４。

【７３２１】

遊技機ＢＬ４によれば、遊技機ＢＬ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２期間の終了後に前記特典種別を示すための識別図柄を表示することができる。つまり、判別手段の判別結果を表示した後に、特典種別決定手段により決定された特典種別を表示することができる。よって、判別手段の判別結果が特定の判別結果であることを遊技者に報知した後に、特典種別決定手段により決定された特典種別を遊技者に報知することができるため、少なくとも特典遊技が実行されるという安心感を持たせた状態で第２期間の動的表示を実行することができるという効果がある。

【７３２２】

遊技機ＢＬ４において、前記特典種別決定手段は、少なくとも、第１特典種別と、その第１特典種別よりも遊技者に有利となる第２特典種別とを含む複数の特典種別のうち、何れかの特典種別を決定するものであり、前記第２識別図柄は、少なくとも前記特典種別決定手段により決定された前記特典種別を示すための情報が含まれている表示態様で表示されるものであることを特徴とする遊技機ＢＬ５。

【７３２３】

遊技機ＢＬ５によれば、遊技機ＢＬ４の奏する効果に加え、第２識別図柄の表示態様が前記特典種別決定手段によって決定された特典種別を示しているため、第２識別図柄が動的表示されている期間中においても、決定された特典手段を遊技者に予測させることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

【７３２４】

遊技機ＢＬ５において、前記動的表示手段により動的表示される複数の前記識別図柄が所定の順序で表示される図柄列を設定可能な図柄列設定手段を有し、前記動的表示手段は、前記図柄列設定手段により設定された前記図柄列に基づいて前記識別図柄を動的表示可能であり、前記図柄列設定手段は、第１期間中に設定される第１図柄列の少なくとも一部

を形成する前記第１識別図柄を、前記第２識別図柄へと切り替えた第２図柄列を設定可能であることを特徴とする遊技機ＢＬ６。

【７３２５】

遊技機ＢＬ６によれば、遊技機ＢＬ５の奏する効果に加え、第１図柄列の少なくとも一部を形成する第１識別図柄を第２識別図柄へと切り替えた第２図柄列が設定されるため、第１図柄列が有する識別図柄の数と、第２図柄列が有する識別図柄の数と、同一にすることができる。よって、動的表示手段により実行される識別図柄の動的表示態様を、設定される図柄列の種別に応じて可変させる必要が無いため、識別図柄を動的表示させるための処理負荷を軽減させることができるという効果がある。

【７３２６】

遊技機ＢＬ６において、前記図柄列設定手段は、前記判別手段の同一の判別結果を示すための第１識別図柄を重複させた前記第１図柄列を形成可能であり、前記第２図柄列を設定する場合、前記重複している前記第１識別図柄の何れかを前記第２識別図柄へと切替可能であることを特徴とする遊技機ＢＬ７。

【７３２７】

遊技機ＢＬ７によれば、第１図柄列に重複して含まれる第１識別図柄を第２識別図柄へと切り替えるため、第２期間中においても、第１期間中に実行された動的表示にて表示されていた各第１識別図柄を確認することが可能となる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【７３２８】

＜特徴ＢＭ群＞（ボタン操作の制限制御中に別操作で制限解除）

判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作の種別として、第１操作と、その第１操作とは異なる第２操作と、を少なくとも判別可能な操作判別手段と、その操作判別手段の判別結果に基づいた設定を実行することが可能な設定実行手段と、前記操作判別手段により前記第１操作と判別された場合に、前記設定実行手段により第１設定が実行されることを規制する規制手段と、を有し、前記設定実行手段は、前記規制手段による前記規制中において、前記操作判別手段により前記第２操作が判別された場合に、前記第１設定を実行可能であることを特徴とする遊技機ＢＭ１。

【７３２９】

従来より、特別図柄抽選が実行された場合に、所定期間の特別図柄変動期間を介して抽選結果を報知（停止表示）するように構成し、特別図柄抽選が実行されてから、その抽選結果が停止表示されるまでの期間（特別図柄変動期間）を用いて様々な演出（変動演出）を実行することで遊技者が遊技に早期に飽きないよう工夫を凝らしているものが多々ある。その中で、複数の演出モードを予め容易しておき、各演出モードに対して特別図柄変動期間中に実行される変動演出の態様を異ならせるように構成しているものがある（例えば、特許文献１：特開２０１２－２４９８７７号公報）。

【７３３０】

このように構成された遊技機では、演出モードが切り替わることにより、異なる変動演出を遊技者に提供することができるため、同一の変動演出ばかり提供されることにより遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、遊技者が操作可能な操作手段を操作することで、任意に演出モードを切替可能とする遊技機もある。このような遊技機では、複数の演出モードのうち、最も興味のある演出モードを遊技者自身が選択することができるため、興味の低い変動演出が実行されてしまい遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、演出モードを切り替えるために遊技者自身が操作手段を操作する必要があることから遊技の興趣を向上させることができる。

【７３３１】

しかしながら、上述したように、遊技者が操作手段を操作することで、任意のタイミングで演出モードを切替可能とした場合には、例えば、特別図柄抽選の結果が停止表示される直前や、特別図柄変動期間として短時間の変動期間が設定される場合において、演出モードが切り替わることにより、特別図柄抽選の結果を遊技者が把握し難くなってしまうため、操作手段を操作しようとする意欲が低下してしまうという問題があった。

【７３３２】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技意欲を向上できる遊技機を提供することを目的としている。

【７３３３】

遊技機ＢＭ１によれば、第１操作に基づく第１設定が規制されている状態であっても、第２操作を実行することで第１設定を実行することができる。よって、様々な操作を実行しようと意欲的に遊技者に操作手段を操作させることができるという効果がある。

【７３３４】

遊技機ＢＭ１において、前記設定実行手段は、前記規制手段による前記規制中において、前記操作判別手段により前記第１操作が判別された場合に、前記第１設定とは異なる第２設定を実行可能であることを特徴とする遊技機ＢＭ２。

【７３３５】

遊技機ＢＭ２によれば、遊技機ＢＭ１の奏する効果に加え、規制中に第１操作を実行した場合に、第２設定が実行されるため、第１操作を実行したにも関わらず設定実行手段が何も実行しない事態を抑制することができる。よって、遊技者に意欲的に操作手段を操作させることができるという効果がある。

【７３３６】

遊技機ＢＭ１またはＢＭ２において、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示される動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、終了条件が成立するまで前記動的表示期間決定手段により決定される動的表示期間として短い動的表示期間が決定され易い短遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有し、前記規制手段は、前記短遊技状態が設定されている状態であって、前記操作判別手段により前記第１操作と判別された場合に、前記設定実行手段により第１設定が実行されることを規制し得るものであることを特徴とする遊技機ＢＭ３。

【７３３７】

遊技機ＢＭ３によれば、遊技機ＢＭ１またはＢＭ２の奏する効果に加え、短遊技状態中において、操作手段が操作されたことに基づく設定の実行を規制することができるため、設定実行手段が実行されることにより、判別手段の判別結果を遊技者が把握し難くなることを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【７３３８】

遊技機ＢＭ３において、前記設定実行手段により実行された設定に基づいて、第１演出モードと、その第１演出モードとは異なる第２演出モードと、を少なくとも設定可能な演出モード設定手段を有することを特徴とする遊技機ＢＭ４。

【７３３９】

遊技機ＢＭ４によれば、遊技機ＢＭ３の奏する効果に加え、操作手段が操作されたことに基づいて異なる演出モードを設定することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【７３４０】

遊技機ＢＭ１からＢＭ４の何れかにおいて、前記操作手段は、前記第１操作を実行するための第１操作部と、前記第２操作を実行するための前記第１操作部とは異なる第２操作部と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＭ５。

【７３４１】

遊技機ＢＭ５によれば、遊技機ＢＭ１からＢＭ４のいずれかの奏する効果に加え、第１操作を実行する場合と、第２操作を実行する場合とで、異なる操作部に対して操作を実行

することになるため、遊技者が第１操作と第２操作とを間違えて実行してしまうことを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【７３４２】

遊技機ＢＭ５において、前記第２操作部は、前記第１操作部よりも遊技中の遊技者が操作し難い箇所に設けられていることを特徴とする遊技機ＢＭ６。

【７３４３】

遊技機ＢＭ６によれば、遊技機ＢＭ５の奏する効果に加え、各操作部の操作のし易さを異ならせることにより、第１操作部を用いる第１操作を通常の操作とし、第２操作部を用いる第２操作を非常用の操作とすることが可能となる。よって、遊技者が何れの操作を実行するか悩んでしまうことを抑制することができるという効果がある。

【７３４４】

＜特徴ＢＮ群＞（ボタン操作の制限制御中に操作で別内容を実行）

判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことに基づいて操作に対応した第１設定を実行することが可能な第１設定実行手段と、前記操作手段が操作されたことに基づく前記第１設定の実行を規制する規制手段と、その規制手段により前記第１設定の実行が規制されている状態で、前記操作手段を操作した場合に前記第１設定とは異なる第２設定を実行する第２設定実行手段と、を有することを特徴とする遊技機ＢＮ１。

【７３４５】

従来より、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報として、第３図柄を変動表示させるものがあった。また、その第３図柄の変動表示中に様々な演出（変動演出）を実行し、遊技者に対して、特別図柄抽選の結果を示唆することで大当たり当選を期待させながら遊技を行わせることができるものがあった。また、一般的な遊技機では、複数の第３図柄（例えば、１～９の数字が付された第３図柄）によって１の図柄列を構成し、その図柄列を複数（例えば、３つ）用いた図柄変動表示を実行し、１の図柄列を除いた他の図柄列にて所定の第３図柄が所定位置に停止表示された場合に、大当たり当選の期待度を高めた演出（例えば、リーチ演出）を実行するものがある。このように複数の図柄列を用いて第３図柄を変動表示させながら特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるか否かを示唆するための変動演出を実行することにより、遊技者に対して大当たり当選への期待度を徐々に高めることができるため、遊技の興趣を向上させることができるものであった。

【７３４６】

しかしながら、従来の遊技機では、第３図柄変動が開始されてから停止表示されるまでの変動期間中に特別図柄抽選の結果を示すための第３図柄が変動するだけであるため、第３図柄の変動表示開始から変動表示終了までの期間中に、遊技者が遊技に飽きてしまい遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

【７３４７】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、第３図柄変動の期間中における遊技意欲の低下を抑制することにより、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

【７３４８】

遊技機ＢＮ１によれば、動的表示期間決定手段により決定された動的表示期間のうち、第１期間で動的表示される第１識別図柄と、第２期間で動的表示される第２識別図柄とで異なる結果を示すことが可能となるため、動的表示手段により動的表示される識別図柄に対して、遊技者に継続して興味を持たせることができる。よって、動的表示期間中における遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【７３４９】
遊技機ＢＮ１によれば、第１設定が規制されている状態で操作手段が操作された場合に、第２設定が実行されるため、操作手段を操作したにも関わらず何も実行されない事態を抑制することができる。よって、遊技者に意欲的に操作手段を操作させることができるという効果がある。
【７３５０】
遊技機ＢＮ１において、前記規制手段は、前記識別情報の動的表示期間において特定条件が成立している場合に前記第１設定の実行を規制可能であることを特徴とする遊技機ＢＮ２。
【７３５１】
遊技機ＢＮ２によれば、遊技機ＢＮ１の奏する効果に加え、識別情報の動的表示が実行されている間に規制手段により第１設定の実行が規制されるため、第１設定が実行されたことにより、識別情報の動的表示結果を遊技者が把握し難くなることを抑制することができるという効果がある。
【７３５２】
遊技機ＢＮ２において、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示される動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、終了条件が成立するまで前記動的表示期間決定手段により決定される動的表示期間として短い動的表示期間が決定され易い短遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有し、前記規制手段は、前記短遊技状態が設定されている状態であって、前記操作判別手段により前記第１操作と判別された場合に、前記設定実行手段により第１設定が実行されることを規制し得るものであることを特徴とする遊技機ＢＮ３。
【７３５３】
遊技機ＢＮ３によれば、遊技機ＢＮ１またはＢＮ２の奏する効果に加え、短遊技状態中において、操作手段が操作されたことに基づく設定の実行を規制することができるため、設定実行手段が実行されることにより、判別手段の判別結果を遊技者が把握し難くなることを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。
【７３５４】
遊技機ＢＮ３において、前記設定実行手段により実行された前記第１設定に基づいて、第１演出モードと、その第１演出モードとは異なる第２演出モードと、を少なくとも設定可能な演出モード設定手段を有することを特徴とする遊技機ＢＮ４。
【７３５５】
遊技機ＢＮ４によれば、遊技機ＢＮ３の奏する効果に加え、操作手段が操作されたことに基づいて異なる演出モードを設定することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。
【７３５６】
遊技機ＢＮ１からＢＮ４の何れかにおいて、前記操作手段は、第１操作を実行するための第１操作部と、前記第１操作とは異なる第２操作を実行するための前記第１操作部とは異なる第２操作部と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＭ５。
【７３５７】
遊技機ＢＮ５によれば、遊技機ＢＮ１からＢＮ４の何れかの奏する効果に加え、第１操作を実行する場合と、第２操作を実行する場合とで、異なる操作部に対して操作を実行することになるため、遊技者が第１操作と第２操作とを間違えて実行してしまうことを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。
【７３５８】
遊技機ＢＮ５において、前記第２操作部は、前記第１操作部よりも遊技中の遊技者が操作し難い箇所に設けられていることを特徴とする遊技機ＢＮ６。
【７３５９】

遊技機ＢＮ６によれば、遊技機ＢＮ５の奏する効果に加え、各操作部の操作のし易さを異ならせることにより、第１操作部を用いる第１操作を通常の操作とし、第２操作部を用いる第２操作を非常用の操作とすることが可能となる。よって、遊技者が何れの操作を実行するか悩んでしまうことを抑制することができるという効果がある。

【７３６０】

＜特徴ＢＯ群＞（ステージチェンジし難い状態でステージチェンジしたらチャンス）

判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことに基づいて、演出モードとして第１演出モードと、その第１演出モードとは異なる第２演出モードと、を少なくとも設定可能な演出モード設定手段と、その演出モード設定手段による前記演出モードの設定を実行可能な第１期間と、その第１期間よりも前記演出モードの設定を実行し難い第２期間と、を設定可能な期間設定手段と、を有し、前記遊技機は、前記演出モードの設定が、前記第２期間中に実行されたほうが、前記第１期間中に実行されるよりも遊技者に有利な情報を提供可能であることを特徴とする遊技機ＢＯ１。

【７３６１】

従来より、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報として、第３図柄を変動表示させるものがあった。また、その第３図柄の変動表示中に様々な演出（変動演出）を実行し、遊技者に対して、特別図柄抽選の結果を示唆することで大当たり当選を期待させながら遊技を行わせることができるものがあった。また、一般的な遊技機では、複数の第３図柄（例えば、１～９の数字が付された第３図柄）によって１の図柄列を構成し、その図柄列を複数（例えば、３つ）用いた図柄変動表示を実行し、１の図柄列を除いた他の図柄列にて所定の第３図柄が所定位置に停止表示された場合に、大当たり当選の期待度を高めた演出（例えば、リーチ演出）を実行するものがある。このように複数の図柄列を用いて第３図柄を変動表示させながら特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるか否かを示唆するための変動演出を実行することにより、遊技者に対して大当たり当選への期待度を徐々に高めることができるため、遊技の興趣を向上させることができるものであった。

【７３６２】

しかしながら、従来の遊技機では、第３図柄変動が開始されてから停止表示されるまでの変動期間中に特別図柄抽選の結果を示すための第３図柄が変動するだけであるため、第３図柄の変動表示開始から変動表示終了までの期間中に、遊技者が遊技に飽きてしまい遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

【７３６３】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、第３図柄変動の期間中における遊技意欲の低下を抑制することにより、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

【７３６４】

遊技機ＢＯ１によれば、動的表示期間決定手段により決定された動的表示期間のうち、第１期間で動的表示される第１識別図柄と、第２期間で動的表示される第２識別図柄とで異なる結果を示すことが可能となるため、動的表示手段により動的表示される識別図柄に対して、遊技者に継続して興味を持たせることができる。よって、動的表示期間中における遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【７３６５】

遊技機ＢＯ１によれば、演出モードが設定され難い第２期間において演出モードの設定がされた場合に、遊技者に有利な情報を提供することができるため、第２期間中において演出モードが設定されることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。よって、遊技者に対して意欲的に操作手段を操作させることができ、遊技の興趣を向上させ

ることができるという効果がある。
【７３６６】
遊技機ＢＯ１において、前記演出モード設定手段は、前記第２期間中に前記演出モードの設定を実行する場合に、前記第１演出モード、及び前記第２演出モードとは異なる第３演出モードを設定可能であることを特徴とする遊技機ＢＯ２。
【７３６７】
遊技機ＢＯ２によれば、遊技機ＢＯ１の奏する効果に加え、第３演出モードが設定されることで、第２期間中に演出モードが設定されたことを遊技者に報知することができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができるという効果がある。
【７３６８】
遊技機ＢＯ１からＢＯ３の何れかにおいて、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示される動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、終了条件が成立するまで前記動的表示期間決定手段により決定される動的表示期間として短い動的表示期間が決定され易い短遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有し、前記期間設定手段は、前記短遊技状態が設定されている場合に前記第２期間を設定可能であることを特徴とする遊技機ＢＯ４。
【７３６９】
遊技機ＢＯ４によれば、遊技機ＢＯ１からＢＯ３の何れかの奏する効果に加え、短遊技状態中において、演出モードが設定され難くすることができるため、演出モードが設定されることにより、判別手段の判別結果を遊技者が把握し難くなることを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。
【７３７０】
遊技機ＢＯ１からＢＯ４の何れかにおいて、前記期間設定手段により前記第２期間が設定されることを、前記第２期間が設定されるよりも前に遊技者に報知可能な報知手段を有することを特徴とする遊技機ＢＯ５。
【７３７１】
遊技機ＢＯ５によれば、遊技機ＢＯ１からＢＯ４の何れかの奏する効果に加え、遊技者に対して第２期間が設定されることを事前に把握させることができるため、所望の演出モードを設定した状態で第２期間を設定させることができる。よって、遊技者が所望しない演出モードにて第２期間が設定されてしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。
【７３７２】
＜特徴ＢＰ群＞（先読みでステージチェンジのし易さを可変）
情報取得条件の成立に基づいて情報を取得可能な情報取得手段と、その情報取得手段により取得された前記情報が記憶される情報記憶手段と、その情報記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記判別手段による判別結果が特定の判別結果であることを示すための識別情報が前記表示手段に停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記情報記憶手段に記憶されている前記情報を、その情報に基づく前記判別手段による判別が実行されるよりも前に事前判別可能な事前判別手段と、切替条件が成立した場合に、第１演出モードから、その第１演出モードとは異なる第２演出モードへと演出モードを切替可能な切替手段と、を有し、前記切替条件は、前記事前判別手段の事前判別結果が第１事前判別結果である場合よりも、前記第１事前判別結果とは異なる第２事前判別結果である場合のほうが、成立し易いものであることを特徴とする遊技機ＢＰ１。
【７３７３】
従来より、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報として、第３図柄を変動表示させるものがあった。また、その第３図柄の変動表示中に様々な演出（変動演出）を実行し、遊技者に対して、特別図柄抽選の結果を示唆することで大当たり当選を期待させながら遊

技を行わせることができるものがあった。また、一般的な遊技機では、複数の第３図柄（例えば、１～９の数字が付された第３図柄）によって１の図柄列を構成し、その図柄列を複数（例えば、３つ）用いた図柄変動表示を実行し、１の図柄列を除いた他の図柄列にて所定の第３図柄が所定位置に停止表示された場合に、大当たり当選の期待度を高めた演出（例えば、リーチ演出）を実行するものがある。このように複数の図柄列を用いて第３図柄を変動表示させながら特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるか否かを示唆するための変動演出を実行することにより、遊技者に対して大当たり当選への期待度を徐々に高めることができるため、遊技の興趣を向上させることができるものであった。

【７３７４】

しかしながら、従来の遊技機では、第３図柄変動が開始されてから停止表示されるまでの変動期間中に特別図柄抽選の結果を示すための第３図柄が変動するだけであるため、第３図柄の変動表示開始から変動表示終了までの期間中に、遊技者が遊技に飽きてしまい遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

【７３７５】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、第３図柄変動の期間中における遊技意欲の低下を抑制することにより、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

【７３７６】

遊技機ＢＰ１によれば、動的表示期間決定手段により決定された動的表示期間のうち、第１期間で動的表示される第１識別図柄と、第２期間で動的表示される第２識別図柄とで異なる結果を示すことが可能となるため、動的表示手段により動的表示される識別図柄に対して、遊技者に継続して興味を持たせることができる。よって、動的表示期間中における遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【７３７７】

遊技機ＢＰ１によれば、事前判別手段による事前判別結果に応じて切替条件の成立のし易さを異ならせることができるため、演出モードが切り替わった場合における事前判別手段の事前判別結果を遊技者に予測させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【７３７８】

遊技機ＢＰ１において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作を判別可能な操作判別手段と、を有し、前記切替条件は、前記操作判別手段により前記操作が判別された場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機ＢＰ２。

【７３７９】

遊技機ＢＰ２によれば、遊技機ＢＰ１の奏する効果に加え、遊技者が操作手段を操作した場合にも切替条件が成立させることができるため、遊技者に対して意欲的に操作手段を操作させることができ、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【７３８０】

遊技機ＢＰ２において、前記切替手段は、前記事前判別手段の判別結果が前記第２事前判別結果である場合に、前記第１演出モードから前記第２演出モードとは異なる第３演出モードへと切替可能であることを特徴とする遊技機ＢＰ３。

【７３８１】

遊技機ＢＰ３によれば、遊技機ＢＰ２の奏する効果に加え、第３演出モードが設定されることで、事前判別手段による事前判別の結果が第２事前判別結果であることを遊技者に報知することが可能となる。よって、遊技者に分かり易い演出を提供することができるという効果がある。

【７３８２】

遊技機ＢＰ１からＢＰ３の何れかにおいて、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示される動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、終了条件が成立するまで

前記動的表示期間決定手段により決定される動的表示期間として短い動的表示期間が決定され易い短遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有し、前記切替条件は、前記短遊技状態が設定されている場合のほうが、前記短遊技状態が設定されていない場合よりも成立し難いものであることを特徴とする遊技機ＢＰ４。

【７３８３】

遊技機ＢＰ４によれば、遊技機ＢＰ１からＢＰ３の何れかの奏する効果に加え、短遊技状態中において、演出モードを切替難くすることができるため、演出モードが設定されることにより、判別手段の判別結果を遊技者が把握し難くなることを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【７３８４】

遊技機ＢＰ１からＢＰ４の何れかにおいて、前記遊技状態設定手段により前記短遊技状態が設定されることを、前記短遊技状態が設定されるよりも前に遊技者に報知可能な報知手段を有することを特徴とする遊技機ＢＰ５。

【７３８５】

遊技機ＢＰ５によれば、遊技機ＢＰ１からＢＰ４の何れかの奏する効果に加え、遊技者に対して短遊技状態が設定されることを事前に把握させることができるため、短遊技状態が設定されるよりも前に切替条件を成立させようと操作手段を意欲的に操作させることができる。これにより、所望の演出モードを設定した状態で短遊技状態を設定させ易くすることができるため、遊技者が所望しない演出モードにて短遊技状態が設定されてしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

【７３８６】

＜５０６６シリーズ＞

＜特徴ＣＡ群＞（時短中に獲得した特図２保留を用いた特図２抽選の実行回数が所定回数を超えると、特図２抽選により有利特典が付与される確率が高くなる）

情報を取得することが可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が第１判別結果であることに基づいて特定遊技を実行することが可能な特定遊技実行手段と、前記特定遊技が実行された後に特定設定を終了条件が成立するまで設定することが可能な設定手段と、を有した遊技機において、前記判別手段により前記第１判別結果とは異なる第２判別結果であると判別された場合に前記特定遊技を実行せずに前記設定手段により前記特定設定を設定させることが可能な設定制御手段を有し、前記判別手段は、特定期間が設定されている場合に前記第２判別結果を判別することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＣＡ１。

【７３８７】

遊技機ＣＡ１によれば、特定期間が設定されている場合に第２判別結果と判別されることが可能にされているので、特定期間が設定されると第２判別結果と判別されることで特定設定が設定されることで、特定設定が通常時と異なるタイミングで設定されることとなり、特定遊技が実行されることだけでなく、特定期間が設定される期間にも期待度を高めることで遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【７３８８】

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

【７３８９】

しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたもので

あり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
【７３９０】
遊技機ＣＡ１において、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、を有し、前記取得手段は、前記第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記情報として第１情報を取得可能であり、前記第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記情報として第２情報を取得可能であり、前記判別手段は、前記第２情報に基づいて前記第２判別結果を判別可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＣＡ２。
【７３９１】
遊技機ＣＡ２によれば、遊技機ＣＡ１の奏する効果に加え、前記第２入球手段に入球させることで第２判別結果が判別可能に構成されているので、第１入球手段と第２入球手段とで遊技球の入球に対する価値を可変させることができ、特定期間が設定されている場合に第２情報が記憶されているように遊技を行わせるようにでき、遊技を多様にすることで遊技の興趣を向上できるという効果がある。
【７３９２】
遊技機ＣＡ１またはＣＡ２において、前記第２判別結果が判別されたことに基づいて設定される前記特定設定は、特定遊技の実行後に設定される特定設定よりも長い期間設定されることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＣＡ３。
【７３９３】
遊技機ＣＡ３によれば、遊技機ＣＡ１またはＣＡ２の奏する効果に加え、特定設定が設定される期間を判別された判別結果により可変させることが可能となるので、遊技を多様にすることができ興趣をより向上できるという効果がある。
【７３９４】
＜特徴ＣＢ群＞（１回の特図抽選で大当たりと時短とに重複当選した場合に、何れか一方に当選した場合よりも有利な特典と付与）
情報を取得することが可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が第１判別結果であることに基づいて特定遊技を実行することが可能な特定遊技実行手段と、前記特定遊技が実行された後に特定条件が成立していることに基づいて特定設定を終了条件が成立するまで設定することが可能な設定手段と、を有した遊技機において、前記判別手段により前記第１判別結果とは異なる第２判別結果であると判別された場合に前記特定遊技を実行せずに前記設定手段により前記特定設定を設定させることが可能な設定制御手段を有し、前記判別手段は、前記第１判別結果と前記第２判別結果とを重複して判別することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＣＢ１。
【７３９５】
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
【７３９６】
しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
【７３９７】
遊技機ＣＢ１によれば、第１判別結果と第２判別結果とを重複して判別することが可能に構成されているので、特定条件が成立しなかった場合にも特定設定が設定されることが可能にでき、特定設定がされるタイミングを多様にすることで遊技の興趣を向上できると

いう効果がある。
【７３９８】
遊技機ＣＢ１において、前記判別手段により前記第１判別結果と前記第２判別結果とが重複して判別されたことに基づいて前記特定遊技として重複して判別されなかった場合よりも遊技者に有利となる特定遊技の種別が実行され易くされているものであることを特徴とする遊技機ＣＢ２。
【７３９９】
遊技機ＣＢ２によれば、遊技機ＣＢ１の奏する効果に加え、重複して判別されることで遊技者に有利となる種別の特定遊技が実行され易いので、遊技者に多様な判別結果に対応した特典を付与することで遊技を多様にすることができるという効果がある。
【７４００】
遊技機ＣＢ１またはＣＢ２において、前記設定制御手段は、前記判別手段により前記第２判別結果と判別された後に前記第１判別結果であるかを判別する期間で前記特定設定を設定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＣＢ３。
【７４０１】
遊技機ＣＢ３によれば、遊技機ＣＢ１またはＣＢ２の奏する効果に加え、前記第２判別結果と判別されると、その後に実行される第１判別結果であるかの判別がされる期間に特定設定がされるので、特定設定がされた状態で第１判別結果であるかを判別することができ、多様な状態で判別を行わせることができるという効果がある。
【７４０２】
＜特徴ＣＣ群＞（時短成立契機に応じて、時短状態中に時短大当たり当選した場合の有利度合いを異ならせる）
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される前記判別の結果が特定の第１判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態よりも前記判別手段による前記判別が実行され易い第２遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態を設定するための設定種別として、前記特典遊技実行手段の終了後に前記第２遊技状態を設定可能な第１設定と、前記判別手段により実行される前記判別の結果が前記第１判別結果とは異なる第２判別結果であることに基づいて前記特典遊技を実行すること無く、前記第２遊技状態を設定可能な第２設定と、を少なくとも実行可能であり、前記遊技機は、前記設定種別に応じて、前記第２遊技状態中に実行された前記判別手段による前記判別の結果が前記第１判別結果であることに基づいて実行される前記特典遊技の種別の選択割合を異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機ＣＣ１。
【７４０３】
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
【７４０４】
しかしながら有利状態が設定された場合には、遊技当否抽選が実行され易くなるという効果はあるが、有利状態中において、遊技の当否抽選の結果が当たりとなった場合には、常に同一の特典が付与されることから遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
【７４０５】
遊技機ＣＣ１によれば、設定種別に応じて特典遊技の種別における選択割合が可変されるので、同じ第２遊技状態であっても異なるものとすることができ、遊技状態を多数設定しなくとも遊技を多様にして遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【７４０６】

遊技機ＣＣ１において、前記第２遊技状態は、終了条件が成立するまで継続して設定されるものであり、前記第２設定が設定されている場合に前記特典遊技が実行された場合には、その特典遊技が実行された後に、前記終了条件が成立するまでの期間を長くなるようにすることが可能な設定がされ易いものであることを特徴とする遊技機ＣＣ２。

【７４０７】

遊技機ＣＣ２によれば、遊技機ＣＣ１の奏する効果に加え、前記第２設定がされることで、第２遊技状態が設定される期間を長くすることが可能となるので、第２遊技状態において特典遊技が実行された場合に終了条件が設定されるまでの期間について興味をより持たせることができるという効果がある。

【７４０８】

遊技機ＣＣ１またはＣＣ２において、前記判別手段は、遊技状態によって前記第２判別結果を判別することが規制されるものであることを特徴とする遊技機ＣＣ３。

【７４０９】

遊技機ＣＣ３によれば、遊技機ＣＣ１またはＣＣ２の奏する効果に加え、遊技状態によって第２判別結果が判別されないので、設定されている遊技状態に興味をより持たせ、第２判別結果が判別可能となる遊技状態が設定されることを期待させることができるという効果がある。

【７４１０】

＜特徴ＣＤ群＞（ハマればハマるほど時短成立時に有利時短が設定され易い）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される判別結果が特定の第１判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行された前記特典遊技の終了後に、第１遊技状態よりも前記判別手段による前記判別が実行され易い設定がされる第２遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態が設定されている状態で所定の終了条件が成立したことに基づいて前記第１遊技状態を設定可能であり、前記遊技機は、前記遊技状態設定手段により前記第２遊技状態が設定されている場合に設定されることが可能な設定情報を判別可能な設定情報判別手段を有し、前記設定情報判別手段により前記第１設定情報よりも後に設定される第２設定情報が判別された場合に、前記特典遊技の終了後に前記終了条件が成立し難い前記第２遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＣＤ１。

【７４１１】

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

【７４１２】

しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

【７４１３】

遊技機ＣＤ１によれば、第２遊技状態が設定されている期間が長くなるほど特典遊技が実行された場合に終了条件が成立し難くされているので、遊技者に特典遊技が実行されることを期待する期間と、特典遊技が実行されることを期待させない期間とを切り替えて設定することができ、遊技を多様にして遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

【７４１４】

遊技機ＣＤ１において、前記特定の第１判別結果とは異なる特定の第２判別結果と前記判別手段により判別されたことに基づいて前記設定情報を設定することが可能な設定情報

設定手段を有し、前記設定情報設定手段は、設定されている設定情報の種別に対応した設定情報を設定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＣＤ２。

【７４１５】

遊技機ＣＤ２によれば、遊技機ＣＤ１の奏する効果に加え、設定情報の履歴に応じて設定される設定情報を規則的に可変させることができるので第２遊技状態の設定されている期間を容易に判別させることができるという効果がある。

【７４１６】

遊技機ＣＤ１またはＣＤ２において、前記判別手段は、遊技状態によって前記第２判別結果を判別することが規制されるものであることを特徴とする遊技機ＣＤ３。

【７４１７】

遊技機ＣＤ３によれば、遊技機ＣＤ１またはＣＤ２の奏する効果に加え、遊技状態によって第２判別結果が判別されないので、設定されている遊技状態に興味をより持たせ、第２判別結果が判別可能となる遊技状態が設定されることを期待させることができるという効果がある。

【７４１８】

＜特徴ＣＥ群＞（大当たり抽選＋時短抽選を実行可能な特図１と、大当たり抽選＋小当たり抽選を実行可能な特図２）

第１判別を実行可能な第１判別手段と、その第１判別手段により実行される前記第１判別の結果が、第１判別結果であることに基づいて第１特典を付与可能であり、前記第１判別の結果が、前記第１判別結果とは異なる第２判別結果であることに基づいて前記第１特典とは異なる第２特典を付与可能な第１特典付与手段と、を有した遊技機において、前記第１判別とは異なる第２判別を実行可能な第２判別手段と、その第２判別手段により実行される前記第２判別の結果が、第３判別結果であることに基づいて前記第１特典を付与可能であり、前記第２判別の結果が前記第３判別結果とは異なる第４判別結果であることに基づいて、前記第１特典及び前記第２特典とは異なる第３特典を付与可能な第２特典付与手段と、を有し、前記遊技機は、前記第１判別手段により実行される前記第１判別に基づいて前記第３特典が付与されることが無く、且つ、前記第２判別手段により実行される前記第２判別に基づいて前記第２特典が付与されることが無いように構成されていることを特徴とする遊技機ＣＥ１。

【７４１９】

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典が付与されるものであって、特典を付与するか否かの抽選として、第１抽選と第２抽選とを実行可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

【７４２０】

しかしながら、第１抽選が実行された場合も、第２抽選が実行された場合も、当選した場合に付与される特典が同一であることから、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

【７４２１】

遊技機ＣＥ１によれば、第１判別が実行された場合と、第２判別が実行された場合とで、異なる特典を付与可能に構成しているため、遊技者に対して、異なる判別を実行させようと意欲的に遊技を行わせることが可能となり、遊技が単調となることを抑制できるという効果がある。

【７４２２】

＜特徴ＣＦ群＞（第１有利条件が成立してから第１有利状態が設定されるまでの間に第２有利条件が成立した場合に、特定有利状態を設定可能）

第１条件が成立したことを判別するための第１判別を実行可能な第１判別手段と、その

第１判別手段により前記第１条件が成立したと判別されたことに基づいて第１有利状態を設定可能な第１状態設定手段と、第１条件とは異なる第２条件が成立したことを判別するための第２判別を実行可能な第２判別手段と、その第２判別手段により前記第２条件が成立したと判別されたことに基づいて第２有利状態を設定可能な第２状態設定手段と、を有した遊技機において、前記第１判別手段により前記第１条件が成立したと判別されてから前記第１状態設定手段により前記第１有利状態が設定されるまでの間に、前記第２判別手段により前記第２条件が成立したと判別されたことに基づいて、前記第１有利状態、及び前記第２有利状態よりも遊技者に有利となる第３有利状態を設定可能な第３状態設定手段を有することを特徴とする遊技機ＣＦ１。

【７４２３】

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典が付与されるものであって、特典を付与するか否かの抽選として、第１抽選と第２抽選とを実行可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

【７４２４】

しかしながら、第１抽選が実行された場合も、第２抽選が実行された場合も、抽選結果が特典が付与される抽選結果となった場合に、それぞれに対応する特典が付与されるだけであり、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

【７４２５】

遊技機ＣＦ１によれば、第１条件が成立したことに基づいて第１有利状態が設定され、第２条件が成立したことに基づいて第２有利状態が設定される。そして、第１条件が成立してから第１有利状態が設定されるまでの間に、第２条件が成立した場合には、第１有利状態、及び第２有利状態よりも遊技者に有利となる第３有利状態が設定される。よって、第１条件が成立するタイミングと、第２条件が成立するタイミングとに対して遊技者に興味を持たせることができるため、遊技が単調となることを抑制することができるという効果がある。

【７４２６】

＜特徴ＣＧ群＞（特定周期で有利抽選を実行）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が第１判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態が設定されている状態において実行された前記判別手段による前記判別の結果が前記第１判別結果とは異なる第２判別結果であることに基づいて前記第２遊技状態を設定可能であり、前記第２遊技状態が設定されている状態において終了条件が成立したことに基づいて前記第１遊技状態を設定可能であり、前記第１遊技状態が設定されている状態において実行された前記判別手段による前記判別の結果が前記第１判別結果及び前記第２判別結果とは異なる第３判別結果であることに基づいて、前記第２遊技状態よりも遊技者に有利な第３遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＣＧ１。

【７４２７】

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

【７４２８】

しかしながら、常に同一内容の当否抽選が実行されるだけであり、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調

とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
【７４２９】
遊技機ＣＧ１によれば、第２遊技状態が設定されている間は、第３遊技状態が設定され難くすることができるため、第１遊技状態が設定されている期間にて第３遊技状態が設定される遊技を目指すことになる。よって、遊技状況に応じて有利度合いの異なる遊技を実行することが可能となるため、遊技が単調とすることを抑制できるという効果がある。
【７４３０】
遊技機ＣＧ１において、前記判別手段は、前記判別の結果が前記第２判別結果となる確率よりも前記第３判別結果となる確率のほうが低くなるように前記判別を実行可能であることを特徴とする遊技機ＣＧ２。
【７４３１】
遊技機ＣＧ２によれば、遊技機ＣＧ１の奏する効果に加え、第３判別結果となるよりも第２判別結果となり易いため、遊技者に対して、判別手段の判別結果が第２判別結果となり、第３遊技状態が設定され難い第２遊技状態へと遊技状態が移行してしまうことを避けながら、第３遊技状態が設定されることを目指した遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【７４３２】
遊技機ＣＧ１またはＣＧ２において、前記終了条件として、前記第２遊技状態が設定されている状態において実行される前記判別手段による前記判別の回数が所定回数に到達したことに基づいて成立可能な第１終了条件を少なくとも設定可能な終了条件設定手段を有することを特徴とする遊技機ＣＧ３。
【７４３３】
遊技機ＣＧ３によれば、遊技機ＣＧ１またはＣＧ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２遊技状態中に実行された判別の回数が所定回数に到達した場合に第２遊技状態を終了させることができるため、少なくとも特定周期で第１遊技状態における判別手段の判別を実行することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【７４３４】
遊技機ＣＧ３において、前記終了条件設定手段は、前記判別手段による前記判別の結果が特定判別結果であることに基づいて成立可能な第２終了条件を設定可能であることを特徴とする遊技機ＣＧ４。
【７４３５】
遊技機ＣＧ４によれば、遊技機ＣＧ３の奏する効果に加え、第２終了条件が成立することにより、特定周期よりも短い間隔で第２遊技状態を終了させることができるため、遊技者に対して意外性のある遊技を提供することができるという効果がある。
【７４３６】
遊技機ＣＧ１からＣＧ４の何れかにおいて、前記判別手段は、前記第１遊技状態中に実行される前記判別の結果が前記第３判別結果となる確率よりも前記第２遊技状態中に実行される前記判別の結果が前記第３判別結果となる確率のほうが低くなるように前記判別を実行可能であることを特徴とする遊技機ＣＧ５。
【７４３７】
遊技機ＣＧ５によれば、遊技機ＣＧ１からＣＧ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２遊技状態よりも第１遊技状態のほうが、第３遊技状態が設定されやすいため、第２遊技状態が設定されていない状況で判別が実行されることを期待しながら遊技を行わせることができるという効果がある。
【７４３８】
＜特徴ＣＨ群＞（終わらせた方が良い時短と、終わらせない方が良い時短とを設定可能）
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される前記判別の結果が特定の第１判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技

状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段により前記第２遊技状態を設定するための設定種別として、前記特典遊技実行手段の終了後に前記第２遊技状態を設定可能な第１設定と、前記判別手段により実行される前記判別の結果が前記第１判別結果とは異なる第２判別結果であることに基づいて前記特典遊技を実行すること無く、前記第２遊技状態を設定可能な第２設定と、を少なくとも設定可能な種別設定手段を有し、前記遊技状態設定手段は、前記種別設定手段により設定された前記設定種別に応じて、前記第１遊技状態よりも有利となる有利第２遊技状態と、前記第１遊技状態よりも不利となる不利第２遊技状態と、を設定可能であることを特徴とする遊技機ＣＨ１。

【７４３９】

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

【７４４０】

しかしながら、特典遊技が実行された後に有利状態が設定されるだけであり、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

【７４４１】

遊技機ＣＨ１によれば、第１遊技状態よりも有利な遊技状態と、第１遊技状態よりも不利な遊技状態と、を設定可能とすることができるため、遊技が単調となることを抑制することができるという効果がある。

【７４４２】

＜５０６８の技術思想＞

＜特徴ＤＡ群＞（時短中に獲得した特図２保留を用いた特図２抽選の実行回数が所定回数を超えると、特図２抽選により有利特典が付与される確率が高くなる）

情報を取得することが可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が第１判別結果であることに基づいて特定遊技を実行することが可能な特定遊技実行手段と、前記特定遊技が実行された後に特定設定を終了条件が成立するまで設定することが可能な設定手段と、を有した遊技機において、前記判別手段により前記第１判別結果とは異なる第２判別結果であると判別された場合に前記特定遊技を実行せずに前記設定手段により前記特定設定を設定させることが可能な設定制御手段を有し、前記判別手段は、特定期間が設定されている場合に前記第２判別結果を判別することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＤＡ１。

【７４４３】

遊技機ＤＡ１によれば、特定期間が設定されている場合に第２判別結果と判別されることが可能にされているので、特定期間が設定されると第２判別結果と判別されることで特定設定が設定されることで、特定設定が通常時と異なるタイミングで設定されることとなり、特定遊技が実行されることだけでなく、特定期間が設定される期間にも期待度を高めることで遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【７４４４】

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

【７４４５】
しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
【７４４６】
遊技機ＤＡ１において、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、を有し、前記取得手段は、前記第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記情報として第１情報を取得可能であり、前記第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記情報として第２情報を取得可能であり、前記判別手段は、前記第２情報に基づいて前記第２判別結果を判別可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＤＡ２。
【７４４７】
遊技機ＤＡ２によれば、遊技機ＤＡ１の奏する効果に加え、前記第２入球手段に入球させることで第２判別結果が判別可能に構成されているので、第１入球手段と第２入球手段とで遊技球の入球に対する価値を可変させることができ、特定期間が設定されている場合に第２情報が記憶されているように遊技を行わせるようにでき、遊技を多様にすることで遊技の興趣を向上できるという効果がある。
【７４４８】
遊技機ＤＡ１またはＤＡ２において、前記第２判別結果が判別されたことに基づいて設定される前記特定設定は、特定遊技の実行後に設定される特定設定よりも長い期間設定されることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＤＡ３。
【７４４９】
遊技機ＤＡ３によれば、遊技機ＤＡ１またはＤＡ２の奏する効果に加え、特定設定が設定される期間を判別された判別結果により可変させることが可能となるので、遊技を多様にすることができ興趣をより向上できるという効果がある。
【７４５０】
＜特徴ＤＢ群＞（１回の特図抽選で大当たりと時短とに重複当選した場合に、何れか一方に当選した場合よりも有利な特典と付与）
情報を取得することが可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が第１判別結果であることに基づいて特定遊技を実行することが可能な特定遊技実行手段と、前記特定遊技が実行された後に特定条件が成立していることに基づいて特定設定を終了条件が成立するまで設定することが可能な設定手段と、を有した遊技機において、前記判別手段により前記第１判別結果とは異なる第２判別結果であると判別された場合に前記特定遊技を実行せずに前記設定手段により前記特定設定を設定させることが可能な設定制御手段を有し、前記判別手段は、前記第１判別結果と前記第２判別結果とを重複して判別することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＤＢ１。
【７４５１】
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
【７４５２】
しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

【７４５３】
遊技機ＤＢ１によれば、第１判別結果と第２判別結果とを重複して判別することが可能に構成されているので、特定条件が成立しなかった場合にも特定設定が設定されることが可能にでき、特定設定がされるタイミングを多様にすることで遊技の興趣を向上できるという効果がある。
【７４５４】
遊技機ＤＢ１において、前記判別手段により前記第１判別結果と前記第２判別結果とが重複して判別されたことに基づいて前記特定遊技として重複して判別されなかった場合よりも遊技者に有利となる特定遊技の種別が実行され易くされているものであることを特徴とする遊技機ＤＢ２。
【７４５５】
遊技機ＤＢ２によれば、遊技機ＤＢ１の奏する効果に加え、重複して判別されることで遊技者に有利となる種別の特定遊技が実行され易いので、遊技者に多様な判別結果に対応した特典を付与することで遊技を多様にすることができるという効果がある。
【７４５６】
遊技機ＤＢ１またはＤＢ２において、前記設定制御手段は、前記判別手段により前記第２判別結果と判別された後に前記第１判別結果であるかを判別する期間で前記特定設定を設定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＤＢ４。
【７４５７】
遊技機ＤＢ４によれば、遊技機ＤＢ１またはＤＢ２の奏する効果に加え、前記第２判別結果と判別されると、その後に実行される第１判別結果であるかの判別がされる期間に特定設定がされるので、特定設定がされた状態で第１判別結果であるかを判別することができ、多様な状態で判別を行わせることができるという効果がある。
【７４５８】
＜特徴ＤＣ群＞（時短成立契機に応じて、時短状態中に時短大当たり当選した場合の有利度合いを異ならせる）
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される前記判別の結果が特定の第１判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態よりも前記判別手段による前記判別が実行され易い第２遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態を設定するための設定種別として、前記特典遊技実行手段の終了後に前記第２遊技状態を設定可能な第１設定と、前記判別手段により実行される前記判別の結果が前記第１判別結果とは異なる第２判別結果であることに基づいて前記特典遊技を実行すること無く、前記第２遊技状態を設定可能な第２設定と、を少なくとも実行可能であり、前記遊技機は、前記設定種別に応じて、前記第２遊技状態中に実行された前記判別手段による前記判別の結果が前記第１判別結果であることに基づいて実行される前記特典遊技の種別の選択割合を異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機ＤＣ１。
【７４５９】
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
【７４６０】
しかしながら有利状態が設定された場合には、遊技当否抽選が実行され易くなるという効果はあるが、有利状態中において、遊技の当否抽選の結果が当たりとなった場合には、常に同一の特典が付与されることから遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
【７４６１】

遊技機ＤＣ１によれば、設定種別に応じて特典遊技の種別における選択割合が可変されるので、同じ第２遊技状態であっても異なるものとすることができ、遊技状態を多数設定しなくとも遊技を多様にして遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【７４６２】

遊技機ＤＣ１において、前記第２遊技状態は、終了条件が成立するまで継続して設定されるものであり、前記第２設定が設定されている場合に前記特典遊技が実行された場合には、その特典遊技が実行された後に、前記終了条件が成立するまでの期間を長くなるようにすることが可能な設定がされ易いものであることを特徴とする遊技機ＤＣ２。

【７４６３】

遊技機ＤＣ２によれば、遊技機ＤＣ１の奏する効果に加え、前記第２設定がされることで、第２遊技状態が設定される期間を長くすることが可能となるので、第２遊技状態において特典遊技が実行された場合に終了条件が設定されるまでの期間について興味をより持たせることができるという効果がある。

【７４６４】

遊技機ＤＣ１またはＤＣ２において、前記判別手段は、遊技状態によって前記第２判別結果を判別することが規制されるものであることを特徴とする遊技機ＤＣ３。

【７４６５】

遊技機ＤＣ３によれば、遊技機ＤＣ１またはＤＣ２の奏する効果に加え、遊技状態によって第２判別結果が判別されないので、設定されている遊技状態に興味をより持たせ、第２判別結果が判別可能となる遊技状態が設定されることを期待させることができるという効果がある。

【７４６６】

＜特徴ＤＤ群＞（ハマればハマるほど時短成立時に有利時短が設定され易い）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される判別結果が特定の第１判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行された前記特典遊技の終了後に、第１遊技状態よりも前記判別手段による前記判別が実行され易い設定がされる第２遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態が設定されている状態で所定の終了条件が成立したことに基づいて前記第１遊技状態を設定可能であり、前記遊技機は、前記遊技状態設定手段により前記第２遊技状態が設定されている場合に設定されることが可能な設定情報を判別可能な設定情報判別手段を有し、前記設定情報判別手段により前記第１設定情報よりも後に設定される第２設定情報が判別された場合に、前記特典遊技の終了後に前記終了条件が成立し難い前記第２遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＤＤ１。

【７４６７】

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

【７４６８】

しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

【７４６９】

遊技機ＤＤ１によれば、第２遊技状態が設定されている期間が長くなるほど特典遊技が実行された場合に終了条件が成立し難くされているので、遊技者に特典遊技が実行されることを期待する期間と、特典遊技が実行されることを期待させない期間とを切り替えて設定することができ、遊技を多様にして遊技の興趣をより向上させることができるという効

果がある。
【７４７０】
遊技機ＤＤ１において、前記特定の第１判別結果とは異なる特定の第２判別結果と前記判別手段により判別されたことに基づいて前記設定情報を設定することが可能な設定情報設定手段を有し、前記設定情報設定手段は、設定されている設定情報の種別に対応した設定情報を設定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＤＤ２。
【７４７１】
遊技機ＤＤ２によれば、遊技機ＤＤ１の奏する効果に加え、設定情報の履歴に応じて設定される設定情報を規則的に可変させることができるので第２遊技状態の設定されている期間を容易に判別させることができるという効果がある。
【７４７２】
遊技機ＤＤ１またはＤＤ２において、前記判別手段は、遊技状態によって前記第２判別結果を判別することが規制されるものであることを特徴とする遊技機ＤＤ３。
【７４７３】
遊技機ＤＤ３によれば、遊技機ＤＤ１またはＤＤ２の奏する効果に加え、遊技状態によって第２判別結果が判別されないので、設定されている遊技状態に興味をより持たせ、第２判別結果が判別可能となる遊技状態が設定されることを期待させることができるという効果がある。
【７４７４】
＜特徴ＤＥ群＞（大当たり抽選＋時短抽選を実行可能な特図１と、大当たり抽選＋小当たり抽選を実行可能な特図２）
第１判別を実行可能な第１判別手段と、その第１判別手段により実行される前記第１判別の結果が、第１判別結果であることに基づいて第１特典を付与可能であり、前記第１判別の結果が、第２判別結果であることに基づいて前記第１特典とは異なる第２特典を付与可能な第１特典付与手段と、を有した遊技機において、前記第１判別とは異なる第２判別を実行可能な第２判別手段と、その第２判別手段により実行される前記第２判別の結果が、特定の第２判別結果であることに基づいて前記第１特典を付与可能であり、前記第２判別の結果が前記第３判別結果とは異なる第４判別結果であることに基づいて、前記第１特典及び前記第２特典とは異なる第３特典を付与可能な第２特典付与手段と、を有し、前記遊技機は、前記第１判別手段により実行される前記第１判別に基づいて前記第３特典が付与されることが無く、且つ、前記第２判別手段により実行される前記第２判別に基づいて前記第２特典が付与されることが無いように構成されていることを特徴とする遊技機ＤＥ１。
【７４７５】
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典が付与されるものであって、特典を付与するか否かの抽選として、第１抽選と第２抽選とを実行可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
【７４７６】
しかしながら、第１抽選が実行された場合も、第２抽選が実行された場合も、当選した場合に付与される特典が同一であることから、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
【７４７７】
遊技機ＤＥ１によれば、第１判別が実行された場合と、第２判別が実行された場合とで、異なる特典を付与可能に構成しているため、遊技者に対して、異なる判別を実行させようと意欲的に遊技を行わせることが可能となり、遊技が単調となることを抑制できるという効果がある。

【７４７８】
＜特徴ＤＦ群＞（第１有利条件が成立してから第１有利状態が設定されるまでの間に第２有利条件が成立した場合に、特定有利状態を設定可能）
第１条件が成立したことを判別するための第１判別を実行可能な第１判別手段と、その第１判別手段による第１判別結果を示すための第１識別情報が表示される表示手段と、前記第１識別情報を動的表示させた後に前記第１判別結果を示す態様で停止表示させることが可能な第１動的表示手段と、第２判別を実行可能な第２判別手段と、その第２判別手段による第２判別結果を示すための第２識別情報を前記表示手段に動的表示させた後に前記第２判別結果を示すための態様で停止表示させることが可能な第２動的表示手段と、を有した遊技機において、遊技者に有利となることが可能な有利遊技状態が設定される前記第１識別情報の動的表示が開始された場合に特定遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記特定遊技状態が設定されている場合には、前記第２判別手段により遊技者に有利となる前記第２判別結果が判別され易く構成されているものであることを特徴とする遊技機ＤＦ１。
【７４７９】
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典が付与されるものであって、特典を付与するか否かの抽選として、第１抽選と第２抽選とを実行可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
【７４８０】
しかしながら、第１抽選が実行された場合も、第２抽選が実行された場合も、特典が付与される抽選結果となった場合に、それぞれに対応する特典が付与されるだけであり、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
【７４８１】
遊技機ＤＦ１によれば、第１条件が成立したことに基づいて第１有利状態が設定され、第２条件が成立したことに基づいて第２有利状態が設定される。そして、第１条件が成立してから第１有利状態が設定されるまでの間に、第２条件が成立した場合には、第１有利状態、及び第２有利状態よりも遊技者に有利となる第３有利状態が設定される。よって、第１条件が成立するタイミングと、第２条件が成立するタイミングとに対して遊技者に興味を持たせることができるため、遊技が単調となることを抑制することができるという効果がある。
【７４８２】
遊技機ＤＦ１において、前記有利遊技状態が設定される前記第１識別情報の動的表示では、前記特定遊技状態で実行される前記第２識別情報の動的表示が複数回実行可能な期間より長い期間の動的表示が選択され易い動的表示態様群より動的表示態様が選択されるように制御され、前記特定遊技状態が設定されている場合には、前記第２識別情報の動的表示として通常の遊技状態よりも短い動的表示期間で構成された動的表示態様が選択され易い動的表示態様群より動的表示態様が選択されるものであることを特徴とすることを特徴とする遊技機ＤＦ２。
【７４８３】
遊技機ＤＦ２によれば、遊技機ＤＦ１の奏する効果に加え、第１識別情報の動的表示期間として長い動的表示期間が選択されることで特定遊技状態を長く設定でき、その特定遊技状態では、第２識別情報の動的表示期間が短く設定されることで第２識別情報の動的表示を多回数実行することで、遊技者に第２識別情報の動的表示をより多く実行させるように意欲を持たせやすくして、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
【７４８４】
遊技機ＤＦ１またはＤＦ２において、前記特定遊技状態が設定されている場合に、特定の前記第２判別結果であることに基づいて前記有利遊技状態よりも遊技者に有利となる遊

技状態を設定可能にされているものであることを特徴とする遊技機ＤＦ３。
【７４８５】
遊技機ＤＦ３によれば、遊技機ＤＦ１またはＤＦ２の奏する効果に加え、第２識別情報が特定の第２判別結果となると有利遊技状態よりも有利な遊技状態が特定遊技状態において設定されることとなるので、特定遊技状態の残り期間によって遊技者に与える特典を可変させることができ、遊技を多様にすることができるという効果がある。
【７４８６】
遊技機ＤＦ１からＤＦ３のいずれかにおいて、前記第２識別情報の動的表示が停止表示され、特定条件が成立していることにより動的表示されている前記第１識別情報の動的表示を前記有利遊技状態が設定されないように強制的に停止表示させることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＤＦ４。
【７４８７】
遊技機ＤＦ４によれば、遊技機ＤＦ１からＤＦ３のいずれかにおいて、第２識別情報の動的表示によって設定されるはずの有利遊技状態を強制的に破棄させることができるので、遊技を多様にすることができるという効果がある。
【７４８８】
遊技機ＤＦ１からＤＦ４のいずれかにおいて、前記特定遊技状態が設定されている場合に前記第２識別情報の動的表示が終了することで特典遊技が実行される場合には、動的表示されている前記第１識別情報の動的表示期間を中断し、前記特典遊技の実行が終了した後に再開して動的表示を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＤＦ５。
【７４８９】
遊技機ＤＦ５によれば、遊技機ＤＦ１からＤＦ４のいずれかの奏する効果に加え、特典遊技がされている期間には、第１識別情報の動的表示が中断された後に、特典遊技の終了後に再開されるので、特典遊技が実行されることで、有利遊技状態への期待を低減させて、特典遊技の価値を低下させる不具合を抑制できるという効果がある。
【７４９０】
遊技機ＤＦ１からＤＦ５のいずれかにおいて、前記有利遊技状態は、前記第１識別情報の動的表示後に実行される特典遊技が実行される前記第１識別情報の動的表示がされた場合に設定される第１設定条件と、前記特典遊技の実行されない前記第１識別情報の動的表示がされた場合に設定される第２設定条件と、に基づいて少なくとも設定可能にされているものであることを特徴とする遊技機ＤＦ６。
【７４９１】
遊技機ＤＦ６によれば、遊技機ＤＦ１からＤＦ５のいずれかの奏する効果に加え、　特典遊技が実行されなくとも有利遊技状態が設定されるように構成することで、有利遊技状態が設定されるタイミングを予測困難とすることができ、遊技に新鮮味を持たせることができるという効果がある。
【７４９２】
＜特徴ＤＧ群＞（特定周期で有利抽選を実行）
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が第１判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態が設定されている状態において実行された前記判別手段による前記判別の結果が前記第１判別結果とは異なる第２判別結果であることに基づいて前記第２遊技状態を設定可能であり、前記第２遊技状態が設定されている状態において終了条件が成立したことに基づいて前記第１遊技状態を設定可能であり、前記第１遊技状態が設定されている状態において実行された前記判別手段による前記判別の結果が前記第１判別結果及び前記第２判別結果とは異なる第３判別結果であることに基づいて、前記第２遊技状態よりも遊技者に有利な第３遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＤＧ１。

【７４９３】
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
【７４９４】
しかしながら、常に同一内容の当否抽選が実行されるだけであり、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
【７４９５】
遊技機ＤＧ１によれば、第２遊技状態が設定されている間は、第３遊技状態が設定され難くすることができるため、第１遊技状態が設定されている期間にて第３遊技状態が設定される遊技を目指すことになる。よって、遊技状況に応じて有利度合いの異なる遊技を実行することが可能となるため、遊技が単調とすることを抑制できるという効果がある。
【７４９６】
遊技機ＤＧ１において、前記判別手段は、前記判別の結果が前記第２判別結果となる確率よりも前記第３判別結果となる確率のほうが低くなるように前記判別を実行可能であることを特徴とする遊技機ＤＧ２。
【７４９７】
遊技機ＤＧ２によれば、遊技機ＤＧ１の奏する効果に加え、第３判別結果となるよりも第２判別結果となり易いため、遊技者に対して、判別手段の判別結果が第２判別結果となり、第３遊技状態が設定され難い第２遊技状態へと遊技状態が移行してしまうことを避けながら、第３遊技状態が設定されることを目指した遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【７４９８】
遊技機ＤＧ１またはＤＧ２において、前記終了条件として、前記第２遊技状態が設定されている状態において実行される前記判別手段による前記判別の回数が所定回数に到達したことに基づいて成立可能な第１終了条件を少なくとも設定可能な終了条件設定手段を有することを特徴とする遊技機ＤＧ３。
【７４９９】
遊技機ＤＧ３によれば、遊技機ＤＧ１またはＤＧ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２遊技状態中に実行された判別の回数が所定回数に到達した場合に第２遊技状態を終了させることができるため、少なくとも特定周期で第１遊技状態における判別手段の判別を実行することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【７５００】
遊技機ＤＧ３において、前記終了条件設定手段は、前記判別手段による前記判別の結果が特定判別結果であることに基づいて成立可能な第２終了条件を設定可能であることを特徴とする遊技機ＤＧ４。
【７５０１】
遊技機ＤＧ４によれば、遊技機ＤＧ３の奏する効果に加え、第２終了条件が成立することにより、特定周期よりも短い間隔で第２遊技状態を終了させることができるため、遊技者に対して意外性のある遊技を提供することができるという効果がある。
【７５０２】
遊技機ＤＧ１からＤＧ４の何れかにおいて、前記判別手段は、前記第１遊技状態中に実行される前記判別の結果が前記第３判別結果となる確率よりも前記第２遊技状態中に実行される前記判別の結果が前記第３判別結果となる確率のほうが低くなるように前記判別を実行可能であることを特徴とする遊技機ＤＧ５。
【７５０３】
遊技機ＤＧ５によれば、遊技機ＤＧ１からＤＧ４の奏する効果に加え、次の効果を奏す

る。即ち、第２遊技状態よりも第１遊技状態のほうが、第３遊技状態が設定されやすいため、第２遊技状態が設定されていない状況で判別が実行されることを期待しながら遊技を行わせることができるという効果がある。

【７５０４】

＜特徴ＤＨ群＞（終わらせた方が良い時短と、終わらせない方が良い時短とを設定可能）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、特定の前記判別結果であることを示すための識別情報が表示された場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、第２遊技状態の設定が終了される終了条件が成立することで遊技者に有利な遊技状態が設定される第１状態と、前記終了条件が成立しない方が終了する場合よりも遊技な遊技状態が設定される第２状態と、を設定可能な状態設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＤＨ１。

【７５０５】

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

【７５０６】

しかしながら、特典遊技が実行された後に有利状態が設定されるだけであり、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

【７５０７】

遊技機ＤＨ１によれば、第２遊技状態が設定された場合に、第１状態と第２状態との設定により終了条件が成立することへの期待度を可変させることができるので、第２遊技状態が終了したことによる興趣を可変させて、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【７５０８】

遊技機ＤＨ１において、前記第１状態が設定される場合に前記終了条件が成立することで前記第１遊技状態が設定され、その第１遊技状態が設定されている状態から前記第２遊技状態が設定されることに基づいて前記第２状態が設定されるものであることを特徴とする遊技機ＤＨ２。

【７５０９】

遊技機ＤＨ２によれば、遊技機ＤＨ１の奏する効果に加え、第１状態が設定された後に、第１遊技状態を経て、第２状態が設定される第２遊技状態が設定されるので、遊技状態の設定される順序によって有利な遊技状態が設定されることとなり、徐々に期待度を高めながら遊技を継続させ易くできるという効果がある。

【７５１０】

遊技機ＤＨ１またはＤＨ２において、前記第２遊技状態は、前記特典遊技が実行される前記識別情報の動的表示がされた場合に設定されることが可能な第１条件と、前記特典遊技が実行されない前記識別情報の動的表示がされた場合に設定されることが可能な第２条件と、に基づいて設定可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＤＨ３。

【７５１１】

遊技機ＤＨ３によれば、遊技機ＤＨ１またはＤＨ２の奏する効果に加え、第２遊技状態が設定されるタイミングを多様にすることができ、新鮮味のある遊技を提供できるという効果がある。

【７５１２】

＜特徴ＤＩ群＞（通常状態で特図２抽選を実行した場合に、所定期間、特図１抽選にもペナルティ）

第１判別を実行可能な第１判別手段と、前記第１判別とは異なる第２判別を実行可能な第２判別手段と、を有した遊技機において、前記第１判別手段と前記第２判別手段とが第１順序で判別された場合に設定されることが可能な第１設定と、前記第１順序とは異なる第２順序で判別された場合に設定されることが可能な第２設定と、を設定可能な設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＤＩ１。

【７５１３】

従来より、パチンコ機などの遊技機として、複数の契機によりそれぞれ当たり等の判別を所定の順序で実行し、判別結果に基づいた報知を遊技者にし、当たり等の特定の報知がされた場合に遊技者に有利な特典が付与される構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

【７５１４】

しかしながら、当たり等の判別が実行される順序が異なった場合であっても、個々の判別結果に基づく遊技が実行されるだけで有り、順序を異ならせたことにより遊技性の異なる遊技が実行されることが無いため、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

【７５１５】

遊技機ＤＩ１によれば、第１判別と第２判別との実行順序に応じて異なる設定がされるため、判別が実行される順序に興味を持たせることが可能となり遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【７５１６】

遊技機ＤＩ１において、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態とを設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記遊技状態設定手段は、前記第１判別が実行されたことに基づいて前記第２遊技状態を設定可能であり、次に第１判別が実行されることに基づいて前記第１遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＤＩ２。

【７５１７】

遊技機ＤＩ２によれば、遊技機ＤＩ１の奏する効果に加え、第１遊技状態を周期的に設定することが可能となり、遊技状態を一定周期で可変させて遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【７５１８】

遊技機ＤＩ２において、前記遊技状態設定手段は、前記第２判別が実行されたことに基づいて前記第２遊技状態を設定可能であり、次に前記第２判別が実行されることに基づいて前記第１遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＤＩ３。

【７５１９】

第１判別と第２判別とが交互に実行されることで第１遊技状態を継続して設定することが可能となり、判別の順序に興味を持たせて遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【７５２０】

遊技機ＤＩ１からＤＩ３のいずれかにおいて、前記第１設定では、特定の前記第１判別結果または特定の前記第２判別結果に基づいて第１特典遊技が実行され、前記第２設定では、特定の前記第１判別結果または特定の前記第２判別結果に基づいて第１特典遊技よりも遊技者に有利な第２特典遊技が実行されるものであることを特徴とする遊技機ＤＩ４。

【７５２１】

遊技機ＤＩ４によれば、遊技機ＤＩ１からＤＩ３のいずれかの奏する効果に加え、第２設定がされることで遊技者に有利とすることができ、判別の順序で遊技の興趣を可変させることができるという効果がある。

【７５２２】

遊技機ＤＩ２からＤＩ４の何れかにおいて、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態を設定する契機となった前記第１判別の次に、前記第２判別が実行された場合には、複数回の前記第１判別が少なくとも実行されることで成立可能な設定条件が成立したことに基づいて前記第１遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＤＩ５。

【７５２３】
＜特徴ＤＪ群＞（通常状態、有利状態、超有利状態の３つの遊技状態を設定可能であり、通常状態からは有利状態、超有利状態の何れにも移行可能で、有利状態からは超有利状態へと移行し難い遊技性）
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される前記判別の結果が第１判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態よりも遊技者に有利となる第２遊技状態と、その第２遊技状態よりも遊技者に有利となる第３遊技状態と、を含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技の終了後に前記第２遊技状態を設定可能であり、前記第１遊技状態が設定されている状態で実行された前記判別手段による前記判別の結果が前記第１判別結果とは異なる第２判別結果であることに基づいて前記第３遊技状態を設定可能であり、前記判別手段は、前記第１遊技状態が設定されている状態で実行される前記判別の方が、前記第２遊技状態が設定されている状態で実行される前記判別よりも、前記第２判別結果を判別し易いものであり、前記遊技機は、前記第２遊技状態が設定されている状態で前記判別が実行されるよりも、前記第１遊技状態が設定されている状態で前記判別が実行される場合の方が、前記第３遊技状態が設定され易くなるように構成していることを特徴とする遊技機ＤＪ１。
【７５２４】
従来より、パチンコ機などの遊技機として、複数の遊技状態を設定し、その遊技状態を当たり等の条件が成立することで切り替えることで、遊技者に多様な遊技状態が切り替えられるように構成して、遊技の意欲を高めた構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
【７５２５】
さらに、複数の遊技状態として遊技者への有利度合いの異なる遊技状態を設定可能に構成し、有利度合いの低い遊技状態から徐々に有利度合いの高い遊技状態へと遊技状態を切り替えることにより、遊技者に対して現在よりも更に有利な遊技状態へと切り替わることを目指させることで高い遊技意欲を維持させるものがある。
【７５２６】
しかしながら、上述した従来型の遊技機では、定期的に遊技状態が切り替わる場合には遊技者が遊技に早期に飽きること無く、高い遊技意欲を継続させることができるものであったが、遊技状態が切り替わること無く、有利度合いの低い遊技状態が長時間継続した場合には、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。
【７５２７】
遊技機ＤＪ１によれば、第２遊技状態よりも、第２遊技状態よりも遊技者に不利となる第１遊技状態のほうが、第２遊技状態よりも遊技者に有利となる第３遊技状態が設定され易い判別が実行される。よって、第１遊技状態が設定されている遊技者に対して、特典遊技が実行された後に第２遊技状態が設定されることを目指す遊技と、第３遊技状態が設定されることを目指す遊技と、を並行して実行させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことの無い遊技機を提供することができるという効果がある。
【７５２８】
また、第２遊技状態へと遊技状態が切り替わること無く、第１遊技状態が長時間継続することにより、第３遊技状態へと遊技状態が切り替わる可能性を高めることができるため、遊技者に不利な第１遊技状態が継続した場合においても遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。
【７５２９】
遊技機ＤＪ１において、前記判別手段は、第１判別条件の成立に基づいて第１判別を実行可能であり、前記第１判別条件とは異なる第２判別条件の成立に基づいて第２判別を実行可能であり、前記第１遊技状態および前記第２遊技状態では、前記第２判別条件の成立

が規制され、前記第３遊技状態では、前記第２判別条件の成立が許容される設定が実行可能にされているものであることを特徴とする遊技機ＤＪ２。
【７５３０】
遊技機ＤＪ２によれば、遊技機ＤＪ１の奏する効果に加え、遊技状態によって判別条件の成立し易さが種別毎に変更されるので遊技方法を可変させることができ、遊技に新鮮味を与えることができるという効果がある。
【７５３１】
遊技機ＤＪ１またはＤＪ２において、遊技状態設定手段は、前記第３遊技状態が設定されている場合に、前記第２判別により特定の判別結果と判別された場合に、前記第２遊技状態を設定可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＤＪ３。
【７５３２】
遊技機ＤＪ３によれば、遊技機ＤＪ１またはＤＪ２の奏する効果に加え、第３遊技状態の後も有利な遊技状態である第２遊技状態へ移行させることができ、遊技者に有利な状態をより長い期間継続させることができるという効果がある。
【７５３３】
＜特徴ＤＫ群＞（時短中の保留を貯めろ演出の演出態様を、保留先読み結果に基づいて異ならせる）
遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、情報を取得することが可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を、所定数を上限に記憶することが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が第１判別結果であることに基づいて特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報を、前記判別手段により前記判別されるよりも前に判別可能な事前判別手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記入球手段へと遊技球を入球させ易くすることが可能な第２遊技状態と、を前記情報に基づいて成立可能な条件に基づいて設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記第２遊技状態が設定されている場合に前記事前判別手段による事前判別結果に基づいて第１条件が成立していることにより前記第１遊技状態では実行されない特定演出を実行可能に構成された特定演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＤＫ１。
【７５３４】
従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技球が始動口等に入球することにより乱数値等の情報が取得されて、その乱数値等に基づいて抽選が実行されることで遊技者に有利な特典を付与するか否かを決定する構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
【７５３５】
さらに、取得した情報を、所定個数を上限に記憶することが可能に構成されると共に、遊技状態として、始動口等へと遊技球を入球させることが困難な第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技球を入球させ易い第２遊技状態と、を設定可能にする構成が提案されていた。
【７５３６】
このような従来型の遊技機では、より多くの情報を記憶している状態で第２遊技状態を終了させることが遊技者に最も有利な遊技となり易いため、第２遊技状態中において始動口等へと多くの遊技球を入球させるための遊技が遊技者によって行われていた。
【７５３７】
しかしながら、既に獲得している情報に基づく抽選の内容によっては、現在設定されている第２遊技状態が終了した後にも、再度、第２遊技状態が設定させる権利を獲得している場合があり、遊技者に対して無用に始動口等へと多くの遊技球を入球させるための遊技を実行させてしまう虞があった。また、第２遊技状態が終了する間際の遊技が単調となり、遊技の興趣が低下するという問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

【７５３８】
遊技機ＤＫ１によれば、第２遊技状態中における事前判別の結果に基づいて特定演出が実行されることで第１条件が成立していることを早期に識別することが可能となり、第２遊技状態が設定されていることへの価値を高めて遊技の興趣を向上できるという効果がある。
【７５３９】
遊技機ＤＫ１において、前記入球手段として、第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、が配置されており、前記判別手段は、前記第１入球手段に入球したことに基づいて第１判別を実行し、前記第２入球手段に入球したことに基づいて前記第１判別よりも有利となる第２判別を実行可能であり、前記第２遊技状態は、前記可変手段を前記第１状態から前記第２状態へと可変させ易くするものであることを特徴とする遊技機ＤＫ２。
【７５４０】
遊技機ＤＫ２によれば、遊技機ＤＫ１の奏する効果に加え、第２遊技状態では、第２入球手段に入球させる頻度を高くすることができ遊技者の興趣を向上できるという効果がある。
【７５４１】
遊技機ＤＫ１またはＤＫ２において、前記第２遊技状態の終了条件として第１終了条件と、その第１終了条件よりも遊技者に有利な第２終了条件とが設定可能に構成されており、前記第１条件は、前記事前判別により前記第２終了条件が成立可能と判別されたことに基づいて成立可能にされているものであることを特徴とする遊技機ＤＫ３。
【７５４２】
遊技機ＤＫ３によれば、遊技機ＤＫ１またはＤＫ２の奏する効果に加え、第１条件が成立することで、情報をより多く記憶させて有利な第２判別をより多く実行させることが可能となるので、特定演出が実行されることで、第２判別がより多く実行されることを早期に判別でき、遊技に対する期待を事前に高めることができるという効果がある。
【７５４３】
＜５０７２の技術思想＞
＜特徴ＥＡ群＞（異なる状態（天井や演出）を設定可能）
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、第１遊技状態が設定されている場合に特定条件の成立に基づいて第１設定を設定可能であり、前記第１遊技状態とは異なる第２遊技状態が設定されている場合に前記特定条件の成立に基づいて前記第１設定とは異なる第２設定を設定可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＡ１。
【７５４４】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
【７５４５】
しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。
【７５４６】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。
【７５４７】

遊技機ＥＡ１によれば、第１遊技状態と第２遊技状態とで特定条件が成立した場合における設定種別が異なるので、遊技の設定を多様に可変させることができ、第１遊技状態で特定条件が成立するか、第２遊技状態で特定条件が成立するかについて興味を持たせることで遊技の興趣をより向上できるという効果がある。

【７５４８】

遊技機ＥＡ１において、前記特定条件は、前記識別情報が動的表示された回数に対応した条件が成立することで成立可能に設定されており、前記回数は、前記第１遊技状態から前記第２遊技状態へと移行した場合にもカウントされている値が維持されるものであることを特徴とする請求項１記載の遊技機ＥＡ２。

【７５４９】

遊技機ＥＡ２によれば、遊技機ＥＡ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技状態が可変した場合にも回数のカウント値が維持されるので、多様に遊技状態を可変させながら、特定条件が成立するまでの回数へ到達させることができるという効果がある。

【７５５０】

遊技機ＥＡ１またはＥＡ２において、前記第１設定は、遊技者に有利となる有利状態を第１期間において設定することが可能であり、前記第２設定は、前記第１期間よりも長い第２期間で前記有利状態を設定することが可能であることを特徴とする遊技機ＥＡ３。

【７５５１】

遊技機ＥＡ３によれば、遊技機ＥＡ１またはＥＡ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２設定がされることで、有利状態が長期間設定されることが可能となるので、特定条件の成立により有利度合いを可変させることで遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【７５５２】

遊技機ＥＡ１からＥＡ３のいずれかにおいて、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第１判別結果である場合に、前記第２遊技状態を前記識別情報の動的表示が開始される前に設定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＡ４。

【７５５３】

遊技機ＥＡ４によれば、遊技機ＥＡ１からＥＡ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判別結果となることで、第２遊技状態へと移行されるので、遊技状態を多様に可変させることができるという効果がある。

【７５５４】

遊技機ＥＡ１からＥＡ４のいずれかにおいて、前記第２遊技状態が設定されている場合に、前記識別情報の動的表示が予め定められた所定回数実行されたことに基づいて前記第１遊技状態を設定可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＡ５。

【７５５５】

遊技機ＥＡ５によれば、遊技機ＥＡ１からＥＡ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定条件が成立するまでの回数がカウントされるまでに、第１遊技状態と第２遊技状態とをそれぞれ移行させることができ、特定条件が成立するまでの回数が経過するまでの期間を多様にすることができるという効果がある。

【７５５６】

遊技機ＥＡ１からＥＡ５の何れかにおいて、前記特定条件が成立するよりも前に、前記第２遊技状態が設定されていることを示唆可能な示唆演出実行手段を有することを特徴とする遊技機ＥＡ６。

【７５５７】

遊技機ＥＡ６によれば、遊技機ＥＡ１からＥＡ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者に第２遊技状態が設定されていることを把握することが可能となるため、特定条件が成立する時点において設定される遊技状態を予測する楽しみを提供することができるという効果がある。

【７５５８】
遊技機ＥＡ３からＥＡ６の何れかにおいて、少なくとも、前記判別手段による前記判別結果が前記特定の判別結果であることに基づいて、前記第２期間の前記有利状態を設定可能な有利状態設定手段を有することを特徴とする遊技機ＥＡ７。
【７５５９】
遊技機ＥＡ７によれば、遊技機ＥＡ３からＥＡ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別手段による判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて第２期間の有利状態を設定することが可能となるため、特定条件が成立するよりも前に遊技者に第２期間の有利状態を提供することができる。よって、遊技者に対しては、特定条件として様々な条件が設定されていると思わせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【７５６０】
遊技機ＥＡ７において、前記判別手段による前記判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第１判別結果であることに基づいて前記第２期間の前記有利状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＥＡ８。
【７５６１】
遊技機ＥＡ８によれば、遊技機ＥＡ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典が付与される判別結果では無い場合でも、第２期間の有利状態を設定することができるので、あたかも識別情報が動的表示された回数に対応して第２期間の有利状態が設定されたと遊技者に思わせ易くすることができる。よって、遊技者に対しては、特定条件として様々な条件が設定されていると思わせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【７５６２】
遊技機ＥＡ１からＥＡ８の何れかにおいて、前記特定条件が成立しない期間が特定期間継続した場合に、前記第２設定よりも遊技者に有利となる第３設定を実行可能な第３設定実行手段を有することを特徴とする遊技機ＥＡ９。
【７５６３】
遊技機ＥＡ９によれば、遊技機ＥＡ１からＥＡ８の何れかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定条件が成立しない期間が長期間継続した場合に、遊技者に有利となる第３設定を実行することができるため、遊技者の損害を抑制することができるという効果がある。
【７５６４】
＜特徴ＥＢ群＞（発動回数をランダム化）
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる第１特典を付与することが可能な第１特典付与手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第１判別結果である場合に、第１設定を実行可能な第１設定手段と、前記第１設定が設定されている場合に、前記識別情報の動的表示が予め定められた回数実行されたことに基づいて前記第１設定を解除することが可能な解除手段と、前記第１設定が実行されている場合に、特定条件が成立することで前記第１設定とは異なる第２設定を実行可能な第２設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＢ１。
【７５６５】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

【７５６６】
しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。
【７５６７】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。
【７５６８】
遊技機ＥＢ１によれば、第２設定が実行されるまでの識別情報の動的表示回数をランダムにすることができ、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。
【７５６９】
遊技機ＥＢ１において、前記第１設定が実行されている場合に、前記第１特典が付与された後に前記第１設定を設定しないものであることを特徴とする遊技機ＥＢ２。
【７５７０】
遊技機ＥＢ２によれば、遊技機ＥＢ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典が付与されることで第１設定が解除されるので、特典が長期間付与されない場合に、第２設定を実行させることが可能となり、一定期間以上で特典が付与されないことを遊技者に有利に感じさせることができるという効果がある。
【７５７１】
遊技機ＥＢ１またはＥＢ２において、前記第２設定が実行されることで、前記第１設定が設定されている場合よりも遊技者に有利な状態とすることが可能な手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＢ３。
【７５７２】
遊技機ＥＢ３によれば、遊技機ＥＢ１またはＥＢ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２設定が実行されることで、遊技者に有利な状態とできることで、長期間特典が付与されない状態が発生しても、遊技者の損害を抑制することができるという効果がある。
【７５７３】
遊技機ＥＢ１からＥＢ３の何れかにおいて、前記特定条件が成立しない期間が特定期間継続した場合に、前記第２設定よりも遊技者に有利となる第３設定を実行可能な第３設定実行手段を有することを特徴とする遊技機ＥＢ４。
【７５７４】
遊技機ＥＢ４によれば、遊技機ＥＢ１からＥＢ３の何れかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定条件が成立しない期間が長期間継続した場合に、遊技者に有利となる第３設定を実行することができるため、遊技者の損害を抑制することができるという効果がある。
【７５７５】
＜特徴ＥＥＣ群＞（ランダム化その２）
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる第１特典を付与することが可能な第１特典付与手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第１判別結果である場合に、第１設定を実行可能な第１設定手段と、前記第１設定が設定されている場合に、前記識別情報の動的表示が予め定められた回数実行されたことに基づいて前記第１設定を解除することが可能な解除手段と、その解除手段により前記第１設定が解除された場合に、第１条件の成立に基づいて第２設定を実行することが可能な第２設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＥＣ１。
【７５７６】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たり

であった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

【７５７７】

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

【７５７８】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

【７５７９】

遊技機ＥＣ１によれば、第２設定が実行されるまでの識別情報の動的表示回数をランダムにすることができ、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

【７５８０】

遊技機ＥＣ１において、前記第２設定手段は、前記識別情報の動的表示が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて前記第２設定を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＣ２。

【７５８１】

遊技機ＥＣ２によれば、遊技機ＥＣ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、より第２設定が実行されるまでの動的表示回数をランダムにすることができるという効果がある。

【７５８２】

遊技機ＥＣ１またはＥＣ２において、前記第２設定手段は、前記判別手段による判別結果が前記第１判別結果とは異なる第２判別結果である場合に、前記第２設定を実行可能であることを特徴とする遊技機ＥＣ３。

【７５８３】

遊技機ＥＣ３によれば、遊技機ＥＣ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、複数の条件によって第２設定が実行されるため、第２設定が実行された契機を遊技者に把握させ難くすることができ、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

【７５８４】

＜特徴ＥＤ群＞（ランダム化その３）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第１判別結果である場合に、第１設定を実行可能な第１設定手段と、前記第１設定が設定されている場合に、前記識別情報の動的表示が予め定められた回数実行されたことに基づいて前記第１設定を解除することが可能な解除手段と、前記識別情報の動的表示が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて第２設定を実行可能な第２設定手段と、を有し、前記遊技機は、前記第１設定が実行されている場合に前記識別情報の動的表示が開始された場合には、前記特定回数をカウントするためのカウント値が更新されないものであることを特徴とする遊技機ＥＤ１。

【７５８５】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

【７５８６】

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

【７５８７】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

【７５８８】

遊技機ＥＤ１によれば、第２設定が実行されるまでの識別情報の動的表示回数をランダムにすることができ、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

【７５８９】

遊技機ＥＤ１において、前記第２設定は、前記第１設定よりも遊技者に有利となる設定で構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＤ２。

【７５９０】

遊技機ＥＤ２によれば、遊技機ＥＤ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１設定が設定されていない状態で特定回数の動的表示が実行されることで第２設定が設定されることで、遊技者に有利な設定が付与されるまでの期間をランダムとすることができ、遊技者に意外性のある遊技を提供することができるという効果がある。

【７５９１】

遊技機ＥＤ１またはＥＤ２において、前記特典が遊技者に付与された場合に、前記特定回数をカウントするカウント値が初期値に更新されるものであることを特徴とする遊技機ＥＤ３。

【７５９２】

遊技機ＥＤ３によれば、遊技機ＥＤ１またはＥＤ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典が付与されることで、特定回数をカウントするカウント値が初期値に更新されることで、遊技が遊技者に有利となり過ぎてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

【７５９３】

遊技機ＥＤ１からＥＤ３のいずれかにおいて、前記判別手段により前記第１判別結果と判別されたことを示すための動的表示が実行された場合に前記特定回数となった場合には、前記第１設定は設定されず、前記第２設定が設定されるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＤ４。

【７５９４】

遊技機ＥＤ４によれば、遊技機ＥＤ１からＥＤ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１設定よりも有利となる第２設定が優先して設定されることで、遊技者により有利な遊技を提供することができるという効果がある。

【７５９５】

遊技機ＥＤ１からＥＤ４のいずれかにおいて、前記識別情報の動的表示回数を計測するための第１計測手段と、前記カウント値を計測するための第２計測手段と、を有し、前記第１計測手段による第１計測結果と、前記第２計測手段による第２計測結果と、に基づいた演出を実行可能な演出実行手段を有することを特徴とする遊技機ＥＤ５。

【７５９６】

遊技機ＥＤ５によれば、遊技機ＥＤ１からＥＤ４のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出実行手段により実行される演出に基づいて、第２計測手段による計測値が特定回数に到達するまでの残回数を予測させ易くすることができるため、遊技者に対して第２設定が実行されるまでの残期間を予測させ易くすることができるという効果がある。

【７５９７】

＜特徴ＥＥ群＞（状態移行時の抽選制御）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態を設定可能な遊

技状態設定手段と、前記遊技機は、前記第１遊技状態で設定された情報が記憶された状態で前記第２遊技状態へ移行し、前記情報が記憶された状態で前記第２遊技状態が解除されることで遊技者に有利な期間が付与され易くする手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＥ１。

【７５９８】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

【７５９９】

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

【７６００】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

【７６０１】

遊技機ＥＥ１によれば、遊技状態が移行しても情報が記憶された状態で維持されることで遊技者に有利な期間が付与され易くされるので、情報が維持されているかに対して興味を持たせることができ、遊技状態の可変に対する興趣を向上できるという効果がある。

【７６０２】

遊技機ＥＥ１において、前記情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記識別情報として第１識別情報が動的表示されている期間には、前記記憶手段に記憶された情報が維持されるものであることを特徴とする遊技機ＥＥ２。

【７６０３】

遊技機ＥＥ２によれば、遊技機ＥＥ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１識別情報の動的表示を継続させることで情報の記憶が維持されるので、第１識別情報の動的表示を期待させて遊技をさせることができ、遊技の興趣をより向上できるという効果がある。

【７６０４】

遊技機ＥＥ１またはＥＥ２において、第１情報を取得可能な第１情報取得手段と、その第１情報取得手段により取得された前記第１情報が記憶される第１記憶手段と、を有し、前記第１識別情報は、第１情報に基づいて前記判別手段により前記判別が実行された場合に動的表示が実行されるものであることを特徴とする遊技機ＥＥ３。

【７６０５】

遊技機ＥＥ３によれば、遊技機ＥＥ１またはＥＥ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、情報の記憶が維持されるように第１情報が取得されることを期待させることができるので、第２遊技状態が解除されるまで第１情報の取得に対する期待を高めることができ、第１情報が取得される価値を期間によって可変させることができるという効果がある。

【７６０６】

＜特徴ＥＦ群＞（Ｖアイコン制御その１）

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段よりも先に判別を実行することが可能な事前判別手段と、その事前

判別手段により前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていると判別された場合に特定演出の実行を決定可能な決定手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間において、前記特定演出の実行タイミングを設定することが可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＦ１。

【７６０７】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

【７６０８】

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

【７６０９】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

【７６１０】

遊技機ＥＦ１によれば、特定演出を実行するタイミングを設定することで、特定の判別結果となる情報がどの識別情報に対応しているか分かり難くすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【７６１１】

遊技機ＥＦ１において、前記決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合には、前記特定演出の実行が決定されていることを示すための特定示唆態様を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＦ２。

【７６１２】

遊技機ＥＦ２によれば、遊技機ＥＦ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定示唆態様が実行されることで、特定の判別結果となることが事前に遊技者が認識できるので、どの動的表示で特定の判別結果が報知されるかを楽しみに遊技を行わせることができるという効果がある。

【７６１３】

遊技機ＥＦ１またはＥＦ２において、前記設定手段は、前記記憶手段に複数の前記特定の判別結果となる情報が記憶されている場合には、後に動的表示が開始される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間中に前記特定演出の実行タイミングを設定するものであることを特徴とする遊技機ＥＦ３。

【７６１４】

遊技機ＥＦ３によれば、遊技機ＥＦ１またはＥＦ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定の判別結果が報知され、特典が付与される動的表示が実行されたのに、特定演出の実行が開始されないことで、その後の動的表示でされに特定の判別結果となることを遊技者が認識できるので、遊技の興趣をさらに向上させることができるという効果がある。

【７６１５】

＜特徴ＥＦａ群＞（Ｖアイコン制御その１）

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段よりも先に判別を実行することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段により前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていると判別された

場合に特定演出の実行を決定可能な決定手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間において、前記特定演出の実行タイミングを設定することが可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＦａ１。

【７６１６】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

【７６１７】

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

【７６１８】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

【７６１９】

遊技機ＥＦａ１によれば、特定演出を実行するタイミングを設定することで、特定の判別結果となる情報がどの識別情報に対応しているか分かり難くすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【７６２０】

遊技機ＥＦａ１において、前記決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合に、前記特定演出の前記実行タイミングとなるまでの待機期間において、前記特定演出の実行が待機していることを示すための報知態様を表示可能であることを特徴とする遊技機ＥＦａ２。

【７６２１】

遊技機ＥＦａ２によれば、遊技機ＥＦａ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、報知態様が表示されることによって特定演出の実行が待機されていることを遊技者が容易に認識可能となるため、特定演出の実行が決定されているにも関わらず、特定演出が実行されることを遊技者が気付かずに特定演出が実行される前に遊技を止めてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【７６２２】

遊技機ＥＦａ２において、特定条件が成立した場合には、前記報知態様が表示されている状態における前記特定の判別結果と判別される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間に前記特定演出を実行させないことが可能であることを特徴とする遊技機ＥＦａ３。

【７６２３】

遊技機ＥＦａ３によれば、遊技機ＥＦａ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出の実行が待機していることを示す報知態様が表示されている期間に特定演出が実行されない場合であっても、特定の判別結果であることを示す識別情報が表示される場合があるため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができるという効果がある。

【７６２４】

遊技機ＥＦａ１からＥＦａ３のいずれかにおいて、前記記憶手段に前記特定の判別結果と判別される前記情報が複数記憶されている状態で前記決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合に、先に実行される前記特定の判別結果と判別される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示と、後に実行される前記特定の判別結果と判別される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示と、の何れの前記動的表示期間において前記設定手段により前記特定演出の前記実行タイミングが設定され易いかを、遊技者が予め選択可能な選択手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＦａ４。

【７６２５】

遊技機ＥＦａ４によれば、遊技機ＥＦａ１からＥＦａ３のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、先に実行される特定の判別結果と判別される情報に対応した識別図柄の動的表示期間で特定演出が実行され易い設定を予め選択している遊技者には、特定演出が実行された時点で記憶手段に残っている情報の中に特定の判別結果と判別される情報があるか否かを予測する楽しみを提供することが可能となり、後に実行される特定の判別結果と判別される情報に対応した識別図柄の動的表示期間で特定演出が実行され易い設定を予め選択している遊技者には、識別情報の動的表示期間において特定演出が実行されなかったにも関わらず特定の判別結果であることを示すための識別情報が表示されるという意外性のある遊技を提供することが可能となるため、遊技者の好みに合わせた遊技を提供することができる。

【７６２６】

＜特徴ＥＧ群＞（割合可変制御）

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段よりも先に判別を実行することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段により前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていると判別された場合に特定演出の実行を前記記憶手段に記憶されている前記情報の個数情報に基づいて決定可能な決定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＧ１。

【７６２７】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

【７６２８】

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

【７６２９】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

【７６３０】

遊技機ＥＧ１によれば、特定演出を実行するタイミングを設定することで、特定の判別結果となる情報がどの識別情報に対応しているか分かり難くすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【７６３１】

遊技機ＥＧ１において、前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間において、前記特定演出の実行タイミングを設定することが可能な設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＧ２。

【７６３２】

遊技機ＥＧ２によれば、遊技機ＥＧ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出の実行タイミングがランダムに設定することができるので、遊技者に特定演出が実行されるタイミングによって、特典が付与される期待度を可変させることができるという効果がある。

【７６３３】

遊技機ＥＧ１またはＥＧ２において、前記決定手段は、所定期間に記憶された前記情報の個数に対応した前記個数情報に基づいて前記特定演出の実行を決定する確率を可変可能

に設定されているものであることを特徴とする遊技機ＥＧ３。
【７６３４】
遊技機ＥＧ３によれば、遊技機ＥＧ１またはＥＧ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定期間に記憶された情報の個数によって決定確率が可変されるので、特定演出が実行されるタイミングを記憶された情報の個数に対応させて制御して、より興趣を向上できるという効果がある。
【７６３５】
遊技機ＥＧ１からＥＧ３のいずれかにおいて、前記決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合には、前記特定演出の実行が決定されていることを示すための特定示唆態様を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＧ４。
【７６３６】
遊技機ＥＧ４によれば、遊技機ＥＧ１からＥＧ３のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定示唆態様が実行されることで、特定の判別結果となることが事前に遊技者が認識できるので、どの動的表示で特定の判別結果が報知されるかを楽しみに遊技を行わせることができるという効果がある。
【７６３７】
遊技機ＥＧ１からＥＧ４のいずれかにおいて、前記設定手段は、前記記憶手段に複数の前記特定の判別結果となる情報が記憶されている場合には、後に動的表示が開始される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間中に前記特定演出の実行タイミングを設定するものであることを特徴とする遊技機ＥＧ５。
【７６３８】
遊技機ＥＧ５によれば、遊技機ＥＧ１からＥＧ４のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定の判別結果が報知され、特典が付与される動的表示が実行されたのに、特定演出の実行が開始されないことで、その後の動的表示でされに特定の判別結果となることを遊技者が認識できるので、遊技の興趣をさらに向上させることができるという効果がある。
【７６３９】
＜特徴ＥＧａ群＞（割合可変制御）
情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段よりも先に判別を実行することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段により前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていると判別された場合に特定演出の実行を決定可能な決定手段と、その決定手段により前記特定演出の実行が決定された後、特定条件が成立するまでに前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、前記特定演出の実行タイミングを設定することが可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＧａ１。
【７６４０】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
【７６４１】
しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。
【７６４２】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

【７６４３】

遊技機ＥＧａ１によれば、特定演出を実行するタイミングを設定することで、特定の判別結果となる情報がどの識別情報に対応しているか分かり難くすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【７６４４】

遊技機ＥＧａ１において、前記決定手段は、前記記憶手段に記憶されている前記特定の判別結果と判別される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示が実行されるまでに、新たに前記記憶手段に記憶させることが可能な前記情報の数が多い程、前記特定演出の実行を決定し易いものであることを特徴とする遊技機ＥＧａ２。

【７６４５】

遊技機ＥＧａ２によれば、遊技機ＥＧａ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に記憶されている特定の判別結果と判別される情報に対応した識別情報の動的表示が実行されるまでに、新たに記憶手段に記憶させることが可能な情報の数が多い程、決定手段により特定演出の実行が決定され易いため、特定演出が実行された時点で記憶手段に記憶されている情報の内、その特定演出の実行が決定された時点で事前判別手段による事前の判別を受けていない情報の数が多くなり易く、特定演出が実行された後に記憶手段に残っている情報の判別結果を遊技者が予測し難くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【７６４６】

遊技機ＥＧａ１またはＥＧａ２において、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が所定数である場合には、前記記憶手段に記憶されている前記情報の内、前記特定の判別結果と判別される前記情報の数が１の場合よりも、前記特定の判別結果と判別される前記情報の数が複数ある場合の方が、前記決定手段により前記特定演出の実行が決定され易いものであることを特徴とする遊技機ＥＧａ３。

【７６４７】

遊技機ＥＧａ３によれば、遊技機ＥＧａ１またはＥＧａ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に特定の判別結果と判別される情報が複数存在する場合に、決定手段により特定演出の実行が決定され易いため、特定演出の実行が決定された場合に、複数の特典が付与されることを遊技者に期待させることによって、遊技意欲を向上させることができる。

【７６４８】

＜特徴ＥＨ群＞（使用箇所決定）

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段よりも先に判別を実行することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段により前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていると判別された場合に特定演出の実行を決定可能な決定手段と、その決定手段により前記特定演出の実行が決定されていることを示すための特定示唆態様を実行可能な実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＨ１。

【７６４９】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立して

いる場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

【７６５０】

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

【７６５１】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

【７６５２】

遊技機ＥＨ１によれば、特定示唆態様が実行されることで、特定の判別結果となる情報が記憶されていることが早期に遊技者が認識させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。また、特定演出を実行するタイミングを設定することで、特定の判別結果となる情報がどの識別情報に対応しているか分かり難くすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【７６５３】

遊技機ＥＨ１において、前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応する前記識別情報の動的表示が実行される場合に、決定されている前記特定演出の実行を決定することが可能な実行決定手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＨ２。

【７６５４】

遊技機ＥＨ２によれば、遊技機ＥＨ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、実行決定手段により特定演出を実行する識別情報の動的表示に対して、それぞれ動的表示の開始時に決定可否の判断がされるので、新たに記憶された情報の内容によって、実行タイミングを設定することができるという効果がある。

【７６５５】

遊技機ＥＨ１またはＥＨ２のいずれかにおいて、前記決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合には、前記特定演出の実行が決定されていることを示すための特定示唆態様を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＨ３。

【７６５６】

遊技機ＥＨ３によれば、遊技機ＥＨ１からＥＨ２のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定示唆態様が実行されることで、特定の判別結果となることが事前に遊技者が認識できるので、どの動的表示で特定の判別結果が報知されるかを楽しみに遊技を行わせることができるという効果がある。

【７６５７】

遊技機ＥＨ１からＥＨ３のいずれかにおいて、前記設定手段は、前記記憶手段に複数の前記特定の判別結果となる情報が記憶されている場合には、後に動的表示が開始される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間中に前記特定演出の実行タイミングを設定するものであることを特徴とする遊技機ＥＨ４。

【７６５８】

遊技機ＥＨ４によれば、遊技機ＥＨ１からＥＨ３のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定の判別結果が報知され、特典が付与される動的表示が実行されたのに、特定演出の実行が開始されないことで、その後の動的表示でされに特定の判別結果となることを遊技者が認識できるので、遊技の興趣をさらに向上させることができるという効果がある。

【７６５９】

＜特徴ＥＩ群＞（使用頻度可変）

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記識別情報の動的表示態様を決定可能な動的表示態様決定手段と、その動的表示態様決定手段により決定された動的表示態様

の種別に基づいて前記記憶手段に記憶されている情報が前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていることを示すための特定演出の実行を決定することが可能な決定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＩ１。

【７６６０】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。

【７６６１】

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

【７６６２】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

【７６６３】

遊技機ＥＩ１によれば、特定演出を実行するタイミングを設定することで、特定の判別結果となる情報がどの識別情報に対応しているか分かり難くすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【７６６４】

遊技機ＥＩ１において、前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間において、前記特定演出の実行タイミングを設定することが可能な設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＩ２。

【７６６５】

遊技機ＥＩ２によれば、遊技機ＥＩ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出の実行タイミングがランダムに設定することができるので、遊技者に特定演出が実行されるタイミングによって、特典が付与される期待度を可変させることができるという効果がある。

【７６６６】

遊技機ＥＩ１またはＥＩ２において、前記決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合には、前記特定演出の実行が決定されていることを示すための特定示唆態様を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＩ３。

【７６６７】

遊技機ＥＩ３によれば、遊技機ＥＩ１またはＥＩ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定示唆態様が実行されることで、特定の判別結果となることが事前に遊技者が認識できるので、どの動的表示で特定の判別結果が報知されるかを楽しみに遊技を行わせることができるという効果がある。

【７６６８】

遊技機ＥＩ２またはＥＩ３において、前記設定手段は、前記記憶手段に複数の前記特定の判別結果となる情報が記憶されている場合には、後に動的表示が開始される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間中に前記特定演出の実行タイミングを設定するものであることを特徴とする遊技機ＥＩ４。

【７６６９】

遊技機ＥＩ４によれば、遊技機ＥＩ２またはＥＩ３のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定の判別結果が報知され、特典が付与される動的表示が実行されたのに、特定演出の実行が開始されないことで、その後の動的表示でされに特定の判別結果となることを遊技者が認識できるので、遊技の興趣をさらに向上させることができるという効果がある。

【７６７０】

＜特徴ＥＪ群＞（ラウンドで制御）
情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記特典付与手段により付与される特典を複数の特典種別より決定することが可能な特典種別決定手段と、前記記憶されている前記情報に基づいて前記特典付与手段により付与される特典の種別を事前に判定したことに対応する判定情報に基づいて前記記憶手段に記憶されている情報が前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていることを示すための特定演出の実行を決定することが可能な決定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＪ１。
【７６７１】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
【７６７２】
しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。
【７６７３】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。
【７６７４】
遊技機ＥＪ１によれば、特定演出を実行するタイミングを設定することで、特定の判別結果となる情報がどの識別情報に対応しているか分かり難くすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。
【７６７５】
遊技機ＥＪ１において、前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間において、前記特定演出の実行タイミングを設定することが可能な設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＪ２。
【７６７６】
遊技機ＥＪ２によれば、遊技機ＥＪ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出の実行タイミングがランダムに設定することができるので、遊技者に特定演出が実行されるタイミングによって、特典が付与される期待度を可変させることができるという効果がある。
【７６７７】
遊技機ＥＪ１またはＥＪ２において、前記特典は、特典遊技を前記特典の種別に対応した回数実行されるものであり、前記決定手段は、前記判定情報として所定回数以上の前記特典遊技が実行されることが決定されている場合に前記特定演出の実行を決定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＪ３。
【７６７８】
遊技機ＥＪ３によれば、遊技機ＥＪ１またはＥＪ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技の実行が所定回数以上決定されている場合に特定演出の実行が決定されているので、遊技者は、所定回数未満の特典遊技が実行されて特典遊技が終了した場合には、その後に特定の判別結果となることを容易に認識でき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
【７６７９】
遊技機ＥＪ１からＥＪ３のいずれかにおいて、前記所定回数は、複数回の特典が付与さ

れた場合に実行される特典遊技の回数よりも多く設定されているものであることを特徴とする遊技機ＥＪ４。

【７６８０】

遊技機ＥＪ４によれば、遊技機ＥＪ１からＥＪ３のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出が実行されることで特典が付与される回数に対して期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【７６８１】

遊技機ＥＪ１からＥＪ４のいずれかにおいて、前記特定演出が実行された場合に、前記特典遊技の実行中に実行されている前記特定演出の態様を残りの特典遊技が実行される回数を示唆する態様に可変させることが可能な手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＥＪ５。

【７６８２】

遊技機ＥＪ５によれば、遊技機ＥＪ１からＥＪ４のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技が実行されることで、残りの特典遊技の実行回数を特定態様で示唆することができ、遊技者により多い残り回数を期待させながら、遊技を行わせることができるという効果がある。

【７６８３】

遊技機ＥＪ１からＥＪ５のいずれかにおいて、前記決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合には、前記特定演出の実行が決定されていることを示すための特定示唆態様を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＥＪ６。

【７６８４】

遊技機ＥＪ６によれば、遊技機ＥＪ１からＥＪ５のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定示唆態様が実行されることで、特定の判別結果となることが事前に遊技者が認識できるので、どの動的表示で特定の判別結果が報知されるかを楽しみに遊技を行わせることができるという効果がある。

【７６８５】

遊技機ＥＪ２からＥＪ５のいずれかにおいて、前記設定手段は、前記記憶手段に複数の前記特定の判別結果となる情報が記憶されている場合には、後に動的表示が開始される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間中に前記特定演出の実行タイミングを設定するものであることを特徴とする遊技機ＥＪ７。

【７６８６】

遊技機ＥＪ７によれば、遊技機ＥＪ２からＥＪ６のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定の判別結果が報知され、特典が付与される動的表示が実行されたのに、特定演出の実行が開始されないことで、その後の動的表示でされに特定の判別結果となることを遊技者が認識できるので、遊技の興趣をさらに向上させることができるという効果がある。

【７６８７】

＜５０７１系の特徴群＞

＜特徴Ａ群＞（予め定められた特定回数の特図抽選の終了後に設定される有利状態と他の契機で設定される有利状態とで有利度合いを異ならせる）

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第１状態と、その第１状態よりも前記判別条件が成立し易くなる第２状態と、を少なくとも含む複数のうち１の状態を設定可能な第１設定手段と、予め定められた特定条件が成立した後で前記判別手段の判別結果が予め定められた特定回数に渡って前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となったことに基づいて、前記第１状態よりも前記判別条件が成立し易くなる状態であって前記第２状態とは有利度合いが異なる第３状態を設定する第２設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ａ１。

【７６８８】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球することで遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものが存在する。さらに、係る遊技機の中には、当たり遊技の実行後に抽選が行われ易くなる時短遊技が所定期間実行されるものも存在する（例えば、特開２０１２－２１７７６６号公報）。

【７６８９】

しかしながら、係る従来型の遊技機では、時短遊技が設定された条件によらず、時短遊技の有利度合いが共通であるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させ難いという問題点があった。

【７６９０】

これに対して遊技機Ａ１によれば、特典遊技が実行されない期間が続くと第３状態に可変されて判別条件が成立し易くなるので、特典遊技が実行されない期間が長く続いたとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

【７６９１】

遊技機Ａ１において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記判別手段の判別に用いられる判別情報を取得可能な判別情報取得手段と、前記入球手段へと遊技球が入球可能な第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、所定の可変条件の成立に基づいて、前記可変手段を第１可変制御と、その第１可変制御よりも前記入球手段へと遊技球が入球し易くなる第２可変制御と、を少なくとも含む複数の可変制御を実行可能な可変制御手段と、を備え、前記第２状態は、前記第１状態よりも前記第２可変制御で前記可変手段が制御され易い状態で構成されていることを特徴とする遊技機Ａ２。

【７６９２】

遊技機Ａ２によれば、遊技機Ａ１の奏する効果に加え、第１状態よりも第２状態の方が入球手段へと遊技球が入球し易くなるので、所定の設定条件が成立した場合に、第２状態が設定されることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【７６９３】

遊技機Ａ２において、前記第３状態は、前記第１状態よりも前記第２可変制御で前記可変手段が制御され易い状態であって、前記第２状態よりも前記所定の可変条件が成立し難い状態で構成されていることを特徴とする遊技機Ａ３。

【７６９４】

遊技機Ａ３によれば、遊技機Ａ２の奏する効果に加え、第２状態を第３状態よりも判別手段の判別が実行され易い状態として構成することができるという効果がある。

【７６９５】

遊技機Ａ２又はＡ３において、遊技球が入球可能に構成され、前記入球手段とは異なる位置に設けられている第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記判別情報を取得可能な第２判別情報取得手段と、を備え、前記判別手段は、前記判別情報取得手段により取得された前記判別情報を用いた判別よりも、前記第２判別情報取得手段により取得された前記判別情報を用いた判別の方が遊技者に有利となり易く構成されているものであり、前記第３状態は、前記第２状態よりも、前記第２判別情報取得手段により取得された前記判別情報を用いた判別が実行され易くなる状態で構成されていることを特徴とする遊技機Ａ４。

【７６９６】

遊技機Ａ４によれば、遊技機Ａ２又はＡ３の奏する効果に加え、第３状態では第２判別情報取得手段により取得された判別情報を用いた有利度合いの高い判別が実行され易くなるので、第２状態よりも第３状態へと移行することをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【７６９７】

遊技機Ａ４において、前記入球手段と前記第２入球手段とに遊技球が到達し得る第１方

向と、その第１方向とは異なる第２方向と、に少なくとも遊技球を発射可能に構成された発射手段と、その発射手段により前記第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第１方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられている第３入球手段と、を備え、前記判別情報取得手段は、前記入球手段に遊技球が入球した場合と前記第３入球手段に遊技球が入球した場合とで前記判別情報を取得可能に構成されているものであり、前記第１状態は、前記第１方向へと遊技球を発射するよりも、前記第２方向へと遊技球を発射した方が前記判別手段による判別の実行頻度が高くなり易く構成されているものであり、前記第２状態と前記第３状態とは、前記第２方向へと遊技球を発射するよりも、前記第１方向へと遊技球を発射した方が前記判別手段による判別の実行頻度が高くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機Ａ５。

【７６９８】

遊技機Ａ５によれば、遊技機Ａ４の奏する効果に加え、第１状態と、第２状態および第３状態とで、遊技球の発射方向を異ならせることができるので、遊技にメリハリをつけることができるという効果がある。

【７６９９】

遊技機Ａ１からＡ５のいずれかにおいて、遊技機の設定を初期化する初期化手段を備え、前記特定条件は、少なくとも前記初期化手段により遊技機の設定が初期化された場合に成立するものであることを特徴とする遊技機Ａ６。

【７７００】

遊技機Ａ６によれば、遊技機Ａ１からＡ５のいずれかが奏する効果に加え、特典遊技が一度も実行されていなくても有利な第３状態が設定される斬新な挙動を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【７７０１】

遊技機Ａ６において、前記特定条件は、前記初期化手段により遊技機の設定が初期化されたことに基づいて成立する第１特定条件と、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果となったことに基づいて成立する第２特定条件と、で少なくとも構成されていることを特徴とする遊技機Ａ７。

【７７０２】

遊技機Ａ７によれば、遊技機Ａ６の奏する効果に加え、初期化後、または特典遊技の実行後における判別回数に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【７７０３】

遊技機Ａ７において、前記特定条件は、前記第１特定条件と、前記第２特定条件と、前記第３状態が設定されたことに基づいて成立する第３特定条件と、で少なくとも構成されていることを特徴とする遊技機Ａ８。

【７７０４】

遊技機Ａ８によれば、遊技機Ａ７の奏する効果に加え、第３状態が設定された後も、特定回数の判別で連続して第２の判別結果となれば再度第３状態が設定されるので、第３状態が一旦終了したとしても、再度第３状態が設定されることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【７７０５】

＜特徴Ｂ群＞（予め定められた特定回数の特図抽選の終了後に消化される保留球に対する先読み演出の実行を抑制する）

取得条件の成立に基づいて判別情報を取得する判別情報取得手段と、判別条件の成立に基づいて、前記判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いた判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、所定の情報数を上限として、前記判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、その判別情報記憶手段に記憶された前記判別情報を用いて、当該判別情報が前記判別手段の判別に用いられるよりも前に前記判別手段の判別結果を特定する事前特定手段と、その事前特定手段により前記判別手段の判別

結果が特定されたことに基づいて特定演出を実行する特定演出実行手段と、予め定められた第１条件が成立したことに基づいて第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた第２条件が成立したことに基づいて前記第１遊技状態とは異なる第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、前記第２条件の成立後に前記判別手段の判別に用いられる前記判別情報が前記第１遊技状態において取得されたことに基づいて、前記特定演出実行手段により所定の演出態様の前記特定演出が実行されることを抑制する抑制手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｂ１。

【７７０６】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。

【７７０７】

また、係る従来型の遊技機の中には、当たり遊技が付与される可能性を示す演出を、図柄の変動表示が開始されるよりも前（例えば、始動入賞を検出した際）から示唆可能な示唆演出を実行することにより、遊技者の興趣向上を図っているものも存在する。

【７７０８】

しかしながら、示唆演出を無条件に実行する構成とした場合、不具合が発生してしまう虞がある。よって、演出態様を好適に設定することが困難となってしまう可能性がある。

【７７０９】

これに対して遊技機Ｂ１によれば、第２条件が成立して第２遊技状態が設定されることに対してより注目して遊技を行わせることができるので、演出態様を好適に設定することができるという効果がある。

【７７１０】

遊技機Ｂ１において、前記第２条件は、前記第１遊技状態において予め定められた特定回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となった場合に少なくとも成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機Ｂ２。

【７７１１】

遊技機Ｂ２によれば、遊技機Ｂ１の奏する効果に加え、第１遊技状態において第１の判別結果とならなくても、有利度合いが異なる第２遊技状態が設定されるので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

【７７１２】

遊技機Ｂ１又はＢ２において、前記特定演出実行手段により実行される前記特定演出の演出態様として、第１演出態様と、その第１演出態様よりも前記事前特定手段によって前記第１の判別結果となった場合に決定され易い第２演出態様と、を少なくとも含む複数のうち１の演出態様を決定する演出態様決定手段を備え、前記抑制手段は、少なくとも前記第２演出態様の実行を抑制可能に構成されていることを特徴とする遊技機Ｂ３。

【７７１３】

遊技機Ｂ３によれば、遊技機Ｂ１又はＢ２の奏する効果に加え、特定演出の演出態様に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【７７１４】

遊技機Ｂ３において、前記演出態様決定手段は、前記第１演出態様と、前記第２演出態様と、前記第１演出態様よりも前記第２条件が成立する場合に決定され易い第３演出態様と、を少なくとも含む複数のうち１の演出態様を決定可能に構成されているものであり、前記抑制手段は、少なくとも前記第２演出態様と前記第３演出態様との実行を抑制可能に構成されていることを特徴とする遊技機Ｂ４。

【７７１５】
遊技機Ｂ４によれば、遊技機Ｂ３の奏する効果に加え、特定演出の演出態様によって、第１の判別結果となる可能性、および第２条件が成立する可能性の両方を示唆することができるので、演出態様をより好適に設定することができるという効果がある。
【７７１６】
遊技機Ｂ１からＢ４のいずれかにおいて、前記第２遊技状態において予め定められた第３条件が成立したことに基づいて前記第２遊技状態を終了させる終了手段を備え、前記第１遊技状態において取得された前記判別情報であって前記第１の判別結果に対応する前記判別情報は、前記第２遊技状態の間に前記判別手段の判別に用いられた方が、前記第２遊技状態が前記終了手段によって終了された後で前記判別手段の判別に用いられた場合よりも有利度合いが高くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機Ｂ５。
【７７１７】
遊技機Ｂ５によれば、遊技機Ｂ１からＢ４のいずれかの奏する効果に加え、第２条件が成立する前に取得され、第２遊技状態へと移行した後で用いられる判別情報が第１の判別結果となる可能性が高いのか否かを特定演出の演出態様から把握困難にすることができるので、第１の判別結果になる可能性が高い場合にのみ第２遊技状態の間に抽選に用いられるように判別情報の使用順序を調節する変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができるという効果がある。
【７７１８】
遊技機Ｂ５において、前記終了手段により前記第２遊技状態が終了されたことに基づいて前記第１遊技状態に設定されるように構成されていることを特徴とする遊技機Ｂ６。
【７７１９】
遊技機Ｂ６によれば、遊技機Ｂ５の奏する効果に加え、第２遊技状態が終了するよりも前に第１の判別結果となることを強く期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
【７７２０】
遊技機Ｂ５又はＢ６において、前記第１遊技状態において取得された前記判別情報であって前記第１の判別結果とは異なる外れ判別結果に対応する前記判別情報は、前記第２遊技状態の間に前記判別手段の判別に用いられるよりも、前記第２遊技状態が前記終了手段によって終了された後で前記判別手段の判別に用いられた方が有利度合いが高くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機Ｂ７。
【７７２１】
遊技機Ｂ７によれば、遊技機Ｂ５又はＢ６の奏する効果に加え、第２条件が成立する前に取得され、第２遊技状態へと移行した後で用いられる判別情報が第１の判別結果となる可能性が高いのか否かを特定演出の演出態様から把握困難にすることができるので、第１の判別結果になる可能性が低い場合に、第２遊技状態が終了してから抽選に用いられるように判別情報の使用順序を調節する変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができるという効果がある。
【７７２２】
遊技機Ｂ５からＢ７のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球可能な第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、を備え、前記判別情報取得手段は、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記判別情報として第１判別情報を取得し、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記判別情報として第２判別情報を取得することが可能に構成されているものであり、前記判別手段は、前記第１判別情報を用いた判別よりも、前記第２判別情報を用いた判別の方が遊技者の有利度合いが高くなり易く構成されているものであり、前記第２遊技状態は、前記第１遊技状態よりも前記可変手段が前記第１位置に可変され易い遊技状態で構成されていることを特徴とする遊技機Ｂ８。
【７７２３】

遊技機Ｂ８によれば、遊技機Ｂ５からＢ７のいずれかが奏する効果に加え、第２遊技状態の有利度合いをより高くすることができるので、第２遊技状態が設定されることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【７７２４】

＜特徴Ｃ群＞（第１状態に移行する場合と第２状態に移行する場合とで、外端の同一のチャンネルから互いに出力態様が異なる信号を出力する）

所定装置へ向けて所定の信号を出力可能な複数の信号出力端子で構成される信号出力部と、予め定められた第１の出力条件が成立したことに基づいて、前記複数の信号出力端子のうち予め定められた特定の信号出力端子から予め定められた第１の出力態様の信号が出力されるように制御する第１信号制御手段と、前記第１の出力条件とは異なる第２の出力条件が成立したことに基づいて、前記特定の信号出力端子から予め定められた第２の出力態様の信号が出力されるように制御する第２信号制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｃ１。

【７７２５】

パチンコ機等の遊技機において、遊技の状況に応じて、所定装置（例えば、ホールコンピュータ等）へと遊技に関する情報を出力するものがある。かかる遊技機では、出力した遊技に関する情報に基づいて、遊技機において行われている遊技の状況を所定装置に対して把握させることができる（例えば、特許文献１：特許３８４８１０５号公報）。

【７７２６】

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、所定装置へと出力する情報が増大すると、信号を出力するための信号出力端子の数が増大してしまう可能性がある。よって、信号を好適に所定装置へと出力することが困難になってしまう虞がある。

【７７２７】

これに対して遊技機Ｃ１によれば、第１の出力条件が成立した場合と第２の出力条件が成立した場合とで、同一の信号出力端子から信号の出力態様を異ならせて所定装置へと信号を出力することができるので、信号出力端子の端子数を削減することができるという効果がある。

【７７２８】

遊技機Ｃ１において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、予め定められた第１の設定条件が成立したことに基づいて、予め定められた第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた第２の設定条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、を備え、前記第１条件は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となった場合に成立するものであり、前記第２条件は、前記第２の設定条件が成立した場合に成立するものであることを特徴とする遊技機Ｃ２。

【７７２９】

遊技機Ｃ２によれば、遊技機Ｃ１の奏する効果に加え、特典遊技が実行されることを示す信号、および有利な第２遊技状態が設定されることを示す信号を、共通の信号出力端子から出力することができるので、信号出力端子の端子数を削減することができるという効果がある。

【７７３０】

遊技機Ｃ２において、前記第２の設定条件は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったこととは少なくとも異なる条件で構成されていることを特徴とする遊技機Ｃ３。

【７７３１】

遊技機Ｃ３によれば、遊技機Ｃ２の奏する効果に加え、特定の判別結果とならなくても有利度合いが高い遊技状態に設定されるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【７７３２】
遊技機Ｃ３において、前記第２の設定条件は、予め定められた特定条件が成立した後で実行される予め定められた特定回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった場合に成立するように構成されていることを特徴とする遊技機Ｃ４。
【７７３３】
遊技機Ｃ４によれば、遊技機Ｃ３の奏する効果に加え、外れ判別結果が連続することを期待させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
【７７３４】
遊技機Ｃ３又はＣ４において、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記第１遊技状態よりも有利な第３遊技状態を設定可能な第３遊技状態設定手段と、前記第２遊技状態と前記第３遊技状態とのどちらかが設定されてからその設定された前記第２遊技状態または前記第３遊技状態が終了されるまでの間、前記特定の信号出力端子とは異なる第１の信号出力端子から第３の出力態様の信号が出力されるように制御する第３信号出力制御手段と、遊技機に対して電源が投入されたことに基づいて遊技状態を判別する遊技状態判別手段と、その遊技状態判別手段により前記第２遊技状態と判別されたことに基づいて、前記特定の信号出力端子から第４の出力態様の信号が出力されるように制御する第４信号出力制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｃ５。
【７７３５】
遊技機Ｃ５によれば、遊技機Ｃ３又はＣ４の奏する効果に加え、遊技機に電源が投入された時点の遊技状態が第２遊技状態であるか第３遊技状態であるかを、第４の出力態様の信号の有無によって所定装置に対して容易に判別させることができるという効果がある。
【７７３６】
遊技機Ｃ４において、遊技機に対して電源が投入されたことに基づいて、前記特定条件が成立した後で前記外れ判別結果が連続した回数を特定する連続回数特定手段と、その連続回数特定手段によって特定された連続回数に応じた出力態様の信号が所定の信号出力端子から出力されるように制御する第５信号出力制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｃ６。
【７７３７】
遊技機Ｃ６によれば、遊技機Ｃ４の奏する効果に加え、遊技機に電源が投入された時点の外れ判別結果の連続回数を所定装置に対して把握させることができるという効果がある。
【７７３８】
遊技機Ｃ６において、遊技機の電源が遮断されたことに基づいて、前記特定条件が成立した後で前記外れ判別結果が連続した回数を特定する遮断時連続回数特定手段と、その遮断時連続回数特定手段によって特定された連続回数に応じた出力態様の信号が前記所定の信号出力端子から出力されるように制御する第６信号出力制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｃ７。
【７７３９】
遊技機Ｃ７によれば、遊技機Ｃ６の奏する効果に加え、電源が遮断された時点の外れ判別結果の連続回数と、電源が投入された際の連続回数とを所定装置に対して把握させることができるので、仮に、電源が遮断された際の連続回数と次に電源が投入された際の連続回数とに齟齬がある場合に、所定装置において遊技機に対する不正行為の可能性を判断することができる。よって、不正行為に対する抑制を図ることができるという効果がある。
【７７４０】
＜特徴Ｄ群＞（ハマり回数を外端から出力）
所定装置へ向けて所定の信号を出力可能な信号出力部を備えた遊技機において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実

行手段と、少なくとも特定の遊技状態において前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となった回数を計数する計数手段と、前記遊技機に対して電源が投入されたことに基づいて、前記信号出力部から前記計数手段の計数する回数に応じた信号を出力させる信号制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｄ１。

【７７４１】

パチンコ機等の遊技機において、遊技の状況に応じて、所定装置（例えば、ホールコンピュータ等）へと遊技に関する情報を出力するものがある。かかる遊技機では、出力した遊技に関する情報に基づいて、遊技機において行われている遊技の状況を所定装置に対して把握させることができる（例えば、特許文献１：特許３８４８１０５号公報）。

【７７４２】

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、所定装置へと出力可能な情報に限りがあるため、信号を好適に所定装置へと出力することが困難になってしまう可能性がある。

【７７４３】

これに対して遊技機Ｄ１によれば、遊技機に対して電源が投入された場合に所定装置に対して計数手段の計数値を把握させることができるという効果がある。

【７７４４】

遊技機Ｄ１において、前記特定の遊技状態が設定された後において前記判別手段の判別結果が予め定められた特定回数に渡って連続して前記第２の判別結果となったことに基づいて、前記特定の遊技状態よりも遊技者に有利な有利遊技状態を設定可能な有利遊技状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機Ｄ２。

【７７４５】

遊技機Ｄ２によれば、遊技機Ｄ１の奏する効果に加え、第２の判別結果が連続することを期待する斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【７７４６】

遊技機Ｄ１又はＤ２において、前記信号制御手段は、前記遊技機の電源が遮断されたことに基づいて、前記信号出力部から前記計数手段の計数する回数に応じた信号を出力させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機Ｄ３。

【７７４７】

遊技機Ｄ３によれば、遊技機Ｄ１又はＤ２の奏する効果に加え、電源が遮断された際の計数手段の計数値を所定装置に対して把握させることができるという効果がある。

【７７４８】

遊技機Ｄ３において、前記所定装置は、前記遊技機の電源が遮断された際に前記信号出力部から出力された前記計数手段の計数する回数に応じた情報を、少なくとも前記遊技機に対して次に電源が投入されて前記計数手段の計数する回数に応じた情報を受信するまで記憶可能な記憶手段を備えることを特徴とする遊技機Ｄ４。

【７７４９】

遊技機Ｄ４によれば、遊技機Ｄ３の奏する効果に加え、遊技機に対して電源が遮断されている間に計数手段の計数する回数が書き替えられる等の不正行為が行われた場合に、次回の電源投入時に当該不正行為を所定装置側で容易に把握することができるという効果がある。

【７７５０】

＜特徴Ｅ群＞（演出表示用のディスプレイとは異なる他の装置へと所定の信号を出力する際に、ディスプレイにおいて所定演出を実行）

受信した信号の種別に応じた視認態様が設定される特定装置に対して信号を出力する信号出力手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、少なくとも前記判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、前記特定装置が特定の視認態様に設定され得る特定種別の信号が前記特定装置に対して出力されるように制御する信号制御手段と、前記判別手段の判

別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて、前記特定装置が前記特定の視認態様となっていることを遊技者が確認し易くなる演出態様で構成されている第１演出を実行する第１演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｅ１。

【７７５１】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。

【７７５２】

しかしながら、遊技機において実行される興趣演出として、より斬新な演出態様が求められている。即ち、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることが求められている。

【７７５３】

これに対して遊技機Ｅ１によれば、特定装置と遊技機とが連動して特典遊技が実行されることを報知しているかのように遊技者に思わせることができる斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【７７５４】

遊技機Ｅ１において、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となってから少なくとも前記第１演出が実行されるまでの間、前記特定の判別結果となったことを遊技者に認識困難とさせる第２演出を実行する第２演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機Ｅ２。

【７７５５】

遊技機Ｅ２によれば、遊技機Ｅ１の奏する効果に加え、第１演出および特定の視認態様によって突然特定の判別結果が報知されたかのような印象を遊技者に対して抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【７７５６】

遊技機Ｅ２において、前記特定装置の視認態様を視認可能となる第１位置と、その第１位置よりも前記特定装置の視認態様が視認困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、その可変手段を可変制御する可変制御手段と、を備え、前記可変手段は、少なくとも前記第２演出が実行されている間、前記第２位置に可変され、前記第１演出が実行されたことに基づいて前記第１位置に可変されるように構成されていることを特徴とする遊技機Ｅ３。

【７７５７】

遊技機Ｅ３によれば、遊技機Ｅ２の奏する効果に加え、第２演出の実行中は、特定装置が特定の視認態様に設定されているか否かを視認することを物理的に困難とすることができるので、第１演出が実行される前から特定装置を視認していたとしても、特定の判部結果となることを第２演出の実行中に遊技者が察知することを困難とすることができるという効果がある。

【７７５８】

遊技機Ｅ１からＥ３のいずれかにおいて、予め定められた第１の設定条件が成立したことに基づいて遊技者に不利な第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた第２条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、を備え、前記信号制御手段は、前記第２条件が成立したことに基づいて、前記特定装置が前記特定の視認態様とは異なる第１視認態様に設定され得る第１種別の信号が前記特定装置に対して出力されるように制御可能に構成されているものであり、前記第１演出実行手段は、前記第２条件が成立する場合に、前記第１演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技

機Ｅ４。
【７７５９】
遊技機Ｅ４によれば、遊技機Ｅ１からＥ３のいずれかが奏する効果に加え、特典遊技が実行されることだけでなく、第２遊技状態が設定されることについても特定装置と遊技機とが連動しているかのような演出によって報知することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
【７７６０】
遊技機Ｅ４において、遊技球が入球可能な入球手段と、
その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記判別手段の判別に用いる判別情報を取得可能な判別情報取得手段と、前記入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、所定の可変条件の成立に基づいて、前記可変手段を所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変させる可変制御手段と、を備え、前記第２遊技状態は、前記第１遊技状態よりも前記所定の可変条件が成立し易い遊技状態で構成されているものであり、前記第１演出実行手段は、前記第２条件が成立してから前記可変手段が前記可変制御手段により前記第１位置へと可変されるまでの期間が予め定められた特定期間以上になると前記第２条件が成立するよりも前に判別された場合に、前記第２遊技状態に設定された後で最初に前記可変手段が前記第１位置に可変したことに基づいて前記第１演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機Ｅ５。
【７７６１】
遊技機Ｅ５によれば、遊技機Ｅ４の奏する効果に加え、実際に入球手段へと遊技球を入球させることが可能となってから第２遊技状態を報知することができるので、遊技者が遊技球を無駄に発射してしまうことを抑制することができるという効果がある。
【７７６２】
遊技機Ｅ１からＥ５のいずれかにおいて、前記特定の視認態様は、前記特典遊技の実行中であること遊技者に報知可能な視認態様で構成されていることを特徴とする遊技機Ｅ６。
【７７６３】
遊技機Ｅ６によれば、遊技機Ｅ１からＥ５のいずれかが奏する効果に加え、特定装置によって特典遊技の実行中であることを明確に報知することができるという効果がある。
【７７６４】
遊技機Ｅ１からＥ６のいずれかにおいて、前記信号制御手段は、前記判別手段の判別が実行されたことに基づいて第２種別の信号が前記特定装置に出力されるように制御可能に構成されているものであり、前記特定装置は、前記信号出力手段から出力された前記第２種別の信号の回数に応じて、前記判別手段による判別の実行回数を遊技者に示唆可能な視認態様を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機Ｅ７。
【７７６５】
遊技機Ｅ７によれば、遊技機Ｅ１からＥ６のいずれかが奏する効果に加え、特定装置の視認態様によって実行された判別の回数を確認することができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。
【７７６６】
遊技機Ｅ７において、前記特定装置は、前記信号出力手段から出力された前記特定種別の信号の回数に応じて、前記特典遊技が実行された回数を遊技者に示唆可能な視認態様を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機Ｅ８。
【７７６７】
遊技機Ｅ８によれば、遊技機Ｅ７の奏する効果に加え、特定装置の視認態様によって実行された特典遊技の回数を確認することができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。
【７７６８】
上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴

とする遊技機Ｚ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【７７６９】

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｚ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【７７７０】

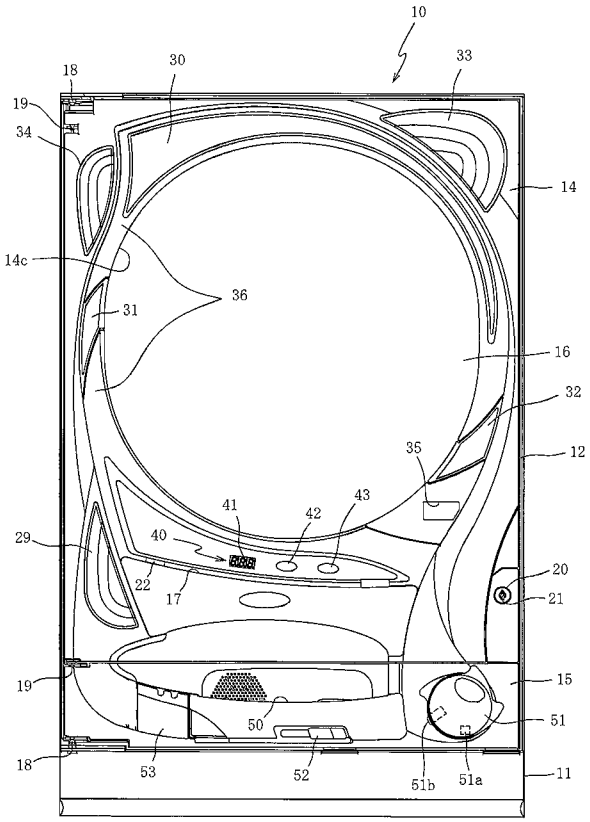
上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｚ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【符号の説明】

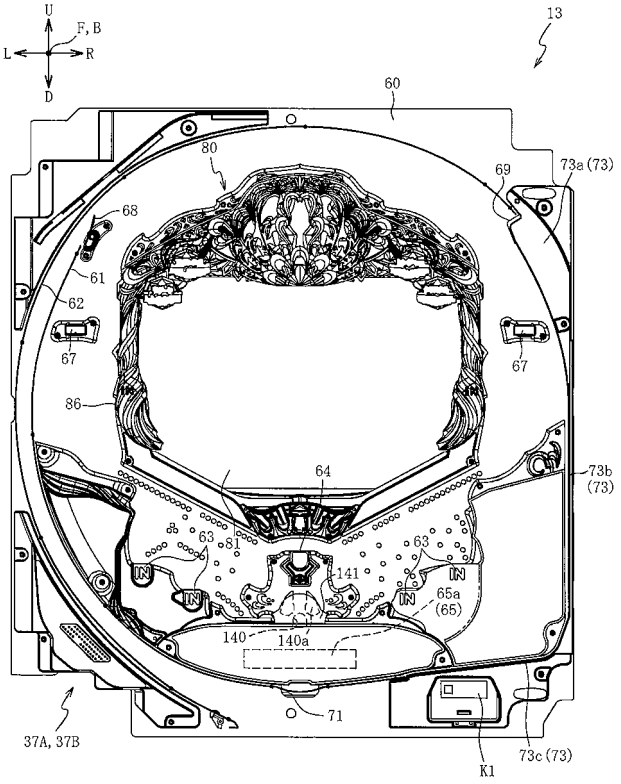
【７７７１】

１０	パチンコ機（遊技機）
２６１	外部出力端子板（第１６制御例における信号出力部）
ＣＮ１～ＣＮ１１	出力チャンネル（第１６制御例における信号出力端子）
Ｓ２１８	第１６制御例における特典遊技実行手段
Ｓ１７３３Ａ	第１６制御例における第１信号制御手段
Ｓ１７３４Ａ，Ｓ１７３５Ａ	第１６制御例における遊技状態判別手段
Ｓ１７３８Ａ	第１６制御例における第４信号出力制御手段
Ｓ８００３	第１６制御例における判別手段
Ｓ８５０４	第１６制御例における第３遊技状態設定手段
Ｓ３８１１１Ａ，Ｓ３８１１２Ａ	第１６制御例における第２遊技状態設定手段
Ｓ３８１１７Ａ	第１６制御例における第２信号制御手段

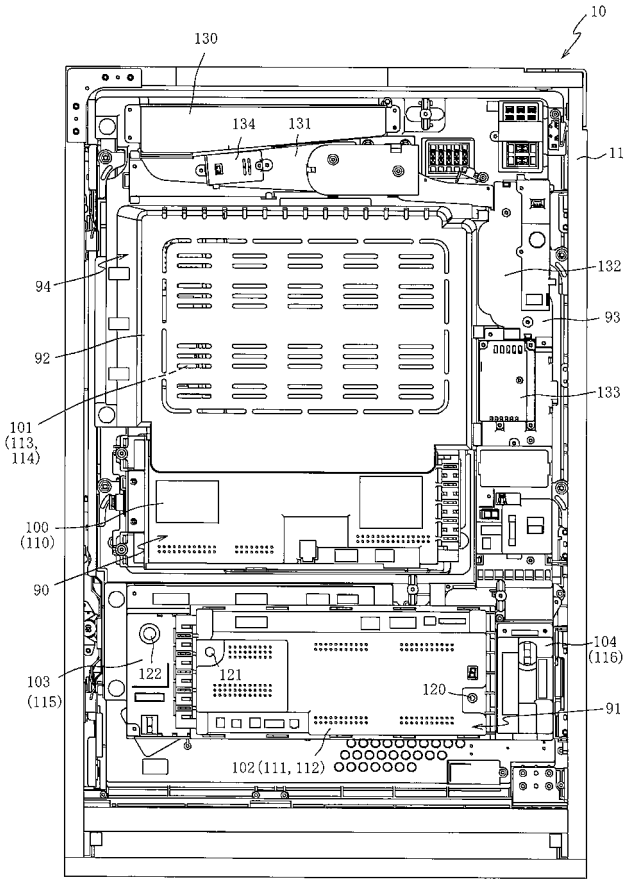
【図１】


10
18
30
33
19
34
14
14c
36
31
16
32
35
12
41
42
43
29
40
22
17
20
21
19
15
50
51
18
53
52
51b
51a
11

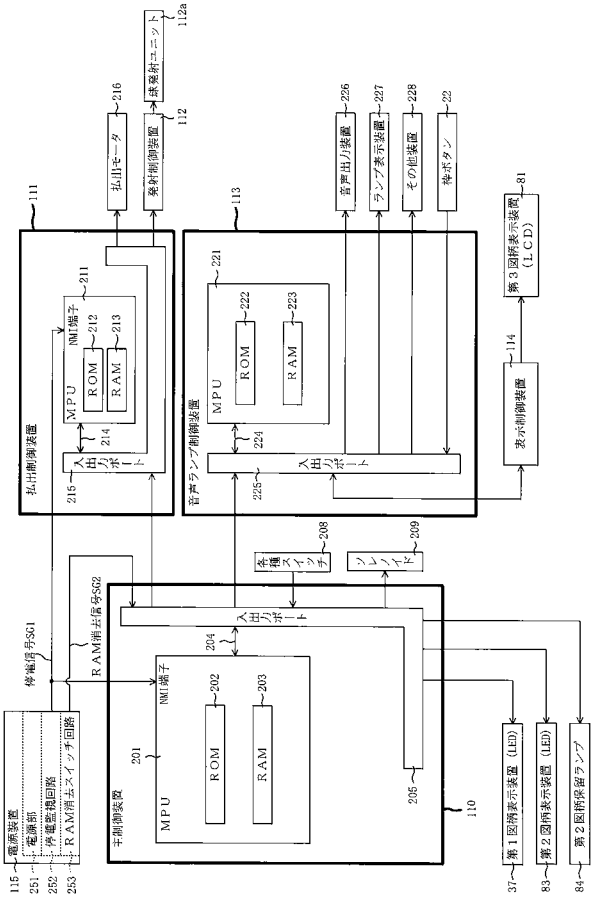
【図２】


U
F, B
L
R
D
13
60
80
69
73a (73)
68
61
62
67
67
86
64
73b
(73)
63
81
63
141
65a
(65)
140
140a
71
37A, 37B
K1
73c (73)

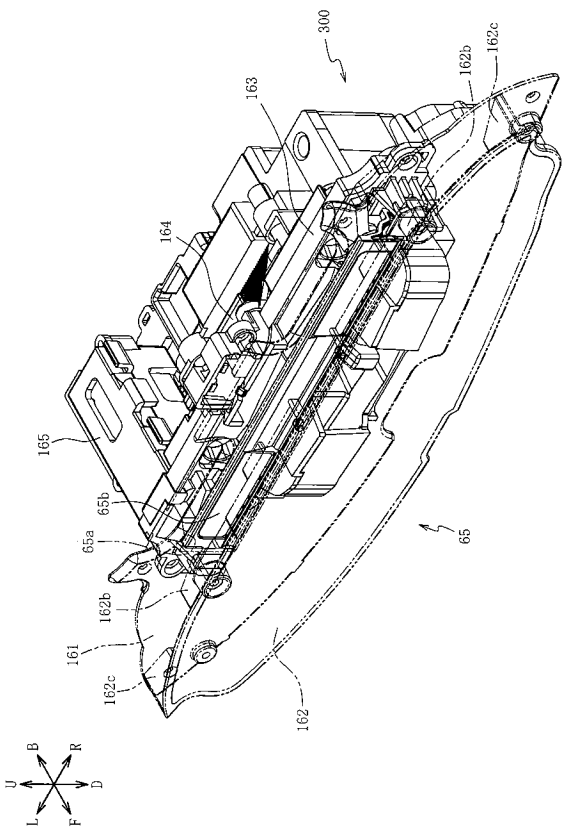
【図３】


10
130
134
131
11
94
132
93
92
133
101
(113,
114)
100
(110)
90
104
(116)
103
(115)
122
121
120
91
102 (111, 112)

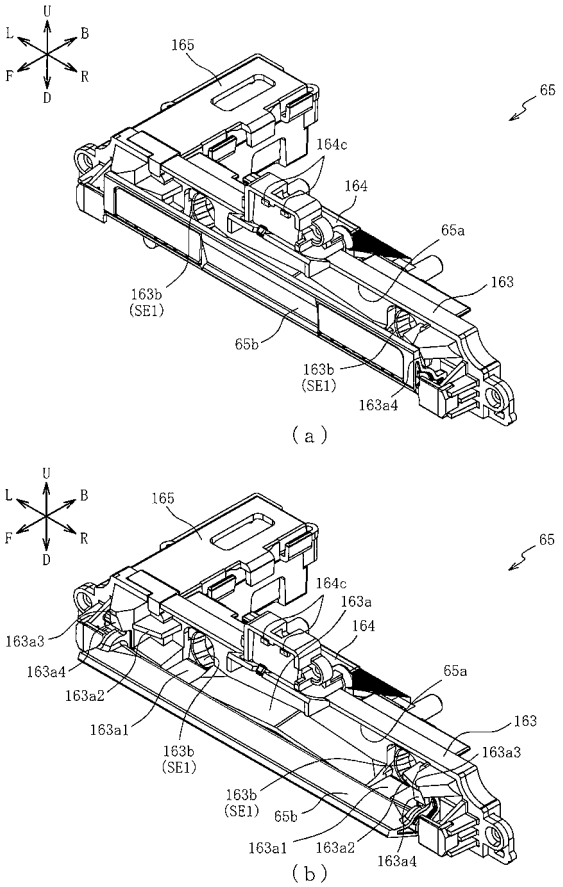
【図４】


112a
216
112
111
113
226
227
228
22
81
114
221
222
223
224
225
211
212
213
214
215
208
209
204
202
203
201
205
110
115
251
252
253
37
83
84

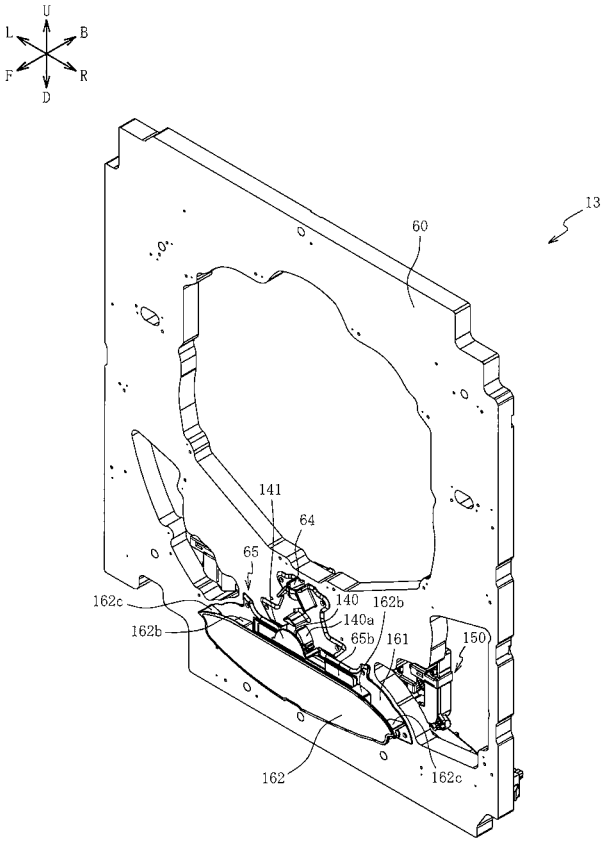
【図５】


300
163
162b
162c
164
165
65b
65a
65
162b
161
162c
162
U
B
R
L
F
D

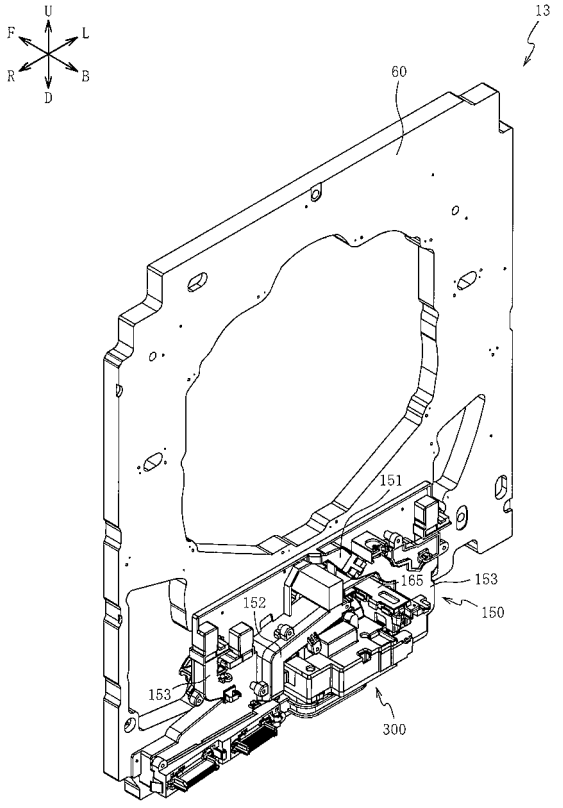
【図６】


U
B
L
R
F
D
165
65
164c
164
65a
163
163b
(SE1)
65b
163b
(SE1)
163a4
(a)
163a
163a3
163a2
163a1
163b
(SE1)
65b
(b)

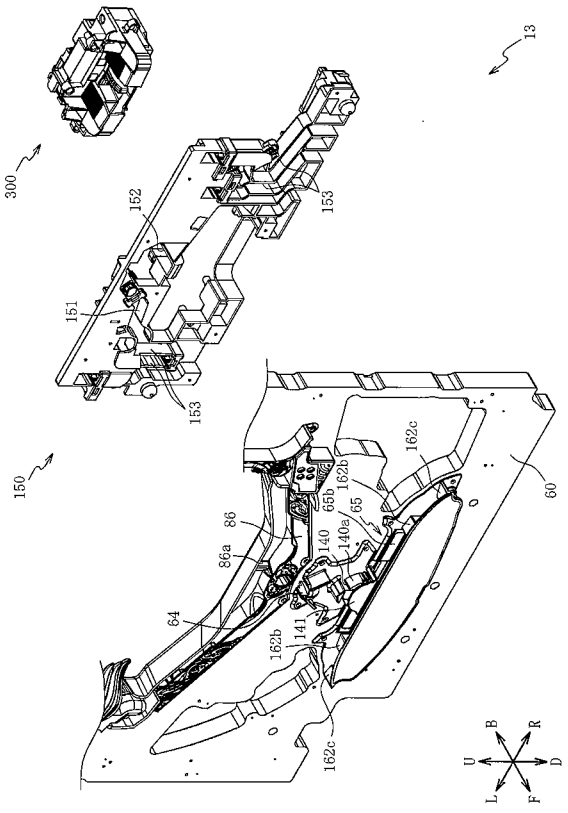
【図７】


U
B
L
R
F
D
13
60
141
64
65
162c
140
162b
140a
162b
65b
161
150
162
162c

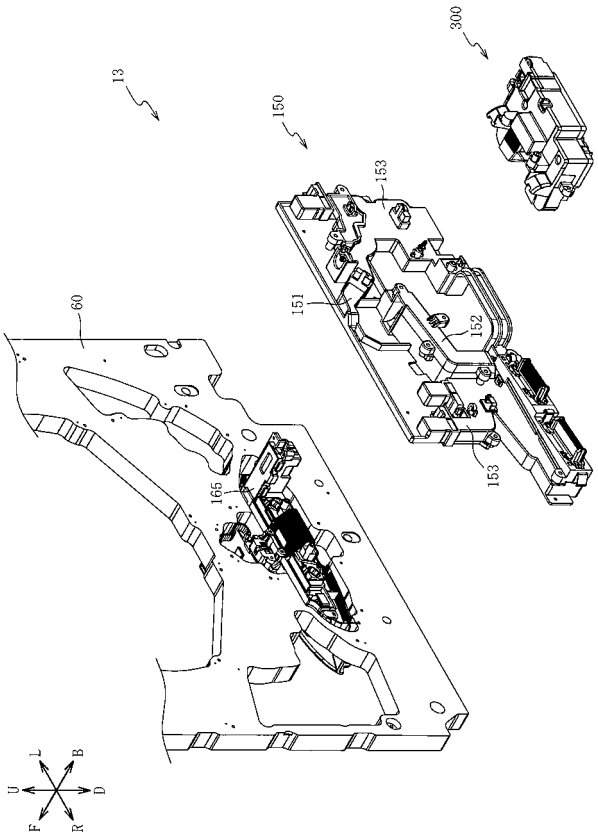
【図８】


U
F
L
R
B
D
13
60
151
165
153
152
150
153
300

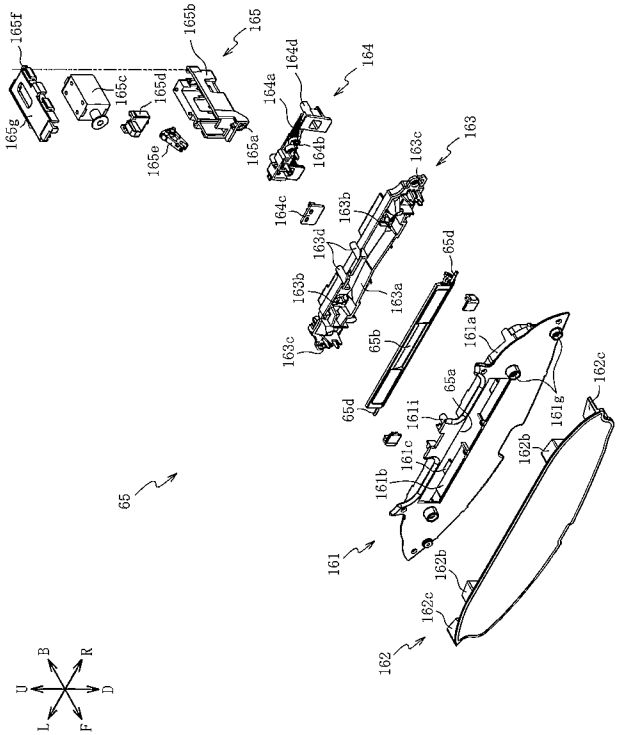
【図９】



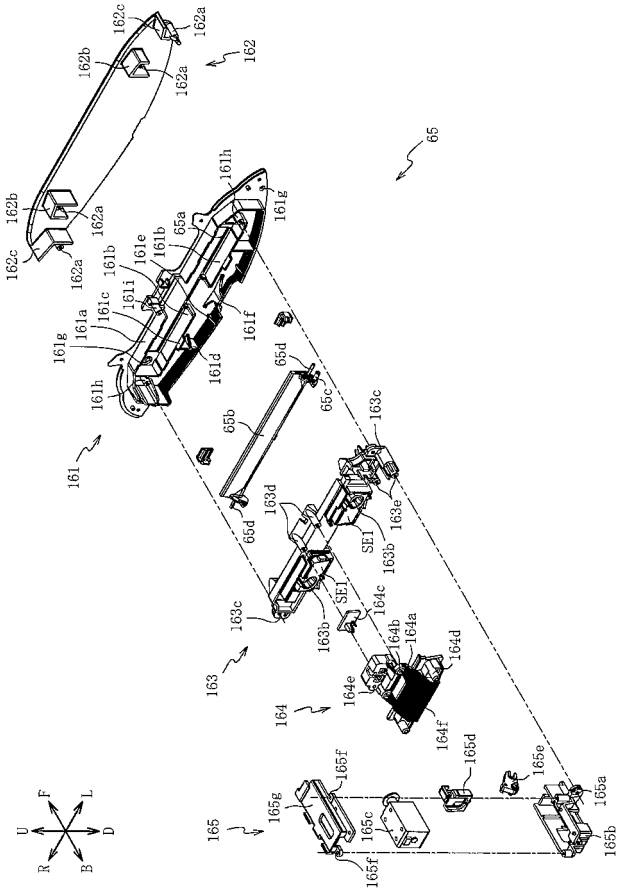
【図１０】



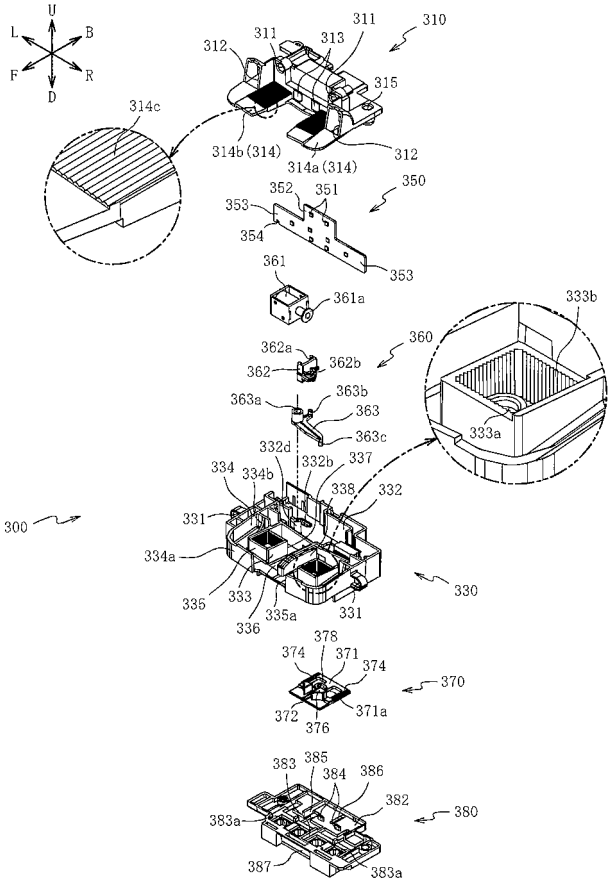
【図１１】



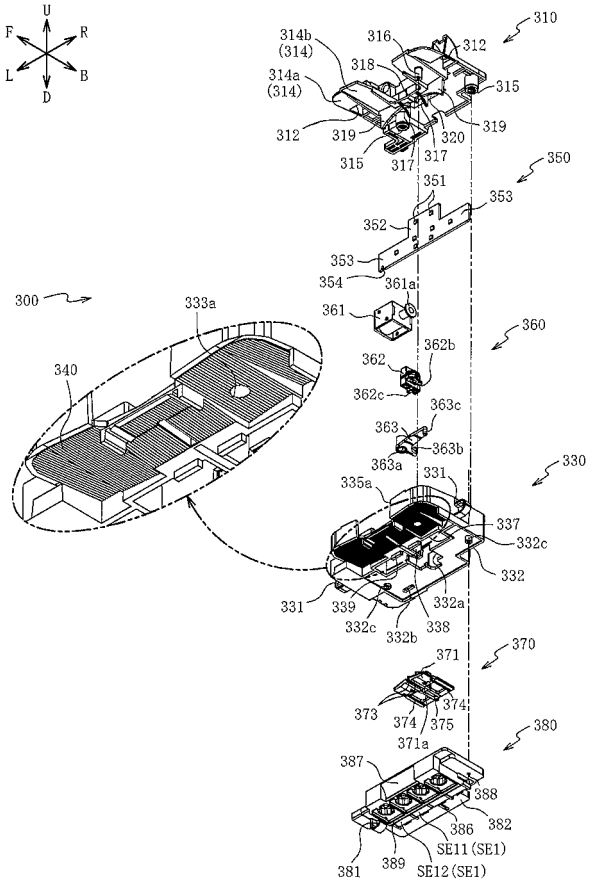
【図１２】



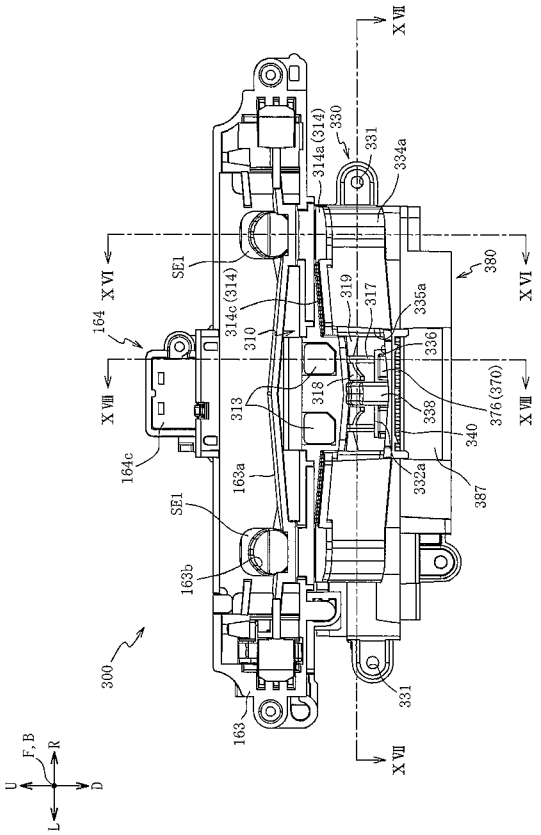
【図１３】



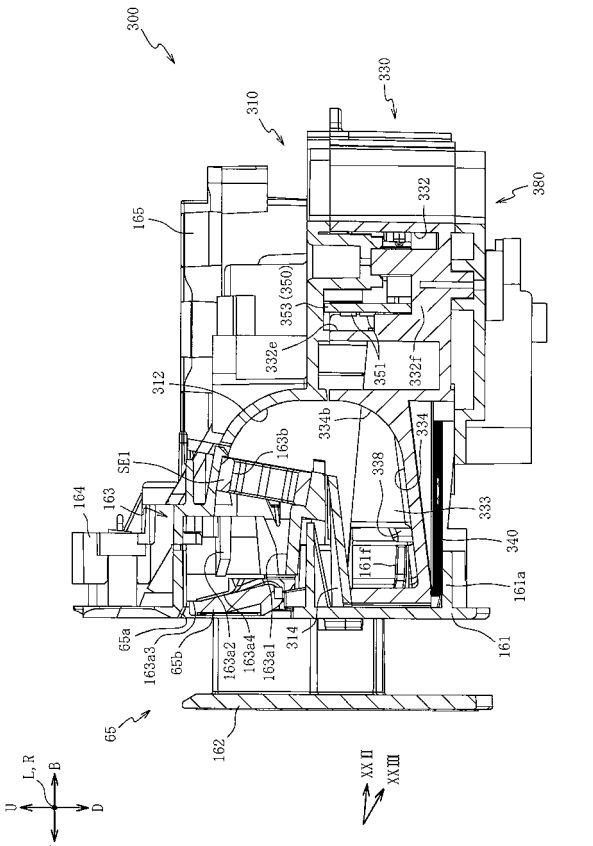
【図１４】



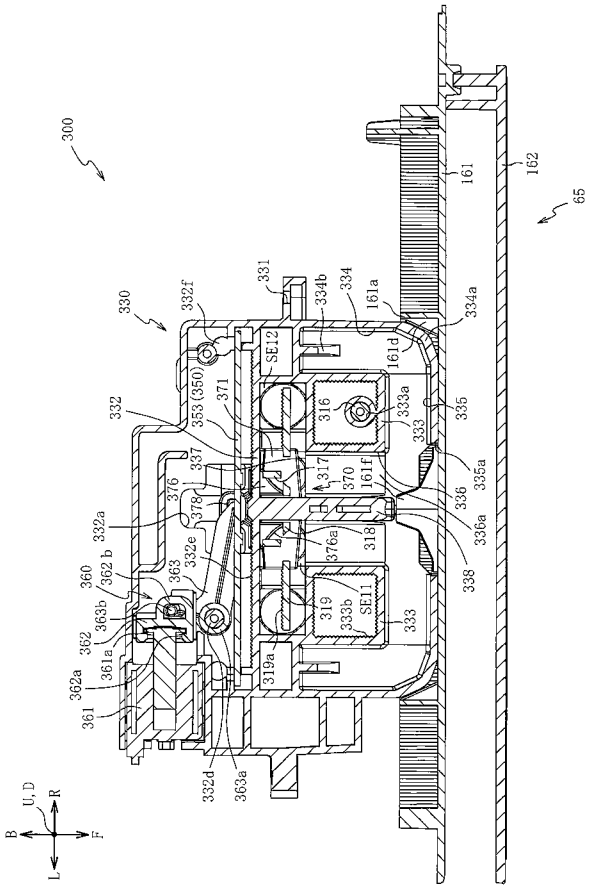
【図１５】



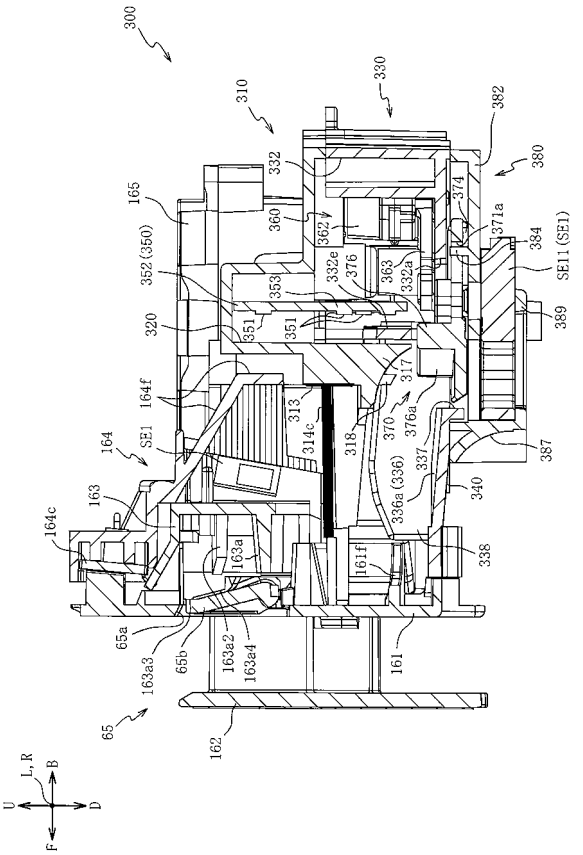
【図１６】



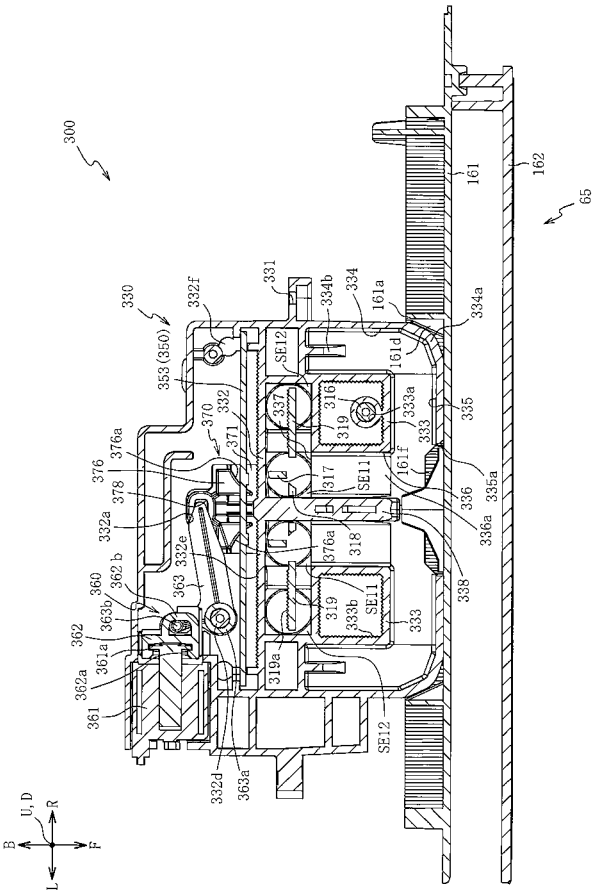
【図１７】



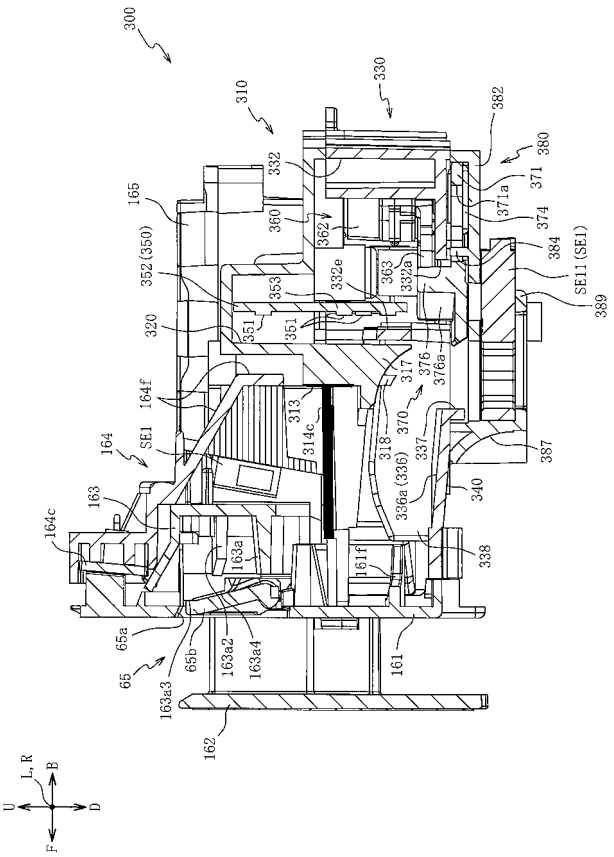
【図１８】



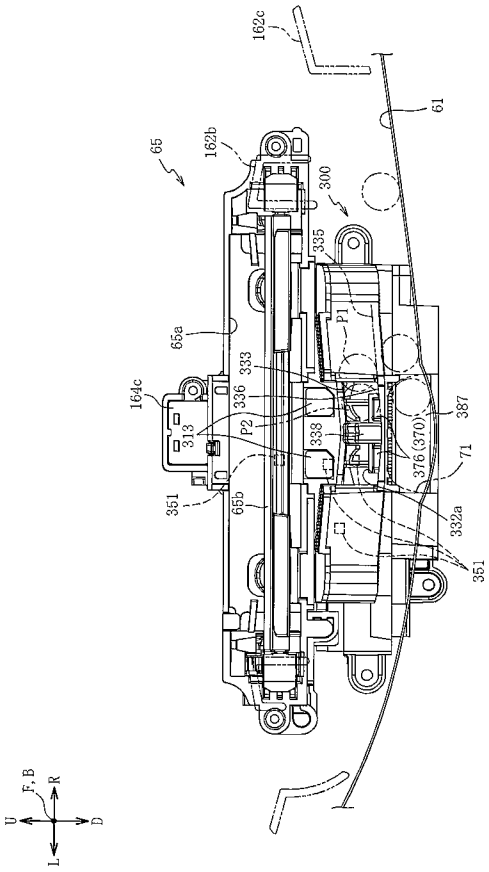
【図１９】



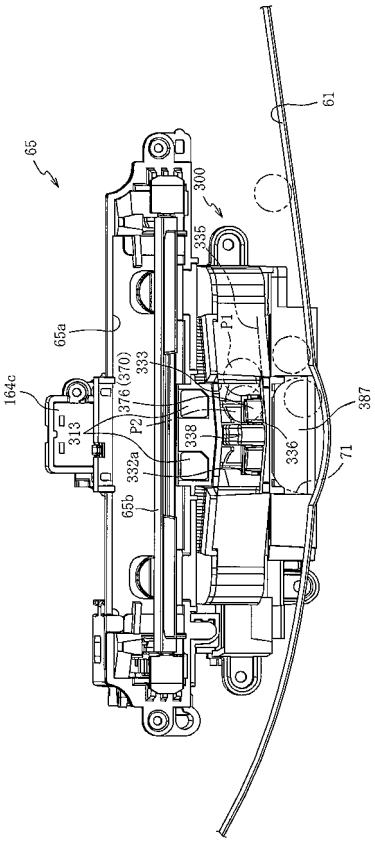
【図２０】



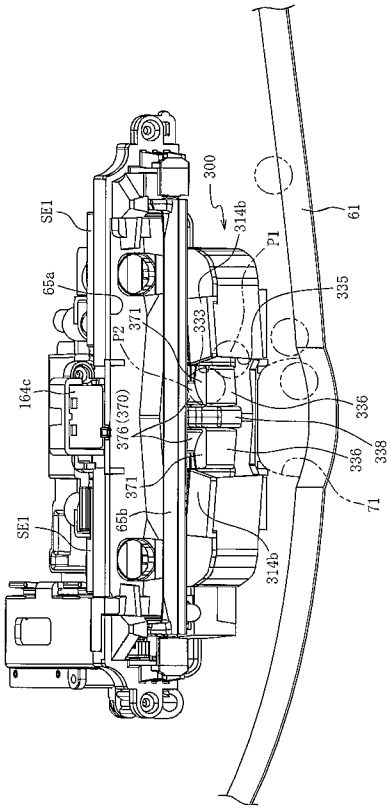
【図２１】



【図２２】



【図２３】



【図２４】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202a
第１当たり種別選択テーブル	202b
第２当たり乱数テーブル	202c
変動パターン選択テーブル	202d

（ａ）

202

第１当たり種別選択テーブル202b

大当たり種別		第１当たり種別カウンタＣ２の値(0～99)		ラウンドカウント	開閉板の作動パターン	スライド変位部材の作動パターン
特別図柄１	大当たりＡ１	0～9	202b1	4R 10C	第１の作動パターン	X
	大当たりＡ２	10～19	202b2			Y
	大当たりＢ１	20～39	202b3		第２の作動パターン	X
	大当たりＢ２	40～49	202b4			Y
	大当たりＣ１	50～79	202b5		第３の作動パターン	X
	大当たりＣ２	80～99	202b6			Y
特別図柄２	大当たりａ	0～99	202b7	15R 10C	第３の作動パターン	X

（ｂ）

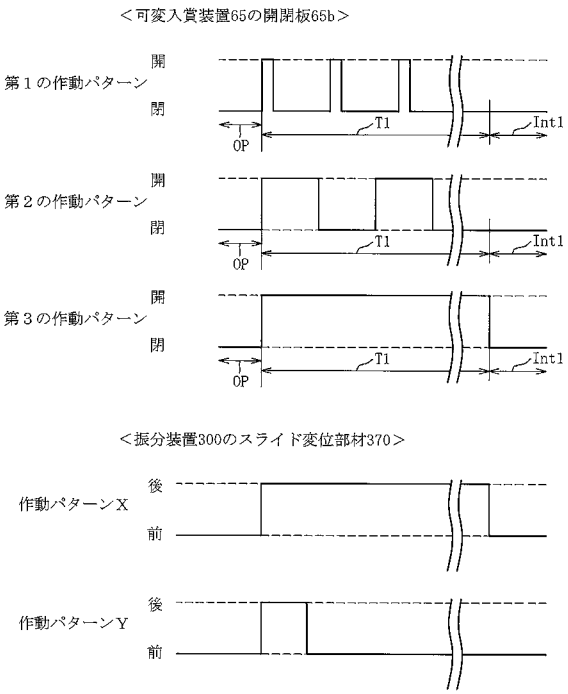
202

第２当たり乱数テーブル202c

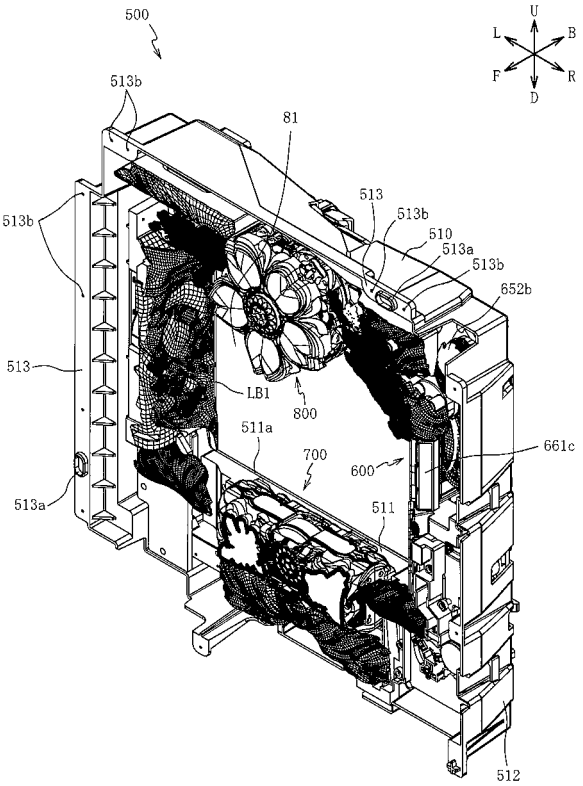
乱数テーブル	第２当たり乱数カウンタＣ４の値（0～239）	
低確率時用の第２当たり乱数テーブル	5～28	202c1
高確率時用の第２当たり乱数テーブル	5～204	202c2

（ｃ）

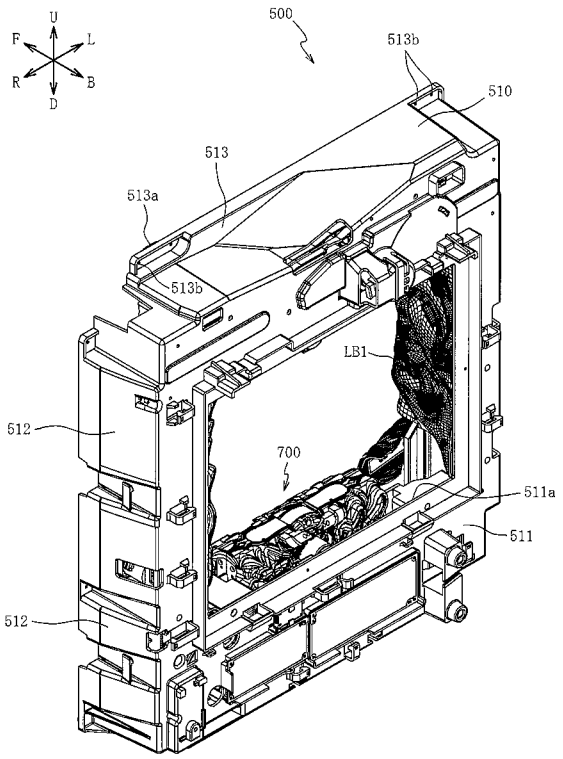
【図２５】



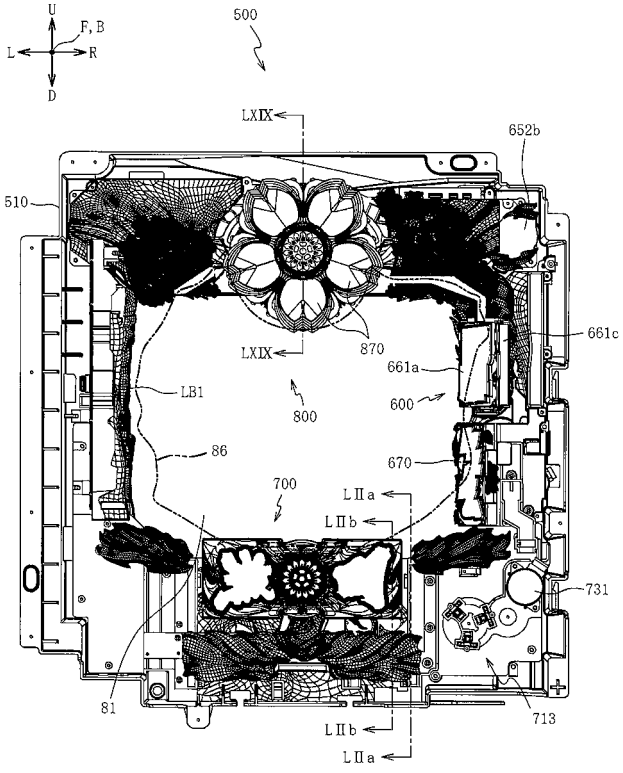
【図２６】



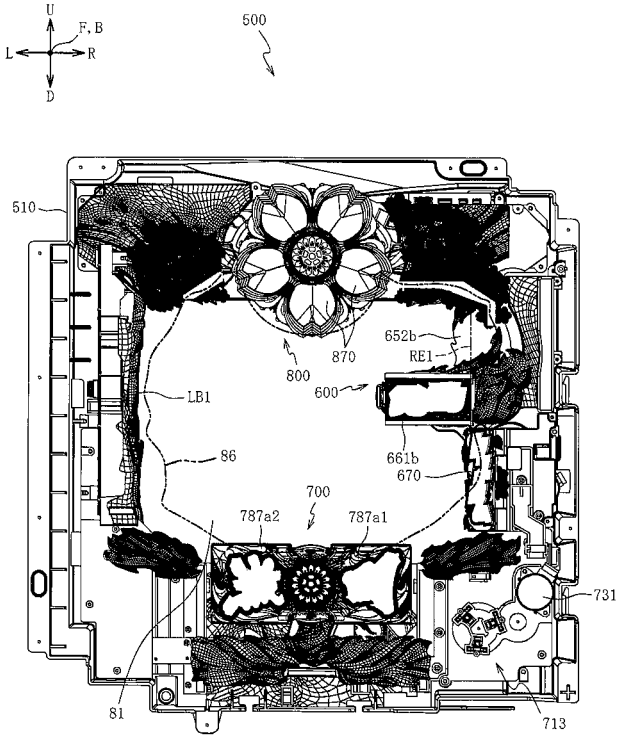
【図２７】



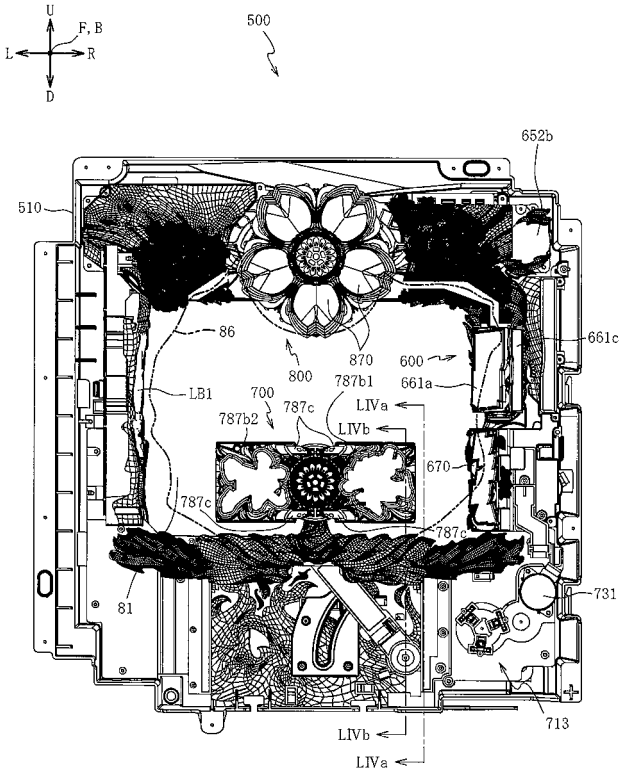
【図２８】



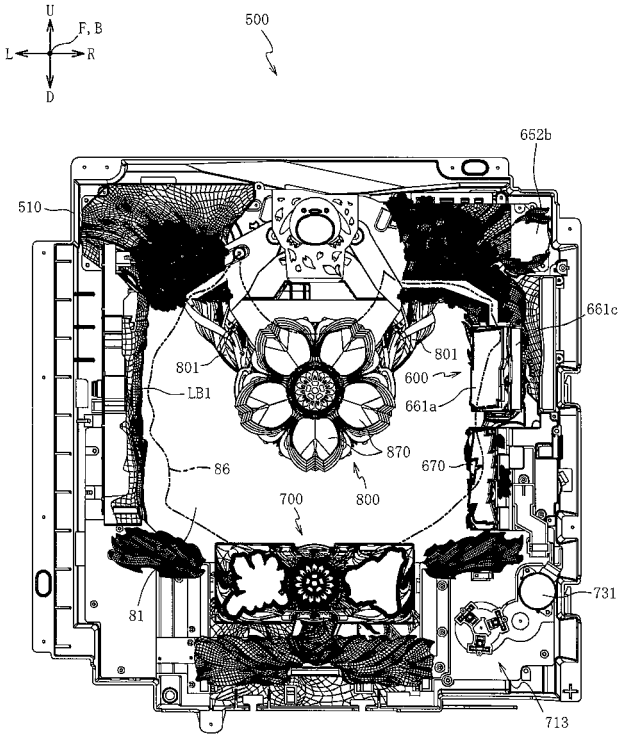
【図２９】



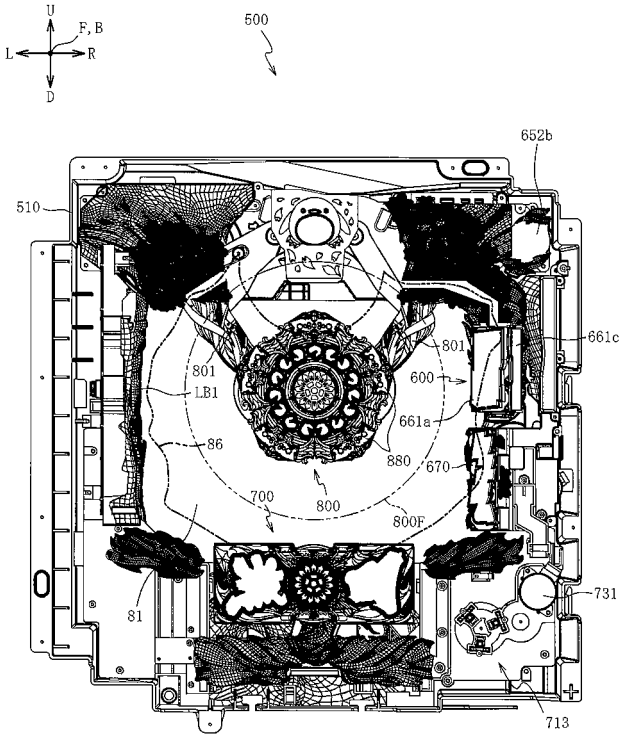
【図３０】



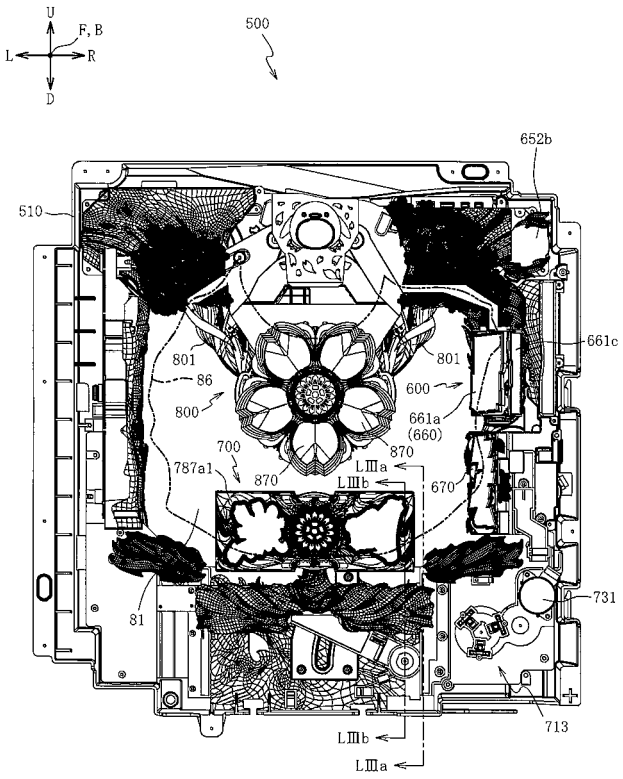
【図３１】



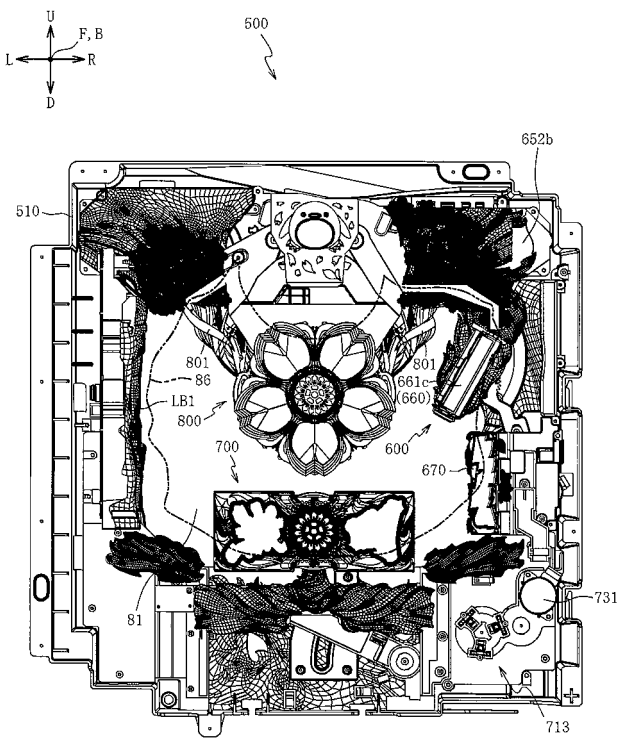
【図３２】



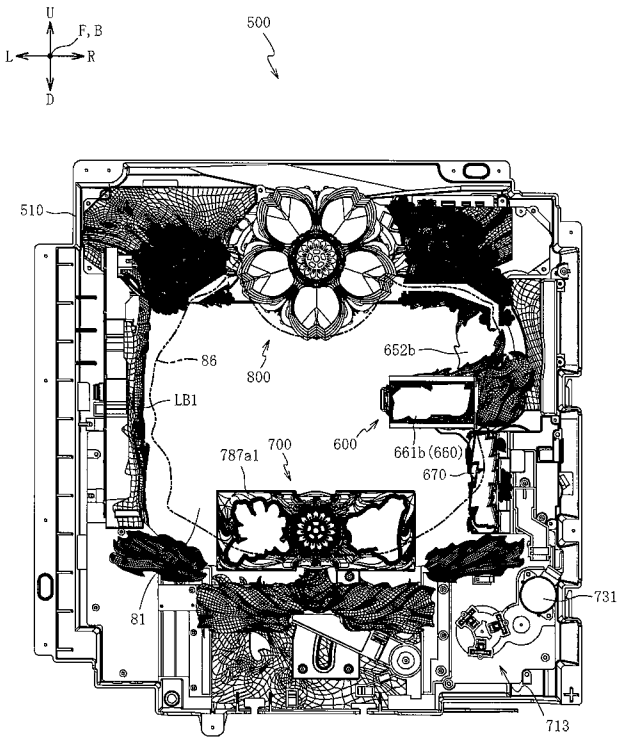
【図３３】



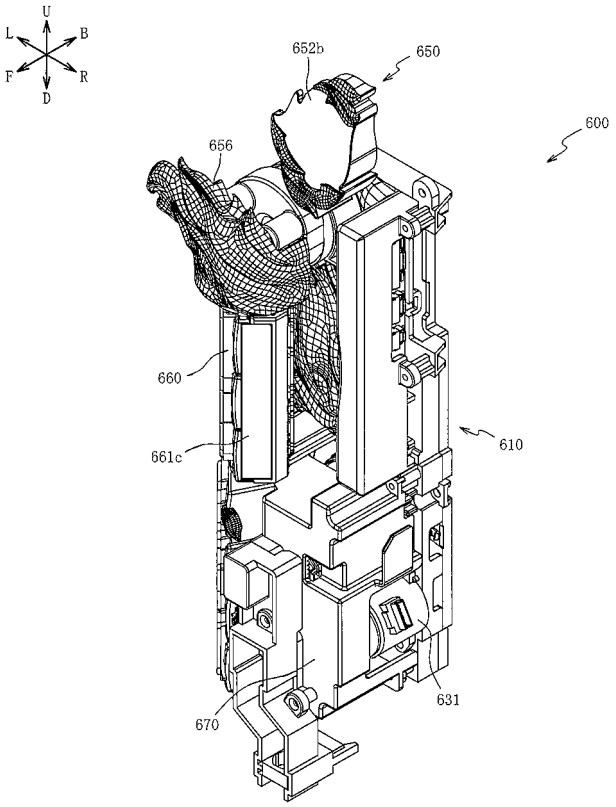
【図３４】



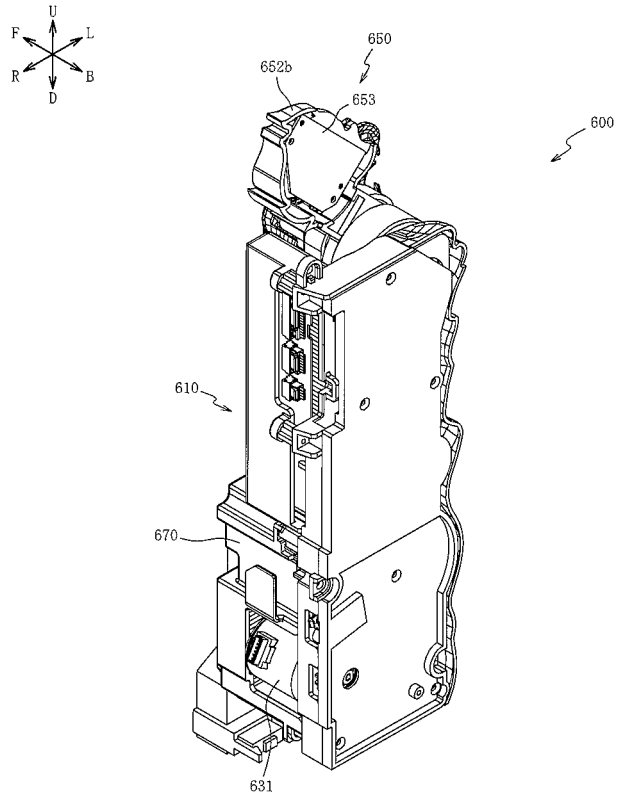
【図３５】



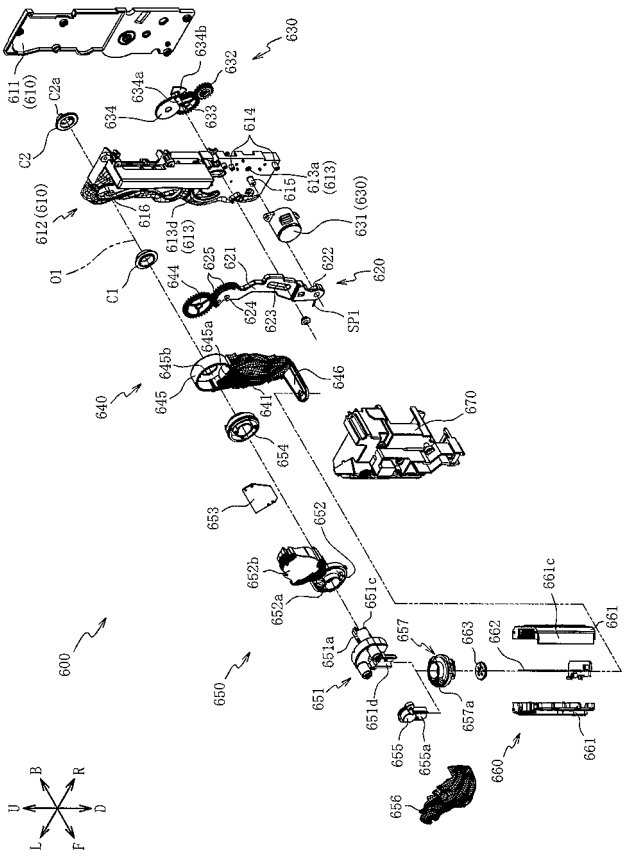
【図３６】



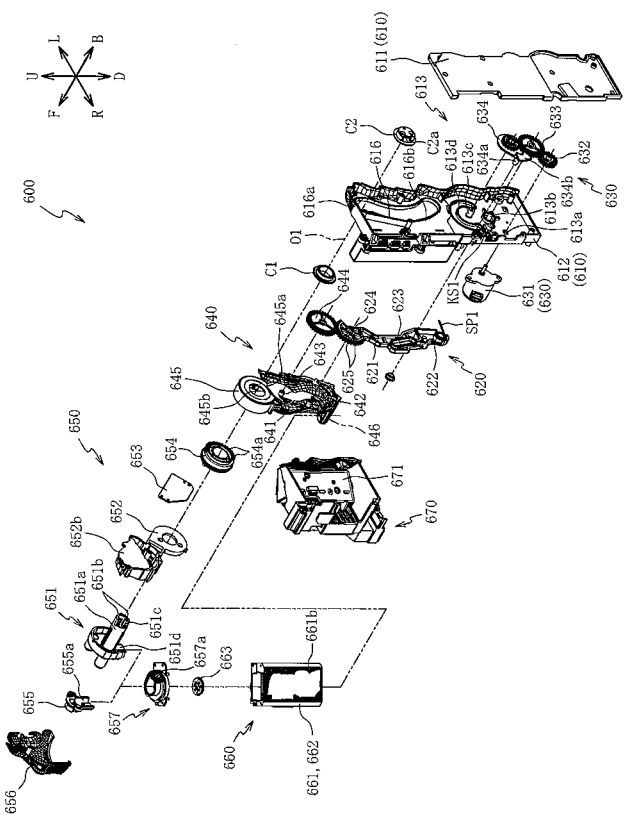
【図３７】



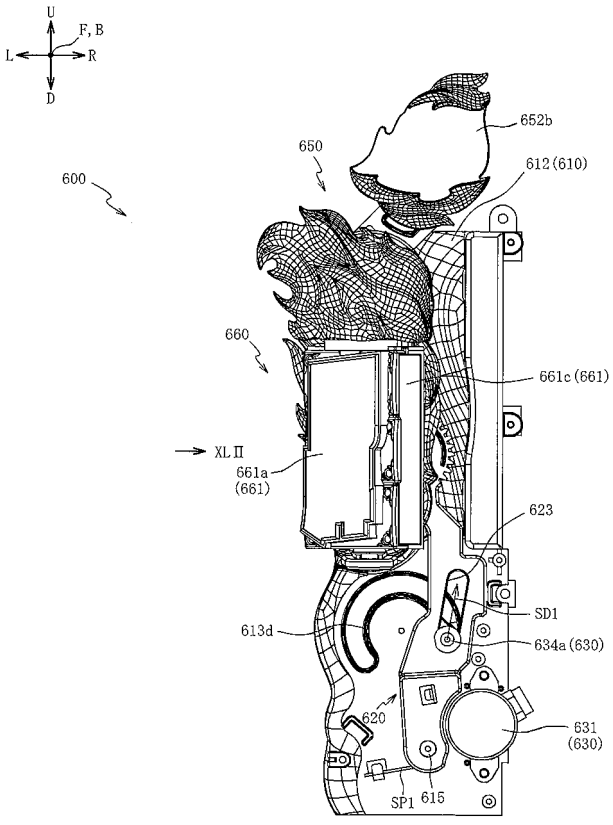
【図３８】



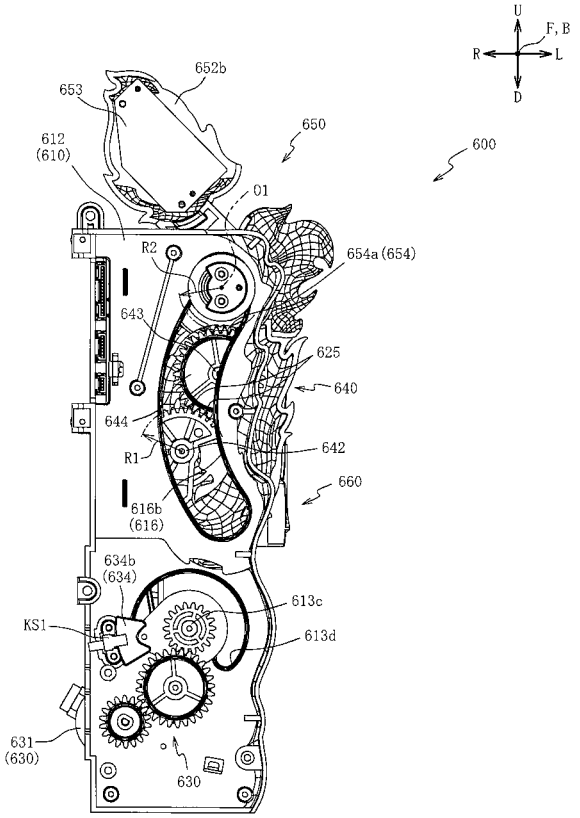
【図３９】



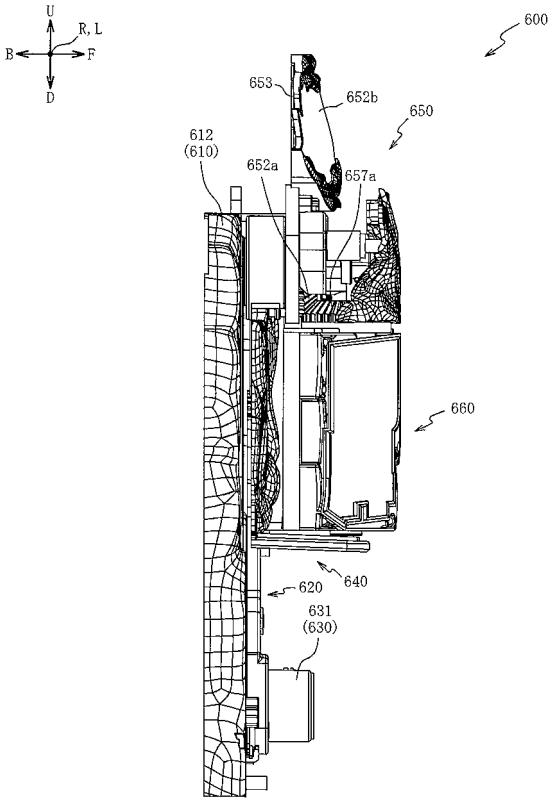
【図４０】



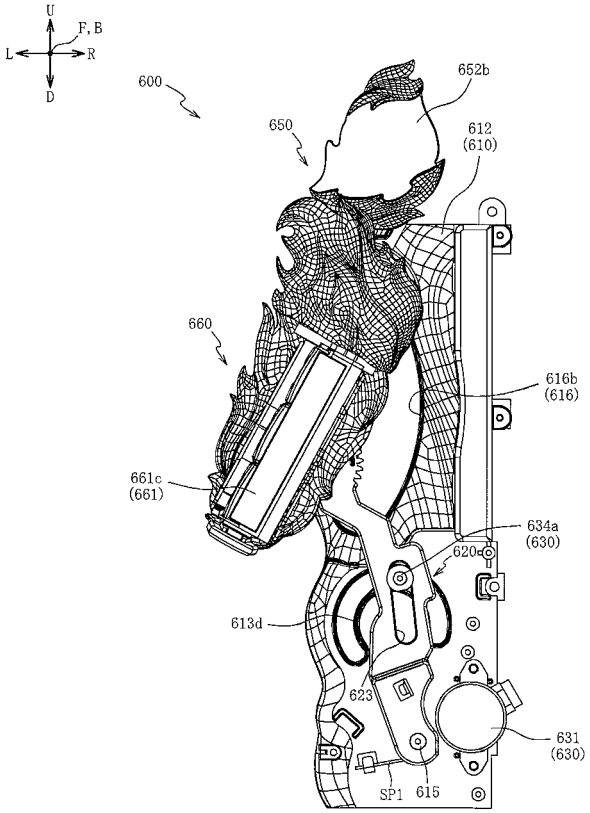
【図４１】



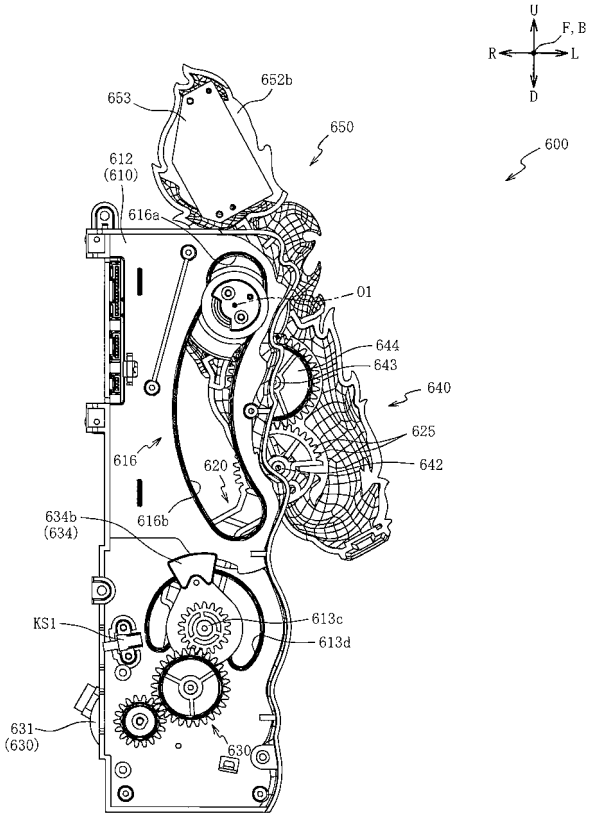
【図４２】



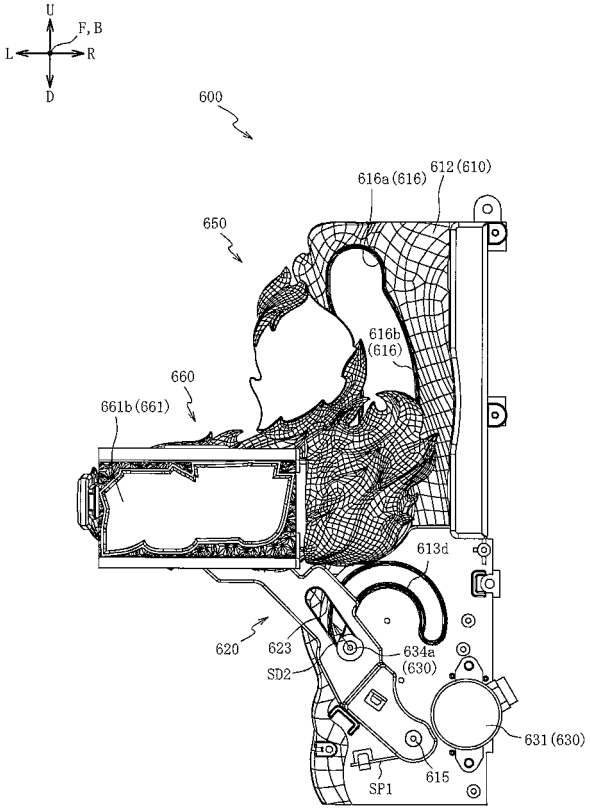
【図４３】



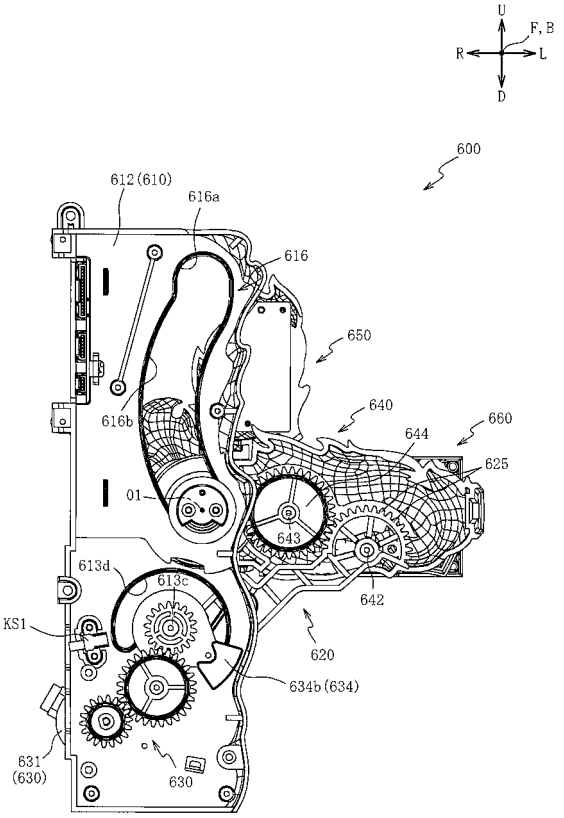
【図４４】



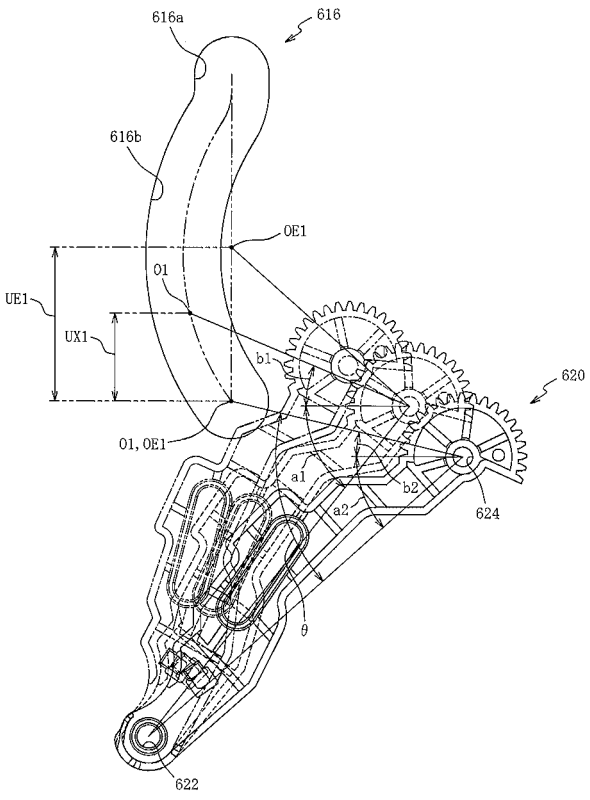
【図４５】



【図４６】



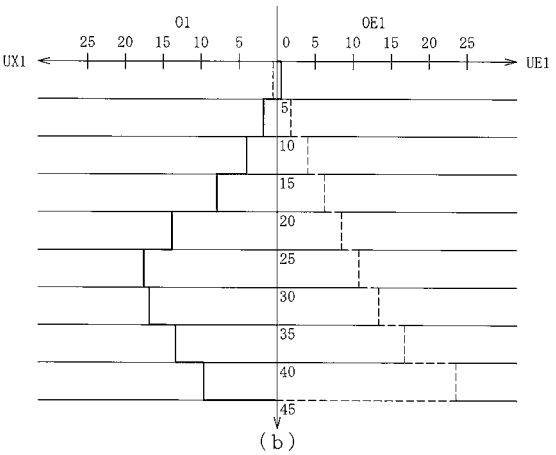
【図４７】



【図４８】

角度幅（度）	軸線O1の上下変位量UX1	仮想軸線OE1の上下変位量UE1
0～5	-0.524	-0.524
5～10	1.815	1.815
10～15	4.060	4.060
15～20	7.935	6.261
20～25	13.831	8.468
25～30	17.535	10.768
30～35	16.834	13.347
35～40	13.364	16.758
40～45	9.674	23.526

（a）

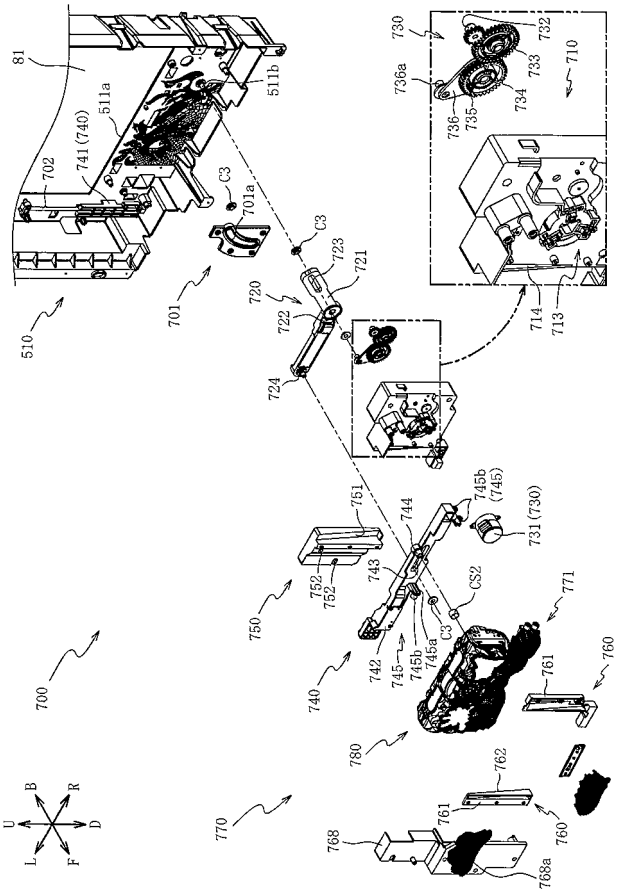


（b）

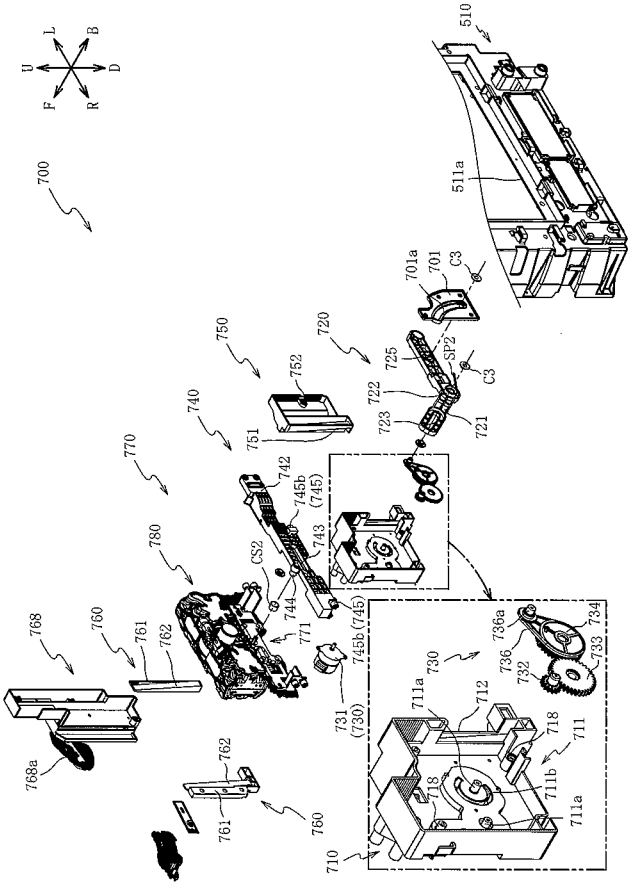
【図４９】

角度幅（度）	角度θの変化量（度）
0～5	13.23
5～10	13.70
10～15	13.73
15～20	17.92
20～25	20.86
25～30	20.07
30～35	16.35
35～40	11.62
40～45	7.42

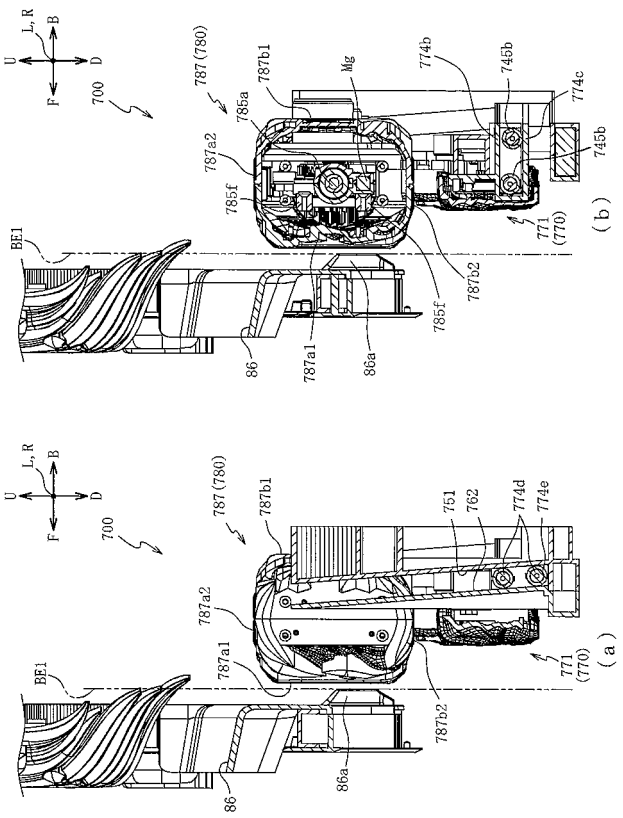
【図５０】



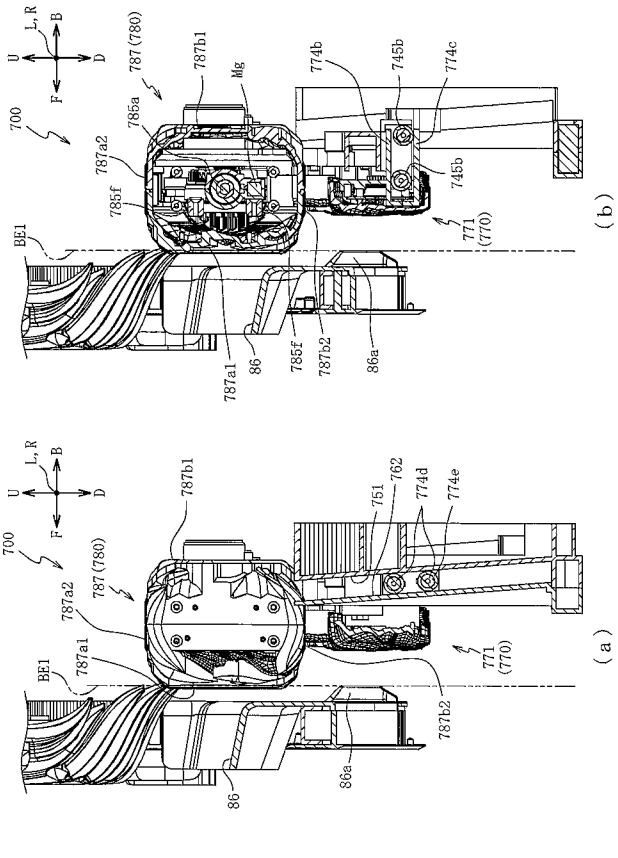
【図５１】



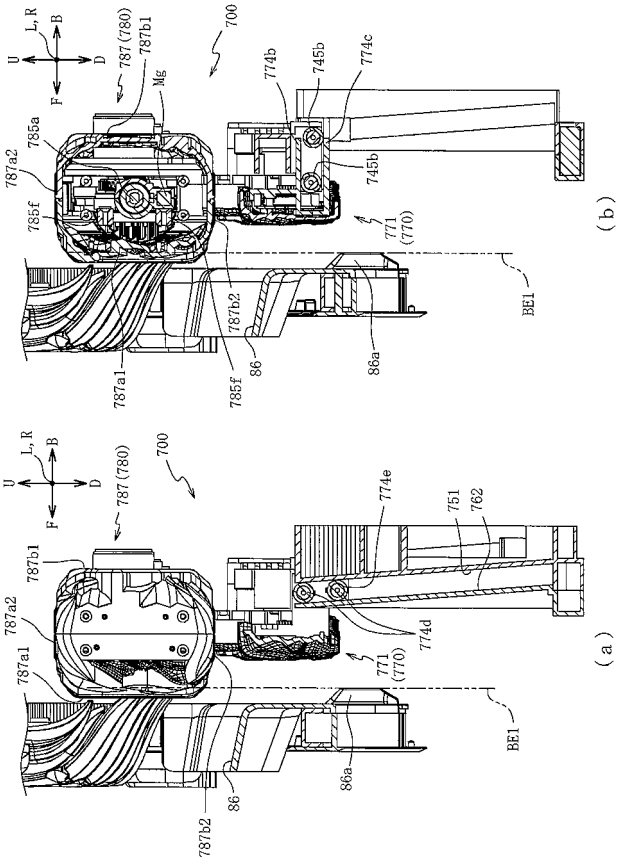
【図５２】



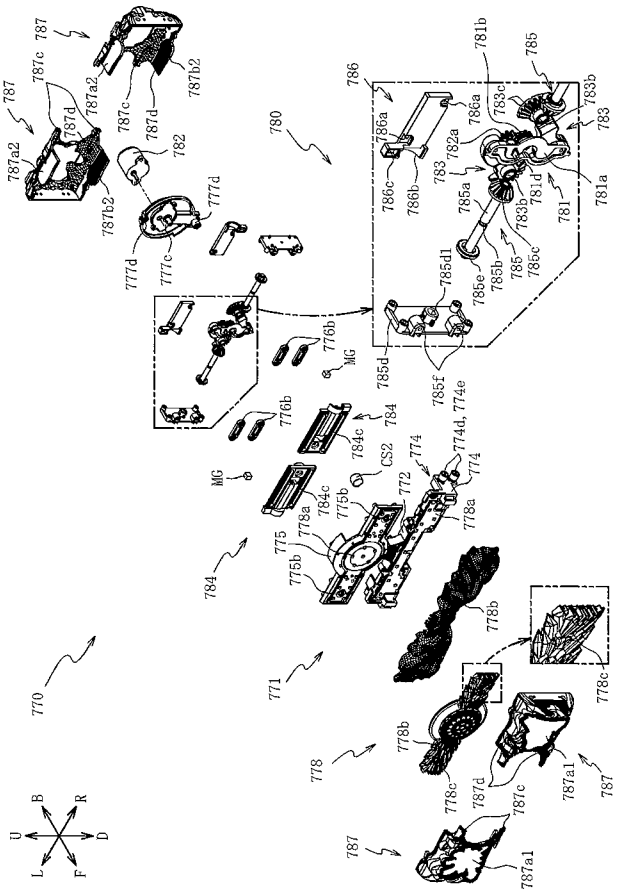
【図５３】



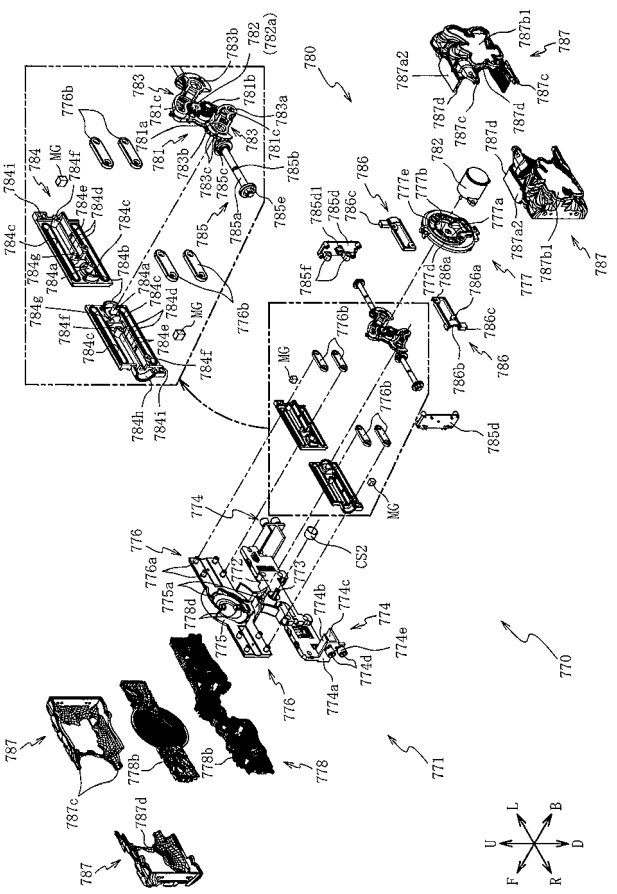
【図５４】



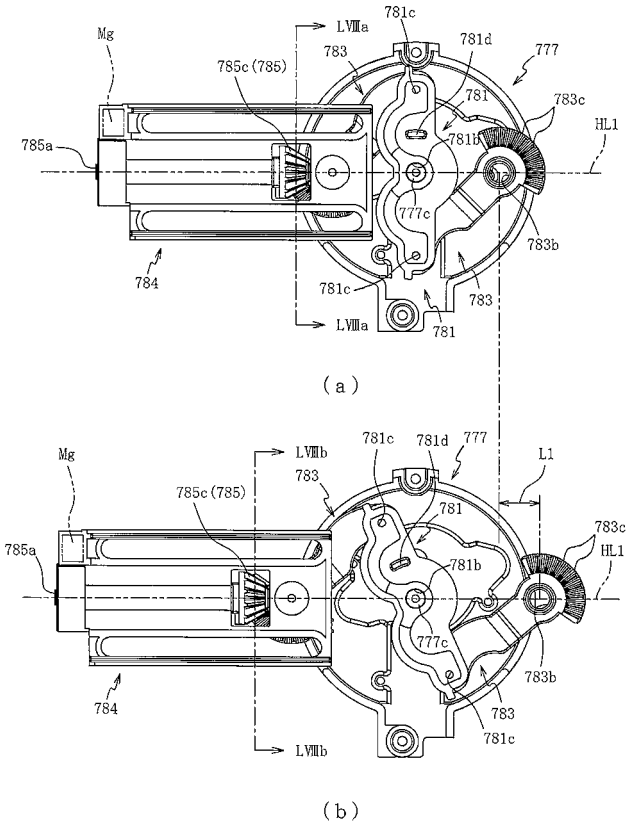
【図５５】



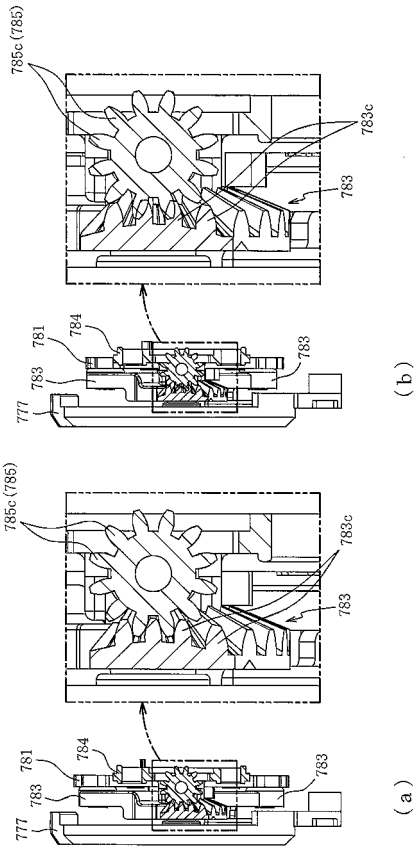
【図５６】



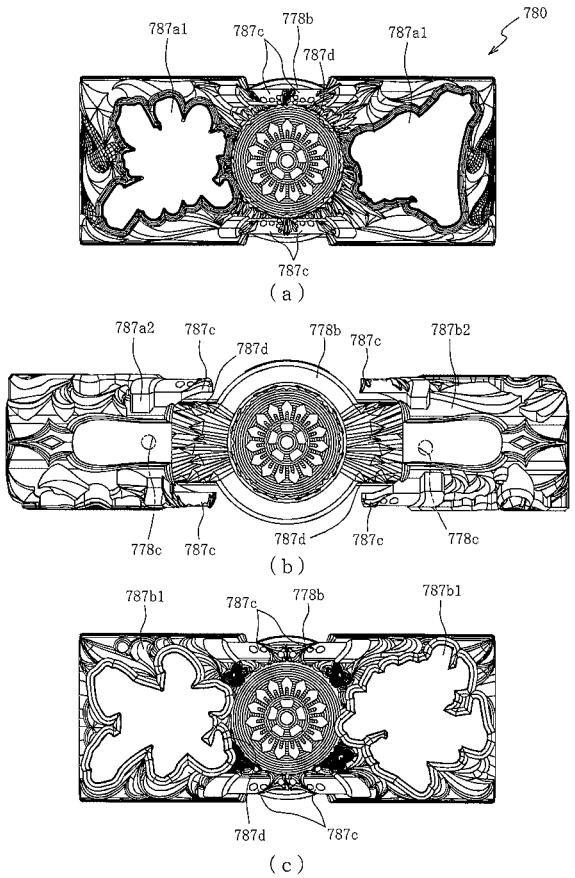
【図５７】



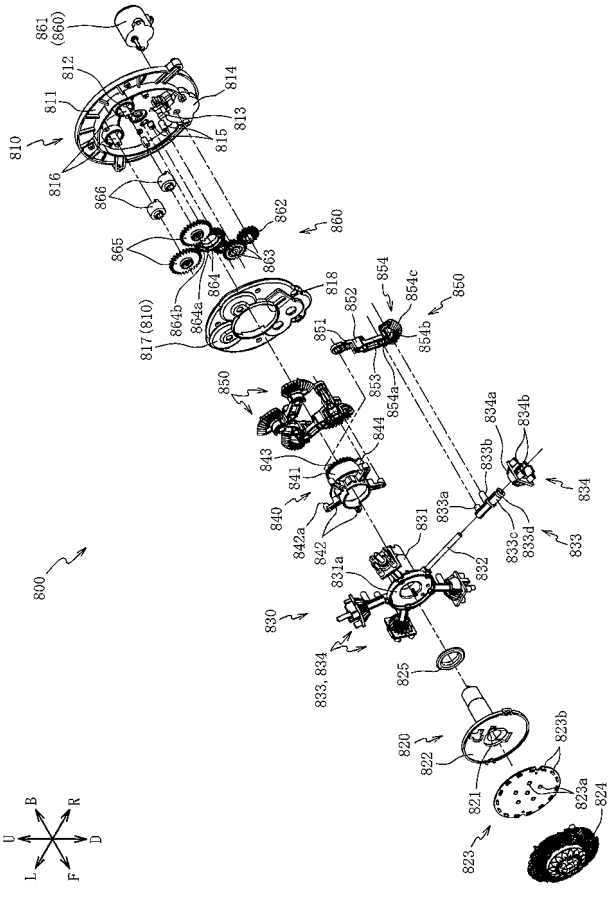
【図５８】



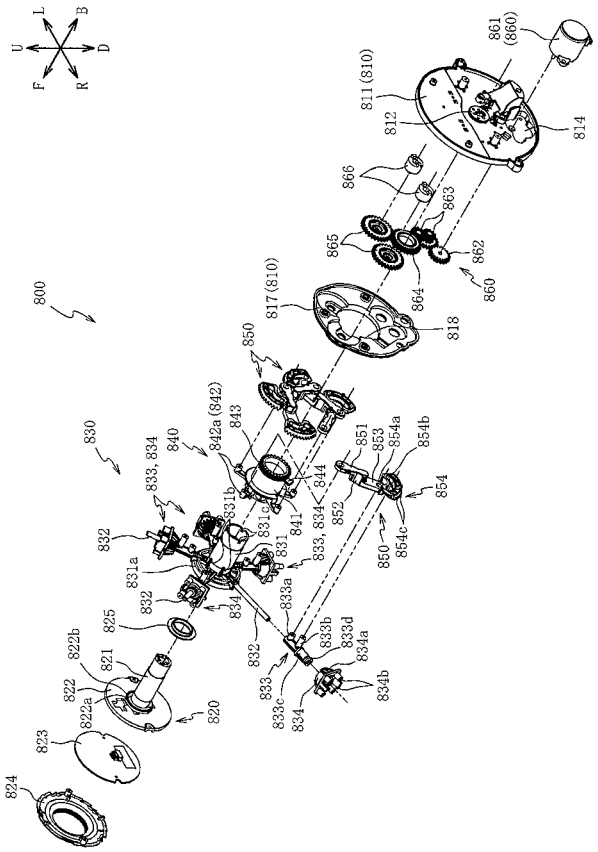
【図５９】



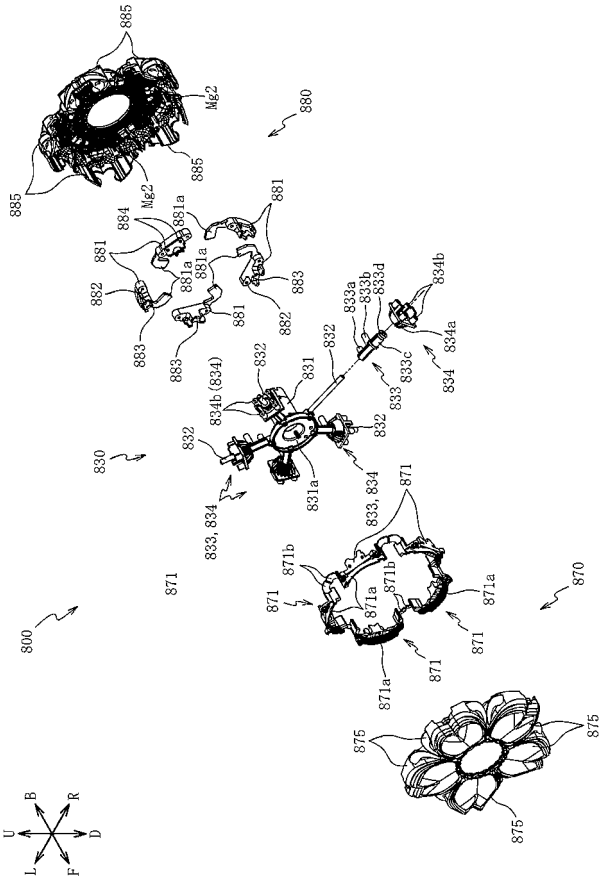
【図６０】



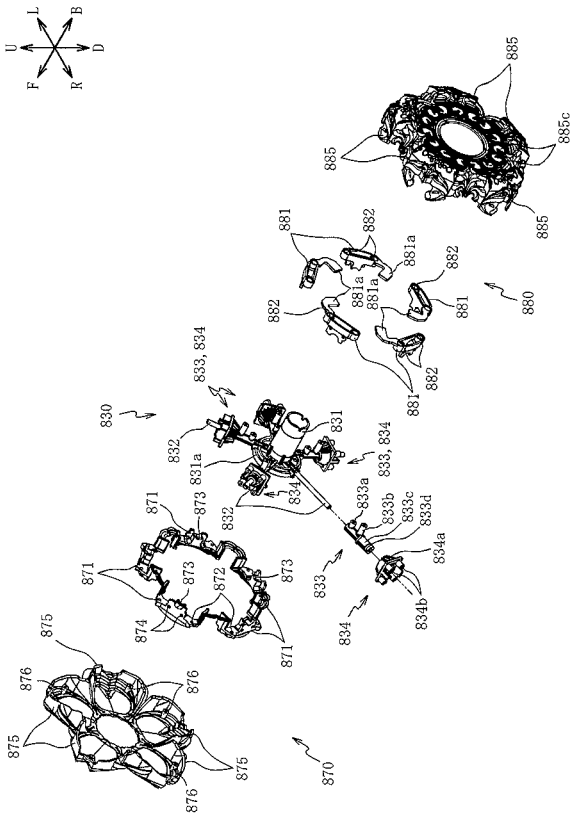
【図６１】



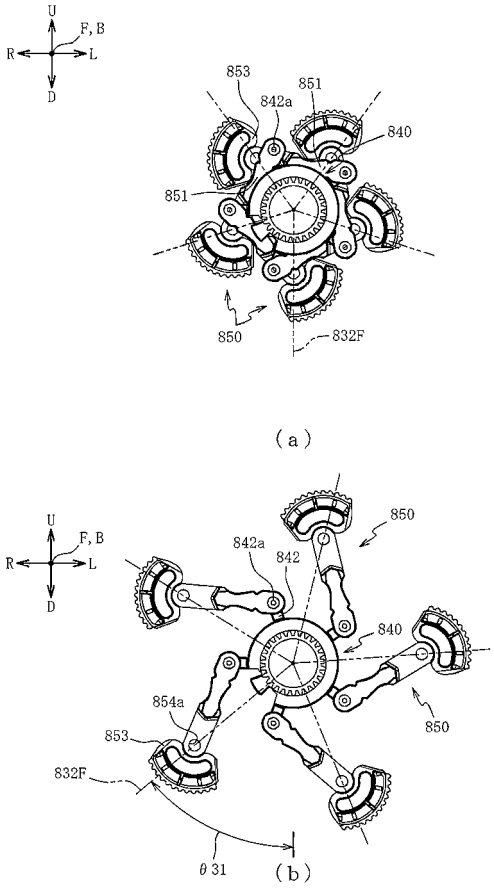
【図６２】



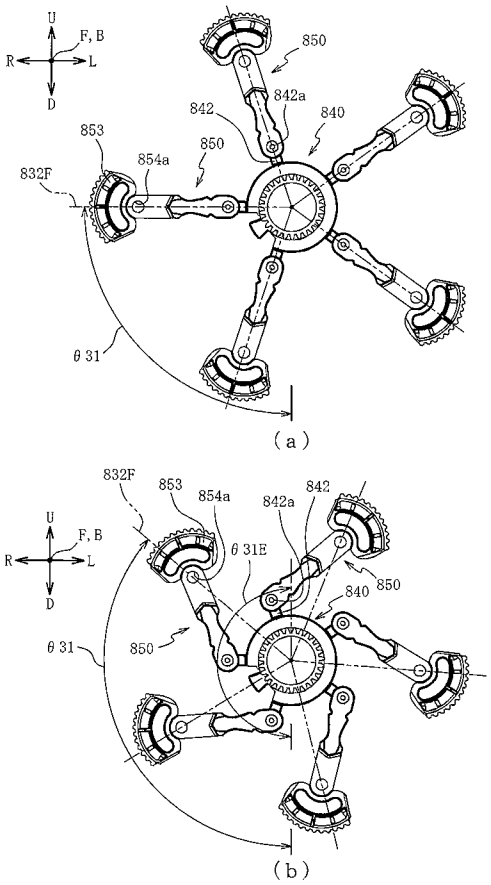
【図６３】



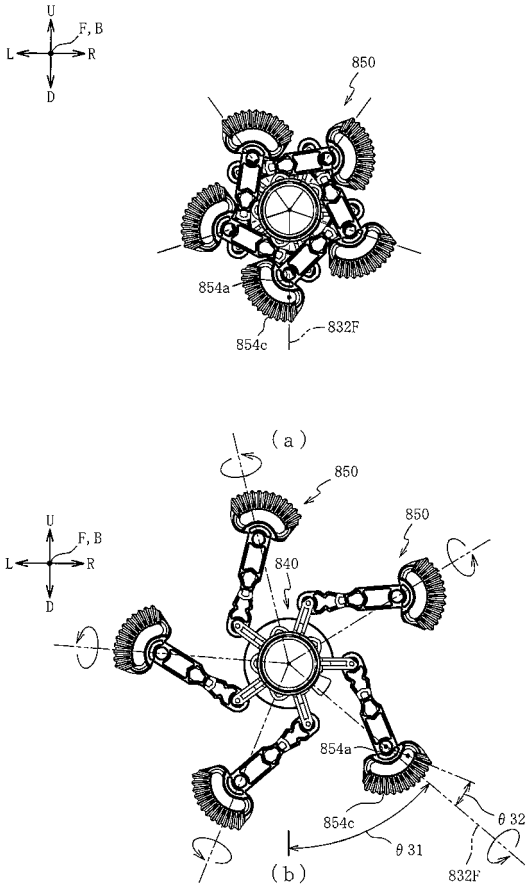
【図６４】



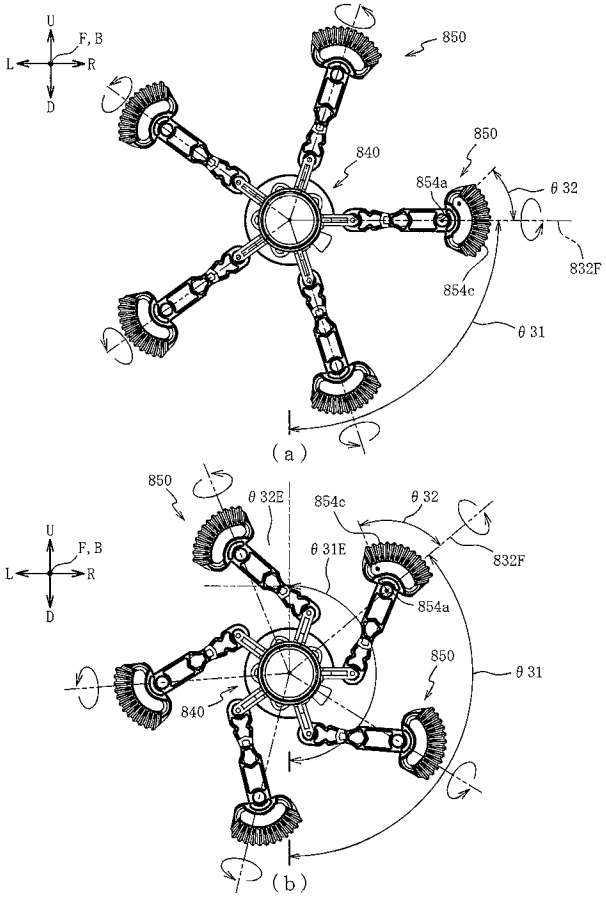
【図６５】



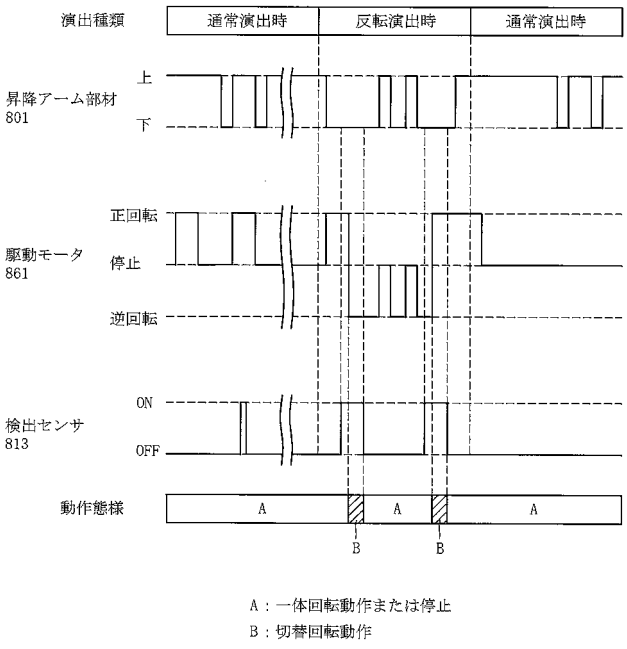
【図６６】



【図６７】

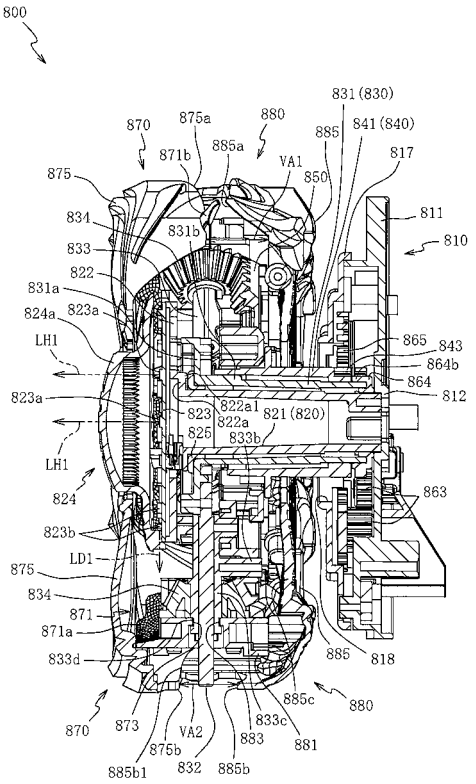


【図６８】

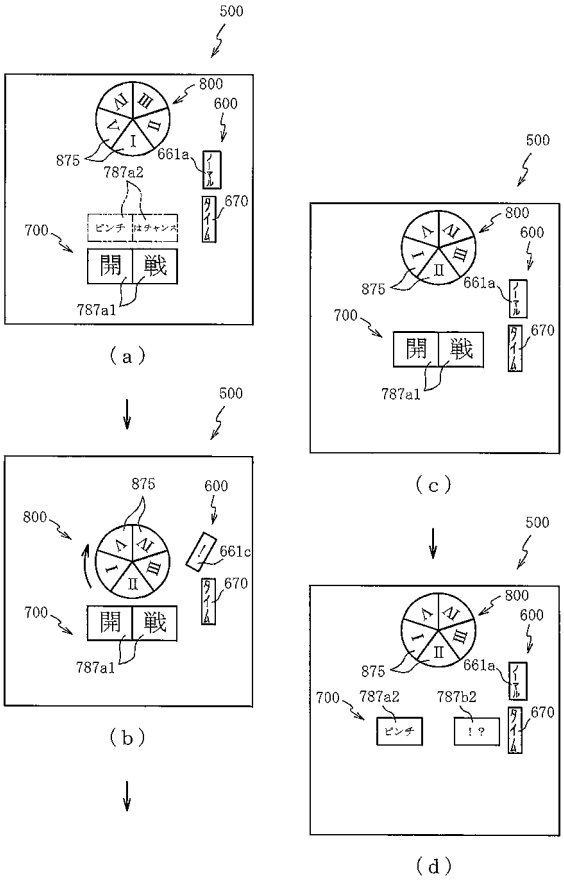


A：一体回転動作または停止
B：切替回転動作

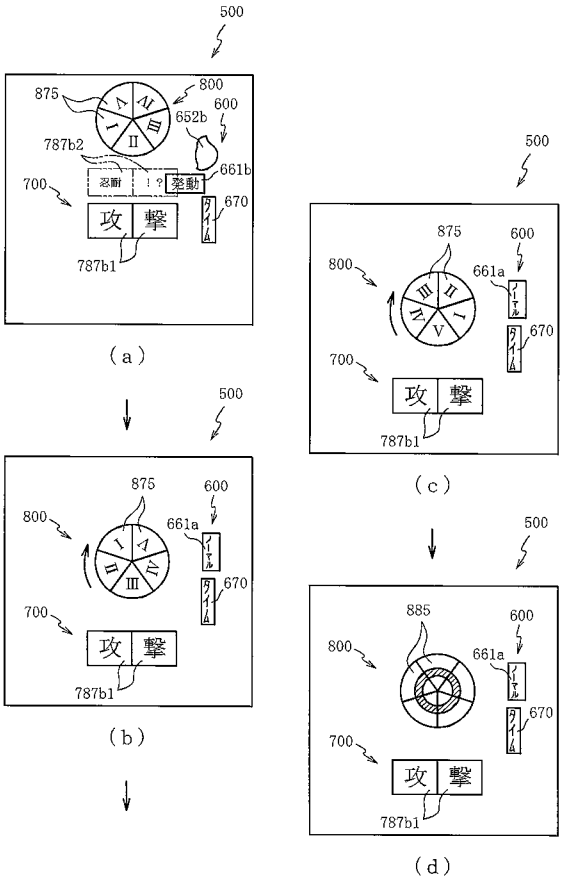
【図６９】



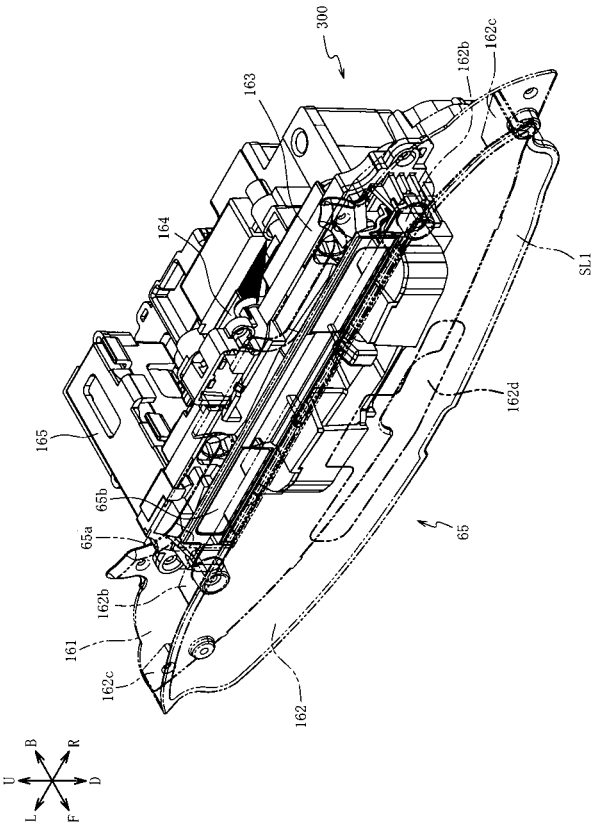
【図７０】



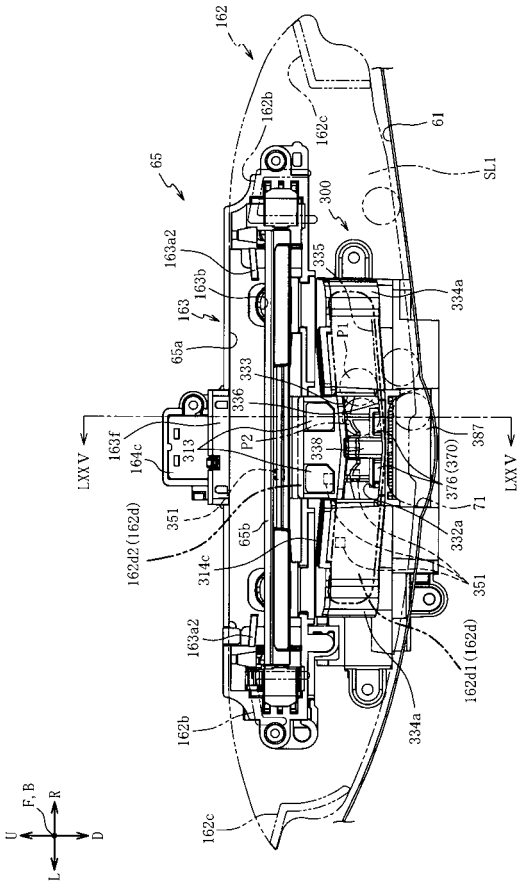
【図７１】



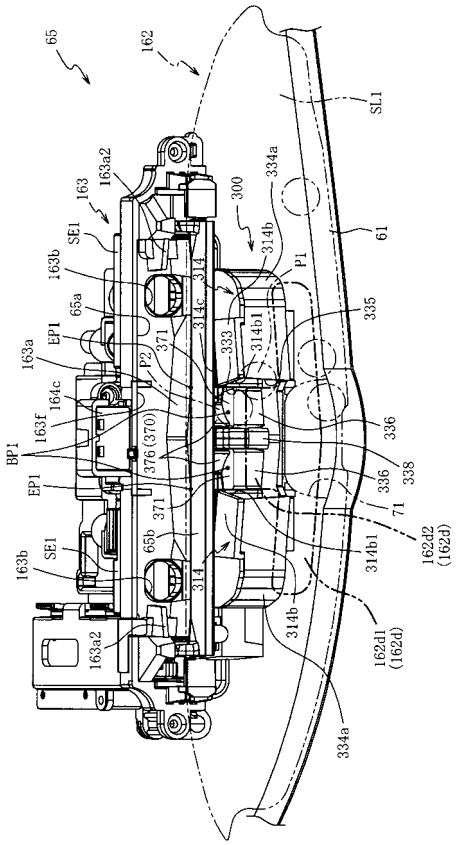
【図７２】



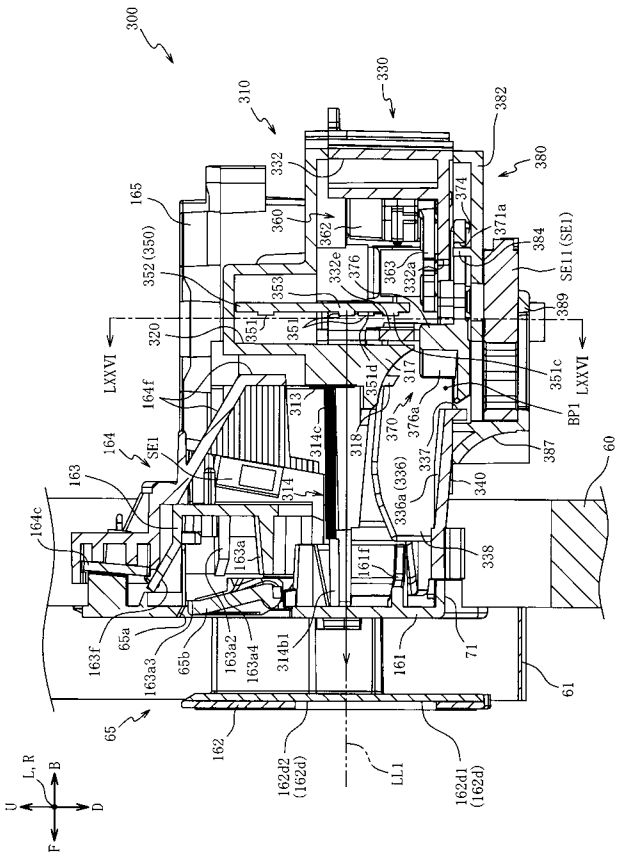
【図７３】



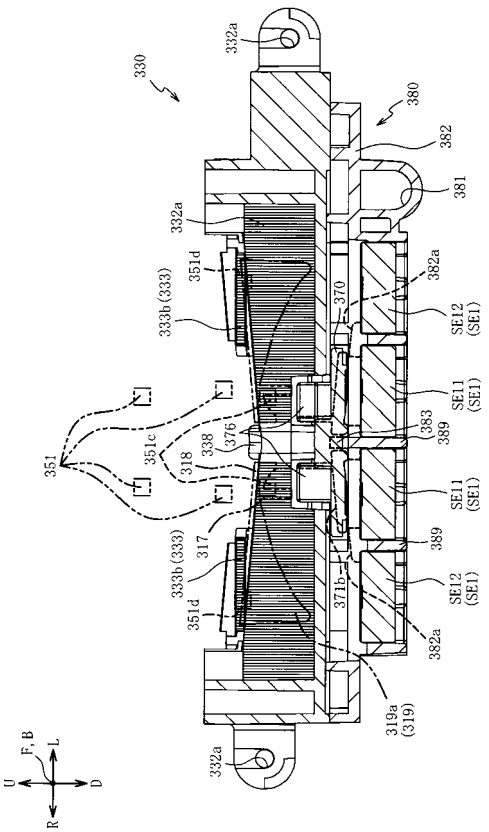
【図７４】



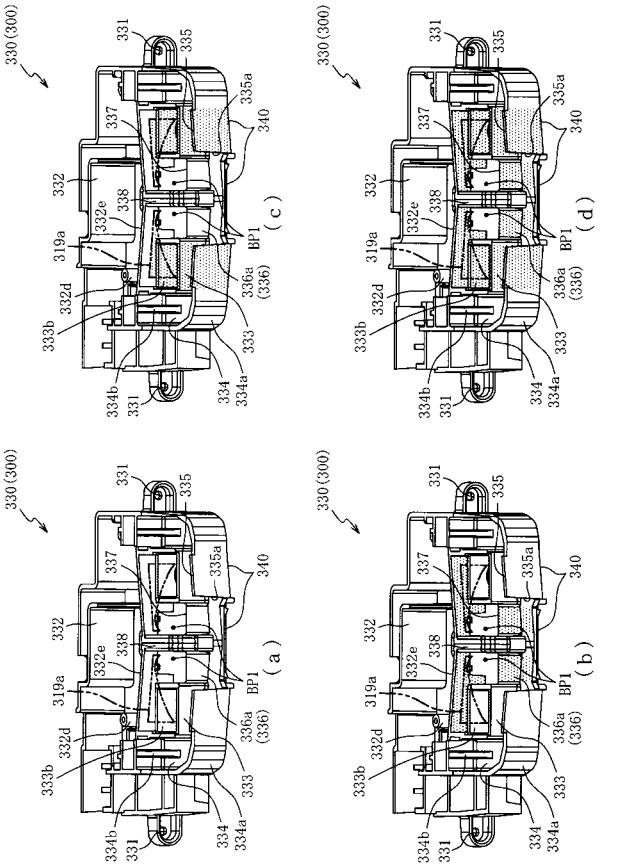
【図７５】



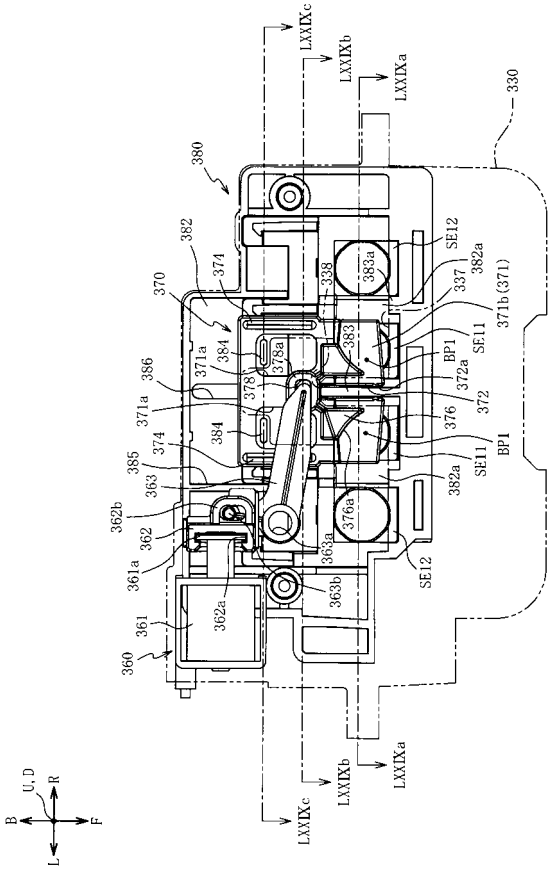
【図７６】



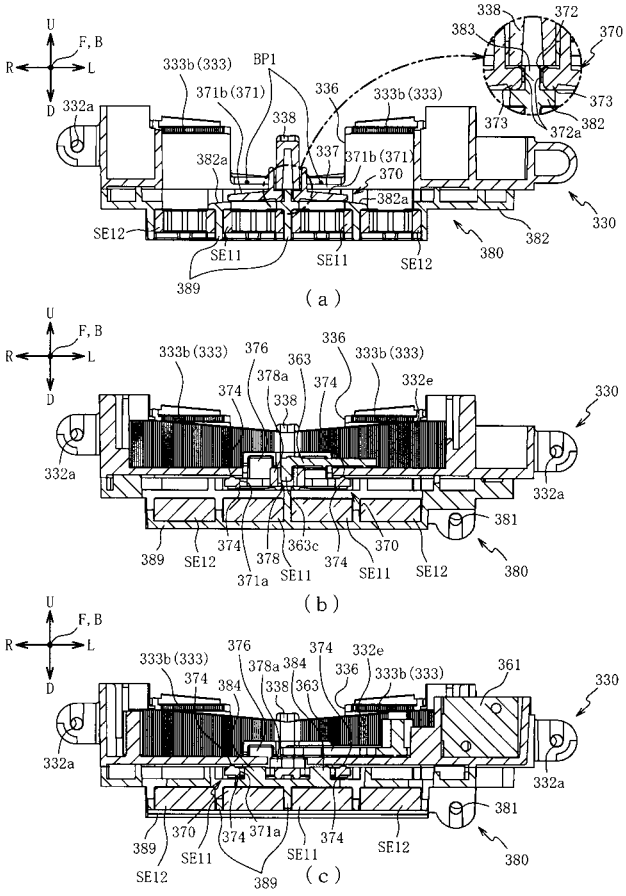
【図７７】



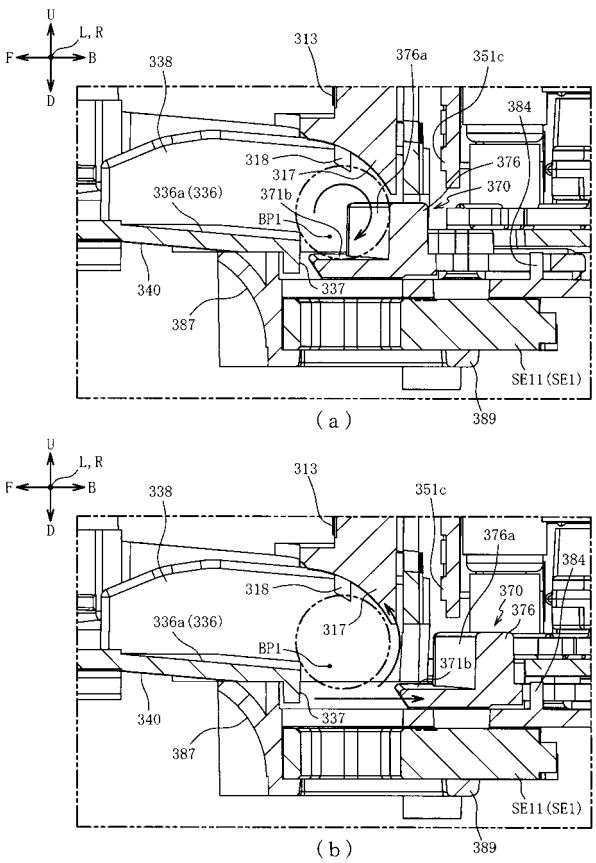
【図７８】



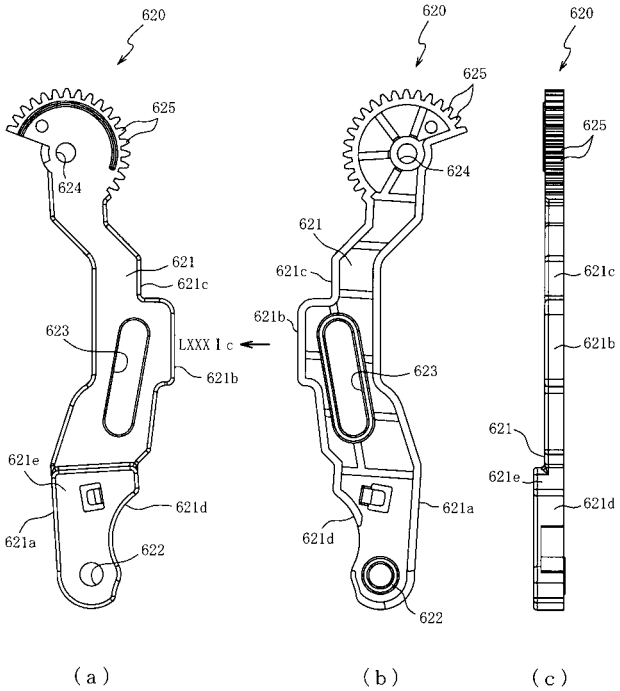
【図７９】



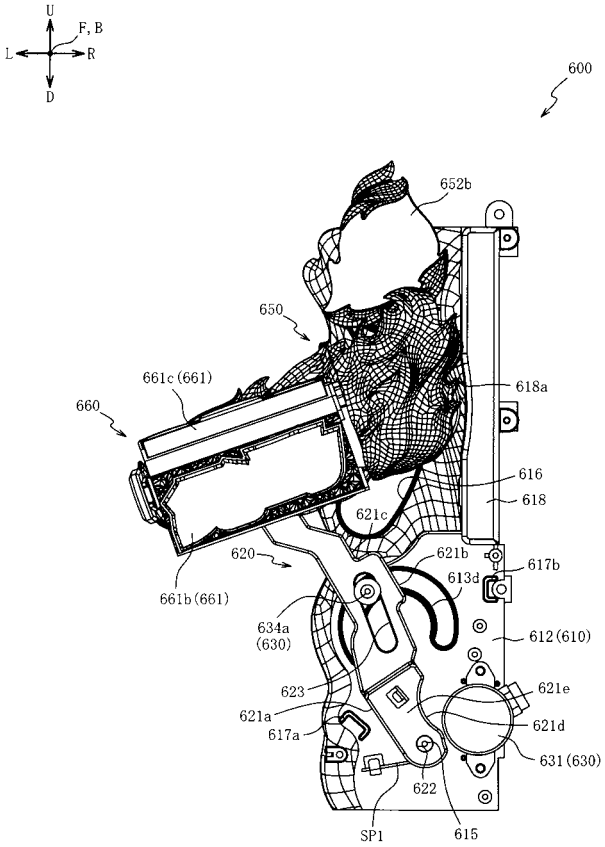
【図８０】



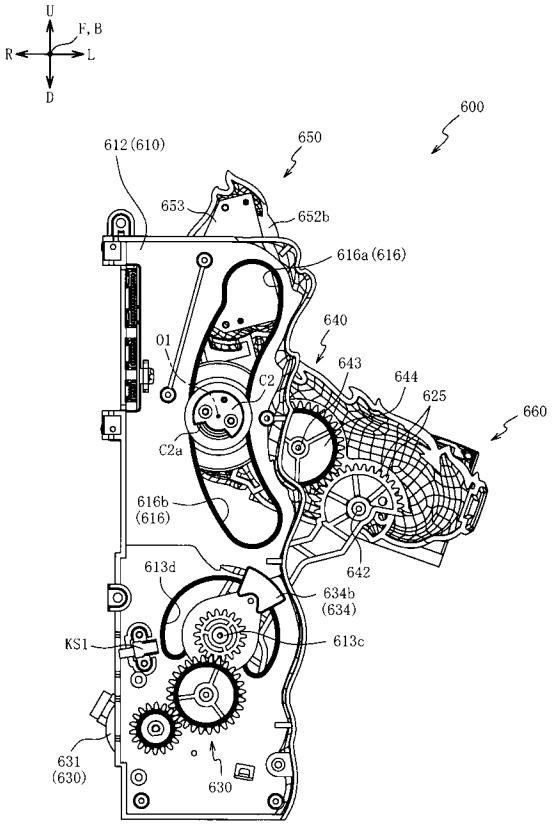
【図８１】



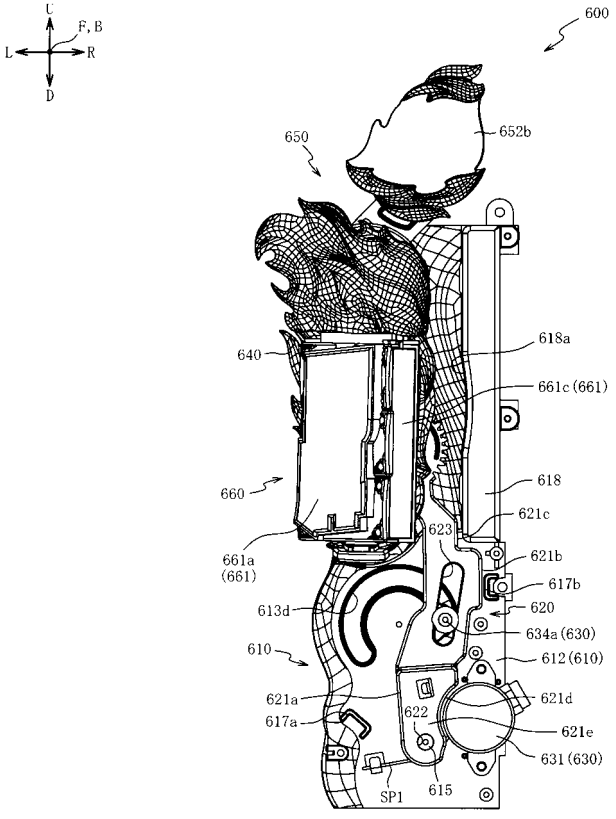
【図８２】



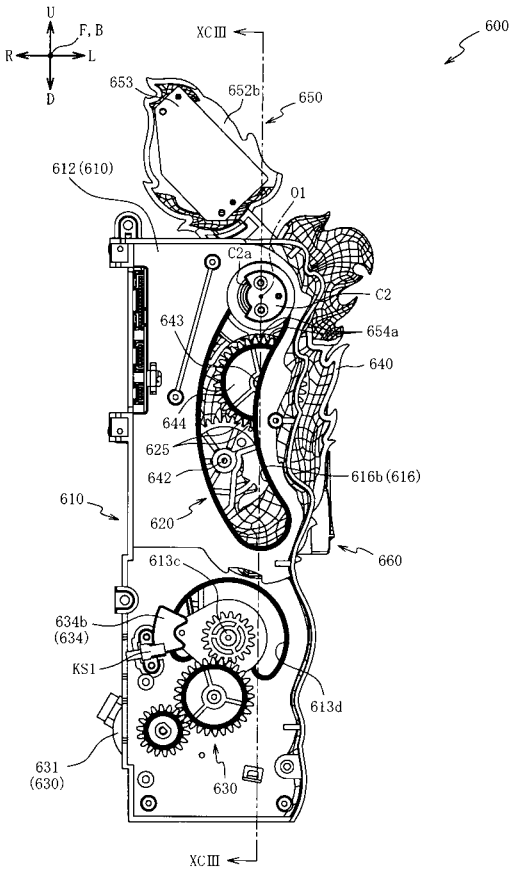
【図８３】



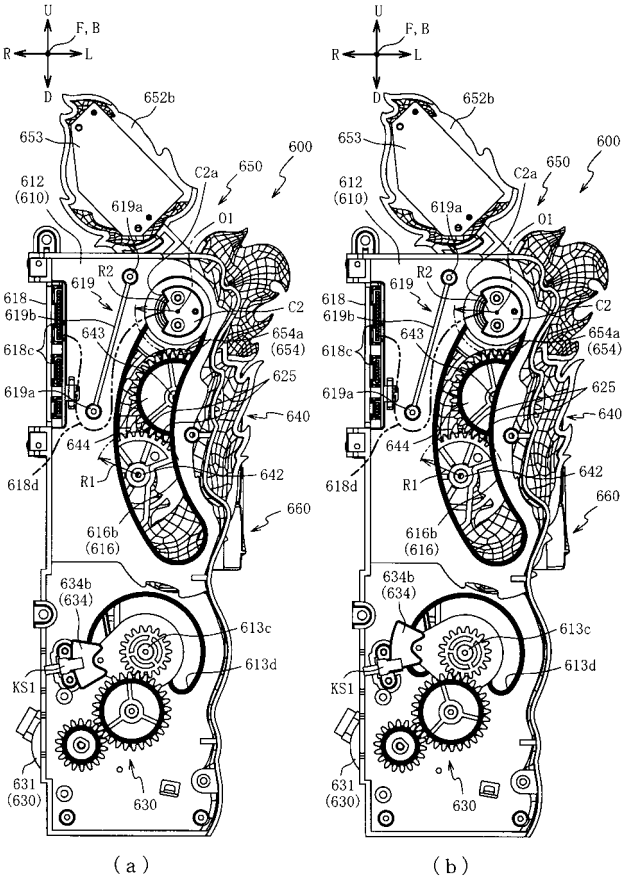
【図８４】



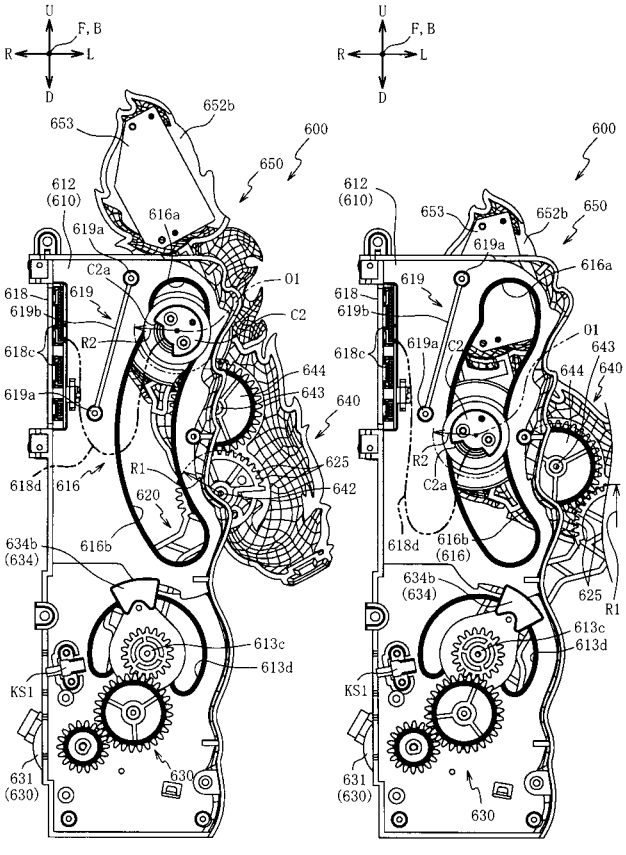
【図８５】



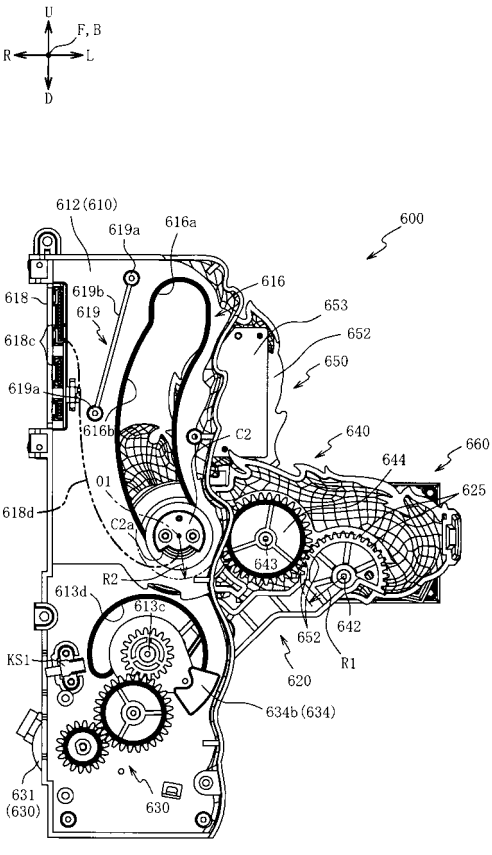
【図８６】



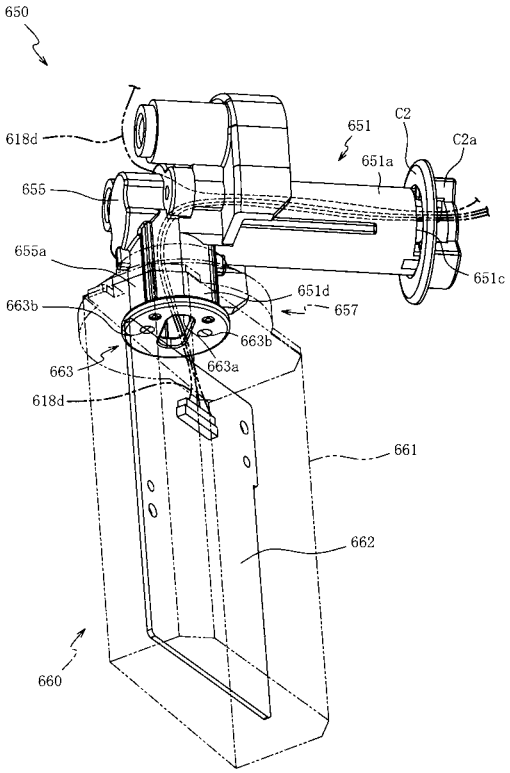
【図８７】



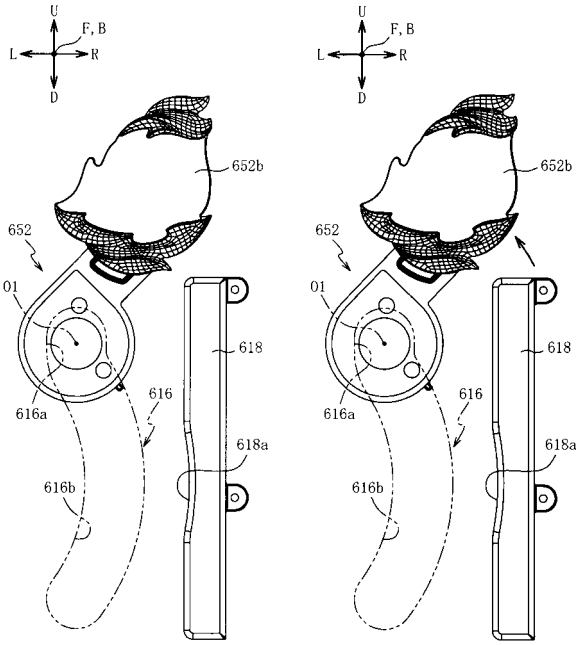
【図８８】



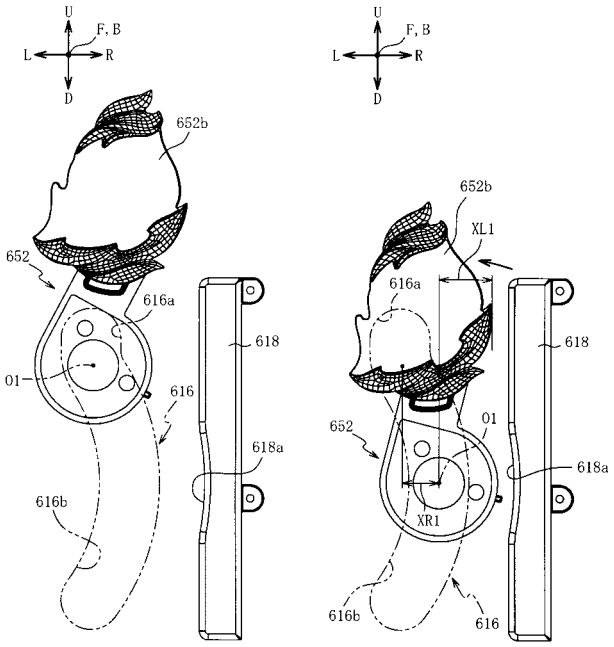
【図８９】



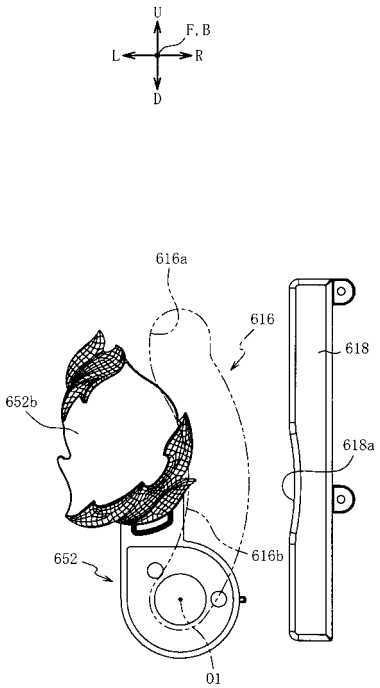
【図９０】



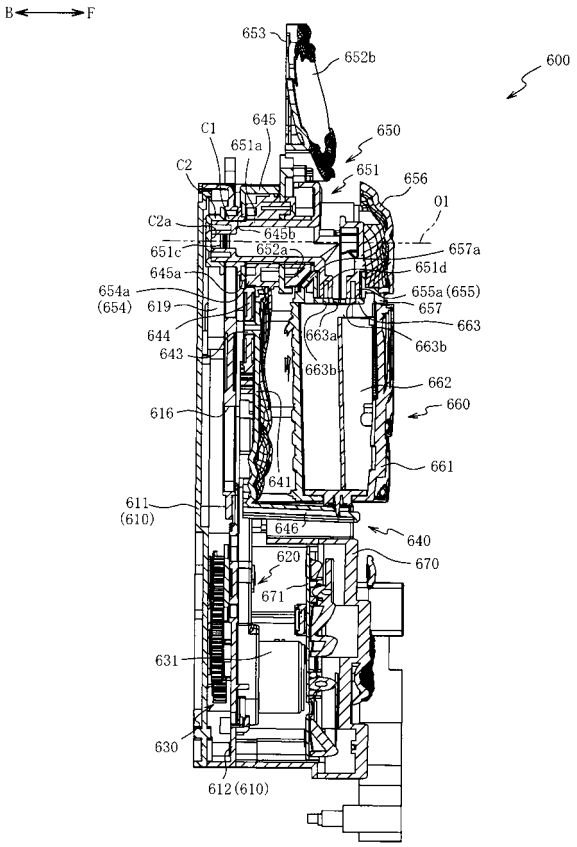
【図９１】



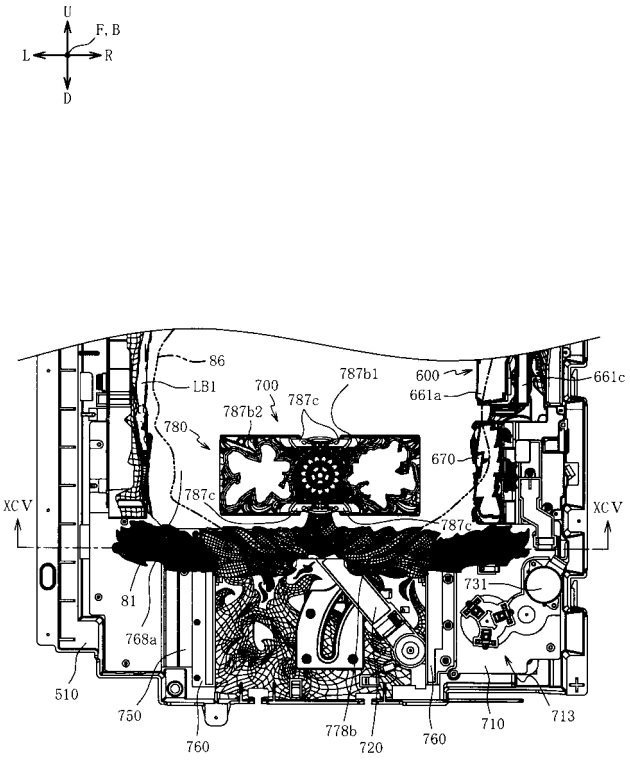
【図９２】



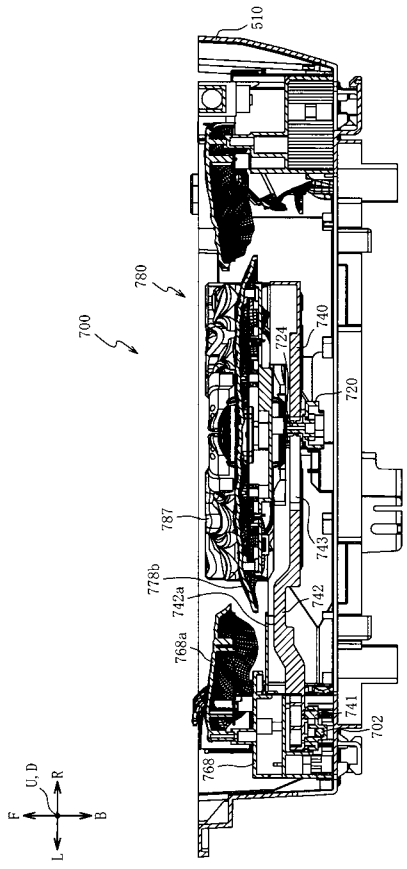
【図９３】



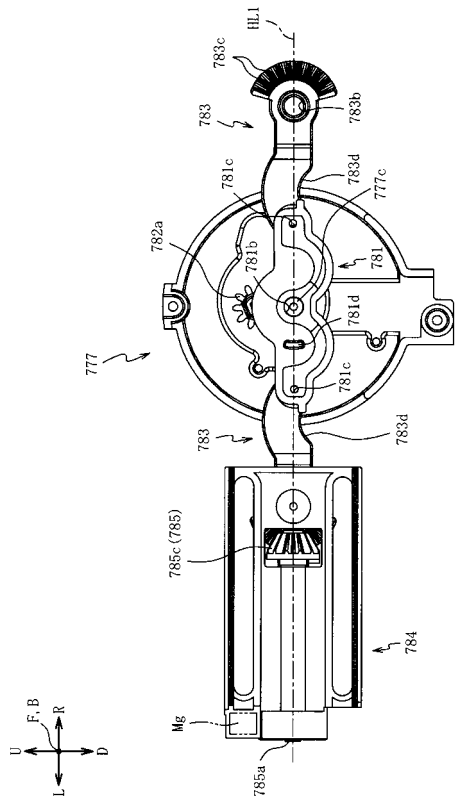
【図９４】



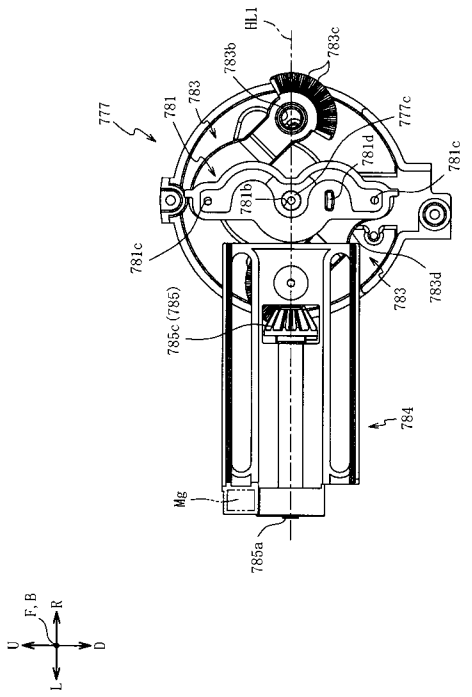
【図９５】



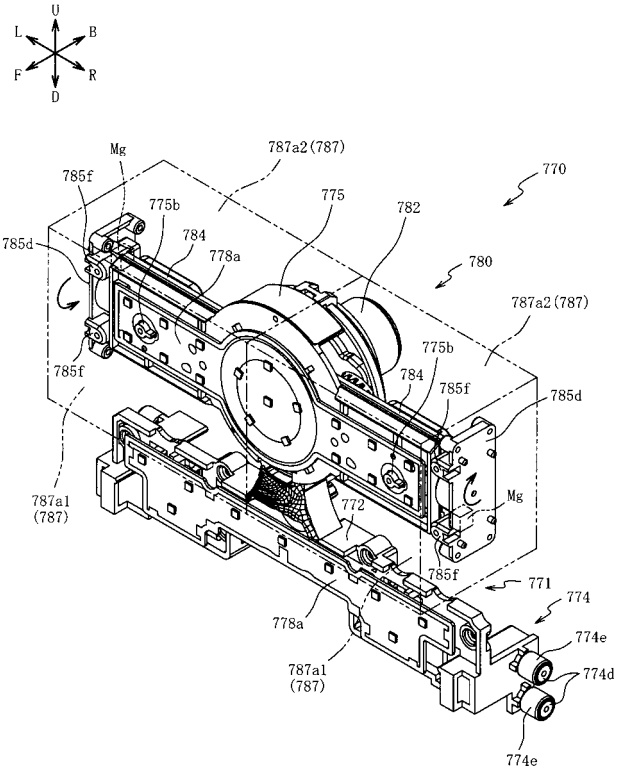
【図９６】



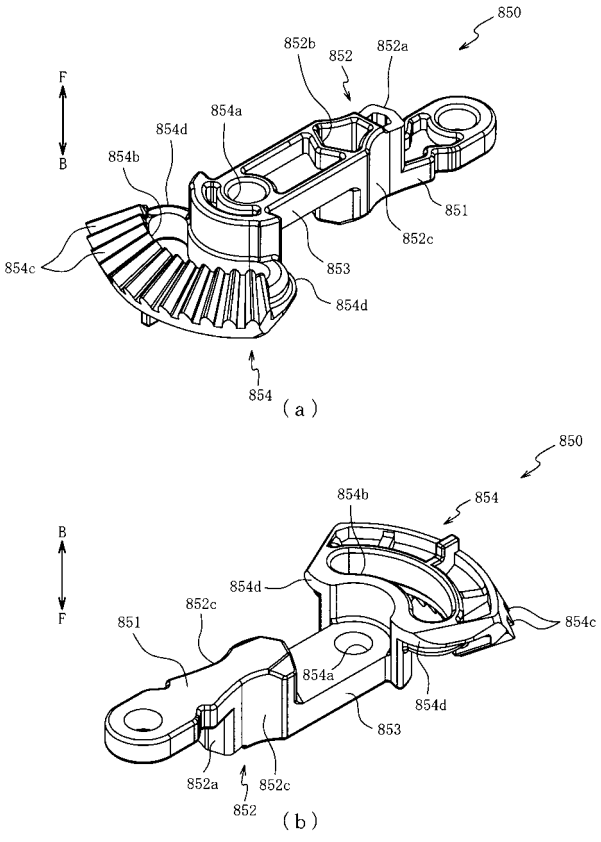
【図９７】



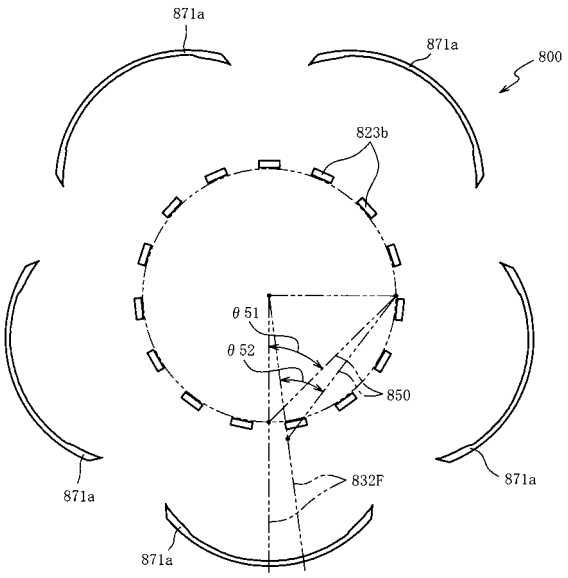
【図９８】



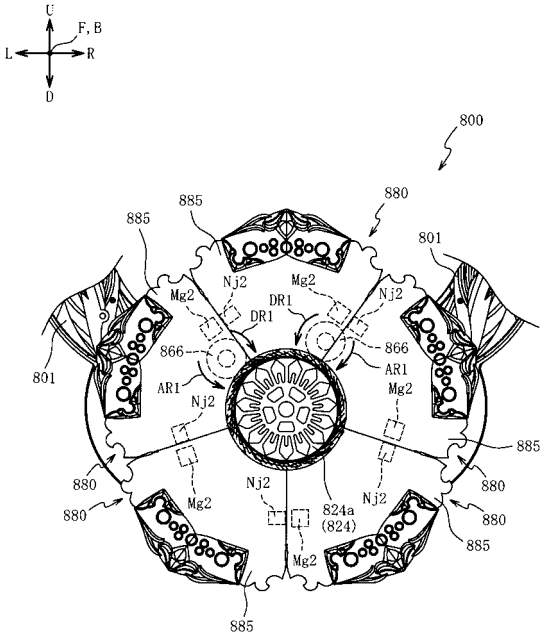
【図９９】



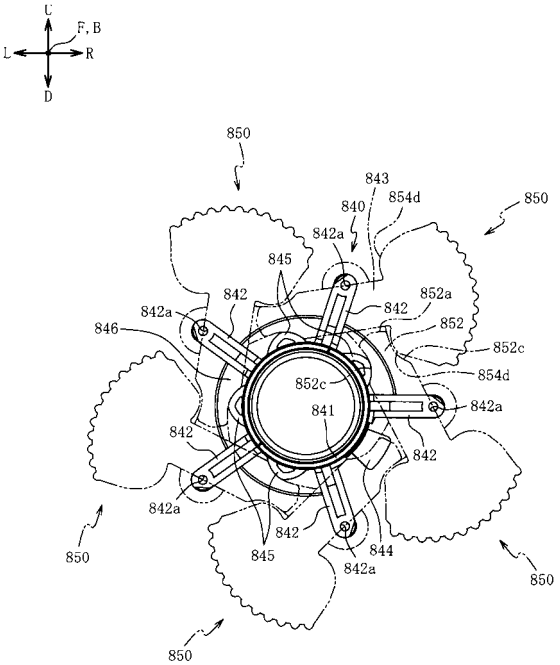
【図１００】



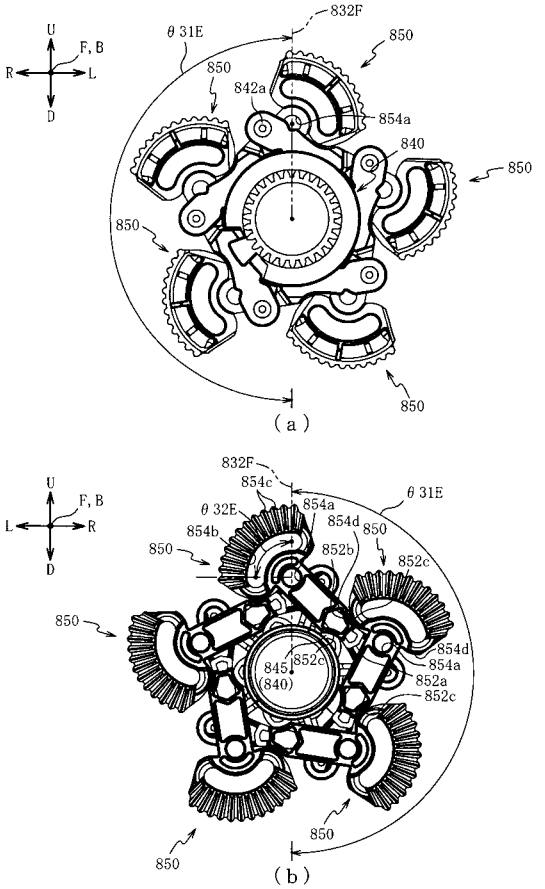
【図１０１】



【図１０２】



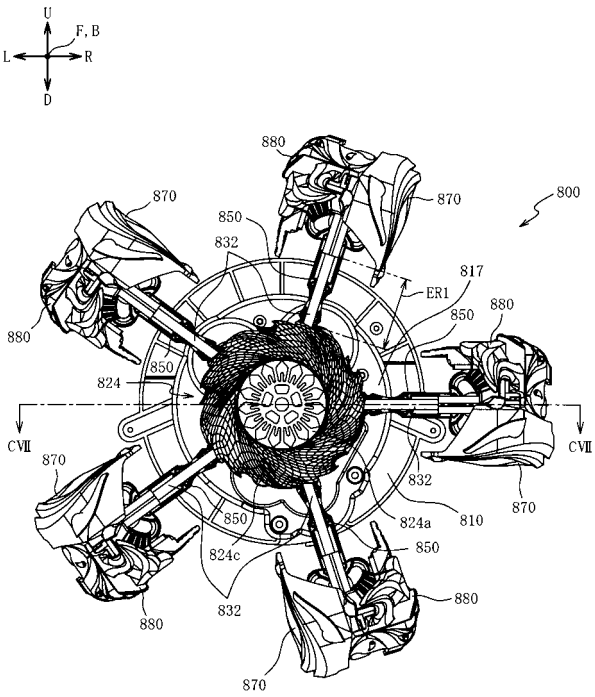
【図１０３】



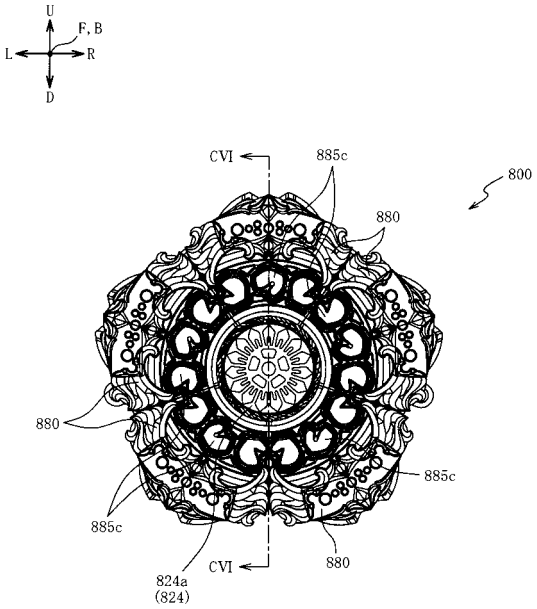
（ａ）

（ｂ）

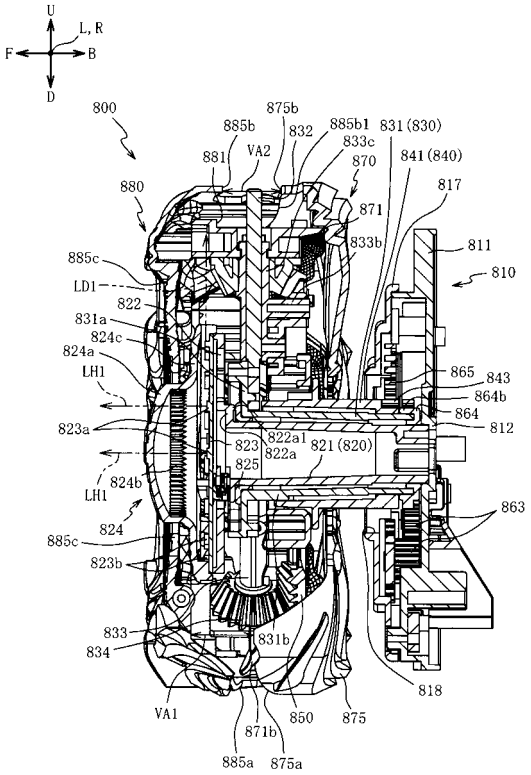
【図１０４】



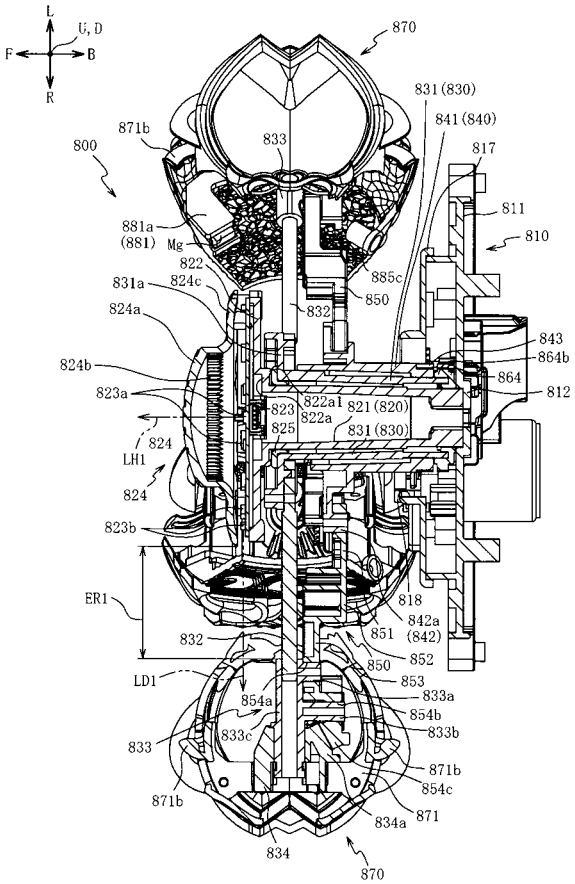
【図１０５】



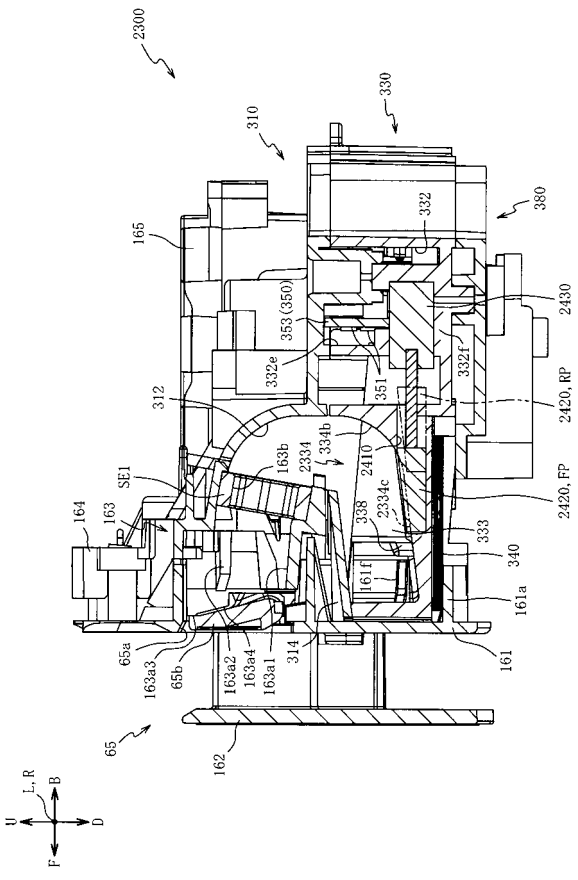
【図１０６】



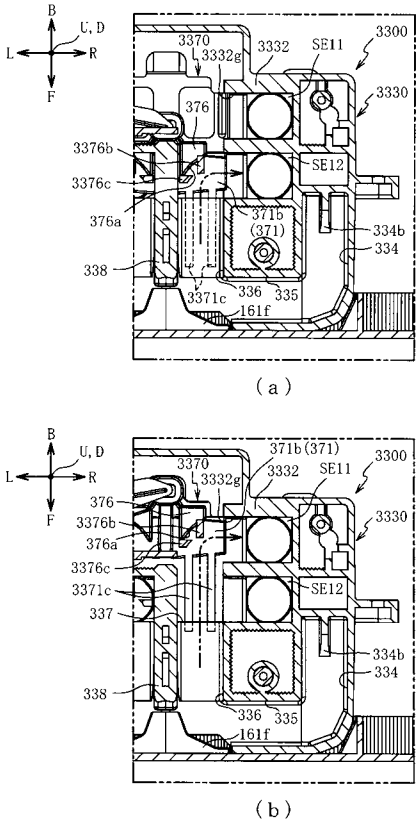
【図１０７】



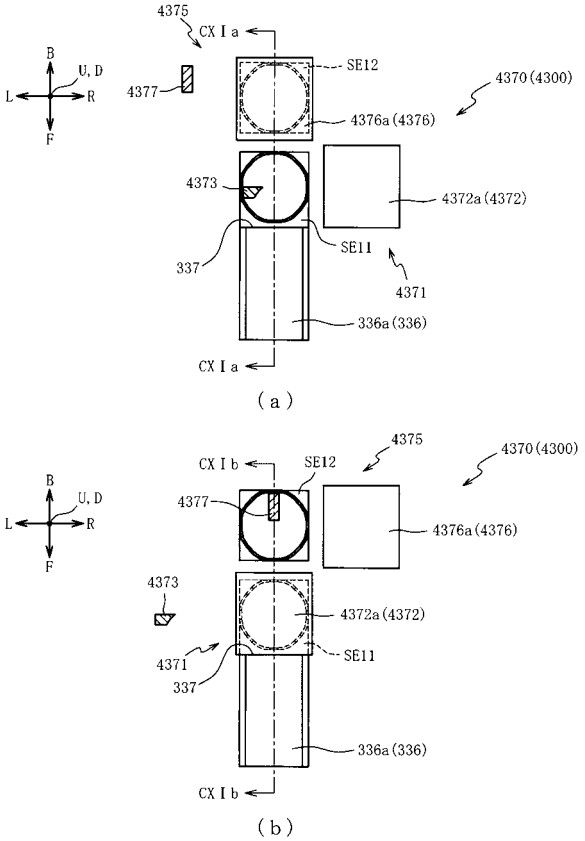
【図１０８】



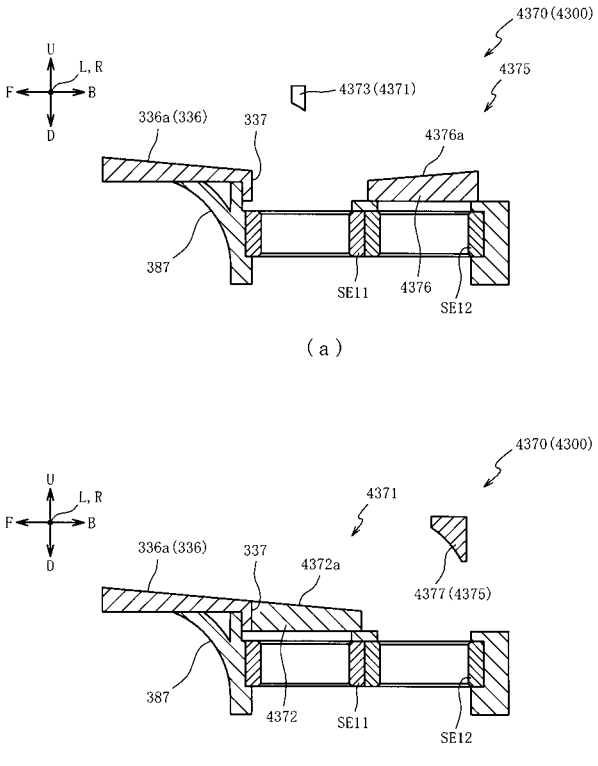
【図１０９】



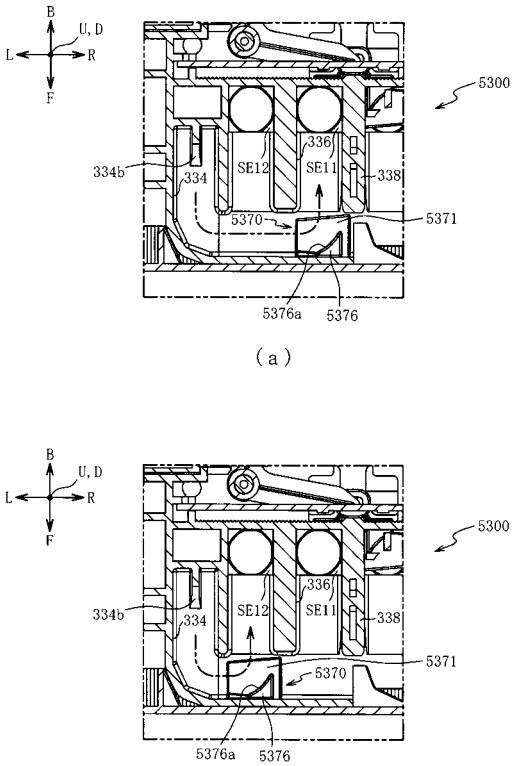
【図１１０】



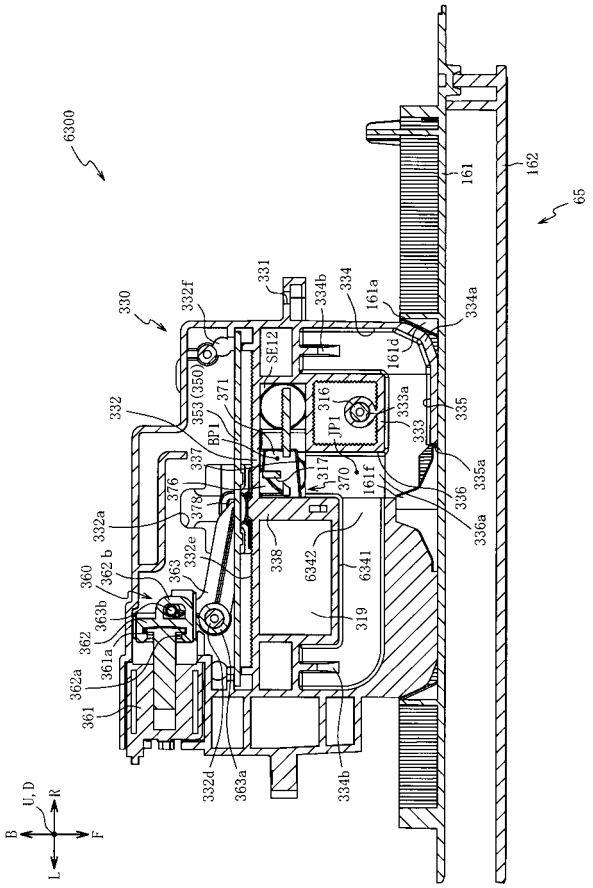
【図１１１】



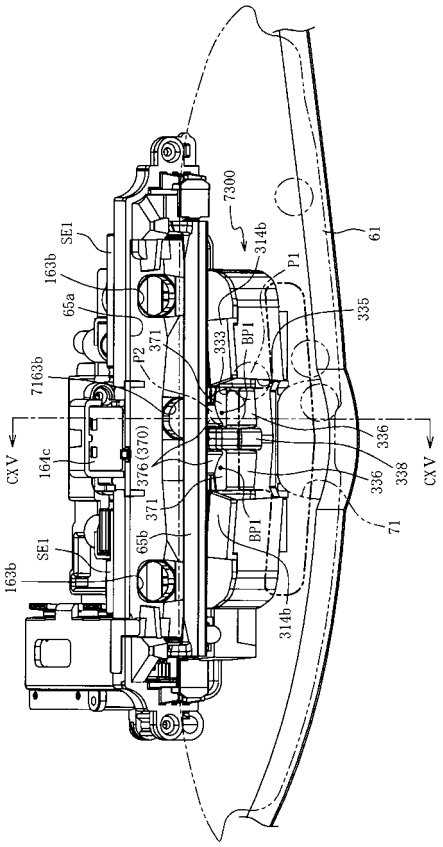
【図１１２】



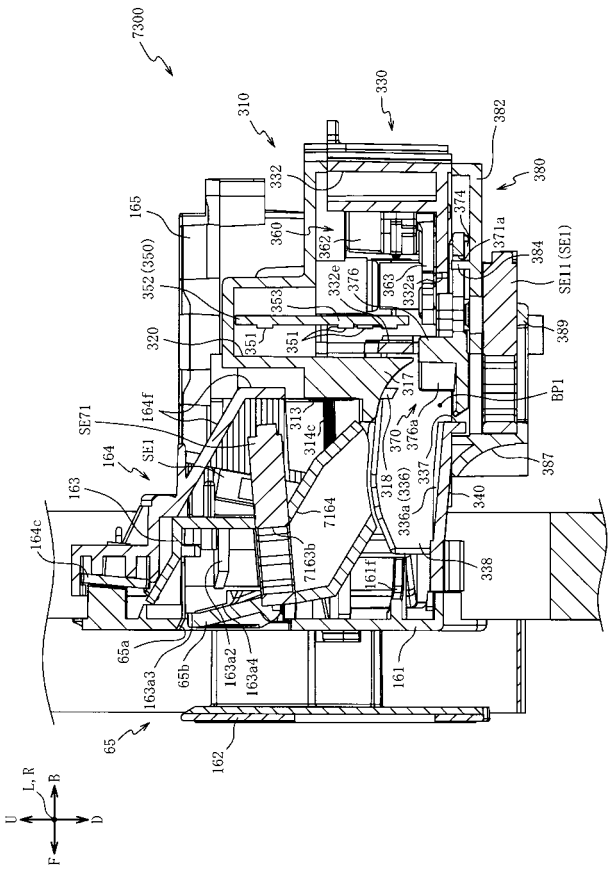
【図１１３】



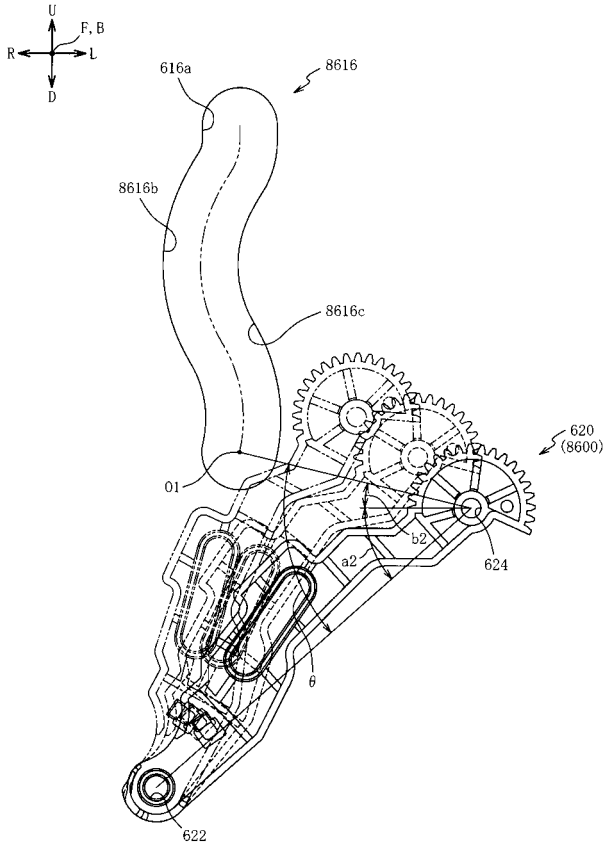
【図１１４】



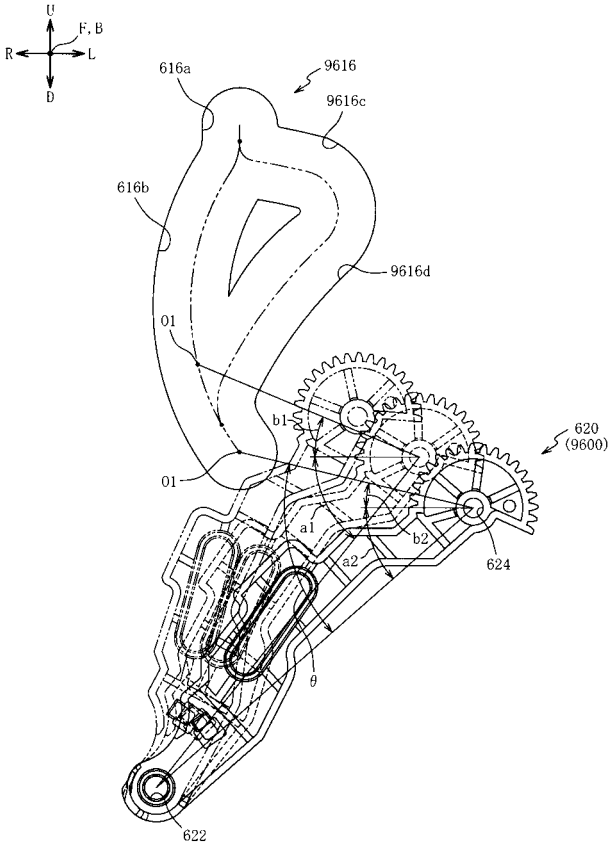
【図１１５】



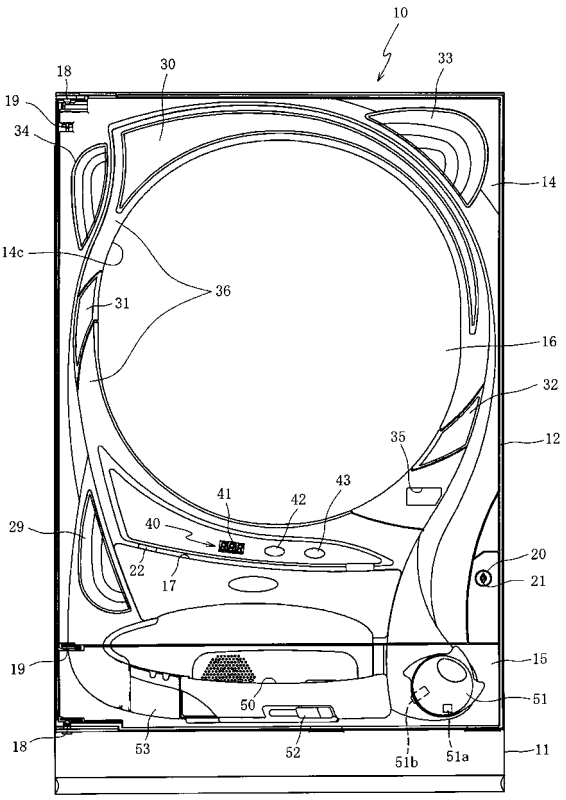
【図１１６】



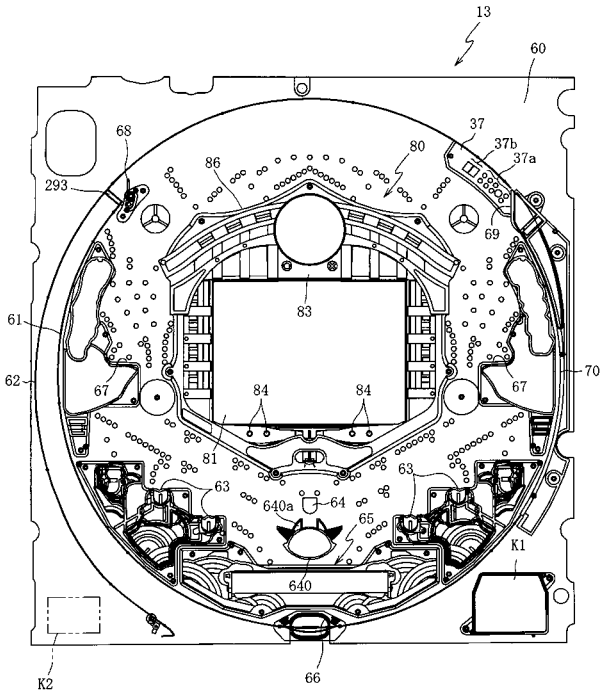
【図１１７】



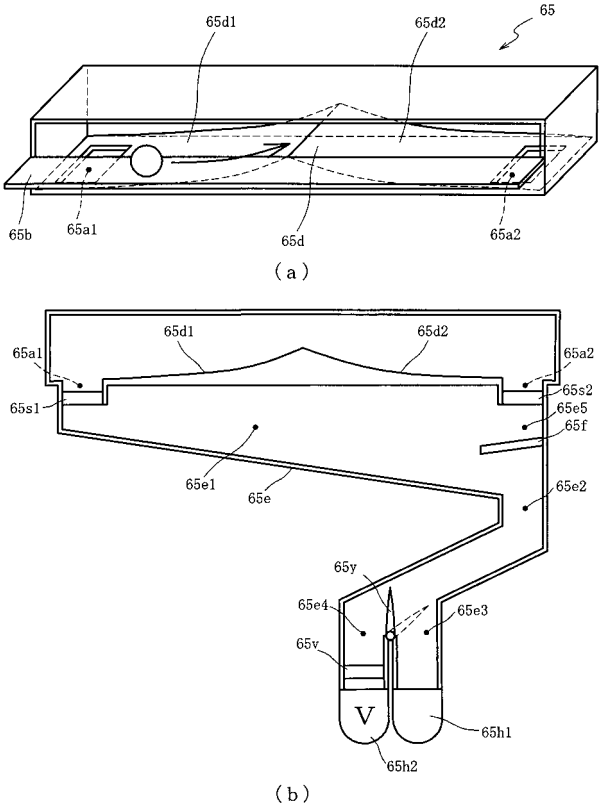
【図１１８】



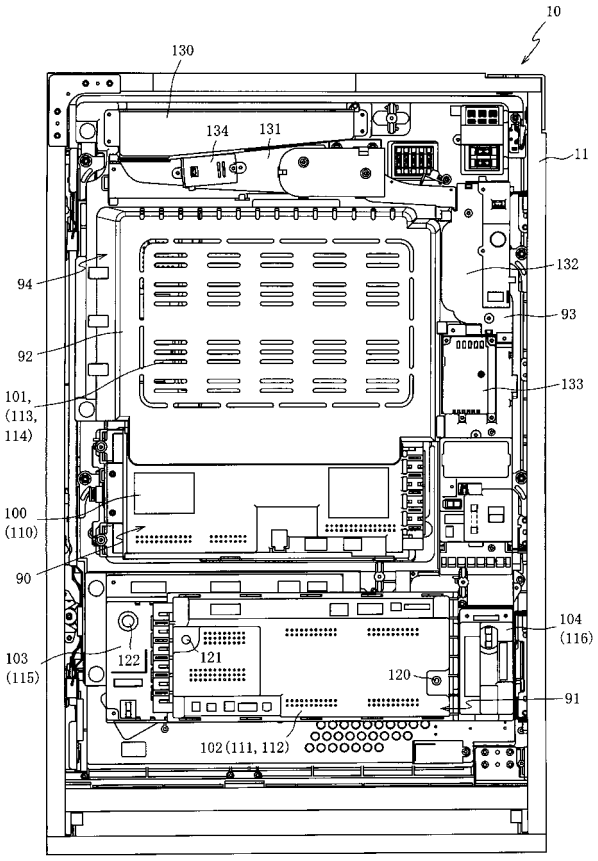
【図１１９】



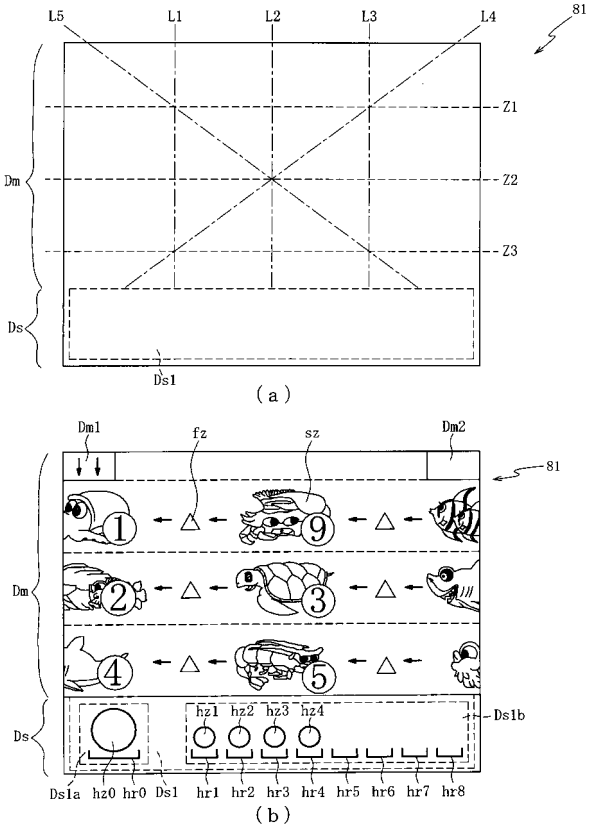
【図１２０】



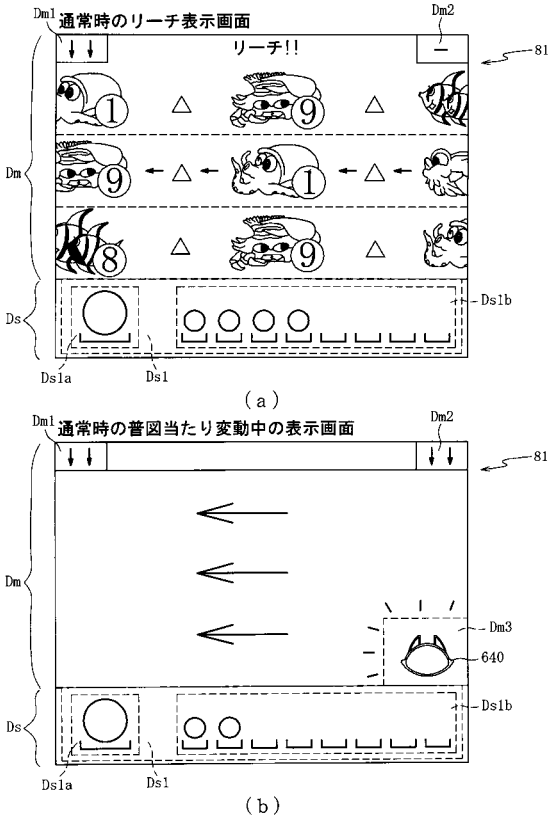
【図１２１】



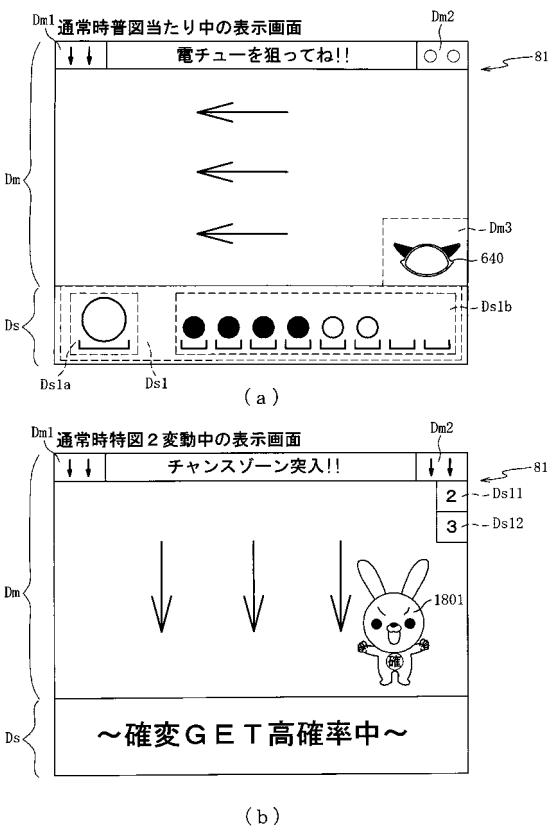
【図１２２】



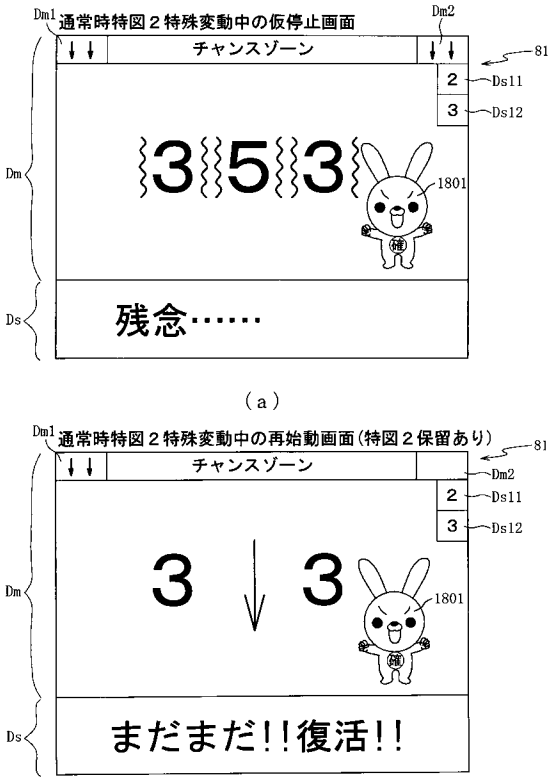
【図１２３】



【図１２４】



【図１２５】

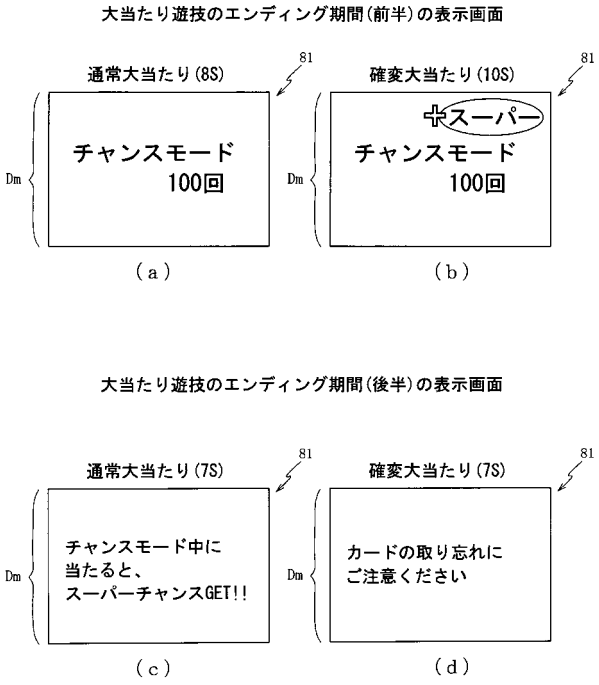


（ａ）

（ｂ）

【図１２６】

【図１２７】



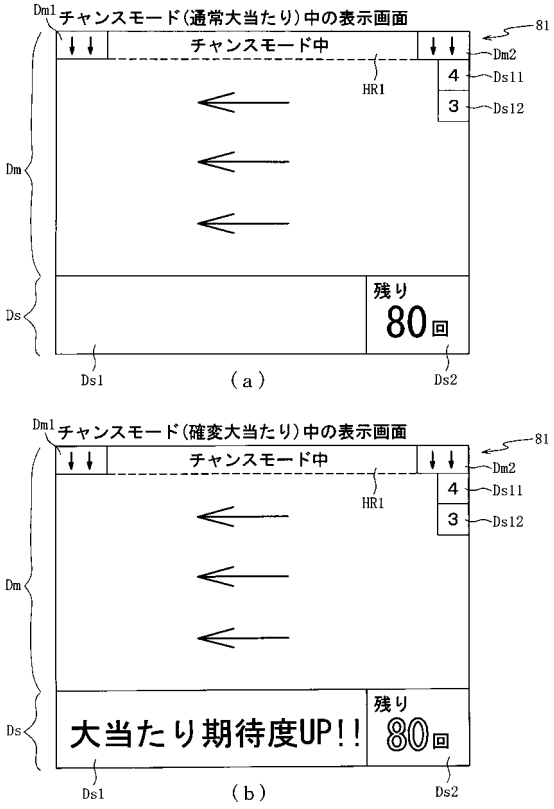
（ａ）

（ｂ）

（ｃ）

（ｄ）

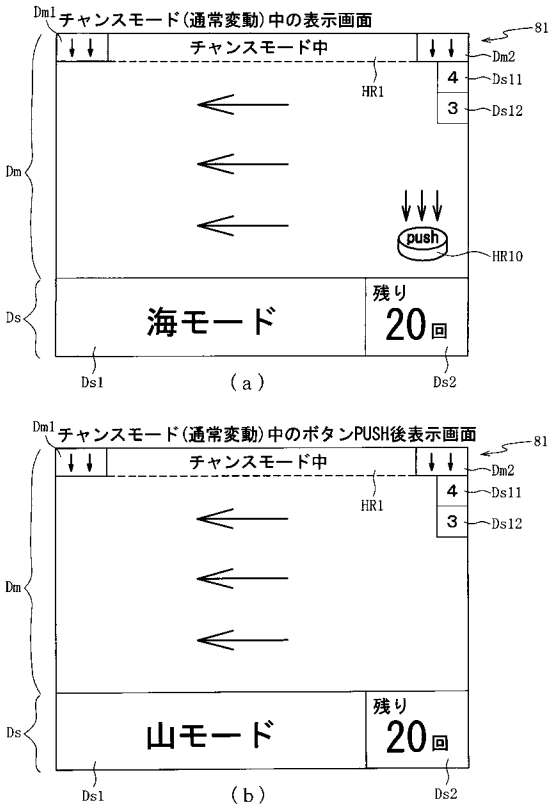
【図１２８】



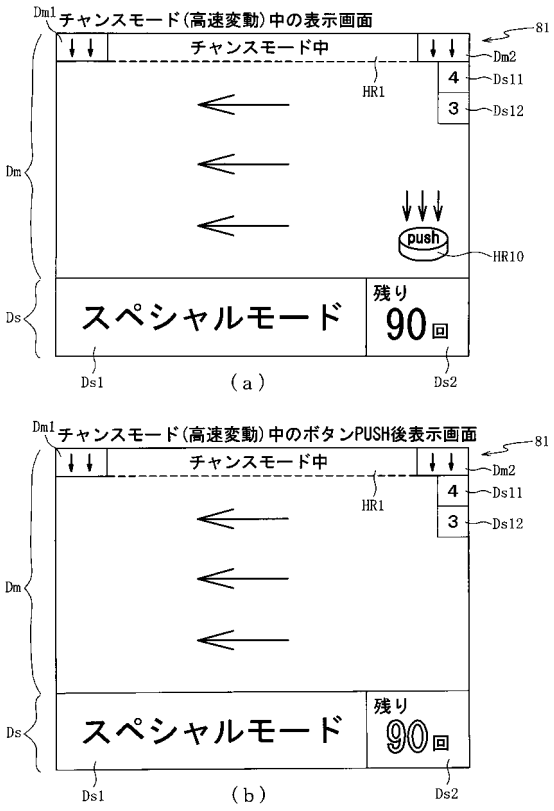
（ａ）

（ｂ）

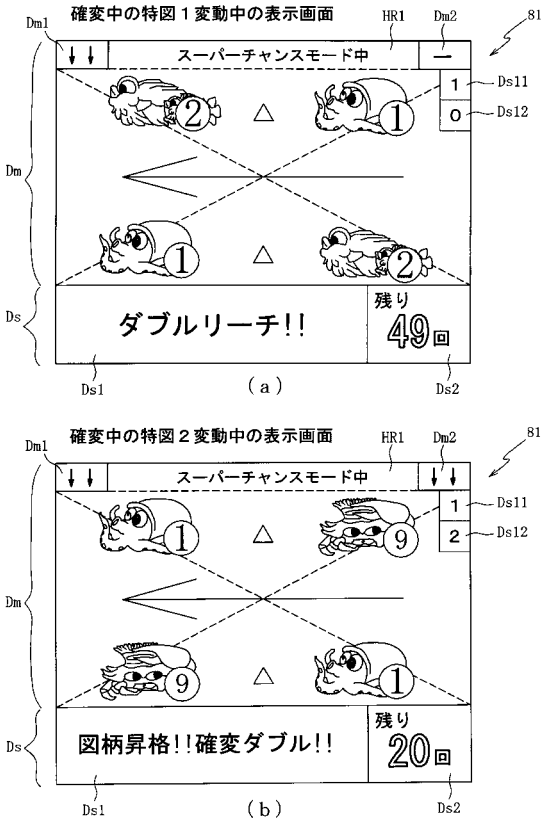
【図１２９】



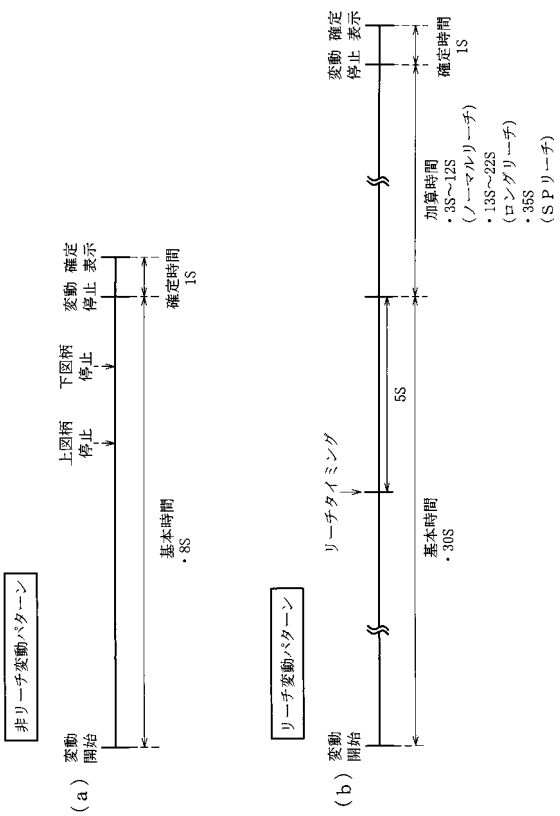
【図１３０】



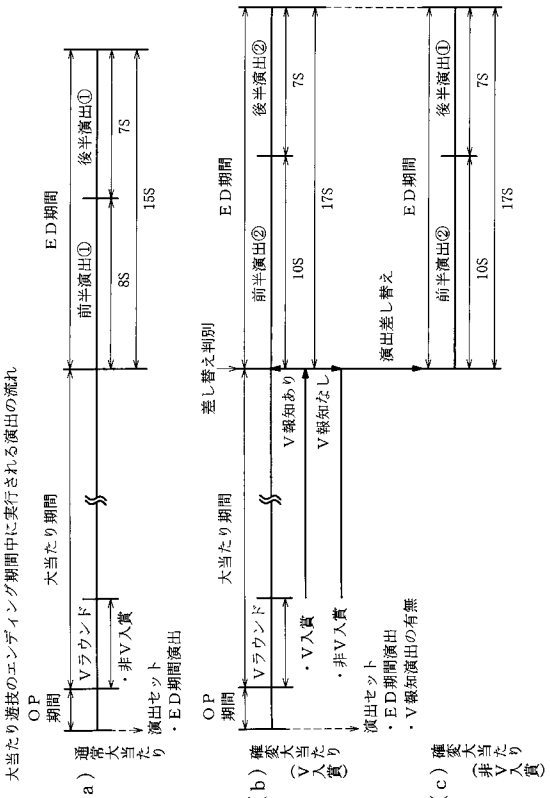
【図１３１】



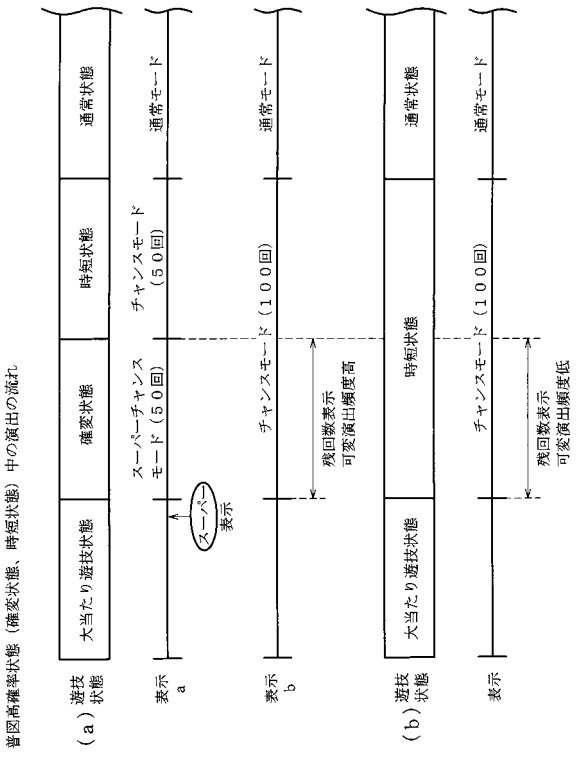
【図１３２】



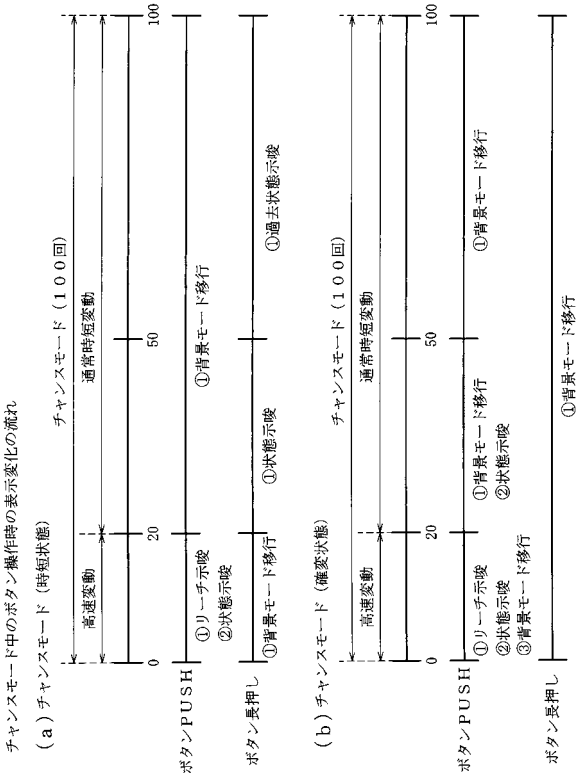
【図１３３】



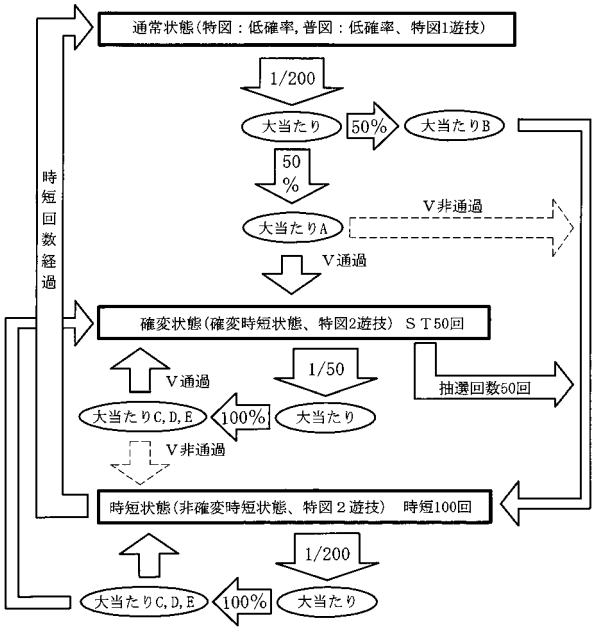
【図１３４】



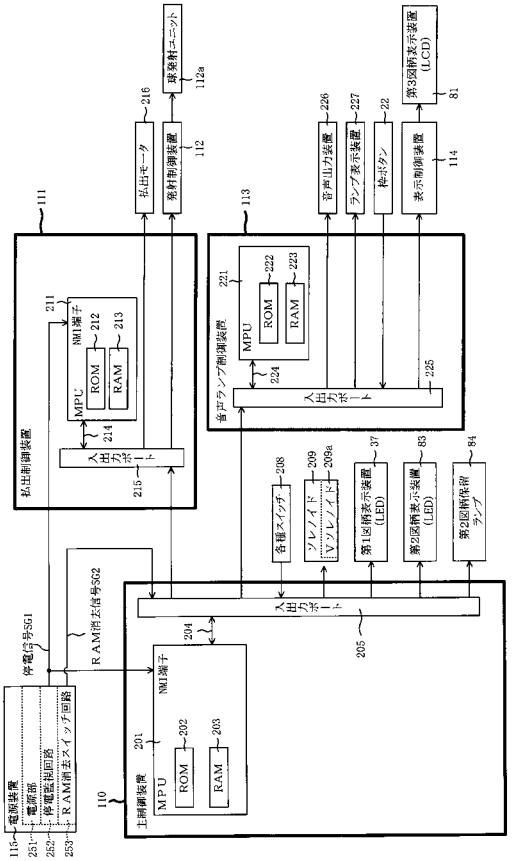
【図１３５】



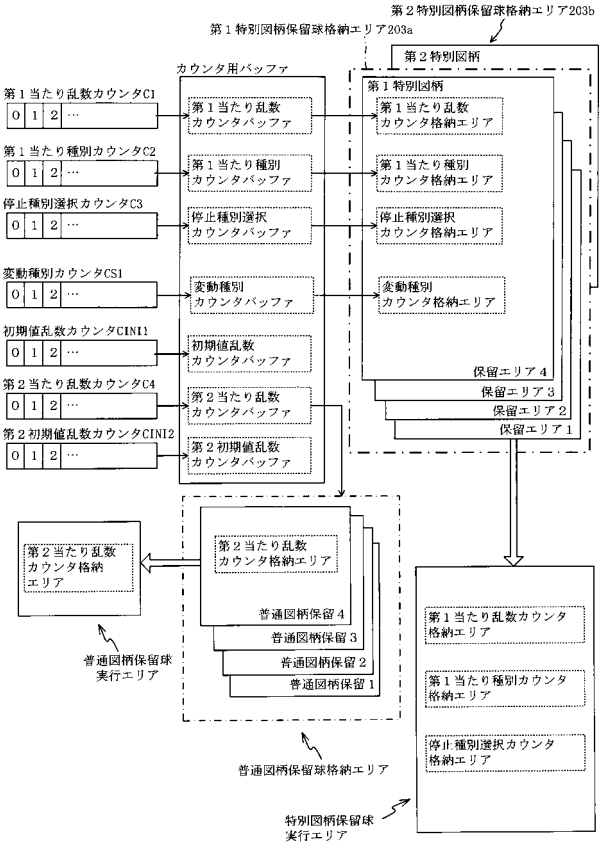
【図１３６】



【図１３７】



【図１３８】



【図１３９】

ROM（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202a
変動パターン選択テーブル	202b
第２当たり乱数テーブル	202c
大当たり種別選択テーブル	202d

（ａ）

RAM（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
確変設定フラグ	203m
確変通過カウンタ	203n
入賞個数カウンタ	203o
残球タイマフラグ	203p
残球タイマ	203q
確変有効フラグ	203r
確変有効タイマ	203s
排出個数カウンタ	203t
その他メモリエリア	203z

（ｂ）

【図１４０】

202

第１当たり乱数テーブル202a

（ａ）

遊技状態	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～999）
特別図柄の低確率状態	0～4
特別図柄の高確率状態	0～19

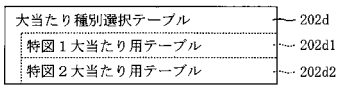
202

第２当たり乱数テーブル202c

（ｂ）

遊技状態	第２当たり乱数カウンタＣ４（0～299）
普通図柄の低確率状態	0～2
普通図柄の高確率状態	0～149

【図１４１】



（ａ）

202

特図１大当たり用テーブル202d1

大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	時短カウンタ203h	確変カウンタ203i	エンディング期間(S)
大当たりＡ（７Ｒ確変大当たり）	0～49	100	50(非Ｖ時は0)	17
大当たりＢ（７Ｒ通常大当たり）	50～99	100	0	15

（ｂ）

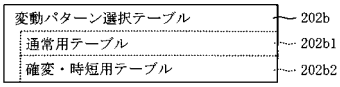
202

特図２大当たり用テーブル202d2

大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	時短カウンタ203h	確変カウンタ203i	エンディング期間(S)
大当たりＣ（４Ｒ確変大当たり）	0～29	100	50(非Ｖ時は0)	17
大当たりＤ（７Ｒ確変大当たり）	30～69	100	50(非Ｖ時は0)	
大当たりＥ（１６Ｒ確変大当たり）	70～99	100	50(非Ｖ時は0)	

（ｃ）

【図１４２】



（ａ）

202

通常用テーブル202b1

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)	変動パターン	変動時間(S) 基本(S)	変動時間(S) 加算(S)
特図１	当たり	0～19	ノーマル	30	3～12
		20～169	スーパー	30	13～22
		170～198	ＳＰ	55	35
	外れ	0～179	外れ	8	－
		180～198	リーチ外れ	30	3～22
特図２	当たり	0～99	特殊リーチ	10	30
		100～198	特殊外れ	10	－
	外れ	0	特殊リーチ	10	30
		1～198	特殊外れ	10	－

（ｂ）

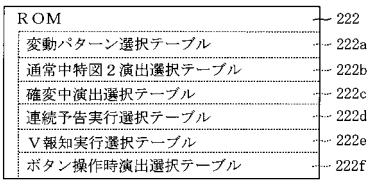
【図１４３】

202

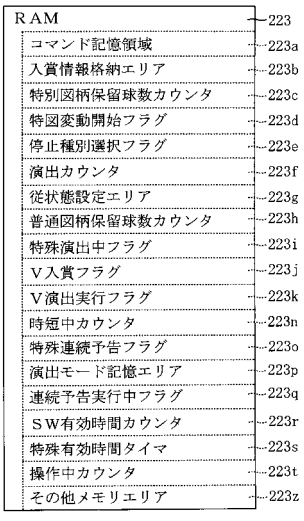
確変・時短用テーブル202b2

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)	変動パターン	変動時間(S) 基本(S)	変動時間(S) 加算(S)
特図１	1～20	共通	0～198	短変動	5	－
	21～49	当たり	0～198	当たり	30	－
		外れ	0～179	長外れ	30	－
			180～198	短外れ	5	－
	50	共通	0～198	中変動	20	－
	51～100	当たり	0～198	長変動	30	－
		外れ	0～179	長変動	30	－
			180～198	第２長変動	60	－
特図２	1～20	共通	0～198	短変動	5	－
	21～49	当たり	0～149	第２短変動	10	－
			150～198	長変動	30	－
		外れ	0～191	第２短変動	10	－
			192～198	長変動	30	－
	50	共通	0～198	中変動	20	－
	51～100	当たり	0～149	第２短変動	10	－
			150～198	長変動	30	－
		外れ	0～191	短変動	5	－
			192～198	長変動	30	－

【図１４４】



（ａ）



（ｂ）

【図１４５】

222

通常中特図２演出選択テーブル222b

抽選結果	特図２保留数	特図１保留数	演出カウンタ223f (0～99)	演出内容
大当たり	3	－	0～79	擬似３演出 (10S×3)
			80～99	特殊擬似２演出 (20S→10S)
	2	－	0～99	擬似２演出 (15S×2)
	1	－	0～89	擬似１演出 (30S×1)
			90～99	擬似４演出 (10S×2→5S×2)
	0	1～4	0～99	特殊終了演出
		0	0～99	擬似無し演出
外れ	3	－	0～99	擬似３演出 (10S×3)
	2	－	0～99	擬似２演出 (15S×2)
	1	－	0～99	擬似１演出 (30S×2)
	0	－	0～99	擬似無し演出

【図１４６】

222

確変中演出選択テーブル222c

図柄種別	抽選結果	演出カウンタ 223f (0～99)	演出内容
特図１	確変大当たり	0～49	確変シングルリーチ
		50～99	ダブルリーチ
	通常大当たり	0～99	ダブルリーチ
	外れ	0～99	非リーチ
特図２	確変大当たり	0～49	特殊ダブルリーチ
		50～99	確変ダブルリーチ
	外れ	0～4	ダブルリーチ
		5～10	確変ダブルリーチ
		11～99	非リーチ

【図１４７】

222

連続予告実行選択テーブル222d

抽選結果	特図２保留数	演出カウンタ223f (0～198)	連続予告有無
大当たり	3	0～79	有
		80～198	無
	4	0～149	有
		150～198	無
外れ	3	0～194	無
		195～198	有
	4	0～189	無
		190～198	有

（ａ）

Ｖ報知実行選択テーブル222e

大当たり種別	演出カウンタ223f (0～198)	Ｖ報知有無
大当たりＡ	0～149	有
	150～198	無
大当たりＣ，Ｄ，Ｅ	0～189	有
	190～198	無

（ｂ）

【図１４８】

ボタン操作時演出選択テーブル 222f
時短状態選択テーブル 222f1
確変状態選択テーブル 222f2

（ａ）

222

時短状態選択テーブル222f1

操作タイミング	特図変動回数	操作方法	演出カウンタ223f(0～198)	実行演出
第１期間（高速変動）	1～20	長押し	0～198	背景モード移行
		通常押し	0～149	無
			150～189	リーチ示唆
			190～198	状態示唆
第２期間（通常時短変動）	21～49	長押し	0～198	状態示唆
		通常押し	0～198	背景モード移行
特定期間（特定時短変動）	50	－	－	－
第３期間（通常時短変動）	51～100	長押し	0～198	過去状態示唆
		通常押し	0～198	背景モード移行

（ｂ）

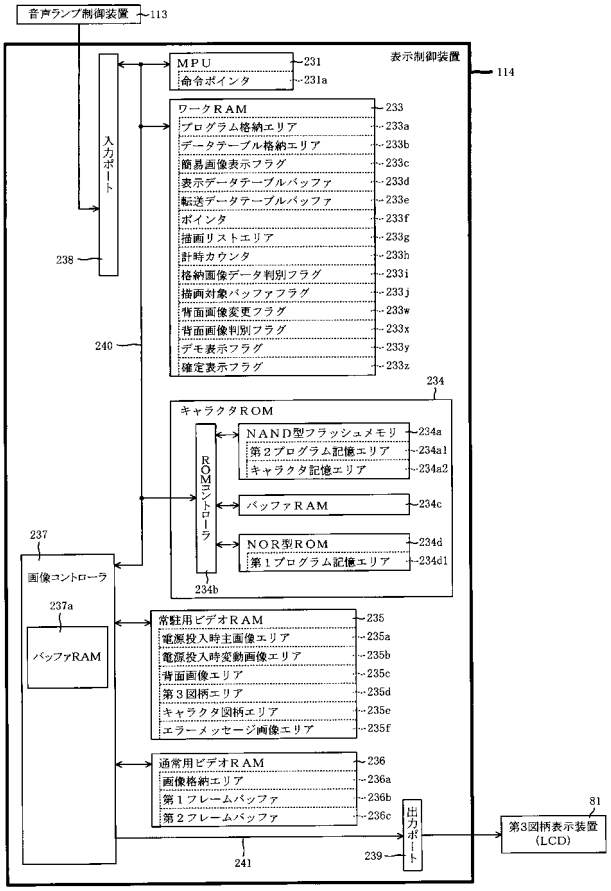
【図１４９】

223

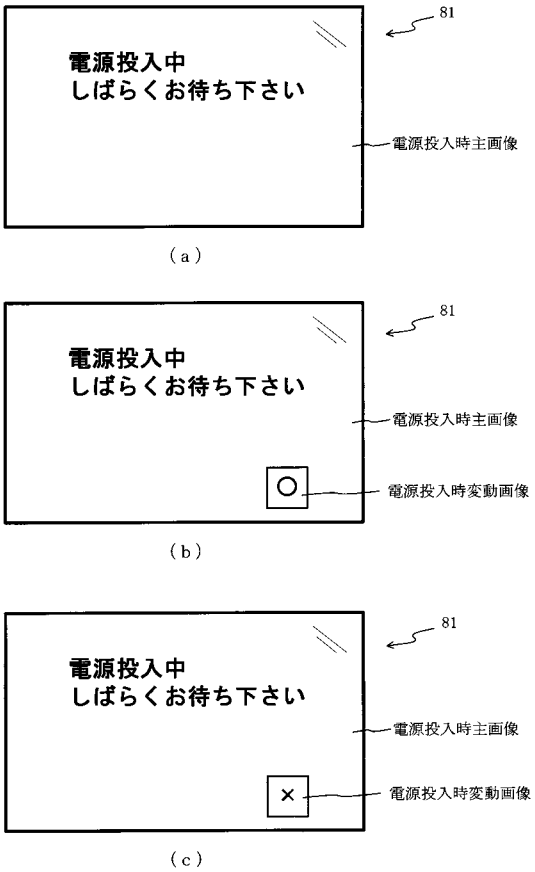
確変状態選択テーブル222f2

操作タイミング	特図変動回数	操作方法	演出カウンタ 223f(0～198)	実行演出
第１期間（高速変動）	1～20	長押し	0～198	背景モード移行
		通常押し	0～119	無
			120～139	リーチ示唆
			140～189	状態示唆
			190～198	背景モード移行
第２期間（通常時短変動）	21～49	長押し	0～198	状態示唆
		通常押し	0～169	背景モード移行
			170～198	状態示唆
特定期間（特定時短変動）	50	-	-	-
第３期間（通常時短変動）	51～100	長押し	0～198	過去状態示唆
		通常押し	0～198	背景モード移行

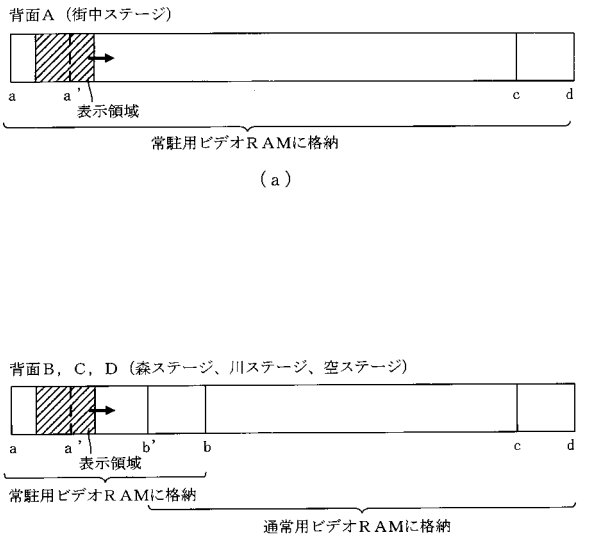
【図１５０】



【図１５１】



【図１５２】



【図１５３】

表示データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	背面画像　：背面種別 図柄１　：図柄種別オフセット 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 図柄２　：… ⋮ エフェクト１：エフェクト種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 エフェクト２：… ⋮ キャラクタ１：キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 キャラクタ２：… ⋮
0002H	⋮
0003H	⋮
⋮	⋮
02F0H	End

【図１５４】

転送データテーブル

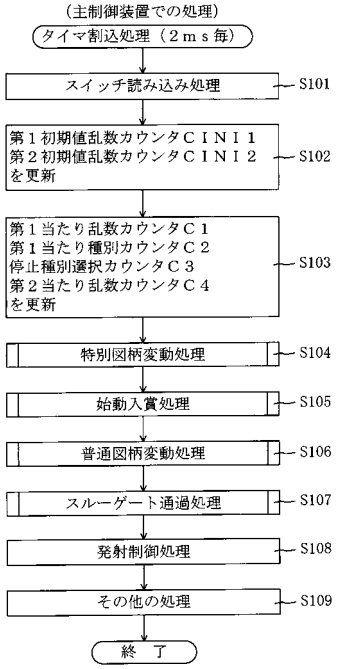
アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
0002H	
⋮	⋮
0097H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
⋮	⋮
02F0H	End

【図１５５】

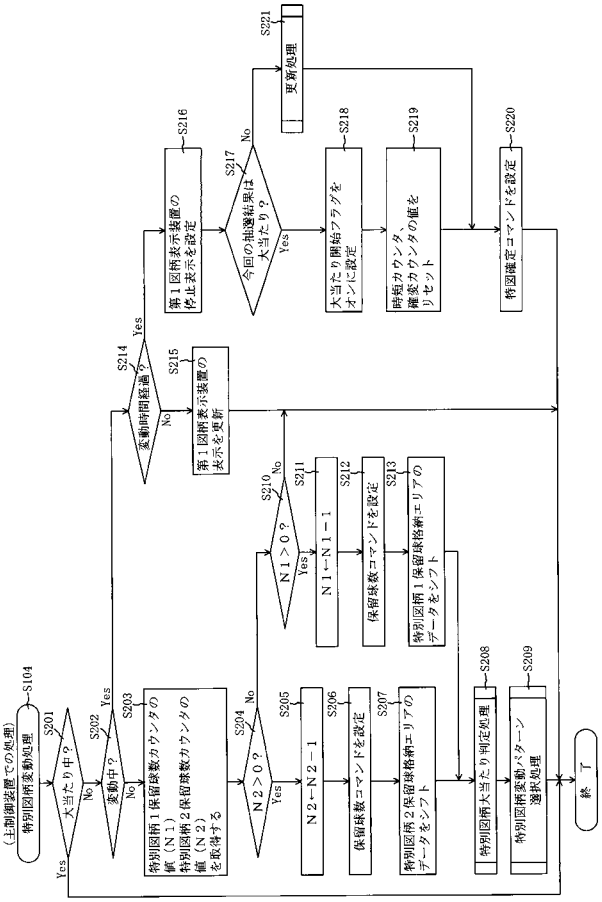
描画リスト

種別	詳細情報
背面画像	スプライト（表示物）のデータの格納ＲＡＭ種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
図柄１	⋮
図柄２	⋮
⋮	⋮
エフェクト１	⋮
エフェクト２	⋮
⋮	⋮
キャラクタ１	⋮
キャラクタ２	⋮
⋮	⋮
保留球数図柄１	⋮
⋮	⋮
エラー図柄１	⋮
転送データ	転送対象画像データの格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス

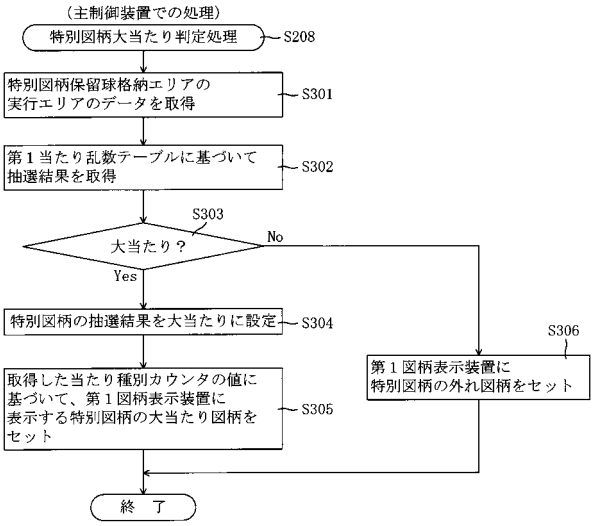
【図１５６】



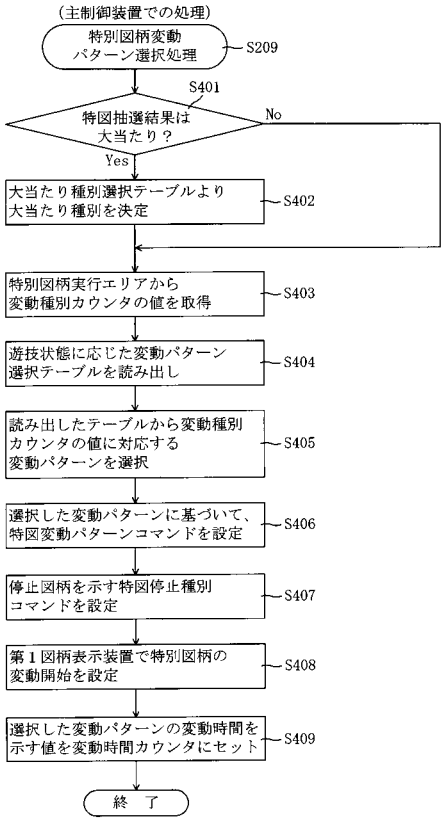
【図１５７】



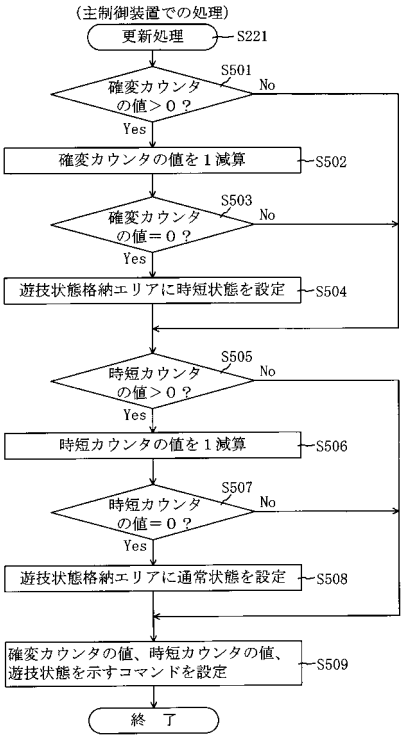
【図１５８】



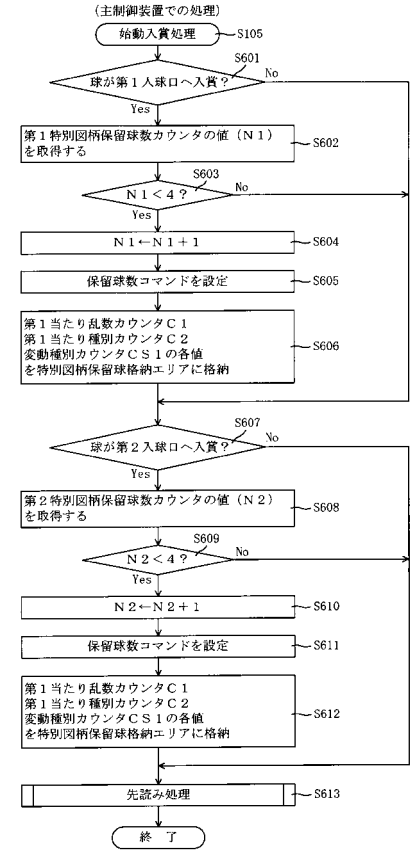
【図１５９】



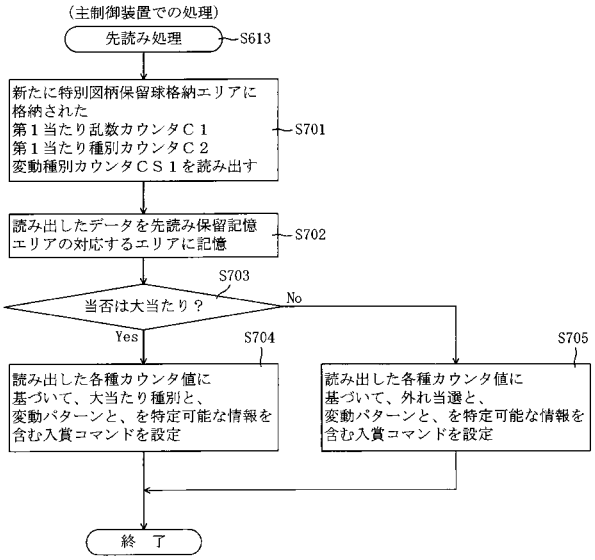
【図１６０】



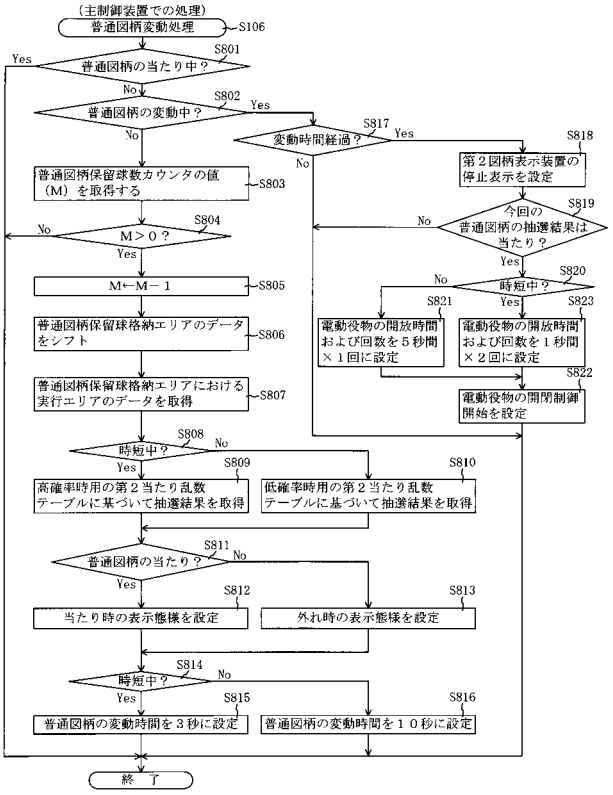
【図１６１】



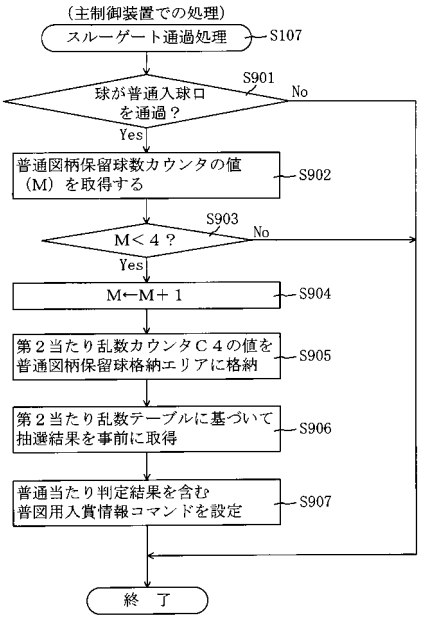
【図１６２】



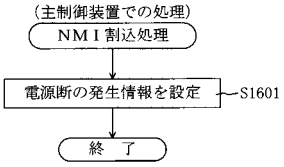
【図１６３】



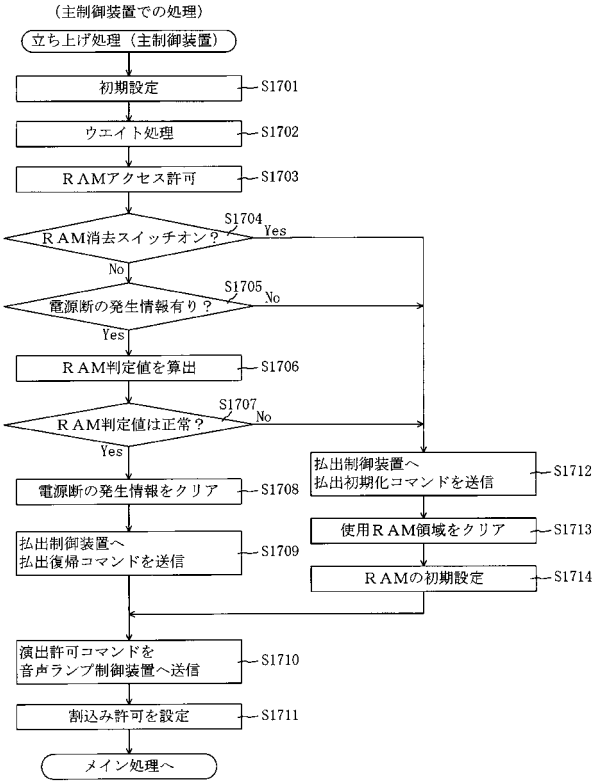
【図１６４】



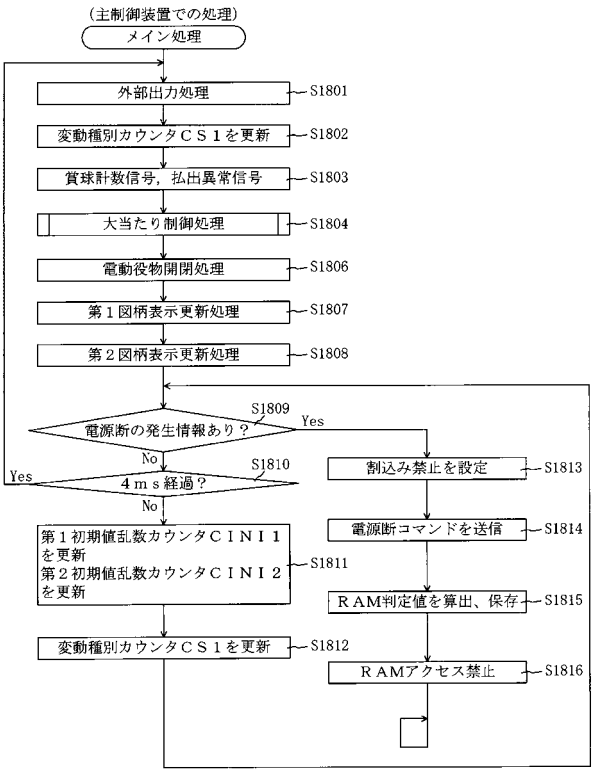
【図１６５】



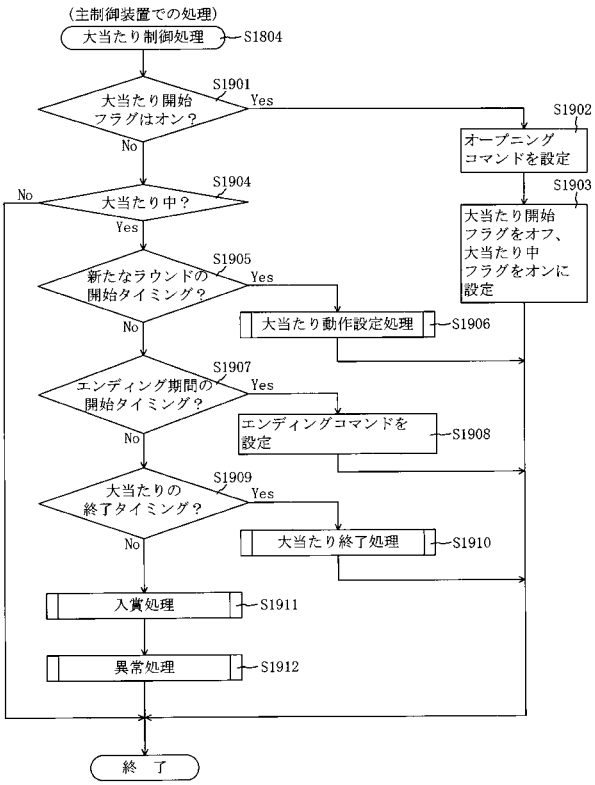
【図１６６】



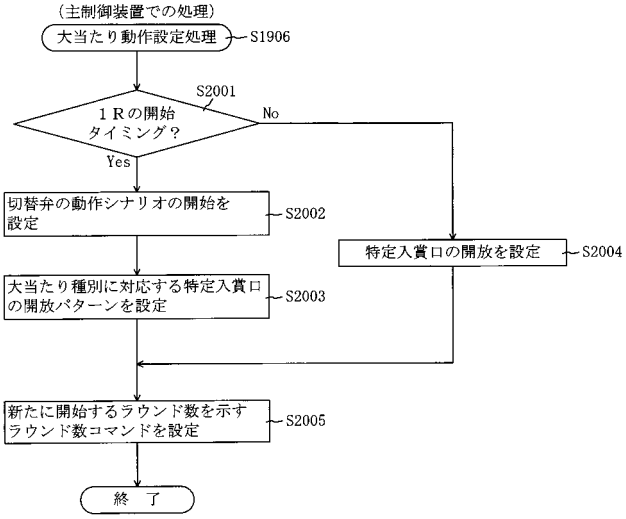
【図１６７】



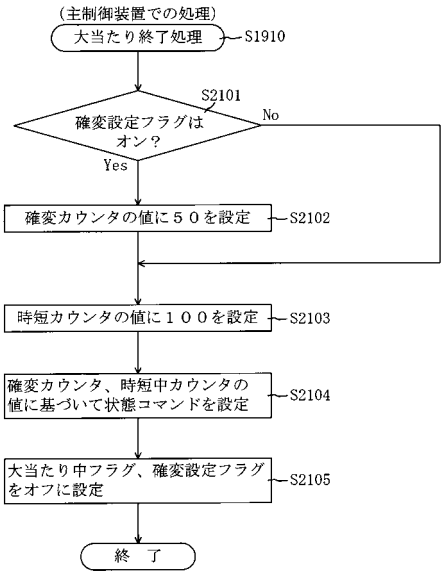
【図１６８】



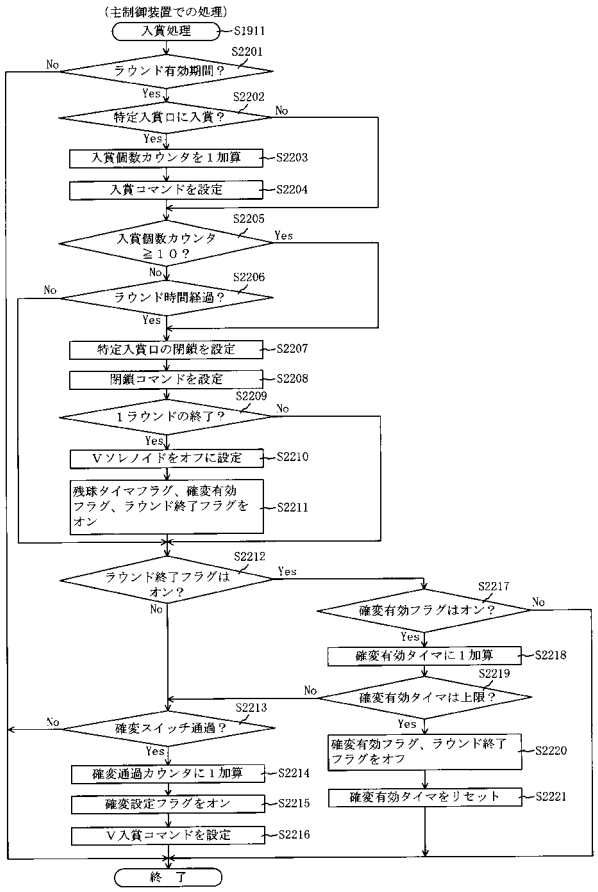
【図１６９】



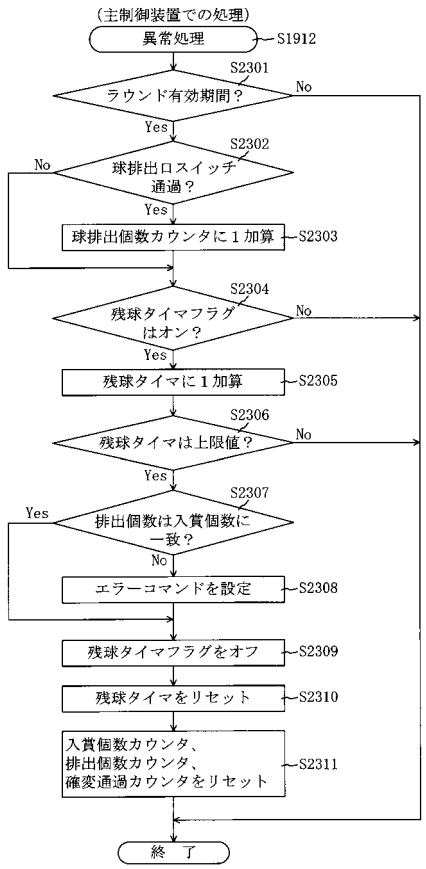
【図１７０】



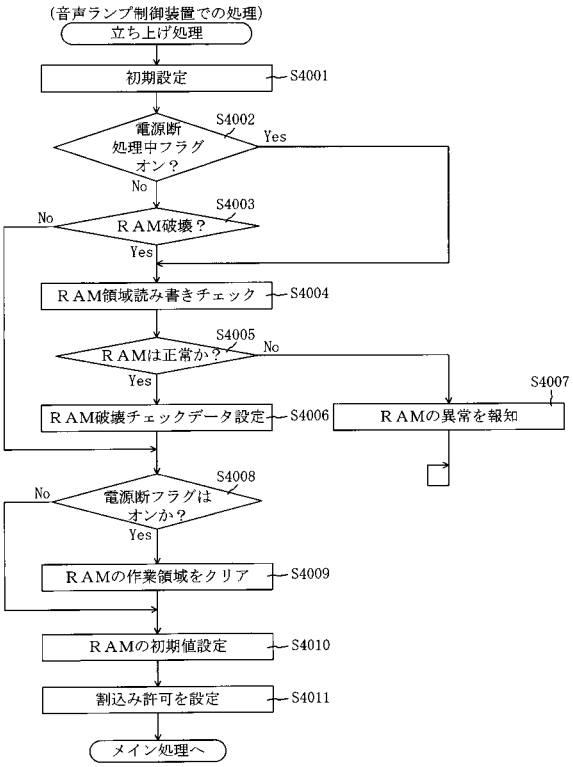
【図１７１】



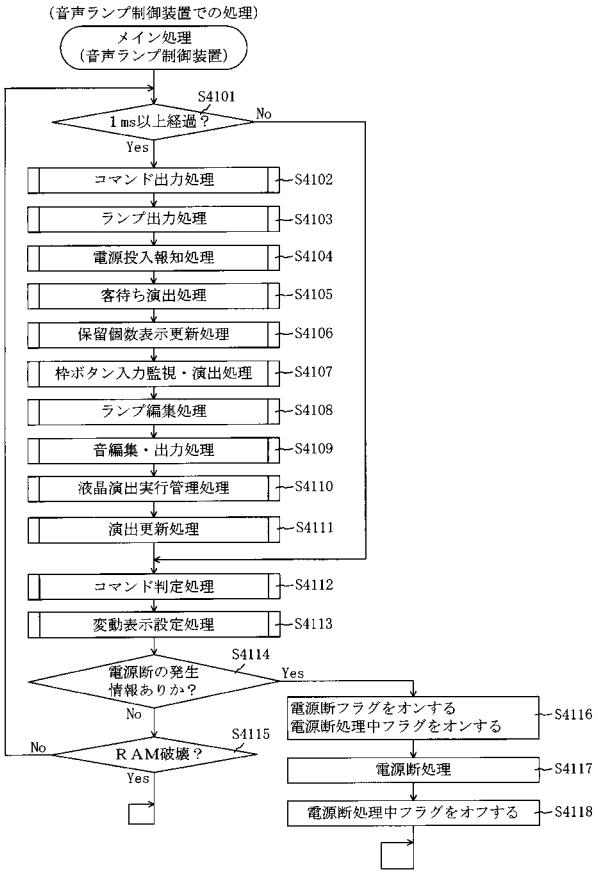
【図１７２】



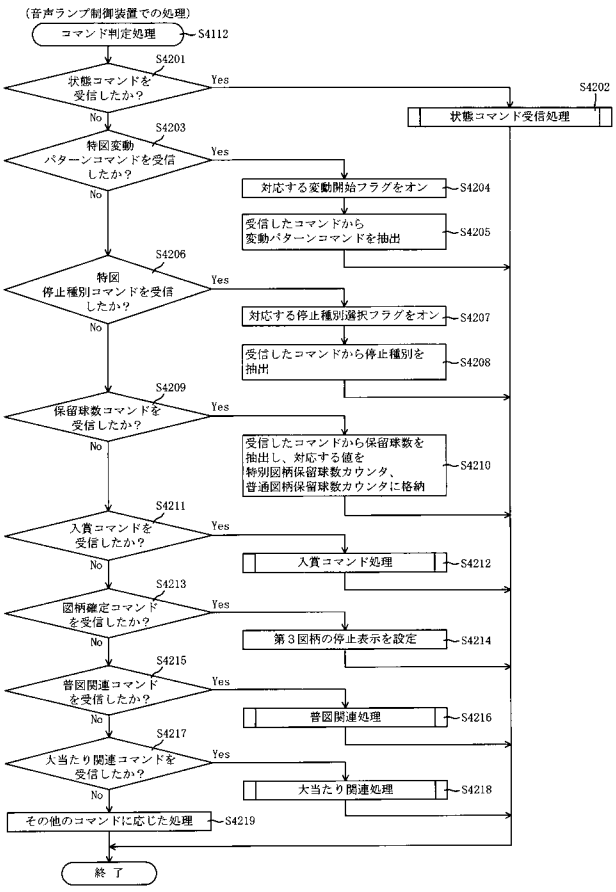
【図１７３】



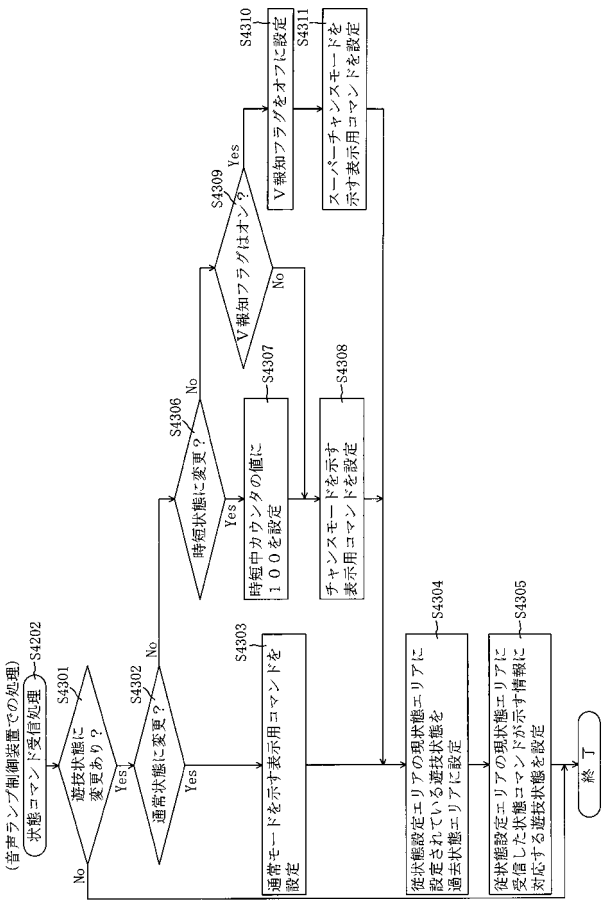
【図１７４】



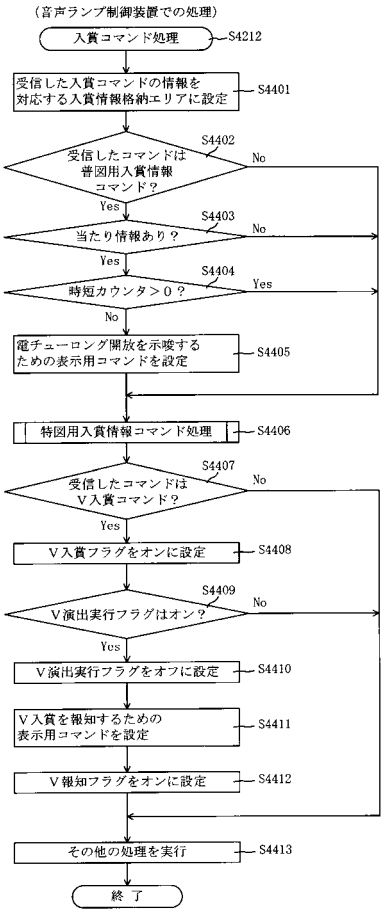
【図１７５】



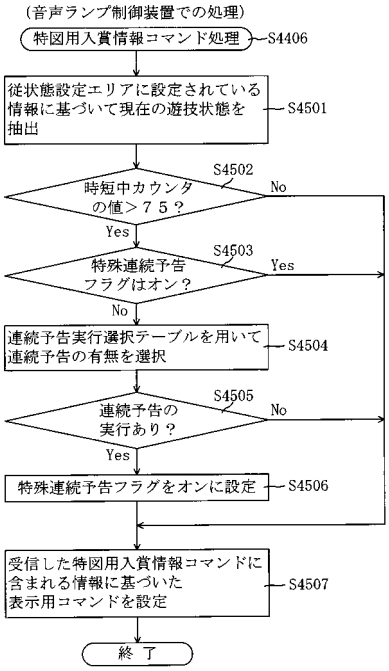
【図１７６】



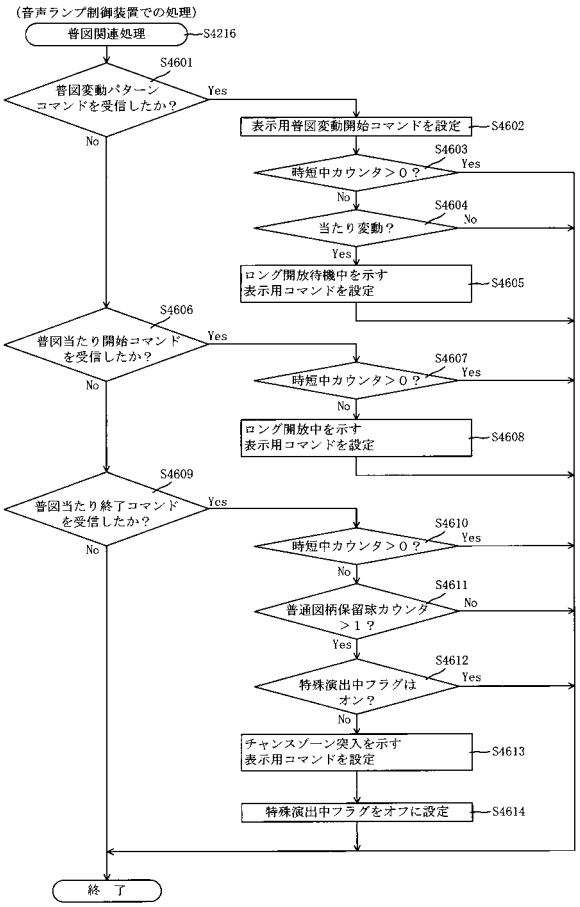
【図１７７】



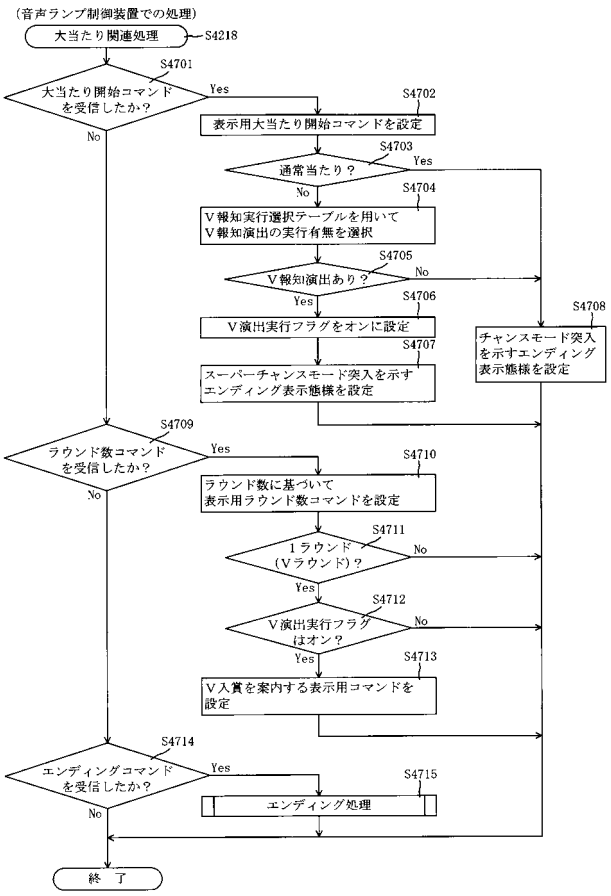
【図１７８】



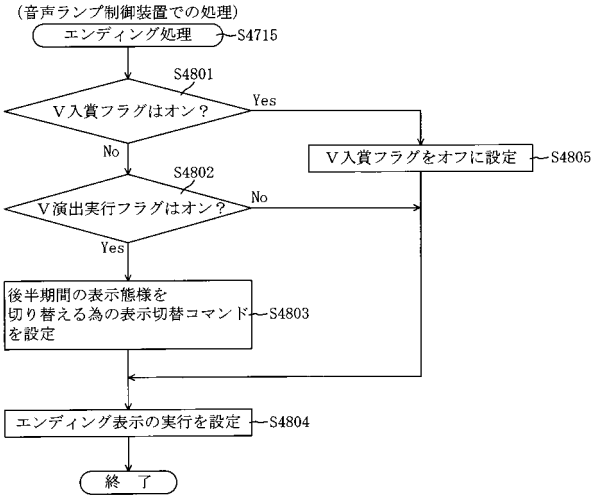
【図１７９】



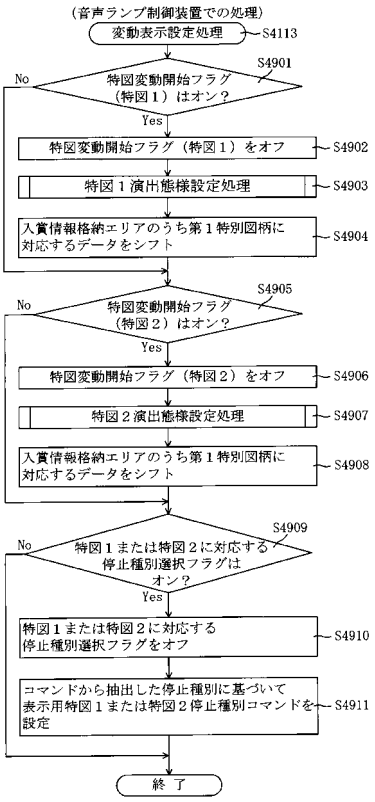
【図１８０】



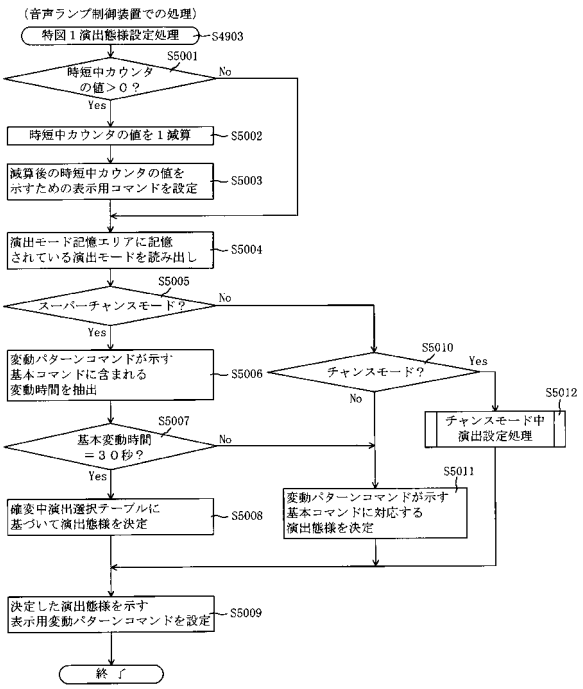
【図１８１】



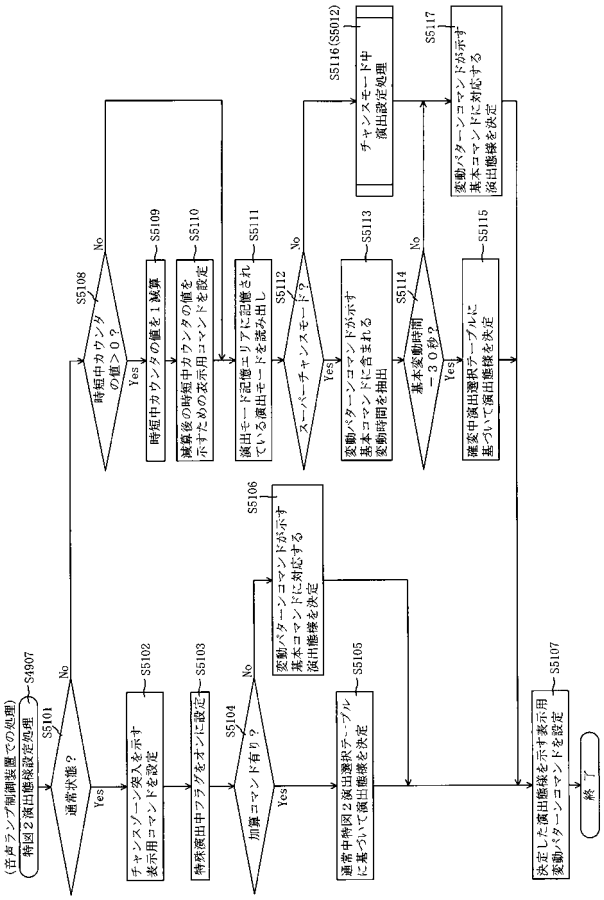
【図１８２】



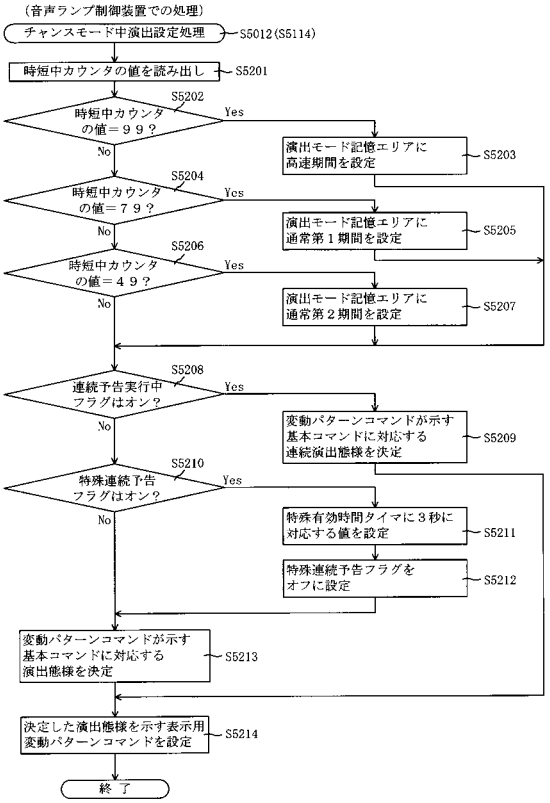
【図１８３】



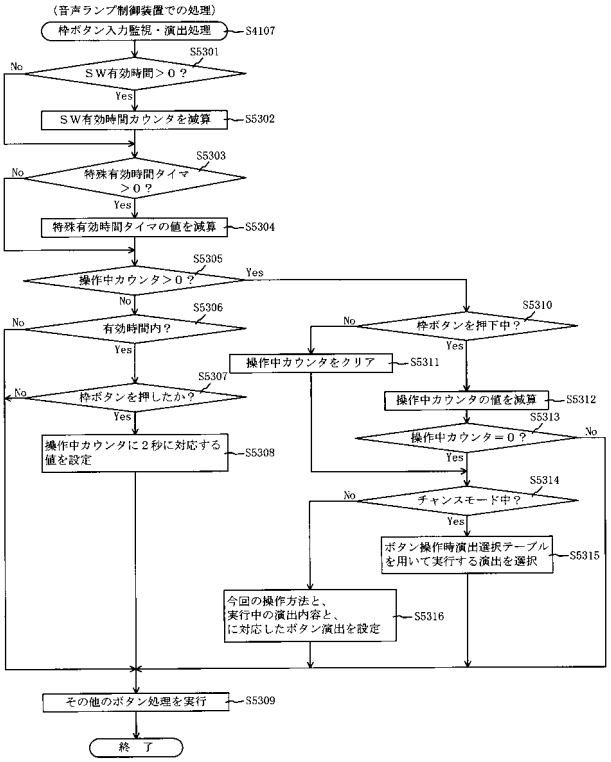
【図１８４】



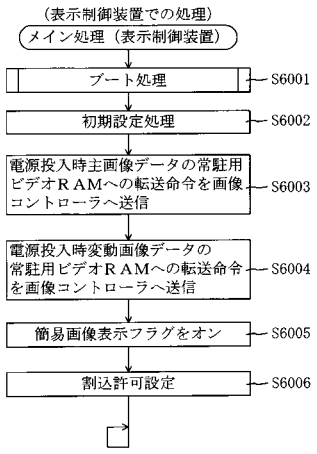
【図１８５】



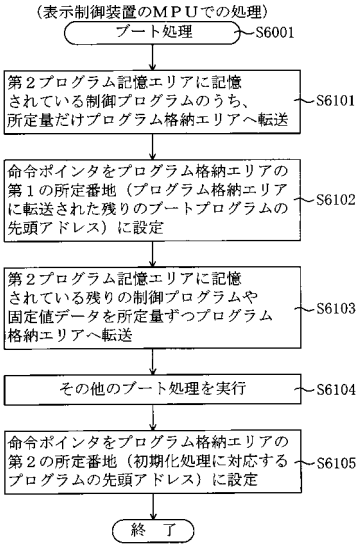
【図１８６】



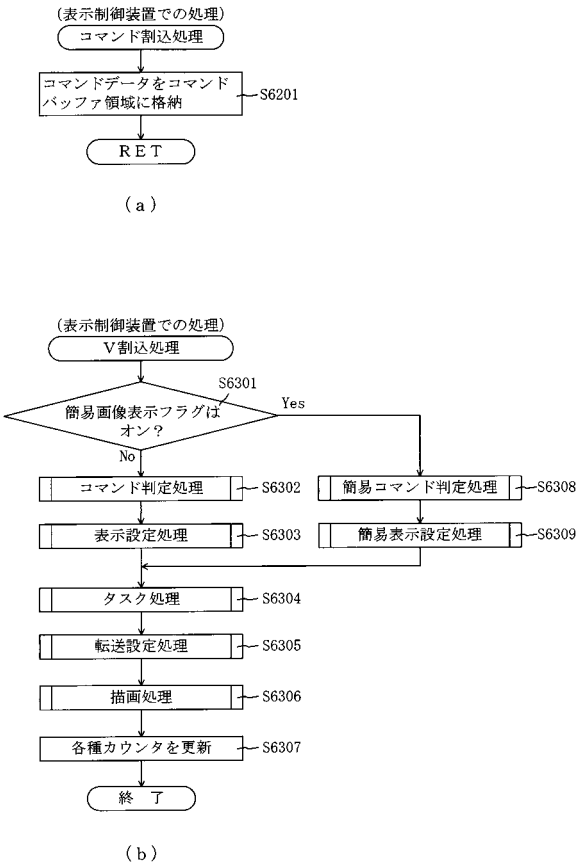
【図１８７】



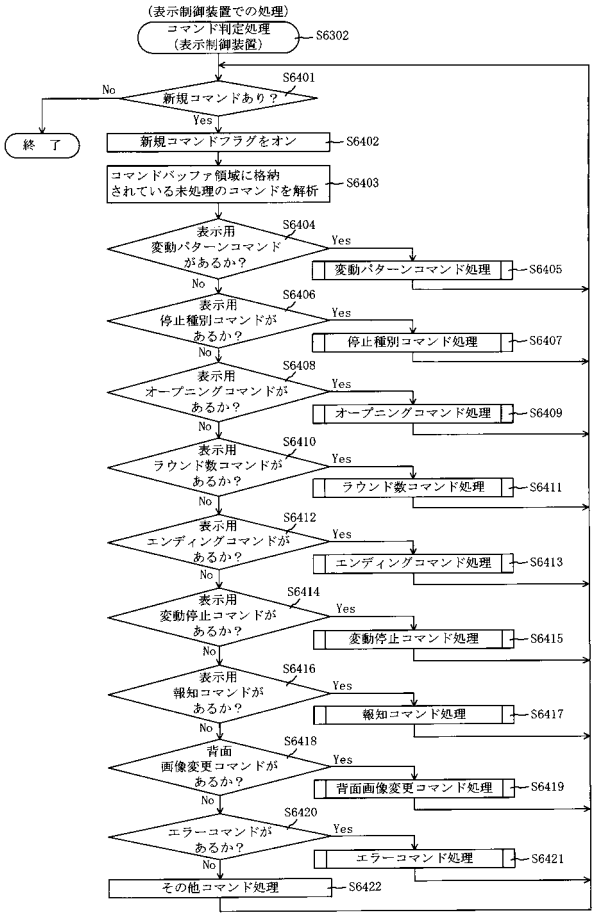
【図１８８】



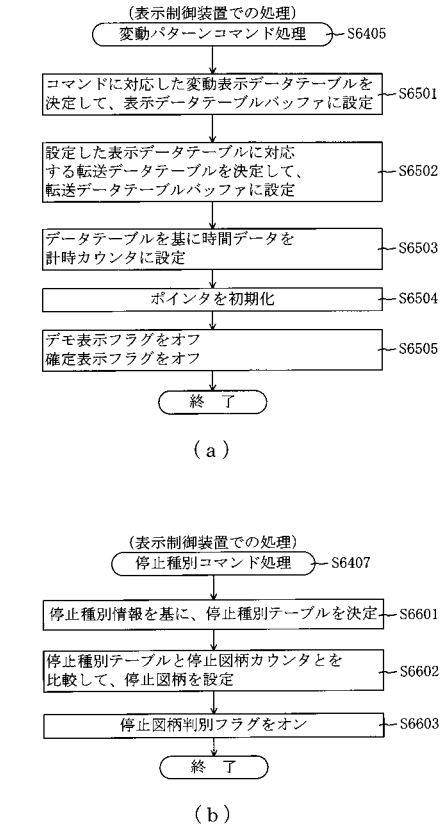
【図１８９】



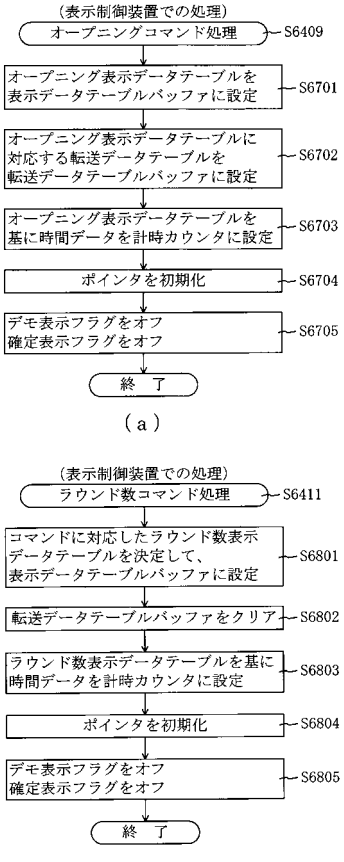
【図１９０】



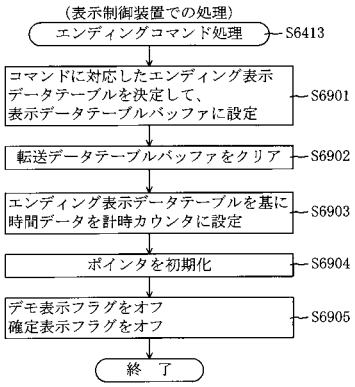
【図１９１】



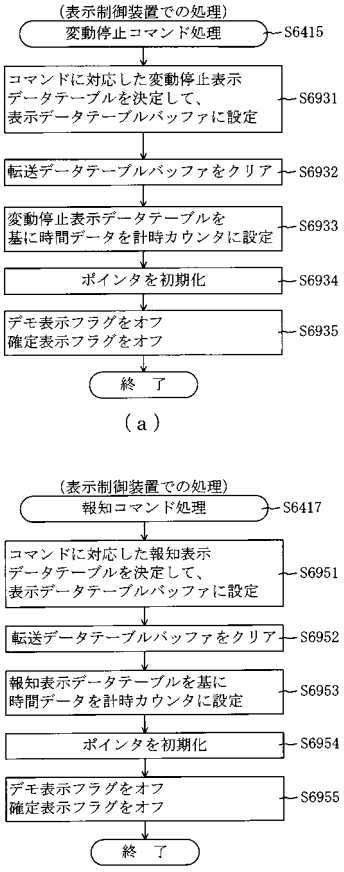
【図１９２】



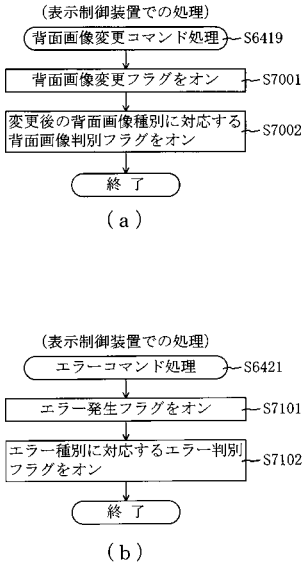
【図１９３】



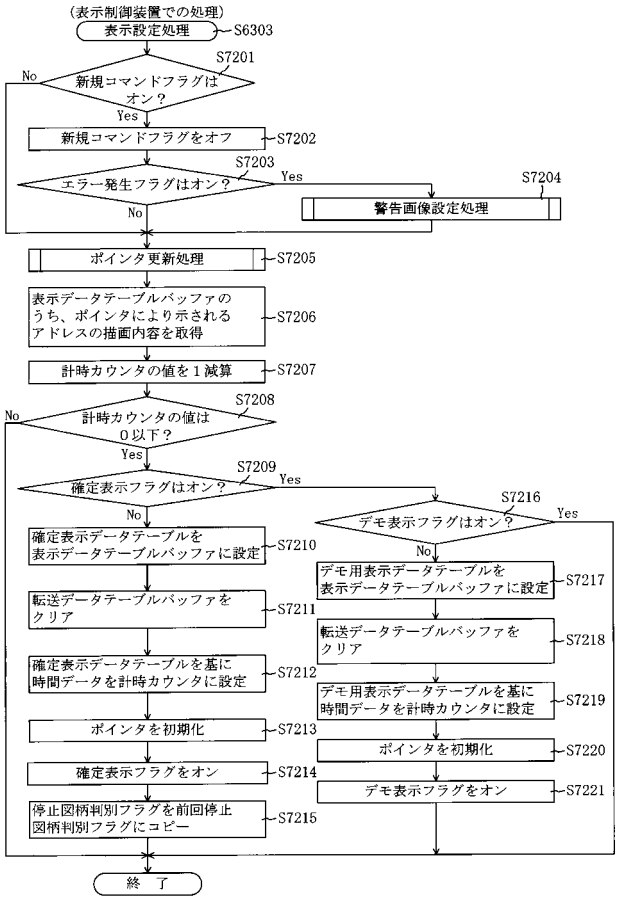
【図１９４】



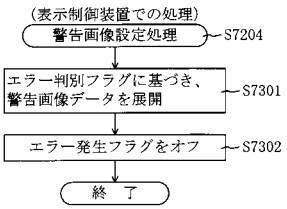
【図１９５】



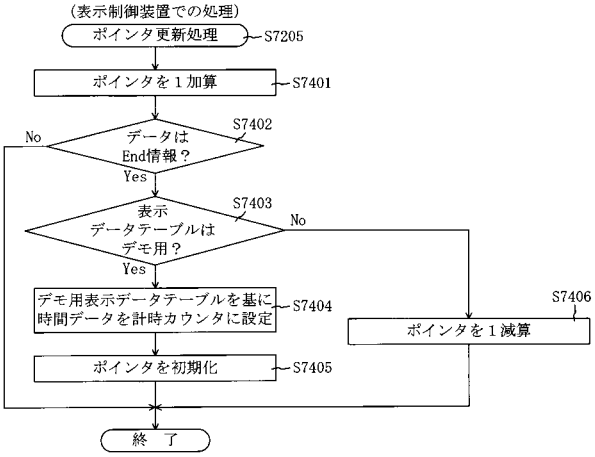
【図１９６】



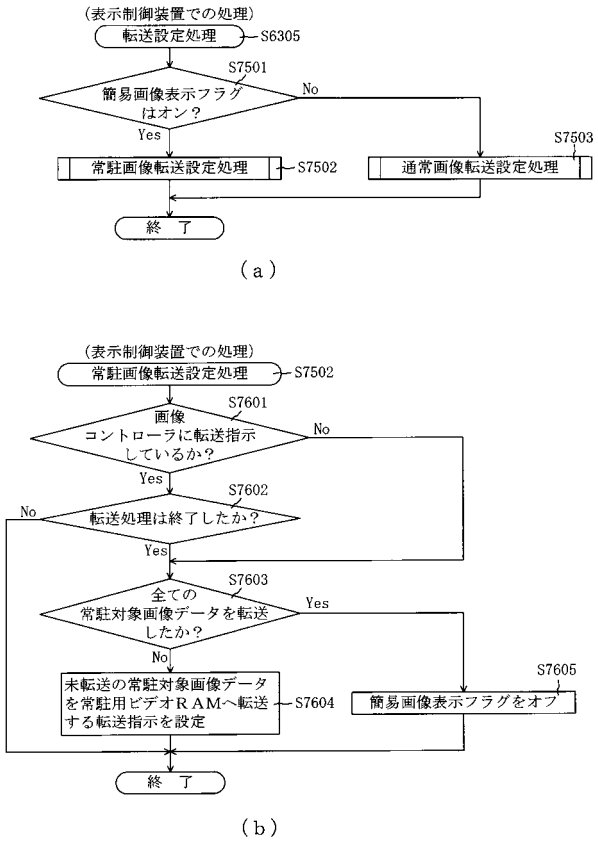
【図１９７】



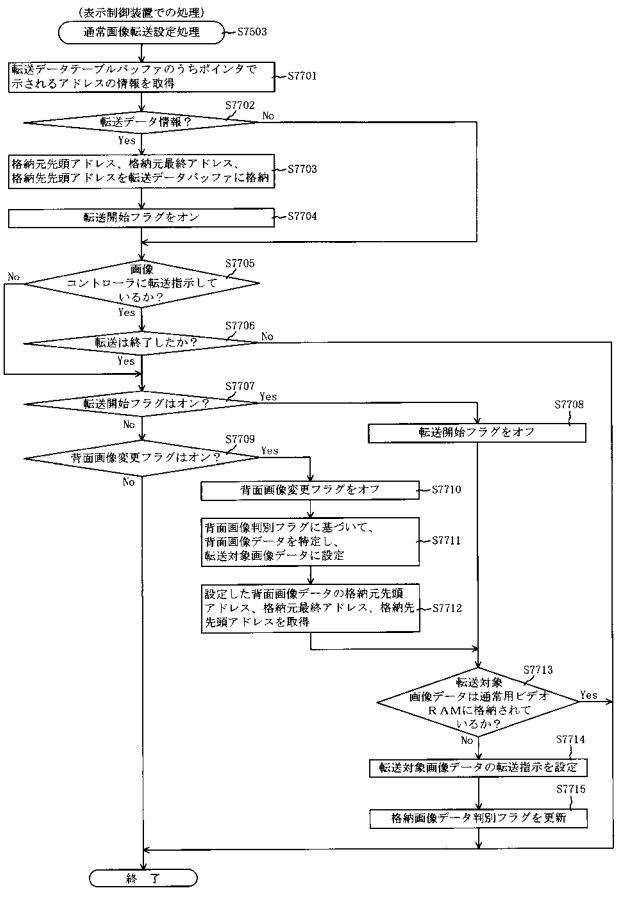
【図１９８】



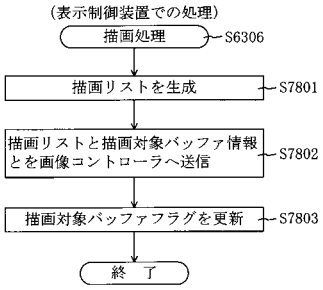
【図１９９】



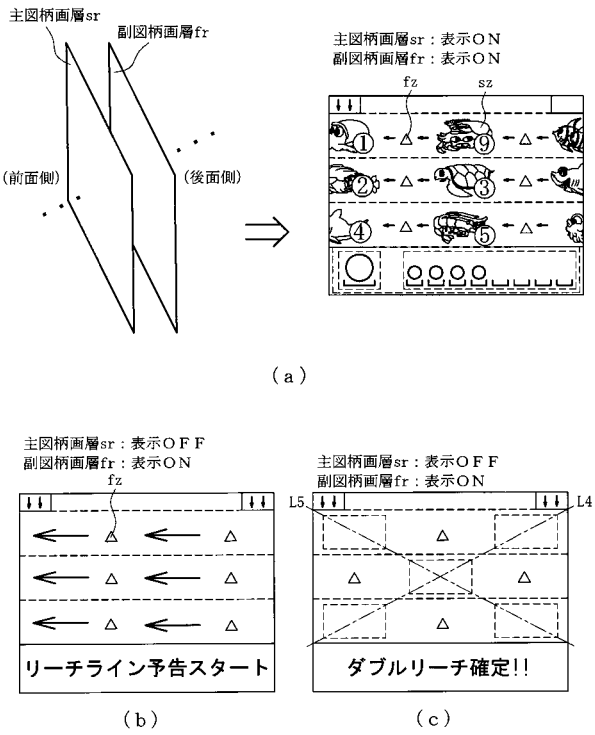
【図２００】



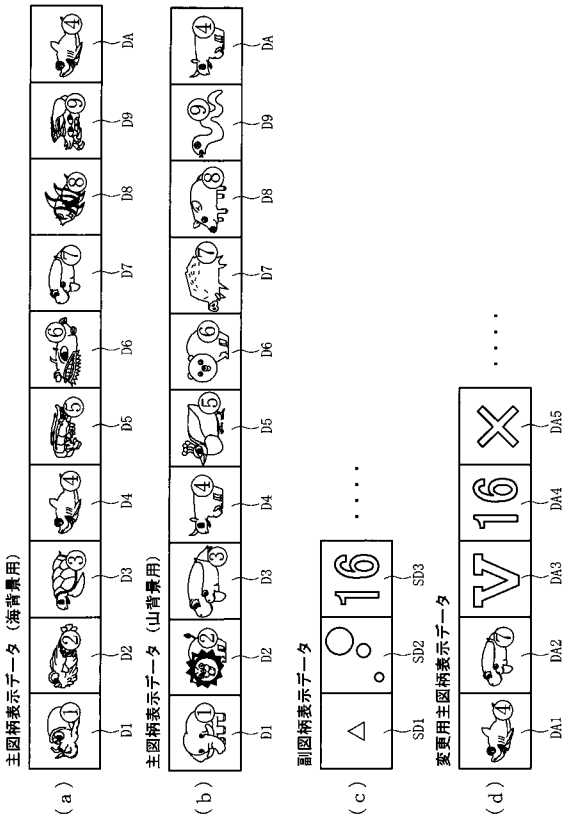
【図２０１】



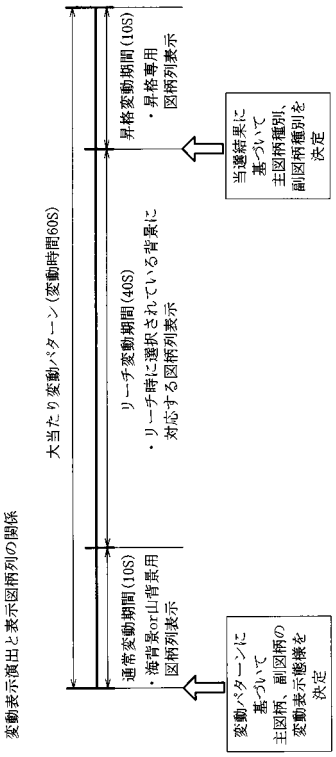
【図２０２】



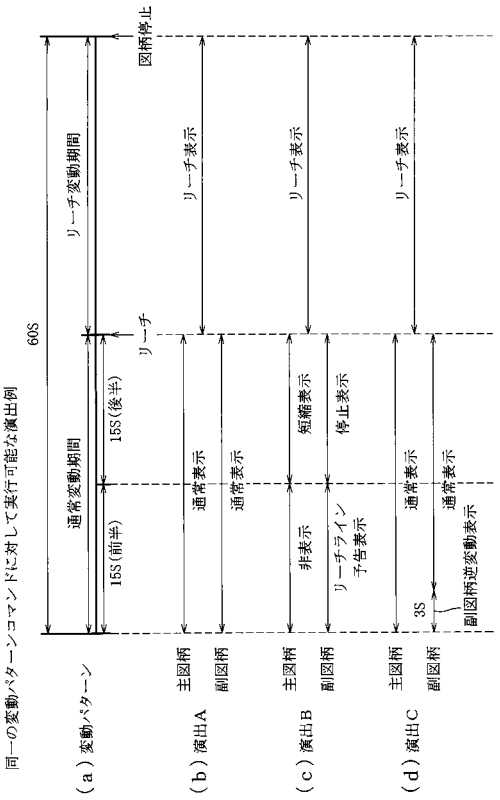
【図２０３】



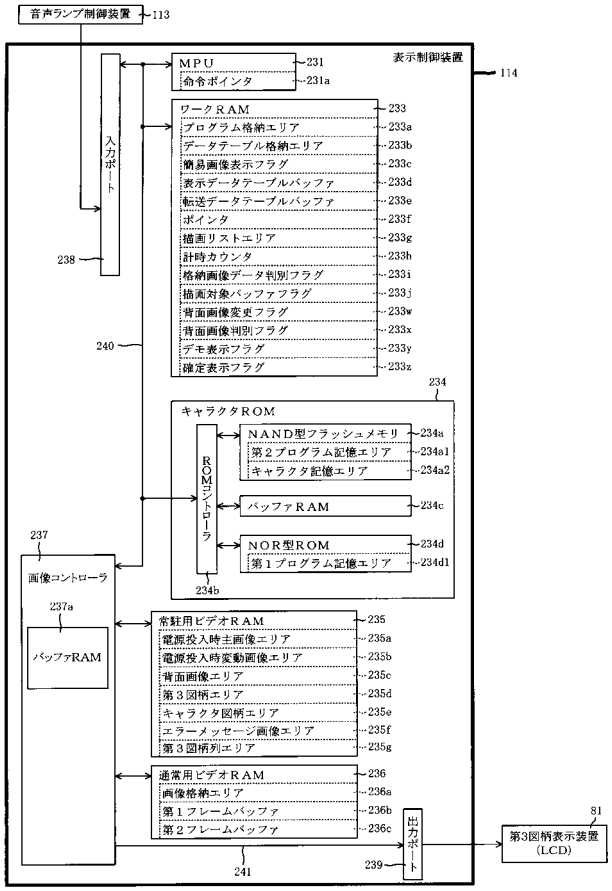
【図２０４】



【図２０５】



【図２０６】



【図２０７】

表示データテーブル

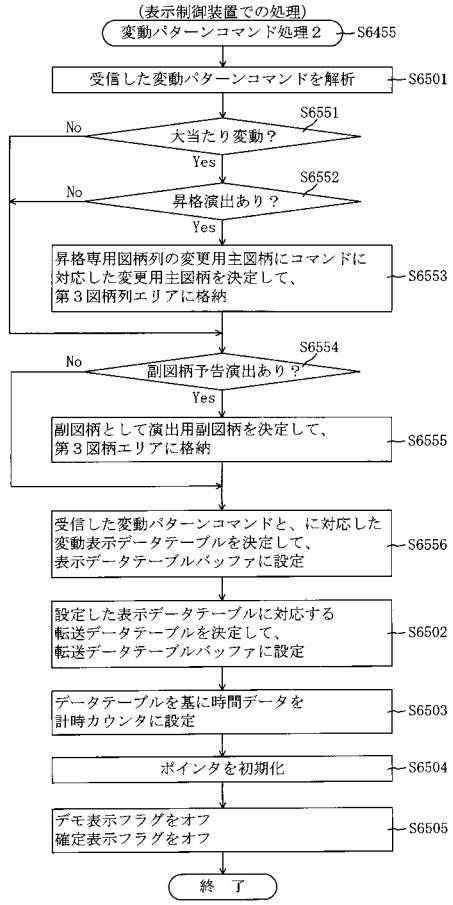
アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	背面画像　：背面種別 副図柄１　表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 副図柄２　：… ⋮ 主図柄列１　図柄種別オフセット 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 主図柄列２　：… ⋮ エフェクト１：… エフェクト２：… キャラクタ１：… キャラクタ２：… ⋮
0002H	⋮
0003H	⋮
⋮	⋮
02F0H	End

【図２０８】

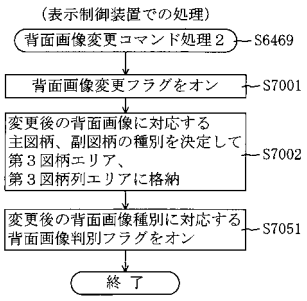
描画リスト

種別	詳細情報
背面画像	スプライト（表示物）のデータの格納ＲＡＭ種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
副図柄１	⋮
副図柄２	⋮
⋮	⋮
主図柄列１	
主図柄列２	
⋮	⋮
エフェクト１	⋮
エフェクト２	⋮
⋮	⋮
キャラクタ１	⋮
キャラクタ２	⋮
⋮	⋮
保留球数図柄１	⋮
⋮	⋮
エラー図柄１	⋮
転送データ	転送対象画像データの格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス

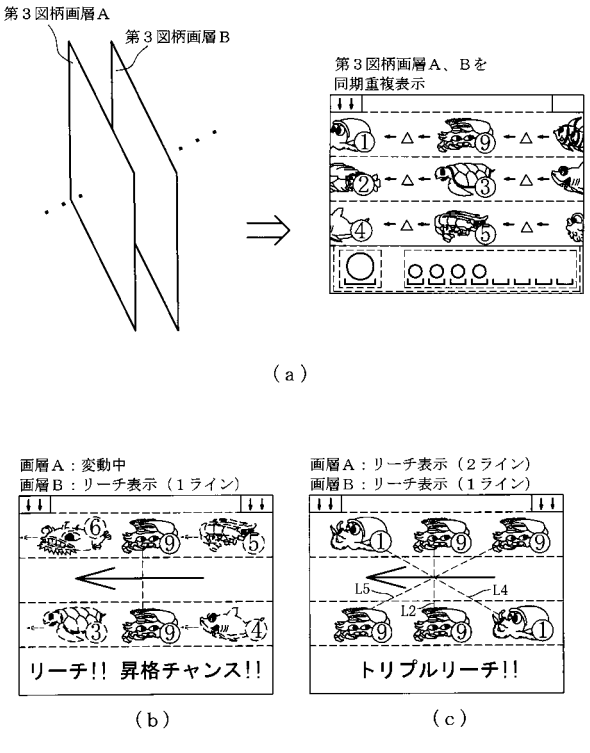
【図２０９】



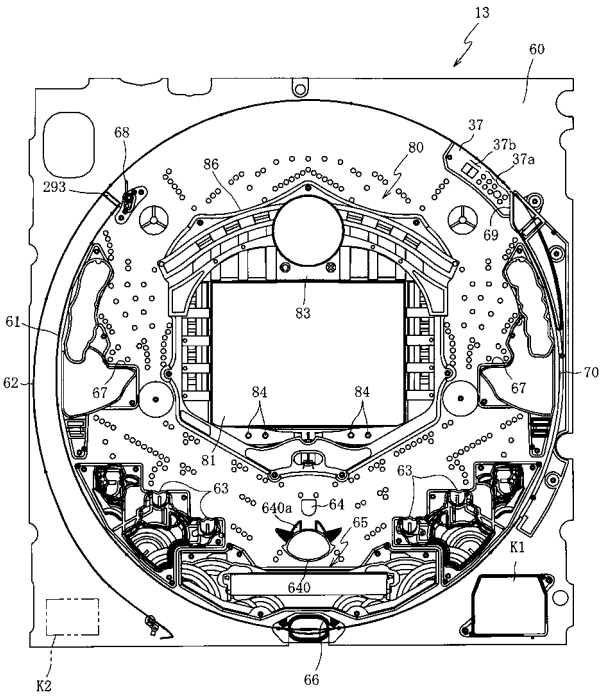
【図２１０】



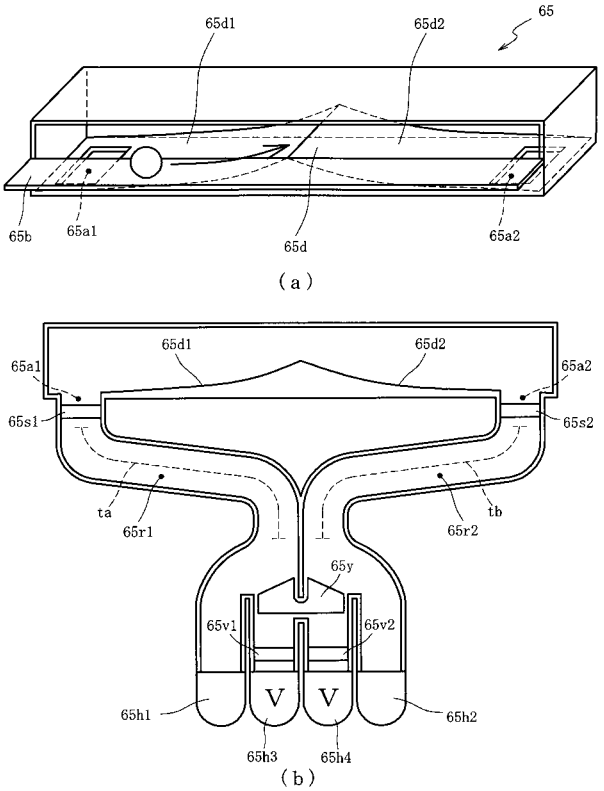
【図２１１】



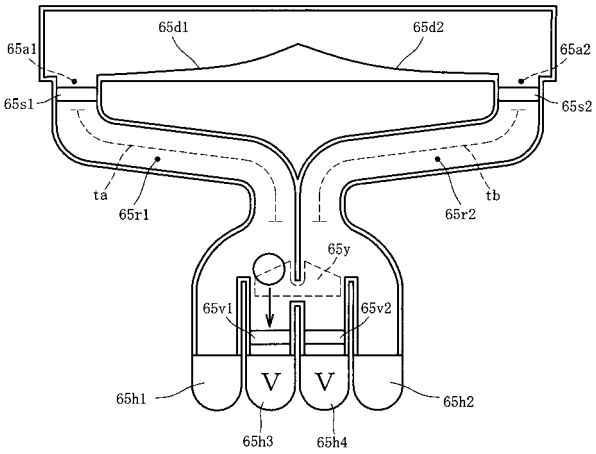
【図２１２】



【図２１３】



【図２１４】



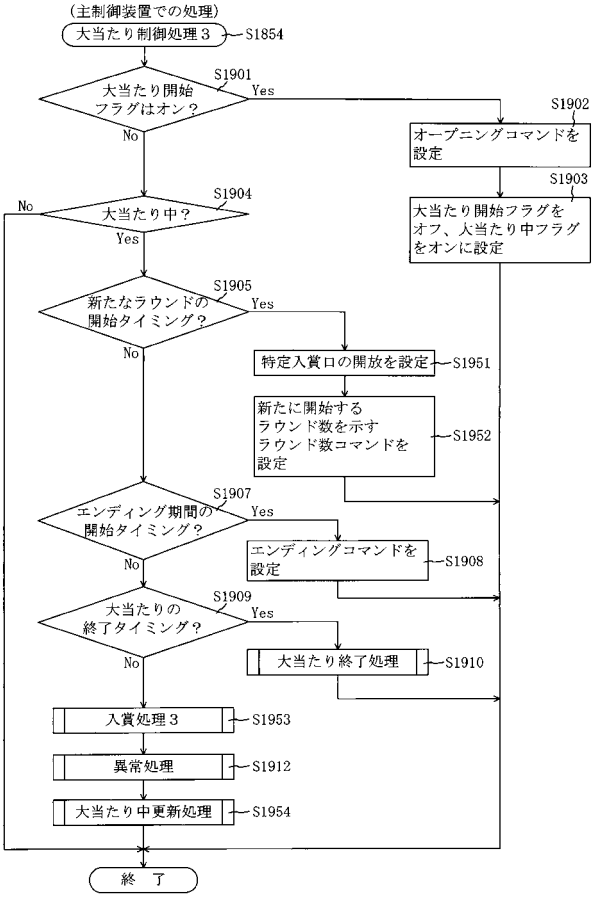
【図２１５】

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
確変設定フラグ	203m
確変通過カウンタ	203n
入賞個数カウンタ	203o
残球タイマフラグ	203p
残球タイマ	203q
確変有効フラグ	203r
確変有効タイマ	203s
排出個数カウンタ	203t
Ｖ期間タイマ	203ca
その他メモリエリア	203z

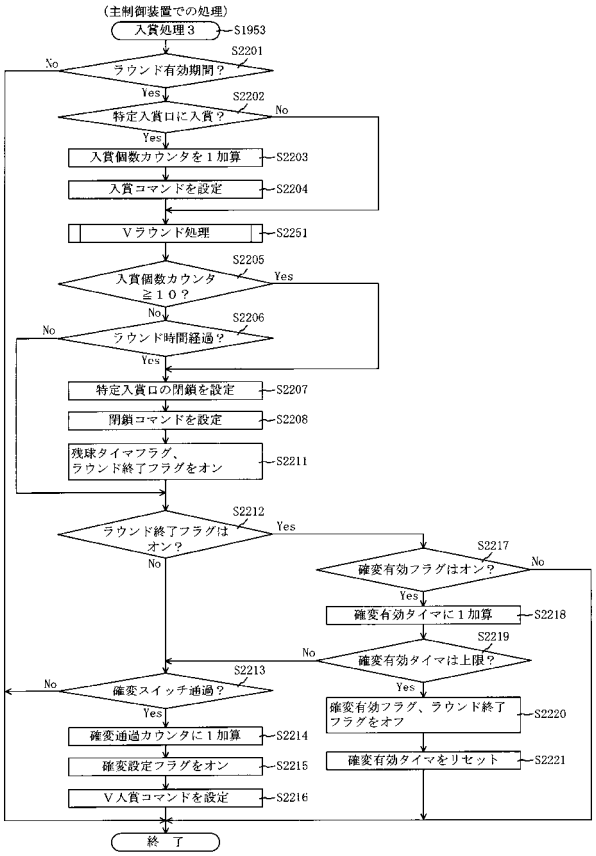
【図２１６】

ＲＡＭ	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
特殊演出中フラグ	223i
Ｖ入賞フラグ	223j
Ｖ演出実行フラグ	223k
時短中カウンタ	223n
特殊連続予告フラグ	223o
演出モード記憶エリア	223p
連続予告実行中フラグ	223q
ＳＷ有効時間カウンタ	223r
特殊有効時間カウンタ	223s
操作中カウンタ	223t
Ｖタイマ	223ca
その他メモリエリア	223z

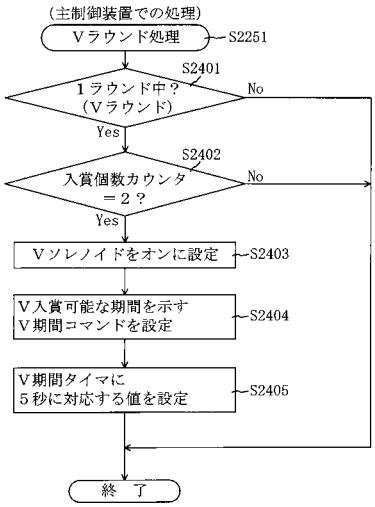
【図２１７】



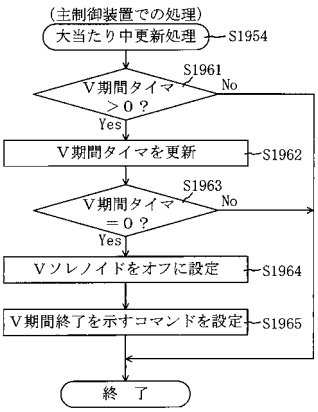
【図２１８】



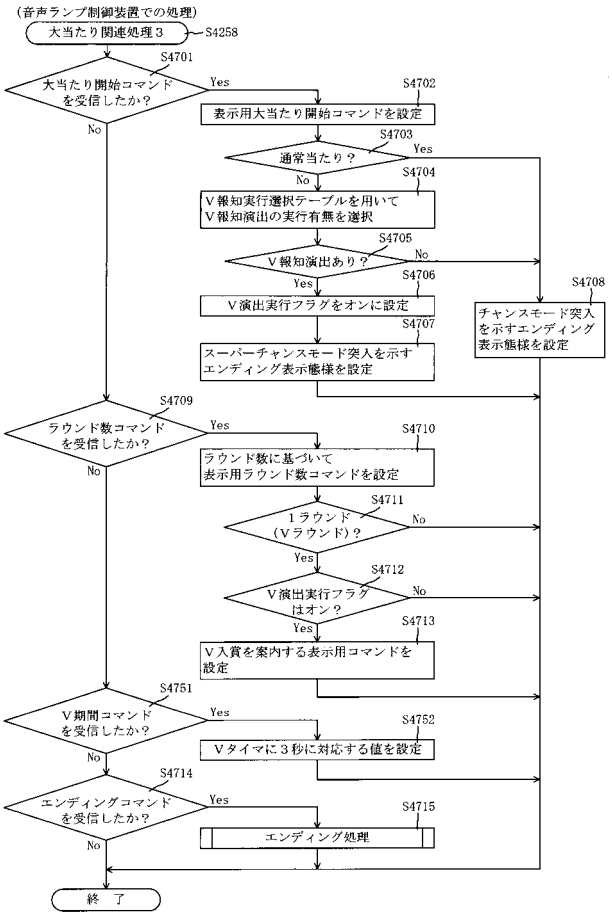
【図２１９】



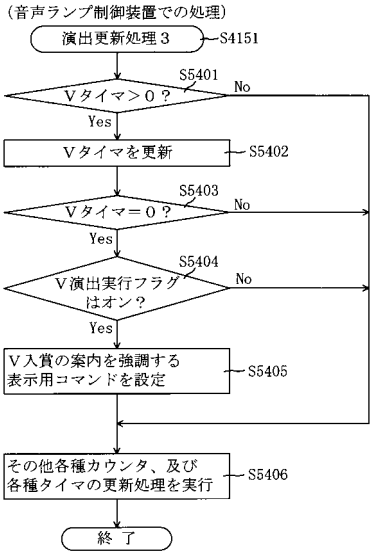
【図２２０】



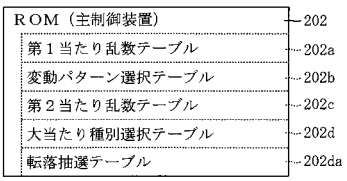
【図２２１】



【図２２２】



【図２２３】



【図２２４】

202

特図２大当たり用２テーブル202dd2

大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	時短カウンタ203h 当選時の遊技状態		確変カウンタ203i	エンディング期間(S)
		時短状態	確変状態		
大当たりＣ（４Ｒ確変大当たり）	0～29	50	100	50(非Ｖ時は0)	17
大当たりＤ（７Ｒ確変大当たり）	30～69	100	90	50(非Ｖ時は0)	
大当たりＥ（１６Ｒ確変大当たり）	70～99	100	100	50(非Ｖ時は0)	

（ａ）

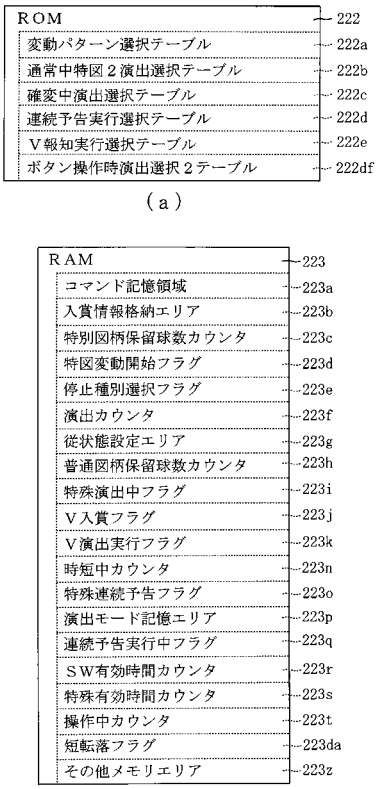
202

転落抽選テーブル202da

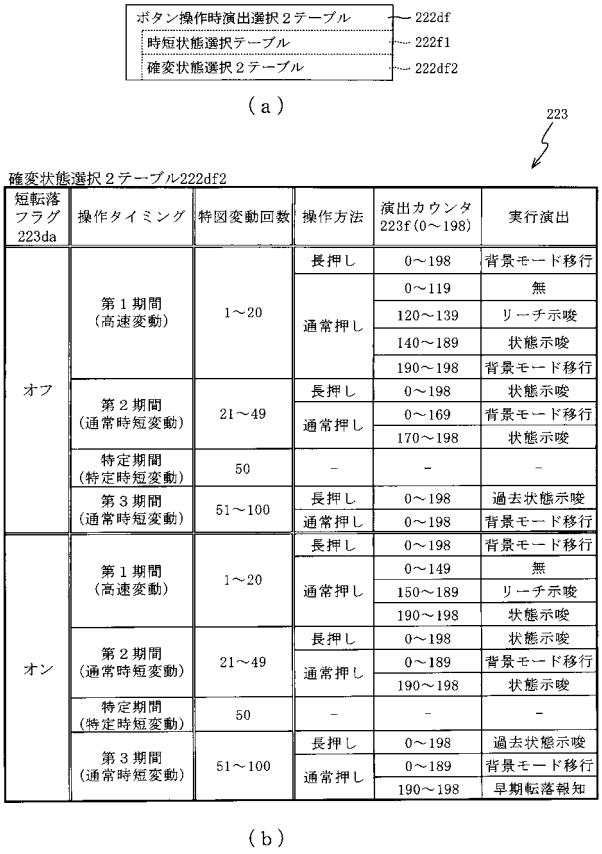
乱数テーブル	転落抽選カウンタＣｄ１（0～999）
特別図柄の確変状態	0, 1

（ｂ）

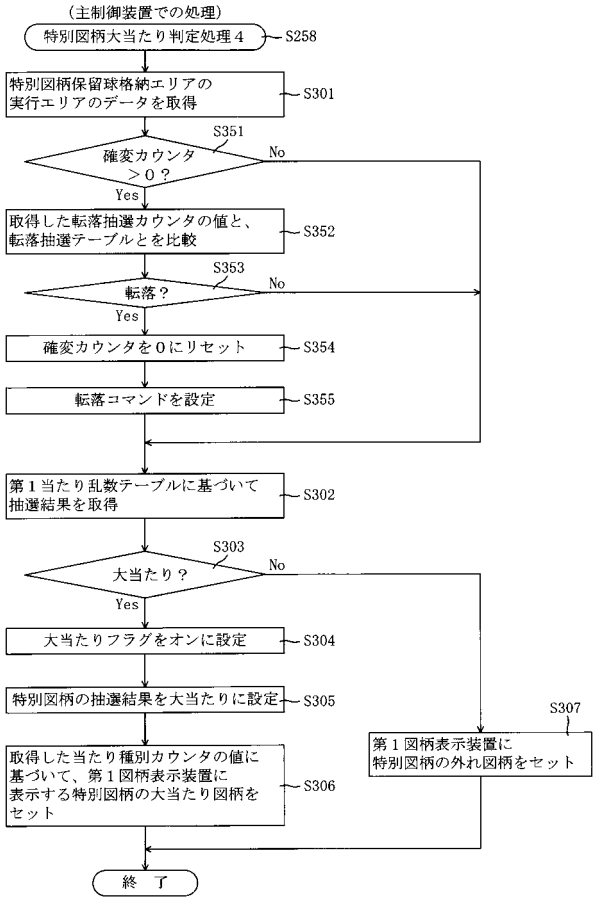
【図２２５】



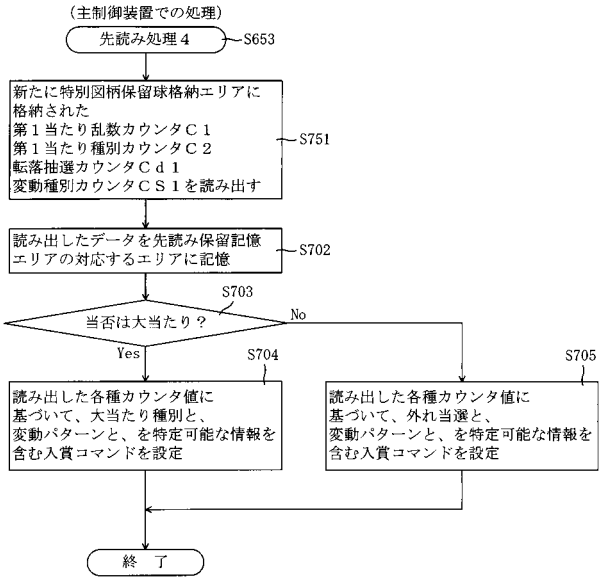
【図２２６】



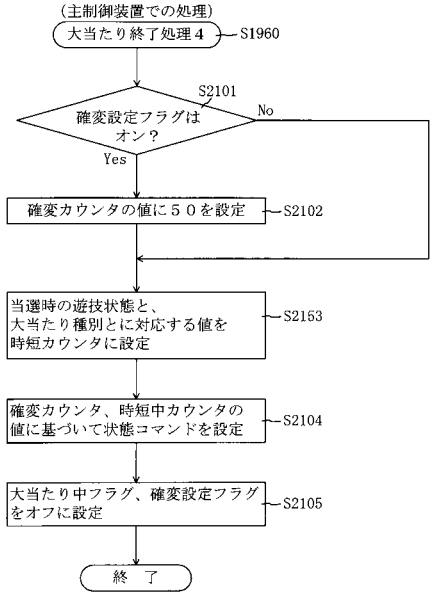
【図２２７】



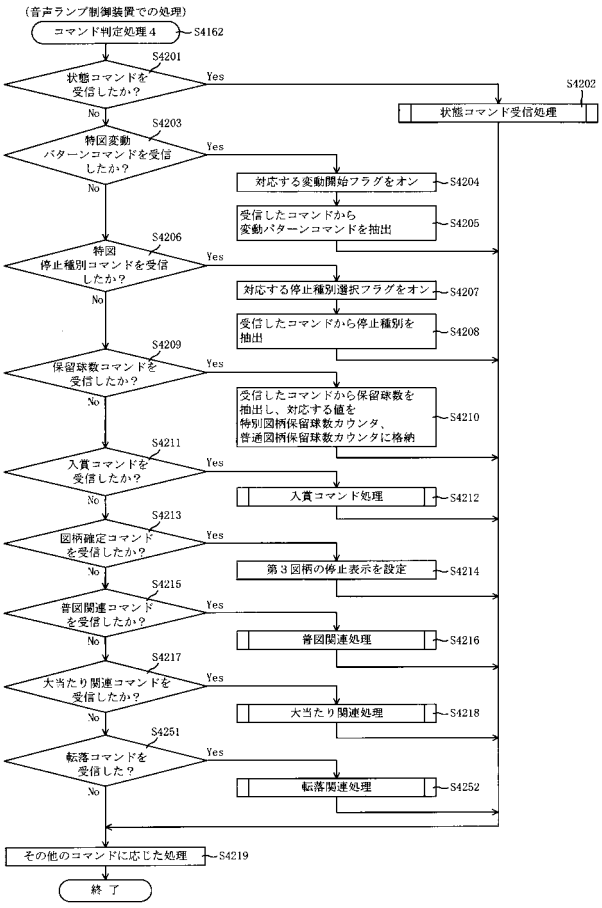
【図２２８】



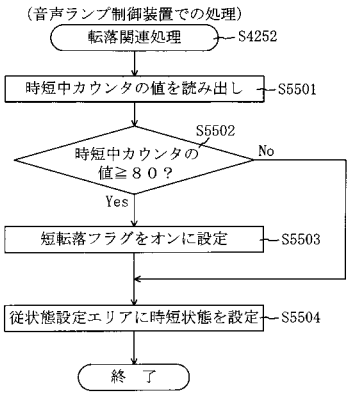
【図２２９】



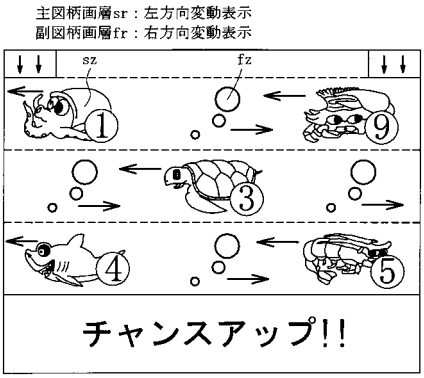
【図２３０】



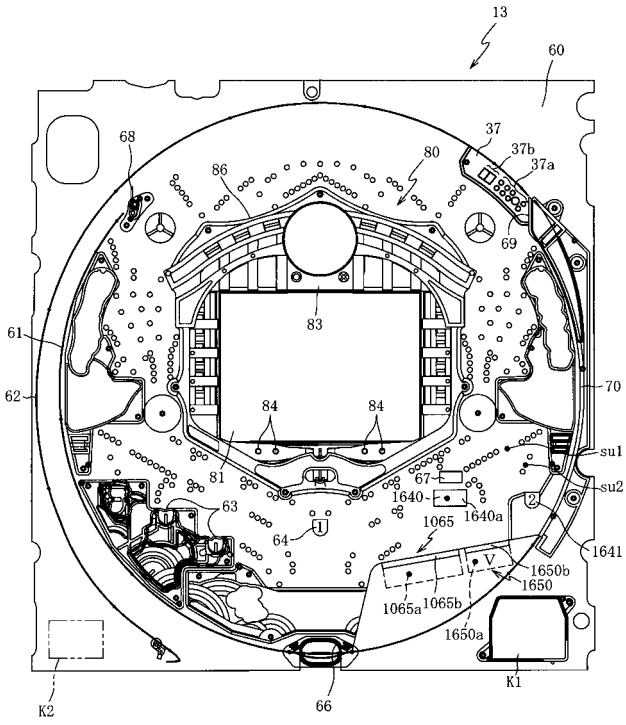
【図２３１】



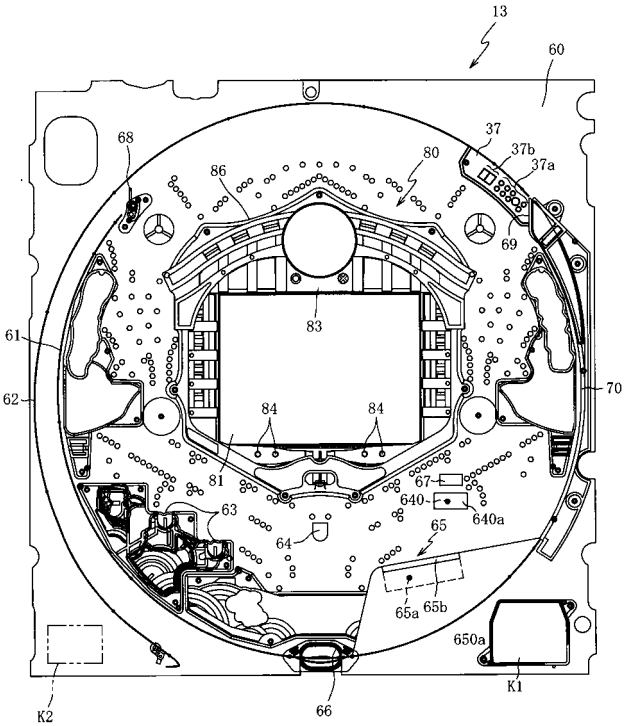
【図２３２】



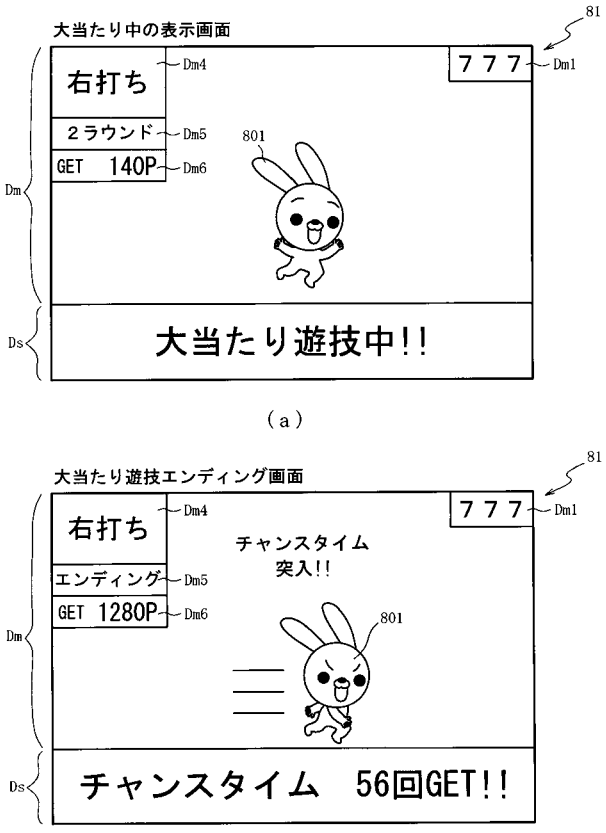
【図２３３】



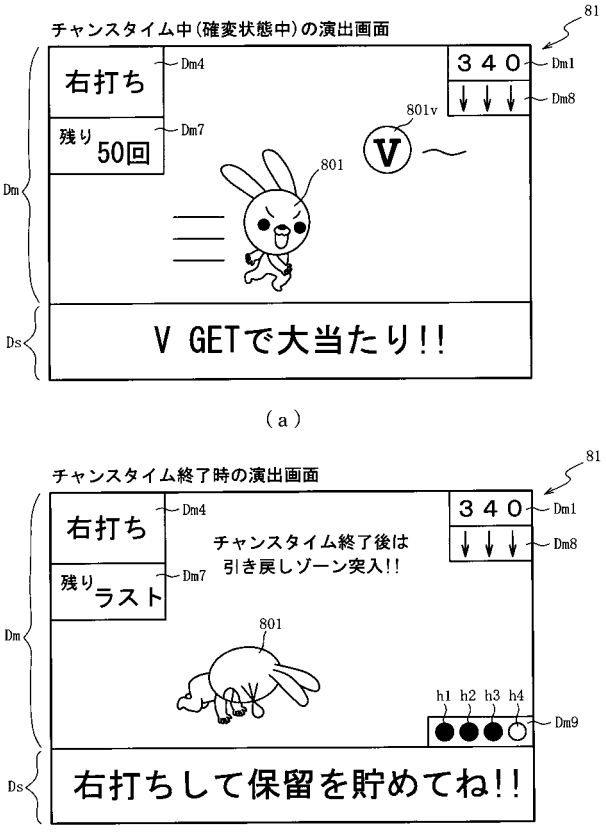
【図２３４】



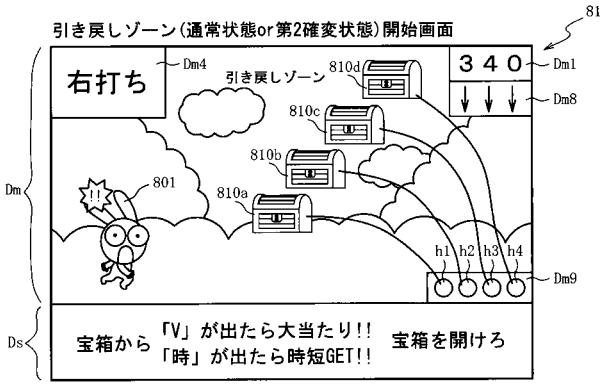
【図２３５】



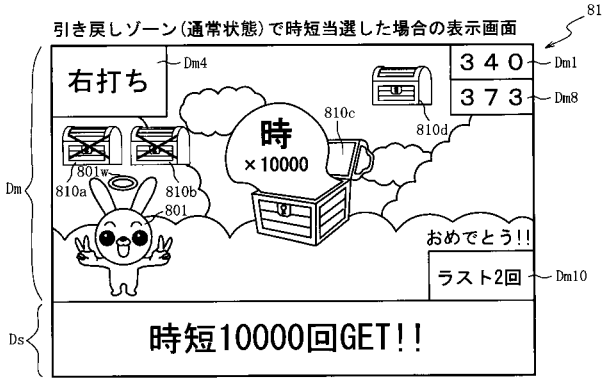
【図２３６】



【図２３７】

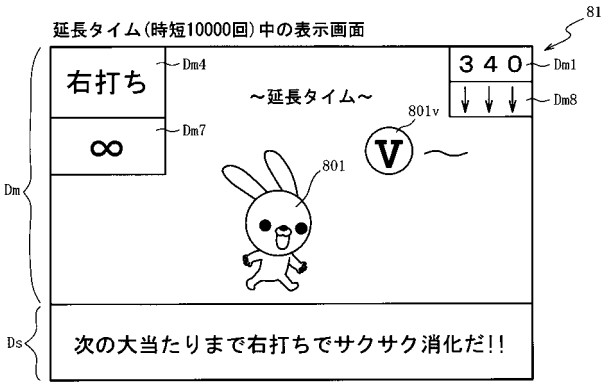


（ａ）

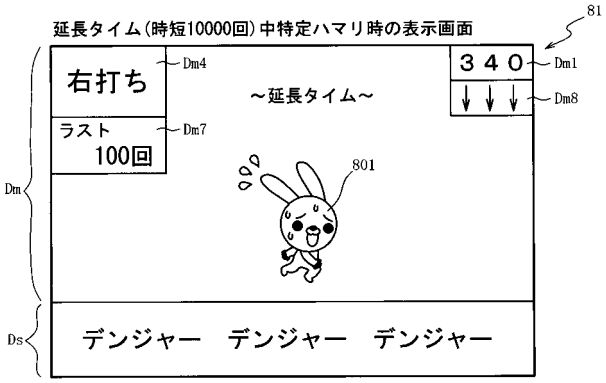


（ｂ）

【図２３８】

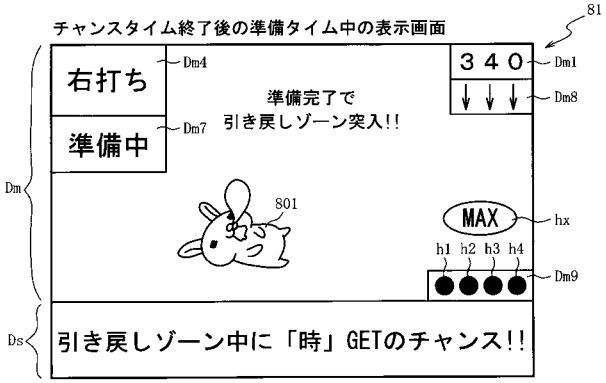


（ａ）



（ｂ）

【図２３９】



【図２４０】

引き戻しモードのモード種別説明

モード種別	背景	モード内容
モードＡ	天国	引き戻しモード中に 大当たり当選又は時短当選の可能性極大
モードＢ	夜	引き戻しモード中に 大当たり当選又は時短当選の可能性大
モードＣ	夕	引き戻しモード中に 大当たり当選又は時短当選の可能性中
モードＤ	昼	引き戻しモード中に 大当たり当選又は時短当選の可能性小

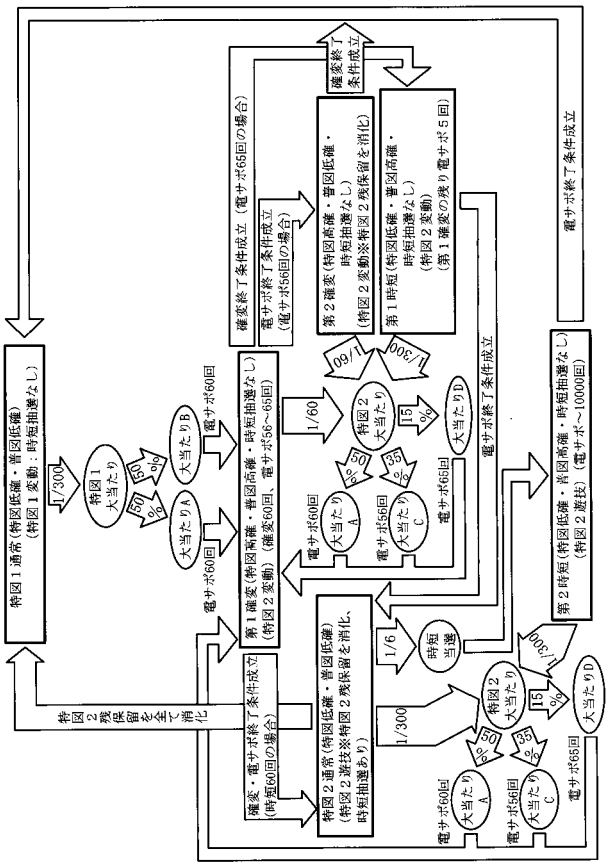
（ａ）

引き戻しモード中の示唆態様説明

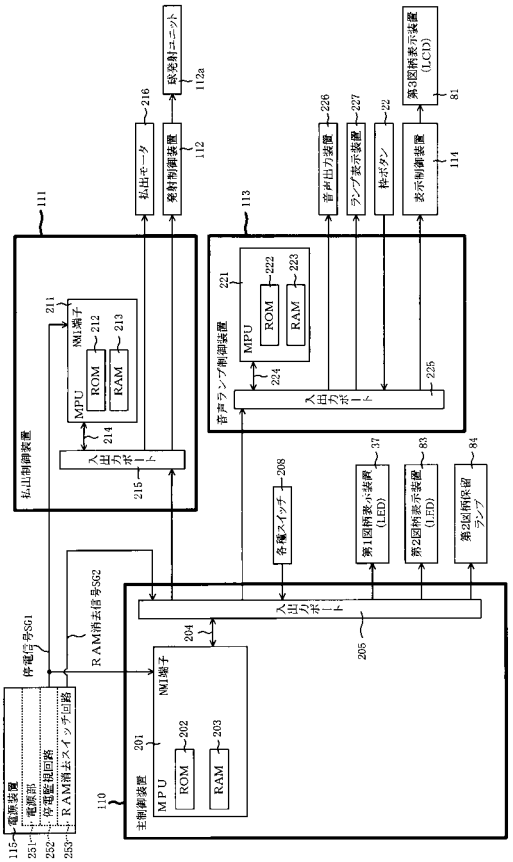
示唆種別	表示態様	示唆内容
示唆Ａ	金宝箱	当該変動で大当たり当選又は時短当選 可能性大
示唆Ｂ	デカ宝箱	当該変動で大当たり当選又は時短当選 可能性中
示唆Ｃ	天使の輪	通常状態示唆大
示唆Ｄ	チャンス 文字	通常状態示唆中

（ｂ）

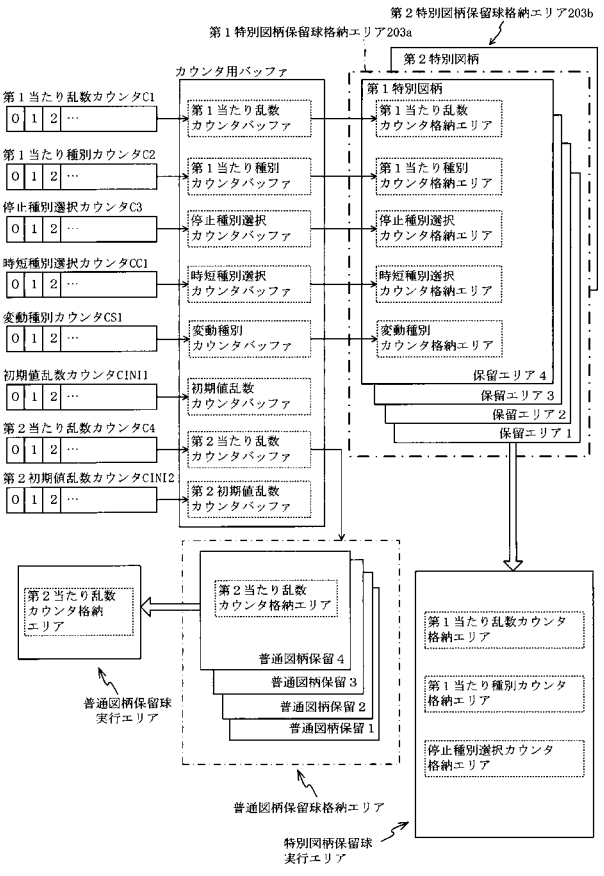
【図２４１】



【図２４２】



【図２４３】



【図２４４】

ROM（主制御装置）	202
第１当たり乱数５テーブル	202da
変動パターン選択５テーブル	202db
第２当たり乱数テーブル	202c
大当たり種別選択５テーブル	202dd
時短当たり乱数５テーブル	202de
時短種別選択５テーブル	202df

（ａ）

RAM（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
その他メモリエリア	203z

（ｂ）

【図２４５】

(a)

202

第１当たり乱数５テーブル202da

遊技状態	第１当たり乱数カウンタＣ１(0～899)
特別図柄の低確率状態	0～2
特別図柄の高確率状態	0～14

(b)

202

第２当たり乱数テーブル202c

遊技状態	第２当たり乱数カウンタＣ４ (0～299)
普通図柄の低確率状態	0～2
普通図柄の高確率状態	0～149

(c)

202

時短当たり乱数５テーブル202de

特別図柄種別	遊技状態	第１当たり乱数カウンタＣ１(0～899)
第１特別図柄	共通	－
第２特別図柄	特別図柄及び普通図柄の低確率状態	51～200
	それ以外	－

【図２４６】

(a)

大当たり種別選択５テーブル 202dd
特図１大当たり用５テーブル 202dd1
特図２大当たり用５テーブル 202dd2

(b)

202

特図１大当たり用５テーブル202dd1

大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２(0～99)	時短カウンタ203h	確変カウンタ203i
大当たりＡ５(16R確変大当たり)	0～49	60	60
大当たりＢ５(6R確変大当たり)	50～99	60	60

(c)

202

特図２大当たり用５テーブル202dd2

大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２(0～99)	時短カウンタ203h	確変カウンタ203i
大当たりＡ５(16R確変大当たり)	0～49	60	60
大当たりＣ５(6R確変大当たり)	50～84	56	60
大当たりＤ５(6R確変大当たり)	85～99	65	60

【図２４７】

(a)

変動パターン選択５テーブル 202db
通常・第２確変用５テーブル 202db1
確変・時短用５テーブル 202db2

(b)

202

通常・第２確変用５テーブル202db1

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)	変動パターン	変動時間(S) 基本(S)
特図１	当たり	0～19	ノーマル	30
		20～169	スーパー	30
		170～198	ＳＰ	55
	外れ	0～179	外れ	8
		180～198	リーチ外れ	30
特図２	当たり	0～149	スーパー	30
		150～198	ＳＰ	55
	外れ（時短）	0～169	スーパー	30
		170～198	ＳＰ	55
	外れ	0～19	リーチ外れ	30
		20～198	外れ	8

【図２４８】

(a)

202

確変・時短用５テーブル202db2

時短種別	図柄種別	変動回数	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)	変動パターン	変動時間(S)
大当たり後時短	共通	1～60	当たり	0～198	ミドル変動	15
			外れ	0～189	ショート変動	5
				190～198	ミドル変動	15
		61～65	共通	0～198	特殊変動	5
時短Ａ	特図１	－	共通	0～198	ロング変動	20
	特図２	1～99	当たり	0～198	ミドル変動	15
			外れ	0～189	ショート変動	5
				190～198	ミドル変動	15
		100	共通	0～198	特殊変動	10
		101～200	共通	0～198	超短変動	2
		201～10000	共通	0～198	特殊短変動	0.5
時短Ｂ	特図１	－	共通	0～198	ロング変動	20
	特図２	1～99	当たり	0～198	ミドル変動	15
			外れ	0～189	ショート変動	5
				190～198	ミドル変動	15
		100	共通	0～198	特殊変動	10

(b)

202

時短種別選択５テーブル202df

時短種別	時短種別選択カウンタＣＣ１(0～99)	時短カウンタ203h
時短Ａ	0～89	10000
時短Ｂ	90～99	100

【図２４９】

ROM	222
変動パターン選択テーブル	222a
引き戻しモード選択テーブル	222da
示唆態様選択テーブル	222db

(a)

RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
時短中カウンタ	223da
時短抽選回数カウンタ	223db
モード種別格納エリア	223dc
ロング時短中フラグ	223dd
初回設定フラグ	223de
その他メモリエリア	223z

(b)

【図２５０】

222

引き戻しモード選択テーブル222da

特図2保留数	時短抽選回数カウンタ223db	保留内大当たりの有無	保留内時短当選の有無	演出カウンタ223f (0～99)	モード種別
4	4	有	—	0～49	モードA
				50～99	モードB
		無	有	0～79	モードB
				80～99	モードA
			無	0～19	モードB
				20～59	モードC
				60～99	モードD
	0	有	—	0～59	モードB
				60～99	モードC
		無		0～79	モードC
				80～99	モードB
1～3	-	有	—	0～19	モードB
				20～59	モードC
				60～99	モードD
		無	有	0～49	モードB
				50～99	モードD
			無	0～19	モードB
				20～99	モードD

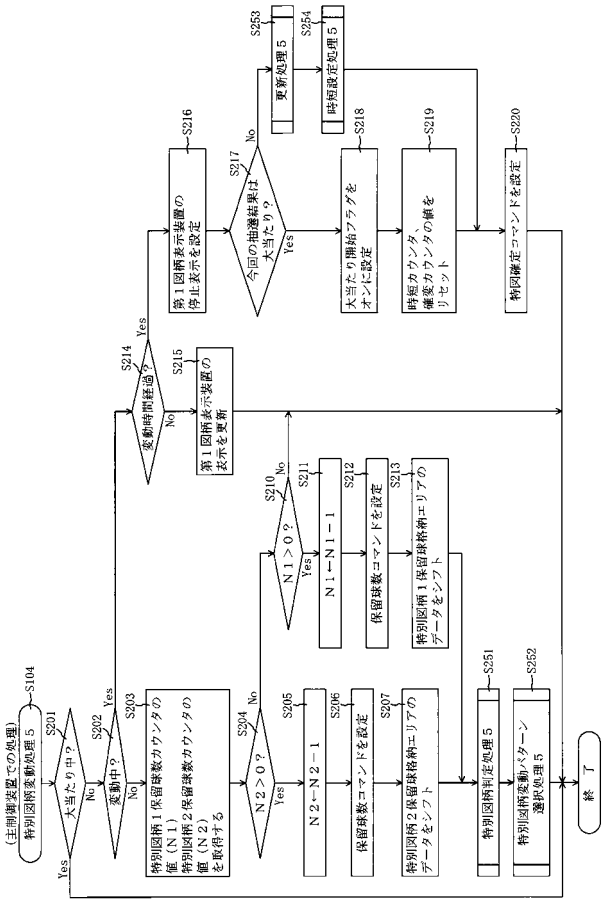
【図２５１】

222

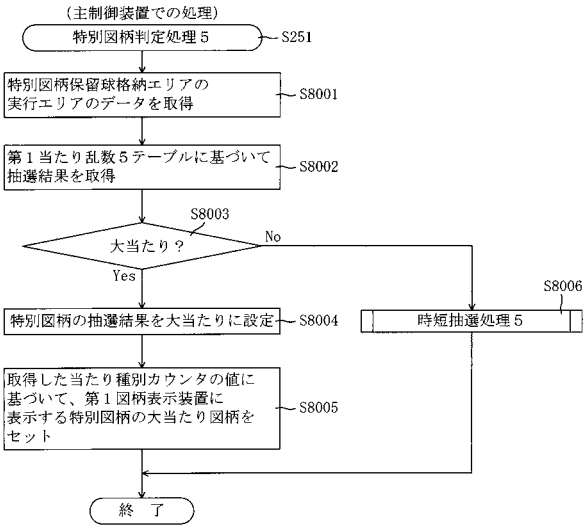
示唆態様選択テーブル222db

モード種別	抽選結果	演出カウンタ223f (0～99)	示唆態様
モードA	当たり	0～79	示唆B
		80～99	示唆A
	外れ(時短)	0～89	示唆B
		90～99	示唆A
	外れ	0～99	—
モードB	当たり	0～39	示唆B
		40～99	—
	外れ(時短)	0～29	示唆A
		30～99	示唆B
	外れ	0～9	示唆B
		10～99	—
モードC	当たり	0～19	示唆B
		20～99	—
	外れ(時短)	0～39	示唆B
		40～99	示唆D
	外れ	0～19	示唆D
		20～99	—
モードD	当たり	0～9	示唆B
		10～99	—
	外れ(時短)	0～19	示唆B
		20～99	—
	外れ	0～9	示唆C
		10～99	—

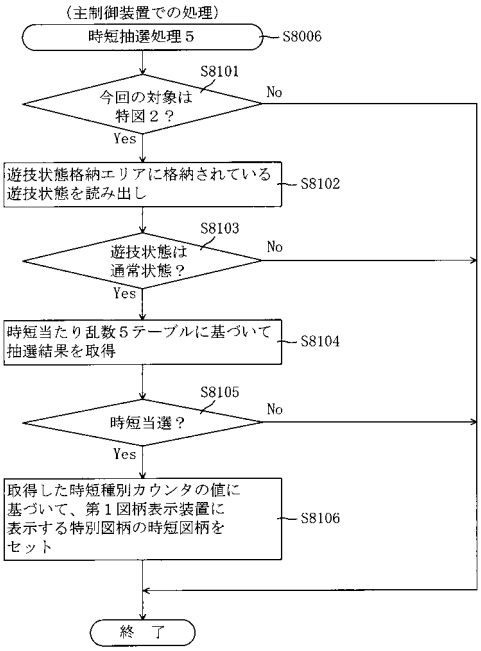
【図２５２】



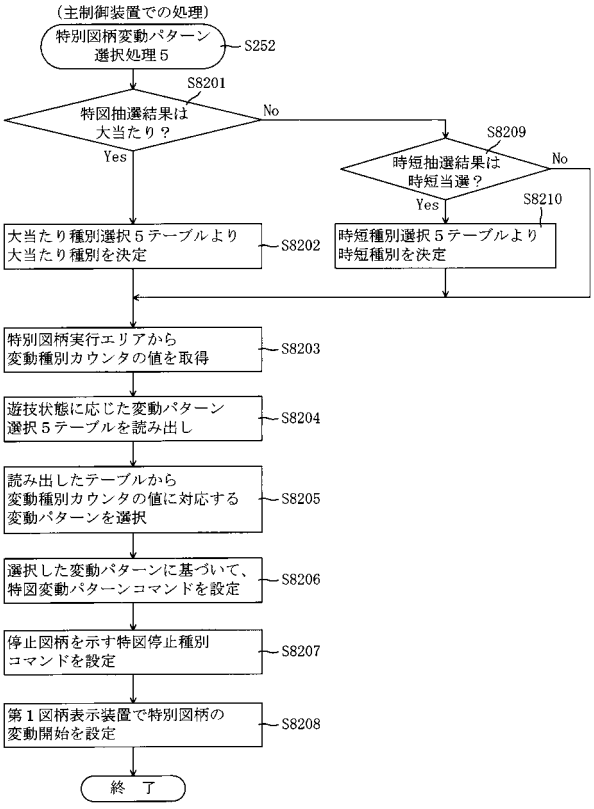
【図２５３】



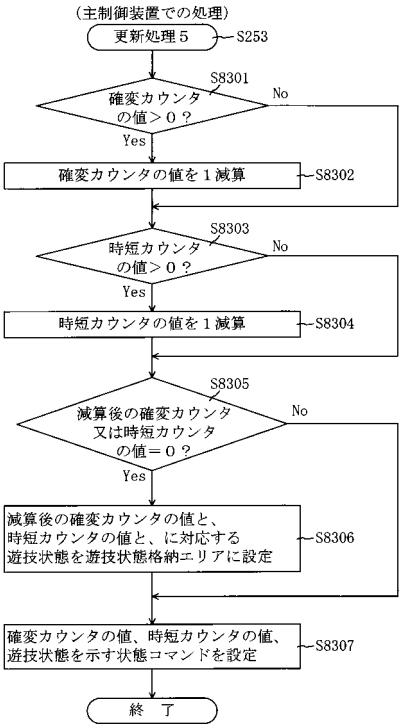
【図２５４】



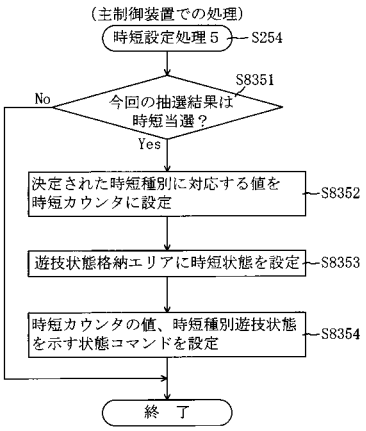
【図２５５】



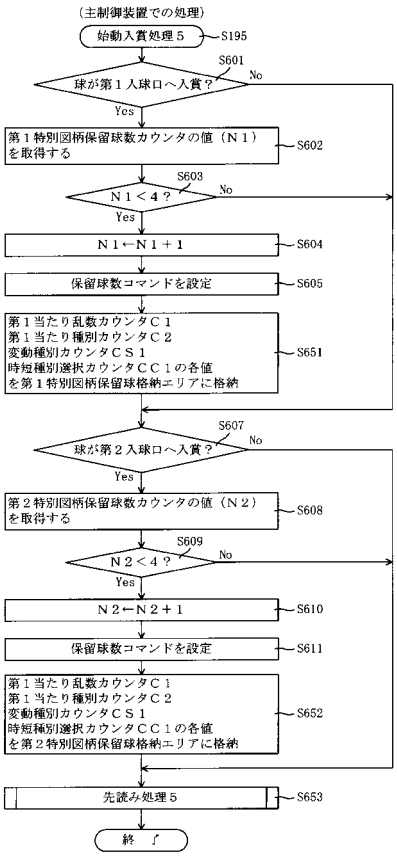
【図２５６】



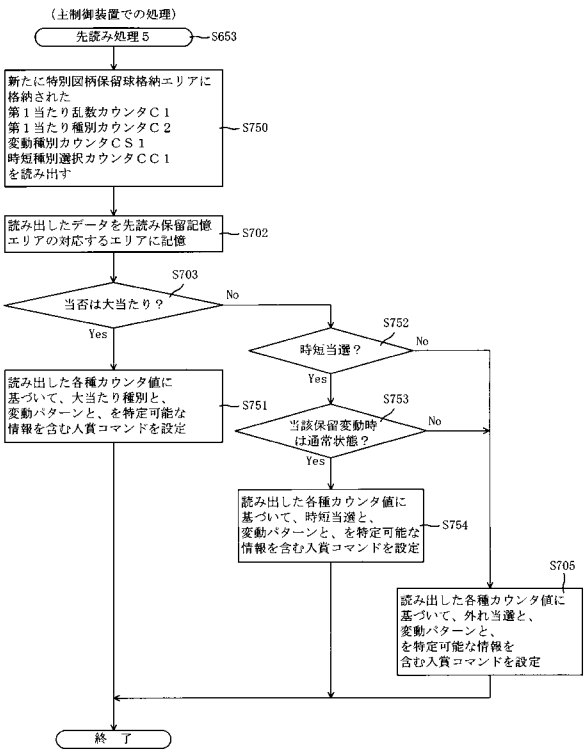
【図２５７】



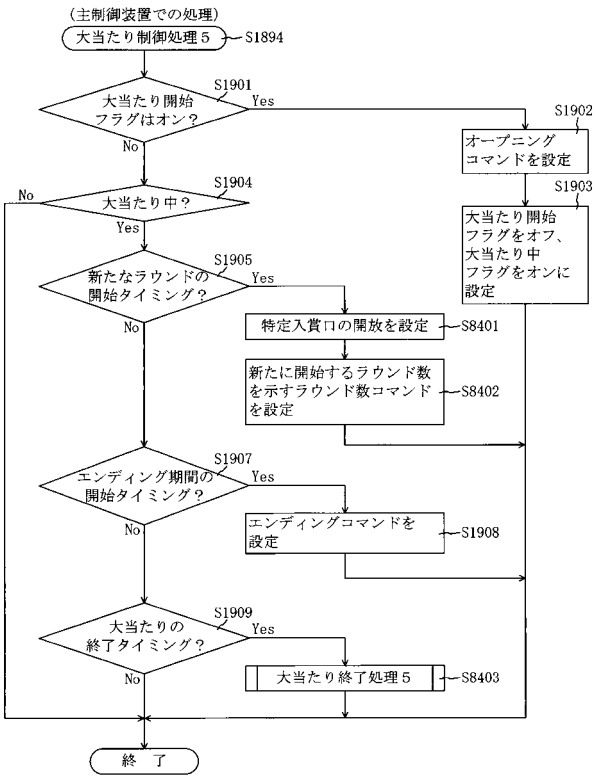
【図２５８】



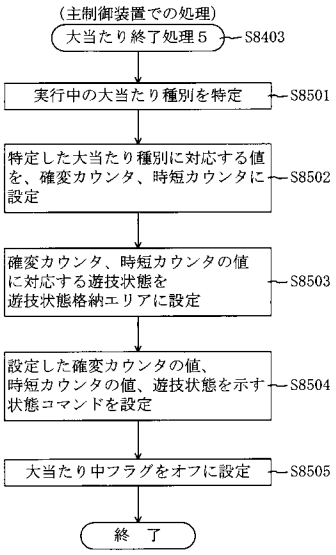
【図２５９】



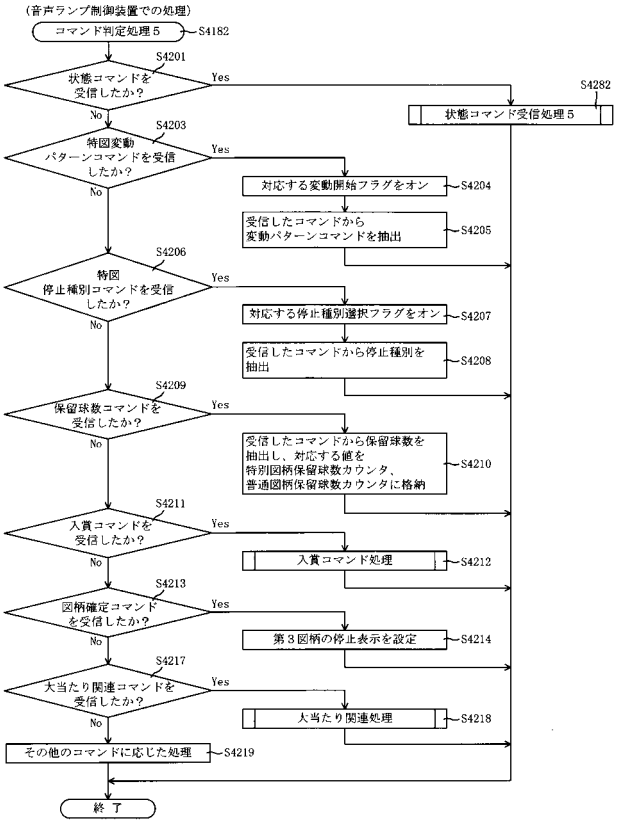
【図２６０】



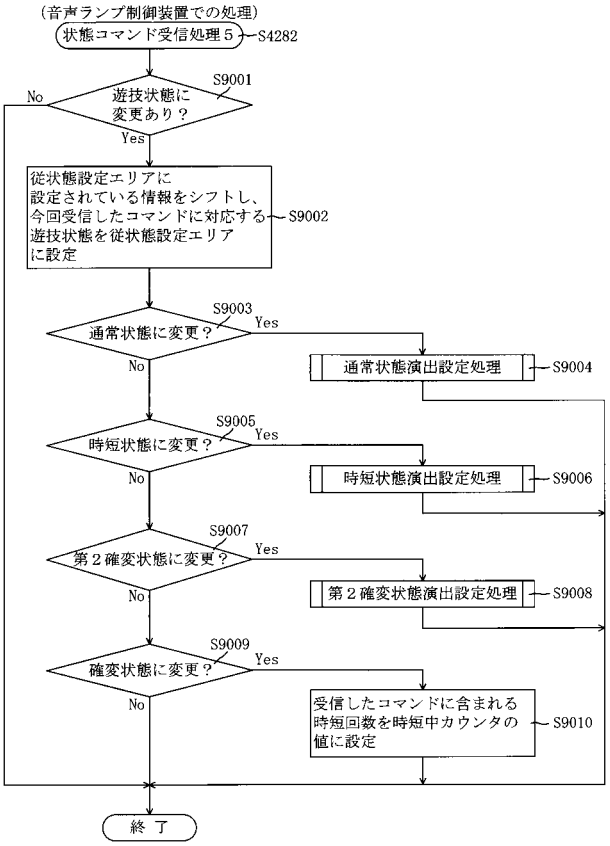
【図２６１】



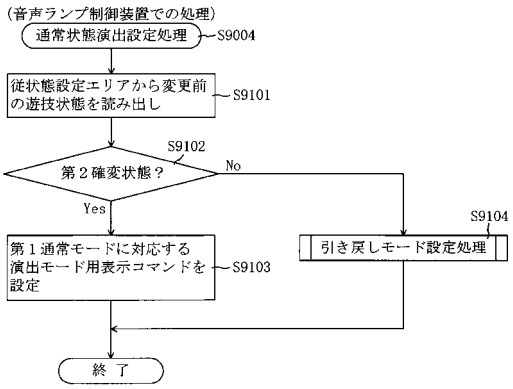
【図２６２】



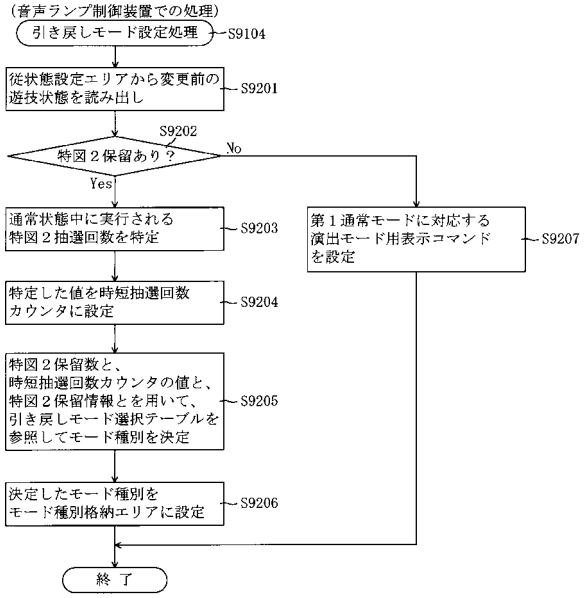
【図２６３】



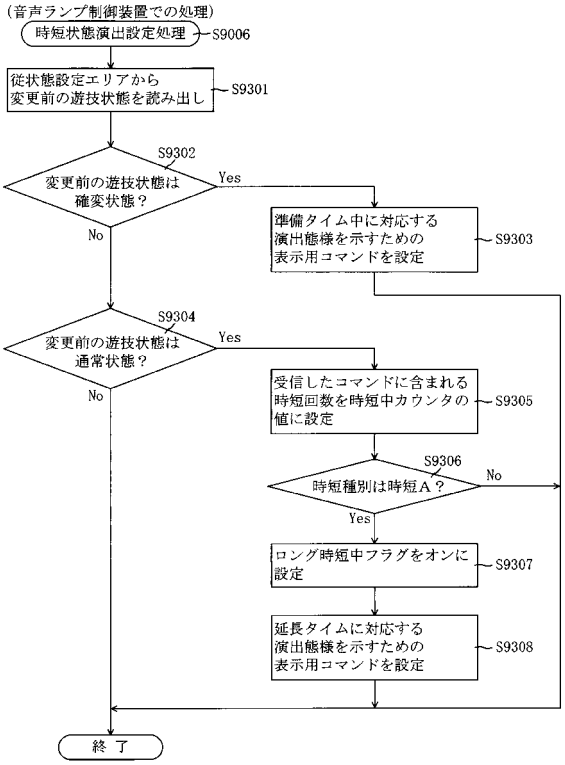
【図２６４】



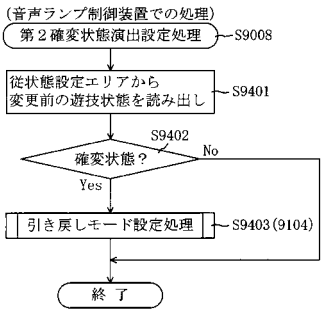
【図２６５】



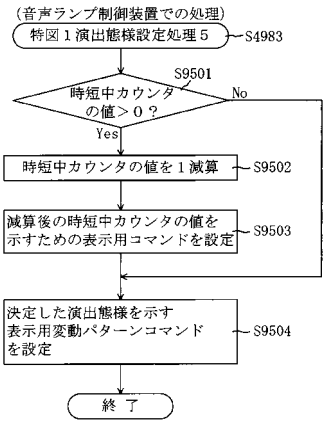
【図２６６】



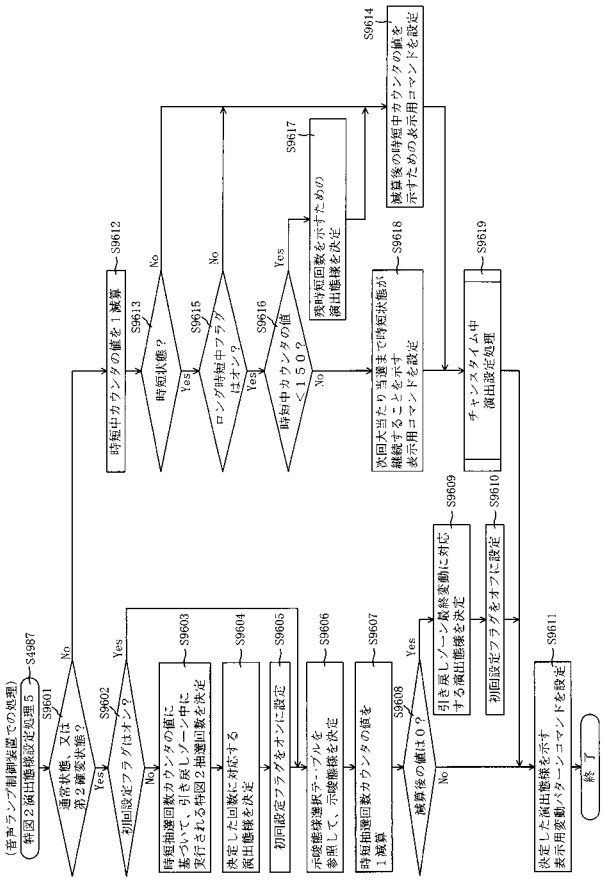
【図２６７】



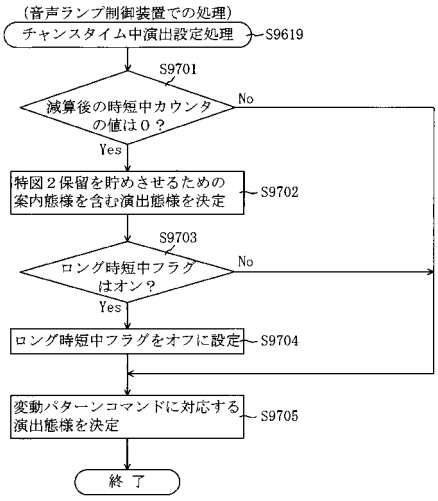
【図２６８】



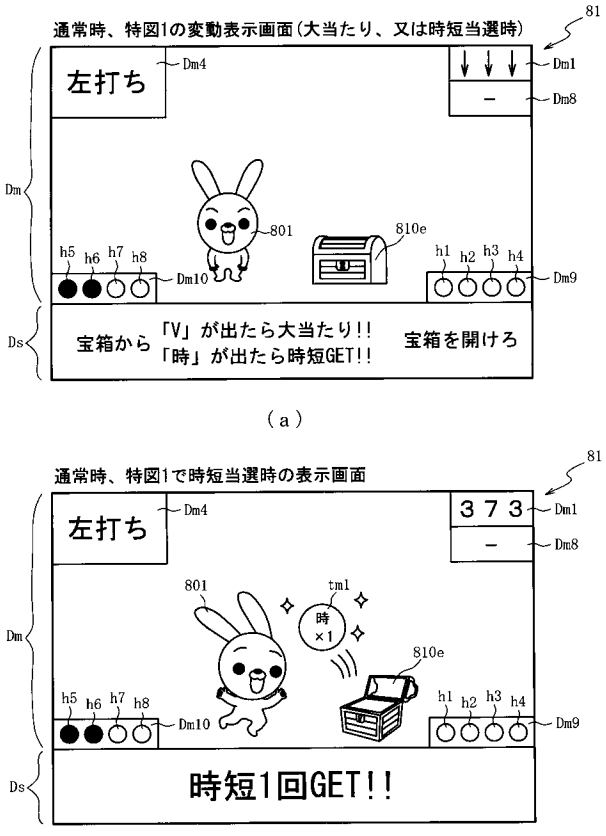
【図２６９】



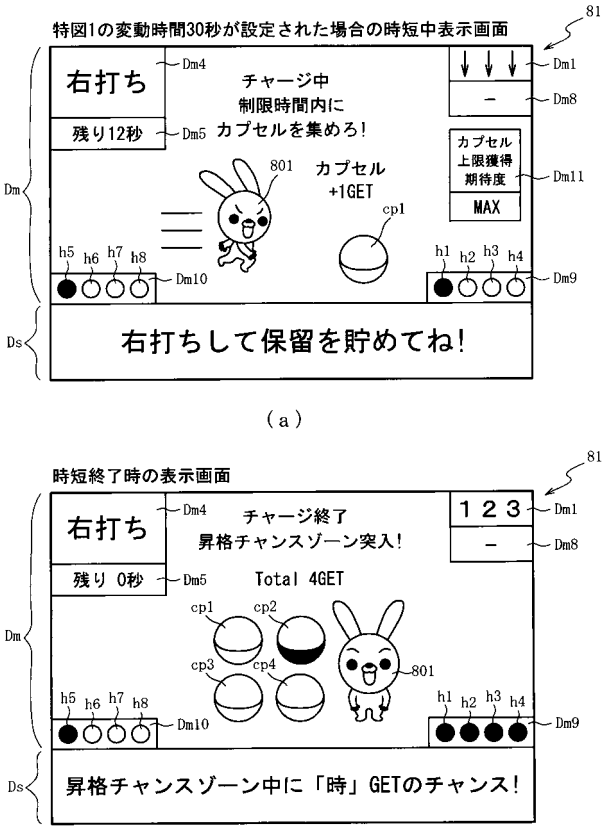
【図２７０】



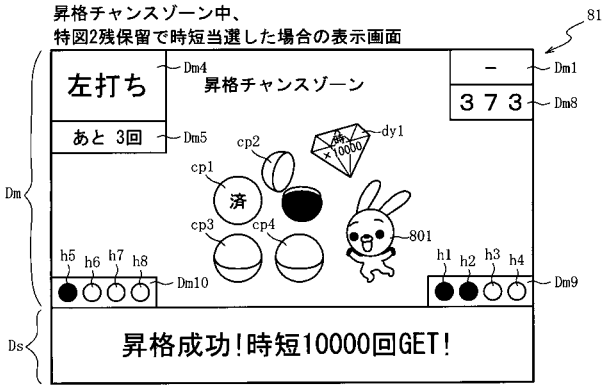
【図２７１】



【図２７２】



【図２７３】



【図２７４】

202

時短当たり乱数５ａテーブル202dae

特別図柄種別	遊技状態	第１当たり乱数カウンタＣ１(0～899)
第１特別図柄	特別図柄及び普通図柄の低確率状態	51～54
	それ以外	－
第２特別図柄	特別図柄及び普通図柄の低確率状態	51～200
	それ以外	－

（ａ）

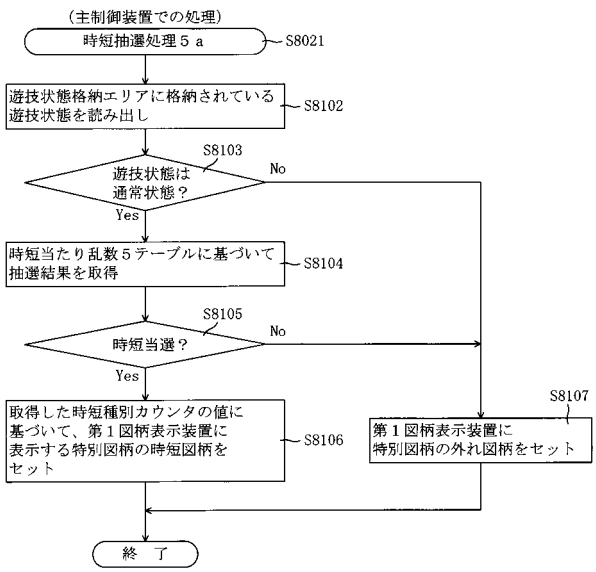
202

時短種別選択５ａテーブル202daf

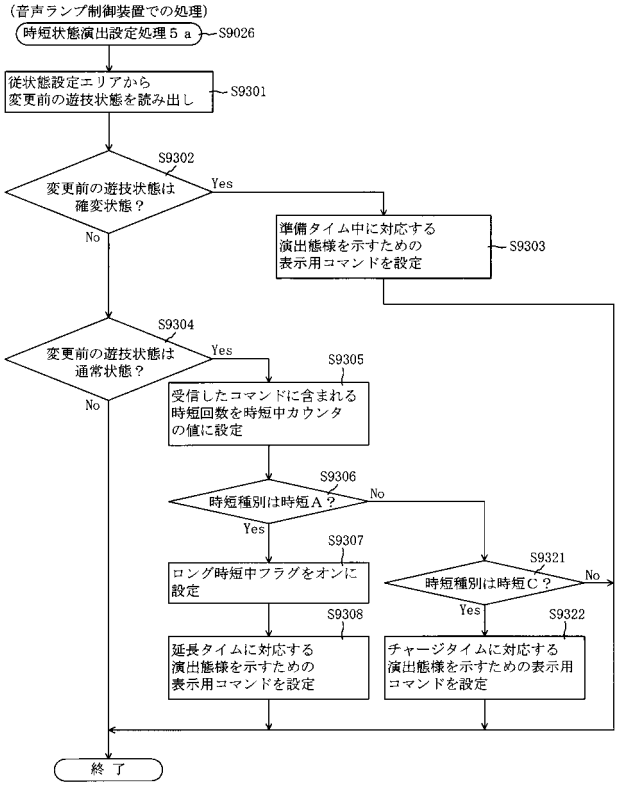
特図種別	時短種別	時短種別選択カウンタＣＣ１(0～99)	時短カウンタ203h
第１特別図柄	時短Ｃ	0～99	1
第２特別図柄	時短Ａ	0～89	10000
	時短Ｂ	90～99	100

（ｂ）

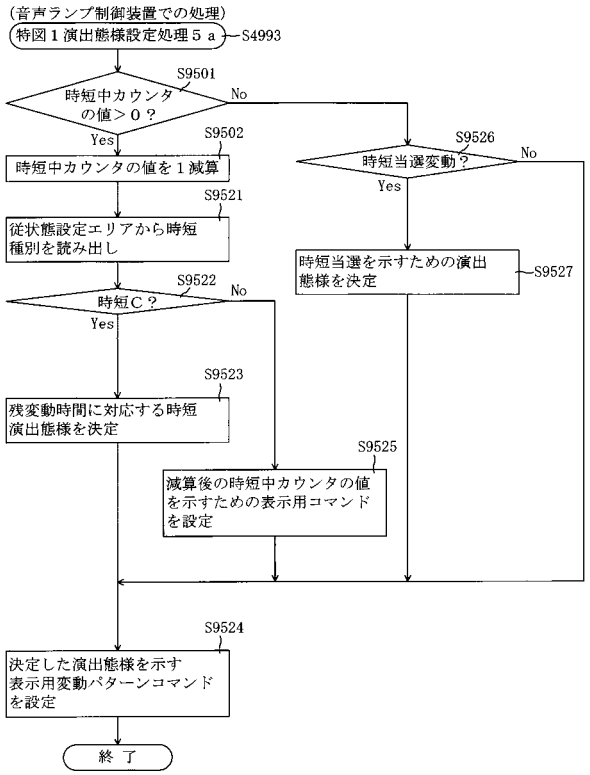
【図２７５】



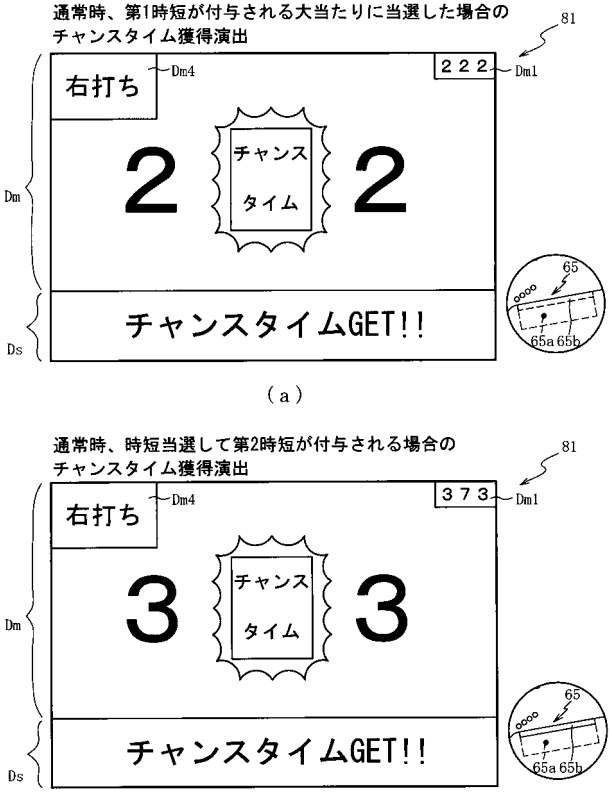
【図２７６】



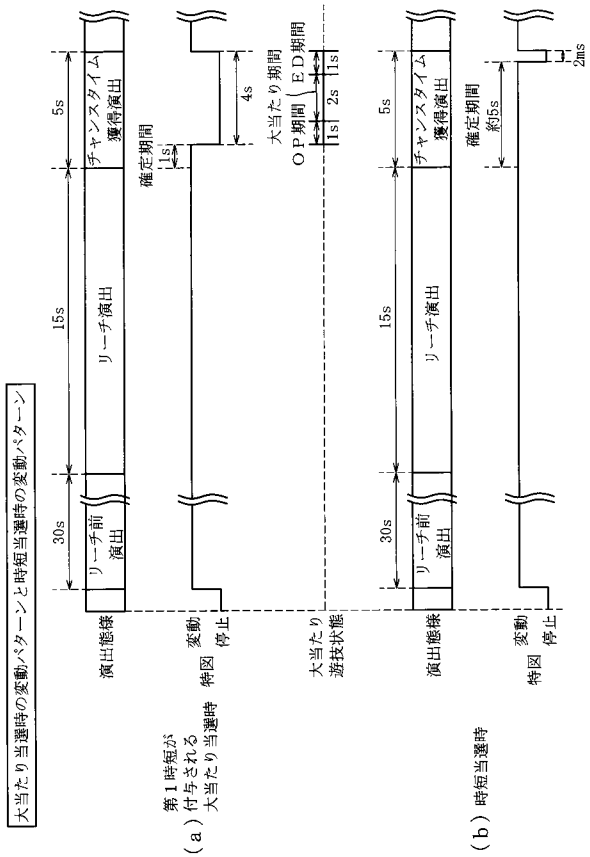
【図２７７】



【図２７８】



【図２７９】



【図２８０】

202

時短当たり乱数５bテーブル202dbe

特別図柄種別	遊技状態	第１当たり乱数カウンタＣ１(0～899)
共通	特別図柄及び普通図柄の低確率状態	51～54
	それ以外	－

(ａ)

202

大当たり用５bテーブル202dbd1

大当たり種別	当選時の遊技状態	第１当たり種別カウンタＣ２(0～99)	時短カウンタ203h	確変カウンタ203i
大当たりＡ５b(16Ｒ確変大当たり)	第１時短	0～49	100	60
	第２時短	0～24	200	60
		25～49	10000	60
	それ以外	0～49	60	60
大当たりＢ５b(2Ｒ時短大当たり)	第１時短	50～74	100	0
		75～79	200	0
	第２時短	50～94	200	0
		95～99	10000	0
	それ以外	50～64	50	0
		65～84	200	0
		85～99	10000	0

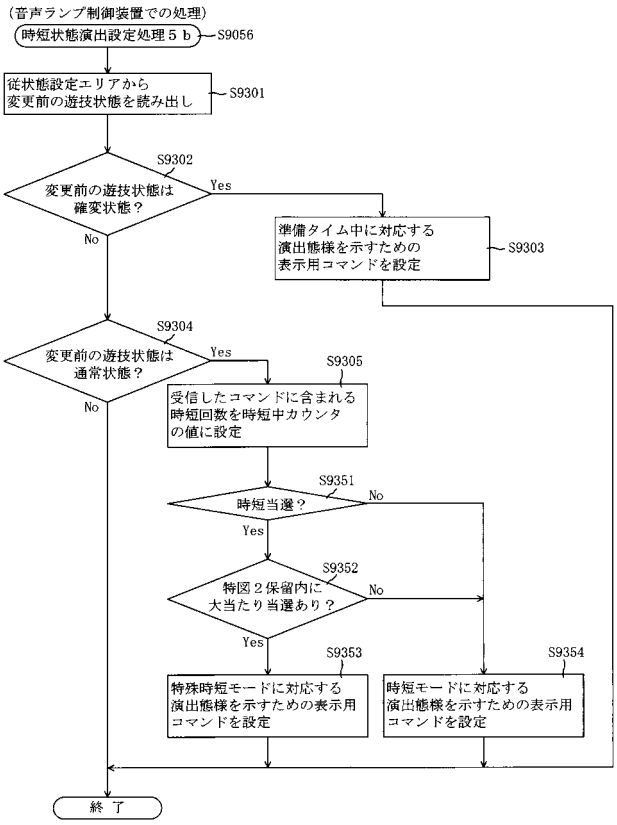
(ｂ)

【図２８１】

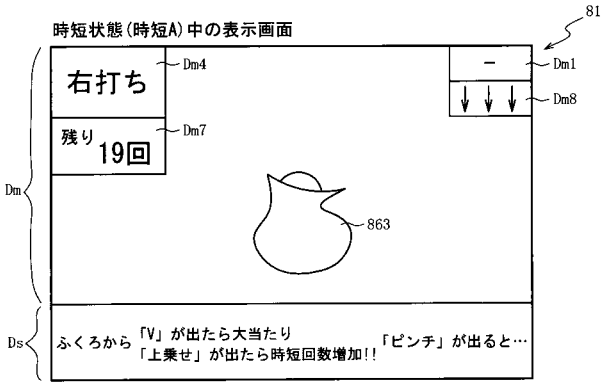
時短種別選択５ｂテーブル202dbf

特図種別	時短種別	時短種別選択カウンタＣＣ１(0～99)	時短カウンタ203h
共通	時短Ａｂ	0～29	50
	時短Ｂｂ	30～59	200
	時短Ｃｂ	60～99	10000

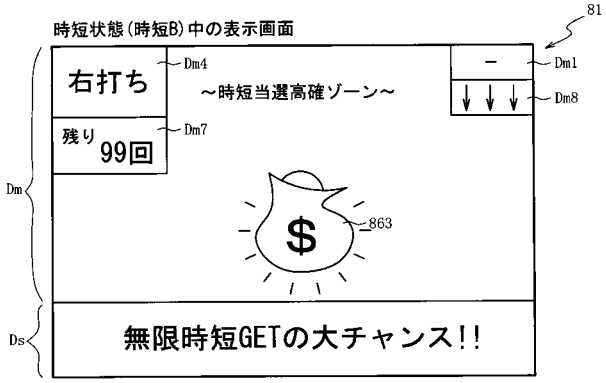
【図２８２】



【図２８３】

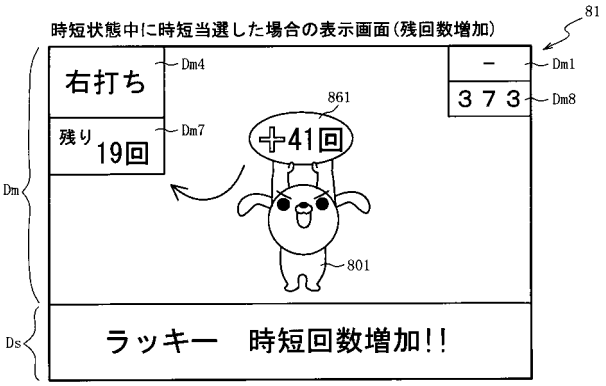


（ａ）

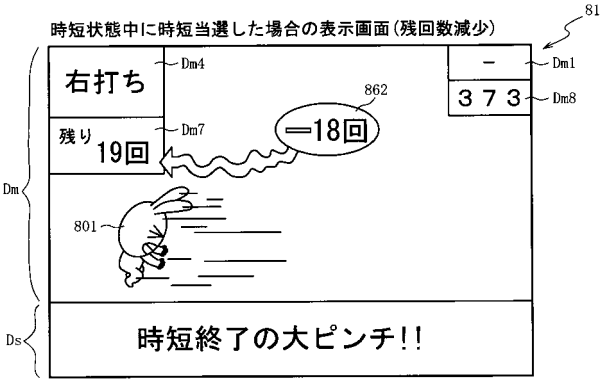


（ｂ）

【図２８４】

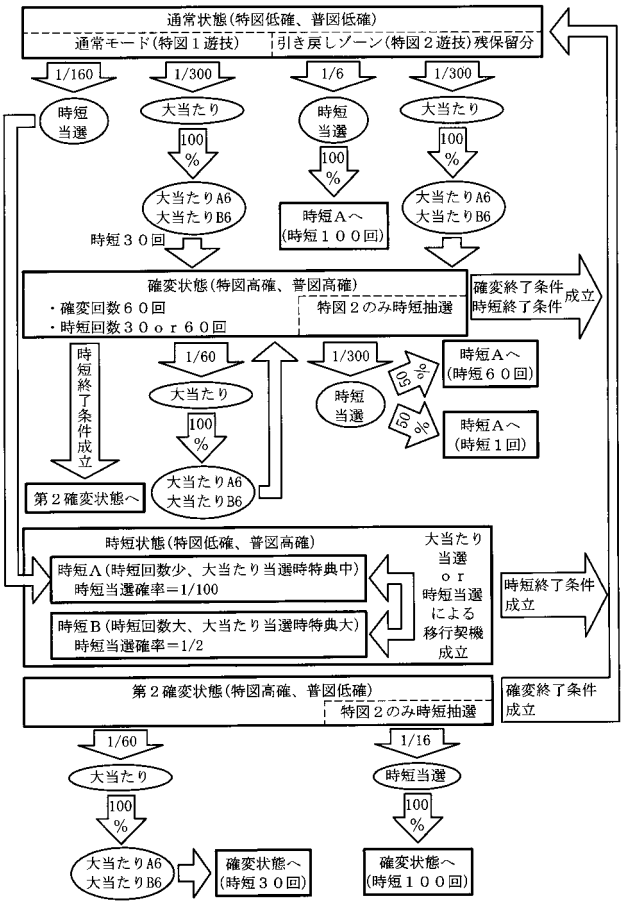


（ａ）



（ｂ）

【図２８５】



【図２８６】

202

時短当たり乱数6テーブル202ee

特別図柄種別	遊技状態	第１当たり乱数カウンタＣ１(0～899)
第1特別図柄	通常状態	51～54
	それ以外	－
第２特別図柄	通常状態	51～200
	確変状態	51～53
	時短Ａ状態	51～59
	時短Ｂ状態	51～500
	それ以外	51～100

(ａ)

202

時短種別選択6テーブル202ef

特別図柄種別	当選時の遊技状態	時短種別	時短種別選択カウンタＣＣ１(0～99)	時短カウンタ203h
共通	確変状態	時短Ａ	0～49	60
			50～99	1
	時短Ａ状態	時短Ａ	0～29	30
		時短Ｂ	30～99	100
	時短Ｂ状態	時短Ｂ	0～79	10000
		時短Ａ	80～99	1
	それ以外	時短Ａ	0～99	100

(ｂ)

【図２８７】

202

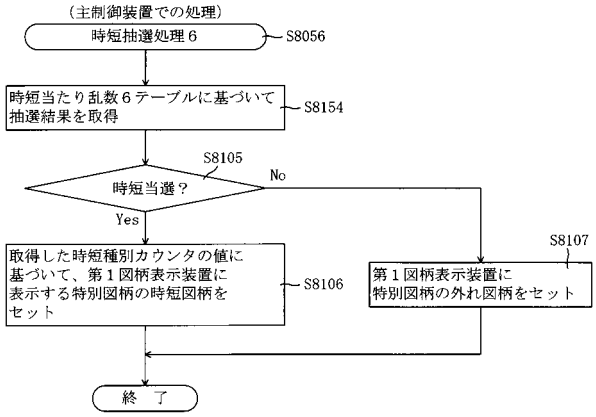
大当たり用６テーブル202ed

当選時の遊技状態	大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２(0～99)	時短カウンタ203h	確変カウンタ203i
通常状態 第２確変状態	大当たりＡ６(16R確変大当たり)	0～49	30	60
	大当たりＢ６(6R確変大当たり)	50～99	30	60
時短Ａ状態	大当たりＡ６(16R確変大当たり)	0～49	60	60
	大当たりＢ６(6R確変大当たり)	50～99	30	60
時短Ｂ状態	大当たりＡ６(16R確変大当たり)	0～49	10000	60
	大当たりＢ６(6R確変大当たり)	50～99	10000	60
確変状態	大当たりＡ６(16R確変大当たり)	0～49	60	60
	大当たりＢ６(6R確変大当たり)	50～99	30	60

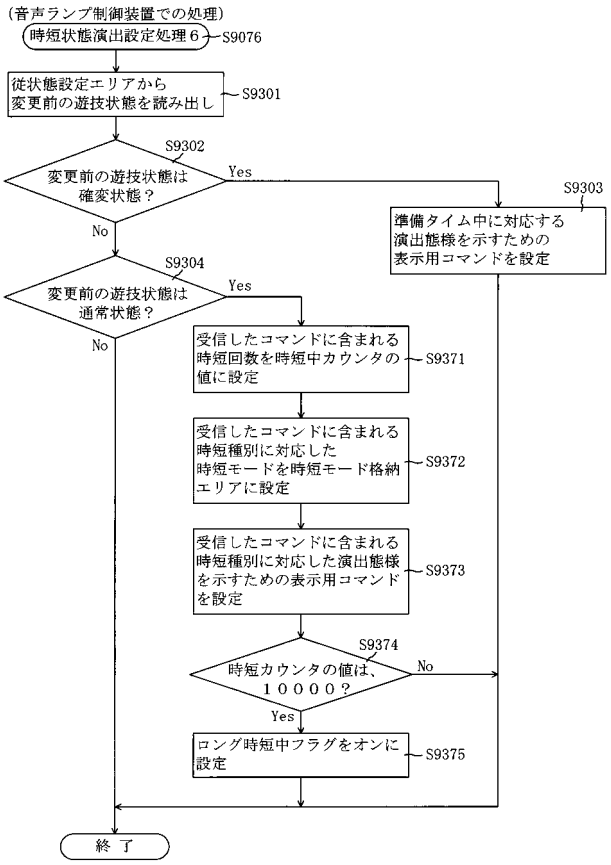
【図２８８】

RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
時短中カウンタ	223da
時短抽選回数カウンタ	223db
モード種別格納エリア	223dc
ロング時短中フラグ	223dd
初回設定フラグ	223de
時短モード格納エリア	223ea
その他メモリエリア	223z

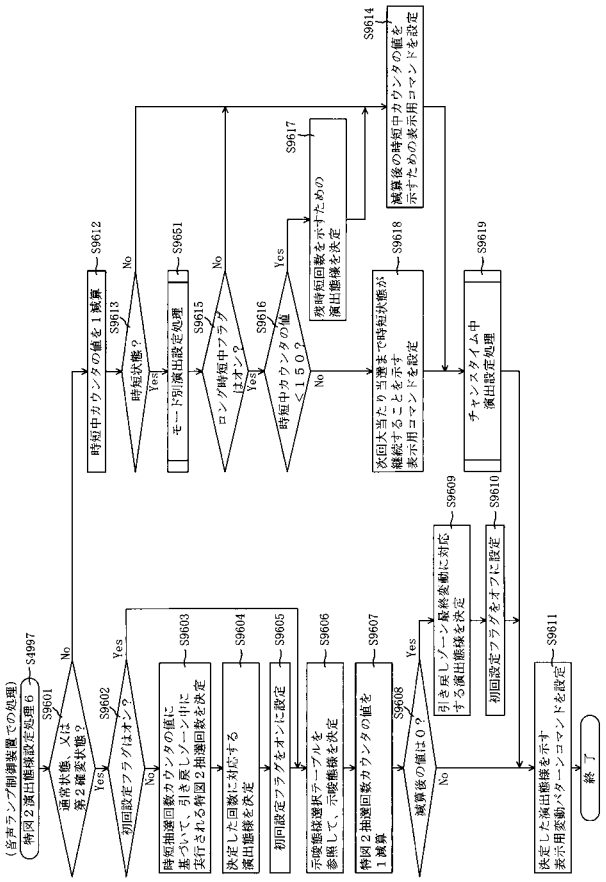
【図２８９】



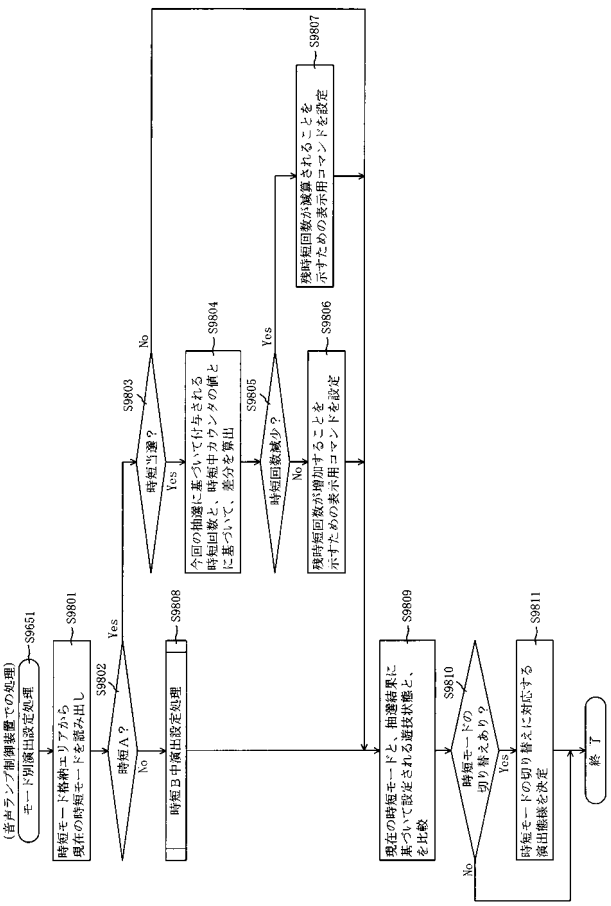
【図２９０】



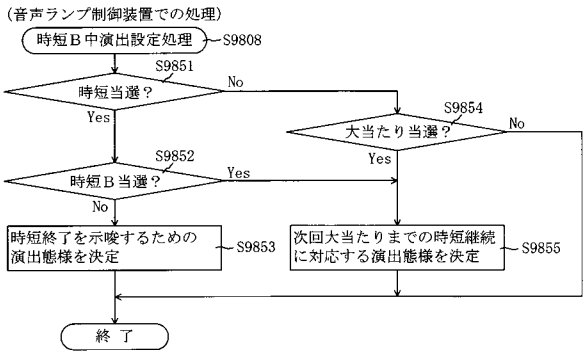
【図２９１】



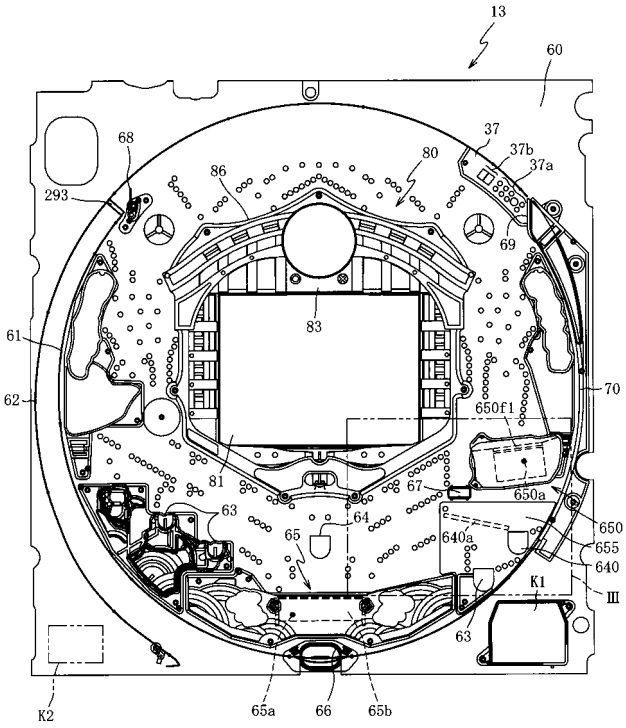
【図２９２】



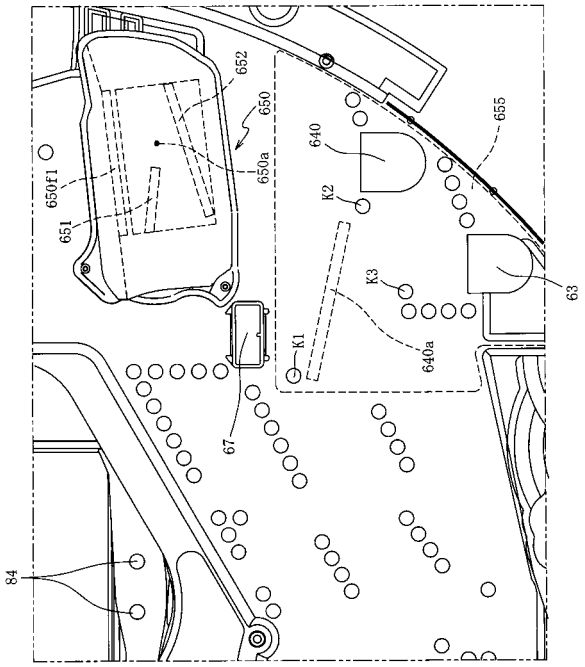
【図２９３】



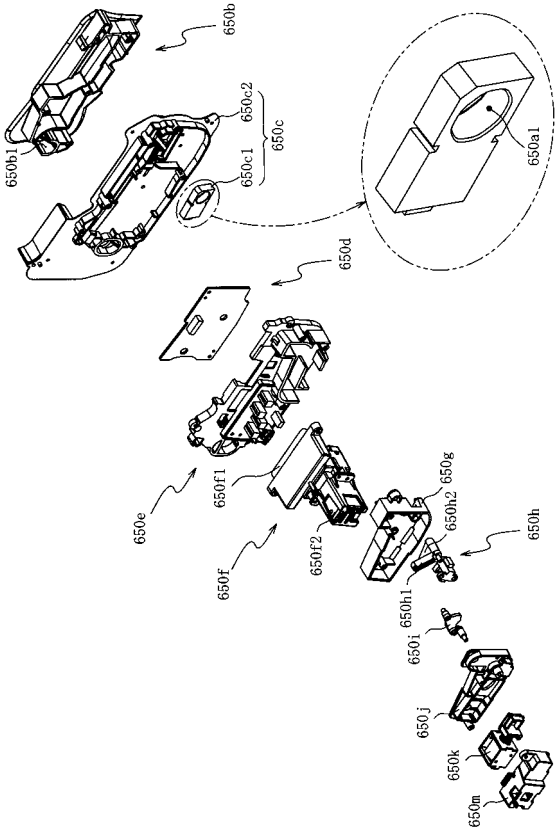
【図２９４】



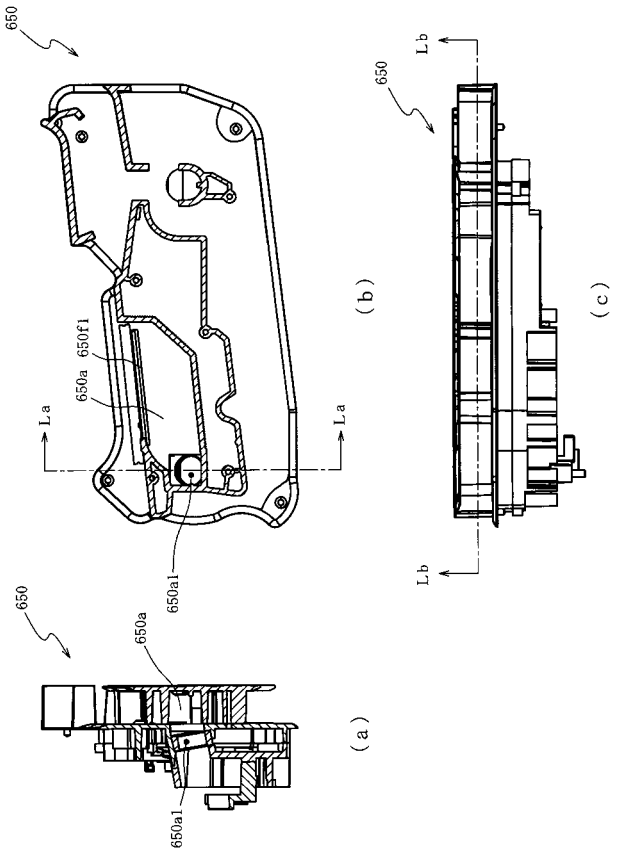
【図２９５】



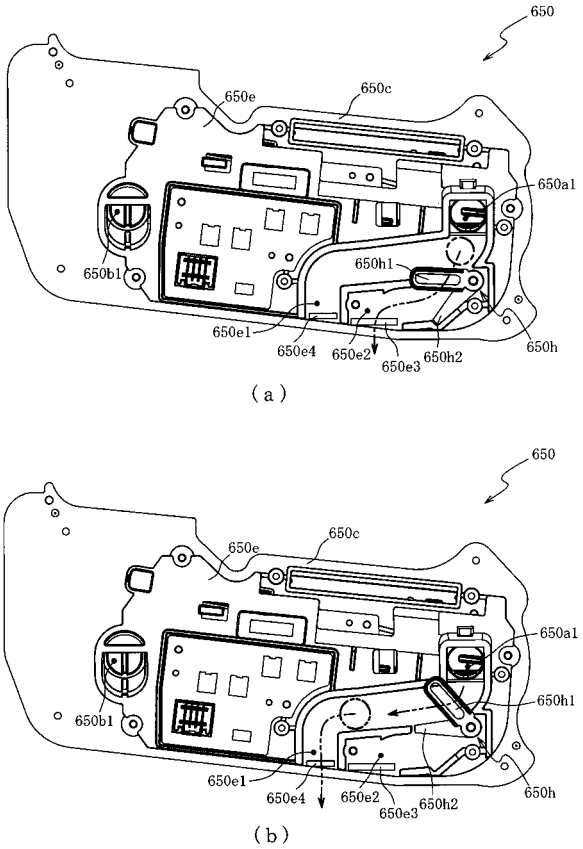
【図２９６】



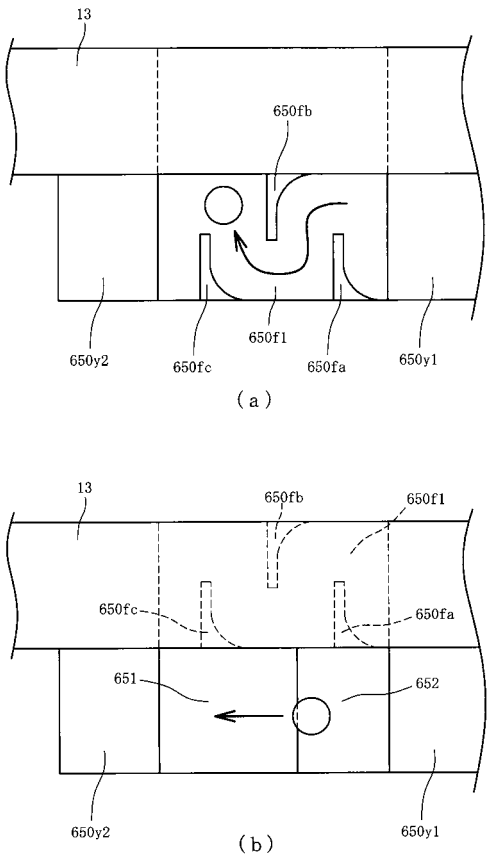
【図２９７】



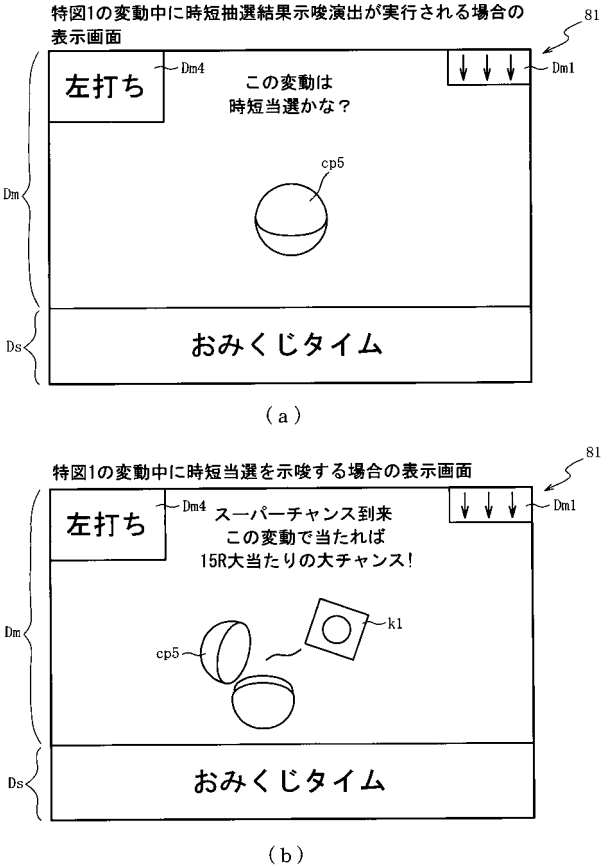
【図２９８】



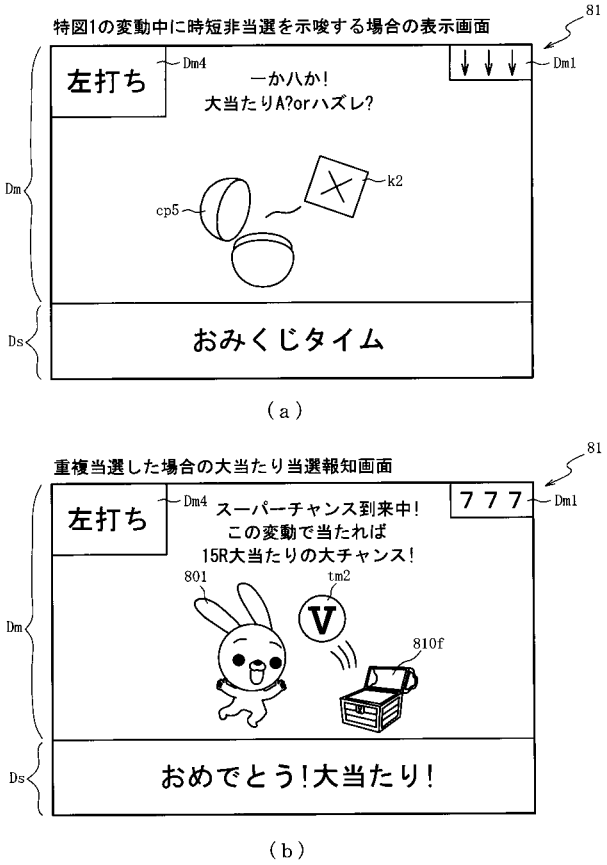
【図２９９】



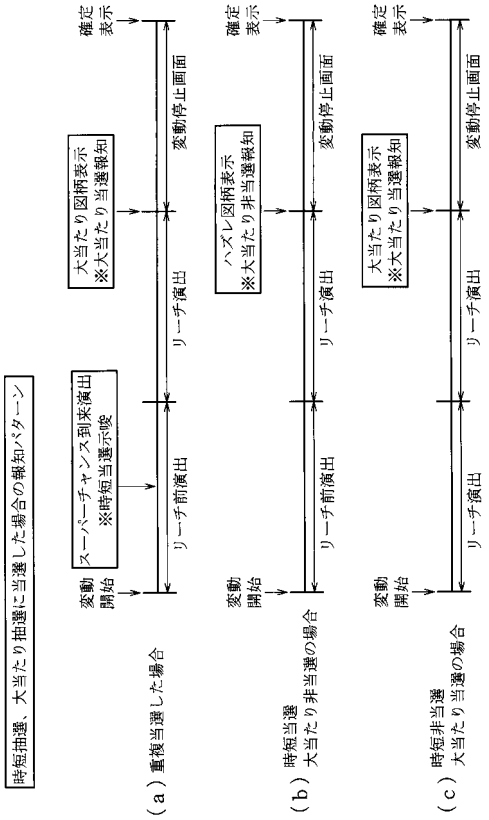
【図３００】



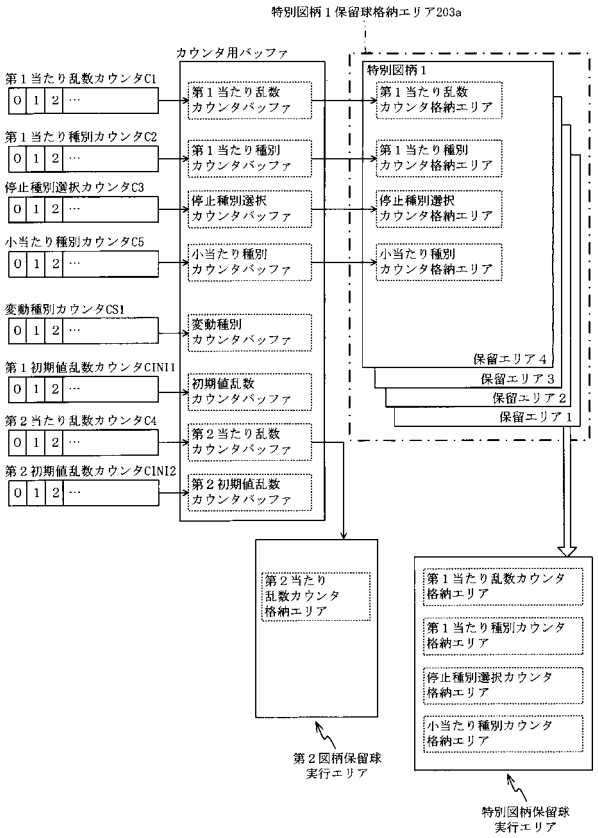
【図３０１】



【図３０２】



【図３０３】



【図３０４】

ROM（主制御装置）	202
第１当たり乱数７テーブル	202fa
大当たり種別選択７テーブル	202fb
第２当たり乱数７テーブル	202fc
変動パターン選択７テーブル	202fd
時短付与７テーブル	202fe
小当たり種別選択７テーブル	202ff
開放シナリオ７テーブル	202fg
時短当たり乱数７テーブル	202fh
時短種別選択７テーブル	202fi

(a)

RAM（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203fa
小当たり開始フラグ	203fb
小当たり中フラグ	203fc
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203fd
Ｖフラグ	203fe
Ｖ通過フラグ	203ff
小当たりＡカウンタ	203fg
小当たりＢカウンタ	203fh
その他メモリエリア	203z

(b)

【図３０５】

(a)

第１当たり乱数７テーブル ～202fa
特別図柄１乱数７テーブル ～202fa1
特別図柄２乱数７テーブル ～202fa2

(b)

202

特別図柄１乱数７テーブル202fa1

判定値	第１当たり乱数カウンタ値Ｃ１(0～999)
大当たり判定値	0～4

(c)

202

特別図柄２乱数７テーブル202fa2

判定値	第１当たり乱数カウンタ値Ｃ１(0～999)
大当たり判定値	0～4
小当たり判定値	5～144

【図３０６】

(a)

大当たり種別選択７テーブル ～202fb
特図１大当たり種別選択７テーブル ～202fb1
特図２大当たり種別選択７テーブル ～202fb2

(b)

202

特図１大当たり種別選択７テーブル202fb1

遊技状態	大当たり種別	第１当たり種別カウンタ値Ｃ２(0～99)
通常状態	大当たりA（15R時短有大当たり）	0～9
	大当たりB（5R時短有大当たり）	10～49
	大当たりC（5R時短無大当たり）	50～99
時短状態	大当たりD（15R時短有大当たり）	0～9
	大当たりA（15R時短有大当たり）	10～49
	大当たりB（5R時短有大当たり）	50～99

(c)

202

特図２大当たり種別選択７テーブル202fb2

遊技状態	大当たり種別	第１当たり種別カウンタ値Ｃ２(0～99)
共通	大当たりD（15R時短有大当たり）	0～99

(d)

202

時短付与７テーブル202fe

大当たり種別	時短付与内容（回数） 時短カウンタ 203h	小当たりAカウンタ 203fg	小当たりBカウンタ 203fh
大当たりA（15R）	100	1	3
大当たりB（5R）	100	1	3
大当たりC（5R）	—	—	—
大当たりD（15R）	100	2	10

【図３０７】

202

小当たり種別選択７テーブル202ff

小当たり種別	小当たり種別カウンタ値Ｃ５(0～99)
小当たりA（V通過時大当たりA）	0～89
小当たりB（V通過時大当たりB）	90～99

【図３０８】

(a)

変動パターン選択７テーブル ～202fd
通常用変動パターン７テーブル ～202fd1
時短用変動パターン７テーブル ～202fd2

(b)

202

通常用変動パターン７テーブル202fd1

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ ＣＳ１ (0～198)
特１	外れ	短外れ(7秒)	0～139
		ガセ外れ(20秒)	140～149
		ノーマルリーチ各種(40秒)	150～179
		スーパーリーチ(80秒)	180～198
	大当たり	ノーマルリーチ各種(40秒)	0～29
		スーパーリーチ(80秒)	30～189
		スペシャルリーチ(140秒)	190～198
特２	外れ	ロング外れ(180秒)	0～198
	大当たり小当たり	ロング当たり(180秒)	0～198

【図３０９】

202

時短用変動パターン７テーブル202fd2

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ ＣＳ１ (0～198)
特１	1～4	外れ	短外れ（2秒）	0～198
		大当たり	短大当たり（2秒）	0～198
	5～	外れ	外れ(20秒)	0～198
		大当たり	当たり(20秒)	0～198
特２	1～	外れ	中外れ（30秒）	0～198
		小当たり	短小当たり（10秒）	0～160
			中小当たり（30秒）	161～198
		大当たり	中大当たり（30秒）	0～198

【図３１０】

（ａ）

202

時短当たり乱数７テーブル202fh

特別図柄種別	遊技状態	第１当たり乱数 カウンタＣ１(0～999)
共通	特別図柄及び普通図柄の低確率状態	3, 4, 140～287
	それ以外	—

（ｂ）

202

時短種別選択７テーブル202fi

時短種別	時短種別選択カウンタ ＣＣ１(0～99)	時短カウンタ203h
時短Ａ	0～99	1

【図３１１】

（ａ）

ROM 222
- 変動パターン選択テーブル 222a
- 抽選結果報知態様選択テーブル 222fa

（ｂ）

RAM 223
- 入賞情報格納エリア 223a
- 特別図柄１保留球数カウンタ 223b
- 変動開始フラグ 223c
- 停止種別選択フラグ 223d
- 演出カウンタ 223e
- 遊技状態格納エリア 223f
- 時短情報更新エリア 223g
- 仮当たり判定フラグ 223h
- 仮時短情報更新エリア 223i
- 仮時短終了フラグ 223j
- 時短下限フラグ 223k
- 準終了条件フラグ 223m
- 時短終了前変動フラグ 223n
- 状態演出カウンタ 223o
- その他メモリエリア 223z

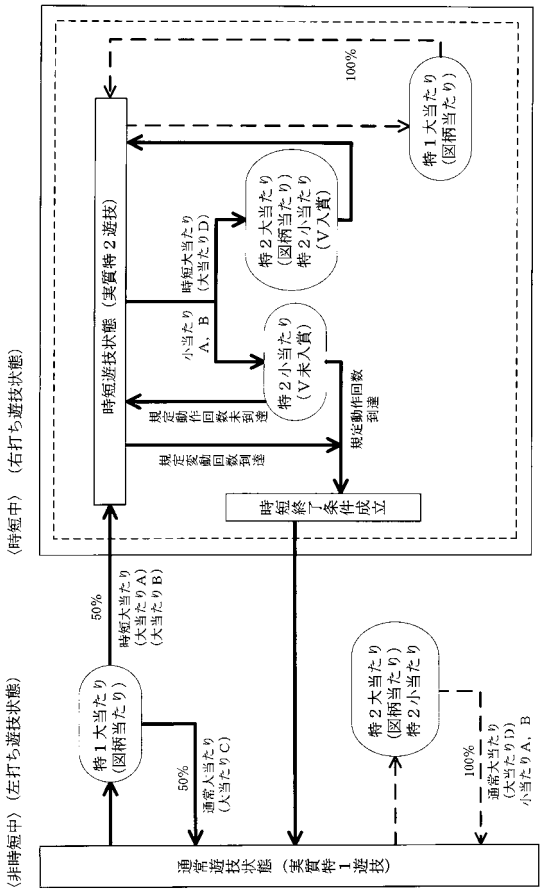
【図３１２】

222

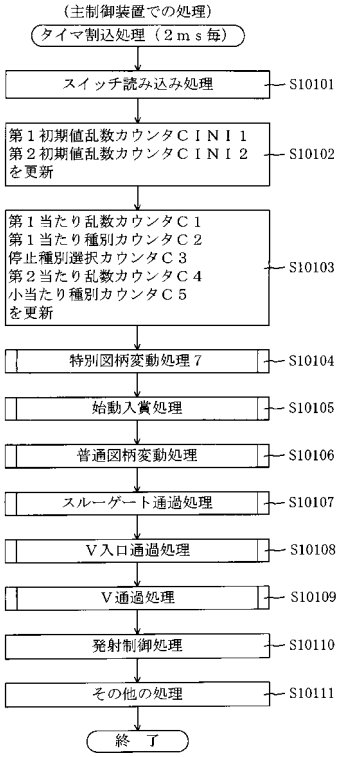
抽選結果報知態様選択テーブル222fa

遊技状態	抽選結果	演出カウンタ 223f (0～99)	報知態様
通常状態	大当たりＡ	0～64	時短当選示唆＋大当たり当選報知
		65～79	時短非当選示唆＋大当たり非当選報知
		80～99	大当たり当選報知
	大当たりＢ，Ｃ	0～4	時短当選示唆＋大当たり当選報知
		5～99	大当たり当選報知
	外れ	0～98	大当たり非当選報知
		99	時短非当選示唆＋大当たり非当選報知
時短状態	大当たりＡ，Ｄ	0～89	時短当選示唆＋大当たり当選報知
		90～99	大当たり当選報知
	大当たりＢ，Ｃ	0～79	時短当選示唆＋大当たり当選報知
		80～99	大当たり当選報知
	外れ	0～9	時短当選示唆＋大当たり非当選報知
		10～99	大当たり非当選報知

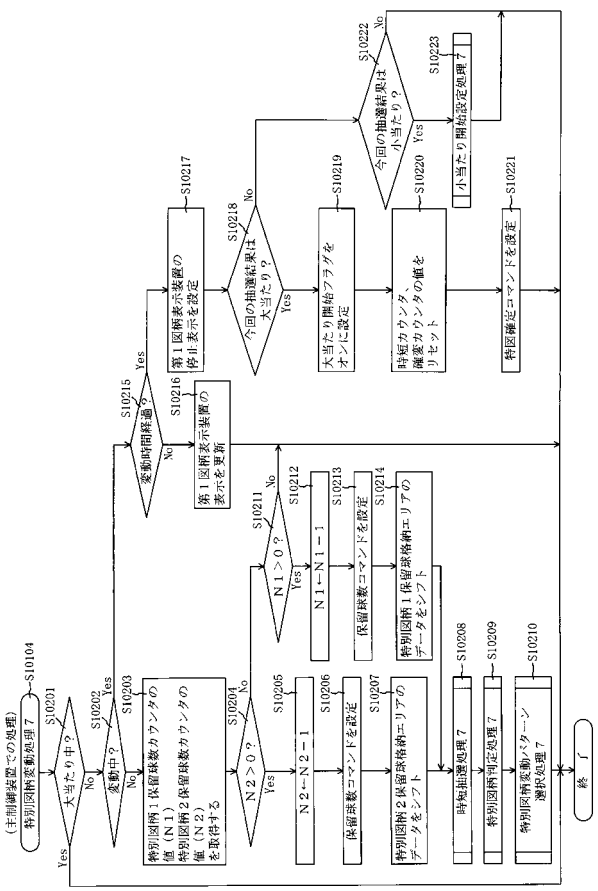
【図３１３】



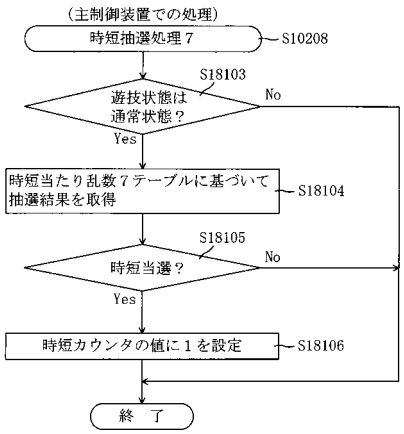
【図３１４】



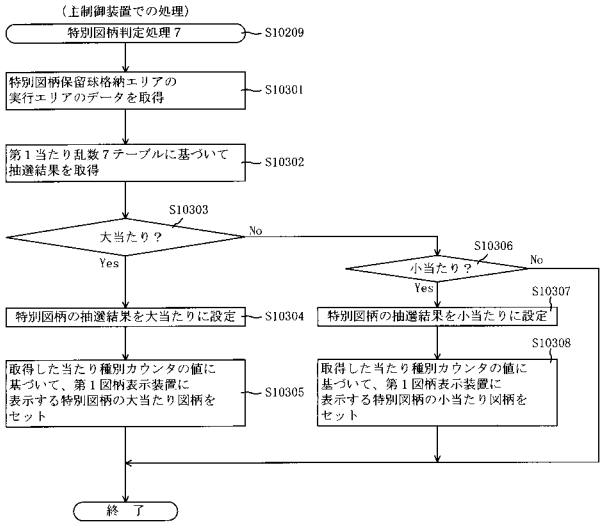
【図３１５】



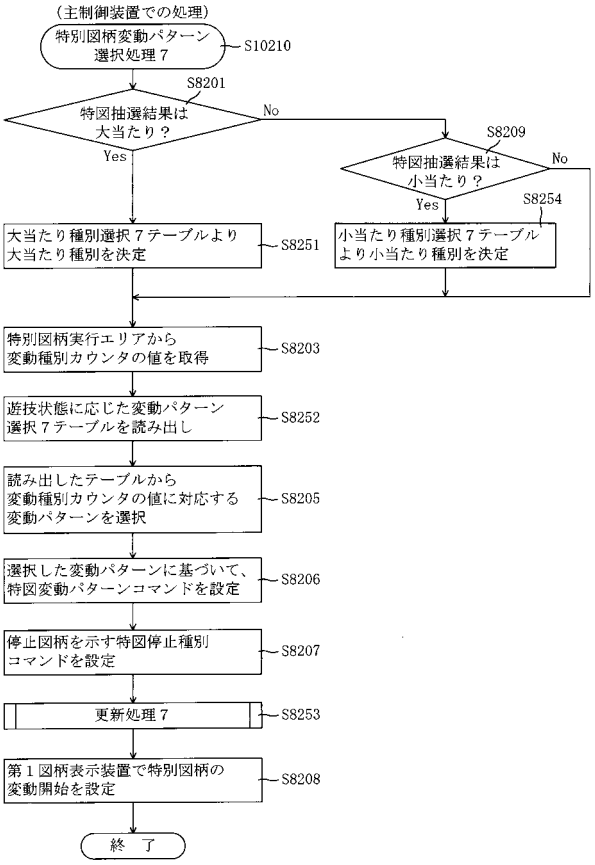
【図３１６】



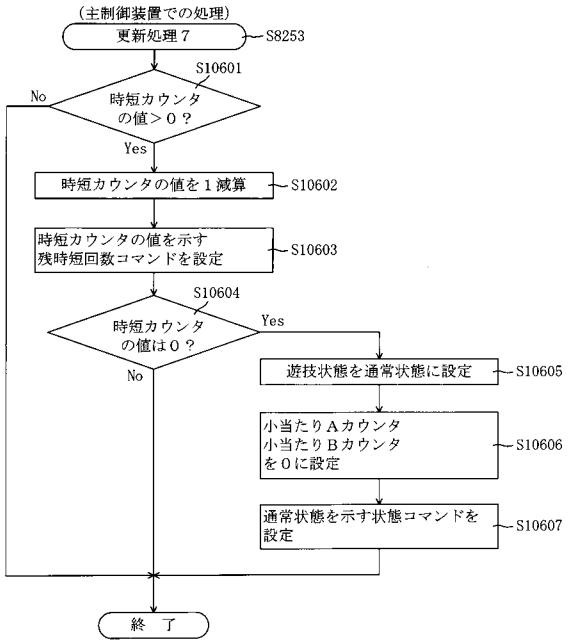
【図３１７】



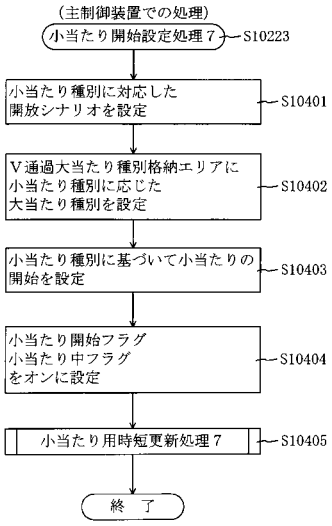
【図３１８】



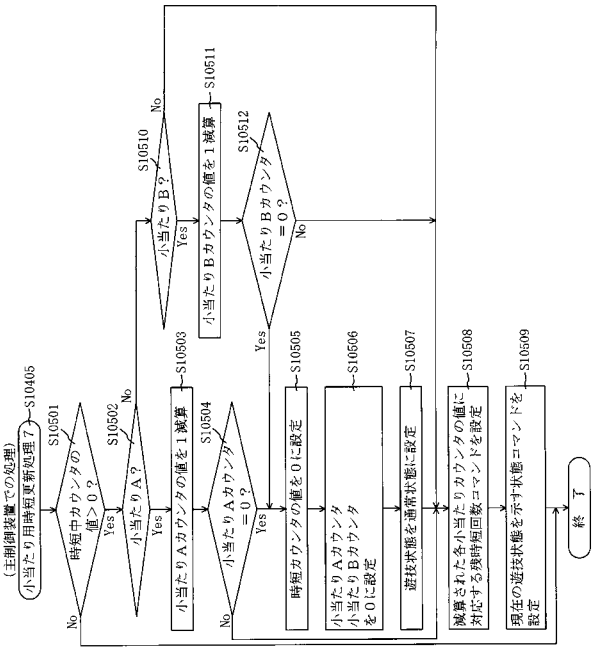
【図３１９】



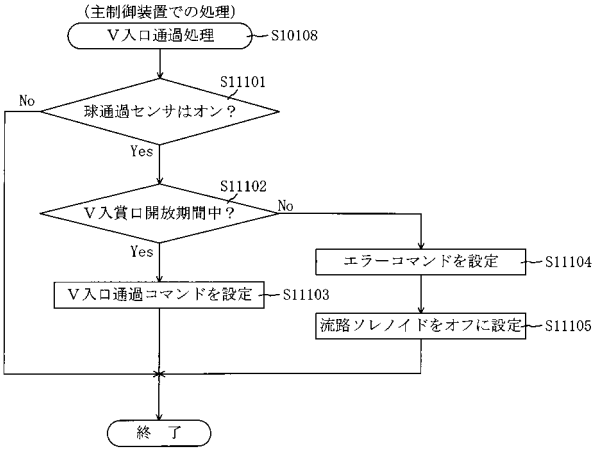
【図３２０】



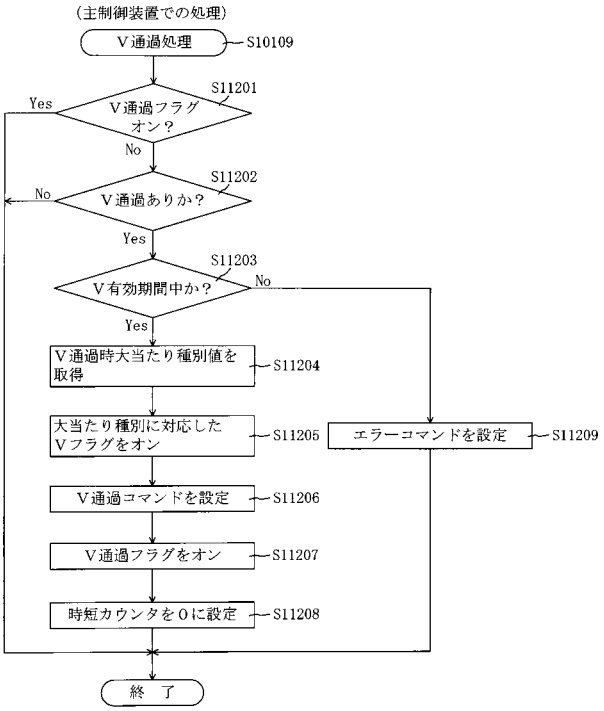
【図３２１】



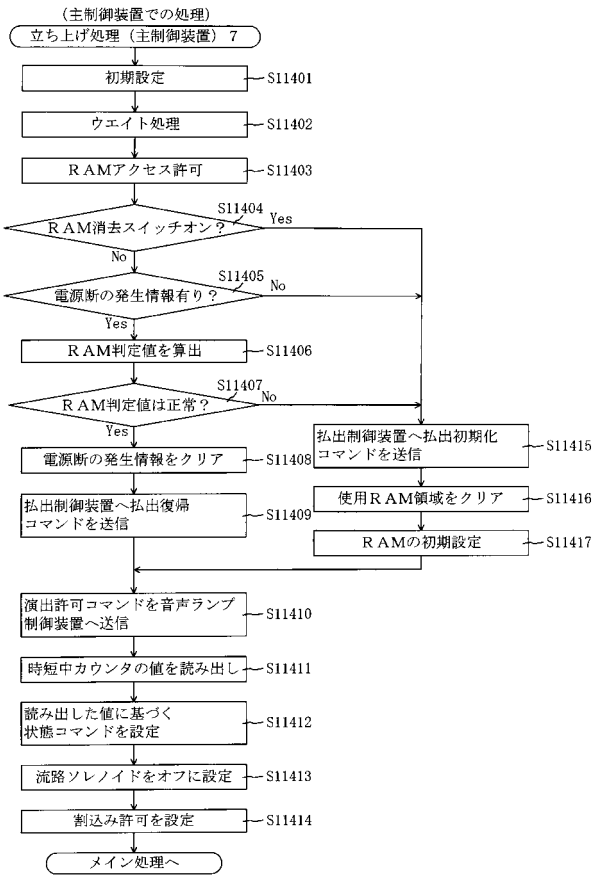
【図３２２】



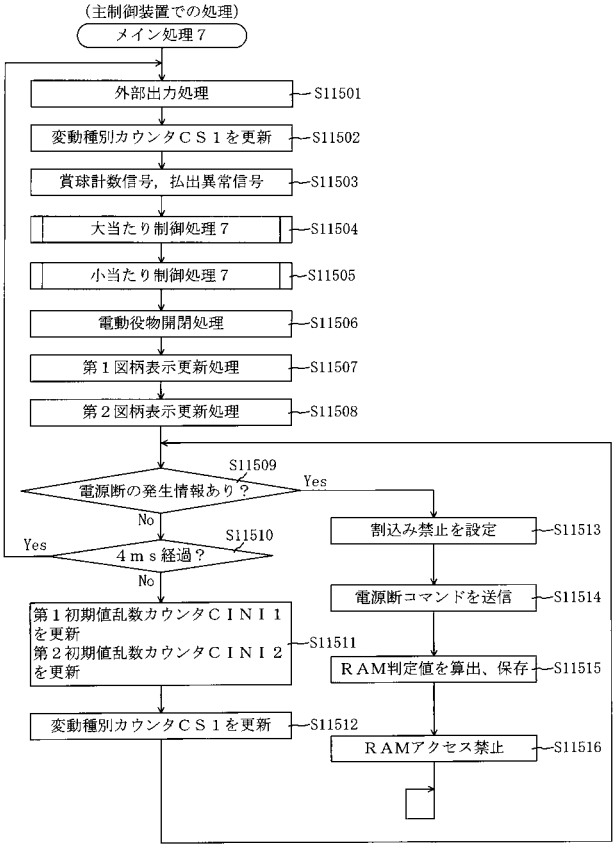
【図３２３】



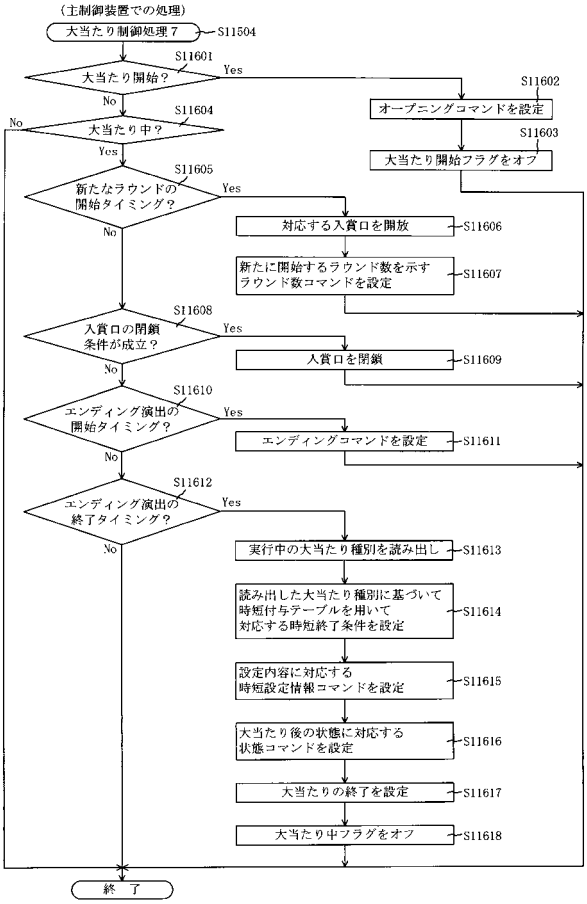
【図３２４】



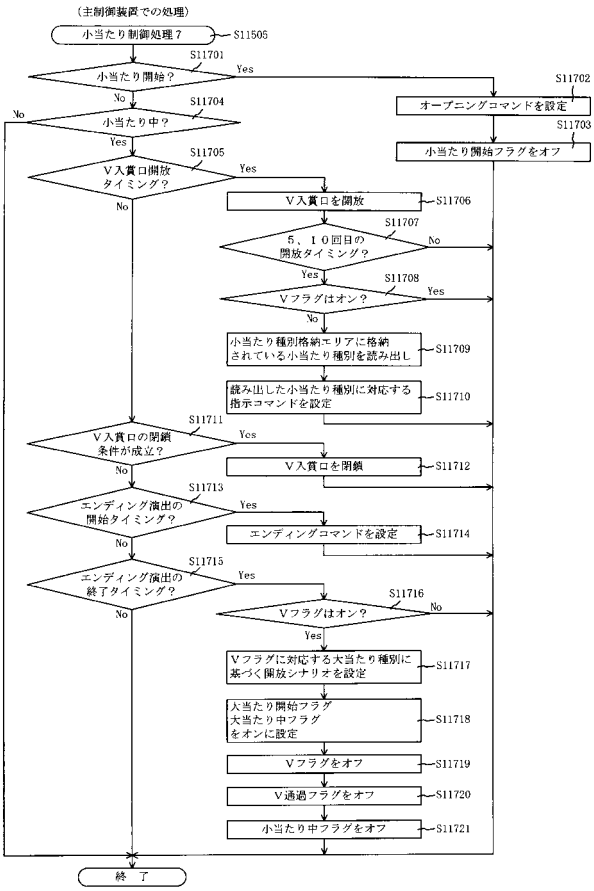
【図３２５】



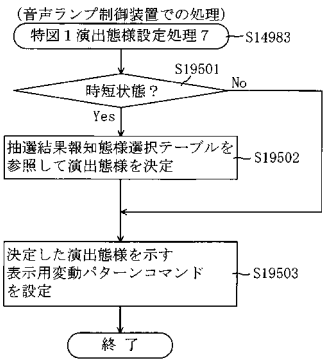
【図３２６】



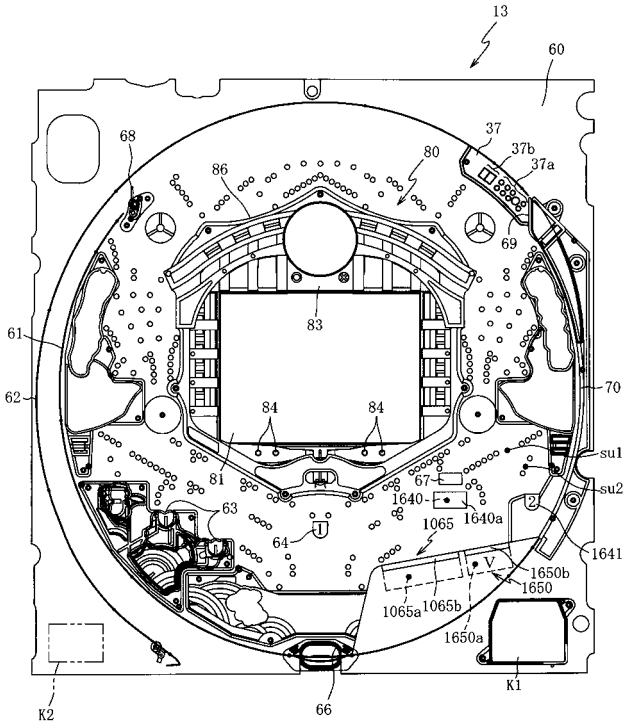
【図３２７】



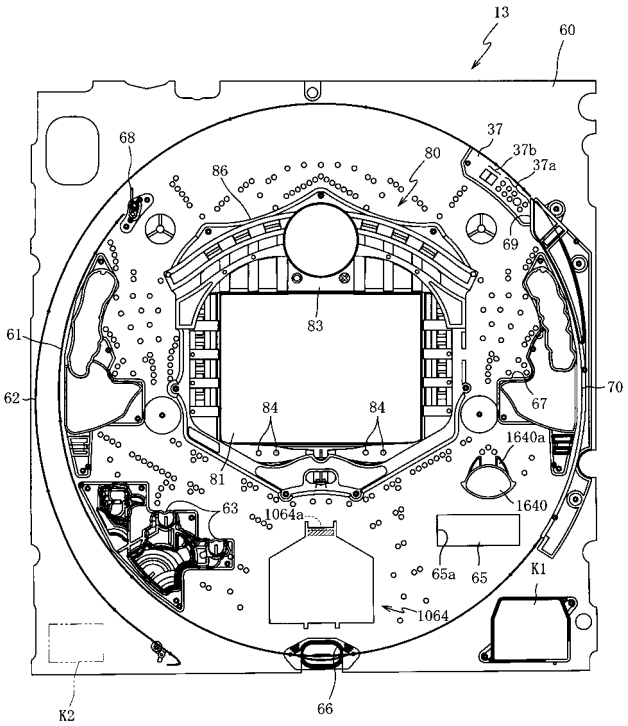
【図３２８】



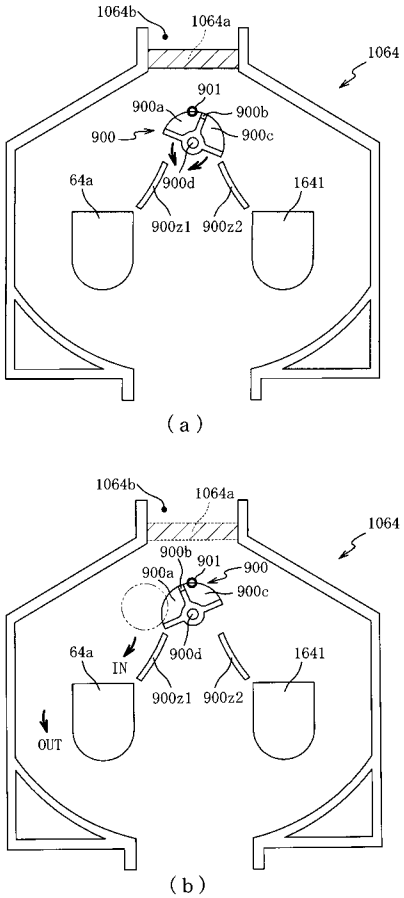
【図３２９】



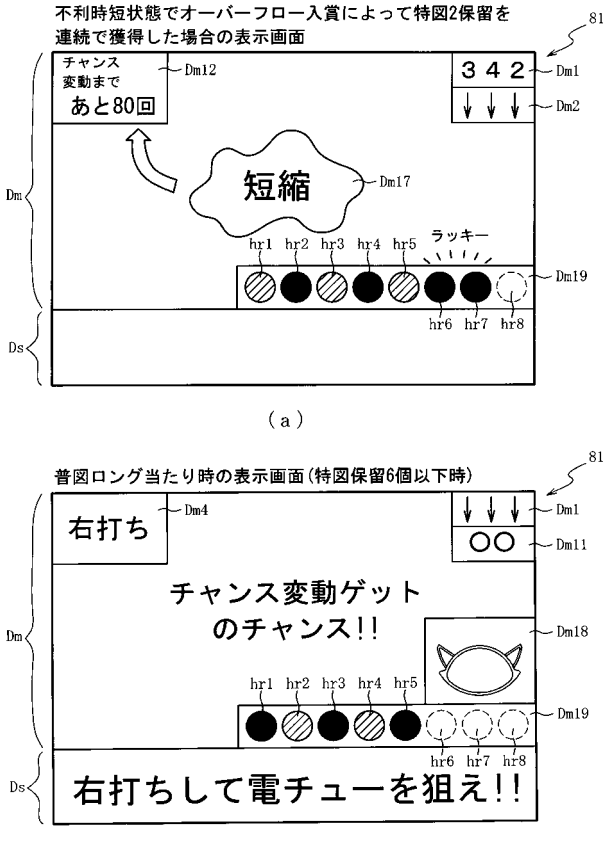
【図３３０】



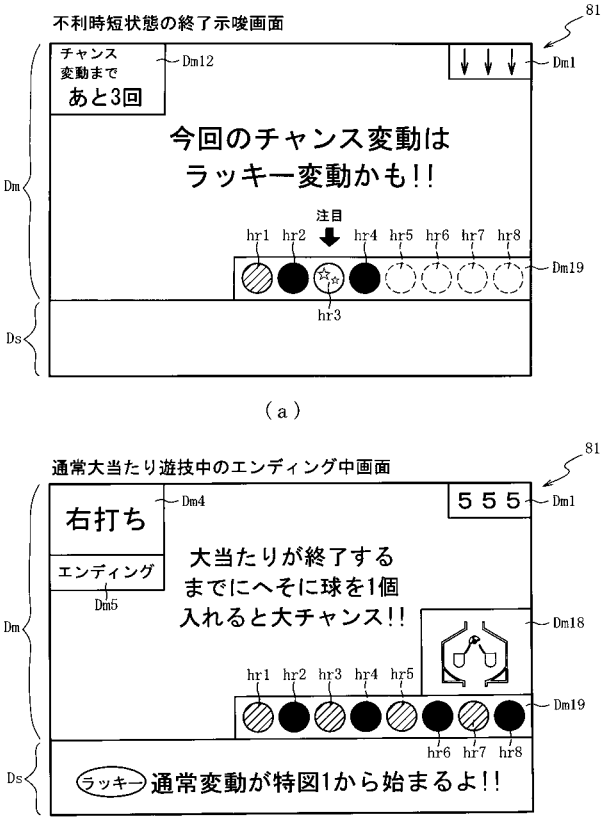
【図３３１】



【図３３２】



【図３３３】



【図３３４】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数５テーブル	202da
変動パターン選択８テーブル	202gb
第２当たり乱数テーブル	202c
大当たり種別選択８テーブル	202gd
時短当たり乱数８テーブル	202ge
時短種別選択８テーブル	202gf

（ａ）

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
変動実行フラグ	203ga
変動順格納エリア	203gb
時短短縮フラグ	203gc
その他メモリエリア	203z

（ｂ）

【図３３５】

202

大当たり種別選択８テーブル202gd

遊技状態	大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i
通常	大当たりＡ８（16Ｒ確変大当たり）	0～94	60	60
	大当たりＢ８（6Ｒ確変大当たり）	95～99	60	60
それ以外	大当たりＡ８（16Ｒ確変大当たり）	0～49	60	60
	大当たりＢ８（6Ｒ確変大当たり）	50～99	60	60

（ａ）

202

時短当たり乱数8テーブル202ge

特別図柄種別	遊技状態	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～899）
第１特別図柄	特別図柄及び普通図柄の低確率状態	3～899
	それ以外	－
第２特別図柄	特別図柄及び普通図柄の低確率状態	3～899
	それ以外	－

（ｂ）

【図３３６】

202

確変・時短用８テーブル202gb2

時短種別	特図１保留数	特図２保留数	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）	変動パターン	変動時間（S）
大当たり後時短	0～4	0～4	0～198	各種変動	5～90
時短Ａ８	0～2	0～2	0～198	各種変動	5～90
		3，4	0～198	各種短変動	5～60
	3	0～2	0～198	各種短変動	5～60
		3，4	0～198	短変動	5
	4	0～2	0～198	各種短変動	5～60
		3	0～198	短変動	5
時短Ｂ８	0～4	0～4	0～198	各種短変動	5～60

（ａ）

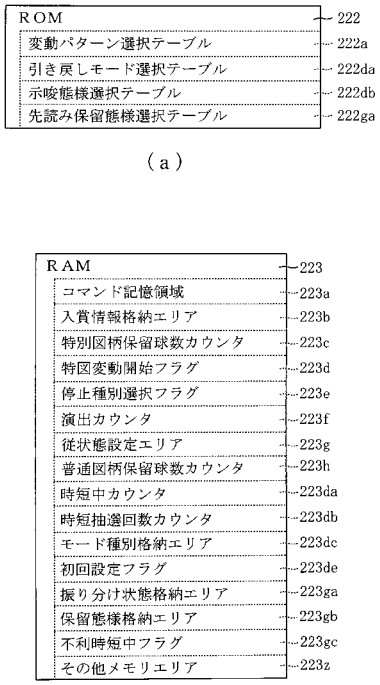
202

時短種別選択８テーブル202gf

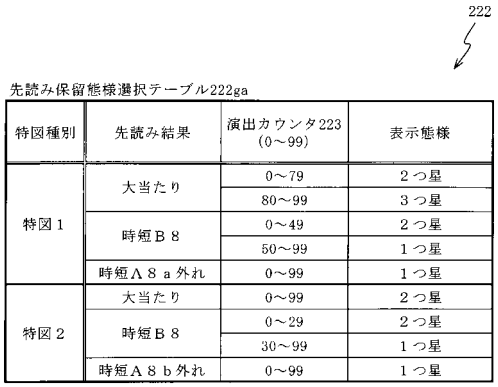
図柄種別	時短種別	時短種別選択カウンタＣＣ１（0～99）	時短終了条件
特図１	時短Ａ８ａ	0～95	1．１回転目が特図１変動 2．特図変動合計１００回
	時短Ｂ８	96～99	1．特図変動合計１００回
特図２	時短Ａ８ｂ	0～98	1．１回転目が特図２変動 2．特図変動合計１００回
	時短Ｂ８	99	1．特図変動合計１００回

（ｂ）

【図３３７】

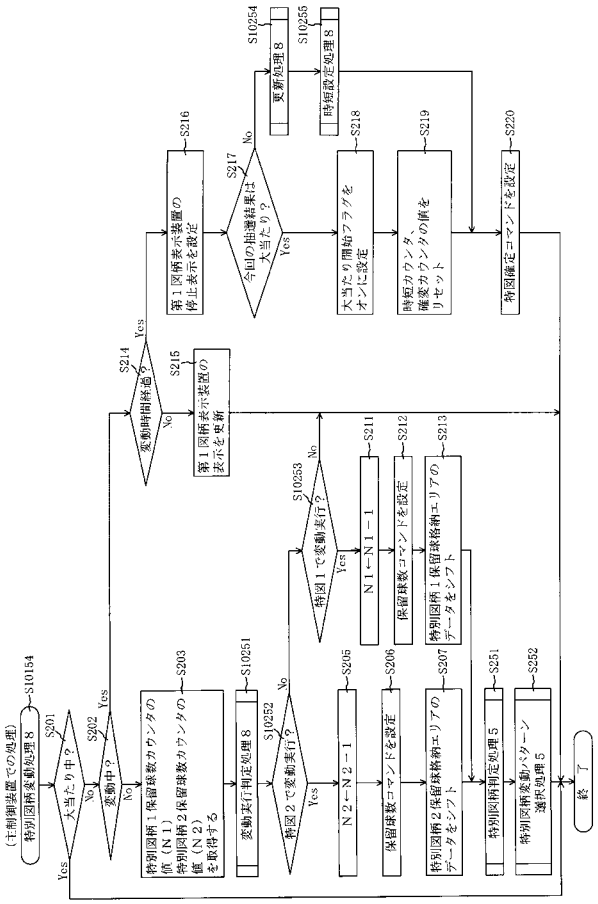


【図３３８】

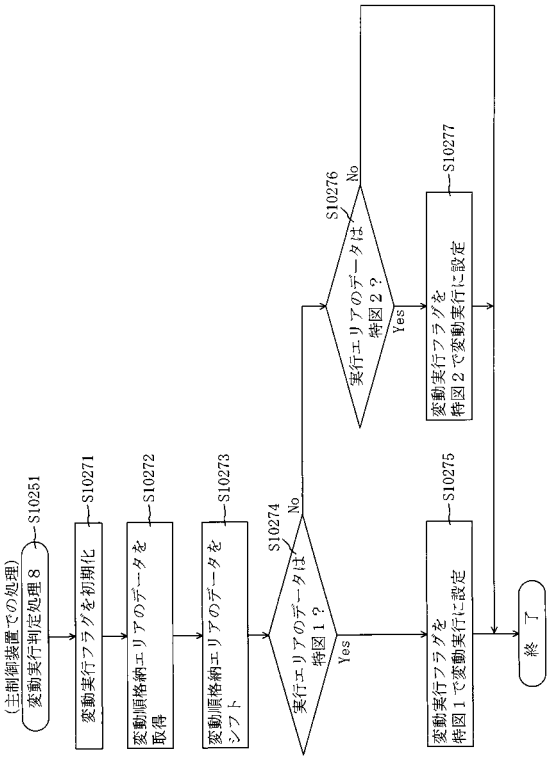


特図種別	先読み結果	演出カウンタ223 (0～99)	表示態様
特図１	大当たり	0～79	２つ星
		80～99	３つ星
	時短Ｂ８	0～49	２つ星
		50～99	１つ星
	時短Ａ８ａ外れ	0～99	１つ星
特図２	大当たり	0～99	２つ星
	時短Ｂ８	0～29	２つ星
		30～99	１つ星
	時短Ａ８ｂ外れ	0～99	１つ星

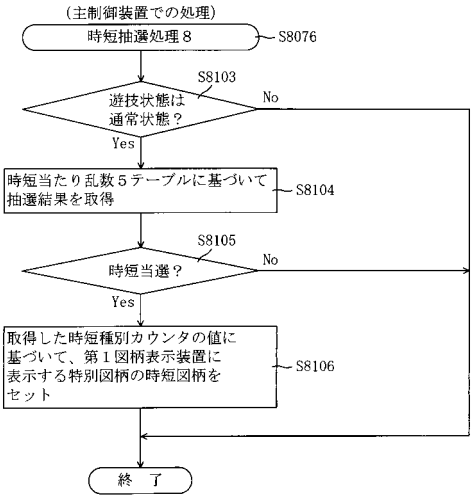
【図３３９】



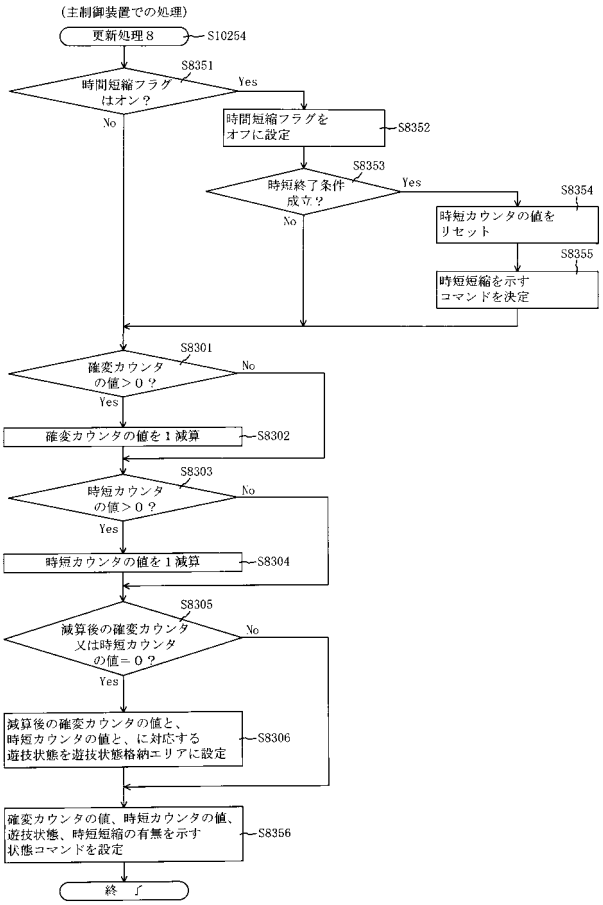
【図３４０】



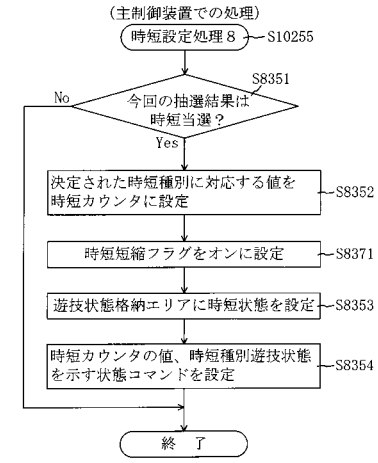
【図３４１】



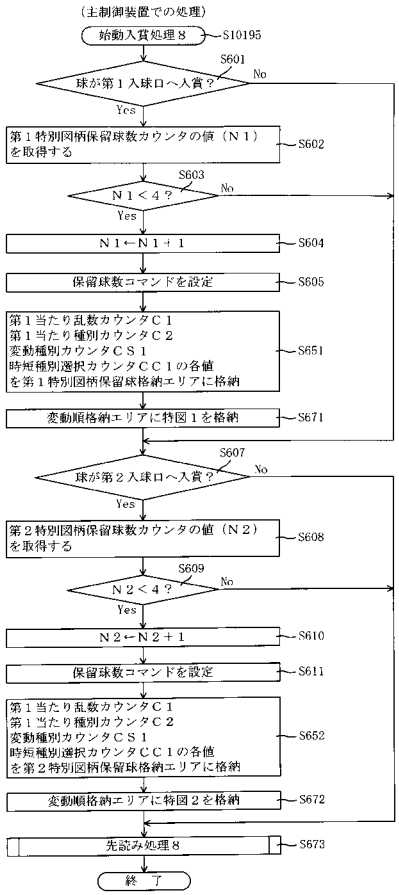
【図３４２】



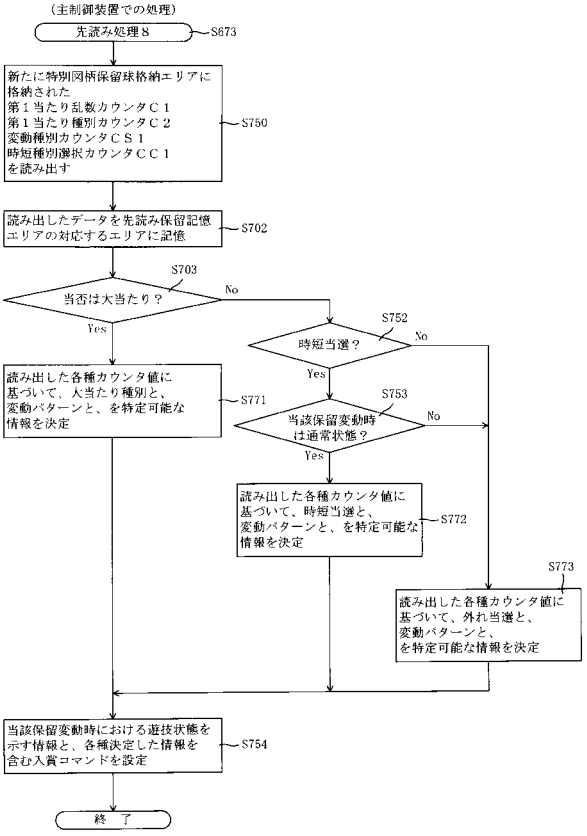
【図３４３】



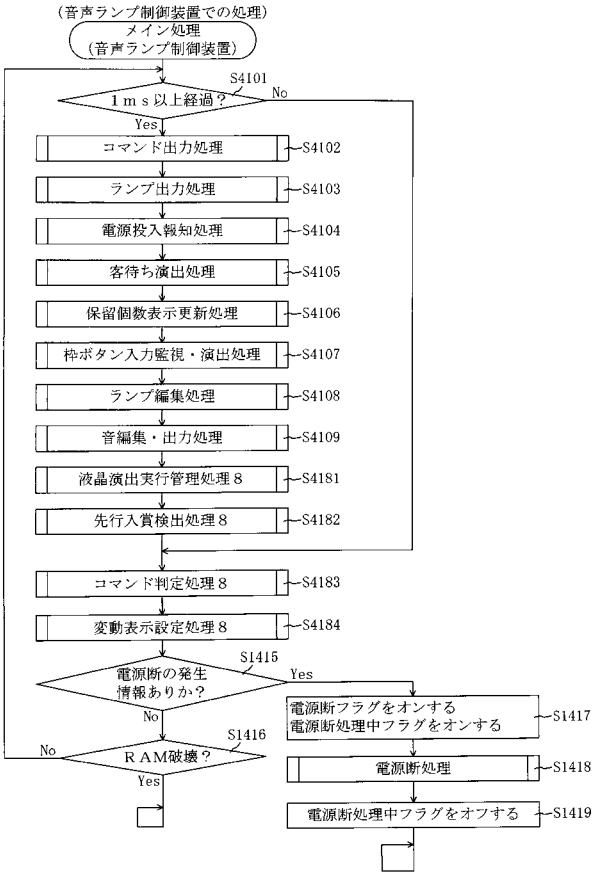
【図３４４】



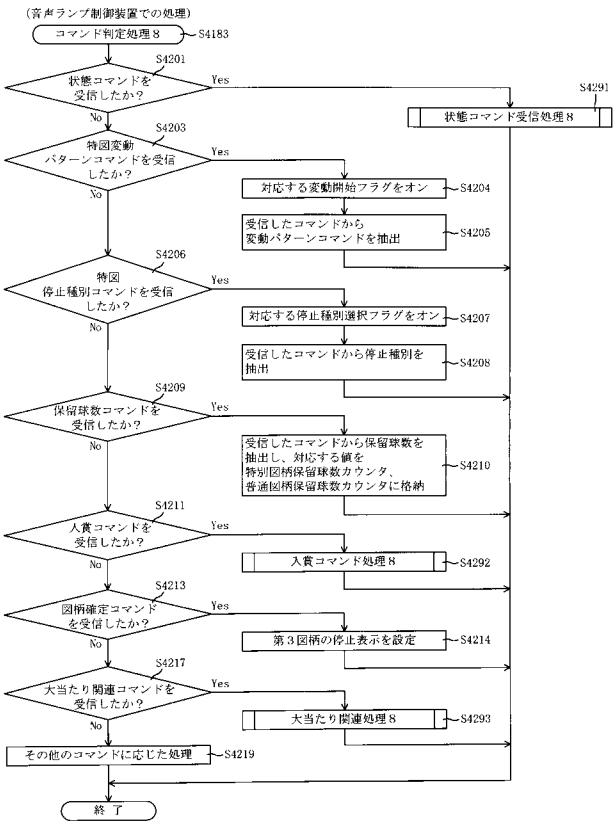
【図３４５】



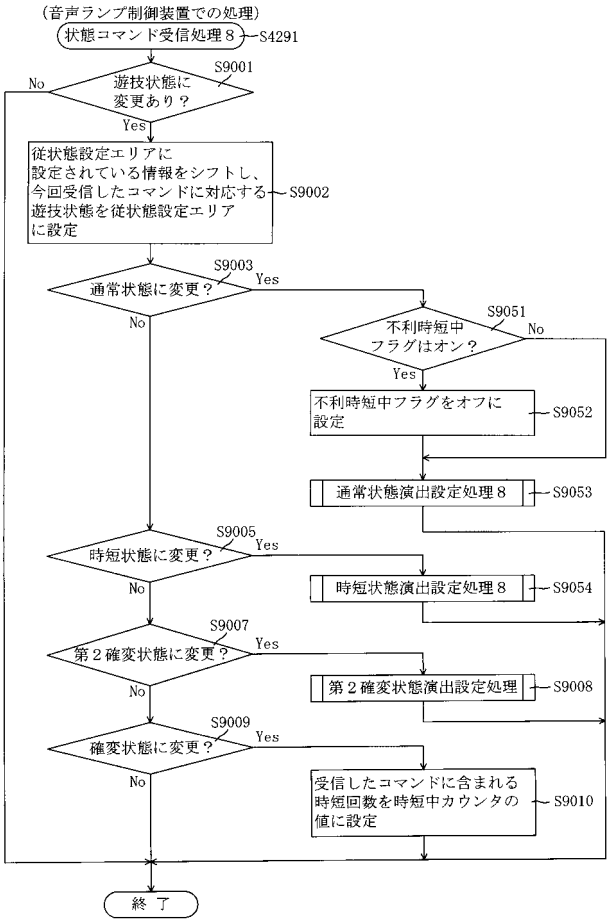
【図３４６】



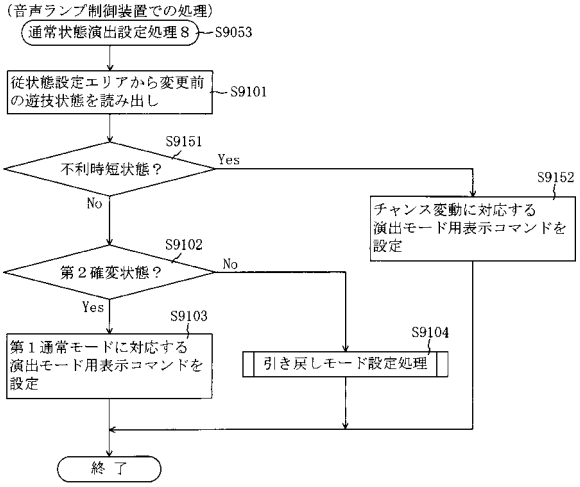
【図３４７】



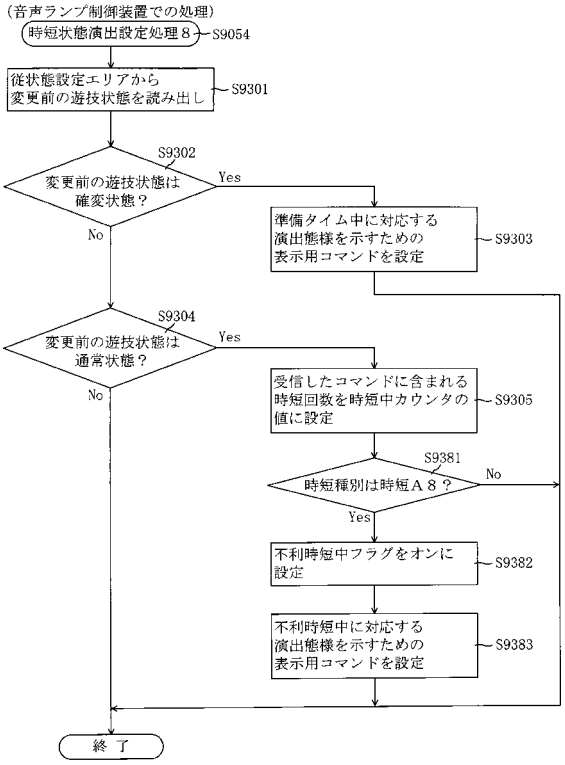
【図３４８】



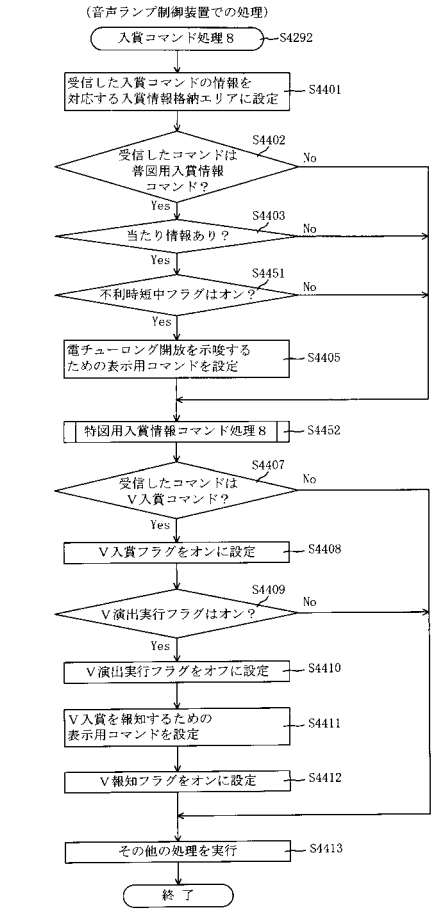
【図３４９】



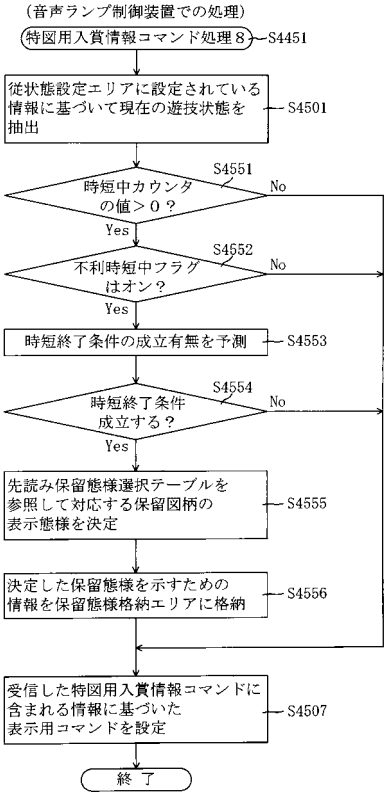
【図３５０】



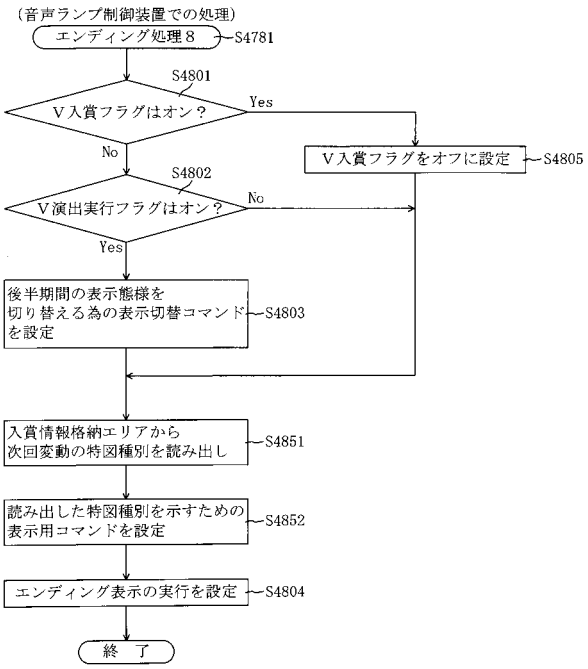
【図３５１】



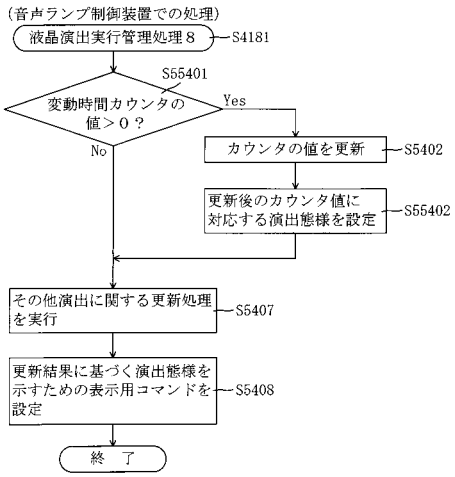
【図３５２】



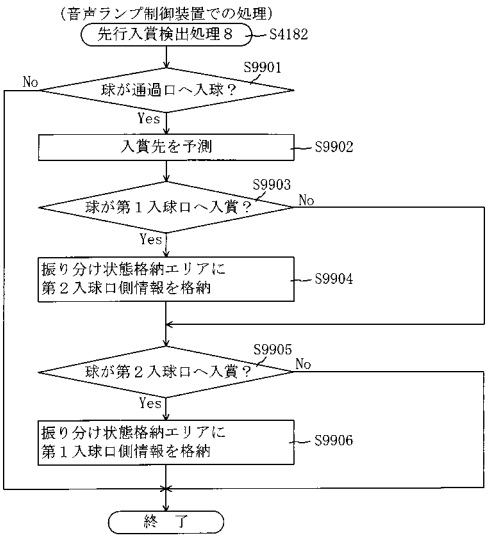
【図３５３】



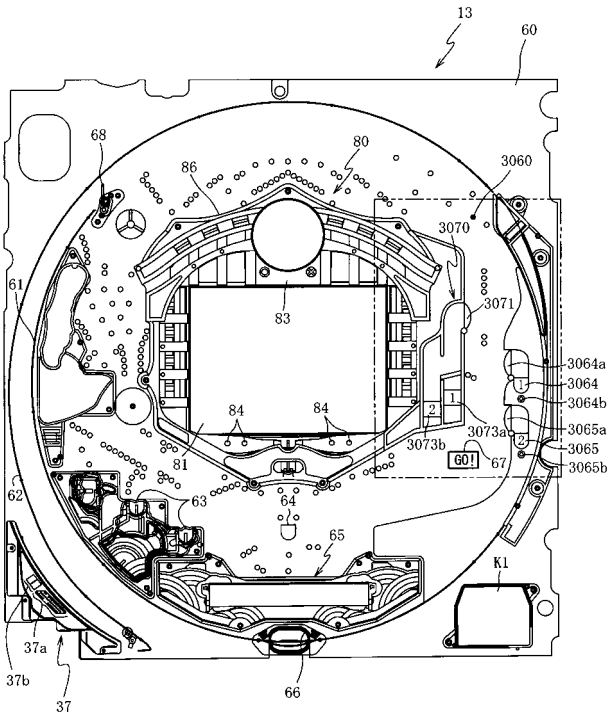
【図３５４】



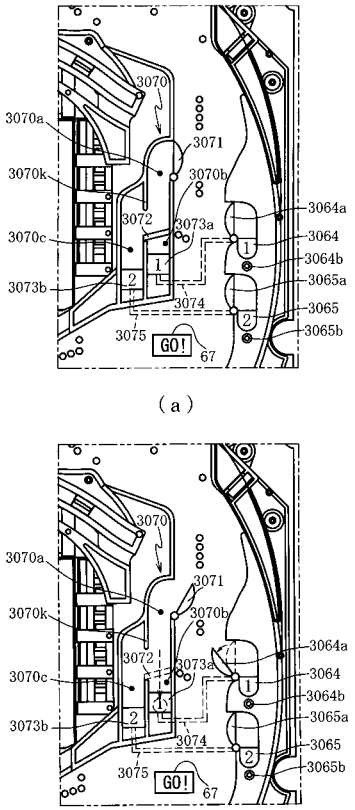
【図３５５】



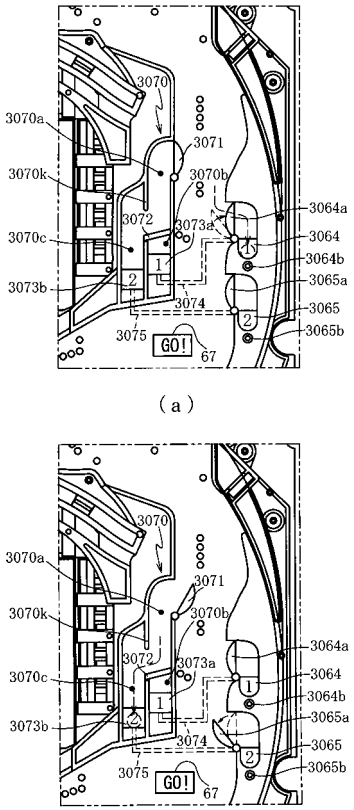
【図３５６】



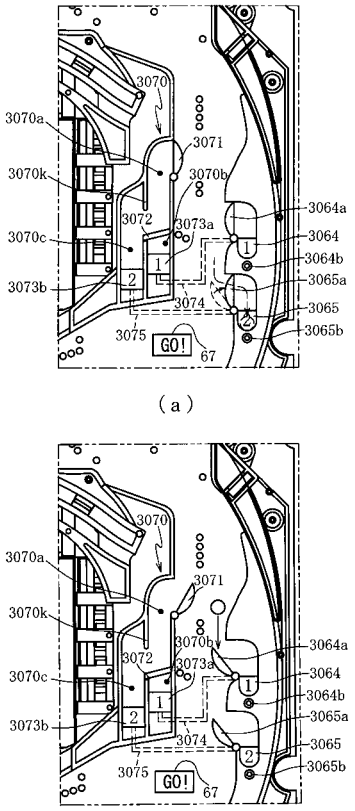
【図３５７】



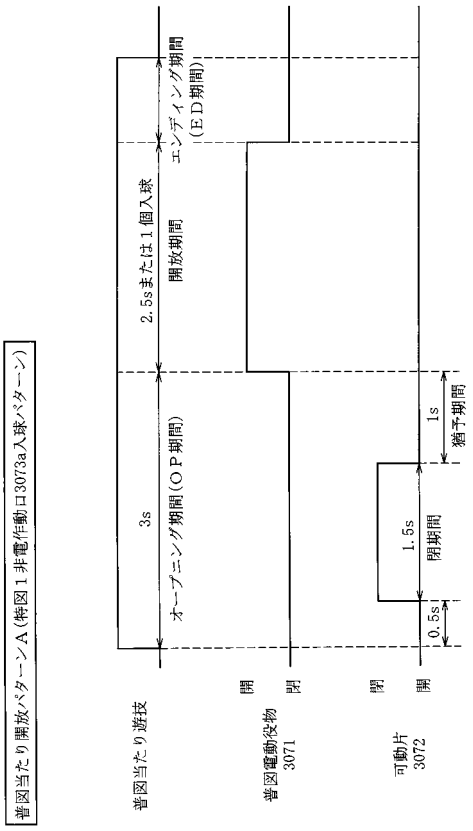
【図３５８】



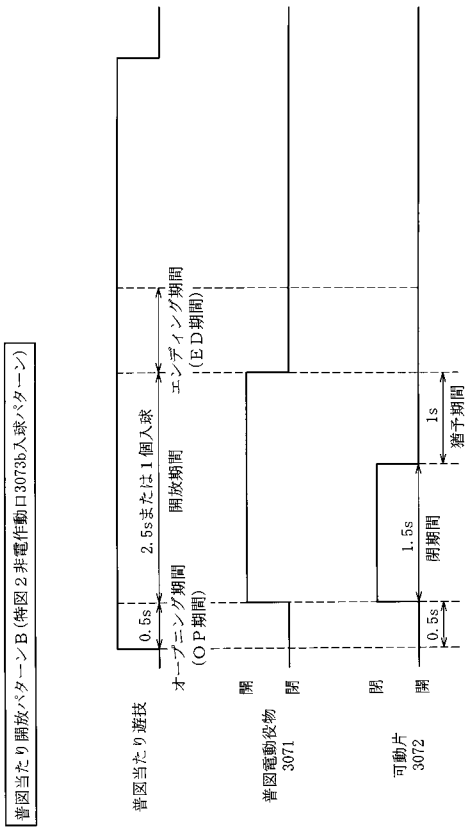
【図３５９】



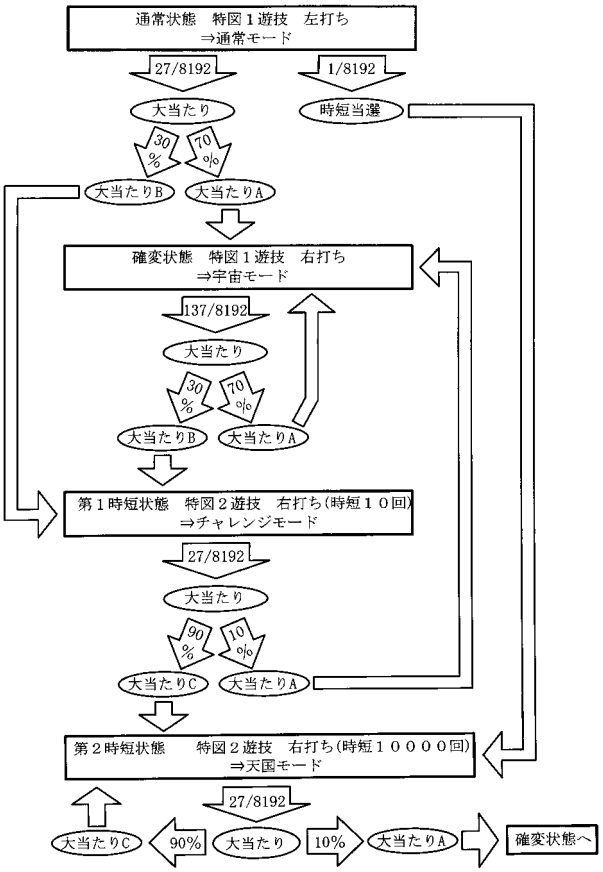
【図３６０】



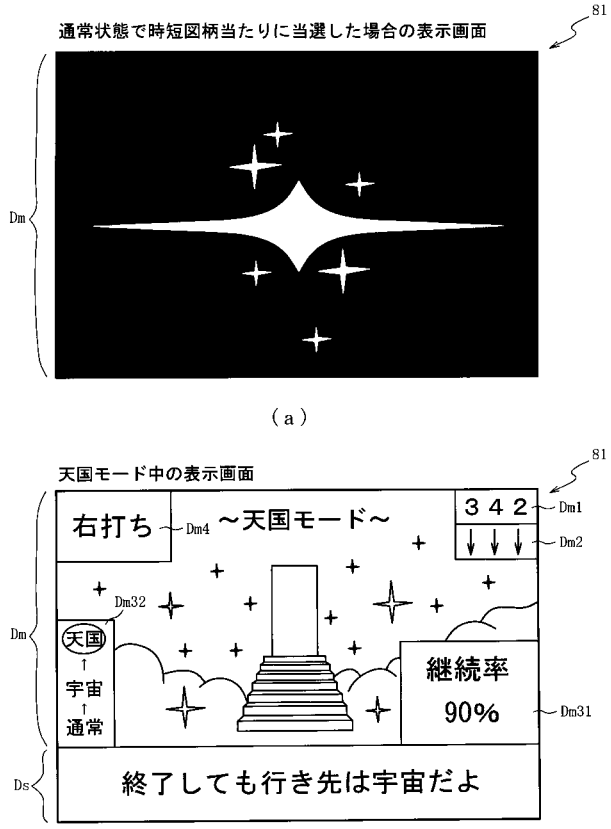
【図３６１】



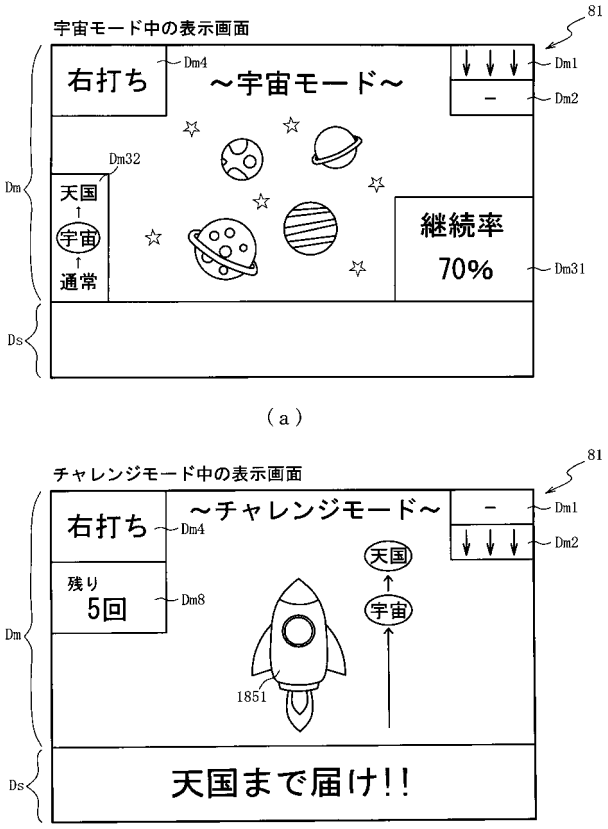
【図３６２】



【図３６３】



【図３６４】



【図３６５】

（ａ）

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数９テーブル	202ha
大当たり種別選択９テーブル	202hd
第２当たり乱数テーブル	202c
変動パターン選択テーブル	202b
普図当たり種別選択９テーブル	202hf
時短当たり乱数９テーブル	202he

（ｂ）

第１当たり乱数９テーブル202ha　202

特別図柄の確率状態	抽選結果	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～8191）
低確率	大当たり	0～26
	外れ	27～8191
高確率	大当たり	0～136
	外れ	137～8191

【図３６６】

（ａ）

大当たり種別選択９テーブル202hb　202

特別図柄の種別	大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）
特図１	大当たりＡ９（９Ｒ確変大当たり）	0～69
	大当たりＢ９（９Ｒ第１時短大当たり）	70～99
特図２	大当たりＡ９（９Ｒ確変大当たり）	0～9
	大当たりＣ９（９Ｒ第２時短大当たり）	10～99

（ｂ）

時短当たり乱数９テーブル202he　202

特別図柄種別	遊技状態	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～8191）	時短種別
特図１	特別図柄及び普通図柄の低確率状態	8191	第２時短
	それ以外	－	－
特図２	特別図柄及び普通図柄の低確率状態	8191	第２時短
	それ以外	－	－

【図３６７】

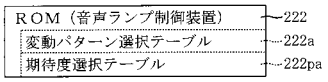
普図当たり種別選択９テーブル202hf　202

遊技状態	普図当たり種別	普図当たり種別カウンタＣ６（0～99）
確変第１時短	普図当たりＡ	0～99
	普図当たりＢ	－
第２時短	普図当たりＡ	－
	普図当たりＢ	0～99

【図３６８】

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
実行エリア	203c
普通図柄保留球格納エリア	203d
第１特別図柄保留球数カウンタ	203e
第２特別図柄保留球数カウンタ	203f
普通図柄保留球数カウンタ	203g
時短中カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203k
大当たり中フラグ	203m
小当たり中フラグ	203ea
大当たり種別格納エリア	203eb
Ｖ通過フラグ	203ec
特図２変動回数カウンタ	203pa
その他メモリエリア	203z

【図３６９】



（ａ）

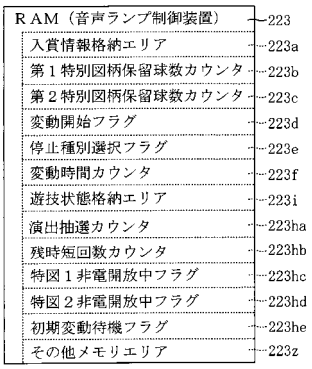
222

期待度選択テーブル222pa

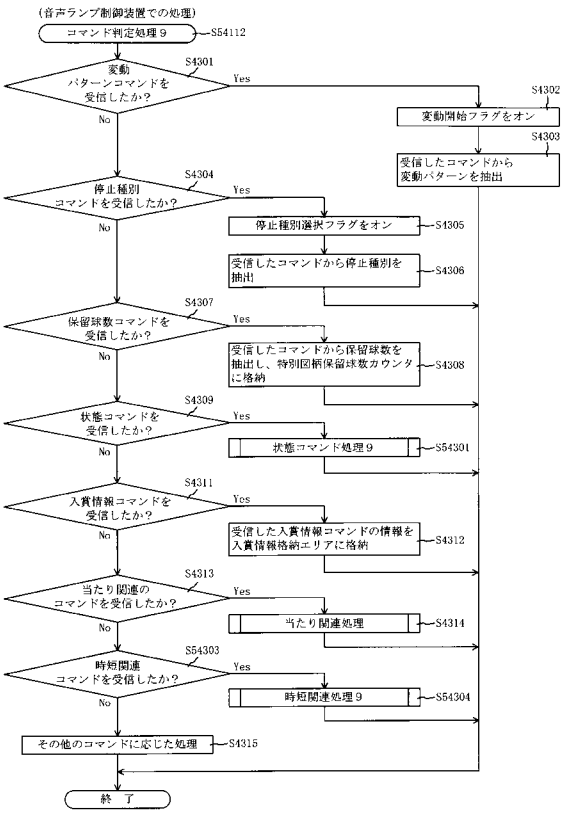
時短種別	期待度種別	演出抽選カウンタ(0～99)
時短Ａ１	高期待度	0～4
	中期待度	5～49
	低期待度	50～99
時短Ａ２	高期待度	0～19
	中期待度	20～79
	低期待度	80～99

（ｂ）

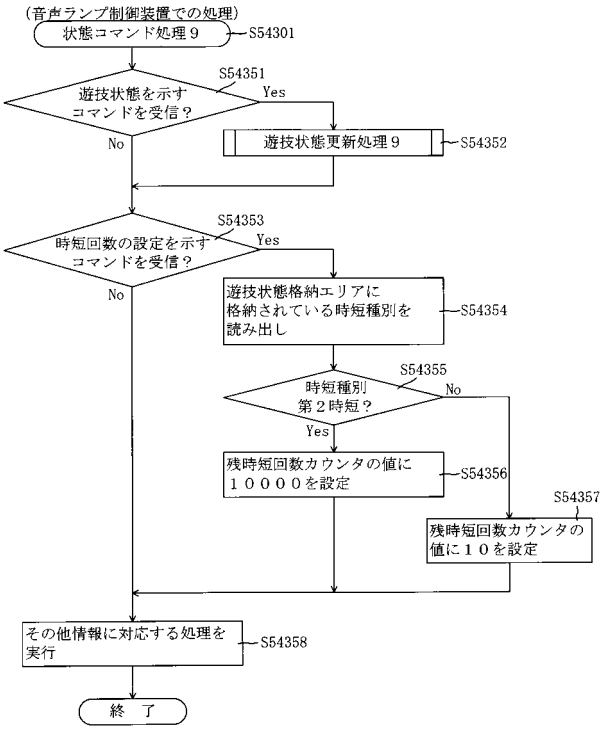
【図３７０】



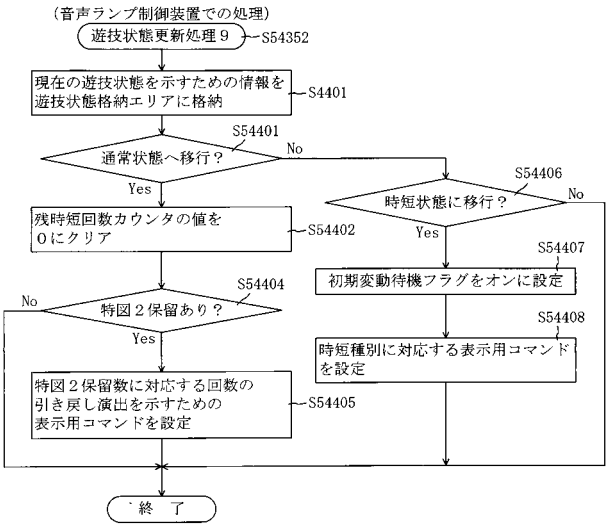
【図３７１】



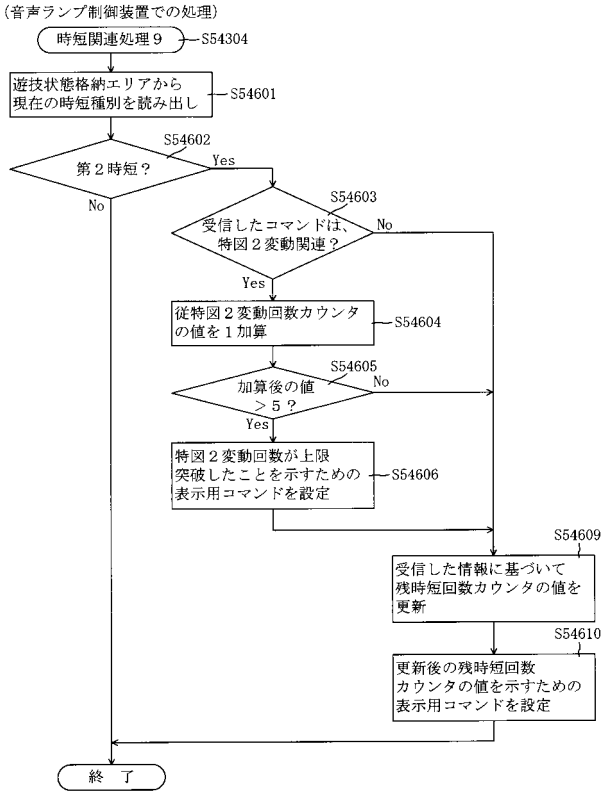
【図３７２】



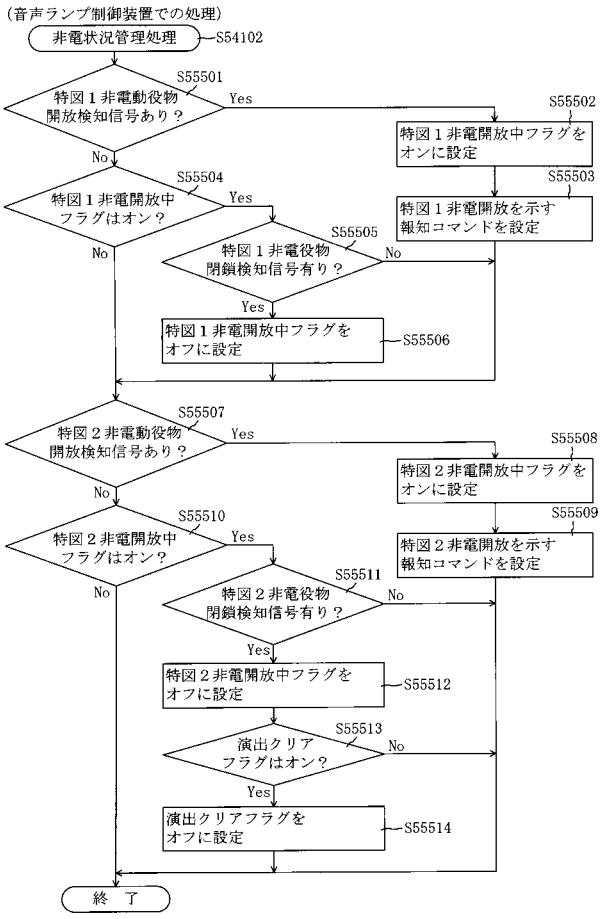
【図３７３】



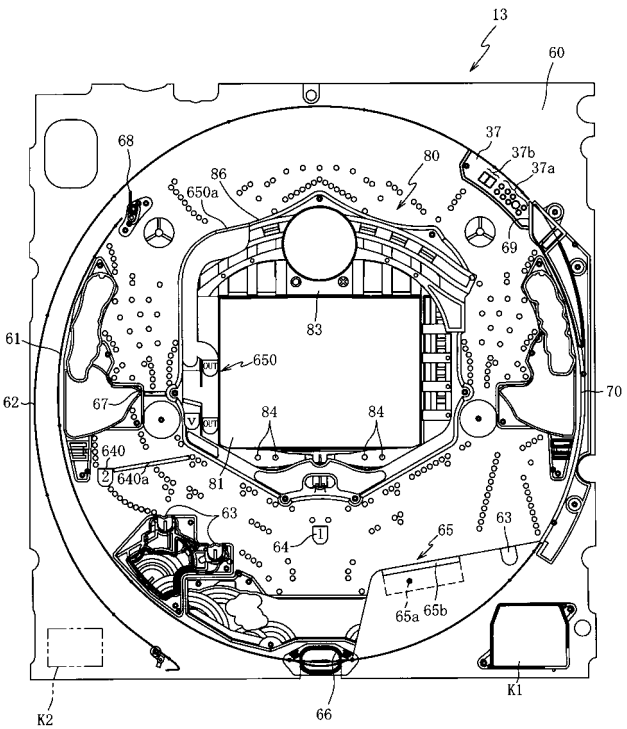
【図３７４】



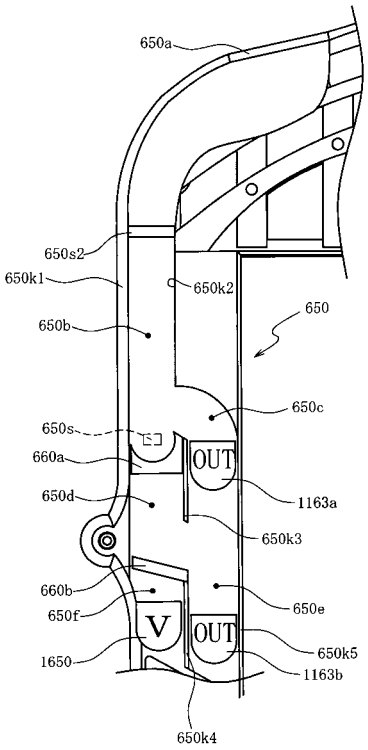
【図３７５】



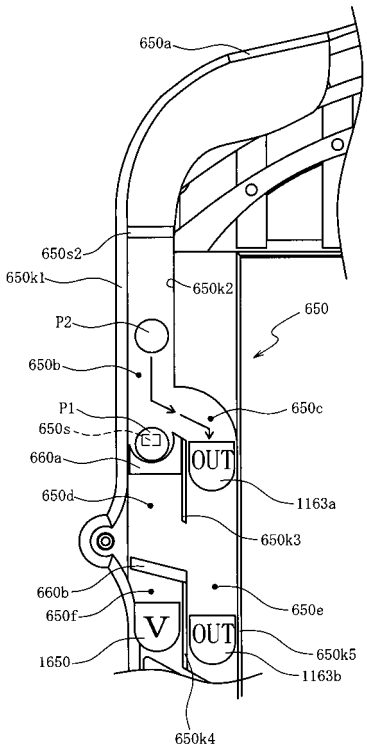
【図３７６】



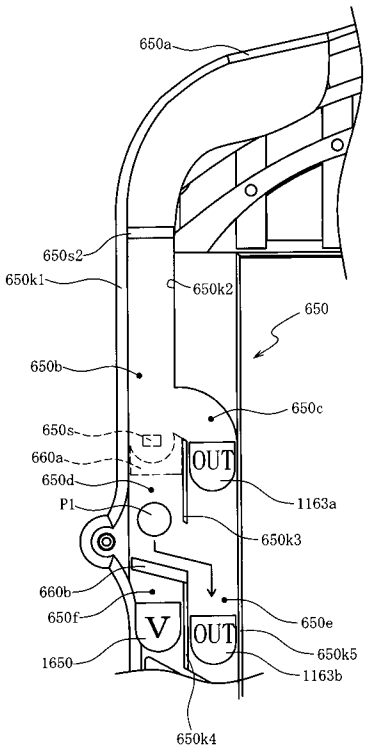
【図３７７】



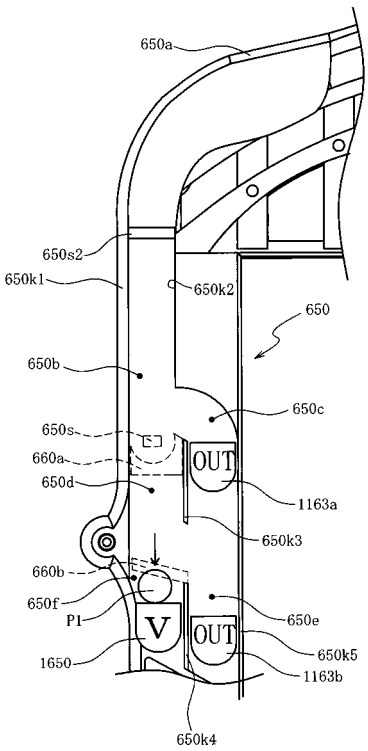
【図３７８】



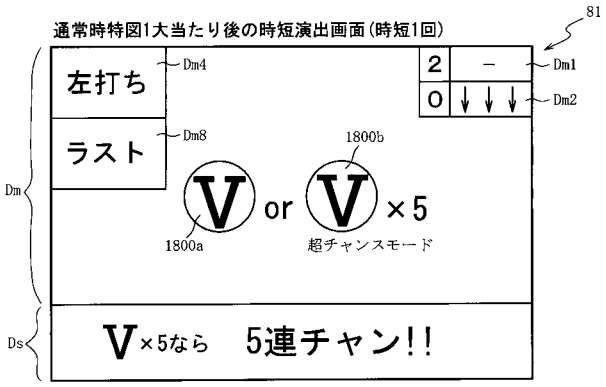
【図３７９】



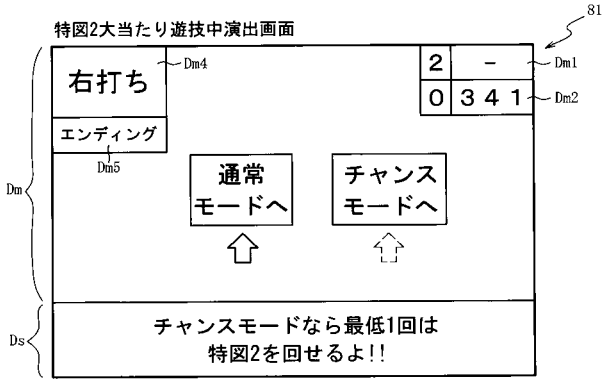
【図３８０】



【図３８１】

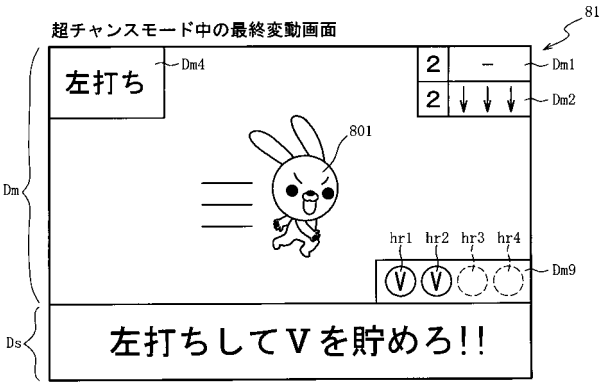


（ａ）

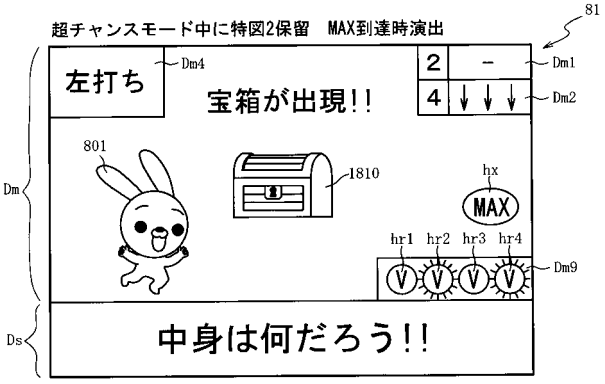


（ｂ）

【図３８２】

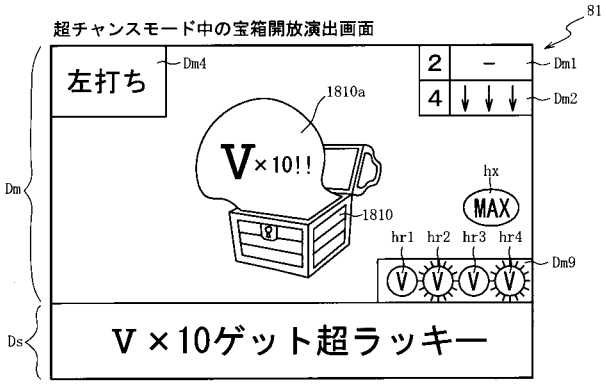


（ａ）

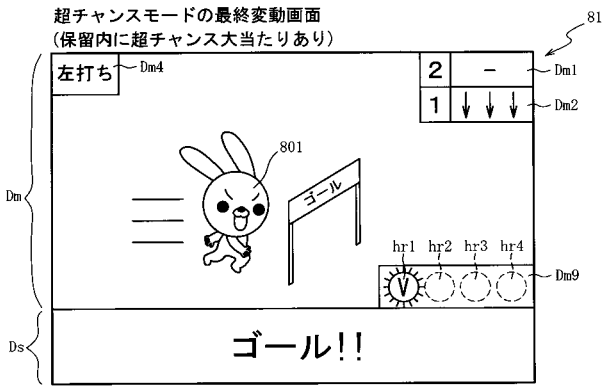


（ｂ）

【図３８３】

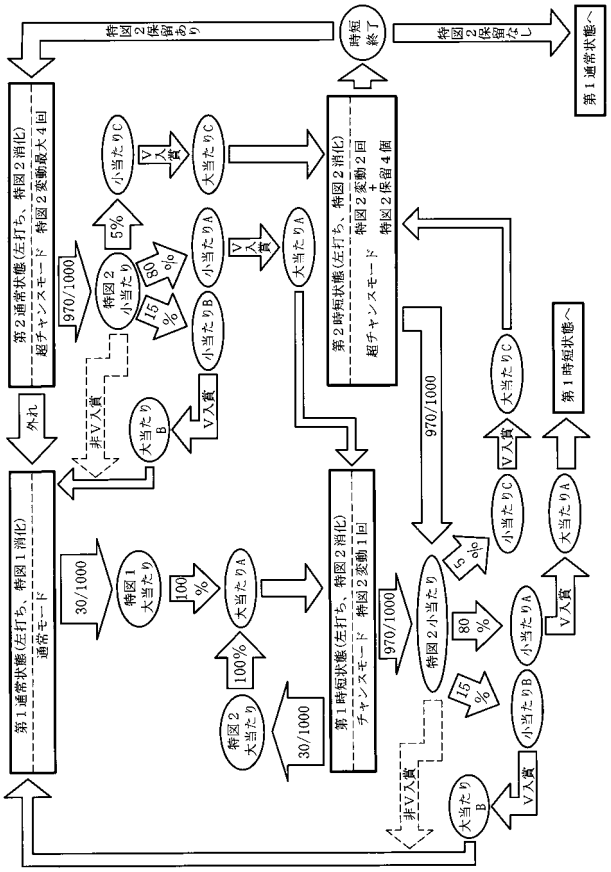


（ａ）

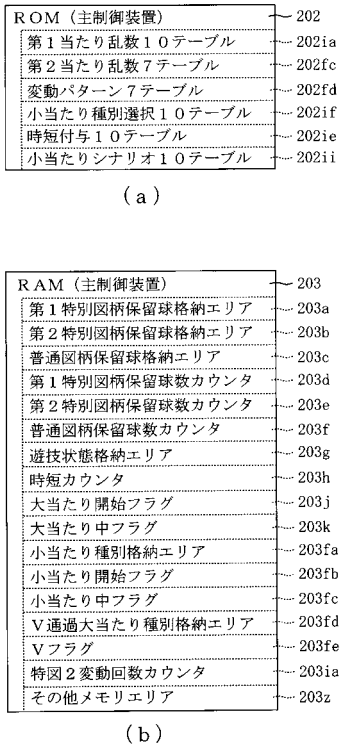


（ｂ）

【図３８４】



【図３８５】



【図３８６】

（ａ）

第１当たり乱数１０テーブル 202ia
特別図柄１乱数１０テーブル 202ia1
特別図柄２乱数１０テーブル 202ia2

（ｂ）

特別図柄１乱数１０テーブル202ia1

判定値	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～999）
大当たり判定値	0～29
小当たり判定値	－

（ｃ）

特別図柄２乱数１０テーブル202ia2

判定値	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～999）
大当たり判定値	0～29
小当たり判定値	30～999

【図３８７】

小当たり種別選択１０テーブル202if

小当たり種別	小当たり種別カウンタＣ５（0～99）
小当たりＡ（Ｖ通過可）（Ｖ通過時　大当たりＡ（５Ｒ））	0～79
小当たりＢ（Ｖ通過可）（Ｖ通過時　大当たりＢ（５Ｒ））	80～94
小当たりＣ（Ｖ通過不可）（Ｖ通過時　大当たりＣ（５Ｒ））	95～99

【図３８８】

時短付与１０テーブル202ie

大当たり種別	時短付与内容（回数）	
	時短カウンタ 203h	特図２変動回数カウンタ 203ia
大当たりＡ（５Ｒ）	10	1
大当たりＢ（５Ｒ）	0	0
大当たりＣ（５Ｒ）	10	2

【図３８９】

ROM	222
変動パターン選択テーブル	222a
最終変動演出選択テーブル	222ia
告知対象選択テーブル	222ib

（ａ）

RAM	223
入賞情報格納エリア	223a
特別図柄１保留球数カウンタ	223b
特別図柄２保留球数カウンタ	223b1
変動開始フラグ	223c
停止種別選択フラグ	223d
演出カウンタ	223e
状態格納エリア	223ia
時短最終変動フラグ	223ib
実行済フラグ	223ic
その他メモリエリア	223z

（ｂ）

【図３９０】

222

最終変動演出選択テーブル222ia

当否判定	特別図柄２保留球数カウンタ223b1	演出カウンタ223e (0～99)	
		0～69	70～99
大当たり 小当たりC	1～3	ゴール	貯めろ弱
	0	貯めろ弱	ゴール
小当たりA	0～3	貯めろ弱	貯めろ強
小当たりB	1～3	貯めろ強	貯めろ弱
	0	貯めろ強	

（ａ）

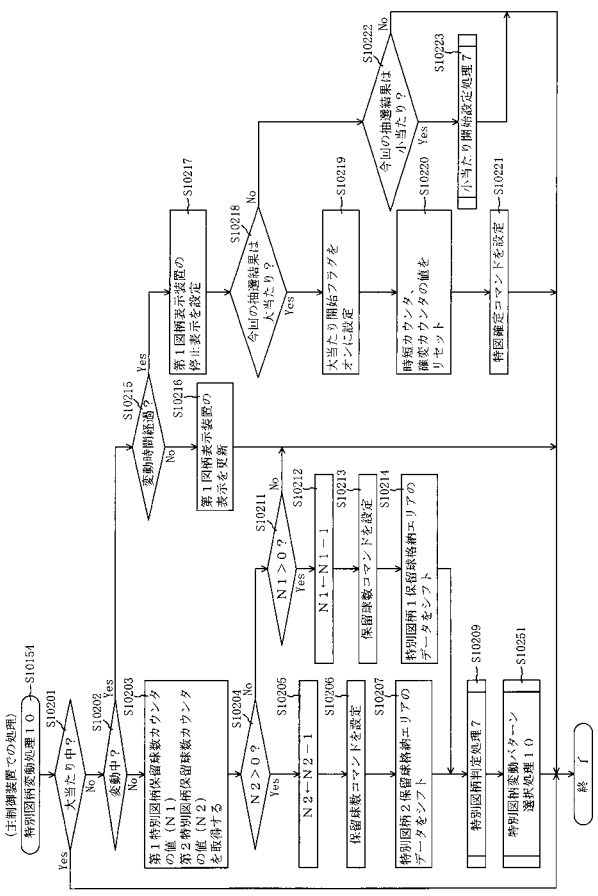
222

告知対象選択テーブル222ib

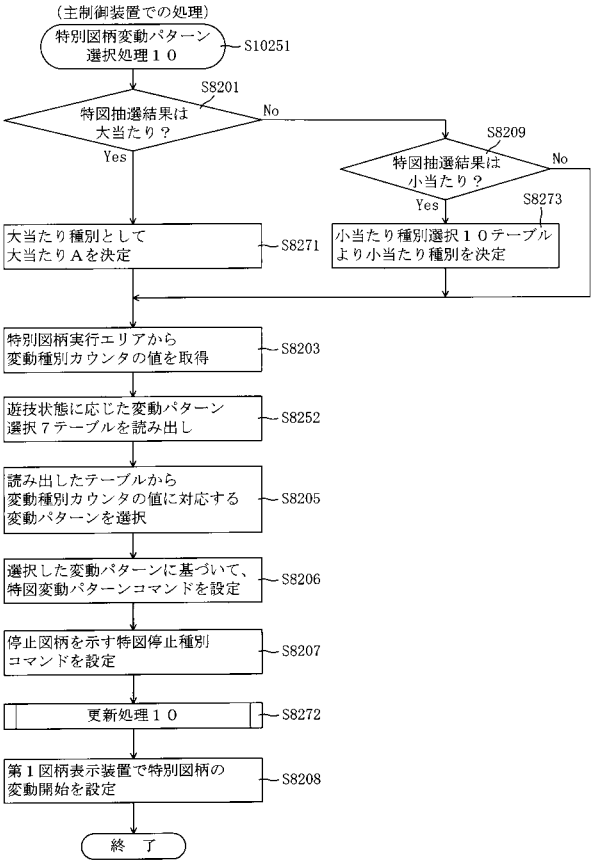
最終小当たりC保留格納位置	保留内小当たりC保留数	告知対象とする小当たりC保留
1	-	エリア１
2	1	エリア１
	2	エリア２
3	1	エリア３
	2	エリア２
	3	エリア１
4	1	エリア４
	2	エリア３
	3	エリア２
	4	エリア１

（ｂ）

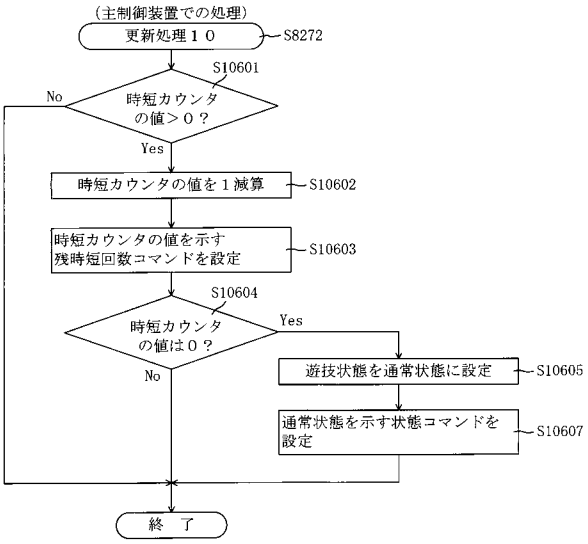
【図３９１】



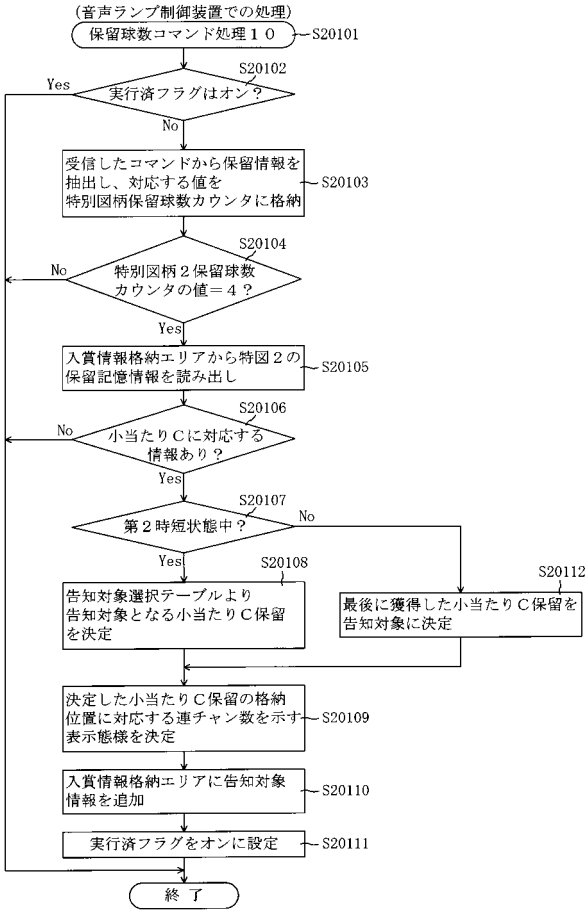
【図３９２】



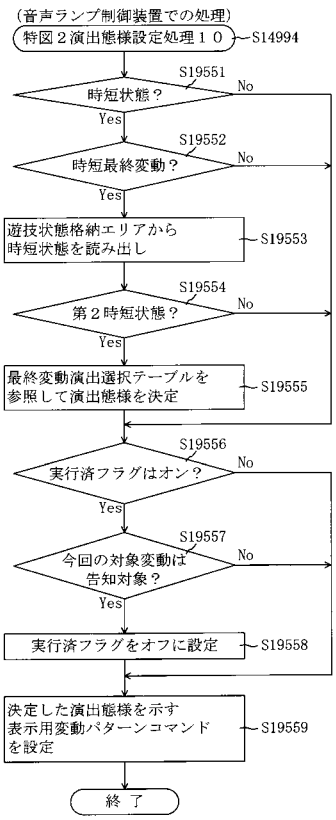
【図３９３】



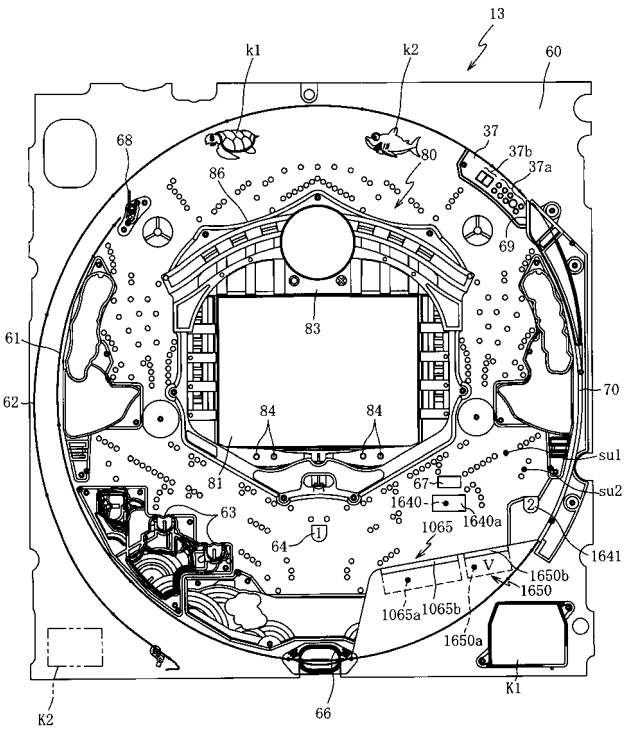
【図３９４】



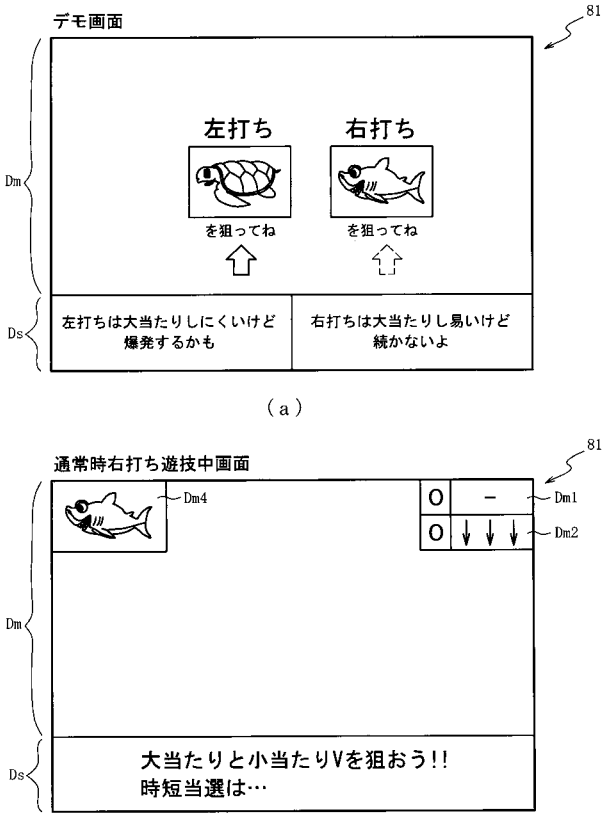
【図３９５】



【図３９６】



【図３９７】



【図３９８】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数１１テーブル	202ja
大当たり種別選択７テーブル	202fb
第２当たり乱数７テーブル	202fc
変動パターン７テーブル	202fd
時短付与７テーブル	202fe
小当たり種別選択１１テーブル	202jf
開放シナリオ７テーブル	202fg
時短当たり乱数１１テーブル	202jh
時短種別選択１１テーブル	202ji

（ａ）

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203fa
小当たり開始フラグ	203fb
小当たり中フラグ	203fc
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203fd
Ｖフラグ	203fe
Ｖ通過フラグ	203ff
小当たりＡカウンタ	203fg
小当たりＢカウンタ	203fh
時短リミット回数カウンタ	203ja
その他メモリエリア	203z

（ｂ）

【図３９９】

（ａ）

202

特別図柄２乱数１１テーブル202ja2

判定値	第１当たり乱数 カウンタＣ１(0～999)
大当たり判定値	0～4
小当たり判定値	5～54

（ｂ）

202

小当たり種別選択１１テーブル202jf

小当たり種別	小当たり種別 カウンタＣ５(0～99)
小当たりＡ（Ｖ通過時大当たりＡ）	0～4
小当たりＢ（Ｖ通過時大当たりＢ）	5～99

【図４００】

（ａ）

202

時短当たり乱数１１テーブル202jh

特別図柄種別	遊技状態	第１当たり乱数 カウンタＣ１(0～999)
共通	特別図柄及び 普通図柄の 低確率状態	900～949
	それ以外	－

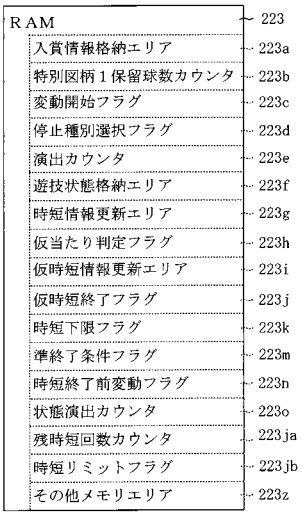
（ｂ）

202

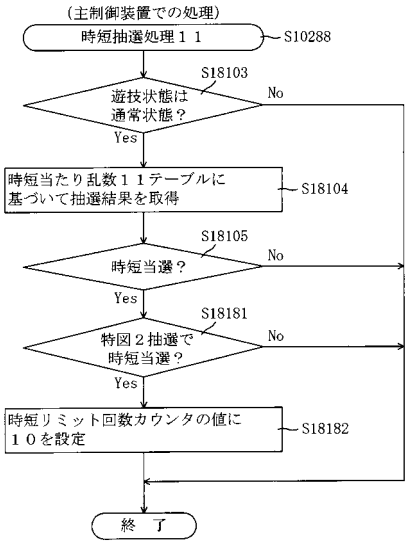
時短種別選択１１テーブル202ji

特別図柄種別	時短種別	時短種別選択カウンタ ＣＣ１(0～99)	時短カウンタ 203h	時短リミット
特図１	時短Ａ１１	0～99	200	なし
特図２	時短Ｂ１１	0～99	200	あり

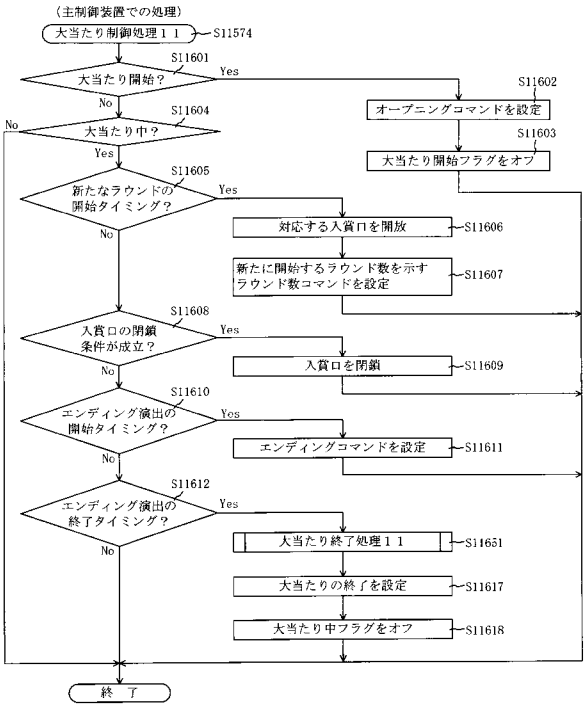
【図４０１】



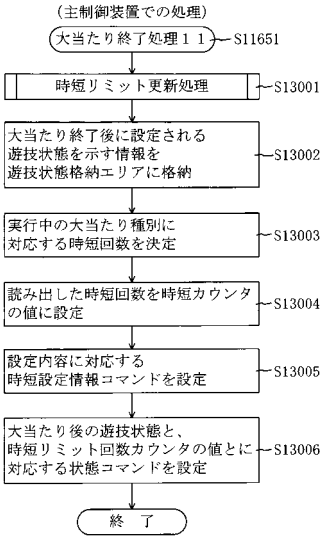
【図４０２】



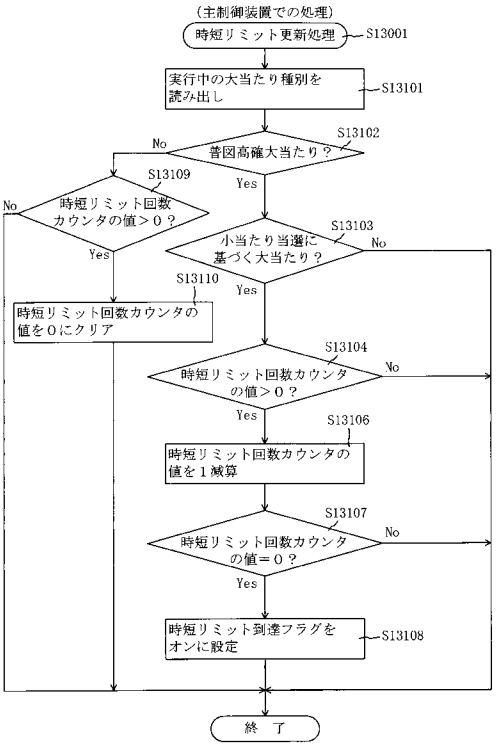
【図４０３】



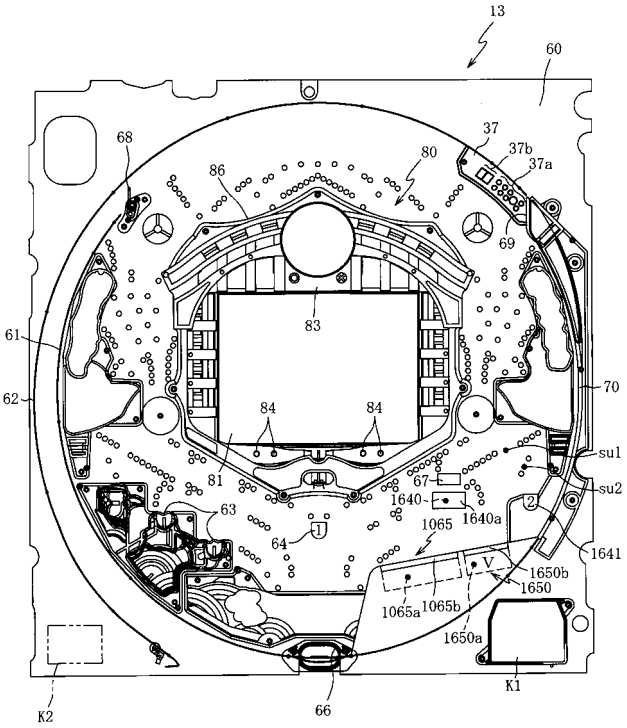
【図４０４】



【図４０５】



【図４０６】



【図４０７】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数１２テーブル	202ka
大当たり種別選択１２テーブル	202kb
第２当たり乱数１２テーブル	202kc
変動パターン１２テーブル	202kd
小当たり乱数１２テーブル	202ke
小当たり種別選択１２テーブル	202kf
開放シナリオ７テーブル	202fg
時短当たり乱数１２テーブル	202kh

【図４０８】

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203fa
小当たり開始フラグ	203fb
小当たり中フラグ	203fc
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203fd
Ｖフラグ	203fe
Ｖ通過フラグ	203ff
小当たりＡカウンタ	203fg
小当たりＢカウンタ	203fh
時短リミット回数カウンタ	203ja
特図１変動時間タイマ	203ka
特図２変動時間タイマ	203kb
特図１仮停止フラグ	203kc
特図２仮停止フラグ	203kd
特図１変動停止フラグ	203ke
特図２変動停止フラグ	203kf
時短当選変動状態フラグ	203kg
時短リミット到達フラグ	203kh
その他メモリエリア	203z

【図４０９】

(a)

202

第１当たり乱数１２テーブル202ka

特別図柄種別	第１当たり乱数 カウンタＣ１(0～899)
第１特別図柄 第２特別図柄 共通	0～17

(b)

202

第２当たり乱数１２テーブル202kc

遊技状態	第２当たり乱数カウンタ Ｃ４（0～299）
普通図柄の低確率状態	0～2
普通図柄の高確率状態	0～149

(c)

202

時短当たり乱数１２テーブル202kh

特別図柄種別	遊技状態	第１当たり乱数 カウンタＣ１(0～899)
第１特別図柄 第２特別図柄 共通	通常状態	100～117
	時短状態	－

(d)

202

小当たり乱数１２テーブル202ke

特別図柄種別	第１当たり乱数 カウンタＣ１(0～899)
第２特別図柄	500～517

【図４１０】

(a)

大当たり種別選択１２テーブル	202kb
特図１大当たり用１２テーブル	202kb1
特図２大当たり用１２テーブル	202kb2

(b)

202

特図１大当たり用１２テーブル202kb1

大当たり種別	第１当たり種別 カウンタＣ２ (0～99)	時短カウンタ 203h
大当たりＡ (5R時短Ａ大当たり)	0～99	5

【図４１１】

202

特図２大当たり用１２テーブル202kb2

遊技状態		変動回数	大当たり種別	第１当たり種別カウンタ ＣＳ２（0～99）	時短カウンタ203h
通常状態	非時短当選 変動状態	0～	大当たりＡ （5R時短Ａ大当たり）	0～99	5
	時短当選 変動状態	0～	大当たりＢ （10R時短Ｂ大当たり）	0～99	10000
時短状態	時短Ａ状態	0～	大当たりＢ （10R時短Ｂ大当たり）	0～49	10000
			大当たりＣ （5R時短Ｂ大当たり）	50～99	10000
	時短Ｂ状態	0～50	大当たりＢ （10R時短Ｂ大当たり）	0～99	10000
		51～	大当たりＢ （10R時短Ｂ大当たり）	0～49	10000
			大当たりＤ （10R時短Ｂ大当たり）	50～99	10000

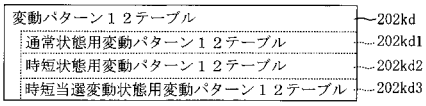
【図４１２】

202

小当たり種別選択１２テーブル202kf

小当たり種別	小当たり種別 カウンタＣ５(0～99)
小当たりＡ（Ｖ通過時大当たりＣ）	0～79
小当たりＢ（Ｖ通過時大当たりＢ）	80～99

【図４１３】



【図４１４】

202

通常状態用変動パターン１２テーブル202kd1

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
第１特別図柄	外れ	短外れ（7秒）	0～139
		ガセ外れ（20秒）	140～149
		ノーマルリーチ各種（40秒）	150～179
		スーパーリーチ（80秒）	180～198
	時短当選	ロング時短当たり（300秒）	0～198
	大当たり	ノーマルリーチ各種（40秒）	0～29
		スーパーリーチ（80秒）	30～189
		スペシャルリーチ（140秒）	190～198
第２特別図柄	外れ	ロング外れ（600秒）	0～198
	時短当選	時短当たり（600秒）	0～198
	大当たり小当たり	ロング当たり（600秒）	0～198

【図４１５】

202

時短状態用変動パターン１２テーブル202kd2

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
第１特別図柄	外れ	ロング外れ（600秒）	0～198
	大当たり	ロング当たり（600秒）	0～198
第２特別図柄	外れ	短外れ（3秒）	0～198
	大当たり小当たり	短当たり（5秒）	0～198

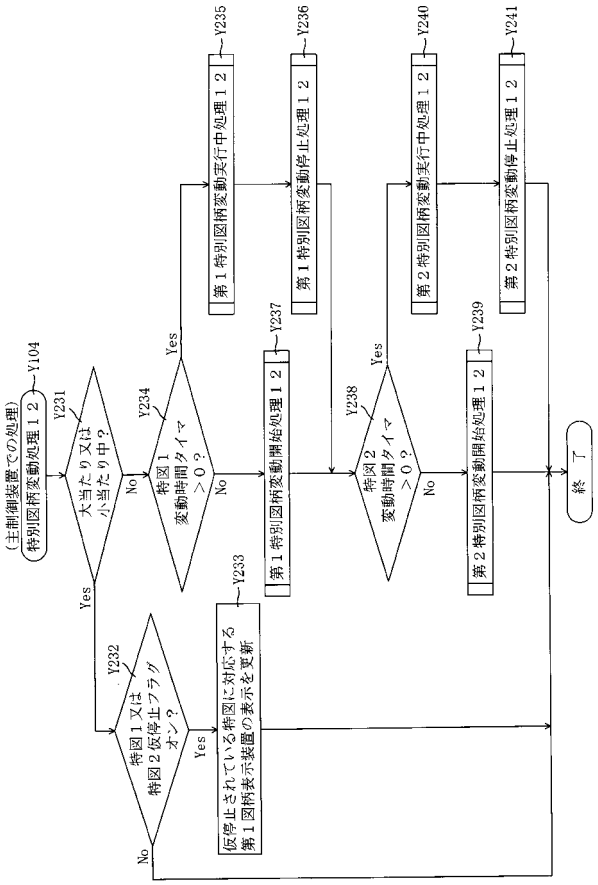
【図４１６】

202

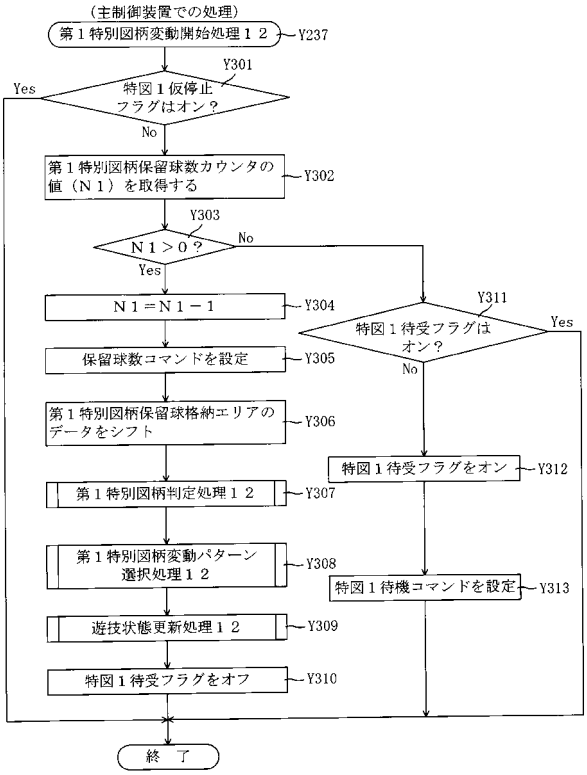
時短当選変動状態用変動パターン１２テーブル202kd3

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
第２特別図柄	外れ	短外れ（0.5秒）	0～198
	時短当選	短時短当たり（0.5秒）	0～198
	大当たり小当たり	短当たり（0.5秒）	0～198

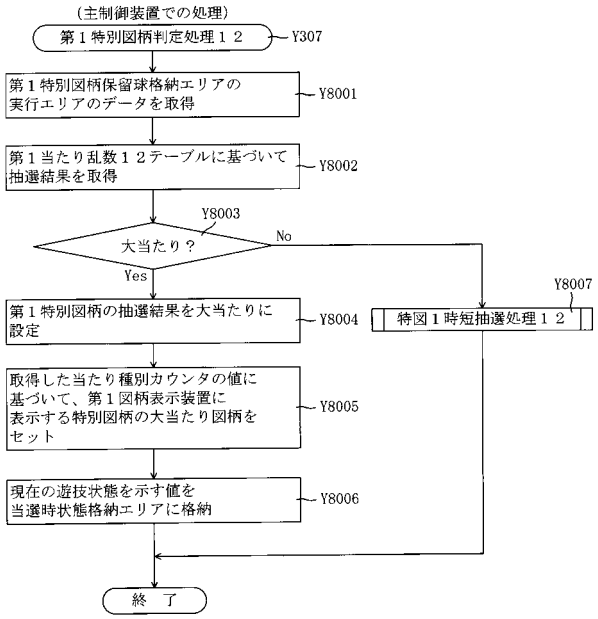
【図４１７】



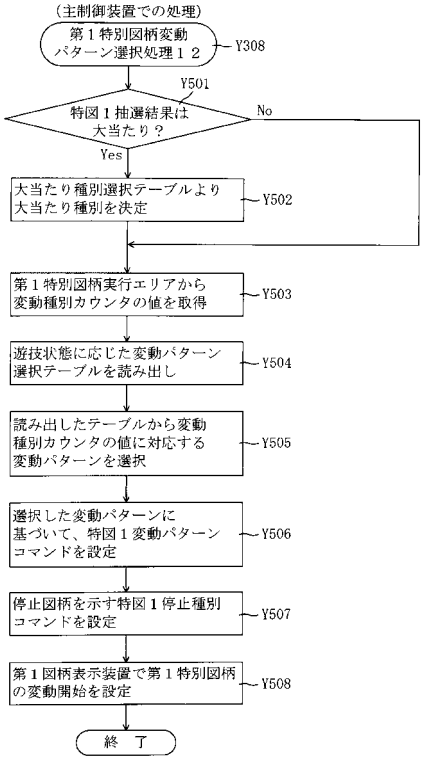
【図４１８】



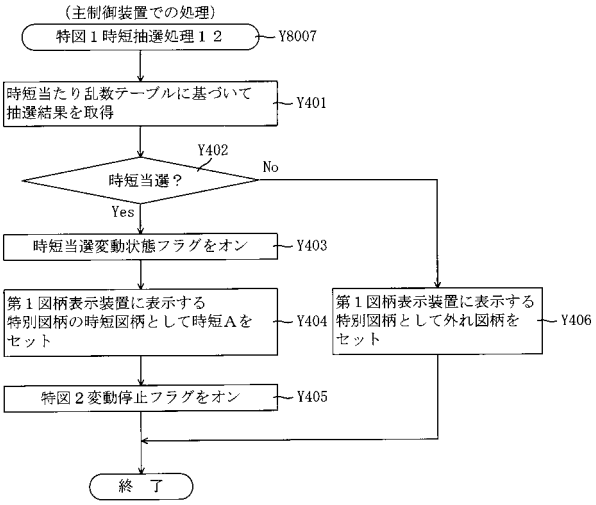
【図４１９】



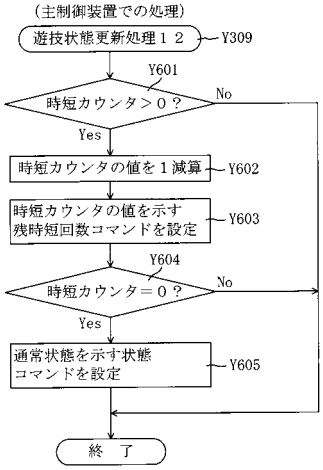
【図４２０】



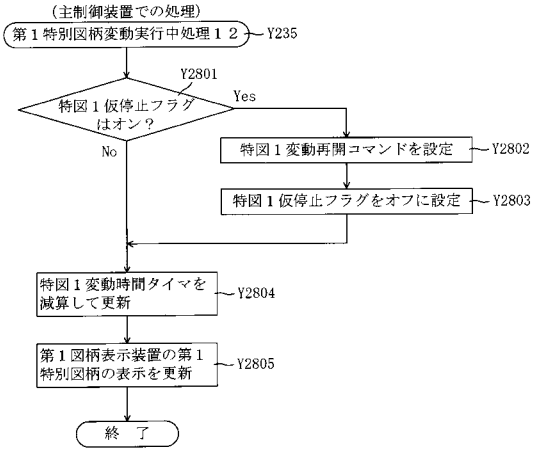
【図４２１】



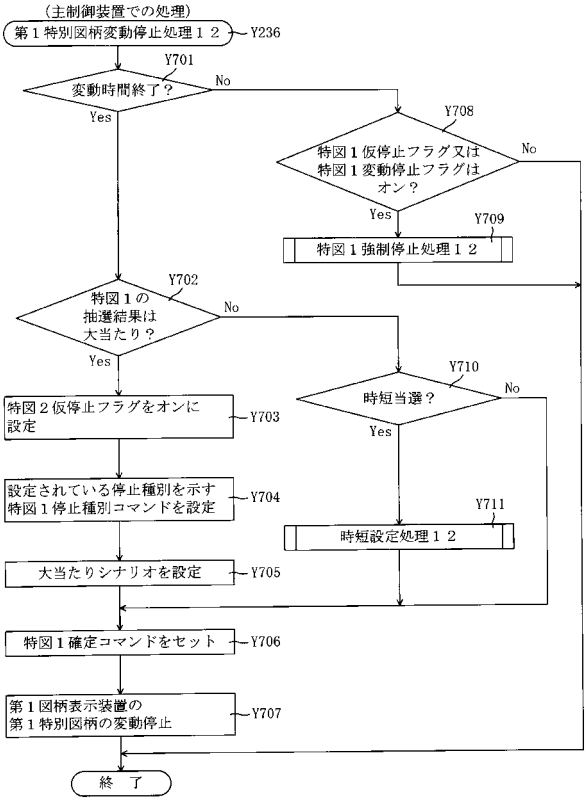
【図４２２】



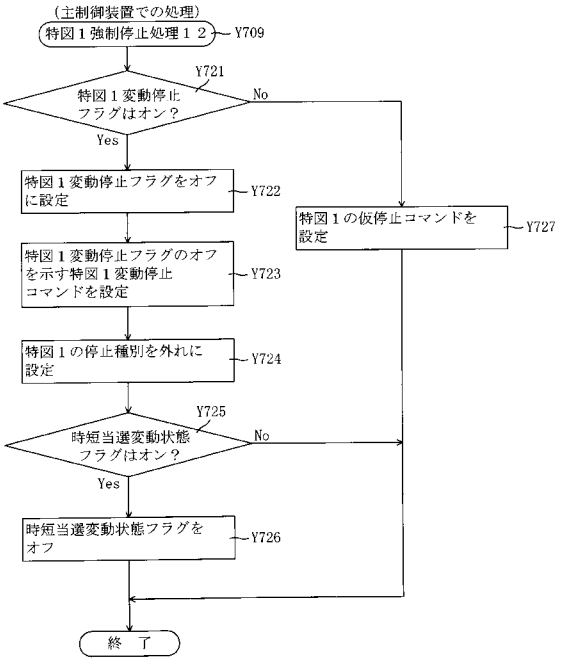
【図４２３】



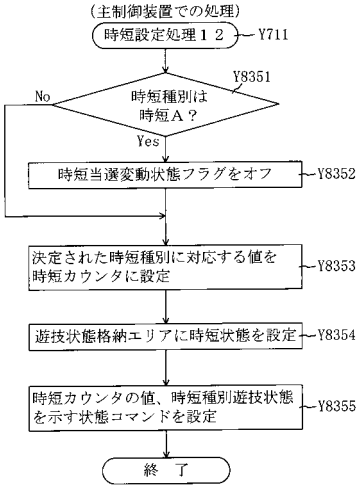
【図４２４】



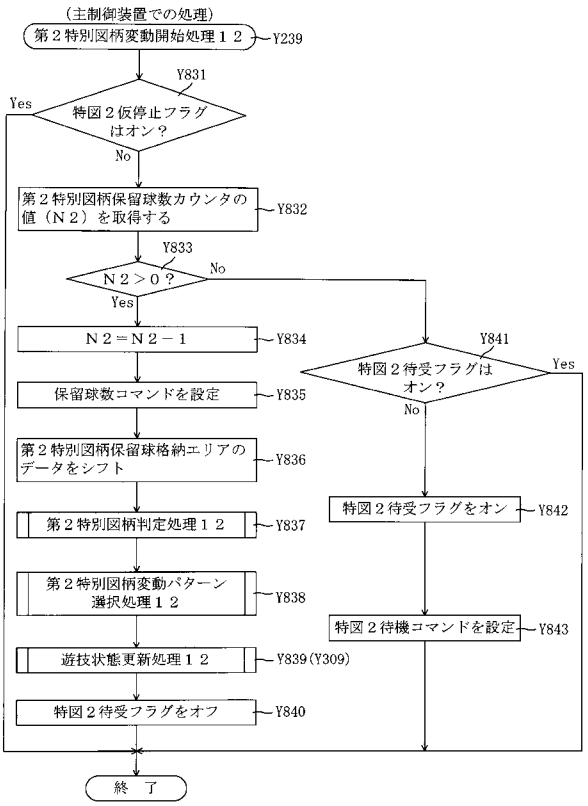
【図４２５】



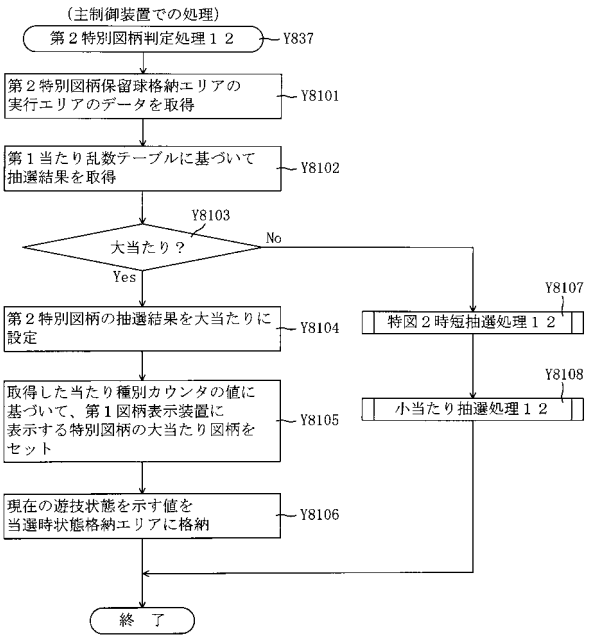
【図４２６】



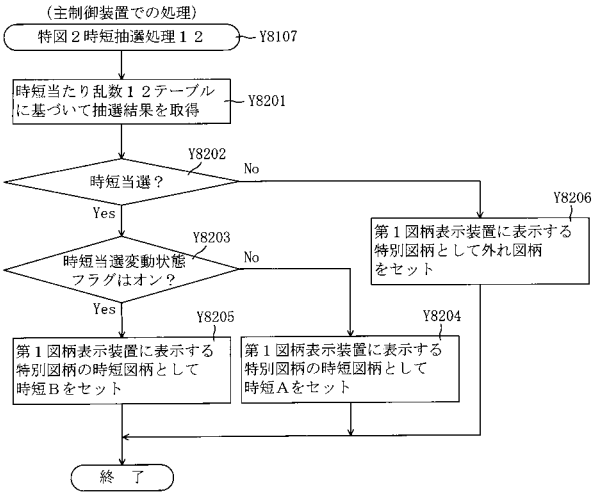
【図４２７】



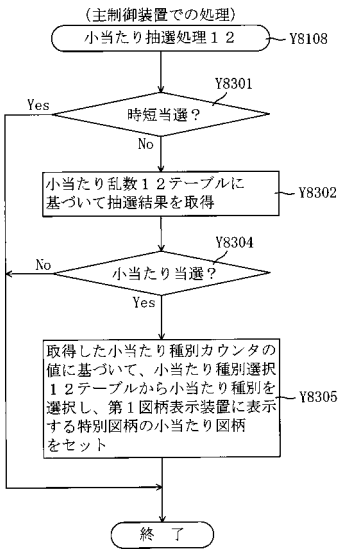
【図４２８】



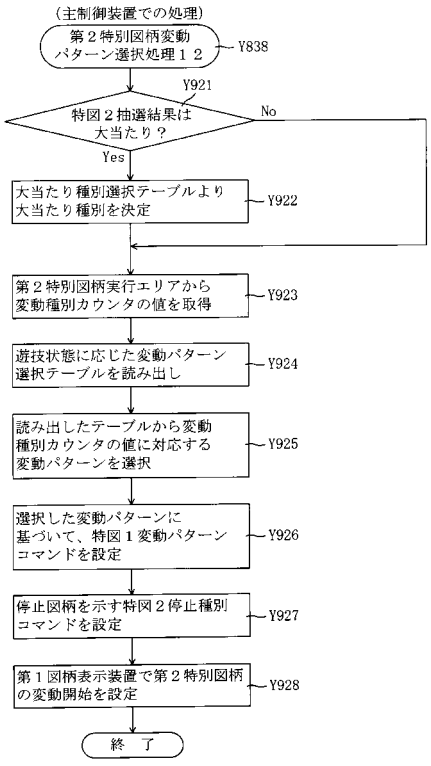
【図４２９】



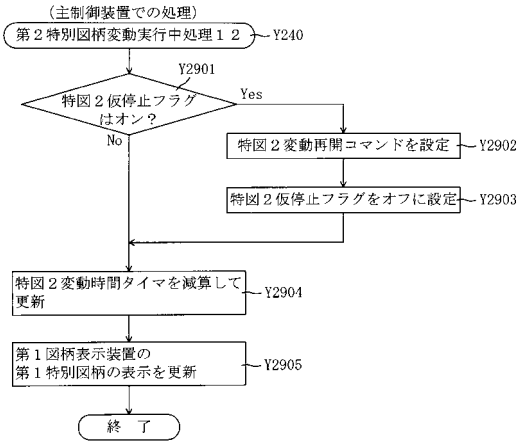
【図４３０】



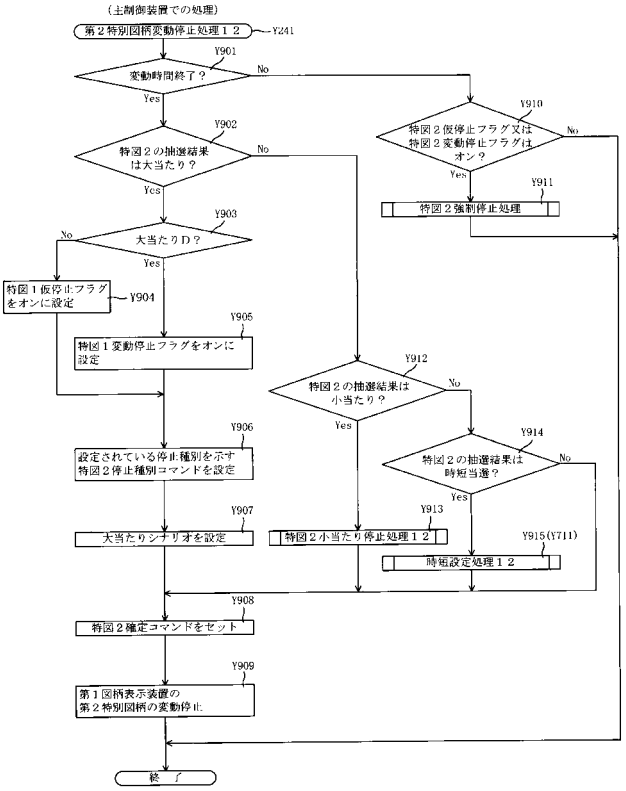
【図４３１】



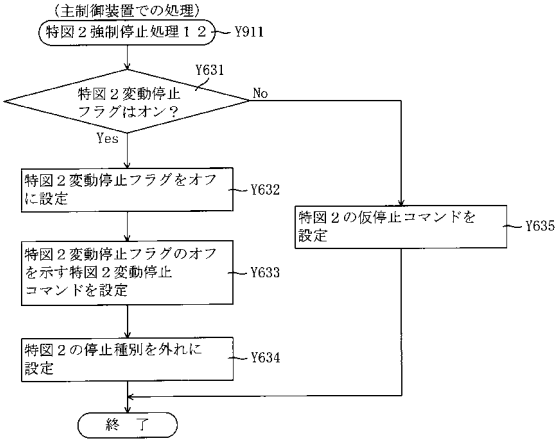
【図４３２】



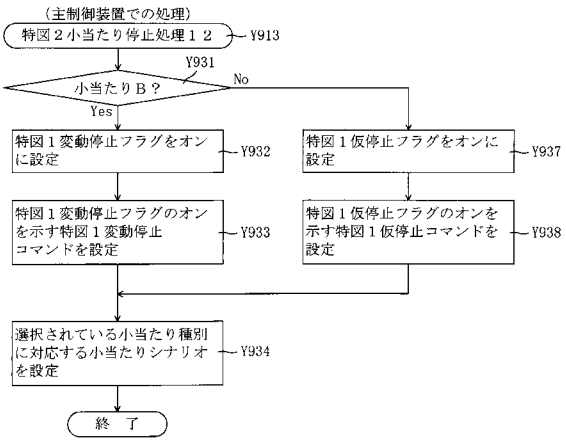
【図４３３】



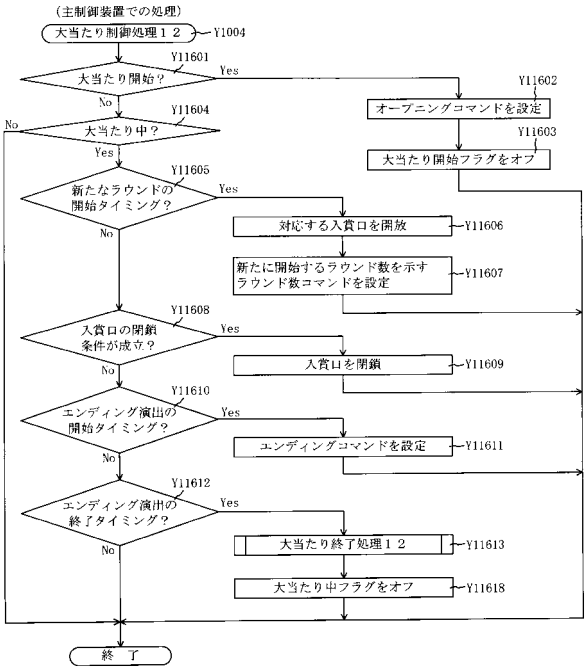
【図４３４】



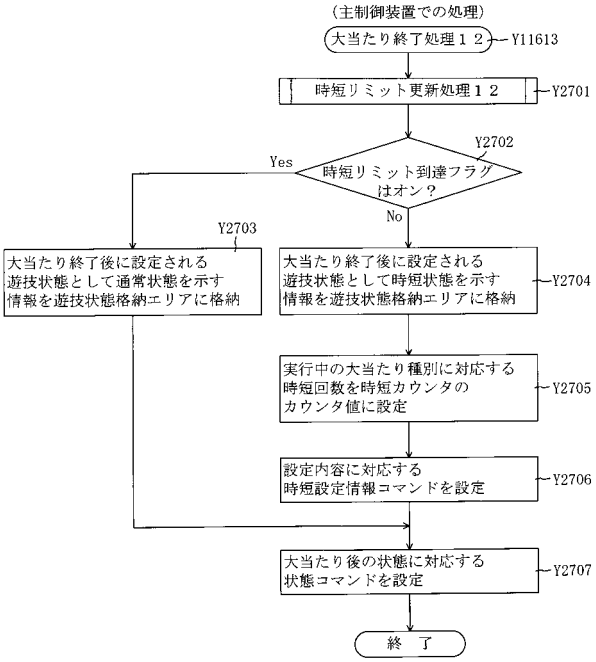
【図４３５】



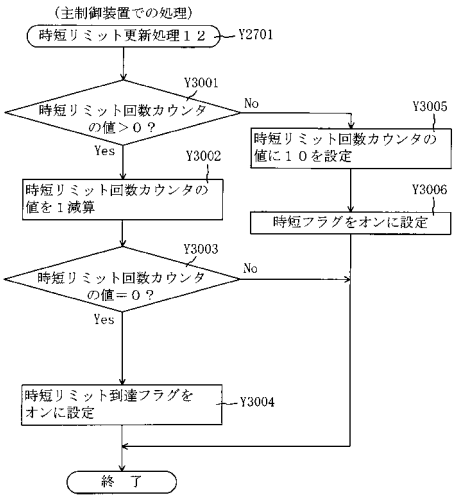
【図４３６】



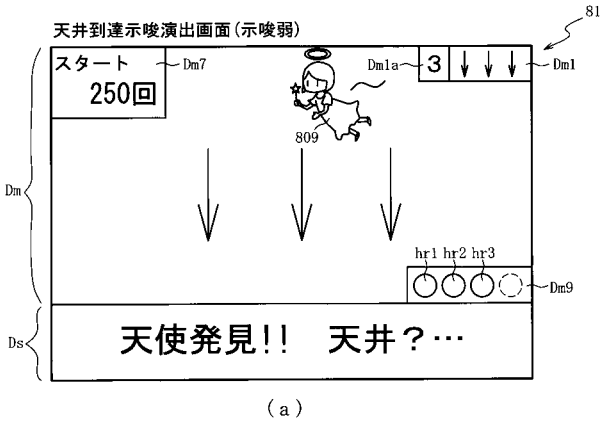
【図４３７】



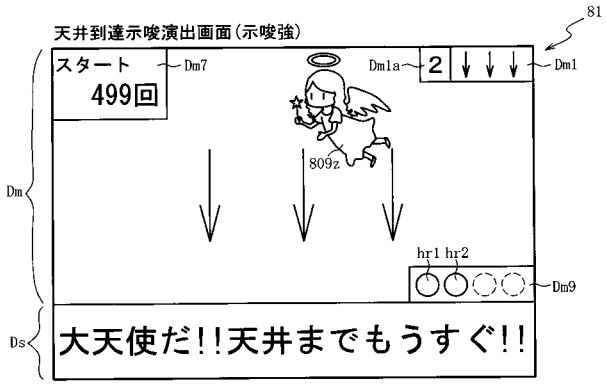
【図４３８】



【図４３９】

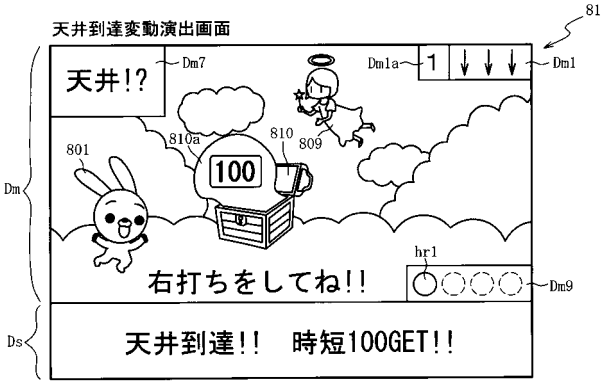


(a)

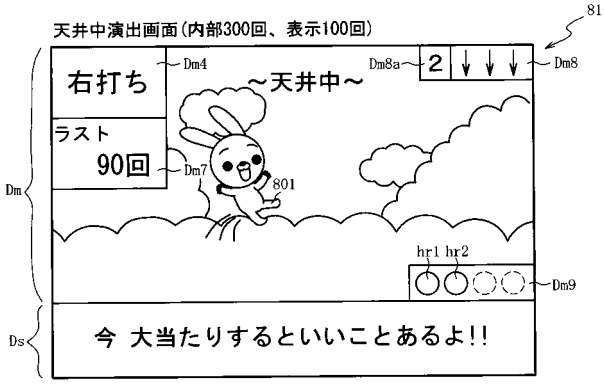


(b)

【図４４０】

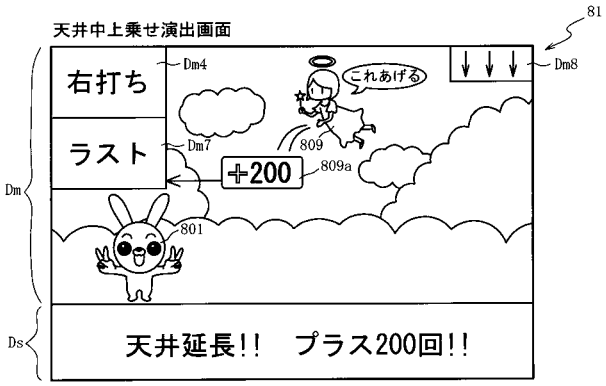


(a)

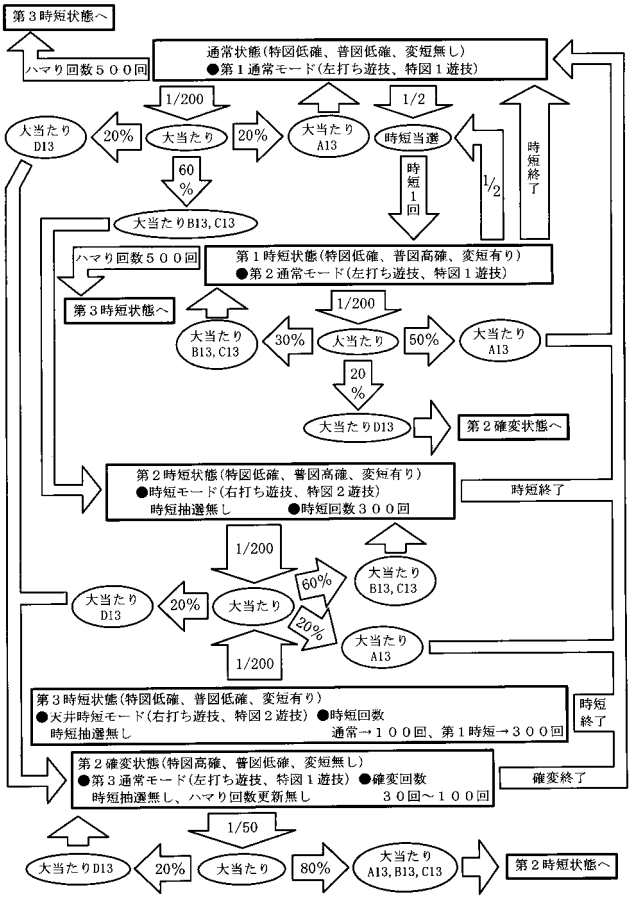


(b)

【図４４１】



【図４４２】



【図４４３】

ROM（主制御装置）	202
第１当たり乱数１３テーブル	202la
変動パターン選択５テーブル	202db
第２当たり乱数１３テーブル	202lc
大当たり種別選択１３テーブル	202ld
時短当たり乱数１３テーブル	202le
時短種別選択１３テーブル	202lf

（ａ）

RAM（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
特図抽選カウンタ	2031a
第１天井待機フラグ	2031b
第２天井待機フラグ	2031c
その他メモリエリア	203z

（ｂ）

【図４４４】

202

第１当たり乱数１３テーブル202la

（ａ）

遊技状態	第１当たり乱数 カウンタＣ１（0～999）
特別図柄の 低確率状態	0～4
特別図柄の 高確率状態	0～19

202

第２当たり乱数１３テーブル202lc

（ｂ）

遊技状態	第２当たり乱数カウンタ Ｃ４（0～299）
普通図柄の低確率状態	0～298
普通図柄の高確率状態	0～299

202

時短当たり乱数１３テーブル202le

（ｃ）

特別図柄種別	遊技状態	第１当たり乱数 カウンタＣ１（0～999）
共通	通常 第１時短	500～999
	それ以外	－

【図４４５】

202

大当たり種別選択１３テーブル2021d

大当たり当選時遊技状態	大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２(0～99)	時短カウンタ203h	確変カウンタ203i	大当たり後の遊技状態
通常状態（第１通常）	大当たりＡ１３（10R通常大当たり）	0～19	0	0	通常（第１通常）
	大当たりＢ１３（10R時短大当たり）	20～49	100	0	第２時短（時短）
	大当たりＣ１３（2R時短大当たり）	50～79	300	0	第２時短（時短）
	大当たりＤ１３（10R確変大当たり）	80～99	0	30	第２確変
第１時短状態（第２通常）	大当たりＡ１３（10R通常大当たり）	0～49	0	0	通常（第１通常）
	大当たりＢ１３（10R時短大当たり）	50～69	100	0	第１時短（第２通常）
	大当たりＣ１３（2R時短大当たり）	70～79	300	0	第１時短（第２通常）
	大当たりＤ１３（10R確変大当たり）	80～99	0	30	第２確変
第２時短状態第３時短状態（時短）	大当たりＡ１３（10R通常大当たり）	0～9	0	0	通常（第１通常）
	大当たりＢ１３（10R時短大当たり）	10～59	100	0	第２時短（時短）
	大当たりＣ１３（2R時短大当たり）	60～79	300	0	第２時短（時短）
	大当たりＤ１３（10R確変大当たり）	80～99	0	30	第２確変
第２確変状態	大当たりＡ１３（10R通常大当たり）	0～29	0	0	通常（第１通常）
	大当たりＢ１３（10R時短大当たり）	30～49	100	0	第２時短（時短）
	大当たりＣ１３（2R時短大当たり）	50～79	300	0	第２時短（時短）
	大当たりＤ１３（10R確変大当たり）	80～89	0	30	第２確変
	大当たりＥ１３（10R確変大当たり）	90～99	0	100	第２確変

【図４４６】

- 時短種別選択１３テーブル ～2021f
  - 時短当選用１３テーブル …2021f1
  - 天井用１３テーブル …2021f2

（ａ）

202

時短当選用１３テーブル2021f1

時短種別	時短種別選択カウンタＣＣ１(0～999)	時短カウンタ203h
第１時短	0～998	1
第２時短	999	300

（ｂ）

202

天井用１３テーブル2021f2

時短種別	天井到達時の遊技状態	時短カウンタ203h
第３時短	通常	100
	第１時短	300

（ｃ）

【図４４７】

- ＲＯＭ ～222
  - 変動パターン選択テーブル …222a
  - 天井到達示唆演出選択テーブル …2221a
  - 天井到達時演出選択テーブル …2221b

（ａ）

- ＲＡＭ ～223
  - コマンド記憶領域 …223a
  - 入賞情報格納エリア …223b
  - 特別図柄保留球数カウンタ …223c
  - 特図変動開始フラグ …223d
  - 停止種別選択フラグ …223e
  - 演出カウンタ …223f
  - 従状態設定エリア …223g
  - 普通図柄保留球数カウンタ …223h
  - 時短中カウンタ …223da
  - 天井時短カウンタ …2231a
  - 後乗せフラグ …2231b
  - 特図抽選回数カウンタ …2231c
  - その他メモリエリア …223z

（ｂ）

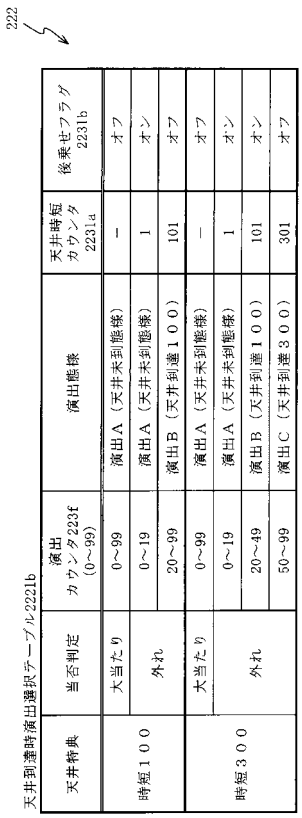
【図４４８】

222

天井到達示唆演出選択テーブル2221a

特図抽選回数カウンタ2231c	先読み結果	演出カウンタ223f(0～99)	示唆態様
0～200	大当たりＣ１３	0～79	天井示唆（強）
		80～99	－
	それ以外	0～99	－
201～460	大当たりＣ１３	0～79	天井示唆（強）
		80～99	－
	時短当選	0～19	天井示唆（強）
		20～39	天井示唆（弱）
		40～99	－
	それ以外	0～4	天井示唆（弱）
		5～99	－
461～495	大当たりＣ１３	0～19	天井示唆（強）
		20～99	－
	時短当選	0～39	天井示唆（弱）
		40～99	天井示唆（強）
	それ以外	0～49	天井示唆（弱）
		50～69	天井示唆（強）
		70～99	－
496～500	共通	0～9	－
		10～39	天井示唆（弱）
		40～99	天井示唆（強）

【図４４９】

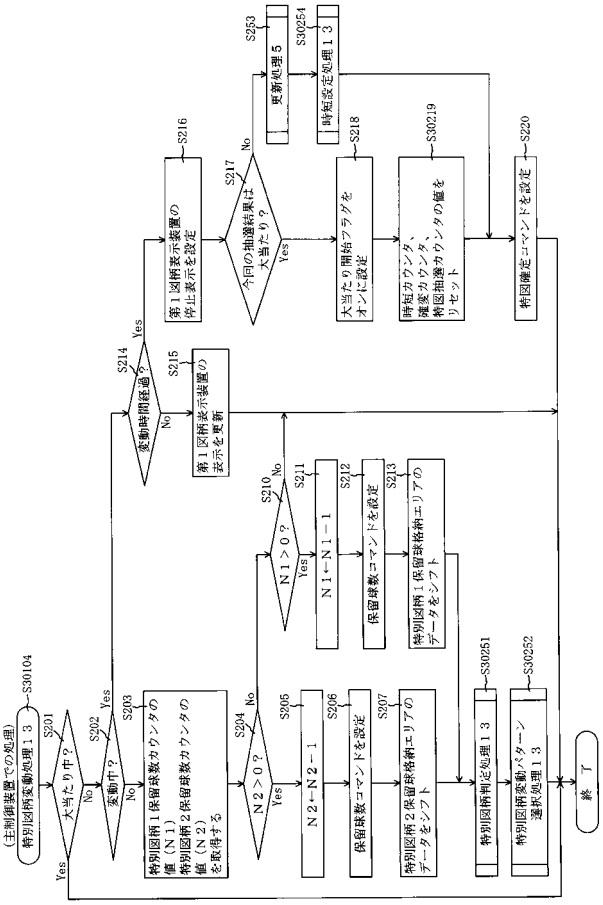


222

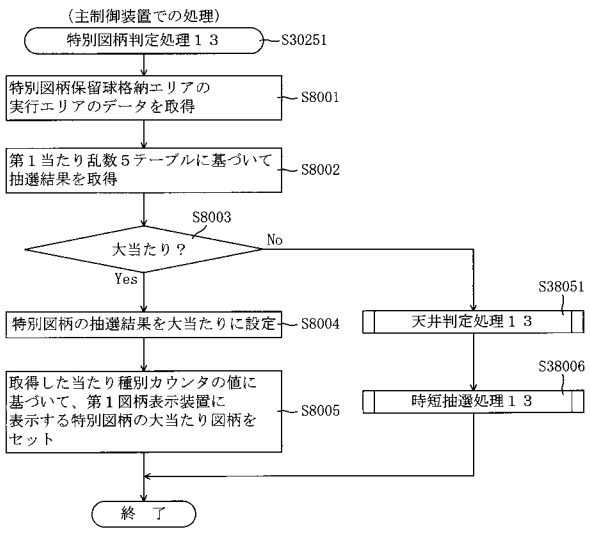
天井到達時演出選択テーブル2221b

天井特典	当否判定	演出カウンタ223f (0～99)	演出態様	天井時短カウンタ2231a	後乗せフラグ2231b
時短１００	大当たり	0～99	演出Ａ（天井未到態様）	－	オフ
	外れ	0～19	演出Ａ（天井未到態様）	1	オン
		20～99	演出Ｂ（天井到達１００）	101	オフ
時短３００	大当たり	0～99	演出Ａ（天井未到態様）	－	オフ
	外れ	0～19	演出Ａ（天井未到態様）	1	オン
		20～49	演出Ｂ（天井到達１００）	101	オン
		50～99	演出Ｃ（天井到達３００）	301	オフ

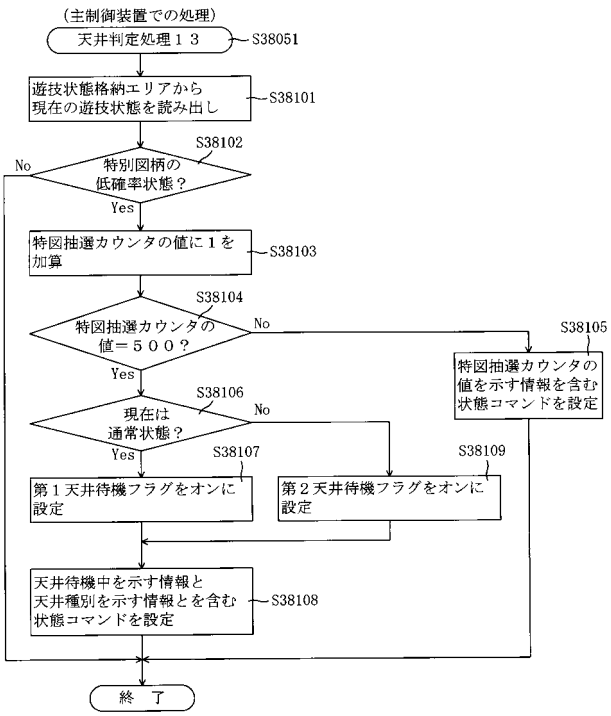
【図４５０】



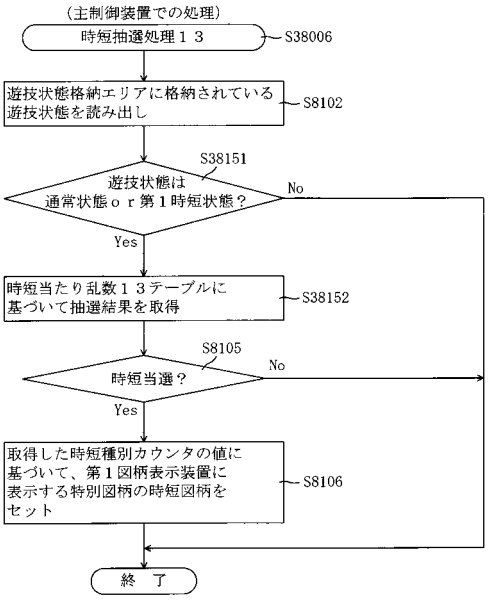
【図４５１】



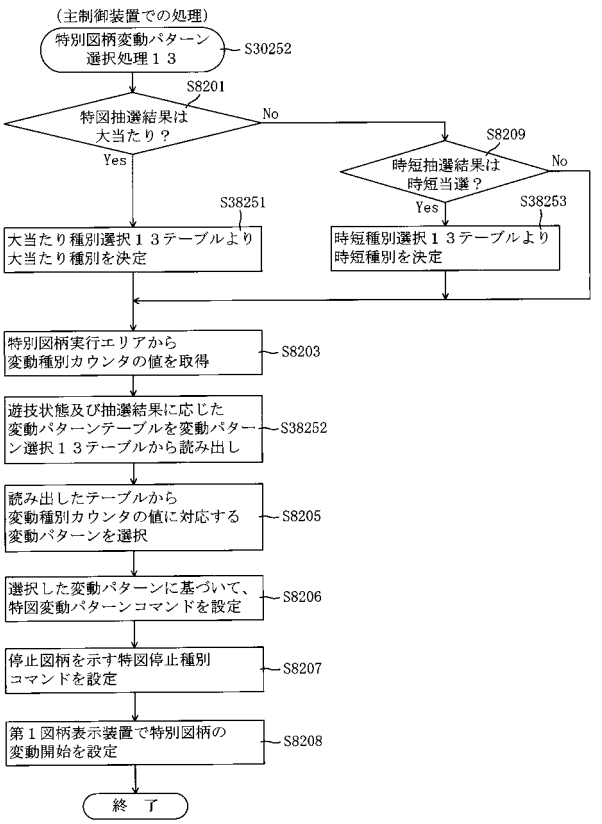
【図４５２】



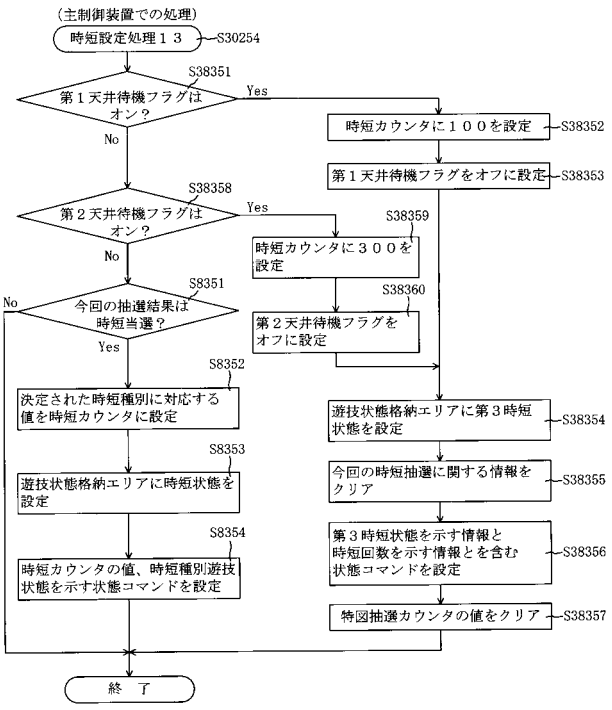
【図４５３】



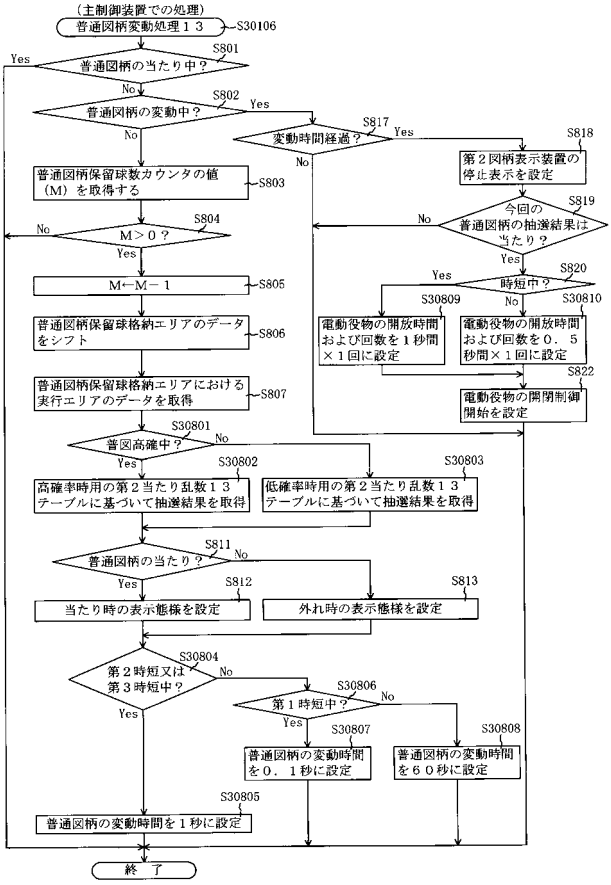
【図４５４】



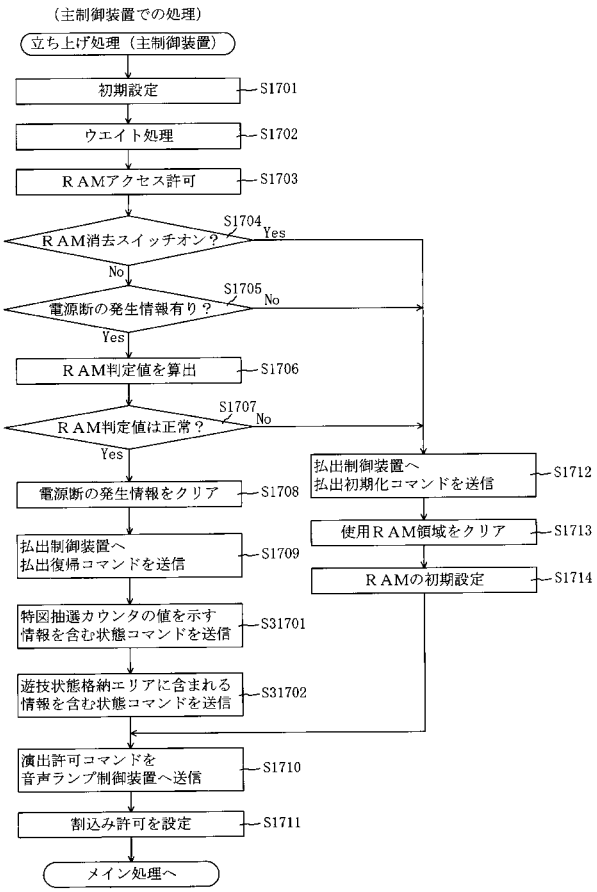
【図４５５】



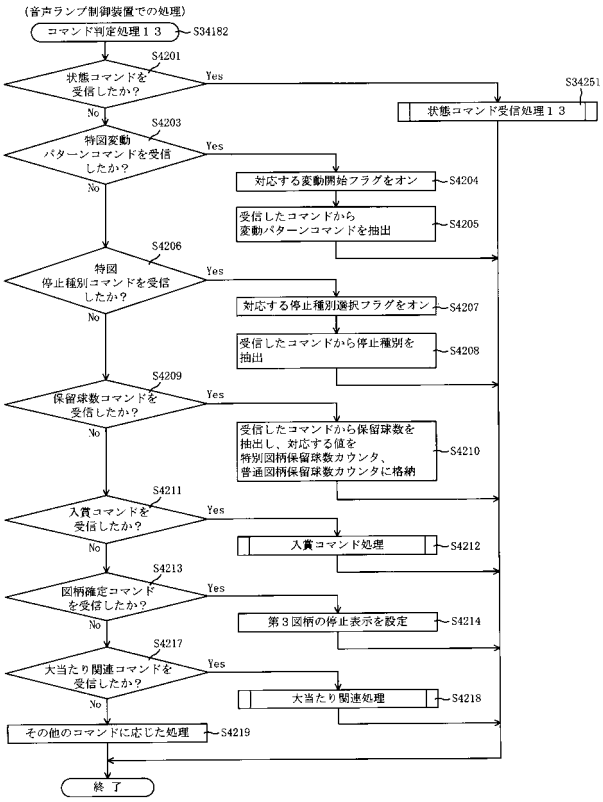
【図４５６】



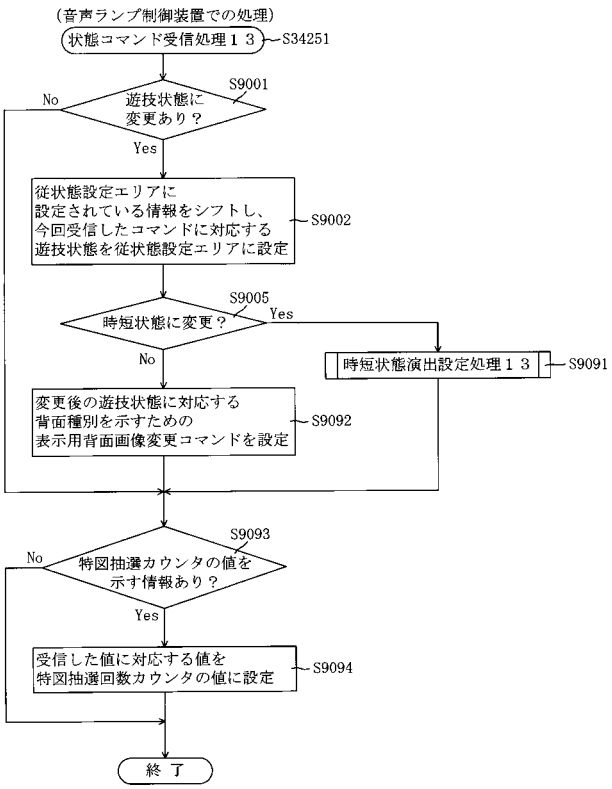
【図４５７】



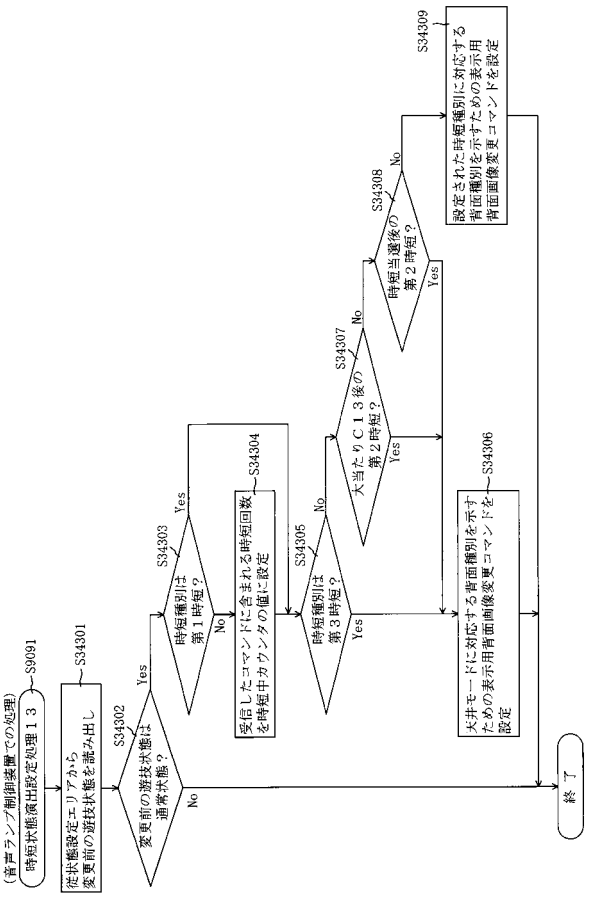
【図４５８】



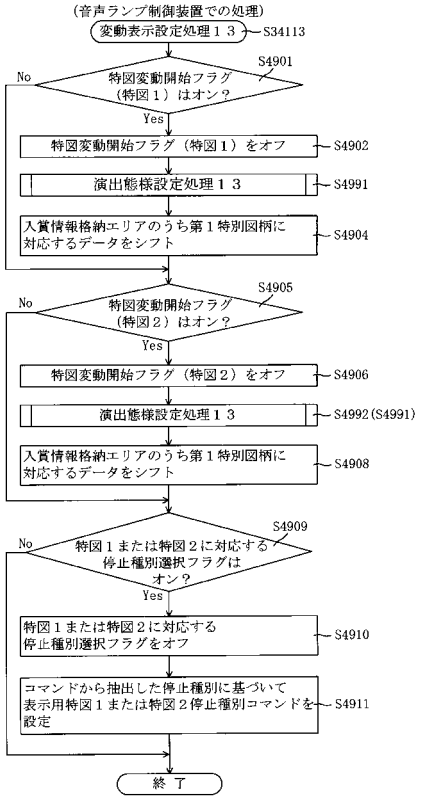
【図４５９】



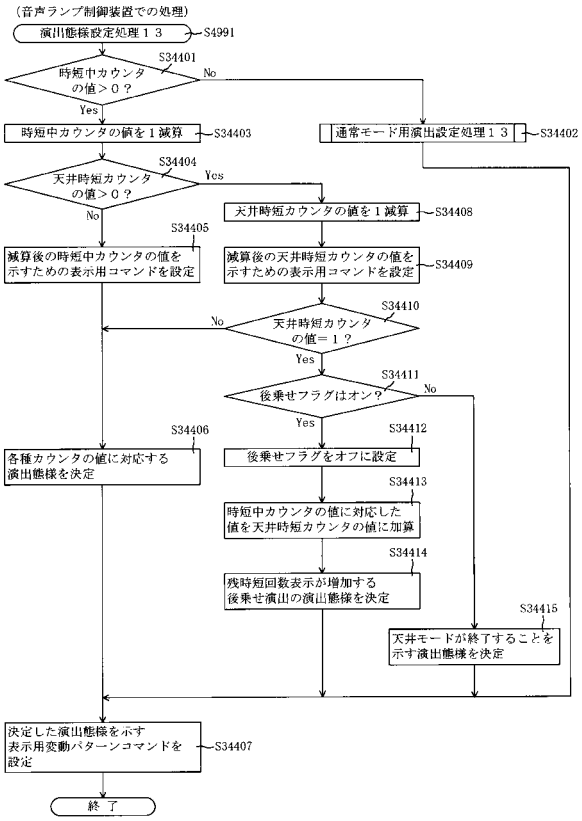
【図４６０】



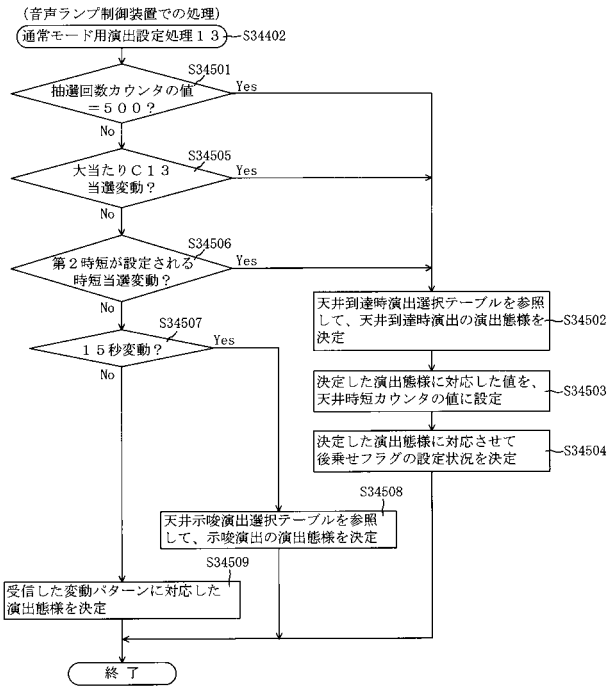
【図４６１】



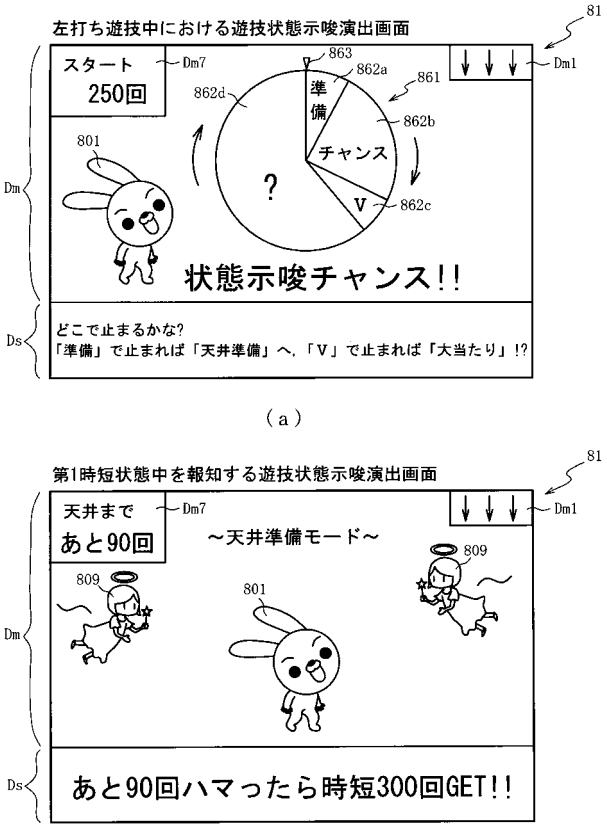
【図４６２】



【図４６３】



【図４６４】



【図４６５】

(ａ)

202

時短当たり乱数１３ａテーブル202lae

特別図柄種別	遊技状態	第１当たり乱数カウンタＣ１(0～999)
共通	通常	998, 999
	それ以外	－

(ｂ)

202

時短当選用１３ａテーブル202laf1

時短種別	時短種別選択カウンタＣＣ１(0～999)	時短カウンタ203h
第１時短	0～998	1000
第２時短	999	300

【図４６６】

(ａ)

ROM	222
変動パターン選択テーブル	222a
遊技状態示唆演出選択１３ａテーブル	222laa
天井到達時演出選択テーブル	222lb

(ｂ)

RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
時短中カウンタ	223da
天井時短カウンタ	2231a
後乗せフラグ	2231b
特図抽選回数カウンタ	2231c
報知済フラグ	2231aa
その他メモリエリア	223z

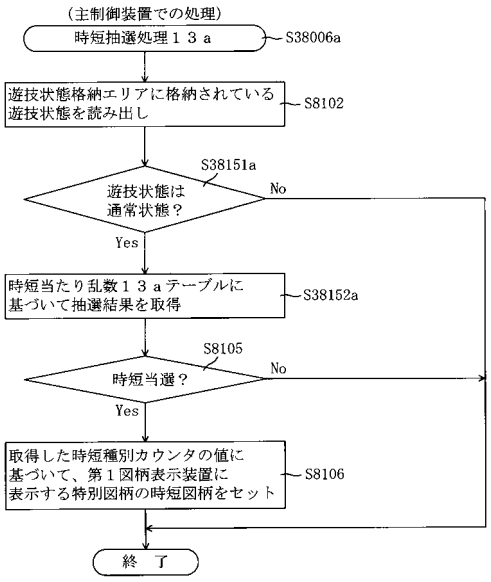
【図４６７】

222

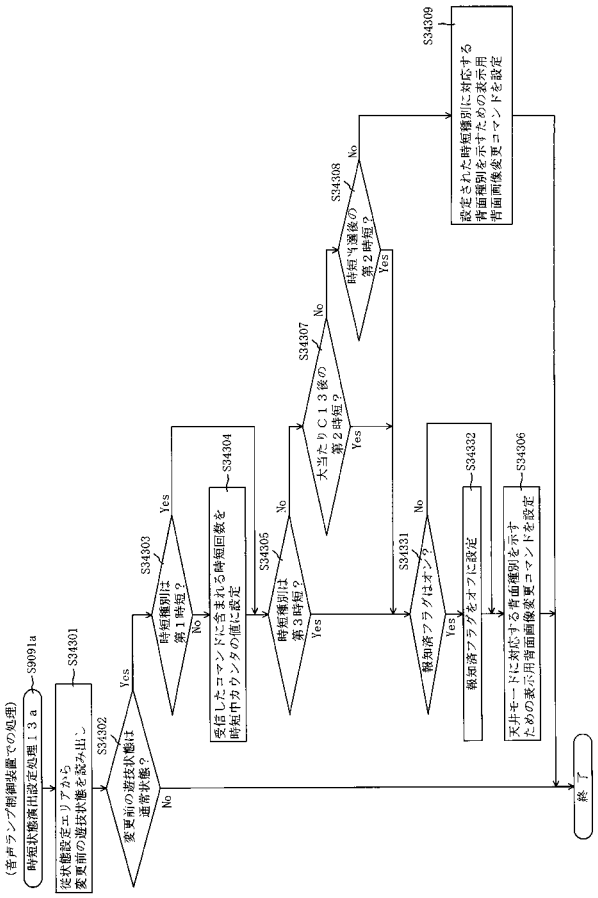
遊技状態示唆演出選択１３ａテーブル222laa

特図抽選回数カウンタ2231c	遊技状態	抽選結果	演出カウンタ223f(0～99)	示唆態様
1～200までの50の倍数以外	第１通常（通常）	大当たり	0～79	V
			80～99	チャンス
		それ以外	0～89	?
			90～99	チャンス
	第２通常（第１時短）	大当たり	0～79	V
			80～99	チャンス
		それ以外	0～49	?
			50～99	チャンス
50, 100, 150, 200	第１通常（通常）	大当たり	0～99	V
		それ以外	0～39	?
			40～99	チャンス
	第２通常（第１時短）	大当たり	0～99	V
		それ以外	0～19	?
			20～99	チャンス
201～490までの50の倍数以外	第１通常（通常）	大当たり	0～89	V
			90～99	チャンス
		それ以外	0～69	?
			70～99	チャンス
	第２通常（第１時短）	大当たり	0～89	V
			90～99	チャンス
		それ以外	0～19	?
			20～99	チャンス
250, 300, 350, 400, 450	第１通常（通常）	大当たり	0～99	V
		それ以外	0～49	?
			50～99	チャンス
	第２通常（第１時短）	大当たり	0～99	V
		それ以外	0～49	チャンス
			50～99	準備
491～500	第１通常（通常）	大当たり	0～69	V
			70～99	チャンス
		それ以外	0～99	チャンス
	第２通常（第１時短）	大当たり	0～79	V
			80～99	チャンス
		それ以外	0～98	準備
			99	チャンス

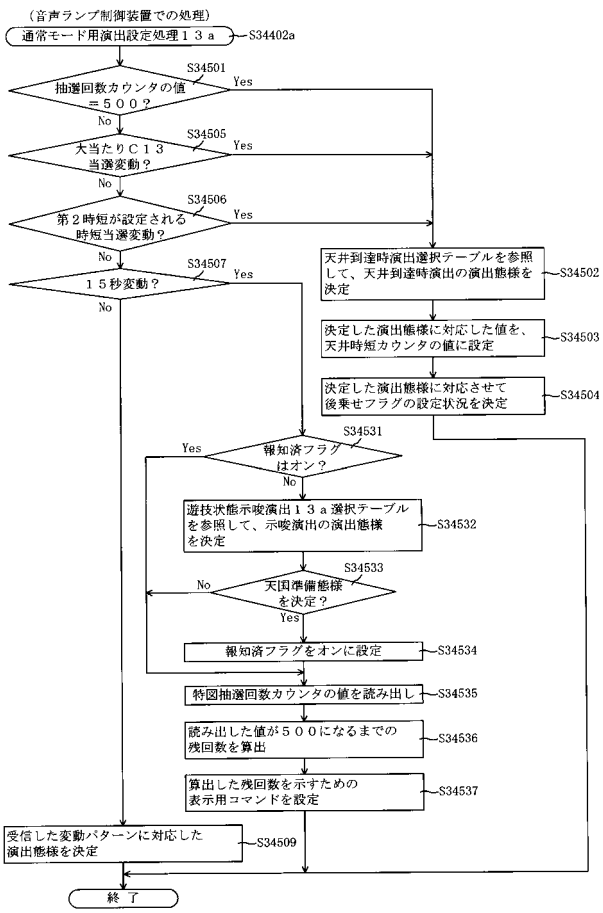
【図４６８】



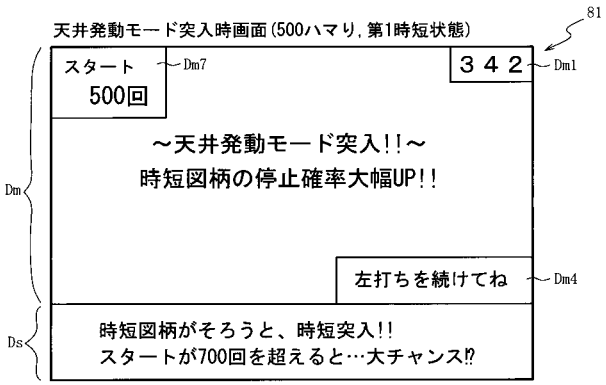
【図４６９】



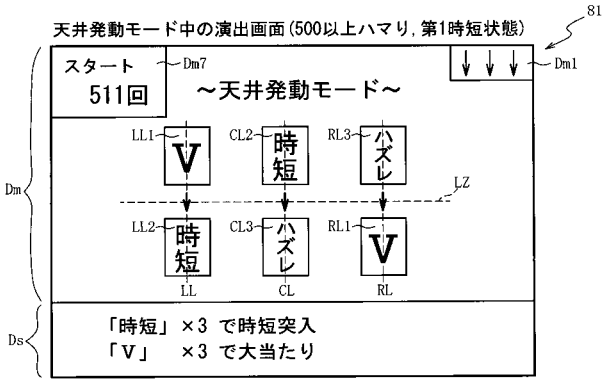
【図４７０】



【図４７１】

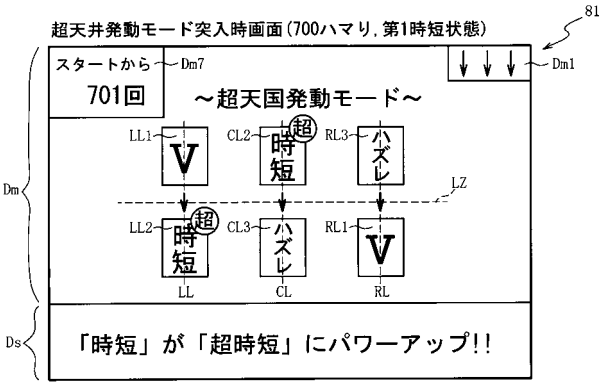


（ａ）

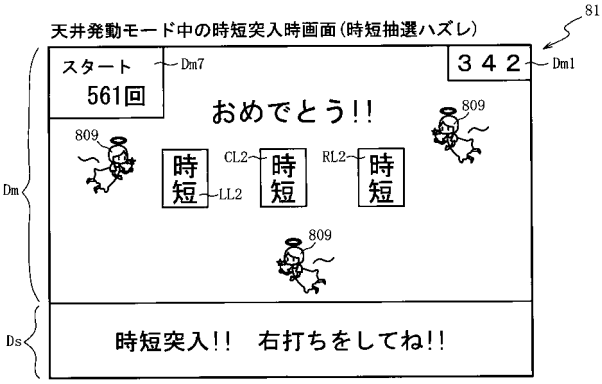


（ｂ）

【図４７２】



（ａ）



（ｂ）

【図４７３】

ROM（主制御装置）	202
第１当たり乱数１３テーブル	202la
変動パターン選択５テーブル	202db
第２当たり１３乱数テーブル	202lc
大当たり種別選択１３テーブル	202ld
時短当たり乱数１４テーブル	202me
時短種別選択１４テーブル	202mf

（ａ）

RAM（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
特図抽選カウンタ	2031a
第１天井待機フラグ	2031b
第２天井待機フラグ	2031c
第３天井待機フラグ	203ma
その他メモリエリア	203z

（ｂ）

【図４７４】

（ａ）

202

時短当たり乱数１４テーブル202me

特別図柄種別	遊技状態	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～999）
共通	通常 第１時短	100～999
	それ以外	—

（ｂ）

202

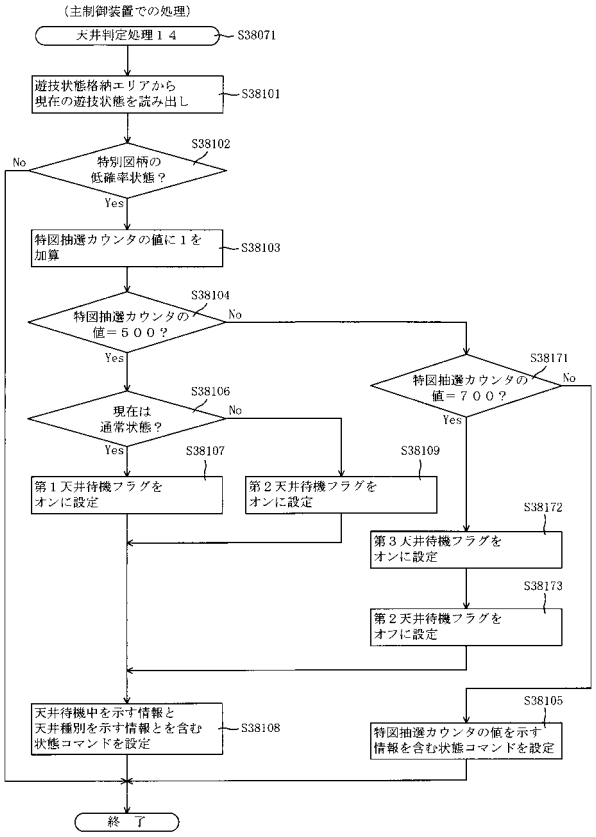
天井用１４テーブル202mf2

時短種別	天井時短設定時のハマリ回数	時短カウンタ203h
第２時短	501～700	300
	700～	10000

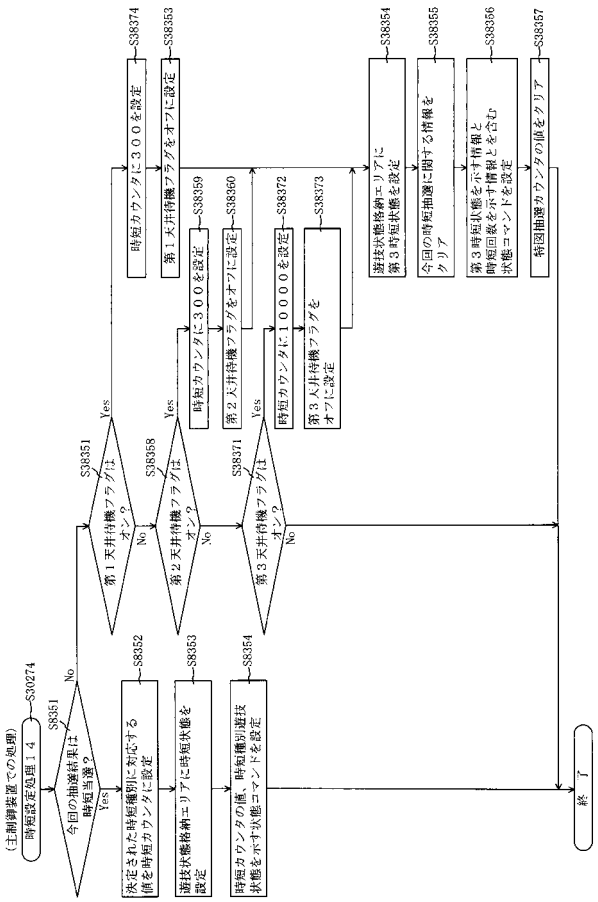
【図４７５】

RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
時短中カウンタ	223da
天井時短カウンタ	2231a
後乗せフラグ	2231b
特図抽選回数カウンタ	2231c
天井発動モード中フラグ	223ma
その他メモリエリア	223z

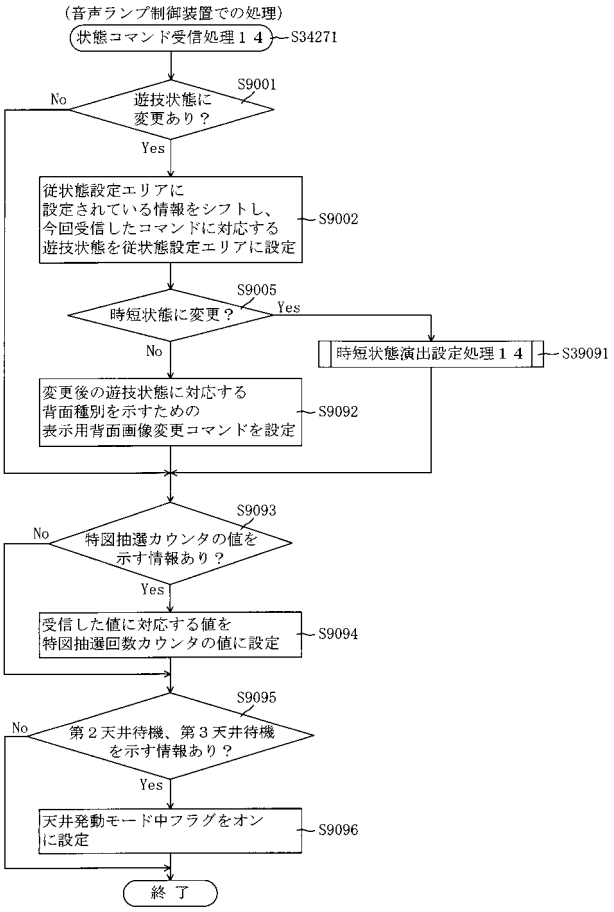
【図４７６】



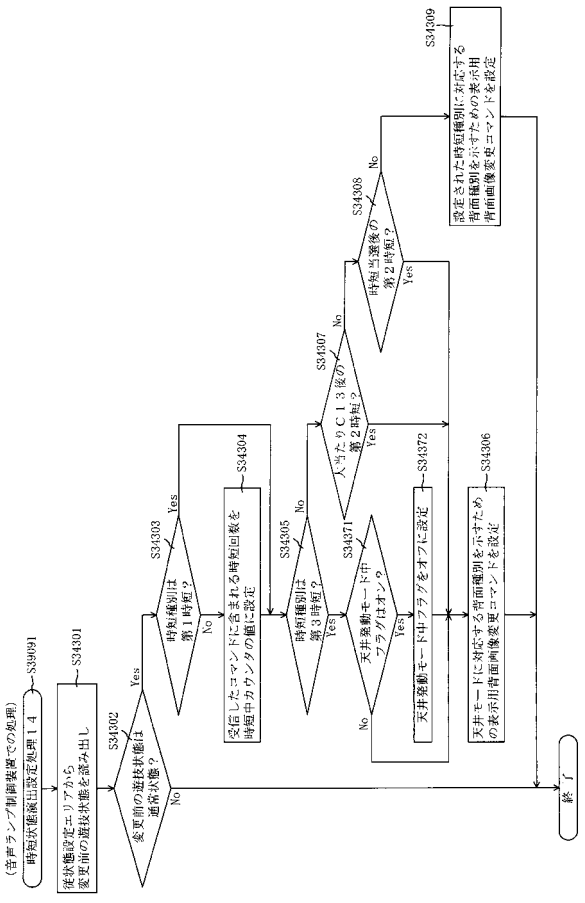
【図４７７】



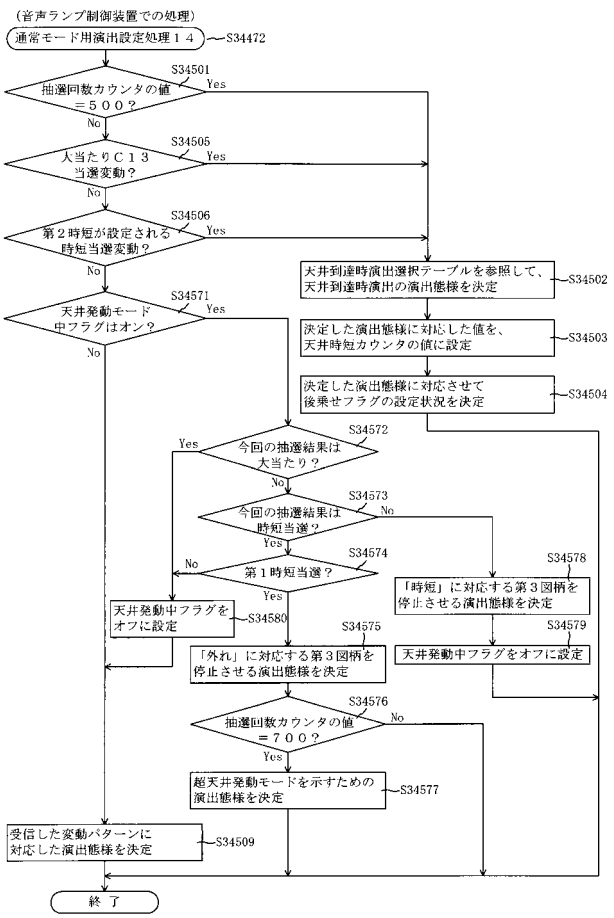
【図４７８】



【図４７９】

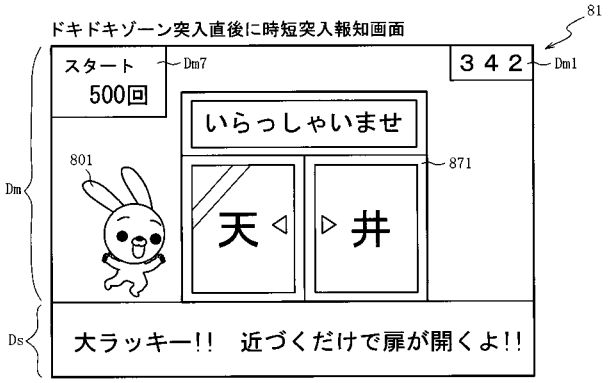


【図４８０】



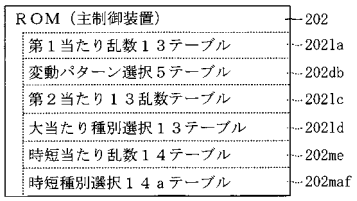
【図４８１】

（ａ）



（ｂ）

【図４８２】



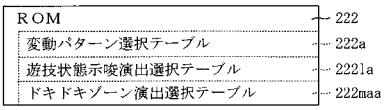
【図４８３】

202

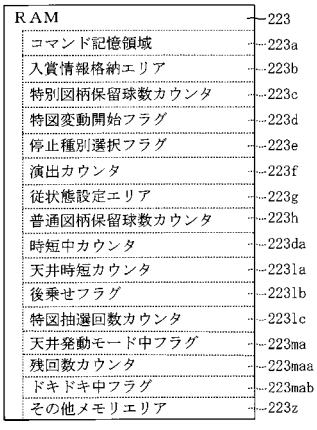
時短当選用１４ａテーブル202maf1

時短種別	時短種別選択カウンタＣＣ１（0～999）	時短カウンタ203h
第１時短	0～99	100
	100～199	101
	200～299	102
	300～599	200
	600～899	300
第２時短	900～999	300

【図４８４】



（ａ）



（ｂ）

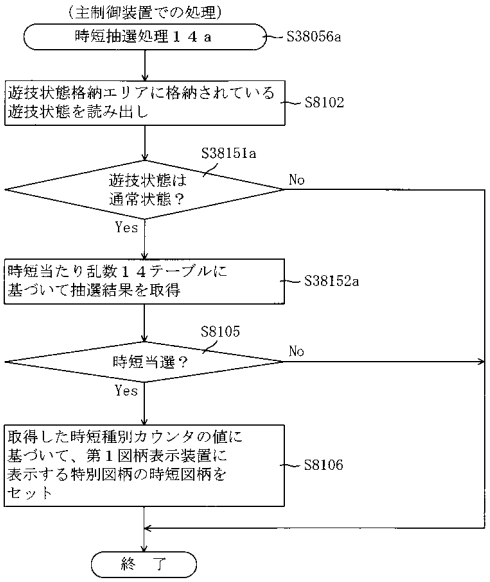
【図４８５】

222

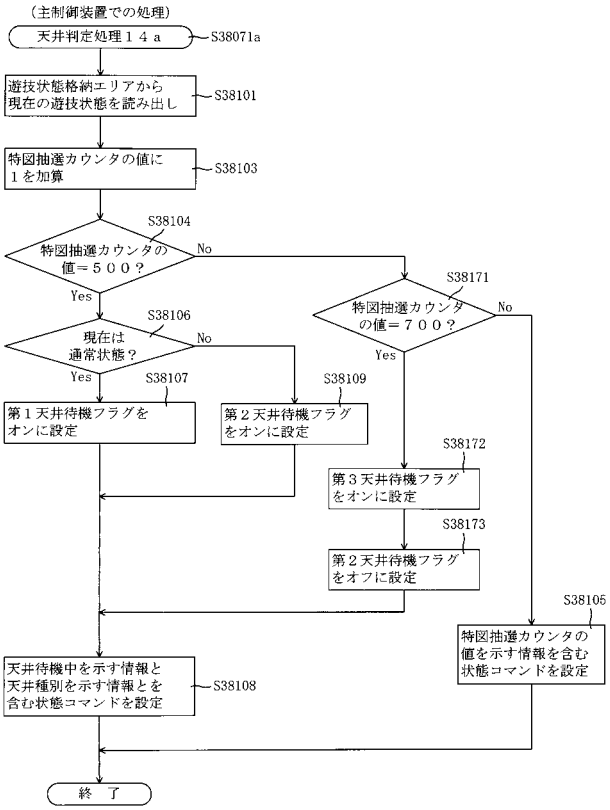
ドキドキゾーン演出選択テーブル222maa

残回数カウンタ223maa	先読み結果	演出カウンタ223f(0～99)		
		0～49	50～89	90～99
1	－	自動ドア		
2	全外れ	保２強カギ	ノーマル	自動ドア
	当たりあり	自動ドア	保２強カギ	
3	全外れ	保３強カギ	自動ドア	ノーマル
	当たりあり	自動ドア		ノーマル
4	全外れ	保４強カギ	自動ドア	
	当たりあり	保４強カギ	自動ドア	ノーマル
5～20	全外れ	チャンス		ランダム強カギ
	当たりあり	ノーマル	当保強カギ	自動ドア
21～100	全外れ	チャンス	ノーマル	
	当たりあり	当保強カギ	自動ドア	ノーマル
101～300	全外れ	ノーマル		チャンス
	当たりあり	自動ドア	当保強カギ	ノーマル

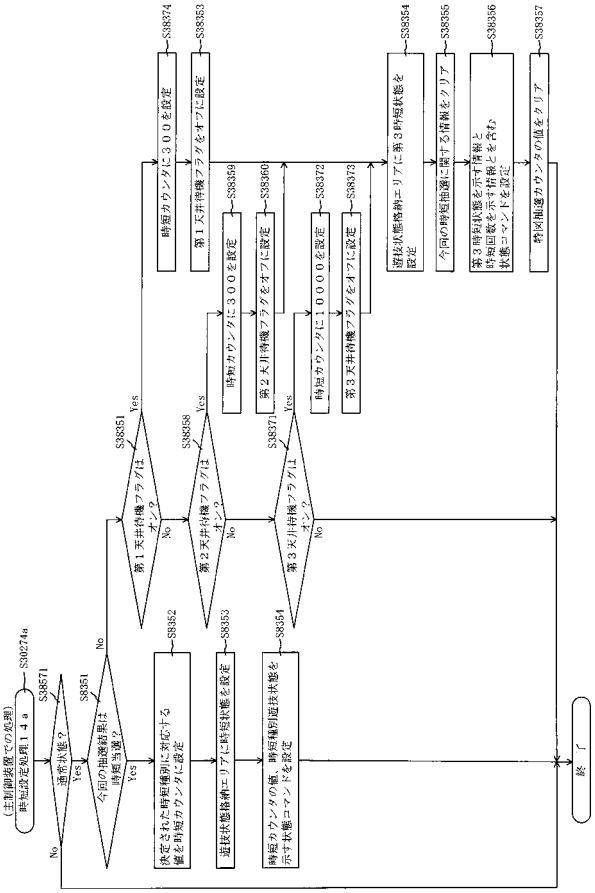
【図４８６】



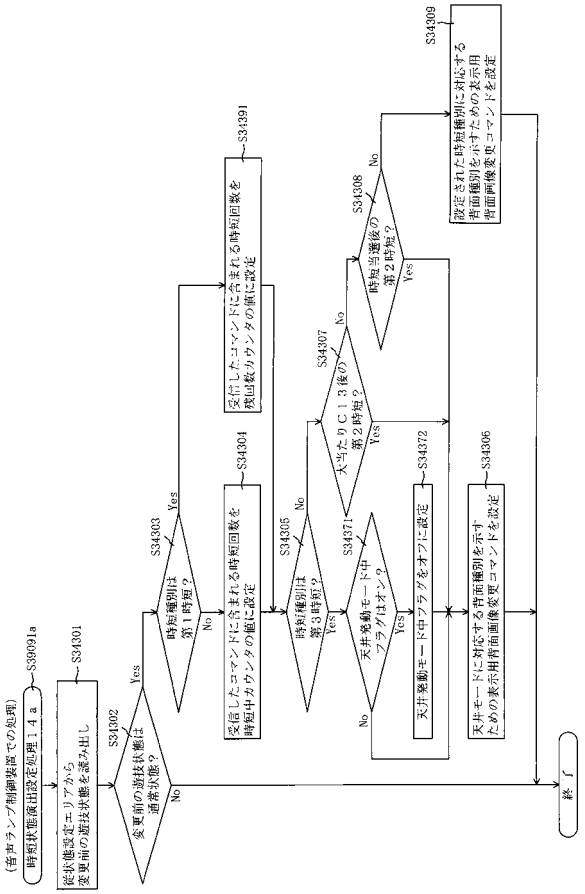
【図４８７】



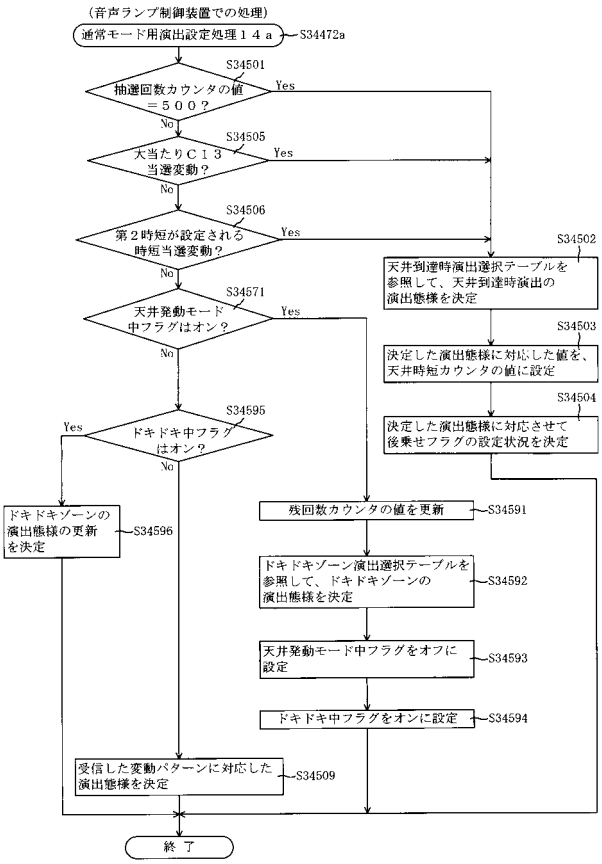
【図４８８】



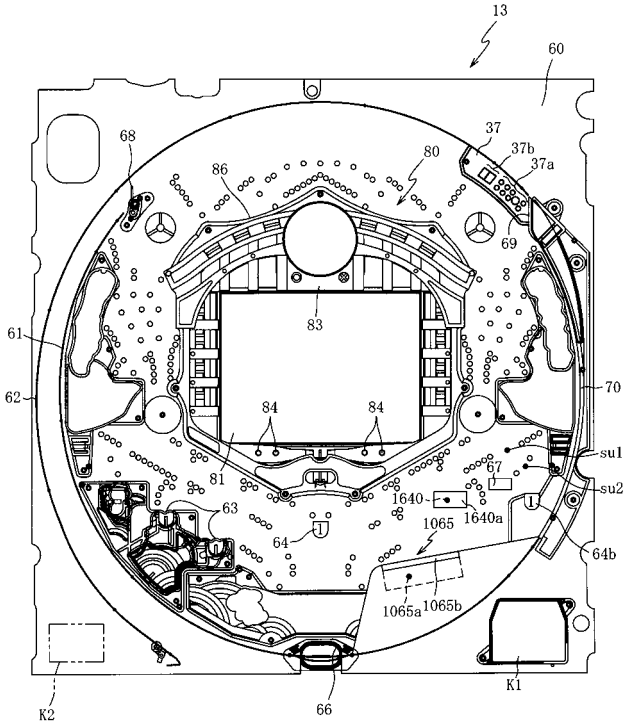
【図４８９】



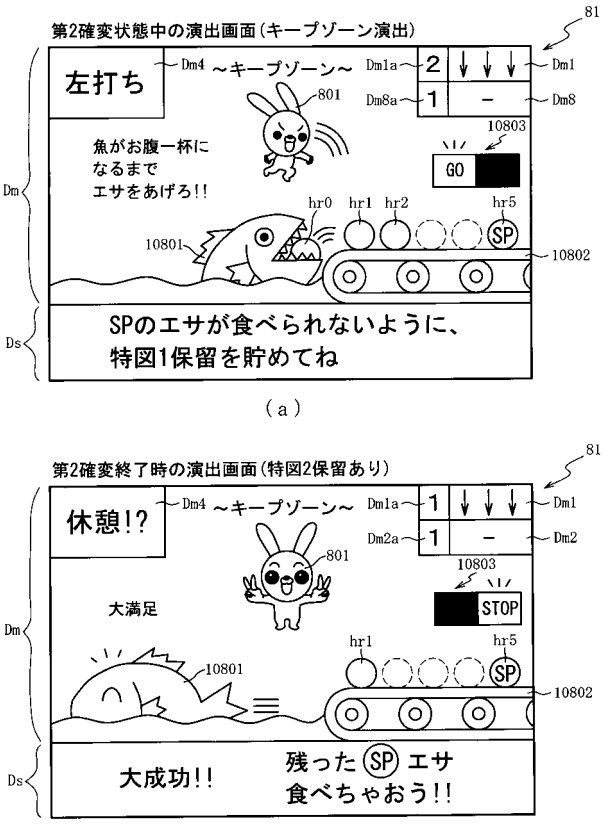
【図４９０】



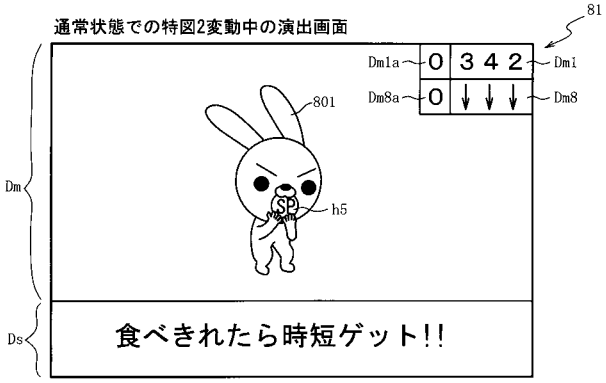
【図４９１】



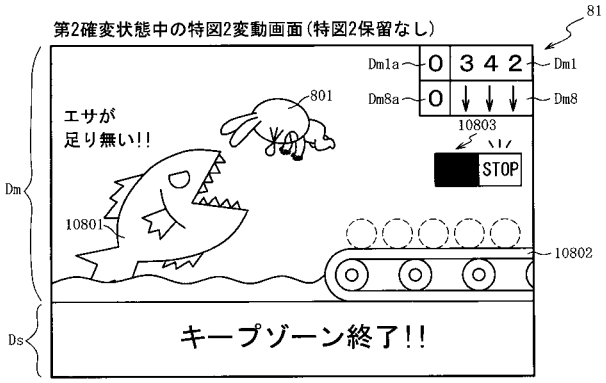
【図４９２】



【図４９３】



（ａ）



（ｂ）

【図４９４】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数５テーブル	202da
変動パターン選択５テーブル	202db
第２当たり乱数１５テーブル	202nc
大当たり種別選択１５テーブル	202nd
時短当たり乱数１５テーブル	202ne
時短種別選択１５テーブル	202nf

（ａ）

第２当たり乱数１５テーブル202nc

遊技状態	第２当たり乱数カウンタＣ４（0～299）
普通図柄の低確率状態	-
普通図柄の高確率状態	0～149

（ｂ）

時短当たり乱数１５テーブル202ne

特別図柄種別	遊技状態	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～899）
第１特別図柄	共通	－
第２特別図柄	共通	3～899

（ｃ）

【図４９５】

大当たり種別選択１５テーブル	202nd
特図１大当たり用１５テーブル	202nd1
特図２大当たり用１５テーブル	202nd2

（ａ）

特図１大当たり用１５テーブル202nd1

大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	時短カウンタ203h	確変カウンタ203i
大当たりＡ１５（6R確変大当たり）	0～49	60	100
大当たりＢ１５（6R確変大当たり）	50～89	60	80
大当たりＣ１５（6R確変大当たり）	90～99	60	61

（ｂ）

特図２大当たり用１５テーブル202nd2

大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	時短カウンタ203h	確変カウンタ203i
大当たりＤ１５（16R確変大当たり）	0～29	100	100
大当たりＢ１５（6R確変大当たり）	30～69	60	80
大当たりＣ１５（6R確変大当たり）	70～99	60	61

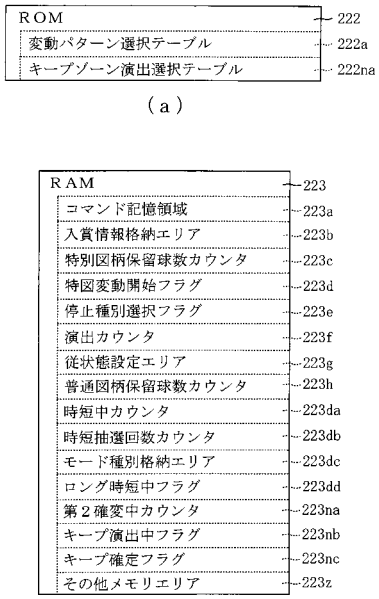
（ｃ）

【図４９６】

時短種別選択１５テーブル202nf

遊技状態	時短種別	時短種別選択カウンタＣＣ１（0～99）	時短カウンタ203h
通常	第２時短	0～99	500
第２確変	第１時短	0～99	10000

【図４９７】



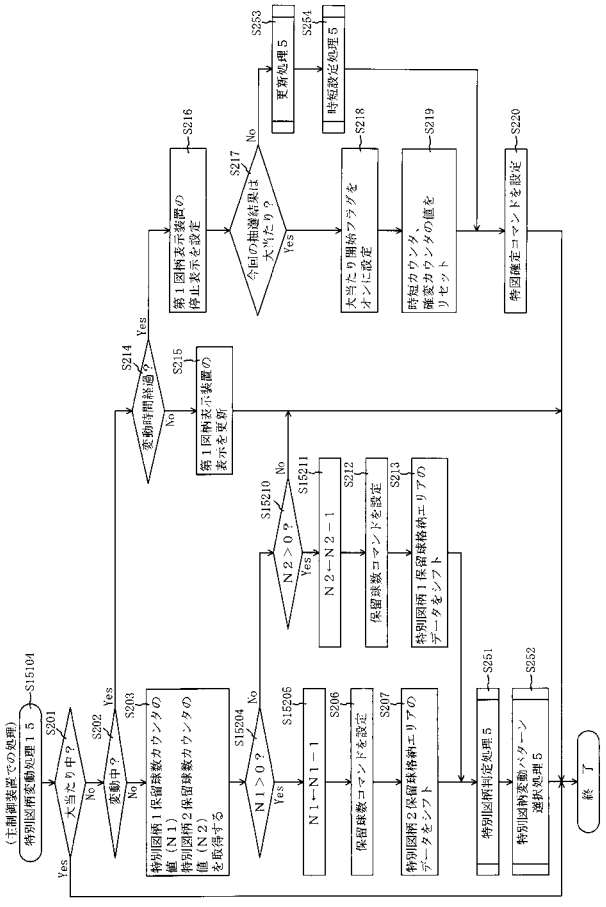
【図４９８】

222

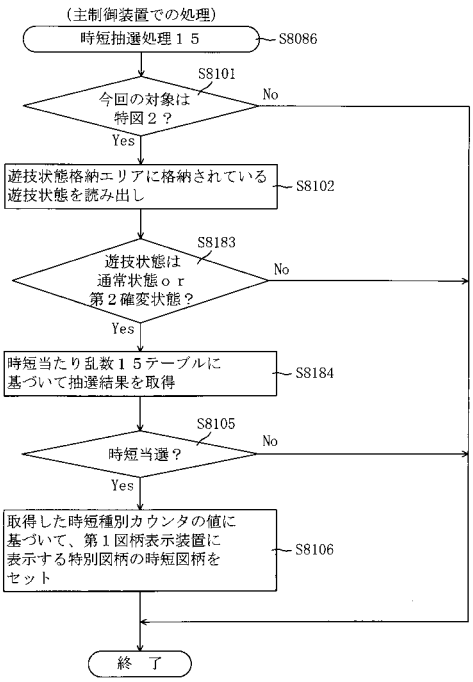
キーブゾーン演出選択テーブル222na

第２確変状態残期間	特図１変動時間（S）	演出カウンタ 223f（0～99）	示唆態様１（コンベア）	示唆態様２（サカナ）
40	短時間（～60）	0～79	高速	大食漢
		80～99	高速	小食
	長時間（60～）	0～99	低速	小食
20	短時間（～60）	0～39	高速	大食漢
		40～99	低速	小食
	長時間（60～）	0～99	低速	小食
1	－	0～99	低速	プレミア

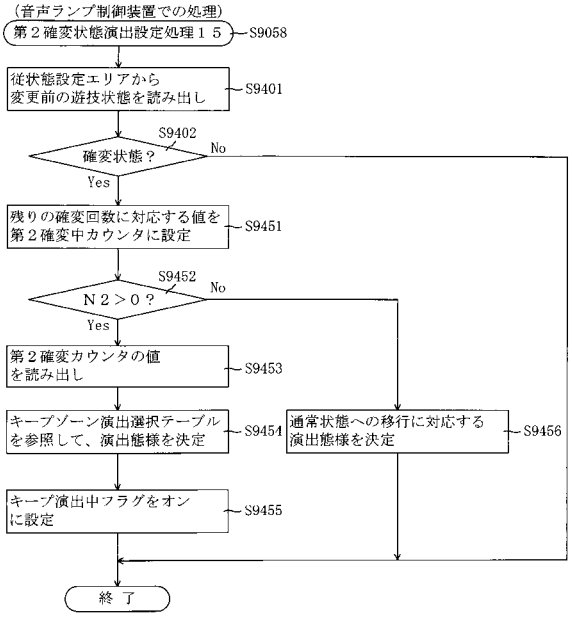
【図４９９】



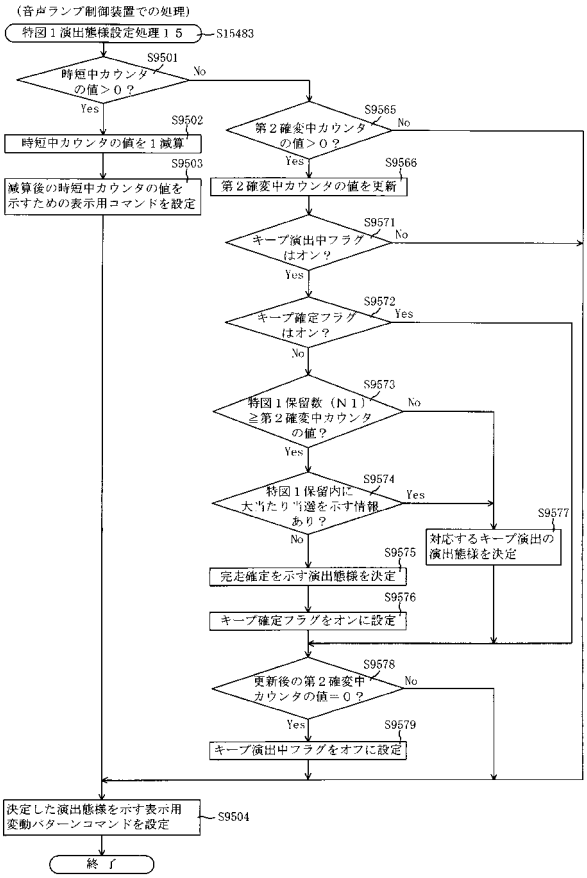
【図５００】



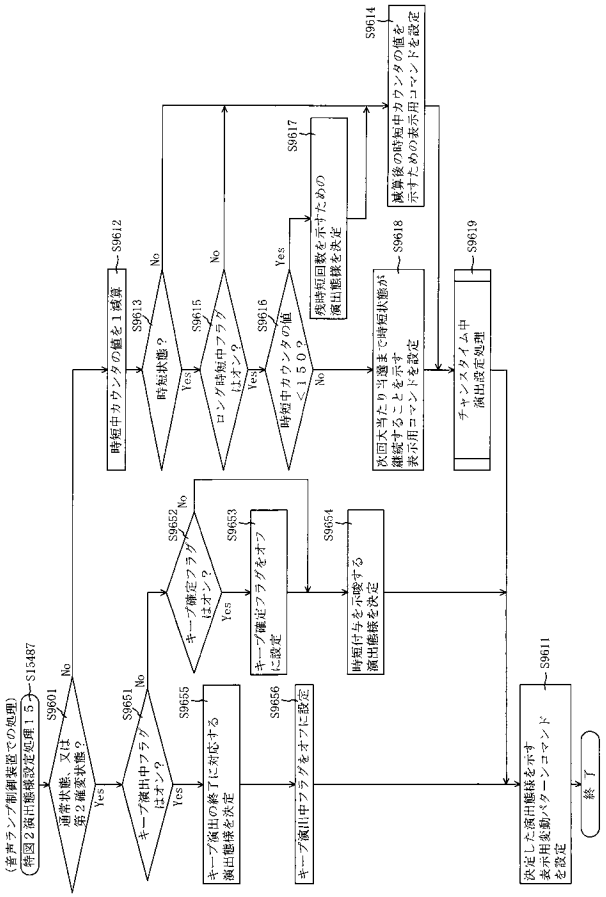
【図５０１】



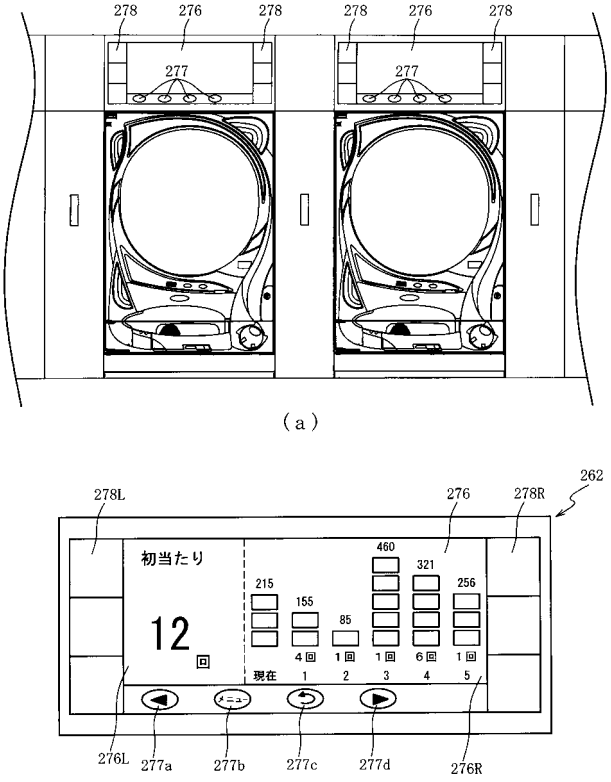
【図５０２】



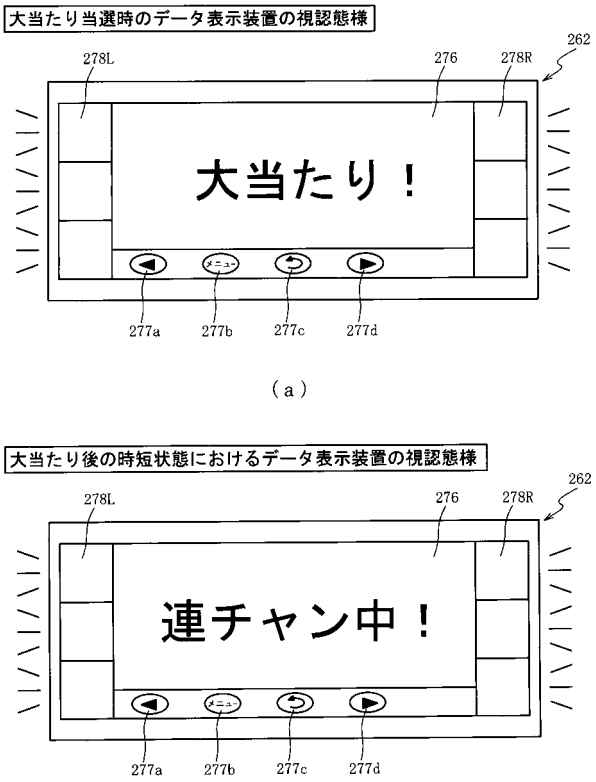
【図５０３】



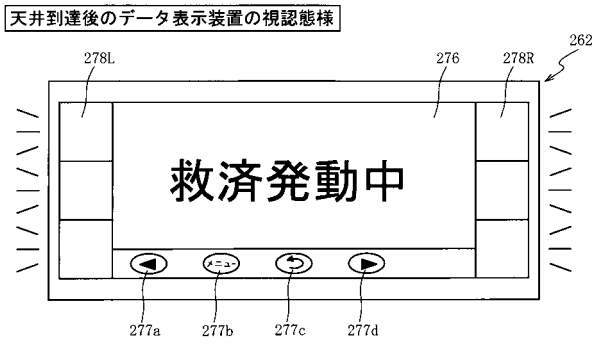
【図５０４】



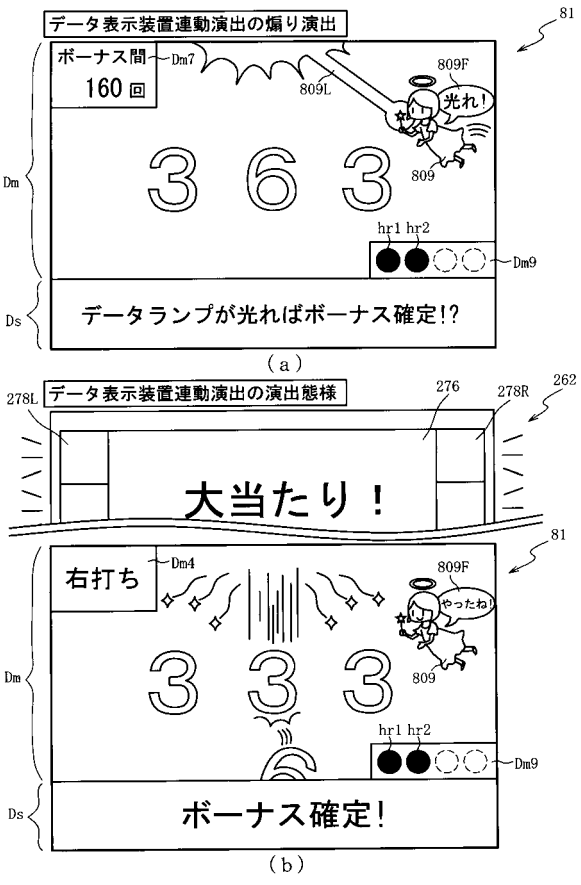
【図５０５】



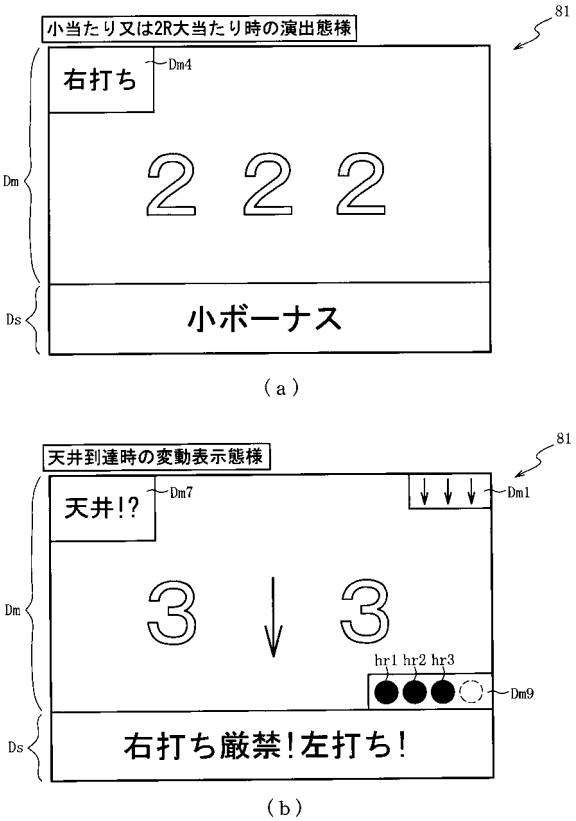
【図５０６】



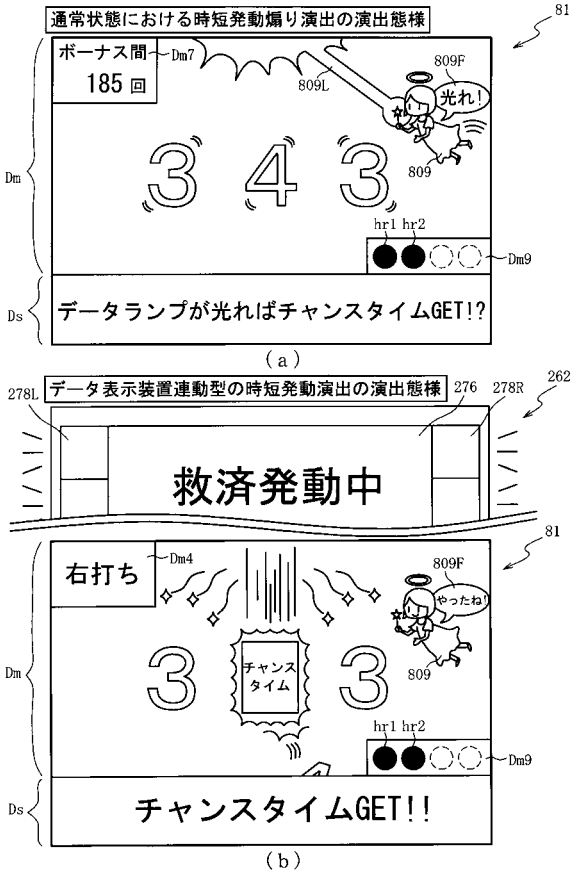
【図５０７】



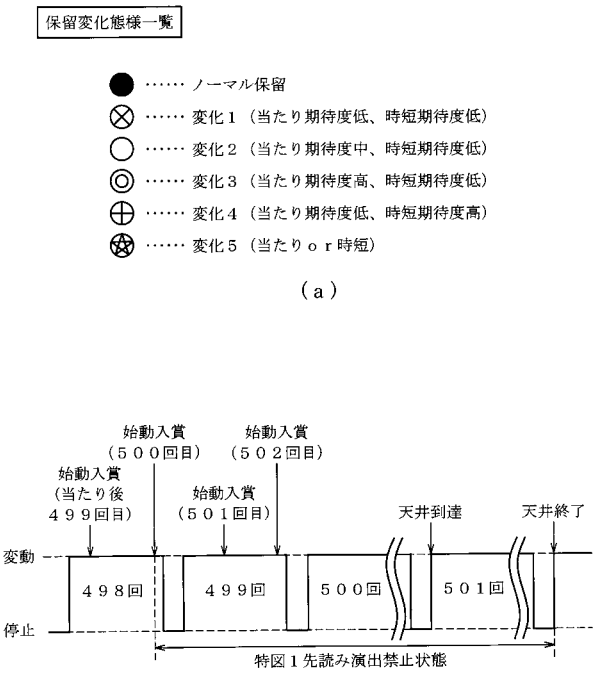
【図５０８】



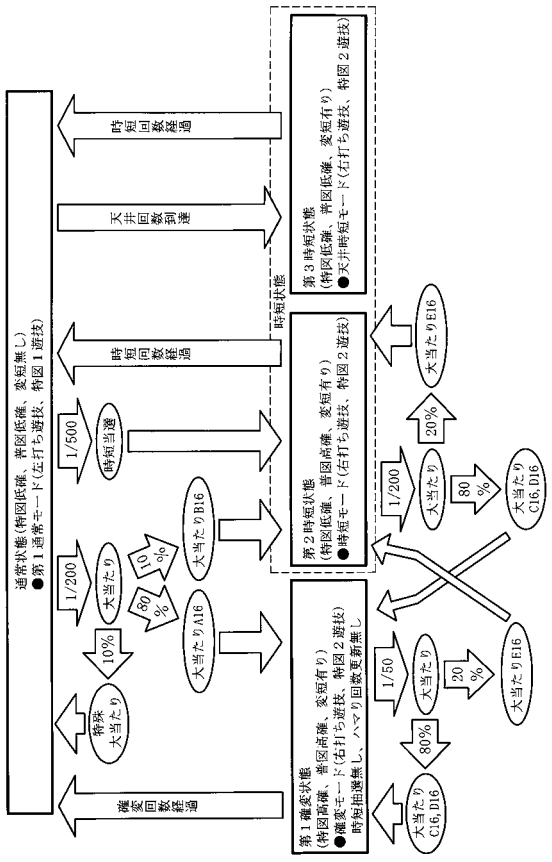
【図５０９】



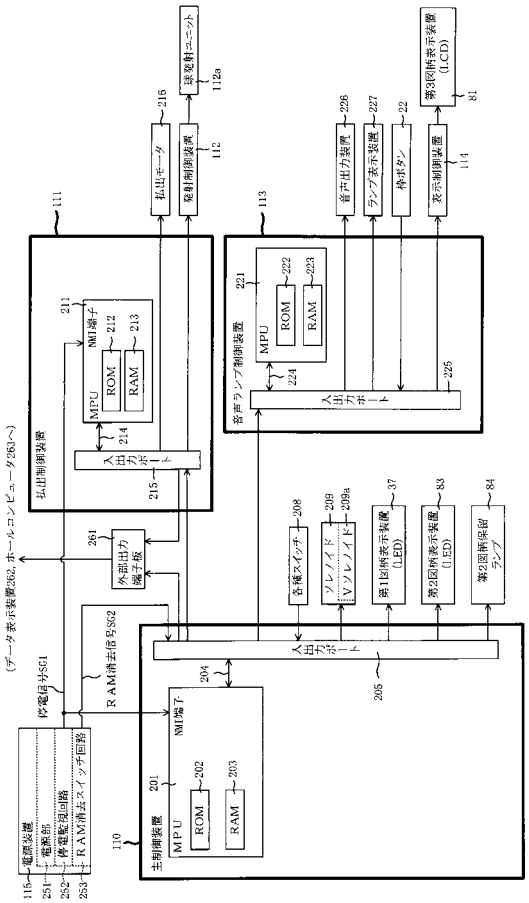
【図５１０】



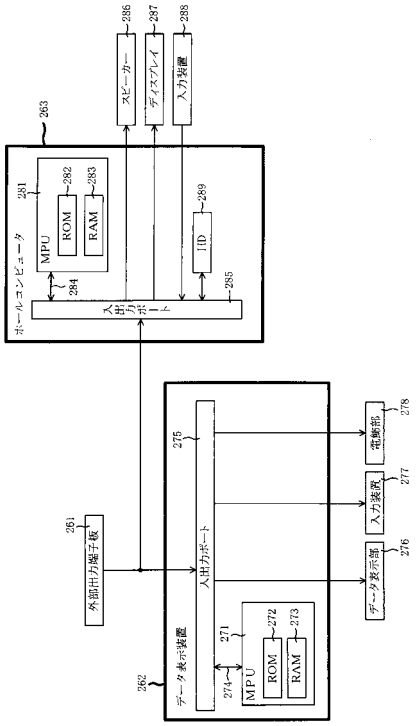
【図５１１】



【図５１２】



【図５１３】

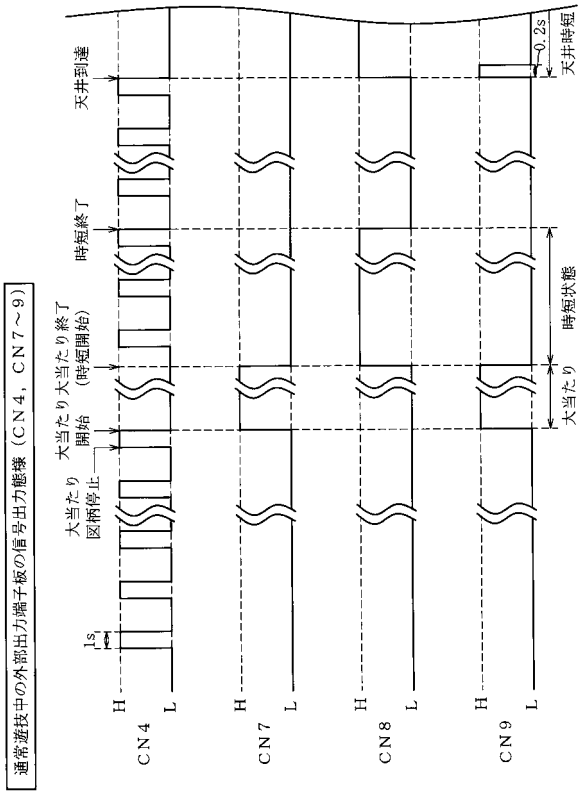


【図５１４】

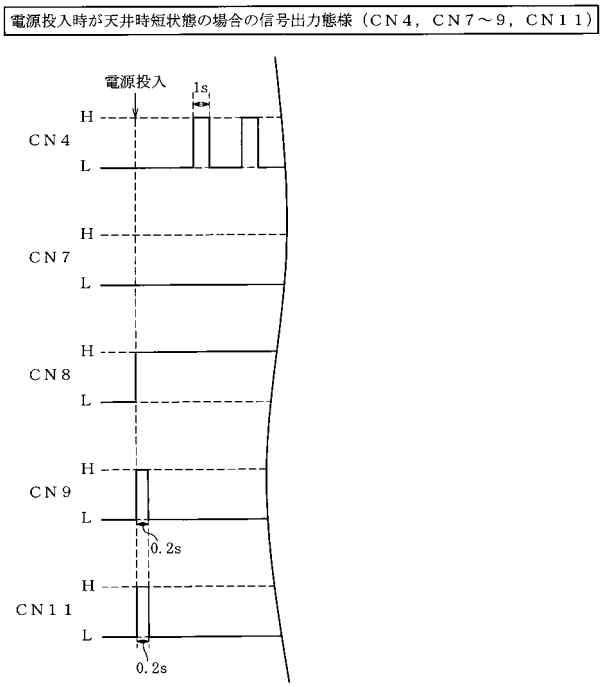
外部出力信号一覧

出力チャンネル	出力信号	概要
ＣＮ１	払出信号	払出モータにより実際に払い出した賞球を１０個検出する度に０．２秒間Ｈを出力
ＣＮ２	内枠開放信号	内枠が開放されている間はＨを出力
ＣＮ３	扉開放信号	前面枠が開放されている間はＨを出力
ＣＮ４	図柄停止信号	特別図柄の変動が停止する度に１秒間Ｈを出力
ＣＮ５	始動口信号	球が第１入球口、および第２入球口へと入球する度に０．２秒間Ｈを出力
ＣＮ６	アウト球検出信号	アウト球を１０球検出する毎に０．２秒間Ｈを出力
ＣＮ７	大当たり１信号	大当たり状態の間はＨを出力
ＣＮ８	大当たり２信号	時短状態の間はＨを出力
ＣＮ９	大当たり３信号	大当たり状態の間、天井到達時、および天井終了時にＨを出力
ＣＮ１０	入賞検出信号	球の入賞に基づいて払い出すべき賞球数が１０球となる毎に０．２秒間Ｈを出力
ＣＮ１１	セキュリティ信号	電源投入時、各種異常検出時にＨを出力

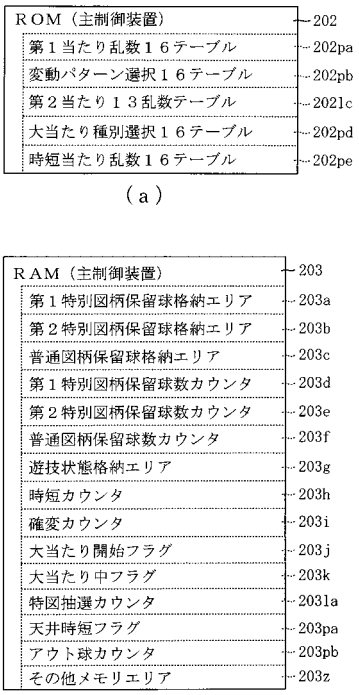
【図５１５】



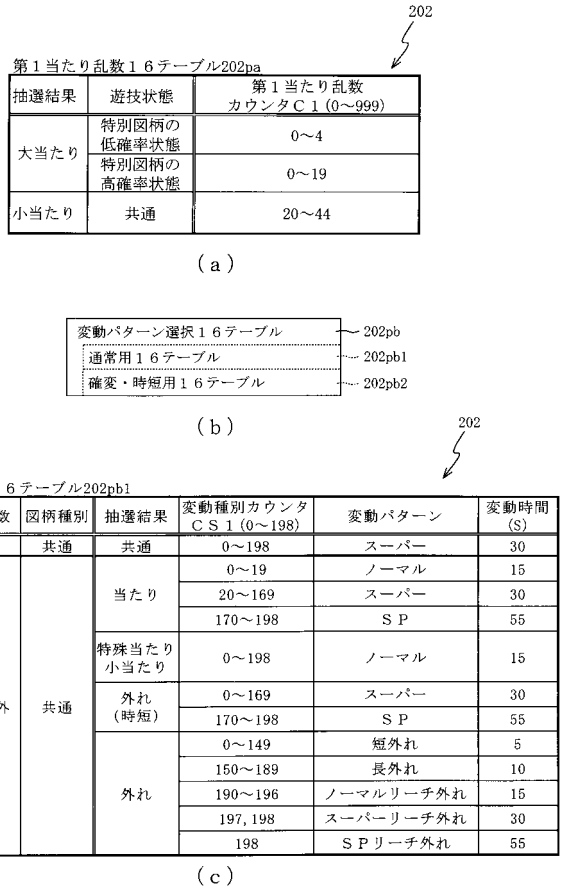
【図５１６】



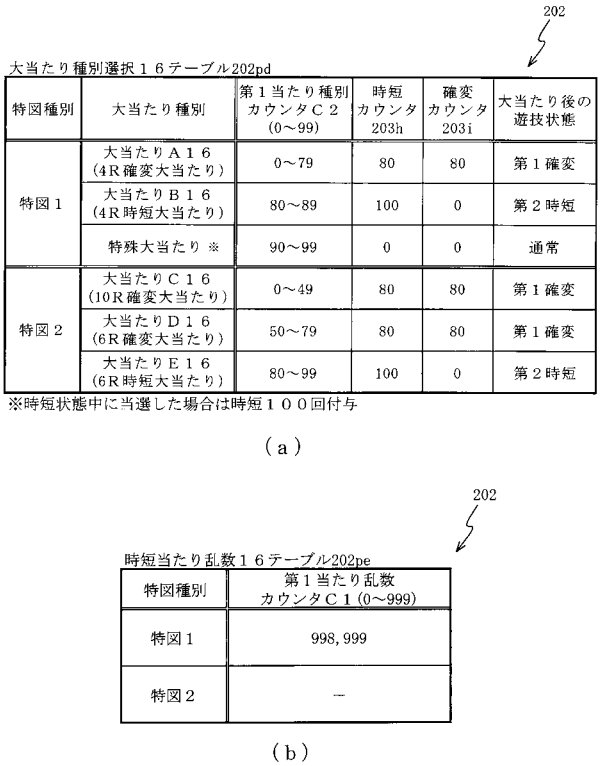
【図５１７】



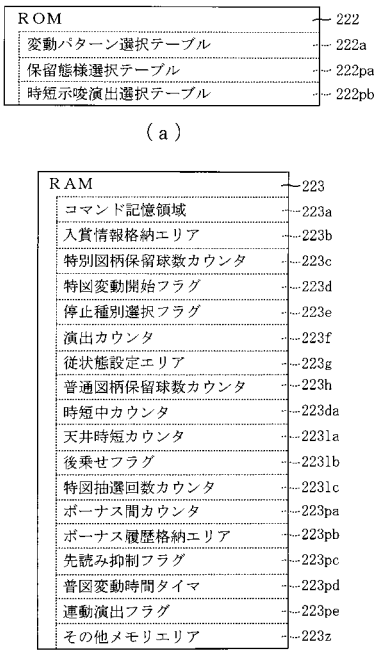
【図５１８】



【図５１９】



【図５２０】



【図５２１】

222

保留態様選択テーブル222na

変動種別	演出カウンタ値223f(0～99) ノーマル保留	変化1	変化2	変化3	変化4	変化5
ＳＰリーチ当たり	0～4	5～19	20～44	45～84	85～89	90～99
スーパーリーチ当たり	0～9	10～29	30～59	60～89	90～93	94～99
ノーマルリーチ当たり	0～19	20～44	45～79	80～96	97	98,99
ＳＰリーチ時短	0～4	5～19	20～44	45～64	65～89	90～99
スーパーリーチ時短	0～9	10～29	30～64	65～79	80～93	94～99
ＳＰリーチ外れ	0～9	10～39	40～79	80～98	99	－
スーパーリーチ外れ	0～19	20～74	75～98	99	－	－
ノーマルリーチ外れ	0～49	50～94	95～99	－	－	－
スーパーリーチ外れ（天井）	0～39	40～49	50～53	54	55～84	85～99

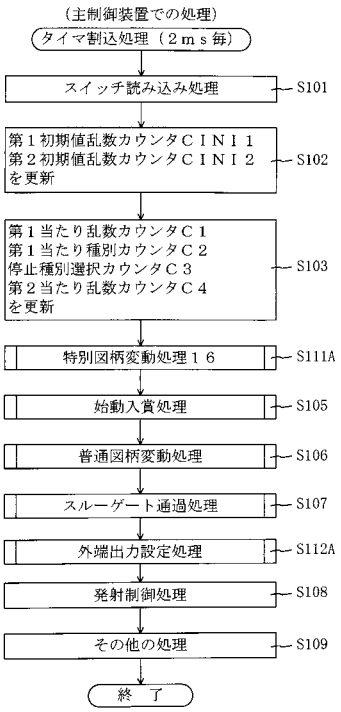
【図５２２】

222

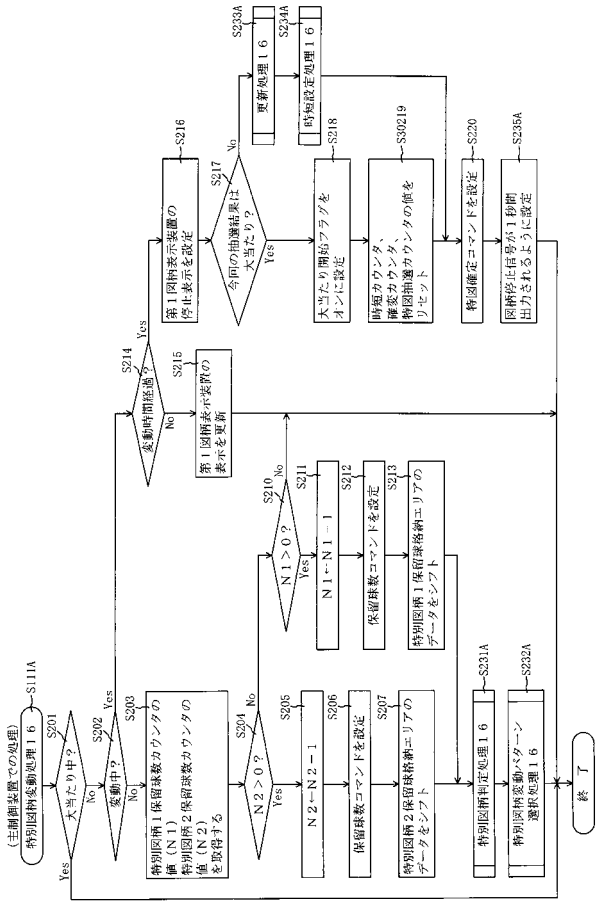
時短示唆演出選択テーブル222pb

特図抽選回数カウンタ2231c	前回のボーナス後又は最古の小ボーナス後の抽選回数	抽選結果	演出カウンタ223f(0～99)	示唆態様
496～500	共通	共通	0～59	時短示唆（強）
			60～89	時短示唆（弱）
			90～99	－
上記以外	496～500	確変大当たり／時短大当たり	0～4	時短示唆（弱）
			5～99	－
		時短当選	0～49	時短示唆（強）
			50～74	時短示唆（弱）
			75～99	－
		上記以外	0～4	時短示唆（強）
			5～49	時短示唆（弱）
			50～99	－
	上記以外	確変大当たり／時短大当たり	0～4	時短示唆（弱）
			5～99	－
		時短当選	0～24	時短示唆（強）
			25～49	時短示唆（弱）
			50～99	－
		上記以外	0	時短示唆（強）
			1～4	時短示唆（弱）
			5～99	－

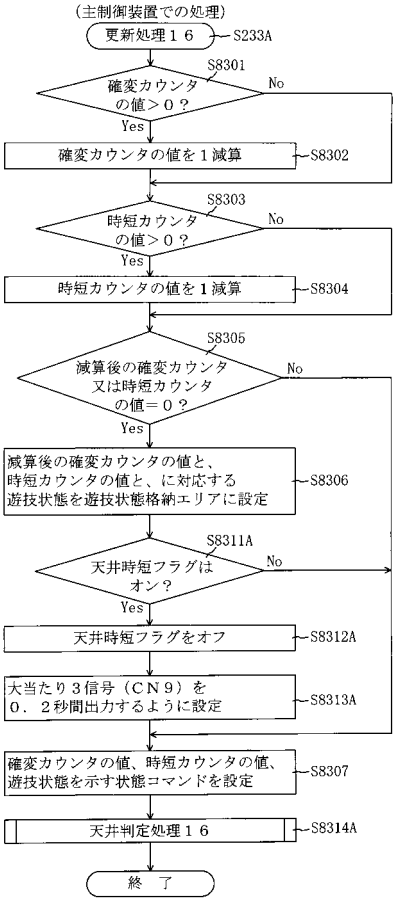
【図５２３】



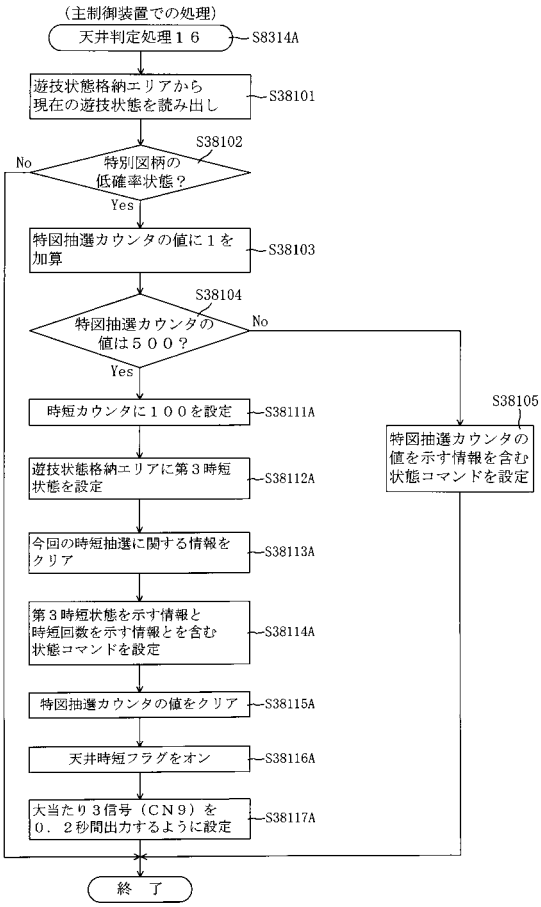
【図５２４】



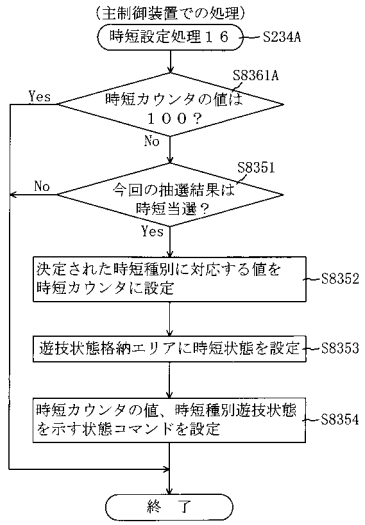
【図５２５】



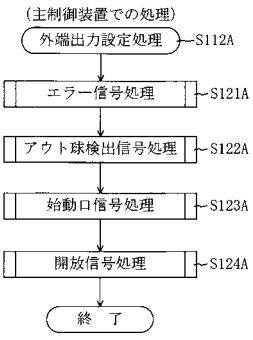
【図５２６】



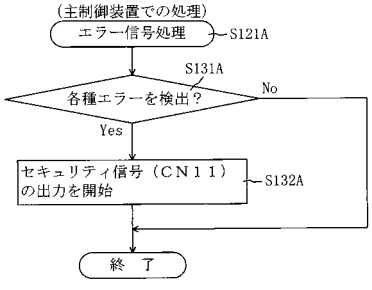
【図５２７】



【図５２８】

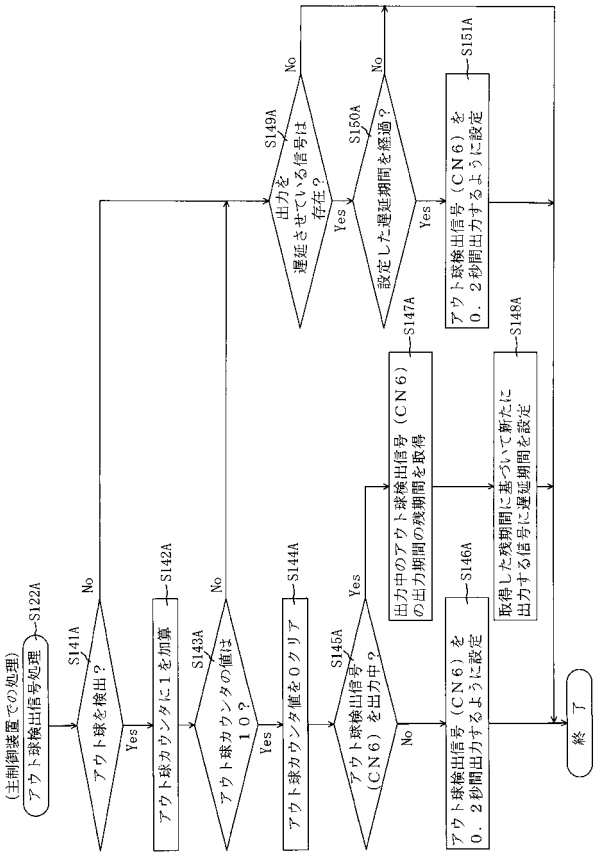


（ａ）

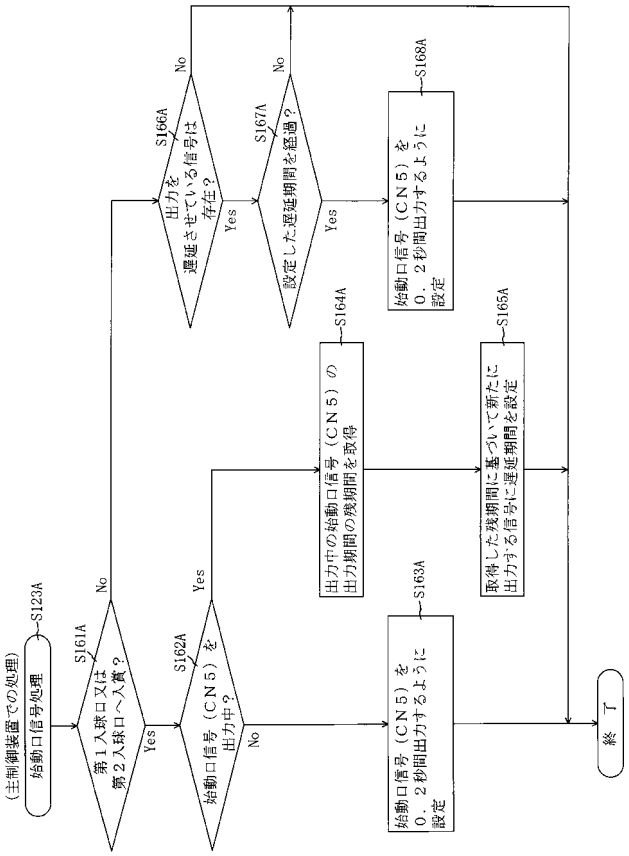


（ｂ）

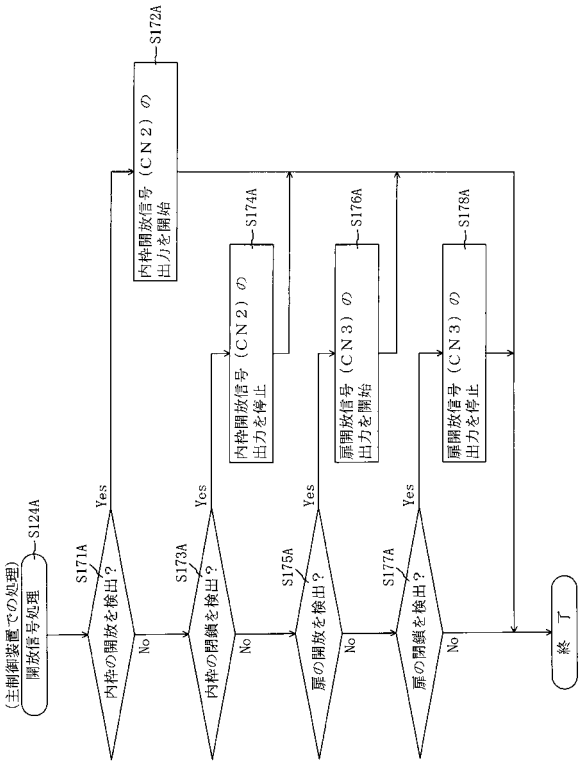
【図５２９】



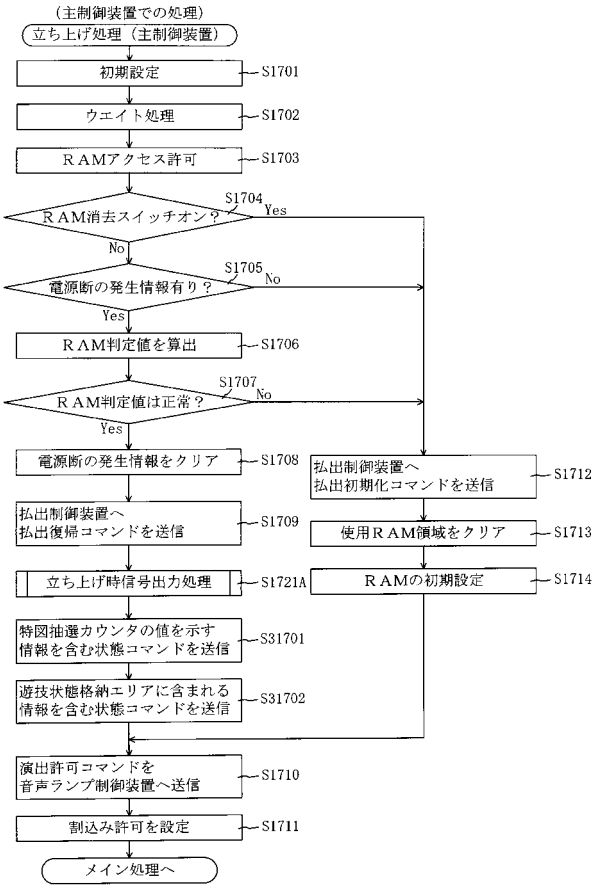
【図５３０】



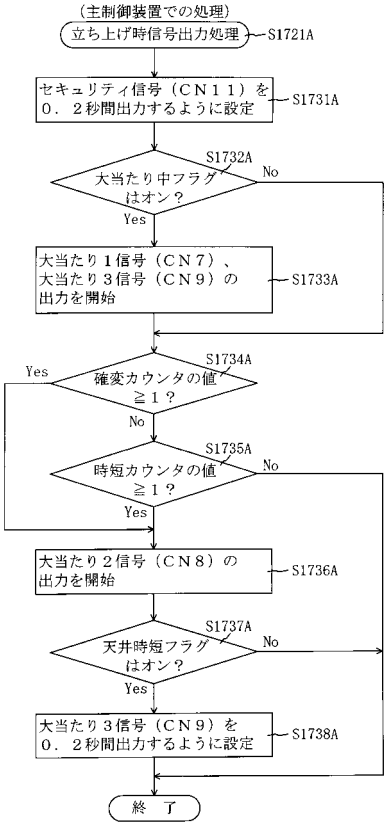
【図５３１】



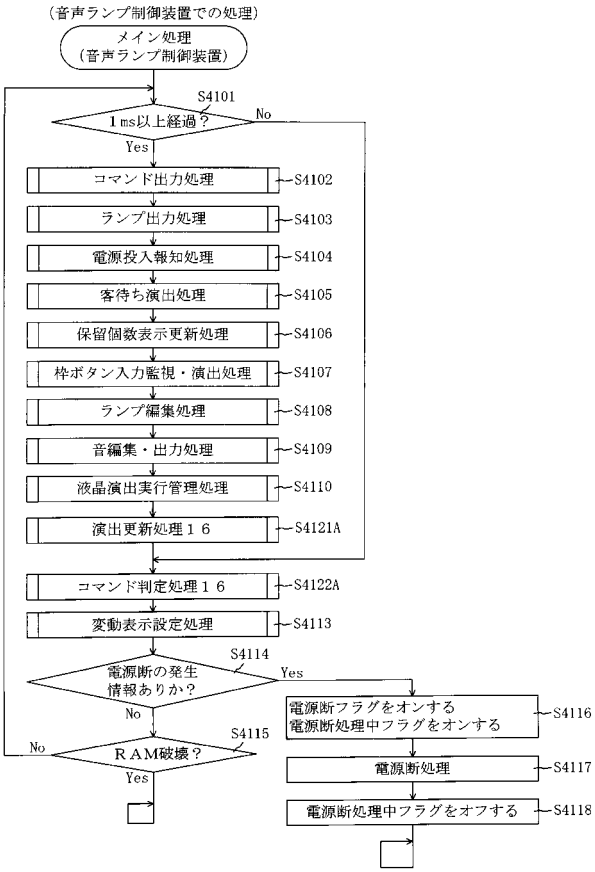
【図５３２】



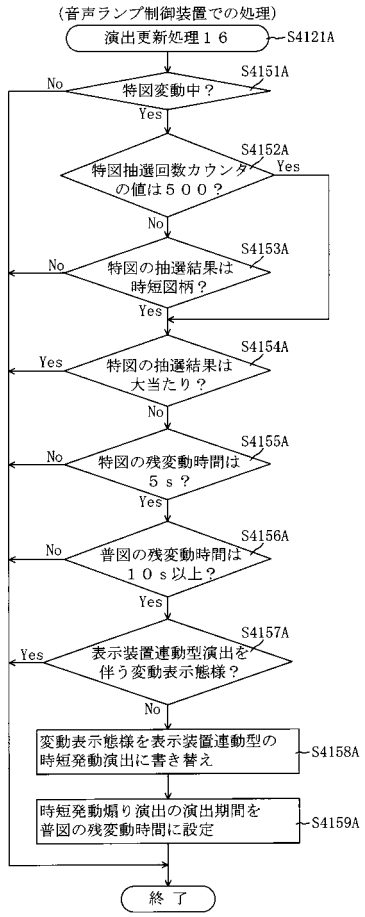
【図５３３】



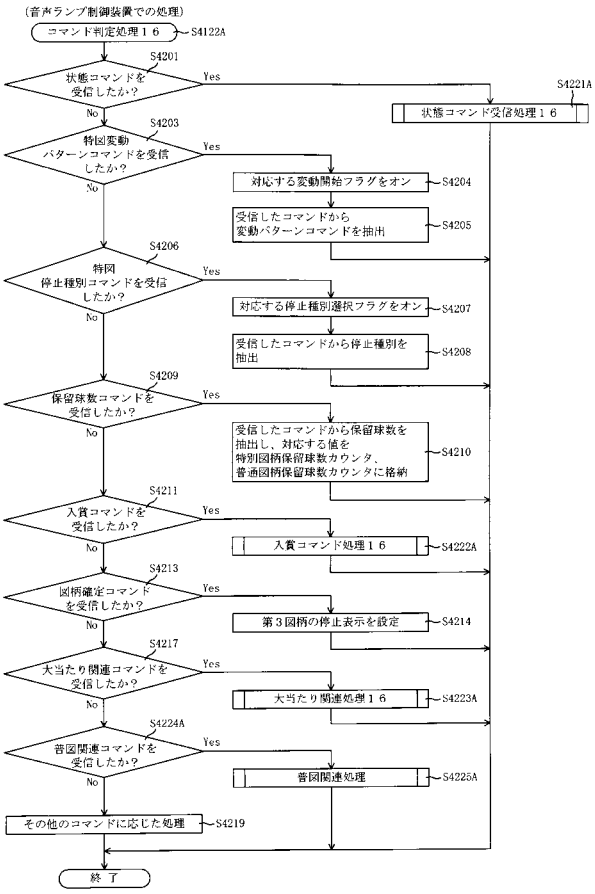
【図５３４】



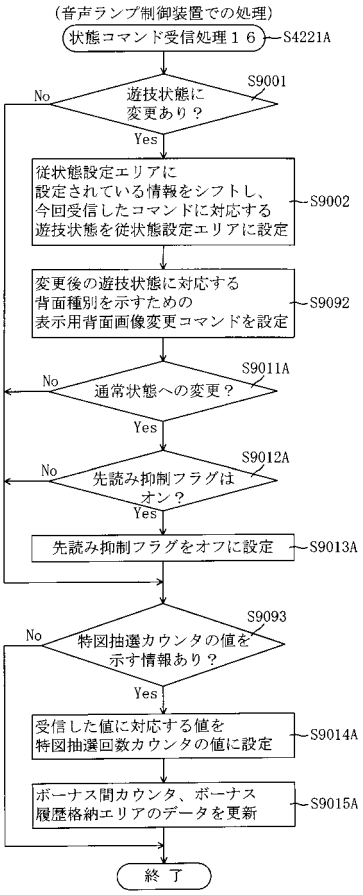
【図５３５】



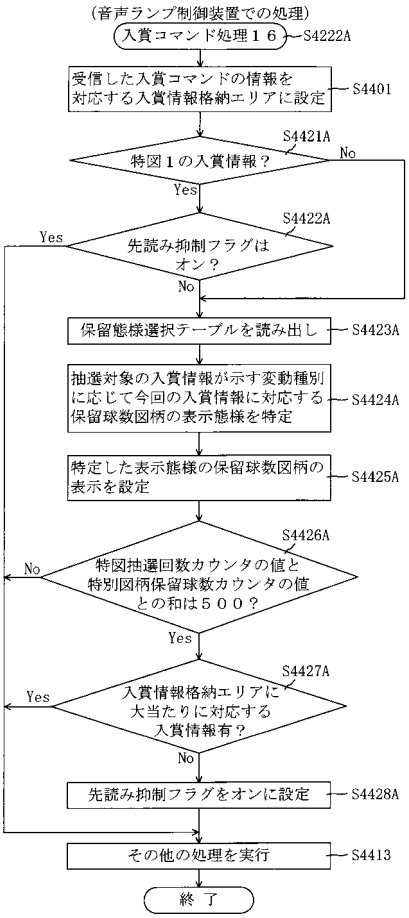
【図５３６】



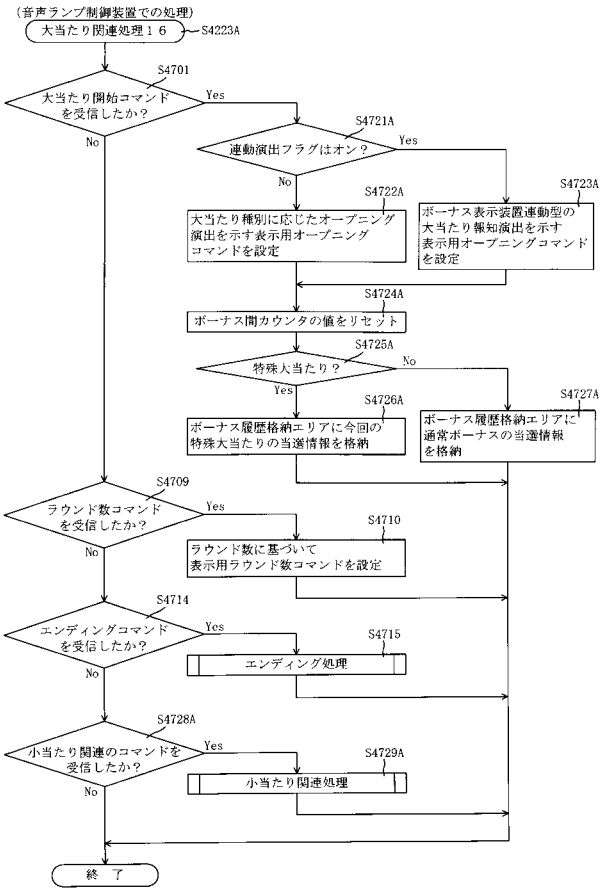
【図５３７】



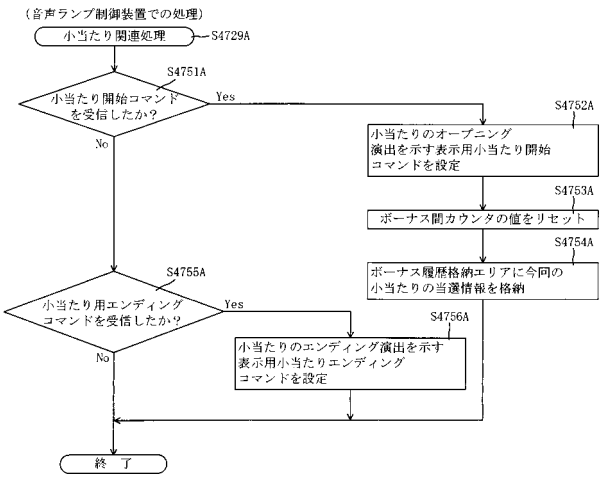
【図５３８】



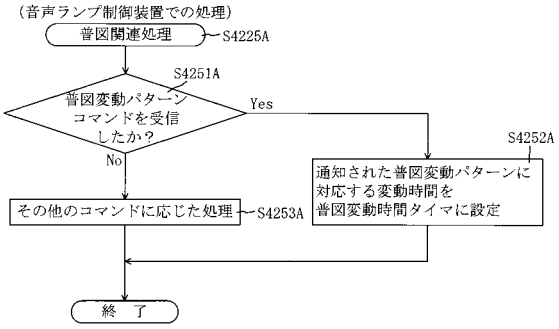
【図５３９】



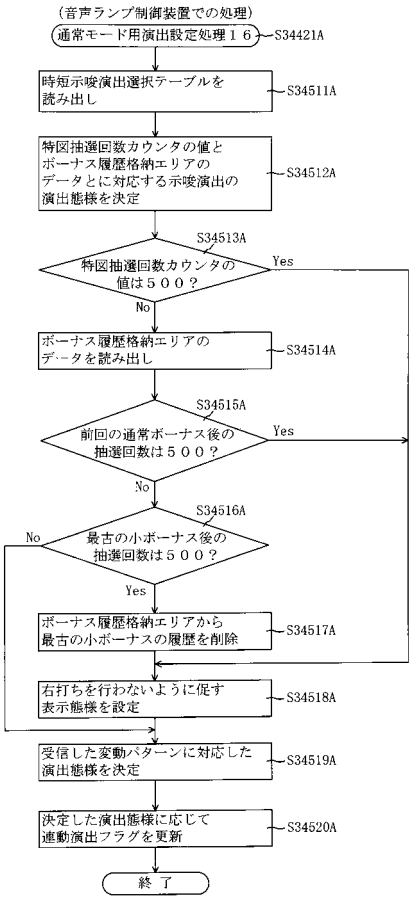
【図５４０】



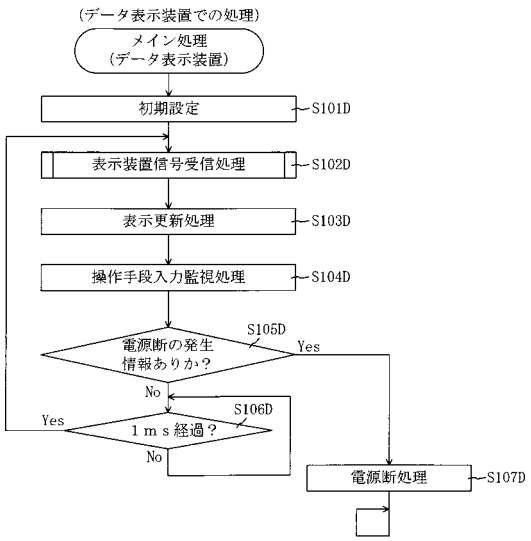
【図５４１】



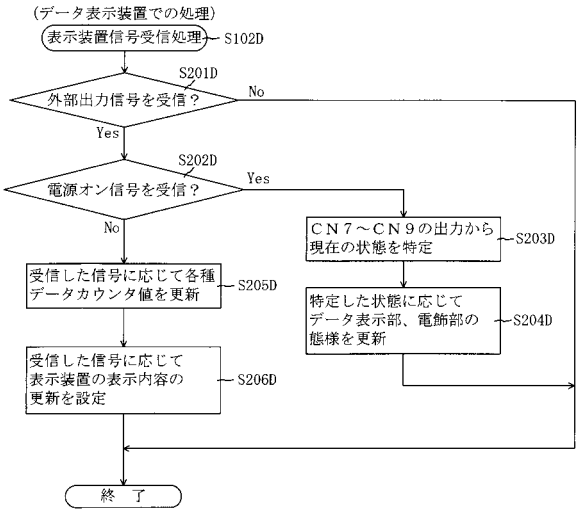
【図５４２】



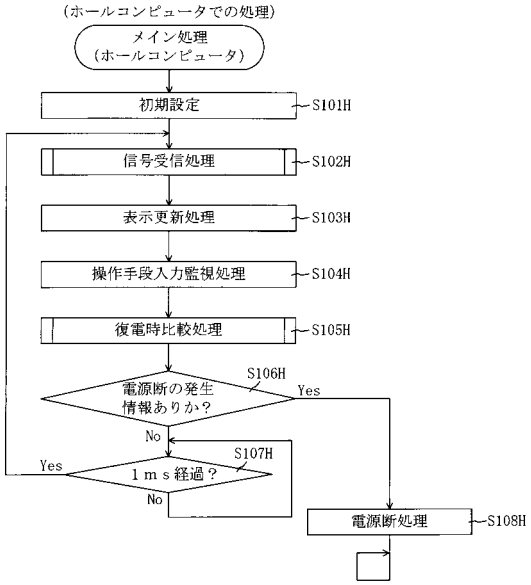
【図５４３】



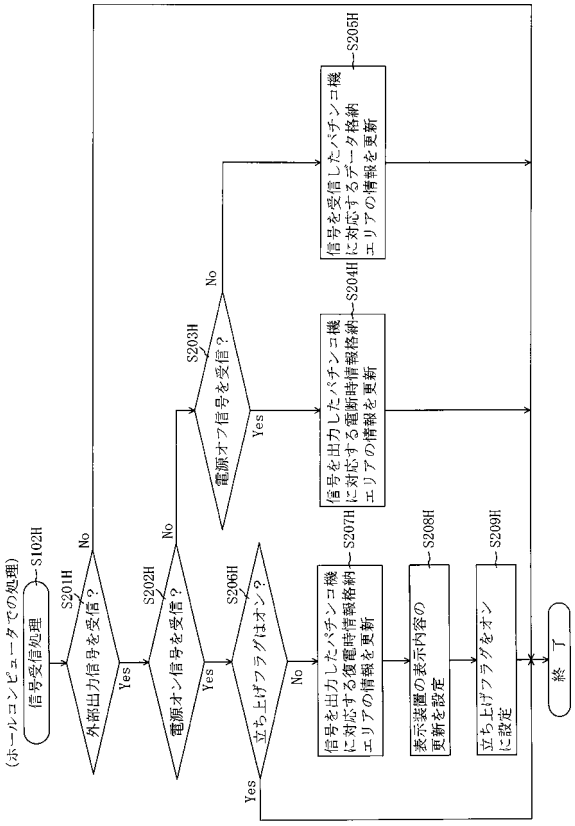
【図５４４】



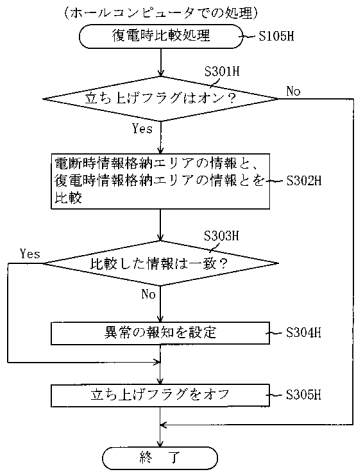
【図５４５】



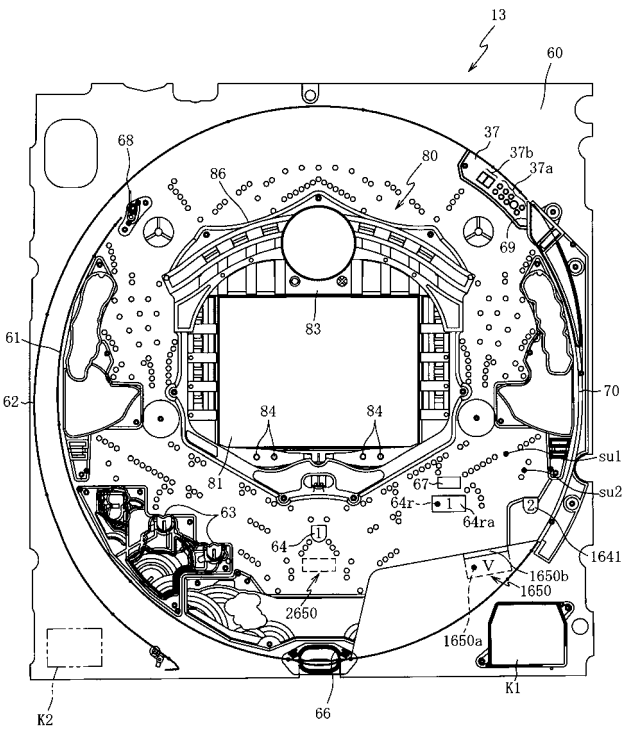
【図５４６】



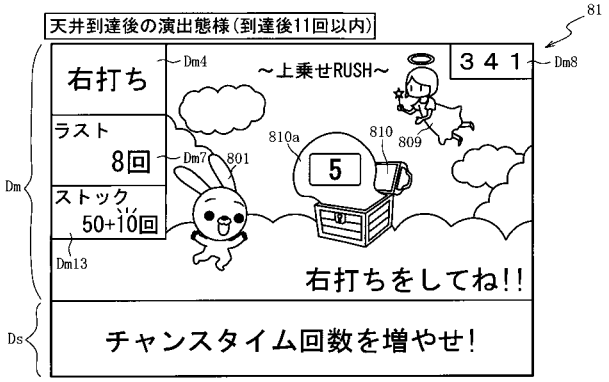
【図５４７】



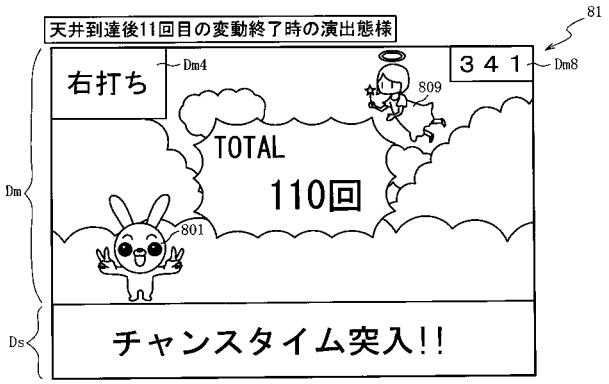
【図５４８】



【図５４９】

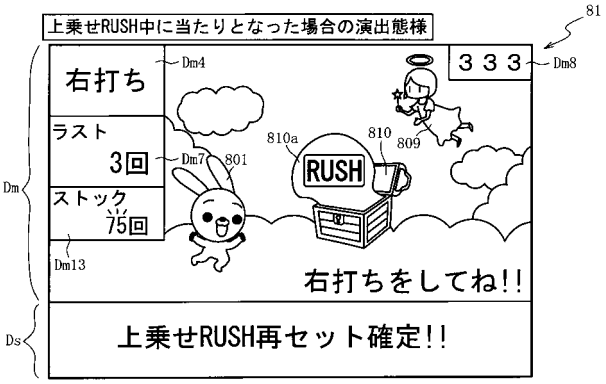


（ａ）

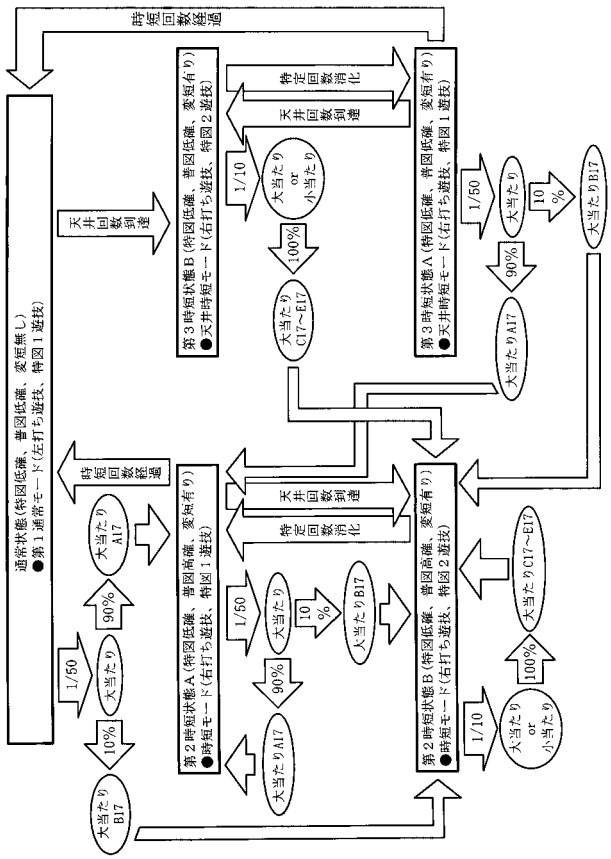


（ｂ）

【図５５０】



【図５５１】



【図５５２】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数１２テーブル	202ka
大当たり種別選択１７テーブル	202qb
第２当たり乱数１７テーブル	202qc
変動パターン１７テーブル	202qd
小当たり乱数１７テーブル	202qe
小当たり種別選択１７テーブル	202qf
開放シナリオ７テーブル	202fg
時短当たり乱数１７テーブル	202qh
時短当たり種別選択テーブル	202qi
変動パターンシナリオテーブル	202qj

【図５５３】

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203fa
小当たり開始フラグ	203fb
小当たり中フラグ	203fc
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203fd
Ｖフラグ	203fe
Ｖ通過フラグ	203ff
時短リミット回数カウンタ	203ja
特図１変動時間タイマ	203ka
特図２変動時間タイマ	203kb
特図１変動停止フラグ	203ke
特図２変動停止フラグ	203kf
特図抽選カウンタ	203qa
大当たりフラグ	203qb
特図１小当たりフラグ	203qc
特図２小当たりフラグ	203qd
その他メモリエリア	203z

【図５５４】

大当たり種別選択１７テーブル	202qb
特図１大当たり用１７テーブル	202qb1
特図２大当たり用１７テーブル	202qb2

（ａ）

202

特図１大当たり用１７テーブル202qb1

大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	時短カウンタ203h
大当たりＡ１７（5R特図１時短大当たり）	0～89	51
大当たりＢ１７（5R特図２時短大当たり）	90～99	56

（ｂ）

202

特図２大当たり用１７テーブル202qb2

大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	時短カウンタ203h
大当たりＣ１７（15R特図２時短大当たり）	0～84	86
大当たりＤ１７（8R特図２時短大当たり）	85～89	86
大当たりＣ１７（4R特図２時短大当たり）	90～99	86

（ｃ）

【図５５５】

202

第２当たり乱数１７テーブル202qc

遊技状態	第２当たり乱数カウンタＣ４（0～299）
普通図柄の低確率状態	0～298
普通図柄の高確率状態	0～299

（ａ）

変動パターン１７テーブル	202qd
通常用テーブル	202qd1
特１時短用テーブル	202qd2
特２時短用テーブル	202qd3

（ｂ）

202

特１時短用テーブル202qd2

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
第１特別図柄	外れ（小当たり）	短外れ（3秒）	0～198
	大当たり	短当たり（5秒）	0～198
第２特別図柄	時短当選	ロング外れ（600秒）	0～198
	大当たり小当たり	ロング当たり（600秒）	0～198

（ｃ）

【図５５６】

202

小当たり乱数１７テーブル202qe

特別図柄種別	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～899）
第１特別図柄	18～899
第２特別図柄	18～89

（ａ）

202

小当たり種別選択１７テーブル202qf

特別図柄種別	小当たり種別	小当たり種別カウンタＣ５（0～99）
第１特別図柄	小当たりＡ１７（Ｖ通過不可能）	0～99
第２特別図柄	小当たりＢ１７（Ｖ通過時大当たりＣ１７）	0～49
	小当たりＣ１７（Ｖ通過時大当たりＤ１７）	50～69
	小当たりＤ１７（Ｖ通過時大当たりＥ１７）	70～99

（ｂ）

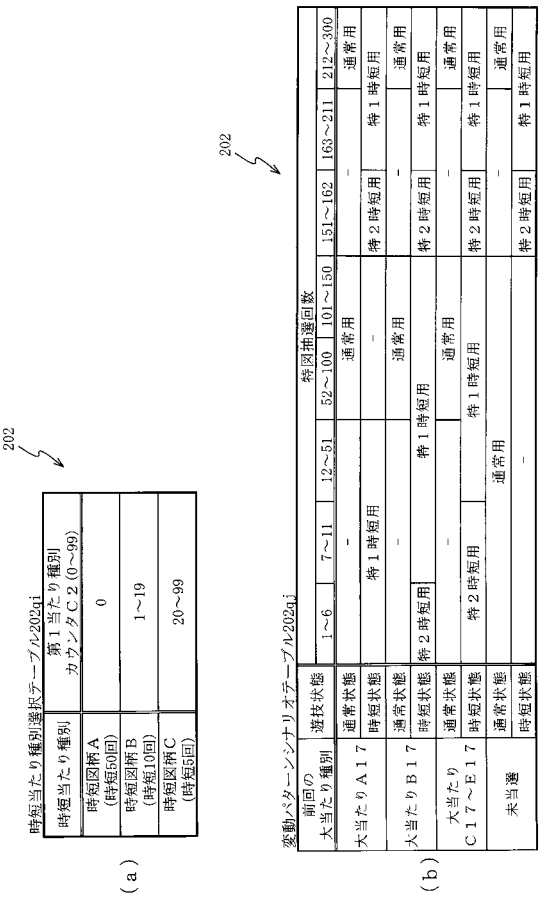
202

時短当たり乱数１７テーブル202qh

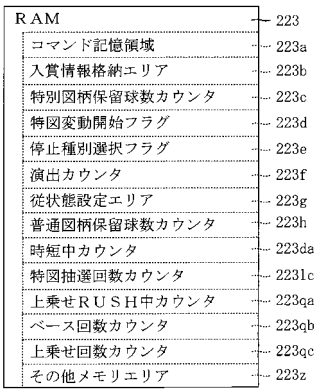
特別図柄種別	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～899）
第１特別図柄	－
第２特別図柄	90～899

（ｃ）

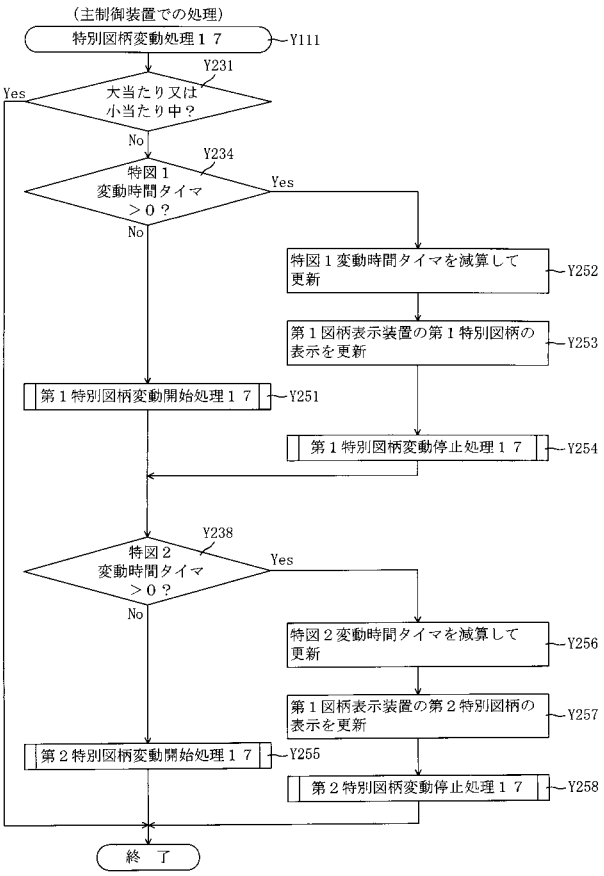
【図５５７】



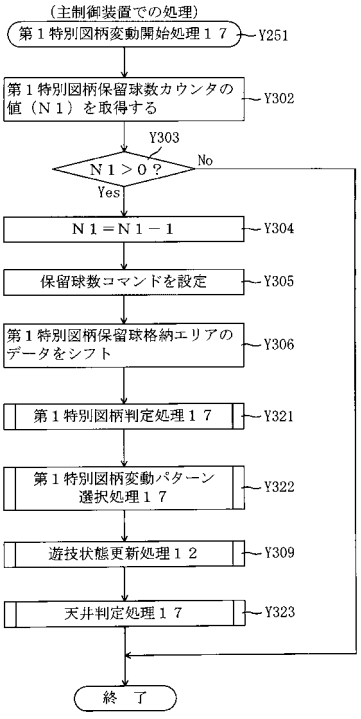
【図５５８】



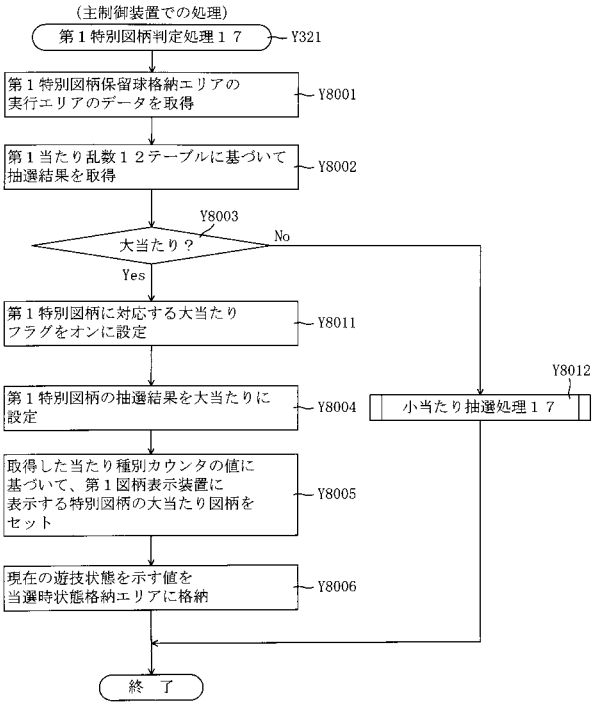
【図５５９】



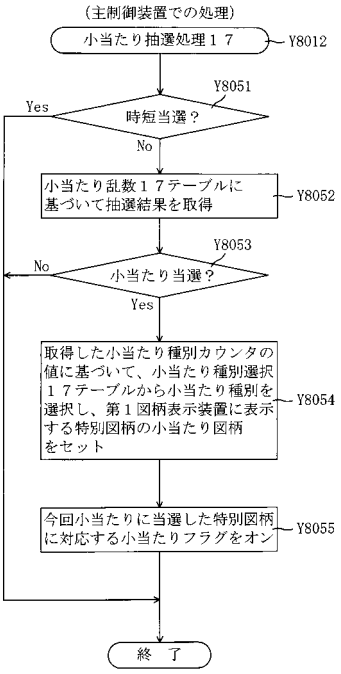
【図５６０】



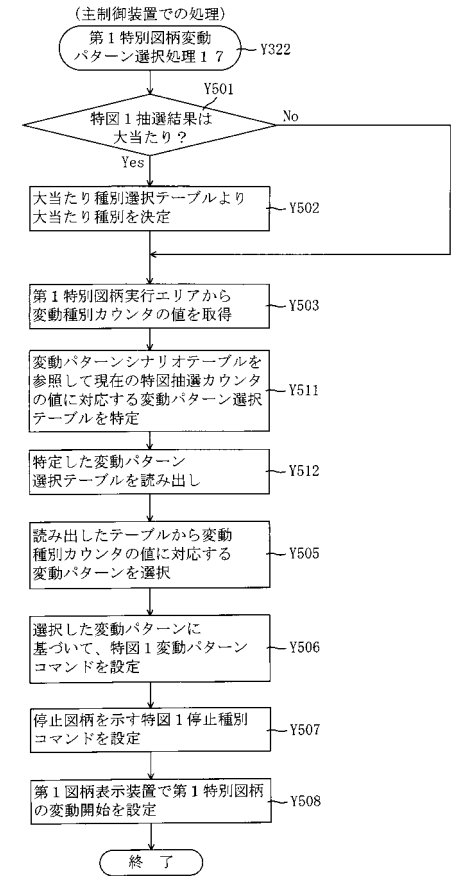
【図５６１】



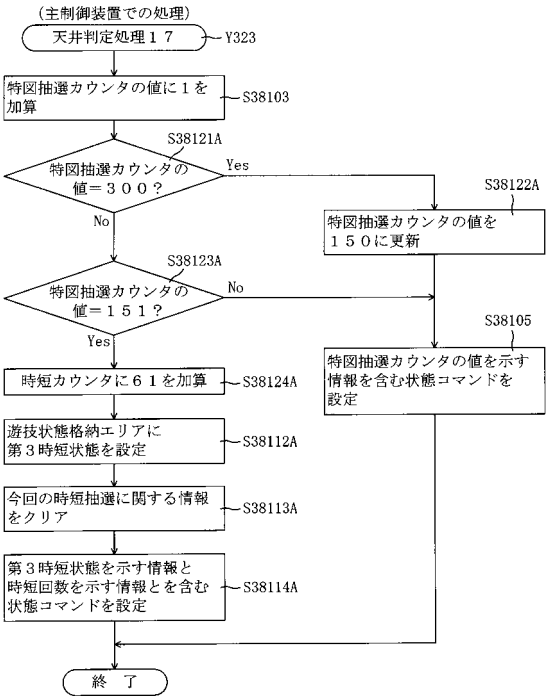
【図５６２】



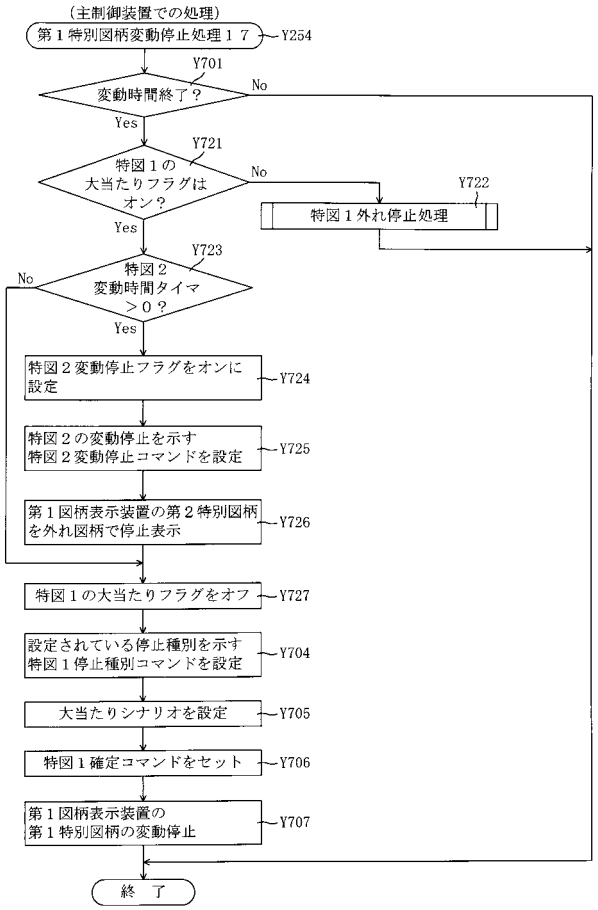
【図５６３】



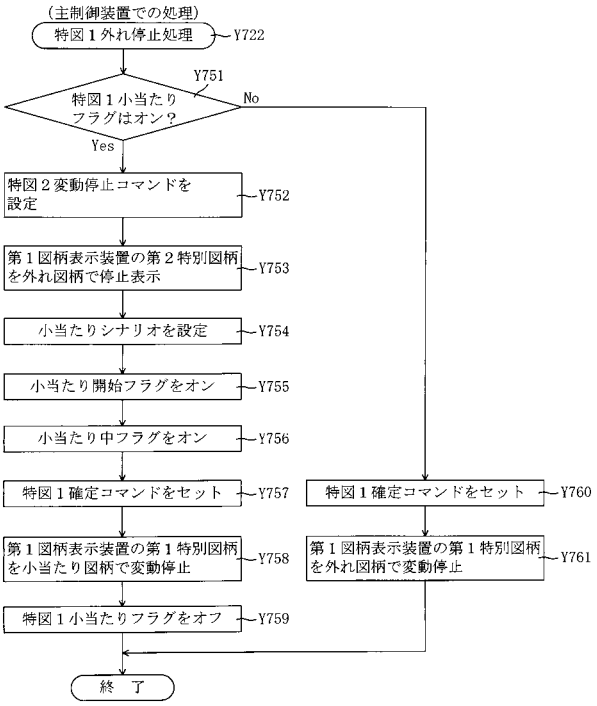
【図５６４】



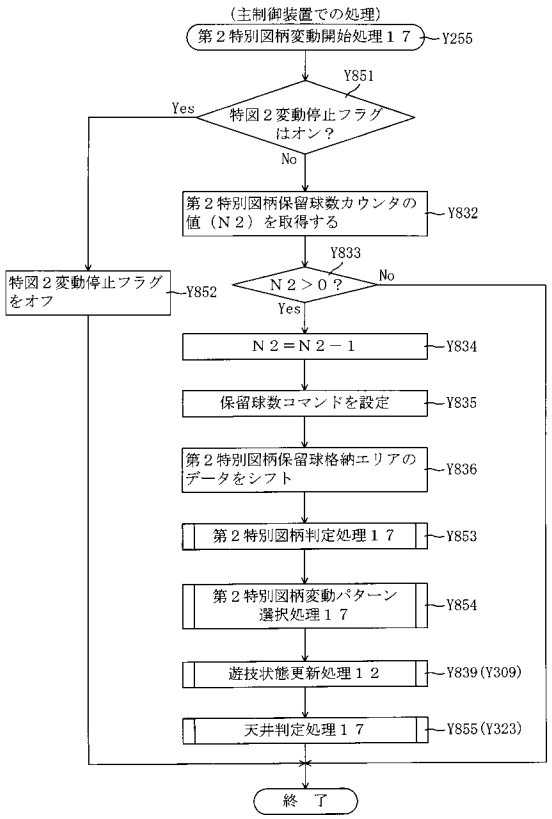
【図５６５】



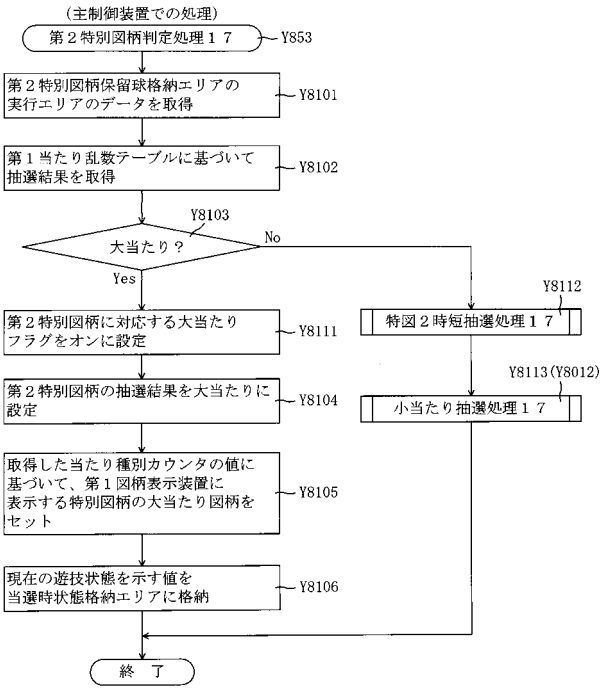
【図５６６】



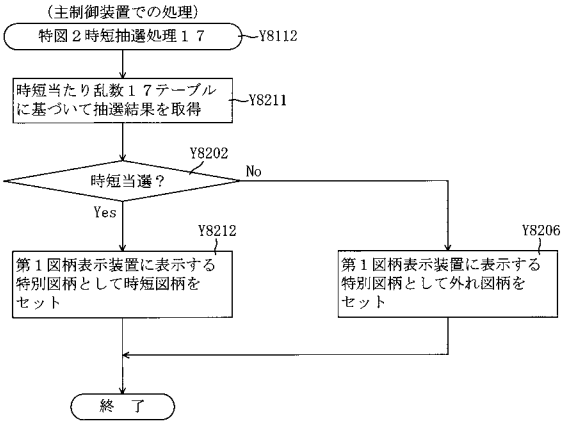
【図５６７】



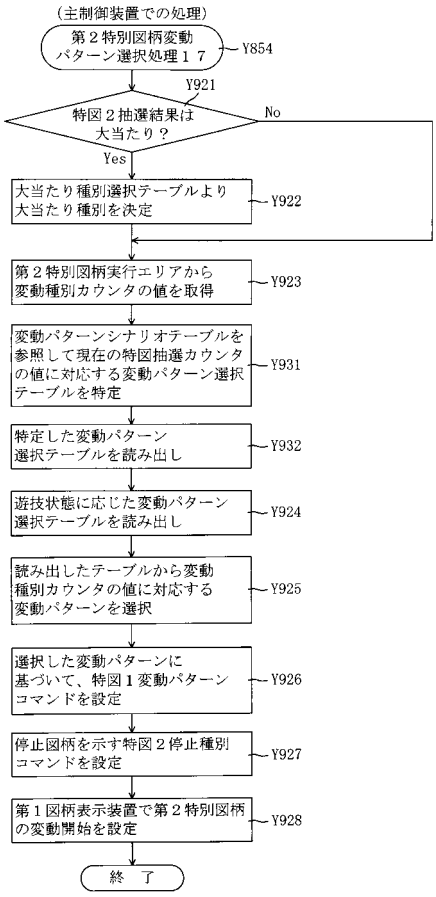
【図５６８】



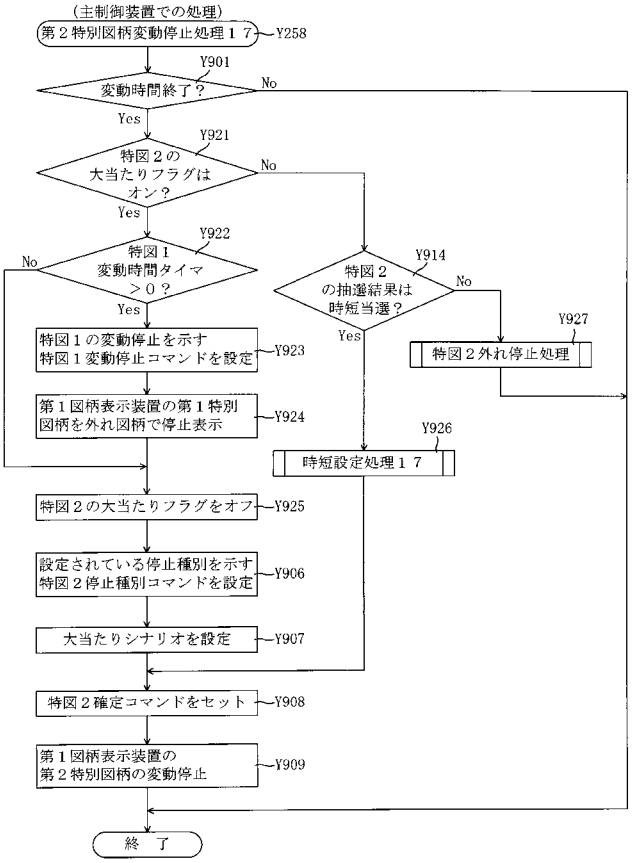
【図５６９】



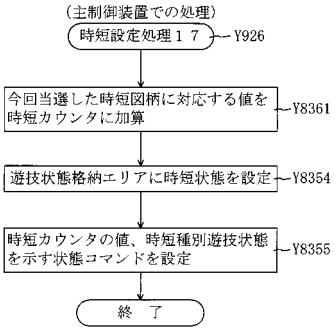
【図５７０】



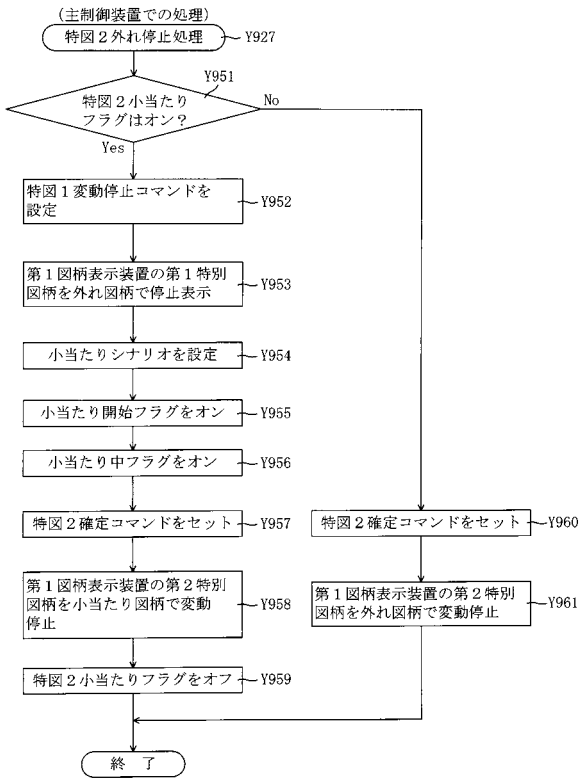
【図５７１】



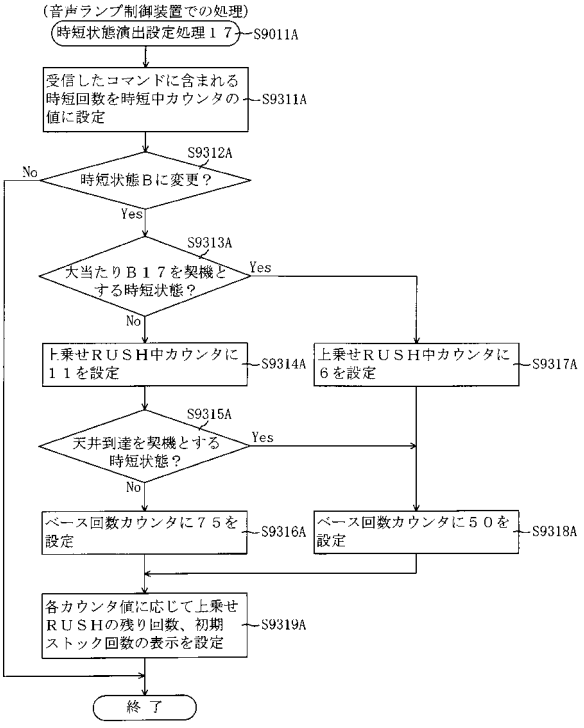
【図５７２】



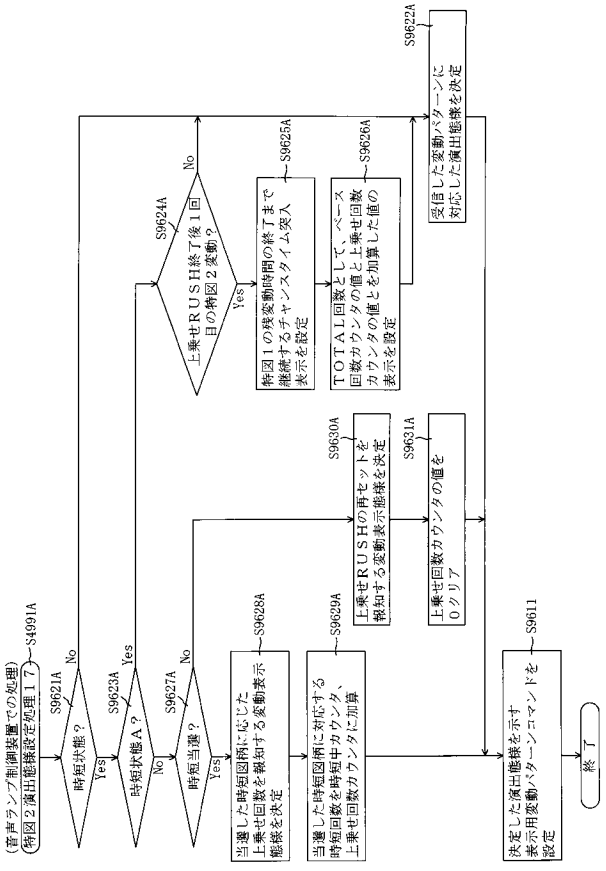
【図５７３】



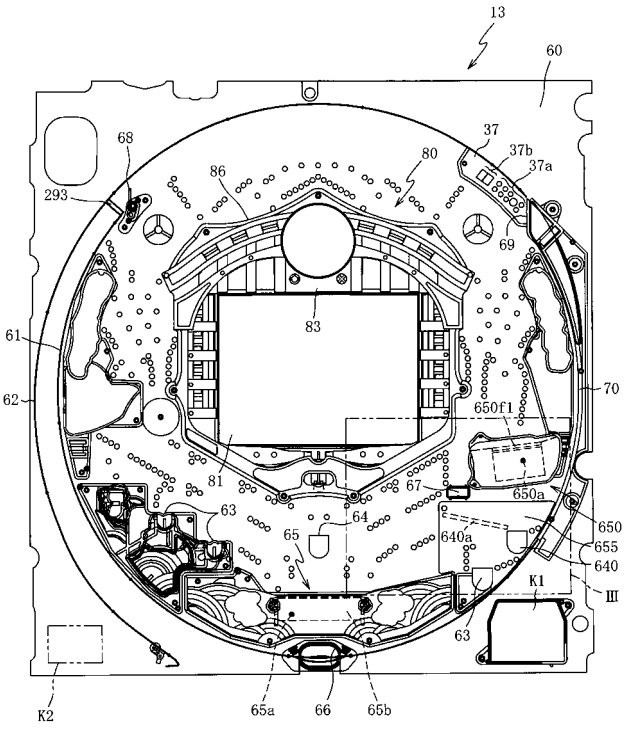
【図５７４】



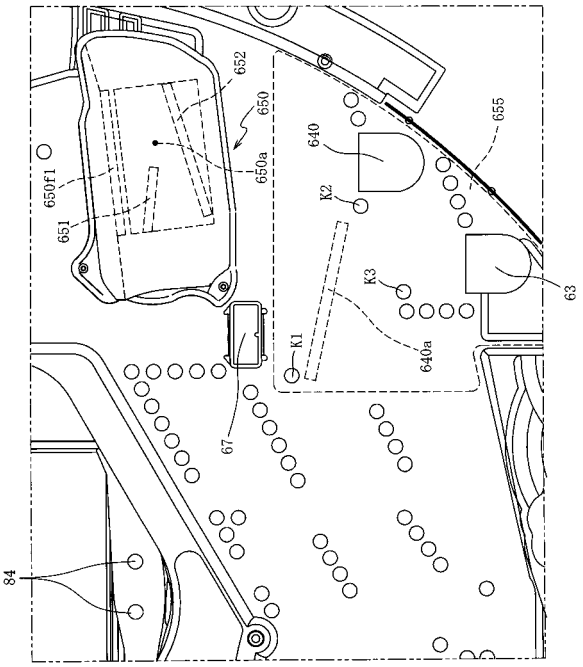
【図５７５】



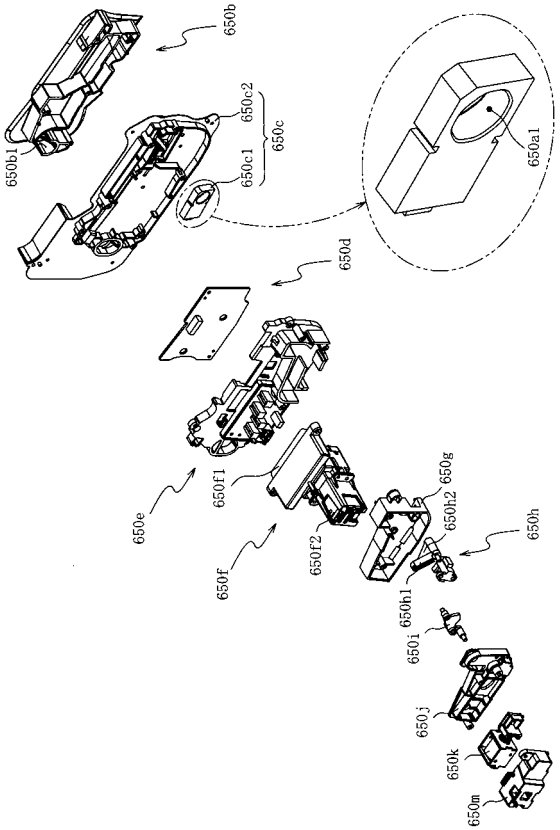
【図５７６】



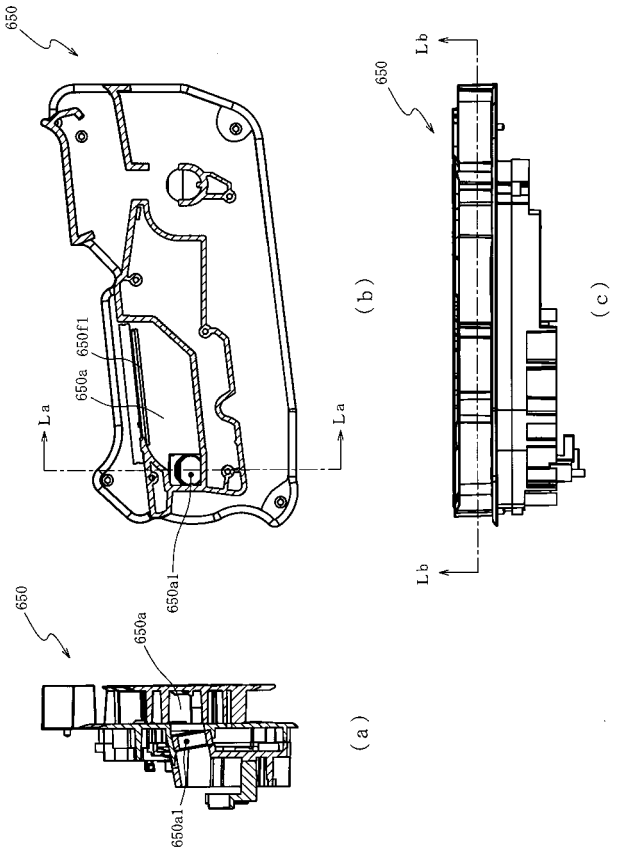
【図５７７】



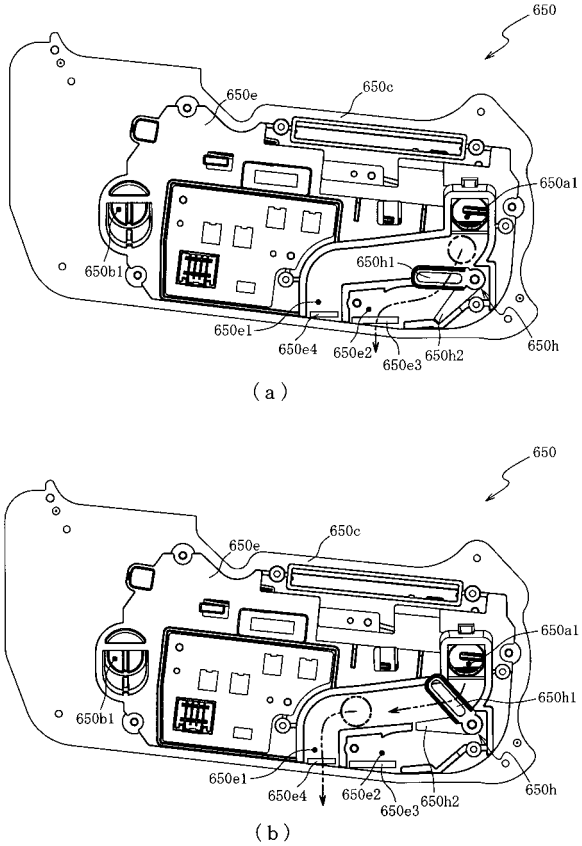
【図５７８】



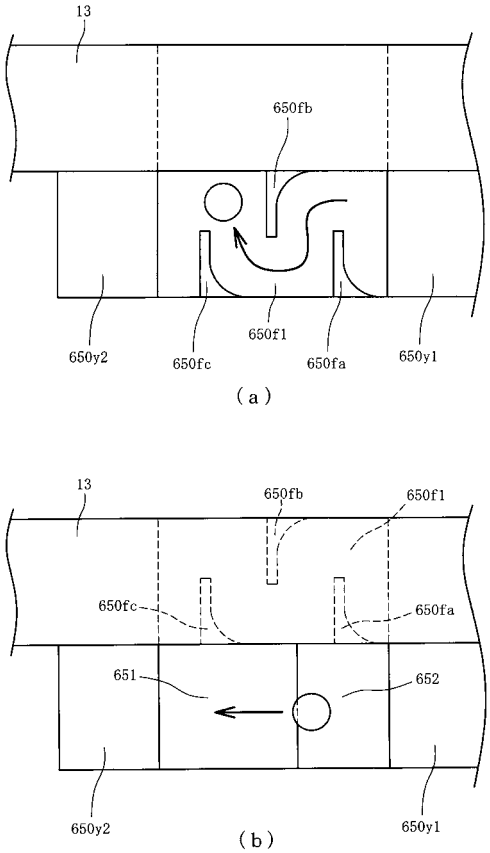
【図５７９】



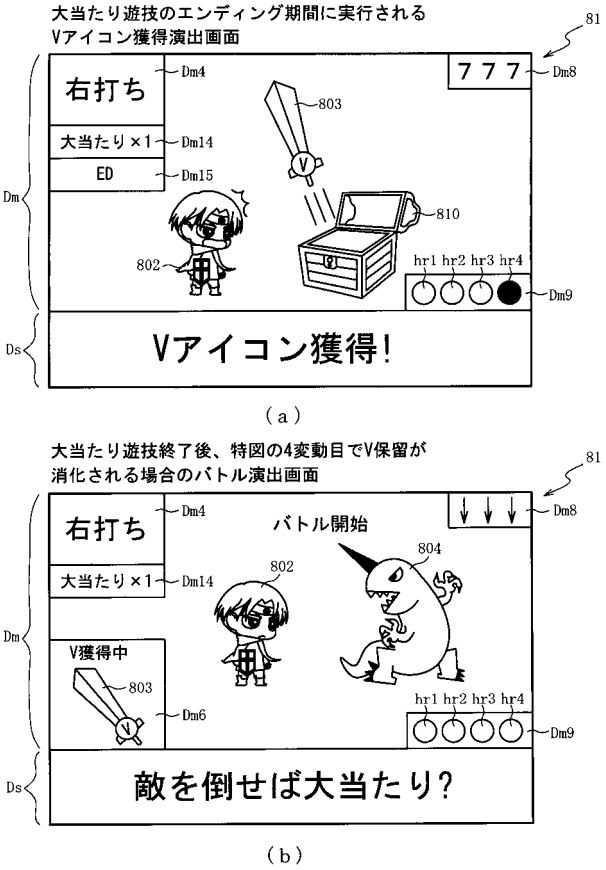
【図５８０】



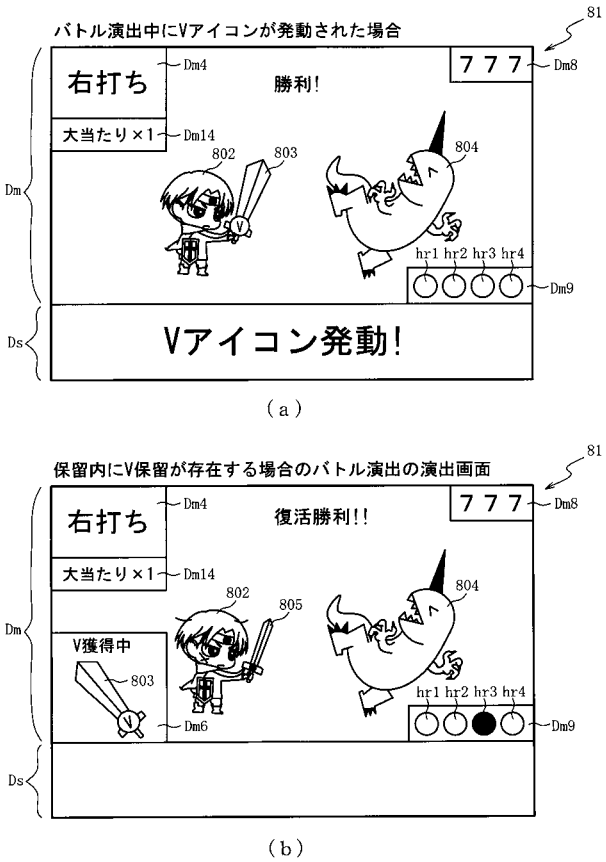
【図５８１】



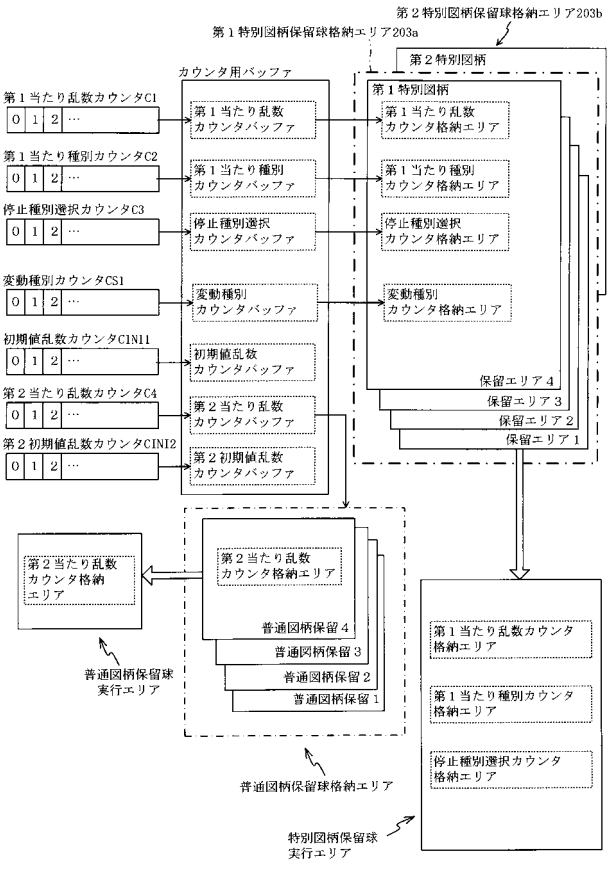
【図５８２】



【図５８３】



【図５８４】



【図５８５】

(a)

ROM（主制御装置）	202
第１当たり乱数１８テーブル	202ra
大当たり種別選択１８テーブル	202rb
第２当たり乱数１８テーブル	202rc
変動パターン選択１８テーブル	202rd
時短付与１８テーブル	202re
小当たり種別選択１８テーブル	202rf
開放シナリオ７テーブル	202fg
時短当たり乱数１８テーブル	202rh
時短種別選択１８テーブル	202ri

(b)

RAM（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203fa
小当たり開始フラグ	203fb
小当たり中フラグ	203fc
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203fd
Ｖフラグ	203fe
Ｖ通過フラグ	203ff
小当たりＡカウンタ	203fg
小当たりＢカウンタ	203fh
小当たりＣカウンタ	203ra
その他メモリエリア	203z

【図５８６】

(a)

第１当たり乱数１８テーブル	202ra
特別図柄１乱数１８テーブル	202ra1
特別図柄２乱数１８テーブル	202ra2

(b)

202

特別図柄１乱数１８テーブル202ra1

判定値	第１当たり乱数 カウンタ値Ｃ１(0～999)
大当たり判定値	0～4

(c)

202

特別図柄２乱数１８テーブル202ra2

判定値	第１当たり乱数 カウンタ値Ｃ１(0～999)
大当たり判定値	0～4
小当たり判定値	5～144

【図５８７】

(a)

大当たり種別選択１８テーブル	202rb
特図１大当たり種別選択１８テーブル	202rb1
特図２大当たり種別選択１８テーブル	202rb2

(b)

202

特図１大当たり種別選択１８テーブル202rb1

遊技状態	大当たり種別	第１当たり種別 カウンタ値Ｃ２(0～99)
通常状態	大当たりＡ (16R時短有大当たり)	0～9
	大当たりＢ (7R時短有大当たり)	10～49
	大当たりＣ (7R時短無大当たり)	50～99
時短状態	大当たりＤ (16R時短有大当たり)	0～9
	大当たりＡ (16R時短有大当たり)	10～49
	大当たりＢ (7R時短有大当たり)	50～99

(c)

202

特図２大当たり種別選択１８テーブル202rb2

遊技状態	大当たり種別	第１当たり種別 カウンタ値Ｃ２(0～99)
共通	大当たりＥ (10R時短有大当たり)	0～99

(d)

202

時短付与１８テーブル202re

大当たり種別	時短付与内容（回数） 時短 カウンタ 203h	小当たりＡ カウンタ 203fg	小当たりＢ カウンタ 203fh	小当たりＣ カウンタ 203ra
大当たりＡ (16R)	7	2	5	3
大当たりＢ (7R)	7	2	5	3
大当たりＣ (7R)	—	—	—	—
大当たりＤ (16R)	100	4	10	7
大当たりＥ (10R)	7	2	5	3

【図５８８】

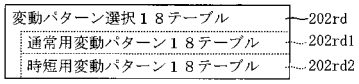
202

小当たり種別選択１８テーブル202rf

小当たり種別	小当たり種別 カウンタ値Ｃ５(0～99)
小当たりＡ（Ｖ通過時大当たりＡ）	0～49
小当たりＢ（Ｖ通過時大当たりＢ）	50～79
小当たりＣ（Ｖ通過時大当たりＥ）	80～99

【図５８９】

(a)



(b)

202

通常用変動パターン１８テーブル202rd1

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特１	外れ	短外れ(7秒)	0～139
		ガセ外れ(20秒)	140～149
		ノーマルリーチ各種(40秒)	150～179
		スーパーリーチ(80秒)	180～198
	大当たり	ノーマルリーチ各種(40秒)	0～29
		スーパーリーチ(80秒)	30～189
		スペシャルリーチ(140秒)	190～198
特２	外れ	ロング外れ(180秒)	0～198
	大当たり小当たり	ロング当たり(180秒)	0～198

【図５９０】

202

時短用変動パターン１８テーブル202rd2

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特１	1～4	外れ	短外れ（2秒）	0～198
		大当たり	短大当たり（2秒）	0～198
	5～	外れ	外れ(10秒)	0～198
		大当たり	当たり(10秒)	0～198
特２	1～	外れ	外れ（10秒）	0～198
		小当たり	短小当たり（10秒）	0～160
			長小当たり（30秒）	161～198
		大当たり	長大当たり（30秒）	0～198

【図５９１】

(a)

202

時短当たり乱数１８テーブル202rh

特別図柄種別	遊技状態	第１当たり乱数カウンタＣ１(0～999)
共通	特別図柄及び普通図柄の低確率状態	3, 4, 140～287
	それ以外	－

(b)

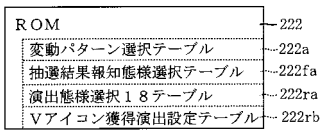
202

時短種別選択１８テーブル202ri

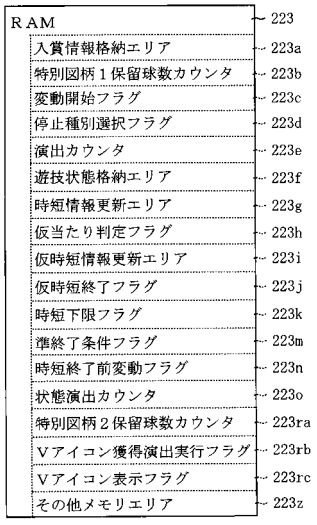
時短種別	時短種別選択カウンタＣＣ１(0～99)	時短カウンタ203h
時短Ａ	0～99	1

【図５９２】

(a)



(b)



【図５９３】

演出態様選択１８テーブル ― 222ra
- 通常用演出態様設定テーブル ― 222ra1
- 時短用演出態様設定Aテーブル ― 222ra2
- 時短用演出態様設定Bテーブル ― 222ra3

（a）

222

時短用演出態様設定Aテーブル222ra2

変動パターン	演出態様	演出カウンタ値ＣＳ１（0～198）
短外れ	バトルなし外れ	0～198
外れ	バトルなし外れ	0～149
	バトルあり外れ（敗北）	150～198
短小当たり	バトルなし当たり	0～49
	バトルあり当たり（勝利）	50～198
長小当たり	バトルあり当たり（勝利）	0～149
	バトルあり当たり（復活勝利）	150～189
	プレミア当たり	190～198
短大当たり	バトルなし当たり	0～198
大当たり	バトルあり当たり（勝利）	0～198
長大当たり	プレミア当たり	0～198

（b）

222

時短用演出態様設定Bテーブル222ra3

変動パターン	演出態様	演出カウンタ値ＣＳ１（0～198）
短外れ	バトルなし外れ	0～198
外れ	バトルなし外れ	0～149
	バトルあり外れ（敗北）	150～198
短小当たり	バトルなし当たり	0～49
	バトルあり当たり（勝利）	50～198
長小当たり	バトルあり当たり（勝利）	0～189
	バトルあり当たり（復活勝利）	190～198
短大当たり	バトルなし当たり	0～198
大当たり	バトルあり当たり（勝利）	0～198
長大当たり	プレミア当たり	0～198

（c）

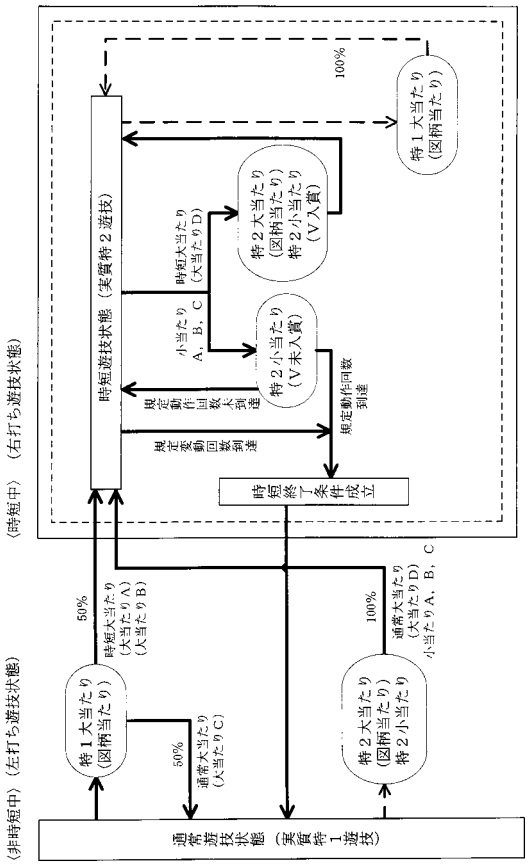
【図５９４】

222

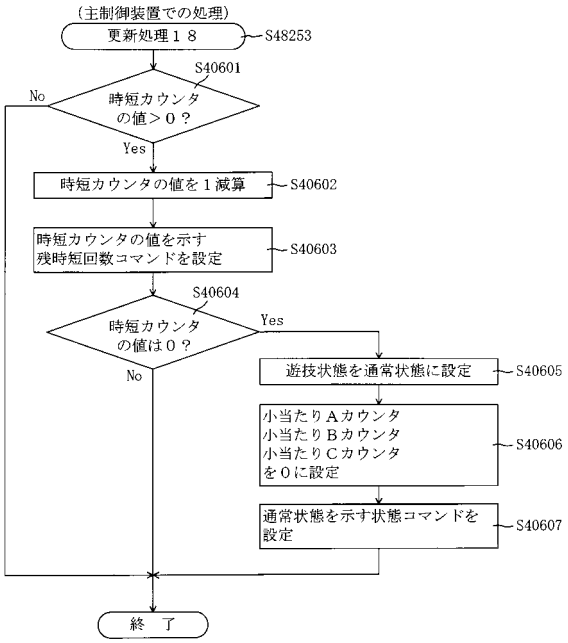
Ｖアイコン獲得演出設定テーブル222rb

Ｖ保留の位置	保留数	エンディング演出態様	演出カウンタ値ＣＳ１（0～198）
保留１	1	Ｖアイコン獲得演出あり	0～99
		Ｖアイコン獲得演出なし	100～198
	2	Ｖアイコン獲得演出あり	0～69
		Ｖアイコン獲得演出なし	70～198
	3	Ｖアイコン獲得演出あり	0～39
		Ｖアイコン獲得演出なし	40～198
	4	Ｖアイコン獲得演出あり	0～9
		Ｖアイコン獲得演出なし	10～198
保留2	2	Ｖアイコン獲得演出あり	0～119
		Ｖアイコン獲得演出なし	120～198
	3	Ｖアイコン獲得演出あり	0～89
		Ｖアイコン獲得演出なし	90～198
	4	Ｖアイコン獲得演出あり	0～29
		Ｖアイコン獲得演出なし	30～198
保留3	3	Ｖアイコン獲得演出あり	0～139
		Ｖアイコン獲得演出なし	140～198
	4	Ｖアイコン獲得演出あり	0～89
		Ｖアイコン獲得演出なし	90～198
保留4	4	Ｖアイコン獲得演出あり	0～169
		Ｖアイコン獲得演出なし	170～198

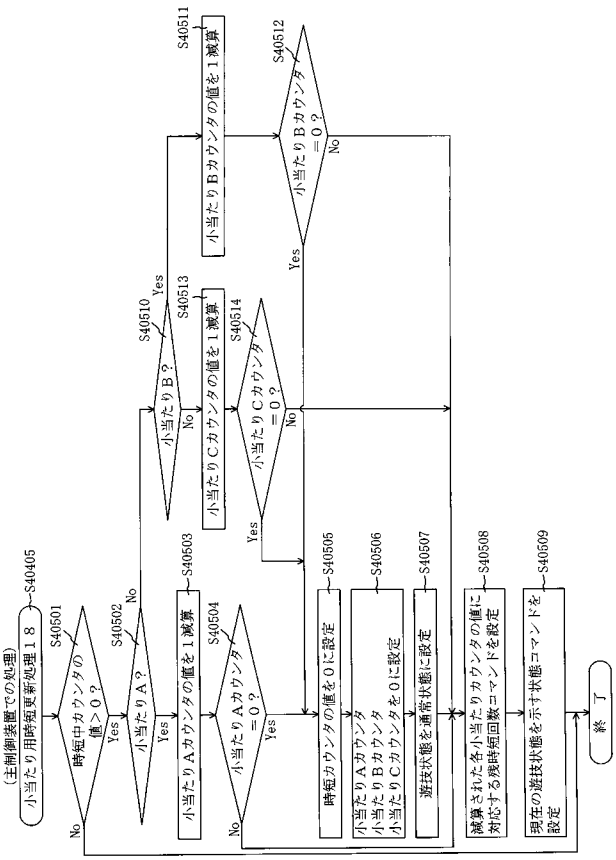
【図５９５】



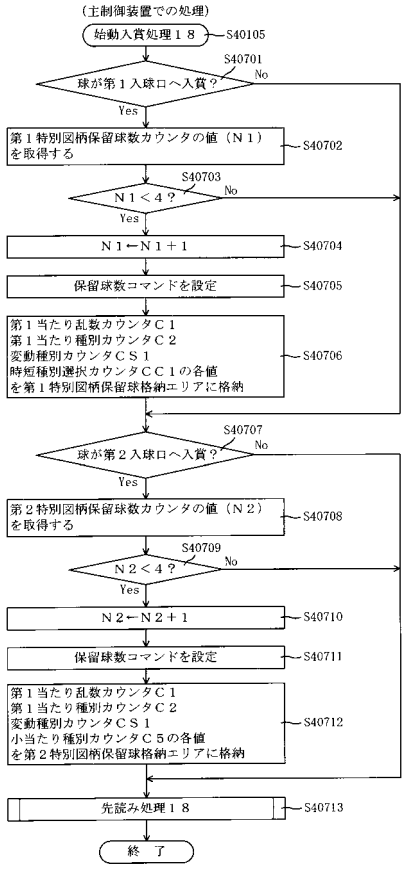
【図５９６】



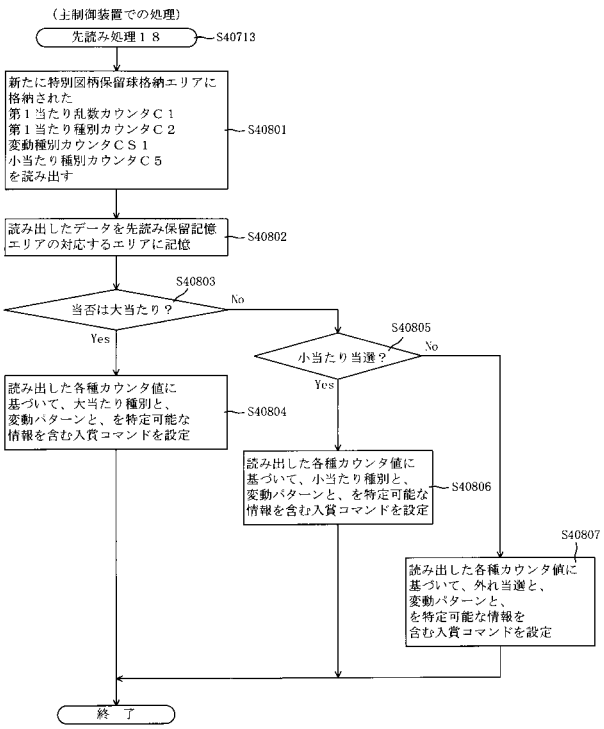
【図５９７】



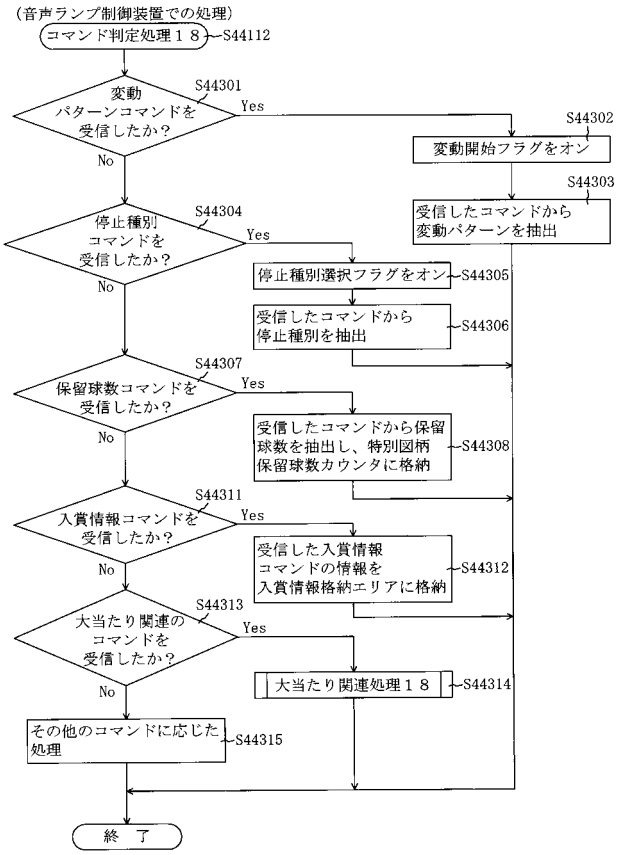
【図５９８】



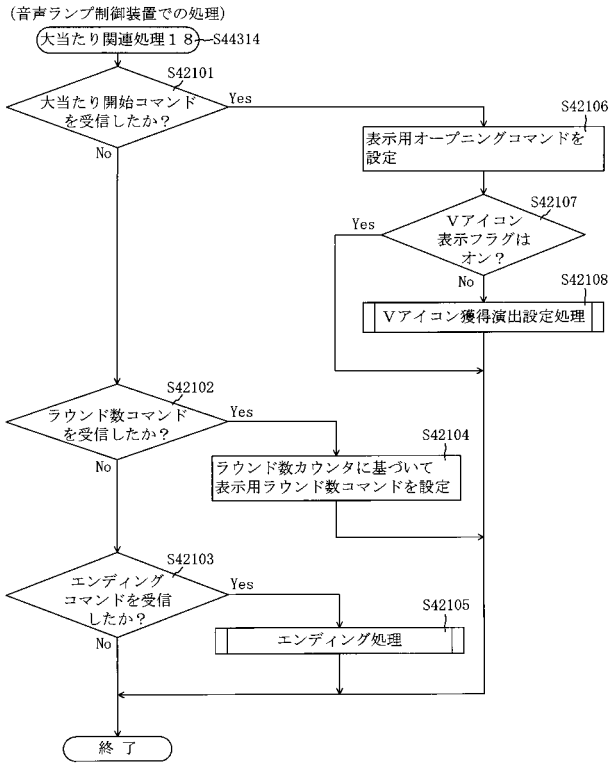
【図５９９】



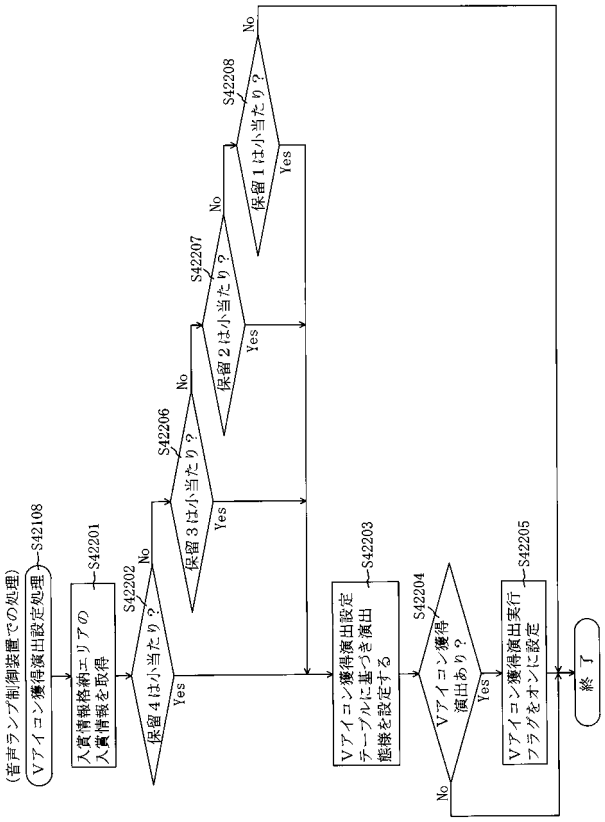
【図６００】



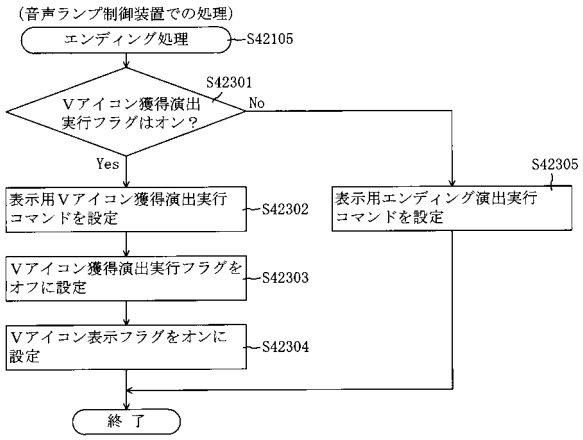
【図６０１】



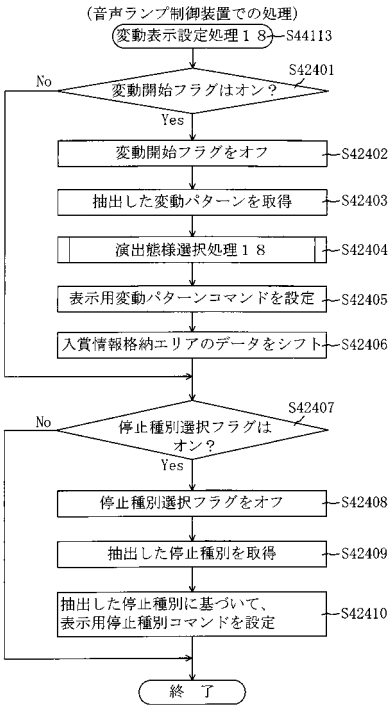
【図６０２】



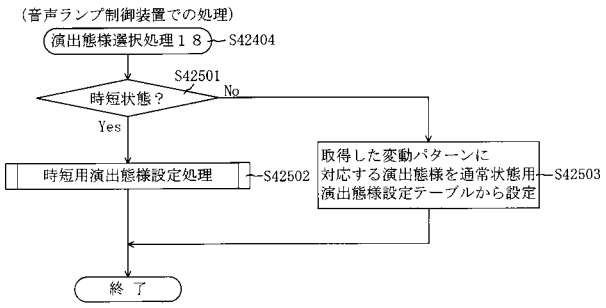
【図６０３】



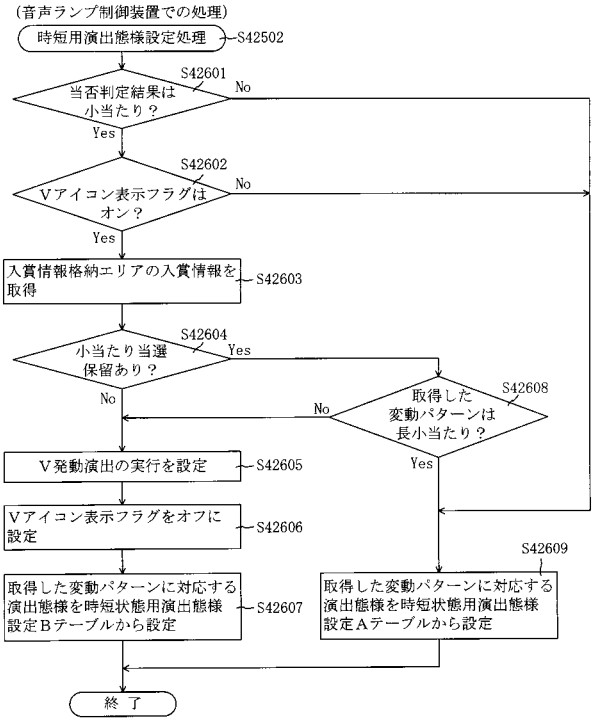
【図６０４】



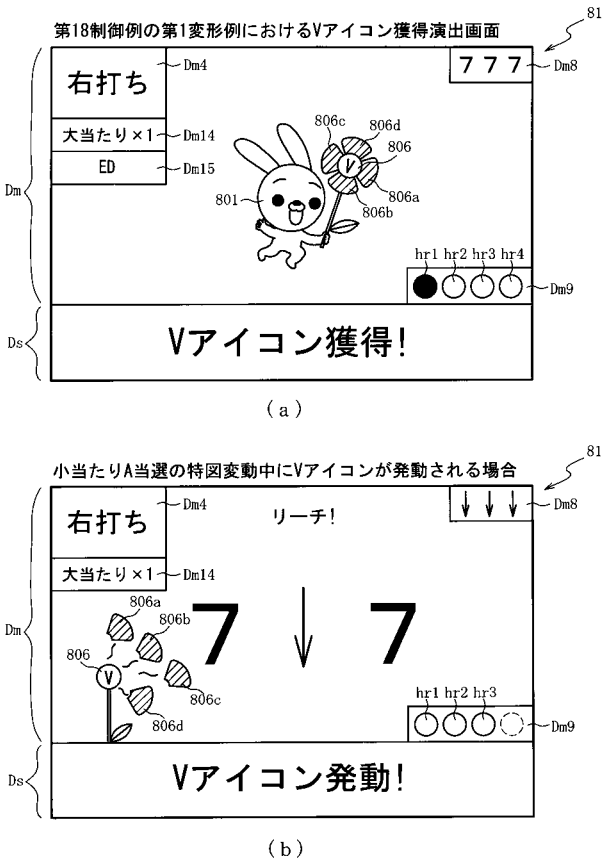
【図６０５】



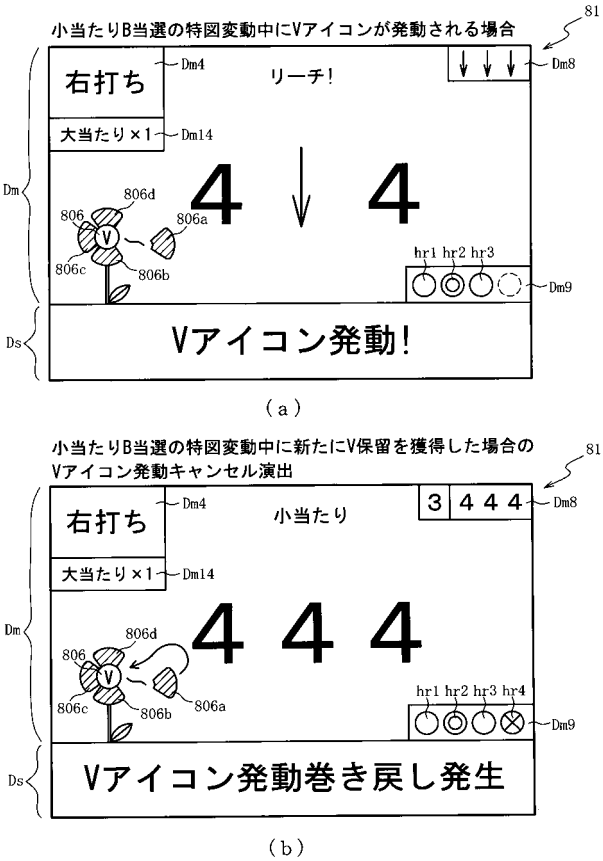
【図６０６】



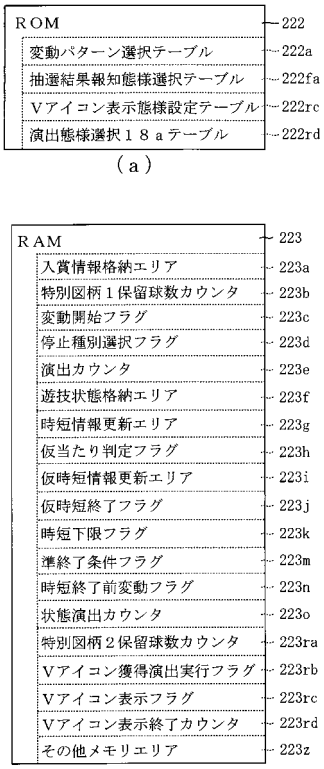
【図６０７】



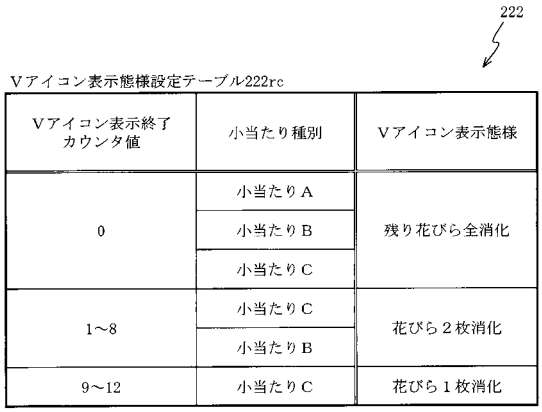
【図６０８】



【図６０９】

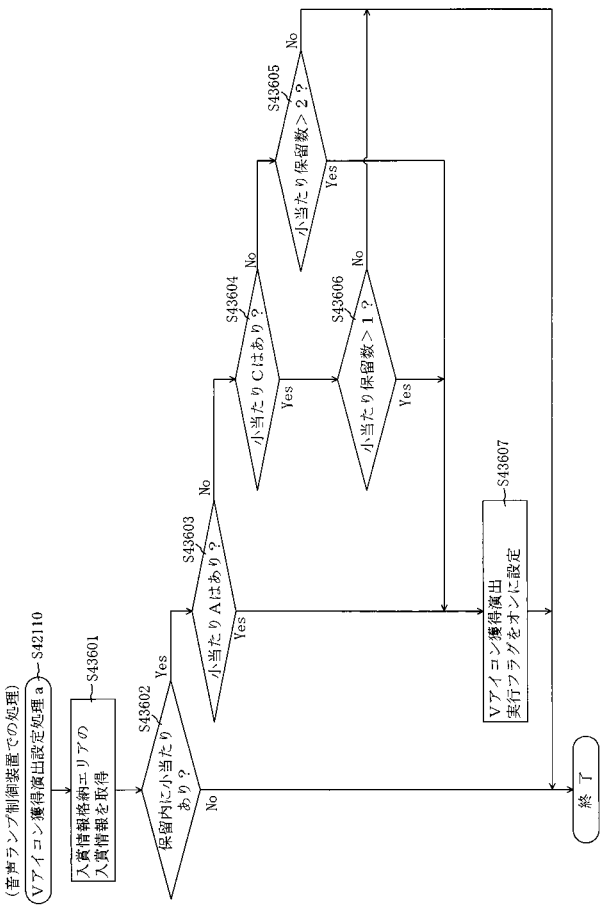


【図６１０】

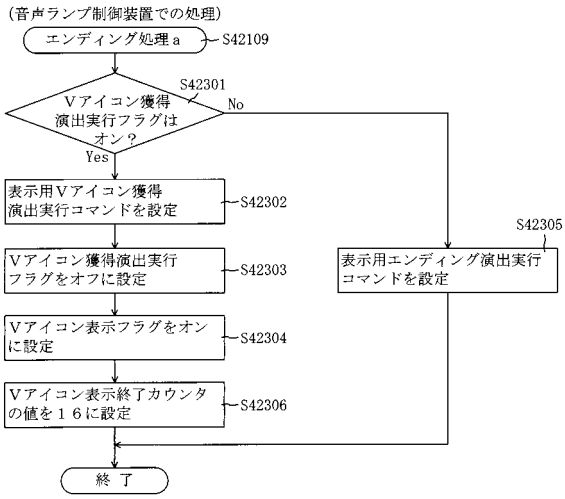


Ｖアイコン表示終了カウンタ値	小当たり種別	Ｖアイコン表示態様
0	小当たりＡ	残り花びら全消化
	小当たりＢ	
	小当たりＣ	
1～8	小当たりＣ	花びら２枚消化
	小当たりＢ	
9～12	小当たりＣ	花びら１枚消化

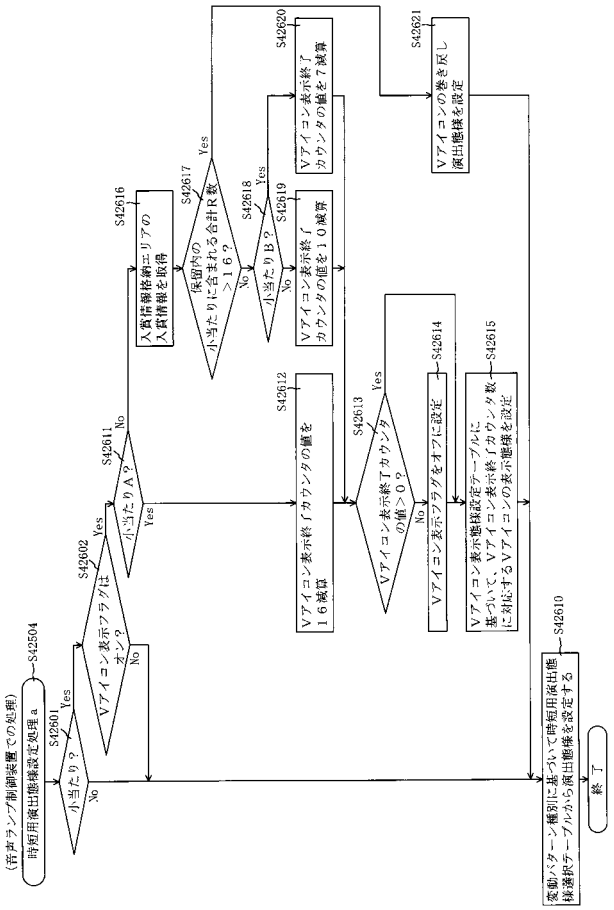
【図６１１】



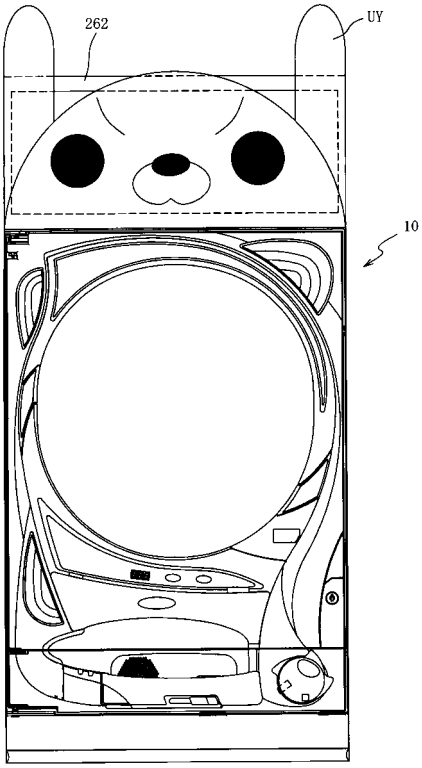
【図６１２】



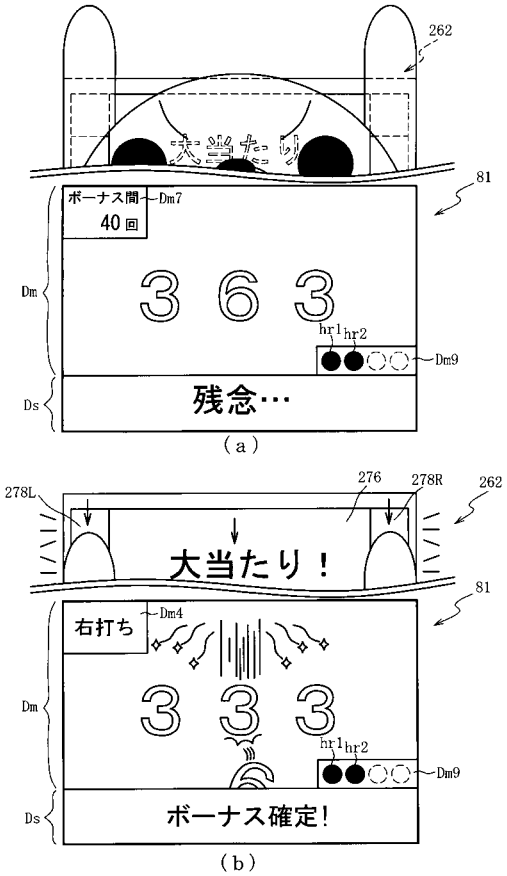
【図６１３】



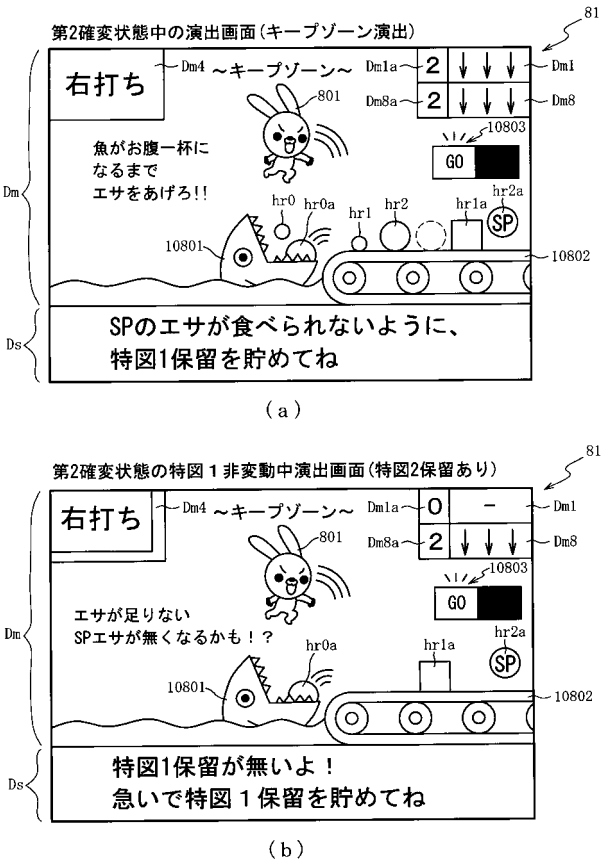
【図６１４】



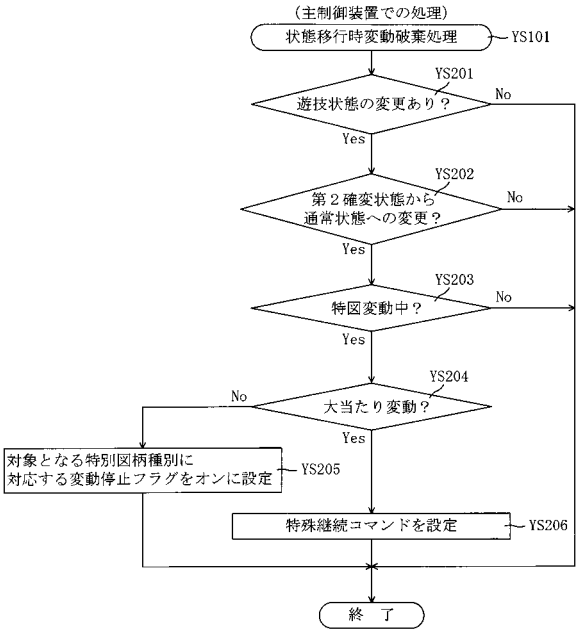
【図６１５】



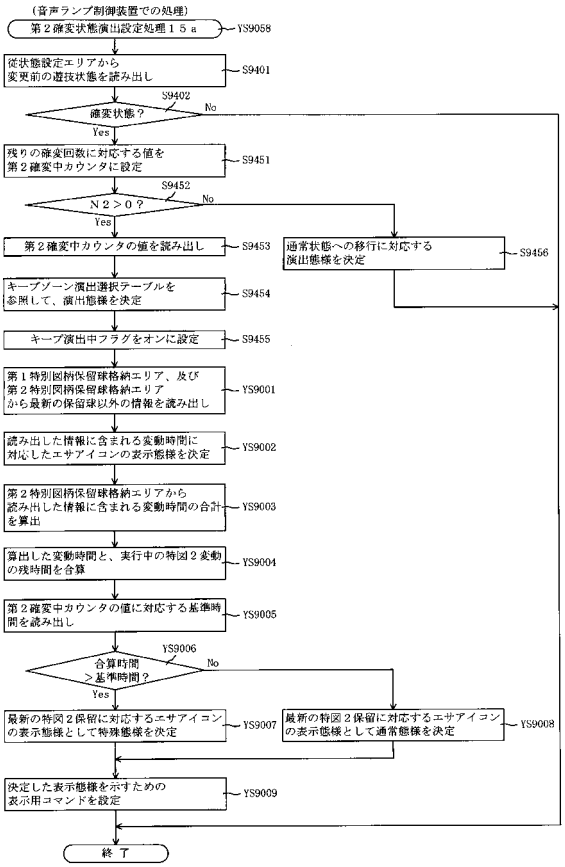
【図６１６】



【図６１７】


（主制御装置での処理）
状態移行時変動破棄処理
YS101
遊技状態の変更あり？
YS201
No
Yes
第２確変状態から
通常状態への変更？
YS202
No
Yes
特図変動中？
YS203
No
Yes
大当たり変動？
YS204
No
Yes
対象となる特別図柄種別に
対応する変動停止フラグをオンに設定
YS205
特殊継続コマンドを設定
YS206
終　了

【図６１８】


（音声ランプ制御装置での処理）
第２確変状態演出設定処理１５ａ
YS9058
従状態設定エリアから
変更前の遊技状態を読み出し
S9401
確変状態？
S9402
No
Yes
残りの確変回数に対応する値を
第２確変中カウンタに設定
S9451
N２＞０？
S9452
No
Yes
第２確変中カウンタの値を読み出し
S9453
通常状態への移行に対応する
演出態様を決定
S9456
キーブゾーン演出選択テーブルを
参照して、演出態様を決定
S9454
キープ演出中フラグをオンに設定
S9455
第１特別図柄保留球格納エリア、及び
第２特別図柄保留球格納エリア
から最新の保留球以外の情報を読み出し
YS9001
読み出した情報に含まれる変動時間に
対応したエサアイコンの表示態様を決定
YS9002
第２特別図柄保留球格納エリアから
読み出した情報に含まれる変動時間の合計
を算出
YS9003
算出した変動時間と、実行中の特図２変動
の残時間を合算
YS9004
第２確変中カウンタの値に対応する基準時
間を読み出し
YS9005
合算時間
＞基準時間？
YS9006
No
Yes
最新の特図２保留に対応するエサアイコン
の表示態様として特殊態様を決定
YS9007
最新の特図２保留に対応するエサアイコン
の表示態様として通常態様を決定
YS9008
決定した表示態様を示すための
表示用コマンドを設定
YS9009
終　了