【公報種別】特許法第１７条の２の規定による補正の掲載
【部門区分】第１部門第２区分
【発行日】令和5年5月11日(2023.5.11)

【公開番号】特開2023-41773(P2023-41773A)
【公開日】令和5年3月24日(2023.3.24)
【年通号数】公開公報(特許)2023-055
【出願番号】特願2023-9530(P2023-9530)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　7/02(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　7/02　３１５Ａ

【手続補正書】
【提出日】令和5年4月27日(2023.4.27)
【手続補正１】
【補正対象書類名】特許請求の範囲
【補正対象項目名】全文
【補正方法】変更
【補正の内容】
【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技球を遊技領域へと発射可能な発射手段と、
その発射手段によって発射された遊技球が入球可能な第１入球手段と、
その第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて成立し得る第１条件が成立した場合に所定情報を取得可能な取得手段と、
その取得手段によって取得された前記所定情報を記憶可能な記憶手段と、
第１実行条件が成立した場合に前記記憶手段に記憶されている前記所定情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、を有した遊技機において、
その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であったことに基づいて特定遊技状態を発生させることが可能な手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段とは異なる第２入球手段と、
その第２入球手段へと遊技球を入球させることが可能な第１位置と、その第１位置よりも前記第２入球手段へと遊技球を入球させることが困難な第２位置とに変位可能な変位手段と、
前記第２位置に位置している前記変位手段を前記第１位置へと変位させる第１変位制御と、前記第１位置に位置している前記変位手段を前記第２位置へと変位させる第２変位制御と、を少なくとも実行可能な変位制御手段と、を有し、
前記変位制御手段は、前記特定遊技状態において成立し得る第１条件が成立したことに基づいて前記第１変位制御を実行し、前記第１変位制御によって前記変位手段が前記第１位置に位置している状況において成立し得る第２条件が成立したことに基づいて前記第２変位制御を実行するように構成され、
前記遊技機は、
少なくとも前記第１入球手段へと遊技球が入球した場合に、予め定められている所定価値が遊技者に付与されるように構成され、
前記判別手段による前記判別が実行されたことに基づく第１態様と、前記特定遊技状態が発生したことに基づく第２態様と、前記第２入球手段への所定の入球に基づく第３態様とが少なくとも発生し得るように構成されていることを特徴とする遊技機。
【手続補正２】

【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】全文
【補正方法】変更
【補正の内容】
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ機に代表される遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ機等の遊技機には、実行される変動演出の内容に応じて、抽選結果が当たり当選していることを遊技者に示唆することにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものがある。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２００６－３４５９０１号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
上記のような遊技機においては、更なる遊技の興趣向上が望まれている。
【０００５】
本発明は、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
この目的を達成するために請求項１記載の遊技機は、遊技球を遊技領域へと発射可能な発射手段と、その発射手段によって発射された遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて成立し得る第１条件が成立した場合に所定情報を取得可能な取得手段と、その取得手段によって取得された前記所定情報を記憶可能な記憶手段と、第１実行条件が成立した場合に前記記憶手段に記憶されている前記所定情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、を有し、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であったことに基づいて特定遊技状態を発生させることが可能な手段と、前記発射手段によって発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段とは異なる第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球を入球させることが可能な第１位置と、その第１位置よりも前記第２入球手段へと遊技球を入球させることが困難な第２位置とに変位可能な変位手段と、前記第２位置に位置している前記変位手段を前記第１位置へと変位させる第１変位制御と、前記第１位置に位置している前記変位手段を前記第２位置へと変位させる第２変位制御と、を少なくとも実行可能な変位制御手段と、を有し、前記変位制御手段は、前記特定遊技状態において成立し得る第１条件が成立したことに基づいて前記第１変位制御を実行し、前記第１変位制御によって前記変位手段が前記第１位置に位置している状況において成立し得る第２条件が成立したことに基づいて前記第２変位制御を実行するように構成され、前記遊技機は、少なくとも前記第１入球手段へと遊技球が入球した場合に、予め定められている所定価値が遊技者に付与されるように構成され、前記判別手段による前記判別が実行されたことに基づく第１態様と、前記特定遊技状態が発生したことに基づく第２態様と、前記第２入球手段への所定の入球に基づく第３態様とが少なくとも発生し得るように構成されている。
【０００７】
【０００８】
【０００９】

【００１０】
【発明の効果】
【００１１】
請求項１記載の遊技機によれば、遊技球を遊技領域へと発射可能な発射手段と、その発射手段によって発射された遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて成立し得る第１条件が成立した場合に所定情報を取得可能な取得手段と、その取得手段によって取得された前記所定情報を記憶可能な記憶手段と、第１実行条件が成立した場合に前記記憶手段に記憶されている前記所定情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、を有し、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であったことに基づいて特定遊技状態を発生させることが可能な手段と、前記発射手段によって発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段とは異なる第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球を入球させることが可能な第１位置と、その第１位置よりも前記第２入球手段へと遊技球を入球させることが困難な第２位置とに変位可能な変位手段と、前記第２位置に位置している前記変位手段を前記第１位置へと変位させる第１変位制御と、前記第１位置に位置している前記変位手段を前記第２位置へと変位させる第２変位制御と、を少なくとも実行可能な変位制御手段と、を有し、前記変位制御手段は、前記特定遊技状態において成立し得る第１条件が成立したことに基づいて前記第１変位制御を実行し、前記第１変位制御によって前記変位手段が前記第１位置に位置している状況において成立し得る第２条件が成立したことに基づいて前記第２変位制御を実行するように構成され、前記遊技機は、少なくとも前記第１入球手段へと遊技球が入球した場合に、予め定められている所定価値が遊技者に付与されるように構成され、前記判別手段による前記判別が実行されたことに基づく第１態様と、前記特定遊技状態が発生したことに基づく第２態様と、前記第２入球手段への所定の入球に基づく第３態様とが少なくとも発生し得るように構成されている。
【００１２】
よって、遊技の興趣を向上することができるという効果がある。
【００１３】
【００１４】
【００１５】
【００１６】
【００１７】
【００１８】
【００１９】
【図面の簡単な説明】
【００２０】
【図１】第１実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図２】第１実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３】第１実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の部分拡大図である。
【図４】動作ユニットの正面斜視図である。
【図５】動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図６】動作ユニットを背面側から見た動作図である。
【図７】（ａ）は、動作ユニットの閉鎖状態を上面視した模式図であり、（ｂ）は、動作ユニットの開放状態を上面視した模式図である。
【図８】第１実施形態におけるパチンコ機の背面図である。
【図９】第１実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１０】（ａ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置の表示領域を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される表示態様の一例を示した模式図である。
【図１１】（ａ）及び（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される時短状態突入時の表示態様の一例を示した図である。

【図１２】（ａ）及び（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される時短状態中の表示態様の一例を示した図である。
【図１３】（ａ）及び（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される時短状態中に小当たりＡに当選した場合における表示態様の一例を示した図である。
【図１４】（ａ）及び（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される時短状態中に小当たりＢに当選した場合における表示態様の一例を示した図である。
【図１５】第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される状況表示態様の内容を示した図である。
【図１６】（ａ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される小当たりＡ遊技中画面のうち、右打ちを強調する表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）が表示された後に球が入賞した場合の一例を示した図である。
【図１７】（ａ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される小当たりＢ遊技中画面のうち、右打ちを強調する表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、（ａ）が表示された後に球が入賞した場合の一例を示した図である。
【図１８】第１実施形態における各種カウンタの概要を示す図である。
【図１９】（ａ）は、第１実施形態における主制御装置内のＲＯＭの構成を示すブロック図であり、（ｂ）は、第１実施形態における主制御装置内のＲＡＭの構成を示すブロック図である。
【図２０】（ａ）は、第１実施形態における第１当たり乱数テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１実施形態における特別図柄１乱数テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１実施形態における特別図柄２乱数テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２１】（ａ）は、第１実施形態における第１当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１実施形態における特図１大当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１実施形態における特図２大当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｄ）は、第１実施形態における時短付与テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２２】第１実施形態における小当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２３】（ａ）は、第１実施形態における変動パターンテーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１実施形態における通常用変動パターンテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２４】第１実施形態における時短用変動パターンテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２５】第１実施形態における開放シナリオテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２６】（ａ）は、第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示すブロック図であり、（ｂ）は、第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示すブロック図である。
【図２７】（ａ）は、第１実施形態における状態表示選択テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１実施形態における最終状態表示選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２８】第１実施形態におけるパチンコ機のゲームフローを模式的に示した模式図である。
【図２９】（ａ）～（ｆ）は、第１実施形態における小当たりＡ当選時の小当たり遊技の流れを示したタイミングチャートである。
【図３０】（ａ）～（ｆ）は、第１実施形態における小当たりＢ当選時の小当たり遊技の流れを示したタイミングチャートである。
【図３１】第１実施形態における表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図３２】（ａ）～（ｃ）は、電源投入時画像を説明する説明図である。

【図３３】（ａ）は、背面Ａを説明する説明図であり、（ｂ）は、背面Ｂを説明する説明図である。
【図３４】第１実施形態における表示データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３５】第１実施形態における転送データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３６】第１実施形態における描画リストの一例を模式的に示した図である。
【図３７】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図３８】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図３９】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４０】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始設定処理を示すフローチャートである。
【図４１】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり用時短更新処理を示すフローチャートである。
【図４２】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短回数更新処理を示すフローチャートである。
【図４３】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図４４】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理を示すフローチャートである。
【図４５】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図４６】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図４７】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ入口通過処理を示すフローチャートである。
【図４８】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過処理を示すフローチャートである。
【図４９】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図５０】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図５１】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図５２】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図５３】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図５４】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図５５】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図５６】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図５７】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞情報関連処理を示すフローチャートである。
【図５８】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図５９】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当た

り終了時処理を示すフローチャートである。
【図６０】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短更新処理を示すフローチャートである。
【図６１】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり関連更新処理を示すフローチャートである。
【図６２】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図６３】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出設定処理を示すフローチャートである。
【図６４】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６５】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるブート処理を示すフローチャートである。
【図６６】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ割込処理を示すフローチャートである。
【図６７】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図６８】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターンコマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。
【図６９】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。
【図７０】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連コマンド処理を示したフローチャートである。
【図７１】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開始コマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド数コマンド処理を示したフローチャートである。
【図７２】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了コマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始コマンド処理を示したフローチャートである。
【図７３】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり終了コマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ入口通過コマンド処理を示したフローチャートである。
【図７４】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ演出コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される指示コマンド処理を示したフローチャートである。
【図７５】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される演出関連コマンド処理を示すフローチャートである。
【図７６】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される表示設定処理を示したフローチャートである。
【図７７】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される警告画像設定処理を示したフローチャートである。
【図７８】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるポインタ更新

処理を示したフローチャートである。
【図７９】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される転送設定処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される常駐画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図８０】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される通常画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図８１】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される描画処理を示したフローチャートである。
【図８２】（ａ）は、第２実施形態における第３図柄表示装置で表示される大当たり終了時の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２実施形態における第３図柄表示装置で表示される時短状態突入時の表示態様の一例を示した図である。
【図８３】（ａ）は、第２実施形態における第３図柄表示装置で表示される時短状態中に左打ち遊技を開始した場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２実施形態における第３図柄表示装置で表示される時短状態中に右打ち遊技を開始した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図８４】第２実施形態における第３図柄表示装置で表示される時短状態中の右打ち遊技に関する表示態様の一例を示した図である。
【図８５】第２実施形態における時短状態中の時短遊技内容を示した模式図である。
【図８６】（ａ）は、第２実施形態における主制御装置内のＲＯＭの構成を示すブロック図であり、（ｂ）は、第２実施形態における主制御装置内のＲＡＭの構成を示すブロック図である。
【図８７】（ａ）は、第２実施形態における第１当たり乱数２テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第２実施形態における特別図柄１乱数２テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第２実施形態における特別図柄２乱数２テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図８８】（ａ）は、第２実施形態における第１当たり種別選択２テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第２実施形態における特図１大当たり種別選択２テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第２実施形態における特図２大当たり種別選択２テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｄ）は、第２実施形態における時短付与２テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図８９】（ａ）は、第２実施形態における変動パターン２テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第２実施形態における時短用変動パターン２テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図９０】（ａ）は、第２実施形態における小当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第２実施形態における特図１小当たり種別選択２テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第２実施形態における特図２小当たり種別選択２テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図９１】（ａ）は、第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示すブロック図であり、（ｂ）は、第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示すブロック図である。
【図９２】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＲＯＭに設定された保留表示選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９３】第２実施形態におけるパチンコ機のゲームフローを模式的に示した模式図である。
【図９４】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理２を示すフローチャートである。
【図９５】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短回数更新処理２を示すフローチャートである。
【図９６】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理２を示すフローチャートである。

【図９７】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理２を示すフローチャートである。
【図９８】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理２を示すフローチャートである。
【図９９】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理２を示すフローチャートである。
【図１００】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞情報関連処理２を示すフローチャートである。
【図１０１】（ａ）は、第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技状態設定処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技内容判別処理を示すフローチャートである。
【図１０２】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留表示設定処理を示すフローチャートである。
【図１０３】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理２を示すフローチャートである。
【図１０４】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出設定処理２を示すフローチャートである。
【図１０５】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される各種カウンタ更新処理２を示すフローチャートである。
【図１０６】第３実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１０７】（ａ）及び（ｂ）は、第３実施形態における第３図柄表示装置で表示される時短状態中の表示態様の一例を示した図である。
【図１０８】（ａ）は、第３実施形態における第３図柄表示装置で表示される時短状態終了時の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３実施形態における第３図柄表示装置で表示される時短状態中の表示態様の一例を示した図である。
【図１０９】（ａ）及び（ｂ）は、第３実施形態における第３図柄表示装置で表示される時短状態中の表示態様の一例を示した図である。
【図１１０】第３実施形態における第３図柄表示装置で表示される時短状態中の時短回数を示す一例を示した図である。
【図１１１】第３実施形態における主制御装置内のＲＯＭの構成を示すブロック図である。
【図１１２】（ａ）は、第３実施形態における第１当たり乱数３テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第３実施形態における特別図柄１乱数３テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第３実施形態における特別図柄２乱数３テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１１３】（ａ）は、第３実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択３テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第３実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与３テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１１４】第３実施形態における主制御装置内のＲＯＭに設定された開放シナリオ３テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１５】（ａ）は、第３実施形態における音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示すブロック図であり、（ｂ）は、第３実施形態における音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示すブロック図である。
【図１１６】第３実施形態における音声ランプ制御装置内のＲＯＭに設定された時短残期間判別テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１１７】第３実施形態におけるパチンコ機のゲームフローを模式的に示した模式図である。
【図１１８】第３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処

理３を示すフローチャートである。
【図１１９】第３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理３を示すフローチャートである。
【図１２０】第３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理３を示すフローチャートである。
【図１２１】第３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理３を示すフローチャートである。
【図１２２】第３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出設定処理３を示すフローチャートである。
【図１２３】第３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短残期間判別処理を示すフローチャートである。
【図１２４】第３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される確定変動判別処理を示すフローチャートである。
【図１２５】第４実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１２６】（ａ）は、第４実施形態において時短状態として時短Ａが設定された場合における第３図柄表示装置で表示される表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４実施形態において時短状態として時短Ｂが設定された場合における第３図柄表示装置で表示される表示態様の一例を示した図である。
【図１２７】（ａ）及び（ｂ）は、第４実施形態において第３図柄表示装置で表示される時短回数補正演出の表示態様の一例を示した図である。
【図１２８】（ａ）は、第４実施形態における主制御装置内のＲＯＭの構成を示すブロック図であり、（ｂ）は、第４実施形態における主制御装置内のＲＡＭの構成を示すブロック図である。
【図１２９】（ａ）は、第４実施形態における第１当たり乱数４テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第４実施形態における特別図柄２乱数４テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１３０】（ａ）は、第４実施形態における第１当たり種別選択４テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第４実施形態における特図１大当たり種別選択４テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第４実施形態における特図２大当たり種別選択４テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１３１】第４実施形態における変動パターン４テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１３２】第４実施形態における通常用変動パターンテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１３３】（ａ）は、第４実施形態における時短Ａ用変動パターンテーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第４実施形態における時短Ｂ用変動パターンテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１３４】第４実施形態における小当たり種別選択４テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１３５】（ａ）は、第４実施形態における音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示すブロック図であり、（ｂ）は、第４実施形態における音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示すブロック図である。
【図１３６】第４実施形態におけるパチンコ機のゲームフローを模式的に示した模式図である。
【図１３７】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理４を示すフローチャートである。
【図１３８】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１３９】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図１４０】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１４１】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技状態更新処理を示すフローチャートである。
【図１４２】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１４３】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１４４】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図１４５】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ変動処理を示すフローチャートである。
【図１４６】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１４７】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１４８】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１４９】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図１５０】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理４を示すフローチャートである。
【図１５１】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理４を示すフローチャートである。
【図１５２】第４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出設定処理４を示すフローチャートである。
【図１５３】第４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される表示用時短回数補正処理を示すフローチャートである。
【図１５４】第１実施形態の変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１５５】（ａ）及び（ｂ）は、各実施形態の演出変形例における第３図柄表示装置で表示される時短状態中の表示態様の一例を示した図である。
【図１５６】（ａ）は、各実施形態の演出変形例における第３図柄表示装置で表示される時短状態中の表示態様の一例を示した図であり。（ｂ）は、演出変形例における演出の流れを説明した図である。
【図１５７】第５実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１５８】（ａ）は、第５実施形態における遊技盤の上方箇所を拡大した正面拡大図である。
【図１５９】（ａ）は、第５実施形態における遊技盤に設けられた電動役物が開放状態であることを示す正面拡大図であり、（ｂ）は、第５実施形態における遊技盤に設けられた電動役物が閉鎖状態であることを示す正面拡大図である。
【図１６０】（ａ）は、第５実施形態において大当たり遊技が開始された場合における第３図柄表示装置で表示される表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５実施形態において大当たり遊技中に表示され得る第３図柄表示装置で表示される表示態様の一例を示した図である。
【図１６１】第５実施形態における時短状態中の時短遊技内容を示した模式図である。
【図１６２】（ａ）は、第５実施形態における変動パターン５テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第５実施形態における時短用同時変動パターンテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１６３】（ａ）は、第５実施形態における音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示すブロック図である。

【図１６４】第５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理５を示すフローチャートである。
【図１６５】第５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理５を示すフローチャートである。
【図１６６】第５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される信号入力処理を示すフローチャートである。
【図１６７】第５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理５を示すフローチャートである。
【図１６８】第５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理５を示すフローチャートである。
【図１６９】第６実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１７０】第６実施形態における遊技盤の部分拡大図である。
【図１７１】第６実施形態における電動役物の開放パターンを模式的に示したタイミングチャートである。
【図１７２】第６実施形態における遊技状態の移行先を示した遷移図である。
【図１７３】第６実施形態における主制御装置内のＲＡＭの構成を示すブロック図である。
【図１７４】（ａ）は、第６実施形態における主制御装置内のＲＯＭに設定された特図１用選択テーブルを模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第６実施形態における主制御装置内のＲＯＭに設定された特図２選択テーブルを模式的に示した模式図である。
【図１７５】第６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理６を示すフローチャートである。
【図１７６】第６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理６を示すフローチャートである。
【図１７７】第６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディング処理６を示すフローチャートである。
【図１７８】第７実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１７９】Ｖ入賞装置の上面図である。
【図１８０】第７実施形態における小当たりの開放パターンを模式的に示した模式図である。
【図１８１】（ａ）及び（ｂ）は、第７実施形態の時短状態において第３図柄表示装置で表示される表示態様の一例を示した図である。
【図１８２】（ａ）は、第７実施形態において、時短状態の間に小当たりに当選した場合の第３図柄表示装置の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７実施形態において、時短状態の終了後に小当たりに当選した場合の第３図柄表示装置の表示態様の一例を示した図である。
【図１８３】（ａ）は、第７実施形態における主制御装置内のＲＯＭの構成を示すブロック図であり、（ｂ）は、第７実施形態における主制御装置内のＲＡＭの構成を示すブロック図である。
【図１８４】（ａ）は、第７実施形態における特別図柄１乱数テーブルの規定内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第７実施形態における特別図柄２乱数テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第７実施形態における第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図１８５】（ａ）は、第７実施形態における第１当たり種別選択テーブルの規定内容を示すブロック図であり、（ｂ）は、第７実施形態における直当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第７実施形態におけるＶ当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図１８６】（ａ）は、第７実施形態における時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第７実施形態における時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。

【図１８７】第７実施形態におけるモードの移行方法を模式的に示した模式図である。
【図１８８】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理７を示すフローチャートである。
【図１８９】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始設定処理７を示すフローチャートである。
【図１９０】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理７を示すフローチャートである。
【図１９１】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理７を示すフローチャートである。
【図１９２】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理７を示すフローチャートである。
【図１９３】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞情報関連処理７を示すフローチャートである。
【図１９４】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理７を示すフローチャートである。
【図１９５】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１９６】第８実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１９７】（ａ）及び（ｂ）は、第８実施形態の時短状態において第３図柄表示装置で表示される表示態様の一例を示した図である。
【図１９８】（ａ）は、第８実施形態の時短状態終了時において第３図柄表示装置で表示される表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第８実施形態における時短状態の終了後に第２特別図柄の保留球で小当たりに当選した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１９９】（ａ）は、第８実施形態の時短状態における最後の変動表示において、変動開始から５秒以内に小当たりに対応する始動入賞を検出した場合における演出態様の経時変化を示した図であり、（ｂ）は、第８実施形態の時短状態における最後の変動表示において、変動開始から５秒以降に小当たりに対応する始動入賞を検出した場合における演出態様の経時変化を示した図である。
【図２００】（ａ）は、第８実施形態における主制御装置内のＲＯＭの構成を示すブロック図であり、（ｂ）は、第８実施形態における特別図柄１乱数テーブルの規定内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第８実施形態における特別図柄２乱数テーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図２０１】（ａ）は、第８実施形態における第１当たり種別選択テーブルの規定内容を示すブロック図であり、（ｂ）は、第８実施形態における特１直当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第８実施形態における特２直当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した模式図であり、（ｄ）は、第８実施形態におけるＶ当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図２０２】（ａ）は、第８実施形態における時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第８実施形態における普図当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図２０３】第８実施形態におけるパチンコ機のモードの移行方法を模式的に示した模式図である。
【図２０４】第８実施形態における音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示すブロック図である。
【図２０５】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理８を示すフローチャートである。
【図２０６】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短回数更新処理８を示すフローチャートである。
【図２０７】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動

処理８を示すフローチャートである。
【図２０８】第８実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理８を示すフローチャートである。
【図２０９】第８実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理８を示すフローチャートである。
【図２１０】第８実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理８を示すフローチャートである。
【図２１１】第８実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞情報関連処理８を示すフローチャートである。
【図２１２】第８実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止コマンド処理を示すフローチャートである。
【図２１３】第８実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短更新処理８を示すフローチャートである。
【図２１４】第８実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出設定処理８を示すフローチャートである。
【図２１５】第９実施形態における振分装置内に設けられている切換弁の切換パターンを模式的に示した模式図である。
【図２１６】第９実施形態における時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図２１７】第９実施形態におけるパチンコ機のモードの移行方法を模式的に示した模式図である。
【図２１８】第９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理９を示すフローチャートである。
【図２１９】第９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理９を示すフローチャートである。
【図２２０】第１０実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２２１】（ａ）は、第１０実施形態において、確変状態が設定されている期待度が高いことを示す表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１０実施形態において、確変状態が設定されている期待度が低いことを示す表示態様の一例を示した図である。
【図２２２】（ａ）は、第１０実施形態における主制御装置内のＲＯＭの構成を示すブロック図であり、（ｂ）は、第１０実施形態における主制御装置内のＲＡＭの構成を示すブロック図である。
【図２２３】（ａ）は、第１０実施形態における第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１０実施形態における第１当たり種別選択テーブルの規定内容を示すブロック図である。
【図２２４】（ａ）は、第１０実施形態における特１当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１０実施形態における特２当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図２２５】（ａ）は、第１０実施形態における変動パターンテーブルの構成を示すブロック図であり、（ｂ）は、第１０実施形態における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図２２６】（ａ）は、第１０実施形態における時短用テーブルの規定内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１０実施形態におけるリミット到達時用テーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図２２７】（ａ）は、第１０実施形態における時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図２２８】第１０実施形態における変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図２２９】第１０実施形態におけるパチンコ機のモードの移行方法を模式的に示した模式図である。

【図２３０】（ａ）は、第１０実施形態における音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示すブロック図であり、（ｂ）は、第１０実施形態における音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示すブロック図である。
【図２３１】第１０実施形態における背面モード抽選テーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図２３２】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理１０を示すフローチャートである。
【図２３３】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理１０を示すフローチャートである。
【図２３４】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２３５】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図２３６】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図２３７】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技状態更新処理を示すフローチャートである。
【図２３８】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。
【図２３９】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図２４０】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２４１】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図２４２】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図２４３】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。
【図２４４】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図２４５】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理１０を示すフローチャートである。
【図２４６】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図２４７】第１０実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理１０を示すフローチャートである。
【図２４８】第１０実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出設定処理１０を示すフローチャートである。
【図２４９】第１０実施形態の変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２５０】（ａ）は、第１０実施形態の変形例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１０実施形態の変形例におけるリミット到達時用テーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図２５１】第１０実施形態の変形例における時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図２５２】第１０実施形態の変形例における変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図２５３】第１１実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２５４】（ａ）及び（ｂ）は、第１１実施形態の時短状態のうち、時短７回目において第３図柄表示装置で表示される表示態様の一例を示した図である。

【図２５５】（ａ）及び（ｂ）は、第１１実施形態の時短状態のうち、時短８回目において第３図柄表示装置で表示される表示態様の一例を示した図である。
【図２５６】第１１実施形態の時短状態のうち、時短１０回目において第３図柄表示装置で表示される表示態様の一例を示した図である。
【図２５７】（ａ）及び（ｂ）は、第１１実施形態の時短状態において特図２保留数を特定数以上獲得した場合に第３図柄表示装置で表示される表示態様の一例を示した図である。
【図２５８】第１１実施形態の時短状態において、特図２保留が無い状態で小当たり当選した場合に第３図柄表示装置で表示される表示態様の一例を示した図である。
【図２５９】（ａ）は、第１１実施形態における特別図柄２乱数テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１１実施形態における時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図２６０】第１１実施形態における通常用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図２６１】第１１実施形態における時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図２６２】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示すブロック図である。
【図２６３】（ａ）～（ｅ）は、第１１実施形態の時短状態における特図２保留球数の獲得期待度変化の流れを模式的に示した図である。
【図２６４】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理１１を示すフローチャートである。
【図２６５】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞情報関連処理１１を示すフローチャートである。
【図２６６】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２入賞処理を示すフローチャートである。
【図２６７】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される終了前期間中設定処理を示すフローチャートである。
【図２６８】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了時処理１１を示すフローチャートである。
【図２６９】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始コマンド処理１１を示すフローチャートである。
【図２７０】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止コマンド処理１１を示すフローチャートである。
【図２７１】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出設定処理１１を示すフローチャートである。
【図２７２】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第１演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２７３】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第２演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２７４】第１２実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２７５】（ａ）は、第１２実施形態におけるチャンスモードへと突入する際の第３図柄表示装置の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２実施形態において部位破壊チャンス演出が実行された場合の表示態様の一例を示した図である。
【図２７６】（ａ）は、第１２実施形態のチャンスモードにおいて、部位破壊チャンスに成功した場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２実施形態のチャンスモードにおいて、回避ターン演出に突入した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図２７７】（ａ）及び（ｂ）は、第１２実施形態の回避ターン演出において第２特別図柄の保留球を獲得する毎に実行される回避率報知演出の表示態様の一例を示した図である。

【図２７８】（ａ）は、第１２実施形態の回避ターン演出において、回避率が報知された後における表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２実施形態のチャンスモードにおいて、攻撃ターン演出が実行されている場合の表示態様の一例を示した図である。
【図２７９】（ａ）は、第１２実施形態における主制御装置内のＲＯＭの構成を示すブロック図であり、（ｂ）は、第１２実施形態における主制御装置内のＲＡＭの構成を示すブロック図である。
【図２８０】（ａ）は、第１２実施形態における第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１２実施形態における第１当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１２実施形態における時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図２８１】第１２実施形態における変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図２８２】第１２実施形態におけるチャンスモード用テーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図２８３】第１２実施形態におけるチャンスモードの間の遊技状態の移行方法を模式的に示した模式図である。
【図２８４】第１２実施形態における連荘モードの間の遊技状態の移行方法を模式的に示した模式図である。
【図２８５】（ａ）は、第１２実施形態における音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示すブロック図であり、（ｂ）は、第１２実施形態における音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示すブロック図である。
【図２８６】第１２実施形態における回避率選択テーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図２８７】第１２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理１２を示すフローチャートである。
【図２８８】第１２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動開始処理１２を示すフローチャートである。
【図２８９】第１２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理１２を示すフローチャートである。
【図２９０】第１２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理１２を示すフローチャートである。
【図２９１】第１２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞情報関連処理１２を示すフローチャートである。
【図２９２】第１２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド処理１２を示すフローチャートである。
【図２９３】第１２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出設定処理１２を示すフローチャートである。
【図２９４】（ａ）は、第１３実施形態において、最終決戦演出が実行された場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１３実施形態において、超最終決戦演出が実行された場合の表示態様の一例を示した図である。
【図２９５】（ａ）及び（ｂ）は、第１３実施形態における確変状態中の表示態様の一例を示した図である。
【図２９６】（ａ）は、第１３実施形態における第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１３実施形態における時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１３実施形態における変動パターンテーブルの構成を示すブロック図である。
【図２９７】（ａ）は、第１３実施形態における通常・潜確用テーブルの規定内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１３実施形態における時短用テーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図２９８】（ａ）は、第１３実施形態における確変用テーブルの規定内容を模式的に示

した模式図であり、（ｂ）は、第１３実施形態における変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図２９９】第１３実施形態における通常モードおよびチャンスモードの間の遊技状態の移行方法を模式的に示した模式図である。
【図３００】第１３実施形態における連荘モードＡの間の遊技状態の移行方法を模式的に示した模式図である。
【図３０１】第１３実施形態における連荘モードＢの間の遊技状態の移行方法を模式的に示した模式図である。
【図３０２】第１３実施形態における音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示すブロック図である。
【図３０３】第１３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理１３を示すフローチャートである。
【図３０４】第１３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理１３を示すフローチャートである。
【図３０５】第１３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理１３を示すフローチャートである。
【図３０６】第１３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞情報関連処理１３を示すフローチャートである。
【図３０７】第１３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止コマンド処理１３を示すフローチャートである。
【図３０８】第１３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出設定処理１３を示すフローチャートである。
【図３０９】（ａ）は、第１４実施形態の潜確状態において第１特別図柄の大当たりに当選した場合に開始される連撃演出の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１４実施形態において連撃演出の実行中に２回目の大当たりに当選した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図３１０】（ａ）は、第１４実施形態における第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１４実施形態における時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１４実施形態における変動パターンテーブルの構成を示すブロック図である。
【図３１１】（ａ）は、第１４実施形態における通常モード用テーブルの規定内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１４実施形態におけるチャンスモード用テーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図３１２】第１４実施形態における変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図３１３】第１４実施形態におけるチャンスモード、および連荘モードの間の遊技状態の移行方法を模式的に示した模式図である。
【図３１４】第１４実施形態における音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示すブロック図である。
【図３１５】第１４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出設定処理１４を示すフローチャートである。
【図３１６】第１５実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３１７】（ａ）は、第１５実施形態における大当たり遊技中に実行されるストックタイム演出中の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１５実施形態における時短状態中の表示態様の一例を示した図である。
【図３１８】（ａ）及び（ｂ）は、第１５実施形態の時短状態における表示態様の一例を示した図である。
【図３１９】第１５実施形態のＶ当たりの前半において第３図柄表示装置で表示される表示態様の一例を示した図である。
【図３２０】第１５実施形態において第１特別図柄の大当たりに当選した場合の開閉扉の

開閉動作の計時変化を模式的に示した模式図である。
【図３２１】第１５実施形態において、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合における遊技の流れを示した図である。
【図３２２】（ａ）は、第１５実施形態における主制御装置内のＲＯＭの構成を示すブロック図であり、（ｂ）は、第１５実施形態における主制御装置内のＲＡＭの構成を示すブロック図である。
【図３２３】（ａ）は、第１５実施形態における特別図柄１乱数テーブルの規定内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１５実施形態における特別図柄２乱数テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１５実施形態における第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図３２４】（ａ）は、第１５実施形態における第１当たり種別選択テーブルの構成を示すブロック図であり、（ｂ）は、第１５実施形態における直当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１５実施形態におけるＶ当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図３２５】（ａ）は、第１５実施形態における変動パターンテーブルの構成を示すブロック図であり、（ｂ）は、第１５実施形態における時短用テーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図３２６】（ａ）は、第１５実施形態における大当たり動作テーブルの規定内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１５実施形態における普図変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図３２７】（ａ）は、第１５実施形態における音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示すブロック図であり、（ｂ）は、第１５実施形態における音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示すブロック図である。
【図３２８】（ａ）は、第１５実施形態における鍵態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図３２９】第１５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理１５を示すフローチャートである。
【図３３０】第１５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理１５を示すフローチャートである。
【図３３１】第１５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理１５を示すフローチャートである。
【図３３２】第１５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理１５を示すフローチャートである。
【図３３３】第１５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理１５を示すフローチャートである。
【図３３４】（ａ）は、第１５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開始処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド終了時処理を示すフローチャートである。
【図３３５】第１５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了時処理１５を示すフローチャートである。
【図３３６】第１６実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３３７】（ａ）及び（ｂ）は、第１６実施形態の時短状態における第３図柄表示装置の表示態様の一例を示した図である。
【図３３８】第１６実施形態の時短状態の間に第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置の表示態様の一例を示した図である。
【図３３９】（ａ）は、第１６実施形態における主制御装置内のＲＯＭの構成を示すブロック図であり、（ｂ）は、第１６実施形態における主制御装置内のＲＡＭの構成を示すブロック図である。
【図３４０】（ａ）は、第１６実施形態における特別図柄２乱数テーブルの規定内容を模

式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１６実施形態における第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１６実施形態における直当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した模式図であり、（ｄ）は、第１６実施形態におけるＶ当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図３４１】第１６実施形態における時短用テーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図３４２】（ａ）は、第１６実施形態における音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示すブロック図であり、（ｂ）は、第１６実施形態における音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示すブロック図である。
【図３４３】第１６実施形態における連チャン期待度更新テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図３４４】第１６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理１６を示すフローチャートである。
【図３４５】第１６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理１６を示すフローチャートである。
【図３４６】第１６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動パターン選択処理１６を示すフローチャートである。
【図３４７】第１６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理１６を示すフローチャートである。
【図３４８】第１６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理１６を示すフローチャートである。
【図３４９】第１６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動パターン選択処理１６を示すフローチャートである。
【図３５０】第１６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理１６を示すフローチャートである。
【図３５１】第１６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ停止処理１６を示すフローチャートである。
【図３５２】第１６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理１６を示すフローチャートである。
【図３５３】第１６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理１６を示すフローチャートである。
【図３５４】第１７実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３５５】（ａ）は、第１７実施形態において遊技状態として時短状態が設定されている状態における球流れを模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１７実施形態において遊技状態として潜確状態が設定されている状態における球流れを模式的に示した模式図である。
【図３５６】（ａ）及び（ｂ）は、第１７実施形態における大当たり遊技のエンディング期間中に表示される表示態様の一例を示した図である。
【図３５７】（ａ）は、第１７実施形態において確変状態（確変Ａ状態）が設定されている状態におけるＲＵＳＨ中画面の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７実施形態において潜確状態が設定されている状態におけるＲＵＳＨ中画面の表示態様の一例を示した図である。
【図３５８】（ａ）は、第１７実施形態におけるスーパーＲＵＳＨ突入画面の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７実施形態におけるスーパーＲＵＳＨ中画面の表示態様の一例を示した図である。
【図３５９】（ａ）は、第１７実施形態におけるＲＵＳＨ中のＲＵＳＨ継続大当たり画面の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７実施形態におけるＲＵＳＨ中のチャレンジモード移行大当たり画面の表示態様の一例を示した図である。
【図３６０】（ａ）は、第１７実施形態におけるチャレンジモード中画面の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７実施形態におけるチャレンジモード延長中画面の

表示態様の一例を示した図である。
【図３６１】（ａ）は、第１７実施形態におけるチャレンジモード終了画面の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７実施形態におけるチャレンジモードからの復活画面の表示態様の一例を示した図である。
【図３６２】（ａ）は、第１７実施形態における裏チャレンジモード中画面の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７実施形態における裏チャレンジモード終了画面の表示態様の一例を示した図である。
【図３６３】第１７実施形態における遊技状態とモード移行の流れを模式的に示した模式図である。
【図３６４】（ａ）は、第１７実施形態における主制御装置内のＲＯＭの構成を示すブロック図であり、（ｂ）は、第１７実施形態における特別図柄１乱数１７テーブルの規定内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１７実施形態における特別図柄２乱数１７テーブルの規定内容を模式的に示した模式図であり、（ｄ）は、第１７実施形態における第２当たり乱数１７テーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図３６５】（ａ）は、第１７実施形態における第１当たり種別選択１７テーブルの規定内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１７実施形態における当たり動作１７テーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図３６６】（ａ）は、第１７実施形態における時短・確変Ｂ用１７テーブルの規定内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１７実施形態における確変Ａ用１７テーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図３６７】（ａ）は、第１７実施形態における潜確用１７テーブルの規定内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１７実施形態におけるリミット用１７テーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図３６８】第１７実施形態における時短付与１７テーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図３６９】第１７実施形態における変動パターンシナリオ１７テーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図３７０】第１７実施形態における主制御装置内のＲＡＭの構成を示すブロック図である。
【図３７１】第１７実施形態における音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示すブロック図である。
【図３７２】第１７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理１７を示すフローチャートである。
【図３７３】第１７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理１７を示すフローチャートである。
【図３７４】第１７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄大当たり判定処理１７を示すフローチャートである。
【図３７５】第１７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動実行中処理１７を示すフローチャートである。
【図３７６】第１７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理１７を示すフローチャートである。
【図３７７】第１７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短更新処理を示すフローチャートである。
【図３７８】第１７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理１７を示すフローチャートである。
【図３７９】第１７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄大当たり判定処理１７を示すフローチャートである。
【図３８０】第１７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理１７を示すフローチャートである。
【図３８１】第１７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制

御処理１７を示すフローチャートである。
【図３８２】第１７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理１７を示すフローチャートである。
【図３８３】第１７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理１７を示すフローチャートである。
【図３８４】第１７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される異常処理１７を示すフローチャートである。
【図３８５】第１７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理１７を示すフローチャートである。
【図３８６】第１７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞情報関連処理１７を示すフローチャートである。
【図３８７】第１７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理１７を示すフローチャートである。
【図３８８】第１７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開始処理１７を示すフローチャートである。
【図３８９】第１７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド数コマンド処理を示すフローチャートである。
【図３９０】第１７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了時処理１７を示すフローチャートである。
【図３９１】第１７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止時処理１７を示すフローチャートである。
【図３９２】第１７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド処理１７を示すフローチャートである。
【図３９３】第１７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出設定処理１７を示すフローチャートである。
【図３９４】第１７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第２演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３９５】第１７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される第３演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３９６】（ａ）は、第１７実施形態の変形例におけるチャレンジモード中画面の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７実施形態の変形例におけるチャレンジモード残期間上乗せ画面の表示態様の一例を示した図である。
【図３９７】（ａ）は、第１７実施形態の変形例における時短・確変Ｂ用１７テーブルの規定内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１７実施形態におけるリミット用１７テーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図３９８】第１７実施形態の盤面変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３９９】第１８実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図４００】（ａ）は、第１８実施形態における潜確大当たりのエンディング期間における表示画面の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１８実施形態における潜確状態の遊技方法として左打ち遊技を選択した場合の潜確状態中の表示画面の表示態様の一例を示した図である。
【図４０１】（ａ）は、第１８実施形態における潜確状態で左打ち遊技中に大当たりに当選した場合の表示画面の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１８実施形態におけるストックＲＵＳＨ中の表示画面の表示態様の一例を示した図である。
【図４０２】第１８実施形態におけるストックＲＵＳＨ中に上乗せ演出が発生した場合の表示画面の表示態様の一例を示した図である。
【図４０３】（ａ）は、第１８実施形態における潜確状態の遊技方法として右打ち遊技を選択した場合の表示画面の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１８実施形態における潜確状態で右打ち遊技中に大当たりに当選した場合の表示画面の表示態様の一例を示した図である。

【図４０４】（ａ）は、第１８実施形態における特別図柄２乱数１８テーブルの規定内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１８実施形態における第１当たり種別選択１８テーブルの規定内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１８実施形態における当たり動作１８テーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図４０５】（ａ）は、第１８実施形態における通常用１８テーブルの規定内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１８実施形態における潜確用１８テーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図４０６】（ａ）は、第１８実施形態における上乗せｐｔ選択テーブルの規定内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１８実施形態における音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示すブロック図である。
【図４０７】第１８実施形態における潜確状態中の遊技内容を模式的に示した模式図である。
【図４０８】第１８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄大当たり判定処理１８を示すフローチャートである。
【図４０９】第１８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄大当たり判定処理１８を示すフローチャートである。
【図４１０】第１８実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理１８を示すフローチャートである。
【図４１１】第１８実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開始時処理１８を示すフローチャートである。
【図４１２】第１８実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される賞球処理１８を示すフローチャートである。
【図４１３】第１８実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出設定処理１８を示すフローチャートである。
【図４１４】第１８実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動回数更新処理を示すフローチャートである。
【図４１５】第１９実施形態の時短状態の間に第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置の表示態様の一例を示した図である。
【図４１６】第１９実施形態における特別図柄２乱数テーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図４１７】第１９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ停止処理１９を示すフローチャートである。
【図４１８】第１９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動破棄処理を示すフローチャートである。
【図４１９】第１９実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理１９を示すフローチャートである。
【図４２０】第２０実施形態における当たり動作２０テーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図４２１】第２０実施形態における音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示すブロック図である。
【図４２２】第２０実施形態における大当たり遊技と大当たり演出との関係性を模式的に示したタイミングチャートである。
【図４２３】第２０実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理２０を示すフローチャートである。
【図４２４】第２０実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了時処理２０を示すフローチャートである。
【図４２５】第２０実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり終了時処理を示すフローチャートである。
【図４２６】第２０実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出設定処理２０を示すフローチャートである。

【図４２７】第１７実施形態の主制御別例における主制御装置内のＲＯＭの構成を示すブロック図であり、（ｂ）は、第１７実施形態の主制御別例における転落抽選テーブルの規定内容を模式的に示した模式図である。
【図４２８】第１７実施形態の主制御別例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄大当たり判定処理１７を示すフローチャートである。
【図４２９】第１７実施形態の主制御別例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄大当たり判定処理１７を示すフローチャートである。
【図４３０】第２１実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図４３１】（ａ）は、第２１実施形態において、普通電動役物が埋没状態に設定されている場合の振分装置付近の拡大正面図であり、（ｂ）は、第２１実施形態において、普通電動役物が突出状態に設定されている場合の振分装置付近の拡大正面図である。
【図４３２】第２１実施形態におけるパチンコ機のゲームフローを模式的に示した模式図である。
【図４３３】（ａ）は、第２１実施形態における第３図柄表示装置で表示される潜確状態における特図１変動中の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２１実施形態における第３図柄表示装置で表示される潜確状態における特図２変動中の表示態様の一例を示した図である。
【図４３４】（ａ）は、第２１実施形態における主制御装置内のＲＯＭの構成を示すブロック図であり、（ｂ）は、第２１実施形態における主制御装置内のＲＡＭの構成を示すブロック図である。
【図４３５】（ａ）は、第２１実施形態における第１当たり乱数テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第２１実施形態における第１当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第２１実施形態における第２当たり乱数テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図４３６】（ａ）は、第２１実施形態における変動パターンテーブルの構成を示すブロック図であり、（ｂ）は、第２１実施形態における通常用テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図４３７】（ａ）は、第２１実施形態における潜確用テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第２１実施形態における時短・確変用テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図４３８】（ａ）は、第２１実施形態における時短付与テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第２１実施形態における普図開放パターンテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図４３９】（ａ）は、第２１実施形態における通常状態の間の普通電動役物の動作態様の経時変化を示した図であり、（ｂ）は、第２１実施形態における潜確状態の間の普通電動役物の動作態様の経時変化を示した図である。
【図４４０】第２１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理２１を示すフローチャートである。
【図４４１】第２１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動開始処理２１を示すフローチャートである。
【図４４２】第２１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理２１を示すフローチャートである。
【図４４３】第２１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理２１を示すフローチャートである。
【図４４４】第２１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディング処理２１を示すフローチャートである。
【図４４５】第２１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞情報関連処理２１を示すフローチャートである。
【図４４６】第２１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出設定処理２１を示すフローチャートである。

【図４４７】第２２実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図４４８】第２２実施形態におけるパチンコ機のゲームフローを模式的に示した模式図である。
【図４４９】（ａ），（ｂ）は、第２２実施形態において通常状態の間に大当たりに当選した場合に実行される大当たり演出の一例を示した図である。
【図４５０】（ａ）は、第２２実施形態における大当たり演出として超人薬を獲得する演出が実行された場合の第３図柄表示装置の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２２実施形態におけるＲＵＳＨ中の第３図柄表示装置の表示態様の一例を示した図である。
【図４５１】（ａ），（ｂ）は、第２２実施形態において潜確状態の間に大当たりに当選した場合に実行される大当たり演出の一例を示した図である。
【図４５２】第２２実施形態において潜確状態の間に大当たりに当選した場合に実行される大当たり演出の一例を示した図である。
【図４５３】（ａ）は、第２２実施形態における主制御装置内のＲＯＭの構成を示すブロック図であり、（ｂ）は、第２２実施形態における第１当たり乱数テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図４５４】（ａ）は、第２２実施形態における第１当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第２２実施形態における第２当たり乱数テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図４５５】（ａ）は、第２２実施形態における潜確用テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第２２実施形態における時短・確変用テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図４５６】第２２実施形態における時短付与テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図４５７】第２２実施形態における主制御装置内のＲＡＭの構成を示すブロック図である。
【図４５８】（ａ）は、第２２実施形態における音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示すブロック図であり、（ｂ）は、第２２実施形態における音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示すブロック図である。
【図４５９】第２２実施形態における当たり演出選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図４６０】第２２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理２２を示すフローチャートである。
【図４６１】第２２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理２２を示すフローチャートである。
【図４６２】第２２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄大当たり判定処理２２を示すフローチャートである。
【図４６３】第２２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短更新処理２２を示すフローチャートである。
【図４６４】第２２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理２２を示すフローチャートである。
【図４６５】第２２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理２２を示すフローチャートである。
【図４６６】第２２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄大当たり判定処理２２を示すフローチャートである。
【図４６７】第２２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理２２を示すフローチャートである。
【図４６８】第２２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理２２を示すフローチャートである。
【図４６９】第２２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大

当たり開始処理２２を示すフローチャートである。
【図４７０】第２３実施形態におけるパチンコ機のゲームフローを模式的に示した模式図である。
【図４７１】（ａ）は、第２３実施形態において確変状態の間に第３図柄表示装置に設定される表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２３実施形態において潜確状態の間に第３図柄表示装置に設定される表示態様の一例を示した図である。
【図４７２】（ａ）は、第２３実施形態における第１当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第２３実施形態における時短付与テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図４７３】（ａ）は、第２３実施形態における変動パターンテーブルの構成を示すブロック図であり、（ｂ）は、第２３実施形態における実質特図１遊技用テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図４７４】第２３実施形態における変動パターンシナリオテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図４７５】第２４実施形態におけるパチンコ機のゲームフローを模式的に示した模式図である。
【図４７６】（ａ），（ｂ）は、第２４実施形態において通常状態、または時短状態Ａで大当たりに当選した場合に実行される大当たり演出の一例を示した図である。
【図４７７】（ａ），（ｂ）は、第２４実施形態において確変状態で大当たりに当選した場合に実行される大当たり演出の一例を示した図である。
【図４７８】（ａ）は、第２４実施形態において確変状態中に通常大当たりに当選した場合に実行される大当たり演出の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２４実施形態において確変リミット回数に到達した場合に実行される大当たり演出の一例を示した図である。
【図４７９】（ａ）は、第２４実施形態における時短状態Ｂの間に第３図柄表示装置に設定される表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２４実施形態における時短状態Ｂの間に大当たりに当選した場合に第３図柄表示装置に設定される表示態様の一例を示した図である。
【図４８０】（ａ）は、第２４実施形態における主制御装置内のＲＯＭの構成を示すブロック図であり、（ｂ）は、第２４実施形態における第１当たり乱数テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第２４実施形態における第１当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図４８１】第２４実施形態における時短付与テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図４８２】第２４実施形態における変動パターンシナリオテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図４８３】第２４実施形態における主制御装置内のＲＡＭの構成を示すブロック図である。
【図４８４】第２４実施形態における音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示すブロック図である。
【図４８５】第２４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理２４を示すフローチャートである。
【図４８６】第２４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開始処理２４を示すフローチャートである。
【図４８７】第２４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了時処理２４を示すフローチャートである。
【図４８８】第２４実施形態の第１の変形例におけるパチンコ機のゲームフローを模式的に示した模式図である。
【図４８９】（ａ）は、第２４実施形態の第１の変形例における時短状態Ｂの間に第３図柄表示装置に設定される表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２４実施形態の第１の変形例における通常状態Ｂの間に第３図柄表示装置に設定される表示態様の一例を

示した図である。
【図４９０】第２４実施形態の第１の変形例における時短付与テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図４９１】第２４実施形態の第１の変形例における変動パターンシナリオテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図４９２】第２４実施形態の第２の変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図４９３】第２４実施形態の第２の変形例におけるパチンコ機のゲームフローを模式的に示した模式図である。
【図４９４】（ａ）は、第２４実施形態の第２の変形例における時短状態Ｂの間に第３図柄表示装置に設定される表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２４実施形態の第２の変形例において時短状態Ｂの間に確変大当たりに当選した場合に第３図柄表示装置に設定される表示態様の一例を示した図である。
【図４９５】（ａ）は、第２４実施形態の第２の変形例における潜確状態の間に第３図柄表示装置に設定される表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２４実施形態の第２の変形例において潜確状態の間に当選した大当たりＣ２４の間に実行される大当たり演出の一例を示した図である。
【図４９６】第２４実施形態の第２の変形例における時短付与テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図４９７】第２４実施形態の第２の変形例における変動パターンシナリオテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図４９８】第２１実施形態の変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図４９９】第２１実施形態の変形例において、普通電動役物が突出状態に設定されている場合の振分装置付近の拡大正面図である。
【図５００】第２１実施形態の変形例におけるパチンコ機のゲームフローを模式的に示した模式図である。
【図５０１】（ａ），（ｂ）は、第２１実施形態の変形例において通常状態から潜確状態へと移行する際に第３図柄表示装置に設定される表示態様の一例を示した図である。
【図５０２】（ａ）は、第２１実施形態の変形例における潜確状態の間に第３図柄表示装置に設定される表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２１実施形態の変形例における潜確状態の間に秘匿状態が設定された場合における第３図柄表示装置の表示態様の一例を示した図である。
【図５０３】（ａ）は、第２１実施形態の変形例において潜確状態が維持されたまま秘匿状態が終了した場合における第３図柄表示装置の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２１実施形態の変形例において秘匿状態の終了後に通常状態へと移行する場合における第３図柄表示装置の表示態様の一例を示した図である。
【図５０４】第２１実施形態の変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞情報関連処理２１Ａを示すフローチャートである。
【図５０５】第２１実施形態の変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される秘匿抽選処理を示すフローチャートである。
【図５０６】第２１実施形態の変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理Ａを示すフローチャートである。
【図５０７】第２１実施形態の変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出設定処理Ａを示すフローチャートである。
【発明を実施するための形態】
【００２１】
以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図１から図８１を参照し、第１実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の一実施形態について説明する。図１は、第１実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図２はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり

、図３はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面視右下領域を拡大した拡大図であり、図４～図７はパチンコ機１０の遊技盤１３に設けられたＶ入賞装置６５０の構造を模式的に示した模式図であり、図８はパチンコ機１０の後面図（背面図）である。

【００２２】

図１に示すように、パチンコ機１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図１参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【００２３】

内枠１２には、多数の釘や球が入球可能な入球口６３，６４，６４０等を有する遊技盤１３（図２参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の正面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図９参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の正面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。尚、遊技盤１３に設けられた多数の入球口の内容については、図２を参照して後述する。

【００２４】

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

【００２５】

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

【００２６】

正面枠１４には、球を貯留する上皿１７が正面側へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図１参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａ（図９参照）へと案内される。また、上皿１７の上面には、枠ボタン２２が設けられている。この枠ボタン２２は、例えば、第３図柄表示装置８１（図２参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。

【００２７】

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

【００２８】

また、右側の電飾部３２下側には、正面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より

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

【００２９】

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

【００３０】

上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の正面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設される。

【００３１】

操作ハンドル５１の内部には、球発射ユニット１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび発射停止スイッチ５１ｂがオフとなっている。

【００３２】

具体的には、９０％～１００％の発射強度で発射された球は必ず可変表示装置ユニット８０の右側の領域を通過し、４０％～５０％の発射強度で発射された球は必ず可変表示装置ユニット８０の左側の領域を通過するように構成され、５０％～６０％の発射強度で発射された球は、殆どが可変表示装置ユニット８０の左側の領域を通過し、一部が可変表示装置ユニット８０の右側の領域を通過する。また、７０％～９０％の発射強度で発射された球は、殆どが可変表示装置ユニット８０の右側の領域を通過し、一部が可変表示装置ユニット８０の左側の領域を通過するように構成されている。

【００３３】

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

【００３４】

図２に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車の他、レール６１，６２、一般入賞口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、第１可変入賞装置６５、Ｖ入賞装置６５０、普通図柄始動口（スルーゲート）６７、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２（図１参照）の裏面側に取り付けられる。ベース板６０は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板６０の後面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、第１可変入賞装置６５、Ｖ入賞装置６５０、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。

【００３５】

遊技盤１３の正面中央部分は、正面枠１４の窓部１４ｃ（図１参照）を通じて内枠１２の正面側から視認することができる。以下に、主に図２を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【００３６】

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

【００３７】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図９参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図２の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図２の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。

【００３８】

遊技領域の正面視右側上部（図２の右側上部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂが配設されている。第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂは、主制御装置１１０（図９参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂは、球が、第１入球口６４へ入賞したか、第２入球口６４０へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第１入球口６４へ入賞した場合には、第１図柄表示装置３７ａが作動し、一方で、球が、第２入球口６４０へ入賞した場合には、第１図柄表示装置３７ｂが作動するように構成されている。

【００３９】

また、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機１０が時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が時短大当たり（大当たり遊技終了後に遊技状態として時短状態が設定される大当たり）に対応した図柄か普通大当たり（大当たり遊技終了後に遊技状態として通常状態が設定される大当たり）に対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥ

Ｄでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。
【００４０】
尚、本パチンコ機１０では、第１入球口６４及び第２入球口６４０へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、大当たり遊技のラウンド数が１５ラウンドで大当たり終了後に時短状態が付与される１５Ｒ時短大当たり（１５Ｒ時短有大当たり）、大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドで大当たり終了後に時短状態が付与される５Ｒ時短大当たり（５Ｒ時短有大当たり）、大当たり遊技のラウンド数が５Ｒで大当たり終了後に時短状態が付与されない５Ｒ通常大当たり（５Ｒ時短無大当たり）が用意されている。
【００４１】
また、大当たり抽選の抽選結果として上述した大当たりでは無い外れと判定された場合の一部において、上述した大当たりよりも遊技者に付与される特典が少ない（例えば、１ラウンドのみＶ入賞装置６５０を開放させる特典）小当たりが用意されている。第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否か（小当たりであるか否か）が示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。
【００４２】
ここで、「１５Ｒ時短大当たり」とは、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に時短状態へ移行する大当たりのことであり、「５Ｒ時短大当たり」とは、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たりの後に時短状態へ移行する大当たりのことである。また、「５Ｒ通常大当たり」は、最大ラウンド数が５ラウンドの大当たりの後に時短状態へと移行せずに通常状態へと移行する大当たりのことである。
【００４３】
つまり、本パチンコ機１０では、特別図柄の大当たりに当選した場合に提供される大当たり遊技として、遊技者に最も多くの特典を付与可能な「１５Ｒ時短大当たり」と、その次に多い特典を付与可能な「５Ｒ時短大当たり」と、大当たり遊技のうち最も遊技者に付与される特典が少ない「５Ｒ通常大当たり」と、のうち、何れかの大当たり遊技が提供されるように構成されている。これにより、特別図柄の抽選において大当たりに当選した場合であっても付与され得る特典が異なる大当たり遊技のうち、最も多くの特典が付与される大当たり遊技が提供されることを期待させながら遊技を行わせることができる。
【００４４】
なお、本実施形態では、大当たり遊技のラウンド数（大当たり遊技中に獲得可能な賞球数）と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の内容と、に応じて遊技者に付与される特典の大小を定義しているが、これに限ること無く、上述した条件以外を用いて遊技者に付与される特典の大小を定義しても良いし、特典に大小を定義付けることなく、異なる特典が付与されるように大当たり遊技の内容を異ならせるだけでも良い。
【００４５】
また、「時短状態」とは、大当たり終了後に遊技者に付与される付加価値（特典）として、大当たり確率は通常状態と同じであるが、第２入球口６４０へ球が入球し易い遊技状態である。この第２入球口６４０へ球が入球し易い状態とするために、本実施形態では、第２図柄の変動時間を通常状態よりも短くし、且つ、第２図柄の抽選結果が当たりの場合に動作させる電動役物６４０ａの動作態様を通常状態よりも第２入球口６４０へ球が入球し易い期間が長くなるように設定している。なお、第２入球口６４０へ球が入球し易い遊技状態を設定するためにそれ以外の構成を用いても良く、上述した設定内容の一部のみを用いても良いし、上述した内容以外にも、第２図柄の当たり確率を通常状態よりも高く設定するように構成しても良い。
【００４６】
さらに、詳細は後述するが、本実施形態では「時短状態」が終了する条件として、第１

特別図柄および第２特別図柄の変動回数（合計変動回数）が第１所定回数（１００回）に到達した場合（第１終了条件）、或いは、特別図柄の抽選において小当たりに当選した回数が第２所定回数（例えば、１回）に到達した場合（第２終了条件）の何れかの終了条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態から通常状態へと移行するように構成している。このように、遊技状態を時短状態から通常状態へと移行させるための終了条件を複数用意し、その複数の終了条件のうち何れかの終了条件が成立した場合に時短状態から通常状態へと移行させることで、時短状態が終了するタイミングを複数設定することが可能となり、遊技者に対して、通常状態よりも遊技者に有利な時短状態がいつまで継続するのかドキドキさせながら遊技を行わせることができる。

【００４７】

さらに、本実施形態では特別図柄の抽選において当選し得る小当たりとして、複数の小当たり種別（例えば、小当たりＡ～小当たりＣ）が用意されており、各小当たり種別に対してそれぞれ第２終了条件が成立する回数が異ならせて設定されている。このように構成することで、時短状態中に当選した小当たり回数だけで時短状態が終了するか否かを予測することが困難となるため、遊技者に対して常に緊張感を持たせて時短遊技を行わせることができる。

【００４８】

また、本実施形態では、小当たり遊技中に開放されるＶ入賞装置６５０内に特定領域を設け、小当たり遊技中に球が特定領域を通過することで（特定領域である特別排出流路６５０ｅ２に設けられたＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知することで）大当たり（所謂、２種当たり）となるように構成されている（図６参照）。加えて、詳細は後述するが、当選した小当たりの小当たり種別に応じて小当たり遊技中に球が特定領域を通過する期待度（Ｖ入賞期待度）が異なるように構成している。そして、各小当たり種別に対して設定される第２終了条件が成立する回数（小当たり回数）を、Ｖ入賞期待度が高い小当たり遊技が実行される小当たり種別の方が少なくなるように構成している。

【００４９】

このように構成することで、時短遊技中において小当たりに当選した場合に２種当たりを獲得するためのＶ入賞期待度と、時短状態が終了するかもしれない不安感とを関連付けることができ、遊技者により意欲的に遊技を行わせることができる。

【００５０】

なお、本実施形態では、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の変動回数に対して、上述した通り第１所定回数（１００回）を終了条件（第１終了条件）として設定しているが、特別図柄の変動回数に対してそれ以外の終了条件を設定しても良く、例えば、第１特別図柄のみの変動回数が第３所定回数（例えば、５０回）となった場合や、第２特別図柄のみの変動回数が第４所定回数（例えば、８０回）となった場合に時短状態の終了条件が成立するように構成しても良い。また、上述した多数の終了条件の一部のみを用いても良いし、それぞれを適宜組み合わせても良い。

【００５１】

遊技領域には、球が入賞することにより１０個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１入球口６４及び第２入球口６４０への球の入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【００５２】

第３図柄表示装置８１は１５インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるもの

であり、表示制御装置１１４（図９参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列が表示される（図１０参照）。各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０（図９参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。

【００５３】

つまり、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて第１図柄が可変表示（変動表示）されている期間（動的表示期間）に対応させて第３図柄表示装置８１にて第３図柄が可変表示（変動表示）され、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて特別図柄の抽選結果を示す表示態様で第１図柄が停止表示されるタイミングに対応させて第３図柄表示装置８１にて第３図柄が特別図柄の抽選結果に応じた表示態様で停止表示される。

【００５４】

即ち、判別条件（第１入球口６４或いは第２入球口６４０への球の入賞）が成立することに基づいて判別手段による判別が実行され（特別図柄の抽選が実行され）、所定の動的表示期間が経過するまで識別情報（第３図柄）が動的表示（変動表示）された後に、判別手段の判別結果（特別図柄の抽選結果）を示した表示態様（図柄の組み合わせ）で、識別情報（第３図柄）が停止表示される。これにより、遊技者は第３図柄表示装置８１に表示される第３図柄を把握することで特別図柄の抽選結果を把握することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【００５５】

なお、第３図柄表示装置８１に停止表示される第３図柄は、特別図柄の抽選結果に応じた表示態様であれば良く、特別図柄の抽選結果の一部（例えば、大当たり或いは外れといった当否判定結果のみ）に対応した表示態様でも良いし、特別図柄の抽選結果の詳細（例えば、当選した大当たりの種別）に対応した表示態様でも良い。また、特別図柄の抽選結果として、３種類の抽選結果（例えば、大当たり、小当たり、外れ）を有する場合には、第３図柄の表示態様として、特別図柄の抽選結果が上述した３種類の抽選結果のうち特定の２種類（例えば、大当たり或いは小当たり）の何れかであることを示す表示態様を用いても良い。

【００５６】

また、本実施形態で用いられる表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良いし、パチンコ機１０に複数の表示装置を設けても良い。

【００５７】

第２図柄表示装置８３は、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる動的表示（変動表示）を行うものである。パチンコ機１０では、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置８３において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置８３において、第２図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。

【００５８】

パチンコ機１０は、第２図柄表示装置８３における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入球口６４０に付随された電動役物６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（突出する）ように構成されている。詳細は後述するが、電動役物６４０ａが作動状態に可変されることにより、球が第２入球口６４０に入球可能となる。

【００５９】

第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常状態である場合よりも、時短状態

である方が短くなるように設定される。これにより、時短状態中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常状態である場合よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入球口６４０の電動役物６４０ａが作動状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、時短状態中を、第２入球口６４０へ球が入賞し易い状態とすることができる。

【００６０】

さらに、本実施形態では時短状態中に第２図柄（普通図柄）の当たりに当選した場合には、通常状態中に第２図柄（普通図柄）の当たりに当選した場合よりも電動役物６４０ａを作動させる期間（電動役物６４０ａを突出させて球が第２入球口６４０に入球し易くする期間）が長くなるように構成している。これにより、時短状態中を第２入球口６４０へ球が入賞し易い状態とすることができる。

【００６１】

なお、時短状態中を第２入球口６４０へ球が入賞し易い状態とするための構成は上述した内容に限られる物では無く、例えば、第２図柄の当たり確率を高める、１回に当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を増やすといった構成を用いても良い。また、電動役物６４０ａの作動パターンを異ならせることにより時短状態を第２入球口６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、１回の当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。

【００６２】

さらに、設定される遊技状態に応じて第２図柄の変動表示にかかる時間を可変させ、且つ、電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を可変させる場合において、第２図柄の変動表示が開始される時点にて設定されている遊技状態に応じて第２図柄の変動表示時間を決定し、第２図柄の変動表示が停止し、当たりを示す第２図柄が表示されたタイミング（第２図柄の当たり遊技、即ち、電動役物６４０ａを作動させるタイミング）において設定されている遊技状態に応じて電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を決定するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、時短状態中に変動が開始された第２図柄が通常状態中に当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、通常状態中に対応する電動役物６４０ａの作動パターンで作動させることができる。よって、設定されている遊技状態と実行される電動役物の作動パターンとをより正確に対応付けることができる。

【００６３】

なお、遊技状態と第２図柄の変動時間および電動役物６４０ａの作動パターンの関係は上述した内容以外を規定しても良く、例えば、第２図柄の変動開始タイミングと、電動役物６４０ａの作動開始タイミングとの何れか一方のタイミングにおいて遊技状態として時短状態が設定されていると判別した場合には、電動役物６４０ａの作動パターンとして遊技者に有利な作動パターン（時短状態中に実行される作動パターン）を設定するように構成しても良い。

【００６４】

普通図柄始動口（スルーゲート）６７は、図２に示したように可変表示装置ユニット８０の下側の領域における右方において遊技盤１３に組み付けられ、遊技盤に発射された球のうち、遊技盤の右方を流下する球の一部（殆ど）が通過可能に構成されている。普通図柄始動口（スルーゲート）６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置８３にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。

【００６５】

なお、本実施形態では、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したことを保留する機能を有していないが、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を球が通過したこと

を保留する機能を有する場合は、例えば、合計で最大４回まで保留され、その保留球数を示すための第２図柄保留表示手段を遊技者が視認可能な箇所（例えば、第３図柄表示装置８１の一部分）に設けると良い。

【００６６】

なお、第２図柄の変動表示は、本実施形態のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ及び第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を球が通過したことを保留する機能を有する場合には、その保留数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、複数（例えば、２つ）であっても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け位置は可変表示装置ユニット８０の右方に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット８０の左方でも良い。また、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにより保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。

【００６７】

可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１入球口６４が配設されている。この第１入球口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図９参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７ａで示される。

【００６８】

図２に示した通り、第１入球口６４は可変表示装置ユニット８０の左側を球が流下するように行われる遊技（所謂、左打ち遊技）の方が、可変表示装置ユニット８０の右側を球が流下するように行われる遊技（所謂、右打ち遊技）よりも球が入球し易くなるように遊技盤１３上に釘が植設されている。よって、第２入球口６４０に球が入球し難い遊技状態（通常状態）が設定されている場合には、第１入球口６４に球を入球させるために左打ち遊技が実行される。

【００６９】

一方、第１入球口６４の正面視右方には、球が入球し得る第２入球口６４０が配設されている。この第２入球口６４０へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図９参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７ｂで示される。

【００７０】

また、第１入球口６４および第２入球口６４０は、それぞれ、球が入賞すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、本実施形態においては、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成してもよい。

【００７１】

加えて、本実施形態では特別図柄の抽選契機（大当たりの抽選契機）となる球を検知するスイッチ（第１入球口スイッチ、第２入球口スイッチ）を入球口内に設けているため、特別図柄の抽選契機を獲得すると共に、賞球を獲得できる構成としているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、球が通過可能な領域（ゲート）を設け、その領域（ゲート）を通過する球を検知するスイッチ（検知手段）が球の通過を検知した場合に、特別図柄

の抽選契機を獲得し得るように構成しても良い。なお、この場合、特別図柄の抽選契機となり得る領域（ゲート）を通過した球の少なくとも一部が入球可能となり、球が入球した場合に所定数（例えば５個）の賞球が払い出される入球口を設けると良い。このように構成することで、特別図柄の抽選契機の獲得回数と、賞球獲得回数とを異ならせることができるため、多様な遊技性を提供することができる。

【００７２】

第２入球口６４０には電動役物６４０ａが付随されている。この電動役物６４０ａは遊技盤１３から手前側（図２の視点で手前側）に突出した突出状態（許容状態）と、遊技盤１３側に待避した待避状態（規制状態）と、に可変可能に構成されており、通常（第２図柄の当たりに当選していない場合）は電動役物６４０ａが待避状態（規制状態）となって、球が第２入球口６４０へ入球し難い状態となっている。一方、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、即ち、第２図柄の抽選において当たりに当選した場合は、電動役物６４０ａが突出状態（許容状態）となり、球が第２入球口６４０へ入球し易い状態となる。

【００７３】

ここで、本実施形態のパチンコ機１０に設けられた第２入球口６４０への球流れについて説明をする。本実施形態では図２に示した通り、遊技盤１３の遊技領域の略中央位置に可変表示装置ユニット８０を配設し、遊技領域を可変表示装置ユニット８０の左方側（左打ち領域）と右方側（右打ち領域）とに区画しており、遊技者が操作ハンドル５１の操作量を調整することで発射された球の行き先を右打ち領域或いは左打ち領域へと打ち分けることが可能に構成している。以下、遊技者が操作ハンドル５１を操作して遊技領域のうち左打ち領域へと球を発射させる遊技を左打ち遊技、右打ち領域へと球を発射させる遊技を右打ち遊技と称す。

【００７４】

本実施形態では、図２に示した通り、第２入球口６４０と、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａ、及び、電動役物６４０ａを動作させるか否かの抽選のトリガとなる普通図柄始動口（スルーゲート）６７が右打ち領域に配設されており、遊技状態として時短状態が設定されている場合には右打ち遊技が行われるように構成している。

【００７５】

左打ち遊技により発射された球が第２入球口６４０に入球することが無いように可変表示装置ユニット８０の下方には釘が植設されており、左打ち遊技中に第２入球口６４０に球が入球することが無いように構成している。このように構成することで、左打ち遊技では第１特別図柄を変動させるために球を第１入球口６４へと入球させる遊技を行わせ、右打ち遊技では第２特別図柄を変動させるために球を第２入球口６４０へと入球させる遊技を行わせることができ、遊技方法に応じて異なる遊技性を適切に提供することができる。

【００７６】

本実施形態のパチンコ機１０では、図２に示した通り、右打ち領域には、その上面が左下方向（図２の正面視で左下方向）に向けて下り傾斜しているＶ入賞装置６５０が配設され、そのＶ入賞装置６５０の上面を流下した球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過し、電動役物６４０ａに向けて流下するように各機構が配設されている。

【００７７】

そして、電動役物６４０ａが待避状態に位置している場合は、待機状態の電動役物６４０ａを通過し可変入賞装置６５に向けて球が流下する。一方、電動役物６４０ａが突出状態に位置している場合は、電動役物６４０ａに到達した球が右下方向（図２の正面視で右下方向）に向けて流下する。そして、電動役物６４０ａの右端まで到達した球は第２入球口６４０へ入球し、電動役物６４０ａの右端に到達するまでに電動役物６４０ａが待避状態へと可変した場合は、電動役物６４０ａの下方に配設された一般入賞口６３に入球するように構成している。

【００７８】

さらに、本パチンコ機１０は上述した電動役物６４０ａ、第２入球口６４０、一般入賞口６３を覆うように透過性のカバー部材６５５を設けている。このカバー部材６５５は入射する光を乱反射させるためのカット加工が表面に施されている。このカバー部材６５５を設けることで、遊技中はパチンコ機１０に設けられた発光手段（ＬＥＤ等）や第３図柄表示装置８１から発せられる様々な光によってカバー部材６５５の内部を遊技者に視認させ難くすることができる。よって、電動役物６４０ａの動作タイミングを図って右打ち遊技を行う行為を抑制することができる。

【００７９】

また、遊技が行われていない状態（遊技機の電源がオフになっている状態）では、カバー部材への入射光が抑えられるため、カバー部材６５５の内部を容易に視認することができ、パチンコ機１０のメンテナンスを容易に行うことができる。なお、このようにカバー部材６５５を用いて内部の視認性を可変させる構成を用いる場合には、上述したように装飾用に発光する発光手段を利用可能に構成することで発光手段を共有することができ、パチンコ機１０を構成する部品点数を削減することができるが、カバー部材６５５の内部を視認困難とするための発光手段を専用に設けても良い。

【００８０】

また、電動役物６４０ａの動作が行われる期間を含む所定期間の間カバー部材６５５の内部を視認困難にすればよく、例えば、電動役物６４０ａの動作が実行されると判別した場合（即ち、普通図柄の抽選により当たりに当選した場合）に、カバー部材６５５の表面に電動役物６４０ａが動作する旨を報知する文字（例えば、「オープン」）が表示されるように発光手段を制御し、その表示された文字により、カバー部材６５５の内部を視認困難にするように構成しても良い。これにより、電動役物６４０ａが動作することを遊技者に把握させるとともに、その詳細な動作タイミングを把握させ難くすることができる。

【００８１】

ここで、図３を参照して、本パチンコ機１０の右打ち領域の構成について説明をする。図３に示した通り、右打ち遊技により発射された球のうち、スルーゲート６７を通過した球は、電動役物６４０ａが配設されている領域に向けて流下する。具体的に説明をすると、電動役物６４０ａは、５０ｍｍの長さを有し、その上面を球が流下可能な板状部材で構成され、右下方向（図３の正面視で右下方向）に向けて下り傾斜となるように遊技盤１３に配設されている。そして、スルーゲート６７を通過した球は電動役物６４０ａの左端から２０ｍｍの範囲に該当する領域ａ（図３参照）に流下する。

【００８２】

領域ａに到達した球は、電動役物６４０ａが待避状態に位置している場合は電動役物６４０ａを通過し可変入賞装置６５に向けて流下する。一方、電動役物６４０ａが突出位置に位置している場合は電動役物６４０ａの上面を右端位置に向けて球が流下する。そして、領域ｂ（電動役物６４０ａの左端から２０ｍｍから４０ｍｍが該当する領域）に球が到達した状態で電動役物６４０ａが待避状態へと可変した場合には、電動役物６４０ａの下方に設けられた一般入賞口６３に向けて球が流下するように構成されている。最後に、領域ｃ（電動役物６４０ａの右端から２０ｍｍが該当する領域）に球が到達すると、その球は第２入球口６４０へ入球するように構成されている。

【００８３】

なお、詳細については図４５を参照して後述するが、本実施形態では、遊技状態において電動役物６４０ａが連続して動作する期間が異なる様に構成されており、遊技状態として通常状態が設定されている状態で電動役物６４０ａが動作する場合には、突出状態に位置する電動役物６４０ａ上を流下する球が領域ｂ（図３参照）に到達するまでに電動役物６４０ａが待避状態へと可変し、時短状態が設定されている状態では、電動役物６４０ａ上を流下する球が領域ｃ（図３参照）に到達するのに十分な期間の間、電動役物６４０ａが突出位置に位置するように構成されている。

【００８４】

具体的には、電動役物６４０ａの動作期間（継続して突出状態に位置される期間）が、

時短状態中は２秒、通常状態中は０．２秒となるように構成している。そして、電動役物６４０ａは図３に示した領域（領域ａから領域ｃまでの範囲）を球が流下するための流下期間が０．２秒よりも長く、且つ２秒よりも短くなるように構成されている（本実施形態では、０．８秒）。このように構成することで、通常状態中に右打ち遊技を行い、普通図柄の当たりに当選し、動作中の電動役物６４０ａの上面を球が流下する状態になった場合であっても、電動役物６４０ａの上面を流下する球が第２入球口６４０に到達するまでに電動役物６４０ａの動作が終了するため、通常状態において第２特別図柄の抽選が実行されることを確実に防止することができる。

【００８５】

また、時短状態中においては、電動役物６４０ａの上面を球が流下し第２入球口６４０へと球が到達する期間（０．４秒）よりも長い期間電動役物６４０ａを動作させるため、誘導状態（突出状態）である電動役物６４０ａの上面を流下した球が第２入球口６４０へ到達し易くし、第２特別図柄の抽選を実行され易くすることができる。

【００８６】

さらに、時短状態中において、例えば、電動役物６４０ａが作動してから１．５秒後に電動役物６４０ａに到達した球は電動役物６４０ａの上面を流下し、領域ｂに到達したタイミングで電動役物６４０ａの作動が終了する（電動役物６４０ａが作動してから２秒経過する）ことになる。このような球は図３に示した通り、電動役物６４０ａの下方に配設された一般入賞口６３に入球し、１０個の球が賞球として払い出される。このように、時短状態中において右打ち遊技をした場合には、電動役物６４０ａの作動タイミングと、電動役物６４０ａへの球の到達タイミングとによって、異なる入球口（第２入球口６４０或いは一般入賞口６３）へと球を誘導することができるように構成することで、遊技者に対して時短状態中に継続して右打ち遊技を行わせることができる。

【００８７】

なお、詳細は後述するが、本パチンコ機１０は第２入球口６４０への球の入球を起因（トリガ）として第２特別図柄（特図２）の抽選が実行されるように構成されているが、第２入球口６４０への球の入球を保留記憶する手段（特図２の抽選を実行する権利を保留記憶する手段）を有していないため、特別図柄の変動が実行されている最中に第２入球口６４０に球が入球したとしても、入球に応じた賞球（５個）が払い出される特典のみが遊技者に付与される。

【００８８】

上述したように、一般入賞口６３への入球に応じた賞球数が１０個で、第２入球口６４０への入球に応じた賞球数が５個となるように構成しているため、第２特別図柄（特図２）の抽選を実行し得る状態であれば、第２入球口６４０へ球が入球するほうが一般入賞口６３に球が入球するよりも遊技者に有利な特典（即ち、特図２の抽選および５個の賞球）を付与することができ、第２特別図柄（特図２）の抽選を実行し得ない状態（特別図柄変動中）であれば、第２入球口６４０よりも一般入賞口６３に球が入球するほうが遊技者に有利な特典（即ち、１０個の賞球）を付与することができるように構成している。

【００８９】

これにより、遊技の状況（特別図柄の変動の有無）に応じて、遊技者が入球を所望する入球口（多くの特典を獲得可能な入球口）が可変させることができるため、時短状態中における右打ち遊技を遊技者に楽しませることができる。また、電動役物６４０ａの一回の動作中に第２入球口６４０と、一般入賞口６３との両方に球を入球させるためには、右打ち遊技を継続して実行する必要があるため遊技の稼働を高めることができる。

【００９０】

尚、本実施形態では時短状態中における電動役物６４０ａの動作期間を電動役物６４０ａの上面を球が流下し第２入球口６４０へと到達する期間（０．８秒）よりも十分に長い期間（２秒）を設定し、電動役物６４０ａが動作した場合に第２入球口６４０へ球を確実に入球させるように構成しているが、それ以外に、例えば、時短状態中における電動役物６４０ａの動作期間を電動役物６４０ａの上面を球が流下し第２入球口６４０へと球が到

達する期間（０．８秒）よりも若干長い期間（例えば、０．９秒）となるように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中においてスルーゲート６７に球を通過させた後、球の打ち出しを止め、電動役物６４０ａが動作したことを確認した後に再度球の打ち出しを開始する行為（所謂、止め打ち）を抑制することができるため、時短状態中において右打ち遊技を継続して行わせ遊技の稼働を向上させることができる。

【００９１】

図２に戻り説明を続ける。図３を参照して上述した通り、右打ち遊技により発射された球は、まずＶ入賞装置６５０に到達する。次に、Ｖ入賞装置６５０の構成について説明をする。Ｖ入賞装置６５０は、球が入賞可能な開放状態と入賞困難な閉鎖状態とに可変可能に構成されているものであり、第２特別図柄の抽選結果が「小当たり」である場合にＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が動作し特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに球が入賞可能な開放状態へと可変するように構成されている。

【００９２】

また、詳細は図２５を参照して後述するが、特別図柄の「大当たり」に当選したうちの一部（大当たり種別が大当たりＤの大当たり）においても、Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を、上述した「小当たり」に当選した場合と同様に動作させるように構成している。これにより、Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が動作した場合に特別図柄の「大当たり」に当選したのか「小当たり」に当選したのかを把握し難くすることができる。

【００９３】

ここで、図３～図７を参照してＶ入賞装置６５０の構成について詳細に説明をする。まず、図３に示した通り、Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを閉鎖している閉鎖状態である場合は、閉鎖状態である開閉扉６５０ｆ１の上面を球が流下可能に構成されており、Ｖ入賞装置６５０が閉鎖状態中にＶ入賞装置６５０に到達した球は、開閉扉６５０ｆ１上を左下側（図３の正面視で左下側）に向けて流下し、スルーゲート６７に向けて流出される。一方、Ｖ入賞装置６５０が開放状態（即ち、小当たり遊技中）である場合は、球がＶ入賞装置６５０内へと入賞する。

【００９４】

本実施形態では、小当たり遊技中におけるＶ入賞装置６５０の開放期間が０．１秒×１２回となるように構成されており（図２５参照）、Ｖ入賞装置６５０が開放するタイミングにおいて開閉扉６５０ｆ１上を流下している球が、Ｖ入賞装置６５０へと入賞する。Ｖ入賞装置６５０に入賞した球は、第１規制部材６５１或いは第２規制部材６５２上を流下しながら検出口６５０ａ１（図６（ａ）参照）に向けて整列して流下するように構成されている。このように構成することで、開閉扉６５０ｆ１上を流下している球が開閉扉６５０ｆ１のどの位置からＶ入賞装置６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞したとしても、円滑に球を流下させることができる。

【００９５】

なお、本実施形態ではＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が継続して開放される期間を０．１秒に設定しているが、開閉扉６５０ｆ１の開放期間中に開閉扉６５０ｆ１上を流下している球がＶ入賞装置６５０へと入賞可能な期間であればその他の期間を設定しても良い。また、本実施形態では１回の小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を開放する回数を１２回としているが、それ以外の回数を設定しても良い。

【００９６】

詳細は後述するが、本実施形態では小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を１回開放させてから次に開放させるまでの期間（開放間インターバル期間）として、小当たり遊技中の５回目と１０回目の開放動作後には５秒が設定され、それ以外のタイミングでは０．５秒が設定されている。これは、小当たり遊技が行われている期間中にＶ入賞装置６５０へ球を入賞させ易くさせるためのものである。具体的には、小当たり遊技中において５回目の開放動作が終了した時点でＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知していないと判別した場合には、５回目の開放動作終了後の開放間インターバル期間中に、遊技者に右打ち遊技を強調して促す遊技案内表示を第３図柄表示装置８１に表示するように

構成している。
【００９７】
そして、第３図柄表示装置８１に表示された遊技案内表示を把握することで右打ち遊技を開始した場合にも、Ｖ入賞装置６５０へ球を入球させることができるように、開放間インターバル期間を通常よりも長く設定している。また、小当たり遊技中の１０回目の開放動作が終了した時点でＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知していないと判別した場合にも同様の制御処理が実行される。
【００９８】
このように構成することで、小当たり遊技中に適切な遊技をしていない遊技者（右打ち遊技をしていない遊技者）に対しても適切な遊技を実行させ易くすることができる。このように、複数回の開放動作が実行される特定遊技（小当たり遊技）中において、一部の開放間インターバル期間を他よりも長く設定し、適正な遊技を行っていないと判別した場合に、適正な遊技内容を促すための遊技案内表示を表示可能とすることで、誤った遊技を行っている遊技者に対して、安心して遊技を行わせることができる。
【００９９】
本実施形態では、小当たり遊技中の５回目と１０回目の開放動作後に他よりも長い特別開放間インターバル期間を設定している。このように１回の小当たり遊技中に遊技者に遊技案内表示を表示させるタイミングを複数回設けることで、遊技者に適切な遊技をより行わせ易くすることができる。なお、遊技案内表示を表示させるタイミングを複数回設ける場合では少なくとも２回目移行の報知タイミングを、正常に遊技を行っている遊技者が到達し得ないタイミングに設定するとよい。即ち、詳細は後述するが、本実施形態では小当たり遊技中に継続して右打ち遊技を行うことにより、Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１の１回の開放動作において少なくとも１個の球が入球し得るように構成されているため、正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っていれば、１０回目の開放動作中に小当たり遊技の終了条件となる入賞個数（１０個）に到達し、小当たり遊技が終了されることになる。
【０１００】
つまり、小当たり遊技中の開放動作１０回目以降に実行される開放間インターバル期間は正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っている場合には到達し得ないタイミングとなる。よって、このタイミングを利用して遊技案内表示を表示させるタイミングを設定することで、正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っている遊技者に対して無用に長い特別開放間インターバル期間が実行されることが無くなり、小当たり遊技を円滑に実行することができる。
【０１０１】
なお、本実施形態のように１回目の特別開放間インターバル期間を、正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っても到達するタイミング（５回目の開放動作終了後）に設定する場合は、１回目の特別開放間インターバル期間が開始されるタイミング（５回目の開放動作終了タイミング）、或いは、１回目の特別開放間インターバル期間が開始されてから所定期間経過したタイミング（５回目の開放動作中に入球した球がＶ入賞装置６５０から排出されるまでに要する期間を経過したタイミング）においてＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知しているかを判別し、Ｖスイッチ６５０ｅ３が球を検知していると判別した場合は、１回目の特別開放間インターバル期間中にその旨を報知する報知演出を表示し、Ｖスイッチ６５０ｅ３が球を検知していないと判別した場合は、上述したように遊技案内表示を表示するように構成すると良い。これにより、小当たり遊技中に設定した特別開放間インターバル期間を遊技内容に応じて有効に用いることができる。
【０１０２】
さらに、２回目の特別開放間インターバル期間においては、既にＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知している場合にも遊技案内表示を表示するように構成すると良い。これにより、小当たり遊技中に所定個数（１０個）の球をＶ入賞装置６５０へ入賞させることなく小当たり遊技が終了してしまう事態が発生することを抑制することができる。

【０１０３】
次に、図４を参照してＶ入賞装置６５０の構造について詳細に説明をする。図４は、このＶ入賞装置６５０の分解斜視図である。Ｖ入賞装置６５０は、図４に示すように、遊技盤１３の前面側に突出して配置される開口部形成部材６５０ｂ、その開口部形成部材６５０ｂの背面側に組み合わされて、Ｖ入賞装置６５０を遊技盤１３にビス留めするためのベース部材６５０ｃと、そのベース部材６５０ｃの背面側に配置されてベース部材６５０ｃの背面側よりパチンコ機１０の前面側に対してＬＥＤを点灯させるためのＬＥＤが複数配置されたＬＥＤ基板６５０ｄと、そのＬＥＤ基板６５０ｄをベース部材６５０ｃと狭持する裏カバー体６５０ｅと、開口部形成部材６５０ｂに形成されている特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを開閉するための開閉扉６５０ｆ１を有した開閉ユニット６５０ｆと、裏カバー体６５０ｅの背面側に組み合わされて流路を形成する流路カバー体６５０ｇと、裏カバー体６５０ｅと流路カバー体６５０ｇとで形成された流路に突出して遊技球の流路を切り替える切替部材６５０ｈと、その切替部材６５０ｈと係止されるリンク部材６５０ｉと、流路カバー体６５０ｇの背面側に配置される背面カバー体６５０ｊと、その背面カバー体６５０ｊの背面側に固定されて、リンク部材６５０ｉを作動させる流路ソレノイド６５０ｋと、その流路ソレノイド６５０ｋを背面側から覆って背面カバー体６５０ｊにビスにより固定するための固定用カバー体６５０ｍとで構成されている。

【０１０４】
図５は、Ｖ入賞装置６５０の断面図である。図５（ｃ）はＶ入賞装置６５０の上面図であり、図５（ｂ）は、Ｖ入賞装置６５０のＬｂ－Ｌｂ断面図である。図５（ｂ）に示すように、Ｖ入賞装置６５０には、遊技球が入球可能な開口部である特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが形成されている。特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａは、パチンコ機１０の上方を略長方形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図５（ｂ）の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁気センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１で構成された検出口６５０ａ１が配置されている。この検出口６５０ａ１を通過した遊技球は、図５（ａ）で示す裏カバー体６５０ｅの背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。

【０１０５】
なお、図５（ｂ）に示すように特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａの開口は、遊技盤１３側より出没可能なシャッター機構で構成された開閉扉６５０ｆ１により遊技球が入球可能な開放状態と入球不可能（入球困難）な閉鎖状態とに可変される。閉鎖状態では、開口が完全に開閉扉６５０ｆ１によって覆われ、開閉扉の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉６５０ｆ１は、ベース部材６５０ｃの内側（遊技盤１３の内部）に退避されることにより特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａ内から退避されるように構成されている。

【０１０６】
このように構成することで、時短遊技中と、大当たり遊技中と、小当たり遊技中とを継続して右打ち遊技させることができるため、遊技状態に応じて遊技方法を変更させる手間を軽減することができる。従って、より楽に遊技を行うことができる。

【０１０７】
また、開閉扉６５０ｆ１の開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面をＶ入賞装置６５０の開口として構成できるので、遊技球を効率よく特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａ内に入賞させることができる。よって、小当たり遊技に要する時間を短くすることができ、遊技の効率化をはかることができる。

【０１０８】
図５（ａ）は、図５（ｂ）に示すＬａ－Ｌａ断面図である。図５（ａ）に示すように検出口６５０ａ１を有する磁気センサ６５０ｃ１は、裏カバー体６５０ｅの振り分け流路側へと検出口６５０ａ１が傾くようにベース部材６５０ｃに固定されている。

【０１０９】
次に、図６を参照して、裏カバー体６５０ｅの振り分け流路に誘導された遊技球が後述

する通常排出流路６５０ｅ１と特別排出流路６５０ｅ２とに振り分けられる構成について説明する。

【０１１０】

図６（ａ）は、遊技球が特別排出流路６５０ｅ２に振り分けられるように切替部材６５０ｈが作動された状態を示す裏カバー体６５０ｅの背面図である。図６（ａ）に示すように、切替部材６５０ｈは、リンク部材６５０ｉの突部が挿入される係止穴６５０ｈ１と遊技球を誘導する誘導片６５０ｈ２とを有しており、流路カバー体６５０ｇに背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体６５０ｇには、この誘導片６５０ｈ２を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体６５０ｇの背面側より振り分け流路内に誘導片６５０ｈを回動可能に配置することが可能に構成されている。

【０１１１】

図６（ａ）に示すように、検出口６５０ａ１より振り分け流路内に誘導された遊技球は、左斜め下方に配置された誘導片６５０ｈ２の上面に誘導されて特別排出流路６５０ｅ２に誘導される。特別排出流路６５０ｅ２を通過した遊技球は特別排出流路６５０ｅ２に設けられた遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成されたＶスイッチ６５０ｅ３により検出されてアウト球としてパチンコ機１０外へ排出される。

【０１１２】

ここで、詳細については後述するが、本実施形態におけるパチンコ機１０では、小当たり遊技中に上記したＶスイッチ６５０ｅ３を遊技球が通過することにより、小当たり遊技後に大当たり遊技が設定される。即ち、Ｖスイッチ６５０ｅ３は、大当たり遊技を開始させるためのトリガとして構成されている。また、切替部材６５０ｈは、小当たり中にＶ入賞装置６５０に入賞した球がＶスイッチ６５０ｅ３を通過可能な流路（特別排出流路６５０ｅ２）、或いはＶスイッチ６５０ｅ３を通過不可能（困難）な流路（通常排出流路６５０ｅ１）の何れかを連通させるためのものであって、流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定することでＶ入賞装置６５０に入賞した球が特別排出流路６５０ｅ２を流下するように流路を切り替える（図６（ｂ）参照）ように構成している。

【０１１３】

本実施形態で用いられるパチンコ機１０は、通常に遊技を行っている間は流路ソレノイド６５０ｋがオフに設定されており、Ｖ入賞装置６５０に入賞した球が通常排出流路６５０ｅ１を流下するように構成している。そして、小当たりに当選した場合に、図２５を参照して後述する開放シナリオテーブル２０２ｇに規定されている内容に従って流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定し、Ｖ入賞装置６５０に入賞した球が特別排出流路６５０ｅ２を流下可能となるように構成している。このように、流路ソレノイド６５０ｋをオフに設定している場合に、パチンコ機１０において長期間維持される状態、即ち、Ｖ入賞装置６５０に入賞した球が通常排出流路６５０ｅ１を流下するように切替部材６５０ｈを維持する状態（図６（ａ）参照）を提供するように構成することで、パチンコ機１０の使用電力を抑えることが出来る。

【０１１４】

このように、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０に入賞した遊技球の流下ルートにより小当たり遊技後に設定される遊技状態が可変されるので、小当たり遊技中にも遊技者の興趣を向上させることができる。なお、Ｖ入賞装置６５０の開口（特定入賞口）から特別排出流路６５０ｅ２の入り口（切替部材６５０ｈの誘導片６５０ｈ２により閉鎖される開口面）を通過するのに必要な時間は、最短でも１秒で構成されている。このように構成することで、小当たりに当選していないにも関わらず開閉扉６５０ｆ１が開放されたことを検知してから切替部材６５０ｈにより球の流下ルートを切り替えたとしても、確実に球が特別排出流路６５０ｅ２を流下する事態を抑制することができる。

【０１１５】

また、通常排出流路６５０ｅ１の端部には球の通過を検出可能な磁気センサで構成された排出確認スイッチ６５０ｅ４が設けられている。これにより、Ｖ入賞装置６５０内に入球した遊技球が全て排出されたかを排出確認スイッチ６５０ｅ４とＶスイッチ６５０ｅ３

との合計により判別できる。なお、小当たり遊技の終了タイミング（小当たり遊技の終了条件（Ｖ入賞装置６５０に所定数（１０個）の入賞があった場合、或いは、Ｖ入賞装置６５０の開放シナリオが終了した場合）が成立した後に実行される小当たりエンディング期間を経過したタイミング）において、Ｖ入賞装置６５０内に入球した遊技球が全て排出されていない場合には、Ｖ入賞装置６５０内部の異常と判別し、外部に異常を報知したり、大当たり遊技や通常遊技が開始されないように遊技を停止させたりするように構成すると良い。これにより、パチンコ機１０の一部において異常が発生している状態で遊技が進行してしまい２次的な異常が発生してしまうことを抑制することができる。

【０１１６】

このように、Ｖ入賞装置６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞した遊技球が磁気センサ６５０ｃ１により検出され、それに基づいて、遊技者に特典として賞球（本実施形態では１球入賞に対して１０個の賞球）を払い出すことができる。また、その検出された後の遊技球を利用して、Ｖスイッチ６５０ｅ３に通過するか否かを振り分け可能に構成することで、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されるか否かを振り分けることができる。よって、大当たり遊技を付与するための専用の入賞口（特定領域）をＶ入賞装置６５０とは別に設ける必要がなく、遊技盤１３のスペースを有効に利用することができる。

【０１１７】

さらに、本実施形態では、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別（小当たりＡ～小当たりＣ）に応じて、流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定する期間やタイミングが異なる小当たり遊技が実行されるように構成している。このように構成することで、小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技の内容によって、その小当たり遊技中に球がＶスイッチ６５０ｅ３を通過する期待度（Ｖ入賞期待度）を異ならせることができる。よって、遊技者は小当たりに当選することだけではなく、Ｖ入賞期待度が高い小当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【０１１８】

次に、図７を参照して、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａを開閉する開閉扉６５０ｆ１の球流下面の構造について説明をする。図７（ａ）は、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａを開閉扉６５０ｆ１が閉鎖している状態を平面視した模式図である。本実施形態の開閉扉６５０ｆ１は、図７（ａ）に示した通り、Ｖ入賞装置６５０の上面に到達した球は、Ｖ入賞装置６５０上面の傾斜（図２参照）に沿って、Ｖ入賞装置６５０の右側上面６５０ｙ１から開閉扉６５０ｆ１の上面を介して左側上面６５０ｙ２を流下し、可変入賞装置６５に向けて流出するように構成されている。

【０１１９】

そして、開閉扉６５０ｆ１の上面には、球の流下を遅延させるための遅延部材として第１遅延部材６５０ｆａ、第２遅延部材６５０ｆｂ、第３遅延部材６５０ｆｃが設けられており、球が開閉扉６５０ｆ１上面を流下する流下期間が０．６秒となるように構成している。この流下期間（０．６秒）は、Ｖ入賞装置６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが小当たり遊技によって複数回開放される際の間隔（閉鎖期間（０．５秒））よりも長くなるように構成されている。このように構成することで、開閉扉６５０ｆ１上を流下している球が、小当たり遊技により特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが開放された場合に確実に入賞するように構成している。

【０１２０】

図７（ａ）に示した状態で、小当たり遊技が実行され、開閉扉６５０ｆ１が開放状態に可変すると、図７（ｂ）に示した状態へと移行する。図７（ｂ）は、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａが開放している状態を平面視した模式図である。図７（ｂ）に示した通り、開閉扉６５０ｆ１は開放状態になると、遊技盤１３の内部に待避するように可動し、右側上面６５０ｙ１を流下した球が特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞可能となるように特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが開放状態となる。また、開閉扉６５０ｆ１上を流下中の球も、開閉扉６５０ｆ１が待避位置に位置することで、特定入賞口（Ｖ入賞口）６

５０ａへ入賞する。
【０１２１】
　また、Ｖ入賞装置６５０には、開閉扉６５０ｆ１上を流下していた球がどの位置から特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞したとしても、入賞後の球流れを円滑にするための第１規制部材６５１と、第２規制部材６５２が設けられており（図２参照）、開閉扉６５０ｆ１上面上流側で特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞した球は第１規制部材６５１、第２規制部材６５２を介して一列に整列させてから、球１個分の通路幅である検出口６５０ａ１に向けて流下するように構成されている。このように第１規制部材６５１、第２規制部材６５２を設けることで、第１規制部材の下方位置に検出口６５０ａ１を設けたとしても、開閉扉６５０ｆ１から勢いよく入賞した球が直接検出口６５０ａ１に衝突することを防止することができるため、検出口６５０ａ１に設けられた球検知スイッチ６５０ｃ１が故障することを抑制することができる。加えて、球１個分の通路幅の検出口６５０ａ１を球が通過するまでに球を整列させるための流路（第１規制部材６５１、第２規制部材６５２上を流下する流路）を確保することができるため、Ｖ入賞装置６５０内で球詰まりが発生し、遊技に支障を来す事態が発生することを抑制することができる。
【０１２２】
　以上、説明をしたように、本実施形態では判別手段の判別結果（特別図柄の抽選の結果）が所定の判別結果（小当たり）である場合に付与される特典遊技（小当たり遊技）において作動する可変部材（開閉扉６５０ｆ１）の開放間インターバル期間（０．５秒）よりも、その可変部材（開閉扉６５０ｆ１）上を球が流下するのに要する流下期間（０．６秒）が長くなるように構成しているため、小当たり遊技中の開放間インターバル（開閉扉６５０ｆ１が閉鎖状態のタイミング）中に可変部材上を流下する球を確実に次の開放タイミングでＶ入賞装置６５０へ入賞させることができる。
【０１２３】
　また、可変部材上を流下中の球のみを小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０へ入賞させるだけでも小当たり遊技中に所定個数（１０個）を入賞させることができるように、１回の小当たり遊技における開放動作回数（１２回）を、小当たり遊技の終了条件入賞個数（１０個）よりも多く設定しているため、１回の開放期間（０．１秒）を短く設定したとしても、充分の入賞個数を確保することができる。加えて、１回の開放期間を長く設定しまうことにより、小当たり遊技中に過剰な個数の球をＶ入賞装置６５０へ入賞させてしまうという事態が発生することを抑制することができる。
【０１２４】
　図８に示すように、パチンコ機１０の後面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。
【０１２５】
　裏パックユニット９４は、保護カバー部を形成する裏パック９２と払出ユニット９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。
【０１２６】
　なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収

納される。
【０１２７】
　また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。
【０１２８】
　払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図９参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。
【０１２９】
　また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ１２２が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図９参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ１２２は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。
【０１３０】
　次に、図９を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図９は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。
【０１３１】
　主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置１１０では、ＭＰＵ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ及び第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。
【０１３２】
　なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。
【０１３３】
　ＲＡＭ２０３は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後にお

いても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【０１３４】

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

【０１３５】

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

【０１３６】

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

【０１３７】

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

【０１３８】

払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図４９参照）が即座に実行される。

【０１３９】

払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置１

１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。
【０１４０】
発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。
【０１４１】
音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置１１４で行われる第３図柄表示装置８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。
【０１４２】
音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、その他装置２２８、第１枠ボタン２２、第２枠ボタン２３などがそれぞれ接続されている。その他装置２２８には、パチンコ機１０に設けられる演出用の駆動役物を動作させるための各種駆動モータが含まれる。
【０１４３】
音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置１１４へ通知する。また、音声ランプ制御装置１１３は、第１枠ボタン２２、第２枠ボタン２３（以下、第１枠ボタン２２および第２枠ボタン２３の両方を示す場合は枠ボタン２２と称す。）からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた後面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた後面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、後面画像とは、第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の後面側に表示される画像のことである。表示制御装置１１４は、この音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置８１に各種の画像を表示する。
【０１４４】
なお、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合に、図示しない演出用の役物を駆動させるためにその他装置２２８へ役物駆動コマンドを送信したり、枠ボタン２２への操作内容に対応した音声を音声出力装置２２６に出力させるための音声出力コマンドを設定したり、枠ボタン２２への操作内容に対応した発光態様でランプ表示装置２２７を発光させるためのランプ出力コマンドを設定したりするように構成しても良い。
【０１４５】
また、音声ランプ制御装置１１３は、表示制御装置１１４から第３図柄表示装置８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置１１３では、

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

【０１４６】

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

【０１４７】

電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２と、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図８参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路２５３とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【０１４８】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理（図４９）を正常に実行し完了することができる。

【０１４９】

ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図８参照）が押下された場合に、主制御装置１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置１１０は、パチンコ機１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置１１１に対して送信する。

【０１５０】

次に、本実施形態における第３図柄表示装置８１の表示内容について図１０～図１７を参照して説明する。図１０（ａ）および（ｂ）は本実施形態における第３図柄表示装置８１の表示内容を模式的に示した模式図である。第３図柄表示装置８１は、１５インチサイズの液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列が表示される。図１０（ａ）に示した通り、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される第３図柄（特別図柄１または特別図柄２）は、「０」から「９」の数字を模した１０種類の主図柄によりそれぞれ構成されている。また、本実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御

装置１１０による抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う（例えば「７７７」）変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。つまり、第３図柄は、主制御装置１１０による特別図柄の抽選結果を示すための図柄として第３図柄表示装置８１に表示されるものである。

【０１５１】

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

【０１５２】

また、主表示領域Ｄｍには、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄が有効ライン上に大当たり図柄の組合せ（本第１実施形態では、同一の主図柄の組合せ）で揃って停止されれば、大当たりとして大当たり動画が表示される。

【０１５３】

なお、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動表示の態様は、上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。また、第３図柄表示装置８１にて変動表示される図柄は上記に限られることはなく、例えば図形やキャラクタ等の画像と数字とを組み合わせた図柄を第３図柄として構成してもよい。さらに、第３図柄が変動表示される領域を可変させる構成にしてもよく、例えば、第３図柄表示装置８１の表示画面上で特定の演出が実行される場合は、第３図柄の変動表示領域を小さくしたり、変動表示領域を遊技者が視認し難い位置（例えば、表示画面の隅部）へと移動させたりすることで、第３図柄が変動しているか否かを遊技者が分かり難くするようにしてもよい。また、特別図柄が変動している期間中に、第３図柄の変動を一旦停止（仮停止）させ、再度変動させるように構成してもよい。

【０１５４】

さらに、本実施形態では、第１特別図柄の変動に対応した第３図柄の表示態様と、第２特別図柄の変動に対応した第３図柄の表示態様とが同一（遊技者が識別困難な程度の相違も含む）となるように構成しているが、変動している特別図柄の種別に対応するように第３図柄の表示態様や表示領域を異ならせても良い。

【０１５５】

次に、第３図柄表示装置８１に実際に表示される内容について図１０（ｂ）を参照して説明をする。図１０（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおける正面視左上には、小表示領域Ｄｍ２が形成されている。この小表示領域Ｄｍ２は、遊技者に対して球を発射させる方向（遊技方向）を案内するための案内表示態様が表示される（図１１（ａ）参照）。つまり、本実施形態では、小表示領域Ｄｍ２を案内表示領域として用いている。このように構成することで、遊技者は案内表示領域に表示されている案内表示態様を視認するだけで、遊技盤１３のどの領域に向けて球を発射すれば良いのかを容易に把握することができるため、遊技者に分かり易い遊技機を提供することができる。

【０１５６】

なお、詳細な説明は省略するが、本パチンコ機１０では、小表示領域Ｄｍ２に表示される案内表示態様が可変する場合に、音声出力装置２２６を用いた音声案内と、ランプ表示装置２２７を用いた発光案内とが実行されるように構成されている。ここで、音声出力装置２２６を用いた音声案内としては「右打ち」を示す音声のように小表示領域Ｄｍ２に表示される表示内容を示す音声が出力される。

【０１５７】

また、ランプ表示装置２２７を用いた発光案内としては、例えば、「右打ち」を案内する場合には、発光手段として用いられる複数のＬＥＤ（図示せず）を左側から右側へと順に点灯させるように発光制御する。このように構成することで遊技盤１３に設けられた発光手段の点灯パターンを視認することで遊技盤１３のどの領域に向けて球を発射すれば良

いのかを容易に把握することができる。加えて、遊技者に対して球を発射させる方向（遊技方向）が切り替わったことを第３図柄表示装置８１の表示内容だけではなく、音声案内と発光案内とで遊技者に報知することができるため、遊技方向が切り替わったことを遊技者に即座に気付かせることができる。

【０１５８】

主表示領域Ｄｍにおける正面視右上には、小表示領域Ｄｍ１が形成されている。この小表示領域Ｄｍ１は、第３図柄の変動表示を簡易的に表示させることが可能に構成されている。ここで、小表示領域Ｄｍ１において変動表示を実行する場合とは、例えば、主表示領域Ｄｍにおいて、所定のキャラクタがアクションを行う演出や、枠ボタン２２の押下を促す演出等の表示演出を実行している場合である。表示演出の実行中は、より大きな主表示領域Ｄｍで演出を表示させることによって、より分かり易い演出を提供することができる。また、表示演出の実行中に、第３図柄の変動表示を小表示領域Ｄｍ１に簡易的に表示させておくことで、第３図柄の変動表示が継続していることを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【０１５９】

なお、詳細は後述するが小表示領域Ｄｍ１は、第１特別図柄の変動表示に対応した第３図柄が表示される特図１変動表示領域Ｄｍ１ａと、第２特別図柄の変動表示に対応した第３図柄が表示される特図２変動表示領域Ｄｍ１ｂとから形成されている（図１１（ａ）参照）。これにより、主表示領域Ｄｍで表示演出が実行されている場合であっても、何れの特別図柄に対応した第３図柄が変動しているのかを遊技者に対して容易に把握させることができる。なお、本パチンコ機１０では、特図１変動表示領域Ｄｍ１ａと、特図２変動表示領域Ｄｍ１ｂと、それぞれ形成する構成を用いているが、これに限ることなく、小表示領域Ｄｍ１に１つの変動表示領域を設け、第１特別図柄と第２特別図柄のうち変動表示中の特別図柄のみを表示するように構成しても良い。

【０１６０】

主表示領域Ｄｍにおける正面視右下には小表示領域Ｄｍ３が形成されている。詳細は後述するが、この小表示領域Ｄｍ３は、パチンコ機１０の遊技状態が特定の遊技状態（時短状態）である場合に、その時短状態が終了するか否かを示唆するための状況（状態）表示態様Ｄｍ３ａ（図１１（ａ）参照）が表示される領域である。これにより小表示領域Ｄｍ３に表示される状況（状態）表示態様Ｄｍ３ａによって、時短状態が終了するタイミングを予測させながら遊技者に遊技を行わせることができる。

【０１６１】

さらに、主表示領域Ｄｍの下方には、副表示領域Ｄｓが形成される。この副表示領域Ｄｓには、図１０（ｂ）に示すように、黒色の円形からなる保留図柄が表示される。上述した通り、第１図柄表示装置３７において変動表示が行われている間に球が第１入球口６４へ入球すると、その入球回数は最大４回まで保留される。副表示領域Ｄｓに対して表示される保留図柄は、保留された入球回数と同一の個数が表示される。本第１実施形態では、第１特別図柄の保留球数の最大値が４個で、第２特別図柄は保留球を確保することが出来ないように設定されているので、副表示領域Ｄｓには、第１特別図柄に対応する保留図柄が最大４個表示される。

【０１６２】

なお、本実施形態では、保留球数に対応させて保留図柄の表示態様を可変させていたが、保留球数を表示する方法はこれに限られるものではない。例えば、保留球数を数字で表示させる構成としても良い。また、保留球数の増減に対応してキャラクタの態様を可変させることで視覚的に保留球数の大小を遊技者に報知するように構成しても良い。

【０１６３】

さらに、本実施形態では、その他に、遊技者に対して遊技結果（各図柄の抽選結果）を示唆するための遊技結果示唆態様や、主表示領域Ｄｍにて実行されている演出表示の内容を説明するための演出説明態様や、枠ボタン２２を操作するタイミングや操作した結果を示すための枠ボタン関連表示態様や、大当たり遊技に関する情報が表示される当たり関連

情報表示態様が副表示領域Ｄｓに表示されるように構成されており、副表示領域Ｄｓに表示する内容によって、主表示領域Ｄｍと副表示領域Ｄｓとの表示領域の割合が異なるように設定されている。

【０１６４】

また、停止表示された第３図柄の組み合わせが外れに対応する組み合わせであって、保留球が存在する場合は、１秒間の停止表示後（図柄確定期間経過後）に、保留球に基づく抽選に対応する変動表示が開始される。なお、複数の保留球が存在する場合は、時間的に最も古い入球に対応する保留球に基づいて抽選が実行される。このように、１つの特別図柄に対応した抽選結果が停止表示された後に、その停止表示状態を予め定められた所定期間継続させた後に、次の特別図柄変動を開始するように構成することで、遊技者に対して新たな特別図柄の変動が開始されたことを理解させやすくすることができる。なお、本実施形態では、図柄の変動時間経過後に上述した図柄確定期間を必ず設けるように構成しているが、その詳細な説明を省略する。

【０１６５】

一方、保留球が存在しない状態で、特別図柄の外れに対応する組み合わせの第３図柄が１秒間停止表示された場合は、その後も第３図柄が停止表示された状態が継続する。この状態は、所定時間（例えば、３０秒）が経過するか、または、第１入球口６４或いは第２入球口６４０に対して新たに球が入球するまで継続する。そして、第３図柄が停止表示されてから所定時間（例えば、３０秒）が経過した場合は、遊技が実行されていないことを示すデモ演出が表示される。遊技者が球を所定時間（例えば、３０秒）連続して発射させているにも関わらず、第１入球口６４、第２入球口６４０のいずれにも入球が無いという状況は稀であり、第３図柄が停止表示された状態が所定時間（例えば、３０秒）継続する場合の多くは、遊技者が遊技を辞めたことで、パチンコ機１０による遊技が全く行われていないことに起因する。

【０１６６】

よって、本実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄が停止表示されてから所定時間（例えば、３０秒）が経過した時点で、遊技者が遊技を行っていないと判断し、デモ演出を開始する。これにより、遊技を開始するためにパチンコ機１０を選択しようとしている遊技者が、デモ演出の表示の有無に基づいて遊技が行われているか否かを容易に判断することができる。一方、所定時間（例えば、３０秒）が経過する前に第１入球口６４、第２入球口６４０のいずれかに対して新たに球が入球した場合は、その新たな入球に対応する第３図柄の変動表示が実行される。

【０１６７】

図１０（ｂ）に示した通り、副表示領域Ｄｓのうち第１表示領域Ｄｓ１は、主表示領域Ｄｍよりも下方に横長に設けられており、第１入球口６４に入球された球のうち変動が未実行である球（保留球）の数である保留図柄を表示する保留表示領域として形成されている。この第１表示領域Ｄｓ１には、第１入球口６４に球が入賞した際に獲得した入賞情報が記憶された順に（保留記憶されたタイミングが古い順に）、第１保留図柄Ｄｓｂ、第２保留図柄Ｄｓｃ、第３保留図柄Ｄｓｄ、第４保留図柄Ｄｓｅが表示される。そして、現在実行中の変動に対応した保留図柄が実行中図柄Ｄｓａとして副表示領域Ｄｓの中央位置に表示される。

【０１６８】

この第１表示領域Ｄｓ１に表示された保留図柄は、実行中の変動表示が終了し、次の変動が開始される場合には、次の変動に対応する保留図柄（図１０（ｂ）の正面視で一番右に表示される第１保留図柄Ｄｓｂ）を消去し、残りの保留図柄（Ｄｓｃ～Ｄｓｅ）が右方向にシフトして表示される。そして、消去された第１保留図柄Ｄｓｂは実行中図柄Ｄｓａとして表示される。これにより、実行中の変動表示がどの保留図柄に対応した変動表示であるのかを遊技者に報知することができるため、例えば、保留図柄の表示態様を可変させその保留図柄に対応する特別図柄の抽選が大当たりである期待度を高める演出（所謂、先読み演出）を実行した場合において、先読み演出により表示態様を可変させた保留図柄に

対応した変動表示が実行されていることを遊技者が容易に認識することができる。

【０１６９】

さらに、本実施形態では、第１表示領域Ｄｓ１に表示される各保留図柄（第１保留図柄Ｄｓｂ～第２保留図柄Ｄｓｅ）が新たな特別図柄変動が開始される場合に移動（シフト）する方向（図１０（ｂ）視点で右方向）に実行中図柄Ｄｓａを表示するように構成しているため、保留図柄（第１保留図柄Ｄｓｂ～第２保留図柄Ｄｓｅ）と実行中図柄Ｄｓａとを遊技者が一連の並びで把握することができるため、実行中の変動表示がどの保留図柄に対応した変動表示であるのかを遊技者に容易に把握させることができる。

【０１７０】

なお、本実施形態においては、第１入球口６４への入球のみ最大４回まで保留可能に構成したが、保留球数の上限値は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、第２入球口６４０への入球も所定数を上限に保留可能に構成しても良いし、第１入球口６４への入球に対する保留球数の上限値と、第２入球口６４０への入球に対する保留球数の上限値とを異ならせても良く、第１入球口６４への入球に対する保留球数の上限値を第２入球口６４０への入球に対する保留球数の上限値よりも多くしてもよいし、逆に少なくしてもよい。また、副表示領域Ｄｓにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、第１図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させないものとしてもよい。更に、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを最大保留数分の４つ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしても良い。

【０１７１】

副表示領域Ｄｓの右側には第２表示領域Ｄｓ２が形成されており、主表示領域Ｄｍにて実行される演出（表示演出）の内容を補足するための演出説明が表示される（図１１（ｂ）参照）。このように、第３図柄表示装置８１の表示画面にて表示される複数の情報、即ち、特別図柄の変動表示に対応した第３図柄の変動表示情報、現在実行されている特別図柄の変動表示に対応する抽選結果が特定の抽選結果（大当たり当選）である期待度を示すための表示演出情報、その表示演出情報の内容を補足する演出説明情報、特別図柄の保留記憶数を示す保留図柄情報、実行中図柄を示す実行中図柄情報等を予め規定されている区画（領域）に表示することで、同時に表示される様々な情報を遊技者に分かり易く報知することができる。

【０１７２】

次に、図１１～図１７を参照して本実施形態のパチンコ機１０における第３図柄表示装置８１にて表示される演出内容について説明をする。この第３図柄表示装置８１は、第１図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。例えば、第１入球口６４または第２入球口６４０へ球が入球（始動入賞）すると、それをトリガとして、第１図柄表示装置３７において第１特別図柄または第２特別図柄（第１図柄）の変動表示が実行される。更に、第３図柄表示装置８１では、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示に同期して、特別図柄の変動表示に対応する第３図柄の変動表示が行われる。

【０１７３】

なお、第３図柄は、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示に対して、共通して変動表示が行われる。また、第１特別図柄よりも遊技者に有利な抽選結果となり易い第２特別図柄は、第１特別図柄よりも優先して、変動表示されるように構成されており、第１特別図柄と第２特別図柄とが同時に変動表示することがないように構成されている。

【０１７４】

しかしながら、本第１実施形態では第２特別図柄は保留球を確保することが出来ないように設定されているので、実質的には、第１特別図柄の保留球が順に消化されるように特別図柄の変動が実行されるものであるが、例えば、新たな特別図柄の変動を開始させるタイミングにおいて、第１特別図柄と第２特別図柄とが共に変動可能な状態となる場合、即

ち、第１特別図柄の保留球に対応する新たな変動を開始させるタイミングと、第２入球口６４０に球が入球（始動入賞）するタイミングと、が一致した場合には、第２特別図柄の変動が優先して実行されるように構成している。

【０１７５】

これにより、遊技者に有利な抽選を受ける機会（第２特別図柄の抽選を実行する機会）を、それよりも不利な抽選（第１特別図柄の抽選）が実行されることにより失ってしまうことを確実に防止することができる。

【０１７６】

第３図柄表示装置８１にて実行される表示演出としては、特別図柄の抽選に基づいて成立し得る様々な内容の成立の有無を示唆する演出が実行される。具体的には、特別図柄の抽選によって大当たりに当選したか否かを示唆する大当たり当選示唆演出や、特別図柄の抽選によって大当たりに当選しなかった（外れに当選した）場合の一部であり、大当たりよりも少ない特典（例えば賞球の払出し）を遊技者に付与する小当たりに当選したか否かを示唆する小当たり当選示唆演出や、特別図柄の抽選結果によって遊技状態が遊技者に有利な時短状態へと移行することを示唆するための遊技状態移行示唆演出や、遊技状態として時短状態が設定されている場合において、特別図柄の抽選結果や特別図柄の変動表示に応じて時短状態が終了することを示唆するための時短状態終了示唆演出などが実行される。

【０１７７】

また、特別図柄の抽選結果を示唆する演出（大当たり当選示唆演出、小当たり当選示唆演出等）は、第３図柄表示装置８１に第３図柄が変動表示されてから停止表示される第３図柄の組み合わせによって抽選結果が報知されるまでの期間（動的表示期間）を用いた演出が実行されるものであり、例えば、動的表示期間中に第３図柄が大当たりに当選したことを示す停止表示態様（例えば、「７７７」の組み合わせ）のうち、一部の組み合わせのみを停止表示させたリーチ表示態様（例えば、３つの第３図柄のうち２つの第３図柄のみ「７７」で停止表示させ、残りの第３図柄を変動させたままの表示態様）を表示し、その後、リーチ表示態様を示した第３図柄を小表示領域Ｄｍ１にて表示した状態で、主表示領域Ｄｍにてストーリー性を持たせた演出を実行し、そのストーリーが正しく完結した場合に第３図柄を「７７７」で停止表示させる演出を実行する。

【０１７８】

なお、上述した例では、第３図柄の組み合わせの一部を、抽選結果が当たり（大当たり）であることを示す組み合わせと合致する態様で停止表示させた状態をリーチ表示態様としているが、それ以外の表示態様をリーチ表示態様としても良く、例えば、第３図柄のうちの一部の図柄を、リーチ状態を示すための専用の表示態様で表示したり、第３図柄のうち、一部の組み合わせを、大当たりに当選したことを示す組み合わせでは無く、リーチ状態を示すための専用の表示態様で表示したりしても良い。このようにリーチ状態が成立していることを第３図柄の一部の停止表示態様を確認することで遊技者が把握することができるように構成することで、遊技者に対して大当たりに当選したことに対する期待感を徐々に高めさせることができ、演出効果を高めることができる。

【０１７９】

さらに、本パチンコ機１０では、特別図柄の抽選結果を示唆する演出として、複数の特別図柄変動を跨いで実行される連続演出を設定可能に構成している。この連続演出は、球が第１入球口６４に入球した際に取得した各種カウンタ値（抽選結果）を示すための入賞情報コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信した際に、その入賞情報コマンドに対応する特別図柄変動の抽選結果を、その特別図柄変動に対応する変動表示が実行されるまでの期間（対象となる特別図柄変動よりも前に実行される特別図柄変動に対応した変動表示が実行される期間）を用いて、遊技者に示唆するための演出である。

【０１８０】

このように、対象となる特別図柄の抽選結果を、その対象となる特別図柄よりも前に実行される特別図柄の変動期間を用いて示唆することで、遊技者に対してより長期間の演出

を提供することができ演出効果を高めることができる。また、特別図柄の抽選結果（例えば、外れ）を、毎変動強調表示することなく、連続演出を実行することができるため、遊技者の遊技意欲が低下する事態が発生することを抑制することができる。

【０１８１】

さらに、本第１実施形態では、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否かを示唆するための演出以外に、特別図柄の抽選回数（変動回数）に応じて遊技状態が移行されることを示唆する演出（時短状態終了示唆演出）も実行するように構成されている。この時短状態終了示唆演出は、パチンコ機１０の遊技状態が時短状態である場合に継続して実行される演出であり、特別図柄の抽選回数（特別図柄変動が実行される回数）や、特別図柄の抽選結果が特定抽選結果（例えば、小当たり当選）となった回数に応じて時短状態が終了する可能性を示唆するための演出である。

【０１８２】

ここで、上述した時短状態終了示唆演出の演出内容について説明をする。本実施形態のパチンコ機１０は、図２に示した通り、第２入球口６４０に電動役物６４０ａが付設されており、電動役物６４０ａの動作状態（可変状態）に応じて第２入球口６４０に球が入球し難い状態（第１状態）と球が入球し易い状態（第２状態）とが設定されるように構成している。さらに、第２入球口６４０に球が入球したことに基づいて第２特別図柄の抽選が実行され、小当たりに当選した場合には、Ｖ入賞装置６５０を開放する小当たり遊技が実行される。Ｖ入賞装置６５０内にはＶ入賞装置６５０に入賞した球が通過し得る特定領域として特別排出流路６５０ｅ２を有しており、球が特別排出流路６５０ｅ２を通過（流下）したことをＶスイッチ６５０ｅ３が検知した場合に大当たり（２種当たり）が設定されるように構成している。そして、遊技状態として設定される時短状態は、電動役物６４０ａが第２状態（第２入球口６４０に球が入球し易い状態）へと動作（可変）し易くなる遊技者に有利な遊技状態となるため、時短状態中は第２入球口６４０に球を入球させる右打ち遊技が行われる。

【０１８３】

上述したように遊技者に有利となる時短状態は、終了条件（時短終了条件）が成立した場合に終了するように構成されている。詳細は後述するが、本実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄抽選において大当たりに当選した場合、特別図柄抽選に基づく特別図柄変動が所定回数（例えば、１００回）実行された場合、特別図柄抽選により所定回数（例えば３回）小当たりに当選した場合の何れかの条件が成立した場合に時短状態が終了する（遊技状態が時短状態から通常状態へと移行する）ように構成している。

【０１８４】

このように、複数の時短終了条件を設定可能とすることにより、遊技者に有利な時短状態がどれくらい継続するのかを遊技者に把握させ難くすることができる。一方で、時短終了条件の成立の有無や、時短終了条件の成立に向けて更新される時短情報（例えば、時短状態中に当選した小当たりの回数を示す情報）を遊技者に何ら示唆（報知）しないと、遊技者に有利な時短状態が急に終了してしまい、遊技者に不満感を与えてしまうという問題があった。

【０１８５】

そこで、本実施形態では、時短状態中において、時短終了条件の成立の有無や、時短終了条件の成立に向けて更新される時短情報（例えば、時短状態中に当選した小当たりの回数を示す情報）を時短状態終了示唆演出として遊技者に示唆（報知）することで、遊技者に対して時短状態が継続して設定される期間を予測させながら遊技を行わせることができるように構成している。これにより、遊技者に有利な時短状態が急に終了してしまい、遊技者に不満感を与えてしまうという問題が発生することを抑制することができる。

【０１８６】

加えて、上述した時短終了条件には、遊技者にとって有利な時短終了条件（大当たりに当選したことにより成立する時短終了条件）と、それ以外の不利な時短終了条件が設定されていることから、時短状態中に実行される時短状態終了示唆演出では、単に時短終了条

件の成立の有無や、時短終了条件の成立に向けて更新される時短情報（例えば、時短状態中に当選した小当たりの回数を示す情報）に基づいた演出を実行するのではなく、成立する時短終了条件や成立し易い時短終了条件が遊技者に有利なものか否かを判別し、その判別結果にも基づいた演出を実行するように構成している。

【０１８７】

このように構成することで、遊技者に対して時短状態が終了するタイミングが近づいているか否かを予測させるだけではなく、遊技者にとって有利な時短終了条件が成立するか否かを予測させることができるため、実行される演出（時短状態終了示唆演出）に興味を持たせることができ、演出効果を高めることができる。

【０１８８】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０は、特別図柄抽選で小当たりに当選した場合に、複数種類の小当たり遊技が実行されるように構成しており、実行される小当たり遊技に応じて（設定される小当たり種別に応じて）、小当たり遊技中に２種当たりが設定される期待度を異ならせている。そして、上述した時短終了条件のうち、特別図柄抽選で小当たりに所定回数当選したことに基づいて成立する時短終了条件として、小当たり当選時に設定される小当たり種別毎にそれぞれ回数（時短終了条件が成立する当選回数）を設定するように構成している。

【０１８９】

このように構成することで、特別図柄の小当たり当選により時短終了条件が成立した場合において、今回成立した時短終了条件が遊技者に有利な時短終了条件（２種当たりし易い小当たり種別が設定されたことにより成立した時短終了条件）なのか、遊技者に不利な時短終了条件（２種当たりし難い小当たり種別が設定されたことにより成立した時短終了条件）なのかを時短状態終了示唆演出により遊技者に示唆（報知）することができる。よって、小当たりに当選したことにより時短終了条件が成立する場合であっても、時短状態終了示唆演出にて実行される演出を遊技者に注視させることができる。

【０１９０】

加えて、上述した小当たり種別毎に設定される回数（小当たり種別毎に設定される時短終了条件成立回数）は、各小当たり種別の２種当たり期待度に応じて異なる回数が設定されるように構成している。具体的には、２種当たり期待度の高い小当たり種別（例えば、小当たりＡ）のほうが、２種当たり期待度の低い小当たり種別（例えば、小当たりＣ）よりも少ない当選回数で時短終了条件が成立するように構成している。

【０１９１】

このように構成することで、例えば、時短状態が設定された直後に時短状態終了示唆演出にて、特別図柄の小当たり当選に基づいて時短状態が終了する、或いは、時短状態が終了する直前まで時短情報が更新されたことを示す演出が実行された場合に、今回当選した小当たりは２種当たり期待度が高い小当たりなのではと遊技者に予測させることが可能となる。つまり、時短状態終了示唆演出の演出内容と、時短状態が継続している期間とに基づいて遊技者に様々な遊技結果を予測させることができ演出効果を高めることができる。

【０１９２】

なお、本実施形態では遊技者にとって有利な時短終了条件として、上述したように大当たりに当選した場合に成立する時短終了条件と、小当たり遊技のうち２種当たりし易い小当たり種別が設定された場合に成立する時短終了条件を設けているが、これに限ることはなく、複数ある時短終了条件のうち、その時短終了条件が成立した場合に他の時短終了条件が成立した場合よりも遊技者に有利となるもので有れば良い。例えば、特別図柄の変動回数が所定回数（例えば１００回）に到達し、時短終了条件が成立した場合に、それ以降に実行される特別図柄抽選が遊技者に有利となる特別状態が設定される機能を有した遊技機においては、遊技者に有利な時短終了条件を、特別図柄の変動回数が所定回数（例えば１００回）となった場合に成立する時短終了条件とすれば良い。

【０１９３】

具体的には、例えば、特別図柄の大当たりに当選し易い特別図柄高確率状態、或いは、

それよりも大当たりに当選し難い特別図柄低確率状態の何れかを設定し、普通図柄の当たりに当選し易い普通図柄高確率状態、或いは、それよりも当たりに当選し難い普通図柄低確率状態の何れかを設定することで、設定される複数の遊技状態として、通常状態（特別図柄低確率状態、普通図柄低確率状態）と、確変状態（特別図柄高確率状態、普通図柄高確率状態）と、時短状態（特別図柄低確率状態、普通図柄高確率状態）と、潜確状態（特別図柄高確率状態、普通図柄低確率状態）と、の４つの遊技状態を設け、各遊技状態における遊技者の有利度合いとして、少なくとも、確変状態よりも潜確状態のほうが遊技者に有利となるように構成する。

【０１９４】

そして、確変状態が設定されている状態において、特別図柄の変動回数が所定回数（例えば１００回）に到達し、時短終了条件が成立した場合にのみ、普通図柄高確率状態から普通図柄低確率状態へと移行することで、潜確状態が設定されるように構成する。このように構成することで、確変状態が設定されている状態において大当たりに当選し、その大当たり終了後に潜確状態以外の遊技状態が設定されるよりも、確変状態が設定されている状態で大当たりに当選することなく、特別図柄の変動回数が所定回数（例えば１００回）に到達したことにより時短終了条件が成立し、潜確状態が設定されたほうが遊技者に有利な遊技状態を提供することができる。

【０１９５】

なお、上述した例では、遊技状態として遊技者に有利となる潜確状態が設定される条件を、確変状態が設定されている状態で特別図柄の変動回数が所定回数に到達した場合に成立する時短終了条件を満たした場合のみとすることで、特別図柄の変動回数が所定回数に到達した場合に成立する時短終了条件を、遊技者に有利な時短終了条件としているが、それ以外にも、上述した例の構成に、確変状態が設定されている状態で特別図柄の大当たりに当選した場合のごく一部（例えば、１％）で潜確状態が設定される構成を追加しても良い。

【０１９６】

これにより、確変状態が設定されている状態において、特別図柄の大当たりに当選する場合も、特別図柄の変動回数が所定回数に到達した場合も、遊技者に有利となる潜確状態を設定し得ることになるが、この場合は、潜確状態が設定され易い時短終了条件のほうが遊技者に有利な時短終了条件となる。

【０１９７】

図１１～図１５を参照して、本実施形態において時短状態終了示唆演出中の第３図柄表示装置８１の表示内容について具体的に説明をする。図１１（ａ）は、特別図柄の抽選で大当たりに当選し、その大当たり後に時短状態が設定された場合における表示内容を模式的に示した模式図である。図１１（ａ）に示した通り、時短状態が設定されると、主表示領域Ｄｍに時短状態が設定されたことを示す「ドキドキラッシュ突入」の文字が表示される。この「ドキドキラッシュ」は時短状態が設定されている期間に対応して実行される演出であり、遊技者に現在の遊技状態が時短状態であることを示すための報知態様となる。

【０１９８】

そして、小表示領域（案内表示領域）Ｄｍ２には時短状態中に実行すべき遊技を案内するために「右打ち」の文字が表示され、時短状態中は右打ち遊技を行うことが報知される。また、ドキドキラッシュ中は小表示領域Ｄｍ１にて第３図柄が表示され、主表示領域Ｄｍの中央部では少年を模したキャラクタ８０１（図１２（ａ）参照）が宝箱８０２（図１２（ａ）参照）を探す演出が実行される。図１１に戻り説明を続ける。主表示領域Ｄｍの小表示領域Ｄｍ３には、時短状態が終了するか否かを示唆するための状況（状態）表示態様Ｄｍ３ａが表示される。この状況（状態）表示態様Ｄｍ３ａは、現在実行されている特別図柄変動に対応する特別図柄抽選が大当たりに当選しているか否か、及び、現在実行されている特別図柄変動に基づいて時短状態が終了するか否か、或いは、現在実行されている特別図柄変動に基づいて時短状態が終了する条件に対する情報が更新されたか否かの判別結果に応じて様々な表示態様（図１５参照）に可変されるように構成している。

【０１９９】
図１１（ａ）では、現在実行されている特別図柄変動が大当たり及び小当たりに当選していないことを示す表示態様「表示態様１」（図１５参照）が表示されている。なお、図１１（ａ）に示した表示画面は、大当たり終了後に時短状態が設定された場合であって、大当たり当選時に既に保留記憶されていた第１特別図柄の変動が実行されている状態であるため、小表示領域Ｄｍ２のうち特図１変動表示領域Ｄｍ１ａにて第１特別図柄の変動表示に対応した第３図柄が表示され、実行中図柄Ｄｓａとして第１特別図柄に対応した保留図柄の表示態様「丸印」が表示されている。
【０２００】
ここで、大当たり当選時に既に保留記憶されていた第１特別図柄（保留図柄）内に大当たりに当選する保留図柄が存在していた場合の表示画面について図１１（ｂ）を参照して説明をする。図１１（ｂ）は、大当たり後に時短状態が設定された場合において、大当たりに当選した保留図柄が存在する場合における表示内容を模式的に示した模式図である。図１１（ｂ）では、第１保留図柄Ｄｓｂに対応する入賞情報に大当たりに当選する入賞情報が含まれており、小表示領域Ｄｍ３には特別図柄当たり（図柄当たり）することを示す表示態様「表示態様３」（図１５参照）が状況表示態様Ｄｍ３ｂとして表示される。
【０２０１】
そして、第２表示領域Ｄｓ２には、状況表示態様Ｄｍ３ｂの内容を示す「期待してね」の文字が表示される。さらに、図１１（ｂ）で示した状態は時短状態が設定された直後（時短状態が設定されてから特図１変動が３回実行された後）に大当たりに当選するため、上述した時短状態中に実行されるドキドキラッシュを実行することなく、図１１（ｂ）に示した表示画面を維持したまま大当たりに当選するように設定している。このように構成することで、ドキドキラッシュが短期間だけ実行されてしまうことを抑制することができる。
【０２０２】
この場合、主表示領域Ｄｍには「ドキドキラッシュ突入？」という通常（図１１（ａ）参照）とは異なる態様の表示画面（時短状態中演出開始画面）が表示される。なお、図１１（ｂ）に示した表示画面を、例えば、大当たり遊技終了後に遊技状態として通常状態が設定される場合にも表示するように構成すると良い。これにより、大当たり遊技終了後に図１１（ａ）に示した「ドキドキラッシュ突入！！」の表示態様が表示された場合は、時短状態が設定されたことを遊技者に確実に報知することができ、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。また、大当たり遊技終了後に図１１（ｂ）に示した「ドキドキラッシュ突入？」の表示態様が表示された場合は、大当たり遊技終了後に通常状態が設定された、或いは、保留内で大当たりに当選することの何れかであることを遊技者に報知することができ、遊技者に期待感を持たせることができる。
【０２０３】
なお、上述した構成以外にも、大当たり遊技終了後に存在する保留図柄内に大当たりに当選する入賞情報があるか否かを判別する判別手段を設け、その判別手段により大当たりに当選する入賞情報があると判別した場合には、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態（通常状態或いは時短状態）に関わらず同一の表示態様（例えば、「大チャンス」の文字）を表示するように構成しても良い。さらに、上述した判別手段により判別された大当たり情報を解析し、解析された大当たり情報（先読み大当たり情報）に対応する大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態を判別し、その判別結果に基づいて大当たり遊技終了後の表示態様を設定するように構成しても良い。
【０２０４】
この場合、例えば、先読み大当たり情報に対応する大当たり遊技の終了後に時短状態が設定されると判別した場合は、大当たり遊技終了後の表示態様として「ドキドキラッシュ突入！！」の文字（即ち、時短状態に突入したことを報知する表示態様）を表示し、先読み大当たり情報に対応する大当たり遊技の終了後に通常状態が設定されると判別した場合は、大当たり遊技終了後の表示態様として「ドキドキラッシュ突入？」の文字（即ち、時

短状態に突入したことを報知しない表示態様）を表示するように構成すると良い。
【０２０５】
このように構成することで、今回の大当たり遊技終了後に存在する保留図柄内に大当たりに当選する入賞情報が含まれている場合は、今回の大当たり遊技終了後に設定される遊技状態ではなく、保留図柄に含まれる大当たり（次の大当たり）に対応する大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態に基づいて今回の大当たり遊技終了後に表示される表示態様を設定することができる。よって、例えば、今回の大当たり遊技終了後に遊技者に有利な時短状態が設定され、その時短状態中に保留図柄に含まれていた大当たりに当選し、その大当たり遊技終了後に時短状態よりも遊技者に不利な通常状態が設定される場合には、遊技者に対して時短状態が設定されたことを報知しない表示態様が表示されるため、遊技者に有利な時短状態が短期間で終了してしまい遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。
【０２０６】
ここで、小表示領域Ｄｍ３に表示される状況表示態様の表示態様について図１５を参照して説明をする。図１５は小表示領域Ｄｍ３に表示される状況（状態）表示態様Ｄｍ３ａの種別を説明するための模式図である。本実施形態では図１５に示した通り、９種類の状況表示態様を小表示領域Ｄｍ３に表示することができるように構成されており、変動中の特別図柄の抽選結果（大当たり当選、小当たり当選）や、成立することで時短状態が終了する時短終了条件に対して特別図柄が変動することにより更新される内容（小当たり当選回数、特別図柄変動回数）に応じて状況表示態様が設定され小表示領域Ｄｍ３に表示される。
【０２０７】
これにより、小表示領域Ｄｍ３に表示される状況表示態様を把握することで実行中の特別図柄変動によって時短状態がどのように進行していくのかを遊技者に予測させることができるため、分かり易い遊技を提供することができる。
【０２０８】
小表示領域Ｄｍ３に表示される状況表示態様について具体的に説明をすると、「表示態様１（１番目の表示態様）」は、「白色の丸印」で表示される（図１１（ａ）参照）表示態様である。この「表示態様１」は、大当たりに当選することなく、且つ、時短状態が終了する条件、及び時短状態が終了する条件に関する内容（例えば、特別図柄変動回数や小当たり当選回数）が所定段階まで更新されていない場合に設定される表示態様である。この「表示態様１」が表示された場合は、今回の特別図柄変動で時短遊技（時短状態）が終了しないことを確認でき、遊技者は安心して次以降の特別図柄変動に期待することができる。
【０２０９】
次に、「表示態様２（２番目の表示態様）」は、「黒色の丸印」で表示される表示態様である。この「表示態様２」は、小当たりに当選したことを示し、且つ、時短状態が終了する条件、及び時短状態が終了する条件が所定段階まで更新されていない場合に設定される表示態様である。ここで、本実施形態は上述したように小当たり遊技を契機に大当たり（２種当たり）が設定されるように構成しており、実行される小当たり遊技の内容（当選した小当たりの小当たり種別）に応じて２種当たりが設定される期待度（小当たり遊技中にＶスイッチ６５０ｅ３が球を検出する確率）が異なるように構成されている。
【０２１０】
この「表示態様２」は、小当たりに当選したことを遊技者に報知するものであるが、当選した小当たりの小当たり種別までを報知するものでは無いため、遊技者は今回当選した小当たりの小当たり種別が２種当たりを設定し易い小当たり種別（例えば、小当たりＡ）であることを期待しながら遊技を行うことになる。また、小当たりに当選したことにより時短状態の終了条件が更新（所定段階に到達する前段階の範囲で更新）される可能性を感じながら遊技を行うことになるため、緊張感を持たせて遊技を行わせることができる。
【０２１１】

なお、本実施形態では、上述したように複数の小当たり種別を、２種当たりが設定され易い小当たり種別（小当たりＡ）と、小当たりＡよりも２種当たりが設定され難い小当たり種別（小当たりＢ、小当たりＣ）と設定し、小当たり当選に基づいて成立し得る時短状態の終了条件（時短終了条件）として、２種当たりが設定され易い小当たり種別ほど少ない当選回数が設定されるように構成している。つまり、複数の小当たり種別のそれぞれに対して、遊技者への有利具合に応じて時短終了条件を異ならせて設定するように構成しており、遊技者に有利な抽選結果ほど時短終了条件が成立し易くなるように構成している。

【０２１２】

よって、例えば、時短状態が設定された直後に「表示態様２」が表示された場合は、全ての小当たり種別の何れかに当選したと予測し、時短状態が設定されて所定期間が経過した後（時短状態中に既に小当たりに複数回当選した後）に「表示態様２」が表示された場合は、時短終了条件として当選回数が多く設定されている小当たり、即ち、２種当たりが設定され難い小当たり種別が設定された小当たりに当選したと予測することができる。このように、小表示領域Ｄｍ３に表示される表示態様の種別と、時短状態の経過期間とに基づいて今回の特別図柄の抽選結果を詳細に予測することができるため、遊技者に予測する楽しみを提供することができる。

【０２１３】

「表示態様３（３番目の表示態様）」は、「白い丸を用いた太陽印」で表示される表示態様である（図１１（ｂ）参照）。この「表示態様３」は、特別図柄の大当たり（図柄当たり）に当選したことを示す表示態様である。これにより、本実施形態のように複数の契機で大当たり（大当たり遊技）が設定される場合において、大当たり（大当たり遊技）が設定された契機を遊技者に分かり易く報知することができる。

【０２１４】

「表示態様４（４番目の表示態様）」は、「白い丸の中にチャンスの文字」で表示される表示態様である（図１４（ａ）参照）。この「表示態様４」は、小当たり種別として小当たりＢ或いは小当たりＣ（即ち、２種当たりの期待度が低い小当たり）に当選し、且つ、時短状態が終了する条件、及び時短状態が終了する条件が所定段階まで更新される場合に設定される表示態様である。

【０２１５】

「表示態様５（５番目の表示態様）」は、「白い丸の中にラストチャンスの文字」で表示される表示態様である（図１３（ａ）参照）。この「表示態様５」は、小当たりに当選し、且つ、時短状態が終了する条件が成立した場合に設定される表示態様である。この「表示態様５」が表示されることにより、遊技者に対して時短条件が終了したことが報知される。

【０２１６】

このように構成することで、今回当選した小当たりに対応する小当たり遊技にて２種当たりを獲得しないと時短状態が終了してしまうことを、小当たり遊技が実行されるよりも前の段階（小当たりに当選したことを示す特別図柄が停止表示されるよりも前の段階）にて遊技者に報知することができるため、遊技者に対していつも以上に意欲的に小当たり遊技を行わせることができる。

【０２１７】

「表示態様６（６番目の表示態様）」は、「白い丸の中に大ピンチの文字」で表示される表示態様である（図１４（ｂ）参照）。この「表示態様６」は、小当たり種別として最も２種当たり期待度が低い小当たりＣに当選し、且つ、時短状態が終了する条件が成立した場合に設定される表示態様である。「表示態様６」は、小当たり（小当たりＣ）に当選したことにより時短状態が終了してしまうことを遊技者に示唆するためのものである。このように、今回の特別図柄変動が時短状態中の再度の時短変動であることを遊技者に示唆することにより、遊技者に有利な遊技状態である時短状態が急に終了し、遊技者を困惑させてしまう事態が発生することを抑制することができる。

【０２１８】

「表示態様７（７番目の表示態様）」は、「白い丸の中に激アツの文字」で表示される表示態様である。この「表示態様７」は、小当たり種別のうち、最も２種当たり期待が高い小当たりＡに当選し、且つ、時短状態が終了する条件が成立する場合に設定される表示態様である。

【０２１９】

なお、本第１実施形態では、小当たりに当選した場合に成立し得る時短終了条件（当選回数終了条件）として、最も２種当たり期待度が高い小当たりＡに対して「１回」が設定される場合があるため、「表示態様７」の説明として、時短状態が終了する条件が成立する場合に設定するものであると説明しているが、これに限ること無く、複数の小当たり種別のうち、最も２種当たり期待度が高い小当たりＡに当選したことのみを示すための表示態様として用いても良い。

【０２２０】

「表示態様８（８番目の表示態様）」は、「白い丸の中に終了の文字」で表示される表示態様である。この「表示態様８」は、大当たり及び小当たりに当選することなく、特別図柄の変動回数が所定回数に到達した場合に成立する時短終了条件（変動回数終了条件）を満たした場合に設定される表示態様である。この「表示態様８」を表示することにより、確実に時短状態が終了するタイミングを遊技者に報知することができる。

【０２２１】

なお、本第１実施形態では、時短状態が終了する条件として当選回数終了条件と変動回数終了条件とが同一の特別図柄変動（抽選）で成立する場合には、変動回数終了条件が成立したと判別するように構成している。つまり、変動回数終了条件が成立した特別図柄変動において、小当たりＡに当選した場合には、小表示領域Ｄｍ３に「表示態様８」が表示されるように構成している。

【０２２２】

このように構成することで、遊技者に対して、時短状態が終了したと思わせた後に、小当たりに当選していたことを報知することができるため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができる。

【０２２３】

「表示態様９（９番目の表示態様）」は、「白い丸の中に？の文字」で表示される表示態様である。この「表示態様９」は、特別図柄の抽選結果や時短状態の更新情報に関わること無く設定される表示態様である。この「表示態様９」は、特別図柄の抽選結果や、時短状態の進捗状況に関わらず、所定の抽選により設定される表示態様である。このように、遊技状態や遊技状況について何ら遊技者に報知し得ない表示態様を設定可能にすることで、遊技者に対して、特別図柄変動が実行される度に、今回の特別図柄変動に関する情報（更新情報）を提供する必要が無くなる。

【０２２４】

なお、本第１実施形態では、「表示態様９」を表示することにより、遊技者に対して時短状態中における遊技内容を分かり難くさせる（把握させ難くさせる）ように構成しているが、これ以外にも、小表示領域Ｄｍ３に表示態様１～９を表示させるか否かを判別する判別手段を設け、その判別結果に基づいて、表示内容を決定するように構成も良い。

【０２２５】

次に、図１２を参照して、時短状態中に第３図柄表示装置にて実行されるドキドキラッシュの内容について説明をする。図１２（ａ）は、遊技状態として時短状態が設定されている期間中に実行されるドキドキラッシュの演出内容の一例を示した模式図であって、小当たり種別として小当たりＡが設定された小当たりに当選している第２特別図柄が変動している最中に表示される演出内容の一例を示した模式図である。

【０２２６】

図１２（ａ）に示した通り、小表示領域Ｄｍ１では、特図２変動表示領域Ｄｍ１ｂにて第２特別図柄に対応する第３図柄が変動表示され、実行中図柄Ｄｓａとして第２特別図柄（特図２）を示す「三角印」が表示されている。この状態は、図１１（ａ）に示した時短

状態において保留記憶されている第１特別図柄（特図１）を全て消化した後に（新たに実行される特別図柄の保留記憶が無い状態で）、右打ち遊技によって発射された球が第２入球口６４０に入球したことを起因（トリガ）に第２特別図柄の変動が開始された場合を示した状態である。

【０２２７】

詳細は後述するが、本実施形態では小当たりＡが設定される小当たりに１回当選すると時短終了条件（当選回数終了条件）が成立するように構成しているため、今回の特別図柄変動によって、小当たりに当選し、且つ、時短終了条件が成立したことを示す状況（状態）表示態様Ｄｍ３ａとして、「表示態様５」が表示され、第２表示領域Ｄｓ２には、小当たりに当選したことを示唆する「宝箱発見」の文字が表示される。

【０２２８】

そして、第２特別図柄の変動時間（動的表示期間）が経過し、第２特別図柄が小当たりを示す図柄で停止表示すると、第３図柄表示装置８１の表示画面には図１２（ｂ）に示した表示内容が表示される。図１２（ｂ）は、図１２（ａ）にて変動表示中の第２特別図柄が停止表示した際における表示内容を模式的に示した模式図である。図１２（ｂ）に示した通り、小表示領域Ｄｍ１の特図２変動表示領域Ｄｍ１ｂには第２特別図柄の抽選結果（小当たり）を示すための組み合わせ「３４１」で第３図柄が停止表示され、主表示領域Ｄｍには宝箱８０２が拡大表示され、第２表示領域Ｄｓ２には今後の演出の展開を案内するための「（宝箱の）中身は・・・」の文字が表示される。

【０２２９】

この宝箱８０２は直後に実行される小当たり遊技の遊技結果を示す際に用いられるものであり、小当たり遊技の結果に応じて宝箱８０２の開放を成功したり、失敗したりする演出が実行される。なお、小当たり遊技の結果に応じて実行される演出の内容については、図１３（ａ）、および図１３（ｂ）を参照して後述する。

【０２３０】

ここで、図１３（ａ）を参照して、小当たりＡが設定された小当たり遊技中に２種当たりを獲得した場合における演出内容について説明をする。図１３（ａ）は、時短状態中に実行された小当たりＡが設定された小当たり遊技において２種当たりを獲得した（Ｖ入賞した）場合の表示内容を模式的に示した模式図である。図１３（ａ）に示した通り、小当たり遊技中にＶ入賞した場合（Ｖ入賞装置６５０に入賞した球が特別排出流路６５０ｅ２を流下し、Ｖスイッチ６５０ｅ３が球を検知した場合）には、宝箱８０２の開放に成功した演出が実行され、大当たり遊技が設定されることを示すＶ表示８０３が表示される。そして、第２表示領域Ｄｓ２に大当たり（２種当たり）を獲得したことを示す「大当たり」の文字が表示される。

【０２３１】

一方、小当たりＡが設定された小当たり遊技中において２種当たりを獲得出来なかった場合は、図１３（ｂ）に示した表示画面が表示される。図１３（ｂ）は、時短状態中に実行された小当たりＡが設定された小当たり遊技において２種当たりを獲得しなかった（Ｖ入賞しなかった）場合の表示内容を模式的に示した模式図である。上述したように本実施形態では、小当たりＡが設定された小当たりに１回当選することで時短状態の終了条件が成立するように構成されているため、小当たりＡの小当たり遊技にてＶ入賞できなかった場合は、時短状態が終了し通常状態が設定される。

【０２３２】

よって、図１３（ｂ）に示した通り、小当たりＡの小当たり遊技にてＶ入賞できなかった場合は、宝箱８０２が爆発した失敗表示態様８０３が表示され、第２表示領域Ｄｓ２に時短状態が終了することを示す「残念、ラッシュ終了」の文字が表示される。この画面が表示された後は、小表示領域Ｄｍ２に通常状態に応じた遊技案内として「左打ち」の文字が表示され、通常状態に対応した画面が表示される。

【０２３３】

次に、時短状態中に小当たりＢが設定された小当たりに当選した場合における演出につ

いて図１４（ａ）を参照して説明をする。図１４（ａ）は、時短状態中において小当たりＢが設定された小当たりに初めて当選した場合の表示内容を模式的に示した模式図である。詳細は図２１（ｄ）を参照して後述するが、本実施形態では時短状態が終了する時短終了条件の１つとして、「小当たりＢが設定された小当たりに３回当選」を設定可能に構成している。ここで、時短状態中に小当たりＢが設定された小当たりに初めて当選した場合には、図１４（ａ）に示した通り、小表示領域Ｄｍ３には表示態様４が表示され、主表示領域Ｄｍに宝箱８０４が表示される。

【０２３４】

この宝箱８０４は図１２（ｂ）に示した宝箱８０２と表示態様が異ならせてあり、今回当選した小当たりにおける２種当たり期待度を遊技者に示唆可能に構成している。具体的には、２種当たり期待度が高い小当たり（小当たりＡ）に当選したほうが、豪華な表示態様の宝箱（宝箱８０２）が表示され易くなるように構成している。これにより、小表示領域Ｄｍ３に表示される状況（状態）表示態様Ｄｍ３ａの表示態様と、主表示領域Ｄｍに表示される宝箱の表示態様とによって遊技者に２種当たり期待度を予測させることができる。

【０２３５】

図１４（ａ）の表示画面が表示された後に実行される小当たり遊技（小当たりＢに対応する小当たり遊技）において、Ｖ入賞した場合は、図１３（ａ）と同様の演出表示画面が表示され（開放される宝箱の表示態様が宝箱８０４に変更される点のみ相違）、一方、Ｖ入賞しなかった場合は、開放した宝箱８０４の中身が空であることを示す演出表示画面が表示され、その後、図１２（ａ）に示した表示画面が表示され、少年８０１が再度宝箱を探す演出が実行される。

【０２３６】

次に、時短状態中に小当たりＣが設定された小当たりに当選した場合における演出について図１４（ｂ）を参照して説明をする。図１４（ｂ）は、時短状態中において小当たりＣが設定された小当たりに５回当選した場合の表示内容を模式的に示した模式図である。詳細は図２１（ｄ）を参照して後述するが、本実施形態では時短状態が終了する時短終了条件の１つとして、「小当たりＣが設定された小当たりに５回当選」を設定可能に構成している。ここで、時短状態中に小当たりＣが設定された小当たりに５回当選した場合には、図１４（ｂ）に示した通り、小表示領域Ｄｍ３には表示態様６が表示され、主表示領域Ｄｍに宝箱８０５が表示される。

【０２３７】

この宝箱８０５は、上述した宝箱８０２，８０４ｂと表示態様が異ならせてあり、今回当選した小当たりにおける２種当たり期待度を遊技者に示唆可能に構成している。具体的には、２種当たり期待度が最も低い小当たり（小当たりＣ）に当選したほうが、貧相な表示態様の宝箱（宝箱８０５）が表示され易くなるように構成している。これにより、小表示領域Ｄｍ３に表示される状況（状態）表示態様Ｄｍ３ａの表示態様と、主表示領域Ｄｍに表示される宝箱の表示態様とによって遊技者に２種当たり期待度を予測させることができる。

【０２３８】

即ち、図１４（ｂ）に示した表示画面が表示された場合は、２種当たり期待度が最も低い小当たり（小当たりＣ）に当選したことにより時短終了条件が成立した可能性が高くなることから、遊技者はこの後に実行される小当たり遊技において、Ｖ入賞することを祈りながら遊技を行うことになる。

【０２３９】

以上、説明をしたように、本実施形態は時短状態中に実行される特別図柄の抽選（変動）に基づいて成立し得る時短終了条件を複数設定可能に構成しており、設定された複数の時短終了条件の成立の有無や、時短終了条件が成立するまでの更新状況に基づいて時短状態の状況を遊技者が把握可能な演出（状況（状態）表示態様Ｄｍ３ａの表示）を実行することができるため、複数の時短終了条件を設定した場合であっても、急に時短状態が終了

してしまい遊技者が困惑してしまう事態を抑制することができる。

【０２４０】

次に、図１６および図１７を参照して、本実施形態のパチンコ機１０において小当たり遊技中に第３図柄表示装置８１に表示される表示内容について説明をする。図１６（ａ）は、小当たり種別として小当たりＡが設定されている小当たり遊技が実行されてから所定期間経過した時点で２種当たりの権利を獲得していない場合に表示される表示画面の一例を示した模式図であり、図１６（ｂ）は、小当たり種別として小当たりＡが設定されている小当たり遊技が実行されてから所定期間経過後に２種当たりの権利を獲得した場合に表示される表示画面の一例を示した模式図である。また、図１７（ａ）は、小当たり種別として小当たりＢ又はＣが設定されている小当たり遊技が実行されてから所定期間経過した時点で２種当たりの権利を獲得していない場合に表示される表示画面の一例を示した模式図であり、図１７（ｂ）は、小当たり種別として小当たりＢ又はＣが設定されている小当たり遊技が実行されてから所定期間経過後に２種当たりの権利を獲得した場合に表示される表示画面の一例を示した模式図である。

【０２４１】

本第１実施形態では、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を１２回開放させる小当たり遊技を実行するように構成しており、且つ、５回目或いは１０回目の開放タイミングにおいて、Ｖスイッチ６５０ｅ３が球を検知していない場合に指示コマンドを出力するように構成している（図５４のＳ１６０９参照）。この指示コマンドを受信したと判別した場合は、第３図柄表示装置８１に、Ｖ入賞装置６５０に球を入賞させることを強調して案内する強調案内表示態様（図１６（ａ）参照）を表示させるための表示用指示コマンドを設定する。

【０２４２】

そして、強調案内表示態様が表示されている状態でＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知すると、図１６（ｂ）に示した通り、遊技者を祝福するための達成表示態様を表示させるための表示用達成コマンドを設定する。つまり、本実施形態では小当たり遊技が実行されＶ入賞装置６５０の開放動作が実行された状態であれば、右打ち遊技を行うことで確実に球がＶ入賞装置６５０に入賞するように構成されており、且つ、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０に入賞した球は、Ｖスイッチ６５０ｅ３が設けられている特別排出流路６５０ｅ２へと流下するように構成している。このように構成されているにも関わらず、開閉扉６５０ｆ１の５回目の開放タイミングにおいてＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知していないと判別した場合は、小当たり遊技が開始された場合に第３図柄表示装置８１の案内表示領域Ｄｍ２（図１０（ｂ）参照）に右打ちを案内する表示に気付かずに、左打ち遊技を実行している。或いは、遊技を止めていることが考えられる。

【０２４３】

このような場合において、案内表示領域Ｄｍ２に表示される右打ちを案内する表示をより強調した表示に可変することで、遊技者に右打ち遊技を行わせ易くすることができる。さらに、強調案内表示態様（図１６（ａ）参照）を表示させるタイミングとして、第３図柄表示装置８１に強調案内表示態様が表示されてから右打ち遊技を行った場合に、その右打ち遊技で発射された球が小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０に到達するタイミングとしている。よって、強調案内表示態様Ｄｙ１の表示に従って右打ち遊技を実行した遊技者が小当たり遊技中に特別排出流路６５０ｅ２に球を流下させられない事態を抑制することができる。

【０２４４】

さらに、本第１実施形態では、当選した小当たり種別によって、２種当たりとなる期待度が異なるように構成されており、２種当たり期待度の高い小当たり遊技（小当たりＡ）が実行されている場合と、２種当たり期待度の低い小当たり遊技（小当たりＢ，Ｃ）が実行されている場合とで、５回目、或いは、１０回目の開放タイミングにおいて実行される演出表示の内容を異ならせている。

【０２４５】

＜第１実施形態におけるパチンコ機１０の電気的構成について＞

次に、図９を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図９は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【０２４６】

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

【０２４７】

主制御装置１１０では、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。そして、ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタが設けられている。ここで、図１８を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。

【０２４８】

特別図柄の抽選や、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタＣ３と、特別図柄の小当たり種別を選択するために使用する小当たり種別カウンタＣ５と、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１とが用いられる。また、普通図柄の抽選には、第２当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。

【０２４９】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図３７参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図５１参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。ＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）とからなる第１入球口６４への入球に対応する特別図柄１保留球格納エリア２０３ａが設けられており、このエリアには、第１入球口６４への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣ５及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。

【０２５０】

そして、第１特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａの保留第１エリアに格納されている各種値を特別図柄保留球実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始される。なお、本実施形態では第２入球口６４０への入球を保留して格納する構成、および、スルーゲート６７を通過したことを保留して格納する構成を有していないが、それらの構成に対しても、所定数（例えば、４つ）の保留エリア（保留第１～第４エリア）として、特別図柄２保留球

格納エリアや普通図柄保留球格納エリアを設けても良い。
【０２５１】
続けて、図１８を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～９９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９９の値を取り得るカウンタの場合は９９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に、第１当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。
【０２５２】
また、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～９９９の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～９９９の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図３７参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図５１参照）の残余時間内で繰り返し更新される。
【０２５３】
第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４または第２入球口６４０に入賞したタイミングでＲＡＭ２０３の特別図柄１保留球格納エリア２０３ａや、特別図柄保留球実行エリアに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。
【０２５４】
また、この第１当たり乱数テーブル２０２ａには、第１特別図柄用の特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１と、第２特別図柄用の特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２との２種類が設けられており、大当たりとなる乱数の個数は同一であるが、小当たりとなる乱数の個数を異ならせて設定している（図２０参照）。このように、小当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とで、遊技者への特典（大当たり又は小当たり）付与に対する期待度を異ならせることができる。この特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１と、特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２とは、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。
【０２５５】
ここで、図２０を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ａについて説明する。図２０（ａ）は、第１当たり乱数テーブル２０２ａに規定されている内容を模式的に示した模式図であり、図２０（ｂ）は、特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１に規定されている内容を模式的に示した模式図であり、図２０（ｃ）は、特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり乱数テーブル２０２ａは、第１特別図柄または第２特別図柄の抽選において、大当たりと判定される乱数値（判定値）と小当たりと判定される乱数値（判定値）が設定されたテーブルである。
【０２５６】
具体的には、第１特別図柄の抽選を実行する場合には特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１が参照される。図２０（ｂ）に示した通り、特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１は、乱数カウンタＣ１の値のうち「０～４」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値が大当たり以外（即ち、外れ）の判定値として規定されている。そして、第１特別図柄の抽選において第１当たり乱数カウンタＣ１の値が判別され、その値が「０～４」のいずれかである場合に大当たりであると判別される。
【０２５７】
第２特別図柄の抽選を実行する場合には特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２が参照される。図２０（ｃ）に示した通り、特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２は、乱数カウンタＣ

１の値のうち「０～４」が大当たり判定値として規定されており、「５～９８９」が小当たり判定値として規定されており、「９９０～９９９」がそれ以外（即ち、外れ）の判定値として規定されている。そして、第２特別図柄の抽選において第１当たり乱数カウンタＣ１の値が判別され、その値が「０～４」のいずれかである場合に大当たりと判別され、「５～９８９」のいずれかである場合に小当たりと判別される。

【０２５８】

第１当たり種別カウンタＣ２は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４に入賞したタイミングでＲＡＭ２０３の特別図柄１保留球格納エリア２０３ａに格納される。また、特別図柄の抽選（変動）を実行可能な状態（即ち、特別図柄の変動中及び大当たり遊技、小当たり遊技中以外の状態）では球が第１入球口６４或いは第２入球口６４０に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の特別図柄保留球実行エリアに格納される。

【０２５９】

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

【０２６０】

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

【０２６１】

本実施形態のパチンコ機１０における第１当たり乱数カウンタＣ１は、０～９９９の範囲の２バイトのループカウンタとして構成されている。この第１当たり乱数カウンタＣ１において、第１特別図柄、第２特別図柄の抽選時に、特別図柄の大当たりとなる乱数値は５個あり、その乱数値である「０～４」は、前述したように第１当たり乱数テーブル２０２ａの特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１、特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２に格納されている。このように本実施形態のパチンコ機１０では乱数値の総数が１０００ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が５なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「１／２００」となる。

【０２６２】

本実施形態のパチンコ機１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。本実施形態では取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂを参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判別するように構成している。ここで、図２１を参照して第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの内容について説明をする。

【０２６３】

図２１（ａ）は、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２１（ａ）に示した通り、本実施形態では、第１特別図柄（特図１）の抽選時に、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を判定する際に用いられる特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｂ１と、第２特別図柄（特図２）の抽選時に、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を判定する際に用いられる特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｂ２と、を有している。これにより、特図１の抽選により大当たりに当

選した場合の大当たり種別と、特図２の抽選により大当たりに当選した場合の大当たり種別とを異ならせる、或いは、複数種類の大当たり種別のそれぞれが選択される割合を異ならせることができるため、第１特別図柄（特図１）を用いた遊技と、第２特別図柄（特図２）を用いた遊技とで異なる遊技性を遊技者に提供することができ遊技の興趣を向上することができる。

【０２６４】

次に、図２１（ｂ）を参照して第１特別図柄（特図１）の抽選時に用いられる特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｂ１について説明をする。図２１（ｂ）は特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｂ１に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２１（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２において、乱数値が「０～９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＡ」となり、「１０～４９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＢ」となり、「５０～９９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＣ」となる。

【０２６５】

「大当たりＡ」は、大当たり遊技としてラウンド数が１５ラウンドで、大当たり終了後の遊技状態が時短状態（時短回数１回）に設定される大当たり種別である。ラウンド数が多い上に、大当たり後の遊技状態が遊技者にとって有利な時短状態に設定されるので、「大当たりＡ」は、遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＡ」が選択される乱数値が１０個なので、第１特別図柄（特図１）の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ」が選択される割合は１０％である。

【０２６６】

「大当たりＢ」は、大当たり遊技としてラウンド数が５ラウンドで、大当たり終了後の遊技状態が時短状態（時短回数１回）に設定される大当たり種別である。ラウンド数は上述した「大当たりＡ」よりも少ないが、大当たり後の遊技状態が遊技者にとって有利な時短状態に設定されるので、「大当たりＢ」は、遊技者にとって有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＢ」が選択される乱数値が４０個なので、第１特別図柄（特図１）の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ」が選択される割合は４０％である。

【０２６７】

「大当たりＣ」は、大当たり遊技としてラウンド数が５ラウンドで、大当たり終了後の遊技状態が通常状態（非時短状態）に設定される大当たり種別である。ラウンド数も少なく、大当たり後に通常状態が設定されるので、「大当たりＣ」は、遊技者にとって不利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＣ」が選択される乱数値が５０個なので、第１特別図柄（特図１）の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ」が選択される割合は５０％である。

【０２６８】

以上、説明をしたように、本実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄（特図１）の抽選において大当たりに当選した場合の１０％の割合で１５ラウンドの大当たり遊技が選択され、９０％の割合で５ラウンドの大当たり遊技が選択される。また、５０％の割合で大当たり遊技終了後の遊技状態が時短状態へと移行する大当たりが選択される。

【０２６９】

次に、図２１（ｃ）を参照して、第２特別図柄（特図２）の抽選時に用いられる特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｂ２について説明をする。図２１（ｃ）は特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｂ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２１（ｃ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２において、乱数値が「０～９９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＤ」となる。即ち、第２特別図柄（特図２）の抽選において大当たりに当選した場合は、大当たり種別として遊技者にとって最も有利な「大当たりＤ」が必ず選択されるように構成している。

【０２７０】

次に、図２１（ｄ）を参照して、大当たり種別毎の時短付与内容について説明する。

【０２７１】

本実施形態では、大当たりの種類は４種類としたが、それに限らず、１種類でもよいし、５種類以上設けるように構成してもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄とで、同じ第１当たり種別カウンタＣ２の値であっても、異なる大当たり種別が選択されるように構成してもよい。このように構成することで、例えば、第２特別図柄で大当たりした場合に、よりラウンド数が多く実行される大当たり種別を設定しておくことで、第２特別図柄での当たりをより遊技者に期待させることができる。よって、高確率遊技状態での当たりをより遊技者に有利にすることができ、高確率状態中における遊技の趣向性を向上させることができる。従って、高確率状態へ移行させたいと遊技者に強く思わせることができ、より長く遊技を行わせることができる。

【０２７２】

また、第１特別図柄と第２特別図柄とで選択される大当たり種別の種類と、各大当たり種別の選択率（振分率）を同一にし、各大当たり種別に対応させる第１当たり種別カウンタＣ２の範囲のみを異ならせるように構成しても良い。これにより特定のカウンタ値を狙って第１当たり種別カウンタＣ２の値を取得する不正行為が第１特別図柄と第２特別図柄との両方で実行されることを抑制することができる。

【０２７３】

停止種別選択カウンタＣ３は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。本実施形態では、停止種別選択カウンタＣ３によって、第３図柄表示装置８１で表示される外れ時の停止種別が選択され、リーチが発生した後、最終停止図柄としてリーチが掛かっている図柄とは異なる図柄が停止する「リーチ外れ」（例えば９０～９９の範囲）と、リーチが発生しない「完全外れ」（例えば０～８９の範囲）との２つの停止（演出）パターンが選択される。停止種別選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４に入球した場合は、その値がＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納される。また、球が第２入球口６４０に入球した場合は、その値がＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。

【０２７４】

なお、停止種別選択カウンタＣ３の値（乱数値）から、特別図柄の停止種別を決定するための乱数値は、停止種別選択テーブル（図示せず）により設定されており、このテーブルは、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。また、本実施形態ではこのテーブルを、通常状態用と、時短状態用とに分けており、テーブルに応じて、外れの停止種別ごとに設定される乱数値の範囲を変えている。これは、パチンコ機１０の遊技状態が通常状態であるか、その通常状態よりも遊技者に有利となる時短状態であるか等に応じて、停止種別の選択比率を変更するためである。

【０２７５】

例えば、時短状態では、大当たりが発生し易いため必要以上にリーチ演出が選択されないように、「完全外れ」の停止種別に対応した乱数値の範囲が０～８９と広い高確率時用のテーブルが選択され、「完全外れ」が選択され易くなると共に、「リーチ外れ」が９０～９９と狭くなるため、「リーチ外れ」が選択され難くなる。また、特別図柄の低確率状態であれば、第１入球口６４への球の入球時間を確保するために「完全外れ」の停止種別に対応した乱数値の範囲が０～７９と狭い低確率時用のテーブルが選択され、「完全外れ」が選択され難くなると共に、「リーチ外れ」の停止種別に対応した乱数値の範囲が８０～９９と広くなる。よって、低確率状態では、演出時間の長いリーチ表示を多く行うことができるので、第１入球口６４への球の入球時間を確保でき、第３図柄表示装置８１による変動表示が継続して行われ易くなる。

【０２７６】

なお、本実施形態では遊技状態に応じて停止種別の選択比率を変更するために、停止種別選択テーブル（図示せず）として通常状態用と、時短状態用とを設けているが、それ以

外の遊技状態に対応させて専用のテーブルを設けても良く、例えば、遊技状態として特別図柄の当たり（大当たり）に当選し易くなる（通常状態よりも当選し易くなる）高確率状態（特別図柄の高確率状態、確変状態）を有している遊技機においては、確変状態用の停止種別選択テーブルを設けても良い。

【０２７７】

小当たり種別カウンタＣ５は、特別図柄の小当たりとなった場合に、小当たり種別を決定して、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタＣ５の値は、例えば、定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の特別図柄１保留球格納エリア２０３ａに格納され、特別図柄の抽選（変動）を実行可能な状態（即ち、特別図柄の変動中及び大当たり遊技、小当たり遊技中以外の状態）において球が第１入球口６４或いは第２入球口６４０に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の特別図柄保留球実行エリアに格納される。

【０２７８】

本実施形態のパチンコ機１０における小当たり種別カウンタＣ５の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。そして、第２特別図柄に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合に、実行される小当たりの種別を決定するための小当たり種別選択テーブル２０２ｆ（図２２参照）が主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設定されている。

【０２７９】

ここで、図２２を参照して小当たり種別選択テーブル２０２ｆの内容について説明をする。図２２は小当たり種別選択テーブル２０２ｆに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２２に示した通り、小当たり種別選択テーブル２０２ｆには第２特別図柄の小当たり種別として小当たりＡ～小当たりＣの３種類が小当たり種別カウンタＣ５の値により選択されるように規定されている。具体的には、取得している小当たり種別カウンタＣ５の値が「０」である場合の小当たり種別は、「小当たりＡ（Ｖ通過時大当たりＡ）」となり、「１～１０」のいずれかであった場合の小当たり種別は、「小当たりＢ（Ｖ通過時大当たりＢ）」となり、「１１～９９」のいずれかであった場合の小当たり種別は、「小当たりＣ（Ｖ通過時大当たりＡ）」となる。

【０２８０】

ここで、各小当たり種別（小当たりＡ～小当たりＣ）には、それぞれ小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０内のＶスイッチ６５０ｅ３を球が通過した場合に、その小当たり遊技終了後に実行される大当たり遊技の種別が設定されている。小当たりＡの場合には、大当たりＡ（１５Ｒ時短有大当たり）が設定されており、小当たりＡの実行後に、可変入賞装置６５が１５Ｒ開放状態に設定される大当たりが実行され、その後に時短状態として１回の時短遊技（特別図柄の変動が１００回或いは、第２特別図柄の変動が１回実行され停止表示されるまでの期間）が設定されるように構成されている。また、小当たりＢの場合には、大当たりＢ（５Ｒ時短有大当たり）５Ｒ時短１回大当たりが設定されており、小当たりＢの実行後に、可変入賞装置６５が５Ｒ開放状態に設定される大当たりが実行され、その後に時短状態として１回の時短遊技（特別図柄の変動が１００回或いは、第２特別図柄の変動が１回実行され停止表示されるまでの期間）が設定されるように構成されている。小当たりＣの場合には、小当たりＡの場合と同様に大当たりＡ（１５Ｒ時短有大当たり）が設定されており、小当たりＣの実行後に、可変入賞装置６５が５Ｒ開放状態に設定される大当たりが実行されるが、大当たり遊技後には、時短状態が設定されず、通常状態が設定されるように構成されている。

【０２８１】

このように、選択される小当たり種別によって、小当たり遊技終了後に実行される大当たり遊技の内容およびその大当たり遊技後に設定される遊技状態を異ならせることができる。具体的には、小当たりＡは、大当たり遊技において実行されるラウンド数が多く（１

５Ｒ）、且つ、大当たり遊技終了後に遊技者に有利となる時短状態が設定されるため、遊技者にとって最も有利な小当たりとして設定されており、小当たりＢは、大当たり遊技において実行されるラウンド数は少なく（５Ｒ）、上述した小当たりＡよりも不利に設定されているが、大当たり遊技後に時短状態が設定される。小当たりＣは、大当たり遊技において実行されるラウンド数は少なく（５Ｒ）、且つ、大当たり遊技後に時短状態が設定されないことから、遊技者にとって最も不利な小当たりとして設定される。

【０２８２】

なお、本実施形態では、時短状態の終了条件として、第２特別図柄の変動回数が１回（第１終了条件）、或いは、特別図柄（第１特別図柄および第２特別図柄）の変動回数が合計で１００回（第２終了条件）を設定している。このように構成することで、第１特別図柄の保留球数が１以上ある状態で大当たりに当選し、大当たり終了後に時短状態が設定された場合において、大当たり終了後に第１特別図柄（特図１）の変動が実行されたとしても時短状態が終了することが無い。また、第２特別図柄（特図２）の変動が実行された場合には上述した第２終了条件が成立し時短状態を終了させることができるため、時短状態中に任意の特別図柄（第２特別図柄）を確実に所定回数変動させることができる。

【０２８３】

変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１によって、いわゆる短時間外れ、長時間外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４により第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するメイン処理（図５１参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターンテーブル２０２ｄ（図２３（ａ）参照）は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。

【０２８４】

ここで、図２３（ａ）を参照して変動パターンテーブル２０２ｄの内容について説明をする。図２３（ａ）は変動パターンテーブル２０２ｄに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２３（ａ）に示した通り、変動パターンテーブル２０２ｄには、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１と、時短状態を設定している状態で用いられる時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２とが規定されている。詳細については後述するが、本実施形態では遊技状態に応じて変動パターンを選択するために用いるデータテーブルを異ならせているため、遊技状態に応じて選択される変動パターン（変動時間）を異ならせることができる。

【０２８５】

図２３（ｂ）は、変動パターンテーブル２０２ｄに設けられる通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１に規定された内容を模式的に示した模式図である。図２３（ｂ）に示した通り、通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１には、図柄種別、抽選結果、および変動種別カウンタＣＳ１の値の範囲と、変動パターンとが対応付けて規定されている。

【０２８６】

具体的には、図２３（ｂ）に示した通り、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「外れ」であって、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１３９」の範囲に変動時間が７秒の短外れが対応付けて規定され、「１４０～１４９」の範囲に変動時間が２０秒のガセ外れが対応付けて規定され、「１５０～１７９」の範囲に変動時間が４０秒のノーマルリーチ各種が対応付けて規定され、「１８０～１９８」の範囲に変動時間が８０秒のスーパーリーチａが対応付けて規定されている。

【０２８７】

また、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「大当たり」であって、変動種

別カウンタＣＳ１の値が「０～２９」の範囲に変動時間が４０秒のノーマルリーチ各種が対応付けて規定され、「３０～１８９」の範囲に変動時間が８０秒のスーパーリーチが対応付けて規定され、「１９０～１９８」の範囲に変動時間が１４０秒のスペシャルリーチ各種が対応付けて規定されている。

【０２８８】

次に、図柄種別が第２特別図柄（特図２）、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が１８０秒のロング外れが規定され、抽選結果が「大当たり、または小当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が１８０秒のロング外れが規定されている。

【０２８９】

このように、特別図柄の抽選結果に応じて、変動時間が７秒～１８０秒の変動パターンのうち何れかの変動パターンが設定され、この変動パターンを示すコマンドを音声ランプ制御装置１１３へと送信することで、変動時間に対応する変動演出が第３図柄表示装置８１にて実行される。

【０２９０】

ここで、本実施形態では、上述した通り、遊技状態として通常状態が設定されている状態において右打ち遊技を実行した場合には第２入球口６４０に球が入球しないように構成されていることから、通常状態中は第１入球口６４に球を入球させる遊技、即ち、第１特別図柄の抽選を実行する遊技が行われるように構成されている。このように構成されている通常状態中において第２特別図柄の抽選が実行される場合としては、遊技者が不正に球を第２入球口６４０に入球させた場合であるため、通常状態における第２特別図柄の変動は長い変動時間を有する変動パターンが選択される。これにより、短期間の間に不正に第２特別図柄の抽選が行われる事態を抑制することができる。なお、通常状態中に第２特別図柄の抽選（変動）が実行されたと判別した場合は、その抽選結果が表示されるまでの期間（１８０秒間）を用いて、不正に第２特別図柄の抽選（変動）が実行されたことを外部に報知するように構成しても良い。また、不正に第２特別図柄の抽選（変動）が実行された場合には、その不正に実行された第２特別図柄の抽選（変動）結果として、外れの抽選（変動）結果を強制的に創出し、表示するように構成しても良い。

【０２９１】

図２３（ｂ）に示した通り、通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１にて選択される変動パターン（変動時間）は、図柄種別が特図１で抽選結果が外れの場合には７秒（選択割合が約７０％）、４０秒（選択割合が約１５％）、８０秒（選択割合が約１０％）、２０秒（選択割合が約５％）の順で選択され易くなるように規定されている。また、抽選結果が大当たりの場合には８０秒（選択割合が約８０％）、４０秒（選択割合が約１５％）、１４０秒（選択割合が約５％）の順で選択され易くなるように規定されている。

【０２９２】

このように、特別図柄の抽選結果と選択される変動パターン（変動時間）には関連性があり、特別図柄の抽選結果が大当たりの場合に選択される変動時間（変動パターン）の割合と、特別図柄の抽選結果が外れの場合に選択される変動時間（変動パターン）の割合とによって、特定の変動時間（変動パターン）が選択された場合における大当たり期待度を示唆することができるように構成している。このように構成することで、選択される変動時間（変動パターン）によって大当たりに当選しているか否かを遊技者に予測させることができる。

【０２９３】

なお、本実施形態では当選した大当たり種別に関わらず、同一の変動パターンテーブルを用いる構成としているが、これに限ること無く、大当たり種別が遊技者に有利となる大当たり（例えば、大当たりＡ）を示す大当たり種別である場合と、それ以外の大当たり（大当たりＢ、大当たりＣ）を示す大当たり種別である場合とで、異なる変動パターンテーブルを用いる構成としても良い。この場合、例えば、有利大当たり（大当たりＡ）を示す

大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルよりも、それ以外の大当たりを示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルのほうが短い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成すると良い。これにより、実行される変動パターンに設定される変動時間が長ければ長いほど遊技者に有利となる遊技結果に期待することができるため、遊技者に対して特別図柄の変動時間に興味を持たせることができる。

【０２９４】

また、確変大当たりを示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルよりも、通常大当たりを示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルのほうが長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成しても良い、これにより、短い変動時間で大当たりに当選した場合に、遊技者に意外性のある遊技結果を提供することができ、短い変動時間が選択された場合であっても、最後まで期待を持たせることができる。

【０２９５】

次に、図２４を参照して変動パターンテーブル２０２ｄに設けられた時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２の内容について説明をする。図２４は時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２に規定された内容を模式的に示した模式図である。図２４に示した通り、時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２には、図柄種別、変動回数、抽選結果、および変動種別カウンタＣＳ１の値の範囲と、変動パターンとが対応付けて規定されている。

【０２９６】

具体的には、図２４に示した通り、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、変動回数が１～４回、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が２秒の短外れが規定され、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が２秒の短当たりが規定されている。図柄種別が第１特別図柄（特図１）、変動回数が５回以上、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が２０秒の外れが規定され、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が２０秒の当たりが規定されている。また、図柄種別が第２特別図柄（特図２）、変動回数が１回以上、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が３０秒の中外れが規定され、抽選結果が「小当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１６０」の範囲に変動時間が１０秒の短小当たりが規定され、「１６１～１９８」の範囲に変動時間が３０秒の中小当たりが規定され、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動時間が３０秒の中大当たりが規定されている。

【０２９７】

図１８に戻り説明を続ける。第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～２３９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２３９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、本実施形態ではタイマ割込処理（図３７参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検知された時に取得され、ＲＡＭ２０３の第２図柄保留球実行エリアに格納される。

【０２９８】

そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のＲＯＭ２０２に格納される第２当たり乱数テーブル２０２ｃによって設定されており、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が、第２当たり乱数テーブル２０２ｃによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄（第２図柄）の当たりと判定する。なお、本実施形態では、普通図柄の当たりに当選する確率がパチンコ機１０の遊技状態に関わらず常に一定となるよう

に構成しているが、それ以外の構成を用いても良い。

【０２９９】

例えば、第２当たり乱数テーブル２０２ｃとして、普通図柄の低確率時（普通図柄の通常状態である期間）用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時（普通図柄の時短状態である期間）用との２種類を設けても良い。この場合、それぞれに含まれる当たりとなる乱数の個数が異なるように設定する。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率を変更することができる。

【０３００】

球が普通始動口６７を通過すると、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得されると共に、現在の遊技状態が時短状態であるかを判別し、遊技状態が時短状態であれば第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が３秒間実行される。一方、遊技状態が時短状態では無ければ第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が３０秒間実行される。

【０３０１】

取得された第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「５～２０４」の範囲であれば当選と判定されて、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。そして、第２図柄が停止表示（確定表示）された時点における遊技状態が時短状態であるかを判別し、第２図柄が停止表示（確定表示）された時点が時短状態であって、且つ、第２図柄の変動開始時点も時短状態である場合には第２入球口６４０が「２秒間×２回」開放されるように電動役物６４０ａを動作制御（ロング開放制御）する。一方、それ以外の場合は、第２入球口６４０が「０．２秒間×１回」だけ開放されるように電動役物６４０ａを動作制御（ショート開放制御）する。尚、第２入球口６４０開放時間や回数は任意に設定すれば良い。

【０３０２】

このように、普通図柄の変動時間、及び、当たり当選時における電動役物６４０ａの動作内容（第２入球口６４０の開放期間、開放回数）は、設定されている遊技状態によって可変されように構成されており、普通図柄の変動開始時における遊技状態が時短状態の場合は、通常状態の場合と比較して、変動表示の時間が「３０秒→３秒」と非常に短くなり、更に、時短状態が設定されている期間中に変動を開始した第２図柄の抽選結果が当たりであって電動役物６４０ａが動作を開始する時点も時短状態が設定されている場合は、それ以外の場合と比較して、第２入球口６４０の開放期間が「０．２秒×１回→２秒間×２回」と非常に長くなるので、第２入球口６４０へ球が入球し易い状態となる。尚、第２当たり乱数カウンタＣ４の値（乱数値）から、普通図柄の当たりか否かを判定する乱数値を格納したテーブル（図示せず）は、ＲＯＭ２０２内に設けられている。

【０３０３】

尚、本実施形態では、普通図柄（第２図柄）の変動開始時における遊技状態と、普通図柄の当たり当選に基づいて実行される電動役物６４０ａの動作開始タイミングにおける遊技状態とに応じて、第２図柄の変動時間、及び電動役物６４０ａの動作内容を異ならせて設定するように構成しているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、普通図柄（第２図柄）の変動開始タイミングから電動役物６４０ａの動作開始タイミングまでの間、継続して時短状態が設定されていることを判別する判別手段を設け、その判別手段の判別結果を用いて第２図柄の変動時間、及び電動役物６４０ａの動作内容を設定するように構成しても良い。

【０３０４】

上述したように、本実施形態では電動役物６４０ａの動作として遊技者に有利となる動作（ロング開放）を実行するためには、普通図柄変動開始時、及び電動役物６４０ａの動作開始時の何れタイミングにおいても時短状態が設定されている必要がある。このように構成することで、例えば、通常状態が設定されているタイミングで変動を開始した第２図柄が、時短状態が設定されているタイミングにて当たりを示す識別情報で停止表示した場

合、或いは、時短状態が設定されているタイミングで変動を開始した第２図柄が、時短状態が設定されているタイミングにて当たりを示す識別情報で停止表示した場合といった、一つの第２図柄の抽選に基づいて実行される第２図柄の変動及び電動役物６４０ａの動作が複数の遊技状態を跨ぐ場合において、遊技者に有利となる電動役物６４０ａの動作制御（ロング開放）が実行されてしまうことを抑制することができる。よって、遊技者に対して過剰に有利な状態を提供することを防止することができる。

【０３０５】

第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第２当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～２３９）、タイマ割込処理（図３７参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図５２参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【０３０６】

このように、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。

【０３０７】

次に、図１９（ａ）を参照して、本実施形態のパチンコ機１０に設けられる主制御装置１１０ＲＯＭ２０２の内容について、説明する。図１９（ａ）に示した通り、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２には、固定値データの一部として、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ、および変動パターンテーブル２０２ｄ、時短付与テーブル２０２ｅ、小当たり種別選択テーブル２０２ｆ、開放シナリオテーブル２０２ｇが少なくとも記憶されている。

【０３０８】

尚、ＲＯＭ２０２に記憶されている固定値データのうち、第１当たり乱数テーブル２０２、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ、変動パターンテーブル２０２ｄ、小当たり種別選択テーブル２０２ｆについては、既にその詳細な内容について説明をしているため説明を省略する。

【０３０９】

時短付与テーブル２０２ｅは、時短状態を終了させる複数の時短終了条件を、当選した大当たりの大当たり種別毎に異ならせて設定する際に参照されるデータテーブルであり、大当たり遊技が終了（大当たり遊技のエンディング期間が終了）した場合に（図５２のＳ１６１２：Ｙｅｓ）参照され、大当たり種別に応じて異なる時短回数（時短終了条件）が設定される。

【０３１０】

ここで、図２１（ｄ）を参照して時短付与テーブル２０２ｅに規定されている内容について説明をする。図２１（ｄ）は時短付与テーブル２０２ｅに規定されている内容を模式的に示した模式図である。本実施形態では大当たり終了後に時短状態が設定される大当たり種別（大当たりＡ，Ｂ，Ｄ）と、大当たり終了後に時短状態が設定されない（通常状態が設定される）大当たり種別（大当たりＣ）とを有しており、図２１（ｄ）に示した通り、各大当たり種別に対応させて複数の時短終了条件が規定されている。

【０３１１】

本実施形態では特別図柄の変動回数に応じて成立する第１時短終了条件と、特別図柄の抽選で小当たりＡに当選した回数に応じて成立する第２時短終了条件と、特別図柄の抽選で小当たりＢに当選した回数に応じて成立する第３時短終了条件と、特別図柄の抽選で小当たりＣに当選した回数に応じて成立する第４時短終了条件と、を有している。

【０３１２】

図２１（ｄ）に示した通り、時短付与テーブル２０２ｅには複数の時短終了条件のそれぞれに対応した各種カウンタに設定する値が規定されており、上述した第１時短終了条件として設定する値は時短中カウンタ２０３ｋにセットされ、第２時短終了条件として設定

する値は小当たりＡカウンタ２０３ｍにセットされ、第３時短終了条件として設定する値は小当たりＢカウンタ２０３ｎにセットされ、第４時短終了条件として設定する値は小当たりＣカウンタ２０３ｐにセットされる。

【０３１３】

具体的には、大当たり種別が大当たりＡ及びＢの場合には、時短終了条件として、時短中カウンタ２０３ｋ（第１時短終了条件）に「１００」、小当たりＡカウンタ２０３ｍに「１」、小当たりＢカウンタ２０３ｎに「３」、小当たりＣカウンタ２０３ｐに「５」の値をセットするように規定され、大当たりＤの場合には、時短終了条件として、時短中カウンタ２０３ｋ（第１時短終了条件）に「１００」、小当たりＡカウンタ２０３ｍに「２」、小当たりＢカウンタ２０３ｎに「１０」、小当たりＣカウンタ２０３ｐに「５０」の値をセットするように規定されている。

【０３１４】

なお、上述した通り、本実施形態では、大当たり種別が大当たりＣの場合では、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定されないため、時短付与テーブル２０２ｅの大当たりＣには上述した各種カウンタに対して設定する値が規定されていない。このように、当選した大当たり種別毎に大当たり遊技終了後に設定される時短状態の終了条件を異ならせることで、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される旨を事前に報知したとしても、具体的な時短内容を把握させ難くすることができるため、最後まで（時短状態が終了するまで）遊技意欲を高めた状態で遊技を行うことができる。

【０３１５】

なお、本実施形態では時短付与テーブル２０２ｅを用いて設定される時短終了状態以外にも特別図柄の大当たりに当選した場合にも時短状態が終了するように構成しているが、この大当たり当選に基づいて成立する時短終了条件は、設定される大当たり種別に応じて異なるものでは無いため、時短付与テーブル２０２ｅからは省略しているが、上述した時短終了条件（特図の大当たり当選に基づいて成立する時短終了条件）についても時短付与テーブル２０２ｅに値を規定するように構成しても良い。

【０３１６】

また、本実施形態では複数の時短終了条件として、上述した第１時短終了条件～第４時短終了条件を有する構成を用いているが、それ以外の条件を時短終了条件として設定しても良く、例えば、第１特別図柄の変動回数が所定回数（例えば５０回）となった場合に成立する時短終了条件や、第２特別図柄の変動回数が所定回数（例えば８０回）となった場合に成立する時短終了条件や、小当たりに当選しＶ入賞装置が作動した回数（小当たりＡカウンタ２０３ｍ、小当たりＢカウンタ２０３ｎ、小当たりＣカウンタ２０３ｐの値を合算した回数）が所定回数（例えば、１０回）となった場合に成立する時短終了条件を設定しても良い。

【０３１７】

さらに、特別図柄の変動回数や抽選結果に基づかず、別の要因によって成立する時短終了条件を設定しても良く、例えば、普通図柄の変動回数や普通図柄の当たり当選回数（電動役物６４０ａの作動回数）が所定回数となった場合に成立する時短終了条件や、特定の入球口（例えば、一般入賞口６３）に入球した球数が所定個数（例えば、５０個）となった場合に成立する時短終了条件等を予め設定するように構成しても良い。

【０３１８】

上述したように、遊技者に有利な遊技状態である時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定し、その時短終了条件の何れかが設定した場合に時短状態が終了するように構成することで、時短状態がどれくらいの期間継続するのかを遊技者が事前に把握することが困難となるため単調な遊技が行われることを抑制することができる。

【０３１９】

さらに、本実施形態では複数の時短終了条件のうち何れかの時短終了条件が成立した場合に時短状態を終了させる制御を用いているが、これ以外にも例えば、複数の時短終了条件が所定数（例えば２つ）成立した場合に時短終了条件が成立するように構成しても良い

。この場合、成立した時短終了条件の数を判別する成立数判別手段と、成立数判別手段により判別された成立数が所定数（例えば２つ）に到達したかを判別する条件到達判別手段と、を設け、条件到達判別手段により成立数が所定数（例えば２つ）に到達したと判別された場合に時短状態を終了（通常状態を設定）するように構成すると良い。

【０３２０】

また、最初に成立した時短終了条件の内容を判別する内容判別手段を設け、その内容判別手段の判別結果に基づいて、条件到達判別手段の判別基準となる所定数（例えば２つ）を可変させる判別基準数可変手段を設けても良い。これにより、最初に成立した時短終了条件の種類に応じて、終了し易い時短状態や、終了し難い時短状態を設定することができるため、時短状態が設定された後でも遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【０３２１】

上述した内容に加え、時短状態が設定されてからの所定期間（例えば、特別図柄の変動回数が１０回に到達するまで）を計測する所定期間計測手段と、その所定期間計測手段の計測結果を判別する結果判別手段とを設け、結果判別手段により、現在が所定期間内であると判別した場合には、上述した時短終了条件が成立したとしても所定期間が経過するまでは時短状態の終了を遅延させる時短終了遅延手段を設けても良いし、結果判別手段により現在が所定期間内であると判別した場合に成立した時短終了条件を無効にする終了条件無効手段を設けても良い。また、結果判別手段により、現在が所定期間内であると判別している間は時短終了条件の成立の有無判別や、各時短終了条件に対応して設定された各種カウンタの値を更新（減算）する処理を実行しないようにしても良い。

【０３２２】

このように構成することで、時短状態が設定された直後に時短状態が終了してしまう事態を確実に防止することが出来ると共に、時短状態の終了タイミングを複雑に設定することができる。また、上述したように複数の時短終了条件が成立したことに基づいて時短状態を終了させる処理を用いる場合においては、複数の時短終了条件を、優先時短終了条件（例えば、特別図柄の変動回数が１００回に到達した場合に成立する時短終了条件）と、非優先時短終了条件（例えば、小当たり回数が３回に到達した場合に成立する時短終了条件）とを設定しておき、優先時短終了条件が成立した場合は直ちに時短状態を終了させ、非優先時短終了条件のみ複数成立した場合に時短状態を終了させるように構成すると良い。このように優先時短終了条件を設けることで、遊技者に対して過剰に時短状態を提供してしまうことを抑制することができる。

【０３２３】

開放シナリオテーブル２０２ｇは、特別図柄の抽選によって大当たり或いは小当たりに当選した場合に実行される当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）において、可変入賞装置６５、或いは、Ｖ入賞装置６５０の開放パターン（各入賞装置に設けられた各種ソレノイドを動作させるパターン）をシナリオ化した開放シナリオが記憶されるデータテーブルであって、当選した大当たりに設定されている大当たり種別、或いは、当選した小当たりに設定されている小当たり種別に対応させて開放シナリオの内容が規定されている。

【０３２４】

ここで、図２５を参照して、開放シナリオテーブル２０２ｇの内容について説明をする。図２５は開放シナリオテーブル２０２ｇに規定されている内容を模式的に示した模式図である。なお、図２５に示した模式的に示した開放シナリオテーブル２０２ｇでは同一のシナリオが設定される期間をまとめて記載しているが、実際には、各開放シナリオが設定された時点からの経過期間を計測する計測カウンタを設け、現在設定されている開放シナリオのうち、計測カウンタの計測値に対応して規定されている内容の動作が実行されるように構成しているがその詳細な説明は省略する。

【０３２５】

ここで、図２５を参照して、開放シナリオテーブル２０２ｇの内容について説明をする。図２５は開放シナリオテーブル２０２ｇに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この開放シナリオテーブル２０２ｇは、特別図柄の抽選結果が大当たり或いは小

当たりであった場合に実行される特典遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）において球が入球可能となる入賞装置（可変入賞装置６５、Ｖ入賞装置６５０）の開放動作を当選した当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に応じて異ならせるための動作データ（開放シナリオ）が規定されている。

【０３２６】

このように、当選結果（大当たり或いは小当たり）および当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に応じて開放動作される入賞装置（可変入賞装置６５、Ｖ入賞装置６５０）や開放動作内容（開放シナリオ）を異ならせることで、特典遊技の有利度合を複数段階設定することができるため、大当たり又は小当たりに当選した後も、遊技者に対してどの種別の当たりに当選したのかを楽しませることができる。

【０３２７】

開放シナリオテーブル２０２ｇには、当選した当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に対応して当たり遊技中の開始インターバル期間（当たり遊技が開始されてから最初に入賞装置が開放動作するまでの期間）と、入賞装置の開放動作態様（開放動作される入賞装置の種別、１回の開放動作（ラウンド遊技）の秒数、総開放動作回数（ラウンド数））と、ラウンド間インターバル期間（ラウンド遊技間に設定される入賞装置が閉鎖される期間）と、終了インターバル期間（全てのラウンド遊技が終了してから、当たり遊技が終了するまでの期間（新たな特別図柄変動の開始を許容するまでの期間））と、Ｖ入賞装置６５０に入賞した球が通常排出流路６５０ｅ１あるいは特別排出流路６５０ｅ２を流下するように流路を切り替えるための流路ソレノイド６５０ｋのオンオフ切替動作態様が、それぞれ規定されている。

【０３２８】

具体的には、当選した当たり種別が大当たりＡに対応して、開始インターバル期間として「２秒」が、入賞装置の開放動作態様として「可変入賞装置６５」を「１５ラウンド」、１回のラウンド遊技として「継続して２９秒」開放する開放動作態様が、ラウンド間インターバル期間として「１秒」が、終了インターバル期間として「４秒」が規定されている。よって、大当たり種別が大当たりＡの大当たりに当選した場合は、可変入賞装置６５が１５ラウンド分開放される大当たり遊技が実行されることになり、遊技者に多くの賞球が払い出される大当たり遊技となる。さらに、大当たり種別が大当たりＡの場合には、大当たり遊技終了後に遊技者に有利となる遊技状態である時短状態が設定される大当たりであるため、大当たりＡは遊技者にとって最も有利となる特典が付与される大当たりである。

【０３２９】

次に、当たり種別が大当たりＢ，Ｃに対応して、開始インターバル期間として「２秒」が、入賞装置の開放動作態様として「可変入賞装置６５」を「５ラウンド」、１回のラウンド遊技として「継続して２９秒」開放する開放動作態様が、ラウンド間インターバル期間として「１秒」が、終了インターバル期間として「４秒」が規定されている。よって、大当たり種別が大当たりＢ，Ｃの大当たりに当選した場合は、可変入賞装置６５が５ラウンド分開放される大当たり遊技が実行されることになり、遊技者に対して大当たりＡに対応する大当たり遊技の約１／３の賞球が払い出される大当たり遊技となる。また、大当たり種別が大当たりＢの場合には、大当たり遊技終了後に遊技者に有利となる遊技状態である時短状態が設定され、大当たりＣの場合には、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されないように構成されているため、大当たりＢは大当たりＡよりも不利で大当たりＣよりも有利な特典が付与される大当たりとなる。

【０３３０】

当たり種別が大当たりＤに対応して、開始インターバル期間として「１秒」が、入賞装置の開放動作態様として「Ｖ入賞装置６５０」を「１ラウンド目」に開放動作し、「可変入賞装置６５」を「２～１５ラウンド目」に開放動作し、１回のラウンド遊技として、１ラウンド目は「０．１秒開放を０．５秒間の開放間インターバルを設けて１２回」開放し、２～１５ラウンド目は「２９秒間継続開放」する開放動作態様が、ラウンド間インター

バル期間として、１ラウンド目終了後は「１０秒」、それ以外は「１秒」が、終了インターバル期間として「４秒」が規定されている。

【０３３１】

つまり、詳細は後述するが、大当たりＤの開始インターバル期間と２ラウンド目が実行されるまでの期間（１ラウンド目のラウンド遊技内容（開閉動作態様）、及び、１ラウンド目終了後のラウンド間インターバル期間）に規定されている内容が、後述する小当たり遊技に規定されている内容と同一となるように構成している。このように構成することで、今回実行されている当たり遊技が大当たり遊技であるか小当たり遊技であるかを、１ラウンド目が終了するタイミングまで（小当たり遊技であればその小当たり遊技が終了するタイミングまで）遊技者に把握させ難くすることができる。これにより、小当たりに当選して小当たり遊技が実行されていると認識していた遊技者に対して意外性のある当たり遊技を提供することができる。

【０３３２】

なお、本実施形態では、大当たりＤは第２特別図柄によって大当たりに当選した場合に必ず選択される大当たり種別であり、且つ、第２特別図柄の抽選では殆どが小当たりに当選するように設定されている（図２０（ｃ）参照）。よって、遊技状態として時短状態が設定され、第２特別図柄の変動を主に行う期間中は、特別図柄の変動が停止表示された後に何らかの当たり遊技が開始される。この場合において、大当たりに当選した場合も、小当たりに当選した場合も、同一の開放動作から開始される当たり遊技を実行するため、遊技者により何れの当たり（大当たり又は小当たり）に当選したのかを把握させ難くすることができる。

【０３３３】

加えて、第２特別図柄の抽選においては、大当たりに当選する確率の方が小当たりに当選する場合よりも低くなるように設定されており、又、大当たりＤに対応する大当たり遊技の終了後には時短状態が付与されるように設定されている。よって、大当たりに当選した遊技者に対して、小当たりに当選した場合よりも不利な特典が提供されることが無いため、意外性のある遊技（大当たりＤに対応した大当たり遊技）を、遊技者に有利な遊技とすることができるため、遊技者をより興奮させることができる。

【０３３４】

なお、大当たりＤに当選した場合と、各種小当たりに当選した場合とでは、第３図柄表示装置８１にて表示される変動表示（変動演出）として同一の演出態様が実行されるようにし、且つ、特別図柄の抽選結果を示す第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示態様により遊技者に抽選結果を識別され難くするために、特別図柄の停止表示タイミングと、第３図柄表示装置８１に表示される第３図柄の停止表示タイミングを異ならせたり、特別図柄の停止表示タイミングと第３図柄の停止表示タイミングは同期させるが、その停止表示タイミング或いはその前後の期間において、第３図柄の表示をそれ以外の期間よりも遊技者が識別し難くするために、表示態様や表示領域を可変させたり、特別図柄の停止表示タイミングにおいて、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される演出用の図柄を第３図柄から普通図柄の変動表示に対応させた演出用普通図柄に切り替えたりすると良い。

【０３３５】

加えて、当たり遊技が実行された場合に開放動作する入賞装置（Ｖ入賞装置６５０）と第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂを離れて配設し、特別図柄の停止表示タイミング（何れかの当たりに当選したことを遊技者に報知するタイミング）に第３図柄表示装置８１にてＶ入賞装置６５０を遊技者に注目させる演出表示を実行したり、本実施形態のように第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示領域を第３図柄表示装置８１の表示領域よりも小さくし、第３図柄よりも第１図柄が視認し難くなるように構成すると良い。これにより、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりであるか小当たりであるかを第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの停止表示態様により識別され難くすることができ、当たり遊技中も継続して大当たりに当選したことを期待させることができる。

【０３３６】

図２５に戻り説明を続ける。当たり種別が小当たりＡ～Ｃに対応して規定される内容には、小当たり遊技（１ラウンド遊技）に加え、その小当たり遊技中にＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知することにより、小当たり遊技終了後に継続して実行される大当たり遊技（２～１５ラウンド遊技）の開放シナリオも併せて規定されている。これにより、当選した小当たり種別の小当たり遊技内容と、その小当たり遊技終了後に実行し得る大当たり遊技内容とを確実に対応付けすることができるため、適正な遊技を提供することができる。

【０３３７】

具体的には、当たり種別が小当たりＡに対して、小当たり遊技として、開始インターバル期間「１秒」が、入賞装置の開放動作態様「Ｖ入賞装置６５０」を「１ラウンド」開放が、１回のラウンド遊技「０．１秒開放を１２回」、開放間インターバル期間「５回目と１０回目の開放終了後以外に０．５秒（開放間インターバル１）、５回目と１０回目の開放終了後に５秒（開放間インターバル２）」が規定されている。

【０３３８】

そして、小当たり遊技終了後に実行され得る大当たり遊技として「可変入賞装置６５」が、「２～１５ラウンド目」に開放動作し、１回のラウンド遊技「２９秒間継続開放」が、ラウンド間インターバル期間として、１ラウンド目終了後は「１０秒」、それ以外は「１秒」が、開始インターバル「２秒」、終了インターバル期間「８秒」が規定されている。

【０３３９】

また、当たり種別が小当たりＢ，Ｃに対して、小当たり遊技として、開始インターバル期間「１秒」が、入賞装置の開放動作態様「Ｖ入賞装置６５０」を「１ラウンド」開放が、１回のラウンド遊技「０．１秒開放を１２回」、開放間インターバル期間「５回目と１０回目の開放終了後以外に０．５秒（開放間インターバル１）、５回目と１０回目の開放終了後に５秒（開放間インターバル２）」が規定されている。

【０３４０】

そして、小当たり遊技終了後に実行され得る大当たり遊技として「可変入賞装置６５」が、「２～５ラウンド目」に開放動作し、１回のラウンド遊技「２９秒間継続開放」が、ラウンド間インターバル期間として、１ラウンド目終了後は「１０秒」、それ以外は「１秒」が、開始インターバル「２秒」、終了インターバル期間「８秒」が規定されている。

【０３４１】

つまり、小当たりＢ，Ｃに対応する小当たり遊技終了後に実行され得る大当たり遊技は、上述した小当たりＡに対応する大当たり遊技よりもラウンド遊技数が少なくなるように設定されている。また、小当たり種別が小当たりＢの場合には、対応する大当たり遊技終了後に遊技者に有利となる遊技状態である時短状態が設定され、小当たりＣの場合には、対応する大当たり遊技終了後に時短状態が設定されないように構成されているため、小当たりＢは小当たりＡよりも不利で小当たりＣよりも有利な特典が付与される小当たりとなる。

【０３４２】

図１８に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図１８に図示した各種カウンタのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。

【０３４３】

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

【０３４４】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情

報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図５１参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図５０参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図４９参照）が即座に実行される。

【０３４５】

また、ＲＡＭ２０３は、図１９（ｂ）に示すように、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａ、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂ、大当たり開始フラグ２０３ｃ、大当たり中フラグ２０３ｄ、小当たり種別格納エリア２０３ｅ、小当たり開始フラグ２０３ｆ、小当たり中フラグ２０３ｇ、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｈ、Ｖフラグ２０３ｉ、Ｖ通過フラグ２０３ｊ、時短中カウンタ２０３ｋ、小当たりＡカウンタ２０３ｍ、小当たりＢカウンタ２０３ｎ、小当たりＣカウンタ２０３ｐ、普図短変動フラグ２０３ｑ、その他メモリエリア２０３ｚを有している。

【０３４６】

特別図柄１保留球格納エリア２０３ａは、図１８に示すように４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）を有しており、これらの各エリアには、第１入球口６４に入球したことに基づいて取得された第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。

【０３４７】

より具体的には、球が第１入球口６４へ入球（始動入賞）したタイミングで、各カウンタＣ１～Ｃ３、ＣＳ１の各値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い入賞に対応するデータが記憶され、保留第１エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。尚、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。

【０３４８】

その後、主制御装置１１０において、第１特別図柄の抽選が行われる場合には、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａの保留第１エリアに記憶されている各カウンタＣ１～Ｃ３の各値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタＣ１～Ｃ３の各値に基づいて、特別図柄の抽選などの判定が行われる。

【０３４９】

そして、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となる。そこで、他の保留エリア（保留第２エリア～保留第４エリア）に記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリア（保留第１エリア～保留第３エリア）に詰めるシフト処理が行われる。本実施形態では、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａにおいて、入賞のデータが記憶されている保留エリア（第２保留エリア～第４保留エリア）についてのみデータのシフトが行われる。

【０３５０】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄を保留する機能を有していないため、新たな特別図柄変動を実行可能な状態で球が第２入球口６４０へ入球（始動入賞）すると、そのタイミングで各カウンタＣ１～Ｃ３、Ｃ５、ＣＳ１の各値が取得され、その取得されたデータがそのまま特別図柄保留球実行エリアに格納される。

【０３５１】

加えて、本実施形態のパチンコ機１０では、普通図柄（第２図柄）を保留する機能も有していないため、新たな普通図柄変動を実行可能な状態で球が普通始動口６７を通過すると、そのタイミングで第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得され、その取得されたデー

タがそのまま普通図柄保留球実行エリアに格納される。
【０３５２】
特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂは、第１入球口６４への入球（始動入賞）に基づいて第１図柄表示装置３７で行われる第１特別図柄（第１図柄）の変動表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂは、初期値がゼロに設定されており、第１入球口６４へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される（図４３のＳ７０４参照）。一方、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂは、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、１減算される（図３８のＳ２０７参照）。
【０３５３】
この特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ）は、特図１保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図３８のＳ２０８、図４３のＳ７０５参照）。特図１保留球数コマンドは、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値が変更される度に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。
【０３５４】
音声ランプ制御装置１１３は、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値が変更される度に、主制御装置１１０より送信される特図１保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された変動表示の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂによって管理される変動表示の保留球数が、ノイズ等の影響によって、主制御装置１１０に保留された実際の変動表示の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。
【０３５５】
なお、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドに基づいて保留球数を管理し、保留球数が変化する度に表示制御装置１１４に対して、保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、この表示用保留球数コマンドによって通知された保留球数を基に、第３図柄表示装置８１の保留球数図柄（保留図柄）を表示する。
【０３５６】
大当たり開始フラグ２０３ｃは、大当たり遊技の開始タイミングであることを示すフラグである。抽選結果が大当たりと判定されている特別図柄の変動が停止する場合に、大当たり開始フラグ２０３ｃがオンに設定される（図３８のＳ２１６）。大当たり開始フラグ２０３ｃがオンであることが判別されて、大当たりの開始タイミングであることが識別されると、オフに設定される（図５２のＳ１６０３）。なお、大当たり開始フラグ２０３ｃは、初期状態ではオフに設定されるものであり、電源断等が発生した場合には、バックアップされて電源断直前の状態が保持されるように構成されている。
【０３５７】
大当たり中フラグ２０３ｄは、大当たり遊技中であることを示すフラグである。判定結果が大当たりである特別図柄の変動が停止されるタイミングでオンに設定される（図３８のＳ２１６）。一方、大当たりの終了タイミングであると判別された場合（設定されている大当たり種別に対応するラウンド数の遊技が終了したと判別した場合）に、オフに設定される（図５２のＳ１６２０）。この大当たり中フラグ２０３ｄは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。
【０３５８】
小当たり種別格納エリア２０３ｅは、当選した小当たりに設定される小当たり種別を一時的に格納するための記憶領域であって、小当たりに当選したと判別した場合に（図３９のＳ３０７：Ｙｅｓ）、取得した小当たり種別が一時的に格納される（図３９のＳ３１１）。そして、小当たり遊技中においてＶ入賞装置６５０の開放数が所定数に到達し（図５

３のＳ１７０７：Ｙｅｓ）、Ｖフラグ２０３ｉがオンに設定されていないと判別した場合（図５３のＳ１７０８；Ｎｏ）に、格納されている小当たり種別が参照され（図５３のＳ１７０９）、参照した小当たり種別に対応した指示コマンドが設定される。なお、詳細な説明は省略するが、小当たり種別格納エリア２０３ｅに格納された情報（小当たり種別を示すための情報）は、小当たり遊技終了時にクリアされるように構成されている。

【０３５９】

小当たり開始フラグ２０３ｆは、小当たり遊技の開始タイミングであることを示すフラグである。判定結果が小当たりである特別図柄の変動が停止されるタイミングでオンに設定される（図４０のＳ４０４）。小当たり開始フラグ２０３ｆがオンであることが判別されて、小当たり遊技の開始タイミングであると識別されるとオフに設定される（図５３のＳ１７０３）。この小当たり開始フラグ２０３ｆは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。

【０３６０】

小当たり中フラグ２０３ｇは、小当たり遊技中であることを示すフラグである。判定結果が小当たりである特別図柄の変動が停止されるタイミングでオンに設定される（図４０のＳ４０４）。一方、小当たりの終了タイミングであると判別された場合（設定されている小当たりのラウンド数の遊技が終了したと判別した場合）に、オフに設定される（図５３のＳ１７２０）。この小当たり中フラグ２０３ｇは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。

【０３６１】

Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｈは、小当たり遊技が実行されている場合に、Ｖ入賞装置６５０に入賞した球がＶスイッチ６５０ｅ３により検知された場合に設定される大当たり種別を判別するためのデータが記憶される記憶エリアである。Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｈは、判定結果が小当たりとなる特別図柄の変動が停止する場合に、判定されている小当たり種別に対応した大当たり種別に対応するデータ値が記憶される（図４０のＳ４０２）。Ｖ入賞装置６５０内の特別排出流路６５０ｅ２を球が流下し、Ｖスイッチ６５０ｅ３により球を検知すると、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｈに記憶されているデータ値に対応する大当たり種別に対応するＶフラグ２０３ｉがオンに設定されるように構成されている。小当たり遊技の終了時に、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｈに記憶されているデータ値がクリアされるように構成されている。このＶ通過大当たり種別格納エリア２０３ｈは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。

【０３６２】

Ｖフラグ２０３ｉは、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０内の特別排出流路６５０ｅ２を球が流下し、Ｖスイッチ６５０ｅ３により球が検知された場合に、実行している小当たり遊技の種別に対応した大当たり種別に対応したフラグがオンに設定されるものである。小当たり遊技の終了時に、このＶフラグ２０３ｉがオンであるかを判別し（図５３のＳ１７１５）、Ｖフラグ２０３ｉがオンであると判別した場合に（図５３のＳ１７１５：Ｙｅｓ）、オンに設定されているフラグより実行される大当たり種別が判別されて対応する大当たり遊技の開始が設定される（図５３のＳ１７１６）。このＶフラグ２０３ｉは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。

【０３６３】

Ｖ通過フラグ２０３ｊは、小当たり遊技中において、Ｖフラグ２０３ｉがオンに設定されている状態を判別するために用いられるフラグであって、Ｖフラグ２０３ｉがオンに設定されている場合にオンに設定される。本実施形態では、小当たり遊技中においてＶ入賞

装置６５０に入賞した球の殆どが特別排出流路６５０ｅ２を流下するように構成されており、特別排出流路６５０ｅ２に最初に入賞した球に対応したＶ通過処理（図４８参照）においてオンに設定される（図４８のＳ１２０７）。

【０３６４】

そして、Ｖ通過処理（図４８参照）では、Ｖ通過フラグ２０３ｊがオンに設定しているか判別し（図４８のＳ１２０１）、オンに設定していると判別した場合は（図４８のＳ１２０１：Ｙｅｓ）、Ｖ通過処理（図４８の参照）のうちＳ１２０２～Ｓ１２０８の処理をスキップするように構成している。これにより、１回の小当たり遊技中にＶスイッチ６５０ｅ３が複数の球を検知した場合であっても、最初に検知した球に対応したＶ通過処理のみが実行されることになる。よって、小当たり遊技中に実行される処理を簡素化することが出来ると共に、音声ランプ制御装置１１３へＶ通過コマンドを複数回送信してしまい、音声ランプ制御装置１１３側でのＶ通過管理は煩雑になることを抑制することができる。

【０３６５】

時短中カウンタ２０３ｋは、時短状態中に設定される時短終了条件の一つが成立するまでの特別図柄の変動回数を計測するためのカウンタであって、大当たり制御処理（図５２のＳ１５０４）において、エンディング演出の終了タイミング（大当たりの終了タイミング）であると判別された場合に（図５２のＳ１６１２：Ｙｅｓ）、時短付与テーブル２０２ｅに規定されている値（１００）が設定される（図５２のＳ１６１４）。

【０３６６】

そして、特別図柄変動処理（図３８のＳ１０４）にて実行される時短回数更新処理（図４２のＳ２１９）においてカウンタの値が参照され（図４２のＳ６０１）、カウンタの値が０よりも大きいと判別した場合に（図４２のＳ６０１：Ｙｅｓ）、カウンタの値が１減算される。減算した後の時短中カウンタ２０３ｋの値が０であると判別すると（図４２のＳ６０４：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される（図４２のＳ６０５）。なお、本実施形態は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても（例えば、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても）、カウンタの値が０に設定（リセット）される（図４１のＳ５０５）。このように、複数の時短終了条件のうち、時短中カウンタ２０３ｋの値を参照した時短終了条件（第１時短終了条件）以外の時短終了条件が成立した場合であっても、時短中カウンタ２０３ｋの値が０に設定（リセット）されるため、時短状態が終了したにも関わらず時短中カウンタ２０３ｋの値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値（０）に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。

【０３６７】

小当たりＡカウンタ２０３ｍは、時短状態中に設定される時短終了条件の一つが成立するまでの小当たり種別として小当たりＡが設定された小当たりの当選回数の計測するためのカウンタであって、大当たり制御処理（図５２のＳ１５０４）において、エンディング演出の終了タイミング（大当たりの終了タイミング）であると判別された場合に（図５２のＳ１６１２：Ｙｅｓ）、時短付与テーブル２０２ｅに規定されている値（１）が設定される（図５２のＳ１６１４）。

【０３６８】

そして、特別図柄変動処理（図３８のＳ１０４）の小当たり開始設定処理（図４０のＳ２２１）にて実行される小当たり用時短更新処理（図４１のＳ４０５）に今回当選した小当たりの小当たり種別が小当たりＡであると判別した場合に（図４１のＳ５０２：Ｙｅｓ）、カウンタの値が１減算される。減算した後の小当たりＡカウンタ２０３ｍの値が０であると判別すると（図４１のＳ５０４：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される（図４１のＳ５０７）。なお、本実施形態は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した

場合であっても（例えば、特別図柄変動回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても）、カウンタの値が０に設定（リセット）される（図４２のＳ６０６）。このように、複数の時短終了条件のうち、小当たりＡカウンタ２０３ｍの値を参照した時短終了条件（第２時短終了条件）以外の時短終了条件が成立した場合であっても、小当たりＡカウンタ２０３ｍの値が０に設定（リセット）されるため、時短状態が終了したにも関わらず小当たりＡカウンタ２０３ｍの値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値（０）に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。

【０３６９】

小当たりＢカウンタ２０３ｎは、時短状態中に設定される時短終了条件の一つが成立するまでの小当たり種別として小当たりＢが設定された小当たりの当選回数の計測するためのカウンタであって、大当たり制御処理（図５２のＳ１５０４）において、エンディング演出の終了タイミング（大当たりの終了タイミング）であると判別された場合に（図５２のＳ１６１２：Ｙｅｓ）、時短付与テーブル２０２ｅに規定されている値（３）が設定される（図５２のＳ１６１４）。

【０３７０】

そして、特別図柄変動処理（図３８のＳ１０４）の小当たり開始設定処理（図４０のＳ２２１）にて実行される小当たり用時短更新処理（図４１のＳ４０５）に今回当選した小当たりの小当たり種別が小当たりＢであると判別した場合に（図４１のＳ５１０：Ｙｅｓ）、カウンタの値が１減算される。減算した後の小当たりＢカウンタ２０３ｎの値が０であると判別すると（図４１のＳ５１２：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される（図４１のＳ５０７）。なお、本実施形態は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても（例えば、特別図柄変動回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても）、カウンタの値が０に設定（リセット）される（図４２のＳ６０６）。このように、複数の時短終了条件のうち、小当たりＢカウンタ２０３ｎの値を参照した時短終了条件（第３時短終了条件）以外の時短終了条件が成立した場合であっても、小当たりＢカウンタ２０３ｎの値が０に設定（リセット）されるため、時短状態が終了したにも関わらず小当たりＢカウンタ２０３ｎの値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値（０）に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。

【０３７１】

小当たりＣカウンタ２０３ｐは、時短状態中に設定される時短終了条件の一つが成立するまでの小当たり種別として小当たりＣが設定された小当たりの当選回数の計測するためのカウンタであって、大当たり制御処理（図５２のＳ１５０４）において、エンディング演出の終了タイミング（大当たりの終了タイミング）であると判別された場合に（図５２のＳ１６１２：Ｙｅｓ）、時短付与テーブル２０２ｅに規定されている値（５）が設定される（図５２のＳ１６１４）。

【０３７２】

そして、特別図柄変動処理（図３８のＳ１０４）の小当たり開始設定処理（図４０のＳ２２１）にて実行される小当たり用時短更新処理（図４１のＳ４０５）に今回当選した小当たりの小当たり種別が小当たりＣであると判別した場合に（図４１のＳ５１０：Ｎｏ）、カウンタの値が１減算される。減算した後の小当たりＣカウンタ２０３ｐの値が０であると判別すると（図４１のＳ５１４：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される（図４１のＳ５１５）。なお、本実施形態は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場

合であっても（例えば、特別図柄変動回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても）、カウンタの値が０に設定（リセット）される（図４２のＳ６０６）。このように、複数の時短終了条件のうち、小当たりＣカウンタ２０３ｐの値を参照した時短終了条件（第４時短終了条件）以外の時短終了条件が成立した場合であっても、小当たりＣカウンタ２０３ｐの値が０に設定（リセット）されるため、時短状態が終了したにも関わらず小当たりＣカウンタ２０３ｐの値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値（０）に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。

【０３７３】

普図短変動フラグ２０３ｑは、普通図柄（第２図柄）の変動が短変動（３秒間変動）であったことを示すためのフラグであって、オンに設定されることで普通図柄（第２図柄）の短変動が実行されたことを示すものである。この普図短変動フラグ２０３ｑは、普通図柄変動処理（図４５のＳ１０６参照）において普通図柄の変動時間を設定するタイミングが時短状態中（時短中）であると判別し（図４５のＳ９０９：Ｙｅｓ）、３秒の変動時間（短変動）が設定された場合にオンに設定され（図４５のＳ９１１）、普通図柄（第２図柄）の変動時間が経過したと判別し（図４５のＳ９１３）、今回の普通図柄（第２図柄）の抽選結果が当たりであると判別した場合（図４５のＳ９１５：Ｙｅｓ）に参照される（図４５のＳ９１６）。

【０３７４】

ここで、普図短変動フラグ２０３ｑがオンに設定されていると判別した場合は（図４５のＳ９１６：Ｙｅｓ）、現在が時短状態中（時短中）であるかを判別し（図４５のＳ９１８）、時短状態中（時短中）であると判別した場合は（図４５のＳ９１８：Ｙｅｓ）、電動役物６４０ａの開放動作として遊技者に有利な開放動作（ロング開放）が設定される（図４５のＳ９１９）。なお、普図短変動フラグ２０３ｑは、普通図柄変動処理（図４５のＳ１０６）においてオンに設定されていると判別された後に、オフに設定される（図４５のＳ９１７）。

【０３７５】

このように、普通図柄（第２図柄）の変動開始時（変動時間設定時）における遊技状態と、普通図柄（第２図柄）の変動時間が経過した後の電動役物６４０ａ開放動作設定時における遊技状態と、が共に時短状態である場合にのみ電動役物６４０ａの開放動作として遊技者に有利な開放動作（ロング開放）を設定するように構成しているため、複数の遊技状態（通常状態と時短状態）を跨いで実行される普通図柄の変動（抽選）によって、電動役物６４０ａがロング開放することを確実に防止することができ、遊技者に有利な特典（電動役物６４０ａのロング開放）を遊技者に過剰に提供してしまうことを抑制することができる。

【０３７６】

その他メモリエリア２０３ｚは、遊技に必要なその他のデータや、カウンタ、フラグ等が設定（記憶）される。

【０３７７】

図９に戻り説明を続ける。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、第１図柄表示装置３７、第２図柄表示装置８３、第２図柄保留ランプ８４、特定入賞口６５ａの開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大開放口ソレノイドや、Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を開閉駆動するためのＶ開放口ソレノイドや、Ｖ入賞装置６５０内に設けられた切替部材６５０ｈを駆動させるための流路ソレノイド６５０ｋや電動役物を駆動するためのソレノイド（その他ソレノイド２０９ｚ）などからなるソレノイド２０９が接続され、ＭＰＵ２０１は、入出力ポート２０５を介してこれらに対し各種コマンドや

制御信号を送信する。
【０３７８】
　また、入出力ポート２０５には、図示しないスイッチ群やセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源装置１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路２５３が接続され、ＭＰＵ２０１は各種スイッチ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。
【０３７９】
　払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。
【０３８０】
　払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図４９参照）が即座に実行される。
【０３８１】
　払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。
【０３８２】
　発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。
【０３８３】
　音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置１１４で行われる第３図柄表示装置８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。
【０３８４】
　音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置

２２７、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。
【０３８５】
音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２や枠ボタン２３からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７を制御し、また、表示制御装置１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側に表示される画像のことである。
【０３８６】
音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０からのコマンドや、音声ランプ制御装置１１３に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第３図柄表示装置８１に遅滞無く表示させる制御が行われる。
【０３８７】
音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、図２６（ａ）に示すように、変動パターン選択テーブル２２２ａ、状態表示選択テーブル２２２ｂ、最終状態表示選択テーブル２２２ｃ、その他、遊技の制御に必要な各種データやプログラム等が記憶されている。
【０３８８】
変動パターン選択テーブル２２２ａは、図示しない変動パターン選択用のカウンタ値に各変動パターンの種別（ど外れ、リーチ外れ、リーチ各種等）の変動パターンがそれぞれ設定されている。なお、変動パターン選択用のカウンタとは、更新の都度（音声ランプ制御装置１１３のメイン処理にて１ミリ秒間隔で実行される各種カウンタ更新処理（図５５のＳ２１１１参照）が実行される都度）前回値に１が加算され、最大値（例えば、２９９）に達した後０に戻るループカウンタで構成されるカウンタである。また、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンを選択する。これにより、変動時間や変動パターンの種別等の大まかな情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様等が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。
【０３８９】
なお、変動パターン選択用のカウンタ値を、上述した音声ランプ制御装置１１３のメイン処理にて実行される各種カウンタ更新処理（図５５のＳ２１１１参照）以外の処理で更新させるように構成しても良く、例えば、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理のうち、前回処理が実行されてから１ミリ秒が経過してない場合に繰り返し処理が実行される期間（例えば、図５５のＳ２１１４の処理が実行されてからＳ２１１５の処理が実行されるまでの間の期間）にカウンタの値を更新する処理を追加しても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図５５参照）において、一部の処理（図５５のＳ２１０２～Ｓ２１１２の処理）を実行するために費やした期間によって、１ミリ秒中に変動パターン選択用のカウンタの値を更新する処理が実行される回数を不定数（ランダム）にすることができる。よって、音声ランプ制御装置１１３によって設定され、第３図柄表示装置８１の表示画面で表示される表示演出（変動パターン選択２２２ａを用いて選択した変動パターンに対応する演出）の内容に基づいて、音声ランプ制御装置１１３の制御に対する法則性を遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。
【０３９０】
状態表示選択テーブル２２２ｂは、遊技状態として時短状態が設定されている場合に第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される状態表示の表示態様（図１１の状況（状態）

表示態様Ｄｍ３ａ参照）を選択する際に用いられるデータテーブルである。この、状態表示選択テーブル２２２ｂは、時短状態が設定されている状態のうち、時短状態が終了する変動（時短状態の最終変動）以外の変動表示に対応した状態表示態様を選択する際に用いられる。

【０３９１】

この状態表示選択テーブル２２２ｂは、当該変動における大当たり期待度（特別図柄の大当たり抽選に当選する期待度と、特別図柄の抽選で小当たりに当選し、その小当たり中（小当たり遊技中）に２種当たりが設定される期待度）と、時短状態の更新具合（時短終了条件が成立するか否か、或いは、時短終了条件として設定される各種要素（特別図柄の変動回数、小当たり当選回数等）の更新状況）とに基づいて異なる状態表示態様を選択するように構成している。よって、第３図柄表示装置８１の表示画面の小表示領域Ｄｍ３に表示される状態（状況）表示態様Ｄｍ３ａの内容を把握することにより、現在設定されている時短状態の状況を遊技者に把握させることができる。

【０３９２】

ここで、図２７（ａ）を参照して状態表示選択テーブル２２２ｂに規定されている内容について具体的に説明をする。図２７（ａ）は状態表示選択テーブル２２２ｂの内容を模式的に示した模式図である。図２７（ａ）に示した通り、状態表示選択テーブル２２２ｂは、特別図柄の抽選結果（当否判定結果）と、時短下限フラグ２２３ｋの設定状況（オンに設定されているか否かの判別結果）と、準終了条件フラグ２２３ｍの設定状況（オンに設定されているか否かの判別結果）と、状態演出カウンタ２２３ｏの値とに対応させて、様々な状態表示態様が規定されている。

【０３９３】

ここで、状態表示選択テーブル２２２ｂにて参照される各種フラグ及びカウンタについて簡単に説明をすると、時短下限フラグ２２３ｋと準終了条件フラグ２２３ｍとは、時短状態が所定期間経過したことを示すためのフラグであって、時短状態が所定期間経過した場合にオンに設定される。この各フラグの設定状況に応じて、即ち、時短状態の経過状況に応じて状態表示態様を異ならせることができる。

【０３９４】

時短下限フラグ２２３ｋは、時短状態を終了させるための終了条件のうち、特別図柄の変動回数に基づいてオンに設定されるものである。即ち、時短状態が設定されてから所定回数（例えば、７０回）の特別図柄変動が実行された場合に、状態（状況）表示態様Ｄｍ３ａの表示態様を異ならせて設定することができる。よって、遊技者に対して特別図柄の変動が実行されることで成立し得る終了条件が近づいていることを示唆することができ、緊張感を持たせて時短状態中の遊技を行わせることができる。また、継続的に設定される時短状態において様々な演出を実行することができるため、演出効果を高めることができる。なお、本実施形態では、時短状態中に実行された特別図柄変動の回数が所定回数（例えば、７０回）に到達した場合に時短下限フラグ２２３ｋをオンに設定し、状態（状況）表示態様Ｄｍ３ａの表示態様を異ならせるようにしているが、状態（状況）表示態様Ｄｍ３ａの表示態様として様々な表示態様を遊技者に表示するために、例えば、時短状態中に実行された特別図柄変動の回数が奇数回目と偶数回目とで異なる状態（状況）表示態様Ｄｍ３ａが表示されるようにしても良いし、時短状態が設定されてから所定期間（例えば、特別図柄が１０回変動するまでの期間）のみ、他の期間とは異なる状態（状況）表示態様Ｄｍ３ａを設定するようにしても良い。

【０３９５】

準終了条件フラグ２２３ｍは、時短状態を終了させるための終了条件のうち、小当たりに当選した回数（小当たりに当選し、Ｖ入賞装置６５０に対して動作制御を実行した回数）に基づいてオンに設定されるものである。即ち、時短状態が設定されてから小当たりに所定回数（例えば、３回）の当選した場合に、状態（状況）表示態様Ｄｍ３ａの表示態様を異ならせて設定することができる。よって、遊技者に対して小当たりに当選することで成立し得る終了条件が近づいていることを示唆することができ、緊張感を持たせて時短状

態中の遊技を行わせることができる。また、継続的に設定される時短状態において様々な演出を実行することができるため、演出効果を高めることができる。

【０３９６】

状態演出カウンタ２２３ｏは、定期的に「０～９９」の値が更新されるループカウンタであり、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図５５参照）にて１ミリ秒の間隔で実行される各種カウンタ更新処理（図５５のＳ２１１１）を実行する度に値が１更新されるように構成している。

【０３９７】

次に、図２７（ａ）を参照して、状態表示選択テーブル２２２ｂに規定されている内容について具体的に説明をする。図２７（ａ）は、状態表示選択テーブル２２２ｂの内容を模式的に示した模式図である。状態表示選択テーブル２２２ｂは、図２７（ａ）に示した通り、当否判定結果と、時短下限フラグ２２３ｋと、準終了条件フラグ２２３ｍと、状態演出カウンタ２２３ｏの値とに対応して実行される演出の状態表示態様（具体的な表示態様の内容は図１５参照）が規定されている。

【０３９８】

具体的には、当否判定結果が大当たりであって、時短下限フラグ２２３ｋおよび準終了条件フラグ２２３ｍがオンである場合においては、取得した状態演出カウンタ２２３ｏの値が「０～６９」の範囲に状態表示態様「３」が規定され、「７０～７９」の範囲に状態表示態様「１」が規定され、「８０～９９」の範囲に状態表示態様「９」が規定される。また、時短下限フラグ２２３ｋがオンで、準終了条件フラグ２２３ｍがオフである場合は、取得した状態演出カウンタ２２３ｏの値が「０～４９」の範囲に状態表示態様「３」が規定され、「５０～６９」の範囲に状態表示態様「１」が規定され、「７０～７９」の範囲に状態表示態様「４」が規定され、「８０～９９」の範囲に状態表示態様「９」が規定される。

【０３９９】

さらに、当否判定結果が大当たりであって、時短下限フラグ２２３ｋがオフで、準終了条件フラグ２２３ｍがオンである場合には、取得した状態演出カウンタ２２３ｏの値が「０～６９」の範囲に状態表示態様「１」が規定され、「７０～７９」の範囲に状態表示態様「３」が規定され、「８０～９９」の範囲に状態表示態様「９」が規定され、時短下限フラグ２２３ｋおよび準終了条件フラグ２２３ｍがオフである場合には、取得した状態演出カウンタ２２３ｏの値が「０～６９」の範囲に状態表示態様「３」が規定され、「７０～７９」の範囲に状態表示態様「１」が規定され、「８０～９９」の範囲に状態表示態様「９」が規定される。

【０４００】

つまり、特別図柄の当否判定結果が大当たりである場合に、設定されている時短状態の進捗状況に応じて（時短下限フラグ２２３ｋ、準終了条件フラグ２２３ｍの設定状況）に応じて選択される状態表示態様を異ならせることができる。よって、時短状態中に様々な状態表示態様を表示させることができ、演出効果を高めることができる。

【０４０１】

また、時短下限フラグ２２３ｋおよび準終了条件フラグ２２３ｍが共にオフに設定されている期間（時短状態の前半期間）と、時短下限フラグ２２３ｋ或いは準終了条件フラグ２２３ｍの何れかがオンに設定されている期間（時短状態の中盤期間）とで状態表示態様として選択され易い表示態様を異ならせることができるため、第３図柄表示装置８１の第３表示領域Ｄｓ３に表示される状態（状況）表示態様Ｄｍ３ａを遊技者に把握させることで、時短状態の進捗状況を予測させることができる。

【０４０２】

さらに、時短下限フラグ２２３ｋがオンに設定され、準終了条件フラグ２２３ｍがオフに設定されている場合であって、取得した状態演出カウンタ２２３ｏの値が「７０～７９」の場合には、状態表示態様「４」が設定されるように構成している。この状態表示態様「４」は図１５を参照して上述した通り、遊技者に小当たりに当選した旨を示唆するため

の状態表示態様であるが、本実施形態では、当否判定結果が大当たりである場合、即ち、当否判定が小当たりでは無い場合（小当たり当選よりも遊技者に有利な当否判定結果である場合）にも選択されるように構成している。これにより、遊技者に対して意外性のある演出を実行することができ、早期に飽きのこない演出を提供することができる。

【０４０３】

次に、当否判定結果が小当たりＡ（複数の小当たり種別のうち、最も２種当たりし易い小当たり遊技が実行される小当たり）であって、時短下限フラグ２２３ｋおよび準終了条件フラグ２２３ｍがオンである場合においては、取得した状態演出カウンタ２２３ｏの値が「０～７９」の範囲に状態表示態様「５」が規定され、「８０～９９」の範囲に状態表示態様「９」が規定される。また、時短下限フラグ２２３ｋがオンで、準終了条件フラグ２２３ｍがオフである場合は、取得した状態演出カウンタ２２３ｏの値が「０～４９」の範囲に状態表示態様「７」が規定され、「５０～６９」の範囲に状態表示態様「５」が規定され、「７０～７９」の範囲に状態表示態様「７」が規定され、「８０～９９」の範囲に状態表示態様「９」が規定される。

【０４０４】

次に、当否判定結果が小当たりＡであって、時短下限フラグ２２３ｋがオフで、準終了条件フラグ２２３ｍがオンである場合は、取得した状態演出カウンタ２２３ｏの値が「０～６９」の範囲に状態表示態様「５」が規定され、「７０～７９」の範囲に状態表示態様「６」が規定され、「８０～９９」の範囲に状態表示態様「９」が規定される。時短下限フラグ２２３ｋと準終了条件フラグ２２３ｍが共にオフである場合には、取得した状態演出カウンタ２２３ｏの値が「０～７９」の範囲に状態表示態様「７」が規定され、「８０～９９」の範囲に状態表示態様「９」が規定される。

【０４０５】

そして、当否判定結果が小当たりＢ或いはＣ（複数の小当たり種別のうち、２種当たりし難い小当たり遊技が実行される小当たり）であって、時短下限フラグ２２３ｋおよび準終了条件フラグ２２３ｍがオンである場合においては、取得した状態演出カウンタ２２３ｏの値が「０～６９」の範囲に状態表示態様「５」が規定され、「７０～７９」の範囲に状態表示態様「６」が規定され、「８０～９９」の範囲に状態表示態様「９」が規定される。また、時短下限フラグ２２３ｋがオンで、準終了条件フラグ２２３ｍがオフである場合は、取得した状態演出カウンタ２２３ｏの値が「０～６９」の範囲に状態表示態様「４」が規定され、「７０～７９」の範囲に状態表示態様「２」が規定され、「８０～９９」の範囲に状態表示態様「９」が規定される。

【０４０６】

さらに、当否判定結果が小当たりＢ或いはＣであって、時短下限フラグ２２３ｋがオフで準終了条件フラグ２２３ｍがオンである場合においては、取得した状態演出カウンタ２２３ｏの値が「０～４９」の範囲に状態表示態様「６」が規定され、「５０～６９」の範囲に状態表示態様「５」が規定され、「７０～７９」の範囲に状態表示態様「６」が規定され、「８０～９９」の範囲に状態表示態様「９」が規定される。また、時短下限フラグ２２３ｋおよび準終了条件フラグ２２３ｍが共にオフである場合は、取得した状態演出カウンタ２２３ｏの値が「０～４９」の範囲に状態表示態様「２」が規定され、「５０～６９」の範囲に状態表示態様「４」が規定され、「７０～７９」の範囲に状態表示態様「４」が規定され、「８０～９９」の範囲に状態表示態様「９」が規定される。

【０４０７】

上述した通り、本実施形態では、当選した小当たりに設定される小当たり種別に応じて（実行される小当たり遊技中の２種当たり期待度に応じて）異なる状態表示態様が表示されるように構成しているため、時短状態中に表示される状態表示態様を遊技者が把握することにより、時短状態が終了するタイミングを予測させる以外に、現在実行中の特別図柄の変動表示（動的表示）の結果（特別図柄の抽選結果）をも予測させることが可能となる。よって、時短状態中に表示される状態表示態様に対して遊技者に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４０８】
　また、小当たりＡに当選した場合であって、時短下限フラグ２２３ｋがオフで、準終了条件フラグ２２３ｍがオンに設定されている場合において、取得した状態演出カウンタ２２３ｏの値が「７０～７９」である場合には、状態表示態様「６」が選択されるように状態表示選択テーブル２２２ｂの内容が規定されている。この状態表示態様「６」は、図１５に示した通り、小当たり当選に基づいて時短状態が終了することを示唆するための「大ピンチ」の文字が表示される状態表示態様である。この状態表示態様「６」を例外的に小当たりＡに当選した場合にも表示することにより、遊技者に意外性のある演出を提供することができると共に、状態表示態様「６」が表示された後に実行される小当たり遊技において、２種当たりを獲得する可能性を高めることができるため、２種当たりの可能性が低い小当たりＢ或いは小当たりＣに当選したことに基づいて状態表示態様「６」が表示された場合であっても、小当たり遊技が終了するまでの間、遊技者に２種当たりへの期待を継続して持たせることができる。
【０４０９】
　当否判定結果が外れであって、時短下限フラグ２２３ｋおよび準終了条件フラグ２２３ｍがオンである場合においては、取得した状態演出カウンタ２２３ｏの値が「０～４９」の範囲に状態表示態様「１」が規定され、「５０～６９」の範囲に状態表示態様「４」が規定され、「７０～７９」の範囲に「３」が規定され、「８０～９９」の範囲に状態表示態様「９」が規定される。また、時短下限フラグ２２３ｋがオンで、準終了条件フラグ２２３ｍがオフである場合は、取得した状態演出カウンタ２２３ｏの値が「０～６９」の範囲に状態表示態様「１」が規定され、「７０～７９」の範囲に状態表示態様「３」が規定され、「８０～９９」の範囲に状態表示態様「９」が規定される。
【０４１０】
　さらに、当否判定結果が外れであって、時短下限フラグ２２３ｋがオフで準終了条件フラグ２２３ｍがオンである場合は、取得した状態演出カウンタ２２３ｏの値が「０～６９」の範囲に状態表示態様「６」が規定され、「７０～７９」の範囲に状態表示態様「３」が規定され、「８０～９９」の範囲に状態表示態様「９」が規定される。また、時短下限フラグ２２３ｋおよび準終了条件フラグ２２３ｍが共にオフである場合には、取得した状態演出カウンタ２２３ｏの値が「０～７９」の範囲に状態表示態様「１」が規定され、「８０～９９」の範囲に状態表示態様「９」が規定される。
【０４１１】
　このように、当否判定結果が外れの場合、即ち、小当たり当選や大当たり当選に基づいて時短終了条件が成立することが無い特別図柄変動が実行される場合には、準終了条件フラグ２２３ｍがオンに設定されている場合には、あたかも小当たりに当選し時短終了条件が成立したのではと遊技者に思わせる状態表示態様が選択されるように構成している。これにより、準終了条件フラグ２２３ｍがオンに設定されている状態、即ち、時短状態が設定されてから所定回数の小当たり遊技が実行された状態において、遊技者に危機感を持たせながら遊技を行わせることができる。
【０４１２】
　また、本実施形態では、準終了条件フラグ２２３ｍがオンに設定されている場合に、準終了条件フラグ２２３ｍがオフに設定されている場合よりも、小当たりに当選したと思わせる状態表示態様（状態表示態様「２，４～７」）が選択され易く構成されている。このように構成することで、当否判定結果が外れである場合に無用に小当たりに当選した旨を疑似的に示唆する演出が実行されてしまうことを抑制することができる。具体的には、準終了条件フラグ２２３ｍがオンに設定されている状態においては、小当たりに当選した場合に時短の終了条件が成立したと思わせる演出態様（状態表示態様）が選択され易く、準終了条件フラグ２２３ｍがオフに設定されている状態においては、小当たりに当選した場合に時短の終了条件が成立したと思わせる演出態様（状態表示態様）が選択され難くなるように構成している。
【０４１３】

このように構成されていることから、準終了条件フラグ２２３ｍがオンに設定されている期間中に実行される複数の特別図柄変動に対する状態表示態様の表示態様を一連の流れで設定することができるため、遊技者が時短状態中に実行される遊技に対して違和感を覚えてしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。

【０４１４】

また、当否判定結果や各種フラグの設定状況に基づくことなく、状態演出カウンタ２２３ｏの値に応じて状態表示態様「９」が選択されるように構成している。これにより、遊技者に現在の時短状態の進捗状況を把握させ難くすることができる。さらに、当否判定結果が外れの場合の一部において、状態表示態様「３」が選択されるように構成している。これにより、第３図柄表示装置８１に表示画面に状態表示態様「３」の表示態様が表示された場合には、動的表示中の特別図柄の抽選結果が、大当たりか外れの何れかであることを示唆する演出が実行される。

【０４１５】

ここで、本実施形態では、第２特別図柄の抽選結果が外れ（大当たり、小当たり以外）となる確率が１／１００（図２０（ｃ）参照）であり、さらに、状態演出カウンタ２２３ｏの値が「７０～７９」、つまり、「０～９９」の範囲で更新されるカウンタの値のうちの１／１０の範囲において、状態表示態様「３」が表示されるように構成している（第２特別図柄が抽選される場合において、１／１０００の確率で抽選結果「外れ」で状態表示態様「３」が選択されるように構成している）。

【０４１６】

よって、状態表示態様「３」は殆どが大当たりに当選した場合に表示されるが、外れに当選した場合にも表示される可能性があるため、遊技者に最後まで（特別図柄の抽選結果が停止表示されるまで）ドキドキ感を持たせた遊技を行わせることができる。なお、本実施形態では、現在の時短状態の進捗状況（各時短終了条件が成立するまでの残数）や特別図柄の抽選結果を、遊技者が予測可能となるように複数の状態表示態様が選択されるように構成しているが、現在の時短状態の進捗状況（各時短終了条件が成立するまでの残数）や特別図柄の抽選結果を確実に報知することができる状態表示態様が選択できるように構成しても良い。

【０４１７】

また、本実施形態では、時短状態の進捗状況（時短下限フラグ２２３ｋ、準終了条件フラグ２２３ｍの設定状況）及び、状態演出カウンタ２２３ｏの値に基づいて、各当否判定結果に対して状態表示態様を異ならせて選択するように構成しているが、それ以外の条件を用いて状態表示態様を選択するように構成しても良く、例えば、遊技者が操作可能な操作手段（例えば、枠ボタン２２）に対して、遊技者が所定の操作を実行したか否かを判別する操作判別手段を設け、その操作判別手段の判別結果に基づいて、状態表示態様を異ならせて選択するように構成しても良い。さらに、この場合は、操作判別手段により所定の操作を実行したと判別された場合に、現在の時短状態の進捗状況（各時短終了条件が成立するまでの残数）や特別図柄の抽選結果を明確に示す状態表示態様が選択され易くなるように構成すると良い。これにより、遊技者が積極的に操作手段を操作することになり、遊技者を意欲的に遊技に参加させることができる。

【０４１８】

さらに、本実施形態では、時短状態が設定されている状態において、演出設定処理が実行される度に（第３図柄の変動表示を設定する度に）、状態表示選択テーブル２２２ｂを用いて状態表示態様を選択するように構成しているが、例えば、継続して時短状態が設定されている間において設定された状態表示態様を記憶する記憶手段を設け、その記憶手段に記憶されている内容に基づいて新たに設定（選択）する状態表示態様を決定するように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中に状態表示態様を均等に表示させたり、ランダムで設定された（状態演出カウンタ２２３ｏの値に基づいて選択された）状態表示態様が一方に偏っている場合において、残りの時短状態中に設定される状態表示態様を意図的に一方に偏らせたりすることができる。

【０４１９】
　また、時短状態が繰り返し設定される回数（時短状態中に大当たりに当選（２種当たりが設定）し、その大当たり遊技後に再度時短状態が設定される回数）や、その期間中に獲得した賞球数に応じて選択される状態表示態様を異ならせるように構成しても良い。
【０４２０】
　次に、図２７（ｂ）を参照し、最終状態表示選択テーブル２２２ｃの内容について説明をする。図２７（ｂ）は、最終状態表示選択テーブル２２２ｃの内容を模式的に示した模式図である。この最終状態表示選択テーブル２２２ｃは、上述した状態表示選択テーブル２２２ｂと同じく、時短状態中に第３表示領域Ｄｓ３に表示される状態表示態様を選択するために参照されるデータテーブルである。この最終状態表示選択テーブル２２２ｃは、上述した状態表示選択テーブル２２２ｂとは異なり、時短状態が終了することとなる特別図柄の変動（特別図柄の変動回数が時短終了条件を満たす変動回数となった場合における特別図柄の変動、或いは、特別図柄の小当たり当選回数が時短終了条件を満たす当選回数となった場合における特別図柄の変動）に対して変動表示（演出表示）を設定する際に参照されるものである。
【０４２１】
　この最終状態表示選択テーブル２２２ｃは、後述する演出設定処理（図６３参照）において、時短終了前変動フラグ２２３ｎがオンであると判別した場合（図６３のＳ２９０５：Ｙｅｓ）に参照される（図６３のＳ２９０７）。この最終状態表示選択テーブル２２２ｃに規定されている内容について、図２７（ｂ）を参照して具体的に説明すると、当否判定結果が大当たりの場合においては、取得した状態演出カウンタ２２３ｏの値が「０～６９」の範囲に状態表示態様「７」が規定され、「７０～８９」の範囲に状態表示態様「３」が規定され、「９０～９９」の範囲に状態表示態様「８」が規定される。当否判定結果が小当たりＡの場合においては、取得した状態演出カウンタ２２３ｏの値が「０～６９」の範囲に状態表示態様「７」が規定され、「７０～８９」の範囲に状態表示態様「５」が規定され、「９０～９９」の範囲に状態表示態様「８」が規定される。
【０４２２】
　また、当否判定結果が小当たりＢ或いはＣの場合においては、取得した状態演出カウンタ２２３ｏの値が「０～６９」の範囲に状態表示態様「６」が規定され、「７０～８９」の範囲に状態表示態様「５」が規定され、「９０～９９」の範囲に状態表示態様「８」が規定される。当否判定結果が外れの場合においては、取得した状態演出カウンタ２２３ｏの値が「０～９９」の範囲に状態表示態様「８」が規定される。
【０４２３】
　上述した通り、本実施形態では、時短状態が継続して設定される期間中に表示される状態表示態様と、時短状態が終了する場合（時短状態が終了することとなる特別図柄の最終変動表示が行われる場合）に表示される状態表示態様と、を異なるデータテーブルを参照して選択するように構成しているため、時短状態が終了する場合において、あたかも時短状態が継続することを示唆する状態表示態様が表示されてしまうことを確実に防止することができる。
【０４２４】
　また、上述した通り、大当たりに当選した場合の一部において、状態表示態様「８」が表示されるように構成している。これにより、遊技者に時短状態が終了したと思わせた後に大当たりに当選したことを第３図柄の停止表示で報知することができるため、遊技者に意外性のある演出を提供することができる。
【０４２５】
　なお、上述した通り、外れに当選した場合は、必ず状態表示態様「８」が表示されるように構成している。これにより、遊技者に過度な期待を持たせてしまい、後の遊技結果に対して不満感を与えてしまうことを抑制することができる。
【０４２６】
　次に、図２６（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２

２３について説明する。図２６（ｂ）に示すように、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、入賞情報格納エリア２２３ａ、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂ、変動開始フラグ２２３ｃ、停止種別選択フラグ２２３ｄ、演出カウンタ２２３ｅ、遊技状態格納エリア２２３ｆ、時短情報更新エリア２２３ｇ、仮当たり判定フラグ２２３ｈ、仮時短情報更新エリア２２３ｉ、仮時短終了フラグ２２３ｊ、時短下限フラグ２２３ｋ、準終了条件フラグ２２３ｍ、時短終了前変動フラグ２２３ｎ、状態演出カウンタ２２３ｏ、その他メモリエリア２２３ｚ、が少なくとも設けられている。

【０４２７】

入賞情報格納エリア２２３ａは、１つの実行エリアと、４つのエリア（第１エリア～第４エリア）とを有しており、これらの各エリアには、入賞情報がそれぞれ格納される。この入賞情報格納エリア２２３ａに格納される情報により、保留球の抽選結果等が変動開始前に音声ランプ制御装置１１３により判別できる。この入賞情報格納エリア２２３ａには、音声ランプ制御装置１１３の入賞情報関連処理（図５７のＳ２３０１参照）が実行される場合に、主制御装置１１０から送信された入賞情報コマンドに基づいた入賞情報が第１エリアから順に格納されていく、なお、主制御装置１１０から送信される入賞情報コマンドは、主制御装置１１０の先読み処理（図４４のＳ７０７）が実行された場合に設定され、主制御装置１１０のメイン処理（図５１参照）にて実行される外部出力処理（図５１のＳ１５０１）によって音声ランプ制御装置１１３へと送信される。

【０４２８】

この入賞情報格納エリア２２３ａの第１エリア～第４エリアに格納された各入賞情報は、音声ランプ制御装置１１３の変動表示設定処理（図６２のＳ２１１４参照）が実行される毎に、１つずつシフト（第２エリアに格納されていた入賞情報を第１エリアに移行）される（図６２のＳ２８０６参照）。これにより、主制御装置１１０から送信された入賞情報コマンドに対応する特別図柄変動が何時実行されるのかを、音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握することができる。

【０４２９】

また、入賞情報コマンドによって送信された入賞情報（特別図柄の先読み情報）を実行エリア（現在実行中の特別図柄変動に対応するエリア）までシフトさせることを可能に構成しているため、例えば、入賞情報コマンドを受信したことに基づいて、次に実行される特別図柄変動の開始タイミングから当該入賞情報コマンドに対応する特別図柄変動が終了するまでのタイミングまでの期間を用いた演出（所謂、先読み連続演出）を実行する際に、当該入賞情報コマンドに対応する入賞情報を上述した先読み連続演出が終了するまでの間、保持することができる。

【０４３０】

なお、本実施形態では入賞情報（第１入球口６４に球が入球した場合に取得し得る情報）を４つまで保留記憶可能に構成しているため、入賞情報格納エリア２２３ａが実行エリア以外に、第１エリア～第４エリアを有するように構成しているが、例えば、第２入球口６４０に球が入球した場合に取得し得る入賞情報（第２特別図柄に関わる入賞情報）も４つまで保留記憶可能に構成した場合には、入賞情報格納エリア２２３ａに、実行エリア以外に、第１特別図柄用の４つのエリア（保留情報エリア）と、第２特別図柄用の４つのエリア（保留情報エリア）を設けるように構成すれば良い。

【０４３１】

特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂは、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂと同様に、第１図柄表示装置３７（および第３図柄表示装置８１）で行われる変動演出（変動表示）であって、主制御装置１１０において保留されている変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。即ち、第１特別図柄に対応する保留球の数が、主制御装置１１０より出力される保留球数コマンドに基づいて設定される。

【０４３２】

上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして

、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂにて、その第１特別図柄の保留球数を管理するようになっている。

【０４３３】

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

【０４３４】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値を取得して、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂに格納する（図５６のＳ２２０８参照）。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂの値を更新するので、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂと同期させながら、その値を更新することができる。

【０４３５】

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

【０４３６】

表示制御装置１１４では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂの値分の保留球数図柄を第３図柄表示装置８１の小領域Ｄｓ１に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂは、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ａと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１に表示される保留球数図柄の数も、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ａの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【０４３７】

なお、主制御装置から送信される保留球数コマンドに含まれる情報としては、実際の保留球数、即ち、特別図柄保留球数カウンタ２０３ａの値を示す情報でも良いし、特別図柄保留球数カウンタ２０３ａの値が１加算、或いは１減算されたことを示す情報でも良い。なお、保留球数コマンドとして特別図柄保留球数カウンタ２０３ａの値が１加算、或いは１減算されたことを示す情報を送信する場合には、音声ランプ制御装置１１３に受信した保留球数コマンドに含まれる情報に基づいて現在の保留球数を演算管理する演算手段を設ければ良い。

【０４３８】

変動開始フラグ２２３ｃは、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドを受信した場合にオンされ（図５６のＳ２２０２参照）、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図６２のＳ２８０２参照）。変動開始フラグ２２３ｃがオンになると、受信した変動パターンコマンドから抽出された変動パターンに基づいて、表示用変動パターンコマンドが設定される。

【０４３９】

ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド

送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５５参照）のコマンド出力処理（図５５のＳ２１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第３図柄表示装置８１において第３図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。

【０４４０】

停止種別選択フラグ２２３ｄは、主制御装置１１０から送信される停止種別コマンドを受信した場合にオンされ（図５６のＳ２２０５参照）、第３図柄表示装置８１における停止種別の設定がなされるときにオフされる（図６２のＳ２８０８参照）。停止種別選択フラグ２２３ｄがオンになると、受信した停止種別コマンドから抽出された停止種別（大当たりの場合には大当たり種別）に基づいて、表示用停止種別が設定される（図６２のＳ２８１０）。

【０４４１】

演出カウンタ２２３ｅは、第３図柄表示装置８１の表示画面にて実行される各種演出の演出内容を決定する際の抽選に使用されるカウンタであって、図示は省略したが、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行するメイン処理（図５６参照）が実行される毎に更新される。本実施形態では、演出カウンタ２２３ｅとして複数のループカウンタ（例えば、０～９９の範囲で繰り返し更新されるカウンタ）を有しており、各カウンタの値が同期すること無く更新するように構成されている。

【０４４２】

具体的には、例えば、メイン処理（図５６参照）が実行される毎に更新される値が異なるカウンタを複数設け、各カウンタの更新後の値が同期しないように構成している。さらに、各カウンタの値を演算することで別の値を算出し、その算出した値を用いて各種演出の演出内容を決定する際の抽選に使用する値として用いても良い。

【０４４３】

遊技状態格納エリア２２３ｆは、主制御装置１１０から遊技状態に関する状態コマンドを受信した場合に、その状態コマンドに対応する遊技状態を格納するための領域である。この遊技状態格納エリア２２３ｆに格納された情報（遊技状態）を参照することで、音声ランプ制御装置１１３側で現在の遊技状態を識別可能に構成している。

【０４４４】

なお、本実施形態では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３は、パチンコ機１０の電源が遮断された場合にデータが消去されるため、停電等の発生による電源遮断時には遊技状態格納エリア２２３ｆに格納されている現在の遊技状態を示す情報も消去されることとなる。しかしながら、本実施形態では電源投入後に実行される主制御装置１１０の立ち上げ処理（図５０参照）にて状態コマンドが設定されるため（図５０のＳ１４１２）、電源復旧後、直ちに遊技状態格納エリア２２３ｆに電源遮断前に設定されていた遊技状態を示す情報が格納されることになる。よって、パチンコ機１０に電源が投入されている状態では音声ランプ制御装置１１３側で常に遊技状態を識別することができる。また、主制御装置１１０において遊技状態を可変設定する場合にも、可変設定された後の遊技状態を示す状態コマンドが設定される（図４１のＳ５０９、図４２のＳ６０７、図５２のＳ１６１６等）。

【０４４５】

時短情報更新エリア２２３ｇは、時短状態の終了条件と、各終了条件に対する進捗状況（終了条件の対象となる事象（例えば、特別図柄の変動や小当たり、大当たりの当選）が実行された回数）とを格納するためのデータ領域である。この時短情報更新エリア２２３ａに格納される情報（時短状態の終了条件及び進捗状況）に基づいて第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される状態（状況）表示態様Ｄｍ３ａが選択される。この時短情報更新エリア２２３ｇは、主制御装置１１０から時短設定情報を含む時短関連コマンド、即ち、主制御装置１１０の大当たり制御処理（図５２のＳ１５０４）にてエンディング演出の

終了タイミングと判別し（図５２のＳ１６１２）、時短状態の終了条件を設定した場合に（図５２のＳ１６１３）設定される時短設定情報コマンドを受信した場合に、今回の時短状態を終了させるための終了条件が設定される。

【０４４６】

そして、音声ランプ制御装置１１３の時短更新処理（図６０のＳ２２１６参照）において、時短情報を更新させるための更新情報（特別図柄変動が実行されたことを示すための変動情報や、小当たりに当選したことを示すための小当たり情報）を受信したと判別した場合に（図６０のＳ２６０４：Ｙｅｓ、図６０のＳ２６１５：Ｙｅｓ）、受信した更新情報に対応させて現在の時短状況が更新される。

【０４４７】

この時短情報更新エリア２２３ｇ内のデータ領域について具体的に説明をすると、時短情報更新エリア２２３ｇには、時短状態の終了条件になり得る各項目（例えば、第１特別図柄の変動回数、第２特別図柄の変動回数、第１特別図柄の変動回数と第２特別図柄の変動回数とを合算した合算変動回数、小当たり種別（小当たりＡ～Ｃ）毎の当選回数（Ｖ入賞装置６００の動作を開始した回数）、小当たり当選回数（各小当たり種別の当選回数を合算した合算当選回数）等）に対応して情報を一時的に格納できるように形成されており、各項目に対して、時短設定情報（時短状態の終了条件が成立する回数）と、時短状態が継続して設定されている期間中における各項目の更新情報（実際に実行された回数を示す情報）と、がそれぞれ格納されるように構成されている。

【０４４８】

本実施形態では、この時短情報更新エリア２２３ｇに格納されている情報を用いて、複数の終了条件の中から他の終了条件よりも成立し易い終了条件を判別したり、各終了条件が成立するまでの残実行回数を判別したりするように構成している。さらに、時短情報更新エリア２２３ｇに格納されている時短設定情報や更新情報を用いて、例えば、時短設定情報に含まれる各項目の終了条件を示す値に対する更新情報が示す値の割合を算出し、時短進行度合いを数値（例えばパーセント）で表示するように構成しても良い。

【０４４９】

また、本実施形態では、時短情報更新エリア２２３ｇに格納される情報として、更新情報（既に実行された回数（変動回数、当選回数）を示す情報）を格納するように構成しているが、これに限ること無く、時短状態の終了条件が成立するまでの残回数を算出し、算出した残回数を示す情報を時短情報更新エリア２２３ｇに格納するように構成しても良い。

【０４５０】

上述した通り、本実施形態では、時短設定情報と、更新情報と、を区分けして記憶（格納）するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短設定情報として記憶した情報を直接更新するように構成しても良い。このように構成することで、時短情報更新エリア２２３ｇの容量を削減することができる。

【０４５１】

仮当たり判定フラグ２２３ｈは、特別図柄の抽選（変動）が実行される前の入賞情報（保留記憶されている入賞情報）に大当たりに当選する入賞情報が含まれていることを示すためのフラグであって、オンに設定されることで保留記憶されている入賞情報に大当たりに当選する入賞情報が含まれていることを示すものである。この仮当たり判定フラグ２２３ｈは、主制御装置１１０の先読み処理（図４４のＳ７０７）にて取得された入賞情報コマンドを、音声ランプ制御装置１１３側で受信した場合に実行される入賞情報関連処理（図５７のＳ２２１０参照）において、主制御装置１１０から受信した入賞情報コマンドの入賞情報に当たり情報があると判別した場合に（図５７のＳ２３０５：Ｙｅｓ）、オンに設定される（図５７のＳ２３０６）。

【０４５２】

そして、入賞情報関連処理（図５７参照）において参照され（図５７のＳ２３０３）、オンに設定されていると判別した場合は（図５７のＳ２３０３：Ｙｅｓ）、以降に受信し

た入賞情報コマンドに対する各種判別処理をスキップするように構成している。また、変動表示設定処理（図６２のＳ２１１４参照）にて実行される演出設定処理（図６３のＳ２８０４参照）においても参照され（図６３のＳ２９０３）、オンに設定されていると判別した場合は（図６３のＳ２９０３：Ｙｅｓ）、状態表示態様を示す表示用状態表示コマンドを設定するための処理をスキップするように構成している。

【０４５３】

さらに、本実施形態では、大当たり終了時処理（図５９参照）において、主制御装置１１０から受信した入賞情報コマンドの入賞情報に当たり情報があると判別した場合にも（図５９のＳ２５０４：Ｙｅｓ）、仮当たり判定フラグ２２３ｈがオンに設定される（図５９のＳ２５０６）。

【０４５４】

以上、説明をしたように、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報や、大当たり終了時点において保留記憶されている入賞情報の中に、大当たりに当選する入賞情報が含まれている場合には、それ以降に新たに受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に対して大当たりに当選する入賞情報が含まれているかの判別や、現在設定されている遊技状態の終了条件が成立するか否かの判別を実行しないように構成している。つまり、大当たりに当選したことにより時短状態が終了すると判別された場合は、それ以降に獲得した入賞情報に基づいて、現在設定している時短状態が終了するか否かの判別が不要となるため、その不要な処理をスキップするように構成している。よって、音声ランプ制御装置１１３が実行する処理の処理負荷を軽減させることができる。

【０４５５】

なお、本実施形態では、新たな入賞情報コマンドを受信した場合と、大当たり遊技の終了した場合とで入賞情報の内容を判別する処理を実行するように構成しているが、それ以外のタイミングとして、例えば、停電等でパチンコ機１０の電源がオフとなった後に、主制御装置１１０の立ち上げ処理（図５０参照）において、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａに格納されている各入賞情報を示すための復帰時入賞情報コマンドを設定し、全て音声ランプ制御装置１１３へと送信するように構成し、音声ランプ制御装置１１３側で上述した復帰時入賞情報コマンドを受信した場合に、上述した入賞情報の内容を判別する処理を実行するように構成しても良い。

【０４５６】

また、本実施形態では、新たな入賞情報コマンドを受信した場合や、大当たり遊技が終了した場合に、必ず入賞情報の内容を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、所定の禁止条件が成立している場合には入賞情報の内容を判別しないように構成しても良い。この場合、所定の禁止条件としては、例えば、パチンコ機１０が複数の演出モードを有しており、そのうちの１の演出モードが設定されている場合に成立する演出モード禁止条件や、特別図柄の抽選結果として大当たり以外（外れ）が所定回数（例えば、５００回）連続した場合に成立するハマリ中禁止条件や、入賞情報に含まれる大当たり抽選結果（当否判定結果）に基づいて複数の特別図柄変動に跨がって実行される連続演出が実行されている間に成立する連続演出中禁止条件や、その連続演出が終了してからの所定期間（例えば、特別図柄の変動が２回実行されるまでの期間）の間に成立する多発禁止条件等を設けると良い。

【０４５７】

このように構成することで、入賞情報に基づいて事前に判別された内容に応じた演出（所謂、先読み演出）を実行可能な期間と、実行不能な期間とを設定することができるため、遊技者に対して先読み演出が実行されなかった場合であっても大当たりへの期待感を維持することができる。なお、上述した禁止条件が成立している場合に、入賞情報の内容を判別する頻度を低くするように構成しても良いし、禁止条件が成立していない場合に、必ず入賞情報の内容を判別するのでは無く、入賞情報の内容を判別する頻度を高くするように構成しても良い。さらに、上述した禁止条件が成立しているか否かは遊技者に把握されないように構成すると良い。

【０４５８】
仮時短情報更新エリア２２３ｉは、入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に応じて事前に更新させた時短情報（仮時短情報）を一時的に格納するためのデータ領域である。本実施形態では、この仮時短情報更新エリア２２３ｉに格納されている仮時短情報を参照して、時短状態が終了するタイミングを事前に判別する。
【０４５９】
この仮時短情報更新エリア２２３ｉは、上述した時短情報更新エリア２２３ｇと同様に主制御装置１１０から時短設定情報を含む時短関連コマンド、即ち、主制御装置１１０の大当たり制御処理（図５２のＳ１５０４）にてエンディング演出の終了タイミングと判別し（図５２のＳ１６１２）、時短状態の終了条件を設定した場合に（図５２のＳ１６１３）設定される時短設定情報コマンドを受信した場合に（図６０のＳ２６０２：Ｙｅｓ）、今回の時短状態を終了させるための終了条件（時短情報）が設定される（図６０のＳ２６０３）。そして、音声ランプ制御装置１１３の入賞情報関連処理（図５７のＳ２２１０参照）において、受信した入賞情報に対応させた更新情報が格納される（図５７のＳ２３０７）。 仮時短終了フラグ２２３ｊは、仮時短情報更新エリア２２３ｉに格納された仮時短情報に基づいて時短終了条件が成立したことを示すためのフラグであって、オンに設定された場合に仮時短情報に基づいて時短終了条件が成立したことを示すものである。この仮時短終了フラグ２２３ｊは、音声ランプ制御装置１１３の入賞情報関連処理（図５７のＳ２２１０参照）において、更新された仮時短情報更新エリア２２３ｉの情報（仮時短情報）が時短終了条件を満たしていると判別した場合にオンに設定される（図５７のＳ２３０９）。
【０４６０】
そして、入賞情報関連処理（図５７のＳ２２１０）において参照され（図５７のＳ２３０４）、オンに設定されていると判別した場合には（図５７のＳ２３０４：Ｙｅｓ）、以降に受信した入賞情報コマンドに対する各種判別処理をスキップするように構成している。
【０４６１】
以上、説明をしたように、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報によって、時短終了条件が成立する場合には、それ以降に新たに受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に対して大当たりに当選する入賞情報が含まれているかの判別や、現在設定されている遊技状態の終了条件が成立するか否かの判別を実行しないように構成している。つまり、大当たりに当選したことにより時短状態が終了すると判別された場合は、それ以降に獲得した入賞情報に基づいて、現在設定している時短状態が終了するか否かの判別が不要となるため、その不要な処理をスキップするように構成している。よって、音声ランプ制御装置１１３が実行する処理の処理負荷を軽減させることができる。
【０４６２】
時短下限フラグ２２３ｋは、特別図柄の変動回数に基づいて成立する終了条件に対して、特別図柄の変動回数が所定回数に到達したことを示すためのフラグであって、オンに設定されることで、時短状態中の特別図柄の変動回数が所定回数に到達したことを示すためのものである。この時短下限フラグ２２３ｋは、音声ランプ制御装置１１３の時短更新処理（図６０のＳ２２１６）において、時短状態を終了させる終了条件（時短終了条件）のうち、特別図柄の変動回数（第１特別図柄の変動回数と第２特別図柄の変動回数とを合算した合算変動回数）に対応して設定された終了条件（特別図柄の変動回数が１００回）に対して、時短状態中に実行された特別図柄の変動回数が所定回数（７０回）を超えた（時短状態が終了するまでの残時短回数が３０回未満となった）と判別した場合に（図６０のＳ２６０８：Ｙｅｓ）、オンに設定される。そして、音声ランプ制御装置１１３の演出設定処理（図６３のＳ２８０４参照）において状態表示選択テーブル２２２ｂを用いて状態表示態様を選択する際に参照される（図６３のＳ２９０６）。そして、残時短回数が０回であると判定した場合（図６０のＳ２６１２：Ｙｅｓ）、或いは、時短更新処理（図６０参照）にて実行される小当たり関連更新処理（図６１参照）において、終了条件が成立し

たと判定した場合（図６１のＳ２７０６：Ｙｅｓ）に、オフに設定される（図６０のＳ２６１３、図６１のＳ２７０８）。

【０４６３】

このように、時短終了条件が成立するまでの進行具合に応じてオンに設定されるフラグを設け、そのフラグの設定状況に応じて演出態様を可変させるように構成することで、遊技者に対して、時短終了条件が成立するタイミングを予測させることが可能となる。よって、時短状態の終了タイミングを示唆する演出の演出効果を高めることができる。

【０４６４】

なお、本第１実施形態では、時短終了条件が成立するまでの進行具合を２段階で判別するように構成しているが、より多くの段階を設けても良い。この場合、例えば、時短状態が設定されている状態において特別図柄の変動が１０回実行される毎にその状態を識別可能なフラグ（カウンタ）を設け、そのフラグ（カウンタ）に応じて演出態様を可変するように構成すれば良い。

【０４６５】

準終了条件フラグ２２３ｍは、特別図柄の抽選によって小当たりに当選したこと基づいて成立する終了条件に対して、特別図柄の変動回数が所定回数に到達したことを示すためのフラグであって、オンに設定されることで、時短状態中の特別図柄の変動回数が所定回数に到達したことを示すためのものである。準終了条件フラグ２２３ｍは、時短更新処理（図６０参照）にて実行される小当たり関連更新処理（図６１参照）において参照され（図６１のＳ２７０３）、準終了条件フラグ２２３ｍがオフであり（図６１のＳ２７０３：Ｎｏ）、準終了条件が成立したと判別した場合（図６１のＳ２７０４：Ｙｅｓ）、オンに設定される（図６１のＳ２７０５）。そして、終了条件が成立したと判別した場合（図６１のＳ２７０６：Ｙｅｓ）、オフに設定される（図６１のＳ２７０７）。

【０４６６】

時短終了前変動フラグ２２３ｎは、時短状態が終了する（時短終了条件が成立する）前の変動が実行されることを示すためのフラグであって、オンに設定されることで、時短状態が終了する１つ前の変動が実行されることを示すものである。具体的には、複数設定される時短状態の終了条件のうち、特別図柄の変動回数に基づいて設定される時短終了条件が成立するまでの期間（変動回数）が残り１回となった場合にオンに設定される。この時短終了前変動フラグ２２３ｎがオンに設定されている状態で変動表示設定処理（図６２参照）を実行することで、当該変動が時短状態の最終変動と判別することが可能となり、時短状態の最終変動に対応した演出を実行することができる。

【０４６７】

この時短終了前変動フラグ２２３ｎは、時短更新処理（図６０参照）において残時短回数が１回であると判定した場合（図６０のＳ２６１０：Ｙｅｓ）に、オンに設定される（図６０のＳ２６１１）。そして、残時短回数が０回であると判定した場合（図６０のＳ２６１２：Ｙｅｓ）、或いは、時短更新処理（図６０参照）にて実行される小当たり関連更新処理（図６１参照）において、終了条件が成立したと判定した場合（図６１のＳ２７０６：Ｙｅｓ）に、オフに設定される（図６０のＳ２６１４、図６１のＳ２７０９）。また、変動表示設定処理（図６２参照）にて実行される演出設定処理（図６３参照）において参照され（図６３のＳ２９０５）、オンに設定されていると判別した場合は（図６３のＳ２９０５：Ｙｅｓ）、状態表示態様を示す表示用状態表示コマンドを設定するために最終状態表示選択テーブル２２２ｃを用いる処理（時短状態の最終変動用の処理）を実行し、オンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（図６３のＳ２９０５：Ｎｏ）、状態表示選択テーブル２２２ｂを用いる処理（時短状態における最終変動以外の変動用の処理）を実行するように構成している。

【０４６８】

なお、本実施形態では、時短が終了する前の変動が完了した（実行された）ことを判別するために、時短終了前変動フラグ２２３ｎを設定するようにしているが、それ以外にも、例えば、第２特別図柄の入賞情報を保留記憶可能な構成を設け、保留記憶されている入

賞情報に対しても先読み処理（図４４参照）を実行するように構成し、その先読み処理の結果を示す入賞コマンドを受信するように構成し、受信した入賞コマンドに基づいて、小当たり当選する第２特別図柄の入賞情報を事前に判別するように構成する。そして、事前判別の結果に基づいて、時短状態の終了条件が成立する小当たり当選が実行される特別図柄変動の前の変動が実行される場合に、時短終了前変動フラグ２２３ｎがオンになるような構成を追加しても良い。これにより、複数の時短終了条件を有する遊技機において、確実に時短終了条件が成立する１つ前の特別図柄変動を判別することができる。

【０４６９】

状態演出カウンタ２２３ｏは、音声ランプ制御装置１１３によって実行される各種演出の演出態様を設定する際に用いられる各種抽選に使用されるカウンタであって、図示は省略したが、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行するメイン処理（図５５参照）が実行される毎に１ずつ更新される。状態演出カウンタ２２３ｏは、上述した演出カウンタ２２３ｅと同一のループカウンタで構成されている。なお、詳細な構成については、上述した演出カウンタ２２３ｅと同一であるため省略する。この状態演出カウンタ２２３ｏの値は、状態表示選択テーブル２２２ｂや最終状態表示選択テーブル２２２ｃを用いて、状態表示態様を選択する際に参照される（図６３参照）。

【０４７０】

このように、特定の規則性（当否判定結果、各種フラグの設定状況）に応じて特定の表示態様を選択する場合において、ランダムに更新される値（状態演出カウンタ２２３ｏの値）に基づいて選択される表示態様を更に詳細に区分けするように構成することで、表示態様の多様化を図るとともに、選択される表示態様（第３図柄表示装置８１に表示される表示態様）によって現在の遊技状態（時短状態の更新状況）を遊技者に容易に把握されてしまうことを抑制することができる。

【０４７１】

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

【０４７２】

ＲＡＭ２２３は、その他、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。なお、コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ Ｉｎ Ｆｉｒｓｔ Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ処理装置１１３のコマンド判定処理（図５６参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【０４７３】

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

【０４７４】

電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２と、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図８参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路２５３とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要

な電圧を供給する。
【０４７５】
停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理（図４９参照）を正常に実行し完了することができる。
【０４７６】
ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図８参照）が押下された場合に、主制御装置１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置１１０は、パチンコ機１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置１１１に対して送信する。
【０４７７】
次に図２８を参照して、本実施形態におけるパチンコ機１０の遊技の流れについて説明をする。図２８は、本実施形態におけるパチンコ機１０の遊技の流れを模式的に示した模式図である。図２８に示した通り、本実施形態におけるパチンコ機１０は、上述したように通常遊技状態中（通常状態中）は、左打ち遊技が行われ第１入球口６４を狙う特１遊技が実行される。ここで、第１特別図柄の大当たりに当選すると、当選した大当たり種別によって大当たり終了後に異なる遊技状態へと移行する。
【０４７８】
具体的には、当選した大当たりの大当たり種別が大当たりＣ（全体の５０％）である場合は、大当たり終了後に再度通常状態が設定され、大当たり種別が大当たりＡまたは大当たりＢである場合は、大当たり終了後に通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態である時短遊技状態（時短状態）へと移行するように構成されている。
【０４７９】
なお、通常状態中において第２入球口６４０に球を入球させて第２特別図柄の抽選を実行し、大当たりに当選した場合はその大当たり終了後に遊技状態として、通常状態が設定されるように構成している。これは、図３を参照して上述した通り、本実施形態のパチンコ機１０は通常状態中（通常遊技中）に右打ち遊技を行ったとしても第２入球口６４０に球が入球しない（し難い）ように構成していることから、通常状態において第２特別図柄の抽選が実行される行為を不正行為とみなし、不正行為を行った遊技者に対して有利な遊技を行わせないための対策である。後述するように、本実施形態では時短状態中では第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選の方が遊技者に有利な抽選（遊技）を行わせることができるように構成しているため、不正行為を行って第２特別図柄の抽選を行われる虞があった。そこで、上述した対策を施すことにより、不正行為により第２特別図柄の抽選が行わせることを抑制することができる。
【０４８０】
さらに、本実施形態では、第２特別図柄の入賞情報（第２入球口６４０に球が入球した場合に取得される入賞情報）を保留記憶する構成を有していないため、例えば、時短状態中（電動役物６４０ａが突出位置に動作され易い状態中）に第２特別図柄の入賞情報を保留記憶し、その保留記憶された入賞情報に基づいて通常状態中の第２特別図柄の抽選（変動）が実行されてしまうことが無い。これにより、正常な遊技を行っている場合に、遊技

状態として通常状態が設定されている状態において、第２特別図柄の抽選（変動）が実行されることを確実に防止することができる。

【０４８１】

遊技状態として時短遊技状態（時短状態）が設定されると、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放動作（突出動作）により第２入球口６４０に容易に球を入球させることができるようになるため、右打ち遊技が行われ第２入球口６４０を狙う特２遊技が実行される。

【０４８２】

ここで、第２特別図柄の抽選によって、小当たりに当選した場合は、小当たり遊技としてＶ入賞装置６５０が開放動作され、Ｖ入賞装置６５０内のＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知することで（球が特定領域を通過することで）、大当たり遊技が開始される。本実施形態では、小当たり遊技経由で大当たり遊技が設定（実行）された場合には、その大当たり遊技終了後に、遊技状態として時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、小当たり遊技経由の大当たりを獲得した遊技者に対して不快感を与えることを無くすことができる。

【０４８３】

なお、本実施形態では第２特別図柄の抽選によって、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別（小当たりＡ～Ｃ）によって、その小当たり遊技中に球が特定領域を通過する可能性（Ｖスイッチ６５０ｅ３が球を検知する可能性）が異なる小当たり遊技が実行されるように構成されている。

【０４８４】

加えて、本実施形態では、遊技者に有利な遊技状態（通常状態よりも有利な遊技状態）である時短状態を終了させる終了条件（時短終了条件）として、特別図柄（第１特別図柄或いは第２特別図柄）の変動回数（抽選回数）が規定変動回数（１００回）に到達した場合に成立する変動回数終了条件（第１時短終了条件）と、特別図柄（第２特別図柄）の抽選の結果、小当たりに当選した当選回数（小当たり当選に基づいて動作されるＶ入賞装置６５０の動作回数）が規定動作回数に到達した場合に成立する動作回数終了条件（第２時短終了条件）と、が設定されている。

【０４８５】

また、詳細は後述するが、第２時短終了条件は、更に、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別（実行される小当たり遊技）に応じてそれぞれ設定されるように構成している。

【０４８６】

そして、時短状態が設定されている状態（状況）において、上述した第１時短終了条件、或いは、第２時短終了条件が成立するよりも前に、特別図柄の大当たり抽選に当選（１種当たりに当選）、或いは、特別図柄の抽選にて小当たりに当選し、当選した小当たりに応じた小当たり遊技（小当たり種別に応じた小当たり遊技）中に、球を特定領域に通過させ大当たりを獲得（２種当たりを獲得）した場合には、時短状態が繰り返し設定される。

【０４８７】

一方、時短状態が設定されている状態（状況）において、１種当たり、或いは２種当たりを獲得する前に上述した第１時短終了条件（特別図柄の変動回数に応じた終了条件）或いは第２時短終了条件（小当たり当選（Ｖ入賞装置６５０の動作）に応じた終了条件）の何れかが成立した場合には、遊技状態が時短状態から通常状態へと移行（設定）される。

【０４８８】

このように構成された本実施形態のパチンコ機１０は、時短状態が設定されている場合に実行される第２特別図柄の抽選において小当たりに当選した場合に、時短状態を終了させる可能性（第２時短終了条件が成立する可能性）と、２種当たりを獲得する可能性の両方を遊技者に提供することができる。よって、時短状態中に実行される遊技（第２特別図柄の抽選）に対する遊技者の興味を高め、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４８９】

さらに、本実施形態では図２８に示した通り、時短状態が設定されている場合に第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、大当たり遊技終了後に遊技状態として時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、遊技状態として通常状態が設定されている状態、即ち、左打ち遊技が行われている状態であって、第１特別図柄の保留球数（保留記憶数）が上限数（４個）である場合に大当たりに当選し、その大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合に実行され得る「時短状態中における第１特別図柄変動（抽選）」において、大当たりに当選したとしても、遊技者に不利となる結果を遊技者に提供することを抑制することができる。

【０４９０】

次に図２９および図３０を参照して、本実施形態におけるパチンコ機１０の小当たり遊技中の流れについて説明をする。図２９（ａ）～（ｆ）は小当たり遊技中の各種構成の流れを模式的に示した図である。図２９（ａ）～（ｆ）に示した通り、主制御装置１１０の制御処理によって小当たり遊技が実行されると、表示制御装置１１４によって第３図柄表示装置８１の表示画面に小当たり遊技演出が実行される。そして、小当たり遊技が開始されてからｔ１（１秒）経過するとＶ入賞口ソレノイドが予め定められたシナリオに沿って駆動する（図２７参照）。また、流路ソレノイド６５０ｋは常時ＯＦＦに設定されておりＶ入賞装置６５０に入賞した球が特別排出流路６５０ｅ２へと流下する。特別排出流路６５０ｅ２を流下した球はＶ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３により検知され、小当たり遊技が開始されてから１秒後からの１７秒間（Ｖ有効期間ｔ５）の間にＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知することで、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行され、大当たり遊技が開始されてからオープニング期間ｔ６（２秒）が経過すると、１ラウンド目のラウンド遊技が開始され特定入賞口６５が開放される。

【０４９１】

このように、本実施形態では、正常に右打ち遊技を実行するだけで小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０へ球を入賞させることができ、且つ、Ｖスイッチ６５０ｅ３に球を検知させることができるように構成している。このように構成することで、たとえ、遊技者に有利な遊技状態である時短状態が、第２特別図柄の抽選が１回行われたことで終了するように構成したとしても、不都合なく遊技を行わせることができる。また、第２特別図柄の抽選が１回行われたことで時短状態が終了するように構成しているため、例えば、第２特別図柄の抽選で当選した小当たりの種別を識別し、遊技者に不利な小当たり（例えば、小当たり種別が小当たりＣの小当たり）に当選した場合に、Ｖ入賞装置６５０へ球を入賞させずに、次の第２特別図柄の抽選を狙う遊技を防止することができる。

【０４９２】

＜第１実施形態における表示制御装置の電気的構成について＞

次に、図３１～図３６を参照して、本第１実施形態における表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図３１は、表示制御装置１１４の電気的構成を示すブロック図である。表示制御装置１１４は、ＭＰＵ２３１と、ワークＲＡＭ２３３と、キャラクタＲＯＭ２３４と、常駐用ビデオＲＡＭ２３５と、通常用ビデオＲＡＭ２３６と、画像コントローラ２３７と、入力ポート２３８と、出力ポート２３９と、バスライン２４０，２４１とを有している。

【０４９３】

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

【０４９４】

なお、パチンコ機１０は、特別図柄の大当たりとなる抽選確率や、１回の特別図柄の大当たりで払い出される賞球数が異なる別機種であっても、第３図柄表示装置８１で表示さ

れる図柄構成が全く同じ仕様の機種があるので、表示制御装置１１４は共通部品化されコスト低減が図られている。

【０４９５】

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

【０４９６】

まず、ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０の変動パターンコマンドに基づく音声ランプ制御装置１１３から出力された表示用変動パターンコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示内容を制御するものである。ＭＰＵ２３１は、命令ポインタ２３１ａを内蔵しており、命令ポインタ２３１ａで示されるアドレスに格納された命令コードを読み出してフェッチし、その命令コードに従って各種処理を実行する。ＭＰＵ２３１には、電源投入（停電からの復電を含む。以下、同じ。）直後に、電源装置１１５からシステムリセットがかけられるようになっており、そのシステムリセットが解除されると、命令ポインタ２３１ａは、ＭＰＵ２３１のハードウェアによって自動的に「０００００Ｈ」に設定される。そして、命令コードがフェッチされる度に、命令ポインタ２３１ａは、その値が１ずつ加算される。また、ＭＰＵ２３１が命令ポインタの設定命令を実行した場合は、その設定命令により指示されたポインタの値が命令ポインタ２３１ａにセットされる。

【０４９７】

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

【０４９８】

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

【０４９９】

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

【０５００】

そこで、本実施形態では、ＭＰＵ２３１のシステムリセットが解除されると、まず、キャラクタＲＯＭ２３４のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに記憶されている制御プログラムを、各種データの一時記憶用に設けたワークＲＡＭ２３３に転送して格納する。そして、ＭＰＵ２３１はワークＲＡＭ２３３に格納された制御プログラムに従って、各種処理を実行する。ワークＲＡＭ２３３は、後述するようにＤＲＡＭ（Ｄｙｎａｍｉｃ　ＲＡＭ）によって構成され、高速でデータの読み書きが行われるので、ＭＰＵ２３１は遅滞な

く制御プログラムを構成する命令の読み出しを行うことができる。よって、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【０５０１】

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

【０５０２】

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

【０５０３】

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

【０５０４】

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

【０５０５】

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

【０５０６】

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

【０５０７】

ここで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、その性質上、データの書き込み時に

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

【０５０８】

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

【０５０９】

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

【０５１０】

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

【０５１１】

このバッファＲＡＭ２３４ｃは、２バンクで構成されており、１バンク当たりＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ページ分のデータがセットできるようになっている。これにより、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、例えば、一方のバンクにデータをセットした状態のまま他方のバンクを使用して、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａのデータを外部に出力したり、ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７より指定されたアドレスに対応するデータを含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから一方のバンクに転送してセットする処理と、ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７によって指定されたアドレスに対応するデータを他方のバンクから読み出してＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７に対して出力する処理とを、並列して処理したりすることができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４の読み出しにおける応答性を向上させることができる。

【０５１２】

ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄは、キャラクタＲＯＭ２３４におけるサブの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを補完することを目的にそのＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａよりも極めて小容量（例えば、２キロバイト）に構成されている。このＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄには、キャラクタＲＯＭ２３４に記憶される制御プログラムのうち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されていないプログラム、具体的には、ＭＰＵ２３１においてシステムリセット解除後に最初に実行されるブートプログラムの一部を格納する第１

プログラム記憶エリア２３４ｄ１が少なくとも設けられている。
【０５１３】
ブートプログラムは、第３図柄表示装置８１に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置１１４を起動するための制御プログラムであり、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１が先ずこのブートプログラムを実行する。これにより、表示制御装置１１４において各種制御が実行可能に状態とすることができる。第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１は、このブートプログラムのうち、バッファＲＡＭ２３４ｃの１バンク分（即ち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ページ分）の容量の範囲で、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令（例えば、１ページの容量が２キロバイトであれば、１０２４ワード（１ワード＝２バイト）分の命令）を格納する。なお、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に格納されるブートプログラムの命令数は、バッファＲＡＭ２３４ｃの１バンク分の容量以下に収まっていればよく、表示制御装置１１４の仕様に合わせて適宜設定されるものであってもよい。
【０５１４】
ＭＰＵ２３１は、システムリセットが解除されると、ハードウェアによって命令ポインタ２３１ａの値を「００００Ｈ」に設定すると共に、バスライン２４０に対して命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレス「００００Ｈ」を指定するように構成されている。一方、キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０にアドレス「００００Ｈ」が指定されたことを検知すると、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃの一方のバンクにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力する。
【０５１５】
ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯＭ２３４から受け取った命令コードをフェッチすると、そのフェッチした命令コードに従って各種処理を実行するとともに、命令ポインタ２３１ａを１だけ加算し、命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレスをバスライン２４０に対して指定する。そして、キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０によって指定されたアドレスがＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに記憶されたプログラムを指し示すアドレスである間、先にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄからバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされたプログラムの中から、対応するアドレスの命令コードをバッファＲＡＭ２３４ｃより読み出して、ＭＰＵ２３１に対して出力する。
【０５１６】
ここで、本実施形態において、制御プログラムを全てＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに格納するのではなく、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに格納するのは、次の理由による。即ち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、上述したように、最初の１ページ目のデータの読み出しにおいて、アドレスを指定してからデータが出力されるまでに大きな時間を要する、というＮＡＮＤ型フラッシュメモリ特有の問題がある。
【０５１７】
このようなＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに対して制御プログラムを全て格納すると、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１が最初に実行すべき命令コードをフェッチするためにＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「００００Ｈ」が指定された場合、キャラクタＲＯＭ２３４はアドレス「００００Ｈ」に対応するデータ（命令コード）を含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出してバッファＲＡＭ２３４ｃにセットしなければならい。そして、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの性質上、その読み出しからバッファＲＡＭ２３４ｃへのセットに多大な時間を要することになるので、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してからアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費する。よって、ＭＰＵ２３１の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題

点が生じる。
【０５１８】
これに対し、ＮＯＲ型ＲＯＭは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるので、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに格納することによって、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「０００００Ｈ」が指定されると、キャラクタＲＯＭ２３４は即座にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力することができる。よって、ＭＰＵ２３１は、アドレス「０００００Ｈ」を指定してから短い時間でアドレス「０００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取ることができ、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラムを格納しても、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御を即座に開始することができる。
【０５１９】
さて、ブートプログラムは、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラム、即ち、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムを除く制御プログラムや、その制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を、所定量（例えば、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ページ分の容量）ずつワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａやデータテーブル格納エリア２３３ｂへ転送するようにプログラミングされている。そして、ＭＰＵ２３１は、まず、システムリセット解除後に第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１から読み出したブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムがセットされているバッファＲＡＭ２３４ｃのバンクとは異なるバンクを使用しながら、所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、格納する。
【０５２０】
ここで、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムは、上述したように、バッファＲＡＭ２３４ｃの１バンク分に相当する容量で構成されているので、内部バスのアドレスが「０００００Ｈ」に指定されたことを受けて第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムがバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされる場合、そのブートプログラムはバッファＲＡＭ２３４ｃの一方のバンクにのみセットされる。よって、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムをプログラム格納エリア２３３ａに転送する場合は、バッファＲＡＭ２３４ｃの一方のバンクにセットされた第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムを残したまま、他方のバンクを使用してその転送処理を実行することができる。従って、その転送処理後に、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムを再度バッファＲＡＭ２３４ｃにセットし直すといった処理が不要であるので、ブート処理に係る時間を短くすることができる。
【０５２１】
第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムは、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送すると、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａ内の第１の所定番地に設定するようにプログラミングされている。これにより、システムリセット解除後、ＭＰＵ２３１によって第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムが所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送されると、命令ポインタ２３１ａがプログラム格納エリア２３３ａの第１の所定番地に設定される。
【０５２２】
よって、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムのうち

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

【０５２３】

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

【０５２４】

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

【０５２５】

この残りのブートプログラムでは、プログラム格納エリア２３３ａに転送されていない残りの制御プログラムやその制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を全て第２プログラム記憶エリア２３４ａ１から所定量ずつプログラム格納エリア２３３ａ又はデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送する処理を実行する。また、ブートプログラムの最後で、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａ内の第２の所定番地に設定する。具体的には、この第２の所定番地として、プログラム格納エリア２３３ａに格納された、ブートプログラムによるブート処理（図６４のＳ４００１参照）の終了後に実行される初期化処理（図６４のＳ４００２参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定する。

【０５２６】

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

【０５２７】

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

【０５２８】
　また、上述したように、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄにブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶させても、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア２３３ａに転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４は、極めて小容量のＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄを追加するだけで、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタＲＯＭ２３４のコスト増加を抑制することができる。
【０５２９】
　画像コントローラ２３７は、画像を描画し、その描画した画像を所定のタイミングで第３図柄表示装置８１に表示させるデジタル信号プロセッサ（ＤＳＰ）である。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１から送信される後述の描画リスト（図３６参照）に基づき１フレーム分の画像を描画して、後述する第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに描画した画像を展開すると共に、他方のフレームバッファにおいて先に展開された１フレーム分の画像情報を第３図柄表示装置８１へ出力することによって、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる。画像コントローラ２３７は、この１フレーム分の画像の描画処理と１フレーム分の画像の表示処理とを、第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、２０ミリ秒）の中で並列処理する。
【０５３０】
　画像コントローラ２３７は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１に対して垂直同期割込信号（以下、「Ｖ割込信号」と称す）を送信する。ＭＰＵ２３１は、このＶ割込信号を検出する度に、Ｖ割込処理（図６６（ｂ）参照）を実行し、画像コントローラ２３７に対して、次の１フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、画像コントローラ２３７は、次の１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を第３図柄表示装置８１に表示させる処理を実行する。
【０５３１】
　このように、ＭＰＵ２３１は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号に伴ってＶ割込処理を実行し、画像コントローラ２３７に対して描画指示を行うので、画像コントローラ２３７は、画像の描画処理および表示処理間隔（２０ミリ秒）毎に、画像の描画指示をＭＰＵ２３１より受け取ることができる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。
【０５３２】
　画像コントローラ２３７は、また、ＭＰＵ２３１からの転送指示や、描画リストに含まれる転送データ情報に基づいて、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する処理も実行する。
【０５３３】
　尚、画像の描画は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５および通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて行われる。即ち、描画の際に必要となる画像データは、その描画が行われる前に、ＭＰＵ２３１からの指示に基づき、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される。
【０５３４】
　ここで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、ＲＯＭの大容量化を容易にする一方、読み出し速度がその他のＲＯＭ（マスクＲＯＭやＥＥＰＲＯＭなど）と比して遅い。これに対し

、表示制御装置１１４では、ＭＰＵ２３１が、キャラクタＲＯＭ２３４に格納されている画像データのうち一部の画像データを電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示するよう構成されている。そして、後述するように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された画像データは、上書きされることなく常駐されるように制御される。

【０５３５】

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

【０５３６】

特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０または表示制御装置１１４によって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

【０５３７】

また、表示制御装置１１４は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データを用いて画像の描画を行う場合は、その描画が行われる前に、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して描画に必要な画像データを転送するように、ＭＰＵ２３１が画像コントローラ２３７に対して指示するよう構成されている。後述するように、通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送された画像データは、画像の描画に用いられた後、上書きによって削除される可能性はあるものの、画像描画時には、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がなく、その読み出しにかかる時間を省略できるので、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。

【０５３８】

また、通常用ビデオＲＡＭ２３６にも画像データを格納することによって、全ての画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐させておく必要がないため、大容量の常駐用ビデオＲＡＭ２３５を用意する必要がない。よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５を設けたことによるコスト増大を抑えることができる。

【０５３９】

画像コントローラ２３７は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ブロック分の容量である１３２キロバイトのＳＲＡＭによって構成されたバッファＲＡＭ２３７ａを有している。

【０５４０】

ＭＰＵ２３１が、転送指示や描画リストの転送データ情報によって画像コントローラ２３７に対して行う画像データの転送指示には、転送すべき画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、転送先の情報（常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに転送するかを示す情報）、及び転送先（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスが含まれる。なお、格納元最終アドレスに代えて、転送すべき画像データのデータサイズを含めてもよい。

【０５４１】

画像コントローラ２３７は、この転送指示の各種情報に従って、キャラクタＲＯＭ２３４の所定アドレスから１ブロック分のデータを読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに

格納し、常駐用ビデオＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６の未使用時に、バッファＲＡＭ２３７ａに格納された画像データを常駐ＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する。そして、転送指示により示された格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスに格納された画像データが全て転送されるまで、その処理を繰り返し実行する。

【０５４２】

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

【０５４３】

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

【０５４４】

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

【０５４５】

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

【０５４６】

ＭＰＵ２３１は、電源部２５１から電源供給が開始されたときに、キャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送するように、画像コントローラ２３７へ転送指示を送信する（図６４のＳ４００３，Ｓ４００４参照）。

【０５４７】

ここで、図３２を参照して、電源投入時変動画像について説明する。図３２は、表示制御装置１１４が電源投入直後において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して格納すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から転送している間に、第３図柄表示装置８１にて表示される電源投入時画像を説明する説明図である。

【０５４８】

表示制御装置１１４は、電源投入直後に、キャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを、電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送すると、続いて、常駐用ビデオＲＡＭ２

３５に格納すべき残りの画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送する。この残りの画像データの転送が行われている間、表示制御装置１１４は、先に電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いて、図３２（ａ）に示す電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示させる（第３図柄表示装置８１に「○」と「×」の表示）。

【０５４９】

このとき、変動開始の指示コマンドである主制御装置１１０からの変動パターンコマンドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信される表示用変動パターンコマンドを受信すると、表示制御装置１１４は、図３２（ｂ）に示すように、電源投入時主画像の表示画面上に、画面に向かって右下の位置に「○」図柄の電源投入時変動画像と、図３２（ｃ）に示すように、「○」図柄と同位置に「×」図柄の電源投入時変動画像とを、変動期間中、交互に繰り返して表示する。そして、主制御装置１１０からの変動パターンコマンドや停止種別コマンドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信される表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドから、主制御装置１１０にて行われた抽選の結果を判断し、「特別図柄の大当たり」である場合は図３２（ｂ）に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させ、「特別図柄の外れ」である場合は、図３２（ｃ）に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させる。

【０５５０】

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

【０５５１】

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

【０５５２】

また、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始し、第１入口球６４に入球が検出された場合は、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐された電源投入時変動画像に対応する画像データを用いて電源投入時変動画像が描画され、図３２（ｂ）及び（ｃ）に示す画像が交互に第３図柄表示装置８１に表示されるように、ＭＰＵ２３１から画像コントローラ２３７に対して指示される。これにより、電源投入時変動画像を用いて簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【０５５３】

また、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示される段階で、すでに電源投入時変動演出画像に対応する画像データが電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐されているので、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に第１入口球６

４に入球が検出された場合は、対応する変動演出を第３図柄表示装置８１に即座に表示させることができる。

【０５５４】

図３１に戻って、説明を続ける。背面画像エリア２３５ｃは、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像に対応する画像データを格納する領域である。ここで、図３３を参照して、背面画像と、その背面画像のうち、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。図３３は、４種類の背面画像と、各背面画像に対して常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲を説明する説明図であり、図３３（ａ）は、「砂浜ステージ」に対応する背面Ａに対して、図３３（ｂ）は、「深海ステージ」に対応する背面Ｂに対してそれぞれ示したものである。

【０５５５】

各背面Ａ，Ｂに対応する背面画像は、図３３に示すように、いずれも第３図柄表示装置８１において表示される表示領域よりも水平方向に長い画像が、キャラクタＲＯＭ２３４に用意されている。画像コントローラ２３７は、その画像を水平方向に左から右へスクロールさせながら背面画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、画像の描画をおこなう。

【０５５６】

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

【０５５７】

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

【０５５８】

次いで、各背面画像において、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。初期ステージである砂浜ステージに対応する背面Ａは、図３３（ａ）に示すように、その背面Ａの全範囲、即ち、位置ａから位置ｄに対応する画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される。通常、初期ステージである「砂浜ステージ」を表示させたまま、ステージを変更せずに遊技が行われる場合が多いので、多頻度で表示される「砂浜ステージ」に対応する背面Ａの画像データを全て背面画像エリア２３５ｃに常駐させておくことで、キャラクタＲＯＭ２３４へのデータアクセス回数を減らすことができる。よって、表示制御装置１１４にかかる処理負荷を軽減することができる。

【０５５９】

一方、「深海ステージ」に対応する背面Ｂは、図３３（ｂ）に示すように、その背面の一部領域、即ち、位置ａから位置ｂの間の画像に対応する画像データだけが常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される。

【０５６０】

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

【０５６１】

これに対し、本パチンコ機１０では、ステージが変更された場合に最初に表示される背面画像の初期位置を、位置ａから位置ａ’の範囲（または図３３（ａ）～（ｂ）の範囲）に固定し、その初期位置を含む位置ａから位置ｂの間の画像（または図３３（ａ）～（ｂ）の間の画像）に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納しておく構成としているので、キャラクタＲＯＭ２３４を読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、変動開始時の抽選によりステージの変更が決定された場合に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されている画像データを用いることによって、即座にその背面Ｂの初期位置を第３図柄表示装置８１に表示させることができ、また、時間経過とともにスクロール表示または色調を変化させながら表示させることができる。また、背面Ｂについては、一部範囲の画像に対応する画像データだけを格納するので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の記憶容量の増大を抑制でき、コストの増大を抑えることができる。

【０５６２】

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

【０５６３】

なお、背面Ｂにおいて、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データは、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ（図３１参照）に設けられた背面画像専用のサブエリアに格納される。これにより、背面画像専用のサブエリアに格納された背面画像データが、他の画像データによって上書きされることがないので、背面画像を確実に表示させることができる。

【０５６４】

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

【０５６５】

更に、ＭＰＵ２３１は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像データを用いて、位置ｃから位置ｄの間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御すると、次いで、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃの画像データを用いて、位置ａから位置ａ’の間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。これにより、第３図柄表示装置８１には、位置ａ～位置ｃの間の画像が、左方向に向かって流

れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。
【０５６６】
図３１に戻って、説明を続ける。第３図柄エリア２３５ｄは、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出において使用される第３図柄を常駐するためのエリアである。即ち、第３図柄エリア２３５ｄには、第３図柄である「０」から「９」の数字を付した上述の１０種類の主図柄に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く変動演出を開始することができる。よって、第１入球口６４への入球が発生してから、第１図柄表示装置３７では変動演出が開始されているにも関わらず、第３図柄表示装置８１において変動演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。
【０５６７】
キャラクタ図柄エリア２３５ｅは、第３図柄表示装置８１に表示される各種演出で使用されるキャラクタ図柄に対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、「少年」をはじめとする様々なキャラクタが各種演出にあわせて表示されるようになっており、これらに対応するデータがキャラクタ図柄エリア２３５ｅに常駐されることにより、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容に基づいてキャラクタ図柄を変更する場合、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを新たに読み出すのではなく、常駐用ビデオＲＡＭ２３５のキャラクタ図柄エリア２３５ｅに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて所定の画像を描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、キャラクタ図柄を即座に変更することができる。
【０５６８】
エラーメッセージ画象エリア２３５ｆは、パチンコ機１０内にエラーが発生した場合に表示されるエラーメッセージに対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、例えば、遊技盤１３の裏面に取り付けられた振動センサ（図示せず）の出力から、音声ランプ制御装置１１３によって振動を検出すると、音声ランプ制御装置１１３は振動エラーの発生をエラーコマンドによって表示制御装置１１４に通知する。また、音声ランプ制御装置１１３により、その他のエラーの発生が検出された場合にも、音声ランプ制御装置１１３は、エラーコマンドによって、そのエラーの発生をそのエラー種別と共に表示制御装置１１４へ通知する。表示制御装置１１４では、エラーコマンドを受信すると、その受信したエラーに対応するエラーメッセージを第３図柄表示装置８１に表示させるように構成されている。
【０５６９】
ここで、エラーメッセージは、遊技者の不正防止やエラーに対する遊技者の保護の観点から、エラーの発生とほぼ同時に表示されることが求められる。本パチンコ機１０では、エラーメッセージ画像エリア２３５ｆに、各種エラーメッセージに対応する画像データが予め常駐されているので、表示制御装置１１４は、受信したエラーコマンドに基づいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエラーメッセージ画象エリア２３５ｆに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて各エラーメッセージ画像を即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から逐次エラーメッセージに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、エラーコマンドを受信してから対応するエラーメッセージを即座に表示させることができる。
【０５７０】
通常用ビデオＲＡＭ２３６は、データが随時上書きされ更新されるように用いられるもので、画像格納エリア２３６ａ、第１フレームバッファ２３６ｂ、第２フレームバッファ

２３６ｃが少なくとも設けられている。
【０５７１】
画像格納エリア２３６ａは、第３図柄表示装置８１に表示させる画像の描画に必要な画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを格納するためのエリアである。画像格納エリア２３６ａは、複数のサブエリアに分割されており、各サブエリア毎に、そのサブエリアに格納される画像データの種別が予め定められている。
【０５７２】
ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データのうち、その後の画像の描画で必要となる画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリアのうち、その画像データの種別を格納すべき所定のサブエリアに転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示をする。これにより画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１により指示された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、バッファＲＡＭ２３７ａを介して、画像格納エリア２３６ａの指定された所定のサブエリアにその読み出した画像データを転送する。
【０５７３】
尚、画像データの転送指示は、ＭＰＵ２３１が画像コントローラ２３７に対して画像の描画を指示する後述の描画リストの中に、転送データ情報を含めることによって行われる。これにより、ＭＰＵ２３１は、画像の描画指示と、画像データの転送指示とを、描画リストを画像コントローラ２３７に送信するだけで行うことができるので、処理負荷を低減することができる。
【０５７４】
第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃは、第３図柄表示装置８１に表示すべき画像を展開するためのバッファである。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１からの指示に従って描画した１フレーム分の画像を、第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに書き込むことによって、そのフレームバッファに１フレーム分の画像を展開すると共に、その一方のフレームバッファに画像を展開している間、他方のフレームバッファから先に展開された１フレーム分の画像情報を読み出し、駆動信号と共に第３図柄表示装置８１に対してその画像情報を送信することによって、第３図柄表示装置８１に、その１フレーム分の画像を表示させる処理を実行する。
【０５７５】
このように、フレームバッファとして、第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃの２つを設けることによって、画像コントローラ２３７は、一方のフレームバッファに描画した１フレーム分の画像を展開しながら、同時に、他方のフレームバッファから先に展開された１フレーム分の画像を読み出して、第３図柄表示装置８１にその読み出した１フレーム分の画像を表示させることができる。
【０５７６】
そして、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、第３図柄表示装置８１に画像を表示させるために１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとは、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１によって、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかが交互に入れ替えて指定される。
【０５７７】
即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッフ

ファ２３６ｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【０５７８】

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

【０５７９】

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

【０５８０】

プログラム格納エリア２３３ａは、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムを格納するためのエリアである。ＭＰＵ２３１は、システムリセットが解除されると、キャラクタＲＯＭ２３４から制御プログラムを読み出してワークＲＡＭ２３３へ転送し、このプログラム格納エリア２３３ａに格納する。そして、全ての制御プログラムをプログラム格納エリア２３３ａに格納すると、以後、ＭＰＵ２３１はプログラム格納エリア２３３ａに格納された制御プログラムを用いて各種制御を実行する。上述したように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【０５８１】

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

【０５８２】

これらのデータテーブルは、通常、キャラクタＲＯＭ２３４のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに設けられた第２プログラム記憶エリア４３４に固定値データの一種として記憶されており、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって実行されるブートプログラムに従って、これらのデータテーブルがキャラクタＲＯＭ２３４からワークＲＡＭ２３３へ転送され、このデータテーブル格納エリア２３３ｂに格納される。そして、全てのデータテーブルがデータテーブル格納エリア２３３ｂに格納されると、以後、ＭＰＵ２３１は、データテーブル格納エリア２３３ｂに格納されたデータテーブルを用いて第３図柄

表示装置８１の表示を制御する。上述したように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、各種データテーブルを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【０５８３】

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

【０５８４】

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

【０５８５】

エンディング演出において普通図柄の時短期間を報知することによって、遊技者は、普通図柄の時短期間を容易に認識することができる。この普通図柄の時短期間が長ければ長い程、球が普通入球口（スルーゲート）６７を通過する機会が多くなるので、普通図柄の抽選が行われる機会が多くなり、普通図柄の当たりになる機会も多くなる。よって、普通図柄の大当たりとなって電動役物が開放される機会も多くなるので、球が第２入球口６４０へ入球し易くなり、特別図柄の抽選が行われ易くなる。従って、表示される普通図柄の時短期間が長いほど、特別図柄の大当たりになるという期待感を強く、遊技者に対して持たせることができるので、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。故に、遊技者に遊技への参加意欲を継続して持たせることができる。

【０５８６】

また、第１入球口６４は、球が入球すると５個の球が賞球として払い出される入賞口であるので、普通図柄の大当たりとなって電動役物が開放され、球が第２入球口６４０へ入り易くなると賞球が多くなる。これにより、パチンコ機１０は、遊技を行っても、持ち玉が減りにくい状態、又は、持ち玉が減らない状態になるので、遊技者は、持ち玉が減りにくい状態、又は、持ち玉が減らない状態で特別図柄の大当たりを得られるという期待感を得ることができる。従って、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができるので、遊技者に遊技への参加意欲を継続して持たせることができる。

【０５８７】

また、エンディング演出において、保留されている特別図柄の抽選のうち何れかの抽選結果が特別図柄の大当たりになることを報知することによって、遊技者は、保留されている特別図柄の抽選において特別図柄の大当たりになることを認識できるので、確実に特別図柄の大当たりになるという期待感を、遊技者に対して持たせることができる。よって、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができるので、遊技者に遊技への参加意欲を継続して持たせることができる。

【０５８８】

尚、デモ演出は、上述したように、一の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第３図柄表示装置８１に表示される演出であり、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄が停止表示されると共に、背面画像のみが変化する。第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示され

ていれば、遊技者やホール関係者が、当該パチンコ機１０において遊技が行われていないことを認識することができる。

【０５８９】

データテーブル格納エリア２３３ｂには、ラウンド演出、エンディング演出およびデモ演出に対応する表示データテーブルをそれぞれ１つずつ格納する。また、変動演出用の表示データテーブルである変動表示データテーブルは、設定される変動演出パターンが３２パターンあれば、１変動演出パターンに１テーブル、合計で３２テーブルが用意される。

【０５９０】

ここで、図３４を参照して、表示データテーブルの詳細について説明する。図３４は、表示データテーブルのうち、変動表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。表示データテーブルは、第３図柄表示装置８１において１フレーム分の画像が表示される時間（本実施形態では、２０ミリ秒）を１単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）を詳細に規定したものである。

【０５９１】

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

【０５９２】

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

【０５９３】

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

【０５９４】

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

【０５９５】

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

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

【０５９６】

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

【０５９７】

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

【０５９８】

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

【０５９９】

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

【０６００】

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

【０６０１】

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

【０６０２】

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

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

【０６０３】

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

【０６０４】

表示データテーブルの先頭アドレスである「０００００Ｈ」には、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、表示データテーブルの最終アドレス（図３６の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その表示データテーブルで規定すべき演出態様に対応させた描画内容が記載されている。

【０６０５】

ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定し、その選定した表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納すると共に、ポインタ２３３ｆを初期化する。そして、１フレーム分の描画処理が完了する度にポインタ２３３ｆを１加算し、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図３６参照）を作成する。この描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ２３３ｆの更新に従って、表示データテーブルで規定された順に描画内容が特定されるので、その表示データテーブルで規定された通りの画像が第３図柄表示装置８１に表示される。

【０６０６】

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

【０６０７】

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

【０６０８】
　また、このように各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、１フレームずつ描画リストを作成することができるのは、パチンコ機１０では、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第３図柄表示装置８１に表示させる演出が決定されるためである。これに対し、パチンコ機といった遊技機を除くゲーム機などでは、ユーザの操作に基づいてその場その場で表示内容が変わるため、表示内容を予測することができず、よって、上述したような各演出態様に対応する表示データテーブルを持たせることはできない。このように、各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、１フレームずつ描画リストを作成する構成は、パチンコ機１０が、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づき予め第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様を決定する構成であることに基づいて初めて実現できるものである。
【０６０９】
　次いで、図３５を参照して、転送データテーブルの詳細について説明する。図３５は、転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。転送データテーブルは、各演出毎に用意された表示データテーブルに対応して用意されるもので、上述したように、表示データテーブルで規定されている演出において使用されるスプライトの画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送するための転送データ情報ならびにその転送タイミングが規定されている。
【０６１０】
　尚、表示データテーブルに規定された演出において使用されるスプライトの画像データが、全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていれば、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルは用意されていない。これにより、データテーブル格納エリア２３３ｂの容量増大を抑制することができる。
【０６１１】
　転送データテーブルは、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべきスプライトの画像データ（以下、「転送対象画像データ」と称す）の転送データ情報が記載されている（図３５のアドレス「０００１Ｈ」及び「００９７Ｈ」が該当）。ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、その転送対象画像データの転送開始タイミングが設定されており、転送データテーブルでは、その転送開始タイミングに対応するアドレスに対応させて、転送対象画像データの転送データ情報が規定される。
【０６１２】
　一方、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスで示される時間に、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しない場合は、そのアドレスに対応して転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータが規定される（図３５のアドレス「０００２Ｈ」が該当）。
【０６１３】
　転送データ情報としては、その転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスが含まれる。
【０６１４】
　尚、転送データテーブルの先頭アドレスである「０００００Ｈ」には、表示データテーブルと同様に、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、転送データテーブルの最終アドレス（図３５の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「０００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して

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

【０６１５】

ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定すると、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが存在する場合は、その転送データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納する。そして、ポインタ２３３ｆの更新毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図３６参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【０６１６】

例えば、図３５の例では、ポインタ２３３ｆが「０００１Ｈ」や「００９７Ｈ」となった場合に、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルの当該アドレスに規定された転送データ情報を、表示データテーブルに基づいて作成した描画リストに追加して、その追加後の描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。一方、ポインタ２３３ｆが「０００２Ｈ」である場合、転送データテーブルのアドレス「０００２Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されているので、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないと判断し、生成した描画リストに転送データ情報を追加せずに、描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。

【０６１７】

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

【０６１８】

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

【０６１９】

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

【０６２０】

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

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

【０６２１】

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

【０６２２】

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

【０６２３】

簡易画像表示フラグ２３３ｃは、第３図柄表示装置８１に、図３２（ａ）～（ｃ）に示す電源投入時画像（電源投入時主画像および電源投入時変動画像）を表示するか否かを示すフラグである。この簡易画像表示フラグ２３３ｃは、電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭの電源投入時主画像エリア２３５ａ又は電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送された後に、ＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理（図６４参照）の中でオンに設定される（図６４のＳ４００５参照）。そして、画像転送処理の常駐画像転送処理によって、全ての常駐対象画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された段階で、第３図柄表示装置８１に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される（図６６（ｂ）のＳ４３０５参照）。

【０６２４】

この簡易画像表示フラグ２３３ｃは、画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号を検出する毎にＭＰＵ２３１によって実行されるＶ割込処理の中で参照され（図６６（ｂ）のＳ４３０１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである場合は、電源投入時画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、簡易コマンド判定処理（図６６（ｂ）のＳ４３０８参照）および簡易表示設定処理（図６６（ｂ）のＳ４３０９参照）が実行される。一方、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである場合は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに応じて、種々の画像が表示されるように、コマンド判定処理（図６７～図７５参照）および表示設定処理（図７６～図７８参照）が実行される。

【０６２５】

また、簡易画像表示フラグ２３３ｃは、Ｖ割込処理の中でＭＰＵ２３１により実行される転送設定処理の中で参照され（図７９（ａ）のＳ６３０１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていない常駐対象画像データが存在するため、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送する常駐画像転送設定処理（図７９（ｂ）参照）を実行し、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである場合は、描画処理に必要な画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する通常画像転送設定処理（図８０参照

）を実行する。
【０６２６】
表示データテーブルバッファ２３３ｄは、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に応じて第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様に対応する表示データテーブルを格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、その音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に基づいて、第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様を判断し、その演出態様に対応する表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから選定して、その選定された表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納する。そして、ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図３６参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する演出が表示される。
【０６２７】
ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図３６参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルに対応する演出が表示される。
【０６２８】
転送データテーブルバッファ２３３ｅは、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから選定して、その選定された転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納する。尚、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納される表示データテーブルにおいて用いられるスプライトの画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されている場合は、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが用意されていないので、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｅに転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする。
【０６２９】
そして、ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された転送対象画像データの転送データ情報が規定されていれば（即ち、Ｎｕｌｌデータが記載されていなければ）、１フレーム毎に生成される画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図３６参照）に、その転送データ情報を追加する。
【０６３０】
これにより、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納

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

【０６３１】

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

【０６３２】

ポインタ２３３ｆは、表示データテーブルバッファ２３３ｄおよび転送データテーブルバッファ２３３ｅの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するためのものである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに表示データテーブルが格納されるのに合わせて、ポインタ２３３ｆを一旦０に初期化する。そして、画像コントローラ２３７から１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒ごとに送信されるＶ割込信号に基づいてＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理の表示設定処理（図６６（ｂ）のＳ４３０３参照）の中で、ポインタ更新処理（図７８のＳ６００５参照）が実行され、ポインタ２３３ｆの値が１ずつ加算される。

【０６３３】

ＭＰＵ２３１は、このようなポインタ２３３ｆの更新が行われる毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図３６参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【０６３４】

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

【０６３５】

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

【０６３６】

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

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

【０６３７】

ここで、図３６を参照して、描画リストの詳細について説明する。図３６は、描画リストの内容を模式的に示した模式図である。描画リストは、画像コントローラ２３７に対して、１フレーム分の画像の描画を指示する指示表であり、図３６に示すように、１フレームの画像で使用する背面画像、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・，保留球数図柄１，保留球数図柄２，・・・，エラー図柄）といった各スプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報（詳細情報）を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラ２３７に対して所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。

【０６３８】

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

【０６３９】

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

【０６４０】

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

【０６４１】

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

【０６４２】

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

最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えて、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を記述する。即ち、描画リストでは、一番最初に背面画像に対応する詳細情報が記述され、次いで、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・，保留球数図柄１，保留球数図柄２，・・・，エラー図柄）の順に、それぞれのスプライトに対応する詳細情報が記述される。

【０６４３】

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

【０６４４】

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

【０６４５】

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

【０６４６】

そして、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図６６（ｂ）参照）の表示設定処理が実行される度に、計時カウンタ２３３ｈが１ずつ減算される（図７６のＳ６００７参照）。その結果、計時カウンタ２３３ｈの値が０以下となった場合、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにより表示される演出が終了したことを判断し、演出終了に合わせて行うべき種々の処理を実行する。

【０６４７】

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

【０６４８】

この格納画像データ判別フラグ２３３ｊは、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図６４のＳ４００２参照）によって生成される。ここで生成される格納画像データ判別フラグ２３３ｊは、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリア２３６ａに格納されていないことを示す「オフ」に設定される。

【０６４９】

そして、格納画像データ判別フラグ２３３ｊの更新は、ＭＰＵ２３１により実行される通常画像転送設定処理（図８０参照）の中で、一のスプライトに対応する転送対象画像データの転送指示を設定した場合に行われる。この更新では、転送指示が設定された一のスプライトに対応する格納状態を、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていることを示す「オン」に設定する。また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトの画像データは、一のスプライトの画像データが格納されることによって必ず未格納状態となるので、その他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定する。

【０６５０】

また、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する際に、格納画像データ判別フラグ２３３ｊを参照し、転送対象のスプライトの画像データが、既に通常用ビデオＲＡＭ２３５の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを判断する（図８０のＳ６５１３参照）。そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていなければ、その画像データの転送指示を設定し（図８０のＳ６５１４参照）、画像コントローラ２３７に対して、その画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【０６５１】

描画対象バッファフラグ２３３ｋは、２つのフレームバッファ（第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃ）の中から、画像コントローラ２３７によって描画された画像を展開するフレームバッファ（以下、「描画対象バッファ」と称す）を指定するためのフラグで、描画対象バッファフラグ２３３ｋが０である場合は描画対象バッファとして第１フレームバッファ２３６ｂを指定し、１である場合は第２フレームバッファ２３６ｃを指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、描画リストと共に画像コントローラ２３７に送信される（図８１のＳ６６０２参照）。

【０６５２】

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

【０６５３】

描画対象バッファフラグ２３３ｋは、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラ２３７に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象バッファフラグ２３３ｋの値を反転させることにより、即ち、その値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。また、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図６６（ｂ）参照）の描画処理が実行される度に、行われる（図８１のＳ６６０２参照）。

【０６５４】

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

【０６５５】

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

【０６５６】

＜第１実施形態における主制御装置１１０により実行される制御処理について＞

次に、図３７から図５３のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。

【０６５７】

図３７は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ１０１）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【０６５８】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では９９９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では２３９）に達した際、０にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【０６５９】

更に、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、第２当たり乱数カウンタＣ４、小当たり種別カウンタＣ５の更新を実行する（Ｓ１０３）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、第２当たり乱数カウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣ５をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施形態ではそれぞれ、

９９９，９９，９９，２３９，９９）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ５の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【０６６０】

次に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて表示を行うための処理であると共に、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行する（Ｓ１０４）。その後、第１入球口６４への入賞（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１０５）。尚、特別図柄変動処理、始動入賞処理の詳細は、図３８～図４３を参照して後述する。

【０６６１】

始動入賞処理を実行した後は、第２図柄表示装置８３において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（Ｓ１０６）、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（Ｓ１０７）。尚、普通図柄変動処理、及び、スルーゲート通過処理の詳細は、図４５および図４６を参照して後述する。スルーゲート通過処理を実行した後は、Ｖ入賞装置６５０への入球に伴うＶ入口通過処理を実行する（Ｓ１０８）。その後、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３への入賞に伴うＶ通過処理を実行する（Ｓ１０９）。尚、Ｖ入口通過処理及びＶ通過処理の詳細は、図４７及び図４８を参照して後述する。

【０６６２】

次いで、発射制御処理を実行し（Ｓ１１０）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ１１１）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。主制御装置１１０は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置１１２に対して球の発射指示をする。

【０６６３】

次に、図３８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（Ｓ１０４）について説明する。図３８は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０４）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｓ１０４）は、タイマ割込処理（図３７参照）の中で実行され、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて行う特別図柄（第１図柄）の変動表示や、第３図柄表示装置８１において行う第３図柄の変動表示などを制御するための処理である。

【０６６４】

この特別図柄変動処理では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中であるか否かを判定する（Ｓ２０１）。特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている期間が含まれるものであり、大当たり遊技の開始を示す期間（オープニング期間）と、大当たり遊技中の期間（ラウンド遊技期間）と、ラウンド遊技期間が終了し、次に新たな特別図柄の抽選（変動）が開始されるまでの猶予期間（エンディング期間）と、が含まれる。

【０６６５】

ここで、現在が大当たり中であるか否かの判別をするために、具体的には、大当たり中フラグ２０３ｄがオンに設定されているかを判別している。判別の結果、特別図柄の大当たり中（大当たり中フラグ２０３ｄがオンに設定されている）と判別した場合は（Ｓ２０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【０６６６】

特別図柄の大当たり中でなければ、即ち、大当たり中フラグ２０３ｄがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（Ｓ２０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ２０２）、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示態様が変動中でなければ（Ｓ２０２：Ｎｏ）、遊技球が第２入球口６４０へ入球したか否かを判別する（Ｓ２０３）。

【０６６７】
遊技球が第２入球口６４０へ入球したと判別した場合は（Ｓ２０３：Ｙｅｓ）、つまり、特別図柄の大当たり中でもなく、特別図柄の変動中でも無い場合において、第２入球口６４０へ球が入球した場合、即ち、第２特別図柄の変動（抽選）開始条件が成立した場合は、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣ５の各値を特別図柄保留球実行エリアに格納する（Ｓ２０４）。
【０６６８】
次いで、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理を実行し（Ｓ２１０）、本処理を終了する。なお、特別図柄変動開始処理については、図３９を参照して後述する。
【０６６９】
一方、Ｓ２０３の処理において、遊技球が第２入球口６４０へ入球していないと判別された場合には（Ｓ２０３：Ｎｏ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ１）の値を取得する（Ｓ２０５）。そして、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ１）が０より大きいか判別する（Ｓ２０６）。特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ１）が０であると判別された場合には（Ｓ２０６：Ｎｏ）、現時点において変動（抽選）を開始させる第１特別図柄の保留球を確保していない状態であるため、特別図柄変動を実行するための本処理を終了する。
【０６７０】
一方、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ１）が０でなければ（Ｓ２０６：Ｙｅｓ）、即ち、変動（抽選）を開始させる第１特別図柄の保留球を確保している状態であれば、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ１）を減算し（Ｓ２０７）、演算により変更された特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ１）を示す保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド）を設定する（Ｓ２０８）。Ｓ２０８の処理により特図１保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａに格納されたデータをシフトする（Ｓ２０９）。その後、上述したＳ２１０の処理を実行し、本処理を終了する。
【０６７１】
Ｓ２０２の処理において、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示態様が変動中であれば（Ｓ２０２：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ２１１）。第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて実行される変動表示の変動時間は、変動種別カウンタＣＳ１により選択された変動パターンに応じて決められており（変動パターンコマンドに応じて決められており）、この変動時間が経過していなければ（Ｓ２１１：Ｎｏ）、即ち、現在が特別図柄の変動期間中であれば、本処理を終了する。
【０６７２】
一方、Ｓ２１１の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば（Ｓ２１１：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの停止図柄に対応した表示態様（停止表示）を設定する（Ｓ２１２）。停止表示の設定は、図３９を参照して後述する特別図柄変動開始処理（Ｓ２１０）によって予め行われる。詳細な説明は省略するが、本実施形態では、Ｓ２１２の処理において設定された停止表示を所定期間（０．５秒）第１図柄表示装置に表示するように構成している。このように停止図柄の表示態様（停止表示）を所定期間継続して表示させることにより、変動中の図柄が一瞬表示された場合とは異なり、遊技者に対して確実に停止表示された第１図柄の内容を認識させることができる。
【０６７３】
上述した第１図柄の停止態様を表示する所定期間（確定期間）として、本実施形態では０．５秒を設定しているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、第１図柄が変動中であることを示すために点灯状態と消去状態とを繰り返す点滅表示を行う場合であれば、その点滅表示を行う際の１回の点灯表示期間（例えば、０．２秒）よりも長い期間を上述

した確定期間として設定すれば良い。このように構成することで、第１図柄が変動中であるか停止中（確定中）であるかを遊技者に容易に判別させることができる。

【０６７４】

Ｓ２１２の処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて実行中の特別図柄の変動表示が開始された際に、特別図柄変動開始処理（図３９のＳ２１０参照）によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の判別結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判別する（Ｓ２１３）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであると判別した場合は（Ｓ２１３：Ｙｅｓ）、大当たり種別（大当たりに当選した場合に設定される大当たり種別）に基づいて、特定入賞口（可変入賞装置）６５の開放シナリオを設定し（Ｓ２１４）、その後、大当たりの開始の設定する（Ｓ２１５）。次いで、大当たり開始フラグ２０３ｃと大当たり中フラグ２０３ｄとをオンに設定し（Ｓ２１６）、時短中カウンタ２０３ｋを０に設定して（Ｓ２１７）、Ｓ２１８の処理へ移行する。Ｓ２１８の処理では、停止コマンドを設定し（Ｓ２１８）、本処理を終了する。

【０６７５】

つまり、本実施形態では、Ｓ２１７の処理にて説明をした通り、特別図柄の大当たりに当選した場合には、その特別図柄の変動が終了（第１図柄の確定表示が終了）してから、大当たり遊技が開始されるまでのタイミングで時短状態が終了するように構成している。なお、特別図柄の大当たりに当選したことに基づいて時短状態を終了させるタイミングについては、予め定められているタイミングで有れば良く、上述した本実施形態のように、特別図柄（第１図柄）の確定表示後以外にも、例えば、大当たりに当選した特別図柄の変動開始タイミングで時短状態を終了しても良いし、特別図柄が停止表示されたタイミング（確定表示が開始されるタイミング）で時短状態を終了しても良い。また、当選した大当たりに対応した大当たり遊技を開始するタイミングや大当たり遊技が開始されてから所定期間後（例えば、可変入賞装置６５が開放されるラウンド遊技開始タイミング）に時短状態を終了しても良いし、大当たり遊技が終了したタイミングで時短状態を終了しても良い。

【０６７６】

さらに、特別図柄の大当たりに当選したことに基づいて時短状態を終了させる終了タイミング（特別図柄の大当たりに当選した場合に成立する時短終了条件を成立させるタイミング）を、上述した複数のタイミングの中から１つだけ予め設定するように構成しても良いし、当選した大当たりの大当たり種別に応じて異なるタイミングで時短状態が終了するように構成しても良い。

【０６７７】

このように構成することで、例えば、特別図柄の変動開始タイミングで時短状態を終了させた場合には、遊技者に対して、時短状態が終了し（例えば、特別図柄の変動回数が規定回数（１００回）に到達し）通常状態が設定されたのか、それとも、時短状態中に大当たりに当選したことにより時短状態が終了したのかを分かり難くすることができる。よって、時短状態が終了した際に実行される特別図柄変動に対応する第３図柄の演出表示（変動表示）の内容を遊技者に注視させることができ、演出効果を高めることができる。

【０６７８】

また、複数の大当たり種別毎に時短終了条件が成立するタイミング（大当たりに当選した場合に時短状態を終了させるタイミング）を異ならせるように設定することで、時短状態の終了タイミングに基づいて特別図柄の抽選結果（判別結果）が遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。なお、複数の大当たり種別毎に設定される時短終了条件が成立するタイミングの一部に、時短状態が終了したタイミングを遊技者が識別した場合に、今回の特別図柄の抽選結果（判別結果）が大当たりであることを遊技者に報知できるタイミング、即ち、大当たりに当選したことにより成立する時短終了条件が成立した場合にのみ時短状態が終了する大当たり専用の時短終了タイミングを設けても良い。

【０６７９】

このように構成することで、時短状態が終了するタイミングを把握することで、大当た

りに当選したことをいち早く知ることができ、優越感に浸る期間を長くすることができる。また、このような効果をより奏するために、上述した大当たり専用の時短終了タイミングを、特別図柄変動が実行されてから特別図柄変動が終了するまでの変動期間のうち、前半期間に設定するように構成すると良い。

【０６８０】

一方、Ｓ２１３の処理において、今回の抽選結果が大当たりでないと判別された場合は（Ｓ２１３：Ｎｏ）、時短回数を更新するための時短回数更新処理を実行し（Ｓ２１９）、その後、今回の抽選結果が小当たりであるか否かを判別する（Ｓ２２０）。なお、上述した時短回数更新処理（Ｓ２１９）の詳細な説明は、図４２を参照して後述するが、本処理では、複数設定される時短終了条件のうち、特別図柄の変動回数（特別図柄の抽選回数）に基づいて成立し得る変動回数終了条件に対する情報を更新する処理が実行される。

【０６８１】

Ｓ２２０の処理において、今回の抽選結果が小当たりであると判別された場合は（Ｓ２２０：Ｙｅｓ）、小当たり開始設定処理を実行し（Ｓ２２１）、上述したＳ２１８の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ２２０の処理において、今回の抽選結果が小当たりでないと判別された場合は（Ｓ２２０：Ｎｏ）、小当たり開始設定処理（Ｓ２２１）をスキップして、Ｓ２１８の処理を実行し、本処理を終了する。

【０６８２】

以上、説明をしたように、本実施形態の特別図柄変動処理（図３８のＳ１０４）では、第１特別図柄の抽選（変動）条件の成立の有無よりも優先して（先に）、第２特別図柄の抽選（変動）条件の成立の有無を判別するように構成している（図３８のＳ２０３の処理）。これは、遊技者にとって有利な特別図柄である第２特別図柄は入賞情報を保留記憶する保留記憶手段を持っておらず、且つ、遊技状態として時短状態が設定されている場合に変動可能（変動容易）となり、通常状態が設定されている場合は、変動不能（変動困難）となる第２特別図柄のほうが、第１特別図柄よりも変動（抽選）を実行し難い特別図柄となるように構成されているためである。

【０６８３】

このように構成されたパチンコ機１０において、万が一、第１特別図柄の抽選（変動）条件と、第２特別図柄の抽選（変動）条件が同時（主制御装置１１０のタイマ割込処理（図３７参照）の処理期間である２ミリ秒分の誤差は含む）に成立した場合に、変動（抽選）が実行され難い第２特別図柄よりも優先して第１特別図柄の変動が開始されてしまうと、遊技者に対して不快感を与えてしまうことになる。さらに、本実施形態では第１特別図柄の抽選（変動）よりも第２特別図柄の抽選（変動）のほうが遊技者に有利となる抽選結果に当選し易くなるように（小当たりに当選し易くなるように）構成しているため、第１特別図柄の抽選（変動）条件と、第２特別図柄の抽選（変動）条件が同時（主制御装置１１０のタイマ割込処理（図３７参照）の処理期間である２ミリ秒分の誤差は含む）に成立した場合に、変動（抽選）が実行され難い第２特別図柄よりも優先して第１特別図柄の変動が開始されてしまうと、より不快感を与えてしまうという問題があった。

【０６８４】

これに対して、本実施形態では、第１特別図柄、或いは第２特別図柄の変動を開始させる処理を実行する場合に、遊技者にとって付加価値の高い（小当たりの当選確率が第１特別図柄よりも高い、実際に抽選（変動）が実行され難い）特別図柄（本実施形態では第２特別図柄）の抽選（変動）条件を優先して（最初に）判別するように構成しているため、上述した問題が発生することを抑制することができる。

【０６８５】

さらに、本実施形態では時短回数を更新する際の処理として、特別図柄の変動回数に応じて成立する変動回数終了条件に関わる処理（時短回数更新処理（Ｓ２１９））を実行した後に、小当たり当選に応じて成立する当選回数終了条件に関わる処理（小当たり開始設定処理（Ｓ２２１））を実行するように構成している。このように構成することで、１回の特別図柄の変動（抽選）において、変動回数終了条件と当選回数終了条件とが成立する

ような抽選結果が得られた場合に、変動回数終了条件が先に成立し、変動回数終了条件が成立したことに基づいて時短状態が終了することになる。

【０６８６】

このように、複数設定される時短終了条件に対して、予め定めた順序で各時短終了条件の成立の有無を判別するように構成することで、複数の時短終了条件が同一の特別図柄変動（抽選）において到達し得る場合にも規則的に時短状態を終了させることができる。

【０６８７】

なお、上述した構成を、例えば、変動回数終了条件が成立した場合には、特別図柄（第１図柄）の確定表示後に時短状態を終了し、当選回数終了条件が成立した場合には、その小当たり遊技終了後に時短状態を終了させるように構成されたパチンコ機１０に用いることで、時短状態の終了タイミングを、成立する時短終了条件に応じて異ならせることができる。

【０６８８】

具体的には、例えば、小当たりＢに当選し、当選回数終了条件が単独で成立した場合には、その小当たりＢに対応する小当たり遊技が終了した後に時短状態が終了する。一方で、変動回数終了条件が成立する特別図柄の抽選（変動）にて小当たりＢに当選した場合は、変動回数終了条件が優先して成立し、小当たりＢに対応する小当たり遊技が開始される前、即ち、特別図柄の抽選結果（小当たりＢ）を示す特別図柄（第１図柄）の確定表示後に時短状態が終了する。

【０６８９】

上述した例では、遊技状態として時短状態が設定されている状態において、小当たりＢに当選した特別図柄の抽選（変動）に基づいて、時短状態が終了する場合であっても、成立する時短終了条件に応じて時短状態を終了させるタイミング（小当たり遊技中の時短の有無）を可変させて設定することができるため、遊技者に対して有利な期間の長さを成立する時短終了条件に応じて異ならせることができる。これにより、遊技者にとって有利となる時短終了条件と、不利となる時短終了条件と、を設定することができる。よって、遊技者に対して、時短終了条件が成立しないように期待する遊技に加え、なるべく有利な時短成立条件が成立することを期待する新たな遊技性を提供することができる。

【０６９０】

なお、上述した構成を有する遊技機に対して、例えば、小当たり遊技中においても、電動役物６４０ａが開放動作（ロング開放）した場合に入球可能（容易）となる入球口（第２入球口６４０）に球を入球させられるように、小当たり遊技において開放される特定入賞口（Ｖ入賞装置６５０）よりも上方に第２入球口６４０を設け、小当たり遊技中に第２入球口６４０に球を入球させる遊技を行わせるように構成すると良い。

【０６９１】

さらに、小当たり遊技の期間（Ｖ入賞装置６５０が開放している期間（１．８Ｓ）と、閉鎖している期間）が長い（例えば、６０秒）小当たり遊技が実行される小当たり種別を設定可能に構成し、且つ、第２入球口に入球した場合に遊技者に提供される賞球数（例えば５個）よりも、Ｖ入賞装置６５０に入賞した場合に遊技者に提供される賞球数（例えば、３個）の方が少なくなるように構成することで、小当たり遊技中における時短状態の有無によって、遊技結果（遊技によって獲得した球数）を大きく異ならせることができる。このように構成されたパチンコ機１０において、上述したように時短の終了タイミングを異ならせる技術を設けることで、より興趣を高めた遊技を遊技者に提供することができる。

【０６９２】

次に、図３９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動開始処理（Ｓ２１０）について説明する。図３９は、特別図柄変動開始処理（Ｓ２１０）を示したフローチャートである。この特別図柄変動開始処理（Ｓ２１０）は、タイマ割込処理（図３７参照）の特別図柄変動処理（図３８参照）の中で実行される処理であり、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａの実行エリアに格納された各種カウンタの値に

基づいて、「特別図柄の大当たり」、「特別図柄の小当たり」又は「特別図柄の外れ」の抽選（当否判定）を行うと共に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂおよび第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の演出パターン（変動時間）を決定するための処理である。

【０６９３】

特別図柄変動開始処理では、まず、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａの実行エリアに格納されている第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、及び、小当たり種別カウンタＣ５の各値を取得する（Ｓ３０１）。次に、取得した特別図柄の種別（第１特別図柄或いは第２特別図柄）に対応した第１当たり乱数テーブル２０２ａ（特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１、特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２）に基づいて、抽選結果を取得する（Ｓ３０２）。具体的には、第１入球口６４への入球に基づく第１特別図柄の抽選であれば、第１当たり乱数カウンタＣ１の値と特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１（図２２（ｂ）参照）に格納されている乱数値を比較して大当たりか否かの判別を行い、第２入球口６４０への入球に基づく第２特別図柄の抽選であれば、第１当たり乱数カウンタＣ１の値と特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２（図２２（ｃ）参照）に格納されている乱数値を比較して大当たりまたは小当たりの判別を行う。

【０６９４】

次いで、抽選結果が大当たりであるか否かを判別する（Ｓ３０３）。抽選結果が大当たりであると判別した場合は（Ｓ３０３：Ｙｅｓ）、取得した特別図柄の種別に対応した第１当たり種別選択テーブル２０２ｂに基づいて、大当たり種別を取得する（Ｓ３０４）。より具体的には、Ｓ３０１の処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値と、特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｂ１または特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｂ２に格納されている乱数値とを比較し、４種類ある特別図柄の大当たり（大当たりＡ～Ｄ）のうち、大当たり種別が何であるかを判定する（図２３（ｂ）または（ｃ）参照）。

【０６９５】

なお、本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とでは、大当たりと判別される判別値を同じとしたが、それに限らず、異なる乱数値としてもよい。このように構成することで、第１特別図柄では外れと判別される乱数値が第２特別図柄では、当たりと判別されるように構成されるため、同一の乱数値を狙う不正遊技が行われたとしても、偏って大当たりが実行されることを抑制することができる。

【０６９６】

また、本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とで、大当たりと判別される乱数値の個数を同じに設定したが、それに限らず、第１特別図柄と第２特別図柄とで大当たりと判別される乱数値の数を異なるように設定してもよい。このように、構成することで、第１特別図柄と第２特別図柄とで大当たりの確率を異ならせることができ、大当たり確率の高い方の特別図柄で抽選が実行される場合には、遊技者により大当たりへの期待を持たせることができる。

【０６９７】

そして、特別図柄の種別（特別図柄種別）と大当たり種別とに対応した大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ３０５）。このＳ３０５の処理では、判別された大当たり種別（大当たりＡ～Ｄ）に応じて、第１図柄表示装置３７の表示態様（ＬＥＤ３７ａの点灯状態）が設定される。また、大当たり種別に対応した停止図柄を、第３図柄表示装置８１において停止表示させるべく、大当たり種別（大当たりＡ～Ｄ）が停止種別として設定される。

【０６９８】

その後、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて大当たり変動パターンを決定し（Ｓ３０６）、Ｓ３１４の処理へ移行する。Ｓ３０６の処理で変動パターンが設定されると、第１図柄表示装置３７における変動演出の変動時間（表示時間）が設定されると共に、第３図柄表示装置８１において大当たり図柄で停止するまでの第３図柄の変動時間が決定される。具体的には、取得した特別図柄の種別、抽選結果およびＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値と、通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１または時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２とを比較して、図柄変動の変動時

間を決定する（図２３（ｂ）または図２４）。
【０６９９】
　Ｓ３１４の処理では、Ｓ３０６の処理で決定した変動パターンを音声ランプ制御装置１１３へ通知するための変動パターンコマンドを設定する（Ｓ３１４）。次いで、Ｓ３０５の処理で設定された停止種別を音声ランプ制御装置１１３へ通知するための停止種別コマンドを設定する（Ｓ３１５）。これらの変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、後述のメイン処理（図５１参照）の外部出力処理（Ｓ１５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、停止種別コマンドをそのまま表示制御装置１１４へ送信する。Ｓ３１５の処理が終わると、本処理を終了し、特別図柄変動処理（図３８参照）へ戻る。
【０７００】
　一方、Ｓ３０３の処理において、抽選結果が大当たりではない場合は（Ｓ３０３：Ｎｏ）、次に、抽選結果が小当たりか否かを判別する（Ｓ３０７）。抽選結果が小当たりであると判別した場合は（Ｓ３０７：Ｙｅｓ）、小当たり種別選択テーブル２０２ｆに基づいて、小当たり種別を取得する（Ｓ３０８）。より具体的には、Ｓ３０１の処理で取得した小当たり種別カウンタＣ５の値と、小当たり種別選択テーブル２０２ｆに格納されている乱数値とを比較し、３種類ある特別図柄の小当たり（小当たりＡ～Ｃ）のうち、小当たり種別が何であるかを判別する（図２２参照）。
【０７０１】
　次いで、小当たり種別に対応した小当たり時の表示態様を設定する（Ｓ３０９）。その後、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて小当たり変動パターンを決定する（Ｓ３１０）。ここでは、第１図柄表示装置３７の表示時間が設定されると共に、第３図柄表示装置８１において小当たり図柄で停止するまでの第３図柄の変動時間が決定される。このとき、Ｓ３０６の処理と同様に、取得した特別図柄の種別、抽選結果およびＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値と、通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１または時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２とを比較して、図柄変動の変動時間を決定する（図２３（ｂ）または図２４）。
【０７０２】
　次いで、Ｓ３０８の処理にて取得した小当たり種別を小当たり種別格納エリア２０３ｅに格納し（Ｓ３１１）、その後、上述したＳ３１４及びＳ３１５の処理を実行し、特別図柄変動処理（図３８参照）へ戻る。なお、本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とのうち、第２特別図柄のみ小当たりに当選するように構成しているため、Ｓ３０８およびＳ３０９において特別図柄種別を参照する必要が無いが、例えば、第１特別図柄の抽選においても小当たりに当選するように構成した場合は、Ｓ３０８及びＳ３０９の処理において、特別図柄種別も参照して小当たり種別を取得し、小当たり時の表示態様を設定するように構成すれば良い。
【０７０３】
　なお、この場合におけるＳ３１４及びＳ３１５の処理においては、特別図柄の抽選結果が小当たりであると判定された場合において設定された変動パターン（Ｓ３１０参照）と、停止種別（Ｓ３０９参照）に対応するコマンドが設定される。
【０７０４】
　抽選結果が小当たりではないと判別した場合は（Ｓ３０７：Ｎｏ）、特別図柄の種別に対応した外れ時の表示態様を設定する（Ｓ３１２）。その後、保留球数に基づいて外れ時の変動パターンを決定する（Ｓ３１３）。ここでは、第１図柄表示装置３７の表示時間が設定されると共に、第３図柄表示装置８１において外れ図柄で停止するまでの第３図柄の変動時間が決定される。このとき、Ｓ３０６の処理と同様に、取得した特別図柄の種別、抽選結果およびＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値と、通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１または時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２とを比較して、図柄変動の変動時間を決定する（図２３（ｂ）または図２４）

。次いで、上述したＳ３１４及びＳ３１５の処理を実行し、特別図柄変動処理（図３８参照）へ戻る。

【０７０５】

次に、図４０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開始設定処理（Ｓ２２１）について説明する。図４０は、小当たり開始設定処理（Ｓ２２１）を示したフローチャートである。この小当たり開始設定処理（Ｓ２２１）は、タイマ割込処理（図３７参照）の特別図柄変動処理（図３８参照）の中で実行される処理であり、小当たり種別（小当たりＡ～Ｃ）に基づいて、小当たり遊技の開始を設定し、当選した小当たりに応じて時短情報を更新するための処理（当選回数終了条件に対する更新処理）が実行される。

【０７０６】

ここで、本パチンコ機１０は、小当たり遊技が開始されるとＶ入賞装置６５０を球が入賞可能（容易）な開放状態に可変し、そのＶ入賞装置６５０に入賞した球が特定領域（Ｖ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３）を通過することで、その小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行（設定）されるよう構成されている。

【０７０７】

即ち、小当たり遊技が実行される遊技状態は、Ｖ入賞装置６５０に球が入賞可能となる（賞球を得ることが出来る）有利状態、且つ、通常遊技状態に比べて大当たり遊技が実行される可能性が高くなる有利状態となるよう構成されている。なお、詳細は後述するが本実施形態では、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別（小当たりＡ～Ｃ）に対応して異なる小当たり遊技が実行されるように構成されており、各小当たり種別に応じて、小当たり遊技中に球が特定領域を通過する可能性が異なるようにしている。

【０７０８】

このように構成することで、実行される小当たり遊技によって大当たり遊技（２種当たり）が実行（設定）される可能性（期待度）を可変させることができるため、遊技者に対して小当たりに当選するか否かだけでは無く、当選した小当たりの種別に対しても興味を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７０９】

小当たり開始設定処理（Ｓ２２１）が実行されると、まず、小当たり種別と対応した開放シナリオを設定する（Ｓ４０１）。その後、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｈに小当たり種別に応じた大当たり種別を設定する（Ｓ４０２）。より具体的には、小当たり種別と小当たり種別選択テーブル２０２ｆに基づいて、Ｖ通過大当たり種別（小当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合に設定（実行）される大当たり遊技）を判別する。上述したように、小当たり種別がＡであれば、大当たりＡ（１５ラウンド時短有大当たり）であると判別し、小当たり種別がＢであれば、大当たりＢ（５ラウンド時短有大当たり）であると判別し、小当たり種別がＣであれば、大当たりＡ（５ラウンド時短有大当たり）であると判別する（図２２参照）。つまり、本実施形態では、小当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合に設定（実行）される大当たり（２種当たり）の大当たり遊技の内容と、特別図柄の抽選によって大当たり（１種当たり）に当選した場合に実行される大当たり遊技とで同一の大当たり遊技が実行されるように、２種当たりを獲得した場合に（特定領域を球が通過した場合に）、１種当たりにおいて設定される大当たり種別（大当たりＡ或いはＢ）が実行された小当たりの種別に応じて設定されるように構成されている。

【０７１０】

このように、２種当たりを獲得した場合に、大当たり種別を設定し、設定された大当たり種別に基づいて大当たり遊技を開始させる処理を実行することで、１種当たりに当選した場合と、２種当たりを獲得した場合とで、大当たり遊技に関する処理を共通化することができ、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。

【０７１１】

なお、本実施形態の構成に限ること無く、１種当たりに当選した場合のみ、或いは、２種当たりに当選した場合のみ、実行され得る大当たり遊技を設定可能に構成しても良いし

、１種当たりと２種当たりとで異なる大当たり遊技処理を実行するように構成しても良い。

【０７１２】

図４０に戻り、説明を続ける。Ｓ４０２の処理を終えると、次いで、小当たり種別に基づいて、小当たりの開始を設定し（Ｓ４０３）、小当たり開始フラグ２０３ｆと小当たり中フラグ２０３ｇをオンに設定する（Ｓ４０４）。その後、小当たり用時短更新処理を実行し（Ｓ４０５）、本処理を終了する。この小当たり用時短更新処理（Ｓ４０５）は、小当たりに当選した場合に成立し得る時短状態の終了条件である当選回数終了条件に対応する時短情報を更新するための処理と、時短情報を更新したことにより当選回数終了条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態から通常状態へと移行させるための処理と、を実行するためのものであって、その詳細は図４１を参照して後述する。

【０７１３】

ここで、図４１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり用時短更新処理（Ｓ４０５）について説明する。図４１は、小当たり用時短更新処理（Ｓ４０５）の内容を示したフローチャートである。この小当たり用時短更新処理（Ｓ４０５）は、タイマ割込処理（図３７参照）の特別図柄変動処理（図３８参照）の小当たり開始設定処理（図４０参照）の中で実行される処理であり、当選した小当たりに基づいて時短情報を更新し、時短終了条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態から通常状態へと更新するための処理である。

【０７１４】

小当たり用時短更新処理（Ｓ４０５）では、まず、時短中カウンタ２０３ｋの値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ５０１）。即ち、現在が時短状態であるかを判別する。Ｓ５０１の処理において、時短中カウンタ２０３ｋの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ５０１：Ｎｏ）、時短状態以外の遊技状態において小当たりに当選した状態であるため、時短情報を更新するために本処理を全てスキップし、本処理を終了する。なお、本実施形態では、時短状態が設定されている状態以外では小当たりに当選することが無いように（第２特別図柄の抽選（変動）が実行されないように）構成しているため、Ｓ５０１の処理にて時短状態が設定されていない状態であると判別した場合に、エラー報知（異常報知）を実行するためのエラーコマンドを設定するように構成しても良い。

【０７１５】

一方、Ｓ５０１の処理において、時短中カウンタ２０３ｋの値が０よりも大きい、即ち、時短状態が設定されている状態であると判別した場合は（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、次に、今回当選した小当たりの小当たり種別が「小当たりＡ」であるかを判別する（Ｓ５０２）。ここで、Ｓ５０２の処理では、特別図柄変動開始処理（図３９参照）のＳ３１１の処理において小当たり種別格納エリア２０３ｅに格納された小当たり種別を読み出して判別を実行する。

【０７１６】

Ｓ５０２の処理において、今回の小当たり種別が「小当たりＡ」であると判別した場合は（Ｓ５０２：Ｙｅｓ）、小当たりＡカウンタ２０３ｍの値を１減算し（Ｓ５０３）、減算後の小当たりＡカウンタ２０３ｍの値が０であるかを判別し（Ｓ５０４）、０であると判別した場合は（Ｓ５０４：Ｙｅｓ）、今回の小当たり当選で時短終了条件（小当たりＡに対応する当選回数終了条件）が成立した場合であるため、変動回数終了条件が成立するまでの期間を計測していた時短中カウンタ２０３ｋの値を０に設定し（Ｓ５０５）、各種当選回数終了条件を計測していた小当たりＡカウンタ２０３ｍ、小当たりＢカウンタ２０３ｎ、小当たりＣカウンタ２０３ｐのそれぞれの値を０に設定し（Ｓ５０６）、遊技状態として通常状態を設定する（Ｓ５０７）。

【０７１７】

上述したＳ５０５～Ｓ５０７の処理を実行することにより、複数設定される時短終了条件のうち、１つの時短終了条件が成立した場合に、他の時短終了条件が成立するまでの期間を計測するためのカウンタの値をそれぞれ時短終了条件が成立したことを示す値に設定

することができるため、時短終了条件が成立した後に（遊技状態として通常状態が設定された後に）、時短情報を更新するための処理（小当たりＡカウンタ２０３ｍ、小当たりＢカウンタ２０３ｎ、小当たりＣカウンタ２０３ｐ、時短中カウンタ２０３ｋの値を更新するための処理）が実行されることを確実に防止することができる。よって、不必要な処理が実行されることを抑制できるため、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。

【０７１８】

なお、本実施形態では、複数の時短終了条件のうち、何れかの終了条件が成立した場合に、複数の時短終了条件のそれぞれに対応する時短情報を更新するための各種カウンタの値を０（時短終了条件が成立したことを示す値）に設定するように構成するだけであるため、時短状態が終了した後に、前回の時短状態がどの時短終了条件が成立して終了したのかを判別することができないが、例えば、成立した時短終了条件を記憶可能な記憶手段を設け、過去に成立した時短終了条件の種別や成立回数を判別可能に構成しても良い。

【０７１９】

このように構成することで、例えば、成立し易い時短終了条件を、設計値から算出した算出結果と、実際の成立回数とに基づいて決定し、その決定した内容に基づいて遊技者に成立し易い時短終了条件を示唆（報知）するように構成することができる。さらに、１の時短終了条件が成立した場合における他の時短終了条件に対応する時短情報の更新状況（例えば、時短中カウンタ２０３ｋの値が０になった時点における小当たりＡカウンタ２０３ｍ、小当たりＢカウンタ２０３ｎ、小当たりＣカウンタ２０３ｐの各値）を記憶可能に構成し、最も成立し難い時短終了条件、即ち、複数の時短終了条件のうち、１の時短終了条件が成立した時点において、最も大きな値の時短情報を有する時短終了条件を判別するように構成しても良い。

【０７２０】

Ｓ５０７の処理を終えると、次に、減算された各小当たりカウンタの値に対応する残時短回数コマンドを設定し（Ｓ５０８）、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ５０９）、本処理を終了する。ここで、Ｓ５０８及びＳ５０９で設定されたコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、後述のメイン処理（図５１参照）の外部出力処理（Ｓ１５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、受信した残時短回数コマンドに基づいて時短情報を管理し、時短状況（時短状態が終了するまでの期間）を示唆（報知）するための状態表示態様を設定する。また、受信した状態コマンドに基づいて現在の遊技状態を把握する。

【０７２１】

一方、Ｓ５０４の処理において、小当たりＡカウンタ２０３ｍの値が０では無いと判別した場合は（Ｓ５０４：Ｎｏ）、今回の小当たり当選によって時短状態が終了しないため、時短状態を終了するためのＳ５０５～Ｓ５０７の処理をスキップしてＳ５０８の処理へ移行する。

【０７２２】

上述したＳ５０２の処理に戻り説明を続ける。Ｓ５０２の処理において、今回当選した小当たりの小当たり種別が「小当たりＡ」では無い（「小当たりＢ」、或いは「小当たりＣ」である）と判別した場合は（Ｓ５０２：Ｎｏ）、次に、今回当選した小当たりの小当たり種別が「小当たりＢ」であるかを判別し（Ｓ５１０）、「小当たりＢ」であると判別した場合は（Ｓ５１０：Ｙｅｓ）、小当たりＢカウンタ２０３ｎの値を１減算し（Ｓ５１１）、その後、減算した小当たりＢカウンタ２０３ｎの値が０であるかを判別する（Ｓ５１２）。

【０７２３】

Ｓ５１２の処理において、小当たりＢカウンタ２０３ｎの値が０であると判別した場合は（Ｓ５１２：Ｙｅｓ）、今回の小当たり当選で時短終了条件（小当たりＢに対応する当選回数終了条件）が成立した場合であるため、上述したＳ５０５の処理へ移行し、時短状

態を終了させるための処理を実行する。
【０７２４】
一方、Ｓ５１２の処理において、小当たりＢカウンタ２０３ｎの値が０では無い（１以上である）と判別した場合は（Ｓ５１２：Ｎｏ）、今回の小当たり当選によって時短状態が終了しないため、時短状態を終了するためのＳ５０５～Ｓ５０７の処理をスキップしてＳ５０８の処理へ移行する。
【０７２５】
Ｓ５１０の処理において、今回当選した小当たりの小当たり種別が「小当たりＢ」では無い、即ち、「小当たりＣ」であると判別した場合は（Ｓ５１０：Ｎｏ）、小当たりＣカウンタ２２３ｐの値を１減算し（Ｓ５１３）、減算した後の小当たりＣカウンタ２２３ｐの値が０であるかを判別する（Ｓ５１４）。
【０７２６】
Ｓ５１４の処理において、小当たりＣカウンタ２２３ｐの値が０であると判別した場合は（Ｓ５１４：Ｙｅｓ）、今回の小当たり当選で時短終了条件（小当たりＣに対応する当選回数終了条件）が成立した場合であるため、上述したＳ５０５～Ｓ５０７と同一の処理を実行するＳ５１５～Ｓ５１７を実行し、Ｓ５０８へ移行する。一方で、Ｓ５１４の処理において、小当たりＣカウンタ２０３ｐの値が０では無い（１以上である）と判別した場合は（Ｓ５１４：Ｎｏ）、今回の小当たり当選によって時短状態が終了しないため、時短状態を終了させるためのＳ５１５～Ｓ５１７の処理をスキップしてＳ５０８の処理へ移行する。
【０７２７】
以上説明をした通り、本実施形態では小当たりに当選した特別図柄の変動時間が経過した場合に、その小当たり当選に対応するカウンタの値を減算し、小当たり当選に基づいて成立する時短終了条件（当選回数終了条件）の成立の有無を判別するように構成している。このように構成することで、小当たり遊技が実行される前に当選回数終了条件により時短状態を終了させることが可能となる。よって、変動回数終了条件、当選回数終了条件の何れの時短終了条件が成立した場合であっても、時短状態を終了させるタイミングに大きな差が発生することを防止することができる。
【０７２８】
具体的には、本第１実施形態では、変動回数終了条件、即ち、特別図柄の変動回数に基づいて成立する時短終了条件が成立した場合には、特別図柄（第１図柄）の確定表示が終了したタイミングで時短状態が終了するように構成され、当選回数終了条件、即ち、特別図柄の抽選で小当たりに当選した当選回数に基づいて成立する時短終了条件が成立した場合には、特別図柄（第１図柄）の確定表示後の、小当たり遊技の開始設定タイミングで時短状態が終了するように構成されている。
【０７２９】
つまり、何れの時短終了条件が成立した場合であっても、対応する特別図柄の変動が停止した直後に時短状態が終了するように構成している。これにより、今回設定された時短状態がどの時短終了条件が成立して終了したのかを遊技者に分かり難くすることができる。なお、時短状態が終了したか否かを遊技者が判別するためには、例えば、普通図柄（第２図柄）の変動時間の長短や、電動役物６４０ａの開放パターンを識別する必要があるが、例えば、本実施形態のように小当たり開始設定時（小当たり遊技が開始される直前）に時短状態を終了するように設定することで、小当たり遊技が開始された直後には時短状態が終了したか否かを判別し難くすることができる。
【０７３０】
なお、本実施形態では、複数の時短終了条件のうち、変動回数終了条件と当選回数終了条件との何れの終了条件が成立した場合にも、略同一のタイミング（遊技者が判別困難な程度の時間差を含む概念）で時短状態を終了させるように構成しているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、変動回数終了条件が成立した場合には特別図柄（第１図柄）の確定表示直後に時短状態を終了させ、当選回数終了条件が成立した場合には特別図柄（

第１図柄）の確定表示後に実行される小当たり遊技終了後に時短状態を終了させるように構成しても良い。このように構成することで、小当たり遊技が実行されている期間中を時短状態とすることができる。

【０７３１】

よって、小当たり遊技中は今回の小当たり当選によって時短状態が終了したのか否かを遊技者が判別することができず、小当たり遊技が終了するまで（２種当たりを獲得したか否かの遊技結果が報知されるまで）、時短状態が終了したのか否かを分かり難くすることができる。さらに、本実施形態のように、小当たり遊技中に２種当たりを獲得可能な遊技性を有するパチンコ機１０では、小当たり遊技終了後に時短状態が終了したか否かを遊技者に報知するように構成することで、今回の小当たり遊技が時短状態を終了させる小当たり当選に基づくものでは？と予測しながらの遊技を行うことになるため、時短状態中に実行される小当たり遊技に対して常に意欲的に２種当たりを狙わせることができる。

【０７３２】

次に、図４２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される時短回数更新処理（Ｓ２１９）について説明する。図４２は、時短回数更新処理（Ｓ２１９）を示したフローチャートである。この時短回数更新処理（Ｓ２１９）は、タイマ割込処理（図３７参照）の特別図柄変動処理（図３８参照）の中で実行される処理であり、時短回数を更新し、遊技状態を通常状態に設定するための処理である。

【０７３３】

時短回数更新処理（Ｓ２１９）では、まず、時短中カウンタ２０３ｋの値が０よりも大きいか、即ち、現在が時短中であるかを判別する（Ｓ６０１）。Ｓ６０１の処理において、時短中カウンタ２０３ｋの値が０よりも大きく無い（０である）、即ち、時短中ではないと判別した場合は（Ｓ６０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、時短中カウンタ２０３ｋの値が０よりも大きい、即ち、時短中であると判別した場合は（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｋの値を１減算し（Ｓ６０２）、Ｓ６０３の処理へ移行する。

【０７３４】

Ｓ６０３の処理では、演算により変更された（１減算された）時短中カウンタ２０３ｋの値を示す残時短回数コマンドを設定する（Ｓ６０３）。ここで設定された残時短回数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、後述のメイン処理（図５１参照）の外部出力処理（Ｓ１５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【０７３５】

その後、時短中カウンタ２０３ｋの値が０であるかを判別する（Ｓ６０４）。時短中カウンタ２０３ｋの値が０であると判別した場合は（Ｓ６０４：Ｙｅｓ）、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ６０５）、小当たりＡカウンタ２０３ｍ、小当たりＢカウンタ２０３ｎおよび小当たりＣカウンタ２０３ｐを０に設定する（Ｓ６０６）。次いで、現在の遊技状態が通常状態であることを示す状態コマンドを設定し（Ｓ６０７）、本処理を終了する。

【０７３６】

一方、Ｓ６０４の処理において、時短中カウンタ２０３ｋの値が０ではないと判別した場合は（Ｓ６０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了し、特別図柄変動処理（図３８参照）へ戻る。

【０７３７】

以上、説明をしたとおり、本実施形態では、特別図柄の変動回数に基づいて成立する時短終了条件（変動回数終了条件）の成立の有無は、時短回数更新処理（図４２参照）により判別され、特別図柄の小当たり当選の当選回数に基づいて成立する時短終了条件（当選回数終了条件）の成立の有無は、小当たり用時短更新処理（図４１参照）により判別されるように構成している。そして、何れの処理において、複数設定される時短終了条件うち、何れかの終了条件が成立した場合には、他の時短終了条件に対応する時短情報の更新状況を示すための各種カウンタの値を全て時短終了条件が成立した状態を示すための値（０

）に設定するように構成している。よって、何れの時短終了条件が成立した場合においても、時短状態を終了させるための処理内容を統一することができる。

【０７３８】

なお、本実施形態では、各時短終了条件に対応する時短情報の更新状況を示すために、時短状態が設定されたタイミングで各種カウンタに、各時短終了条件を示す値を設定し、各時短終了条件に対応する時短情報を判別した場合に、各種カウンタの値を減算し、減算した値が０となった場合に、対応する時短終了条件が成立したと判別する構成を用いているが、それ以外にも、時短状態が設定された時点で各種カウンタの値を０にセットし、対応する時短情報を判別した場合に、カウンタの値を１加算し、加算後のカウンタの値が時短終了条件を示す値であると判別した場合に時短状態を終了するように構成しても良い。つまり、時短終了条件の成立の有無を判別する手段と、時短状態が設定されている状態において、各種時短終了条件に対応する時短情報（特別図柄の変動回数や小当たり当選回数等）を更新する更新手段と、を設ける構成であれば良い。

【０７３９】

さらに、本実施形態では、時短終了条件のうち、当選回数終了条件として、各小当たり種別個々の回数が所定数に到達した場合に成立する終了条件を用いているが、これ以外にも、例えば、各小当たり種別が設定された合計回数、即ち、時短状態が継続して設定されている期間中に当選した小当たり回数の総数に対応した当選回数終了条件を設定しても良いし、小当たりＢが設定された回数と小当たりＣが設定された回数を合算した合算回数が所定回数に到達した場合に成立する当選回数終了条件を設定しても良い。

【０７４０】

この場合、小当たりＢのみに対応する当選回数終了条件が成立する当選回数（小当たりＢ終了回数（例えば、３回））と小当たりＣのみに対応する当選回数終了条件が成立する当選回数（小当たりＣ終了回数（例えば、５回））に対して、上述した合算回数を小当たりＢ終了回数と小当たりＣ終了回数の和より少なくするのは勿論のこと、小当たりＢ終了回数と小当たりＣ終了回数のうち、大きい値（本例の場合では５回）よりも少ないを設定すると良い。これにより、時短状態中に小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別に対して、複合的に時短状況を把握しなければ時短状態の終了タイミングを予測することが出来なくなるため、時短状態の終了タイミングを遊技者に把握させ難くすることができる。

【０７４１】

次に、始動入賞処理（Ｓ１０５）を説明する。まず、図４３のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される始動入賞処理（Ｓ１０５）を説明する。図４３は、この始動入賞処理（Ｓ１０５）を示すフローチャートである。この始動入賞処理（Ｓ１０５）は、タイマ割込処理（図３７参照）の中で実行され、第１入賞口（第１入球口）６４への入賞（始動入賞、入球）の有無を判別し、入賞があったと判別した場合、即ち、第１入球口６４内に設けられた入球検知スイッチ（図示せず）により、球が検出された場合に（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、各種乱数カウンタを取得し、その値の保留処理を実行するための処理である。

【０７４２】

始動入賞処理（図４３，Ｓ１０５）が実行されると、まず、球が第１入賞口（第１入球口）６４に入賞（始動入賞、入球）したか否かを判別する（Ｓ７０１）。ここでは、第１入球口６４内に設けられた入球検知スイッチ（図示せず）により、球が検出された状態が繰り返し実行される３回のタイマ割込処理にわたって継続しているか否かを判別することにより、第１入賞口（第１入球口）６４への球の入賞（入球）を判別するように構成している。このように、所定期間（タイマ割込処理が３回実行される期間（４ミリ秒間））の間継続して球を検出していると判別した場合のみ球が入賞（入球）したと判別するように構成することで、例えば、球の流れによって発生した微量の電気がノイズとなり瞬間的にセンサ（入球検知スイッチ）がオン（球の通過を検知した状態）となったとしても、そのノイズにより発生した事象（瞬間的なオン）と、球が通過することで発生する事象（所定

期間継続するオン）と、を区分けして処理を実行することができる。
【０７４３】
なお、所定期間継続して球を検知した場合に、球が入球したと判別する制御を用いる場合には、上述したように、球を検知したと判別される期間が所定期間未満の場合（ノイズによる瞬間的な検知）に加え、所定期間よりも長い上限期間を超える場合も異常が発生したと判別し、球が入賞（入球）したと判別しないように構成すると良い。これにより、不正な操作により、長期間ノイズを発生させたとしても球の入賞（入球）が誤作動してしまうことを抑制することができる。
【０７４４】
そして、球が第１入球口６４に入賞（入球）したと判別すると（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）を取得する（Ｓ７０２）。そして、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ１）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判別する（Ｓ７０３）。
【０７４５】
Ｓ７０３の処理において、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ１）が上限値（本実施形態では４）未満である（３以下である）と判別した場合は（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ１）を１加算し（Ｓ７０４）、その演算により変更された特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値を示す保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド）を設定する（Ｓ７０５）。
【０７４６】
ここで設定された保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド）は、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図５１参照）の外部出力処理（Ｓ１５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂに格納する。
【０７４７】
Ｓ７０５の処理により保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理（図３７参照）のＳ１０３で更新した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣ５の各値を、ＲＡＭ２０３の特別図柄１保留球格納エリア２０３ａの空き保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）のうち最初のエリアに格納する（Ｓ７０６）。尚、Ｓ７０６の処理では、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値を参照し、その値が０であれば、保留第１エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば保留第２エリアを、その値が２であれば保留第３エリアを、その値が３であれば保留第４エリアを、それぞれ最初のエリアとする。
【０７４８】
そして、Ｓ７０７の処理では、先読み処理を実行する（Ｓ７０７）。その後、この処理を終了する。一方、第１入賞口（入球口）６４への入賞（入球）が無いと判別した場合（Ｓ７０１：Ｎｏ）、或いは、第１入賞口（入球口）６４への入賞（入球）があると判別した場合（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）であっても特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ１）が４未満で無い（４である）と判別した場合は（Ｓ７０３：Ｎｏ）、Ｓ７０７の先読み処理へ移行する。
【０７４９】
尚、本実施形態では、上述した通り、第１特別図柄の入賞情報（抽選を実行する権利）を、所定数（４）を上限に保留記憶可能に構成し、第２特別図柄の入賞情報を保留記憶できないように構成しているが、第１特別図柄の入賞情報と、第２特別図柄の入賞情報とを、共に所定数を上限に保留記憶可能にする構成を用いても良い。この場合、図４３を参照して上述した処理を第２特別図柄の入賞情報（第２入賞口（入球口）６４０）に対しても実行するように構成すればよい。
【０７５０】

また、第１特別図柄、第２特別図柄の何れも入賞情報を保留記憶可能とする構成を用いる場合は、各特別図柄に対する入賞情報を保留記憶可能な上限数を統一（例えば、４）しても良いし、異なる値を上限数（例えば、第１特別図柄は４、第２特別図柄は２）として設定しても良い。さらに、第１特別図柄の保留球数（保留記憶数）と第２特別図柄の保留球数（保留記憶数）とを合算した値に対して保留記憶可能な上限数を設定するように構成しても良い。

【０７５１】

次に、図４４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される始動入賞処理（図４３のＳ１０５参照）内の１処理である先読み処理（Ｓ７０７）について説明する。図４４は、この先読み処理（Ｓ７０７）を示すフローチャートである。

【０７５２】

この先読み処理（図４４のＳ７０７）では、まず、第１入賞口（入球口）６４に新たな入賞（入球）があるかどうかを判別する（Ｓ８０１）。判別の結果、第１入球口６４に新たな入賞が無いと判別した場合は（Ｓ８０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、第１入賞口（入球口）６４に新たな入賞があったと判別した場合は（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１、特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｂ１、及び変動パターンテーブル２０２ｄ（通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１または時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２）に基づいて、抽選結果、大当たり種別、及び変動パターンを事前に取得する（Ｓ８０２）。

【０７５３】

次いで、Ｓ８０２の処理で取得した、大当たり判定結果、大当たり種別、及び変動パターンを含む入賞情報コマンドを設定し（Ｓ８０３）、本処理を終了する。ここで設定された入賞情報コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図５１参照）の外部出力処理（Ｓ１５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、入賞情報コマンドを受信すると、後述する入賞情報関連処理（図５７参照）を実行し、第３図柄表示装置８１にて実行される各種演出の表示態様を設定すると共に、時短状態の進捗を事前に（仮に）更新させる処理を行う。そして、入賞情報コマンドに含まれる入賞情報を入賞情報格納エリア２２３ａに格納する。

【０７５４】

次に、図４５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される普通図柄変動処理（Ｓ１０６）について説明する。図４５は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０６）を示すフローチャートである。この普通図柄変動処理（Ｓ１０６）は、タイマ割込処理（図３７参照）の中で実行され、第２図柄表示装置８３において行う第２図柄の変動表示及び変動時間、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放動作及び開放時間などを制御するための処理である。

【０７５５】

この普通図柄変動処理（図４５のＳ１０６）では、まず、今現在が、普通図柄（第２図柄）の当たり中であるか否かを判別する（Ｓ９０１）。普通図柄（第２図柄）の当たり中としては、第２図柄表示装置８３において当たりを示す表示がなされている最中と、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開閉制御がなされている最中とが含まれる。判別の結果、普通図柄（第２図柄）の当たり中であると判別した場合は（Ｓ９０１：Ｙｅｓ）、新たな普通図柄変動（抽選）を開始（実行）することができない状態であるため、そのまま本処理を終了する。

【０７５６】

一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中では無いと判別した場合は（Ｓ９０１：Ｎｏ）、次に、第２図柄表示装置８３の表示態様が変動中（普通図柄変動中）であるかを判別し（Ｓ９０２）、第２図柄表示装置８３の表示態様が変動中（普通図柄変動中）では無いと判別した場合（Ｓ９０２：Ｎｏ）、即ち、現在が普通図柄の当たり中でも、普通図柄の変動中でも無い状態、つまり、新たな普通図柄変動（抽選）を開始（実行）することが可能

な状態であると判別した場合は、第２図柄保留球実行エリアに第２当たり乱数カウンタが格納されているかを判別する（Ｓ９０３）。

【０７５７】

Ｓ９０３の処理において、第２図柄保留球実行エリアに第２当たり乱数カウンタが格納されていないと判別した場合、即ち、新たに実行すべき普通図柄の入賞情報が存在していないと判別した場合は（Ｓ９０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、第２図柄保留球実行エリアに第２当たり乱数カウンタＣ４が格納されていると判別した場合は（Ｓ９０３：Ｙｅｓ）、格納されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｓ９０４）。

【０７５８】

そして、Ｓ９０４の処理で取得した第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、普通図柄（第２）当たり乱数テーブル２０２ｃとに基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｓ９０５）。具体的には、第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、第２当たり乱数テーブル２０２ｃに格納されている乱数値と比較する。上述したように、第２当たり種別カウンタＣ４の値が「５～２０４」の範囲にあれば、普通図柄の当たりであると判別し、「０～４，２０５～２３９」の範囲にあれば、普通図柄の外れであると判別する。

【０７５９】

次に、Ｓ９０５の処理によって取得した普通図柄の抽選結果が、普通図柄の当たりであるかを判別し（Ｓ９０６）、普通図柄の当たりであると判別した場合には（Ｓ９０６：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様を設定し（Ｓ９０７）、Ｓ９０９の処理へ移行する。このＳ９０７の処理では、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されるように設定する。

【０７６０】

一方、Ｓ９０６の処理において、普通図柄の外れであると判別した場合には（Ｓ９０６：Ｎｏ）、外れ時の表示態様を設定し（Ｓ９０８）、Ｓ９０９の処理へ移行する。このＳ９０８の処理では、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「×」の図柄が点灯表示されるように設定する。外れ時の表示態様の設定が終了したら、Ｓ９０９の処理へ移行する。

【０７６１】

Ｓ９０７又はＳ９０８の処理が終了すると、Ｓ９０９の処理において、パチンコ機１０が普通図柄の時短状態であるかを判別し（Ｓ９０９）、パチンコ機１０が普通図柄の時短状態であると判別した場合は（Ｓ９０９：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３における普通図柄の変動時間を３秒間に設定し（Ｓ９１０）、次に普図短変動フラグ２０３ｑをオンに設定して（Ｓ９１１）、本処理を終了する。一方、パチンコ機１０が普通図柄の時短状態では無い（通常状態である）と判別した場合は（Ｓ９０９：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３における普通図柄の変動時間を３０秒間に設定して（Ｓ９１２）、本処理を終了する。

【０７６２】

なお、Ｓ９１１の処理でオンに設定された普図短変動フラグ２０２ｑは、普通図柄の抽選が実行されたタイミングにおける遊技状態が時短状態であるか否かを一時的に記憶するための構成であって、普通図柄の変動が停止表示され電動役物６４０ａの開放動作を設定する際に参照されるものである。これにより、普通図柄の変動（抽選）開始タイミングと、電動役物６４０ａの開放動作タイミングと、がどの遊技状態であるのかに応じて電動役物６４０ａの開放動作内容を可変することができる。

【０７６３】

本実施形態では、普通図柄の変動（抽選）開始（実行）タイミングにおける遊技状態を、専用のフラグを用いて一時的に記憶するように構成しているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、現在設定されている遊技状態を常に記憶可能な遊技状態記憶手段に、普通図柄の抽選結果が当たりであると判別した場合に、その普通図柄の抽選が実行された際における遊技状態を一時的に記憶するための記憶領域を設けるように構成しても良い。さらに、通常状態が設定されている期間を常に記憶する手段を設け、その手段に記憶され

ている期間（通常状態が設定されている期間）と、普通図柄の抽選が行われたタイミングとを比較することにより、普通図柄の抽選が行われたタイミングにおける遊技状態を判別することができるように構成しても良い。つまり、現在設定されている遊技状態を記憶可能な記憶手段と、過去の所定タイミングにおいて設定されていた遊技状態を少なくとも記憶可能な記憶手段を設けた構成であれば良い。

【０７６４】

一方、Ｓ９０２の処理において、第２図柄表示装置８３の表示態様が変動中であると判別した場合は（Ｓ９０２：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３において実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ９１３）。尚、ここでの変動時間は、第２図柄表示装置８３において変動表示が開始される前に、Ｓ９１０の処理またはＳ９１１の処理によって予め設定された時間である。

【０７６５】

Ｓ９１３の処理において、変動時間が経過していないと判別した場合は（Ｓ９１３：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ９１３の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していると判別すると（Ｓ９１３：Ｙｅｓ）、次に、第２図柄表示装置８３の停止表示を設定する（Ｓ９１４）。Ｓ９１４の処理では、普通図柄の抽選が当たりとなって、Ｓ９０７の処理により表示態様が設定されていれば、第２図柄としての「○」図柄が、第２図柄表示装置８３において停止表示（点灯表示）されるように設定される。一方、普通図柄の抽選が外れとなって、Ｓ９０８の処理により表示態様が設定されていれば、第２図柄としての「×」図柄が、第２図柄表示装置８３において停止表示（点灯表示）されるように設定される。なお、第２図柄が停止表示される期間は、第２図柄が変動中であることを示す点滅表示（「○」と「×」との交互表示）における１つの箇所を点灯させる期間よりも長くなるように（確定表示する）構成している。これにより、遊技者に対して第２図柄が停止表示されたことを容易に把握させることができる。

【０７６６】

Ｓ９１４の処理により、停止表示が設定されると、次にメイン処理（図５１参照）の第２図柄表示更新処理（図５１のＳ１５０８）が実行された場合に、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了し、Ｓ９０７処理またはＳ９０８の処理で設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）が第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯表示）される。

【０７６７】

Ｓ９１４の処理を終えると、次に、第２図柄表示装置８３において実行中の変動表示が開始されたときに、普通図柄変動処理（図４５，Ｓ１０６）によって行われた普通図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、普通図柄の当たりであるかを判別する（Ｓ９１５）。今回の抽選結果が普通図柄の外れであると判別した場合は（Ｓ９１５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、今回の抽選結果が普通図柄の当たりであると判別した場合は（Ｓ９１５：Ｙｅｓ）、次に、普図短変動フラグ２０３ｑがオンに設定されているかを判別する（Ｓ９１６）。

【０７６８】

Ｓ９１６の処理において、普図短変動フラグ２０３ｑがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合、即ち、今回の普通図柄の抽選（変動）を開始したタイミングにおける遊技状態が通常状態であると判別した場合は（Ｓ９１６：Ｎｏ）、電動役物６４０ａの開放時間を０．２秒間に設定すると共に、その開放回数を１回に設定し（Ｓ９２１）、Ｓ９２０の処理へ移行する。

【０７６９】

一方、Ｓ９１６の処理において、普図短変動フラグ２０３ｑがオンに設定されていると判別した場合、即ち、今回の普通図柄の抽選（変動）を開始したタイミングにおける遊技状態が時短状態であると判別した場合は（Ｓ９１６：Ｙｅｓ）、普図短変動フラグ２０３ｑをオフに設定し（Ｓ９１７）、次いで、現在の遊技状態が時短状態（時短中）であるかを判別する（Ｓ９１８）。

【０７７０】

Ｓ９１８の処理において、現在の遊技状態が時短状態でないと判別した場合は（Ｓ９１８：Ｎｏ）、今回の普通図柄の抽選（変動）を開始したタイミングにおける遊技状態が通常状態で、現在の遊技状態（電動役物６４０ａの開放動作を設定するタイミング）が通常状態であるため、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放期間を０．２秒間に設定すると共に、その開放回数を１回に設定し（Ｓ９２１）、Ｓ９２０の処理へ移行する。

【０７７１】

一方、現在の遊技状態が時短状態であると判別した場合は（Ｓ９１８：Ｙｅｓ）、今回の普通図柄の抽選（変動）を開始したタイミング、及び、現在の遊技状態（電動役物６４０ａの開放動作を設定するタイミング）が共に時短状態であるため、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放期間を２秒間に設定すると共に、その開放回数を２回に設定（電動役物６４０ａのロング開放動作を設定）し（Ｓ９１９）、Ｓ９２０の処理へ移行する。

【０７７２】

以上説明をした通り、本実施形態では、普通図柄の抽選（変動）が実行されるタイミングと、普通図柄の当たり当選に基づいて実行される電動役物６４０ａの開放動作を設定するタイミングと、が共に時短状態である場合にのみ、電動役物６４０ａの開放動作として遊技者に有利な開放動作（ロング開放）を設定するように構成している。

【０７７３】

このように構成することで、遊技者に有利となる開放動作が設定される条件を厳密に設定することができるため、例えば、遊技状態として通常状態が設定されている状態で普通図柄の抽選（変動）が実行されて当たりに当選し、その普通図柄の変動時間（３０秒）が終了するまでの間に時短状態が設定されたとしても、電動役物６４０ａの動作としてロング開放が設定されることが無い。また、同様に時短状態が設定されている状態で実行された普通図柄の変動（抽選）において当たりに当選し、その普通図柄の変動が停止するまでの間に遊技状態として通常状態が設定された場合にも電動役物６４０ａのロング開放が設定されることが無い。よって、遊技者に対して過剰に有利な特典（電動役物６４０ａのロング開放）が提供されてしまうことを抑制することができる。

【０７７４】

さらに、遊技状態として通常状態が設定されている状態において電動役物６４０ａがロング開放することを抑制することができるため、遊技者に有利な特別図柄（第２特別図柄）の抽選が実行され易い期間を時短状態中に制限することができる。なお、本実施形態では、普通図柄の抽選（変動）が開始されるタイミングと、電動役物６４０ａの開放動作を設定するタイミングと、における遊技状態を判別し、各タイミングにおいて設定される遊技状態に基づいて電動役物６４０ａの開放動作内容を設定する構成として、上述した構成を用いているが、それ以外の構成を用いても良い。

【０７７５】

例えば、普通図柄の抽選（変動）が開始されるタイミングと、電動役物６４０ａの開放動作を設定するタイミングと、が共に通常状態である場合のみ遊技者に不利となる開放動作（図４５のＳ９２１で設定される開放動作）を設定し（ショート開放を設定し）、それ以外の状態ではロング開放（図４５のＳ９１９で設定される開放動作）が設定されるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に有利な遊技状態である時短状態が設定されている前後の期間において実行される普通図柄変動に対しても遊技者に有利な特典（ロング開放）を提供することができるため、時短状態を遊技者により有利な状態をすることができる。

【０７７６】

このように、遊技状態として時短状態が設定されている間は、通常状態が設定されている場合と比較して、普通図柄の変動時間が「３０秒→３秒」と非常に短くなり、更に、第２入賞口６４０の解放期間が「０．２秒×１回→２秒間×２回」と非常に長くなるので、第２入賞口６４０へ球が入球し易い状態となる。なお、本実施形態では大当たり遊技が実

行される場合には時短状態が終了するように構成しているため、大当たり遊技中は通常状態となる。一方、小当たり遊技が実行される場合には、時短終了条件が成立しない限り継続して時短状態が設定されるように構成しているため、時短状態が設定されている間に実行される小当たり遊技中は、小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０が開放し、且つ、電動役物６４０ａがロング開放する期間となり、複数の入賞口（Ｖ入賞口６５０ａ、第２入球口６４０）への球の入球が容易となる特定期間となる。

【０７７７】

このような構成を用いて例えば、図２に示した遊技盤１３の構成に代えて、Ｖ入賞装置６５０の情報に電動役物６４０ａ及び第２入球口６４０を配設し、小当たり遊技中に２つの入賞口（Ｖ入賞装置６５０ａ、第２入球口６４０）に球が入球するように構成すると良い、これにより、小当たり遊技中に獲得可能な賞球数を増加させることができ、遊技者により有利な特典を付与することが可能となる。

【０７７８】

図４５に戻り説明を続ける。Ｓ９２０の処理では、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開閉制御開始を設定し（Ｓ９２０）、本処理を終了する。Ｓ９２０の処理によって、電動役物６４０ａの開閉制御開始が設定されると、次にメイン処理（図５１参照）の電動役物開閉処理（Ｓ１５０６参照）が実行された場合に、電動役物の開閉制御が開始され、Ｓ９２１の処理またはＳ９１９の処理で設定された開放時間および開放回数が終了するまで電動役物の開閉制御が継続される。

【０７７９】

次に、図４６のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）を説明する。図４６は、このスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）を示すフローチャートである。このスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）は、タイマ割込処理（図３７参照）の中で実行され、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、第２当たり乱数カウンタＣ４が示す値を取得し実行エリアに格納するための処理である。

【０７８０】

スルーゲート通過処理（図４６，Ｓ１０７）では、まず、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したか否かを判別する（Ｓ１００１）。ここでは、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過を３回のタイマ割込処理（Ｓ１０１）にわたって検出する。なお、本検出の内容は、上述した始動入賞処理（図４３参照）のＳ７０１の処理と同様であるため、その詳細な説明を省略する。そして、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したと判別する（Ｓ１００１：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄変動中であるかを判別し（Ｓ１００２）、第２図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄変動中であると判別した場合は（Ｓ１００２：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【０７８１】

一方、Ｓ１００２の処理において、第２図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄変動中では無いと判別した場合は（Ｓ１００２：Ｎｏ）、今現在が、普通図柄の当たり中であるかを判別する（Ｓ１００３）。判別の結果、普通図柄の当たり中であると判別した場合は（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。普通図柄の当たり中では無いと判別した場合は（Ｓ１００３：Ｎｏ）、新たな普通図柄の変動（実行）を抽選可能なタイミングであるため、上述したタイマ割込処理（Ｓ１０１）のＳ１０３で更新した第２当たり乱数カウンタＣ４の値を、第２図柄保留球実行エリアに格納する（Ｓ１００４）。その後、本処理を終了する。

【０７８２】

次に、図４７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＶ入口通過処理（Ｓ１０８）について説明する。図４７は、タイマ割込処理（図３７参照）の中で実行されるＶ入口通過処理（Ｓ１０８）を示すフローチャートである。

【０７８３】

Ｖ入口通過処理（Ｓ１０８）では、まず球通過センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１がオンであるか否かを判定する（Ｓ１１０１）。Ｓ１１０１の処理において、球通過センサ６５０ｃ１がオンでないと判別された場合は（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１１０１の処理において、球通過センサ６５０ｃ１がオンであると判別された場合（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞口６５０ａの開放期間中であるか否かを判別する（Ｓ１１０２）。

【０７８４】

Ｓ１１０２の処理において、Ｖ入賞口６５０ａの開放期間中であると判別された場合（Ｓ１１０２：Ｙｅｓ）、Ｖ入口通過コマンドを設定し（Ｓ１１０３）、本処理を終了する。ここで設定されたＶ入口通過コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５１参照）の外部出力処理（Ｓ１５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３では、Ｖ入口通過コマンドを受信すると、Ｖ入口を通過した球をカウントすると共に、表示制御装置１１４へＶ入口通過に基づく演出を実行させるためのコマンドを送信する。これにより、Ｖ入賞装置６５０への入球に基づく小当たり遊技中の演出を実行することができる（図２８参照）。

【０７８５】

一方、Ｖ入賞口６５０ａの開放期間中でないと判別された場合は（Ｓ１１０２：Ｎｏ）、小当たり遊技でないにも関わらず、Ｖ入賞装置６５０へ球が入球した場合であるので、エラーコマンドを設定する（Ｓ１１０４）。その後、流路ソレノイド２０９ａをオンに設定し（Ｓ１１０５）、本処理を終了する。

【０７８６】

次に、図４８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＶ通過処理（Ｓ１０９）について説明する。図４８は、Ｖ通過処理（Ｓ１０９）を示すフローチャートである。このＶ通過処理（Ｓ１０９）は、タイマ割込処理（図３７参照）の中で実行される処理である。

【０７８７】

Ｖ通過処理では、まず、Ｖ通過フラグ２０３ｊがオンであるか否かを判別する（Ｓ１２０１）。Ｓ１２０１の処理において、Ｖ通過フラグ２０３ｊがオンであると判別された場合は（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１２０１の処理において、Ｖ通過フラグ２０３ｊがオンでないと判別された場合は（Ｓ１２０１：Ｎｏ）、Ｖ通過ありか否かを判別する（Ｓ１２０２）。即ち、遊技球がＶ入賞装置６５０のＶ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３を通過したか否かを判別する。Ｓ１２０２の処理において、Ｖ通過なしと判別された場合は（Ｓ１２０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０７８８】

Ｓ１２０２の処理において、Ｖ通過ありと判別された場合は（Ｓ１２０２：Ｙｅｓ）、Ｖ通過有効期間中であるか否かを判別する（Ｓ１２０３）。Ｖ通過有効期間中であると判別された場合は（Ｓ１２０３：Ｙｅｓ）、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｈに格納されているＶ通過時大当たり種別値を取得し（Ｓ１２０４）、取得したＶ通過大当たり種別を示すＶフラグ２０３ｉをオンに設定する（Ｓ１２０５）。そして、Ｖ通過コマンドを設定する（Ｓ１２０６）。

【０７８９】

次いで、Ｖ通過フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ１２０７）する。その後、時短中カウンタ２０３ｋを０に設定して（Ｓ１２０８）、本処理を終了する。

【０７９０】

一方、Ｓ１２０３の処理において、Ｖ通過有効期間中でないと判別された場合は（Ｓ１２０３：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ１２０９）、本処理を終了する。Ｖ通過有効期間中でない場合に、遊技球がＶ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３を通過した場合は、不正にＶ入賞スイッチ６５０ｅ３へ球が入賞された場合であると考えられる。この場合、Ｓ１２０９の処理においてエラーコマンドが設定されることにより、エラーの出力

が実行され、不正行為を発見することができる。
【０７９１】
図４９は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ１３０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。
【０７９２】
なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出発射制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するものである。
【０７９３】
次に、図５０を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図５０は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期設定を実行する（Ｓ１４０１）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では１秒）を実行する（Ｓ１４０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１４０３）。
【０７９４】
その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ１２２（図８参照）がオンされているか否かを判別し（Ｓ１４０４）、オンされていれば（Ｓ１４０４：Ｙｅｓ）、処理をＳ１４１５へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていなければ（Ｓ１４０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１４０５）、記憶されていなければ（Ｓ１４０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ１４１５へ移行する。
【０７９５】
ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１４０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１４０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１４０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１４１５へ移行する。なお、図５１のＳ１５１５の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。
【０７９６】
Ｓ１４１５の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ１４１５）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１４１６，Ｓ１４１７）を実行する。
【０７９７】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ１２２を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１４１６，Ｓ１４１７）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１４１６，Ｓ１４１７）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１４１６，Ｓ１４１７）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ１４１６）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ１４１７）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ１４１０の処理へ移行する。

【０７９８】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされておらず（Ｓ１４０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１４０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１４０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１４０８）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（Ｓ１４０９）、Ｓ１４１０の処理へ移行する。払出制御装置１１１は、この払出復帰コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。

【０７９９】

Ｓ１４１０の処理では、演出許可コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信し、音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４に対して各種演出の実行を許可する。次いで、時短中カウンタ２０３ｋの値を読み出し（Ｓ１４１１）、読み出した値に基づく状態コマンドを設定する（Ｓ１４１２）。そして、流路ソレノイド２０９ａをオフに設定する（Ｓ１４１３）。その後、割込みを許可して（Ｓ１４１４）、後述するメイン処理に移行する。

【０８００】

次に、図５１を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図５１は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、４ｍ秒周期の定期処理としてＳ１５０１～Ｓ１５０８の各処理が実行され、その残余時間でＳ１５１１，Ｓ１５１２のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【０８０１】

メイン処理（図５１参照）においては、まず、タイマ割込処理（図３７参照）の実行中に、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ１５０１）。具体的には、タイマ割込処理（図３７参照）におけるＳ１０１のスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置１１１に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理（図３９参照）や始動入賞処理（図４３参照）で設定された特図１保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。更に、この外部出力処理（Ｓ１５０１）により、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動表示に必要な変動パターンコマンド、停止種別コマンド等を音声ランプ制御装置１１３に送信する。また、大当たり制御処理（図５２，Ｓ１５０４）で設定されたオープニングコマンド（Ｓ１６０２）、ラウンド数コマンド（Ｓ１６０７）、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する（Ｓ１６１１）。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信する。

【０８０２】

次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｓ１５０２）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１の更新値を、ＲＡＭ２０

３の該当するバッファ領域に格納する。
【０８０３】
変動種別カウンタＣＳ１の更新（Ｓ１５０２）が終わると、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１５０３）、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たり演出の実行や、対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口（大開放口）６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放又は閉鎖するための大当たり制御処理を実行する（Ｓ１５０４）。大当たり制御処理（Ｓ１５０４）では、大当たり状態のラウンド毎に対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放し、対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）の最大開放時間が経過したか、又は対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を閉鎖する。この対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、本実施形態では、大当たり制御処理（Ｓ１５０４）をメイン処理（図５１参照）において実行しているが、タイマ割込処理（図３７参照）において実行しても良い。
【０８０４】
次に、特別図柄の小当たり状態である場合に、小当たりに応じた各種演出の実行や、対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放又は閉鎖するための小当たり制御処理を実行する（Ｓ１５０５）。小当たり制御処理（Ｓ１５０５）では、開放シナリオに基づいて対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放し、対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）の最大開放時間が経過したか、又は対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を閉鎖する。尚、本実施形態では、小当たり制御処理（Ｓ１５０５）をメイン処理（図５１参照）において実行しているが、タイマ割込処理（図３７参照）において実行しても良い。
【０８０５】
次に、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（Ｓ１５０６）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図４５参照）のＳ９２０の処理によって電動役物の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物の開閉制御を開始する。尚、この電動役物の開閉制御は、普通図柄変動処理におけるＳ９１９の処理またはＳ９２１の処理で設定された開放時間および開放回数が終了するまで継続される。
【０８０６】
次に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ（図２参照）の表示を更新する第１図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１５０７）。第１図柄表示更新処理（Ｓ１５０７）では、特別図柄変動開始処理（図３９参照）のＳ３０６、Ｓ３１０またはＳ３１２の処理によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて開始する。本実施形態では、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂのＬＥＤの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているＬＥＤが赤であれば、その赤のＬＥＤを消灯すると共に緑のＬＥＤを点灯させ、緑のＬＥＤが点灯していれば、その緑のＬＥＤを消灯すると共に青のＬＥＤを点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる。
【０８０７】
なお、メイン処理（図５１参照）は４ｍ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎

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

【０８０８】

また、第１図柄表示更新処理（Ｓ１５０７）では、特別図柄変動開始処理（図３９参照）のＳ３０６、Ｓ３１０またはＳ３１２の処理によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ（図２参照）において実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動開始処理（図３９参照）のＳ３０５、Ｓ３０９またはＳ３１１の処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第１図柄）を第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂに停止表示（点灯表示）する。

【０８０９】

次に、第２図柄表示装置８３の表示を更新する第２図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１５０８）。第２図柄表示更新処理（Ｓ１５０８）では、普通図柄変動処理（図４５参照）のＳ９１０の処理またはＳ９１１の処理によって第２図柄の変動時間が設定された場合に、第２図柄表示装置８３において変動表示を開始する。これにより、第２図柄表示装置８３では、第２図柄としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第２図柄表示更新処理（Ｓ１５０８）では、普通図柄変動処理（図４５参照）のＳ９１４の処理によって第２図柄表示装置８３の停止表示が設定された場合に、第２図柄表示装置８３において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理（図４５参照）のＳ９０７の処理またはＳ９０８の処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）を第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯表示）する。

【０８１０】

その後は、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１５０９）、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１５０９：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本実施形態では４ｍ秒）が経過したか否かを判別し（Ｓ１５１０）、既に所定時間が経過していれば（Ｓ１５１０：Ｙｅｓ）、処理をＳ１５０１へ移行し、上述したＳ１５０１以降の各処理を繰り返し実行する。

【０８１１】

一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（Ｓ１５１０：Ｎｏ）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１５１１，Ｓ１５１２）。

【０８１２】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１５１１）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、各カウンタ値が最大値（本実施形態では９９９、２３９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ１５０２の処理と同一の方法によって実行する（Ｓ１５１２）。

【０８１３】

ここで、Ｓ１５０１～Ｓ１５０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより（Ｓ１５１１）、第１初期値乱数カウ

ンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。

【０８１４】

また、Ｓ１５０９の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１５０９：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図４９のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１５１３以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１５１３）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１５１４）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１５１５）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１５１６）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【０８１５】

なお、Ｓ１５０９の処理は、Ｓ１５０１～Ｓ１５０８で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるＳ１５１１とＳ１５１２の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置１１０のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１５０１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１５０１の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ１４０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１５０１の処理から開始することができる。従って、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【０８１６】

次に、図５２のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり制御処理（Ｓ１５０４）を説明する。図５２は、この大当たり制御処理（Ｓ１５０４）を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１５０４）は、メイン処理（図５１参照）の中で実行され、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、対応する入賞口（可変入賞装置６５の特定入賞口（大開放口）６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放又は閉鎖するための処理である。

【０８１７】

大当たり制御処理（図５２，Ｓ１５０４）では、まず、特別図柄の大当たり開始タイミングであるかを判別する（Ｓ１６０１）。具体的には、大当たり開始フラグ２０３ｃの設定状況を解析することにより判別する。この大当たり開始フラグ２０３ｃは、特別図柄変動処理（図３８参照）のＳ２１５の処理により大当たりの開始を設定した場合に、オンに設定される（Ｓ２１６）。Ｓ１６０１の処理において、大当たりの開始タイミングであると判別した場合（大当たり開始フラグ２０３ｃがオンであると判別した場合）は（Ｓ１６０１：Ｙｅｓ）、オープニングコマンドを設定し（Ｓ１６０２）、次いで、大当たり開始フラグ２０３ｃをオフに設定して（Ｓ１６０３）、本処理を終了する。

【０８１８】

一方、Ｓ１６０１の処理において、特別図柄の大当たりの開始タイミングでは無い（大当たり開始フラグ２０３ｃがオフに設定されている）と判別した場合には（Ｓ１６０１：Ｎｏ）、次に、現在が大当たり中であるかを判別する（Ｓ１６０４）。特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当

たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれるものであり、上述した大当たり中フラグ２０３ｄがオンに設定されている期間が該当する。Ｓ１６０４の処理において、特別図柄の大当たり中では無い（大当たり中フラグ２０３ｄがオフである）と判別した場合（Ｓ１６０４：Ｎｏ）は、そのまま本処理を終了する。

【０８１９】

一方、Ｓ１６０４の処理において、特別図柄の大当たり中である（大当たり中フラグ２０３ｄがオンに設定されている）と判別した場合には（Ｓ１６０４：Ｙｅｓ）、大当たり中における複数タイミングで実行される各種処理を実行するタイミングであるかを判別するための判別処理（Ｓ１６０５～Ｓ１６１２）が実行される。

【０８２０】

Ｓ１６０４の処理において、現在が大当たり中であると判別した場合は（Ｓ１６０４：Ｙｅｓ）、次に、現在が新たなラウンドの開始タイミングであるか判別する（Ｓ１６０５）。このＳ１６０５の処理では、今回の大当たり遊技に対応して設定される開放シナリオに基づいて現在のタイミングが新たなラウンドの開始タイミングであるかを判別する。Ｓ１６０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ１６０５：Ｙｅｓ）、開放シナリオテーブル２０２ｇに基づき、対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放し（Ｓ１６０６）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定する（Ｓ１６０７）。ラウンド数コマンドを設定した後は、本処理を終了する。

【０８２１】

ここで設定されたラウンド数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５１参照）の外部出力処理（Ｓ１５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、ラウンド数コマンドを受信すると、ラウンド数に応じた表示用ラウンド数コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用ラウンド数コマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において新たなラウンド演出が開始される。

【０８２２】

なお、詳細な説明は省略するが、大当たりが継続して（例えば、複数の大当たり遊技が実行される間の特別図柄変動回数（抽選回数）が５０回未満の場合や、大当たり遊技中を挟んで時短状態が繰り返し設定されている期間中に）実行される場合には、音声ランプ制御装置１１３側にて継続して実行される大当たり遊技のラウンド数を累積して表示するように構成している。つまり、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から送信される状態コマンドや変動パターンコマンドに基づいて大当たりが継続して実行されていると判別する期間（連チャン期間）を設定する期間設定手段と、その期間設定手段によって設定された期間中に新たな大当たり遊技が実行された場合に、前に実行された大当たり遊技におけるラウンド遊技数（ラウンド数）に新たな大当たり遊技のラウンド遊技数（ラウンド数）を加算するラウンド数累積手段と、そのラウンド数累積手段により累積されたラウンド累積数に応じた表示用ラウンド数コマンドを表示制御装置１１４に送信し、大当たり遊技中の第３図柄表示装置８１に表示するラウンド累積数表示制御手段と、を有している。これにより、大当たりが長く継続していることを遊技者に認識させることができるので、遊技者の興趣を向上させることができる。

【０８２３】

一方、Ｓ１６０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ１６０５：Ｎｏ）、次に、対応する入賞口（可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）の閉鎖条件が成立したかを判別する（Ｓ１６０８）。具体的には、対応する入賞口（可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放した後に所定時間（例えば、３０秒）が経過した場合、または、可変入賞装置６５又はＶ入賞装置６５０に球が所定数（例えば、合

計１０個）入賞した場合に、閉鎖条件が成立したと判別する。
【０８２４】
　Ｓ１６０８の処理において、対応する入賞口（可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）の閉鎖条件が成立したと判別した場合は（Ｓ１６０８：Ｙｅｓ）、対応する入賞口（可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を閉鎖して、本処理を終了する。一方、対応する入賞口（可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）の閉鎖条件が成立していないと判別した場合には（Ｓ１６０８：Ｎｏ）、次に、現在がエンディング演出の開始タイミングであるかを判別する（Ｓ１６１０）。エンディング演出の開始タイミングは、１５ラウンド（今回の大当たり遊技において予め設定される最終ラウンド遊技）が終了して開閉扉６５０ｆ１が閉状態にされ、球はけ時間である待機時間（本実施形態では、３秒）が経過した場合に、エンディング演出の開始タイミングとして判別する。なお、このエンディング演出の開始タイミングおよび後述する終了タイミングについても、大当たりに当選した際に設定される開放シナリオ（図３８のＳ２１４参照）に基づいて判別するように構成している。
【０８２５】
　Ｓ１６１０の処理において、エンディング演出の開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１６１０：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ１６１１）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５１参照）の外部出力処理（Ｓ１５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１においてエンディング演出が開始される。
【０８２６】
　一方、Ｓ１６１０の処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判別した場合は（Ｓ１６１０：Ｎｏ）、Ｓ１６１２の処理において、エンディング演出の終了タイミングであるかを判別する（Ｓ１６１２）。Ｓ１６１２の処理において、エンディング演出の終了タイミングでないと判別した場合は（Ｓ１６１２：Ｎｏ）、本処理を終了する。
【０８２７】
　Ｓ１６１２の処理において、エンディング演出の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１６１２：Ｙｅｓ）、次に、実行中の大当たり種別が大当たりＡ～大当たりＤの何れであるかを判別する（Ｓ１６１３）。このＳ１６１３の処理では設定される大当たり種別を一時的に格納する格納エリア（図示しない）に格納されている大当たり種別が読み出される。
【０８２８】
　次に、読み出した大当たり種別に基づいて、時短付与テーブル２０２ｅを用いて対応する時短終了条件を設定する（Ｓ１６１４）。具体的には、大当たり種別が大当たりＡ（１５Ｒ時短有大当たり）または大当たりＢ（５Ｒ時短有り大当たり）の場合は、時短中カウンタ２０３ｋに１００を、小当たりＡカウンタ２０３ｍに１を、小当たりＢカウンタ２０３ｎに３を、小当たりＣカウンタｐに５を、それぞれ設定する。また、大当たり種別が大当たりＤ（１５Ｒ時短有大当たり）の場合は、時短中カウンタ２０３ｋに１００を、小当たりＡカウンタ２０３ｍに２を、小当たりＢカウンタ２０３ｎに１０を、小当たりＣカウンタｐに５０を、それぞれ設定する。
【０８２９】
　なお、大当たり種別が大当たりＣ（５Ｒ時短無大当たり）の場合は、大当たり終了後に時短状態が設定されない大当たり種別であるため、時短中カウンタ２０３ｋ、小当たりＡカウンタ２０３ｍ、小当たりＢカウンタ２０３ｎ、小当たりＣカウンタｐ、のそれぞれに

値（時短終了条件）が設定されない用に構成している。上述したＳ１６１４の処理を終えると、次に、Ｓ１６１４の処理にて設定した時短終了条件を示す各種カウンタの値に対応した情報を示すための時短設定情報コマンドを設定する（Ｓ１６１５）。

【０８３０】

ここで設定された時短設定情報コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５１参照）の外部出力処理（Ｓ１５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、時短設定情報コマンドを受信すると、時短情報更新エリア２２３ｇおよび仮時短情報更新エリア２２３ｉに今回の時短状態の時短終了条件を示す時短情報を設定する（図６０のＳ２６０３参照）。ここで設定された時短情報と、特別図柄の変動（抽選）に基づいて更新される時短状態の更新情報に基づいて、時短状態の残回数（残条件）を判別し、その残回数に基づいて様々な演出態様が第３図柄表示装置８１にて表示される。

【０８３１】

Ｓ１６１５の処理を終えると、次に、大当たり後に設定される遊技状態に対応する状態コマンドを設定し（Ｓ１６１６）、大当たりの終了を設定し（Ｓ１６１７）、大当たり中フラグ２０３ｄをオフに設定し（Ｓ１６１８）、本処理を終了する。

【０８３２】

以上、説明をした通り、本実施形態では、大当たりに当選した場合に設定される大当たり種別に応じて、時短状態の終了条件を異ならせて設定することができるように構成している。さらに、本実施形態では、第１特別図柄の抽選によって大当たりに当選した場合に比べて、第２特別図柄の抽選によって大当たりに当選した場合のほうが、時短状態の終了条件（時短終了条件）として成立し難い時短終了条件が設定されるように構成している。

【０８３３】

このように構成することで、時短状態が設定されている間の右打ち遊技中に、２種当たりでは無く１種当たりに当選した際の付加価値を遊技者に提供することができる。

【０８３４】

なお、本実施形態では、第１特別図柄の抽選によって大当たりに当選した場合に設定される大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＢ）では、同一の時短終了条件が設定されるように構成しているが、それに限ること無く、例えば、大当たり種別が大当たりＡの場合のほうが成立し難い時短終了条件を設定するように構成しても良い。また、複数の時短終了条件の一部を大当たりＡのほうが成立し易くし、他を大当たりＢの方が成立し易くなるように設定しても良い。

【０８３５】

さらに、図２１（ｄ）に示した通り、本実施形態では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄の変動回数に関する変動回数終了条件（時短中カウンタ２０３ｋの値に基づいた終了条件）と、特別図柄の抽選の結果、小当たりに当選した当選回数に関する当選回数終了条件（各小当たりカウンタの値に基づいた終了条件）と、を設定するように構成している。

【０８３６】

加えて、当選回数終了条件として、小当たり当選時に設定される複数の小当たり種別に対応させた終了条件を設定するように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、特別図柄の変動回数が所定回数（１００回）に到達するまでの間に、どの小当たり種別に対応する小当たり遊技が実行され、あとどれくらいで時短状態が終了するのかを分かり難くすることができる。

【０８３７】

なお、本実施形態では、変動回数終了条件として特別図柄（第１特別図柄と第２特別図柄）の変動回数「１００回」のみを設定するように構成しているが、大当たり種別に応じて異なる変動回数終了条件を設定しても良い。また、変動回数終了条件として、第１特別図柄の変動回数のみを計測する第１特別図柄変動計測手段を設け、その第１特別図柄変動

計測手段の計測結果が所定結果となった場合に成立する第１特別図柄変動終了条件や、第２特別図柄の変動回数のみを計測する第２特別図柄変動計測手段を設け、その第２特別図柄変動計測手段の計測結果が所定結果となった場合に成立する第２特別図柄変動終了条件を設けても良い。

【０８３８】

さらに、本実施形態では、当選回数終了条件として各小当たり種別に対応させたカウンタ（小当たりＡカウンタ２０３ｍ、小当たりＢカウンタ２０３ｎ、小当たりＣカウンタ２０３ｐ）の計測結果に基づく終了条件を設定するように構成しているが、これに限ること無く、単に小当たりに当選した回数を合算した値に基づいて成立する時短終了条件を設定しても良いし、複数（３以上）の小当たり種別のうち、所定数（２つ）の小当たり種別が設定された小当たり遊技が実行された回数を合算して計測する手段を設け、その手段の計測結果に基づく終了条件を設定するように構成しても良い。

【０８３９】

また、本実施形態では、小当たり当選時に設定され得る小当たり種別の全てに対して、時短終了条件を設定するように構成しているが、これに限ることなく、小当たり当選時に何回設定されたとしても時短終了条件が成立し得ない小当たり種別として小当たり種別Ｚを設定可能に構成しても良い。これにより、時短状態中に小当たりに当選したことを遊技者が把握したとしても、今回の小当たりによって時短状態が終了に近づいているのかを判別し難くすることができる。

【０８４０】

加えて、上述した小当たり種別Ｚを設ける場合には、当選回数終了条件が設定されている小当たり遊技と同一内容の小当たり遊技を実行するように構成すると良い。このように構成することで、時短状態中に実行される小当たり遊技の遊技内容を識別したとしても、今回の小当たり遊技によって時短状態が終了に近づいているのかを判別し難くすることができる。

【０８４１】

このように、小当たりに当選したことを判別したり、或いは、小当たりに当選したことに基づいて実行される小当たり遊技の遊技内容を判別したりすることで、つまり、パチンコ機１０の遊技内容を判別することで、時短状態の進捗（終了に近づいているか否か）を把握困難とすることにより、時短状態の進捗（終了に近づいているか否か）を示唆（報知）する演出に対して、遊技者に強い興味を持たせることができる。なお、本実施形態において第３図柄表示装置８１で実行される演出の制御内容については、後述する音声ランプ制御装置１１３の制御処理説明の中で詳細に説明をする。

【０８４２】

次に、図５３のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり制御処理（Ｓ１５０５）を説明する。図５３は、この小当たり制御処理（Ｓ１５０５）を示すフローチャートである。この小当たり制御処理（Ｓ１５０５）は、メイン処理（図５１参照）の中で実行され、パチンコ機１０が特別図柄の小当たり状態である場合に、小当たりに応じた各種演出の実行や、対応する入賞口（Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放又は閉鎖するための処理である。

【０８４３】

小当たり制御処理（図５３，Ｓ１５０５）では、まず、特別図柄の小当たりが開始されるかを判定する（Ｓ１７０１）。具体的には、小当たり開始設定処理（図４０参照）のＳ４０４の処理により小当たり開始フラグ２０３ｆがオンに設定されていれば、特別図柄の小当たりが開始されると判定する。Ｓ１７０１の処理において、特別図柄の小当たりが開始される場合には（Ｓ１７０１：Ｙｅｓ）、オープニングコマンドを設定する（Ｓ１７０２）。そして、小当たり開始フラグ２０３ｆをオフに設定して（Ｓ１７０３）、本処理を終了する。

【０８４４】

一方、Ｓ１７０１の処理において、特別図柄の小当たりが開始されない場合には（Ｓ１

７０１：Ｎｏ）、特別図柄の小当たり中であるかを判別する（Ｓ１７０４）。特別図柄の小当たり中としては、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の小当たり（特別図柄の小当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の小当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ１７０４の判別は小当たり中フラグ３０３ｇがオンに設定されているかを解析することで判別する。Ｓ１７０４の処理において、特別図柄の小当たり中では無いと判別した場合は（Ｓ１７０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０８４５】

一方、Ｓ１７０４の処理において、特別図柄の小当たり中であると判別した場合には（Ｓ１７０４：Ｙｅｓ）、Ｓ１７０５の処理を実行する。Ｓ１７０５の処理では、Ｖ入賞口開放タイミングであるか判別する（Ｓ１７０５）。Ｓ１７０５の処理において、Ｖ入賞口開放タイミングであると判別した場合には（Ｓ１７０５：Ｙｅｓ）、開放シナリオテーブル２０２ｇに基づき、対応する入賞口（Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放し（Ｓ１７０６）、今回が５回目又は１０回目の開放タイミングであるかを判別する（Ｓ１７０７）。

【０８４６】

Ｓ１７０７の処理において、今回が５回目又は１０回目の開放タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ１７０７：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１７０７の処理で今回が５回目又は１０回目の開放タイミングであると判別した場合は（Ｓ１７０７：Ｙｅｓ）、次に、Ｓ１７０８の処理において、Ｖフラグ２０３ｉがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１７０８）、オンではない（オフである）と判別した場合には（Ｓ１７０８：Ｎｏ）、小当たり種別格納エリア２０３ｅに格納されている小当たり種別を読み出し（Ｓ１７０９）、次いで、読み出した小当たり種別に対応する指示コマンドを設定する（Ｓ１７１０）。

【０８４７】

Ｓ１７１０の処理において設定される指示コマンドとしては、例えば、小当たり種別として小当たり遊技中に球が特定領域を通過し易い小当たり（例えば、小当たりＡ）と、小当たり遊技中に球が特定領域を通過し難い小当たり（例えば、小当たりＢ、Ｃ）と、によって第３図柄表示装置８１に表示する表示態様を異ならせるための指示コマンドが設定される。

【０８４８】

具体的には、小当たり遊技中に２種当たりし易い小当たりＡが小当たり種別として設定される場合には、遊技者に対して強制的に右打ち遊技を実行させるための表示態様（図１６（ａ）参照）が設定され、その後、球が特定領域を通過した場合には無事２種当たりを獲得したことを示す表示態様（図１６（ｂ）参照）が表示されるように構成している。このように、実行される小当たり遊技における特定領域に球を通過させるための期待度に応じて、指示コマンドが設定された場合の内容を異ならせることで、遊技者に違和感の無い演出を提供することができる。

【０８４９】

図５３に戻り、説明を続ける。Ｓ１７１１の処理において、現在がＶ入賞口６５０ａの閉鎖タイミングでは無いと判別した場合には（Ｓ１７１１：Ｎｏ）、次に、エンディング演出の開始タイミングであるかを判別する（Ｓ１７１３）。Ｓ１７１３の処理において、エンディング演出の開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１７１３：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ１７１４）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５１参照）の外部出力処理（Ｓ１５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１においてエンディング演出が開始される。

【０８５０】
一方、Ｓ１７１３の処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判別した場合は（Ｓ１７１３：Ｎｏ）、Ｓ１７１５の処理において、エンディング演出の終了タイミングであるかを判別する（Ｓ１７１５）。Ｓ１７１５の処理において、エンディング演出の終了タイミングでないと判別した場合は（Ｓ１７１５：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【０８５１】
Ｓ１７１５の処理において、エンディング演出の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１７１５：Ｙｅｓ）、Ｖフラグ２０３ｉがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１７１６）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１７１６：Ｙｅｓ）、Ｖフラグ２０３ｉの内容に対応する大当たり種別に基づく開放シナリオを設定し（Ｓ１７１７）、大当たり開始フラグ２０３ｃ、大当たり中フラグ２０３ｄをオンに設定し（Ｓ１７１８）、Ｖフラグ２０３ｉをオフに設定し（Ｓ１７１９）、Ｖ通過フラグ２０３ｊをオフに設定し（Ｓ１７２０）、小当たり中フラグ２０３ｇをオフに設定し（Ｓ１７１７２１）、本処理を終了する。

【０８５２】
＜第１実施形態における音声ランプ制御装置１１３により実行される制御処理＞
次に、図５４から図６３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。

【０８５３】
まず、図５４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図５４は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【０８５４】
立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ２０６１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、電源断処理（図５５のＳ２１１８）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ２０６１）。図５５を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると（図５５のＳ２１１５：Ｙｅｓ）、Ｓ２１１８の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ２０６２の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【０８５５】
電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ２０６２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ２１１８の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ２０６３）。

【０８５６】
ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ２０６６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ２０６３：Ｙｅｓ）、Ｓ２０６４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始す

る。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ２０６３：Ｎｏ）、Ｓ２０６８へ移行する。

【０８５７】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ２０６３：Ｙｅｓ）、Ｓ２０６４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ２１１８の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ２０６３：Ｎｏ）、Ｓ２０６８へ移行する。

【０８５８】

電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ２０６２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ２１１８の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ２０６４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【０８５９】

Ｓ２０６４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ２０６４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が０クリアされる。

【０８６０】

ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ２０６５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ２０６６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ２０６５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ２０６７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、ランプ表示装置２２７により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【０８６１】

Ｓ２０６８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ２０６８）。電源断フラグはＳ２１１８の電源断処理の実行時にオンされる（図５５のＳ２１１７参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ２１１８の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ２０６８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ２１１８の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ２０６８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭの作業エリアをクリアし（Ｓ２０６９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ２０７０）、割込み許可を設定して（Ｓ２０７１）、メイン処理へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【０８６２】

一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ２０６８の処理に至るのは、今回の立ち上げ

処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ２０６４からＳ２０６６の処理を経由してＳ２０６８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ２０６８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ２０６９をスキップして、処理をＳ２０７０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ２０７０）、割込み許可を設定して（Ｓ２０７１）、メイン処理へ移行する。

【０８６３】

なお、Ｓ２０６９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ２０６４からＳ２０６８の処理を経由してＳ２０６８の処理へ至った場合には、Ｓ２０６４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。

【０８６４】

次に、図５５を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図５５は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、又は、今回のＳ２１０１の処理が実行されてから１ｍ秒以上が経過したか否かが判別され（Ｓ２１０１）、１ｍ秒以上経過していなければ（Ｓ２１０１：Ｎｏ）、Ｓ２１０２～Ｓ２１１２の処理を行わずにＳ２１１３の処理へ移行する。Ｓ２１０１の処理で、１ｍ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ２１０２～Ｓ２１１２が主に表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ｍ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ２１１３のコマンド判定処理や、Ｓ２１１４の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ２１１３の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ２１１４の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【０８６５】

Ｓ２１０１の処理で１ｍ秒以上経過していれば（Ｓ２１０１：Ｙｅｓ）、まず、Ｓ２１０３～Ｓ２１１２の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ２１０２）。次いで、ランプ表示装置２２７の点灯態様の設定や後述するＳ２１０８の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ２１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ２１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ２１０５の処理へ移行する。

【０８６６】

Ｓ２１０５の処理では客待ち演出処理が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される（Ｓ２１０６）。客待ち演出処理では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。保留個数表示更新処理では、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂの値に応じて保留ランプ（図示せず）を点灯させる処理が行われる。

【０８６７】

その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ２１０７）。この枠ボタン入力監視・演出処理は、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２，２３（以

下、枠ボタン２２と称す）が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン２２の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して枠ボタン２２の操作に対応する表示用コマンドを設定する。

【０８６８】

枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理を実行し（Ｓ２１０８）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ２１０９）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【０８６９】

Ｓ２１０９の処理後、液晶演出実行管理処理が実行される（Ｓ２１１０）。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ２１０８のランプ編集処理が実行される。なお、Ｓ２１０９の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。

【０８７０】

液晶演出実行管理処理（Ｓ２１１０）の後に、各種カウンタ更新処理（Ｓ２１１１）が実行される。この各種カウンタ更新処理は、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた演出カウンタ２２３ｅが有する複数のカウンタの値を更新するための処理である。つまり、本実施形態では、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理において１ミリ秒毎に各カウンタの値が更新される。ここで、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３が有する複数のカウンタの更新方法について説明をする。

【０８７１】

本実施形態では、第３図柄表示装置８１に表示される各演出の演出態様を設定する際に、複数のカウンタの値を参照するように構成している。このような構成において、例えば、各種カウンタ更新処理（Ｓ２１１１）が実行される毎に全てのカウンタの値を１更新する構成、即ち、各カウンタの更新方法を統一してしまうと、各カウンタの更新具合が同期してしまい、設定される演出態様にランダム性を持たせることが出来なくなるという不具合が生じることから、各カウンタの更新される値が同期しないように構成されている。

【０８７２】

各種カウンタ更新処理（Ｓ２１１１）を終えると、次に、演出更新処理（Ｓ２１１２）を実行する。この演出更新処理（Ｓ２１１２）は、現在実行されている演出（既に設定されている変動表示）の内容を演出実行中に可変させるための処理を行うためのものである。

【０８７３】

演出更新処理（Ｓ２１１２）の後に、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行う（Ｓ２１１３）。このコマンド判定処理の詳細については、図５６を参照して後述する。

【０８７４】

次に、Ｓ２１１４の処理へ移行する。Ｓ２１１４の処理では、変動表示設定処理が実行される（Ｓ２１１４）。変動表示設定処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドが生成されて設定される。その結果、そのコマンドが表示制御装置１１４に送信される。尚、この変動表示設定処理の詳細については、図６２を参照して後述する。

【０８７５】

そして、変動表示設定処理（Ｓ２１１４）を終えると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の

発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ２１１５）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ２１１５の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ２１１５：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ２１１７）、電源断処理を実行する（Ｓ２１１８）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ２１１９）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【０８７６】

一方、Ｓ２１１５の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ２１１５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ２１１６）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ２１１６：Ｎｏ）、Ｓ２１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ２１１６：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【０８７７】

次に、図５６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ２１１３）について説明する。図５６は、このコマンド判定処理（Ｓ２１１３）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ２１１３）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５５参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定する。

【０８７８】

コマンド判定処理（図５６のＳ２１１３）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ２２０１）。変動パターンコマンドを受信した場合には（Ｓ２２０１：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３に設けられた変動開始フラグ２２３ｃをオンし（Ｓ２２０２）、また、受信した変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出して（Ｓ２２０３）、その他コマンドに応じた処理を実行し（Ｓ２２１７）、メイン処理に戻る。ここで抽出された変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動表示設定処理（図６２参照）が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置１１４に対して変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用変動パターンコマンドを設定するために用いられる。

【０８７９】

一方、変動パターンコマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ２２０４）。そして、停止種別コマンドを受信した場合には（Ｓ２２０４：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の停止種別選択フラグ２２３ｄをオンに設定し（Ｓ２２０５）、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して（Ｓ２２０６）、メイン処理に戻る。ここで抽出された停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動表示設定処理（図６２参照）が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置１１４に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。

【０８８０】

一方、停止種別コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０４：Ｎｏ）、次いで、主

制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ２２０７）。そして、保留球数コマンドを受信した場合には（Ｓ２２０７：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドに含まれている値、即ち、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂに格納する（Ｓ２２０８）。また、Ｓ２２０８の処理では、更新された特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂの値を表示制御装置１１４へ通知するための表示用保留球数コマンドを設定する。Ｓ２２０８の処理の終了後は、上述したＳ２２１７の処理を実行し、メイン処理に戻る。

【０８８１】

ここで、特図１保留球数コマンドは、球が第１入球口６４に入球（始動入賞）したとき、又は、特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置１１０から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、又は、特別図柄の抽選が行われる毎に、Ｓ２２０８の処理によって音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂの値を主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂの値が主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂの値を修正し、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。尚、Ｓ２２０８の処理が実行されると、更新された特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂの値を表示制御装置１１４へ通知するための表示用保留球数コマンドが設定される。これにより、表示制御装置１１４では、保留球数に応じた保留球数図柄が第３図柄表示装置８１に表示される。

【０８８２】

Ｓ２２０７の処理において、保留球数コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０７：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より入賞情報コマンドを受信したか判別する（Ｓ２２０９）。入賞情報コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２２０９：Ｙｅｓ）入賞情報関連処理を実行する（Ｓ２２１０）。次に、上述したＳ２１１７の処理を実行し、メイン処理に戻る。

【０８８３】

ここで、入賞情報関連処理（Ｓ２２１０）の内容について、図５７を参照して説明をする。図５７は、入賞情報関連処理（Ｓ２２１０）の内容を示したフローチャートである。この入賞情報関連処理（Ｓ２２１０）は、今回受信した入賞情報コマンドに含まれている入賞情報（変動種別）と、現在の遊技状況に基づいて、仮当たり演出を実行するか否かの判定を行うための処理が実行される。

【０８８４】

入賞情報関連処理（Ｓ２２１０）が実行されると、まず、ＲＡＭ２２３に設けられている遊技状態格納エリア２２３ｆに格納されている情報の読み出しを実行する（Ｓ２３０１）。そして、Ｓ２３０１の処理で読み出した遊技状態は時短中であるかを判別し（Ｓ２３０２）、時短中であると判別した場合には（Ｓ２３０２：Ｙｅｓ）、次に、仮当たり判定フラグ２２３ｈがオンであるか判別する（Ｓ２３０３）。Ｓ２３０３の処理において、仮当たり判定フラグ２２３ｈがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ２３０３：Ｎｏ）、Ｓ２３０４の処理へ移行し、仮時短終了フラグ２２３ｊはオンであるかを判別する（Ｓ２３０４）。Ｓ２３０４の処理において、仮時短終了フラグ２２３ｊがオンではない（オフである）と判別した場合には（Ｓ２３０４：Ｎｏ）、Ｓ２３０５の処理に移行し、今回、主制御装置１１０より受信した入賞情報に当たり情報があるか判別する（Ｓ２３０５）。

【０８８５】

一方、上述したＳ２３０３の処理において、仮当たり判定フラグ２２３ｈはオンであると判別した場合（Ｓ２３０３：Ｙｅｓ）、或いは、Ｓ２３０４の処理において仮時短終了フラグ２２３ｊがオンであると判別した場合（Ｓ２３０４：Ｙｅｓ）は、仮当たり演出を

実行するか否かの判定処理をスキップして後述するＳ２３１１の処理へ移行する。
【０８８６】
　このように、本実施形態では、入賞情報関連処理（Ｓ２２１１）において、読み出した遊技状態が時短中である場合にのみ仮当たり演出を実行可能に構成している。よって、時短中である場合にのみ仮当たり演出を実行することができるため、演出効果を高めることができる。
【０８８７】
　また、仮当たり判定フラグ２２３ｈがオンである場合、即ち、既に仮当たり演出を実行している場合は、新たな仮当たり演出が設定されないように構成しているため、実行中の仮当たり演出を最後まで遊技者に提供することができる。
【０８８８】
　次に、仮当たり演出を設定するための処理（Ｓ２３０５～Ｓ２３１１）について説明をする。Ｓ２３０５の処理では、今回、主制御装置１１０より受信した入賞情報に当たり情報があるか判別する（Ｓ２３０５）。受信した入賞情報が当たりであると判別した場合には（Ｓ２３０５：Ｙｅｓ）、仮当たり判定フラグ２２３ｈをオンに設定し（Ｓ２３０６）、仮時短情報更新エリア２２３ｉの情報を更新する（Ｓ２３０７）。一方、受信した入賞情報が当たり情報ではないと判別した場合には（Ｓ２３０５：Ｎｏ）、Ｓ２３０６の処理をスキップし、Ｓ２３０７の処理に移行する。
【０８８９】
　次に、Ｓ２３０７の処理で更新した情報は時短終了条件か判別する（Ｓ２３０８）。時短終了条件であると判別した場合には（Ｓ２３０８：Ｙｅｓ）、仮時短終了フラグ２２３ｊをオンに設定する（Ｓ２３０９）。一方、時短の終了条件ではないと判別した場合には（Ｓ２３０８：Ｎｏ）、Ｓ２３０９の処理をスキップし、後述するＳ２３１０の処理に移行する。次に、仮時短情報更新エリア２２３ｉの情報に対応する表示用入賞情報コマンドを設定し（Ｓ２３１１）、受信した入賞情報コマンドの情報を対応する入賞情報格納エリア２２３ａに格納し（Ｓ２３１１）、本処理を終了する。一方、Ｓ２３０２の処理において、読み出した遊技状態が時短中ではないと判別された場合（Ｓ２３０２：Ｎｏ）、今回受信した入賞情報に対応する表示用入賞情報コマンドを設定し（Ｓ２３１２）、上述したＳ２３１１の処理を実行し、本処理を終了する。
【０８９０】
　図５６に戻り説明を続ける。Ｓ２２０９の処理において、入賞情報コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０９：Ｎｏ）、主制御装置１１０より当たり関連のコマンドを受信したか判別する（Ｓ２２１１）。当たり関連のコマンドを受信した場合には（Ｓ２２１１：Ｙｅｓ）、当たり関連処理（Ｓ２２１２）を実行し、上述したＳ２２１７の処理を実行し、メイン処理に戻る。
【０８９１】
　ここで、当たり関連処理（Ｓ２２１２）の内容について、図５８を参照して説明する。図５８は、当たり関連処理（Ｓ２２１２）の内容を示したフローチャートである。当たり関連処理（Ｓ２２１２）は、特別図柄の抽選の結果、大当たり又は小当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技又は小当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものであり、大当たり又は小当たりに当選した場合に主制御装置１１０から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。
【０８９２】
　当たり関連処理（図５８のＳ２２１２）では、まず、コマンド判定処理（Ｓ２１１３）により受信した当たり関連のコマンドが、大当たり開始コマンドを受信したか判別する（Ｓ２４０１）。大当たり開始コマンドを受信した場合には（Ｓ２４０１：Ｙｅｓ）、表示用大当たり開始コマンドを設定し（Ｓ２４０２）、仮当たり判定フラグ２２３ｈをオフに設定し（Ｓ２４０３）、本処理を終了する。ここで設定される表示用大当たり開始コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５６参照）のコマンド出力処理（Ｓ２１０２）の中

で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用大当たり開始コマンドを受信すると、大当たりの開始を示唆する演出を第３図柄表示装置８１に表示する。

【０８９３】

一方、Ｓ２４０１の処理において、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２４０１：Ｎｏ）、ラウンド数コマンドを受信したか判別する（Ｓ２４０４）。ラウンド数コマンドを受信した場合には（Ｓ２４０４：Ｙｅｓ）、ラウンド数に基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ２４０５）、本処理を終了する。なお、本実施形態では主制御装置１１０からラウンド数コマンドとしてラウンド数を示す情報を送信しているため、受信したラウンド数コマンドに基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定しているが、例えば、主制御装置１１０から送信するコマンドデータの容量を軽減するために、主制御装置１１０から新たなラウンドが開始されたことを示すための情報をラウンド更新コマンドとして送信する構成する場合は、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３にラウンド更新コマンドを受信した場合に、受信したラウンド更新コマンドの数を蓄積するラウンド数蓄積カウンタを設け、そのラウンド数蓄積カウンタの値に基づいて音声ランプ制御装置１１３側で現在のラウンド数を算出し、表示用ラウンド数コマンドを設定するように構成しても良い。

【０８９４】

一方、Ｓ２４０４の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２４０４：Ｎｏ）、大当たり終了コマンドを受信したか判別する（Ｓ２４０６）。大当たり終了コマンドを受信した場合には（Ｓ２４０６：Ｙｅｓ）、表示用大当たり終了コマンドを設定し（Ｓ２４０７）、大当たり終了時処理（Ｓ２４０８）を実行する。大当たり終了時処理（Ｓ２４０８）の詳細については、図５９を参照して後述する。

【０８９５】

一方、Ｓ２４０６の処理において、大当たり終了コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２４０６：Ｎｏ）、小当たり開始コマンドを受信したか判別する（Ｓ２４０９）。小当たり開始コマンドを受信した場合には（Ｓ２４０９：Ｙｅｓ）、表示用小当たり開始コマンドを設定し（Ｓ２４１０）、本処理を終了する。一方、小当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２４０９：Ｎｏ）、小当たり終了コマンドを受信したか判別する（Ｓ２４１１）。小当たり終了コマンドを受信した場合には（Ｓ２４１１：Ｙｅｓ）、表示用小当たり終了コマンドを設定し（Ｓ２４１２）、本処理を終了する。

【０８９６】

一方、Ｓ２４１１の処理において、小当たり終了コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２４１１：Ｎｏ）、Ｖ入口通過コマンドを受信したか判別する（Ｓ２４１３）。Ｖ入口通過コマンドを受信した場合には（Ｓ２４１３：Ｙｅｓ）、表示用Ｖ入口通過コマンドを設定し（Ｓ２４１４）、本処理を終了する。一方、Ｓ２４１３の処理において、Ｖ入口通過コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２４１３：Ｎｏ）、Ｖ通過コマンドを受信したか判別する（Ｓ２４１５）。Ｖ通過コマンドを受信した場合には（Ｓ２４１５：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞装置６５０のＶスイッチ６５０ｅ３への入球に基づく演出を示すための表示用Ｖ演出コマンドを設定し（Ｓ２４１６）、本処理を終了する。一方、Ｓ２４１５の処理において、Ｖ通過コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２４１５：Ｎｏ）、指示コマンドを受信したかどうか判別する（Ｓ２４１７）。指示コマンドを受信した場合には（Ｓ２４１７：Ｙｅｓ）、表示用指示コマンドを設定し（Ｓ２４１８）、本処理を終了する。一方、Ｓ２４１７の処理において、指示コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２４１７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０８９７】

本実施形態では小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を１２回開放させる小当たり遊技を実行するように構成しており、且つ、５回目或いは１０回目の開放タイミングにおいて、Ｖスイッチ６５０ｅ３が球を検知していない場合に指示コマンドを出

力するように構成している（図５４のＳ１６０９参照）。この指示コマンドを受信したと判別した場合は、第３図柄表示装置８１に、Ｖ入賞装置６５０に球を入賞させることを強調して案内する強調案内表示態様（図１６（ａ）参照）を表示させるための表示用指示コマンドを設定する。

【０８９８】

そして、強調案内表示態様が表示されている状態でＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知すると、図１６（ｂ）に示した通り、遊技者を祝福するための達成表示態様を表示させるための表示用達成コマンドを設定する。つまり、本実施形態では小当たり遊技が実行されＶ入賞装置６５０の開放動作が実行された状態であれば、右打ち遊技を行うことで確実に球がＶ入賞装置６５０に入賞するように構成されており、且つ、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０に入賞した球は、Ｖスイッチ６５０ｅ３が設けられている特別排出流路６５０ｅ２へと流下するように構成している。このように構成されているにも関わらず、開閉扉６５０ｆ１の５回目の開放タイミングにおいてＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知していないと判別した場合は、小当たり遊技が開始された場合に第３図柄表示装置８１の案内表示領域Ｄｍ２（図１０（ａ）参照）に右打ちを案内する表示に気付かずに、左打ち遊技を実行している。或いは、遊技を止めていることが考えられる。

【０８９９】

このような場合において、案内表示領域Ｄｍ２に表示される右打ちを案内する表示をより強調した表示に可変することで、遊技者に右打ち遊技を行わせ易くすることができる。さらに、強調案内表示態様（図１６（ａ）参照）を表示させるタイミングとして、第３図柄表示装置８１に強調案内表示態様が表示されてから右打ち遊技を行った場合に、その右打ち遊技で発射された球が小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０に到達するタイミングとしている。よって、強調案内表示態様の表示に従って右打ち遊技を実行した遊技者が小当たり遊技中に特別排出流路６５０ｅ２に球を流下させられない事態を抑制することができる。

【０９００】

ここで、当たり関連処理（Ｓ２２１２）内の一処理である大当たり終了時処理（Ｓ２４０８）について、図５９を参照して説明する。図５９は、大当たり終了時処理（Ｓ２４０８）の内容を示したフローチャートである。

【０９０１】

大当たり終了時処理（図５９のＳ２４０８）では、まず、遊技状態格納エリア２２３ｆに格納されている情報の読み出しを実行する（Ｓ２５０１）。次に、Ｓ２５０１の処理で読み出した情報が、時短状態であるか判別する（Ｓ２５０２）。読み出した情報が時短状態であると判別した場合には（Ｓ２５０２：Ｙｅｓ）、入賞情報格納エリア２２３ａに格納されている全ての情報の読み出しを実行する（Ｓ２５０３）。一方、Ｓ２５０２の処理において、読み出した情報が、時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ２５０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０９０２】

Ｓ２５０３の処理を実行した後、次に、Ｓ２５０３の処理において、読み出した情報に当たり情報があるか判別する（Ｓ２５０４）。当たり情報があると判別した場合（Ｓ２５０４：Ｙｅｓ）、表示用連チャンコマンドを設定する（Ｓ２５０５）。次に、仮当たり判定フラグ２２３ｈをオンに設定し（Ｓ２５０６）、表示用状態表示コマンドを設定し（Ｓ２５０７）、本処理を終了する。一方、Ｓ２５０４の処理において、読み出した状態に当たり情報がないと判別した場合には（Ｓ２５０４：Ｎｏ）、読み出した状態に対応する表示用入賞情報コマンドを設定し（Ｓ２５０８）、本処理を終了する。

【０９０３】

図５６に戻り説明を続ける。Ｓ２２１１の処理において、当たり関連のコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ２２１１：Ｎｏ）、次に、停止コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２１３）。停止コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ２２１３：Ｙｅｓ）、第３図柄の停止表示を設定し（Ｓ２２１４）、本処理を終了する。一方、停止コマ

ンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ２２１３：Ｎｏ）、時短関連のコマンドを受信したか判別する（Ｓ２２１５）。時短関連のコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２２１５：Ｙｅｓ）、時短更新処理（Ｓ２２１６）を実行し、本処理を終了する。時短更新処理（Ｓ２２１６）の詳細については、図６０を参照して後述する。一方、Ｓ２２１５の処理において、時短関連のコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２２１５：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ２２１７）、本処理を終了する。

【０９０４】

次に、コマンド判定処理（Ｓ２１１３）内の一処理である時短更新処理（Ｓ２２１６）の内容について、図６０を参照して説明をする。図６０は、時短更新処理（Ｓ２２１６）の内容を示したフローチャートである。

【０９０５】

時短更新処理（Ｓ２２１６）では、まず、今回受信した時短関連情報を解析する（Ｓ２６０１）。次に、Ｓ２６０１の処理において、解析した時短関連情報は、時短設定情報であるか判別する（Ｓ２６０２）。時短関連情報は、時短設定情報であると判別した場合には（Ｓ２６０２：Ｙｅｓ）、時短情報更新エリア２２３ｇ及び仮時短情報更新エリア２２３ｉに時短情報を設定し（Ｓ２６０３）、本処理を終了する。

【０９０６】

一方、Ｓ２６０２の処理において、時短関連情報は時短設定情報ではないと判別した場合には（Ｓ２６０２：Ｎｏ）、時短関連情報は変動情報か判別する（Ｓ２６０４）。時短関連情報は変動情報であると判別した場合には（Ｓ２６０４：Ｙｅｓ）、時短情報更新エリア２２３ｇの情報を更新する（Ｓ２６０５）。次に、更新後の情報を解析し（Ｓ２６０６）、ＲＡＭ２２３に設けられている時短下限フラグ２２３ｋはオンであるか判別する（Ｓ２６０７）。時短下限フラグ２２３ｋがオフであると判別した場合には（Ｓ２６０７：Ｎｏ）、残時短回数は３０回よりも少ないか判別する（Ｓ２６０８）。残時短回数は３０回よりも少ないと判別した場合には（Ｓ２６０８：Ｙｅｓ）、時短下限フラグ２２３ｋをオンに設定する（Ｓ２６０９）。一方、Ｓ２６０８の処理において残時短回数は３０回よりも多いと判別した場合には（Ｓ２６０８：Ｎｏ）、本処理を終了する。尚、Ｓ２６０７の処理において、時短下限フラグ２２３ｋがオンであると判別した場合には（Ｓ２６０７：Ｙｅｓ）、Ｓ２６０８～Ｓ２６０９の処理をスキップして、後述するＳ２６１０の処理に移行する。

【０９０７】

次に、残時短回数は１回か判別する（Ｓ２６１０）。残時短回数が１回であると判別した場合には（Ｓ２６１０：Ｙｅｓ）、時短終了前変動フラグ２２３ｎをオンに設定し（Ｓ２６１１）、本処理を終了する。一方、Ｓ２６１０の処理において、残時短回数は１回ではないと判別した場合には（Ｓ２６１０：Ｎｏ）、残時短回数は０回であるか判別する（Ｓ２６１２）。残時短回数は０回であると判別した場合には（Ｓ２６１２：Ｙｅｓ）、時短下限フラグ２２３ｋをオフに設定し（Ｓ２６１３）、時短終了前変動フラグ２２３ｎをオフに設定する（Ｓ２６１４）。次に、仮時短終了フラグ２２３ｊをオフに設定し（Ｓ２６１５）、本処理を終了する。一方、Ｓ２６１２の処理において、残時短回数は０回ではないと判別した場合には（Ｓ２６１２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０９０８】

一方、Ｓ２６０４の処理において、時短関連情報は変動情報ではないと判別された場合には（Ｓ２６０４：Ｎｏ）、時短関連情報は小当たり情報かどうか判別する（Ｓ２６１６）。時短関連情報は小当たり情報であると判別した場合には（Ｓ２６１６：Ｙｅｓ）、小当たり関連更新処理（Ｓ２６１７）を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ２６１６の処理において、時短関連情報は小当たり情報ではないと判別した場合には（Ｓ２６１６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０９０９】

ここで、図６１を参照して、小当たり関連更新処理（Ｓ２６１７）について説明する。

図６１は、小当たり関連更新処理（Ｓ２６１７）の内容を示したフローチャートである。
【０９１０】
小当たり関連更新処理（図６１のＳ２６１７）では、まず、時短情報更新エリア２２３ｇの情報を更新する（Ｓ２７０１）。次に、更新後の情報を解析し（Ｓ２７０２）、準終了条件フラグ２２３ｍはオンであるか判別する（Ｓ２７０３）。準終了条件フラグ２２３ｍがオフであると判別した場合には（Ｓ２７０３：Ｎｏ）、準終了条件は成立しているか判別する（Ｓ２７０４）。終了条件が成立していると判別した場合には（Ｓ２７０４：Ｙｅｓ）、準終了条件フラグ２２３ｍをオンに設定し（Ｓ２７０５）、本処理を終了する。
【０９１１】
一方、Ｓ２７０３の処理において、準終了条件フラグ２２３ｍがオンであると判別した場合（Ｓ２７０３：Ｙｅｓ）、或いは、Ｓ２７０４の処理において、準終了条件は成立していないと判別した場合には（Ｓ２７０４：Ｎｏ）、終了条件が成立したか判別する（Ｓ２７０６）。終了条件が成立したと判別した場合には（Ｓ２７０６：Ｙｅｓ）、準終了条件フラグ２２３ｍをオフに設定し（Ｓ２７０７）、次に、時短下限フラグ２２３ｋをオフに設定する（Ｓ２７０８）。次に、時短終了前変動フラグ２２３ｎをオフに設定し（Ｓ２７０９）、仮時短終了フラグ２２３ｊをオフに設定し（Ｓ２７１０）、本処理を終了する。一方、Ｓ２７０６の処理において、終了条件が成立していないと判別した場合には（Ｓ２７０６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【０９１２】
次に、図６２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（Ｓ２１１４）について説明する。図６２は、この変動表示設定処理（Ｓ２１１４）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ２１１４）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５５参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。
【０９１３】
変動表示設定処理（図６２のＳ２１１４）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた変動開始フラグ２２３ｃがオンかを判別する（Ｓ２８０１）。そして、変動開始フラグ２２３ｃがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ２８０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ２８０７の処理へ移行する。一方、変動開始フラグ２２３ｃがオンであると判別した場合（Ｓ２８０１：Ｙｅｓ）、変動開始フラグ２２３ｃをオフに設定し（Ｓ２８０２）、次いで、コマンド判定処理（図５６参照）のＳ２２０３の処理において、変動パターンコマンドから抽出した変動演出における変動パターン種別を、ＲＡＭ２２３より取得する（Ｓ２８０３）。
【０９１４】
そして、取得した変動パターン種別に基づいて、第３図柄表示装置８１に表示させる演出を設定するための演出設定処理を実行し（Ｓ２８０４）、その後、表示制御装置１１４へ通知するための表示用変動パターンコマンドを取得した変動パターン種別および、演出設定処理にて設定した状態表示態様に基づいて生成して、そのコマンドを表示制御装置１１４へ送信するために設定する（Ｓ２８０５）。表示制御装置１１４では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第３図柄表示装置８１において第３図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。Ｓ２８０５の処理を終えると、入賞情報格納エリア２２３ａのデータをシフトし（Ｓ２８０６）、Ｓ２８０７の処理へ移行する。
【０９１５】
ここで、Ｓ２８０４の処理において実行される演出設定処理（Ｓ２８０４）の内容について、図６３を参照して説明をする。図６３は、演出設定処理（Ｓ２８０４）の内容を示したフローチャートである。この演出設定処理（Ｓ２８０４）は、入賞情報関連処理（図５７のＳ２２１０参照）、仮当たり演出が設定された場合に、今回の変動表示設定処理（

図６２のＳ２１１４）にて設定される変動パターンの仮当たり演出を設定するための処理である。

【０９１６】

演出設定処理（Ｓ２８０４）が実行されると、まず、遊技状態格納エリア２２３ｆに格納されている情報の読み出しを実行する（Ｓ２９０１）。次に、Ｓ２９０１の処理において、読み出した情報は時短状態か判別する（Ｓ２９０２）。読み出した情報が時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ２９０２：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、読み出した情報が時短状態であると判別した場合には（Ｓ２９０２：Ｙｅｓ）、仮当たり判定フラグ２２３ｈはオンであるか判別する（Ｓ２９０３）。仮当たり判定フラグ２２３ｈがオンであると判別した場合には（Ｓ２９０３：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【０９１７】

一方、Ｚ２９０３の処理において、仮当たり判定フラグ２２３ｈがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ２９０３：Ｎｏ）、時短情報更新エリア２２３ｇの情報の読み出しを実行する（Ｓ２９０４）。次に、時短終了前変動フラグ２２３ｎはオンであるか判別する（Ｓ２９０５）。時短終了前変動フラグ２２３ｎがオフであると判別した場合には（Ｓ２９０５：Ｎｏ）、時短下限フラグ２２３ｋ、準終了条件フラグ２２３ｍの設定、当否判定結果、状態演出カウンタ２２３ｏの値に基づいて、ＲＯＭ２２２に設けられている状態表示選択テーブル２２２ｂを用いて、状態表示態様を選択する（Ｓ２９０６）。次に、選択した状態表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ２９０８）、本処理を終了する。

【０９１８】

一方、Ｓ２９０５の処理において、時短終了前変動フラグ２２３ｎがオンであると判別した場合には（Ｓ２９０５：Ｙｅｓ）、当否判定結果、状態演出カウンタ２２３ｏの値に基づいて、ＲＯＭ２２２に設けられている最終状態表示選択テーブルを用いて、状態表示態様を選択する（Ｓ２９０７）。次に、上述したＳ２９０８の処理を実行し、本処理を終了する。

【０９１９】

図６２に戻り説明を続ける。Ｓ２８０１の処理において、変動開始フラグ２２３ｃがオフであると判別した場合（Ｓ２８０１：Ｎｏ）、或いは、上述したＳ２８０６の処理を実行した後、停止種別選択フラグ２２３ｄはオンであるか判別する（Ｓ２８０７）。停止種別選択フラグ２２３ｄがオンであると判別した場合には（Ｓ２８０７：Ｙｅｓ）、停止種別選択フラグ２２３ｄをオフに設定し（Ｓ２８０８）、抽出した停止種別コマンドを取得する（Ｓ２８０９）。次に、抽出した停止種別に基づいて、表示用停止種別コマンドを設定し（Ｓ２８１０）、本処理を終了する。一方、Ｓ２８０７の処理において、停止種別選択フラグ２２３ｄはオフであると判別した場合には（Ｓ２８０７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０９２０】

＜第１制御処理例における表示制御装置が実行する制御処理について＞

次に、図６４から図８１を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各制御について説明する。かかるＭＰＵ２３１の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理と、音声ランプ制御装置１１３よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理と、画像コントローラ２３７より１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に送信されるＶ割込信号をＭＰＵ２３１が検出した場合に実行されるＶ割込処理とがある。ＭＰＵ２３１は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理やＶ割込処理を実行する。尚、コマンドの受信とＶ割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込処理を実行させることができる。

【０９２１】

まず、図６４を参照して、表示制御装置１１４内のＭＰＵ２３１により実行されるメイ

ン処理について説明する。図６４は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。

【０９２２】

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

【０９２３】

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

【０９２４】

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

【０９２５】

以上のようにしてメイン処理が実行されると、まず、ブートプログラムによって実行されるブート処理を実行し（Ｓ４００１）、第３図柄表示装置８１に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置１１４を起動する。

【０９２６】

ここで、図６５を参照して、ブート処理（Ｓ４００１）について説明する。図６５は、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１において、メイン処理の中で実行されるブート処理（Ｓ４００１）を示すフローチャートである。

【０９２７】

上述したように、本実施形態では、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムや

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

【０９２８】

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

【０９２９】

具体的には、まず、上述のＭＰＵ２３１及びキャラクタＲＯＭ２３４のハードウェアによる動作に基づき、システムリセット解除後にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１より読み出されバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされたブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムのうち、所定量だけプログラム格納エリア２３３ａへ転送する（Ｓ４１０１）。ここで転送される所定量の制御プログラムには、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれる。

【０９３０】

そして、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの第１の所定番地、即ち、プログラム格納エリア２３３ａに格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを設定する（Ｓ４１０２）。これにより、ＭＰＵ２３１は、Ｓ４１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送され格納された制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムの実行を開始する。

【０９３１】

また、Ｓ４１０２の処理により命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの所定番地に設定することで、ＭＰＵ２３１は、そのワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに格納された制御プログラムを読み出しながら、各種処理を実行することになる。即ち、ＭＰＵ２３１は、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１を有するＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア２３３ａを有するワークＲＡＭ２３３に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行する。上述したように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、ＭＰＵ２３１は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。

【０９３２】

Ｓ４１０２の処理により命令ポインタ２３１ａが設定されると、続いて、その設定された命令ポインタ２３１ａによって実行が開始される残りのブートプログラムに従って、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムのうちプログラム格納エリア２３３ａに未転送である残りの制御プログラムと固定値データとを、所定量ずつプログラム格納エリア２３３ａ又はデータテーブル格納エリア２３３ｂへ転送する（Ｓ４１０３）。具体的には、制御プログラムおよび一

部の固定データを、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに格納し、また、固定値データのうち上述の各種データテーブル（表示データテーブル、転送データテーブル）をデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送する。

【０９３３】

そして、ブート処理に必要なその他の処理を実行（Ｓ４１０４）した後、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの第２の所定番地、即ち、このブート処理（図６４のＳ４００１参照）の終了後に実行すべき初期化処理（図６４のＳ４００２参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定することで（Ｓ４１０５）、ブートプログラムの実行を終え、本ブート処理を終了する。

【０９３４】

このように、ブート処理（Ｓ４００１）が実行されることによって、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラム及び固定値データは、全てＤＲＡＭによって構成されたワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａ及びデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送され、格納される。そして、ブート処理の終了時に、命令ポインタ２３１ａが上述の第２の所定番地に設定され、以後、ＭＰＵ２３１は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを参照することなく、プログラム格納エリア２３３ａに転送された制御プログラムを用いて各種処理を実行する。

【０９３５】

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

【０９３６】

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

【０９３７】

尚、図６５に示すブート処理では、Ｓ４１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送される所定量の制御プログラムに、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが全て含まれるように構成されているが、必ずしもこれに限られるものではなく、Ｓ４１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送される所定量の制御プログラムは、Ｓ４１０２の処理に続いて処理すべきブート処理を実行するブートプログラムの一部としてもよい。ここで転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムを全て含む制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、更に、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を実行するものであってもよい。そして、プログラム格納エリア２３３ａに格納された残り全てのブートプログラムによって、Ｓ４１０３～Ｓ４１０５の処理を実行するようにしてもよい。

【０９３８】

また、Ｓ４１０１の処理によって転送されるブートプログラムは、残りのブートプログ

ラムの一部を更に所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を実行するものであってもよい。また、この処理によってプログラム格納エリア２３３ａに格納された一部のブートプログラムは、更に残りのブートプログラムの一部を所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を実行するものであってもよい。そして、残りのブートプログラムの一部を所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を、Ｓ４１０１及びＳ４１０２の処理を含めて複数回繰り返した後、Ｓ４１０３～Ｓ４１０５の処理を実行するようにしてもよい。

【０９３９】

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

【０９４０】

また、本実施形態では、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に、ブートプログラムのうち、システムリセット解除時にまずＭＰＵ２３１によって実行されるブートプログラムの一部を記憶させる場合について説明したが、全てのブートプログラムを第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶させてもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、ブート処理を開始すると、Ｓ４１０１及びＳ４１０２の処理を行わずに、Ｓ４１０３～Ｓ４１０５の処理を実行してもよい。これにより、ブートプログラムをプログラム格納エリア２３３ａへ転送する処理が不要となるので、キャラクタＲＯＭ２３４かプログラム格納エリア２３３ａへのプログラムの転送処理回数が減るため、ブート処理の処理時間を減らすことができる。よって、ブート処理後に可能となるＭＰＵ２３１における補助演出部の制御の開始をより早く行うことができる。

【０９４１】

ここで、図６４の説明に戻る。ブート処理を終了すると、次いで、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに転送され格納された制御プログラムに従って、初期設定処理を実行する（Ｓ４００２）。具体的には、スタックポインタの値をＭＰＵ２３１内に設定すると共に、ＭＰＵ２３１内のレジスタ群や、Ｉ／Ｏ装置等に対する各種の設定などを行う。また、ワークＲＡＭ２３３、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６の記憶をクリアする処理などが行われる。更に、ワークＲＡＭ２３３に各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。尚、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除き、「オフ」又は「０」が設定される。

【０９４２】

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

【０９４３】

次いで、電源投入時主画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送するように、画像コントローラ２３７に対して転送指示

を送信する（Ｓ４００３）。この転送指示には、電源投入時主画像に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスおよび最終アドレスと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時主画像エリア２３５ａの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ２３７は、この転送指示に従って、電源投入時主画像に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａに転送される。

【０９４４】

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

【０９４５】

電源投入時主画像エリア２３５ａに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。Ｓ４００３の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時主画像に対応する画像データの電源投入時主画像エリア２３５ａへの転送が終了すると、次いで、電源投入時変動画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送するように、画像コントローラに対して転送指示を送信する（Ｓ４００４）。この転送指示には、電源投入時変動画像に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと、その画像データのデータサイズと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時変動画像エリア２３５ｂの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラは、この転送指示に従って、電源投入時変動画像に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送される。そして、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

【０９４６】

Ｓ４００４の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時変動画像に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア２３５ｂへの転送が終了すると、次いで、簡易画像表示フラグ２３３ｃをオンする（Ｓ４００５）。これにより、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの間は、後述する転送設定処理（図７９（ａ）参照）において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように画像コントローラ２３７へ転送を指示する常駐画像転送設定処理が実行される（図７９（ａ）のＳ６３０２参照）。

【０９４７】

また、簡易画像表示フラグ２３３ｃは、この常駐画像転送設定処理による画像コントローラ２３７への転送指示に基づき、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データのキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５への転送が終了するまでの間、オンに維持される。これにより、その間は、Ｖ割込処理（図６６（ｂ）参照）において、電源投入時画像である電源投入時主画像や電源投入時変動画像（図示せず）が描画されるように、簡易コマンド判定処理（図６６（ｂ）のＳ４３０８参照）および簡易表示設定処理（図６６（ｂ）のＳ４３０９参照）が実行される。

【０９４８】

上述したように、本パチンコ機１０では、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッ

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

【０９４９】

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

【０９５０】

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

【０９５１】

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

【０９５２】

Ｓ４００５の処理の後、割込許可を設定し（Ｓ４００６）、以後、メイン処理は電源が切断されるまで、無限ループ処理を実行する。これにより、Ｓ４００６の処理によって割込許可が設定されて以降、コマンドの受信およびＶ割込信号の検出に従って、コマンド割込処理およびＶ割込処理を実行する。

【０９５３】

次いで、図６６（ａ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるコマンド割込処理について説明する。図６６（ａ）は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置１１３からコマンドを受信すると

、ＭＰＵ２３１によってコマンド割込処理が実行される。
【０９５４】
このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ２３３に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して（Ｓ４２０１）、終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するＶ割込処理のコマンド判定処理または簡易コマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。
【０９５５】
次いで、図６６（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理について説明する。図６６（ｂ）は、そのＶ割込処理を示すフローチャートである。このＶ割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第３図柄表示装置８１に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画リスト（図３６参照）を作成し、その描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、画像コントローラ２３７に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。
【０９５６】
上述したように、このＶ割込処理は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号が検出されることによって実行が開始される。このＶ割込信号は、画像コントローラ２３７において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成され、ＭＰＵ２３１に対して送信される信号である。よって、このＶ割込信号に同期させてＶ割込処理を実行することにより、画像コントローラ２３７に対して描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。
【０９５７】
ここでは、まず、Ｖ割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。このＶ割込処理では、図６６（ｂ）に示すように、まず、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであるか否かを判別し（Ｓ４３０１）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ４３０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味するので、電源投入時画像（図示せず）ではなく、通常の演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、コマンド判定処理（Ｓ４３０２）を実行し、次いで、表示設定処理（Ｓ４３０３）を実行する。
【０９５８】
コマンド判定処理（Ｓ４３０２）では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置１１３からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行すると共に、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ用表示データテーブル又は変動パターン種別に応じた変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定すると共に、設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定する。
【０９５９】
このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、Ｖ割込処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。特に、主制御装置１１０において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや表示用停止種別コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これ

らのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置１１０や音声ランプ制御装置１１３によって選定された変動演出の態様や停止種別を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。尚、このコマンド割込処理の詳細については、図６７～図７５を参照して後述する。

【０９６０】

表示設定処理（Ｓ４３０３）では、コマンド判定処理（Ｓ４３０２）などによって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルの内容に基づき、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。また、処理の状況などに応じて、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出態様を決定し、その決定した演出態様に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。尚、この表示設定処理の詳細については、図７６～図７８を参照して後述する。

【０９６１】

表示設定処理が実行された後、次いで、タスク処理を実行する（Ｓ４３０４）。このタスク処理では、表示設定処理（Ｓ４３０３）もしくは簡易表示設定処理（Ｓ４３０９）によって特定された、第３図柄表示装置８１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【０９６２】

次に、転送設定処理を実行する（Ｓ４３０５）。この転送設定処理では、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである間は、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである間は、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定される転送データテーブルの転送データ情報に基づき、画像コントローラ２３７に対して、所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定すると共に、音声ランプ制御装置１１３から連続予告コマンドや背面画像変更コマンドを受信した場合にも、画像コントローラ２３７に対して、各種演出で使用する連続予告画像の画像データや変更後の背面画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。尚、転送設定処理の詳細については、図７９および図８０を参照して後述する。

【０９６３】

次いで、描画処理を実行する（Ｓ４３０６）。この描画処理では、タスク処理（Ｓ４３０４）で決定された、１フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理（Ｓ４３０５）により設定された転送指示とから、図３８に示す描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ２３７に対して送信する。これにより、画像コントローラ２３７では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する。尚、描画処理の詳細については、図８１を参照して後述する。

【０９６４】

次いで、表示制御装置１１４に設けられた各種カウンタの更新処理を実行する（Ｓ４３０７）。そして、Ｖ割込処理を終了する。Ｓ４３０７の処理によって更新されるカウンタとしては、例えば、停止図柄を決定するための停止図柄カウンタ（図示せず）がある。この停止図柄カウンタの値は、ワークＲＡＭ２３３に格納され、Ｖ割込処理が実行される度に、更新処理が行われる。そして、コマンド判定処理において、表示用停止種別コマンドの受信が検出されると、表示用停止種別コマンドにより示される停止種別（大当たりＡ～Ｄ、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ、チャンス目）に対応する停止種別

テーブルと停止種別カウンタとが比較され、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄が最終的に設定される。

【０９６５】

一方、Ｓ４３０１の処理において、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであると判別されると（Ｓ４３０１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していないことを意味するので、電源投入時画像（図３２参照）を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、簡易コマンド判定処理（Ｓ４３０８）を実行し、次いで、簡易表示設定処理（Ｓ４３０９）を実行して、Ｓ４３０４の処理へ移行する。

【０９６６】

次いで、図６７～図７５を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述のコマンド判定処理（Ｓ４３０２）の詳細について説明する。まず、図６７は、このコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【０９６７】

このコマンド判定処理では、図６７に示すように、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ４４０１）、未処理の新規コマンドがなければ（Ｓ４４０１：Ｎｏ）、コマンド判定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ４４０１：Ｙｅｓ）、オン状態で新規コマンドを処理したことを表示設定処理（Ｓ４３０３）に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ４４０２）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（Ｓ４４０３）。

【０９６８】

そして、未処理のコマンドの中に、まず、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ４４０４）、表示用変動パターンコマンドがあれば（Ｓ４４０４：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンド処理を実行して（Ｓ４４０５）、Ｓ４４０１の処理へ戻る。

【０９６９】

ここで、図６８（ａ）を参照して、変動パターンコマンド処理（Ｓ４４０５）の詳細について説明する。図６８（ａ）は、変動パターンコマンド処理を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものである。

【０９７０】

変動パターンコマンド処理では、まず、表示用変動パターンコマンドによって示される変動演出パターンに対応した変動表示データテーブルを決定し、その決定した変動表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ４５０１）。

【０９７１】

ここで、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用変動パターンコマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用変動パターンコマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用変動パターンコマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ４５０１の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用変動パターンコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。

【０９７２】

仮に、変動時間の長い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定してしまうと、実際には、設定した表示データテーブルよりも短い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合に、設定された変動表示データテーブルに従った変動演出を第３図柄表示装置８１に表示させている最中に主制御装置１１０から次の表示用変動パターンコマンドを受信することとな

り、別の変動表示が急に開始されてしまうので、遊技者に対して違和感を持たせるおそれがあった。

【０９７３】

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

【０９７４】

次いで、Ｓ４５０１で設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定してデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出し、それを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定する（Ｓ４５０２）。そして、Ｓ４５０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動表示データテーブルに対応する変動パターンの変動時間を基に、その変動時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ４５０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ４５０４）。そして、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ４５０５）、変動パターンコマンドを終了し、コマンド判定処理に戻る。

【０９７５】

この変動パターンコマンド処理が実行されることにより、表示設定処理では、Ｓ４５０４の処理によって初期化されたポインタ２３３ｆを更新しながら、Ｓ４５０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、Ｓ４５０２の処理によって転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定された転送データテーブルから、ポインタ２３３ｆに示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動表示データテーブルにおいて必要なスプライトの画像データが、予めキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送されるように、画像コントローラ２３７を制御する。

【０９７６】

また、表示設定処理では、Ｓ４５０３の処理によって時間データが設定された計時カウンタ２３３ｈを用いて、変動表示データテーブルで規定された変動演出の時間を計時し、変動表示データテーブルにおける変動演出が終了すると判断された場合、主制御装置１１０からの表示用停止種別コマンドに応じた停止図柄を第３図柄表示装置８１に表示するように、その停止表示の設定を制御する。

【０９７７】

ここで、図８１の説明に戻る。Ｓ４４０４の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別されると（Ｓ４４０４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ４４０６）、表示用変動種別コマンドがあれば（Ｓ４４０６：Ｙｅｓ）、停止種別コマンド処理を実行して（Ｓ４４０７）、Ｓ４４０１の処理へ戻る。

【０９７８】

ここで、図６８（ｂ）を参照して、停止種別コマンド処理（Ｓ４４０７）の詳細について説明する。図６８（ｂ）は、停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動種別コマンドに対応する処理を実行するものである。

【０９７９】

停止種別コマンド処理では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別

情報（大当たりＡ、大当たりＢ、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ、チャンス目のいずれか）に対応する停止種別テーブルを決定し（Ｓ４６０１）、その停止種別テーブルと、Ｖ割込処理（図６６（ｂ）参照）が実行されるたびに更新される停止種別カウンタの値とを比較して、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄を最終的に設定する（Ｓ４６０２）。

【０９８０】

そして、停止図柄毎に設けられた停止図柄判別フラグのうち、Ｓ４６０２の処理によって設定された停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオフに設定し（Ｓ４６０３）、この停止種別コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【０９８１】

ここで、上述したように、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過後において、第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定する種別情報として、Ｓ４６０２の処理によって設定された停止図柄からのオフセット情報（図柄オフセット情報）が記載されている。上述のタスク処理（Ｓ４３０４）では、変動が開始されてから所定時間が経過した後、Ｓ４６０３によって設定された停止図柄判別フラグからＳ４６０２の処理によって設定された停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。そして、この特定された第３図柄に対応する画像データが格納されたアドレスを特定する。尚、第３図柄に対応する画像データは、上述したように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の第３図柄エリア２３５ｄに格納されている。

【０９８２】

上述したように、本実施形態では、キャラクタＲＯＭ２３４を、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しているが、第３図柄表示装置８１において描画が行われる前に、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して描画に必要な画像データを転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、第３図柄表示装置８１における描画の応答性を高く保つことができる。

【０９８３】

尚、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用停止種別コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用停止種別コマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用停止種別コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ４６０１の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用停止種別コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、停止種別が完全外れであると仮定して、停止種別テーブルを決定する。これにより、完全外れに対応する停止図柄がＳ４６０２の処理によって設定される。

【０９８４】

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

【０９８５】

ここで、図６７の説明に戻る。Ｓ４４０６の処理において、表示用停止種別コマンドが

ないと判別されると（Ｓ４４０６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ４４０８）、背面画像変更コマンドがあれば（Ｓ４４０８：Ｙｅｓ）、背面画像変更コマンド処理を実行して（Ｓ４４０９）、Ｓ４４０１の処理へ戻る。

【０９８６】

ここで、図６９（ａ）を参照して、背面画像変更コマンド処理（Ｓ４４０９）の詳細について説明する。図６９（ａ）は、背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートである。この背面画像変更コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した背面画像変更コマンドに対応する処理を実行するものである。

【０９８７】

背面画像変更コマンド処理では、まず、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を通常画像転送設定処理（Ｓ６３０３）に通知する背面画像変更フラグをオンに設定する（Ｓ４７０１）。そして、背面画像種別（背面Ａ，Ｂ）毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、背面画像変更コマンドによって示された背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンすると共に、その他の背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオフに設定して（Ｓ４７０２）、この背面画像変更コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【０９８８】

通常画像転送設定処理では、Ｓ４７０１の処理により設定される背面画像変更フラグがオンされていることを検出すると、Ｓ４７０２の処理によって設定される背面画像判別フラグから、変更後の背面画像種別を特定する。そして、その特定された背面画像種別が背面Ｂである場合は、上述したように、それらの背面画像に対応する画像データの一部が常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されていないので、所定の範囲の背面画像に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送するよう、画像コントローラ２３７に対する転送指示の設定を行う。

【０９８９】

また、タスク処理では、表示データテーブルに規定された背面画像の背面種別によって、背面Ａ，Ｂのいずれかを表示させることが規定されていた場合、Ｓ４７０２によって設定された背面画像判別フラグから、その時点において表示すべき背面画像種別を特定し、更に、表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定して、その背面画像の範囲に対応する画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）と、そのＲＡＭのアドレスを特定する。

【０９９０】

尚、遊技者が枠ボタン２２を２０ミリ秒以下で連続して操作することはないので、２０ミリ秒以内に２以上の背面画像変更コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の背面画像変更コマンドが格納されている場合はないはずであるが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って背面画像変更コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ４７０２の処理では、２以上の背面画像コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、先に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよいし、後に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。また、任意の１の背面画像変更コマンドを抽出し、そのコマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。この背面画像の変更は、パチンコ機１０における遊技価値の直接影響を与えるものではないので、パチンコ機１０の特性や操作性に応じて、適宜設定するのが好ましい。

【０９９１】

ここで、図６７の説明に戻る。Ｓ４４０８の処理において、背面画像変更コマンドがないと判別されると（Ｓ４４０８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマ

ンドがあるか否かを判別し（Ｓ４４１０）、エラーコマンドがあれば（Ｓ４４１０：Ｙｅｓ）、エラーコマンド処理を実行して（Ｓ４４１１）、Ｓ４４０１の処理へ戻る。

【０９９２】

ここで、図６９（ｂ）を参照して、エラーコマンド処理（Ｓ４４１１）の詳細について説明する。図６９（ｂ）は、エラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。

【０９９３】

エラーコマンド処理では、まず、オン状態でエラーが発生していることを示すエラー発生フラグをオンに設定する（Ｓ４８０１）。そして、エラー種別毎に設けられたエラー判別フラグのうち、エラーコマンドによって示されるエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンすると共に、その他のエラー判別フラグをオフに設定して（Ｓ４８０２）、エラーコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【０９９４】

表示設定処理では、Ｓ４８０１の処理によって設定されたエラー発生フラグに基づいて、エラーの発生を検出すると、Ｓ４８０２の処理によって設定されたエラー判別フラグから発生したエラー種別を判断し、そのエラー種別に対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように処理を実行する。

【０９９５】

尚、２以上のエラーコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、Ｓ４８０２に処理では、それぞれのエラーコマンドによって示される全てのエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンに設定する。これにより、全てのエラー種別に対応する警告画像が第３図柄表示装置８１に表示されるので、遊技者やホール関係者が、エラーの発生状況を正しく把握することができる。

【０９９６】

ここで、図６７の説明に戻る。Ｓ４４１０の処理において、エラーコマンドがないと判別されると（Ｓ４４１０：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、当たり関連コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ４４１２）、当たり関連コマンドがあれば（Ｓ４４１２：Ｙｅｓ）、当たり関連コマンド処理を実行して（Ｓ４４１３）、Ｓ４４０１の処理へ戻る。

【０９９７】

ここで、図７０を参照して、当たり関連コマンド処理（Ｓ４４１３）の詳細について説明する。図７０は、当たり関連コマンド処理を示すフローチャートである。この当たり関連コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用オープニングコマンドや、表示用ラウンド数コマンドや、表示用エンディングコマンドに対応する処理を実行するものである。

【０９９８】

当たり関連コマンド処理（図７０，Ｓ４４１３）では、まず、表示用大当たり開始コマンドがあるか否かを判別する（Ｓ４９０１）。Ｓ４９０１の処理において表示用当たり開始コマンドがあると判別された場合は（Ｓ４９０１：Ｙｅｓ）、大当たり開始コマンド処理を実行し（Ｓ４９０２）、Ｓ４９０３の処理へ移行する。

【０９９９】

ここで、図７１（ａ）を参照して、大当たり開始コマンド処理（Ｓ４９０２）の詳細について説明する。図７１（ａ）は、大当たり開始コマンド処理（Ｓ４９０２）を示すフローチャートである。この大当たり開始コマンド処理（Ｓ４９０２）は、当たり関連コマンド処理（図７０）において、表示用大当たり開始コマンドがあると判別された場合に実行される処理であり、大当たりの開始を示唆する演出を第３図柄表示装置８１に表示させるための処理である。

【１０００】

大当たり開始コマンド処理（Ｓ４９０２）では、まず、コマンドに対応した（例えば、大当たり種別に対応した）大当たり開始表示データテーブルを決定して、表示データテー

ブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ５００１）。次いで、大当たり開始表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定する（Ｓ５００２）。その後、大当たり開始表示データテーブルを基に時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ５００３）、ポインタ２３３ｆを初期化し（Ｓ５００４）、デモ表示フラグと確定表示フラグとをオフに設定して（Ｓ５００５）、本処理を終了する。

【１００１】

図７０に戻り、説明を続ける。Ｓ４９０１の処理において、表示用大当たり開始コマンドが無いと判別された場合は（Ｓ４９０１：Ｎｏ）、Ｓ４９０３の処理へ移行する。Ｓ４９０１またはＳ４９０２の処理を終えると、表示用ラウンド数コマンドがあるか否かを判別する（Ｓ４９０３）。Ｓ４９０３の処理において、表示用ラウンド数コマンドがあると判別された場合は、ラウンド数コマンド処理を実行し（Ｓ４９０４）、Ｓ４９０５の処理へ移行する。

【１００２】

ここで図７１（ｂ）を参照して、ラウンド数コマンド処理（Ｓ４９０４）の詳細について説明する。図７１（ｂ）は、ラウンド数コマンド処理（Ｓ４９０４）を示すフローチャートである。このラウンド数コマンド処理（Ｓ４９０４）は、当たり関連コマンド処理（図７０）において、表示用ラウンド数コマンドを受信したと判別された場合に実行される処理であり、大当たり遊技中のラウンド数が更新される際の演出を第３図柄表示装置８１に表示させるための処理である。

【１００３】

ラウンド数コマンド処理（Ｓ４９０４）では、まず、コマンドに対応したラウンド数表示データテーブルを決定して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ５１０１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅをクリアし（Ｓ５１０２）、ラウンド数表示データテーブルを基に時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ５１０３）。その後、ポインタ２３３ｆを初期化し（Ｓ５１０４）、デモ表示フラグと確定表示フラグとをオフに設定して（Ｓ５１０５）、本処理を終了する。

【１００４】

図７０に戻り、説明を続ける。Ｓ４９０３の処理において、表示用ラウンド数コマンドが無いと判別された場合は（Ｓ４９０３：Ｎｏ）、Ｓ４９０５の処理へ移行する。Ｓ４９０３またはＳ４９０４の処理を終えると、表示用大当たり終了コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４９０５）。Ｓ４９０５の処理において、表示用大当たり終了コマンドがあると判別された場合は（Ｓ４９０５：Ｙｅｓ）、大当たり終了コマンド処理を実行し（Ｓ４９０６）、Ｓ４９０７の処理へ移行する。

【１００５】

ここで図７２（ａ）を参照して、大当たり終了コマンド処理（Ｓ４９０６）の詳細について説明する。図７２（ａ）は、大当たり終了コマンド処理（Ｓ４９０６）を示すフローチャートである。この大当たり終了コマンド処理（Ｓ４９０６）は、当たり関連コマンド判定処理（図７０）において大当たり終了コマンドを受信したと判別された場合に実行される処理であり、大当たり遊技の終了を示唆する演出を第３図柄表示装置８１に表示させるための処理である。

【１００６】

大当たり終了コマンド処理（Ｓ４９０６）では、まず、コマンドに対応した大当たり終了表示データテーブルを決定して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ５２０１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅをクリアして（Ｓ５２０２）、大当たり終了表示データテーブルを基に時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ５２０３）。その後、ポインタ２３３ｆを初期化し（Ｓ５２０４）、デモ表示フラグと確定表示フラグをオフに設定して（Ｓ５２０５）、本処理を終了する。

【１００７】

図７０に戻り、説明を続ける。Ｓ４９０５の処理において、表示用大当たり終了コマンドが無いと判別された場合は（Ｓ４９０５：Ｎｏ）、Ｓ４９０７の処理へ移行する。Ｓ４

９０５またはＳ４９０６の処理を終えると、表示用小当たり開始コマンドがあるか否かを判別する（Ｓ４９０７）。Ｓ４９０７の処理において、表示用小当たり開始コマンドがあると判別された場合は（Ｓ４９０７：Ｙｅｓ）、小当たり開始コマンド処理を実行し（Ｓ４９０８）、Ｓ４９０９の処理へ移行する。

【１００８】

ここで図７２（ｂ）を参照して、小当たり開始コマンド処理（Ｓ４９０８）の詳細について説明する。この小当たり開始コマンド処理（Ｓ４９０８）は、当たり関連コマンド判定処理（図７０参照）において、小当たり開始コマンドを受信したと判別した場合に実行される処理であり、小当たり遊技の開始を示唆する演出を第３図柄表示装置８１に表示するための処理である。

【１００９】

小当たり開始コマンド処理（Ｓ４９０８）では、まず、受信したコマンドに対応した小当たり開始表示データテーブルを決定して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ５３０１）。次いで、小当たり開始表示データテーブルに対応する転送データテーブルバッファを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定する（Ｓ５３０２）。その後、小当たり開始表示データテーブルを基に時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ５３０３）、ポインタ２３３ｆを初期化し（Ｓ５３０４）、デモ表示フラグと確定表示フラグとをオフに設定して（Ｓ５３０５）、本処理を終了する。

【１０１０】

図７０に戻り、説明を続ける。Ｓ４９０７の処理において、表示用小当たり開始コマンドが無いと判別された場合は（Ｓ４９０７：Ｎｏ）、Ｓ４９０９の処理へ移行する。Ｓ４９０７またはＳ４９０８の処理を終えると、表示用小当たり終了コマンドがあるか否かを判別する（Ｓ４９０９）。Ｓ４９０９の処理において、小当たり終了コマンドがあると判別された場合は（Ｓ４９０９：Ｙｅｓ）、小当たり終了コマンド処理を実行し（Ｓ４９１０）、Ｓ４９１１の処理へ移行する。

【１０１１】

ここで図７３（ａ）を参照して、小当たり終了コマンド処理（Ｓ４９１０）の詳細について説明する。この小当たり終了コマンド処理（Ｓ４９１０）は、当たり関連コマンド判定処理（図７０参照）において、小当たり終了コマンドを受信したと判別された場合に実行される処理であり、小当たり遊技の終了を示唆する演出を第３図柄表示装置８１に表示するための処理である。

【１０１２】

小当たり終了コマンド処理（Ｓ４９１０）では、まず、受信したコマンドに対応した小当たり終了表示データテーブルを決定して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ５４０１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅをクリアし（Ｓ５４０２）、小当たり終了表示データテーブルを基に時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ５４０３）。その後、ポインタ２３３ｆを初期化し（Ｓ５４０４）、デモ表示フラグと確定表示フラグとをオフに設定して（Ｓ５４０５）、本処理を終了する。

【１０１３】

図７０に戻り、説明を続ける。Ｓ４９０９の処理において、表示用小当たり終了コマンドが無いと判別された場合は（Ｓ４９０９：Ｎｏ）、Ｓ４９１１の処理へ移行する。Ｓ４９０９またはＳ４９１０の処理を終えると、表示用Ｖ入口通過コマンドがあるか否かを判別する（Ｓ４９１１）。Ｓ４９１１の処理において、Ｖ入口通過コマンドがあると判別された場合は（Ｓ４９１１：Ｙｅｓ）、Ｖ入口通過コマンド処理を実行し（Ｓ４９１２）、Ｓ４９１３の処理へ移行する。

【１０１４】

ここで図７３（ｂ）を参照して、Ｖ入口通過コマンド処理（Ｓ４９１２）の詳細について説明する。このＶ入口通過コマンド処理（Ｓ４９１２）は、当たり関連コマンド判定処理（図７０参照）において、Ｖ入口通過コマンドを受信したと判別された場合に実行される処理であり、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３を遊技球が

通過したことを示唆する演出を第３図柄表示装置８１に表示するための処理である。
【１０１５】
Ｖ入口通過コマンド処理（Ｓ４９１２）では、まず、受信したコマンドに対応したＶ入口通過表示データテーブルを決定して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ５５０１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅをクリアし（Ｓ５５０２）、Ｖ入口通過表示データテーブルを基に時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ５５０３）。その後、ポインタ２３３ｆを初期化し（Ｓ５５０４）、デモ表示フラグと確定表示フラグとをオフに設定して（Ｓ５５０５）、本処理を終了する。
【１０１６】
図７０に戻り、説明を続ける。Ｓ４９１１の処理において、表示用Ｖ入口通過コマンドが無いと判別された場合は（Ｓ４９１１：Ｎｏ）、Ｓ４９１３の処理へ移行する。Ｓ４９１１またはＳ４９１２の処理を終えると、表示用Ｖ演出コマンドがあるか否かを判別する（Ｓ４９１３）。Ｓ４９１３の処理において、Ｖ演出コマンドがあると判別された場合は（Ｓ４９１３：Ｙｅｓ）、Ｖ演出コマンド処理を実行し（Ｓ４９１４）、Ｓ４９１５の処理へ移行する。
【１０１７】
ここで図７４（ａ）を参照して、Ｖ演出コマンド処理（Ｓ４９１４）の詳細について説明する。このＶ演出コマンド処理（Ｓ４９１４）は、当たり関連コマンド判定処理（図７０参照）において、Ｖ演出コマンドを受信したと判別された場合に実行される処理であり、大当たり遊技が付与される確率が高いことを示唆する演出を第３図柄表示装置８１に表示するための処理である。
【１０１８】
Ｖ演出コマンド処理（Ｓ４９１４）では、まず、受信したコマンドに対応したＶ演出表示データテーブルを決定して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ５６０１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅをクリアし（Ｓ５６０２）、Ｖ演出表示データテーブルを基に時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ５６０３）。その後、ポインタ２３３ｆを初期化し（Ｓ５６０４）、デモ表示フラグと確定表示フラグとをオフに設定して（Ｓ５６０５）、本処理を終了する。
【１０１９】
図７０に戻り、説明を続ける。Ｓ４９１３の処理において、表示用Ｖ演出コマンドが無いと判別された場合は（Ｓ４９１３：Ｎｏ）、Ｓ４９１５の処理へ移行する。Ｓ４９１３またはＳ４９１４の処理を終えると、表示用指示コマンドがあるか否かを判別する（Ｓ４９１５）。Ｓ４９１５の処理において、指示コマンドがあると判別された場合は（Ｓ４９１５：Ｙｅｓ）、指示コマンド処理を実行し（Ｓ４９１６）、本処理を終了する。一方、Ｓ４９１５の処理において、表示用指示コマンドが無いと判別された場合は（Ｓ４９１５：Ｎｏ）、本処理を終了する。
【１０２０】
ここで図７４（ｂ）を参照して、指示コマンド処理（Ｓ４９１６）の詳細について説明する。この指示コマンド処理（Ｓ４９１６）は、当たり関連コマンド判定処理（図７０参照）において、指示コマンドを受信したと判別された場合に実行される処理であり、大当たり遊技が付与される確率が高いことを示唆する演出を第３図柄表示装置８１に表示するための処理である。
【１０２１】
指示コマンド処理（Ｓ４９１６）では、まず、受信したコマンドに対応した指示演出表示データテーブルを決定して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ５６５１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅをクリアし（Ｓ５６５２）、指示演出表示データテーブルを基に時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ５６５３）。その後、ポインタ２３３ｆを初期化し（Ｓ５６５４）、デモ表示フラグと確定表示フラグとをオフに設定して（Ｓ５６５５）、本処理を終了する。
【１０２２】

ここで、図６７の説明に戻る。Ｓ４４１２の処理において、当たり関連コマンドがないと判別されると（Ｓ４４１２：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、枠ボタン２２の押下げに対応する各種演出関連コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ４４１４）、各種演出関連コマンドがあれば（Ｓ４４１４：Ｙｅｓ）、演出関連コマンド処理を実行して（Ｓ４４１５）、Ｓ４４０１の処理へ戻る。

【１０２３】

ここで、図７５を参照して、演出関連コマンド処理（Ｓ４４１５）の詳細について説明する。図７５は、演出関連コマンド処理を示すフローチャートである。この演出関連コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した各種演出関連コマンドに対応する処理を実行するものである。

【１０２４】

演出関連コマンド処理（Ｓ４４１５）では、まず、受信したコマンドに対応した演出表示データテーブルを決定して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ５７０１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅをクリアし（Ｓ５７０２）、演出表示データテーブルを基に時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ５７０３）。その後、ポインタ２３３ｆを初期化し（Ｓ５７０４）、デモ表示フラグと確定表示フラグとをオフに設定して（Ｓ５７０５）、本処理を終了する。

【１０２５】

図６７に戻り、説明を続ける。Ｓ４４１４の処理において、各種演出関連コマンドがないと判別されると（Ｓ４４１４：Ｎｏ）、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し（Ｓ４４１６）、Ｓ４４０１の処理へ戻る。

【１０２６】

各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるＳ４４０１の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ４４０１：Ｙｅｓ）、再びＳ４４０２～Ｓ４４１６の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、Ｓ４４０１～Ｓ４４１６の処理が繰り返し実行され、Ｓ４４０１の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別されると、このコマンド判定処理を終了する。

【１０２７】

尚、Ｖ割込処理（図６６（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理（Ｓ４３０９）も、コマンド判定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、電源投入時画像（図３２参照）を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、変動パターンコマンド処理（図６８（ａ）参照）および停止種別コマンド処理（図６８（ｂ）参照）を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。

【１０２８】

ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理（図６８（ａ）参照）では、Ｓ４５０１の処理で、電源投入時変動画像の表示に対応した表示データテーブルバッファが表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像および電源投入時変動画像の画像データは常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主動画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動動画像エリア２３５ｂに格納されているので、Ｓ４５０２の処理では、転送データテーブルバッファ２３３ｂにはＮｕｌｌデータを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。

【１０２９】

次いで、図７６～図７８を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の表示設定処理（Ｓ４３０３）の詳細について説明する。図７６は、この表示設定処理を示すフローチャートである。

【１０３０】

この表示設定処理では、図７６に示すように、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ６００１）、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ６００１：Ｎｏ）、先に実行されるコマンド判定処理おいて新規コマンドが処理されていないと判断して、Ｓ６００２～Ｓ６００４の処理をスキップし、Ｓ６００５の処理へ移行する。一方、新規フラグがオンであれば（Ｓ６００１：Ｙｅｓ）、先に実行されるコマンド判定処理おいて新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ６００２）、Ｓ６００３～Ｓ６００４の処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。

【１０３１】

Ｓ６００３の処理では、エラー発生フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ６００３）。そして、エラー発生フラグがオンであれば（Ｓ６００３：Ｙｅｓ）、警告画像設定処理を実行する（Ｓ６００４）。

【１０３２】

ここで、図７７を参照して、警告画像設定処理の詳細について説明する。図７７は、警告画像設定処理を示すフローチャートである。この処理は、発生したエラーに対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる画像データを展開するための処理で、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる警告画像データを展開する（Ｓ６１０１）。

【１０３３】

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

【１０３４】

そして、警告画像設定処理では、Ｓ６１０１の処理の後、エラー発生フラグをオフに設定して（Ｓ６１０２）、表示設定処理に戻る。

【１０３５】

ここで、図７６の説明に戻る。警告画像設定処理（Ｓ６００４）の後、又は、Ｓ６００３の処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ち、オフであると判別されると（Ｓ６００３：Ｎｏ）、次いで、Ｓ６００５の処理へ移行する。

【１０３６】

Ｓ６００５では、ポインタ更新処理を実行する（Ｓ６００５）。ここで、図７８を参照して、ポインタ更新処理の詳細について説明する。図７８は、ポインタ更新処理を示すフローチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ２３３ｄおよび転送データテーブルバッファ２３３ｅの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ２３３ｆの更新を行う処理である。

【１０３７】

このポインタ更新処理では、まず、ポインタ２３３ｆに１を加算する（Ｓ６２０１）。即ち、ポインタ２３３ｆは、原則、Ｖ割込処理が実行される度に１だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブルは、アドレス「００００Ｈ」には、Ｓｔａｒｔ情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「０００１Ｈ」以降に規定されているところ、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されるのに合わせてポインタ２３３ｆの値が０に初期化された場合は、このポインタ更新処理によってその値が１に更新されるので、アドレス「０００１Ｈ」から順に、それぞれのデータテーブルから実体的なデータを読み出すことができる。

【１０３８】

Ｓ６２０１の処理によって、ポインタ２３３ｆの値を更新した後、次いで、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルにおいて、その更新後のポイ

ンタ２３３ｆで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報であるか否かを判別する（Ｓ６２０２）。その結果、Ｅｎｄ情報であれば（Ｓ６２０２：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルにおいて、その実体データが記載されたアドレスを過ぎてポインタ２３３ｆが更新されたことを意味する。

【１０３９】

そこで、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルであるか否かを判別して（Ｓ６２０３）、デモ用表示データテーブルであれば（Ｓ６２０３：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されているデモ用表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６２０４）、ポインタ２３３ｆを１に設定して初期化し（Ｓ６２０５）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、デモ用表示データテーブルの先頭から順に描画内容を展開することができるので、第３図柄表示装置８１には、デモ演出を繰り返し表示させることができる。

【１０４０】

一方、Ｓ６２０３の処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルでないと判別された場合は（Ｓ６２０３：Ｎｏ）、ポインタ２３３ｆの値を１だけ減算して（Ｓ６２０６）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、表示データテーブルバッファ２３３ｄにデモ用表示データテーブル以外の表示データテーブル、例えば、変動表示データテーブルが設定されている場合は、Ｅｎｄ情報が記載された１つ前のアドレスの描画内容が常に展開されるので、第３図柄表示装置８１には、その表示データテーブルで規定される最後の画像を停止させた状態で表示させることができる。一方、Ｓ６２０２の処理において、更新後のポインタ２３３ｆで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報でなければ（Ｓ６２０２：Ｎｏ）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。

【１０４１】

ここで、図７６に戻り説明を続ける。ポインタ更新処理の後、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている表示データテーブルから、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ２３３ｆで示されるアドレスの描画内容を展開する（Ｓ６００６）。タスク処理では、先に展開された警告画像などと共に、Ｓ６００６の処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【１０４２】

次いで、計時カウンタ２３３ｈの値を１だけ減算し（Ｓ６００７）、減算後の計時カウンタ２３３ｈの値が０以下であるか否かを判別する（Ｓ６００８）。そして、計時カウンタ２３３ｈの値が１以上である場合は（Ｓ６００８：Ｎｏ）、そのまま表示設定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、計時カウンタ２３３ｈの値が０以下である場合は（Ｓ６００８：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている表示データテーブルに対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データテーブルバッファ２３３ｄに変動表示データテーブルが設定されている場合は、その変動表示を終了すると共に停止表示を行うタイミングであるので、確定表示フラグがオンであるか否かを確認する（Ｓ６００９）。

【１０４３】

その結果、確定表示フラグがオフであれば（Ｓ６００９：Ｎｏ）、まだ確定表示の演出を行っておらず、確定表示の演出を行うタイミングなので、まず、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定し（Ｓ６０１０）、次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６０１１）。そして、確定表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６０１２）、更に、ポインタ２３３ｆの値を０に初期化する（Ｓ６０１３）。そして、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオンに設定した後（Ｓ６０１４）、停止図柄判別フラグの内容をそのままワークＲＡＭ

２３３に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして（Ｓ６０１５）、Ｖ割込処理に戻る。

【１０４４】

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

【１０４５】

尚、Ｓ６０１５の処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる変動演出において第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定するために用いられる。即ち、上述したように、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。タスク処理（Ｓ４３０４）では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、Ｓ６０１５によって設定された前回停止図柄判別フラグから、１つ前に行われた変動演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【１０４６】

一方、Ｓ６００９の処理において、確定表示フラグがオンであれば（Ｓ６００９：Ｙｅｓ）、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ６０１６）。そして、デモ表示フラグがオフであれば（Ｓ６０１６：Ｎｏ）、確定表示演出の終了に伴って計時カウンタ２３３ｈの値が０以下になったことを意味するので、デモ用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定し（Ｓ６０１７）、次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６０１８）。そして、デモ表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ６０１９）。そして、ポインタ２３３ｆを０に初期化し（Ｓ６０２０）、オン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して（Ｓ６０２１）、本処理を終了し、Ｖ割込処理に戻る。

【１０４７】

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

【１０４８】

Ｓ６０１６の処理において、デモ表示フラグがオンであれば（Ｓ６０１６：Ｙｅｓ）、確定表示演出が終了した後にデモ演出が行われ、そのデモ演出が終了したことを意味するので、そのまま表示設定処理を終了し、Ｖ割込処理に戻る。そして、この場合、次回のＶ割込処理の中で実行されるポインタ更新処理によって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランプ制御装置１１３より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【１０４９】

尚、Ｖ割込処理（図６６（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの場

合に実行される簡易表示設定処理（Ｓ４３０９）でも、表示設定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像による変動演出の演出時間が終了した後、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像（図示せず）を停止表示させることを規定した表示データテーブルを、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する処理が行われる。

【１０５０】

次いで、図７９及び図８０を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の転送設定処理（Ｓ４３０５）の詳細について説明する。まず、図７９（ａ）は、この転送設定処理を示すフローチャートである。

【１０５１】

この転送設定処理では、まず、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンか否かを判別する（Ｓ６３０１）。そして、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであれば、（Ｓ６３０１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して（Ｓ６３０２）、転送設定処理を終了し、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図７９（ｂ）を参照して後述する。

【１０５２】

一方、Ｓ６３０１の処理の結果、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば、（Ｓ６３０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し（Ｓ６３０３）、転送設定処理を終了して、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図８０を参照して後述する。

【１０５３】

次いで、図７９（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ４３０５）の一処理である常駐画像転送設定処理（Ｓ６３０２）について説明する。図７９（ｂ）は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ６３０２）を示すフローチャートである。

【１０５４】

この常駐画像転送設定処理では、まず、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し（Ｓ６４０１）、転送指示を送信していれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（Ｓ６４０２）。このＳ６４０２の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ６４０２の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ６４０２：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ６４０２：Ｙｅｓ）、Ｓ６４０３の処理へ移行する。また、Ｓ６４０１の処理の結果、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も（Ｓ６４０１：Ｎｏ）、Ｓ６４０３の処理へ移行する。

【１０５５】

Ｓ６４０３の処理では、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データを転送したか否かを判別し（Ｓ６４０３）、未転送の常駐対象画像データがあれば（Ｓ６４０３：Ｎｏ）、その未転送の常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように、画像コントローラ２３７に対する転送指示を

設定し（Ｓ６４０４）、常駐画像転送設定処理を終了する。
【１０５６】
これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リストに、未転送の常駐対象画像データに関する転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。尚、転送データ情報には、常駐対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）、及び転送先（ここで転送される常駐対象画像データを格納すべき常駐用ビデオＲＡＭ２３５に設けられたエリア）の先頭アドレスが含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納した後、常駐用ビデオＲＡＭ２３６の未使用期間中に、常駐用ビデオＲＡＭ２３６の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。
【１０５７】
Ｓ６４０３の処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば（Ｓ６４０３：Ｙｅｓ）、簡易画像表示フラグ２３３ｃをオフに設定して（Ｓ６４０５）、常駐画像転送設定処理を終了する。これにより、Ｖ割込処理（図６６（ｂ）参照）において、簡易コマンド判定処理（図６６（ｂ）のＳ４３０８参照）および簡易表示設定処理（図６６（ｂ）のＳ４３０９参照）ではなく、コマンド判定処理（図６７～図７５参照）および表示設定処理（図７６～図７８参照）が実行されるので、通常時の画像の描画が設定されることになり、第３図柄表示装置８１には通常時の画像が表示される。また、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理（図８０参照）により、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われる（図７９（ａ）のＳ６３０１：Ｎｏ参照）。
【１０５８】
ＭＰＵ２３１は、この常駐画像転送設定処理を実行することにより、既にメイン処理の中で転送されている電源投入時主画像および電源投入時変動画像を除く、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送することができる。そして、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データを、電源投入中、上書きすることなく保持され続けるよう制御する。これにより、常駐画像転送設定処理によって常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データは、電源投入中、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されることになる。
【１０５９】
よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された後、表示制御装置１１４は、この常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。これにより、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。
【１０６０】
特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、背面画像や、第３図柄、キャラクタ図柄、エラーメッセージといった、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４などによって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、遊技者によって任意のタイミングで行われる種々の操作から、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つこ

とができる。
【１０６１】
次いで、図８０を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ４３０５）の一処理である通常画像転送設定処理（Ｓ６３０３）について説明する。図８０は、この通常画像転送設定処理（Ｓ６３０３）を示すフローチャートである。
【１０６２】
この通常画像転送設定処理では、まず、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定されている転送データテーブルから、先に実行された表示設定処理（Ｓ４３０３）のポインタ更新処理（Ｓ６００５）によって更新されたポインタ２３３ｆで示されるアドレスに記載された情報を取得する（Ｓ６５０１）。そして、取得した情報が転送データ情報であるか否かを判別し（Ｓ６５０２）、転送データ情報であれば（Ｓ６５０２：Ｙｅｓ）、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出して、ワークＲＡＭ２３３に設けられた転送データバッファに格納し（Ｓ６５０３）、更に、ワークＲＡＭ２３３に設けられ、オン状態で転送開始すべき画像データが存在することを示す転送開始フラグをオンに設定して（Ｓ６５０４）、Ｓ６５０５の処理へ移行する。
【１０６３】
また、Ｓ６５０２の処理において、取得した情報が転送データ情報ではなく、Ｎｕｌｌデータであれば（Ｓ６５０２：Ｎｏ）、Ｓ６５０３及びＳ６５０４の処理をスキップして、Ｓ６５０５の処理へ移行する。Ｓ６５０５の処理では、画像コントローラ２３７に対して、前回行われた画像データの転送が終了した後に、新たに画像データの転送指示を設定したか否かを判別し（Ｓ６５０５）、転送指示を設定していれば（Ｓ６５０５：Ｙｅｓ）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送が終了したか否かを判別する（Ｓ６５０６）。
【１０６４】
このＳ６５０６の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定した後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ６５０６の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ６５０６：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この通常画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ６５０６：Ｙｅｓ）、Ｓ６５０７の処理へ移行する。また、Ｓ６５０５の処理の結果、前回の転送処理の終了後に、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定していない場合も（Ｓ６５０５：Ｎｏ）、Ｓ６５０７の処理へ移行する。
【１０６５】
Ｓ６５０７の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し（Ｓ６５０７）、転送開始フラグがオンであれば（Ｓ６５０７：Ｙｅｓ）、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし（Ｓ６５０８）、Ｓ６５０３の処理によって転送データバッファに格納した各種情報によって示されるスプライトの画像データを転送対象画像データに設定した上で、Ｓ６５１３の処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ６５０７：Ｎｏ）、次いで、背面画像変更フラグはオンか否かを判別する（Ｓ６５０９）。そして、背面画像変更フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ６５０９：Ｎｏ）、転送開始すべき画像データが存在していないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。
【１０６６】
一方、背面画像変更フラグがオンであれば（Ｓ６５０９：Ｙｅｓ）、背面画像の変更を意味するので、背面画像変更フラグをオフに設定した後（Ｓ６５１０）、背面画像種別毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、オン状態にある背面画像判別フラグに対応する背面画像の画像データを特定し、その画像データを転送対象画像データに設定する（Ｓ６

５１１）。更に、オン状態にある背面画像判別フラグに対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを取得し（Ｓ６５１２）、Ｓ６５１３の処理へ移行する。

【１０６７】

尚、オン状態にある背面画像判別フラグが背面Ａのものである場合、対応する画像データは全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されているので、通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送すべき画像データが存在しない。よって、Ｓ６５１１の処理では、オン状態にある背面画像判別フラグが背面Ａのものであれば、そのまま通常画像転送処理を終了する。

【１０６８】

Ｓ６５１３の処理では、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に既に格納されているか否かを判別する（Ｓ６５１３）。このＳ６５１３の処理における判別では、格納画像データ判別フラグ２３３ｊを参照することによって行われる。即ち、転送対象画像データとされたスプライトに対応する格納状態を格納画像データ判別フラグ２３３ｊより読み出して、その格納状態が「オン」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていると判断し、格納状態が「オフ」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていないと判断する。

【１０６９】

そして、Ｓ６５１３の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていれば（Ｓ６５１３：Ｙｅｓ）、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して、その画像データを転送する必要がないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。これにより、無駄に画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【１０７０】

一方、Ｓ６５１３の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていなければ（Ｓ６５１３：Ｎｏ）、その転送対象画像データの転送指示を設定する（Ｓ６５１４）。これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リストに、転送対象画像データの転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、転送対象画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。尚、転送データ情報には、転送対象画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、通常用ビデオＲＡＭ２３６）、及び転送先（ここで転送される転送対象画像の画像データを格納すべき通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリア）の先頭アドレスが含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して、指定されたビデオＲＡＭ（ここでは、通常用ビデオＲＡＭ２３６）の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。

【１０７１】

Ｓ６５１４の処理の後、格納画像データ判別フラグ２３３ｊを更新し（Ｓ６５１５）、この通常画像転送設定処理を終了する。格納画像データ判別フラグ２３３ｊの更新は、上述したように、転送対象画像データとなったスプライトに対応する格納状態を「オン」に設定し、また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定することによって行われる。

【１０７２】
このように、この通常画像転送設定処理を実行することによって、先に実行されたコマンド判定処理の中で背面画像変更コマンドの受信に基づいて背面画像の変更が行われた場合は、その背面画像で用いられる画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納されていない画像データを、遅滞なく、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送させることができる。
【１０７３】
また、本実施形態では、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されるのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定される。そして、ＭＰＵ２３１は、通常画像転送設定処理を実行することにより、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定された転送データテーブルのポインタ２３３ｆで示されるエリアに記載されている転送データ情報に従って、画像コントローラ２３７に対し転送対象画像データの転送指示を設定するので、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。
【１０７４】
ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。
【１０７５】
これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。
【１０７６】
また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。
【１０７７】
次いで、図８１を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の描画処理（Ｓ４３０６）の詳細について説明する。図８１は、この描画処理を示すフローチャートである。
【１０７８】
描画処理では、タスク処理（Ｓ４３０４）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ（表示位置座標、

拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報）、及び、転送設定処理（Ｓ４３０５）により設定された転送指示から、図３６に示す描画リストを生成する（Ｓ６６０１）。即ち、Ｓ６６０１の処理では、タスク処理（Ｓ４３０４）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別から、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを特定し、その特定された格納ＲＡＭ種別とアドレスとに対して、タスク処理で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、１フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）として、スプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別ならびにアドレスおよびそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生成する。また、転送設定処理（Ｓ４３０５）により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを追記する。

【１０７９】

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

【１０８０】

描画リストを生成すると、その生成した描画リストと、描画対象バッファフラグ２３３ｋによって特定される描画対象バッファ情報とを画像コントローラへ送信する（Ｓ６６０２）。ここでは、描画対象バッファフラグ２３３ｋが０である場合は、描画対象バッファ情報として第１フレームバッファ２３６ｂに描画された画像を展開するよう指示する情報を含め、描画対象バッファフラグ２３３ｋが１である場合は、描画対象バッファ情報として第２フレームバッファ２３６ｃに描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。

【１０８１】

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

【１０８２】

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

【１０８３】

尚、画像コントローラ２３７は、描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファとは異なるフレームバッファから、先に展開された画像の画像情報を読み出して、

駆動信号と共にその画像情報を第３図柄表示装置８１に送信する。これにより、第３図柄表示装置８１に対して、フレームバッファに展開した画像を表示させることができる。また、一方のフレームバッファに描画した画像を展開しながら、一方のフレームバッファから展開した画像を第３図柄表示８１に表示させることができ、描画処理と表示処理とを同時並列的に処理することができる。

【１０８４】

描画処理は、Ｓ６６０２の処理の後、描画対象バッファフラグ２３３ｋを更新する（Ｓ６６０３）。そして、描画処理を終了して、Ｖ割込処理に戻る。描画対象バッファフラグ２３３ｋの更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。

【１０８５】

ここで、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図６６（ｂ）参照）の描画処理が実行される度に、行われることになる。これにより、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。よって、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【１０８６】

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

【１０８７】

以上、説明をした通り、本第１実施形態では、遊技者にとって有利な遊技状態である時短状態を終了させるための時短終了条件として、大当たりに当選した場合（図柄当たり、或いは２種当たりを獲得した場合）に設定される時短終了条件（特賞終了条件）と、特別図柄変動が所定回数に到達した場合に設定される時短終了条件（変動回数終了条件）と、特別図柄の抽選で小当たりに当選した回数が所定回数に到達した場合に設定される時短終了条件（当選回数終了条件）とを設定することができるように構成しているため、時短状態が継続して設定される期間（時短状態が終了するタイミング）を遊技者に容易に予測させ難くすることができる。

【１０８８】

さらに、本実施形態では、上述した当選回数終了条件が、小当たりに複数回当選した場合に成立するように構成しているため、時短状態中において小当たりに当選する度に遊技者に対して時短状態が終了するのでは？と思わせることができる。加えて、本実施形態では、小当たりに当選した場合に複数の小当たり種別を設定可能にし、且つ、複数の小当た

り種別として、当選回数終了条件を設定する小当たり種別と、当選回数終了条件を設定しない小当たり種別とを設けている。これにより、時短状態中に実行される小当たり遊技に基づいて時短状態が終了するタイミングを予測することを困難にすることができる。

【１０８９】

なお、上述した通り、当選回数終了条件を設定する小当たり種別と、当選回数終了条件を設定しない小当たり種別を設定する場合には、実行する小当たり遊技（Ｖ入賞装置６５０の開放動作）が同一（遊技者が識別し得ない程度の誤差を含む概念で同一）の内容に対して、当選回数終了条件を設定する小当たり種別と、当選回数終了条件を設定しない小当たり種別を設定するように構成すると良い。これにより、時短状態が終了するタイミングが遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。

【１０９０】

加えて、本第１実施形態では、当選回数終了条件を設定する小当たり種別を複数設定可能に構成し、各小当たり種別に対して、当選回数終了条件として設定される回数が異なるように構成している。このように構成することで、時短状態中に実行される小当たり遊技の内容を判別することにより、時短状態が終了するタイミングを予測させることができる。

【１０９１】

上述した第１実施形態では、時短状態が設定されている場合に実行され易くなる第２特別図柄（特図２）の抽選にて小当たりに当選するように構成し、当選した小当たりに対応した小当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合（小当たり遊技により開放されるＶ入賞装置６５０内の特別排出流路６５０ｅ２を球が流下したことをＶスイッチ６５０ｅ３が検知した場合）には、その小当たり遊技終了後に大当たり（２種当たり）が設定されるように構成している。

【１０９２】

なお、上述した２種当たりの設定とは、上述した第１実施形態では、特別図柄の抽選により小当たりに当選した場合に設定される大当たり種別（大当たり遊技内容）に基づく大当たり遊技を、小当たり遊技中に球が特定領域を通過したことを条件に実行するように構成しているが、これに限ること無く、小当たり遊技中に球が特定領域を通過したことを条件に、実行中の小当たり遊技の種別（小当たり種別）に対応した大当たり種別を読み出し（抽選し）、読み出した（抽選の結果選択された）大当たり種別に対応する大当たり遊技を実行するように構成しても良いし、小当たり遊技中に球が特定領域を通過したことを条件に大当たりが設定され、所定の抽選の結果に基づいて選択された大当たり種別に対応した大当たり遊技を実行するように構成しても良い。

【１０９３】

このように２種当たりを設定可能に構成した第１実施形態では、当選した小当たり種別に応じて２種当たりが設定される期待度が異なる小当たり遊技が設定され、且つ、小当たり種別毎に時短終了条件（当選回数終了条件）が設定されるように構成している。さらに、２種当たりが設定され易い小当たり遊技（小当たり種別）ほど、当選回数終了条件が成立する回数（当選回数）が少なくなるように構成している。

【１０９４】

このように構成することで、時短状態中において小当たりに当選した場合に、２種当たりに当選する可能性と、時短状態が終了してしまう可能性との両方を想定しながら小当たり遊技を実行することになるため、時短状態における遊技性を高めることができる。さらに、２種当たりを獲得し易い小当たり遊技に当選するほど、時短状態が終了し易くなるため、小当たり遊技中の遊技を意欲的に行わせることができる。

【１０９５】

なお、本第１実施形態では、小当たり種別のうち、継続して右打ち遊技を行っていれば２種当たりを獲得することができる小当たりＡに対して当選回数終了条件が１回となるように設定している（一部例外あり）。このように構成することで、継続して右打ち遊技を行っていない遊技者（適切な遊技を行っていない遊技者）に対してのみ大きなペナルティ

を与えることができると共に、遊技者に対して時短中に継続して右打ち遊技を行わせることができる。

【１０９６】

さらに、上述した第１実施形態では、成立した時短終了条件の種別に応じて、時短状態が終了するタイミングを異ならせるように構成しており、小当たり遊技が実行されている期間において時短状態が継続している場合と、時短状態が終了している場合とを設定可能に構成している。これにより、どの時短終了条件が成立したかによって、遊技結果を異ならせることができるため、遊技者に対して、時短終了条件の成立の有無に加え、成立した時短終了条件の種別までも注視させることができる。

【１０９７】

具体的には、変動回数終了条件が成立した特別図柄変動において小当たりに当選した場合には、その特別図柄の変動が停止するタイミング（特別図柄の抽選結果を示す図柄が停止表示されるタイミング）で時短状態が終了し、その後に実行される小当たり遊技中は、通常状態となるのに対し、当選回数終了条件が成立した場合には、その小当たり遊技が実行されるタイミングにて時短状態が終了される。

【１０９８】

なお、本第１実施形態では、図２に示した通り、小当たり遊技中に開放動作されるＶ入賞装置６５０を、スルーゲート６７および電動役物６４０ａよりも上流側（右打ち遊技により発射された球が流下する流下経路の上流側）に配設しており、小当たり遊技中にスルーゲート６７や電動役物６４０ａ側へ球が流下し難くなるように構成している。これにより、成立した時短終了条件に応じて時短状態が終了するタイミングが異なったとしても、遊技者に対して気付かれ難くすることができるため、遊技者に与える違和感を抑えることができる。

【１０９９】

さらに、本第１実施形態では、普通図柄の当たりに当選し、電動役物６４０ａの開放動作が設定される時点で時短状態が設定されていれば、電動役物６４０ａの開放動作中に時短状態が終了したとしても、時短状態中の開放動作が継続して実行されるように構成している。よって、成立した時短終了条件に応じて時短状態が終了するタイミングが異なったとしても、遊技者に対して気付かれ難くすることができるため、遊技者に与える違和感を抑えることができる。

【１１００】

なお、上述した第１実施形態のように、成立した時短終了条件に応じて時短状態が終了するタイミングが異なってしまうことを分かり難くするのでは無く、成立した時短終了条件に応じて時短状態が終了するタイミングを大きく異ならせることに特有の遊技性を持たせる場合には、例えば、変動回数終了条件が成立した場合には、その特別図柄の変動が開始するタイミングで時短状態を終了させ、当選回数終了条件が成立した場合には、その小当たり遊技が終了したタイミングで時短状態を終了させるように構成すると良い。このように構成することで、成立した時短終了条件の種別によって、時短状態が設定される期間を大きく異ならせることが可能となる。

【１１０１】

この場合には、上述した第１実施形態とは異なり、Ｖ入賞装置６５０よりも上流側にスルーゲート６７および電動役物６４０ａを配設し、小当たり遊技中に時短状態が設定される場合には、多くの球が電動役物６４０ａにより誘導されて入球口（例えば、一般入球口６３、第２入球口６４０）に入球するように構成し、さらに、小当たり遊技により開放動作されるＶ入賞装置６５０に入賞するよりも電動役物６４０ａの動作により誘導されて入球する入球口のほうが多くの球を払い出すように構成すると良い。

【１１０２】

加えて、時短終了条件として、変動回数終了条件を２回、当選回数終了条件を１回と設定し、時短状態が設定されてから１回目の特別図柄変動において、小当たりに当選した場合のみ、小当たり遊技中に多くの球を電動役物６４０ａにより誘導される入球口へ入球さ

れることができるように構成すると良い。このように構成することで、時短状態が設定されている場合に、特定の時短終了条件が成立することを期待させながら遊技を行わせることができ、新たな遊技性を提供することができる。

【１１０３】

上述した第１実施形態では、図２を参照して示した通り、小当たりに当選した場合に開放動作されるＶ入賞装置６５０を右側領域に配設し、小当たり遊技中に右打ち遊技を行うことでＶ入賞装置６５０に球を入賞させ、Ｖ入賞装置６５０に入賞した球が特定領域を通過（Ｖスイッチ６５０ｅ３が球を検知）した場合に、２種当たりが設定されるように構成している。さらに、２種当たりとして設定される大当たりの内容（大当たり遊技の内容や、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態等）は、特別図柄の抽選結果である小当たりの種別によって設定されるように構成している。

【１１０４】

このような遊技性においては、例えば、小当たりに当選した場合に、その抽選結果を第１表示装置３７に停止表示される第１図柄の停止表示態様にて識別し、今回の小当たりに対応して設定されている大当たりの内容を判別することで、例えば、遊技者に最も有利ではない大当たりの内容（例えば、大当たり遊技によって得ることができる賞球数（ラウンド遊技数）が他の大当たり遊技より少ない、大当たり遊技終了後に遊技者に不利な遊技状態（例えば、通常状態））が設定される小当たりに当選した場合に、意図的に２種当たりを獲得する行為を行わず、次の小当たり当選を目指すように遊技を行われてしまうという虞があった。

【１１０５】

そこで、図２に示した本第１実施形態の遊技盤１３の右側領域の構成として、右側遊技を行い発射した球がＶ入賞装置６５０に到達するまでの期間が、第１表示装置３７に特別図柄の抽選結果を示した停止図柄が停止表示されてから小当たり遊技が実行されるまで（小当たり遊技中に２種当たりを獲得可能な時点まで）の期間よりも長くなるように、右側領域のうち、Ｖ入賞装置６５０の上流側に、球の流下を遅延させる遅延流路を設けると良い。

【１１０６】

このように構成することで、第１表示装置３７に停止表示される特別図柄の抽選結果を判別してから右打ち遊技を行った場合に、２種当たりを獲得し難くすることができる。よって、２種当たりを獲得するために、特別図柄の抽選結果が停止表示される前から（特別図柄の変動表示中から）継続して右打ち遊技を実行させることができるため、上述したような悪質な遊技が行われることを抑制することができる。

【１１０７】

なお、この場合は、全ての小当たりに対して、右側遊技を行い発射した球がＶ入賞装置６５０に到達するまでの期間が、第１表示装置３７に特別図柄の抽選結果を示した停止図柄が停止表示されてから小当たり遊技が実行されるまで（小当たり遊技中に２種当たりを獲得可能な時点まで）の期間よりも長くなるようにする必要は無く、一部の小当たり遊技（特に、遊技者に有利となる大当たり内容が設定されている小当たり種別）が条件を満たすように実行されていれば良い。

【１１０８】

さらに、本第１実施形態では、小当たり遊技中の２種当たり期待度（継続して右打ち遊技を行っている場合において、小当たり遊技中に球が特定領域を通過する可能性）を、小当たり種別によって異ならせるように構成しており、具体的には、上述したように、当選した小当たり種別に応じて、流路ソレノイド６５０ｋの動作パターンを異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、小当たり遊技において回動動作されるＶ入賞口６５０ａの開放タイミングを当選した小当たり種別に応じて異ならせることで、小当たり遊技中の２種当たり期待度（継続して右打ち遊技を行っている場合において、小当たり遊技中に球が特定領域を通過する可能性）を異ならせる様に構成しても良い。

【１１０９】

この場合、例えば、小当たり遊技中の流路ソレノイド６５０ｋの動作パターンを小当たり種別に関わらず一定の動作とし、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０に入賞した球が流下する流路が、特定領域を通過する流路（特別排出流路６５０ｅ２）と連通する第１期間と、それ以外の流路（通常排出流路６５０ｅ１）と連通する第２期間とが交互に成立する動作パターンを設定し、第１期間と第２期間とが成立するタイミングに対してＶ入賞口６５０ａの開放タイミングを異ならせるように設定すれば良い。

【１１１０】

さらに、特別図柄の抽選結果が外れである場合にも小当たり遊技と同様の演出を実行することにより右打ち遊技を継続させることができる。なお、この場合、特別図柄の抽選にて外れとなった場合において、その外れ種別に応じて特別図柄の確定表示時間、即ち、特別図柄の抽選結果を停止表示する期間を異ならせることにより、特別図柄の抽選結果が外れとなった場合の一部において、特別図柄の確定表示時間を長くすることができる（次の特別図柄変動が実行されるまでの期間を長くすることができる）。

【１１１１】

よって、小当たり遊技に当選した場合以外にも２種当たりを狙わせる遊技を行わせることができる。また、この外れ時の演出（疑似小当たり遊技演出）を上述した遅延部材を用いた遊技盤１３を有するパチンコ機１０に適用することで、より継続的に右打ち遊技を行わせることができる。

【１１１２】

さらに、Ｖ入賞装置６５０ａに球が入賞し得ない開放動作（小当たり遊技）が実行される小当たり種別を設定可能にし、その小当たり種別の小当たり（残念小当たり）に当選した場合、即ち、２種当たり期待度が無い小当たり遊技が実行された場合にも、上述した（疑似小当たり遊技演出）を実行するように構成しても良い。

【１１１３】

加えて、上述した疑似小当たり遊技演出が実行され得る特別図柄の抽選結果（特定の外れ、残念小当たり）となった回数を計測し、その計測結果に基づいて時短終了条件が成立するように構成しても良い。これにより、疑似小当たり遊技演出が実行された回数に基づいて時短状態を終了させることができるため、今回の小当たり遊技演出が疑似的なものであるのか否かを把握するために、つまり、小当たり遊技演出中にＶ入賞装置６５０に球が入賞するか否かを把握するために継続して右打ち遊技を行わせ易くすることができる。

【１１１４】

＜第２実施形態＞

次に、図８２～図１０５を参照して本パチンコ機１０の第２実施形態について説明する。本第２実施形態では、第１実施形態に対して、第１特別図柄の抽選においても小当たりに当選し得るように構成した点と、時短状態の終了条件として設定される内容を異ならせた点と、第３図柄表示装置８１にて表示される演出表示の内容を異ならせた点で相違する。

【１１１５】

上述した第１実施形態では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄の変動回数に基づいて成立する変動回数終了条件と、小当たりに当選した当選回数に基づいて成立する当選回数終了条件と、を設定可能に構成し、複数の時短終了条件のうち、何れか１の終了条件が成立した場合に時短状態を終了させるように構成した。これにより、時短状態が継続して設定される期間を遊技者に把握させ難くし、時短状態中に緊張感を持たせた遊技を行わせ、飽きの来ない遊技を提供することができるものであった。

【１１１６】

さらに、当選回数終了条件として、設定される小当たり種別に応じて異なる条件を設定可能に構成したため、時短状態の終了タイミングをより分かり難くするものであった。加えて、時短状態が設定される大当たりの大当たり種別に応じて、異なる時短終了条件を設定可能に構成しているため、時短状態が終了するタイミングをさらに分かり難くすることができるものであった。

【１１１７】
しかしながら、上述した第１実施形態では、遊技の結果に応じて設定される複数の時短終了条件および、時短状態中に更新される時短情報を遊技者が把握し難くするだけであり、予め定められた時短終了条件の何が成立するのかが特別図柄の抽選結果任せになってしまい、遊技者に対して自力で大当たりを獲得したと思わせることが困難であるという問題があった。
【１１１８】
これに対して、本第２実施形態のパチンコ機１０は、時短状態が設定されている状態において、右打ち遊技を行うか左打ち遊技を行うかを遊技者が任意に選択することができ、且つ、選択した遊技内容（右打ち遊技、左打ち遊技）に応じて、成立し易い時短終了条件を異ならせるように構成している。
【１１１９】
このように構成された第２実施形態では、時短状態中の遊技内容を遊技者が選択することができる。よって、遊技者が選択した遊技内容に応じて実行された時短状態中の遊技において、早期に時短終了条件が成立した場合も、長期間時短状態を継続できた場合も、遊技者に対して自力で遊技を行った結果であると思わせることができる。
【１１２０】
さらに、本第２実施形態は、上述した第１実施形態同様に２種当たりを獲得可能に構成されており、時短状態中に第１遊技（左打ち遊技）を行った場合と、第２遊技（右打ち遊技）を行った場合とで、時短状態が継続して設定される期間の期待値と、２種当たりを獲得する期待値（特別図柄１変動当たりにおける２種当たり獲得期待値）と、を異ならせるように構成している。
【１１２１】
具体的には、第１遊技を行った場合は、時短状態が継続し得る期間が短期間になり易く、且つ、時短状態中に２種当たりを獲得し易い時短遊技が実行され、第２遊技を行った場合は、時短状態が継続し得る期間が長期間（第１遊技に比べて長期間）になり易く、且つ、時短状態中に２種当たりを獲得し難い（第１遊技に比べて獲得し難い）時短遊技が実行されるように構成している。
【１１２２】
このように構成することで、遊技者自身の都合に合わせて時短状態中の遊技内容を選択することができるため、長期間遊技を行いたいと考えている遊技者も、短期間しか遊技を行えない遊技者も、不満なく遊技を行うことができる遊技機を提供することができる。なお、時短状態中に異なる遊技性の遊技を行わせるための詳細な内容の説明は後述する。
【１１２３】
＜第２実施形態における演出内容について＞
ここで、図８２～図８４を参照して、本第２実施形態のパチンコ機１０で実行される演出内容について説明をする。まず、図８２（ａ）を参照して、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり遊技のエンディング期間中の演出内容について説明をする。図８２（ａ）は、大当たり遊技中のエンディング期間中に表示される表示画面の一例を示す模式図である。なお、表示画面に表示される要素のうち、上述した第１実施形態と同一の要素については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。
【１１２４】
図８２（ａ）に示した通り、大当たり遊技のエンディング期間中には主表示領域Ｄｍの中央部に大当たり遊技終了後に設定される時短状態中の遊技方法を案内するための「大当たり後は、好みの遊技を楽しんで下さい」というコメントと、大当たり遊技が終了したことを報知するための「大当たり終了」というコメントが表示される。
【１１２５】
そして、副表示領域Ｄｓには、時短状態中に実行可能な第１遊技の内容を示す第１案内表示領域Ｄｍ４と、時短状態中に実行可能な第２遊技の内容を示す第２案内表示領域Ｄｍ５と、大当たり遊技中に獲得した特典を示すための獲得内容表示領域Ｄｍ９と、が形成さ

れる。本第２実施形態では、時短状態中に実行可能な第１遊技として左打ち遊技を示す「左打ち」と、時短状態中に左打ち遊技を行った場合の特徴的な遊技性を示す「短時間勝負」とのコメントが第１案内表示領域Ｄｍ４に表示される。

【１１２６】

また、第２案内表示領域Ｄｍ５には、時短状態中に実行可能な第２遊技として右打ち遊技を示す「右打ち」と、時短状態中に右打ち遊技を行った場合の特徴的な遊技性を示す「まったり勝負」とのコメントが第２案内表示領域Ｄｍ５に表示される。つまり、本第２実施形態では、時短状態中の遊技方法として、時短状態が短期間で決着する左打ち遊技と、時短状態を長期間楽しむことができる右打ち遊技と、を選択することができる旨を、時短状態が設定される直前（大当たり遊技のエンディング期間中）に表示することができる。よって、時短状態が設定されたタイミングにおいて遊技者に対して任意の遊技方法で遊技を行わせることができる。

【１１２７】

なお、本実施形態では、第１案内表示領域Ｄｍ４と第２案内表示領域Ｄｍ５とに第１遊技と第２遊技との大きな相違点のみを文字で表示し、時短状態中における遊技方法を遊技者に選択し易くしているが、それに限ること無く、例えば、第１遊技と第２遊技とで相違する点全てを表示するように構成しても良いし、文字では無く絵で相違点を表示するように構成しても良い。また、図８２（ａ）に示したように、大きな相違点のみを第１案内表示領域Ｄｍ４と第２案内表示領域Ｄｍ５とに表示し、その表示がされている期間中に第１案内表示領域Ｄｍ４或いは第２案内表示領域Ｄｍ５を選択することで、詳細な内容が表示されるように構成しても良い。

【１１２８】

このように構成することにより、遊技方法により相違する遊技内容を大まかに把握すれば良いと考える遊技者に対しても、遊技方法により相違する遊技内容の詳細を把握したいと考える遊技者に対しても、適切な表示態様を提供することができる。

【１１２９】

次に、図８２（ｂ）を参照して、時短状態が設定された直後の表示内容について説明をする。図８２（ｂ）は、時短状態が設定された直後に表示される表示画面の一例を示した模式図である。図８２（ｂ）に示した通り、本第２実施形態は、上述した第１実施形態に対して、所定数（４個）を上限に第２特別図柄の抽選を保留記憶する機能を有している点で相違しており、第３図柄表示装置８１の表示画面の副表示領域Ｄｓの第２表示領域Ｄｓ２には、第２特別図柄の保留図柄数（保留球数）を示すための保留図柄が「三角」の印で第１保留図柄Ｄｓｆ～第４保留図柄Ｄｓｉの４個表示されるように構成されている。

【１１３０】

この保留図柄は、上述した第１特別図柄の保留図柄（第１保留図柄Ｄｓｂ～第４保留図柄Ｄｓｅ）と同様に、保留記憶した順（第２特別図柄の抽選を実行する契機となる第２入球口６４０に球が入球した順）に第１保留図柄Ｄｓｆから第４保留図柄Ｄｓｉへと、つまり第２表示領域Ｄｓ２の左側から右側へと順に表示される。つまり、第１特別図柄の保留図柄（Ｄｓｂ～Ｄｓｅ）と、第２特別図柄の保留図柄（Ｄｓｆ～Ｄｓｉ）は、共に実行中図柄Ｄｓａに向けて、徐々にシフトするように表示されるため、遊技者は、副表示領域Ｄｓに表示される各特別図柄の表示内容から次に実行される特別図柄に対応する保留図柄を容易に把握することができる。

【１１３１】

図８２（ｂ）に示した通り、時短状態が設定された直後は遊技案内表示領域Ｄｍ２に「？」の文字が表示される。これは、遊技者が今回の時短状態を第１遊技（左打ち遊技）で実行するか第２遊技（右打ち遊技）で実行するかを判別していない状態であることを示す表示である。なお、図８２（ｂ）に示した表示態様以外でも、時短状態中の遊技方法が確定していないことを示すための表示態様を遊技案内表示領域Ｄｍ２に表示すれば良く、例えば、左打ち遊技、右打ち遊技の何れの遊技を行っても良い期間であることを示す「左又は右」の文字を表示しても良い。

【１１３２】
なお、詳細は後述するが、本第２実施形態では、時短状態が設定されてから初めて球が入球した入球口が第１入球口６４であるか第２入球口６４０であるかを判別し、その判別結果に基づいて遊技者が任意に選択した遊技方法を判別するように構成している。よって、時短状態が設定されてから、第１入球口６４又は第２入球口６４０に球が入球するまでの期間は遊技案内表示領域Ｄｍ２に「？」の文字が表示される。
【１１３３】
さらに、本第２実施形態では、時短状態が設定されてから所定期間（４秒間）は、図８２（ｂ）の表示内容が継続するように構成しており、且つ、その期間中に時短状態が設定される時点で保留記憶されていた入賞情報に対応した特別図柄変動が終了するように変動パターンが設定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄の保留球内に大当たりに当選する入賞情報が含まれていた場合は、第１遊技、或いは第２遊技を決定表示する前に（遊技案内表示領域Ｄｍ２に遊技方法を案内する表示態様が表示される前に）当該大当たりに対応する特別図柄変動を終了させることができる。
【１１３４】
よって、遊技者が選択した遊技方法とは異なる側の特別図柄変動により大当たりに当選してしまう事態が発生した場合であっても、遊技者に与える違和感を抑制することができる。
【１１３５】
なお、本第２実施形態では、図８２（ｂ）に示した通り、時短状態が設定されている期間中における遊技方法を、案内表示領域Ｄｍ２に表示する構成としているが、それ以外の表示領域にて現在設定されている遊技方法を表示するように構成しても良い。つまり、大当たり遊技中は、遊技者に対して有利となる遊技方法を案内（指示）するための表示を行う必要があるため、案内表示領域Ｄｍ２に表示方法を表示する必要があるが、時短状態が設定されている間は、遊技者が何れの遊技方法（右打ち遊技、左打ち遊技）を選択した場合であっても、同等の遊技結果を得ることができるように構成しているため、遊技者に対して有利となる遊技方法を案内（指示）するための案内表示領域Ｄｍ２ではなく、現在の遊技方法を表示する別領域にて遊技方法を表示するように構成しても良い。また、案内表示領域Ｄｍ２に表示を行う場合には表示態様（例えば、文字の色や形状）を異ならせることで遊技方法を遊技者に案内（指示）している状況と、現在の遊技方法（遊技者が選択している遊技方法）を表示している状況とを区分け可能に構成しても良い。
【１１３６】
次に、図８３（ａ）を参照して、時短状態が設定されている状態で、第１遊技（左打ち遊技）を実行している場合の演出内容について説明をする。図８３（ａ）は、第１遊技（左打ち遊技）を実行している場合に表示される表示画面の一例を示した模式図である。図８３（ａ）に示した通り、第１遊技が実行されると、主表示領域Ｄｍの中央部に「くじ引き用の箱」を模した遊技結果表示８１０が表示され、主表示領域Ｄｍの左下側には第１遊技の遊技内容を遊技者に案内するための遊技内容表示８１１が表示される。さらに、主表示領域Ｄｍの右下側には第１遊技における時短終了回数を示唆するための残時短回数表示領域Ｄｍ１０が形成される。
【１１３７】
つまり、本第２実施形態のパチンコ機１０における第１遊技（時短状態中の左打ち遊技）では、特別図柄の変動（抽選）に応じて、くじ引きが実行され、その結果（１等～外れ）を遊技結果表示８１０として表示することにより特別図柄の抽選結果を報知するような演出表示が実行される。また、時短中の遊技方法として第１遊技（左打ち遊技）が実行（設定）された場合は、遊技案内表示領域Ｄｍ２に第１遊技の遊技方法を示す「左打ち」の文字が表示される。
【１１３８】
なお、この遊技案内表示領域Ｄｍ２に「左打ち」或いは「右打ち」といった特定の遊技方法（遊技方向）が表示されている場合においては、表示されている遊技方法（遊技方向

）とは異なる遊技方法（遊技方向）で遊技を行った場合には、遊技方法（遊技方向）を修正させるためのエラー報知が実行されるように構成している。つまり、時短状態中において第１遊技（左打ち遊技）が行われると確定した以降は、右打ち遊技を行った場合にエラー報知が実行され、時短状態中において第２遊技（右打ち遊技）が行われると確定した以降は、左打ち遊技を行った場合にエラー報知が実行される。また、時短状態中において何れの遊技方法も確定されていない期間中は、左打ち遊技、右打ち遊技の何れの遊技が行われたとしてもエラー報知が実行されることが無いように構成している。

【１１３９】

さらに、図８３（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの右側に、第１特別図柄の保留数（保留図柄数）を表示する特図１保留数表示領域Ｄｍ６と、第２特別図柄の保留数（保留図柄数）を表示する特図２保留数表示領域Ｄｍ７と、が形成されるとともに、副表示領域Ｄｓにて現在選択されている遊技方法（左打ち遊技）に対応する特別図柄（第１特別図柄）の保留図柄のみが表示される（第１表示領域Ｄｓ１に第１特別図柄の保留球数が表示される）。このように構成することで、遊技者が選択した遊技方法に対応した特別図柄の保留図柄数（保留球数）のみを強調して表示（演出表示）することができる。

【１１４０】

また、各特別図柄に対応する実際の保留図柄数（保留球数）は、専用の特図１保留数表示領域Ｄｍ６と、特図２保留数表示領域Ｄｍ７と、に表示されるように構成しているため、各特別図柄に対する正確な保留図柄数（保留球数）を遊技者に報知することができる。なお、図８３（ａ）に示した模式図では、特図１保留数表示領域Ｄｍ６と、特図２保留数表示領域Ｄｍ７とに現在の保留数「０」を遊技者が容易に識別できる程度の大きさで表示するように構成しているが、遊技者が意識をしないと識別できない程度の大きさで各特別図柄の保留数を表示したり、保留数を数字以外の識別子で表示したりするように構成すると良い。

【１１４１】

そして、図８３（ａ）に示した左打ち遊技に対応した演出表示が実行されると、第１特別図柄の抽選結果に応じた演出結果としてくじ引きの結果が主表示領域Ｄｍに表示されるとともに、時短終了条件に対する各値（特別図柄の変動回数や小当たり当選回数）の進行具合に基づいて、時短終了回数を示唆するための残時短回数が時短回数表示領域Ｄｍ１０にて更新表示される。よって、遊技者は、くじ引きの結果と時短回数表示領域Ｄｍ１０の表示内容とを把握することで時短状態中の遊技を楽しむことができる。

【１１４２】

一方、時短状態として、右打ち遊技を選択した場合には、図８３（ｂ）に示した通り、少年を模したキャラクタ８１２が特別図柄の抽選結果を報知するための宝箱８１３を探す演出が実行されるとともに、副表示領域Ｄｓには選択した遊技方法（右打ち遊技）に対応した特別図柄（第２特別図柄）の保留図柄数（保留球数）が第２表示領域Ｄｓ２に表示される。また、案内表示領域Ｄｍ２には「右打ち」の文字が表示される。なお、この右打ち遊技を選択した場合に実行される演出の内容については、上述した第１実施形態の演出内容に対して、第２特別図柄の保留図柄を用いた演出が異なるだけであり、それ以外は同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【１１４３】

次に、図８４を参照して、本第２実施形態のパチンコ機１０において時短状態中に右打ち遊技を選択した場合に実行される演出のうち、上述した第１実施形態の演出とは異なる内容について説明をする。図８４は時短状態中に右打ち遊技を選択した場合の遊技画面の一例を模式的に示した模式図である。

【１１４４】

図８４に示した通り、本第２実施形態では、副表示領域Ｄｓに表示される保留図柄に対して時短終了条件の成立の有無、或いは、大当たりを獲得する期待度を表示するように構成しており、図８４では、次の特別図柄変動に対応する第１保留図柄Ｄｓｆに対して「チャンス」の文字を示した予告表示態様８２０が、３変動後の特別図柄変動に対応する第３

保留図柄Ｄｓｈに対して「終了」の文字を示した予告表示態様８２１が表示されている。
【１１４５】
この各保留図柄に対して設定される予告表示態様は、後述する保留表示選択テーブル２２２ａａを用いて選択表示されるものである。
【１１４６】
このように、保留図柄に対して予告表示態様を表示することにより、遊技者は時短状態が終了する特別図柄変動を予測しながら、その特別図柄変動が実行されるまでに大当たりを獲得しようと意欲的に遊技を行うことになる。また、予告表示態様の内容に基づいて、時短状態が終了しない期間を把握し、安心して特別図柄変動を実行させることも可能となる。
【１１４７】
次に、図８５を参照して、本第２実施形態における時短状態中の遊技内容について説明をする。図８５は、本第２実施形態における時短状態中の遊技内容のうち、大当たり種別として大当たりＢが設定された大当たり遊技の終了後に設定される時短状態中の遊技内容を模式的に示した図である。図８５に示した通り、本第２実施形態は、上述した第１実施形態に対して、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選し得るように構成し、且つ、第１特別図柄のほうが第２特別図柄よりも２種当たりを獲得し易い小当たり遊技（小当たりＡに対応して実行される小当たり遊技）に当選し易いように構成している。
【１１４８】
また、本第２実施形態では、上述した第１実施形態と同一の遊技盤１３の構成を用いており、時短状態が設定されると、通常状態に比べて第２入球口６４０に球が入球し易くなるように電動役物６４０ａの開放動作制御が可変される。つまり、時短状態中に第２遊技（右打ち遊技）を実行すると、通常状態よりも多くの球を第２入球口６４０へ入球させ、第２特別図柄の抽選（変動）を多く実行することができる。一方、時短状態が設定されたとしても第１入球口６４への球の入球のし易さは通常状態と何ら変化は無い。
【１１４９】
ここで、図８５を参照して時短状態中の遊技内容である第１遊技（左打ち遊技）と、第２遊技（右打ち遊技）とを比較しながら説明をする。まず、時短状態中に遊技者が獲得可能な賞球数（第１入球口６４、或いは第２入球口６４０へ球を入球させることで獲得可能な賞球数）について説明をする。この時短状態中のおける賞球数は、第１遊技よりも第２遊技のほうが多くなるように構成されている。そして、時短状態中において第１遊技を行った場合は、通常状態が設定されている場合と同程度の賞球数しか獲得することができず、時短状態中に球（持ち球）が減少していく遊技が実行される。一方で、第２遊技を行った場合は、第２入球口６４０に多くの球を入球させることが可能となるため、多くの賞球を獲得することができ、結果として時短状態中に球（持ち球）をキープ（維持）する遊技が実行される。
【１１５０】
そして、時短状態が継続して設定され得る期間は、第１遊技を行った場合の方が、第２遊技を行った場合よりも短くなるように構成されている。具体的には、複数の時短終了条件のうち、特別図柄の変動回数に基づいて成立する変動回数終了条件として、第１特別図柄の変動回数が３０回となった場合に成立する変動回数終了条件と、第２特別図柄の変動回数が８０回となった場合に成立する変動回数終了条件と、を少なくとも有しており、第１遊技を実行する場合には、最大で特別図柄変動３０回までしか時短状態が継続して設定されないように構成している。
【１１５１】
さらに、時短状態中に実行される特別図柄変動（抽選）１回当たりに対する、大当たり（１種当たり、２種当たり含む）を獲得する期待度は、第１遊技を行った場合の方が、第２遊技を行った場合よりも高くなる（大きくなる）ように構成している。この大当たりを獲得する期待度について説明をすると、本実施形態では、第１特別図柄の抽選（第１遊技を実行する場合に実行される特別図柄の抽選）と、第２特別図柄の抽選（第２遊技を実行

する場合に実行される特別図柄の抽選）とで、大当たりに当選する確率（１種当たりに当選する確率）は同一（１／２００）となるように構成している。つまり、第１遊技と第２遊技とでは、２種当たりを獲得する期待度を異ならせて構成している。

【１１５２】

この点について、詳細に説明をすると、第１遊技中に実行される第１特別図柄の抽選では小当たりに当選する確率が１／１０となるように設定され、第２遊技中に実行される第２特別図柄の抽選では小当たりに当選する確率が１／２となるように設定されている。そして、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別の振分けが、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合は、小当たりＡ：小当たりＢが９：１となるように設定されている。つまり、第１遊技によって第１特別図柄の抽選を実行する場合には、１／１１の確率で小当たりＡが実行されるように構成されている。

【１１５３】

一方で、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合は、１／２００の確率で小当たりＡが実行されるように構成している。このように、小当たりに当選する確率、及び、小当たり当選時において設定される小当たり種別の振分けを異ならせることで、第１遊技の方が第２遊技よりも、特別図柄１回の変動（抽選）に基づいて、大当たり（１種当たり、２種当たり含む）を獲得する期待度が高くなるように構成している。

【１１５４】

さらに、本第２実施形態では第１遊技が実行される場合に成立し易い時短終了条件と、第２遊技が実行される場合に成立し易い時短終了条件とが異なる様に設定されている。具体的には、第１遊技を実行した場合には、小当たりＡに１回当選した場合に成立する時短終了条件が最も成立し易く、次いで、第１特別図柄の変動回数が３０回となった場合に成立する時短終了条件、小当たりＢに３回当選した場合に成立する時短終了条件の順で成立し難くなるように設定されている。

【１１５５】

第２遊技を実行した場合には、小当たりＤに２０回当選した場合に成立する時短終了条件が最も成立し易く、次いで、第２特別図柄の変動回数が８０回となった場合に成立する時短終了条件、小当たりＡに１回当選した場合に成立する時短終了条件の順で成立し難くなるように設定されている。

【１１５６】

以上、説明をしたように、本第２実施形態では、大当たり遊技終了後に設定される時短状態中に、遊技者が遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）を選択することで、異なる遊技性の遊技を実行することができる。

【１１５７】

また、異なる遊技性として、短期間で大当たりを狙う遊技性（第１遊技）と、長期間で大当たりを狙う遊技性（第２遊技）と、を選択することができる。加えて、遊技方法を異ならせるための手法として、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しておき、第１遊技を行った場合と、第２遊技を行った場合とで、異なる時短終了条件が成立し易くなるように構成している。これにより、時短状態が継続して設定される期間を、第１遊技と第２遊技とで異ならせることができる。

【１１５８】

＜第２実施形態における電気的構成について＞

次に、図８６～図９２を参照して、本第２実施形態における電気的構成の内容について説明をする。本第２実施形態では、第１実施形態に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２とＲＡＭ２０３の内容が変更されている点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２とＲＡＭ２２３の内容が変更されている点で相違する。その他の点については、第１実施形態と同一であるので、その詳細な説明は省略する。

【１１５９】

図８６（ａ）は、本第２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。図８６（ａ）に示した通り、本第２実施形態

のＲＯＭ２０２では、第１当たり乱数テーブル２０２ａに替えて、第１当たり乱数２テーブル２０２ａａを、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂに替えて、第１当たり種別選択２テーブル２０２ａｂを、変動パターンテーブル２０２ｄに替えて、変動パターン２テーブル２０２ａｄを、時短付与テーブル２０２ｅに替えて、時短付与２テーブル２０２ａｅを、小当たり種別選択テーブル２０２ｆに替えて小当たり種別選択２テーブル２０２ａｆを、開放シナリオテーブル２０２ｇに替えて、開放シナリオ２テーブル２０２ａｇを設けた点で上述した第１実施形態と相違している。

【１１６０】

第１当たり乱数２テーブル２０２ａａは、上述した第１実施形態の第１当たり乱数テーブル２０２ａに対して、小当たり当選と判別する値（第１当たり乱数カウンタ値Ｃ１）を変更した点で相違している。ここで、図８７を参照して本第２実施形態における第１当たり乱数２テーブル２０２ａａについて説明をする。

【１１６１】

図８７（ａ）は、本第２実施形態における第１当たり乱数２テーブル２０２ａａの内容を模式的に示した模式図である。図８７（ａ）に示した通り、第１当たり乱数２テーブル２０２ａａは、第１特別図柄に対応した特別図柄１乱数２テーブル２０２ａａ１と、第２特別図柄に対応した特別図柄２乱数２テーブル２０２ａａ２と、を有している。

【１１６２】

次に、特別図柄１乱数２テーブル２０２ａａ１の内容について、図８７（ｂ）を参照して説明をする。図８７（ｂ）は、特別図柄１乱数２テーブル２０２ａａ１の内容を模式的に示した模式図である。この特別図柄１乱数２テーブル２０２ａａ１は、上述した第１実施形態の特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１に対して、小当たりと判定する値を追加した点で相違し、それ以外の要素は同一である。同一の要素についてはその説明を省略する。

【１１６３】

図８７（ｂ）に示した通り、特別図柄１乱数２テーブル２０２ａａは、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「１０～１０９」が小当たり判定値として規定されている。即ち、特別図柄１乱数２テーブル２０２ａａ１を用いて特別図柄の抽選を判定（実行）する場合には（第１特別図柄の抽選を実行する場合には）、１／２００の割合で大当たりと判定し、１／１０の割合で小当たりと判定するように構成している。

【１１６４】

次に、図８７（ｃ）を参照して、特別図柄２乱数２テーブル２０２ａａ２の内容について説明をする。図８７（ｃ）は特別図柄２乱数２テーブル２０２ａａ２の内容を模式的に示した模式図である。図８７（ｃ）に示した通り、特別図柄２乱数２テーブル２０２ａａ２は、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０～４」が大当たり判定値として規定され、「５～４９９」が小当たり判定値として規定されている。即ち、特別図柄２乱数２テーブル２０２ａａ２を用いて特別図柄の抽選結果を判定（実行）する場合には（第２特別図柄の抽選を実行する場合には）、１／２００の割合で大当たりと判定し、１／２の割合で小当たりと判定するように構成している。

【１１６５】

以上説明をしたように、本実施形態では、第１特別図柄の抽選が実行される場合、第２特別図柄の抽選が実行される場合のいずれの場合にも、小当たりに当選し得るように構成している。これにより、時短状態中に第１特別図柄の抽選を実行する第１遊技（左打ち遊技）を実行しても、第２特別図柄の抽選を実行する第２遊技（右打ち遊技）を実行しても、小当たりに当選した回数に基づいて成立する当選回数終了条件を成立させることが可能となる。

【１１６６】

また、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率と、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率と、を異ならせて設定することができるため、第１遊技と第２遊技とで当選回数終了条件の成立のし易さを異ならせることができる。よって、第１遊技を実行する場合と第２遊技を実行する場合とで、時短状態を終了のし易さを異ならせた多様な遊技

を提供することができる。
【１１６７】
図８６（ａ）に戻り、説明を続ける。第１当たり種別選択２テーブル２０２ａｂは、上述した第１実施形態の第１当たり種別選択テーブル２０２ｂに対して、一部の大当たり種別に対して付与される時短状態の有無を変更した点で相違しており、それ以外の要素は同一である。同一の要素については、その説明を省略する。
【１１６８】
ここで、図８８（ａ）～（ｃ）を参照して、第１当たり種別選択２テーブル２０２ａｂの内容について説明をする。図８８（ａ）は、第１当たり種別選択２テーブル２０２ａｂの内容を模式的に示した模式図であり、図８８（ｂ）は、特図１大当たり種別選択２テーブル２０２ａｂ１に規定されている内容を模式的に示した模式図であり、図８８（ｃ）は、特図２大当たり種別選択２テーブル２０２ａｂ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。
【１１６９】
図８８（ａ）に示した通り、第１当たり種別選択２テーブル２０２ａｂは、第１特別図柄に対応した特図１大当たり種別選択２テーブル２０２ａｂ１と、第２特別図柄に対応した特図２大当たり種別選択２テーブル２０２ａｂ２と、を有しており対応する特別図柄に応じて各種テーブルが使い分けて用いられる。
【１１７０】
特図１大当たり種別選択２テーブル２０２ａｂ１は、図８８（ｂ）に示した通り、特図１大当たり種別選択２テーブル２０２ａｂ１は、取得した第１当たり種別カウンタ値Ｃ２の値が「０～９」の範囲に、大当たり種別として「大当たりＡ」が規定され、「１０～４９」の範囲に、大当たり種別として「大当たりＢ」が規定され、「５０～９９」の範囲に、大当たり種別として「大当たりＣ」が規定されている。
【１１７１】
ここで規定されている「大当たりＡ」は、ラウンド遊技が１５ラウンドの大当たり遊技を実行する大当たり種別であり、当選時の遊技状態に関わらず、その大当たり遊技終了後に時短状態が設定される。「大当たりＢ」は、ラウンド遊技が５ラウンドの大当たり種別であり、当選時の遊技状態に関わらず、その大当たり遊技終了後に時短状態が設定される。「大当たりＣ」は、ラウンド遊技が５ラウンドの大当たり種別であり、当選時（設定時）の遊技状態が通常状態である場合は、その大当たり遊技終了後に通常状態が設定され、当選時（設定時）の遊技状態が時短状態である場合は、その大当たり遊技終了後に時短状態が設定される。
【１１７２】
以上説明をしたように、本第２実施形態は、大当たり当選時における遊技状態に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせるように規定される大当たり種別（大当たりＣ）を有している。これにより、遊技者に対して、大当たり当選の有無と、設定される大当たり種別に加え、当選時の遊技状態まで意識させることができるため、遊技をより複雑にすることができ早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。
【１１７３】
次に、特図２大当たり種別選択２テーブル２０２ａｂ２は、図８８（ｃ）に示した通り、取得した第１当たり種別カウンタ値Ｃ２の値が「０～９９」の範囲に、大当たり種別として「大当たりＤ」が規定されている。
【１１７４】
図８６に戻り説明を続ける。変動パターン２テーブル２０２ａｄは、上述した第１実施形態の変動パターンテーブル２０２ｄに対して、時短状態が設定されている期間中に選択される変動パターンの規定内容を異ならせた点で相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の要素については同一の符号を付しその詳細な説明を省略する。
【１１７５】
ここで、変動パターン２テーブル２０２ａｄの内容について図８９を参照して説明をす

る。図８９（ａ）は、変動パターン２テーブル２０２ａｄの内容を模式的に示した模式図であり、図８９（ｂ）は変動パターン２テーブル２０２ａｄが有する時短用変動パターン２テーブル２０２ａｄ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。変動パターン２テーブル２０２ａｄは、図８９（ａ）に示した通り、遊技状態として通常状態が設定されている場合に参照される通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１と、時短状態が設定されている場合に参照される時短用変動パターン２テーブル２０２ａｄ２と、を有しており、特別図柄の変動パターンを設定する際（特別図柄変動開始処理（図３９参照）を実行する際）の遊技状態に応じた変動パターンテーブルを参照して変動パターン（変動時間）を設定するように構成している。

【１１７６】

次に、図８９（ｂ）を参照して、時短用変動パターン２テーブル２０２ａｄ２に規定されている内容について説明をする。この時短用変動パターン２テーブル２０２ａｄ２は、上述した第１実施形態の時短用変動パターンテーブル２０２ｄに対して、大当たり終了後（大当たり遊技終了後）から所定回数分の特図変動（特別図柄変動）に対して特定時間が規定されている変動パターン（変動時間）を設定するように構成している点で相違している。

【１１７７】

具体的には、大当たり終了後に時短状態が設定される場合において、何れの特別図柄の変動を実行した場合であっても、大当たり終了後の特別図柄変動１～４回の合計時間が一定（３秒）となるように構成している。さらに、本実施形態では、大当たり遊技が終了してから所定期間（４秒間）が経過するまでは、時短状態中に設定される遊技方法を遊技者に選択させるための選択表示（図８２（ｂ）参照）を表示するように構成している。

【１１７８】

このように構成することで、時短状態に突入した際に既に獲得している保留球（保留図柄）に対応した特別図柄変動を第３図柄表示装置８１に選択表示が表示されている期間中に実行し易くすることができるため、時短状態中に選択した遊技方法（例えば、左打ち遊技）により主に実行される特別図柄変動（例えば、第１特別図柄）とは異なる特別図柄（例えば、第２特別図柄）の変動が実行されたとしても、遊技者に違和感を与えることを抑制することができる。

【１１７９】

さらに、本第２実施形態では、大当たり終了後の１～４回転の間に当たり（大当たり、小当たり）に当選した場合に設定される変動パターン（変動時間）を、大当たり終了後からの特別図柄の変動回数に応じて異ならせており、大当たり終了後の４回転目の特別図柄の抽選結果を停止表示するタイミングと、３回転目の特別図柄の抽選結果が当たりであること停止表示するタイミングと、２回転目の特別図柄の抽選結果が当たりであることを停止表示するタイミングと、１回転目の特別図柄の抽選結果が当たりであることを停止表示するタイミングとが、全て一定となるように構成している。

【１１８０】

このように構成することで、時短状態が設定された場合に表示される選択表示画面（図８２（ｂ）参照）を特別図柄の抽選結果に関わらず所定期間（少なくとも３秒）表示することを可能とすると共に、選択表示画面が表示されている期間を用いて多くの保留球に対応した特別図柄抽選（変動）を消化することができる。

【１１８１】

さらに、時短状態が設定された直後に当たり（小当たり、大当たり）に当選した場合には、時短状態が設定されてからの特別図柄変動回数に応じて特定の変動パターンが実行されるように構成することで、大当たり終了後から所定期間内（特別図柄の所定変動回数内（１～４回転内））に当たりに当選した場合には、その当選結果を遊技者に報知するタイミング（当たりに当選したことを示す特別図柄（第３図柄）を停止表示するタイミング）が一定になるように構成している。

【１１８２】

なお、本第２実施形態では、時短状態が設定されてから特別図柄の変動が４回実行されるまでの期間に設定される変動パターンを対象に特殊な変動パターンを選択する変動パターンテーブルを用いているが、時短状態が設定されてから特殊な変動パターンが選択される期間については、それ以外の期間を用いても良く、例えば、第１特別図柄の最大保留球数（４個）と、第２特別図柄の最大保留球数（４個）とを合算した数（８個）に対応する特別図柄変動回数（８回）に対して、特殊な変動パターンを選択可能に構成しても良いし、時短状態が設定されてから特別図柄の変動が２回実行されるまでの期間を対象にしても良い。さらに、本第２実施形態では、当たりに当選した場合において、当たり専用の変動パターンを設定するように構成しているが、当選した当たりの内容に基づいて当たり専用の変動パターンを設定するか否かを判別し、その判別結果に基づいて変動パターンを設定するように構成しても良い。

【１１８３】

具体的には、当たりに当選した場合のうち、大当たりに当選した場合と、小当たりＡが設定される小当たり（即ち、他の小当たり種別よりも２種当たりを獲得し易い小当たり種別が設定される小当たり）に当選した場合のみ、当たり専用の変動パターンを設定するように構成しても良い。これにより、通常とは異なる変動パターン（変動時間）に基づいた特別図柄変動が実行されていることに気付いた遊技者に対して、大きな期待感を抱かせることができる。

【１１８４】

また、図８９（ｂ）に示した通り、時短状態が設定されてから５回転目以降（５回転目含む）の特別図柄変動に対して設定される変動パターン（変動時間）として、第１特別図柄のほうが第２特別図柄よりも短い変動時間の変動パターンが設定されるように構成している。これにより、時短状態中において継続して特別図柄の変動を実行可能な状態であれば、第１特別図柄を変動させる遊技（第１遊技、左打ち遊技）の方が、特別図柄の抽選（変動）を短い期間で多数実行することができる。

【１１８５】

なお、図８９（ｂ）では、時短状態が設定されている場合に参照される時短用変動パターン２テーブル２０２ａｄ２に規定されている内容として、大当たり終了後からの特図変動回数（特別図柄変動回数）が５回転目以降（５回転目含む）では、特別図柄の抽選結果に対して１種類の変動パターンしか示していないが、実際は、図示しないカウンタ（主制御装置１１０の制御処理に応じてその値が更新されるループカウンタ）から取得した値に応じて異なる変動時間を有する複数の変動パターンの中から１つを選択するように構成しているがその詳細な説明を省略している。

【１１８６】

このように、複数の変動パターンの中から１つの変動パターンを選択するように構成されている変動パターンテーブルにおいても、第１特別図柄のほうが第２特別図柄よりも短い変動時間の変動パターンが設定され易くなるように構成されている。よって、時短状態中において継続して特別図柄の変動を実行可能な状態であれば、第１特別図柄を変動させる遊技（第１遊技、左打ち遊技）の方が、特別図柄の抽選（変動）を短い期間で多数実行することができる。なお、上述した短い変動時間の変動パターンが設定され易くとは、選択可能な変動パターンの全てにおいて、第１特別図柄の方が第２特別図柄よりも短い変動時間が設定する場合の他、最も選択され易い変動パターンの変動時間が第１特別図柄の方が第２特別図柄よりも短くなるように設定したり、全ての変動パターンを設計値通りに設定した場合における１変動当たりの平均変動時間が第１特別図柄の方が第２特別図柄よりも短くなるように設定したり、第１特別図柄の変動に応じて設定し得る最短の変動時間が第２特別図柄の変動に応じて設定し得る最短の変動時間よりも短くなるように設定したり、する構成も含まれる。即ち、遊技者が実際に時短状態のパチンコ機１０を遊技した場合に、単位時間当たりの変動回数が、第１特別図柄の変動を実行する第１遊技（左打ち遊技）のほうが第２特別図柄よりも多くなるように設定されていれば良い。

【１１８７】

時短付与２テーブル２０２ａｅは、上述した第１実施形態の時短付与テーブル２０２ｅに対して、各大当たり種別に対して設定される時短終了条件（各種カウンタに設定する値）を異ならせた点と、時短終了条件となる値を設定するカウンタの種類を変更（増加）した点と、で相違している。それ以外の要素については同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【１１８８】

ここで、時短付与２テーブル２０２ａｅに規定されている内容について、図８８（ｄ）を参照して説明をする。図８８（ｄ）は時短付与２テーブル２０２ａｅの規定内容を模式的に示した模式図である。この時短付与２テーブル２０２ａｅは、上述した時短付与テーブル２０２ｅに対して、時短中カウンタ２０３ｋに替えて特図１カウンタ２０３ａｄと、特図２カウンタ２０３ａｅを、小当たりＣカウンタ２０３ｐに替えて小当たりＤカウンタ２０３ａｃを設けた点と、各種カウンタに対して設定（付与）する値を異ならせた点で相違している。

【１１８９】

本第２実施形態は、上述した通り、時短状態中に遊技性を異ならせた複数の遊技として第１遊技（左打ち遊技）と、第２遊技（右打ち遊技）と、を遊技者に選択させることが可能に構成しており、第１遊技が実行される場合と、第２遊技が実行される場合とで時短状態を終了させる複数の終了条件（時短終了条件）のうち、成立し易い終了条件が異なるように構成している。

【１１９０】

具体的には、図８８（ｄ）に示した通り、大当たり種別が「大当たりＡ」の場合は、特図１カウンタ２０３ａｄの値に「１００」、特図２カウンタ２０３ａｅの値に「１００」、小当たりＡカウンタ２０３ｍの値に「２」、小当たりＢカウンタ２０３ｎの値に「１００」、小当たりＤカウンタ２０３ａｃの値に「１００」を設定するように規定され、大当たり種別が「大当たりＢ」の場合は、特図１カウンタ２０３ａｄの値に「３０」、特図２カウンタ２０３ａｅの値に「８０」、小当たりＡカウンタ２０３ｍの値に「１」、小当たりＢカウンタ２０３ｎの値に「３」、小当たりＤカウンタ２０３ａｃの値に「２０」を設定するように規定されている。

【１１９１】

また、大当たり種別が「大当たりＣ」の場合は、特図１カウンタ２０３ａｄの値に４０」、特図２カウンタ２０３ａｅの値に「７０」、小当たりＡカウンタ２０３ｍの値に「２」、小当たりＢカウンタ２０３ｎの値に「５」、小当たりＤカウンタ２０３ａｃの値に「４０」を設定するように規定され、大当たり種別が「大当たりＤ」の場合は、特図１カウンタ２０３ａｄの値に「３０」、特図２カウンタ２０３ａｅの値に「８０」、小当たりＡカウンタ２０３ｍの値に「１」、小当たりＢカウンタ２０３ｎの値に「３」、小当たりＤカウンタ２０３ａｃの値に「２０」を設定するように規定されている。

【１１９２】

つまり、「大当たりＡ」に対応した時短状態（時短終了条件）が設定された場合は、第１遊技を実行した場合には、小当たりＡに２回当選することで（小当たりＡカウンタ２０３ｍの値が０になることで）成立する時短終了条件が最も成立し易い時短終了条件となり、第２遊技を実行した場合には、第２特別図柄の変動回数が１００回に到達することで（特図２カウンタ２０３ａｅの値が０になることで）成立する時短終了条件が最も成立し易い時短終了条件となる。

【１１９３】

また、「大当たりＢ」に対応した時短状態（時短終了条件）が設定された場合は、第１遊技を実行した場合には、小当たりＡに１回当選することで（小当たりＡカウンタ２０３ｍの値が０になることで）成立する時短終了条件が最も成立し易い時短終了条件となり、第２遊技を実行した場合には、小当たりＤに２０回当選することで（小当たりカウンタ２０３ａｃの値が０になることで）成立する時短終了条件が最も成立し易い時短終了条件となる。

【１１９４】
「大当たりＣ」に対応した時短状態（時短終了条件）が設定された場合は、第１遊技を実行した場合には、小当たりＡに２回当選することで（小当たりＡカウンタ２０３ｍの値が０になることで）成立する時短終了条件が最も成立し易い時短終了条件となり、第２遊技を実行した場合には、第２特別図柄の変動回数が７０回に到達することで（特図２カウンタ２０３ａｅの値が０になることで）成立する時短終了条件が最も成立し易い時短終了条件となり、「大当たりＤ」に対応した時短状態（時短終了条件）が設定された場合は、上述した「大当たりＢ」と同一の時短状態（時短終了条件）が設定される。
【１１９５】
つまり、時短状態が設定されている状態において、実行される（選択される）遊技方法を異ならせることで（第１遊技（左打ち遊技）と第２遊技（右打ち遊技）とにより）、成立し易い時短終了条件を異ならせることができる。よって、時短状態中の遊技として異なる遊技を遊技者に行わせることができる。
【１１９６】
さらに、当選した大当たりの大当たり種別に応じて、時短終了条件（各種カウンタに設定される値）を異ならせるように構成し、時短中に同一の遊技（例えば、右打ち遊技）をした場合に成立し易い時短終了条件を異ならせるように構成している。これにより、遊技者に対して時短状態が終了するタイミングを予測させ難くすることができる。また、今回当選した大当たりの大当たり種別に興味を持たせることができる。
【１１９７】
なお、本実施形態では、大当たりに当選した場合に設定される大当たり種別として４種類の大当たり種別を設けているが、大当たり種別の数はこれに限ることに無く、５種類以上の大当たり種別を設けても良い。この場合、大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技の遊技内容（オープニング期間、ラウンド遊技数、ラウンド間インターバル期間、エンディング期間）が同一の大当たり種別を複数設け、その大当たり種別毎に時短終了条件を異ならせるように構成すると良い。これにより、実行される大当たり遊技の内容に基づいて、大当たり遊技終了後に設定される時短状態の内容（時短終了条件の内容）を遊技者に把握され難くすることができる。
【１１９８】
さらに、本第２実施形態では、図８８（ｄ）に示した通り、第１遊技を実行した場合のほうが第２遊技を実行した場合よりも、短い期間で時短終了条件が成立し易いように構成している。これにより、第１遊技のほうが、時短状態が継続して設定される期間（時短期間）を短くすることができる。
【１１９９】
加えて、本第２実施形態では、第１遊技を実行したほうが、第２遊技を実行するよりも２種当たりを獲得し易い小当たり（小当たり種別として「小当たりＡ」が設定される小当たり）に当選し易いように構成している。このように構成することで、第１遊技を、短い時短期間中に２種当たりを狙う遊技性を遊技者に提供する遊技とし、第２遊技を、長い時短期間中に１種当たりを狙う遊技性を遊技者に提供する遊技とすることができる。
【１２００】
よって、時短状態中実行する遊技方法（第１遊技、第２遊技）を遊技者が選択することで、遊技性の異なる遊技を実行することができ、遊技者に飽きの来ない遊技を提供することができる。また、本第２実施形態では第１遊技と第２遊技とで時短状態中の遊技期間を異ならせているため、遊技可能な期間に応じて遊技者に遊技方法を選択させることができ、様々な遊技者に対して好適な遊技を提供することができる。
【１２０１】
さらに、本第２実施形態では、時短状態中に何れの遊技方法を選択した場合であっても、時短状態中の大当たり確率（特別図柄の抽選によって大当たりに当選する確率と、小当たり遊技中に球が特定領域を通過して大当たりを獲得する確率の合算）を略同一（遊技者が気付かない程度の誤差（例えば１０％以下の誤差）を含む）にしているため、どの遊技

者に対しても安心して遊技を行わせることができる。
【１２０２】
本第２実施形態では、どの大当たり種別が設定された場合であっても、第１遊技と第２遊技とにおいて、遊技者に有利不利が生じ得ないように時短終了条件を設定しているが、それ以外の構成として、例えば、所定の大当たり種別が設定された場合は第１遊技のほうが第２遊技よりも遊技者に有利となるように時短終了条件を設定し、上記所定の大当たり種別以外の特定の大当たり種別が設定された場合は第２遊技のほうが第１遊技よりも遊技者に有利となるように時短終了条件を設定するように構成しても良い。
【１２０３】
このように構成することで、設定された大当たり種別（実行された大当たり遊技）に応じて遊技者に有利な遊技方法を設定することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。なお、このように大当たり種別に応じて遊技者に有利な遊技方法（第１遊技、第２遊技）を異ならせるように構成した場合には、全ての大当たり種別を予め定められた振分け率を考慮して設定した場合に、第１遊技を実行した場合と、第２遊技を実行した場合とで遊技者に有利不利が生じ得ないように構成すると良い。これにより、時短状態が設定された場合に、遊技者が常に一方の遊技方法のみを選択してしまう事態を抑制することができる。
【１２０４】
加えて、所定期間（例えば、パチンコ機１０の電源が投入されてからの期間）の間に設定された大当たり種別（時短状態）を記憶する記憶手段を設け、その記憶手段に記憶された内容（時短履歴）を遊技者に報知（表示）する報知手段を設けても良い。これにより、過去に設定された時短状態に基づいて、今後設定される時短状態を予測し、遊技方法を選択させることができる。また、大当たり遊技中に第３図柄表示装置８１に表示される演出表示（大当たり演出表示）を用いて、遊技者に有利となる遊技方法を示唆する示唆態様を遊技者に報知するように構成しても良い。
【１２０５】
図８６に戻り説明を続ける。小当たり種別選択２テーブル２０２ａｆは、上述した第１実施形態の小当たり種別選択テーブル２０２ｆに対して、第１特別図柄（特図１）の抽選においても小当たりに当選し得るようにした点と、第２特別図柄（特図２）の抽選において小当たりに当選する確率を異ならせた点と、で相違する。それ以外の要素については同一で有り、同一の要素については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。
【１２０６】
ここで、小当たり種別選択２テーブル２０２ａｆの内容について図９０を参照して説明をする。図９０（ａ）は、小当たり種別選択２テーブル２０２ａｆの内容を模式的に示した模式図であり、図９０（ｂ）は、特図１小当たり種別選択２テーブル２０２ａｆ１に規定されている内容を模式的に示した模式図であり、図９０（ｃ）は、特図２小当たり種別選択２テーブルａｆ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。
【１２０７】
図９０（ａ）に示した通り、小当たり種別選択２テーブル２０２ａｆは、第１特別図柄（特図１）の抽選を実行する場合に参照される特図１小当たり種別選択２テーブル２０２ａｆ１と、第２特別図柄（特図２）の抽選を実行する場合に参照される特図２小当たり種別選択２テーブル２０２ａｆ２と、を有している。
【１２０８】
特図１小当たり種別選択２テーブル２０２ａｆ１は、図９０（ｂ）に示した通り、取得した小当たり種別カウンタ値Ｃ５の値の範囲が「０～８９」に、小当たり種別として「小当たりＡ」が、「９０～９９」に、小当たり種別として「小当たりＢ」が規定されている。
【１２０９】
ここで、小当たり種別「小当たりＡ」とは、上述した第１実施形態の「小当たりＡ」と同一であり、Ｖ通過時（小当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合、２種当たりを獲

得した場合）に設定（実行）される大当たりの大当たり種別として「大当たりＡ」が設定されるものである。「小当たりＢ」とは、上述した第１実施形態の「小当たりＢ」と同一であり、Ｖ通過時（小当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合、２種当たりを獲得した場合）に設定（実行）される大当たりの大当たり種別として「大当たりＢ」が設定されるものである。

【１２１０】

また、特別図柄２小当たり種別選択２テーブル２０２ａｆ２は、図９０（ｃ）に示した通り、取得した小当たり種別カウンタ値Ｃ５の値が「０」に、小当たり種別として「小当たりＡ」が、「１～９９」に、小当たり種別として「小当たりＤ」が規定されている。

【１２１１】

ここで、小当たり種別「小当たりＤ」とは、複数の小当たり種別の中で最も２種当たり期待度が低い（約５％）小当たり遊技が実行される小当たり種別であり、Ｖ通過時（小当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合、２種当たりを獲得した場合）に設定（実行）される大当たりの大当たり種別として「大当たりＢ」が設定されるものである。つまり、遊技者にとって、最も不利な小当たりとなる。

【１２１２】

開放シナリオ２テーブル２０２ａｇは、上述した第１実施形態の開放シナリオテーブル２０２ｇに対して、小当たりＣに対応する開放シナリオに替えて小当たりＤに対応する開放シナリオを規定した点で相違し、それ以外は同一である。そして、小当たりＤに対応する開放シナリオは、小当たりＣに対応する開放シナリオのうち、流路ソレノイド６５０ｋのオン期間を短くし、よりＶ通過（特定領域への球の通過）をし難くした点と、Ｖ通過時（２種当たり獲得時）において設定される開放シナリオが１５ラウンド分に替えて５ラウンド分にした点と、で相違するのみであるため、詳細な図示を省略する。

【１２１３】

次に、図８６（ｂ）を参照して、本第２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＡＭ２０３の内容を説明する。図８６（ｂ）は、本第２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＡＭ２０３の内容を模式的に示した模式図である。図８６（ｂ）に示した通り、本第２実施形態のＲＡＭ２０３では、小当たりＣカウンタ２０３ｐに替えて小当たりＤカウンタ２０３ａｃを設けた点と、特別図柄２保留球格納エリア２０３ａａと、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ａｂと、特図１カウンタ２０３ａｄと、特図２カウンタ２０３ａｅと、を追加した点で上述した第１実施形態と相違している。

【１２１４】

特別図柄２保留球格納エリア２０３ａａ、および、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ａｂは、上述した第１実施懈怠の特別図柄１保留球格納エリア２０３ａおよび特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂと同一の構成を第２特別図柄に対して設けたものであるため、詳細な説明を省略するが、第２特別図柄の抽選（変動）契機となる第２入球口６４０へ球が入球した場合、第２特別図柄の抽選（変動）が実行される場合に可変設定されるものである。

【１２１５】

小当たりＤカウンタ２０３ａｃは、時短状態中に設定される時短終了条件の一つが成立するまでの小当たり種別として小当たりＤが設定された小当たりの当選回数の計測するためのカウンタであって、大当たり制御処理２（図９８のＳ１５５４）において、エンディング演出の終了タイミング（大当たりの終了タイミング）であると判別された場合に（図９８のＳ１６１２：Ｙｅｓ）、時短付与２テーブル２０２ａｅに規定されている値が設定される（図９８のＳ１６５３）。

【１２１６】

そして、特別図柄変動処理２（図９４のＳ１５４）の小当たり開始設定処理（図９４のＳ２２１）にて実行される小当たり用時短更新処理（図４１のＳ４０５）にて、今回当選した小当たりの小当たり種別が小当たりＤであると判別した場合に、カウンタの値が１減算される（図示せず）。減算した後の小当たりＤカウンタ２０３ａｃの値が０であると判

別すると、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態を設定する。なお、本第２実施形態は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても（例えば、特別図柄変動回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても）、カウンタの値が０に設定（リセット）される。このように、複数の時短終了条件のうち、小当たりＤカウンタ２０３ａｃの値を参照した時短終了条件（第５時短終了条件）以外の時短終了条件が成立した場合であっても、小当たりＤカウンタ２０３ａｃの値が０に設定（リセット）されるため、時短状態が終了したにも関わらず小当たりＤカウンタ２０３ａｃの値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値（０）に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。

【１２１７】

特図１カウンタ２０３ａｄは、時短状態が設定されている期間中に実行される第１特別図柄の変動回数を計測するためのカウンタであって、時短状態が設定される場合に、時短状態を終了させるための終了条件として設定される第１特別図柄の変動回数に対応した値が設定され、時短状態中に第１特別図柄が変動する毎に設定された値が１減算される。そして、時短状態を終了させるか否かの判別を行う際に参照され、カウンタの値が０である場合に時短状態を終了するための処理が実行される。

【１２１８】

特図２カウンタ２０３ａｅは、時短状態が設定されている期間中に実行される第２特別図柄の変動回数を計測するためのカウンタであって、時短状態が設定される場合に、時短状態を終了させるための終了条件として設定される第２特別図柄の変動回数に対応した値が設定され、時短状態中に第２特別図柄が変動する毎に設定された値が１減算される。そして、時短状態を終了させるか否かの判別を行う際に参照され、カウンタの値が０である場合に時短状態を終了するための処理が実行される。

【１２１９】

以上説明をした通り、本第２実施形態では、時短状態を終了させるための終了条件（時短終了条件）として、第１特別図柄の変動回数や、第２特別図柄の変動回数に基づいて成立する時短終了条件を設けている。これにより、第１遊技（第１特別図柄のみを変動させる遊技）や、第２遊技（第２特別図柄のみを変動させる遊技）を実行した場合に、それぞれ専用の時短終了条件が成立し得るようにすることができる。

【１２２０】

なお、本第２実施形態では、特図１カウンタ２０３ａｄと特図２カウンタ２０２ａｅとを設けることで、第１特別図柄の変動回数と第２特別図柄の変動回数とを計測するように構成しているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、時短状態中に実行される特別図柄の変動回数（第１特別図柄の変動回数と、第２特別図柄の変動回数とを合算した合算変動回数）を計測する手段（第１実施形態の時短中カウンタ２０３ｋに相当）と、第１特別図柄の変動回数、或いは、第２特別図柄の変動回数の何れかを計測する手段（例えば、特図１カウンタ２０３ａｅ）と、を有し、合算変動回数から特図１変動回数を減算する処理を実行することで、特図２（第２特別図柄）の変動回数を算出するように構成しても良い。

【１２２１】

このように構成することで、時短終了条件のうち、特別図柄の変動回数に基づいて成立する変動回数終了条件として、第１特別図柄の変動回数に基づいて成立する終了条件と、第２特別図柄の変動回数に基づいて成立する終了条件と、特別図柄の合算変動回数に基づいて成立する終了条件とを、２つのカウンタを用いて管理することができる。なお、同様の効果を奏するために、本第２実施形態の特図１カウンタ２０３ａｅの計測した値（減算した値）と、特図２カウンタ２０３ａｆの計測した値（減算した値）と、を合算することが合算変動回数を算出するように構成しても良い。

【１２２２】
次に、図９１及び図９２を参照して，本第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の内容について説明をする。本第２実施形態のＲＯＭ２２２は、図９１（ａ）に示した通り、上述した第１実施形態におけるＲＯＭ２２２（図２６（ａ）参照）に対して、状態表示選択テーブル２２２ｂと、最終状態表示選択テーブル２２２ｃと、に替えて、保留表示選択テーブル２２２ａａを設けた点で相違している。
【１２２３】
また、本第２実施形態のＲＡＭ２２３は、図９１（ｂ）に示した通り、上述した第１実施形態におけるＲＡＭ２２３（図２６（ｂ）参照）に対して、仮当たり判定フラグ２２３ｈ、仮時短終了フラグ２２３ｊ、時短下限フラグ２２３ｋ、準終了条件フラグ２２３ｍ、時短終了前変動フラグ２２３ｎ、を削除し、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ａａ、右打ち中フラグ２２３ａｂ、左打ち中フラグ２２３ａｃ、時短開始フラグ２２３ａｄ、時短計時カウンタ２２３ａｅを設けた点で相違している。その他の構成については、第１実施形態と同一であるので、その詳細な説明は省略する。
【１２２４】
まず、図９１（ａ）を参照して、本第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の内容について説明をする。図９１（ａ）は、本第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の内容を模式的に示した模式図である。
【１２２５】
保留表示選択テーブル２２２ａａは，時短状態中に獲得した特別図柄の保留球に応じて第３図柄表示装置８１に表示される保留図柄（図８４（ａ）参照）に対して、その保留図柄に対する入賞情報の事前判別結果を遊技者に報知する表示態様（図８４（ａ）参照）を選択する際に参照するものであって、時短状態が終了するか否か（時短終了条件の更新状況）、及び、特別図柄の当否判定結果を遊技者に事前に示唆（報知）するものである。
【１２２６】
ここで、図９２を参照して、保留表示選択テーブル２２２ａａに規定されている内容について説明をする。図９２は、保留表示選択テーブル２２２ａａの内容を模式的に示した模式図である。本第２実施形態では、上述した第１実施形態にて実行中の特別図柄変動に対して設定した状態表示態様と同様の表示態様を、保留図柄に対して設定する保留態様演出を実行するように構成している（図８４参照）。
【１２２７】
保留表示選択テーブル２２２ａａは、保留態様演出の表示態様を選択する際に参照されるテーブルであって、仮時短情報更新エリア２２３ｉに格納されている仮時短情報（先読み処理の結果に基づいて仮に更新された時短情報）と、取得した状態演出カウンタ２２３ｏの値とに基づいて、様々な保留表示態様が規定されている。なお、本保留表示選択テーブル２２２ａａに記載されている保留表示態様を示す値は、上述した第１実施形態の状態表示態様と同一であり、図１５を参照して示した表示態様が各値に対応して規定されているものであるため、その詳細な説明を省略する。
【１２２８】
保留表示選択テーブル２２２ａａに規定されている内容について具体的に説明をすると、仮時短情報更新エリア２２３ｉに格納されている今回の当否判定結果、即ち、今回の処理に対応する入賞情報に含まれる特別図柄の抽選結果が「大当たり」で、今回の処理が実行されるよりも前の段階で、既に仮時短情報更新エリア２２３ｉに大当たりを示す情報（既当たり情報）が格納されておらず（既当たり情報「なし」）、時短終了前条件が成立していることを示す終了前情報が格納されている（終了前情報「あり」）場合には、取得した状態演出カウンタ２２３ｏの値が「０～６９」の範囲に保留表示態様「３」が規定され、「７０～９９」の範囲に保留表示態様「９」が規定されている。
【１２２９】
また、今回の当否判定結果が「大当たり」で、既当たり情報が「なし」で、終了前情報

が「なし」の場合であって、状態演出カウンタ２２３ｏの値が「０～４９」の範囲に保留表示態様「３」が、「５０～６９」の範囲に保留表示態様「１」が、「７０～９９」の範囲に「９」が規定されている。

【１２３０】

さらに、既当たり情報が「あり」の場合は、終了前変動の情報の有無に関わらず、状態演出カウンタ２２３ｏの値が「０～６９」の範囲には保留表示態様を設定しない「－」が、「７０～９９」の範囲には保留表示態様「９」が規定されている。

【１２３１】

このように、今回保留表示態様を設定する対象となる保留図柄に対応する入賞情報と、既に仮時短情報更新エリア２２３ｉに格納されている入賞情報（今回の対象となる入賞情報よりも先に取得した入賞情報）と、に含まれる特別図柄の当否判定結果や、時短状態の進捗具合に応じて、保留表示態様を可変設定することにより、遊技者に対して、特別図柄の抽選結果に加え、時短状態が終了するか否かを事前に示唆することができる。

【１２３２】

よって、時短状態が終了する虞のある保留表示態様が表示された場合には、その保留表示態様が表示されるよりも前に、大当たりを獲得しようと意欲的に遊技を行わせることができる。また、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定可能にすることで、時短状態が継続して設定される期間を分かり難くした遊技機において、突然時短状態が終了してしまうことを抑制することができ、遊技者に不満感を与えてしまう遊技が実行されることを抑制することができる。

【１２３３】

次に、今回の当否判定結果が「小当たりＡ」で、既当たり情報が「なし」で、終了前情報が「あり」の場合であって、状態演出カウンタ２２３ｏの値が「０～４９」の範囲に保留表示態様「５」が、「５０～６９」の範囲に保留表示態様「５」が、「７０～９９」の範囲に「９」が規定され、終了前情報が「なし」の場合であって、状態演出カウンタ２２３ｏの値が「０～４９」の範囲に保留表示態様「７」が、「５０～６９」の範囲に保留表示態様「７」が、「７０～９９」の範囲に「９」が規定されている。

【１２３４】

さらに、既当たり情報が「あり」の場合は、終了前変動の情報の有無に関わらず、状態演出カウンタ２２３ｏの値が「０～６９」の範囲には保留表示態様を設定しない「－」が、「７０～９９」の範囲には保留表示態様「９」が規定されている。

【１２３５】

一方、今回の当否判定結果が「小当たりＢ，Ｄ」で、既当たり情報が「なし」で、終了前情報が「あり」の場合であって、状態演出カウンタ２２３ｏの値が「０～４９」の範囲に保留表示態様「５」が、「５０～６９」の範囲に保留表示態様「６」が、「７０～９９」の範囲に「９」が規定され、終了前情報が「なし」の場合であって、状態演出カウンタ２２３ｏの値が「０～４９」の範囲に保留表示態様「２」が、「５０～６９」の範囲に保留表示態様「４」が、「７０～９９」の範囲に「９」が規定されている。

【１２３６】

さらに、既当たり情報が「あり」の場合は、終了前変動の情報の有無に関わらず、状態演出カウンタ２２３ｏの値が「０～６９」の範囲には保留表示態様を設定しない「－」が、「７０～９９」の範囲には保留表示態様「９」が規定されている。

【１２３７】

今回の当否判定結果が「外れ」で、既当たり情報が「なし」で、終了前情報が「あり」の場合であって、状態演出カウンタ２２３ｏの値が「０～４９」の範囲に保留表示態様「１」が、「５０～６９」の範囲に保留表示態様「４」が、「７０～９９」の範囲に「９」が規定され、終了前情報が「なし」の場合であって、状態演出カウンタ２２３ｏの値が「０～６９」の範囲に保留表示態様「１」が、「７０～９９」の範囲に「９」が規定されている。

【１２３８】

さらに、既当たり情報が「あり」の場合は、終了前変動の情報の有無に関わらず、状態演出カウンタ２２３ｏの値が「０～６９」の範囲には保留表示態様を設定しない「－」が、「７０～９９」の範囲には保留表示態様「９」が規定されている。

【１２３９】

以上、説明をした通り、本第２実施形態では、上述した第１実施形態の状況表示態様と同一の条件に対して同一の表示態様が選択されるように保留表示選択テーブル２２２ａａが記載されている。また、先に獲得した入賞情報に大当たりに当選する情報（当否判定結果）が含まれている場合には、それ以降の保留図柄に対して設定（選択）可能な表示態様を制限する（保留表示態様「９」（図１５参照）のみが選択される）ように構成している。よって、複数の保留図柄のそれぞれに対して保留表示態様を選択し表示するように構成した場合に、違和感の無い演出を提供することが出来る。

【１２４０】

なお、図９２に示した通り、本第２実施形態では、獲得した入賞情報（保留図柄）に対して、高確率で表示態様を可変させるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、保留表示選択テーブル２２２ａａにて選択された保留表示態様を、実際に表示するか否かの判定を行う判定手段と、その判定手段の判定結果に応じて保留図柄の表示態様を可変させるように構成しても良いし、取得した状態演出カウンタ２２３ｏの値が、所定範囲（例えば「０～３９」）である場合には、保留表示態様が選択されないように構成しても良い。このように構成することにより、保留図柄の表示態様だけで今後の遊技内容（時短状態の修了の有無や、大当たり当選の有無）を容易に把握されてしまうことを抑制することができる。

【１２４１】

さらに、獲得した入賞情報（保留図柄）に含まれる情報に関わらず、所定の確率で保留表示態様「９」が選択されるように構成しているため、保留図柄の表示態様だけで今後の遊技内容（時短状態の修了の有無や、大当たり当選の有無）を容易に把握されてしまうことをより抑制することができる。

【１２４２】

次に、図９１（ｂ）を参照して、本第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の内容について説明をする。図９１（ｂ）は、本第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の内容を模式的に示した模式図である。

【１２４３】

特別図柄２保留球数カウンタ２２３ａａは、主制御装置１１０から送信された保留球数コマンドのうち、第２特別図柄に関連するコマンドを受信した場合に、そのコマンドの示す内容に応じて第２特別図柄の保留球数を更新するためのカウンタである。なお、詳細な構成については、上述した特別図柄１保留球数カウンタ２２３ａの構成に対して対象となるコマンドが変更されている点以外は同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【１２４４】

右打ち中フラグ２２３ａｂは、遊技者に対して右打ち遊技（第２遊技）を実行させる期間であることを示すためのフラグであって、オンに設定されることで、右打ち遊技（第２遊技）を実行させる期間であることを示すものである。この右打ち中フラグ２２３ａｂは、入賞情報関連処理２（図１００のＳ２２５１参照）にて実行される遊技状態設定処理（図１０１（ａ）のＳ２３５１）において、受信した入賞情報が特図１（第１特別図柄）関連の入賞情報では無い（即ち、特図２（第２特別図柄）関連の入賞情報である）と判別した場合に（図１０１（ａ）のＳ３００２：Ｎｏ）、オンに設定される。

【１２４５】

そして、遊技内容判別処理（図１０１（ｂ）のＳ２３５２）や保留表示設定処理（図１０２のＳ２３５３）において参照され、時短状態が終了した場合にオフに設定される。

【１２４６】

左打ち中フラグ２２３ａｃは、遊技者に対して右打ち遊技（第２遊技）を実行させる期間であることを示すためのフラグであって、オンに設定されることで、左打ち遊技（第１

遊技）を実行させる期間であることを示すものである。この左打ち中フラグ２２３ａｃは、入賞情報関連処理２（図１００のＳ２２５１参照）にて実行される遊技状態設定処理（図１０１（ａ）のＳ２３５１）において、受信した入賞情報が特図１（第１特別図柄）関連の入賞情報であると判別した場合に（図１０１（ａ）のＳ３００２：Ｙｅｓ）、オンに設定される。

【１２４７】

そして、遊技内容判別処理（図１０１（ｂ）のＳ２３５２）や保留表示設定処理（図１０２のＳ２３５３）において参照され、時短状態が終了した場合にオフに設定される。

【１２４８】

上述した通り、本第２実施形態においては、時短状態が設定された際の遊技方法（第１遊技又は第２遊技）を、遊技者が実際に球を発射する方向を調整することにより選択できるように構成している。そして、遊技者が選択した遊技方法を時短状態中の適切な遊技方法と判別し、遊技者が選択していない遊技方法を時短状態中に不適切な遊技方法と判別するように構成している。

【１２４９】

なお、本第２実施形態では、時短状態が設定されてから最初に球が入球した入球口が左打ち領域（左打ち遊技を行った場合に球が流下（通過）し得る領域）に配設された第１入球口６４（図２参照）か、或いは右打ち領域（右打ち遊技を行った場合に球が流下（通過）し得る領域）に配設された第２入球口６４０かを、主制御装置１１０から送信された入賞コマンドを解析することで判別し、その判別結果に基づいて時短状態中の適切な遊技方法を決定するように構成しているが、時短状態が設定されている状態において、適切な遊技が行われているか否かを判別し、適切な遊技が行われていない場合にはエラー報知を実行できるように構成されていれば良く、本第２実施形態の構成以外の構成を用いても良い。

【１２５０】

例えば、遊技者が操作可能な操作手段を設け、大当たり遊技中或いは、大当たり遊技が終了し、時短状態が設定されてから所定期間（例えば、５秒間）の間に時短状態中の遊技方法を、操作手段を操作させることで選択するように構成し、操作手段により選択された遊技方法に対応した遊技領域を球が通過した場合に適切な遊技方法を設定するように構成しても良い。これにより、より確実に遊技者の所望する遊技方法を適切な遊技方法として設定することができる。

【１２５１】

また、時短状態が設定されている間に、遊技者が適切な遊技方法を可変設定できるように構成しても良い。このように構成することで、時短終了条件の更新状況を予測しながら遊技方法を可変させることで、より有利な時短状態となるように遊技者に積極的に選択遊技（遊技方法を設定するための遊技）を行わせることができる。なお、この場合、遊技方法を可変させる旨を、操作手段を操作することにより設定し、遊技方法可変期間中は何れの遊技（第１遊技、第２遊技）が実行されたとしても不適切な遊技として判別しないように構成すると良い。これにより、時短状態中に行われる遊技方法の変更操作を円滑に行わせることができる。

【１２５２】

更に、本実施形態では、特定の入球口に球が１個入球した場合に、その球が入球した入球口の種類に応じて適切な遊技方法を設定するように構成しているが、例えば、時短状態が設定されてから所定個数（例えば、２個）の球が入球した入球口の種類に応じて適切な遊技方法を設定するように構成しても良い。これにより、誤操作により所望しない遊技方法に対応する遊技領域に球を発射させてしまい、誤った遊技方法が設定されることを抑制することができる。

【１２５３】

時短開始フラグ２２３ａｄは、遊技状態として時短状態が設定されたことを示すためのフラグであって、オンに設定されることで時短状態が設定されたこと示すものである。こ

の時短開始フラグ２２３ａｄは、後述するコマンド判定処理２（図９９のＳ２１６３参照）において、時短関連のコマンドを受信したと判別し（図９９のＳ２２１５：Ｙｅｓ）、さらに、受信した時短関連のコマンドが時短設定情報（時短状態が設定されたことを示す情報）であると判別した場合に（図９９のＳ２２５２：Ｙｅｓ）、オンに設定される（図９９のＳ２２５３）。

【１２５４】

そして、演出設定処理２（図１０４のＳ２８５１参照）において参照され（図１０４のＳ３３０１）、オンであると判別された場合に後述する時短計時カウンタ２２３ａｅの値に４０００が設定され（図１０４のＳ３３０２）、フラグがオフに設定される（図１０４のＳ３３０３）。つまり、この時短開始フラグ２２３ａｄは、音声ランプ制御装置１１３側で時短状態が設定されたことを判別するために用いられるものであって、オンに設定されている場合にのみ専用の処理（時短状態が設定された場合にのみ実行する処理）を実行するものである。

【１２５５】

時短計時カウンタ２２３ａｅは、時短状態が設定されてからの経過期間（経過時間）を継続するためのカウンタであって、時短状態が設定された場合に所定の値が設定され、その値を減算することにより、時短状態が設定されてからの経過期間を判別するものである。この時短計時カウンタ２２３ａｅには、演出設定処理２（図１０４のＳ２８５１参照）において、時短開始フラグ２２３ａｄがオンに設定されていると判別された場合に（図１０４のＳ３３０１：Ｙｅｓ）、４０００の値が設定される（Ｓ３３０２）。

【１２５６】

次に、図９３を参照して、本第２実施形態における遊技の流れについて説明をする。図９３は、図２８は、本実施形態におけるパチンコ機１０の遊技の流れを模式的に示した模式図である。図２８に示した通り、本実施形態におけるパチンコ機１０は、上述したように通常遊技状態中（通常状態中）は、左打ち遊技が行われ第１入球口６４を狙う特１遊技が実行される。ここで、第１特別図柄の大当たりに当選すると、当選した大当たり種別によって大当たり終了後に異なる遊技状態へと移行する。

【１２５７】

具体的には、当選した大当たりの大当たり種別が大当たりＣ（全体の５０％）である場合は、大当たり終了後に再度通常状態が設定され、大当たり種別が大当たりＡまたは大当たりＢである場合は、大当たり終了後に通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態である時短遊技状態（時短状態）へと移行するように構成されている。

【１２５８】

なお、通常状態中において第２入球口６４０に球を入球させて第２特別図柄の抽選を実行し、大当たりに当選した場合はその大当たり終了後に遊技状態として、通常状態が設定されるように構成している。これは、図３を参照して上述した通り、本実施形態のパチンコ機１０は通常状態中（通常遊技中）に右打ち遊技を行ったとしても第２入球口６４０に球が入球しない（し難い）ように構成していることから、通常状態において第２特別図柄の抽選が実行される行為を不正行為とみなし、不正行為を行った遊技者に対して有利な遊技を行わせないための対策である。後述するように、本実施形態では時短状態中では第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選の方が遊技者に有利な抽選（遊技）を行わせることができるように構成しているため、不正行為を行って第２特別図柄の抽選を行われる虞があった。そこで、上述した対策を施すことにより、不正行為により第２特別図柄の抽選が行わせることを抑制することができる。

【１２５９】

さらに、本実施形態では、第２特別図柄の入賞情報（第２入球口６４０に球が入球した場合に取得される入賞情報）を保留記憶する構成を有していないため、例えば、時短状態中（電動役物６４０ａが突出位置に動作され易い状態中）に第２特別図柄の入賞情報を保留記憶し、その保留記憶された入賞情報に基づいて通常状態中の第２特別図柄の抽選（変動）が実行されてしまうことが無い。これにより、正常な遊技を行っている場合に、遊技

状態として通常状態が設定されている状態において、第２特別図柄の抽選（変動）が実行されることを確実に防止することができる。
【１２６０】
遊技状態として時短遊技状態（時短状態）が設定されると、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放動作（突出動作）により第２入球口６４０に容易に球を入球させることができるようになるため、右打ち遊技が行われ第２入球口６４０を狙う特２遊技が実行される。
【１２６１】
ここで、第２特別図柄の抽選によって、小当たりに当選した場合は、小当たり遊技としてＶ入賞装置６５０が開放動作され、Ｖ入賞装置６５０内のＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知することで（球が特定領域を通過することで）、大当たり遊技が開始される。本実施形態では、小当たり遊技経由で大当たり遊技が設定（実行）された場合には、その大当たり遊技終了後に、遊技状態として時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、小当たり遊技経由の大当たりを獲得した遊技者に対して不快感を与えることを無くすことができる。
【１２６２】
なお、本実施形態では第２特別図柄の抽選によって、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別（小当たりＡ～Ｃ）によって、その小当たり遊技中に球が特定領域を通過する可能性（Ｖスイッチ６５０ｅ３が球を検知する可能性）が異なる小当たり遊技が実行されるように構成されている。
【１２６３】
加えて、本実施形態では、遊技者に有利な遊技状態（通常状態よりも有利な遊技状態）である時短状態を終了させる終了条件（時短終了条件）として、特別図柄（第１特別図柄或いは第２特別図柄）の変動回数（抽選回数）が規定変動回数（１００回）に到達した場合に成立する変動回数終了条件（第１時短終了条件）と、特別図柄（第２特別図柄）の抽選の結果、小当たりに当選した当選回数（小当たり当選に基づいて動作されるＶ入賞装置６５０の動作回数）が規定動作回数に到達した場合に成立する動作回数終了条件（第２時短終了条件）と、が設定されている。
【１２６４】
また、詳細は後述するが、第２時短終了条件は、更に、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別（実行される小当たり遊技）に応じてそれぞれ設定されるように構成している。
【１２６５】
そして、時短状態が設定されている状態（状況）において、上述した第１時短終了条件、或いは、第２時短終了条件が成立するよりも前に、特別図柄の大当たり抽選に当選（１種当たりに当選）、或いは、特別図柄の抽選にて小当たりに当選し、当選した小当たりに応じた小当たり遊技（小当たり種別に応じた小当たり遊技）中に、球を特定領域に通過させ大当たりを獲得（２種当たりを獲得）した場合には、時短状態が繰り返し設定される。
【１２６６】
一方、時短状態が設定されている状態（状況）において、１種当たり、或いは２種当たりを獲得する前に上述した第１時短終了条件（特別図柄の変動回数に応じた終了条件）或いは第２時短終了条件（小当たり当選（Ｖ入賞装置６５０の動作）に応じた終了条件）の何れかが成立した場合には、遊技状態が時短状態から通常状態へと移行（設定）される。
【１２６７】
このように構成された本実施形態のパチンコ機１０は、時短状態が設定されている場合に実行される第２特別図柄の抽選において小当たりに当選した場合に、時短状態を終了させる可能性（第２時短終了条件が成立する可能性）と、２種当たりを獲得する可能性の両方を遊技者に提供することができる。よって、時短状態中に実行される遊技（第２特別図柄の抽選）に対する遊技者の興味を高め、遊技の興趣を向上させることができる。
【１２６８】

さらに、本実施形態では図２８に示した通り、時短状態が設定されている場合に第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、大当たり遊技終了後に遊技状態として時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、遊技状態として通常状態が設定されている状態、即ち、左打ち遊技が行われている状態であって、第１特別図柄の保留球数（保留記憶数）が上限数（４個）である場合に大当たりに当選し、その大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合に実行され得る「時短状態中における第１特別図柄変動（抽選）」において、大当たりに当選したとしても、遊技者に不利となる結果を遊技者に提供することを抑制することができる。

【１２６９】

＜第２実施形態における主制御装置１１０により実行される制御処理＞

第２実施形態における制御処理は、第１実施形態に対して、主制御装置１１０及び音声ランプ制御装置１１３における制御処理の内容が変更されている。その他の処理については、第１実施形態と同一であり、その詳細な説明は省略する。

【１２７０】

ここで、図９４～図９８を参照して、第２実施形態におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理について説明する。本第２実施形態では、上述した第１実施形態に対して、特別図柄変動処理（図３８参照）を特別図柄変動処理２（図９４参照）に変更し、その特別図柄変動処理において実行される時短回数更新処理（図４２参照）に代えて時短回数更新処理２（図９５参照）を実行し、そして、始動入賞処理（図４３参照）を始動入賞処理２（図９６参照）に変更し、その始動入賞処理において実行される先読み処理（図４４参照）に代えて先読み処理２（図９７参照）を実行する点で相違する。更に、大当たり制御処理（図５２参照）を大当たり制御処理２（図９８参照）に変更した点で相違しており、それ以外は同一である。同一の要素については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１２７１】

まず、図９４を参照して特別図柄変動処理２（Ｓ１５４）の内容について説明をする。図９４は特別図柄変動処理２（Ｓ１５４）の内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動処理２では、上述した第１実施形態の特別図柄変動処理（図３８参照）に対して、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ａｂの値（Ｎ２）を取得する点および時短回数更新処理に代えて時短回数更新処理２（図９５参照）を実行する点で相違している。

【１２７２】

この特別図柄変動処理２（Ｓ１５４）が実行されると、上述した第１実施形態の特別図柄変動処理（図３８参照）と同様にＳ２０１およびＳ２０２の処理が実行される。Ｓ２０２の処理において、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ２０２）、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示態様が変動中でなければ（Ｓ２０２：Ｎｏ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ１）および特別図柄２保留球数カウンタ２０３ａｂの値（Ｎ２）を取得し（Ｓ２５１）、取得した特別図柄２保留球数カウンタ２０３ａｂの値（Ｎ２）が０より大きいか判別する（Ｓ２５２）。

【１２７３】

特別図柄２保留球数カウンタ２０３ａｂの値（Ｎ２）が０でなければ（Ｓ２５２：Ｙｅｓ）、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ａｂの値（Ｎ２）を１減算し（Ｓ２５３）、演算により変更された特別図柄２保留球数カウンタ２０３ａｂの値（Ｎ２）を示す特別図柄２保留球数コマンドを設定する（Ｓ２５４）。Ｓ２５４の処理により特別図柄２保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄２保留球格納エリア２０３ａａに格納されたデータをシフトする（Ｓ２５５）。その後、上述したＳ２１０の処理を実行し、本処理を終了する。

【１２７４】

Ｓ２５２の処理において、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ａｂの値（Ｎ２）が０であると判別された場合には（Ｓ２５２：Ｎｏ）、第１実施形態の特別図柄変動処理（図３８参照）と同様にＳ２０６～Ｓ２１０の処理を実行し、本処理を終了する。

【１２７５】
一方、Ｓ２０２の処理において、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示態様が変動中であれば（Ｓ２０２：Ｙｅｓ）、第１実施形態の特別図柄変動処理（図３８参照）と同様にＳ２１１からＳ２１３の処理が実行される。Ｓ２１３の処理において、今回の抽選結果が大当たりであると判別された場合は（Ｓ２１３：Ｙｅｓ）、上述した特別図柄変動処理（図３８参照）と同様にＳ２１４からＳ２１８の処理を実行し、本処理を終了する。
【１２７６】
Ｓ２１３の処理において、今回の抽選結果が大当たりではないと判別された場合は（Ｓ２１３：Ｎｏ）、第１実施形態における特別図柄変動処理（図３８参照）の時短回数更新処理（図４２参照）に代えて、時短回数更新処理２を実行する（Ｓ２７１）。この時短回数更新処理２（Ｓ２７１）は、時短回数更新処理（図４２参照）と同様に、時短回数を更新し、遊技状態を通常状態に設定するための処理である。この時短回数更新処理２（Ｓ２７１）の詳細については、図９５を参照して後述する。
【１２７７】
時短回数更新処理２（Ｓ２７１）が終了すると、第１実施形態の特別図柄変動処理（図３８参照）と同様にＳ２２０，Ｓ２２１およびＳ２１８の処理を実行した後に、本処理を終了する。
【１２７８】
次に、図９５を参照して特別図柄変動処理２（図９４のＳ１５４）にて実行される時短回数更新処理２（Ｓ２７１）について説明をする。図９５は時短回数更新処理２（Ｓ２７１）の内容を示すフローチャートである。この時短回数更新処理２（Ｓ２７１）は、上述した第１実施形態の時短回数更新処理（図４２参照）に対して、第１特別図柄の変動に対しても時短回数を減算し、時短終了条件が成立したかを判別するように変更した点で相違し、それ以外の処理については同一である。なお、同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明については省略する。
【１２７９】
時短回数更新処理２（Ｓ２７１）が実行されると、上述した第１実施形態の時短回数更新処理（図４２参照）と同様にＳ６０１およびＳ６０２の処理が実行される。Ｓ６０２の処理を終えると、次に今回の変動が特図２の変動であるか判別する（Ｓ６５１）。今回の変動が特図２の変動であると判別された場合は（Ｓ６５１：Ｙｅｓ）、特図２カウンタ２０３ａｅの値を１減算し（Ｓ６５２）、Ｓ６５３の処理に移行する。一方、Ｓ６５１の所処理において、今回の変動が特図２の変動でない（即ち、特図１の変動である）と判別された場合は（Ｓ６５１：Ｎｏ）、特図１カウンタ２０３ａｄの値を１減算し（Ｓ６５４）、Ｓ６５３の処理に移行する。
【１２８０】
Ｓ６５３の処理では、各種カウンタの値を示す残時短回数コマンドを設定し（Ｓ６５３）、次いで、時短中カウンタ２０３ｋ、特図１カウンタ２０３ａｄおよび特図２カウンタ２０３ａｅのいずれかの値が０であるか判別する（Ｓ６５５）。時短中カウンタ２０３ｋ、特図１カウンタ２０３ａｄおよび特図２カウンタ２０３ａｅのいずれの値も０でないと判別された場合は（Ｓ６５５：Ｎｏ）、本処理を終了する。
【１２８１】
一方、Ｓ６５５の処理において、時短中カウンタ２０３ｋ、特図１カウンタ２０３ａｄおよび特図２カウンタ２０３ａｅのいずれかの値が０であると判別された場合は（Ｓ６５１：Ｙｅｓ）、上述した第１実施形態の時短回数更新処理（図４２参照）と同様にＳ６０５からＳ６０７の処理を実行し、本処理を終了する。
【１２８２】
次に、図９６を参照して、始動入賞処理２（Ｓ１５５）の内容について説明をする。図９６は始動入賞処理２（Ｓ１５５）の内容を示したフローチャートである。この始動入賞処理２（Ｓ１５５）では、上述した第１実施形態の始動入賞処理（図４３参照）に加えて、第２入球口６４０への入賞（始動入賞）の有無を判断し、第２入球口６４０への始動入

賞があった場合に、各種乱数カウンタが示す値の保留処理と、その保留された各種乱数カウンタが示す値から、特別図柄における抽選結果の先読みを実行するための処理が追加されている点、および、先読み処理（図４４参照）に代えて、先読み処理２を実行する点で相違している。

【１２８３】

始動入賞処理２（Ｓ１５５）が開始されると、まず、上述した第１実施形態の始動入賞処理（図４３参照）と同様にＳ７０１の処理を実行する。Ｓ７０１の処理において、球が第１入球口６４に入賞したと判別されると（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、上述したＳ７０２およびＳ７０３の処理を実行する。

【１２８４】

そして、第１入球口６４への入賞がないか（Ｓ７０１：Ｎｏ）、或いは、第１入球口６４への入賞があっても特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ１）が４未満でなければ（Ｓ７０３：Ｎｏ）、Ｓ７５３の処理へ移行する。一方、第１入球口６４への入賞があり（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、且つ、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ１）が４未満であれば（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、上述したＳ７０４からＳ７０６の処理を実行する。

【１２８５】

Ｓ７０６の処理を終えると、次に、今現在が時短中或いは特別図柄の大当たり中であるか判別する（Ｓ７５１）。今現在が時短中或いは特別図柄の大当たり中であると判別した場合は（Ｓ７５１：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。Ｓ７５１の処理において、今現在が時短中および特別図柄の大当たり中でないと判別した場合は（Ｓ７５１：Ｎｏ）、先読み処理２（Ｓ７５２）を実行し、処理をＳ７５３へ移行する。

【１２８６】

Ｓ７０１の処理において、第１入球口６４への入球を検出しなかった場合（Ｓ７０１：Ｎｏ）、第１入球口６４への入賞があり、且つ、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ１）が最大値である４であった場合（Ｓ７０３：Ｎｏ）、およびＳ７５２の処理が終了した場合に実行されるＳ７５３の処理では、球が第２入球口６４０へと入球したか否かを判別する（Ｓ７５３）。このＳ７５３の処理では、Ｓ７０１の処理と同様に、第２入球口６４０への入球を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が第２入球口６４０に入球したと判別されると（Ｓ７５３：Ｙｅｓ）、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ａｂの値（Ｎ２）を取得し（Ｓ７５４）、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ａｂの値（Ｎ２）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する（Ｓ７５５）。

【１２８７】

そして、第２入球口６４０への入球がないか（Ｓ７５３：Ｎｏ）、或いは、第２入球口６４０への入賞があっても特別図柄２保留球数カウンタ２０３ａｂの値（Ｎ２）が４未満でなければ（Ｓ７５５：Ｎｏ）、先読み処理２（Ｓ７５２）へ移行する。一方、第２入球口６４０への入賞があり（Ｓ７５３：Ｙｅｓ）、且つ、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ａｂの値（Ｎ２）が４未満であれば（Ｓ７５５：Ｙｅｓ）、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ａｂの値（Ｎ２）を１加算する（Ｓ７５６）。そして、演算により変更された特別図柄２保留球数カウンタ２０３ａｂの値を示す特図２保留球数コマンドを設定する（Ｓ７５７）。

【１２８８】

ここで設定された特図２保留球数コマンドも、Ｓ７０５の処理において設定された特図１保留球数コマンドと同様に、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される前述のメイン処理（図５１参照）の外部出力処理（Ｓ１５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、特図２保留球数コマンドを受信すると、その特図２保留球数コマンドから特別図柄２保留球数カウンタ２０３ａｂの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄２保留球数カウンタ２２３ａａに格納する。

【１２８９】

Ｓ７５７の処理により特図２保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理のＳ１０３で更新した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２及び停止種別選択カウンタＣ３の各値を、ＲＡＭ２０３の特別図柄２保留球格納エリア２０３ａａの空き保留エリア（特図２保留第１エリア～特図２保留第４エリア）のうち最初のエリアに格納する（Ｓ７５８）。なお、Ｓ７５８の処理では、Ｓ７０６の処理と同様に、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ａｂの値を参照し、その値が０であれば、特図２保留第１エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば特図２保留第２エリアを、その値が２であれば特図２保留第３エリアを、その値が３であれば特図２保留第４エリアを、それぞれ最初のエリアとする。

【１２９０】

次いで、Ｓ７５８の処理が終了すると、先読み処理２（Ｓ７５２）へ移行し、本処理を終了する。

【１２９１】

次に、図９７を参照して先読み処理２（Ｓ７５２）の内容について説明をする。図９７は、先読み処理２（Ｓ７５２）の内容を示したフローチャートである。本第２実施形態における先読み処理２（Ｓ７５２）は、上述した第１実施形態における先読み処理（図４４参照）に対して、第１入球口６４に新たな入賞があった場合に参照する第１当たり乱数テーブル２０２ａ、特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｂ１、及び変動パターンテーブル２０２ｄ（通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１または時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２）に代えて、第１当たり乱数２テーブル２０２ａａ、特図１大当たり種別選択２テーブル２０２ａｂ１、特図１小当たり種別選択２テーブル２０２ａｆ１、及び変動パターン２テーブル２０２ａｄ（通常用変動パターンテーブル２０２ａｄ１または時短用変動パターンテーブル２０２ａｄ２）を参照する点、第２特別図柄における抽選結果の先読みを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の箇所には同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。

【１２９２】

先読み処理２（Ｓ７５２）が実行されると、まず、上述した第１実施形態における先読み処理（図４４参照）と同一のＳ８０１の処理を実行する。Ｓ８０１の処理において、第１入球口６４に新たな入賞がない場合（Ｓ８５１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、第１入球口６４に新たな入賞があった場合は（Ｓ８５１：Ｙｅｓ）、特別図柄１乱数２テーブルａａ１、特図１大当たり種別選択２テーブル２０２ａｂ１、特図１小当たり種別選択２テーブル２０２ａｆ１、及び変動パターン２テーブル２０２ａｄ（通常用変動パターンテーブル２０２ａｄ１または時短用変動パターンテーブル２０２ａｄ２）に基づいて、抽選結果、大当たり種別、小当たり種別、及び変動パターンを事前に取得する（Ｓ８５２）。

【１２９３】

次いで、Ｓ８５２の処理で取得した、大当たり判定結果、大当たり種別、小当たり種別、及び変動パターンを含む入賞情報コマンドを設定し（Ｓ８５３）、Ｓ８５４の処理へ移行する。一方、Ｓ８５１の処理において、第１入球口６４に新たな入賞がない場合も（Ｓ８５１：Ｎｏ）、Ｓ８５４の処理へ移行する。

【１２９４】

Ｓ８５４の処理では、第２入球口６４０に新たな入賞があるかどうかが判定される（Ｓ８５４）。判定の結果、第２入球口６４０に新たな入賞がない場合（Ｓ８５４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、第２入球口６４０に新たな入賞があった場合は（Ｓ８５４：Ｙｅｓ）、特別図柄２乱数２テーブルａａ２、特図２大当たり種別選択２テーブル２０２ａｂ２、特図２小当たり種別選択２テーブル２０２ａｆ２、及び変動パターン２テーブル２０２ａｄ（通常用変動パターンテーブル２０２ａｄ１または時短用変動パターンテーブル２０２ａｄ２）に基づいて、抽選結果、大当たり種別、小当たり種別、及び変動パターンを事前に取得する（Ｓ８５５）。

【１２９５】

次いで、Ｓ８５５の処理で取得した、大当たり判定結果、大当たり種別、小当たり種別、及び変動パターンを含む入賞情報コマンドを設定し（Ｓ８５６）、本処理を終了する。

【１２９６】

次に、図９８を参照して、大当たり制御処理２（Ｓ１５５４）の内容について説明をする。図９８は大当たり制御処理２（Ｓ１５５４）の内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理２（Ｓ１５５４）は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるメイン処理（図５１参照）の中で、第１実施形態における大当たり制御処理（図５２参照）に変えて実行される処理であり、上述した大当たり制御処理（図５２参照）に対して、大当たり制御終了時（エンディング演出の終了タイミング）に設定する時短内容（時短終了条件）を異ならせた点で相違している。

【１２９７】

大当たり制御処理２（Ｓ１５５４）が開始されると、まず、上述した大当たり制御処理（図５２参照）のＳ１６０１～Ｓ１６１２と同様の処理を実行し、Ｓ１６１２の処理において、エンディング演出の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１６１２：Ｙｅｓ）、次いで、大当たり当選時が時短中であるかを判別する（Ｓ１６５１）。大当たり当選時が時短中であると判別された場合は（Ｓ１６５１：Ｙｅｓ）、Ｓ１６５３の処理へ移行する。一方、大当たり当選時が時短中でない（即ち、通常遊技状態である）と判別された場合は（Ｓ１６５１：Ｎｏ）、実行されていた特別遊技が大当たりＣ（５Ｒ時短無大当たり）であったか否かを判別する（Ｓ１６５２）。

【１２９８】

大当たり当選時が通常遊技状態であると判別され（Ｓ１６５１：Ｎｏ）、且つ、Ｓ１６５２の処理において大当たりＣ（５Ｒ時短無大当たり）でないと判別された場合（Ｓ１６１３：Ｎｏ）、或いは、Ｓ１６５１の処理において大当たり当選時が時短中であると判別された場合は（Ｓ１６５１：Ｙｅｓ）、各大当たり種別に対応する時短終了条件を時短付与２テーブル２０２ａｅ（図８８（ｄ）参照）に基づいて設定する（Ｓ１６５３）。

【１２９９】

一方、大当たり当選時が通常遊技状態であると判別され（Ｓ１６５１：Ｎｏ）、且つ、Ｓ１６５２の処理において大当たりＣ（５Ｒ時短無大当たり）であると判別された場合（Ｓ１６５２：Ｙｅｓ）、或いは、Ｓ１６５３の処理が終了すると、上述した大当たり制御処理（図５２参照）のＳ１６１７～Ｓ１６２０と同様の処理を実行し、本処理を終了する。

【１３００】

＜第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３により実行される制御処理＞

次に、図９９から図１０５を参照して、本第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３の制御処理内容について説明をする。本第２実施形態では上述した第１実施形態に対して、コマンド判定処理（図５６参照）をコマンド判定処理２（図９９参照）に替えた点と、入賞情報関連処理（図５７参照）を入賞情報関連処理２（図１００参照）に替えた点と、変動表示設定処理（図６２参照）を変動表示設定処理２（図１０３参照）に替えた点と、演出設定処理（図６３参照）を演出設定処理２（図１０４）に替えた点と、各種カウンタ更新処理（図１０５（ａ）参照）について詳細な説明を追加した点と、演出更新処理（図１０５（ｂ）参照）について詳細な説明を追加した点と、で相違しており、それ以外は同一である。同一の要素については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１３０１】

まず、図９９を参照して音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図５５参照）にて実行されるコマンド判定処理２（図９９のＳ２１６３）について説明をする。図９９はコマンド判定処理２（Ｓ２１６３）の内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理２（Ｓ２１６３）は、上述した第１実施形態のコマンド判定処理（図５６のＳ２１１３）に対して、主制御装置１１０から入賞情報コマンドを受信した場合に実行される処理を入賞情報関連処理（図５７参照）から入賞情報関連処理２（図１００参照）に変更した点と、時短関連のコマンドを受信した場合に実行する処理の内容を変更した点で相違して

おり、それ以外は同一である。同一の要素については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１３０２】

コマンド判定処理２（図９９のＳ２１６３）が実行されると、上述した第１実施形態のコマンド判定処理（図５６のＳ２１１３）と同一のＳ２２０１～Ｓ２２０９の処理を実行する。Ｓ２２０９の処理において、今回受信したコマンドが入賞情報コマンドであると判別した場合は（Ｓ２２０９：Ｙｅｓ）、入賞情報関連処理２を実行し（Ｓ２２５１）、その後、Ｓ２２１７の処理へ移行する。このＳ２２５１の処理で実行される入賞情報関連処理２の内容については、図１００を参照して後述する。

【１３０３】

一方、Ｓ２２０９の処理において、今回受信したコマンドが入賞情報コマンドでは無いと判別した場合は（Ｓ２２０９：Ｎｏ）、次に、上述した第１実施形態のコマンド判定処理（図５６のＳ２１１３）と同一のＳ２２１１～Ｓ２２１５の処理を実行し、Ｓ２２１５の処理において、今回受信したコマンドが時短関連のコマンドであると判別した場合は（Ｓ２２１５：Ｙｅｓ）、次に、受信した時短関連のコマンドの内容が時短設定情報、即ち、時短状態を新たに設定した場合に主制御装置１１０から送信される情報であるかを判別する（Ｓ２２５２）。

【１３０４】

Ｓ２２５２の処理において、今回受信した情報が時短設定情報であると判別した場合は（Ｓ２２５２：Ｙｅｓ）、時短開始フラグ２２３ａｄをオンに設定し（Ｓ２２５３）、時短情報更新エリア２２３ｇに格納されている時短情報を更新し（Ｓ２２５４）、Ｓ２２１７の処理へ移行する。なお、Ｓ２２５４の処理では、今回受信した時短関連のコマンドに含まれる情報に基づいて、各種カウンタに時短終了条件となる値が設定される。具体的には、例えば、大当たり種別が大当たりＢである大当たり遊技終了のタイミングで送信される時短設定情報を含むコマンド（大当たり制御処理２（図９８参照）のＳ１６１４で設定された内容に対応した時短情報を示すコマンド）を受信した場合には、時短付与２テーブル２０２ａｅを参照して、特図１カウンタ２０３ａｄの値に「３０」、特図２カウンタ２０３ａｅの値に「８０」、小当たりＡカウンタ２０３ｍの値に「１」、小当たりＢカウンタ２０３ｎの値に「３」、小当たりＤカウンタ２０３ａｃの値に「２０」を設定する（図８８（ｄ）参照）。

【１３０５】

図９９に戻り説明を続ける。Ｓ２２５４の処理を終えると、次いでＳ２２１７の処理を実行し本処理を終了する。一方で、Ｓ２２５２の処理において、今回受信した時短関連のコマンドに含まれる情報が時短設定情報では無いと判別した場合は（Ｓ２２５２：Ｎｏ）、つまり、今回受信した時短関連のコマンドに含まれる情報が時短終了条件に対応する時短情報（変動回数や小当たり当選回数）を更新させる（時短終了条件に近づけさせる）情報（時短更新情報）である場合は、既に、時短終了条件に関する情報が設定されており、時短遊技が開始されているため、時短開始フラグをオンに設定するＳ２２５３の処理をスキップして、Ｓ２２５４の処理へ移行する。

【１３０６】

この場合におけるＳ２２５４の処理では、今回受信した時短関連のコマンドに含まれる複数の情報の中から時短更新情報を読み出し、対象の時短情報を更新させる処理を実行する。また、更新後の時短情報が示す内容が、時短終了条件が成立するまでの残期間が所定期間よりも少ないことを示すものとなる場合は、その旨を時短情報更新エリアに記憶する。

【１３０７】

次に、図１００を参照して、入賞情報関連処理２（Ｓ２２５１）の内容について説明をする。図１００は入賞情報関連処理２（Ｓ２２５１）の内容を示したフローチャートである。この入賞情報関連処理２（Ｓ２２５１）は、上述した第１実施形態の入賞情報関連処理（図５７のＳ２２１０参照）に対して、入賞情報に基づく時短情報の更新内容を示す表

示態様を設定するための処理の内容を異ならせた点と、時短状態中における遊技方法（左打ち遊技（第１遊技）或いは右打ち遊技（第２遊技））を設定するための処理を追加した点とで相違している。それ以外の要素については同一であるため、同一の要素に対しては同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１３０８】

入賞情報関連処理２（Ｓ２２５１）が実行されると、まず、遊技状態格納エリア２２３ｆに格納されている情報（現在設定されている遊技状態を示すための情報）を読み出し（Ｓ２３０１）、読み出した情報が示す遊技状態が時短状態を示す遊技状態であるか（時短中であるか）を判別する（Ｓ２３０２）。Ｓ２３０２の処理によって、現在が時短中では無いと判別した場合は（Ｓ２３０２：Ｎｏ）、上述した第１実施形態の入賞情報関連処理（図５７参照）のＳ２３１２と同一の処理を実行した後に、Ｓ２３１１の処理へ移行する。

【１３０９】

一方、Ｓ２３０２の処理において、現在設定されている遊技状態が時短状態である（時短中である）と判別した場合は（Ｓ２３０２：Ｙｅｓ）、次に遊技状態設定処理を実行する（Ｓ２３５１）。この遊技状態設定処理（Ｓ２３５１）は、今回の時短状態において遊技者が選択した遊技方法が第１遊技（左打ち遊技）、或いは、第２遊技（右打ち遊技）の何れであるかを判別し、時短状態において適切な遊技を設定するための処理を実行するものであり、詳細な内容については、図１０１（ａ）を参照して後述する。

【１３１０】

Ｓ２３５１の処理を終えると、次に遊技内容判別処理を実行する（Ｓ２３５２）。この遊技内容判別処理（Ｓ２３５２）は、時短状態中に適切な遊技が実行されているかを判別するための処理を実行するものであり、詳細な内容については、図１０１（ｂ）を参照して後述する。Ｓ２３５２の処理を終えると、続いて保留表示設定処理を実行し（Ｓ２３５３）、その後、Ｓ２３１１の処理へ移行し、本処理を終了する。

【１３１１】

保留表示設定処理（Ｓ２３５３）は、今回受信した入賞情報コマンドに対応して表示される保留図柄の表示態様を、今回受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に基づいて設定するための処理を実行するものであり、詳細な内容については、図１０２を参照して後述する。

【１３１２】

次に、図１０１（ａ）を参照して、入賞情報関連処理２（図得１００のＳ２２５１）にて実行される遊技状態設定処理（Ｓ２３５１）の内容について説明をする。図１０１は、遊技状態設定処理（Ｓ２３５１）の内容を示したフローチャートである。この遊技状態設定処理（Ｓ２３５１）では、時短状態が設定されてから最初に受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に基づいて、今回の時短状態中に実行される遊技方法（遊技方向）を設定するための処理を実行する。

【１３１３】

遊技状態設定処理（図１０１（ａ）のＳ２３５１）が実行されると、まず、時短開始フラグ２２３ａｄがオンに設定されているかを判別する（Ｓ３００１）。この時短開始フラグ２２３ａｄは、コマンド判定処理２（図９９のＳ２１６３）において、時短設定情報を受信したと判別した場合（図９９のＳ２２５２：Ｙｅｓ）、即ち、新たに時短状態が設定された場合にオンに設定されるものである（図９９のＳ２２５３）。つまり、Ｓ３００１の処理では、時短状態が設定された直後の状態であるかを判別している。

【１３１４】

Ｓ３００１の処理において、時短開始フラグ２２３ａｄがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３００１：Ｎｏ）、次に、今回受信した入賞情報が特図１関連（第１特別図柄の抽選（変動）結果を示すための入賞情報）であるかを判別し（Ｓ３００２）、特図１関連であると判別した場合は（Ｓ３００２：Ｙｅｓ）、時短状態が設定されている状態において、左打ち領域に配設されている第１入球口６４に球が入球したことを示している

ため、左打ち中フラグ２２３ａｃをオンに設定し（Ｓ３００３）、時短開始フラグ２２３ａｄをオフに設定し（Ｓ３００４）、本処理を終了する。

【１３１５】

一方で、Ｓ３００２の処理において、今回受信した入賞情報が特図１関連では無い（特図２（第２特別図柄）関連である）と判別した場合は（Ｓ３００２：Ｎｏ）、時短状態が設定されている状態において、右打ち領域に配設されている第２入球口６４０に球が入球したことを示しているため、右打ち中フラグ２２３ａｂをオンに設定し（Ｓ３００５）、Ｓ３００４へ移行し、その後本処理を終了する。また、Ｓ３００１の処理において時短開始フラグ２２３ａｄがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（Ｓ３００１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１３１６】

つまり、本第２実施形態では、時短状態が設定されてから最初の入賞情報コマンドを受信するまでの間は時短開始フラグ２２３ａｄがオンに設定され、時短開始フラグ２２３ａｄがオンに設定されている間に第１入球口６４、或いは、第２入球口６４０に球が入球した場合に、その球が入球した入球口が配設されている領域（右打ち領域、左打ち領域）に対して球を発射させる遊技が、時短状態中の適切な遊技となるように設定し、時短開始フラグ２２３ａｄをオフに設定する。

【１３１７】

これにより、時短状態中における遊技方法を設定するタイミングを時短開始フラグ２２３ａｄがオンに設定されている期間に限定することができる。

【１３１８】

次に、図１０１（ｂ）を参照して、コマンド判定処理２（図９９のＳ２１６３）の入賞情報関連処理２（図１００のＳ２２５１）にて実行される遊技内容判別処理（Ｓ２３５２）の内容について説明をする。図１０１（ｂ）は、遊技内容判別処理（Ｓ２３５２）の内容を示したフローチャートである。この遊技内容判別処理（Ｓ２３５２）では、時短状態中に適正な遊技方法として設定された遊技方法に対して、今回受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報が適正な遊技方法に基づく入賞情報であるかを判別し、判別結果に基づいてエラーコマンドを設定するための処理を実行する。

【１３１９】

遊技内容判別処理（Ｓ２３５２）が実行されると、まず、今回受信した入賞情報が特図１関連（第１特別図柄の抽選（変動）結果を示すための入賞情報）であるかを判別し（Ｓ３１０１）、特図１関連であると判別した場合は（Ｓ３１０１：Ｙｅｓ）、左打ち中フラグ２２３ａｃがオンに設定されているかを判別する（Ｓ３１０２）。Ｓ３１０２の処理において、左打ち中フラグ２２３ａｃがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３１０２：Ｙｅｓ）、時短状態中の左打ち遊技（第１遊技）が適切な遊技であると設定している状態で（左打ち中フラグ２２３ａｃがオンの状態で）、左打ち遊技によって発射された球が入球し得る第１入球口６４への球の入球を示す入賞コマンドを受信している場合であるため、異常と判別すること無くそのまま本処理を終了する。

【１３２０】

一方、Ｓ３１０２の処理において、左打ち中フラグ２２３ａｃがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（Ｓ３１０２：Ｎｏ）、時短状態中の右打ち遊技（第２遊技）が適切な遊技であると設定している状態で（右打ち中フラグ２２３ａｂがオンの状態で）、左打ち遊技によって発射された球が入球し得る第１入球口６４への球の入球を示す入賞コマンドを受信している場合であるため、適切な遊技が行われていないと判別し、表示用エラーコマンドを設定し（Ｓ３１０４）、本処理を終了する。

【１３２１】

また、Ｓ３１０１の処理において、今回受信した入賞情報が特図１関連（第１特別図柄の抽選（変動）結果を示すための入賞情報）では無い、即ち、今回受信した入賞情報が特図２関連（第２特別図柄の抽選（変動）結果を示すための入賞情報）であると判別した場合は（Ｓ３１０１：Ｎｏ）、次いで、右打ち中フラグ２２３ａｂがオンに設定されている

かを判別し（Ｓ３１０３）、右打ち中フラグ２２３ａｂがオンに設定されていると判別した場合は、そのまま本処理を終了する。

【１３２２】

一方で、Ｓ３１０３の処理において、右打ち中フラグ２２３ａｂがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（Ｓ３１０３：Ｎｏ）、時短状態中の左打ち遊技（第１遊技）が適切な遊技であると設定している状態で（左打ち中フラグ２２３ａｃがオンの状態で）、右打ち遊技によって発射された球が入球し得る第２入球口６４０への球の入球を示す入賞コマンドを受信している場合であるため、適切な遊技が行われていないと判別し、表示用エラーコマンドを設定し（Ｓ３１０４）、本処理を終了する。

【１３２３】

以上、説明をした通り、図１０１（ａ）に示した遊技状態設定処理（Ｓ２３５１）によって、今回の時短状態において適切な遊技方法を設定した後に、入賞コマンドを受信した場合には、図１０１（ｂ）に示した遊技内容判別処理（Ｓ２３５２）によって、時短状態中の遊技方法が適切か否かを判別することができる。このように構成することで、遊技者が自分の意思で遊技方法（球を発射する方向）を選択可能に構成したとしても、遊技者が選択した遊技方法を適切な遊技方法として設定し、それ以外の遊技方法が実行された場合に異常を示すエラーコマンドを設定することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【１３２４】

また、本第２実施形態では、入賞情報関連処理２（図１００参照）において、遊技状態設定処理（図１０１（ａ）参照）を実行した後に、遊技内容判別処理（図１０１（ｂ）参照）を実行するように構成しているため、右打ち中フラグ２２３ａｂおよび左打ち中フラグ２２３ａｃの何れもオンに設定されていない状態で、遊技内容判別処理が実行されることが無いように構成している。よって、図１０１（ｂ）に示した通り、一方のフラグ（右打ち中フラグ２２３ａｂ、左打ち中フラグ２２３ａｃのうちの一方のフラグ）がオンに設定されていない場合は、他方のフラグ（右打ち中フラグ２２３ａｂ、左打ち中フラグ２２３ａｃのうちの他方のフラグ）がオンに設定されていると判別することができるため、音声ランプ制御装置１１３の制御処理を簡素化することができる。

【１３２５】

なお、本第２実施形態では、遊技状態設定処理（図１０１（ａ）参照）において、１回の入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に基づいて時短状態における適切な遊技方法を設定する構成としているため、遊技内容判別処理（図１０１（ｂ）参照）が実行される場合には、既に適切な遊技方法が設定されている（右打ち中フラグ２２３ａｂ、左打ち中フラグ２２３ａｃのうち何れかがオンに設定されている）ことになる。

【１３２６】

これに対して、例えば、遊技状態設定処理（図１０１（ａ）参照）として、複数回の入賞情報コマンドを受信し、その受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に基づいて時短状態における適切な遊技方法を設定する処理を実行する場合には、時短状態が設定されてから所定期間経過するまでは（入賞情報コマンドを所定回数受信するまでは）、その時短状態における適切な遊技方法を設定することが出来ないことになる。このような場合は、遊技方法が未設定の状態を示すためのフラグ（未設定中フラグ）を設け、未設定中フラグがオン、即ち、遊技方法が未設定である場合は、遊技内容判別処理（図１０１（ｂ）参照）をスキップするように構成すると良い。これにより、遊技方法を決めている最中に実行した遊技（球の発射）に基づいてエラーコマンドが設定されることを抑制することができる。

【１３２７】

なお、本第２実施形態では、時短状態中の遊技方法（左打ち遊技（第１遊技）、或いは右打ち遊技（第２遊技））を、主制御装置１１０から受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に基づいて判別するように構成しているため、遊技方法を判別するために専用の情報を収集する必要が無く、音声ランプ制御装置１１３の制御処理を簡素化することが

できるものであるが、これに限ること無く、例えば、左打ち領域を流下する球が確実に通過する領域の球通過を検知する手段と、右打ち領域を流下する球が確実に通過する領域の球通過を検知する手段と、を設け、各手段の球通過の検知結果を収集し、時短状態中の適切な遊技方法を設定するように構成しても良い。このように構成することで、専用の構成を追加する必要があり制御処理が複雑になってしまうが、遊技者の選択した遊技方法を確実に検知することができるため、遊技方法の設定精度を高めることができる。

【１３２８】

さらに、遊技者の選択した遊技方法を判別するために、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）の検出結果を用いるように構成しても良い。

【１３２９】

次に、図１０２を参照して、コマンド判定処理２（図９９のＳ２１６３）の入賞情報関連処理２（図１００のＳ２２５１）にて実行される保留表示設定処理（Ｓ２３５３）の内容について説明をする。図１０２は、保留表示設定処理（Ｓ２３５３）の内容を示したフローチャートである。この保留表示設定処理（Ｓ２３５３）では、時短状態中に適正な入賞情報コマンドを受信した場合に、その入賞情報コマンドに対応して表示される保留図柄に対して時短状態の更新状況や大当たり遊技が実行される可能性を示唆する保留示唆演出の演出態様を設定する処理を実行する。

【１３３０】

保留表示設定処理（Ｓ２３５３）が実行されると、まず、今回受信した入賞情報コマンドが特図１関連の入賞情報（第１特別図柄の抽選（変動）結果を示すための入賞情報）を含むコマンドであるかを判別し（Ｓ３２０１）、特図１関連であると判別した場合は（Ｓ３２０１：Ｙｅｓ）、左打ち中フラグ２２３ａｃがオンに設定されているかを判別する（Ｓ３２０２）。Ｓ３２０２の処理において、左打ち中フラグ２２３ａｃがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３２０２：Ｙｅｓ）、今回受信した入賞情報コマンドが、適切な遊技に対応する入賞情報コマンドであるため、後述するＳ３２０３～Ｓ３２０６の処理へ移行し、受信した入賞情報コマンドに対する保留図柄を用いて保留示唆演出を実行するための処理を実行する。

【１３３１】

一方で、Ｓ３２０２の処理において、左打ち中フラグ２２３ａｃがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（Ｓ３２０２：Ｎｏ）、今回受信した入賞情報コマンドが、適切な遊技に対応していない入賞情報コマンドであるため（右打ち遊技（第２遊技）を適切な遊技と判別している状態で、第１特別図柄の入賞情報コマンドを受信したため）、Ｓ３２０３～Ｓ３２０６の処理をスキップして本処理を終了する。

【１３３２】

同様に、Ｓ３２０１の処理において、今回受信した入賞情報コマンドが特図１関連の入賞情報では無いと判別した場合は（Ｓ３２０１：Ｎｏ）、即ち、特図２（第２特別図柄）関連の入賞情報であると判別した場合は、次いで、右打ち中フラグ２２３ａｂがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３２０７）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３２０７：Ｙｅｓ）、今回受信した入賞情報コマンドが、適切な遊技に対応する入賞情報コマンドであるため、後述するＳ３２０３～Ｓ３２０６の処理へ移行し、受信した入賞情報コマンドに対する保留図柄を用いて保留示唆演出を実行するための処理を実行する。

【１３３３】

一方で、Ｓ３２０７の処理において、右打ち中フラグ２２３ａｂがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（Ｓ３２０７：Ｎｏ）、今回受信した入賞情報コマンドが、適切な遊技に対応していない入賞情報コマンドであるため（左打ち遊技（第１遊技）を適切な遊技と判別している状態で、第２特別図柄（特図２）の入賞情報コマンドを受信したため）、Ｓ３２０３～Ｓ３２０６の処理をスキップして本処理を終了する。

【１３３４】

以上、説明をしたように、本第２実施形態では、入賞情報コマンドを受信した場合に、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報が、遊技者が選択した遊技方法に対応する入賞情報であるか否かを判別し、遊技者が選択した遊技方法に対応する入賞情報である場合にのみ、その入賞情報コマンドに含まれる入賞情報を用いた演出（保留表示演出）を実行するように構成している。これにより、遊技者が意図しない遊技（例えば、操作ハンドル５１の操作を誤ってしまい意図する方向とは異なる方向へ球を発射させてしまう遊技）に対して保留表示演出が実行されることを禁止することができる。

【１３３５】

よって、遊技者が自身で選択した遊技方法を継続することにより、遊技者に有利な情報（保留表示演出によって遊技者に提供される情報）を獲得することができるため、遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。なお、本第２実施形態では、遊技者が意図しない遊技（自身で選択した遊技方法とは異なる遊技方法）を行った場合に、保留表示演出を実行しないように構成しているが、遊技者が自身で選択した遊技方法を行った場合に比べて、遊技者が獲得し得る情報が不利となるように構成すれば良く、例えば、保留表示演出の発生頻度を低くしたり、保留表示演出にて表示される表示態様が示す情報の内容を乏しくしたり、事実とは異なる内容の情報を示す表示態様を表示したりしても良い。

【１３３６】

図１０２に戻り説明を続ける。Ｓ３２０３の処理では、今回受信した入賞情報に基づいて仮時短情報更新エリア２２３ｉの情報を更新し（Ｓ３２０３）、仮時短情報更新エリア２２３ｉの内容に基づいて保留表示選択テーブル２２２ａａを用いて保留表示態様を選択し（Ｓ３２０４）する、そして、選択した保留表示態様を対応する入賞情報格納エリア２２３ａに格納し（Ｓ３２０５）、選択した保留表示態様に対応する表示用保留表示コマンドを設定し（Ｓ３２０６）、本処理を終了する。

【１３３７】

次に、図１０３を参照して、本第２実施形態における変動表示設定処理２（Ｓ２１３４）の内容について説明をする。図１０３は、変動表示設定処理２（Ｓ２１３４）の内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理２（Ｓ２１３４）は、上述した第１実施形態の変動表示設定処理（図６２のＳ２１１４参照）に対して、演出設定処理（図６３のＳ２８０４）を演出設定処理２（図１０３のＳ２８５１参照）に替えた点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１３３８】

ここで、図１０４を参照して、本第２実施形態における演出設定処理２（Ｓ２８５１）について説明をする。図１０４は、演出設定処理２（Ｓ２８５１）の内容を示したフローチャートである。この演出設定処理２（Ｓ２８５１）は、上述した第１実施形態の演出設定処理（Ｓ２８０４）に対して、遊技状態として時短状態が設定されている場合に実行される処理を異ならせた点で相違している。それ以外の要素は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１３３９】

まず、演出設定処理２（Ｓ２８５１）が実行されると、上述した演出設定処理（図６３参照）と同一のＳ２９０１及びＳ２９０２の処理を実行し、Ｓ２９０２の処理において読み出した情報が時短状態を示す情報では無いと判別した場合は（Ｓ２９０２：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２９０２の処理において読み出した情報が時短情報を示す情報であると判別した場合は（Ｓ２９０２：Ｙｅｓ）、次に、時短開始フラグ２２３ａｄがオンに設定されているかを判別する（Ｓ３３０１）。ここで、時短開始フラグ２２３ａｄがオンに設定されていると判別した場合、即ち、時短状態が設定されてから最初の特別図柄変動に対応する変動表示を設定するタイミングであると判別した場合は（Ｓ３３０１：Ｙｅｓ）、Ｓ３３０２の処理へ移行する。

【１３４０】

Ｓ３３０２の処理では、時短計時カウンタ２２３ａｅの値に４０００を設定し、次いで

、時短開始フラグ２２３ａｄをオフに設定し、表示用遊技選択コマンドを設定しＳ３３０４）、本処理を終了する。Ｓ３３０４の処理において設定される表示用遊技選択コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図５５参照）のコマンド出力処理（図５５のＳ２１０２）によって表示制御装置１１４へと送信される。表示制御装置１１４は表示用遊技選択コマンドを受信した場合に、第３図柄表示装置８１の表示画面に時短状態中の遊技方法を遊技者に選択させるための遊技選択画面（図８２（ｂ）参照）を表示するための制御を実行する。

【１３４１】

一方で、Ｓ３３０１の処理において時短開始フラグ２２３ａｄがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（Ｓ３３０１：Ｎｏ）、時短計時カウンタ２２３ａｅの値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ３３０５）。

【１３４２】

時短計時カウンタ２３３ａｅは時短状態が設定されてから最初の特別図柄変動に対応する変動表示を設定するタイミングからの所定期間（本実施形態では４秒）を計時するものであり、Ｓ３３０５の処理では、現在のタイミングが上述した所定期間（本実施形態では４秒）を経過したか否かが判別される。

【１３４３】

Ｓ３３０５の処理において、時短計時カウンタ２２３ａｅの値が０よりも大きいと判別した場合、即ち、時短状態が設定されてから最初の特別図柄変動に対応する変動表示を設定するタイミングから４秒が経過していないと判別した場合は（Ｓ３３０５：Ｙｅｓ）、第３図柄表示装置８１の表示画面に遊技方法を選択させるための選択画面（図８２（ｂ）参照）を継続して表示する期間中であるため、Ｓ３３０６～Ｓ３３０８の処理をスキップして本処理を終了する。

【１３４４】

一方で、Ｓ３３０５の処理において、時短計時カウンタ２２３ａｅの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ３３０５；Ｎｏ）、今回の変動に対応する入賞情報格納エリアに含まれる保留態様情報を読み出し（Ｓ３３０６）、読み出した保留態様情報に対応する演出態様を設定し（Ｓ３３０７）、選択した演出態様を示す表示用演出コマンドを設定し（Ｓ３３０８）、本処理を終了する。

【１３４５】

以上説明をした通り、特別図柄の抽選（変動）に対応した変動表示を設定する際に、入賞情報格納エリア２２３ａに格納された保留態様情報に基づいて当該変動表示に対応する演出態様を設定することができるため、保留態様情報に基づいて第３図柄表示装置８１に既に表示されている保留演出表示に関連付けた演出態様の変動表示を実行することができる。よって、関連性を持たせた演出を長期間（特別図柄の変動が複数実行される期間）実行することができ演出効果を高めることができる。

【１３４６】

また、保留表示設定処理（図１０２参照）にて上述した通り、遊技者が選択した遊技方法（第１遊技（左打ち遊技）、或いは第２遊技（右打ち遊技））に対応した入賞情報に対してのみ保留態様情報を設定するように構成しているため、演出設定処理（図１０４のＳ２８５１）が実行された際の対象となる特別図柄変動が、遊技者が選択した遊技方法に対応していない特別図柄変動である場合には、入賞情報格納エリア２２３ａに保留態様情報が設定されていないため、変動表示に対して演出態様を設定することが無い。よって、遊技者が選択した遊技方法に対応した特別図柄変動のみ所定の演出態様を用いた演出表示（図８３（ａ）、（ｂ）参照）を実行することができ、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

【１３４７】

次に、図１０５（ａ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図５５参照）にて実行される各種カウンタ更新処理２（Ｓ２１６１）について説明をする。図１０５（ａ）は、各種カウンタ更新処理２（Ｓ２１６１）の内容を示したフローチャートであ

る。この各種カウンタ更新処理２（Ｓ２１６１）は、上述した第１実施形態の各種カウンタ更新処理（Ｓ２１１１）に対して、時短計時カウンタ２２３ａｅの値を更新（減算）する処理を追加した点で相違し、それ以外の要素は同一である。同一の要素についてはその詳細な説明を省略する。

【１３４８】

各種カウンタ更新処理２（Ｓ２１６１）が実行されると、まず、時短計時カウンタ２２３ａｅの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ３４０１）、０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ３４０１：Ｙｅｓ）、時短計時カウンタ２２３ａｅの値を１減算し（Ｓ３４０２）、次いで、その他各種カウンタの値を１減算（更新）し（Ｓ３４０３）、本処理を終了する。なお、Ｓ３４０３の処理において更新される各種カウンタの詳細については、上述した第１実施形態の各種カウンタ更新処理と同一であるためその詳細な説明を省略する。

【１３４９】

一方、Ｓ３４０１の処理において、時短計時カウンタ２２３ａｅの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ３４０１：Ｎｏ）、Ｓ３４０２の処理をスキップしてＳ３４０３の処理へ移行し、その後本処理を終了する。つまり、時短計時カウンタ２２３ａｅの値は、１ミリ秒間隔で実行される各種カウンタ更新処理２（Ｓ２１６１）が実行される毎に１減算（更新）されるものであることから、演出設定処理２（図１０４のＳ２８５１参照）において設定される４０００の値は、４秒間の期間を計測するための値となる。

【１３５０】

次に、図１０５（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理にて実行される演出更新処理２（Ｓ２１６２）の内容について説明をする。図１０５（ｂ）は、演出更新処理２（Ｓ２１６２）の内容を示したフローチャートである。この演出更新処理２（Ｓ２１６２）は、上述した第１実施形態の演出更新処理（Ｓ２１１２）に対して、時短状態中における案内表示領域Ｄｍ２の表示態様を設定するための処理を追加した点で相違し、その他は同一である。同一の要素についてはその詳細な説明を省略する。

【１３５１】

演出更新処理２（Ｓ２１６２）が実行されると、まず、時短状態が設定されているかを判別し（Ｓ３５０１）、時短状態が設定されていると判別した場合は（Ｓ３５０１：Ｙｅｓ）、次いで、時短計時カウンタ２２３ａｅの値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ３５０２）。つまり、時短状態中の特別図柄変動が実行されてから所定期間（４秒）が経過しているかを判別する。

【１３５２】

Ｓ３５０２の処理において、時短計時カウンタ２２３ａｅの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ３５０２：Ｎｏ）、次に、右打ち中フラグ２２３ａｂがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３５０３）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３５０３：Ｙｅｓ）、表示用右打ちコマンドを設定し（Ｓ３５０４）、Ｓ３５０８の処理へ移行する。この表示用右打ちコマンドを設定すると、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理にて実行されるコマンド出力処理（図５５のＳ２１０２）によって表示制御装置１１４へと送信される。表示制御装置１１４は表示用右打ちコマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに形成される案内表示領域Ｄｍ２に「右打ち」の文字を表示し、遊技者に対して右打ち遊技を実行することを案内表示する。

【１３５３】

Ｓ３５０３の処理において、右打ち中フラグ２２３ａｂがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（Ｓ３５０３：Ｎｏ）、次に、左打ち中フラグ２２３ａｃがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３５０４）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３５０５：Ｙｅｓ）、表示用左打ちコマンドを設定し（Ｓ３５０６）、Ｓ３５０８へ移行する。

【１３５４】

Ｓ３５０６の処理にて、表示用左打ちコマンドを設定すると、音声ランプ制御装置１１

３のメイン処理にて実行されるコマンド出力処理（図５５のＳ２１０２）によって表示制御装置１１４へと送信される。表示制御装置１１４は表示用左打ちコマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに形成される案内表示領域Ｄｍ２に「左打ち」の文字を表示し、遊技者に対して左打ち遊技を実行することを案内表示する。

【１３５５】

一方、Ｓ３５０５の処理において、左打ち中フラグ２２３ａｃがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合（Ｓ３５０５；Ｎｏ）は、即ち、時短状態が設定されてから保留記憶されていた特別図柄の変動は実行されたが、第１入球口６４や第２入球口６４０への新たな入球が発生すること無く４秒間が経過した場合は、表示用待機コマンドを設定し（Ｓ３５０７）、Ｓ３５０８の処理へ移行する。Ｓ３５０７の処理において設定された表示用待機コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理にて実行されるコマンド出力処理（図５５のＳ２１０２）によって表示制御装置１１４へと送信される。表示制御装置１１４は表示用待機コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに形成される案内表示領域Ｄｍ２に「？」の文字を継続して表示し、遊技者に対して遊技方法を選択させる画面（図８２（ｂ）参照）を継続して表示する。

【１３５６】

このように構成することで、大当たり遊技が終了した後に、トイレ休憩等で遊技を一旦中断したとしても、遊技を再開し易くすることができる。

【１３５７】

以上、説明をした通り、本第２実施形態では、第１特別図柄（特図１）と、第２特別図柄（特図２）とで、異なる時短終了条件を設定し、且つ、遊技者が特図１の抽選を実行する遊技（左打ち遊技）と、特図２の抽選を実行する遊技（右打ち遊技）と、を選択することができるように構成した。

【１３５８】

これにより、時短状態が設定されている状態において複数種類の遊技を行わせることができるため、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【１３５９】

さらに、本第２実施形態では、時短状態中に特図１の抽選を実行させる遊技（左打ち遊技）を実行した場合には、特図２の抽選を実行させる遊技（右打ち遊技）を実行する場合よりも、時短終了条件が成立し易く、且つ、２種当たりを獲得し易い小当たりに当選し易くなるように構成している。

【１３６０】

このように構成することで、遊技者に対して大当たりとなり易いが時短状態が終了し易い遊技と、大当たりとなり難いが時短状態が終了し難い遊技とを選択させることができるため、遊技者自身の都合に応じた遊技を任意に選択させることができる。

【１３６１】

なお、本第２実施形態では、時短状態が設定されている状態を有利状態とし、その有利状態において、遊技者に複数種類の遊技を選択させるように構成しているが、それ以外に、も、例えば、確変状態が設定されている遊技状態を有利状態としても良いし、確変状態および時短状態が設定されている場合を有利状態としても良い。

【１３６２】

また、本第２実施形態では、有利状態（例えば、時短状態）が設定されている状態において、その有利状態を終了させる終了条件（例えば、時短終了条件）が成立した場合に、遊技者に不利となる遊技状態（例えば、通常状態）が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、有利状態を終了させる有利状態終了条件が成立した場合に、その有利状態よりも更に有利となる超有利状態へと移行するように構成しても良い。このように構成した場合には、遊技者に対して、有利状態から超有利状態へといち早く移行するように意欲的に遊技を行わせることができる。

【１３６３】

さらに、有利状態を終了させる有利状態終了条件として、成立することで有利状態より

も不利な不利状態（例えば、通常状態）が設定される不利終了条件と、有利状態よりも有利な超有利状態（例えば、潜確状態）が設定される有利終了条件と、を設定するように構成しても良いし、選択する遊技方法に応じて、有利状態終了条件の成立のし易さに加え、不利終了条件と有利終了条件との成立のし易さも異ならせるように構成すると良い。

【１３６４】

このように構成することで、遊技者に対して有利状態中において選択した遊技方法に応じて、その後の遊技結果を大きく異ならせることができるため、遊技者に対して自力で遊技を行った感覚を与えることができる。

【１３６５】

なお、本第２実施形態では、遊技者が選択する遊技方法が２種類（左打ち遊技、右打ち遊技）の例を示したが、これに限ること無く、３種類以上の遊技方法から任意の遊技方法を選択するように構成しても良い。

【１３６６】

＜第３実施形態＞

次に、図１０６～図１２４を参照して本パチンコ機１０の第３実施形態について説明する。本第３実施形態では、第１実施形態に対して、Ｖ入賞装置６５０の替わりに第２可変入賞装置１６５０を設けた点と、第２特別図柄の抽選結果に基づく遊技内容と、を異ならせた点で相違する。

【１３６７】

具体的には、上述した第１実施形態では、第２特別図柄の抽選の結果、小当たりに当選した場合に、Ｖ入賞装置６５０を開放する小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０に入賞した球が特定領域を通過した場合に、その小当たり遊技終了後に大当たり遊技を実行（設定）する２種当たりを有しているが、本第３実施形態では、小当たりに当選した場合に、第２可変入賞装置１６５０を開放する小当たり遊技が実行されるだけであり、第２可変入賞装置１６５０内に特定領域を設けていない点で相違する。即ち、本第３実施形態は、上述した第１実施形態とは異なり、２種当たりの遊技性を有していないパチンコ機１０を用いている点で相違している。

【１３６８】

まず、図１０６を参照して、本第３実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について説明をする。図１０６は、第３実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３を示す正面図である。本第３実施形態のパチンコ機１０は、上述した第１実施形態のパチンコ機１０に対して、Ｖ入賞装置６５０の替わりに第２可変入賞装置１６５０を設けた点と、電動役物６４０ａの構成を変更した点で相違し、それ以外の構成については同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１３６９】

本第３実施形態のパチンコ機１０は、図１０６に示した通り、可変表示装置ユニット８０の右側領域（右打ち領域）を流下した球がスルーゲート６７を通過し、その下流側に電動役物６４０ａを付した第２入球口６４０が設けられている。そして、その下流側には複数の一般入賞口６３が設けられている。このように構成されたパチンコ機１０では、上述した第１実施形態と同様に、遊技状態として通常状態が設定されている間は可変表示装置ユニット８０の左側領域（左打ち領域）に球を流下させる左打ち遊技によって第１入球口６４を狙う遊技、即ち、第１特別図柄の抽選が主となる遊技が行われ、遊技状態として時短状態が設定されている間は可変表示装置ユニット８０の右側領域（右打ち領域）に球を流下させる右打ち遊技によって第２入球口６４０を狙う遊技、即ち、第２特別図柄の抽選が主となる遊技が行われるように構成している。

【１３７０】

詳細については、第１実施形態で説明したため省略するが、本第２実施形態においても、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選のほうが遊技者に有利となるように構成しているため、右打ち遊技は左打ち遊技よりも遊技者に有利な遊技となる。

【１３７１】

ここで、本第３実施形態のパチンコ機１０は図１０６に示した通り、左打ち遊技によって発射された球が流下し得る左側領域に（可変表示装置ユニット８０の下端位置の左方側に）第２可変入賞装置１６５０が設けられている。この第２可変入賞装置１６５０は、第２特別図柄の抽選により小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技において開放動作が実行されるものである。

【１３７２】

尚、詳細は後述するが、本第３実施形態の小当たり遊技では、球が第２可変入賞装置１６５０に入賞し難い開放動作（開放期間が０．０９秒～０．１１秒）が実行され、且つ、図１０６に示した通り、第２可変入賞装置１６５０を球が到達し難い位置に配設するように構成している。

【１３７３】

つまり、複数の特別図柄のうち、第２特別図柄のみ小当たりに当選するように構成し、その第２特別図柄の抽選を実行させるために右打ち遊技を行った場合に、球が流下し得ない左打ち領域に第２可変入賞装置１６５０を設けるように構成している。このように構成することで、小当たり遊技が実行された場合に、第２可変入賞装置１６５０に球が入賞し難いように構成している。

【１３７４】

以上のように構成された本第３実施形態では、時短状態の終了条件を成立させるためにのみ第２特別図柄の小当たり当選を用いることができる。よって、小当たり当選により実行される小当たり遊技によって遊技者に特典（賞球）が付与されることが無いため、高確率で小当たりに当選するように当選確率を設定したとしても遊技者に過剰に特典を付与してしまう事態を抑制することができる。

【１３７５】

さらに、第２可変入賞装置１６５０が開放される期間を、第２可変入賞装置１６５０に球が入賞し難い短期間（０．０９秒～０．１１秒）にしているため、高確率で小当たりに当選するように当選確率を設定したとしても遊技者に過剰に特典を付与してしまう事態を抑制することができる。

【１３７６】

また、本第３実施形態では、第２特別図柄の抽選を行う右打ち遊技にて発射された球が流下する遊技領域（右側領域）とは異なる左側領域に第２可変入賞装置１６５０を設けているため、右打ち遊技を行っている遊技者に対して第２可変入賞装置１６５０が開放動作されている（小当たり遊技を実行している）ことに気付かれ難くすることができるため、遊技者に違和感を与えること無く小当たり遊技を実行することができる。

【１３７７】

なお、本第３実施形態では図１０６に示した通り、第２可変入賞装置１６５０を遊技者が視認できるように構成しているが、それ以外に、例えば、ガラスユニット１６と第２可変入賞装置１６５０との間に装飾部材を設け、遊技者が第２可変入賞装置１６５０を視認し難くなるように構成しても良い。これにより、より右打ち遊技を行っている遊技者に対して第２可変入賞装置１６５０が開放動作されている（小当たり遊技を実行している）ことに気付かれ難くすることができるため、遊技者に違和感を与えること無く小当たり遊技を実行することができる。

【１３７８】

加えて、第２可変入賞装置１６５０の近傍に設けた装飾部材に、遊技者に発光状態を視認させるための発光部材（例えば、ＬＥＤ）を設け、小当たり遊技が実行される場合の一部において発光部材を動作（発光）させるように構成すると良い。具体的には、小当たり遊技が実行される条件が成立したことを判別する小当たり判別手段と、その小当たり判別手段により小当たり遊技が実行されると判別した場合に、所定の抽選を実行する抽選手段と、その抽選手段による抽選結果が所定の抽選結果である場合に、発光部材を動作させる制御を実行する発光制御手段とを設けると良い。

【１３７９】

このように構成することで、実際に実行される小当たり遊技回数と、遊技者に視認させる（発光部材を動作させる）小当たり遊技回数とに差を設けることができ、実際に小当たり遊技が実行された回数を遊技者に把握され難くすることができる。よって、小当たり遊技が実行された回数（小当たりに当選した回数）に基づいて成立する時短終了条件がいつ成立するのか（時短状態の終了タイミングはいつか）を、遊技者に予測させ難くすることができる。

【１３８０】

さらに、上述した発光部材を小当たりに当選していない場合にも発光させる制御を発光制御手段が実行するように構成すると良い。これにより、発光部材が発光した回数のほうが実際に小当たりに当選した回数よりも多くすることができるため、小当たり遊技が実行された回数（小当たりに当選した回数）に基づいて成立する時短終了条件がいつ成立するのか（時短状態の終了タイミングはいつか）を、遊技者に予測させ難くすることができる。

【１３８１】

この場合、実行中の特別図柄変動に対応する特別図柄の抽選結果、或いは、保留記憶されている入賞情報に対応する特別図柄の抽選結果として大当たりとなる抽選結果がある場合に発光部材が動作され易くなるように構成すると良い。つまり、小当たり遊技に当選した場合にその旨を報知するために実行される発光動作を、特別図柄の抽選結果に基づいて実行するように構成すると良い。

【１３８２】

これにより、発光部材が発光した場合に、遊技者に対して、小当たり遊技が実行されたのか、特別図柄の大当たりに当選するのか、それとも、ただの装飾演出なのかを分かり難くすることができる。さらに、遊技者に対して不利な状態（小当たり遊技の実行）、即ち、遊技者に有利な有利状態（時短状態）を終了させる要因が成立した状態と、遊技者に対して有利な状態（大当たり当選）とで、発光部材を発光させるため、発光部材が発光された後の遊技結果に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【１３８３】

なお、上述した構成を用いた場合においては、発光制御手段が発光部材を発光させるタイミングを、小当たりに当選したタイミング（特別図柄が停止表示したタイミング）や、小当たり遊技が開始されるタイミングや、小当たり遊技中のタイミングや、小当たり遊技終了後のタイミングや、特別図柄の変動が実行されているタイミングなど、様々なタイミングを設定するようにしても良いし、予め定められた所定のタイミングを設定するようにしても良い。

【１３８４】

さらに、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２）に対する操作結果に基づいて発光制御手段が発光部材を発光させる条件を可変するように構成してもよい。この場合、例えば、予め定めた操作条件（例えば、２秒間に枠ボタン２２を１０回以上押下する操作（連打操作））が成立した場合には、発光部材の動作回数と小当たり当選回数とが近似するように（予め定めた操作条件が成立していない場合よりも近似するように）発光制御するように構成すると良い。これにより、遊技者に対して操作手段を積極的に操作させることができ、意欲的に遊技者に参加させることができる。

【１３８５】

また、上述した発光部材の発光動作を用いて、例えば、時短終了条件が成立するまでの状況（残りの小当たり当選回数）や、今回当選した小当たりの小当たり種別を遊技者に報知（示唆）するように構成しても良い。これにより、遊技者に対して発光部材の発光動作内容に興味を持たせることができる。

【１３８６】

なお、本第３実施形態では、遊技者に対して小当たり当選の有無を分かり難くすることで、遊技者に有利な遊技状態である時短状態の終了タイミングを分かり難くし、緊張感を持たせた遊技を遊技者に行わせるようにしているが、これに限ること無く、小当たりに当

選したことは遊技者に報知するが、当選した小当たりに設定されている小当たり種別を遊技者に報知しないように構成しても良いし、小当たり種別まで遊技者に報知するように構成しても良い。この場合、小当たりに当選したことを遊技者に報知するために、第３図柄表示装置８１にて特定の表示態様を表示（例えば、小当たりに当選したことを遊技者が識別可能な表示態様で第３図柄を停止表示）したり、第２可変入賞装置１６５０を右打ち領域に設けたりするように構成すると良い。これにより、遊技者に対して時短状態中における小当たり当選回数を容易に把握させることができるため、遊技者に時短状態の終了タイミングを予測させながら遊技を行わせることができる。

【１３８７】

＜第３実施形態における演出内容について＞

次に、図１０７から図１１０を参照して、第３実施形態のパチンコ機１０において実行される時短状態中の演出について説明をする。図１０７～図１１０のそれぞれに記載されている図は、第３図柄表示装置８１の表示画面を模式的に示した模式図であり、基本的な構成は上述した第１実施形態と同一であり、同一の要素については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１３８８】

本第３実施形態では、上述した第１実施形態に対して、第２特別図柄の入賞情報も保留記憶可能に構成している点で相違しているため、第３図柄表示装置８１の表示画面にて実行される残時短示唆演出（時短状態の残期間を遊技者に示唆するための演出）として、第２特別図柄の保留記憶情報を用いた演出が実行される点で相違する。以下、第１実施形態にて用いられる演出内容と相違する点を中心に本第３実施形態における残時短示唆演出の内容について説明をする。

【１３８９】

図１０７（ａ）は、時短状態が設定された場合に表示される表示画面を模式的に示した模式図である。図１０７（ａ）に示した通り、時短状態が設定されると、時短状態中に実行される演出の内容を説明するための演出開始画面が表示される。本第３実施形態では、時短状態が設定されると、小表示領域Ｄｍ１１に複数の状況表示態様として第１状況表示態様Ｄｍ１１ａ、第２状況表示態様Ｄｍ１１ｂ、第３状況表示態様Ｄｍ１１ｃ、第４状況表示態様Ｄｍ１１ｄが表示される。

【１３９０】

この複数の状況表示態様は、個々の表示態様が複数の時短終了条件の成立具合（時短終了条件が成立するまでの進捗具合）に対応しており、時短終了条件が成立するまでの進捗具合に対応して表示態様が可変するように構成している。具体的には、各状況表示態様として所定長さの導火線を有する爆弾が表示され、時短状態が設定されてから最初の変動が実行された場合に、その導火線に火が付けられる。

【１３９１】

そして、各時短終了条件のうち、条件が成立し易い時短終了条件に対応する状況表示態様は、他の状況表示態様よりも導火線の長さが短くなるように表示態様が可変される。このように状況表示態様の表示態様を可変させることで、時短状態が終了するタイミングを第３図柄表示装置８１にて実行される演出（残時短示唆演出）によって遊技者に予測させることができるため、遊技者を演出に注視させることができ、演出効果を高めることができる。

【１３９２】

また、図１０７（ａ）に示した通り、演出開始画面（時短開始画面）では、主表示領域Ｄｍの中央部に、残時短示唆演出の内容を遊技者に報知するために「１つでも爆発すると時短終了」の文字と「消化完了で大当たり」の文字が表示される。これにより、小表示領域Ｄｍ１１に表示される複数の爆弾のうち、１つでも爆発すると時短状態が終了してしまうこと、及び、小表示領域Ｄｍ１１に表示される複数の爆弾の火を消化できると大当たりになることを容易に把握することができる。

【１３９３】

図１０７（ａ）に示した状態は、特図２変動表示領域Ｄｍ１ｂにて第２特別図柄に対応した第３図柄が変動表示されている状態、つまり、時短状態中において特別図柄の変動が実行されている状態であるため、小表示領域Ｄｍ１１に表示される複数の爆弾に火が付いている状態である。なお、大当たり遊技が終了し、時短状態が設定された状態において特別図柄の変動が開始されない状態（大当たり遊技終了後に特別図柄の変動が開始されない状態）であると判別した場合には、時短状態待機画面として、特別図柄の変動を開始させる残時短示唆演出が実行される旨を表示する画面を表示するように構成しても良い。

【１３９４】

時短状態が設定されている状態で遊技を進め、時短終了条件の成立が近づいてくると（特別図柄の変動回数が所定回数に到達、或いは、時短状態中の小当たり当選回数が所定回数に到達すると）、図１０７（ｂ）に示した通り、小表示領域Ｄｍ１１にてその旨を示唆（報知）するための合体状況表示態様Ｄｍ１１ｚが表示される。図１０７（ｂ）は、時短状態中における残時短示唆演出中の表示画面を模式的に示した模式図である。

【１３９５】

この合体状況表示態様Ｄｍ１１ｚは、複数の時短終了条件の進捗状況が終了前条件（例えば、変動回数終了条件として特別図柄の変動回数５０が設定されている場合では、特別図柄の変動回数が３０に到達した場合、当選回数終了条件として小当たりＡ当選回数５が設定されている場合では、小当たりＡ当選回数が３に到達した場合に成立する条件）を満たしている場合に表示されるものである。よって、小表示領域Ｄｍ１１に合体状況表示態様Ｄｍ１１ｚが表示されることで、時短状態がもうすぐ終了してしまうことを遊技者に把握させることができる。

【１３９６】

また、複数の時短終了条件の進捗状況が終了前条件を満たしている状態で合体状況表示態様Ｄｍ１１ｚを表示することで、時短状態が終了した場合（設定されている複数の時短終了条件のうち、何れかの時短終了条件が成立した場合）において、遊技者に対してどの時短終了条件が成立したことで時短状態が終了したのかを把握させ難くすることができる。つまり、図１０７（ａ）に示したように、小表示領域Ｄｍ１１に各時短終了条件の進捗状況に対応して表示態様が可変する複数の状況表示態様（Ｄｍ１１ａ～Ｄｍ１１ｄ）を表示したままでは、時短状態が終了した際に、いずれかの状況表示態様が爆発する演出を実行する必要があるため、今回成立した時短終了条件が複数の時短終了条件のうちの何れであるかを遊技者に容易に把握されてしまうという問題があった。

【１３９７】

このように、今回成立した時短終了条件が複数の時短終了条件のうちの何れであるかを遊技者が容易に把握してしまうことにより、時短状態に移行する際に設定される複数の時短終了条件を容易に予測されてしまい、時短状態が終了するタイミングまで容易に予測されてしまう虞があった。これに対して、本第３実施形態では、複数の時短終了条件に対して終了前条件が成立した場合には、それ移行の各時短終了条件の進捗状況が遊技者に把握されることを防ぐために、合体状況表示態様Ｄｍ１１ｚを表示するように構成している。これにより、遊技者に対してどの時短終了条件が成立したことで時短状態が終了したのかを把握させ難くすることができる。

【１３９８】

なお、本第３実施形態では、複数の時短終了条件に対して終了前条件が成立した場合にのみ合体状況表示態様Ｄｍ１１ｚを表示するように構成しているが、時短終了条件が１つでも終了前条件を満たした場合に合体状況表示態様Ｄｍ１１ｚを表示しても良いし、複数の時短終了条件のうち、特定の時短終了条件に対応する値が終了前条件を満たした場合に合体状況表示態様Ｄｍ１１ｚを表示するようしても良い。

【１３９９】

そして、時短状態が終了する場合には、図１０８（ａ）に示した画面が表示される。図１０８（ａ）は、時短状態終了時における第３図柄表示装置８１の表示画面の一例を示した模式図である。図１０８（ａ）は、当選回数終了条件の１つに対して時短終了条件が成

立した場合の表示画面を示したものであり、特図２変動表示領域Ｄｍ１ｂにて第２特別図柄に対応した第３図柄が小当たりに当選したことを示す「３４１」の組み合わせで停止表示されるとともに、小表示領域Ｄｍ１１では、爆弾が爆発した状態を示す表示態様が表示されており、主表示領域Ｄｍの中央部分には時短状態が終了したことを遊技者に報知するための「終了」の文字が表示される。

【１４００】

次に、時短状態が設定される場合における特別な状況に対する残時短示唆演出の演出内容について図１０８（ｂ）を参照して説明をする。図１０８（ｂ）は、時短状態が設定された直後に特図１変動が実行された場合における表示画面の一例を示した模式図である。上述した通り、本第３実施形態のパチンコ機１０は第１特別図柄の入賞情報を保留記憶する手段を有していることから、通常状態（左打ち遊技中）に第１特別図柄の抽選で大当たりに当選し、その大当たりに対応する大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合に、保留記憶されている第１特別図柄に対応する特図変動が実行される場合があった。

【１４０１】

そして、その中でも、保留記憶されている第１特別図柄の入賞情報に大当たりに当選する入賞情報が含まれている場合（所謂、保留内連荘）もあった。このように、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態中に獲得した特別図柄の入賞情報では無く、時短状態が設定される前に、既に獲得済みの入賞情報に基づいて次の大当たり遊技が実行されてしまう場合には、時短状態中に実行される演出（残時短示唆演出）を実行してしまうと、演出内容と遊技結果とに矛盾が生じてしまい、演出効果を低下させてしまうという問題があった。

【１４０２】

そこで、本第３実施形態では、時短状態が設定される場合において保留記憶されている第１特別図柄に対応する入賞情報に大当たりとなる入賞情報があるか否かを判別し、大当たりとなる入賞情報があると判別した場合は、通常の残時短示唆演出（図１０７（ａ）参照）を開始（実行）するのではなく、特別な演出（時短中保留内演出）を実行するように構成している。これにより、時短状態中に実行される演出（残時短示唆演出）を実行してしまうと、演出内容と遊技結果とに矛盾が生じてしまい、演出効果を低下させてしまうことを抑制するとともに、大当たり終了後の保留記憶内で再度大当たりに当選するという珍しい状況において特別な演出を実行することで遊技者に対して優越感を与えることができる。

【１４０３】

時短中保留内演出が実行されると、図１０８（ｂ）に示した通り、小表示領域Ｄｍ１１にて合体状況表示態様Ｄｍ１１ｚを表示させると共に、合体状況表示態様Ｄｍ１１ｚに「！？」の文字を表示させて、主表示領域Ｄｍの中央部に、通常の残時短示唆演出とは異なる演出が実行されていることを遊技者に示唆するために「何だか様子がおかしいぞ」の文字が表示される。このような表示を行うことで、遊技者に対していつもとは異なる演出が実行されていることを容易に把握させることができる。

【１４０４】

また、図１０８（ｂ）では、上述したように第１特別図柄の変動が実行されている状態であるため、特図１変動表示領域Ｄｍ１ａにて第１特別図柄に対応した第３図柄が変動表示され、特図２変動表示領域Ｄｍ１ｂにて第２特別図柄に対応した第３図柄が停止表示されている。

【１４０５】

なお、図１０８（ｂ）に示した表示画面を、例えば、時短状態が設定される前に、既に獲得済みの入賞情報に基づいて時短終了条件の何れかが成立すると判別した場合にも実行するように構成しても良い。このように構成することにより、大当たり終了後に図１０８（ｂ）に示した画面が表示されることで、直ぐに（保留記憶されている入賞情報に対応する特別図柄変動が全て終了するまでに）大当たりに当選するか、或いは、時短状態が終了するかの何れかであることを遊技者に報知することができるため、遊技者に対して次いで

実行される演出内容に興味を持たせることができる。
【１４０６】
図１０８（ｂ）に示した状態から、時短状態が終了する場合には、図１０８（ａ）に示した表示画面と同様の表示画面が表示され、時短状態が終了することを遊技者に報知する。一方、図１０８（ｂ）に示した状態から、大当たりに当選する場合には、図１０９（ａ）に示した表示画面が表示される。図１０９（ａ）は、図１０８（ｂ）に示した状態から時間が経過し、第１特別図柄の大当たりに当選したタイミングにおいて表示される表示画面の一例を示した模式図である。
【１４０７】
図１０９（ａ）に示した通り、時短状態が設定された状態において既に保留記憶されていた第１特別図柄の入賞情報に対応する特図変動にて大当たりに当選すると、特図１変動表示領域Ｄｍ１ａにて第１特別図柄に対応した第３図柄が大当たりを示す「７７７」の表示態様で停止表示され、小表示領域Ｄｍ１１には消火された合体状況表示態様Ｄｍ１１ｚが表示される。そして、主表示領域Ｄｍの中央部には大当たりに当選したことを示すための「消火完了」、「大当たり」の文字が表示される。
【１４０８】
以上、説明をした通り、本第３実施形態では、大当たり終了後（大当たり終了後の１回転目の特別図柄変動が実行されるタイミング）に時短状態が設定される場合において、保留記憶されている入賞情報の内容を判別し、その判別の結果、大当たりに当選する入賞情報があると判別された場合には、通常の時短状態中の演出（残時短示唆演出）とは異なる特別な演出（時短中保留内演出）を実行するように構成している。
【１４０９】
このように構成することで、残時短示唆演出が実行された直後に大当たりに当選してしまい、残時短示唆演出の演出内容と遊技結果とが一致しない状態が発生したり、遊技結果に対応するために強引に残時短示唆演出の演出内容を可変させたりすることを抑制することができ、残時短示唆演出に対する演出効果が低下することを抑制することができる。
【１４１０】
次に、時短状態が終了するまでの特別図柄変動回数が確定した場合における残時短示唆演出の演出内容について図１０９（ｂ）を参照して説明する。図１０９（ｂ）は、時短状態中において、残時短回数が確定した場合の表示画面の一例を示した模式図である。本第３実施形態では、上述した第１実施形態と同様に、時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄変動が実行される場合に成立する変動回数終了条件と、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に成立する当選回数終了条件と、が複数設定されるように構成し、複数設定された時短終了条件のうちいずれかの終了条件が成立した場合に時短状態が終了するように構成することで、遊技者に対して時短状態が継続して設定される期間（時短状態が終了するタイミング）を予測させ難くし、時短状態中の遊技の興趣を向上させるようにしている。
【１４１１】
このように複数の時短終了条件を設定した場合であっても、時短状態が終了するまでの期間が確定する場合がある。例えば、時短状態中の遊技が進行し、変動回数終了条件が成立するまでの特別図柄の変動回数が３回で、当選回数終了条件が成立するまでの小当たりの当選回数が５回となった場合には、特別図柄の１回の変動に対して最大で１回しか小当たりに当選しないことから、特別図柄の抽選結果に関わらず、特別図柄の抽選が３回実行されると時短状態が終了することになる。
【１４１２】
本第３実施形態では、時短状態が終了するまでの期間（特別図柄の変動回数）が確定した場合には、図１０９（ｂ）に示した通り、小表示領域Ｄｍ１１に残りの特別図柄変動回数（図１０９（ｂ）の例では「３回」）が表示されるように構成されている。このように構成することで、複数の時短終了条件を設定することで時短状態が終了するタイミングを複雑に設定することができる遊技機において、時短状態が終了するタイミングが予め確定

された場合には、そのタイミングを遊技者に明確に報知することができるため、時短状態の残り期間を意識した遊技を行わせることができる。

【１４１３】

また、本第３実施形態では、時短状態が終了するまでの期間（特別図柄の変動回数）が確定した場合に、小表示領域Ｄｍ１１に残りの特別図柄変動回数（図１０９（ｂ）の例では「３回」）が表示されるため、この表示がされている期間は、小当たりに何度当選したとしても小当たりの当選回数に基づいて時短状態が終了することが無い期間となる。よって、遊技者に対して小表示領域Ｄｍ１１に残りの特別図柄変動回数が表示されている間に多くの小当たりに当選させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【１４１４】

なお、このような演出表示を上述した第１実施形態や第２実施形態に用いた場合には、小当たりに当選することで２種当たりを獲得する可能性があることから、より意欲的に遊技を行わせることができる。つまり、上述した第１実施形態や第２実施形態では、時短状態中に小当たりに当選すると、２種当たりを獲得するチャンスと、時短状態が終了するピンチとが訪れるように構成されていたが、図１０９（ｂ）に示したように、時短状態が小当たり当選に基づいて終了することが無い期間（特別図柄の変動回数に基づいて終了することが確定している期間）であることを報知する演出（残期間確定報知演出）を実行することで、残期間確定報知演出が実行されている間は、小当たりに当選した場合に、２種当たりを獲得するチャンスのみ到来することを遊技者に報知することができるため、遊技者に対して多くの小当たりに当選させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【１４１５】

また、本第３実施形態では、当選した大当たりに設定される大当たり種別に基づいて異なる時短終了条件が設定されるように構成されており、そのうちの一部では、時短状態が設定されてから所定期間の間は時短終了条件が成立しないように各時短終了条件を設定する場合がある。

【１４１６】

本第３実施形態では、上述した時短状態が設定されてから時短終了条件が成立し得ない期間であることを遊技者に報知するための演出を実行可能に構成している。図１１０（ａ）は、大当たり種別として大当たりＤが設定された大当たり遊技終了後における時短突入時の表示画面を示した模式図である。

【１４１７】

詳細は、図１１３（ａ）を参照して後述するが、本第３実施形態では大当たりＤに基づいて時短状態が設定された場合に、少なくとも特別図柄変動が２０回実行されるまでは時短状態が終了しないように時短終了条件が設定される。つまり、時短状態が設定されてから特別図柄変動が２０回実行されるまでの期間は、特別図柄の抽選結果に関わらず時短状態が継続する期間になる。

【１４１８】

そこで、本第３実施形態では、図１１０（ａ）に示した通り、現在が、時短状態が設定されてからの特定期間（特別図柄の抽選結果に関わらず時短状態が継続する期間）であることを遊技者に報知するための演出（無敵演出）が実行される。この無敵演出中は、小表示領域Ｄｍ１１には火が付いていない爆弾が表示されており、爆弾が爆発しない期間（時短状態が終了することが無い期間）であることを遊技者に報知している。

【１４１９】

そして、主表示領域Ｄｍの中央部には無敵演出の残期間を報知するための残期間態様８２０が表示される。図１１０（ａ）に示した模式図では、「導火線に火がつくまであと・・・」の文字と、残期間態様８２０として「２０」が表示される。このように、時短状態が終了することが無い期間を遊技者に示すための演出（無敵演出）を実行することにより、時短状態中において遊技者が安心して遊技を行う期間を提供することができる。

【１４２０】

＜第３実施形態における電気的構成について＞

次に、図１１１を参照して、第３実施形態における電気的構成について説明する。本第３実施形態では、第１実施形態に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２の内容、および、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２及びＲＡＭ２２３の内容が変更されている点で相違する。その他の構成については、第１実施形態と同一であるので、その詳細な説明は省略する。

【１４２１】

図１１１は、本第３実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。本第３実施形態では、上述した第１実施形態におけるＲＯＭ２０２（図１９（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａに替えて第１当たり乱数３テーブル２０２ｂａを、小当たり種別選択テーブル２０２ｆに替えて小当たり種別選択３テーブル２０２ｂｂを、時短付与テーブル２０２ｅに替えて時短付与３テーブル２０２ｂｃを、開放シナリオテーブル２０２ｇに替えて開放シナリオ３テーブル２０２ｂｄを設けた点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素には同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１４２２】

ここで、図１１２（ａ）を参照して、第１当たり乱数３テーブル２０２ｂａの内容について説明をする。図１１２（ａ）は、第１当たり乱数３テーブル２０２ｂａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図１１２（ａ）に示した通り、第１当たり乱数３テーブル２０２ｂａには、特別図柄１乱数３テーブル２０２ｂａ１と、特別図柄２乱数３テーブル２０２ｂａ２とが規定されている。

【１４２３】

次に、図１１２（ｂ）を参照して、特別図柄１乱数３テーブル２０２ｂａ１の内容について説明をする。図１１２（ｂ）は、特別図柄１乱数３テーブル２０２ｂａ１に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この特別図柄１乱数３テーブル２０２ｂａ１は、上述した第１実施形態の特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１（図２０（ｂ）参照）と同一の内容が規定されているものであり、その詳細な説明を省略する。

【１４２４】

図１１２（ｃ）は、特別図柄２乱数テーブル２０２ｂａ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この特別図柄２乱数テーブル２０２ｂａ２は、上述した第１実施形態の特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２（図２０（ｃ）参照）に対して、小当たりと判定される値の範囲を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。具体的には、特別図柄２乱数テーブル２０２ｂａ２には、取得した第１当たり乱数カウンタ値Ｃ１が「５～４９９」の範囲に小当たり判定値を規定している。

【１４２５】

つまり、特別図柄２乱数３テーブル２０２ｂａ２を用いた本第３実施形態では、第２特別図柄の抽選を実行する場合に、５／１０００（１／２００）の確率（割合）で大当たりであると判定し、４９５／１０００の確率（割合）で小当たりであると判定される。即ち、第２特別図柄の抽選が実行されると１／２の確率で大当たり又は小当たりに当選するように構成されている。

【１４２６】

なお、大当たりや小当たりと判定される範囲は上述した内容に限ること無く、大当たりと判定される確率よりも、小当たりと判定される確率を低くするように規定しても良いし、大当たりや小当たりと判定される範囲を連続する値で規定するだけでは無く、間を空けて規定するようにしても良い。また、本第３実施形態では、設定される遊技状態に関わらず同一のテーブルを用いて大当たり又は小当たりの判定を実行するように構成しているが、例えば、設定される遊技状態に応じて異なるテーブルを用いて大当たり又は小当たりの判定を実行するように構成しても良い。

【１４２７】

具体的には、遊技状態として通常状態が設定されている場合に用いられるテーブルよりも、遊技状態として時短状態が設定されている場合に用いられるテーブルのほうが小当た

りと判定される範囲が広くなるように構成すると良い。このように構成することで、時短状態を終了させるために用いられる小当たり当選が、時短状態中に頻繁に発生するように構成したとしても、通常状態において頻繁に発生する事態を抑制することができる。

【１４２８】

さらに、図１１２（ａ）および図１１２（ｂ）に示した通り、本第３実施形態では第１特別図柄の抽選によって小当たりに当選することが無く、第２特別図柄の抽選によってのみ小当たりに当選するように構成しているが、第１特別図柄の抽選によっても小当たりに当選するように構成しても良い。

【１４２９】

このように構成することで、例えば、時短状態が設定された場合に保留記憶されている第１特別図柄の入賞情報に小当たりに当選する入賞情報がある場合に、即座に時短状態を終了させることができる。このような構成を用いる場合には、例えば、時短状態が即座に終了したほうが遊技者に有利な遊技状態を提供することができる遊技機に用いると良い。

【１４３０】

具体的には、遊技状態として、通常状態と時短状態とに加え、特別図柄の抽選の結果、大当たりに当選する確率が低確率状態の遊技状態（通常状態：特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、時短状態：特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）よりも高くなる特別図柄の高確率状態（確変状態：特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態、潜確状態：特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）を設定可能に構成し、確変状態が設定されている期間中に時短終了条件が成立した場合に、潜確状態が設定されるように構成し、潜確状態が遊技者に最も有利な遊技状態となるように構成すると良い。

【１４３１】

このような遊技機によれば、確変状態が設定されている状態において、時短終了条件が成立することを遊技者に有利とすることができる。よって、興趣に富んだ遊技機を提供することができる。また、このような遊技機において、確変状態が設定された場合に保留記憶されている第１特別図柄の入賞情報に小当たりに当選する入賞情報がある場合に、即座に確変状態を終了させて潜確状態へと移行させる構成を用いることで、確変状態が設定されるまでに第１特別図柄の入賞情報を上限数（４個）まで記憶させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【１４３２】

次に、図１１３（ａ）を参照して、小当たり種別選択３テーブル２０２ｂｂの内容について説明をする。図１１３（ａ）は、小当たり種別選択３テーブル２０２ｂｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図１１３（ａ）に示した通り、小当たり種別選択３テーブル２０２ｂｂは、上述した第１実施形態の小当たり種別選択テーブル２０２ｆ（図２２参照）に対して、各小当たり種別の内容を異ならせている点で相違し、それ以外、例えば、小当たり種別カウンタ値Ｃ５の範囲に対して規定される小当たり種別等は同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【１４３３】

本第３実施形態は、上述した第１実施形態とは異なり、Ｖ入賞装置６５０を設けておらず、小当たり遊技中において特定領域に球を通過させて大当たり（２種当たり）を獲得する遊技性を有していないため、小当たり種別３テーブル２０２ｂｂに規定される各小当たり種別には、２種当たり獲得時に設定される大当たり遊技の内容が対応付けられていない点で相違している。

【１４３４】

図１１３（ｂ）は、本第３実施形態における時短付与３テーブル２０２ｂｃに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図１１３（ｂ）に示した通り、時短付与３テーブル２０２ｂｃは、上述した第１実施形態の時短付与テーブル２０２ｅ（図２１（ｄ）参照）に対して、各大当たり種別に対応して設定される時短終了条件の規定内容を異ならせている点で相違している。

【１４３５】

具体的には、大当たり種別が大当たりＡの場合には、時短終了条件のうち、特別図柄の変動回数に基づいて成立する変動回数終了条件として、時短中カウンタ２０３ｋの値に「１００」を、小当たり当選回数に基づいて成立する当選回数終了条件として、小当たりＡカウンタ２０３ｍの値に「１」、小当たりＢカウンタ２０３ｎの値に「１０」、小当たりＣカウンタ２０３ａｃの値に「５０」が設定されるように規定されている。つまり、大当たりＡに対応する大当たり遊技が終了した後には、「特別図柄の変動回数が１００回に到達する」、「小当たりＡ（が設定される小当たり）に１回当選する」、「小当たりＢ（が設定される小当たり）に１０回当選する」、「小当たりＣ（が設定される小当たり）に５０回当選する」の何れかの条件を満たした場合に終了条件が成立する時短状態（以下、時短状態ａと称す）が設定される。

【１４３６】

また、大当たり種別が大当たりＢの場合には、時短終了条件のうち、特別図柄の変動回数に基づいて成立する変動回数終了条件として、時短中カウンタ２０３ｋの値に「５０」を、小当たり当選回数に基づいて成立する当選回数終了条件として、小当たりＡカウンタ２０３ｍの値に「５」、小当たりＢカウンタ２０３ｎの値に「５」、小当たりＣカウンタ２０３ａｃの値に「２５」が設定されるように規定されている。つまり、大当たりＢに対応する大当たり遊技が終了した後には、「特別図柄の変動回数が５０回に到達する」、「小当たりＡ（が設定される小当たり）に５回当選する」、「小当たりＢ（が設定される小当たり）に５回当選する」、「小当たりＣ（が設定される小当たり）に２５回当選する」の何れかの条件を満たした場合に終了条件が成立する時短状態（以下、時短状態ｂと称す）が設定される。

【１４３７】

大当たり種別が大当たりＤの場合には、時短終了条件のうち、特別図柄の変動回数に基づいて成立する変動回数終了条件として、時短中カウンタ２０３ｋの値に「１００」を、小当たり当選回数に基づいて成立する当選回数終了条件として、小当たりＡカウンタ２０３ｍの値に「２０」、小当たりＣカウンタ２０３ａｃの値に「８０」が設定されるように規定されている。つまり、大当たりＡに対応する大当たり遊技が終了した後には、「特別図柄の変動回数が１００回に到達する」、「小当たりＡ（が設定される小当たり）に２０回当選する」、「小当たりＣ（が設定される小当たり）に８０回当選する」の何れかの条件を満たした場合に終了条件が成立する時短状態（以下、時短状態ｃと称す）が設定される。

【１４３８】

以上説明をした通り、本第３実施形態も上述した各実施形態と同様に、大当たり当選時に設定される大当たり種別に応じて異なる時短終了条件が複数設定され、設定された複数の時短終了条件の何れかが成立した場合に時短状態が終了するように構成しているため、時短状態が終了するタイミングを多様化させることができる。

【１４３９】

また、大当たり種別に応じて設定される時短状態（ａ～ｃ）に応じて、成立し易い時短終了条件と成立を異ならせているため、時短状態中の特別図柄の変動回数に基づいて時短状態が終了する場合と、時短状態中の小当たり当選回数に基づいて時短状態が終了する場合と、を混在させて発生させることができるため、時短状態が終了するパターンを多様化させることができる。

【１４４０】

本第３実施形態では、設定される時短状態によって、時短終了条件として設定される項目数を異ならせている。具体的には、時短状態ａ，ｂでは小当たりＢに当選した場合に成立し得る時短終了条件が設定されているが、時短状態ｃでは小当たりＢに当選した場合に成立し得る時短終了条件が設定されないように構成している。

【１４４１】

このように構成することで、時短状態中に実行される小当たり遊技の種別を遊技者に把握されたとしても（当選した小当たりに設定される小当たり種別に対応した第１図柄を停

止表示する遊技機において、停止表示された第１図柄を把握することで小当たり遊技の種別を遊技者が把握したとしても）、その小当たり遊技の種別が時短終了条件として設定されているか否を遊技者に把握させ難くすることができるため、時短状態が終了するタイミングを遊技者に分かり難くさせることができる。

【１４４２】

なお、本第３実施形態では、特別図柄の抽選において小当たりに当選した場合に、設定し得る全ての小当たり種別（小当たりＡ～Ｃ）に対して、時短終了条件を設定するように構成しているが、これ以外の構成として、例えば、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別を追加し（例えば、小当たりＸ～Ｚ）、追加した小当たり種別に対しては、時短終了条件を設定しないように構成しても良い。

【１４４３】

このように構成することで、時短状態中に小当たりに当選した場合に、時短状態の終了に近づいているのか（時短終了条件に）否かを遊技者に把握させ難くすることができるため、遊技者に時短状態が終了するタイミングを遊技者に分かり難くさせることができる。

【１４４４】

また、この場合、時短終了条件が設定される小当たり種別（例えば、小当たりＡ）と、時短終了条件が設定されない小当たり種別（例えば、小当たりＸ）とで、実行される小当たり遊技の動作内容が同一（遊技者が識別し得ない程度の誤差を含む）となるように構成すると良い。これにより、小当たり遊技中の動作内容によって今回の小当たり種別が遊技者に判別されることを抑制することができる。

【１４４５】

次に、図１１４を参照して、本第３実施形態における開放シナリオ３テーブル２０２ｂｄの内容について説明をする。図１１４は開放シナリオ３テーブル２０２ｂｄの内容を模式的に示した模式図である。図１１４に示した通り、開放シナリオ３テーブル２０２ｂｄは、上述した開放シナリオテーブル２０２ｇの内容に対して、小当たりＡ～小当たりＣに対応して規定される開放シナリオの内容を異ならせた点と、大当たりＤに対応して規定される開放シナリオの内容を異ならせた点で相違し、それ以外の要素については同一である。

【１４４６】

ここで、開放シナリオ３テーブル２０２ｂｄの内容のうち、上述した相違点について説明をする。なお、同一の要素についてはその詳細な説明を省略する。本第３実施形態は上述した通り、小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技として第２可変入賞装置１６５０を開放動作する小当たり遊技（第２可変入賞口を開放させる小当たり遊技）を実行するように構成している。さらに、本第３実施形態では小当たり遊技中に第２可変入賞装置１６５０に球が入賞したとしても２種当たりを獲得することができないように構成している。

【１４４７】

よって、開放シナリオ３テーブル２０２ｂｄの小当たりＡ～Ｃに対応して規定される開放シナリオには小当たり遊技に対応した１ラウンド（１Ｒ）分の動作内容のみ規定されている。また、図１１４に示した通り、本第３実施形態では、小当たりＡ～Ｃに対応させて、遊技者が識別困難な程度の誤差を設けた開放シナリオが規定されている。

【１４４８】

具体的には、小当たりＡに対応する開放シナリオでは、第２可変入賞装置１６５０の第２可変入賞口の開放時間が０．１秒となる開放動作が実行され、小当たりＢに対応する開放シナリオでは、第２可変入賞装置１６５０の第２可変入賞口の開放時間が０．１１秒となる開放動作が実行され、小当たりＣに対応する開放シナリオでは、第２可変入賞装置１６５０の第２可変入賞口の開放時間が０．０９秒となる開放動作が実行されるように各開放シナリオが規定されている。

【１４４９】

このように構成することにより、小当たり種別毎に異なる開放シナリオを規定しながら

も、実際に実行される小当たり遊技の内容から今回の小当たり遊技に対応する小当たり種別を把握され難くすることができる。

【１４５０】

なお、本第３実施形態では、実行される小当たり遊技の内容から今回の小当たり遊技に対応する小当たり種別を把握され難くするために、各小当たり種別に対応させて、第２可変入賞装置１６５０の第２可変入賞口の開放時間を遊技者が識別困難な程度に異ならせた開放シナリオを規定しているが、これ以外にも、小当たり遊技の開始インターバルの期間（０．５秒）や終了インターバルの期間（０．５秒）を遊技者が識別困難な程度に異ならせても良い。また、各小当たり種別に対応して規定される開放シナリオの期間が同一となるように各時間を異ならせても良い。

【１４５１】

また、複数の小当たり種別のうち、特定の小当たり種別に対して、他の小当たり種別とは異なる（遊技者が容易に識別可能な程度異なる）開放シナリオを規定するように構成することで、遊技者に対して特定の小当たり種別が設定されたことを識別させるように構成しても良く、この場合、他の小当たり種別とは異なる（遊技者が容易に識別可能な程度異なる）開放シナリオが規定される小当たり種別に対して時短終了条件を設定するように構成すると良い。このように構成することで、実行される小当たり遊技の内容を把握することにより、時短状態が終了するタイミングを遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。

【１４５２】

さらに、複数の小当たり種別に対して同一の開放シナリオを規定しても良く、この場合、小当たり遊技が実行されている間に所定条件が成立したことに基づいて、小当たり種別に応じて異なる演出が実行されるように構成すると良い。ここで、小当たり遊技が実行されている間に設定される所定条件として、例えば、小当たり遊技中に第２可変入賞装置１６５０の第２可変入賞口に球が入賞したり、小当たり遊技中に遊技者が枠ボタン２２を操作したりすることで成立する条件を設定すると良い。このように構成することで、小当たり遊技が実行されている期間中（所定期間中）に所定条件が成立するように遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【１４５３】

なお、小当たり遊技中に所定条件が成立した際に実行される演出としては、例えば、球が所定領域を通過（入球）した際に発生する音の種類を異ならせた演出や、枠ボタン２２を操作したことに基づいて音や光を異ならせた演出に加え、第３図柄表示装置８１の表示画面を用いて異なる演出を実行するように構成しても良い。

【１４５４】

次に、図１１５（ａ）を参照して、本第３実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の内容について説明をする。図１１５（ａ）は、本第３実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２の内容を模式的に示した模式図である。本第３実施形態では、第１実施形態におけるＲＯＭ２２２（図２６（ａ）参照）に対して、状態表示選択テーブル２２２ｂ、最終状態表示選択テーブル２２２ｃを削除し、時短残期間判別テーブル２２２ｂａを追加している点で相違している。その他の構成については、第１実施形態と同一であるので、その詳細な説明は省略する。

【１４５５】

ここで、図１１６を参照して、時短残期間判別テーブル２２２ｂａの内容について説明をする。図１１６は、時短残期間判別テーブル２２２ｂａに規定されている内容を示した模式図である。この時短残期間判別テーブル２２２ｂａは、設定されている時短状態において設定される各種時短終了条件に対して、各種時短終了条件に対応する遊技情報（特別図柄の変動回数、小当たり当選回数）、即ち、時短中カウンタ２０３ｋの値、小当たりＡカウンタ２０３ｍの値、小当たりＢカウンタ２０３ｎの値、小当たりＣカウンタの値を示す時短関連コマンドに基づいて更新した時短情報更新エリア２２３ｇに含まれる情報に基づいて、時短状態が一定期間経過したことを判別するためのものである。

【１４５６】
この時短残期間判別テーブル２２２ｂａを参照することで、現在の時短状態を大きく区分けすることができる。そして、その区分けに応じて演出態様を可変させることにより、遊技者に大まかに時短状態の進捗具合を報知することが可能となる。なお、本第３実施形態では、時短状態の進捗具合を２つの段階に判別するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、３段階以上に判別するように構成しても良い。この場合、例えば、時短残期間判別テーブル２２２ｂａに複数の閾値を規定しておき、該当する閾値に基づいて現在の進捗具合を判別するように構成すると良い。
【１４５７】
次に、図１１５（ｂ）を参照して、本実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の内容について説明をする。本第３実施形態では、上述した第２実施形態に対して、残時短回数確定フラグ２２３ｂａ、確定変動フラグ２２３ｂｂを追加している。その他の構成については、第２実施形態と同一であるので、その詳細な説明は省略する。
【１４５８】
残時短回数確定フラグ２２３ｂａは、時短状態が終了するまでの特別図柄変動回数が確定したことを示すためのフラグであり、時短状態が終了するまでの特別図柄の変動回数が確定した場合にオンに設定されるものである。つまり、本第３実施形態では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄の変動回数が所定回数となった場合に成立する変動回数終了条件と、時短状態中に小当たりに当選した回数が所定回数となった場合に成立する当選回数終了条件と、が設定されているため、時短状態が設定されている全期間において、時短状態が終了するまでの残期間を確定させることができないように構成されている。
【１４５９】
即ち、例えば、変動回数終了条件として「１００」の値が設定され、当選回数終了条件として「２」の値が設定された場合には、特別図柄が１００回変動する、或いは、小当たりに２回当選した場合に時短状態が終了することとなるため、小当たりに２回当選するまでの期間が確定しない限り、時短状態の残期間を確定させることができない。一方で、上述した時短終了条件が設定された場合においても、時短状態中の遊技が進行し、特別図柄の変動が９８回実行され、小当たりに一度も当選していない状態になると、時短状態が終了するまでの特別図柄変動回数が２回となることが確定する。
【１４６０】
このように、時短状態が終了するまでの残期間（特別図柄残変動回数）が確定した場合に、その旨を遊技者に報知する演出を実行することにより、時短状態が急に終了してしまう事態を抑制することができる。さらに、本第３実施形態のように、時短終了条件として、変動回数終了条件と当選回数終了条件とを有する場合には、終了するまでの残期間（特別図柄残変動回数）が確定した場合に、その旨を遊技者に報知する演出を実行することにより、時短状態が終了してしまう危機感を持たせることなく小当たりに当選することを期待させることができる。
【１４６１】
この残時短回数確定フラグ２２３ｂａは、時短残期間判別処理（図１２３のＳ３３５８参照）において、残時短回数が確定したと判別した場合にオンに設定され、演出設定処理３（図１２２のＳ２８７１参照）において参照される（図１２２のＳ３３５６）。そして、この残時短回数確定フラグ２２３ｂａがオンに設定されていると判別した場合に（図１２２Ｓ３３５６：Ｙｅｓ）、残時短回数（特別図柄変動回数）を示す表示用時短コマンドを設定する（図１２２のＳ３３５７）。これにより、第３図柄表示装置８１の表示画面の時短状態が終了するまでの特別図柄変動回数が表示される（図１０９（ｂ）参照）。
【１４６２】
なお、本第３実施形態では、時短状態が終了するまでの特別図柄の残変動回数が確定した場合に、その旨を示すためのフラグとして残時短回数確定フラグ２２３ｂａを設けているが、遊技者に対して時短状態の残期間を報知するための構成であればよく、例えば、時

短状態が終了するまでの第１特別図柄の残変動回数が確定したことを示すための特図１残時短回数確定フラグと、時短状態が終了するまでの第２特別図柄の残変動回数が確定したことを示すための特図２残時短回数確定フラグと、を設け、特図１残時短回数確定フラグがオンに設定された場合には第１特別図柄の残変動回数を表示し、特図２残時短回数確定フラグがオンに設定された場合には第２特別図柄の残変動回数を表示するように構成しても良い。

【１４６３】

このように構成することで、例えば、時短状態中に第１特別図柄のみを変動（抽選）させる遊技と、第２特別図柄のみを変動（抽選）させる遊技と、が区分けして設定される遊技機において、実際に実行される遊技内容（実際に抽選が行われる特別図柄の種別）に応じた特別図柄の残変動回数を表示させることが可能となる。

【１４６４】

確定変動フラグ２２３ｂｂは、時短状態が設定されてから、時短終了条件が最短で成立するまでの期間が所定期間以上であることを示すためのフラグであって、時短終了条件が成立するまでの特別図柄変動回数が１５回以上である場合にオンに設定されるものである。この確定変動フラグ２２３ｂｂは、時短残期間判別処理（図１２３のＳ３３５８参照）にて実行される確定変動判別処理（図１２４のＳ３０６３参照）において、時短終了条件を示す各種カウンタの値に対応する値の最小値が１５以上であると判別した場合に（図１２４のＳ３６５３：Ｙｅｓ）、その最小値に対応する表示用時短コマンドを設定し（図１２４のＳ３６５４）、オンに設定される（図１２４のＳ３６５５）。

【１４６５】

そして、時短終了条件を示す各種カウンタの値を示す値の最小値が１５以上では無いと判別した場合に（図１２４のＳ３６５３：Ｎｏ）、最小値を示さない表示用時短コマンドを設定し（図１２４のＳ３６５６）、時短残期間判別処理（図１２３のＳ３３５８参照）において、終了前条件が複数成立した場合に（図１２４のＳ３６０２）、オフに設定される（図１２３のＳ３６０８参照）。

【１４６６】

これにより、時短状態が設定されてから、時短終了条件が成立し得ない期間を遊技者に報知することができるようになる。これにより、遊技者に対して、時短状態が設定された直後から時短状態が終了してしまう不安感を持たせてしまうことを抑制することができる。よって、時短状態中において遊技者に安心して（時短状態が終了する心配をさせることなく）遊技を行わせることができる。

【１４６７】

なお、本第３実施形態では、時短状態中に設定される全ての時短終了条件に対応して設定される全カウンタの値を参照して確定変動フラグ２２３ｂｂをオンに設定するか否かの判別を行うように構成しているが、遊技者に対して安心して時短状態中の遊技を行わせることができる期間を判別可能な構成で有れば良く、例えば、現在の時短状態において成立し得る時短終了条件を判別する時短状態判別手段を設け、その時短状態判別手段によって判別された時短終了条件に対応するカウンタの値のみを参照して確定変動フラグ２２３ｂｂをオンに設定するか否かの判別を行うように構成しても良いし、現在の時短状態において成立し得ない時短終了条件を判別する判別手段を設け、その判別手段によって判別された時短終了条件に対応するカウンタの値のみを排除して確定変動フラグ２２３ｂｂをオンに設定するか否かの判別を行うように構成しても良い。

【１４６８】

＜第３実施形態の主制御装置１１０における制御処理について＞

第３実施形態における制御処理は、第１実施形態に対して、主制御装置１１０及び音声ランプ制御装置１１３における制御処理の内容が変更されている。その他の処理については、第１実施形態と同一であり、その詳細な説明は省略する。

【１４６９】

ここで、図１１８～図１２０を参照して、第３実施形態におけるパチンコ機１０の主制

御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理について説明する。本第３実施形態では、上述した第１実施形態に対して、タイマ割込処理（図３７参照）をタイマ割込処理３（図１１８参照）に変更し、そのタイマ割込処理（図３７参照）において実行される特別図柄変動処理（図３８参照）および始動入賞処理（図４３参照）に代えて、特別図柄変動処理３（図１１９参照）および上述した第２実施形態で実行される始動入賞処理２（図９６参照）を実行し、更に、小当たり制御処理を小当たり制御処理３（図１２０参照）に変更した点で相違しており、それ以外は同一である。同一の要素については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。また、上述した第２実施形態で実行される始動入賞処理２（図９６参照）の内容についても、その詳細な説明を省略する。

【１４７０】

まず、図１１８を参照してタイマ割込処理３の内容について説明をする。図１１８はタイマ割込処理３の内容を示したフローチャートである。このタイマ割込処理３では、上述した第１実施形態のタイマ割込処理（図３７参照）に対して、特別図柄変動処理（図３８参照）および始動入賞処理（図４３参照）に代えて、特別図柄変動処理３（図１１９参照）および上述した第２実施形態で実行される始動入賞処理２（図９６参照）を実行する点、そして、Ｖ入口通過処理（図４７参照）およびＶ通過処理（図４８参照）を実行しない点で相違している。

【１４７１】

このタイマ割込処理３が実行されると、上述した第１実施形態のタイマ割込処理（図３７参照）と同様にＳ１０１～Ｓ１０３の処理が実行される。そして、Ｓ１０３の処理が終了すると、特別図柄変動処理（図３８参照）に代えて特別図柄変動処理３を実行する（Ｓ１７４）。特別図柄変動処理３の詳細は、図１１９を参照して後述する。その後、始動入賞処理（図４３参照）に代えて、上述した第２実施形態で実行される始動入賞処理２（図９６参照）を実行する（Ｓ１５５）。この始動入賞処理２の詳細は、上述した第２実施形態と同一であり、その詳細な説明は省略する。

【１４７２】

次いで、上述した第１実施形態のタイマ割込処理（図３７参照）と同様にＳ１０６およびＳ１０７の処理が実行され、その後、上述した第１実施形態のタイマ割込処理（図３７参照）のＳ１１０の処理と同一のＳ１１０の処理を実行し、本処理を終了する。

【１４７３】

次に、図１１９を参照して特別図柄変動処理３（Ｓ１７４）の内容について説明をする。図１１９は特別図柄変動処理３（Ｓ１７４）の内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動処理３では、上述した第１実施形態の特別図柄変動処理（図３８参照）に対して、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ａｂの値（Ｎ２）を取得する点および小当たり開始設定処理に代えて小当たりの開始を設定する点で相違している。

【１４７４】

この特別図柄変動処理３（Ｓ１７４）が実行されると、上述した第１実施形態の特別図柄変動処理（図３８参照）と同様にＳ２０１およびＳ２０２の処理が実行される。Ｓ２０２の処理において、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示態様が変動中でなければ（Ｓ２０２：Ｎｏ）、上述した第２実施形態の特別図柄変動処理２（図９４参照）と同一のＳ２５１～Ｓ２５５の処理が実行される。Ｓ２５１～Ｓ２５５の処理の詳細は、上述した第２実施形態と同一であり、その詳細な説明は省略する。その後、上述したＳ２１０の処理を実行し、本処理を終了する。

【１４７５】

Ｓ２５２の処理において、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ａｂの値（Ｎ２）が０であると判別された場合には（Ｓ２５２：Ｎｏ）、上述した第１実施形態の特別図柄変動処理（図３８参照）のＳ２０６～Ｓ２１０の処理と同一のＳ２０６～Ｓ２１０の処理を実行し、本処理を終了する。

【１４７６】

一方、Ｓ２０２の処理において、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示態様が変動中

であれば（Ｓ２０２：Ｙｅｓ）、第１実施形態の特別図柄変動処理（図３８参照）と同様にＳ２１１～Ｓ２２０の処理が実行される。Ｓ２２０の処理において、今回の抽選結果が小当たりであると判別された場合は（Ｓ２２０：Ｙｅｓ）、当選した小当たりに対応して設定された小当たり種別に応じた小当たり用開放シナリオを、開放シナリオ３テーブル２０２ｂｄを参照して設定する（Ｓ２７１）。次いで、小当たりの開始を設定し（Ｓ２７２）、小当たり開始フラグ２０３ｆと小当たり中フラグ２０３ｇをオンに設定する（Ｓ２７３）。その後、小当たり用時短更新処理を実行し（Ｓ２７４）、本処理を終了する。この小当たり用時短更新処理（Ｓ２７４）は、上述した第１実施形態の特別図柄変動処理（図３８参照）の中で実行される小当たり開始設定処理（図４０，Ｓ２２１）において実行される小当たり用時短更新処理（図４１，Ｓ４０５）と同一の処理であり、その詳細な説明は省略する。

【１４７７】

次に、図１２０を参照して、小当たり制御処理３（Ｓ１５５５）の内容について説明をする。図１２０は小当たり制御処理３（Ｓ１５５５）の内容を示したフローチャートである。この小当たり制御処理３（Ｓ１５５５）は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるメイン処理（図５１参照）の中で、第１実施形態における小当たり制御処理（図５３参照）に変えて実行される処理であり、上述した小当たり制御処理（図５３参照）に対して、Ｖフラグ２０３ｉおよびＶ通過フラグ２０３ｊに関連する処理を削除し、小当たり遊技中に動作させる対象をＶ入賞装置６５０に替えて第２可変入賞装置１６５０としている点で相違している。

【１４７８】

小当たり制御処理３（Ｓ１５５５）が開始されると、まず、上述した小当たり制御処理（図５３参照）のＳ１７０１～Ｓ１７０５と同一の処理を実行し、Ｓ１７０５の処理において、第２可変入賞口開放タイミング（第２可変入賞装置１６５０の入賞口を開放させるタイミング）であると判別した場合には（Ｓ１７０５：Ｙｅｓ）、上述した小当たり制御処理（図５３参照）のＳ１７０６の処理と同一のＳ１７０６の処理を実行し、その後、本処理を終了する。なお、小当たり制御処理３において実行されるＳ１７０１～Ｓ１７０６の処理は、第２可変入賞装置１６５０の第２可変入賞口を開放させる動作を実行するものであり、上述した第１実施形態の小当たり制御処理（図５３参照）とは動作対象が異なるが、制御内容が同一であるため同一の符号を付してその説明を省略する。

【１４７９】

また、Ｓ１７０５の処理において、第２可変入賞口開放タイミングでなければ（Ｓ１７０５：Ｎｏ）、上述した小当たり制御処理（図５３参照）のＳ１７１１～Ｓ１７１５と同様の処理を実行する。Ｓ１７１５の処理において、エンディング演出の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１７１５：Ｙｅｓ）、上述した小当たり制御処理（図５３参照）のＳ１７２０の処理と同一のＳ１７２０の処理を実行し、その後、本処理を終了する。

【１４８０】

以上のように構成された本第３実施形態のパチンコ機１０は、遊技状態として通常状態と時短状態とを設定可能に構成され、通常状態が設定されている期間は左側領域に設けられた第１入球口６４に球を入球させ第１特別図柄の抽選を実行する左打ち遊技を行い、第１特別図柄の抽選にて大当たりに当選し、大当たり遊技が実行された後に時短状態が設定された場合には、第１特別図柄の抽選よりも遊技者に有利となる第２特別図柄の抽選を実行させるために右打ち遊技が行われる。

【１４８１】

第２特別図柄の抽選が実行され易い遊技状態である時短状態は、時短状態を終了させるための時短終了条件、即ち、特別図柄の変動回数（抽選回数）に基づいて成立する変動回数終了条件、或いは、第２特別図柄の抽選により小当たりに当選した当選回数に基づいて成立する当選回数終了条件の何れかが成立するまで継続して設定される。

【１４８２】

そして、当選した大当たりの種別に応じて時短終了条件の内容を異ならせることで、時

短状態が終了するタイミング（時短状態が継続して設定される期間）を遊技者が把握し難くなるように構成している。よって、遊技者に対して有利な遊技状態が長く継続することを期待させながら遊技を行わせることができる。

【１４８３】

また、時短状態が終了し難い時短終了条件が設定された場合であっても、特別図柄の抽選結果によって早期に時短状態を終了させたり、時短状態が終了し易い時短終了条件が設定されたとしても、特別図柄の抽選結果によって長期間時短状態を継続させたりすることができるため、時短状態が予め定められた特定期間設定される遊技機よりも、遊技者に対して有利な遊技状態が長く継続することを期待させながら遊技を行わせることができる。

【１４８４】

＜第３実施形態の音声ランプ制御装置１１３における制御処理について＞

次に、図１２１から図１２４を参照して、本第３実施形態における音声ランプ制御装置１１３の制御処理内容について説明をする。本第３実施形態では上述した第１実施形態に対して、コマンド判定処理（図５６参照）をコマンド判定処理３（図１２１参照）に替えた点と、演出設定処理（図６３参照）を演出設定処理３（図１２２参照）に替えた点と、で相違しており、それ以外は同一である。同一の要素については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１４８５】

まず、図１２１を参照して音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図５５参照）にて実行されるコマンド判定処理３（図１２１のＳ２１８３）について説明をする。図１２１はコマンド判定処理３（Ｓ２１８３）の内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理３（Ｓ２１８３）は、上述した第１実施形態のコマンド判定処理（図５６のＳ２１１３）に対して、上述した第２実施形態のコマンド判定処理２（図９９のＳ２１６３参照）と同一の入賞情報関連処理（図１００のＳ２２５１参照）を実行する点と、時短関連のコマンドを受信した場合に実行する処理の内容を変更した点で相違しており、それ以外は同一である。同一の要素については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１４８６】

コマンド判定処理３（図１２１のＳ２１８３）が実行されると、上述した第１実施形態のコマンド判定処理（図５６のＳ２１１３）、或いは、第２実施形態のコマンド判定処理２（図９９のＳ２１６３）の何れかと同一の処理を実行し、その後、Ｓ２２１５の処理において、今回受信したコマンドが時短関連のコマンドであると判別した場合は（Ｓ２２１５：Ｙｅｓ）、次に、時短情報更新エリア２２３ｇの内容を更新して、Ｓ２２１７の処理へ移行する。即ち、本第３実施形態では、時短関連のコマンドを受信した場合に、上述した第１実施形態のように対応するフラグやカウンタを可変させる処理を行うのでは無く、受信したコマンドをそのまま記憶する処理が実行される。

【１４８７】

そして、時短情報更新エリア２２３ｇに格納された情報を用いて、音声ランプ制御装置１１３側で時短状態を把握するように構成している。なお、本第３実施形態においても、上述した第１実施形態のように時短関連のコマンドを受信した場合に、上述した第１実施形態のように対応するフラグやカウンタを可変させる処理を行うように構成しても良い。

【１４８８】

次に、図１２２を参照して、演出設定処理３（Ｓ２８７１）の処理について説明をする。図１２２は演出設定処理３（Ｓ２８７１）の内容を示したフローチャートである。この演出設定処理３（Ｓ２８７１）では、時短状態の進捗具合（時短終了条件が成立するまでの状況（残変動回数）や、時短状態が設定されてからの変動回数）に基づいて、時短状態の残期間を示唆するための演出の演出態様が設定される。

【１４８９】

演出設定処理３（Ｓ２８７１）が実行されると、まず、遊技状態格納エリア２２３ｆに格納されている情報を読み出し（Ｓ２９０１）、次に、読み出した情報が時短状態である

かを判別する（Ｓ２９０２）。時短状態では無いと判別した場合は（Ｓ２９０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、時短状態であると判別した場合は（Ｓ２９０２：Ｙｅｓ）、時短情報更新エリア２２３ｇに格納されている時短情報を読み出し（Ｓ３３５１）、今回の変動（本変動）の特別図柄種別（特図１、或いは、特図２）、抽選結果を変動パターンより抽出し（Ｓ３３５２）、本変動で時短終了条件が成立するかを判別する（Ｓ３３５３）。

【１４９０】

Ｓ３３５３の判別の結果、時短終了条件が成立する（した）と判別した場合は（Ｓ３３５３：Ｙｅｓ）、時短終了を示す表示用時短コマンドを設定し（Ｓ３３５５）、本処理を終了する。Ｓ３３５４の処理において、時短終了条件が成立しない（していない）と判別した場合は（Ｓ３３５４：Ｎｏ）、次に、残時短回数確定フラグ２２３ｂａがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３３５６）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３３５６：Ｙｅｓ）、残時短回数を示す表示用時短コマンドを設定し（Ｓ３３５７）、本処理を終了する。

【１４９１】

そして、Ｓ３３５６の処理において、残時短回数確定フラグ２２３ｂａがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３３５６：Ｎｏ）、図１２３を参照して後述する時短残期間判別処理を実行し（Ｓ３３５８）、本処理を終了する。

【１４９２】

次に、図１２３を参照して、時短残期間判別処理（Ｓ３３５８）の内容について説明をする。図１２３は、時短残期間判別処理（Ｓ３３５８）の内容を示したフローチャートである。この時短残期間判別処理（Ｓ３３５８）では、時短情報更新エリア２２３ｇに格納されている時短情報、即ち、主制御装置１１０から送信されるコマンドに基づいて更新される時短情報に応じて、現在の時短状況を判別し、判別結果に基づいた演出態様を設定するための処理が実行される。

【１４９３】

時短残期間判別処理（Ｓ３３５８）が実行されると、まず、時短情報更新エリア２２３ｇに格納されている時短情報を用いて時短残期間判別テーブル２２２ｂａに基づいて、時短残期間を判別する（Ｓ３６０１）。そして、判別結果に基づいて、残期間が終了前条件に複数到達しているかを判別し（Ｓ３６０２）、複数到達していない場合は（Ｓ３６０２：Ｎｏ）、確定変動判別処理を実行し（Ｓ３０６３）、本処理を終了する。なお、確定変動判別処理（Ｓ３０６３）の内容については、図１２４を参照して後述をするが、時短状態が設定された状態において、今回設定された時短終了条件（各種カウンタの値）を判別し、特別図柄の変動（抽選）が実行された場合に必ず時短状態が終了しない期間（特別図柄変動回数）を判定するための処理が実行される。

【１４９４】

一方、残期間が終了前条件に複数到達していると判別した場合は（Ｓ３６０２：Ｙｅｓ）、確定変動フラグ２２３ｂｂがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３６０４）、確定変動フラグ２２３ｂｂがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（Ｓ３６０４：Ｎｏ）、次に、残時短回数が確定しているかを判別し、残時短回数が確定していない場合は、合体態様を示す表示用時短コマンドを設定し（Ｓ３６０５）、本処理を終了する。Ｓ３６０５の処理において合体態様を示す表示用時短コマンドが設定されると、図１０７（ｂ）に示したような合体状況表示態様Ｄｍ１１ｚが表示される。

【１４９５】

これにより、遊技者に対してどの時短終了条件が成立し易い状況なのかを分かり難くさせることができると共に、複数の時短終了条件が成立寸前まで到達している旨を（即ち、時短状態が長く継続している旨を）報知することができる。

【１４９６】

Ｓ３６０４の処理において、確定変動フラグ２２３ｂｂがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３６０４：Ｙｅｓ）、確定変動フラグ２２３ｂｂをオフに設定し（Ｓ３６

０８）、上述した残時短回数が確定しているかを判別する処理へ移行する。また、Ｓ３６０４の処理において、残時短回数が確定していると判別した場合は、次いで、時短情報更新エリア２２３ｇに残時短回数を示す情報を格納し（Ｓ３６０６）、残時短回数を示す表示用時短コマンドを設定し（Ｓ３６０７）、残時短回数確定変動フラグ２２３ｂｂをオンに設定し（Ｓ３６０８）、本処理を終了する。

【１４９７】

ここで、確定変動判別処理（Ｓ３０６３）の内容について、図１２４を参照して説明をする。図１２４は確定変動判別処理（Ｓ３０６３）の内容を示したフローチャートである。この確定変動判別処理（Ｓ３０６３）では、上述したように、設定されている時短状態が終了し得ない期間を判定し、その旨を第３図柄表示装置８１の表示画面に表示するためのコマンドを設定する処理が実行される。これにより、時短状態がいつ終了するか分かり難い遊技性（時短終了条件を複数有する遊技性）を有する遊技機において、遊技者は、第３図柄表示装置８１に表示された表示態様（図１１０参照）を確認することで安心して遊技を行える期間を把握することができる。

【１４９８】

確定変動判別処理（Ｓ３０６３）が実行されると、まず確定変動フラグ２２３ｂｂがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３６５１）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３６５１：Ｎｏ）、時短中カウンタ２０３ｋ、小当たりＡカウンタ２０３ｍ、小当たりＢカウンタ２０３ｎ、小当たりＣカウンタ２０３ｐに対応する値を時短情報更新エリア２２３ｇから読み出し、その最小値を抽出する（Ｓ３６５２）。

【１４９９】

なお、本実施形態では、Ｓ３６５２の処理において、時短情報更新エリア２２３ｇに格納されている情報に基づいて、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３が有する上述した各種カウンタの値を判別するように構成しているが、これに限ること無く、上述した主制御装置１１０のＲＡＭ２０３が有する各種カウンタと同期して可変するカウンタを音声ランプ制御装置１１３に設け、そのカウンタの値に基づいて判別するように構成しても良い。

【１５００】

Ｓ３６５２の処理において抽出した最小値が確定変動として報知可能な条件値（本実施形態では１５以上）であるかを判別し（Ｓ３６５３）、条件値（１５）以上であると判別した場合は（Ｓ３６５３：Ｙｅｓ）、次に、最小値を示す表示用時短コマンドを設定し（Ｓ３６５４）、確定変動フラグ２２３ｂｂをオンに設定し（Ｓ３６５５）、本処理を終了する。

【１５０１】

このように構成することで、時短状態が終了し得ない期間（特別図柄変動回数）が、所定回数以上である場合にのみ、その旨を遊技者に報知することが可能となるため、確定変動フラグ２２３ｂｂがオンに設定された場合にのみ第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される演出態様を遊技者にとって安心して遊技を行わせるための演出態様とすることができる。つまり、例えば、時短状態が終了し得ない期間（特別図柄変動回数）が１回である場合に、その旨を遊技者に報知してしまい、遊技者に不安感を与えてしまうことを抑制することができる。

【１５０２】

なお、本実施形態では、時短状態が終了し得ない期間（特別図柄変動回数）が、所定回数以上である場合に、その旨を遊技者に報知するための演出態様を設定するように構成しているが、これに限ること無く、遊技者が操作可能な操作手段に対する操作内容に基づいて、遊技者に報知する内容を異ならせても良く、例えば、遊技者が特定の操作を行った場合には、時短状態が終了し得ない期間（特別図柄変動回数）が、所定回数未満である場合にも、その旨を報知するように構成しても良いし、遊技者が特別な操作を行った場合には、時短状態が終了し得ない期間（特別図柄変動回数）が、所定回数よりも大きな特別回数である場合にのみ、その旨を報知するように構成しても良い。

【１５０３】

Ｓ３６５３の処理において、最小値が条件値（１５）未満であると判別した場合は（Ｓ３６５３：Ｎｏ）、更新された時短情報に対応した表示用時短コマンドを設定し（Ｓ３６５６）、本処理を終了する。また、Ｓ３６５１の処理において確定変動フラグ２２３ｂｂがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３６５１：Ｙｅｓ）、Ｓ３６５２及びＳ３６５３の処理をスキップしてＳ３６５４の処理へ移行する。

【１５０４】

＜第４実施形態＞

次に、図１２５～図１５３を参照して、本第４実施形態ついて説明する。本第４実施形態では、上述した第１実施形態に対して、複数の特別図柄（第１特別図柄と第２特別図柄）を同時に（並行して）、抽選（変動）することができるように構成している点で相違している。

【１５０５】

そして、時短状態として、第１特別図柄の変動時間のほうが、第２特別図柄の変動時間よりも長い変動時間が選択され易い時短状態（即ち、第２特別図柄のほうが多く抽選（変動）される時短状態）と、第１特別図柄の変動時間のほうが、第２特別図柄の変動時間よりも長い変動時間が選択され易い時短状態（即ち、第１特別図柄のほうが多く抽選（変動）される時短状態）と、を設定可能に構成し、遊技者への有利度合いが異なる遊技状態を時短状態の中に設けた点で相違している。

【１５０６】

また、上述した複数の時短状態に対応して異なる演出（時短回数表示）を実行するようにしている点で相違している。

【１５０７】

ここで、図１２５を参照して、本第４実施形態において用いられる遊技盤１３の構成について、上述した第１実施形態とは異なる点について説明をする。図１２５は第４実施形態の遊技機に用いられる遊技盤１３の正面図である。図１２５に示した通り、本実施形態の遊技盤１３は、上述した第１実施形態の遊技盤１３に対して、右打ち領域の構成を異ならせている点で相違する。なお、本図においては、左打ち遊技を行い発射された球は遊技盤１３に示した矢印ＰＡ１に沿って左打ち（左側）領域を流下し、右打ち遊技を行い発射された球は遊技盤１３に示した矢印ＰＡ２に沿って右打ち（右側）領域を流下するように構成している。

【１５０８】

図１２５に示した通り、本実施形態では、可変表示ユニット８０の下方には、第１始動口６４（左側第１始動口６４と以下説明する。）が設けられている。この左側第１始動口６４は、遊技球が１球入球可能な大きさの開口部が上面に形成されており、その開口部の対向位置には、釘が２本遊技球の直径より若干広い間隔で配置されている。この釘の傾きを調整することで、左側第１始動口６４への遊技遊の入賞率（例えば、２５０球の遊技球を発射した場合に、左側第１始動口６４へ入賞する遊技球の数の割合）を可変させることが可能に構成されている。

【１５０９】

また、可変表示ユニット８０の右側領域には、第２始動口６４０と第１始動口６４（以下、右側第１始動口６４と称す）とがそれぞれ上下に並列して配置されている。第２始動口６４０は、遊技板６０に取り付けられた飾り部材の側面に遊技球が１球入球可能な開口部を有している。その開口部の前面側（対向面）には、第２始動口６４０に付随する普通電動役物６４０ａが配置されている。この普通電動役物６４０ａは、遊技球３球分程度の長さを有しており、一端側を回動可能に軸支されている。そして、第２図柄が当たりとなることに基づいて、所定回数（本実施形態では、１回または２回）、所定秒数（本実施形態では、０．５秒または１秒）間で遊技球を第２始動口６４０へ誘導可能となる方向（開口部より離間する方向）に所定角度（本実施形態では、４５度）で回動するように構成されている。普通電動役物６４０ａは、ソレノイドにより回動される。なお、通常時（第２図柄の当たり時以外）では、第２始動口６４０ａの開口部を閉塞する状態（垂直方向に起

立した状態）に維持される。
【１５１０】
　また、右側第１始動口６４は、第２始動口６４０の下方に配置されている。そして、普通電動役物６４０ａが開放状態（水平方向側に傾倒した状態）では、右側第１始動口６４の開口部に対向する位置に、普通電動役物６４０ａが配置される。このように構成することで、普通電動役物６４０ａが開放状態にあるときには、右側第１始動口６４に遊技球が入球し難い状態に構成できる。
【１５１１】
　なお、本実施形態では、遊技状態が高確率状態（確変状態）と時短遊技状態である場合には、第２図柄が当たりと判定される確率が高くなるように構成されている。また、遊技状態が低確率遊技状態である場合には、遊技者は可変表示ユニット８０の左側を遊技球が通過するように遊技球を発射させて、左側第１始動口６４に遊技球を入賞させるように遊技を実行する。そして、第３図柄が当たりとなり、確変遊技または時短遊技に移行すると第２図柄が当たりと判定される確率が上昇することから、スルーゲート６７を遊技球が通過すると第２図柄が当たりとなり易く構成されている。そのことより、遊技者は、遊技球を可変表示ユニット８０の右側を通過するように発射（右打ち遊技）させて遊技を実行する。この場合には、普通電動役物６４０ａが開放状態となる確率が高くなるので、第２始動口６４０に入賞し易く構成される一方、右側第１始動口６４への入賞は少なくなる。
【１５１２】
　ここで、本実施形態では、確変遊技状態では、第１特別図柄よりも第２特別図柄で当選した方が遊技者に有利となるように構成されている。具体的には、第１特別図柄では、大当たりのうち、５０％が大当たり遊技後に確変が付与され易い大当たりとなり、残りの５０％は大当たり遊技後に時短遊技（低確率遊技状態）が付与されやすい（確変遊技が付与されがたい）大当たりが付与されるように構成されている。
【１５１３】
　一方、第２特別図柄では、大当たりとなった場合に、１００％で大当たり遊技後に確変遊技が付与され易い大当たりが付与されるように構成されている。即ち、第２特別図柄で当選した方が、確変遊技状態が付与され易く構成されている。
【１５１４】
　また、可変表示ユニット８０の右側の流路は、普通電動役物６４０ａが開放状態となると、普通電動役物６４０ａの先端と可変表示ユニット８０との間隔は、遊技球が１球以上２球未満の間隔となっている。その間隔を流下した遊技球は、ゲート型の開口部を有したスルーゲート６７を通過し易いように、スルーゲート６７が配置されている。スルーゲート６７を通過した遊技球は、スルーゲート６７の下流側に配置された釘により、右側第１始動口６４には入賞し難く構成されている。具体的には、スルーゲート６７の出口側（下流側）には、右側第１始動口６４の開口部上部に配置された釘により遊技球が右側第１始動口６４の開口部側へは流下しない間隔（遊技球１球未満）で構成されており、そのまま、風車を経て下方へ流下するように構成されている。即ち、右側第１始動口６４へ入賞する場合には、普通電動役物６４０ａが閉鎖状態（垂直方向に起立した状態）に維持されている場合に限られるように構成されている。
【１５１５】
　なお、本実施形態では、普通電動役物６４０ａの開放状態では、右側第１始動口６４へ入賞しない構成としたが、それに限らず、スルーゲート６７の出口から流下した遊技球が右側第１始動口６４へ入賞可能な間隔に構成して、割合を低くして、右側第１始動口６４へ入賞可能なように構成してもよい。
【１５１６】
　次に、本第４実施形態において時短状態中における演出態様（第３図柄表示装置にて表示される演出表示態様）の内容について、図１２６及び図１２７を参照して説明をする。まず、図１２６を参照して、設定された時短状態の種別に対応して表示される時短状態突入時の表示画面について説明する。

【１５１７】
本第４実施形態では、詳細は後述するが第１特別図柄と第２特別図柄とを同時に（並行して）変動（抽選）させることが可能にされており、さらに、時短状態中において設定される各特別図柄の変動パターン（変動時間）を異ならせることにより、時短状態中に第１特別図柄の変動が第２特別図柄の変動よりも多く実行され易い第１時短状態と、第１特別図柄の変動よりも第２特別図柄の変動のほうが多く実行され易い第２時短状態と、を設定可能に構成している。
【１５１８】
そして、第２特別図柄の抽選のみ小当たりに当選するように設定し、小当たりに当選した場合には、上述した第１実施形態と同じく２種当たりを獲得し得るように構成している。また、複数の特別図柄を同時に（並行して）変動（抽選）させることにより、遊技者に有利な抽選結果が同時に発生することが無いように、一方の特別図柄の抽選にて特定の抽選結果（例えば、当たり）に当選した場合には、変動中の他方の特別図柄を、外れを示す停止図柄で強制的に停止表示させるように構成している。
【１５１９】
さらに、遊技者に有利となる遊技状態である時短状態を所定回数（例えば、１００回）設定した場合には、同時（並んで）に実行される各特別図柄の変動開始タイミングに対応させて時短状態が設定される回数（時短回数）が減算されるように構成している。
【１５２０】
つまり、第１特別図柄が主に変動する第１時短状態が設定された場合には、時短終了条件として設定された特別図柄の変動回数に則した時短遊技が行われ易いが、第２特別図柄が主に変動する第２時短状態が設定された場合には、上述したように小当たり当選に基づいて、変動中の第１特別図柄が強制停止されてしまうことから、時短終了条件として設定された特別図柄の変動回数と、実際に実行される遊技回数とに大きな差が生じてしまうという問題があった。
【１５２１】
具体的には第１特別図柄と第２特別図柄の合計変動回数が１００回に到達することを時短終了条件として設定した場合において第１時短状態が設定された場合には、第１特別図柄の変動（抽選）のみが実行されるように（第２特別図柄の変動時間として長時間（第１特別図柄が１００回変動するよりも長い時間）が設定されるように）構成すると、第１時短状態中に約１００回の特別図柄変動を実行させることが可能となる（第１特別図柄の抽選結果によって、第２特別図柄を外れで強制停止することが無い）。
【１５２２】
これに対して、第１特別図柄と第２特別図柄の合計変動回数が１００回に到達することを時短終了条件として設定した場合において第２時短状態が設定された場合には、第２特別図柄の変動（抽選）のみが実行されるように（第１特別図柄の変動時間として長時間（第２特別図柄が１００回変動するよりも長い時間）が設定されるように）構成し、且つ、第２特別図柄の抽選において、略１／１の確率（大当たりに当選する確率のみ除く確率）で小当たりに当選するように構成した場合には、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選する度に、第１特別図柄の変動を外れで強制停止することになるため、実際に実行される変動回数が約５０回となる。
【１５２３】
このように、時短終了条件として同一の条件を設定した場合においても、実行される時短遊技の種別において、時短状態が設定されている間に実行される特別図柄の変動回数（強制停止されることの無い変動回数）が異なることになる。このような場合において、設定される時短状態の種別に関わらず、実際に設定された時短回数（例えば、１００回）を遊技者に表示してしまうと、遊技者に違和感を与えてしまう時短状態を提供することになるという問題があった。
【１５２４】
そこで、本実施形態では、設定される時短状態の種別に応じて、時短状態が設定された

場合の表示画面（時短状態突入画面）において、遊技者に対して報知する時短回数（残時短回数）を異ならせるように構成している。これにより、遊技者に違和感を与えてしまう時短状態が提供されることを抑制することができる。さらに、本実施形態では、設定された時短状態の種別に応じて、遊技者に対して報知する時短回数（残時短回数）を異ならせて表示する構成に加えて、遊技者に報知する残時短回数と、実際の残時短回数が異なった場合に、遊技者に報知する残時短回数を補正する処理を実行するように構成している。

【１５２５】

このように構成することで、例えば、第１時短状態が設定されている状態において、遊技途中で一旦遊技を中断することで、第２特別図柄を複数回実行させたり、第２時短状態が設定されている状態において、第２特別図柄の抽選結果で大当たり或いは小当たり以外の外れに当選し、変動中の第１特別図柄を強制的に停止させられなかったりした場合においても、遊技者に違和感を与えることなく、報知されている残時短回数を実際の残時短回数と同期させることができる。

【１５２６】

具体的には、上述した第２時短状態（時短Ａ）が設定された場合には、図１２６（ａ）に示した通り、実際には第１特別図柄と第２特別図柄の合計変動回数が１００回に到達することを時短終了条件として設定していたとしても、小当たり当選により特別図柄変動を強制停止させる回数を考慮して残時短回数表示領域Ｄｍ１０に「５０」を表示し、第１時短状態（時短Ｂ）が設定された場合には、図１２６（ｂ）に示した通り、残時短回数表示領域Ｄｍ１０に「１００」が表示される。

【１５２７】

これにより、第２時短状態が設定された場合には、遊技者に対してあたかも特別図柄の変動回数が５０回の時短終了条件が設定されたと思わせることができる。そして、特別図柄の強制停止により特別図柄の変動回数が更新（減算）されたとしても、その更新（減算）に応じて残時短回数表示領域Ｄｍ１０に表示されている残時短回数が更新（減算）されず、第２特別図柄の変動回数に応じて残時短回数表示領域Ｄｍ１０に表示されている残時短回数を更新（減算）するように構成しているため、時短状態が継続して設定される期間（特別図柄変動回数）を遊技者に違和感を与えること無く更新（減算）することができる。

【１５２８】

さらに、本第４実施形態では、図１２６（ａ）及び（ｂ）に示した通り、時短状態が設定されると、副表示領域Ｄｓに各特別図柄に対応した保留図柄を表示しないように構成している。これにより、時短状態が設定されている間に実際に実行されている特別図柄の変動回数を保留図柄の消化態様によって遊技者に察知されることを抑制することができる。なお、本第４実施形態では、副表示領域Ｄｓに各特別図柄に対応した保留図柄を表示しない代わりに、主表示領域Ｄｍに各特別図柄の保留球数を表示する特図１保留球数表示領域Ｄｍ６と、特図２保留球数表示領域Ｄｍ７と、を形成しているが、これに限ること無く、第３図柄表示装置８１の表示画面では無く、遊技盤１３に設けられた装飾部材の一部を用いて各特別図柄の保留球数を発光態様で報知する報知手段を設けても良い。さらに、この報知手段は、上述した各実施形態の構成に用いても良い。

【１５２９】

次に、図１２７を参照して、上述した残時短回数表示領域Ｄｍ１０に表示される残時短回数を補正する補正演出の内容について説明をする。上述した通り、本第４実施形態では、設定された遊技状態の種別に応じて、時短状態が設定された場合の表示画面（時短状態設定画面）に表示する残時短回数を異ならせるように構成している（図１２６参照）。この場合において、例えば、第１時短状態が設定されている状態で遊技を一旦中断し、第２特別図柄を複数回実行させたり、第２時短状態が設定されている状態で第２特別図柄の抽選結果が外れとなり第１特別図柄を強制的に停止しなかったりした場合等、通常とは異なる条件で特別図柄の変動が実行された場合に、報知されている残時短回数と実際の残時短回数とが相違してしまう虞があった。

【１５３０】
このような場合として、例えば、時短Ａが設定され第２特別図柄が主に変動する時短遊技中において、第２特別図柄の抽選結果が外れとなり、第１特別図柄を強制停止させなかった場合、即ち、実際の残時短回数が、報知されている残時短回数に対応する回数よりも多くなった場合には、まず、図１２７（ａ）に示した通り、変動表示中に第３図柄を仮停止させ、且つ、主表示領域Ｄｍにて特別図柄の抽選結果を遊技者に報知する際と同一（遊技者が気付きにくい程度の誤差を含む概念）の演出態様を表示させる。つまり、第２特別図柄の変動表示中に、特別図柄の変動が停止したと遊技者に思わせる疑似停止演出を実行し、その疑似停止演出に対応させて、残時短回数表示領域Ｄｍ１０の表示態様（報知用残時短回数）を更新（減算）し、図１２７（ｂ）に示した状態となるよう補正演出が実行される。
【１５３１】
このように構成することで、遊技者に対して違和感を与えることなく、報知されている残時短回数を実際の残時短回数と同期させることができる。
【１５３２】
さらに、本第４実施形態では、詳細な説明は後述するが、この補正演出は特別図柄（第２特別図柄）の変動パターン（変動時間）が所定時間以上（３０秒以上）の場合にのみ実行されるように構成している。よって、１回の特別図柄の変動期間中に疑似停止演出を実行したとしても遊技者に違和感を与えることが無い。また、詳細な説明は省略するが、実際の残時短回数が、報知されている残時短回数に対応する回数よりも少ない場合は、複数の特別図柄変動を跨いで残時短回数表示領域Ｄｍ１０の表示態様（報知用残時短回数）を更新（減算）する演出（複数変動融合演出）を実行すれば良い。
【１５３３】
＜第４実施形態における電気的構成について＞
次に、図１２８～図１３５を参照して、第４実施形態における電気的構成について説明する。本第４実施形態では、上述した第１実施形態に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３の内容、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２及びＲＡＭ２２３の内容が変更されている点で相違する。
【１５３４】
図１２８（ａ）は、本第４実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１におけるＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。ＲＯＭ２０２には、第１当たり乱数４テーブル２０２ｃａと、第１当たり種別選択４テーブル２０２ｃｂと、第２当たり乱数テーブル２０２ｃと、変動パターン４テーブル２０２ｃｄと、小当たり種別選択４テーブル２０２ｃｅと、が少なくとも設けられている。
【１５３５】
まず、第１当たり乱数４テーブル２０２ｃａについて図１２９（ａ）を参照して説明をする。図１２９（ａ）は、第１当たり乱数４テーブル２０２ｃａの内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり乱数４テーブル２０２ｃａには、上述した第１実施形態と同様に、第１特別図柄に対応した乱数テーブルと、第２特別図柄に対応した乱数テーブルとが規定されており、上述した第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図２０（ａ）参照）に対して、第２特別図柄に対応した特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２を特別図柄２乱数４テーブル２０２ｃａ２に代えた点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【１５３６】
次に、図１２９（ｂ）を参照して、特別図柄２乱数４テーブル２０２ｃａ２の内容について説明をする。図１２９（ｂ）は、特別図柄２乱数４テーブル２０２ｃａ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図１２９（ｂ）に示した通り、この特別図柄２乱数４テーブル２０２ｃａ２は、上述した特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２に対して、小当たりと判定される範囲が「５～９８９」から「５～９９８」へと変更している点で相違しており、それ以外は同一である。つまり、本第４実施形態における第２特別図柄の

抽選では、９９４／１０００の確率で小当たりに当選することになる。
【１５３７】
次に、図１３０（ａ）を参照し、第１当たり種別選択４テーブル２０２ｃｂについて説明する。図１３０（ａ）は、第１当たり種別選択４テーブル２０２ｃｂの内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり種別選択４テーブル２０２ｃｂは、上述した第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ（図２１（ａ）参照）に対して、特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｂ１に代えて特図１大当たり種別選択４テーブル２０２ｃｂ１を、特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｂ２に代えて特図２大当たり種別選択４テーブル２０２ｃｂ２を設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【１５３８】
ここで、特図１大当たり種別選択４テーブル２０２ｃｂ１の内容について、図１３０（ｂ）を参照して説明する。図１３０（ｂ）は、特図１大当たり種別選択４テーブル２０２ｃｂ１に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この特図１大当たり種別選択４テーブル２０２ｃｂ１は、上述した特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｂ１（図２１（ｂ）参照）に対して、各大当たり種別に対応する大当たり遊技の内容と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態と、を異ならせている。
【１５３９】
具体的には、大当たり種別として大当たりＡが選択された場合には、大当たり遊技として１５ラウンドの大当たり遊技が実行され、その後、時短状態（時短Ａ）が設定され、大当たりＢが選択された場合には、大当たり遊技として５ラウンドの大当たり遊技が実行され、その後、時短状態（時短Ａ）が設定される。そして、大当たりＣが選択された場合には、大当たり遊技として５ラウンドの大当たり遊技が実行され、その後、通常状態が設定される。つまり、大当たり種別として大当たりＡと大当たりＢは大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たりで、大当たりＣは大当たり遊技終了後に時短状態が設定されない大当たりである。なお、本第４実施形態では、大当たり遊技終了後に設定され得る時短状態として、複数の時短状態（時短Ａ、時短Ｂ）が設定されるように構成している。
【１５４０】
詳細な説明は省略するが、時短状態として時短Ａが設定された場合は、時短状態中の遊技として第２特別図柄の抽選が主に実行され、時短Ｂが設定された場合は、時短状態中の遊技として第１特別図柄の抽選が主に実行されるように構成している。このように、設定される時短状態に応じて、時短状態中に主に実行される特別図柄の変動（抽選）を異ならせることにより、時短状態の中に異なる遊技仕様を設定することが可能となる。よって、設定可能な遊技状態の種類以上の遊技仕様を有する遊技機を提供することができるため遊技の興趣を向上させることができる。
【１５４１】
次に、特図２大当たり種別選択４テーブル２０２ｃｂ２の内容について、図１３０（ｃ）を参照して説明をする。図１３０（ｃ）は、特図２大当たり種別選択４テーブル２０２ｃｂ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この特図２大当たり種別選択４テーブル２０２ｃｂ２は、上述した特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｂ２（図２１（ｃ）参照）に対して、第１当たり種別カウンタ値Ｃ２の取り得る値に対応して規定される大当たり種別の種類を増加した点と、各大当たり種別に対応する大当たり遊技の内容と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態と、を異ならせている点で相違している。
【１５４２】
具体的には、大当たり種別として、第１当たり種別カウンタ値Ｃ２が「０～６９」の範囲に大当たりＤを規定し、「７０～９９」の範囲に大当たりＥを規定している。そして、大当たり種別として大当たりＤが選択された場合には、大当たり遊技として１５ラウンドの大当たり遊技が実行され、その後、時短状態（時短Ａ）が設定され、大当たりＥが選択された場合には、大当たり遊技として１５ラウンドの大当たり遊技が実行され、その後、

時短状態（時短Ｂ）が設定されるように構成している。
【１５４３】
つまり、第２特別図柄の抽選において大当たりに当選した場合には、大当たり遊技終了後に必ず時短状態が設定されるように構成され、そのうちの７０％で時短Ａが３０％で時短Ｂが設定される。ここで、時短状態として時短Ａが設定された場合には、再度、第２特別図柄の抽選（変動）を主とした時短遊技を実行することになる。一方で、時短Ｂが設定された場合には、第１特別図柄の抽選（変動）を主とした時短遊技が実行される。
【１５４４】
このように、本実施形態では、通常状態や確変状態において左打ちを行い、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、５８％の割合（大当たりＢ，Ｄ）で有利な潜確状態へと移行するように構成されている。そして、潜確状態で右打ちを行い、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、１００％の割合（大当たりＥ～Ｇ）で有利な潜確状態をループする構成としている。よって、一旦潜確状態（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の通常状態）が設定されると、右打ちにより第２入球口１６４０へと入賞させることにより、第２特別図柄の抽選が実行され易く、大当たり確率が高い状態と、第２特別図柄の大当たりとが繰り返され易くなる。このため、遊技者に対して、潜確状態へと移行させることを一つの目的として遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【１５４５】
次に、図１３１～図１３３を参照して、変動パターン４テーブル２０２ｃｄの詳細について説明する。この変動パターン４テーブル２０２ｃｄは、上述した通り、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から、変動表示の変動パターン（変動時間）を決定する乱数値が規定されている。
【１５４６】
図１３１に示した通り、変動パターン４テーブル２０２ｃｄには、通常状態において変動パターン（変動時間）を決定するための通常用変動パターンテーブル２０２ｃｄ１と、時短状態において変動パターンを決定するための時短Ａ用変動パターンテーブル２０２ｃｄ２、時短Ｂ用変動パターンテーブル２０２ｃｄ３とが少なくとも規定されている。次に、これら各テーブルの具体的な内容について、図１３２、および図１３３を参照して説明する。なお、図１３２、および図１３３に図示した各テーブルにおいては、変動時間をミリ秒単位で表記しているが、以下の説明では理解を容易にするために、変動時間を秒単位で表記する。
【１５４７】
まず、図１３２を参照して、通常用変動パターンテーブル２０２ｃｄ１について説明する。この通常用変動パターンテーブル２０２ｃｄ１は、遊技状態が通常状態である場合に参照されるテーブルである。図１３２は、この通常用変動パターンテーブル２０２ｃｄ１の内容を模式的に示した模式図である。図１３２に示した通り、通常用変動パターンテーブル２０２ｃｄ１は、特別図柄の種別、および特別図柄の停止種別（当否判定結果）毎に、変動パターンの種別（変動時間）を決定するための乱数値（変動種別カウンタ値ＣＳ１のカウンタ値）が規定されている。
【１５４８】
具体的に、第１特別図柄（特図１）の抽選で当たり（大当たり）となった場合に決定される変動パターンとしては、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～５０」の範囲に当たりノーマルリーチ（２０秒）が対応付けられ、「５１～１９８」の範囲に当たりスーパーリーチ（３０秒）が対応付けられている。
【１５４９】
一方、第１特別図柄（特図１）の抽選で外れの場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値として「０～７０」の範囲に短外れ（８秒）の変動パターンが対応付けられ、「７１～１２０」の範囲に長外れ（１２秒）の変動パターンが対応付けられ、「１２１～１７０」の範囲に外れノーマルリーチ（２０秒）が対応付けられている。また、変動種別カウンタＣ

Ｓ１の値として「１７１～１９８」の範囲に外れスーパーリーチ（３０秒）が対応付けられている。

【１５５０】

さらに、第２特別図柄の抽選が実行された場合には、抽選結果に関係なく、変動時間として６００秒（１０分間）が設定される。即ち、第２特別図柄の抽選結果が大当たりの場合には、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値の全範囲（０～１９８）の値に対して当たりロング変動Ａ（６００秒）が対応付けられ、第２特別図柄の抽選結果が小当たりの場合には、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値の全範囲（０～１９８）の値に対して小当たりロング変動Ａ（６００秒）が対応付けられ、第２特別図柄の抽選結果が外れの場合には、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値の全範囲（０～１９８）の値に対して外れロング変動Ａ（６００秒）が対応付けられている。これにより、通常状態において右打ちを行い、第２特別図柄の抽選が実行された場合には、毎回６００秒の変動時間が設定されるので、左打ちを行うよりも遊技効率が極めて悪化する。このように構成することで、通常時に右打ちを行う変則的な遊技方法を抑制することができる。

【１５５１】

次に、図１３３（ａ）を参照して、時短Ａ用変動パターンテーブル２０２ｃｄ２の詳細について説明を行う。図１３３（ａ）は、時短Ａ用変動パターンテーブル２０２ｃｄ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この時短Ａ用変動パターンテーブル２０２ｃｄ２は、時短状態のうち、時短Ａが設定されている状態において特別図柄の抽選が実行された場合に、抽選結果に対応する変動パターンを選択するために参照されるテーブルである。

【１５５２】

図１３３（ａ）に示した通り、第１特別図柄（特図１）の大当たりには、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値の全範囲（０～１９８）に対して大当たり超ショート変動（１秒）が対応付けて規定されている。また、第１特別図柄（特図１）の外れには、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値の全範囲（０～１９８）に対して外れ超ロング変動（６０秒）が対応付けて規定されている。

【１５５３】

一方で、第２特別図柄（特図２）の大当たりには、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値の全範囲（０～１９８）に対して大当たりショート変動（５秒）が対応付けて規定され、第２特別図柄（特図２）の小当たりには、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値の全範囲（０～１９８）に対して小当たりショート変動（５秒）が対応付けて規定され、第２特別図柄（特図２）の外れには、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値の全範囲（０～１９８）に対して外れショート変動（５秒）が対応付けて規定されている。

【１５５４】

次に、図１３３（ｂ）を参照して、時短Ｂ用変動パターンテーブル２０２ｃｄ３の詳細について説明を行う。図１３３（ｂ）は、時短Ｂ用変動パターンテーブル２０２ｃｄ３に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この時短Ｂ用変動パターンテーブル２０２ｃｄ３は、時短状態のうち、時短Ｂが設定されている状態において特別図柄の抽選が実行された場合に、抽選結果に対応する変動パターンを選択するために参照されるテーブルである。

【１５５５】

図１３３（ｂ）に示した通り、第１特別図柄（特図１）の大当たりには、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値の全範囲（０～１９８）に対して大当たりショート変動（５秒）が対応付けて規定されている。また、第１特別図柄（特図１）の外れには、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値の全範囲（０～１９８）に対して外れ超ロング変動（５秒）が対応付けて規定されている。

【１５５６】

一方で、第２特別図柄（特図２）の大当たりには、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値の全範囲（０～１９８）に対して大当たり超ショート変動（１秒）が対応付けて規定さ

れ、第２特別図柄（特図２）の小当たりには、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値の全範囲（０～１９８）に対して小当たりロング変動（６０秒）が対応付けて規定され、第２特別図柄（特図２）の外れには、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値の全範囲（０～１９８）に対して外れロング変動（６０秒）が対応付けて規定されている。

【１５５７】

次に、図１３４を参照して、小当たり種別選択４テーブル２０２ｃｅの詳細について説明する。この小当たり種別選択４テーブル２０２ｃｅは、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合において、小当たりの種別を決定するために参照されるデータテーブルである。この小当たり種別選択４テーブル２０２ｃｅには、小当たり種別カウンタＣ５の値の範囲毎に、対応する小当たり種別が規定されている。

【１５５８】

図１３４に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～６９」の範囲には、「小当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「小当たりＡ」は、上述した第１実施形態の小当たりＡと同一の開放パターンの小当たり遊技が実行される小当たり種別である。小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値のうち、「小当たりＡ」となる乱数値が７０個なので、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、「小当たりＡ」が決定される割合は７０％（７０／１００）である。

【１５５９】

また、小当たり種別カウンタＣ５の値が「７０～９９」の範囲には、「小当たりＢ」が対応付けて規定されている。この「小当たりＢ」は、小当たり遊技中に開閉板６５ｆ１が０．０６秒間×６回開放状態に設定される小当たり種別である。小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値のうち、「小当たりＢ」となる乱数値が３０個なので、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、「小当たりＢ」が決定される割合は３０％（３０／１００）である。

【１５６０】

＜第４実施形態における主制御装置１１０の制御処理について＞

次に、図１３７～図１５１を参照して、本第４実施形態における主制御装置１１０の制御処理について説明する。本第４実施形態では、上述した各実施形態に対して、複数の特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の抽選（変動）を重複して実行可能に構成している点で大きく相違している。

【１５６１】

そして、時短状態が設定されている状態において、第１特別図柄の抽選のほうが、第２特別図柄の抽選よりも頻繁に実行される時短状態（第１時短状態）と、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選のほうが頻繁に実行される時短状態（第２時短状態）とを設定可能に構成している点で相違している。

【１５６２】

本第４実施形態では、遊技者に有利な遊技状態である時短状態として、第１時短状態と、その第１時短状態よりも有利となる第２時短状態とを設定可能に構成しているため、遊技者に対して有利段階の異なる複数の遊技状態を提供することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１５６３】

まず、図１３７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である特別図柄変動処理４（Ｓ１９４）を説明する。図１３７は、この特別図柄変動処理４（Ｓ１９４）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理４（図１３７、Ｓ１９４）は、第１入球口６４、および第２入球口６４０への入球に基づいて取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で、第１図柄表示装置３７と第３図柄表示装置８１とで同時に変動表示を可能に制御したり、判定結果を示す表示態様で停止表示させるための制御が実行される。以下、特別図柄変動処理４（図１３７、Ｓ１９４）について説明する。

【１５６４】

特別図柄変動処理４（図１３７、Ｓ１９４）では、まず、大当たり遊技中であるか否か（大当たり中フラグ２０３ｄがオンであるか否か）を判別し（Ｓ７００１）、大当たり中である（大当たり中フラグ２０３ｄがオンである）と判別した場合には（Ｓ７００１：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選や変動表示の停止等を設定する必要が無いので、そのまま本処理を終了する。一方、大当たり中でない（大当たり中フラグ２０３ｄがオフである）と判別した場合には（Ｓ７００１：Ｎｏ）、小当たり遊技中であるか否か（小当たり中フラグ２０３ｇがオンであるか否か）を判別する（Ｓ７００２）。Ｓ７００２の処理において、小当たり中である（小当たり中フラグ２０３ｇがオンである）と判別した場合には（Ｓ７００２：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、小当たり中でない（小当たり中フラグ２０３ｇがオフである）と判別した場合には（Ｓ７００２：Ｎｏ）、第１特別図柄の変動表示中であるか否かを判別する（Ｓ７００３）。

【１５６５】

Ｓ７００３の処理において、第１特別図柄の変動表示中であると判別した場合には（Ｓ７００３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動停止処理を実行し（Ｓ７００５）、Ｓ７００６の処理へ移行する。ここで、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ７００５）では、変動表示中の第１特別図柄の変動時間が経過した場合に、第１特別図柄の抽選結果を示す停止図柄を停止表示するための処理と、第１特別図柄の抽選結果が大当たりとなり、大当たりに対応する停止図柄を停止表示させる場合に、変動表示中の第２特別図柄を外れに対応する停止図柄で強制的に停止表示する処理が実行される。この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ７００５）の詳細については、図１４２を参照して後述する。

【１５６６】

一方、Ｓ７００３の処理において、第１特別図柄が変動表示中でないと判別した場合には（Ｓ７００３：Ｎｏ）、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａに少なくとも１の保留データ（各種カウンタ値）が記憶されていることを条件に、その保留データに基づいた大当たり判定や変動パターンの選択処理を実行するための第１特別図柄変動開始処理を実行し（Ｓ７００４）、処理をＳ７００６へと移行する。この第１特別図柄変動開始処理（Ｓ７００４）の詳細については、図１３６～図１３９を参照して後述する。

【１５６７】

第１特別図柄変動開始処理（Ｓ７００４）、または第１特別図柄変動停止処理（Ｓ７００５）が実行された後に実行されるＳ７００６の処理では、第２特別図柄が変動表示中であるか否かを判別し（Ｓ７００６）、第２特別図柄の変動表示中であれば（Ｓ７００６：Ｙｅｓ）、第２特別図柄変動停止処理を実行し（Ｓ７００８）、本処理を終了する。この第２特別図柄変動停止処理（Ｓ７００８）は、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ７００５）と同様に、変動表示中の第２特別図柄の規定の変動時間が経過した場合に、第２特別図柄の抽選結果を示す停止図柄の停止表示を設定するための処理である。この第２特別図柄変動停止処理（Ｓ７００８）の詳細については、図１４８および図１４９を参照して後述する。

【１５６８】

一方、Ｓ７００６の処理において、第２特別図柄が変動表示中でないと判別した場合には（Ｓ７００６：Ｎｏ）、第２入球口６４０への新たな始動入賞を検出したことを条件に、第２特別図柄の抽選を実行して新たな変動表示の開始を設定するための第２特別図柄変動開始処理を実行し（Ｓ７００７）、本処理を終了する。この第２特別図柄変動開始処理（Ｓ７００７）の詳細については、図１４３～図１４７を参照して後述する。

【１５６９】

以上、説明をした通り、本第４実施形態では、第１特別図柄の変動（抽選）制御と、第２特別図柄の変動（抽選）制御とが独立して実行されるように構成されている。このように構成することで、第１特別図柄の変動（抽選）が実行されているか否かに関わらず、第２特別図柄の変動（抽選）を実行させることができる。よって、特別図柄の抽選を短時間に複数回実行することが可能となり遊技効率を向上させることができる。

【１５７０】

また、本第４実施形態では、特別図柄の抽選により大当たり又は小当たりに当選し、その当選に基づいた当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が実行されている間は、新たな特別図柄の変動（抽選）が開始されないように構成している。このように構成することで、当たり遊技を行いながら特別図柄の抽選結果を予測するという煩雑な行為を行う必要が無くなり、当たり遊技中は遊技者を当たり遊技に注目させることができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【１５７１】

加えて、詳細は後述するが、本第４実施形態では複数の特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）のうち、一方の特別図柄が大当たりに当選したことを示す表示態様で停止表示された場合に、変動中の他方の特別図柄を、外れを示す表示態様で強制的に停止表示させるように構成している。これにより、大当たり遊技中に特別図柄が変動している状態や、一方の特別図柄が大当たりに当選した状態（大当たり遊技中）に他方の特別図柄が大当たりに当選する状態が発生してしまうことを無くすことができるため、より遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【１５７２】

なお、本第４実施形態では、大当たり遊技中、小当たり遊技中の何れにおいても特別図柄の変動開始処理と、特別図柄の変動停止処理とを実行しないように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技中のみ特別図柄の変動開始処理と、特別図柄の変動停止処理とを実行しないように構成しても良いし、大当たり遊技中でも小当たり遊技中でも特別図柄の変動開始処理と、特別図柄の変動停止処理とを実行するように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄の変動（抽選）をより多く実行することができるため、遊技者に対して短期間で遊技を楽しませることができる。

【１５７３】

次に、図１３８を参照して、特別図柄変動処理４（図１３７、Ｓ１９４）の一処理である第１特別図柄変動開始処理（Ｓ７００４）について説明する。図１３８は、この第１特別図柄変動開始処理（Ｓ７００４）を示すフローチャートである。

【１５７４】

第１特別図柄変動開始処理（図１３８、Ｓ７００４）では、まず、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ７１０１）、取得した特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ１）が０より大きい値であるか判別する（Ｓ７１０２）。Ｓ７１０２の処理において、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ１）が０より大きいと判別した場合には（Ｓ７１０２：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ１）を１減算して（Ｓ７１０３）、減算後の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置１１３に通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｓ７１０４）。

【１５７５】

ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５１参照）の外部出力処理（Ｓ１５０１）において、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｃに格納する。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値と同期させながら、その値を更新することができる。

【１５７６】

Ｓ７１０４の処理が終了すると、次に、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａのデータを一つ前のデータにシフトする（Ｓ７１０５）。より具体的には、保留エリア１→実行エリア、保留エリア２→保留エリア１、保留エリア３→保留エリア２、保留エリア４→保留エリア３といった具合に各エリア内のデータをシフトする。

【１５７７】
　Ｓ７１０５の処理が終了すると、次いで、第１特別図柄大当たり判定処理を実行する（Ｓ７１０６）。この第１特別図柄大当たり判定処理（図１３８、Ｓ７１０６）については、詳しく後述するが、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａの実行エリアにシフトされた第１当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて、設定されている遊技状態に基づいて、大当たりか否かの大当たり判定を実行するための処理である。
【１５７８】
　Ｓ７１０６の処理が終了すると、次に、第１特別図柄変動パターン選択処理を実行する（図１３８、Ｓ７１０７）。詳細については後述するが、この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ７１０７）は、第１特別図柄の当否判定結果、および特別図柄１保留球格納エリア２０３ａの実行エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動パターンを選択するための処理である。
【１５７９】
　第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ７１０７）が終了すると、次いで、遊技状態更新処理を実行する（Ｓ７１０８）。この遊技状態更新処理（図１３８、Ｓ７１０８）は、詳細については後述するが、パチンコ機１０の状態を示す各種カウンタ（時短中カウンタ２０３ｋ）の値を更新することにより、パチンコ機１０の状態を更新するための処理である。Ｓ７１０８の処理が終了すると、本処理を終了する。なお、この遊技状態更新処理の詳細な説明については図１４１を参照して後述する。
【１５８０】
　一方、Ｓ７１０２の処理において、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ１）が０であると判別した場合は（Ｓ７１０２：Ｎｏ）、本処理を終了する。
【１５８１】
　次に、図１３９を参照して、第１特別図柄変動開始処理（図１３８、Ｓ７００４）の一処理である第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ７１０６）について説明する。図１３９は、この第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ７１０６）を示すフローチャートである。
【１５８２】
　第１特別図柄大当たり判定処理（図１３９、Ｓ７１０６）では、まず、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａの実行エリアに記憶されている各カウンタ値を取得する（Ｓ７２０１）。次いで、第１当たり乱数テーブル２０２ａに規定された大当たり或いは小当たりとなる乱数値の範囲と、カウンタ用バッファより取得された第１当たり乱数カウンタＣ１の値とが一致するか否か判別し、その判別結果（抽選結果）を取得する（Ｓ７２０２）。
【１５８３】
　そして、Ｓ７２０２で取得した抽選結果が大当たりであるかを判別し（Ｓ７２０３）、抽選結果が大当たりであると判別した場合は（Ｓ７２０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に対して大当たりフラグ２０３ｃａをオンに設定し（Ｓ７２０４）、第１特別図柄の抽選結果を大当たりに設定する（Ｓ７２０５）。そして、取得した当たり種別カウンタの値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する第１特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ７２０６）、現在の遊技状態に応じた値（例えば、通常状態であれば０で、時短状態であれば１）を当選時状態格納エリア２０３ｃｆに格納（設定）して（Ｓ７２０７）、本処理を終了する。
【１５８４】
　一方、Ｓ７２０３の処理において、抽選結果が外れであると判別された場合には（Ｓ７２０３：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に表示する第１特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ７２０８）、その後、本処理を終了する。尚、本実施形態では第１特別図柄の抽選結果として小当たりに当選しないように構成しているため、Ｓ７２０３の処理において大当たりでは無いと判別した場合に（Ｓ７２０３：Ｎｏ）、抽選結果が外れであると判別し、Ｓ７２０８の処理が実行されるように構成しているが、例えば、第１特別図柄の抽選結果として小当たりに当選するように構成する場合は、Ｓ７２０３の処理において大当たりでは無いと判別した場合に（Ｓ７２０３：Ｎｏ）、小当たりに当選しているか否かを判別し、

判別結果に応じた処理を実行するように構成すれば良い。この場合、図１４５を参照して後述する特図２外れ変動処理（図１４５のＳ７７０８参照）に対して、第２特別図柄に替えて第１特別図柄を対象とする点のみ相違した処理を実行すれば良い。

【１５８５】

次に、図１４０を参照して、第１特別図柄変動開始処理（図１３８、Ｓ７００４）の一処理である第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ７１０７）について説明する。図１４０はこの第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ７１０７）を示すフローチャートである。

【１５８６】

第１特別図柄変動パターン選択処理（図１４０、Ｓ７１０７）では、まず、第１特別図柄大当たり判定処理（図１３９、Ｓ７１０６）において、第１特別図柄の抽選結果が大当たりと判定されたか、即ち、第１特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ７３０１）。ここで、大当たりであるか否かの判別は、第１特別図柄に対して大当たりフラグ２０３ｃａがオンであるか否かで判別する。この大当たりフラグ２０３ｃａは、上述した第１特別図柄大当たり判定処理（図１３９参照）におけるＳ７２０４の処理でオンに設定されるものである。

【１５８７】

Ｓ７３０１の処理において、第１特別図柄の大当たりが設定されていると判別した場合には（Ｓ７３０１：Ｙｅｓ）、上述した第１特別図柄大当たり判定処理（図１３９参照）におけるＳ７２０１の処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、第１当たり種別選択４テーブル２０２ｃｂ（図１３０参照）より大当たり種別を決定（選択）し（Ｓ７３０２）、Ｓ７３０３の処理へ移行する。

【１５８８】

一方、Ｓ７３０１の処理において、第１特別図柄の抽選結果が外れである（即ち、第１特別図柄に対する大当たりフラグ２０３ｃａがオフである）と判別した場合には（Ｓ７３０１：Ｎｏ）、Ｓ７３０２の処理をスキップして、Ｓ７３０３の処理へ移行する。

【１５８９】

Ｓ７３０３の処理では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値を取得する（Ｓ７３０３）。次いで、現在の遊技状態に対応した変動パターン４テーブル２０２ｃｄ（図１３１～図１３３参照）を読み出して（Ｓ７３０４）、Ｓ７３０５の処理へ移行する。ここで、本第４実施形態では、遊技状態として設定可能な時短状態を遊技者に有利な時短Ａ（第１時短状態）と、時短Ａよりも遊技者に不利となる時短Ｂ（第２時短状態）とを設定可能に構成しているため、設定し得る遊技状態が、通常状態、時短Ａ、時短Ｂの３種類となるように構成しており、時短中カウンタ２０３ｋの値、及び、時短状態格納エリア２０３ｃｄに格納されている情報に基づいて現在の遊技状態が判別されるように構成されている。

【１５９０】

具体的には、時短中カウンタ２０３ｋの値が０である場合は現在の遊技状態が通常状態であると判別され、時短中カウンタ２０３ｋの値が１以上（０では無い）場合は、現在の遊技状態が時短状態であると判別される。そして、時短状態格納エリア２０３ｃｄに時短Ａを示す情報（例えば、時短状態が設定された大当たり種別を示す情報）が格納されている場合は、現在の遊技状態が時短Ａ（第１時短状態）であると判別され、時短状態格納エリア２０３ｃｄに時短Ｂを示す情報（例えば、時短状態が設定された大当たり種別を示す情報）が格納されている場合は、現在の遊技状態が時短Ｂ（第２時短状態）であると判別される。

【１５９１】

なお、現在の遊技状態を判別する構成としては、本第４実施形態にて用いた構成に限定されるものでは無く、それ以外の構成を用いても良い。例えば、現在設定されている遊技状態を常時更新しながら一時的に格納する遊技状態格納エリアを設け、その遊技状態格納エリアに格納されている情報を用いて現在の遊技状態を判別するように構成しても良い。

このように構成することで、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＡＭ２０３の容量を増大させることになるが、現在の遊技状態を確実に判別することができる。さらに、設定可能な遊技状態の種別を増加（例えば、４種類）させた場合においても、容易に現在の遊技状態を判別することが可能となる。

【１５９２】

Ｓ７３０５の処理では、読み出した変動パターンテーブル（現在の遊技状態に対応した変動パターンテーブル）から変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターンを選択し（７３０５）、その後、選択した変動パターンに基づいて、特図１変動パターンコマンドを設定する（Ｓ７３０６）。

【１５９３】

Ｓ７３０６の処理が終了すると、停止図柄を示す特図１停止種別コマンドを設定する（Ｓ７３０７）。次いで、第１図柄表示装置３７で第１特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ７３０８）、本処理を終了する。

【１５９４】

次に、図１４１を参照して、第１特別図柄変動開始処理（図１３８参照）の一処理である遊技状態更新処理（Ｓ７１０８）について説明する。図１４１は、この遊技状態更新処理（Ｓ７１０８）を示すフローチャートである。この遊技状態更新処理（図１４１のＳ７１０８参照）では、時短状態が継続して設定される特別図柄変動回数を減算するための処理が実行される。

【１５９５】

つまり、上述した各実施形態では、特別図柄の変動回数に基づいて成立する時短終了条件の更新を、特別図柄の変動を停止するタイミングで実行するように構成しているのに対して、本第４実施形態では、特別図柄の変動回数に基づいて成立する時短終了条件の更新を、特別図柄の変動を開始するタイミングで実行するように構成している。このように構成することで、複数の特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の変動（抽選）を独立して実行可能な処理を用いた場合であっても（特別図柄の変動開始順序と特別図柄の変動停止順序とが入れ替わってしまう場合であっても）、予め定められた特別図柄の変動回数に対応させて適切に時短状態を設定することができる。

【１５９６】

遊技状態更新処理（図１４１参照）が開始されると、まず、時短中カウンタ２０３ｋの値が０より大きいか否か、即ち、現在の遊技状態が時短状態であるかを判別する（Ｓ７４０１）。時短中カウンタ２０３ｋの値が０であると判別した場合には（Ｓ７４０１：Ｎｏ）、即ち、現在の遊技状態が時短状態では無いと判別した場合には、Ｓ７４０２、Ｓ７４０３の処理をスキップし、本処理を終了する。一方、時短中カウンタ２０３ｋの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ７４０１：Ｙｅｓ）、即ち、現在の遊技状態が時短状態であると判別した場合には、時短中カウンタ２０３ｋの値を１減算して（Ｓ７４０２）、時短中カウンタ２０３ｋの値を示す残時短回数コマンドを設定（Ｓ７４０３）した後、本処理を終了する。

【１５９７】

ここで設定された残時短回数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５１参照）の外部出力処理（Ｓ１５０１）において、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、残時短回数コマンドを受信すると、その残時短回数コマンドから時短中カウンタ２０３ｋの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の時短情報更新エリア２２３ｇに格納する。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、時短情報更新エリア２２３ｇの値を更新するので、主制御装置１１０の時短中カウンタ２０３ｋの値と同期させながら、その値を更新することができる。

【１５９８】

次に、図１４２を参照して、特別図柄変動処理４（図１３７、Ｓ１９４）の一処理であ

る第１特別図柄変動停止処理（Ｓ７００５）について説明する。図１４２は、この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ７００５）を示すフローチャートである。この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ７００５）では、変動時間が経過した際に第１特別図柄を停止させる処理と、第１特別図柄が大当たりを示す図柄の組み合わせで停止した場合に、変動中の第２特別図柄を、外れを示す図柄の組み合わせで強制的に停止表示させる処理が実行される。

【１５９９】

第１特別図柄変動停止処理（図１４２、Ｓ７００５）では、まず、第１特別図柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判別し（Ｓ７５０１）、終了タイミングであると判別した場合には（Ｓ７５０１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄（特図１）に対して、大当たりフラグ２０３ｃａがオンに設定されているか判別する（Ｓ７５０２）。第１特別図柄に対して大当たりフラグ２０３ｃａがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ７５０２：Ｙｅｓ）、特図２変動停止フラグ２０３ｃｃをオンに設定し（Ｓ７５０３）、特図２変動停止フラグ２０３ｃｃがオンになったことを示す特図２変動停止コマンドを設定する（Ｓ７５０４）。次いで、第１図柄表示装置３７の第２特別図柄を外れ図柄で停止表示する（Ｓ７５０５）。

【１６００】

Ｓ７５０５の処理を終えると、選択されている大当たり種別に対応する大当たりシナリオを設定し（Ｓ７５０６）、大当たりフラグ２０３ｃａ、時短中カウンタ２０３ｋをリセットする（Ｓ７５０７）。次いで、大当たり開始フラグ２０３ｃをオンに設定し（Ｓ７５０８）、大当たり中フラグ２０３ｄをオンに設定し（Ｓ７５０９）、Ｓ７５１０の処理へ移行する。

【１６０１】

一方、Ｓ７５０２の処理において、第１特別図柄に対して大当たりフラグ２０３ｃａがオフに設定されていれば（Ｓ７５０２：Ｎｏ）、Ｓ７５０３～Ｓ７５０９の処理をスキップし、Ｓ７５１０の処理へ移行する。

【１６０２】

Ｓ７５１０の処理では、第１特別図柄を確定停止（停止表示）することを音声ランプ制御装置１１３に対して通知するための特図１確定コマンドを設定する（Ｓ７５１０）。その後、第１特別図柄表示装置３７で変動表示している第１特別図柄の変動表示を停止する処理を実行し（Ｓ７５１１）、本処理を終了する。

【１６０３】

一方、Ｓ７５０１の処理において、実行中の第１特別図柄の変動表示の終了タイミングでないと判別した場合には（Ｓ７５０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の第１特別図柄の表示を更新し（Ｓ７５１２）、本処理を終了する。このＳ７５１２の処理が実行されている期間中は第１図柄表示装置３７上で特別図柄が変動表示される。

【１６０４】

このように、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ７００５）では、変動表示中の第１特別図柄の規定の変動時間が経過した場合に（Ｓ７５０１：Ｙｅｓ）、第１抽選遊技の判定結果を示す図柄で変動表示を停止する処理（Ｓ７５０３～Ｓ７５１１）が実行される。また、第１特別図柄の抽選結果が大当たりと判別された場合に（Ｓ７５０２：Ｙｅｓ）、変動表示中の第２特別図柄を強制的に停止する処理（Ｓ７５０３，Ｓ７５０４）が実行される。

【１６０５】

なお、本第４実施形態では、第１特別図柄の停止図柄を大当たり図柄で停止表示させる場合に、変動表示中の第２特別図柄を外れ図柄で強制的に停止表示させる構成としているが、これに限られるものではない。例えば、第１特別図柄の大当たり図柄を停止表示させる時点で、第２特別図柄の変動表示を中断（仮停止）するように構成してもよい。そして、第１特別図柄の大当たりが終了した後（大当たり遊技が終了した後）で、第２特別図柄の変動表示を再開する構成としてもよい。これにより、外れで強制停止させる場合に比較して、自然な態様の演出にすることができる。

【１６０６】

また、本第４実施形態では、第１特別図柄大当たり判定処理（図１３９参照）にて当選時状態格納エリア２０３ｃｆに格納された遊技状態に基づいて、第１特別図柄変動停止処理（図１４２参照）のＳ７５０６の処理にて大当たりシナリオを設定しているが、例えば、大当たり遊技のオープニング期間を用いて第１特別図柄大当たり判定処理（図１３９参照）にて当選時状態格納エリア２０３ｃｆに格納された遊技状態に基づいて、Ｓ７５０６の処理にて大当たりシナリオを設定するようにしてもよい。

【１６０７】

さらに、本第４実施形態では、第１特別図柄（一方）の停止図柄を大当たり図柄で停止表示させる場合に、第２特別図柄（他方）を外れ図柄で強制的に停止表示させる構成としているが、これに限られるものでは無く、例えば、一方図柄（例えば、第１特別図柄）の停止図柄を小当たり図柄、即ち、小当たりに当選したことを示す組み合わせの停止図柄で停止表示させる場合に、他方図柄（例えば、第２特別図柄）を外れ図柄で強制的に停止させるように構成しても良いし、一方図柄（例えば、第１特別図柄）の小当たり図柄を停止表示させる時点で、他方図柄（例えば、第２特別図柄）の変動表示を中断（仮停止）するように構成してもよい。そして、一方図柄（例えば、第１特別図柄）の大当たりが終了した後（大当たり遊技が終了した後）で、他方図柄（例えば、第２特別図柄）の変動表示を再開する構成としてもよい。

【１６０８】

また、本第４実施形態や上述した例では、一方の特別図柄が当たりを示す特定の停止図柄（大当たり図柄、小当たり図柄）で停止表示させる場合に、他方の特別図柄の変動を停止或いは仮停止する構成を説明したが、両者の当たり遊技が同時に実行されないように構成されていれば、それ以外の構成を用いても良く、例えば、一方の特別図柄が当たりを示す停止図柄（例えば、大当たり図柄）で停止表示されたとしても、他方の特別図柄の変動を停止、仮停止させることなく続行させ、一方の特別図柄に基づく当たり遊技（例えば、大当たり遊技）の実行中に、他方の特別図柄が当たりを示す停止図柄（例えば、大当たり図柄）で停止表示された場合に、その他方の特別図柄に基づく当たり遊技（例えば、大当たり遊技）の実行を、一方の当たり遊技が終了するまで待機（延期）させるように構成しても良い。

【１６０９】

このように構成することで、遊技者に対して複数の特別図柄の抽選結果を確実に報知することができると共に、複数の当たり遊技が同時に発生してしまい分かり難い遊技を提供してしまうことを抑制することができる。さらに、１つの当たり遊技が終了した後に、続けて他の当たり遊技を開始させることができるため、遊技者に有利な特典（当たり遊技）を連続して提供することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１６１０】

なお、このような構成を用いる場合には、一方の当たり遊技中に実行される演出（当たり演出）を用いて、他方の特別図柄において大当たりに当選した（大当たり図柄が停止表示した）ことを遊技者に報知するように構成すると良い。これにより、遊技者は当たり遊技に集中しながらも、他方の特別図柄の抽選結果を把握することができるため、分かり易い遊技を提供することができる。さらに、一方の当たり遊技中に実行される他方の特別図柄の抽選結果が当たりでは無い（外れである）場合には、実行中の当たり演出を用いて外れであることを報知しないように構成すると良い。これにより、特別図柄の抽選結果が遊技者に新たに特典を付与することが無い抽選結果である場合には、現在付与されている特典に対する演出を優先して遊技者に提供することになるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【１６１１】

加えて、本第４実施形態では、複数の特別図柄に対して独立（並行）して抽選を行い、その抽選結果として一方の特別図柄が当たり（小当たり、大当たり）を示す停止図柄で停止表示された時点で、他方の特別図柄の変動（抽選）を強制的に外れとする制御を実行するものであるが、それ以外の構成として、例えば、一方の特別図柄の抽選結果が当たり（

小当たり、大当たり）である場合に（抽選結果が当たりである特別図柄の変動が開始された場合に）、それ以降に実行される他方の特別図柄の抽選において、当たりとなる抽選結果を排除した強制抽選（取得した第１当たり乱数カウンタ値Ｃ１の全範囲に対して外れが規定されている特殊なテーブルを用いた判定）を実行するように構成しても良い。

【１６１２】

このように構成することで、複数の特別図柄の抽選を独立して実行したとしも、複数の当たり遊技が同時に実行されることを抑制することができる。また、当たりを示す停止図柄が停止表示されたタイミングでは無く、特別図柄の抽選を行ったタイミング（当たりを示す停止図柄が停止表示されることになる変動の開始タイミング）によって、他方の特別図柄に対して強制的な外れ制御を行うことができるため、他方の特別図柄の変動表示中に実行される演出内容と、他方の特別図柄の抽選結果とに矛盾が生じてしまう事態を抑制することができる。

【１６１３】

次に、図１４３を参照して、特別図柄変動処理４（図１３７、Ｓ１９４）の一処理である第２特別図柄変動開始処理（Ｓ７００７）について説明する。図１４３はこの第２特別図柄変動開始処理（Ｓ７００７）を示すフローチャートである。

【１６１４】

第２特別図柄変動開始処理（図１４３、Ｓ７００７）では、まず、特図２変動停止フラグ２０３ｃｃがオンに設定されているかを判別する（Ｓ７６０１）。特図２変動停止フラグ２０３ｃｃがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ７６０１：Ｙｅｓ）、特図２変動停止フラグ２０３ｃｃをオフに設定し（Ｓ７６０７）、本処理を終了する。特図２変動停止フラグ２０３ｃｃは、上述した通り、第１特別図柄の大当たり変動が終了する際に（第１特別図柄の抽選結果が大当たりであることを示す停止図柄（大当たり図柄）で停止表示する際に）、第２特別図柄を外れに対応する停止図柄で停止表示させると共にオンに設定されるフラグである。即ち、特図２変動停止フラグ２０３ｃｃがオンであれば、大当たりが開始されることを意味するので、第２特別図柄の変動開始を設定すべきではない。

【１６１５】

このため、Ｓ７６０１の処理で特図２変動停止フラグ２０３ｃｃがオンの場合は、変動開始を設定するＳ７６０２～Ｓ７６０６の各処理を実行せずに、そのまま本処理を終了する構成としている。このように構成することで、第１特別図柄が大当たり図柄で停止表示された際に強制的に停止させた第２特別図柄が同一処理内で再度変動を開始してしまうことを防止することができる。なお、本第４実施形態では、図１３７の特別図柄変動処理４（Ｓ１９４）を参照して説明をした通り、第１特別図柄に関する変動処理を実行した後に、第２特別図柄に係る変動処理を実行するように構成しているため、特図２変動停止フラグ２０３ｃｃを用いているが、例えば、図１３７の特別図柄変動処理４（Ｓ１９４）において、第２特別図柄に関する変動処理を実行した後に、第１特別図柄に係る変動処理を実行するように構成した場合には、特図２変動停止フラグ２０３ｃｃに替えて、特図１変動停止フラグ（対象を第２特別図柄から第１特別図柄に変えたフラグ）を用いるように構成すれば良い。

【１６１６】

また、本第４実施形態のように、第１特別図柄と第２特別図柄とが独立して（並行して）変動（抽選）を実行可能に構成し、一方の特別図柄の抽選結果が当たりを示す場合において、遊技者にとって有利となる特別図柄に対する変動処理が先に実行されるように各特別図柄の変動処理（特別図柄変動処理４（図１３７参照））を規定すると良い。これにより、例えば、第１特別図柄と第２特別図柄とに保留記憶機能（保留記憶手段）を設け、大当たり遊技終了後に同時（同一処理内）に特別図柄の変動を開始させる場合において、遊技者にとって有利となる特別図柄の抽選結果を優先して取り扱うことが可能となり、遊技者に対して不利な遊技が提供されてしまうことを抑制することができる。

【１６１７】

具体的には、例えば、遊技者に有利な特典（例えば、１６ラウンド当たり）を付与し易い第１特別図柄抽選と、第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利な特典を付与し難い第２特別図柄抽選を独立して実行可能な遊技機において、それぞれの特別図柄の抽選を実行するための権利を、複数個（例えば４個）を上限に記憶可能な記憶手段を設け、大当たり遊技終了後等、各特別図柄の抽選が同時（同一処理）に行われ、各特別図柄の抽選結果として、何れも、変動時間が同一（例えば、３０秒）で当たりを示す抽選結果となった場合に、第１特別図柄に関わる処理を優先して実行するように構成することで、第２特別図柄の抽選結果に関わらず、第１特別図柄の当たり遊技（遊技者に有利な特典）を付与することができる。

【１６１８】

一方、Ｓ７６０１の処理において、特図２変動停止フラグ２０３ｃｃがオフに設定されている（即ち、オンに設定されていない）と判別した場合には（Ｓ７６０１：Ｎｏ）、第２入球口６４０に対する入賞（入球）を検出したか否かを判別する（Ｓ７６０２）。第２入球口６４０への入賞（入球）を検出していれば（Ｓ７６０２：Ｙｅｓ）、次に、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１、及び、小当たり種別カウンタＣ５の各値を取得して特別図柄保留球実行エリアに格納し（Ｓ７６０３）、格納した各カウンタ値に基づいて第２特別図柄の大当たり判定を実行するための第２特別図柄大当たり判定処理を実行する（Ｓ７６０４）。この第２特別図柄大当たり判定処理の詳細については、図１４４を参照して後述する。

【１６１９】

Ｓ７６０４の処理が終了すると、次いで、第２特別図柄の抽選結果、およびＳ７６０３の処理で取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて、変動パターンを選択するための第２特別図柄変動パターン選択処理を実行する（Ｓ７６０５）。この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ７６０５）の詳細については、図１４６を参照して後述する。Ｓ７６０５の処理が終了した後は、上述した遊技状態更新処理（図１４１参照）を実行し（Ｓ７６０６）、本処理を終了する。

【１６２０】

一方、Ｓ７６０２の処理において、第２入球口１６４０に対する入賞を検出していないと判別した場合は（Ｓ７６０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１６２１】

以上、説明をした通り、本第４実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とが独立（並行）して変動（抽選）を実行可能に構成されており、且つ、特別図柄の変動（抽選）が実行される時点で遊技状態を更新する処理（時短回数を減算する処理）を実行するように構成されている。つまり、時短状態が設定されている状態で、第１特別図柄と第２特別図柄とを同時（同一処理内）に変動（抽選）させる処理を実行する場合には、時短回数が２つ減算されることになる。

【１６２２】

ここで、本第４実施形態では、複数の特別図柄を独立（並行）して変動（抽選）する構成を用いているが、第３図柄表示装置８１では、遊技状態に応じて一方の特別図柄を主特別図柄とし、あたかも主特別図柄のみを用いた遊技が行われているかのように見せる演出を実行するように構成し（図１２６参照）、遊技者に分かり易い演出を提供している。しかしながら、このように主特別図柄のみを強調した変動表示を第３図柄表示装置８１にて実行している場合であっても、内部的には、複数の特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の変動（抽選）に伴って時短回数が減算されていることから、時短回数の表示態様と、遊技状態の更新状況（内部的な時短回数）とに矛盾が生じてしまう。或いは、主特別図柄のみを強調した変動表示の演出内容に対して時短回数の表示態様の更新内容が矛盾してしまうという問題があった。

【１６２３】

このような問題に対して、詳細な内容は後述するが、本第４実施形態では、表示用の時短回数（残時短回数）を主特別図柄の変動（抽選）回数に応じて更新するように表示制御

を行い、表示上の時短回数と、実際の時短回数とに差異が生じた場合には、主特別図柄の変動パターンが所定条件（例えば、変動時間が３０秒以上）を満たしているかを判別し、所定条件を満たしていると判別した場合に、表示上の時短回数と、実際の時短回数との差を埋めるように表示用時短回数を補正する処理を実行するように構成している。

【１６２４】

このように構成することで、遊技者は第３図柄表示装置８１にて実行される主特別図柄に対応して実行される演出に注目しながら遊技を行うだけで、適切な時短状況（残時短回数）を把握することができ、分かり易い遊技を行わせることができる。

【１６２５】

次に、図１４４を参照して、第２特別図柄変動開始処理（図１４３、Ｓ７００７）の一処理である第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ７６０４）について説明する。図１４４はこの第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ７６０４）を示すフローチャートである。

【１６２６】

この第２特別図柄大当たり判定処理（図１４４、Ｓ７６０４）では、上述した第１特別図柄大当たり判定処理（図１３９参照）と同様の処理が実行されるので、第１特別図柄大当たり判定処理（図１３９参照）との相違点について中心に説明する。

【１６２７】

第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ７６０４）が実行されると、特別図柄保留球実行エリア（第２特別図柄保留球実行エリア）に格納された各カウンタ値を取得する（Ｓ７７０１）。そして、取得した各カウンタ値と、第１当たり乱数４テーブル２０２ｃａとに基づいて大当たりか否かの抽選結果を取得するためのＳ７７０２の処理を実行する。これらの各処理では、抽選（判定）に用いるカウンタ値を特別図柄保留球実行エリア（第２特別図柄保留球実行エリア）から取得する点が相違するのみで、その他については第１特別図柄大当たり判定処理（図１３７参照）と同一の制御が実行される。

【１６２８】

Ｓ７７０２の処理が終了すると、取得した抽選結果が大当たりであるか否かを判別し（Ｓ７７０３）、大当たりであると判別した場合は（Ｓ７７０３：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の抽選結果を大当たりに設定するためのＳ７７０４～Ｓ７７０７の処理を実行し、本処理を終了する。これらのＳ７７０４～Ｓ７７０７の各処理では、それぞれ第１特別図柄大当たり判定処理（図１３７参照）において第１特別図柄の抽選結果を大当たりに設定するためのＳ７２０４～Ｓ７２０７の各処理と同様の処理が実行される。

【１６２９】

一方、Ｓ７７０３の処理において、取得した第２特別図柄の抽選結果が大当たりでないと判別した場合は（Ｓ７７０３：Ｎｏ）、第２特別図柄の小当たり、または外れに対応する停止図柄を設定するための特図２外れ変動処理を実行し（Ｓ７７０８）、本処理を終了する。次に、この特図２外れ変動処理の詳細について、図１４５を参照して説明する。図１４５は、この特図２外れ変動処理（Ｓ７７０８）を示すフローチャートである。

【１６３０】

特図２外れ変動処理（Ｓ７７０８）では、まず、図１４４のＳ７７０２の処理で取得した抽選結果が第２特別図柄の小当たりであるかを判別し（Ｓ７８０１）、抽選結果が小当たりであれば（Ｓ７８０１：Ｙｅｓ）、小当たりフラグ２０３ｃｂをオンに設定して（Ｓ７８０２）、第２特別図柄の抽選結果を小当たりに設定する（Ｓ７８０３）。そして、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値に対応する小当たり種別を示す小当たり図柄を、第１図柄表示装置３７に表示する停止図柄としてセットし（Ｓ７８０４）、本処理を終了する。

【１６３１】

一方、Ｓ７８０１の処理において抽選結果が外れであると判別された場合には（Ｓ７８０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に表示する第２特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ７８０５）、その後、本処理を終了する。

【１６３２】

次に、図１４６を参照して、第２特別図柄変動開始処理（図１４５、Ｓ７００７）の一処理である第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ７６０５）について説明する。図１４６はこの第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ７６０５）を示すフローチャートである。

【１６３３】

第２特別図柄変動パターン選択処理（図１４６、Ｓ７６０５）では、まず、特別図柄保留球実行エリア（第２特別図柄実行エリア）から、変動種別カウンタＣＳ１の値を取得する（Ｓ７９０１）。次いで、第２特別図柄大当たり判定処理（図１４４、Ｓ７６０４）において、第２特別図柄の抽選結果が大当たりと判定されたか否か、即ち、第２特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ７９０２）。ここで、大当たりであるか否かの判別は、第２特別図柄に対して大当たりフラグ２０３ｃａがオンであるか否かで判別される。この大当たりフラグ２０３ｃａは、上述した第２特別図柄大当たり判定処理（図１４４参照）におけるＳ７７０４の処理でオンに設定されるものである。

【１６３４】

Ｓ７９０２の処理において、第２特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｓ７９０２：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態に対応した変動パターン４テーブル２０２ｃｄ（図１３１～図１３３参照）を読み出す（Ｓ７９０３）。そして、上述した第２特別図柄大当たり判定処理（図１４４参照）におけるＳ７７０１の処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、第１当たり種別選択４テーブル２０２ｃｂ（図１３１（ａ）参照）より大当たり種別を決定する（Ｓ７９０４）。

【１６３５】

Ｓ７９０４の処理が終了すると、読み出した変動パターン選択テーブルから変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターンを選択し（Ｓ７９０５）、その後、選択した変動パターンに基づいて、特図２変動パターンコマンドを設定する（Ｓ７９０６）。そして、Ｓ７９０８の処理へ移行する。

【１６３６】

一方、Ｓ７９０２の処理において、第２特別図柄の大当たりが設定されていないと判別された場合には（Ｓ７９０２：Ｎｏ）、特図２外れ変動パターン選択処理（Ｓ７９０７）を実行し、Ｓ７９０８の処理へ移行する。

【１６３７】

Ｓ７９０８の処理では、停止図柄を示す特図２停止種別コマンドを設定する（Ｓ７９０８）。次いで、第１図柄表示装置３７で第２特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ７９０９）、その後、本処理を終了する。

【１６３８】

次に、図１４７を参照して、この特図２外れ変動パターン選択処理（Ｓ７９０７）について説明する。図１４７は、特図２外れ変動パターン選択処理（Ｓ７９０７）の内容を示したフローチャートである。

【１６３９】

特図２外れ変動パターン選択処理（図１４７、Ｓ７９０７）では、まず、第２特別図柄の抽選結果は、小当たりであるか判別する（Ｓ８００１）。ここでは、小当たりフラグ２０３ｃｂがオンに設定されているか判別する（Ｓ８００１）。小当たりフラグ２０３ｃｂがオンであると判別した場合には（Ｓ８００１：Ｙｅｓ）、第２特別図柄実行エリアから小当たり種別カウンタＣ５の値を取得する（Ｓ８００２）。そして、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値と小当たり種別選択４テーブル２０２ｃｅ（図１３４参照）に基づいて、小当たり種別を選択する（Ｓ８００３）。

【１６４０】

次に、現在の遊技状態に対応した変動パターン４テーブル２０２ｃｄ（図１３１～図１３３参照）を読み出し（Ｓ８００４）、読み出した変動パターン選択テーブルから、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する小当たりの変動パターンを選択する（Ｓ８００５）。その後、選択した小当たり変動パターンを示す特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ

８００６）、本処理を終了する。
【１６４１】
一方、Ｓ８００１の処理において、第２特別図柄の抽選結果が小当たりでない（即ち、外れである）と判別した場合には（Ｓ８００１：Ｎｏ）、現在の遊技状態に対応した変動パターン４テーブル２０２ｃｄ（図１３１～図１３３参照）を読み出し（Ｓ８００７）、読み出した変動パターン選択テーブルより、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する外れの変動パターンを選択する（Ｓ８００８）。その後、選択した外れの変動パターンに基づいて、特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ８００９）、本処理を終了する。
【１６４２】
次に、図１４８を参照して、特別図柄変動処理４（図１３７、Ｓ１９４）の一処理である第２特別図柄変動停止処理（Ｓ７００８）について説明する。図１４８はこの第２特別図柄変動停止処理（Ｓ７００８）を示すフローチャートである。
【１６４３】
第２特別図柄変動停止処理（Ｓ７００８）では、まず、実行中の第２特別図柄に基づく変動の終了タイミングであるか否かを判別する（Ｓ８１０１）。Ｓ８１０１の処理において、実行中の第２特別図柄に基づく変動の終了タイミングであると判別した場合には（Ｓ８１０１：Ｙｅｓ）、第２特別図柄（特図２）に対して、大当たりフラグ２０３ｃａがオンに設定されているか判別する（Ｓ８１０３）。第２特別図柄に対して大当たりフラグ２０３ｃａがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ８１０３：Ｙｅｓ）、特図１の変動停止を示す特図１変動停止コマンドを設定し（Ｓ８１０５）、Ｓ８１０６の処理へ移行する。
【１６４４】
次に、Ｓ８１０６以降の処理は、上記した、第１特別図柄変動停止処理（図１４０、Ｓ７００５）のＳ７５０５以降の処理に対して、次の点で相違する。Ｓ７５０５およびＳ７５１２の処理に対応するＳ８１０６およびＳ８１０２の処理で、第１特別図柄が第２特別図柄に変更される点と、Ｓ７５１１の処理に対応するＳ８１１２の処理で、特図１確定コマンドが特図２確定コマンドに変更される点とでそれぞれ相違する。その他の点は同一であるので、詳細な説明は省略する。
【１６４５】
一方、Ｓ８１０１の処理において、実行中の第２特別図柄に基づく変動の終了タイミングでないと判別した場合には（Ｓ８１０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の第２特別図柄の表示を更新し（Ｓ８１０２）、本処理を終了する。また、Ｓ８１０３の処理において、第２特別図柄に対して大当たりフラグ２０３ｃａがオフに設定されていれば（Ｓ８１０３：Ｎｏ）、特図２外れ停止処理を実行し（Ｓ８１０４）、本処理を終了する。
【１６４６】
次に、図１４９を参照して、第２特別図柄変動停止処理（図１４８、Ｓ７００８）の一処理である特図２外れ停止処理（Ｓ８１０４）について説明する。図１４９はこの特図２外れ停止処理（Ｓ８１０４）を示すフローチャートである。
【１６４７】
特図２外れ停止処理（図１４９、Ｓ８１０４）では、まず、小当たりフラグ２０３ｃｂがオンに設定されているか判別する（Ｓ８２０１）。小当たりフラグ２０３ｃｂがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ８２０１：Ｙｅｓ）、特図１の変動停止を示す特図１変動停止コマンドを設定する（Ｓ８２０２）。次いで、第１図柄表示装置３７の第１特別図柄を外れ図柄で停止表示する（Ｓ８２０３）。
【１６４８】
Ｓ８２０３の処理を終えると、選択されている小当たり種別に基づいた小当たりシナリオを設定する（Ｓ８２０４）。その後、小当たりフラグ２０３ｃｂをオフに設定し（Ｓ８２０５）、小当たり中フラグ２０３ｇをオンに設定する（Ｓ８２０７）。
【１６４９】
Ｓ８２０７の処理が終了すると、第２特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装

置１１３に対して指示するための特図２確定コマンドを設定する（Ｓ８２０８）。その後、第１特別図柄表示装置３７で変動表示している第２特別図柄を小当たり図柄で変動停止し（Ｓ８２０９）、本処理を終了する。

【１６５０】

一方、Ｓ８２０１の処理において、小当たりフラグ２０３ｃｂがオフである（即ち、第２特別図柄の抽選結果が外れである）と判別された場合は（Ｓ８２０１：Ｎｏ）、第２特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置１１３に対して指示するための特図２確定コマンドを設定する（Ｓ８２１０）。その後、第１特別図柄表示装置３７で変動表示している第２特別図柄を外れ図柄で変動停止し（Ｓ８２１１）、本処理を終了する。

【１６５１】

次に、図１５０を参照して、本第４実施形態における大当たり制御処理４（Ｓ１５９４）の内容について説明をする。図１５０は大当たり制御処理４（Ｓ１５９４）の内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理４（Ｓ１５９４）は、上述した第１実施形態の大当たり制御処理（図５２のＳ１５０４参照）に対して、エンディング演出の終了タイミング、即ち、大当たり遊技の終了タイミングにおいて実行される処理（大当たり遊技終了後の遊技状態を設定する処理）の内容を異ならせた点で相違している。同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。なお、上述した第１実施形態と本第４実施形態とでは、遊技盤１３の構成や主制御内容で相違する箇所があるため、大当たり中において詳細な動作内容が異なる場合もあるが、そのような場合においても処理内容は同一であるとしその詳細な説明を省略する。

【１６５２】

まず、大当たり制御処理４（Ｓ１５９４）が実行されると、上述した第１実施形態の大当たり制御処理（図５２のＳ１５０４参照）と同一のＳ１６０１～Ｓ１６１２の処理を実行する。即ち、大当たりが開始されてから大当たりが終了するまでの期間は、大当たり制御処理（図５２のＳ１５０４参照）と同一の処理が実行される。そして、Ｓ１６１２の処理において、現在がエンディング演出の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１６１２：Ｙｅｓ）、次に、今回の大当たり種別が大当たりＣであるかを判別する（Ｓ１６９１）。

【１６５３】

このＳ１６９１の処理では、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｈに格納されている情報や、現在実行されている大当たり種別を一時的に記憶するメモリエリアに格納されている情報に基づいて、今回の大当たり種別を判別する。

【１６５４】

Ｓ１６９１の処理において、今回の大当たり種別が大当たりＣでは無い（大当たりＡ，Ｂ，Ｄの何れかである）と判別した場合は（Ｓ１６９１：Ｎｏ）、即ち、今回の大当たり終了後（大当たり遊技終了後）に時短状態が設定されると判別した場合は、次いで、今回の大当たり種別が大当たりＤであるかを判別する（Ｓ１６９２）。上述した通り、本第４実施形態では、大当たり種別が大当たりＡ，Ｂの場合と、大当たりＤの場合とで遊技者に対する有利度合いが異なる時短状態が設定されるように構成されていることから、Ｓ１６９２の処理は、遊技者に有利な時短状態（第１時短状態）を設定するか第１時短状態よりも不利な時短状態（第２時短状態）を設定するかを判別するための処理となる。

【１６５５】

Ｓ１６９２の処理において、今回の大当たり種別が大当たりＤでは無いと判別した場合は（Ｓ１６９２：Ｎｏ）、時短状態格納エリア２２３ｃｂに時短Ａ状態を示す情報を格納し（Ｓ１６９３）、Ｓ１６９４の処理へ移行する。一方、Ｓ１６９２の処理において、今回の大当たり種別が大当たりＤであると判別した場合は（Ｓ１６９２：Ｙｅｓ）、時短状態格納エリア２２３ｃｂに時短Ｂ状態を示す情報を格納し（Ｓ１６９５）、Ｓ１６９４の処理へ移行する。

【１６５６】

ここで時短Ａ状態が設定された場合、即ち、今回の大当たり種別が大当たりＡ，Ｂの場

合は、時短状態中における特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の変動パターンを選択する際に、時短Ａ用変動パターンテーブル２０２ｃｄ２（図１３３（ａ）参照）が参照され、第１特別図柄の変動（抽選）よりも、第２特別図柄の変動（抽選）が実行され易くなる時短遊技が実行され、時短Ｂ状態が設定された場合、即ち、今回の大当たり種別が大当たりＤの場合は、時短状態中における特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の変動パターンを選択する際に、時短Ｂ用変動パターンテーブル２０２ｃｄ３（図１３４（ｂ）参照）が参照され、第１特別図柄の変動（抽選）が、第２特別図柄の変動（抽選）よりも実行され易くなる時短遊技が実行される。

【１６５７】

つまり、本第４実施形態では、時短状態中の変動パターンを選択する際に参照する変動パターンテーブルを時短状態が設定された大当たり種別に応じて設け、時短状態中に実行される第１特別図柄の変動パターン（変動時間）と、第２特別図柄の変動パターン（変動時間）を時短状態が設定された大当たり種別によって異ならせることにより、第２特別図柄が主特別図柄となる時短状態（時短Ａ）と、第１特別図柄が主特別図柄となる時短状態（時短Ｂ）とを設定可能に構成している。そして、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選のほうが遊技者に有利な特典を付与し易くなるように構成している。

【１６５８】

このように構成することで、本第４実施形態では、遊技状態として設定される時短状態として、遊技者に不利側の時短状態（時短Ｂ）と、遊技者に有利側の時短状態（時短Ａ）とを設定することができる。よって、遊技者に対して有利度合いの異なる複数の遊技状態を設定することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【１６５９】

また、上述した通り、各特別図柄の変動パターン（変動時間）を異ならせるだけで、有利度合いの異なる遊技状態を設定することができるため、有利度合いを異ならせるための特別な構成を用いる必要が無く、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。

【１６６０】

図１５０に戻り説明を続ける。Ｓ１６９３、或いはＳ１６９５の処理を終えると、次に、時短中カウンタ２０３ｋの値に１００を設定し（Ｓ１６９４）、設定した遊技状態を音声ランプ制御装置１１３へ通知するための状態コマンドを設定する（Ｓ１６９６）。その後、上述した大当たり制御処理（図５２のＳ１５０４参照）と同一のＳ１６１７，Ｓ１６１８の処理を実行し、本処理を終了する。

【１６６１】

なお、本第４実施形態では、複数の時短状態（時短Ａ、時短Ｂ）を設定可能に構成し、何れの時短状態を設定した場合であっても、時短中カウンタ２０３ｋの値に１００を設定するように構成している。つまり、本第４実施形態における時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄の変動回数が１００回に到達した場合に成立する変動回数終了条件のみを設定するように構成しているが、これに限ること無く、上述した各実施形態と同様に、時短終了条件が複数設定された時短状態を設定するように構成しても良い。

【１６６２】

さらに、本第４実施形態では、設定された時短状態の種別（時短Ａ、時短Ｂ）に関わらず、同一の時短終了条件（時短中カウンタ２０３ｋの値に１００）を設定するように構成しているが、設定された時短状態の種別に応じて、異なる時短終了条件を設定しても良く、遊技者にとって有利な時短遊技が行われる時短状態が設定されている場合に、有利者にとって不利な時短遊技が行われる時短状態が設定されている場合よりも、成立し難い時短終了条件が設定されるように構成しても良い。

【１６６３】

次に、図１５１を参照して、本第４実施形態における小当たり制御処理４の内容について説明をする。図１５１は小当たり制御処理４（Ｓ１５９５）の内容を示したフローチャートである。この小当たり制御処理４（図１５１のＳ１５９５参照）は、上述した第１実施形態の小当たり制御処理（図５３のＳ１５０５参照）に対して、Ｖ入賞口の開放タイミ

ングで実行する処理の一部を削除した点で相違し、それ以外は同一の処理を実行する。同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１６６４】

小当たり制御処理４（図１５１のＳ１５９５）が実行されると、まず、上述した小当たり制御処理（図５３のＳ１５０５参照）と同一のＳ１７０１～Ｓ１７０６の処理を実行し、Ｓ１７０６の処理を終えると、Ｓ１７０７およびＳ１７０８の処理をスキップしてＳ１７０９、Ｓ１７１０の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ１７０５の処理において、現在がＶ入賞口開放タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ１７０５：Ｎｏ）、上述した小当たり制御処理（図５３のＳ１５０５）の処理と同一のＳ１７１１～Ｓ１７２１の処理を実行して本処理を終了する。

【１６６５】

以上説明をした通り、本第４実施形態は、第１特別図柄の抽選（変動）と第２特別図柄の抽選（変動）とが独立（並行）して実行可能な構成（所謂、同時変動構成）と、特別図柄の抽選によって大当たりに当選する１種当たりと、特別図柄の抽選によって小当たりに当選し、その小当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合に大当たりを獲得する２種当たりと、を実行可能な構成（所謂、１種２種混合構成）と、を有している点で、上述した各実施形態と相違している。

【１６６６】

そして、時短状態が設定されている遊技状態において、第１特別図柄の変動が主に実行される時短状態（時短Ｂ）と、第２特別図柄の変動が主に実行される時短状態（時短Ａ）とを、同時変動において設定される各特別図柄の変動パターン（変動時間）を可変させることで設定可能に構成している。

【１６６７】

さらに、第１特別図柄よりも、第２特別図柄のほうが小当たりに当選し易いように構成し、上述した時短Ａが設定される時短状態のほうが、時短Ｂが設定される時短状態よりも遊技者に有利な遊技状態となるように構成している。また、時短Ｂが設定される時短状態は、第１特別図柄の変動（抽選）回数が通常状態よりも多くなるように構成している。

【１６６８】

つまり、上述した１種２種混合構成を有するパチンコ機１０に、上述した同時変動構成を適用し、時短状態中における各特別図柄の変動パターン（変動時間）を、大当たり種別に応じて異ならせるように構成することにより、第２特別図柄の変動（抽選）を数多く実行させる時短遊技と、第１特別図柄の変動（抽選）を数多く実行させる時短遊技とを実行することができる。

【１６６９】

加えて、第１特別図柄よりも第２特別図柄のほうが小当たりに当選し易い（第１特別図柄では小当たり抽選を行わない構成も含む）ように構成することで、時短状態中における時短遊技を、１種当たりと２種当たりの両方を狙うことで遊技者に有利な有利時短状態（第２特別図柄の変動（抽選）を数多く実行させる時短遊技）と、１種当たりのみを狙う不利時短状態（第１特別図柄の変動（抽選）を数多く実行させる時短遊技）とを設定することができる。また、不利時短状態が設定された場合であっても、通常状態よりも第１特別図柄の変動（抽選）を実行し易くすることができる。

【１６７０】

よって、遊技者に有利な遊技状態として、通常状態よりも２種当たりを獲得し易い遊技状態（時短状態）のみが設定可能な従来の１種２種混合構成を有する遊技機に対して、有利段階の異なる複数の遊技状態を設定し、遊技者に様々な遊技を提供することが可能となり、興趣に富んだ遊技を提供することができる。

【１６７１】

以上のように、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示の制御はそれぞれ独立して並行して実行可能に構成されているので、第１特別図柄と第２特別図柄とを同時に変動表示させることができる。よって、所定時間内に、より多くの特別図柄の抽選遊技を実行させ

ることができ、遊技者に大当たりが所定時間内に付与される確率が高くできる。従って、遊技者は、効率よく遊技を行うことができる。

【１６７２】

なお、本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とのどちらか一方で大当たりまたは小当たりの停止表示とされる場合に、他方の特別図柄を強制的に停止表示させるように構成したが、それに限らず、他方の特別図柄を仮停止または変動時間の計測を中断した状態で変動表示するように構成してもよい。このような場合では、仮停止した特別図柄は、仮停止中であることが遊技者に分かる表示態様または報知態様で停止されているので、遊技者は変動表示途中であった抽選遊技が消滅していないことを把握することができ、安心して大当たり遊技を行うことができる。

【１６７３】

＜第４実施形態における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図１５２および図１５３を参照して、本第４実施形態における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について説明する。本第４実施形態では、上述した各実施形態に対して、複数の特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の抽選（変動）を重複して実行可能に構成（所謂、同時変動構成）している点で大きく相違している。

【１６７４】

さらに、本第４実施形態では、時短状態として、第１特別図柄の変動（抽選）を主に実行する時短状態（時短Ｂ）と、第２特別図柄の変動（抽選）を主に実行する時短状態（時短Ａ）とを設定可能に構成しており、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される時短回数（表示上の時短回数）を、設定される時短状態に応じて異ならせるように構成している。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示画面上で実行される変動演出の回数（主特別図柄の変動回数）に応じた時短回数を表示することができる。

【１６７５】

具体的には、本第４実施形態は、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選するように構成しており（図１２９（ｂ）参照）、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に（小当たりを示す小当たり図柄で停止表示した場合に）、第１特別図柄の変動を、外れを示す外れ図柄で強制的に停止表示されるように構成している。

【１６７６】

そして、第２特別図柄の抽選が９９４／１０００の割合で小当たりに当選するように構成していることから（図１２９（ｂ）参照）、時短Ａが設定された遊技状態においては、時短回数として１００回が設定されたとしも、主特別図柄（第２特別図柄）の変動（抽選）を５０回程度しか実行することができない。

【１６７７】

よって、時短Ａが設定された場合には、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示用時短回数として５０回を表示するように構成し、主特別図柄（第２特別図柄）の変動（抽選）が実行される毎に表示用時短回数を更新（減算）するように構成している。これにより、実際には時短回数１００回が設定され、強制停止される第１特別図柄の変動にも対応して時短回数が減算されていることを遊技者に気付かせること無く、あたかも時短回数として５０回が設定されたのではと思わせることができ、分かり易い遊技を提供することができる。

【１６７８】

なお、上述した時短回数表示を行う場合には、例えば、第２特別図柄の抽選によって外れに当選した場合や、第１特別図柄の保留記憶が無くなり第１特別図柄の新たな変動が開始されておらず、第２特別図柄の小当たりに当選した時点（小当たり図柄を停止表示した時点）で第１特別図柄が変動していない場合において、つまり、第２特別図柄の変動を停止させるタイミングで第１特別図柄の変動を停止させることができない事態が発生した場合には、時短状態中に実行可能な第２特別図柄（主特別図柄）の変動回数が表示用時短回数よりも多くなってしまい、第２特別図柄の変動中や、第２特別図柄の変動が行われていない状態で第１特別図柄の変動が停止し、第１特別図柄の新たな変動を開始する場合には

、第２特別図柄の変動に関わらず第１特別図柄の変動が実行されるため、時短状態中に実行可能な第２特別図柄（主特別図柄）の変動回数が表示用時短回数よりも少なくなってしまうという問題が発生する。

【１６７９】

これに対して、本第４実施形態では、表示用時短回数と実際の時短回数とに所定の誤差が生じた場合に、その誤差を補正するための時短回数補正演出を実行するように構成している（図１２７参照）。これにより、今回設定された時短状態中に実行される主特別図柄の変動回数（時短状態中に実行される残回数）と、表示用時短回数とに誤差が発生したまま時短状態が終了してしまい、遊技者に違和感を与えてしまう事態が発生することを抑制することができる。

【１６８０】

また、時短状態中に実行される主特別図柄の変動に応じて表示用時短回数を更新するため、遊技者は第３図柄表示装置８１にて表示される変動表示と、時短回数とに注目するだけで安心して時短状態中の遊技を行うことができる。

【１６８１】

なお、上述した時短回数の補正演出として、表示用時短回数が実際の時短回数に対して多くなった場合に実行される減算補正演出は、選択された主特別図柄の変動パターンが所定時間（例えば、３０秒）以上であるかを判別し、所定時間以上の変動パターンである場合に、１回の特別図柄変動を複数回の特別図柄変動に見せる疑似変動演出（疑似的な変動停止と疑似的な変動を繰り返す変動演出）を実行し、疑似的に変動を停止（仮停止）した時点、或いは、仮停止した状態から変動を再開する時点で表示用時短回数を更新（減算）する演出が実行される。これにより、１回の特別図柄変動中に違和感無く表示用時短回数を減算することができる。

【１６８２】

一方で、表示用時短回数が実際の時短回数に対して少なくなった場合に実行される加算補正演出は、選択された主特別図柄の変動パターンが所定時間（例えば、３０秒）以上であるかを判別し、所定時間以上の変動パターンである場合に、表示画面上に表示用時短回数が加算されることを示すための加算表示を実行し、表示用時短回数を加算するように構成すれば良い。これにより、遊技者に対して途中で時短回数が加算されたと思わせることができる。

【１６８３】

上述した通り、本実施形態では、同一の時短回数が設定される場合であっても、設定される時短状態に応じて、表示される時短回数を異ならせて設定することにより、遊技者に対して違和感を与えること無く時短状態中の遊技を行わせることができる。また、予め表示する時短回数を設定される時短状態に応じて異ならせているため、時短状態中に表示用時短回数を補正する演出を実行する頻度を低下させることができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【１６８４】

なお、時短状態中に表示時短回数を補正する補正演出の演出態様は上述したものに限られず、例えば、主特別図柄の変動表示に対応する演出として、表示用時短回数を複数個減らすことを示すアイテムを表示画面に表示することで、１回の主特別図柄変動において表示用時短回数を複数減算するように構成しても良いし、予め、５０よりも少ない回数を表示用時短回数として表示し、減算補正演出の実行頻度を極度に低下させるように構成しても良い。

【１６８５】

加えて、加算補正演出の演出態様も上述したものに限られること無く、例えば、表示用時短回数が「１回」となった後に、「？回」を表示し、時短状態がいつまで継続するのかを遊技者分からなくするように構成しても良いし、主特別図柄変動の抽選において連続して外れに当選していることを事前に把握した場合に、複数の主特別図柄変動を１つの主特別図柄変動に見せるように疑似的な変動を行うように構成し、実際には主特別図柄変動が

２回実行されたにも関わらず、表示用時短回数を１回しか減算しないように構成しても良い。

【１６８６】

また、表示用時短回数と実際の時短回数とに誤差が生じない場合においても、意図的に、減算補正演出と加算補正演出とを実行するように構成しても良い。これにより、時短状態中に様々な演出を実行することができるため、遊技者に飽きの来ない遊技を提供することができる。

【１６８７】

本第４実施形態の音声ランプ制御装置１１３の制御処理の内容のうち、上述した第１実施形態の音声ランプ制御装置１１３の制御処理と相違する点について、図１５２及び図１５３を参照して説明をする。まず、図１５２を参照して、演出設定処理４（Ｓ２８９１）の内容について説明をする。図１５２は演出設定処理４（Ｓ２８９１）の内容を示したフローチャートである。

【１６８８】

この演出設定処理４（Ｓ２８９１）は、上述した第１実施形態の演出設定処理（図６３のＳ２８０４参照）に対して、一部の処理を上述した第２実施形態の演出設定処理２（図１０４のＳ２８５１参照）に置き換えた点と、設定される時短状態の種別（時短Ａ、時短Ｂ）に応じて異なる表示用コマンドを設定する点と、実際の時短回数（残時短回数）に応じて表示用時短回数を補正する処理を追加した点と、で相違する。

【１６８９】

演出設定処理４（図１５２のＳ２８９１参照）が実行されると、まず、上述した演出設定処理（図６３のＳ２８０４参照）と同一のＳ２９０１及びＳ２９０２の処理を実行し、次いで、上述した演出設定処理２（図１０４のＳ２８５１参照）と同一のＳ３３０１の処理を実行する。Ｓ３３０１の処理において、時短開始フラグ２２３ａｄがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（Ｓ３３０１：Ｎｏ）、即ち、時短状態が設定されている状態において、最初の特別図柄変動が終了している場合は、演出設定処理２（図１０４のＳ２８５１参照）と同一のＳ３３０６～Ｓ３３０８の処理を実行し、その後、表示用時短回数補正処理を実行し（Ｓ３３７６）、本処理を終了する。

【１６９０】

この表示用時短回数補正処理（Ｓ３３７６）では、時短状態中に第３図柄表示装置８１に表示される表示用時短回数と、実際の時短回数とを判別し、判別結果に所定の誤差が発生した場合に、表示用時短回数の値を補正するための処理が実行される。この表示用時短回数補正処理（Ｓ３３７６）の詳細な内容については、図１５３を参照して後述する。

【１６９１】

一方で、Ｓ３３０１の処理において、時短開始フラグ２２３ａｄがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３３０１：Ｙｅｓ）、現在設定されている時短状態の種別が時短Ａであるかを判別し（Ｓ３３７１）、時短Ａでは無いと判別した場合は（Ｓ３３７１：Ｎｏ）、表示用時短Ｂ開始コマンドを設定し（Ｓ３３７２）、Ｓ３３７４の処理へ移行する。ここで設定された表示用時短Ｂ開始コマンドは、上述した他の表示用コマンドと同等にコマンド出力処理により表示制御装置１１４に向けて出力され、図１２６（ｂ）に示した表示画面を表示する際に参照される。

【１６９２】

一方で、Ｓ３３７１の処理において時短Ａであると判別した場合は（Ｓ３３７１：Ｙｅｓ）、表示用時短Ａ開始コマンドを設定し（Ｓ３３７３）、Ｓ３３７４へ移行する。表示用時短Ａ開始コマンドが設定されると、図１２６（ａ）に示した表示画面が表示される。

【１６９３】

Ｓ３３７４の処理では、時短状態格納エリア２２３ｃｂに、対応する時短状態（時短種別）を格納し（Ｓ３３７４）、時短開始フラグ２２３ａｄをオフに設定し（Ｓ３３７５）、本処理を終了する。

【１６９４】

次に、図１５３を参照して、表示用時短回数補正処理（Ｓ３３７６）の内容について説明をする。図１５３は表示用時短回数補正処理（Ｓ３３７６）の内容を示したフローチャートである。この表示用時短回数補正処理（Ｓ３３７６）では、図１２７を参照して上述下補正演出処理を実行するか否かの判定が行われる。

【１６９５】

表示用時短回数補正処理（Ｓ３３７６）が実行されると、まず、表示用時短回数カウンタＣａの値、即ち、表示画面の残時短回数表示領域Ｄｍ１０に表示されている残時短回数を読み出す（Ｓ３７０１）。この表示用時短回数カウンタＣａは、時短Ａが設定されている場合、即ち、第２特別図柄の変動（抽選）が主に行われる時短状態が設定されている場合には、第２特別図柄の変動が実行される毎に更新され、時短Ｂが設定されている場合、即ち、第１特別図柄の変動（抽選）が主に行われる時短状態が設定されている場合には、第１特別図柄の変動が実行される毎に更新される。

【１６９６】

次に、時短情報更新エリア２２３ｇに格納されている実際の時短残回数を読み出し（Ｓ３７０２）、Ｓ３７０１の処理で読み出した値と、Ｓ３７０２の処理で読み出した値との差分を算出し（Ｓ３７０３）、Ｓ３７０３の処理において比較した値に差分があるかを判別し（Ｓ３７０４）、差分があると判別した場合は（Ｓ３７０４：Ｙｅｓ）、今回の変動パターンに設定されている変動時間を読み出し（Ｓ３７０５）、読み出した変動時間が所定時間（３０秒）以上であるかを判別する（Ｓ３７０６）。

【１６９７】

Ｓ３７０６の処理において、３０秒以上であると判別した場合は（Ｓ３７０６：Ｙｅｓ）、次に、Ｓ３７０３の処理において算出した差分値に対応する疑似停止回数（疑似停止演出において特別図柄（第３図柄）を仮停止させる回数）を設定し（Ｓ３７０７）、設定した疑似変動回数（疑似停止回数）に対応する補正用変動パターンを決定する（Ｓ３７０８）。そして、表示用時短回数カウンタＣａの値を時短情報更新エリアの値に補正し、本処理を終了する。一方で、Ｓ３７０４の処理において、差分なしと判別した場合（Ｓ３７０４：Ｎｏ）、或いは、Ｓ３７０６の処理において、変動時間が３０秒以上では無いと判別した場合は（Ｓ３７０６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１６９８】

＜第１実施形態における第１変形例について＞

次に、図１５４を参照して、第１実施形態の変形例について説明をする。上述した第１実施形態では、図２に示した通り、左打ち遊技を実行することで第１特別図柄の抽選が実行され、右打ち遊技を実行することで第２特別図柄の抽選が実行されるように、左側領域に第１入球口６４を配設し、右側領域に第２入球口６４０を配設する構成を用いていた。そして、第２特別図柄の抽選によって小当たりに当選した場合に、複数の小当たり種別（小当たりＡ～Ｃ）を設定可能にし、時短状態が設定されている状態において小当たりに当選した回数に基づいて、詳しくは、小当たりに当選した差異に設定された小当たり種別の設定回数が所定回数に到達した場合に、時短状態を終了させるための時短終了条件が成立するように構成していた。

【１６９９】

これに対して、本変形例では、右打ち遊技を実行することで、第１特別図柄の抽選も第２特別図柄の抽選も実行し得るように構成している点で大きく相違している。このように、時短状態中に実行される右打ち遊技において、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とを実行し得るように構成することで、時短状態を終了させるための時短終了条件として、第１特別図柄の抽選に基づく特図１終了条件と、第２特別図柄の抽選に基づく特図２終了条件を設定することが可能となる。

【１７００】

よって、時短状態が終了するタイミングを遊技者により把握させ難くすることができるため、遊技内容を容易に予測されてしまうことで単調な遊技となり、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【１７０１】
ここで、図１５４を参照して、本変形例のパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について説明をする。なお、上述した第１実施形態の遊技盤１３の構成と同一の要素については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。
【１７０２】
図１５４に示した通り、本変形例のパチンコ機１０は上述した第１実施形態のパチンコ機１０に対して、右側領域の構成が相違している。まず、右側領域の上流側に振分部材７００を設け、右打ち遊技によって発射された球が振分部材の左側に形成される左側流路７０１と、右側流路７０２とに交互に振り分けられる。
【１７０３】
左側流路の上流側には、その流下面を形成する可動蓋１５００が設けられており、パチンコ機１０に電源が投入されると、図示しない可動制御手段によって一定の開閉動作が実行されるように構成されており、可動蓋１５００の下方に配設された右側第１入球口６４ｂに球が入球可能な開放状態と、入球困難（不可能）な閉鎖状態とに、位置するように開閉動作が実行される。
【１７０４】
具体的には、主制御装置１１０のメイン処理（図５１参照）に４ミリ秒毎に実行される処理として、可動蓋開閉処理を設け、可動蓋開閉処理によって、０．１秒の開放期間と、２～３秒の閉鎖期間とを予め定められたシナリオに沿って繰り返す開閉動作が実行される。このように開閉制御される右側第１入球口６４ｂは、第１入球口６４よりも球が入球し難くなるように構成されている。
【１７０５】
そして、左側流路７０１を流下し、可動蓋１５００上を流下した球は、左側流路７０１の屈曲部を流下し、左側流路７０１の流下端部に設けたスルーゲート６７を通過して右側領域の下部領域へと流出する。さらに、左側流路７０１のスルーゲート６７の上方に電動役物６４０ａが侵入し得るように構成されており、電動役物６４０ａが開放動作をした際に、左側流路７０１を流下する球が第２入球口６４０へと誘導されるように構成されている。
【１７０６】
一方、振分装置７００により右側流路７０２に振り分けられた球は、左側流路７０１の奥側（図１５４の視点で奥側）に設けられたワープ路７０４ｂの流入口７０４ａへと流入し、右側領域の下部領域へと流出される。ここで、左側流路７０１の球流出位置と、右側流路７０２の球流出位置について図１５４を参照して説明をする。
【１７０７】
ここで、常時可動部材１５００の動作について詳細に説明をする。この常時可動弁１５００は、パチンコ機１０に電源が投入されたことに基づいて、予め定められたタイミングで開放位置（開放状態）と閉鎖位置（閉鎖状態）とに可変されるように構成されている。具体的には、主制御装置１１０のメイン処理（図５３参照）において４ミリ秒毎に実行される可動部材駆動処理（図示せず）において、ＲＯＭ２０３に格納されている可動シナリオに基づいて動作制御されている。この可動シナリオは、常時可動部材１５００を０．１秒間開放させ、その後０．８秒間閉鎖させる動作を繰り返し実行するものである。
【１７０８】
つまり、本変形例１の遊技盤１３では、右打ち遊技にて発射された球が、１．２秒間隔で第１流路７０１に流入し、常時可動部材１５００が配設されている転動面を転動しながら下流方向へと流下していく。この球が第１流路７０１に流入し、常時可動部材１５００上を転動（または、常時可動部材上に落下）するタイミングと、常時可動弁１５００が開放状態となるタイミングとが合致した場合に球が開放状態の常時可動部材１５００を通過して、右第１入球口６４ｂに入球することになる。
【１７０９】
常時可動部材１５００上を転動（または、常時可動部材上に落下）するタイミングは、

１．２秒間隔であり、常時可動弁１５００が開放状態となるタイミングとは、０．９秒中の０．１秒であるため、両者が合致するタイミングは約１５．６秒に一回となる。即ち、右打ち遊技を連続して実行した場合には、１分間に約４発の球が右第１入球口６４ｂに入球することになる。

【１７１０】

つまり、大当たり遊技中や時短遊技中といった、右打ち遊技が継続的に実行される遊技状態においては、定期的に右第１入球口６４ｂに球が入球することになるため、大当たり遊技が終了して時短状態に移行した場合に、特図１の保留が無い状態が発生することを防止することができる。また、常時可動弁１５００が１回に開放する期間として、遊技者が狙い打ちすることが困難な期間（０．１秒）が設定されているため、遊技状態が通常状態において、左第１入球口６４ａを狙う左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に不利とすることができる。

【１７１１】

具体的に説明をすると、遊技状態が通常状態の場合において、左打ち遊技を行うと、発射された２５０発の球のうち、左第１入球口６４ａに約１５発が入球するように設計されており、球が入球した場合は５発の賞球が払い出される。また、一般入球口６３に約５発が入球するように設計されており、球が入球した場合５個の賞球が払い出される。よって、左打ち遊技では、２５０発の球を発射した場合に、払い出される賞球を再度発射させることも考慮すると、約２０個の球を左第１入球口６４ａに入球させることが可能となる。

【１７１２】

一方、遊技状態が通常状態の場合において、右打ち遊技を行った場合は、発射された２５０個の球のうち、右第１入球口６４ｂに約９発が入球するように設計されており、遊技球が１球入球した場合は２発の賞球が払い出される。また、右側領域には一般入球口６３が設けられていない。よって右打ち遊技では、２５０発の球を発射した場合に、払い出される賞球を再度発射されることを考慮したとしても、約１０個の球を右第１入球口６４ｂに入球させることしかできない。従って、遊技状態が通常状態の場合において、遊技者が右打ち遊技を行うことを抑制することができる。

【１７１３】

なお、本実施形態では、右打ち遊技によって発射された球が通過する遊技領域（右側領域）に一般入賞口６３を設けていないが、遊技状態が通常状態において、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に有利とならない程度の設計思想の基、一般入賞口６３を配設してもよい。これにより、時短状態中や大当たり状態中の右打ち遊技において、賞球として払い出される球数を増加させることができる。

【１７１４】

次に、本変形例１における遊技盤１３の右側領域に配設された構成のうち、スルーゲート６７と第２入球口６４０について、上述した第１実施形態の遊技盤１３の構成との相違点を中心に説明する。

【１７１５】

本変形例１では、屈曲部７０１ａを有する第１流路７０１の下流部にスルーゲート６７を配設し、第２流路７０２の下流部（第５流路７０４ｂの下端部）に第２入球口６４０を配設している。このように構成することで、１．２秒間隔で第２流路７０２に流入する球の流下速度を低下させることなく第２入球口６４０に向けて流下させることができる。よって、第２流路７０２を流下する球の流下間隔を一定にすることができるため、第２流路７０２内で球が連なってしまい複数の球が同時に第２入球口６４０に入球されてしまうことを抑制することができる。また、電動役物６４０ａが開放動作されたことに気付かず、第３図柄表示装置８１にて電動役物６４０ａが開放していることが報知（図２３（ｂ）参照）された場合に、いち早く球を第２入球口６４０へ入球させることができる。

【１７１６】

また、普通図柄の抽選の実行契機となるスルーゲート６７と、普通図柄の当たり当選によって動作制御される電動役物６４０ａと、を振分部材７００によって振り分けられる異

なる流路（第１流路７０１、第２流路７０２）に配設したため、振分部材７００を何れか一方の流路にのみ球を流下させるように破壊された場合（振り分け機能を無効にした場合）に、第２入球口６４０に球を入球させ難くすることができる。つまり、振分部材７００によって振り分けられる一方の流路にスルーゲート６７と、電動役物６４０ａを配設した場合、振分部材７００を破壊し、一方の流路にのみ球を流下させる状態を作り出すことで第２入球口６４０に球を入球させやすい状態を作り出すことが可能となってしまうが、本変形例の構成を用いることで、不正に第２入球口６４０に球を入球させやすい状態を作り出すことを抑制することができる。

【１７１７】

このように構成することで、時短状態が設定されている状態において右打ち遊技を行う場合に、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とを実行させることができる。また、遊技者に有利となる第２特別図柄の抽選を実行させるために第２入球口６４０を狙って球を発射したとしても、第２入球口６４０へ入球し得る球の流路である左側流路７０１に遊技者に不利となる第１特別図柄の抽選を実行させるための右側第１入球口６４ｂを設けているため、第２特別図柄の抽選のみを実行されてしまうことを抑制することができる。

【１７１８】

なお、本変形例では、遊技盤１３の右側領域に第１特別図柄の抽選の契機となる入球口（左側第１入球口６４ｂ）と、第２特別図柄の抽選の契機となる入球口（第２入球口６４０）と、を設け、右打ち遊技により発射された球が何れかの入球口へ入賞し得るように構成しているが、それ以外の構成として、例えば、遊技盤１３の右側領域に、球を左側第１入球口６４ｂへ導く第１誘導路と、第２入球口６４０へ導く第２誘導路とに交互に振り分ける振分装置を設けても良い。

【１７１９】

このように構成することで、右打ち遊技が実行されることで、第１特別図柄の抽選条件と第２特別図柄の抽選条件とを交互に成立させることができるため、遊技者に対して過剰に有利な遊技状態が提供されること（即ち、時短状態中に第２特別図柄の抽選のみ偏って実行されること）と、遊技者に対して過剰に不利な遊技状態が提供されること（即ち、時短状態中に第１特別図柄の抽選のみ偏って実行されること）と、を抑制することができる。

【１７２０】

＜第２実施形態の第１変形例について＞

次に、第２実施形態における第１変形例について、図１５５および図１５６を参照して説明する。上述した第２実施形態では、第１特別図柄の抽選に基づいて成立し得る時短終了条件（特図１終了条件）と、第２特別図柄の抽選に基づいて成立し得る時短終了条件（特図２終了条件）と、を異ならせ、且つ、第１特別図柄の抽選に基づいて２種当たりを獲得する期待度と、第２特別図柄の抽選に基づいて２種当たりを獲得する期待度と、が異なるように構成していた。

【１７２１】

具体的には、第１特別図柄の抽選では第２特別図柄の抽選よりも時短状態が終了し易く（時短終了条件が成立し易く）、且つ、２種当たりが獲得し易いように構成していた。そして、図８２に示した通り、時短状態が設定された時点で左打ち遊技（第１特別図柄の抽選を行う遊技）と、右打ち遊技（第２特別図柄の抽選を行う遊技）と、の何れかを選択させる演出画面を表示させ、遊技者に所望の遊技を行わせるように構成していた。

【１７２２】

これに対して、本第１変形例では、時短状態が設定された状態で一方の遊技（右打ち遊技）を行わせるための演出を実行し、その一方の遊技において時短終了条件が成立する直前の状態（時短終了前条件が成立した状態）であると判別した場合に、他方の遊技（左打ち遊技）を行わせるための演出を実行するように構成している。このように構成することで、実行される演出に沿って遊技を行うこと（遊技方法を可変すること）により、時短状態中の遊技を最大限楽しむことができる。

【１７２３】
次に、本変形例の時短状態が設定されている状態における表示画面について、図１５５および図１５６を参照して説明をする。図１５５（ａ）は、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり（上述した第２実施形態では大当たりＡ，Ｂ，Ｄ）のエンディング画面の一例を示した模式図であり、図１５５（ｂ）は、時短状態が設定されている期間中において、右打ち遊技に関する時短終了前条件が成立した場合の表示画面の一例を示した模式図であり、図１５６（ａ）は、時短状態が設定されている期間中において、右打ち遊技に関する時短終了前条件が成立した後の表示画面の一例を示した模式図である。なお、各表示画面において、上述した第２実施形態と同一の演出態様を表示する要素に対しては、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１７２４】
図１５５（ａ）に示した通り、大当たり遊技のエンディング画面では、案内表示領域Ｄｍ２に「右打ち」と表示するのに加えて、遊技方向指示表示態様Ｄｍ２０にも「右打ち」を示す表示態様が表示される。ここで、本変形例では、上述した第２実施形態とは異なり、案内表示領域Ｄｍ２に、遊技者に遊技を促すための演出表示が表示され、遊技方向指示表示態様Ｄｍ２０にて、遊技状態に応じた遊技方向を報知するための指示コマンドに対応した表示態様が表示されるように構成している。

【１７２５】
つまり、大当たり遊技中、及び、時短状態中は、遊技方向指示表示態様Ｄｍ２０にて常に「右打ち」を示す表示態様が表示されるように構成している。さらに、大当たり遊技のエンディング画面では、大当たり遊技終了後に右打ち遊技を行わせるために「大当たり終了後はドキドキラッシュ突入右打ちしてね」のコメントが表示される。

【１７２６】
そして、時短状態中に右打ち遊技を実行し、第２特別図柄（特図２）の抽選（変動）に基づいて成立し得る時短終了条件が成立する直前となると（特図２時短終了前条件が成立すると）、図１５５（ｂ）に示した通り、時短状態中の右打ち遊技が終了したことを示す「ドキドキラッシュ終了、引き戻しゾーン突入」のコメントが表示され、案内表示領域Ｄｍ２に「左打ち」の文字が表示される。

【１７２７】
これにより、遊技者は、右打ち遊技が終了し、左打ち遊技を行うことになる。よって、遊技者に対して、時短状態が終了し、通常状態が設定されたと思わせることができる。なお、実際には、時短状態は終了していないため、遊技方向指示表示態様Ｄｍ２０には「右打ち」が継続して表示されている。そして、副表示領域Ｄｓの第１表示領域Ｄｓ１には、左打ち遊技により獲得可能な第１特別図柄の保留図柄表示Ｄｓｂ～Ｄｓｅが表示される。

【１７２８】
そして、遊技者が左打ち遊技を開始すると、図１５６（ａ）に示した通り、引き戻しゾーン中の演出が実行される。なお、この引き戻しゾーン中の演出は、上述した第２実施形態において、時短状態中に左打ち遊技を行った場合と同一の内容であるためその詳細な説明を省略する。

【１７２９】
以上、説明をした通り、本変形例では、図１５６（ｂ）に示した通り、時短状態が設定されている状態において、複数の時短終了条件の成立具合（進捗具合）を判別し、右打ち遊技を行わせる遊技を行わせたり、左打ち遊技を行わせたりする演出を実行するように構成している。これにより、時短状態中に遊技者に対して様々な遊技を行わせることができるという効果がある。

【１７３０】
さらに、本変形例では、時短状態の前半に右打ち遊技、後半に左打ち遊技を行わせるように案内表示領域Ｄｍ２に遊技方向を表示するように構成している。これにより、大当たり遊技から継続して右打ち遊技を実行させることができ、且つ、時短状態が終了し、通常状態が設定された場合に継続して左打ち遊技を実行させることができる。よって、遊技方

向を可変させる操作が煩雑になることを抑制することができる。
【１７３１】
さらに、右打ち遊技にて時短状態が終了する直前の状態となった場合に、即ち、第２特別図柄の変動（抽選）によって更新される情報に基づいて成立する時短終了条件が、成立直前であることを判別した場合に、左打ち遊技を案内する演出を実行するため、現在の状況に応じて時短状態を終了させるための時短終了条件が成立し難い遊技を遊技者に案内することができる。よって、遊技者に対して有利な遊技方法を案内することができる。
【１７３２】
また、本変形例を適用する第２実施形態では、図２に示した通り、遊技状態として通常状態が設定されている場合も、時短状態が設定されている場合も、左打ち遊技により第１入球口６４に球が入球する割合が同一となるように構成している。よって、時短状態の後半において左打ち遊技を行わせる「引き戻しゾーン」中を、遊技者に対して時短状態が設定されているのか通常状態が設定されているのかを分かり難くすることができる。
【１７３３】
なお、本変形例を適用する第２実施形態では、上述した通り、通常状態よりも時短状態のほうが第１特別図柄の抽選に基づいて２種当たりを獲得し易いように構成している。よって、時短状態が設定されている「引き戻しゾーン」中は、通常状態が設定されている場合に対して、第１特別図柄の抽選（変動）のし易さを同一であるが、その抽選に基づいて２種当たりを獲得し易いため、通常状態よりも有利な遊技状態となる。
【１７３４】
よって、通常状態よりも、実際に大当たりが設定され易い（２種当たりを獲得し易い）遊技状態を「引き戻しゾーン」として演出することができるため、演出効果を高めることができる。さらに、右打ち遊技に基づいて時短終了前条件が成立するタイミングは、右打ち遊技の抽選結果（第２特別図柄の抽選結果）によって異なるため、この「引き戻しゾーン」が実行される期間は不定なものになる。よって、遊技者に対して「引き戻しゾーン」が長期間継続することを期待させながら遊技を行わせることができる。
【１７３５】
また、本変形例では、遊技状態に応じて遊技方向指示表示態様Ｄｍ２０の表示態様を設定し、遊技状態と、時短終了条件の進捗具合（時短終了前の成立の有無）に応じて、案内表示領域Ｄｍ２の表示態様を設定するように構成し、案内表示領域Ｄｍ２の表示態様を、遊技方向指示表示態様Ｄｍ２０の表示態様よりも大きく表示することで遊技者に積極的に遊技方法を案内するようにしているが、これに限ること無く、遊技状態と、時短終了条件の進捗具合（時短終了前の成立の有無）に応じて、遊技方向指示表示態様Ｄｍ２０の表示態様を可変させるように構成しても良い。なお、この場合は、時短状態中に右打ち遊技（第２特別図柄の抽選（変動）を実行するための遊技）によって時短終了前条件が成立した場合には、その時短終了前条件が成立していない場合よりも、遊技方向指示表示態様Ｄｍ２０の表示態様が目立たなくなるように可変させると良い。
【１７３６】
このように、時短状態が設定されている状態において、時短終了条件の進捗具合（時短終了前の成立の有無）に応じて、遊技方向指示表示態様Ｄｍ２０の表示態様を第１報知態様から第２報知態様へと可変させることにより、遊技方向指示表示態様Ｄｍ２０により報知される遊技方向（例えば、右打ち）に従って遊技を実行した場合における有利度合いを遊技者が視覚的に判別することが可能となる。
【１７３７】
＜第５実施形態について＞
次に、図１５７～図１６８を参照して、第５実施形態について説明をする。この第５実施形態は遊技者に有利な遊技状態となる時短状態が設定されている場合に、遊技者に遊技方法を選択させる点で上述した第２実施形態と同一である。上述した第２実施形態では、時短状態が設定されている場合に、第１特別図柄（特図１）の抽選を行う遊技（第１遊技）と、第２特別図柄（特図２）の抽選を行う遊技（第２遊技）とを遊技者が選択できるよ

うに構成していた（図８２参照）。そして、第１遊技を選択した場合には左打ち遊技により第１入球口６４を狙うことで特図１の抽選を行い、第２遊技を選択した場合には右打ち遊技により第２入球口６４０を狙うことで特図２の抽選を行うように構成していた（図２参照）。

【１７３８】

そして、時短状態を終了させる時短終了条件として、特図１の抽選により成立し得る条件と特図２の抽選により成立し得る条件とを異ならせ、時短終了条件が成立し易い（時短状態が終了し易い）遊技と、（その遊技より）時短終了条件が成立し難い遊技とを遊技者に選択させることが可能となるように構成していた。

【１７３９】

さらに、上述した第２実施形態では、時短終了条件が成立し易い遊技（第１遊技）のほうが、時短終了条件が成立し難い遊技（第２遊技）よりも、１回の特別図柄の抽選において大当たりを獲得する確率、即ち、特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率と、特別図柄の抽選で小当たりに当選し、その小当たり中（小当たり遊技中）に大当たり（２種当たり）を獲得する確率とを合算した確率が高くなるように構成していた。

【１７４０】

このように構成された第２実施形態では、時短状態が設定されている場合における遊技方法を遊技者に選択させることにより様々な遊技を実行させることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、遊技者が選択する遊技方法に応じて、時短状態の終了のし易さ（時短終了条件の成立のし易さ）と、１回の特図抽選に対する大当たり期待度と、を異ならせることができるため、遊技者自身が自分に合った遊技を選択することができ、様々な遊技者に適した遊技を提供することができるものであった。

【１７４１】

しかしながら、上述した第２実施形態のパチンコ機１０では、時短状態中に遊技者が選択する遊技方法のうち一方の遊技（第２遊技）は、通常状態よりも入球し易くなる第２入球口６４０を狙う遊技となるが、他方の遊技（第１遊技）は、入球のし易さが通常状態と同一の第１入球口６４を狙う遊技となるため、遊技者に対して、時短状態が設定されたことによる有利感を付与し難いという問題があった。

【１７４２】

次に、図１５７～図１６８を参照して、第５実施形態について説明をする。この第５実施形態は遊技者に有利な遊技状態となる時短状態が設定されている場合に、遊技者に遊技方法を選択させる点で上述した第２実施形態と同一である。上述した第２実施形態では、時短状態が設定されている場合に、第１特別図柄（特図１）の抽選を行う遊技（第１遊技）と、第２特別図柄（特図２）の抽選を行う遊技（第２遊技）とを遊技者が選択できるように構成していた（図８２参照）。そして、第１遊技を選択した場合には左打ち遊技により第１入球口６４を狙うことで特図１の抽選を行い、第２遊技を選択した場合には右打ち遊技により第２入球口６４０を狙うことで特図２の抽選を行うように構成していた（図２参照）。

【１７４３】

そして、時短状態を終了させる時短終了条件として、特図１の抽選により成立し得る条件と特図２の抽選により成立し得る条件とを異ならせ、時短終了条件が成立し易い（時短状態が終了し易い）遊技と、（その遊技より）時短終了条件が成立し難い遊技とを遊技者に選択させることが可能となるように構成していた。

【１７４４】

さらに、上述した第２実施形態では、時短終了条件が成立し易い遊技（第１遊技）のほうが、時短終了条件が成立し難い遊技（第２遊技）よりも、１回の特別図柄の抽選において大当たりを獲得する確率、即ち、特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率と、特別図柄の抽選で小当たりに当選し、その小当たり中（小当たり遊技中）に大当たり（２種当たり）を獲得する確率とを合算した確率が高くなるように構成していた。

【１７４５】
このように構成された第２実施形態では、時短状態が設定されている場合における遊技方法を遊技者に選択させることにより様々な遊技を実行させることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、遊技者が選択する遊技方法に応じて、時短状態の終了のし易さ（時短終了条件の成立のし易さ）と、１回の特図抽選に対する大当たり期待度と、を異ならせることができるため、遊技者自身が自分に合った遊技を選択することができ、様々な遊技者に適した遊技を提供することができるものであった。
【１７４６】
しかしながら、上述した第２実施形態のパチンコ機１０では、時短状態中に遊技者が選択する遊技方法のうち一方の遊技（第２遊技）は、時短状態が設定されることにより、通常状態よりも入球し易くなる第２入球口６４０を狙う遊技となるが、他方の遊技（第１遊技）は、入球のし易さが通常状態と同一の第１入球口６４を狙う遊技となるため、遊技者に対して、時短状態が設定されたことによる有利感を付与し難いという問題があった。つまり、時短状態が設定されたことにより、通常状態よりも特別図柄の変動（抽選）が効率良く行われるようにし、その状態において、異なる遊技性（時短状態の終了のし易さや、１回の特図抽選における大当たり期待度）を提供することができるものでは無かった。
【１７４７】
これに対して、本第５実施形態では、上述した第４実施形態と同じく、第１特別図柄（特図１）と、第２特別図柄（特図２）との抽選（変動）を同時に実行可能な構成（所謂、同時変動構成）を有し、遊技状態に応じて設定され得る各特別図柄の変動パターン（変動時間）を可変させることにより、時短状態において異なる遊技性を遊技者が選択できるように構成している。
【１７４８】
これにより、時短状態が設定されることで、通常状態よりも特別図柄の変動（抽選）を効率良く行い、且つ、遊技者に異なる遊技性を選択させることが可能な遊技を提供することができるように構成している。
【１７４９】
次に、図１５７を参照して、本第５実施形態のパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について説明をする。図１５７は、本第５実施形態のパチンコ機１０の遊技盤１３を模式的に示した正面図である。図１５７に示した通り、本第５実施形態のパチンコ機１０は、遊技盤１３の右側領域（可変表示装置ユニット８０の右側の遊技領域）の構成と、可変表示装置ユニット８０の下方の遊技領域の構成と、を上述した第２実施形態のパチンコ機１０（第１実施形態のパチンコ機１０と同一）の構成（図２参照）と異ならせている点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【１７５０】
図１５７に示した通り、本第５実施形態のパチンコ機１０は右側領域が大きく２つに区分けされるように形成されており、右打ち遊技により発射された球の勢い、即ち、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）が検出した抵抗値の大きさ（発射強度）に応じて、球が異なる流路を流下するように構成されている。
【１７５１】
具体的には、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）が基準量を超えた場合に、発射された球が右側領域を流下するように構成されており、さらに、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）が基準量よりも大きく制限量未満（弱右打ち遊技）の場合には、右側領域の中央に設けられた規制壁（規制部材）９００により左右に区分けされた領域のうち、左側の第１右側領域９０１ａに向けて球が発射され、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）が制限量以上で限界量以下（強右打ち遊技）の場合には、規制壁（規制部材）９００により左右に区分けされた領域のうち、右側の第２右側領域９０１ｂに向けて球

が発射されるように構成されている。なお、本第５実施形態では、操作ハンドル５１の回動操作量に応じて発射強度が大きくなるように構成しているが、操作ハンドル５１の回動操作量が所定の回動操作量に到達し、発射強度が最大となった以降にも操作ハンドル５１を回動操作することができるように構成している。このように構成することで、強右打ち遊技を行う場合において、操作ハンドル５１の回動操作範囲の限界まで（上限まで）操作ハンドル５１を操作する必要が無くなるため、操作ハンドル５１を壊れにくくすることができる。

【１７５２】

以下、右打ち遊技において、第１右側領域９０１ａを狙う遊技を弱右打ち遊技と称し、第２右側領域９０１ｂを狙う遊技を強右打ち遊技と称す。なお、本第５実施形態では、右打ち遊技の発射強度の大小によって右打ち遊技を複数の遊技に区分けするように構成しているが、それ以外の構成により右打ち遊技を複数の遊技に区分けするように構成しても良く、例えば、発射強度の大小に対して、交互に異なる複数の遊技を繰り返し設定するように構成したり、同一の発射強度で発射した球であっても、球を発射したタイミングや球数に応じて異なる遊技が設定されるように構成し、異なる遊技毎に異なる領域を球が流下するように右側領域を形成するように構成しても良い。

【１７５３】

さらに、本第５実施形態では、球の発射強度に応じて右打ち遊技を複数の遊技に区分けしているが、これに限られること無く、左打ち遊技によって発射される球が流下する領域に対して複数の遊技を設定するように構成しても良い。

【１７５４】

図１５７に戻り説明を続ける。弱右打ち遊技により発射された球は、遊技盤１３の上方（可変表示装置ユニット８０の上方）に植設された複数の釘と可変表示装置ユニット８０との間に形成されている開口部に侵入し、第１右側領域９０１ａを流下する。一方、強右打ち遊技により発射された球は、遊技盤１３の上方（可変表示装置ユニット８０の上方）に植設された複数の釘よりも上方に形成される開口部に侵入し、第２右側領域９０１ｂを流下する。

【１７５５】

本第５実施形態の遊技盤１３には、図１５７に示した通り、右側領域が複数の右側領域（第１右側領域９０１ａ、第２右側領域９０１ｂ）に区分けされていることを示すための識別子として、魚を模したマーク（第１右側領域表示）９１０と、カメを模したマーク（第２右側領域表示）９１１とが各領域の入口近傍に、遊技者が視認可能な態様で（遊技盤１３の表面に）貼付されている。このように構成することで、遊技者が所望する遊技（強右打ち遊技、弱右打ち遊技）が実際に行われているか否かを、発射された球の軌跡に貼付されているマークを識別することで容易に判別することができる。

【１７５６】

なお、本第５実施形態では、上述した第１右側領域表示９１０と第２右側領域表示９１１とを、各領域の入口近傍に１つずつ貼付した構成を用いているが、これに限ること無く、複数貼付しても良い。また、遊技盤１３の表面に貼付するのでは無く、遊技盤１３の表面を透過性の部材（例えば、アクリル樹脂等）で構成し、その透過性の部材に埋没させるように各マークを取り付けるように構成しても良い。このように構成することで、各マーク（第１右側領域表示９１０、第２右側領域表示９１１）に、発射された球が接触することが無くなるため、球と接触することで各マークが剥がれてしまうという問題を抑制することができる。

【１７５７】

規制壁９００により区画された領域のうち、第１右側領域９０１ａには、第２入球口６４０が設けられ、第１右側領域９０１ａに侵入した球の殆ど（約９５％）が第２入球口６４０に入球するように構成している。なお、詳細は後述するが、本第５実施形態では、遊技状態として通常状態が設定されている状態において実行される特図２の抽選に対して１０分の変動時間が設定されるように構成している。そして、第２入球口６４０に球が入球

した場合に払い出される球数（賞球数）が１個に設定されている。
【１７５８】
このように構成することで、通常状態において弱右打ち遊技が実行されたとしても、球が増加すること無く（発射した球数よりも払い出される球数を少なくする）、且つ、第２入球口６４０への入球率を高めたとしても効率良く特図２抽選が実行されることを抑制することができる。
【１７５９】
次に、規制壁９００により区画された領域のうち、第２右側領域９０１ｂには、スルーゲート６７と、右第１入球口９６４とが配設されている。この右第１入球口９６４には電動役物９６４ａが付設されている。この電動役物９６４ａは上述した第２実施形態の電動役物６４０ａと同一の動作原理で動作するものであり、スルーゲート６７を球が通過することを契機に実行される普図抽選の抽選結果に応じて右第１入球口９６４に球が入球し易い開放状態と、入球し難い（入球不可能な）閉鎖状態とに可変するものである。なお、詳細な内容については、上述した第２実施形態と同一であるため省略する。
【１７６０】
このように、区画された領域毎に異なる入球口を配設することで、時短状態中の遊技内容に応じて異なる特図抽選が実行されるように構成している。尚、詳細は後述するが、本第５実施形態では、遊技状態として時短状態が設定されている状態において実行される特図２の抽選に対して短時間（５～６０秒）の変動時間が設定されるように構成している。
【１７６１】
よって、時短状態中は特図１の抽選も特図２の抽選も何れも実行可能とすることができるため、遊技者が何れの遊技を選択して遊技を行うことができる。なお、本第５実施形態では、時短状態中に特図１抽選が行われる場合と特図２抽選が行われる場合とで、遊技者に対して異なる抽選結果が付与されるように構成されている。
【１７６２】
具体的には、特図１抽選を行った方が特図２抽選を行うよりも時短状態が終了し易くなり、且つ、大当たりに当選した場合に付与される特典（賞球数）が多くなるように構成されている。つまり、時短状態中は、特図１抽選を行った方が特図２抽選を行うよりも、ハイリスクハイリターンな遊技を実行することができる（異なる遊技性の遊技を実行することができる）。このように、遊技者が遊技方法を選択可能とする場合において、選択する遊技状態に応じて異なる遊技性を実行させることで、遊技者に対して意欲的に遊技方法を選択させることができる。
【１７６３】
また、選択する遊技方法によって、遊技者に有利な遊技状態である時短状態が継続する期間（平均的に継続する期間）を異ならせるようにしているため、時短状態を短期間で終了させるか否かを遊技者が選択することができる。よって、遊技者自身の都合に応じた遊技を行うことが可能となる。
【１７６４】
さらに、本第５実施形態では、遊技者に有利な遊技状態である時短状態を短期間（他の遊技方法よりも短期間）で終了させる遊技方法を選択した場合には、その時短状態において大当たりに当選した場合に、他の遊技方法を選択した場合よりも遊技者に大きな特典を付与するように構成している。これにより、時短状態が短期間で終了する遊技方法を選んだとしても遊技者に対して公平に特典を付与することができるため、遊技者に所望の遊技方法を選択させ易くすることができる。
【１７６５】
加えて、本第５実施形態では、実行された右打ち遊技が弱右打ち遊技であるか強右打ち遊技であるかを判別可能に構成している。具体的には、規制壁９００によって区画された第１右側領域９０１ａには第１通過センサ９０５ａが、第２右側領域９０１ｂには第２通過センサ９０５ｂが設けられている。
【１７６６】

第１通過センサ９０５ａ、第２通過センサ９０５ｂは、遊技盤１３の表面（球流下面）を流下する球を検出するための検出手段であり、球の流下（通過）を非接触状態で検出可能な近接センサで構成されている。この第１通過センサ９０５ａ、第２通過センサ９０５ｂは各領域を通過する球を確実に検出するために、各領域において通路幅が球１個分以上で球２個分未満（例えば、１５ｍｍ）となる部位に設けられている。このように各領域を流下する球の流下幅を制限することにより、球の検出精度を高めることができる。また、球を検出するために必要な検出手段の個数を削減することができる。

【１７６７】

本第５実施形態では、上述した第１通過センサ９０５ａ、第２通過センサ９０５ｂとして、その検出領域が遊技盤１３の表面（球流下面）となるように遊技盤１３に埋没させ、遊技盤１３の表面（球流下面）を球が流下することにより生じる静電容量の変化を検出する様式の近接センサを設けているが、それ以外の様式の近接センサを設けても良いし、リミットスイッチ等の接触式検出方式の検出手段を設けても良い。

【１７６８】

なお、本第５実施形態では、一方の領域に対応する近接センサが他方の領域を流下する球を検出することを防止するために、各近接センサの検出範囲が重複しないように所定の厚み（例えば、５ｍｍ）を有する構成にしているが、これに限ること無く、例えば、近接センサが検出する各種変位（静電容量の変位、磁界の変位）が規制壁９００を跨いで影響しないようにする材質で規制壁９００を構成するように構成しても良い。

【１７６９】

さらに、本第５実施形態では、右打ち遊技によって発射された球が何れの領域（第１右側領域９０１ａ、第２右側領域９０１ｂ）の何れを通過したかを判別するために、専用の検出手段を設けているが、これに限ること無く、例えば、第１右側領域９０１ａ、第２右側領域９０１ｂのそれぞれに配設されている入球口へ球が入球したことを示す情報（信号）に基づいて判別しても良い。また、操作ハンドル５１の調整量を検出し、その調整量に基づいて弱右打ち遊技、強右打ち遊技を判別するよう構成しても良い。

【１７７０】

本第５実施形態では、上述した通り、現在実行されている右打ち遊技が弱右打ち遊技であるか強右打ち遊技であるかを判別するための構成、処理を設けているため、遊技者に対して、現在の遊技方法を報知することができる。

【１７７１】

次に、図１５８および図１５９を参照して、本第５実施形態における遊技盤１３の詳細な構成について説明をする。まず、図１５８を参照して、遊技盤１３の上方部分、即ち、右打ち遊技により発射された球が第１右側領域９０１ａと第２右側領域９０１ｂとに振り分けられる箇所の構成について説明をする。図１５８は、遊技盤１３の上方を示した部分拡大図である。図１５８に示した通り、右打ち遊技によって発射された球は、遊技盤１３の頂点部分（図１５７正面視において、円形に構成される遊技盤１３の遊技領域の最上部位分）を通過した位置において、先端釘Ｋ１ａとレール６２との間に形成された開口９０２ｂと、その開口９０２ｂの下方であって、先端釘Ｋ１ａと可変表示装置ユニット８０との間に形成された開口９０２ａとの何れかに振り分けられるように構成されている。さらに、遊技盤１３の上方において形成されている開口９０２ｂはその入口幅（円形の遊技領域の中心点と先端釘Ｋ１ａを通過する直線をレール６２まで延伸した場合における先端釘Ｋ１ａとレール６２までの距離）が２センチ、開口９０２ａはその入口幅（円形の遊技領域の中心点と先端釘Ｋ１ａを通過する直線のうち、可変表示装置ユニット８０の外壁と先端釘Ｋ１ａとの間の距離）が４センチとなるように構成されている。

【１７７２】

これは、右打ち遊技のうち強右打ち遊技が行われた場合は、発射された球がレール６２に沿って安定して進むのに対して、弱右打ち遊技は球の軌跡を安定させることが困難であることから、強右打ち遊技により発射された球が侵入する開口９０２ｂよりも、弱右打ち遊技により発射された球が侵入する開口９０２ａの入口幅を広く形成し、弱右打ち遊技を

行い易くするためである。
【１７７３】
つまり、開口９０２ａの入口幅を広く形成することで、弱右打ち遊技に該当する操作ハンドル５１の回動操作量の範囲を広くすることができるため、遊技者に対して弱右打ち遊技を行い易くすることができる。
【１７７４】
また、第１右側領域９０１ａのうち、開口９０２ａの近傍には魚のマーク（第１右側領域表示）９１０が貼付され、第２右側領域９０１ｂのうち、開口９０２ｂの近傍にはカメのマーク（第２右側領域表示）９１１が貼付されている。このように、各開口を通過直後の球（区画された領域に振り分けられた直後の球）が通過する領域に各マークを貼付することで、遊技者に対して、発射された球がどの領域に到達したのかを容易に把握させることができる。
【１７７５】
なお、本実施形態では各領域を示すためのマーク（第１右側領域表示、第２右側領域表示）を、第１右側領域９０１ａや第２右側領域９０１ｂ内に貼付しているが、それに限ること無く、例えば、各開口（９０２ａ，９０２ｂ）を通過する前の球が通過する領域のうち、その領域を通過した球が何れの開口を通過するのかが確定している領域に第１右側領域表示９１０、第２右側領域表示９１１を貼付するように構成してもよい。このように、区画された領域内だけで無く、区画された特定の領域に侵入することが確定する球が通過する領域にも各領域を示すためのマーク（第１右側領域表示、第２右側領域表示）を貼付するように構成することで、遊技盤１３という限られたスペース内において遊技者が視認し易い位置にマークを貼付し易くすることができる。
【１７７６】
次に、図１５９を参照して、遊技盤１３の右側領域の構成について詳細に説明をする。図１５９（ａ）は、可変入賞装置９６５０ａが開放している状態における右側領域の拡大図であり、図１５９（ｂ）は、可変入賞装置９６５０ａが閉鎖している状態における右側領域の拡大図である。
【１７７７】
本第５実施形態は、上述した通り、右打ち遊技中の遊技方法として、第１右側領域９０１ａを狙う弱右打ち遊技と、第２右側領域９０１ｂを狙う強右打ち遊技とを遊技者が選択できるように構成し、選択した遊技方法に応じて異なる遊技性の遊技を遊技者に提供するようにしている。
【１７７８】
このように構成されたパチンコ機１０においては、遊技者が弱右打ち遊技と強右打ち遊技とのうち、所望の遊技方法を選択し、その遊技方法に合わせて操作ハンドル５１を調整する必要があった。図１５８を参照して上述した通り、本第５実施形態では、遊技者にとって調整が難しい弱右打ち遊技に対する操作ハンドル５１の調整幅が広くなるように、弱、右打ち遊技の開口９０２ａが、強右打ち遊技の開口９０２ｂよりも広くなるように構成し、遊技者が遊技方法を容易に選択できるように構成している。
【１７７９】
さらに、図１５９（ａ）に示した通り、本第５実施形態では、時短状態が設定されている状態において、何れの遊技（弱右打ち遊技、強右打ち遊技）が行われている場合であっても、その遊技を継続した状態で大当たり遊技を実行することができるように大当たり遊技において開放動作される可変入賞装置９６５０ａを配設している。
【１７８０】
これにより、時短状態中に大当たりに当選したとしても、時短状態中に選択した遊技方法を継続することができるため、時短状態と大当たり遊技状態とが繰り返し設定される状態において遊技者に対して煩わしさを感じさせること無く遊技を行わせることができる。
【１７８１】
さらに、可変入賞装置９６５０ａは、第１右側領域９０１ａに配設された第２入球口６

４０、第２右側領域９０１ｂに配設された第１入球口９６４よりも上流側に配設されているため、大当たり遊技中において右打ち遊技で発射された球が可変入賞装置９６５０に入賞する前に各入球口に入球してしまうことが無く、円滑に大当たり遊技を行うことができる。

【１７８２】

また、可変入賞装置９６５０ａは、大当たり遊技中以外（開放動作されていない場合）は、図１５９（ｂ）に示した通り、規制壁９００の一部として第１右側領域９０１ａと第２右側領域９０１ｂとを区画するように閉鎖状態となるため、時短状態中において各領域を流下する球が異なる領域へ侵入してしまうことを防止することができる。

【１７８３】

なお、本第５実施形態では、時短状態中に遊技者が選択した遊技方法を維持した状態で大当たり遊技を実行させることができるように、何れの領域（第１右側領域９０１ａ、第２右側領域９０１ｂ）を流下する球も入賞し得るように可変入賞装置９６５０を配設しているが、これに限ること無く、右打ち遊技によって発射された球が各領域（第１右側領域９０１ａ、第２右側領域９０１ｂ）に振り分けられるまでに通過する領域に可変入賞装置９６５０を配設するように構成しても良い。

【１７８４】

また、各領域のそれぞれに対応する可変入賞装置を設けるように構成しても良い。具体的には、特図２の抽選が実行される弱右打ち遊技の球が流下する第１右側領域９０１ａに特図２の抽選によって大当たりに当選した場合に開放動作される特図２用可変入賞装置を配設し、特図１の抽選が実行される強右打ち遊技の球が流下する第２右側領域９０１ｂに特図１の抽選によって大当たりに当選した場合に開放動作される特図１用可変入賞装置を配設するように構成する。

【１７８５】

このように構成することで、時短状態が設定されている状態において何れか一方の遊技（弱右打ち遊技、強右打ち遊技）を行うことで大当たりに当選した場合に、遊技者に対してそのままの遊技方法を継続させたまま大当たり遊技を実行させることができる。また、実行する遊技方法に応じて大当たりに当選した場合に異なる可変入賞装置が開放動作されることになるため、遊技者に対して時短状態が設定されている間の遊技方法を異ならせることにより異なる遊技が実行されることを分かり易くすることができる。

【１７８６】

さらに、本第５実施形態では、時短状態が設定されている状態において、特別図柄の変動（抽選）回数が所定回数に到達した場合（変動回数終了条件が成立した場合）、或いは、特別図柄の抽選によって小当たりに当選した回数が所定回数に到達した場合（当選回数終了条件が成立した場合）に、時短状態から通常状態へと（遊技者にとって有利な遊技状態から不利な遊技状態へと）移行するように構成されている。なお、この構成については、上述した第２実施形態に対して、各終了条件として設定される値が相違するだけであり、各終了条件が成立しているか否かの判別処理や、各終了条件が成立した場合に実行される遊技状態を移行するための処理は同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【１７８７】

加えて、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選し得るようにし、第２特別図柄の抽選では小当たりに当選することが無いように構成することで、第１特別図柄の抽選を実行する遊技（強右打ち遊技）と、第２特別図柄の抽選を実行する遊技（弱右打ち遊技）とで時短状態の終了のし易さを異ならせている。さらに、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合よりも、１回の大当たりにおいて遊技者に付与される特典量（賞球量）が大きくなるように構成しているため、時短状態中における遊技方法を遊技者に意欲的に選択させることができる。

【１７８８】

次に、図１６０を参照して、本第５実施形態に実行される大当たり演出の内容について説明をする。図１６０（ａ）は、大当たり（大当たり遊技）が開始された時点における表

示画面の一例を模式的に示した模式図であり、図１６０（ｂ）は、大当たり（大当たり遊技）中における表示画面の一例を模式的に示した模式図である。

【１７８９】

本実施形態では、上述した通り、時短状態が設定されている状態で弱右打ち遊技と強右打ち遊技と遊技者が選択して（操作ハンドル５１を操作して）実行することができるように構成しており、更に、時短状態中と同様に右打ち遊技を行うことになる大当たり遊技中に、遊技者が所望する時短遊技に対応した遊技方法が行われているかを演出にて案内することができるように構成している。

【１７９０】

つまり、図１５７に示した通り、本第５実施形態では、時短状態中の遊技方法（時短遊技方法）として、弱右打ち遊技と強右打ち遊技とを実行できるように構成しており、さらに、何れの遊技方法を実行している場合でも、大当たり遊技を実行できるように構成している。このように構成することにより、遊技者が所望する時短状態中の遊技方法に対応した遊技方法を、時短状態が設定される前段階である大当たり遊技が実行されている期間を用いて予め実行することができる。

【１７９１】

従って、本第５実施形態のように、操作ハンドル５１の操作に基づいて異なる時短遊技方法を実行する場合において、遊技者の所望する時短遊技方法を確実に実行することができる。さらに、本第５実施形態では、大当たり遊技中に実際に実行されている遊技内容（実行遊技格納エリアと同一）と、時短状態中において遊技者が所望する遊技状態とが一致しているかを判別し、その判別結果に基づいた演出を実行するように構成している。これにより、現在の遊技方法（大当たり遊技中の遊技方法）を遊技者に分かり易く把握させることができる。

【１７９２】

大当たり遊技を開始すると（大当たりのオープニング期間になると）、案内表示領域Ｄｍ２に「右打ち」のコメントが表示される。そして、主表示領域Ｄｍには、今回の大当たり遊技終了後に設定される時短状態において遊技者が所望する遊技方法を選択するための選択画面が表示される。具体的には、主表示領域Ｄｍに、安心モード表示態様８５１と、チャレンジモード表示態様８５２とが表示され、各表示態様を定期的に繰り返して指し示す矢印が何れかの表示態様を指し示している状態で枠ボタン２２を操作することにより、所望の遊技方法が選択されるように構成している。

【１７９３】

この安心モード表示態様８５１は、時短状態中における弱右打ち遊技、即ち、第２特別図柄（特図２）の抽選を実行させる遊技を希望する際に選択するものであり、チャレンジモード表示態様８５２は、時短状態中における強右打ち遊技、即ち、第１特別図柄（特図１）の抽選を実行させる遊技を希望する際に選択するものである。図１６０（ａ）に示した図は、安心モード表示態様８５１を差し示す矢印８５３が表示されている状態であり、この状態で操作ボタン２２を操作（押下）することで、遊技者が希望する遊技方法を安心モードとして選択することができる。一方、図１６０（ａ）では点線で示した矢印８５４が実線で表示されている状態で枠ボタン２２を操作（押下）することで、チャレンジモードを選択することができる。

【１７９４】

また、副表示領域Ｄｓには遊技者に対して希望するモードを選択させるためのコメントとして「希望遊技を選んでね」という文字が表示されると共に、選択操作を案内するための枠ボタン２２を模した図が表示される。この副表示領域Ｄｓに表示されている表示内容に基づいて遊技者は、大当たり開始時に選択すべき内容を把握して、時短状態中における希望の遊技方法を選択する。ここで選択した遊技方法に対して、大当たり遊技中に実行している遊技方法の判定が行われる。

【１７９５】

大当たり遊技中には、図１６０（ｂ）に示した図が表示される。大当たり遊技中の画面

には、案内表示領域Ｄｍ２に「右打ち」が継続して表示されると共に、現在のラウンド遊技数がラウンド数表示領域８５８に表示される。図１６０（ｂ）の例では、ラウンド遊技が５ラウンド目であることを示す「ＲＯＵＮＤ５」が表示される。

【１７９６】

さらに、主表示領域Ｄｍの右側には、現在の遊技方法が現状遊技表示領域８６０に表示され、大当たり遊技開始時に選択した希望遊技方法が希望遊技表示領域８６１に表示される。図１６０（ｂ）に示した図では、現状遊技表示領域８６０に「安心モード」を示した表示態様が表示され、希望遊技表示領域８６１に「チャレンジモード」を示した表示態様が表示されている。即ち、遊技者が希望する遊技方法に対して、実際に実行されている遊技方法が異なる場合における表示内容が表示されており、副表示領域Ｄｓの遊技案内領域８５９に遊技方法を変更させるために「もっと強く右打ちして」のコメントが表示される。

【１７９７】

このように表示態様を構成することにより、実際の遊技方法を、遊技者の希望する遊技方法（時短状態中に実行したい遊技方法）と合致させるための調整を、時短状態が設定される前の大当たり遊技が実行されている期間中に行うことができる。さらに、大当たり遊技中において実行中の遊技方法が、希望する遊技方法と異なる場合には、遊技方法を変更させるための案内表示を大当たり遊技中に表示することができるため、大当たり遊技が実行されている期間中に希望の遊技方法を実行させ易くすることができる。

【１７９８】

図１６０（ｂ）に戻り説明を続ける。大当たり遊技中の表示画面には、さらに、実行中の大当たりが当選した際の遊技方法を示す実行中大当たり履歴８５５と、安心モード中に大当たりに当選した回数を示す安心モード大当たり履歴８５６と、チャレンジモード中に大当たりに当選した回数を示すチャレンジモード大当たり履歴８５７と、が表示される。図１６０（ｂ）に示した図は、遊技状態として通常状態が設定されている状態において、第１入球口６４に球が入球したことを契機に実行された第１特別図柄の抽選によって大当たりに当選したことを示す「Ｖ」の文字が実行中大当たり履歴８５５として表示されている。

【１７９９】

なお、現在実行中の大当たりが、時短状態が設定されている状態において第２入球口６４０に球が入球したことを契機に実行された第２特別図柄の抽選によって当選した大当たりである場合は、実行中当たり履歴８５５に「魚のマークを付したＶ」の文字が表示され、右第１入球口９６４に球が入球したことを契機に実行された第１特別図柄の抽選によって大当たりに当選した場合は、実行中当たり履歴８５５に「カメのマークを付したＶ」の文字が表示される。これにより、どの遊技状態において大当たりに当選した場合であっても、当選した大当たりの契機を容易に把握することができる。

【１８００】

また、安心モード大当たり履歴８５６とチャレンジモード大当たり履歴８５７を設けることにより、当該パチンコ機１０で遊技を行う場合に、特に、時短状態中の遊技を行う場合に、どのような遊技を行うかについて過去の遊技履歴を参照することができる。これにより、遊技者に対して有利な遊技方法を予測させることが可能となり、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【１８０１】

本第５実施形態では、過去の遊技履歴として、大当たりに当選した場合において設定されていた遊技方法を累積表示する構成を用いているが、それ以外にも、大当たりの当選の有無に関わらず、過去に選択した遊技方法を累積した値を表示するように構成しても良い。

【１８０２】

次に、図１６１を参照して、本第５実施形態における時短状態中の遊技内容について説明をする。図１６１は、第５実施形態における時短遊技内容を示した模式図である。図１

６１に示した通り、本第５実施形態では、時短状態中に実行する遊技方法に応じて、異なる遊技が実行される。具体的には、時短状態が設定された状態において、弱右打ち遊技、即ち、第１右側領域９０１ａを狙う遊技が実行された場合には、発射された球の殆どが第２入球口６４０に入球し、１個の賞球が払い出されるように構成されている。

【１８０３】

さらに、第２入球口６４０に球が入球したことを契機に実行される第２特別図柄の抽選では、小当たりに当選することが無いように設定されており、大当たりに当選した場合には１０ラウンドの大当たり遊技が実行されるように設定されている。また、時短状態が設定されている遊技状態では、第１特別図柄の抽選に応じて設定される変動パターンと、第２特別図柄の抽選に応じて設定される変動パターンとで、同程度の変動時間が設定される。

【１８０４】

一方、時短状態が設定された状態において、強右打ち遊技、即ち、第２右側領域９０１ｂを狙う遊技が実行された場合には、球がスルーゲート６７を通過することに基づいて電動役物９６４ａが開放する。そして、電動役物９６４ａが開放動作中している間に右第１入球口９６４へ球が入球すると、３個の賞球が払い出されるように構成されている。ここで、時短状態が設定されている状態で第２右側領域９０１ｂに発射された球の約１／３が右第１入球口９６４へ入球するように構成されている。よって、本第５実施形態では、時短状態中に右打ち遊技を行った場合には、弱右打ち遊技を行った場合も、強右打ち遊技を行った場合も、持球を維持する程度の賞球を得ることができる（賞球＝中）。

【１８０５】

さらに、強右打ち遊技によって、実行される第１特別図柄の抽選では、上述した第２特別図柄の抽選とは異なり、小当たりに当選し得るように構成している（当選確率は１／６０）。ここで、本第５実施形態では、時短状態を終了させるための条件である時短終了条件として、特別図柄の変動回数が所定回数（例えば、１００回）に到達する場合に成立する変動回数終了条件に加え、小当たりに当選した場合にも時短終了条件が成立するように構成している。つまり、時短状態が設定されている場合には、第２特別図柄の抽選が実行される弱右打ち遊技よりも、第１特別図柄の抽選が実行される強右打ち遊技のほうが、時短状態が終了し易い遊技が行われるように構成されている。

【１８０６】

そして、第１特別図柄の抽選において大当たりに当選した場合には、第２特別図柄の抽選において大当たりに当選した場合よりも遊技者に付与される特典量（賞球数）が大きい１２ラウンドの大当たり遊技が実行されるように構成されている。

【１８０７】

このように構成することにより、時短状態中において、特別図柄変動が１００回実行されるまで時短状態が設定されるが、大当たりに当選した場合の特典が少ない第２特別図柄の抽選を実行する弱右打ち遊技（安心モード）を行うか、特別図柄変動が１００回実行される、或いは、小当たりに当選するまで時短状態が設定される、即ち、弱右打ち遊技よりも時短終了条件を多く設定し、時短状態が終了し易いが、大当たりに当選した場合の特典が多い（１２ラウンド大当たり）第１特別図柄の抽選を実行する強右打ち遊技（チャレンジモード）を行うかによって、異なる遊技性を遊技者に提供することができるため、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【１８０８】

なお、本第５実施形態では、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選しないようにし、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に時短終了条件が成立するように構成しているが、それ以外に上述した各実施形態で説明した時短終了条件を設定しても良い。例えば、第１特別図柄の抽選でも第２特別図柄の抽選でも小当たりに当選するようにし、当選した小当たりに対して設定される小当たり種別が特定な小当たり種別（例えば、小当たりＡ）である場合にのみ時短終了条件が成立するように構成し、第１特別図柄の抽選にて小当たりに当選した場合のみ上述した特定の小当たり種別（小当たりＡ）が設定されるように

構成しても良い。これにより、小当たりに当選しただけでは時短状態が終了するか否かを判別することができないため、遊技者に対してドキドキ感を提供することができる。

【１８０９】

さらに、本第５実施形態では、小当たりに当選した場合に、即ち、小当たりに１回当選した場合に時短終了条件が成立するように構成しているが、時短終了条件が成立する小当たり当選回数として１回以上の値を設定するように構成しても良い。また、小当たりに当選した場合に、複数の小当たり種別を設定可能にし、各小当たり種別に対して異なる時短終了条件を設定するように構成しても良い。

【１８１０】

＜第５実施形態におけるパチンコ機１０の電気的構成について＞

次に、図１６２及び図１６３を参照して、本第５実施形態における電気的構成について説明をする。本第５実施形態では、上述した第４実施形態と同様に、第１特別図柄と第２特別図柄とが同時に変動（抽選）するように構成されており、主制御装置１１０の電気的構成は上述した第４実施形態に対して、各テーブルにおいて設定される値が相違するが、それ以外は同一である。同一の箇所や、単に値が変更されている箇所については、その詳細な説明を省略する。

【１８１１】

まず、図１６２（ａ）を参照して、本第５実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成のうち、上述した第４実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成と異なる変動パターン５テーブル２０２ｄｄの内容について説明をする。図１６２（ａ）は、変動パターン５テーブル２０２ｄｄの内容を模式的に示した模式図である。この変動パターン５テーブル２０２ｄｄは、上述した変動パターン４テーブル２０２ｃｄに対して、時短状態中に参照される変動パターンテーブルの規定内容を異ならせた点で相違している。

【１８１２】

図１６２（ａ）に示した通り、上述した第４実施形態では、設定される時短状態に応じて（当選した大当たり種別に応じて）、異なる変動パターンテーブルが参照されるように構成し、第１特別図柄が変動し易い時短状態と、第２特別図柄が変動し易い時短状態とを設定可能に構成していたのに対し、本第５実施形態では、時短状態中に参照される変動パターンテーブルとして時短用同時変動パターンテーブル２０２ｄｄ２を規定している点で相違している。

【１８１３】

ここで、図１６２（ｂ）を参照して、時短用同時変動パターンテーブル２０２ｄｄ２に規定されている内容について説明をする。図１６２（ｂ）は、時短用同時変動パターンテーブル２０２ｄｄ２の内容を模式的に示した模式図である。図１６２（ｂ）に示した通り、この時短用同時変動パターンテーブル２０２ｄｄ２は、上述した第４実施形態の時短状態中に参照される変動パターンテーブルに比べて、第１特別図柄（特図１）に対応して規定される変動パターンと、第２特別図柄（特図２）に対応して規定される変動パターンと、の何れに設定される変動時間に大きな相違が無い点で異なる。

【１８１４】

つまり、上述した第４実施形態では、時短状態が設定されている場合に実行される右打ち遊技において、第１特別図柄（特図１）も、第２特別図柄（特図２）も抽選が実行されるように遊技盤１３を構成し、遊技状態として設定される時短状態の種別に応じて、各特別図柄に対して設定される変動時間の長さを異ならせることで主として抽選が実行される特別図柄の種別を可変させるように構成していた。

【１８１５】

これに対して、本第５実施形態では、時短状態が設定されている場合に参照される変動パターンテーブルにおいて、各特別図柄に対して設定される変動時間を同様の長さとし、遊技者が球を発射させる遊技領域を異ならせることで主として抽選が実行される特別図柄の種別を可変させるように構成している点で相違している。

【１８１６】
よって、本第５実施形態にて用いられる時短用同時変動パターンテーブル２０２ｄｄ２には、図１６２（ｂ）に示した通り、特図１、特図２の何れであっても、抽選結果（当否判定結果）が大当たりに対しては変動時間が１０秒～６０秒の変動パターン（大当たり変動１～３）は規定されており、抽選結果（当否判定結果）が外れに対しては変動時間が１０秒～３０秒の変動パターン（外れ変動１～３）が規定されている。なお、第１特別図柄の抽選のみ当否判定結果として小当たりと判定され得るように構成しているが、この小当たりに対しては、上述した当否判定結果が外れの場合と同様に１０秒～３０秒の変動パターン（小当たり変動１～３）が規定されている。これにより、小当たりに当選した変動と外れに当選した変動とで同一の変動時間を設定することができる。

【１８１７】
よって、小当たりに当選したことにより時短が終了してしまうことを示唆する演出を、抽選結果（当否判定結果）が外れの場合にもそのまま適用することができる。なお、本第５実施形態では、時短が終了することを示唆する演出（小当たりに当選したことを示唆するための演出）を、当否判定結果が外れの場合と小当たりの場合とで実行するように構成しているが、それ以外にも、例えば、抽選結果（当否判定結果）が小当たりの場合に対して規定される変動時間と、大当たりの場合に対して規定される変動時間と、を同一にし、遊技者に対して大当たり、或いは小当たりの何れかに当選したことを示す演出を実行するように構成しても良い。これにより、遊技者に対して大当たりに当選し特典を獲得できる状況と小当たりに当選し遊技者に有利な時短状態が終了する状況の何れが付与されるのかを最後まで分かり難くすることができる。

【１８１８】
次に、図１６３を参照して、本第５実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３に規定されている内容について説明をする。図１６３は本第５実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に規定されている内容を模式的に示した模式図である。本第５実施形態では、上述した第２実施形態に対して、第１通過カウンタ２２３ｄａと、第２通過カウンタ２２３ｄｂと、選択遊技格納エリア２２３ｄｃと、実行遊技格納エリア２２３ｄｄと、大当たり情報格納エリア２２３ｄｅと、を追加した点で相違している。

【１８１９】
第１通過カウンタ２２３ｄａは、大当たり遊技中に第１通過センサ９０５ａ（図１５７参照）が検出した球数、即ち、大当たり遊技中に第１右側領域９０１ａを通過した球数をカウントするためのカウンタである。この第１通過カウンタ２２３ｄａは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理５（図１６４参照）において実行される信号入力処理（図１６６のＳ２１５１参照）にて、大当たり中に第１通過センサ９０５ａがオンであると判別した場合に値が１加算される（Ｓ３８０３参照）。また、実行中の遊技方法を判別する際に加算された値が参照される（Ｓ３８０６～Ｓ３８０９参照）。そして、大当たりが終了したと判別した場合に（時短状態が設定された場合に）、値が０にクリア（リセット）される（Ｓ３８１１参照）。

【１８２０】
第２通過カウンタ２２３ｄｂは、上述した第１通過カウンタ２２３ｄａと同様のカウンタであって、大当たり遊技中に第２通過センサ９０５ｂ（図１５７参照）が検出した球数、即ち、大当たり遊技中に第２右側領域９０１ｂを通過した球数をカウントするためのカウンタである。この第２通過カウンタ２２３ｄｂを用いた処理については、上述した第１通過カウンタ２２３ｄａの対象を第１通過センサ９０５ａから第２通過センサ９０５ｂに変更した点で相違するだけであるため、その詳細な説明を省略する。

【１８２１】
選択遊技格納エリア２２３ｄｃは、時短状態中に遊技者が希望する遊技方法を一時的に格納するためのエリアである。この選択遊技格納エリア２２３ｄｃには、大当たり遊技が開始されてから（大当たり遊技のオープニング期間が設定されてから）の所定期間（１０

秒間）において設定される遊技選択期間中に選択された遊技方法が格納されるものであり、枠ボタン入力監視・演出処理５（図１６７のＳ２１５７参照）において、枠ボタン２２の押下が遊技選択期間であると判別された場合（Ｓ３８５２：Ｙｅｓ）に、ボタン押下に対応した遊技方法が格納される（Ｓ３８５３）。

【１８２２】

この選択遊技格納エリア２２３ｄｃに格納された情報に基づいて、遊技者が時短状態中の遊技方法として所望する遊技方法を判別し、第３図柄表示装置８１の表示画面（図１６０（ｂ）参照）の現状遊技方法の表示態様を設定するように構成している。なお、この選択遊技格納エリア２２３ｄｃに格納されている情報は、パチンコ機１０の電源がオフされるまで保持するように構成されており、大当たり遊技開始時に表示される選択画面（図１６０（ａ）参照）において、選択遊技格納エリア２２３ｄｃに格納されている情報を矢印が先に指し示すように選択表示態様が形成されるように構成しても良い。

【１８２３】

さらに、大当たり遊技開始時に表示される選択画面（図１６０（ａ）参照）が表示されている期間中（遊技選択期間中）に遊技者が何れの遊技方法も選択しなかった（遊技選択期間中に枠ボタン２２を押下しなかった）場合に、選択遊技格納エリア２２３ｄｃに格納されている情報（過去の遊技選択期間中に格納した情報）に基づいた遊技方法が自動的に選択されるように構成すると良い。

【１８２４】

この場合、選択画面が表示されている遊技選択期間の開始時点と終了時点とで、選択遊技格納エリア２２３ｄｃに格納されている情報に対応する遊技方法を示す表示態様を矢印が指し示すように遊技選択期間中の演出態様を設定すると良い。このように構成することで、遊技者が遊技方法を選択しない場合であっても、選択遊技格納エリア２２３ｄｃに格納されている情報を変更しなくても、自動的に何れかの遊技方法が選択されたよう思わせる演出を実行することができる。

【１８２５】

実行遊技格納エリア２２３ｄｄは、実際に実行されている遊技方法を一時的に格納するためのエリアである。この実行遊技格納エリア２２３ｄｄには、大当たり中（大当たり遊技中）に発射された球が流下する領域に基づいて判別された現在の遊技方法を示す情報が格納されるものであり、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理５（図１６４参照）において定期的（１ミリ秒毎）に実行される信号入力処理（図１６６のＳ２１５１参照）において、大当たり中（大当たり遊技中）に第１右側領域９０１ａと、第２右側領域９０１ｂとを流下した球数に基づいた遊技方法を示す情報が格納される（図１６６のＳ３８０９，Ｓ３８１０）。このように構成することで、発射された球が実際に流下する領域を判別し、その判別結果に基づいて現在の遊技方法を判定することができるため判定精度を高めることができる。

【１８２６】

この実行遊技格納エリア２２３ｄｄに格納された情報は、現在実行中の遊技方法を判別する際に用いられ、大当たり遊技中の表示画面（図１６０（ｂ））の希望遊技表示領域８６１に表示する表示態様を設定する際に参照される（図１６８のＳ３５５４）。

【１８２７】

大当たり情報格納エリア２２３ｄｅは、大当たりに関連する情報を格納するためのエリアである。この大当たり情報格納エリア２２３ｄｅは、当選した大当たりに関する情報を格納するものであり、当選した大当たりの種別や、大当たり当選時の遊技状態や、大当たりに当選した際の遊技方法を示す情報（例えば、大当たりに当選した抽選の対象となる特別図柄種別）が格納されるものであり、コマンド判定処理５（図１６５参照）において、主制御装置１１０から送信されたコマンドが当たり関連のコマンドであると判別された場合に（図１６５のＳ２２１１：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに含まれる情報が格納される（図１６５のＳ２２９１）。

【１８２８】

＜第５実施形態の主制御装置１１０における制御処理について＞
次に、本第５実施形態の主制御装置１１０の制御処理に内容について説明を行う。本第５実施形態は、上述した第４実施形態の主制御装置１１０の制御処理と同様の制御処理を実行するものであり、第１特別図柄と第２特別図柄とが独立して（並行して）変動を行えるように構成している。そして、何れか一方の特別図柄の抽選において当たりに当選した場合には（当たりを示す表示態様で特別図柄が停止表示した場合には）、実行中の他方の特別図柄変動を、外れを示す表示態様で強制的に停止表示するように構成している。
【１８２９】
上述した第４実施形態では、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技中に球が特定領域を通過することで（特定領域である特別排出流路６５０ｅ２に設けられたＶスイッチ６５０ｅ３が球を検知することで）、大当たり（２種当たり）を獲得できるよう制御処理を有しているのに対して、本第５実施形態では上述した２種当たりを獲得するための制御処理を有していない点で相違している。
【１８３０】
また、上述した第４実施形態では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、の２つの遊技状態を設定可能に構成しているのに対し、本第５実施形態では、上述した２つの遊技状態に加え、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）と、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）とを設定可能に構成している点で相違している。
【１８３１】
＜第５実施形態の音声ランプ制御装置１１３における制御処理について＞
次に、図１６４～図１６８を参照して、本第５実施形態における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について説明をする。上述した通り、本第５実施形態では時短状態が設定されている場合における遊技方法を遊技者が選択可能に構成されており、遊技者により操作ハンドル５１が操作され、弱右打ち遊技、或いは、強右打ち遊技の何れかが実行される。
【１８３２】
時短状態中に実行される弱右打ち遊技、或いは、強右打ち遊技は何れも操作ハンドル５１を大きく操作することで球を可変表示装置ユニット８０の右側（図１５７正面視で右側）へと発射する右打ち遊技の遊技方法を詳細に区分けしたものであり、各遊技方法を実行するためには所定の調整精度が求められるものであった。よって、遊技者が所望の遊技方法を実行するためには若干の調整期間と、調整発射（操作量を調整しながら球を発射すること）とを要するものであった。
【１８３３】
特に、図１５７を参照して上述した本第５実施形態のパチンコ機１０は、少なくとも、操作ハンドル５１の操作量を最大にした場合（操作ハンドル５１を一番右まで回動させた場合）が強右打ち遊技に該当する操作量となるように構成しているため、遊技者は強右打ち遊技を容易に実行することができるものであるが、弱右打ち遊技に対しては、操作ハンドル５１を右打ち遊技となる程度まで（発射された球が可変表示装置ユニット８０の右側領域に到達する程度まで）操作しながらも、強右打ち遊技とならない程度（発射された球が第２右側領域９０１ｂを流下しない程度）に調整しなければならず調整期間と調整発射とを必要とするものであった。
【１８３４】
よって、上述した第２実施形態にて実行される演出表示（図８２（ａ）参照）のように、大当たり遊技のエンディング画面が表示されるタイミング、即ち、時短状態が設定される直前のタイミングにおいて、遊技者に対して遊技方法を選択させるための演出表示を実行してしまうと、遊技者が所望する遊技方法に向けて操作ハンドル５１の操作量を調整している段階で時短状態が設定されてしまい、遊技者が意図しない遊技方法で時短状態中の遊技が実行されてしまい易いという問題があった。

【１８３５】
これに対して、本第５実施形態では、大当たり遊技のオープニング画面が表示されるタイミング、即ち、大当たり遊技が開始されるタイミングで、遊技者に対して、その大当たり遊技の終了後に設定される時短状態中の遊技方法を選択させるための演出表示を実行するように構成している。これにより、大当たり遊技が実行される期間を用いて遊技方法を調整することができるため、遊技者が意図しない遊技方法で時短状態中の遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。
【１８３６】
また、本第５実施形態では、時短状態中の遊技方法として遊技者が選択可能な複数の遊技方法の何れを実行したとしても、大当たり遊技中は同等の特典を獲得することができるように構成しているため、遊技者に不利な状況を与えること無く、大当たり遊技が実行される期間を、時短状態中の遊技方法に向けて操作ハンドル５１の操作量を調整する期間として用いることができる。
【１８３７】
さらに、本第５実施形態では、希望する時短状態中の遊技方法を遊技者が選択可能に構成し、その遊技者が選択した遊技方法と、大当たり遊技中に実際に実行されている遊技方法とを比較し、その比較結果に基づいて遊技者に対して操作ハンドル５１の操作量を案内する表示を行うように構成している。これにより、遊技者が所望する遊技方法に向けて容易に操作ハンドル５１の操作量を調整することができる。
【１８３８】
また、本第５実施形態では、時短状態中に実行される遊技（弱右打ち遊技、強右打ち遊技）によって、大当たりに当選した場合に付与される特典の量（賞球量）が異なるように構成している。そして、時短状態（確変状態含む）と大当たり遊技とが繰り返して継続する期間、即ち、遊技状態として通常状態（大当たり中除く）が設定されない状態で連続する期間（連チャン期間、有効期間）において大当たりに当選した回数（連チャン回数）を、大当たりに当選した際に実行していた遊技毎に区分けして表示するように構成している。
【１８３９】
これにより、遊技者が選択した遊技方法と、大当たりの当選状況（当選回数）と、の関係を目視確認することができるため、次に時短状態が設定される場合における遊技方法を、過去の結果に基づいて選択させることができる。よって、遊技に対して攻略要素を持たせることができ、興趣の向上を図ることができる。
【１８４０】
図１６４から図１６８を用いて示した通り、本第５実施形態の音声ランプ制御装置１１３の制御処理では、上述した第２実施形態の音声ランプ制御装置１１３の制御処理に対して、メイン処理（図５５参照）に代えてメイン処理５（図１６４参照）を、コマンド判定処理２（図９９参照）に代えてコマンド判定処理５（図１６５参照）を、演出更新処理２（図１０５（ｂ）参照）に代えて演出更新処理５（図１６８参照）を、用いている点で相違している。
【１８４１】
なお、本第５実施形態では、上述した第２実施形態に対して、主制御装置１１０の制御処理内容を上述した第４実施形態の主制御装置１１０の制御処理に代えている点で相違している。よって、主制御装置１１０の制御処理を代えたことに基づく音声ランプ制御装置１１３の制御処理については第４実施形態と同一で、それ以外の音声ランプ制御装置１１３の制御処理については第２実施形態と同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【１８４２】
まず、図１６４を参照して本第５実施形態のパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３にて実行されるメイン処理５の内容について説明をする。図１６４はメイン処理５の内容を示したフローチャートである。図１６４に示した通り、メイン処理５では上述したメ

イン処理２（図５５参照）に対して、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ２１０７）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理５（Ｓ２１９７）を、コマンド判定処理２（Ｓ２１６３）に代えてコマンド判定処理５（Ｓ２１９３）を実行し、さらに、信号入力処理（Ｓ２１５１）を追加している点で相違している。

【１８４３】

ここで、図１６５を参照して、コマンド判定処理５（Ｓ２１９３）の内容について説明をする。図１６５はコマンド判定処理５（Ｓ２１９３）の内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理５（Ｓ２１９３）は、上述したコマンド判定処理２（図９９のＳ２１６３参照）に対して、当たり関連のコマンドを受信した場合に、その受信したコマンドが示す情報を大当たり情報格納エリア２２３ｄｅに格納する点で相違している。

【１８４４】

コマンド判定処理５（図１６５のＳ２１９３）が実行されると、まず、上述したコマンド判定処理２（図９９のＳ２１６３参照）と同一のＳ２２０１～Ｓ２２０９の処理を実行する。そして、Ｓ２２０９の処理において、入賞情報コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ２２０９：Ｙｅｓ）、上述した第２実施形態と同一の入賞情報関連処理２（Ｓ２２５１）を実行し、その後、Ｓ２２１７の処理を実行し、本処理を終了する。

【１８４５】

なお、上述した第２実施形態では、上述した入賞情報関連処理２（Ｓ２２５１）において、時短状態中の遊技方法が右打ち遊技であるか、或いは、左打ち遊技であるかを判別し、その判別結果に基づいて演出内容（案内報知用の演出、エラー報知用の演出）を設定するように構成しているが、本第５実施形態では、そのような処理を実行しないように構成している点で相違しているが、その詳細な説明は省略する。

【１８４６】

次いで、Ｓ２２０９の処理にて、入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合は（図１６５のＳ２２０９：Ｎｏ）、次に、当たり関連のコマンドを受信したかを判別し（図１６５のＳ２２１１）、当たり関連のコマンドを受信したと判別した場合は（図１６５のＳ２２１１：Ｙｅｓ）、受信した内容（当たり関連のコマンドが示す内容）に応じて大当たり情報格納エリア２２３ｄｅに格納されている情報を更新し（Ｓ２２９１）、その後、上述したコマンド判定処理２（図９９のＳ２１６３参照）と同一のＳ２２１２，Ｓ２２１７の処理を実行し、本処理を終了する。

【１８４７】

なお、上述したＳ２２９１の処理において更新される大当たり情報格納エリア２２３ｄｅに格納されている情報としては、例えば、大当たりに当選した回数、大当たりに当選した抽選の契機（大当たりに当選した抽選が行われる契機となった遊技方法）を示すための情報がある。このように大当たりに当選して直ぐに大当たり情報格納エリア２２３ｄｅの内容を更新するように構成することで、大当たり遊技中に過去の大当たりに関する勉強をすることができるという効果がある。

【１８４８】

図１６５に戻り説明を続ける。Ｓ２２１１の処理において、当たり関連のコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ２２１１：Ｎｏ）、上述したコマンド判定処理２（図９９のＳ２１６３参照）と同一のＳ２２１３～Ｓ２２１７の処理を実行し、本処理を終了する。

【１８４９】

次に、図１６６を参照して、信号入力処理（Ｓ２１５１）の内容について説明をする。図１６６は信号入力処理（Ｓ２１５１）の処理内容を示したフローチャートである。この信号入力処理（Ｓ２１５１）では、遊技盤１３に設けられた第１通過センサ９０５ａ、第２通過センサ９０５ｂが球の通過を検知した場合に、その検知結果に基づいた処理が実行される。具体的には、遊技盤１３に設けられた各領域（第１右側領域９０１ａ、第２右側領域９０１ｂ）を通過（流下）する球数をカウントし、その差分値が所定数（例えば、５球）である場合に、多くの球数を検知した領域、即ち、多くの球が流下した領域に対応す

る遊技方法を実際の遊技方法として判別する処理が実行される。

【１８５０】

図１６６に示した通り、信号入力処理（Ｓ２１５１）が実行されると、まず、現在が大当たり中であるかを判別し（Ｓ３８０１）、大当たり中であると判別した場合は（Ｓ３８０１：Ｙｅｓ）、次に、第１通過センサ９０５ａが球を検知しているかを判別する（Ｓ３８０２）。Ｓ３８０２の処理において、第１通過センサ９０５ａが球を検知していると判別している場合は（Ｓ３８０２：Ｙｅｓ）、第１通過カウンタ２２３ｄａの値に１を加算し（Ｓ３８０３）、その後Ｓ３８０４の処理へ移行する。一方、Ｓ３８０２の処理において、第１通過センサ９０５ａが球を検知していないと判別した場合は（Ｓ３８０２：Ｎｏ）、Ｓ３８０３の処理をスキップしてＳ３８０４の処理へ移行する。

【１８５１】

Ｓ３８０４の処理では、第２通過センサ９０５ｂが球を検知しているかを判別する（Ｓ３８０４）。第２通過センサ９０５ｂが球を検知していると判別した場合は（Ｓ３８０４：Ｙｅｓ）、第２通過カウンタ２２３ｄｂの値に１を加算し（Ｓ３８０５）、次いでＳ３８０６の処理を実行する。一方、Ｓ３８０４の処理において、第２通過センサ９０５ｂが球を検知していないと判別した場合は（Ｓ３８０４：Ｎｏ）、Ｓ３８０５の処理をスキップしてＳ３８０６の処理へ移行する。

【１８５２】

そして、Ｓ３８０６の処理では、第１通過カウンタ２２３ｄａの値、第２通過カウンタ２２３ｄｂの値との差分を算出する。即ち、大当たり遊技中に第１右側領域９０１ａを通過した球数（第１通過カウンタ２２３ｄａの値）と、第２右側領域９０１ｂを通過した球数（第２通過カウンタ２２３ｄｂの値）と、の差分を算出する。

【１８５３】

Ｓ３８０６の処理を終えると、次に、第１通過カウンタ２２３ｄａの値、第２通過カウンタ２２３ｄｂの値との差分が５以上であるかを判別し（Ｓ３８０７）、差分が５以上であると判別した場合は（Ｓ３８０７：Ｙｅｓ）、第１通過カウンタ２２３ｄａの値と第２通過カウンタ２２３ｄｂの値とのうち、第１通過カウンタ２２３ｄａの値のほうが大きいかを判別する（Ｓ３８０８）。

【１８５４】

Ｓ３８０８の処理において、第１通過カウンタ２２３ｄａの値のほうが大きいと判別した場合は（Ｓ３８０８：Ｙｅｓ）、実行遊技格納エリア２２３ｄｄに弱右打ち遊技を設定し（Ｓ３８０９）、本処理を終了する。また、Ｓ３８０８の処理において、第１通過カウンタ２２３ｄａの値のほうが第２通過カウンタ２２３ｄｂの値よりも大きくない（第２通過カウンタ２２３ｄｂの値のほうが大きい）と判別した場合は（Ｓ３８０８：Ｎｏ）、実行遊技格納エリア２２３ｄｄに強右打ち遊技を設定し（Ｓ３８１０）、本処理を終了する。

【１８５５】

つまり、本第５実施形態では、大当たり遊技中に発射された球が右側領域のうち、第１右側領域９０１ａを流下した球数と、第２右側領域９０１ｂを流下した球数とを計測し、その計測結果に基づいて現在の遊技方法が第１右側領域９０１ａに球を流下させる弱右打ち遊技であるか、第２右側領域９０１ｂに球を流下させる強右打ち遊技であるかを判別可能に構成している。

【１８５６】

そして、Ｓ３８０９の処理や、Ｓ３８１０の処理によって実行遊技格納エリア２２３ｄｄに設定された情報（遊技方法）は、図１６０（ｂ）に示したように、大当たり遊技中の第３図柄表示装置８１の表示画面の現状遊技表示領域８６０に表示することで遊技者に容易に把握させるように構成している。

【１８５７】

なお、本第５実施形態では、第１通過カウンタ２２３ｄａの値と、第２通過カウンタ２２３ｄｂの値との差分値が所定量（５球）以上である場合に、現在の遊技方法を設定する

ように構成している。つまり、大当たり遊技が実行された直後（大当たり遊技中の右打ち遊技によって５球以上の球が発射されていない期間）は、何れの領域に球が発射されたとしても、現在の遊技方法が実行遊技格納エリア２２３ｄｄに設定されないため、現状遊技表示領域８６０に遊技方法が表示されないように構成している。

【１８５８】

このように構成することにより、大当たり遊技が開始された直後であって、遊技者の右打ち遊技における遊技方法が固定されていない状態（安定していない状態）において表示画面の現在の遊技方法が表示されることを抑制することができる。

【１８５９】

さらに、本第５実施形態では、第１通過カウンタ２２３ｄａの値と、第２通過カウンタ２２３ｄｂの値との差分値が所定量（５球）に到達するまでは、現在の遊技方法を特定しないように構成している。このように構成することにより、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される現在の遊技方法を示すための表示態様（現状遊技表示領域８６０に表示される表示態様）が頻繁に切り替わってしまうことを抑制することができる。

【１８６０】

図１６６に戻り説明を続ける。Ｓ３８１１の処理では、現在が大当たりの終了タイミングであるかを判別する（Ｓ３８１１）。本第５実施形態では、時短状態が設定されたことを示すためのコマンド（現在の遊技状態が時短状態であることを示す内容を含むコマンド）が出力されたと判別した場合、或いは、大当たり遊技中であることを示すコマンドが出力されなくなったと判別した場合に、大当たり終了と判別される。

【１８６１】

Ｓ３８１１の処理において、大当たり終了のタイミングであると判別した場合は（Ｓ３８１１：Ｙｅｓ）、大当たり遊技中に加算した第１通過カウンタ２２３ｄａの値、及び、第２通過カウンタ２２３ｄｂの値を０にクリアし（Ｓ３８１２）、本処理を終了する。一方で、現在のタイミングが大当たり終了のタイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ３８１１：Ｎｏ）、即ち、遊技状態が大当たり中でも、大当たり終了タイミングでも無い場合は、その他信号入力処理を実行し（Ｓ３８１３）、本処理を終了する。

【１８６２】

なお、上述したＳ３８１３の処理としては、例えば、遊技状態が通常状態である場合（左側領域を狙う左打ち遊技が適切な遊技となる遊技状態が設定されている場合）において、第１通過センサ９０５ａ、或いは、第２通過センサ９０５ｂが球を検知した場合、即ち、右打ち遊技が行われていることを判別した場合に、遊技者に対して遊技方法を案内するための案内表示を実行するための処理や、遊技者が実行する遊技方法に応じて異なる遊技が実行される遊技状態（例えば時短状態）である場合において、第１通過センサ９０５ａ、或いは、第２通過センサ９０５ｂが球を検知したことに基づいて、実行中の遊技方法を判別し、現状遊技表示領域８６０に表示するための処理が実行されるように構成している。

【１８６３】

また、本第５実施形態では、大当たり遊技が開始されるタイミング（大当たり遊技のオープニング期間中）で、遊技者が所望する時短状態中の遊技方法を選択し、大当たり遊技が実行される期間を用いて、遊技者に遊技方法を可変させるように構成しているが、大当たり遊技が実行される期間を、遊技方法を可変させるための期間として用いることができるものであれば良く、例えば、大当たり遊技が実行される途中段階で遊技方法を選択する演出（図１６０（ａ）参照）を実行するように構成しても良い。

【１８６４】

次に、図１６７を参照して、本第５実施形態において実行される枠ボタン入力監視・演出処理５（Ｓ２１５７）の内容について説明をする。図１６７は枠ボタン入力監視・演出処理５（Ｓ２１５７）の内容を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理５（Ｓ２１５７）では、上述した各実施形態のパチンコ機１０にて行われる処理に加え、遊技者が所望の遊技方法を選択する遊技選択期間（図１６０（ａ）参照）中におけ

る枠ボタン２２の操作処理を追加した点で相違している。
【１８６５】
枠ボタン入力監視・演出処理５（図１６７のＳ２１５７）の処理が実行されると、まず、枠ボタン２２の押下を検出しているかを判別し（Ｓ３８５１）、枠ボタン２２の押下を検出していないと判別した場合は（Ｓ３８５１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方で、Ｓ３８５１の処理において、枠ボタン２２の押下を検出したと判別した場合は（Ｓ３８５１：Ｙｅｓ）、次に、現在が遊技選択期間であるかを判別する（Ｓ３８５２）。
【１８６６】
ここで、詳細な説明は省略するが、本第５実施形態では、コマンド判定処理５（図１６５のＳ２１９３参照）において、当たり関連のコマンドを受信した場合（Ｓ２２１１：Ｙｅｓ）に実行される当たり関連処理（Ｓ２２１２）において、大当たりが開始されてから（大当たりの開始タイミングと判別されてから）の１０秒間を遊技選択期間として設定するように構成している。この遊技選択期間は、図示しない期間カウンタの値に１０秒に対応する値を設定し、１ミリ秒毎に実行される各種カウンタ更新処理（図１６４のＳ２１１１参照）において、カウンタの値を更新することで１０秒間を計測するように構成している。
【１８６７】
Ｓ３８５２の処理において、現在が遊技選択期間である（期間カウンタの値が０では無い）と判別した場合は（Ｓ３８５２：Ｙｅｓ）、枠ボタン２２に対するボタン押下に対応した遊技方法を選択遊技格納エリア２２３ｄｃに設定し（Ｓ３８５３）、Ｓ３８５３にて設定された遊技方法、即ち、ボタン押下に対応した遊技方法を示す表示用押下コマンドを設定し（Ｓ３８５５）、本処理を終了する。
【１８６８】
ここで設定された表示用押下コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のコマンド出力処理（図１６４のＳ２１０２参照）によって、表示制御装置１１４に向けて出力され、第３図柄表示装置８１の表示画面に遊技者が選択した遊技方法（時短状態中に実行したい遊技方法）が表示されるように表示制御装置１１４が制御される。このように構成することで大当たり遊技中に遊技者自身が所望する遊技方法を容易に把握することができる（図１６０（ｂ）参照）。
【１８６９】
また、図１６０（ｂ）に示した通り、本第５実施形態では、大当たり遊技中に、遊技者自身が所望する遊技方法と、大当たり遊技中に実行されている遊技方法と、をともに表示するように構成しているため、表示画面に表示されている表示内容に基づいて遊技方法を調整する必要があるか否かを容易に把握することができる。
【１８７０】
さらに、本第５実施形態では、大当たり遊技中に、遊技者自身が所望する遊技方法と、大当たり遊技中に実行されている遊技方法とが一致していない場合には、実際に実行する遊技方法が、遊技者自身が所望する遊技方法となるように、操作ハンドル５１の操作方法を副表示領域Ｄｓの遊技案内領域８５９に案内（指示）表示するように構成している。これにより、遊技者に対して具体的な調整方法を案内することができるため、遊技者に対して所望の遊技方法を容易に実行させることができる。
【１８７１】
図１６７に戻り説明を続ける。Ｓ３８５２の処理において、現在が遊技選択期間では無いと判別した場合は（Ｓ３８５２：Ｎｏ）、次に、他の操作期間中であるかを判別し（Ｓ３８５４）、他の操作期間中であると判別した場合は（Ｓ３８５４：Ｙｅｓ）、その操作期間に対応するボタン押下に対応した表示用押下コマンドを設定し（Ｓ３８５５）、本処理を終了する。
【１８７２】
なお、詳細な説明は省略するが、その他操作期間としては、例えば、特別図柄の抽選結果を示すための特別図柄変動期間の一部や、遊技が実行されていない期間（特別図柄の変

動が実行されていない、所謂、デモ期間）が該当し、特別図柄変動期間では、枠ボタン２２が操作された場合に（枠ボタン２２の押下を検出した場合に）、変動中の特別図柄の抽選結果が大当たりであることを示唆するための演出が実行されるように構成されている。

【１８７３】

また、遊技が実行されていない、所謂デモ期間である場合に、枠ボタン２２が操作された場合（枠ボタン２２の押下を検出した場合）には、パチンコ機１０の遊技内容を説明する画面や、本日の遊技履歴が選択表示されるように構成している。このように、枠ボタン２２を操作する際の遊技状態や遊技状況に応じて、操作に対する特典（実行される演出）を異ならせることで、遊技者に対して多彩な演出を提供することができ、演出効果を高めることができる。

【１８７４】

次に、図１６８を参照して、本第５実施形態において実行される演出更新処理５の内容について説明をする。図１６８は演出更新処理５の内容を示したフローチャートである。この演出更新処理５は、上述した各実施形態の演出更新処理に対して、大当たり遊技中に表示される表示画面の表示内容を更新する処理を実行する点で相違している。

【１８７５】

演出更新処理５が実行されるとまず、現在が大当たり中であるかを判別し（Ｓ３５５１）、大当たり中であると判別した場合に（Ｓ３５５１：Ｙｅｓ）は、選択遊技格納エリア２２３ｄｃに格納されている情報を読み出し（Ｓ３５５２）、次いで、実行遊技格納エリア２２３ｄｄに格納されている情報を読み出す。

【１８７６】

そして、選択中の遊技方法、実行中の遊技方法に対応する表示用遊技方法コマンドを設定する（Ｓ３５５４）。ここで設定された表示用コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のコマンド出力処理（図１６４のＳ２１０２参照）によって、表示制御装置１１４に向けて出力され、第３図柄表示装置８１の表示画面に各内容に対応する遊技方法を示す表示態様が表示される。

【１８７７】

図１６８に戻り説明を続ける。Ｓ３５５５の処理では、Ｓ３５５２の処理にて読み出した情報（選択遊技方法）と、Ｓ３５５３の処理にて読み出した情報（実行遊技方法）と、の内容が一致しているか否かを判別し（Ｓ３５５５）、一致していると判別した場合は（Ｓ３５５５：Ｙｅｓ）、所望する遊技方法と、現在の遊技方法とが一致している場合であるため、現在の遊技方法を維持させるための表示用指示コマンドを設定し、本処理を終了する。

【１８７８】

なお、Ｓ３５５６の処理において、現在の遊技方法を維持させるための表示用指示コマンドが設定された場合には、例えば、第３図柄表示装置８１の表示画面の遊技案内領域８５９に「そのままキープ」のコメントが表示される。これにより、遊技者は現在の遊技法補を維持することで遊技者に有利な有利状態に突入することができる。

【１８７９】

一方で、Ｓ３５５５の処理において、選択遊技と実行遊技とが一致しないと判別した場合は、（Ｓ３５５５：Ｎｏ）、現在の遊技方法を変更させるコメントを示すための表示用指示コマンドを設定する（Ｓ３５５７参照）。ここで、例えば、選択遊技がチャレンジモード（強右打ち遊技）で実行遊技が安心モード（弱右打ち遊技）である場合には、遊技方法を変更させるために「もっと強く右打ちして」の文字が遊技案内領域８５９に表示される。これにより、現在実行中の遊技方法から、所望する遊技方法へと遊技方法を変更する場合において、具体的に実行しなければならない調整内容を容易に把握することができる。

【１８８０】

そして、Ｓ３５５１の処理において、現在が大当たり中ではないと判別した場合（Ｓ３５５１：Ｎｏ）、更に、Ｓ３５５６の処理、或いは、Ｓ３５５７の処理を終えると、その

他演出更新処理を実行し（Ｓ３５５８）、本処理を終了する。なお、Ｓ３５５８の処理では、上述した各実施形態において実行され得る各種演出更新処理のうち、対応する処理が実行される。

【１８８１】

以上、説明をした通り、本第５実施形態では、遊技者が有利な遊技状態である有利状態（確変状態、時短状態）において、第１特別図柄の抽選を実行する第１有利遊技（強右打ち遊技）、或いは、第２特別図柄の抽選を実行する第２有利有利（弱右打ち遊技）の何れかを遊技者が選択できるように構成している。そして、上述した第１有利遊技も、第２有利遊技も、遊技状態として通常状態が設定されている場合よりも特別図柄の抽選が実行され易くなるように構成している。

【１８８２】

このように構成することで、遊技者に有利な有利状態中に、通常状態よりも特別図柄の抽選を実行し易い遊技として複数の有利遊技の中から１つの有利遊技を遊技者が選択することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。また、遊技者が何れの遊技を選択した場合であっても、通常状態よりも特別図柄の抽選を実行し易くすることができるので、遊技者に遊技方法を選択させる楽しみを提供することができる。

【１８８３】

本第５実施形態では、遊技者に有利な有利状態中の遊技方法を遊技者が選択できるようにし、遊技者が選択可能な複数の遊技方法に対して、有利状態の終了条件を異ならせるように構成している。具体的には、時短状態（普通図柄の高確率状態）を有利状態とし、その時短状態を終了させる時短終了条件として、特別図柄変動が所定回数（１００回）に到達した場合に成立する変動回数終了条件に加え、特別図柄の抽選で小当たりに当選した（小当たり遊技が実行された）回数が所定回数（１回）に到達した場合に成立する当選回数終了条件を設定し、第１特別図柄の抽選のほうが第２特別図柄の抽選よりも、小当たりに当選する確率が高くなるように構成している。

【１８８４】

このように構成することにより、第１特別図柄の抽選が実行される第１有利遊技と、第２特別図柄の抽選が実行される第２有利遊技と、で有利状態が終了する確率、即ち、有利状態中に大当たりに当選する確率（継続率）を可変させることができる。

【１８８５】

さらに、遊技者が選択可能な複数の有利遊技のうち、有利状態が継続し難い第１有利遊技にて大当たりに当選した場合は、第１有利遊技よりも有利状態が継続し易い第２有利遊技にて大当たりに当選した場合よりも、大当たり遊技中に付与される賞球数が多くなるように大当たり遊技の内容を設定しており、具体的には、第１有利遊技中に大当たりに当選した場合は（第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は）、１２ラウンド分の大当たり遊技が実行され、第２有利遊技中に大当たりに当選した場合は（第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は）、１０ラウンド分の大当たり遊技が実行されるように構成している。

【１８８６】

これにより、遊技者は、有利状態が終了し易いが大当たり当選時の特典が大きい第１有利遊技と、有利状態が第１有利遊技よりも終了し難いが、大当たり当選時の特典が少ない第２有利遊技と、の何れかを選択可能となる。よって、遊技に費やすことができる時間や、現在の調子等の遊技者自身の都合に応じて所望の遊技方法を遊技者に選択させることができ、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【１８８７】

本第５実施形態では、有利状態として時短状態を用いているが、これに限ること無く、確変状態を有利状態としても良い。つまり、確変状態が終了する確変終了条件として、変動回数終了条件と、当選回数終了条件と、を設定可能に構成し、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とで確変終了条件の成立のし易さを異ならせるように構成しても良い。このように構成した場合でも、上述した時短状態を有利状態とした場合と同様の効果を

奏することができる。
【１８８８】
なお、有利状態として確変状態を用いる場合には、確変終了条件が成立した場合に、通常状態が設定される第１確変終了条件と、時短状態が設定される第２確変終了条件と、を予め設定しておき、先に成立した終了条件によって遊技状態の移行先を異ならせるように構成すると良い。この場合、例えば、第１確変終了条件が成立した場合には、確変状態よりも不利となる遊技状態が設定され、第２確変終了条件が成立した場合には、確変状態よりも有利となる遊技状態が設定されるように各遊技状態における遊技性能を構成すると良い。
【１８８９】
具体的には、変動回数終了条件が成立した場合に第１確変終了条件が成立し、当選回数終了条件が成立した場合に第２確変終了条件が成立するように構成し、変動回数終了条件として、第１特別図柄の変動が５０回に到達した場合に成立する特図１変動回数終了条件と、第２特別図柄の変動が８０回に到達した場合に成立する特図２変動回数終了条件と、第１特別図柄、或いは、第２特別図柄の変動回数が合わせて１００回に到達した場合に成立する合算変動回数終了条件とを設定するように構成すると良い。
【１８９０】
このように構成することで、第１特別図柄の抽選を実行する第１有利遊技と、第２特別図柄の抽選を実行する第２有利遊技とで、さらに遊技仕様を異ならせることができるため、遊技者に遊技方法を選択させる意味合いをより強くすることができる。また、合算変動回数終了条件を設定しているため、遊技者が複数の有利遊技を交互に実行することにより有利状態中の遊技が過剰に実行されることを抑制することができる。
【１８９１】
さらに、当選回数終了条件に対しても、第１有利遊技を実行する場合に成立する特図１当選回数終了条件と、第２有利遊技を実行する場合に成立する特図２当選回数終了条件とを異ならせるように設定することで、さらに遊技仕様を異ならせることができる。
【１８９２】
第５実施形態では、有利状態（時短状態）の終了条件を、特別図柄の種別に応じて異ならせ、遊技者に対して有利状態中の遊技方法（有利状態中に抽選を実行する特別図柄の種別）を選択させることにより、様々な遊技を遊技者に提供するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たりに当選した際の大当たり種別に応じても時短状態の終了条件を可変させるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対してより多彩な有利状態中の遊技を提供することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。
【１８９３】
また、上述した第５実施形態では、有利状態中に何れの遊技方法を選択した場合であっても、有利状態が設定されている期間中における遊技者に付与される特典量の期待値（つまり、１回の大当たりに当選した場合における特典量（賞球数）を、有利状態が１回設定された場合における有利状態が継続して設定される平均特別図柄変動回数で割った値）が同等となるように設計していたが、上述したように特別図柄の種別に加え、大当たり種別に基づいて有利状態の終了条件を異ならせる構成を用いる場合には、当選した大当たり種別に応じて、第１有利遊技を選択したほうが第２有利遊技を選択するよりも、遊技者に付与される特典量の期待値が大きくなるように構成すると良い。これにより、遊技者が選択した遊技方法によって、後の遊技結果を大きく異ならせることが可能となる。
【１８９４】
＜第６実施形態＞
次に、図１６９～図１７７を参照して、第６実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。本第６実施形態におけるパチンコ機１０では、遊技状態として、通常状態（特別図柄低確率状態、普通図柄低確率状態）、時短状態（特別図柄低確率状態、普通図柄高確率状態）、確変状態（特別図柄高確率状態、普通図柄高確率状態）、潜確状態（特別図

柄高確率状態、普通図柄低確率状態）の４つの状態を設定可能に構成され、さらに、遊技者にとっての有利度合いが異なる複数の確変状態、および有利度合いが異なる複数の時短状態をそれぞれ設定可能な構成としている。

【１８９５】

また、本第６実施形態では、第１特別図柄の抽選に比較して、第２特別図柄の抽選により大当たりとなった方が遊技者に対して多くの特典が付与され易くなるよう構成されている。具体的には、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合には、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に比較して、より多くの賞球を獲得することができる上に、特別図柄の確変状態に移行する割合が高くなる（後述する確変スイッチ６５ｅ３を通過することが可能な大当たり種別が選択され易くなる）ように構成されている。

【１８９６】

そして、確変状態として、第１特別図柄の抽選が実行され易い（即ち、比較的不利な）確変状態１と、その確変状態１に比較して第２特別図柄の抽選が実行され易い（即ち、比較的有利な）確変状態２とが設けられている。加えて、時短状態として、第１特別図柄の抽選が実行され易い（即ち、比較的不利な）時短状態１と、その時短状態１に比較して第２特別図柄の抽選が実行され易い（即ち、比較的有利な）時短状態２とが設けられている。

【１８９７】

このように、同じ遊技状態が設定されている場合であっても、抽選が行われやすい特別図柄の種別を切り替え可能に構成し、設定されている遊技状態の詳細に応じて獲得できる賞球の量や、確変状態への移行割合を異ならせることで、より有利な状態を目指して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、確変状態１とは、特別図柄高確率状態と、普通図柄高確率状態１（時短状態１）とが複合した状態であり、確変状態２とは、特別図柄高確率状態と、普通図柄高確率状態２（時短状態２）とが複合した状態である。

【１８９８】

さらに、詳細は後述するが本第６実施形態では、時短状態中における電動役物７０１（図１７０参照）の動作（開放）パターンを複数用意し、設定される電動役物７０１の動作（開放）パターンに基づいて時短状態中に抽選が実行され易い特別図柄を可変させることができるように構成している。そして、電動役物７０１（図１７０参照）の動作（開放）パターンは、当選した大当たり種別に基づいて可変設定されるように構成されている。

【１８９９】

このように構成することで、当選した大当たり種別に基づいて、時短状態中に抽選（変動）が実行され易い特別図柄を可変させることができるため、様々な遊技性を遊技者に提供することができる。さらに、本第６実施形態では、上述した各実施形態と同様に、特別図柄の抽選に基づいて時短状態を終了させるための複数の時短状態が成立するように構成している。

【１９００】

具体的には、特別図柄の変動回数に基づいて成立する変動回数終了条件として、第１特別図柄の変動回数に基づいて成立する特図１変動回数終了条件、第２特別図柄の変動回数に基づいて成立する特図２変動回数終了条件、第１特別図柄の変動回数と第２特別図柄の変動回数とを合算した回数に基づいて成立する合算変動回数終了条件、が設定されており、特図１変動回数終了条件として第１特別図柄の変動回数が３０回、特図２変動回数終了条件として第２特別図柄の変動回数が１００回、合算変動回数終了条件に該当する変動回数として１００回が設定されている。

【１９０１】

さらに、特別図柄の抽選にて小当たりに当選した場合に成立する当選回数終了条件として、第１特別図柄の抽選によって当選する特図１小当たり（小当たりＡ）に基づいて成立する特図１当選回数終了条件、第２特別図柄の抽選によって当選する特図２小当たり（小当たりＢ）に基づいて成立する特図２当選回数終了条件、が設定されており、特図１当選

回数終了条件として当選回数２回、特図２当選回数終了条件として当選回数２０回が設定されている。

【１９０２】

このように構成することで、時短状態中に抽選（変動）が実行される特別図柄の種別に応じて、時短状態が終了し易い遊技（第１特別図柄の抽選（変動）が行われ易い時短遊技）と、時短状態が終了し難い遊技（第２特別図柄の抽選（変動）が行われ易い時短遊技）と、を設定することができる。

【１９０３】

なお、本第６実施形態において各特別図柄に対して設定される時短終了条件は、特別図柄の種別によって時短状態の終了のし易さを異ならせるもので有れば良く、上述した各実施形態にて用いた（示した）具体例の何れを採用しても良く、時短状態中における小当たり確率を特別図柄種別で異ならせたり、特別図柄の抽選で当選し得る小当たりに複数の種別を設け、各小当たり種別に対して当選回数終了条件を設定する構成において、特別図柄種別毎に何れかの当選回数終了条件が成立する確率を異ならせたり、するように構成しても良い。

【１９０４】

つまり、本第６実施形態では、遊技者に有利な遊技状態である有利状態（時短状態）を終了させるための有利状態終了条件（時短終了条件）を複数設定可能に構成し、設定される有利状態の種別に応じて、有利状態終了条件の成立のし易さを異ならせるように構成している。そして、有利状態終了条件の成立のし易さが異なる複数の有利状態を、当選した大当たり種別に基づいて移行させるように構成している。

【１９０５】

これにより、遊技者に対して複数の大当たり当選を経由させて、様々な有利状態の遊技を行わせることができる。また、本第６実施形態では、通常状態が設定されている状態から大当たりに複数回当選した場合にのみ移行し得る特別有利状態を有しているため、遊技者に対して複数の大当たり当選を経由させて、特別有利状態へ移行するように意欲的に遊技を行わせることができる。

【１９０６】

加えて、本第６実施形態では、遊技者に最も有利となる特別有利状態へと移行する期待度を異ならせた遊技状態（例えば、通常状態と有利状態）を設定するように構成しているため、特別有利状態へと移行する期待度が高い遊技状態（有利状態）が設定されている場合に継続して遊技を行わせ易くすることができ、遊技の稼働を高めさせることができる。

【１９０７】

この第６実施形態におけるパチンコ機１０が、第１実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０に設けられたＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される一部処理、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される一部処理が第１実施形態におけるパチンコ機１０から変更されている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理については、第１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１９０８】

まず、図１６９を参照して、第６実施形態における遊技盤１３について説明する。図１６９は、本第６実施形態における遊技盤１３の正面図である。図１６９に示した通り、本第６実施形態では、上述した第１実施形態の遊技盤１３（図２参照）に対して、可変表示装置ユニット８０の下方側、及び、右側領域の構成が相違している。具体的には、特別図柄の抽選が実行される契機となる入球口として、第１特別図柄の抽選の契機となる第１入球口を２つ（第１入球口６４ａ１、右側第１入球口６４ａ０）と、第２特別図柄の抽選の契機となる第２入球口６４ｂと、を設けた点、即ち、特別図柄の抽選の契機となる入球口

を３つ設けた点で相違している。
【１９０９】
図１６９に示した通り、本実施形態では、可変表示装置ユニット８０に対して正面視下側に第１入球口６４ａ１が、可変表示装置ユニット８０に対して正面視右側に右第２入球口６４ｂが、その右第２入球口６４ｂに対して正面視右側に右第１入球口６４ａ２が設けられている。
【１９１０】
第１入球口６４ａ１、および右第１入球口６４ａ２は、いずれも球が入球したことを契機として第１特別図柄の抽選が実行される。即ち、第１入球口６４ａ１と、右第１入球口６４ａ２とは、同一の機能を有した入球口である。一方、右第２入球口６４ｂは、球が入球したことを契機として第２特別図柄の抽選が実行されるため、上述した２種類の入球口とは異なる機能を有した入球口である。
【１９１１】
また、図１６９に示した通り、右第１入球口６４ａ２には、第１作動役物６４５ａが付随して設けられている。この第１作動役物６４５ａは、右第１入球口６４ａ２への球の入球が可能（容易）となる開放状態と、右第１入球口６４ａ２への球の入球が不可能（困難）となる閉鎖状態とに可変するように、一対の羽根形状部材で形成されている。この第１作動役物６４５ａは、後述する振分入賞装置７００の内部に設けられた第１作動口７０４へと球が入球した場合に開放状態に切り替わる。一方、開放状態に切り替わった第１作動役物６４５ａは、球が１球入球することによって閉鎖状態へと切り替わる。
【１９１２】
同様に、右第２入球口６４ｂには、第２作動役物６４５ｂが付随して設けられている。この第２作動役物６４５ｂも、右第２入球口６４ｂへの球の入球が可能（容易）となる開放状態と、右第２入球口６４ｂへの球の入球が不可能（困難）となる閉鎖状態とに可変するように、一対の羽根形状部材で形成されている。この第２作動役物６４５ｂは、振分入賞装置７００の内部に設けられた第２作動口７０７へと球が入球した場合に開放状態に切り替わる。一方、開放状態に切り替わった第２作動役物６４５ｂは、球が右第２入球口に球が１球入球することによって閉鎖状態へと切り替わる。
【１９１３】
なお、本第６実施形態では、右第１入球口６４ａ２、右第２入球口６４ｂへの球の入球を規制するための規制部材として一対の羽根形状部材で形成した第１作動役物６４５ａ、第２作動役物６４５ｂとを設けているが、各入球口に対する球の入球のし易さを可変させるものであれば良く、例えば、遊技盤１３から突出した突出状態に位置することで入球口への球の入球を規制し、遊技盤１３に埋没する埋没状態に位置することで入球口への球の入球を許容するように可変する構成でも良い。また、本第６実施形態では作動役物が閉鎖状態である場合には対応する（その作動役物が付随する）入球口へ球が入球し得ないように構成しているが、完全に入球できない状態まで閉鎖するのでは無く、開放状態よりも球が入球し難くなるように可変すれば良い。
【１９１４】
加えて、本第６実施形態では作動役物６４５を開放状態と閉鎖状態との２つの状態に位置することが可能に構成しているが、３つ以上の状態に可変させるように構成しても良い。また、本第６実施形態では、右第１入球口６４ａ２、右第２入球口６４ｂのそれぞれに対して、作動役物を付随させる構成を用いているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、１つの作動役物を第１状態に可変させることで一方の入球口に球が入球し易く（他方の入球口より入球し易く）、且つ、他方の入球口に球が入球し難く（一方の入球口より入球し難く）させ、第１状態とは異なる第２状態に可変させることで、上述した第１状態とは逆に、一方の入球口に球が入球し難く（他方の入球口より入球し難く）、且つ、他方の入球口に球が入球し易く（一方の入球口より入球し易く）させるように構成しても良い。これにより、１つの作動役物の動作内容応じて、複数の入球口に対する球の入球具合を可変させることができる。

【１９１５】
可変表示装置ユニット８０に対して正面視右側には、振分入賞装置７００が設けられている。この振分入賞装置７００は、内部へと入球した球を第１作動口７０４、または第２作動口７０７のいずれかへと振り分ける（入球させる）ための装置である。上述した通り、第１作動口７０４へと球が振り分けられれば（入球すれば）、右第１入球口６４ａ２に付随する第１作動役物６４５ａが開放状態に切り替わり、右第１入球口６４ａ２へと球が入球可能な状態となる。一方、第２作動口７０７へと球が振り分けられれば（入球すれば）、右第２入球口に付随する第２作動役物６４５ｂが開放状態に切り替わり、右第２入球口６４ｂへと球が入球可能な状態となる。
【１９１６】
ここで、振分入賞装置７００の詳細について、図１７０を参照して説明する。図１７０は、第６実施形態の遊技盤１３の右側領域に設けられた振分入賞装置７００付近を拡大した正面図である。振分入賞装置７００の上面側は、球が流下可能に構成されている。図８１に示した通り、振分入賞装置７００の上面側は、正面視左下方向へと傾斜しているので、振分入賞装置７００の上面に到達した球は、基本的に左下方向へと流下する。また、振分入賞装置７００の上面右側には、電動役物７０１が設けられている。この電動役物７０１は、振分入賞装置７００の内部へと球が入球可能（容易）となる開放状態（没入状態）と、球が入球不可能（困難）となる閉鎖状態（突出状態）とに切り替え可能に構成されている。この電動役物７０１は、普通図柄の抽選により当たりとなった場合に開放状態に設定される。
【１９１７】
電動役物７０１の下流側は、第１流路７０３、および第２流路７０６の２つの流路に分岐している。第１流路７０３の下流側には、第１作動口７０４が設けられているので、第１流路７０３を流下した球は第１作動口７０４へと入球する。一方、第２流路７０６の下流側には第２作動口７０７が設けられているので、第２流路７０６を流下した球は第２作動口７０７へと入球する。また、第１流路７０３と第２流路７０６とが分岐する位置には、電動役物７０１を介して振分入賞装置７００の内部へと入球した球が流下する流路を切換弁（可変流路）７０２が設けられている。この切換弁（可変流路）７０２は、第１流路７０３へと球を流下させる第１切換状態と、第２流路７０６へと球を流下させる第２切換状態とに切り換える（スライド変位させる）ことができる。第１切換状態は、切換弁（可変流路）７０２が正面視左側へとスライド変位することで第２流路の上流側を塞ぎ、第１流路のみが開放された状態となるため、球が第１流路へと進行する。一方、第２切換状態は、切換弁（可変流路）７０２が正面視右側へとスライド変位することで第１流路の上流側を塞ぎ、第１流路のみが開放された状態となるため、球が第２流路へと進行する。
【１９１８】
切換弁（可変流路）７０２は、基本的に第１切換状態に設定されており、普通図柄の当たりとなってから所定期間（例えば、普通図柄の当たり状態となってから１．５秒後）が経過したことに基づいて、第１切換状態から第２切換状態に切り換えられる。また、第２切換状態に切り換えられてから特定期間（例えば、３秒間）が経過すると、再度第１切換状態に切り替えられる。
【１９１９】
第２切換状態の間に球を振分入賞装置７００へと入球させることができれば、球を第２作動口７０７へ向けて流下させることができる。球が第２作動口７０７へと入球すると、上述した通り第２作動役物６４５ｂが開放状態に設定され、右第２入球口６４ｂへと球を入球させることが可能となる。即ち、大当たりとなった場合に特別図柄の確変状態が付与される割合が高い第２特別図柄の抽選を実行させることができるので、遊技者にとって有利となる。よって、振分入賞装置７００へと入球した球の流下方向（第１流路７０３を流下するか、第２流路７０７を流下するか）を遊技者に注目させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【１９２０】

図１７０に示した通り、第１作動口７０４の内部には、第１作動機構７０５が設けられている。この第１作動口７０４は、公知の非電動役物で構成されている、即ち、第１作動口７０４へと入球した球の重みに基づいて第１作動役物６４５ａを開放状態に切り替えることができる。また、第１作動役物６４５ａが開放状態において、右第１入球口６４ａ２へと入球した球の重みに基づいて第１作動役物６４５ａを閉鎖状態に切り替えることができる。

【１９２１】

一方、第２作動口７０７の内部には、第２作動機構７０８が設けられている。この第２作動機構７０８は、第１作動機構７０５と同様の構成となっている。即ち、第２作動口７０７へと入球した球の重みに基づいて第２作動役物６４５ｂを開放状態に切り替えることができる。また、第２作動役物６４５ｂが開放状態において、右第２入球口６４ｂへと入球した球の重みに基づいて第２作動役物６４５ｂを閉鎖状態に切り替えることができる。

【１９２２】

このように、振分入賞装置７００に対して球を入球させることにより、第１作動口７０４、または第２作動口７０７へと球を入球させて、第１作動役物６４５ａ、または第２作動役物６４５ｂを開放状態に切り替えることができる。上述した通り、特別図柄２の抽選で大当たりになると、特別図柄１の抽選よりも有利になるので、球が第１作動口７０４へと入球するか、第２作動口７０７へと入球するかに注目させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９２３】

ここで、図１７１を参照して、振分入賞装置７００における電動役物７０１の動作（開放パターン）と、切換弁（可変流路）７０２の切換動作との対応関係について説明する。図１７１に示した通り、電動役物７０１の動作（開放パターン）には、２種類（開放パターンＡ、および開放パターンＢ）が設けられている。開放パターンＡが設定されると、普通図柄の当たりが開始された直後に比較的長い時間（即ち、１秒間）電動役物７０１が開放状態に設定された後、１．４秒間閉鎖状態に設定される。そして、０．１秒間の開放状態が設定された後で当たり状態が終了する。１秒間の開放期間において、切換弁（可変流路）７０２は、第１切換状態に設定されるので、この間に振分入賞装置７００へと入球した球は第１作動口７０４へと振り分けられる。一方、０．１秒の開放期間中は、切換弁（可変流路）７０２が第２切換状態に設定されるので、この間に振分入賞装置７００へと入球した球は第２作動口７０７へと振り分けられる。しかしながら、０．１秒間の開放期間の間に球を入球させることは困難であるため、多くの場合、開放パターンＡが設定されている間に振分装置７００へと入球した球は、第１作動口７０４へと振り分けられ、右第１入球口６４ａ１が開放される。よって、開放パターンＡが設定されると、遊技者にとって比較的不利となる。

【１９２４】

一方、開放パターンＢが設定されると、普通図柄の当たりが開始された直後に極めて短い時間（即ち、０．１秒間）電動役物７０１が開放状態に設定された後、１．４秒間閉鎖状態に設定される。そして、比較的長い時間（即ち、１秒間）の開放状態が設定された後で当たり状態が終了する。０．１秒の開放期間中は、切換弁（可変流路）７０２が第１切換状態に設定されるので、この間に振分入賞装置７００へと入球した球は第１作動口７０４へと振り分けられる。しかしながら、上述した通り、０．１秒間という極めて短い開放期間の間に球を入球させることは困難である。一方、１秒間の開放期間において、切換弁（可変流路）７０２は、第２切換状態に設定されるので、この間に振分入賞装置７００へと入球した球は第２作動口７０７へと振り分けられる。よって、多くの場合、開放パターンＢが設定されている間に振分装置７００へと入球した球は、第２作動口７０７へと振り分けられ、右第２入球口６４ｂが開放される。よって、開放パターンＢが設定されると、遊技者にとって比較的有利となる。

【１９２５】

このように、設定される開放パターンによって遊技者にとっての有利度合いを異ならせ

ることができるので、普通図柄の当たりとなる毎に、開放パターンに興味を抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、本実施形態では、設定される開放パターンは遊技状態に応じて定められている。即ち、通常状態（非確変非時短状態）、時短状態１、および確変状態１においては、普通図柄の当たりになった場合に、電動役物７０１の開放パターンとして、開放パターンＡが設定される。一方、時短状態２、および確変状態２においては、普通図画の当たりになった場合に開放パターンＢが設定される。このため、時短状態２、および確変状態２では、第２特別図柄の抽選が実行され易くなるので、遊技者にとって有利となる。一方、時短状態２、および確変状態２においては、第２特別図柄の抽選が実行され難いため、遊技者にとって不利となる。このように、遊技状態に応じて実行され易い特別図柄の種別を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９２６】

図１６９に戻って説明を続ける。遊技盤１３の右下方には、可変入賞装置６５が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の特定入賞口（大開放口）６５ａが設けられている。パチンコ機１０においては、第１入球口６４ａ１、右第１入球口６４ａ２、又は右第２入球口６４ｂへの入球（入賞）に起因して行われた大当たり抽選により大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置３７Ａ又は第１図柄表示装置３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。

【１９２７】

なお、可変入賞装置６５の構造については、上述した第１実施形態におけるＶ入賞装置６５０（図４～図６参照）と同一であり、第１実施形態において上述した通りであるが、説明の便宜上、図４～図６にて「６５０」の数値を付した符号に対して、本第６実施形態では「６５」の数値を付して説明をする。そして、詳細については省略するが、大当たり中にこの可変入球装置６５へと入球した遊技球が、その内部の確変スイッチ６５ｅ３（上述した第１実施形態のＶスイッチ６５０ｅ３に代えて用いられるスイッチ）を通過することにより、大当たり終了後に確変状態が付与されるように構成しており、この点において、上述した第１実施形態のＶ入賞装置６５０と機能面で異ならせているものである。それ以外の構成、機能は同一であるため、その説明を省略する。

【１９２８】

＜第６実施形態における電気的構成について＞

次に、図１７３、および図１７４を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。まず、図１７３は、本第６実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の構成を示すブロック図であり、図１７４（ａ）は、本第６実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂに含まれる特図１用選択テーブル２０２ｂ１の内容を示した図であり、図１７４（ｂ）は、本第６実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂに含まれる特図２用選択テーブル２０２ｂ２の内容を示した図である。なお、特図１用選択テーブル２０２ｂ１は、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、大当たり種別を決定するために参照され、特図２用選択テーブル２０２ｂ２は、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、大当たり種別を決定するために参照される。

【１９２９】

まず、図１７４（ａ）を参照して、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂに含まれる特図１用選択テーブル２０２ｂ１について説明する。図１７４（ａ）は、特図１用選択テーブル２０２ｂ１の規定内容を示した図である。図１７４（ａ）に示した通り、特図１用選択テーブル２０２ｂ１には、第１当たり種別カウンタＣ２の値毎に、選択される大当たり種別が規定されている。具体的には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９」の範囲には、大当たりＡが対応付けられている。この大当たりＡは、ラウンド数が４ラウンド

であり、大当たり中に確変スイッチ６５ｅ３を通過可能なパターンで確変ソレノイド（流路ソレノイド）６５ｋが動作され、大当たり後に時短状態１が付与される大当たり種別である。なお、確変スイッチ６５ｅ３を通過可能なパターンとは、例えば、４ラウンドの開始に基づいて確変ソレノイド（流路ソレノイド）６５ｋが５秒間オンに設定される（可変入賞装置６５内における確変スイッチ６５ｅ３の設けられている流路が開放される）動作パターンである。遊技者は、大当たりにおいて、可変入賞装置６５に向けて連続的に球を打ち出すので、５秒間の間に１球以上球を確変スイッチ６５ｅ３へと流下させることができる。大当たりにおいて球が確変スイッチ６５ｅ３を通過すると、大当たり後に確変状態が付与される。

【１９３０】

即ち、大当たり後に確変状態１（特別図柄高確率状態と、普通図柄高確率状態１（時短状態１）とが複合した遊技状態）が付与される。一方、遊技者が大当たり中に球を打ち出さなかった等により、大当たり中に確変スイッチ６５ｅ３を球が通過しないまま大当たりが終了した場合は、大当たり終了後に時短状態１（特別図柄低確率状態、普通図柄高確率状態１）が付与される。大当たりＡは、確変状態になり易いものの、付与される確変状態が確変状態１であり、その確変状態中に第２特別図柄の抽選が実行され難いので、確変状態２が付与され易い大当たり種別（大当たりＢ、大当たりＦ）に比較して不利となる。

【１９３１】

第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１０～４９」の範囲には、大当たりＢが対応付けられている。この大当たりＢは、ラウンド数が４ラウンドであり、大当たり中に確変スイッチ６５ｅ３を通過可能なパターンで確変ソレノイド（流路ソレノイド）６５ｋが動作され、大当たり後に時短状態２（普通図柄高確率状態２）が付与される大当たり種別である。大当たりにおいて球が確変スイッチ６５ｅ３を通過すると、大当たり後に特別図柄の確変状態２（特別図柄高確率状態、普通図柄高確率状態２）が付与される。

【１９３２】

即ち、大当たり後に特別図柄の確変状態と時短状態２とが複合した確変状態２が付与される。一方、遊技者が大当たり中に球を打ち出さなかった等により、大当たり中に確変スイッチ６５ｅ３を球が通過しないまま大当たりが終了した場合は、大当たりＢの終了後に時短状態２のみが付与される。大当たりＢは、遊技者にとって最も有利な確変状態２へと移行し易いので、大当たり後の遊技状態の面では最も有利な大当たり種別の一つである。一方、賞球の面では、第２特別図柄の抽選により大当たりになった場合よりも少ないため、賞球面では不利となる。

【１９３３】

第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９４」の範囲には、大当たりＣが対応付けられている。この大当たりＣは、ラウンド数が４ラウンドであり、大当たり中に確変スイッチ６５ｅを通過不可能なパターンで確変ソレノイド（流路ソレノイド）６５ｋが動作され、大当たり後に時短状態１が付与される大当たり種別である。なお、確変スイッチ６５ｅ３を通過不可能なパターンとは、例えば、４ラウンドの開始に基づいて確変ソレノイド（流路ソレノイド）６５ｋが０．５秒間オンに設定される（可変入賞装置６５内における確変スイッチ６５ｅ３の設けられている流路が開放される）動作パターンである。４ラウンドが開始され、特定入賞口６５ａが開放されたと同時に球を入球させたとしても、０．５秒間の間に確変ソレノイド６５ｋが設けられた流路まで球が到達することはできないので、球が確変ソレノイド６５ｋへと到達する前に流路が閉鎖されてしまう。よって、大当たりＣでは、大当たり後に特別図柄の確変状態が付与されることはない。即ち、大当たりＣは、特別図柄の確変状態が付与されない上に、第２特別図柄の抽選が実行され難い時短状態１が付与される大当たり種別であり、更に、賞球数も第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に比較して少ないので、遊技者にとって最も不利な大当たり種別となる。

【１９３４】

第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９５～９４」の範囲には、大当たりＤが対応付けられている。この大当たりＤは、ラウンド数が４ラウンドであり、大当たり中に確変スイ

ッチ６５ｅ３を通過不可能なパターンで確変ソレノイド（流路ソレノイド）６５ｋが動作され、大当たり後に時短状態２が付与される大当たり種別である。確変状態が付与されず、賞球も第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に比較して少ないが、第２特別図柄の抽選が実行され易い時短状態２が付与されるので、大当たりＤは、大当たりＣに比較すると有利となる。

【１９３５】

次に、図１７４（ｂ）を参照して、特図２用選択テーブル２０２ｂ２について説明する。図１７４（ｂ）は、特図２用選択テーブル２０２ｂ２の規定内容を示した図である。図１７４（ｂ）に示した通り、特図２用選択テーブル２０２ｂ２にも、特図１用選択テーブル２０２ｂ１と同様に、第１当たり種別カウンタＣ２の値毎に、選択される大当たり種別が規定されている。具体的には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～１９」の範囲には、大当たりＥが対応付けられている。この大当たりＥは、ラウンド数が１５ラウンドであり、大当たり中に確変スイッチ６５ｅ３を通過可能なパターンで確変ソレノイド（流路ソレノイド）６５ｋが動作され、大当たり後に時短状態１が付与される大当たり種別である。大当たりＥは、確変状態になり易いものの、付与される確変状態が確変状態１であり、その確変状態中に第２特別図柄の抽選が実行され難いので、確変状態２が付与され易い大当たり種別（大当たりＢ、大当たりＦ）に比較して大当たり終了後の状態が不利となる。

【１９３６】

第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２０～７９」の範囲には、大当たりＦが対応付けられている。この大当たりＦは、ラウンド数が１５ラウンドであり、大当たり中に確変スイッチ６５ｅ３を通過可能なパターンで確変ソレノイド（流路ソレノイド）６５ｋが動作され、大当たり後に時短状態２が付与される大当たり種別である。大当たりＦは、遊技者にとって最も有利な確変状態２へと移行し易いので、大当たり後の遊技状態の面では最も有利な大当たり種別の一つである。また、賞球の面でも、第１特別図柄の抽選により大当たりになった場合よりも多量の賞球を獲得することができる。よって、大当たりＦは、遊技者にとって最も有利な大当たりとなる。

【１９３７】

第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８０～８４」の範囲には、大当たりＧが対応付けられている。この大当たりＧは、ラウンド数が１５ラウンドであり、大当たり中に確変スイッチ６５ｅ３を通過不可能なパターンで確変ソレノイド（流路ソレノイド）６５ｋが動作され、大当たり後に時短状態１が付与される大当たり種別である。よって、大当たりＧは、特別図柄の確変状態が付与されない上に、第２特別図柄の抽選が実行され難い時短状態１が付与される大当たり種別なので、大当たり終了後の遊技状態は最も不利となる。一方、賞球の面では第１特別図柄の抽選により大当たりとなるよりも有利となる。

【１９３８】

第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８５～９４」の範囲には、大当たりＨが対応付けられている。この大当たりＨは、ラウンド数が１５ラウンドであり、大当たり中に確変スイッチ６５ｅ３を通過不可能なパターンで確変ソレノイド（流路ソレノイド）６５ｋが動作され、大当たり後に時短状態２が付与される大当たり種別である。確変状態が付与されないものの、第２特別図柄の抽選が実行され易い時短状態２が付与されるので、大当たりＨは、大当たりＣや大当たりＧに比較すると有利となる。また、賞球面でも第１特別図柄の抽選で大当たりになるよりも有利となる。

【１９３９】

このように、本実施形態では、多様な大当たり種別が設けられている。各大当たり種別は、ラウンド数や、大当たり後の遊技状態が異なるので、特別図柄の抽選により大当たりとなった場合に、どの大当たり種別となるかに遊技者を注目させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、第１特別図柄の抽選で大当たりとなるか、第２特別図柄の抽選で大当たりとなるかによって、獲得できる賞球数や、確変スイッチ６５ｅ３を通過可能な動作パターンとなる大当たり種別の割合が異なって

いる。即ち、第２特別図柄の抽選で大当たりになった方が、多くの賞球を獲得できるので、遊技者にとって有利となる。また、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、確変スイッチ６５ｅ３を通過可能な動作パターンとなる大当たり種別（大当たりＥ，Ｆ）の割合が８０％となっているのに対し、第１特別図柄の抽選では、確変スイッチ６５ｅ３を通過可能な動作パターンとなる大当たり種別（大当たりＡ，Ｂ）の割合が５０％となっている。よって、第２特別図柄の抽選で大当たりになった方が確変状態になり易い。よって、遊技者に対して第２特別図柄の抽選で大当たりになることを期待させることができるので、実行される抽選が第１特別図柄の抽選であるか、第２特別図柄の抽選であるかに注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９４０】

上述した通り、本第６実施形態では、当選した大当たり種別に応じて、普通図柄の高確率状態の種別を可変させるように構成している。具体的には、普通図柄高確率状態１と、普通図柄高確率状態２、とを設定可能に構成している。そして、遊技状態として通常状態に加え、特別図柄の高確率状態に対して普通図柄高確率状態１が設定された確変状態１と、普通図柄高確率状態２が設定された確変状態２と、特別図柄の低確率状態に対して普通図柄高確率状態１が設定された時短状態１と、普通図柄高確率状態２が設定された時短状態２と、の合わせて５種類の遊技状態を設定可能に構成している。

【１９４１】

ここで、図１７２を参照して、本実施形態における遊技状態の移行方法について説明する。図１７２に示した通り、本第６実施形態では、５つの遊技状態が設けられており、上述した通り、大当たりとなる毎に、その大当たりの終了後に新たに遊技状態が設定される。図１７２に示した通り、通常状態（非確変非時短状態）において大当たりＡになると、基本的に（大当たり中に球の打ち出しを停止しない限りは）、確変状態１へと移行し、大当たりＢになると、確変状態２へと移行する。また、大当たりＣになると、時短状態１へと移行し、大当たりＤになると、時短状態２へと移行する。

【１９４２】

また、図１７２に示した通り、遊技状態が時短状態１（第２特別図柄の抽選が実行され難い時短状態）、および確変状態１（第２特別図柄の抽選が実行され難い確変状態）の場合は、通常状態（非確変非時短状態）と同一の状態移行を行う。なお、図示については省略したが、時短状態１、または確変状態１において、大当たりにならずに時短回数分の特別図柄の抽選が実行されると、通常状態へと移行する。

【１９４３】

また、図１７２に示した通り、遊技状態が時短状態２（第２特別図柄の抽選が実行され易い時短状態）の場合は、大当たりＥになると、確変状態１へと移行し、大当たりＦになると、最も有利な確変状態２へと移行し、大当たりＧになると、時短状態１へと移行し、大当たりＨになると、時短状態２へと移行する（時短状態２をループする）。また、図１７２に示した通り、確変状態２（第２特別図柄の抽選が実行され易い確変状態）においても、時短状態２と同一の状態移行を行う。なお、図示については省略したが、時短状態２、または確変状態２において、大当たりにならずに時短回数分の特別図柄の抽選が実行されると、通常状態へと移行する。

【１９４４】

次に、図１７３を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の構成について説明する。ＲＡＭ２０３は、図１７３に示すように、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａ、特別図柄２保留球格納エリア２０３ａａ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｚａ、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ａｂ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｚｂ、確変カウンタ２０３ｚｇ、確変設定フラグ２０３ｚｓ、確変通過カウンタ２０３ｚｔ１、入賞個数カウンタ２０３ｚｔ２、動作カウンタ２０３ｚｔ３、カウンタ用バッファ２０３ｚｈ、残球タイマフラグ２０３ｚｔ４、残球タイマ２０３ｚｔ５、確変有効フラグ２０３ｚｔ６、確変有効タイマ２０３ｚｔ７、排出個数カウンタ２０３ｚ

ｔ８、時短中カウンタ２０３ｚｕ、時短識別フラグ２０３ｚｘ、大当たりフラグ２０３ｚｉ、その他メモリエリア２０３ｚを少なくとも有している。

【１９４５】

これらのうち、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａ、特別図柄２保留球格納エリア２０３ａａ、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ａｂ、については、上述した第１実施形態と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【１９４６】

普通図柄保留球格納エリア２０３ｚａは、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａと同様に、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）とを有している。これらの各エリアには、第２当たり乱数カウンタＣ４が格納される。

【１９４７】

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

【１９４８】

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

【１９４９】

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

【１９５０】

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

【１９５１】

球が普通入球口６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｚｂの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）が４未満であれば、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得され、その取得されたデータが、普通図柄保留球格納エリア２０３ｚａに記憶される。一方、球が普通入球口６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｚｂの値が４であれば、普通図柄保留球格納エリア２０３ｚａには新たに何も記憶されない。

【１９５２】

確変カウンタ２０３ｚｇは、パチンコ機１０が特別図柄の確変状態（特別図柄の高確率状態）であるか否かを示すフラグであり、確変カウンタ２０３ｚｇの値が０より大きい値であれば、パチンコ機１０が特別図柄の確変状態であることを示し、確変カウンタ２０３ｚｇの値が０であれば、パチンコ機１０が特別図柄の通常状態（特別図柄の低確率状態）であることを示す。この確変カウンタ２０３ｚｇは、初期値がゼロに設定されており、主制御装置１１０において、大当たりの最終ラウンドにおいて特定入球口（大開放口）６５ａまたは第２特定入球口６５０ａの閉鎖するタイミング（即ち、大当たりの終了タイミン

グ）に後述する確変フラグ２０３ｒがオン、即ち、確変口９００ａに遊技球が入球して、確変スイッチ（図示せず）により遊技球が検出された場合に、１００が設定される。

【１９５３】

なお、本第６実施形態では、大当たり遊技中において球が特定領域（確変スイッチ６５ｅ３が球を検知するための領域）を流下することにより、その大当たり遊技の終了後に確変状態が設定される（確変カウンタ２０３ｚｇに所定の値が設定される）ように構成しているが、これに限ること無く、当選した大当たりの種別に応じてその大当たり遊技終了後に自動的に確変状態が設定されるように構成しても良い。

【１９５４】

ＭＰＵ２０１によって特別図柄１変動開始処理または特別図柄２変動開始処理が実行されると、特別図柄の抽選が行われる。特別図柄１変動開始処理または特別図柄２変動開始処理では、確変カウンタ２０３ｚｇの値が参照され、その値が０より大きい値であれば、高確率時用の第１当たり乱数テーブルに基づいて、特別図柄の抽選が行われる一方、確変カウンタ２０３ｚｇの値が０であれば、低確率時用の第１当たり乱数テーブル基づいて、特別図柄の抽選が行われる。

【１９５５】

カウンタ用バッファ２０３ｚｈは、上述したように、各カウンタ値がカウントされる為に用いられるバッファエリアである。

【１９５６】

大当たりフラグ２０３ｚｉは、大当たりの発生有無を示すフラグである。大当たりフラグ２０３ｚｉがオンになっている場合に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する大当たり制御処理により振分入賞装置６５０または可変入賞装置１６５が開放状態に設定される大当たり遊技が実行される。

【１９５７】

確変設定フラグ２０３ｚｓは、大当たり遊技後に遊技状態を確変状態に移行させるか否かを示すフラグである。本パチンコ機１０では、遊技状態が確変状態に設定されるか否かは、大当たり遊技中に確変スイッチ６５ｅ３に遊技球が通過したか否か（確変スイッチ６５ｅ３が大当たり遊技中に遊技球を検出したか否か）により決定される。ここで、この確変スイッチ６５ｅ３に遊技球が通過すると確変設定フラグ２０３ｚｓがオンに設定される。一方、確変フラグ２０３ｒがオンに設定されるのに基づいて、オフに設定される。なお、この確変設定フラグ２０３ｚｓは、電源断時にはバックアップされ、復帰時（電源投入時）には電源断直前の状態に設定される。また、初期化された状態ではオフに設定される。

【１９５８】

確変通過カウンタ２０３ｚｔ１は、大当たり遊技中の１つのラウンド（本実施形態では、大当たりＢでの１３ラウンド）で確変スイッチ６５ｅ３を通過した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。なお、この確変通過カウンタ２０３ｚｔ１と後述する排出個数カウンタ２０３ｚｔ８との合計により第１可変入賞口６５に入賞した遊技球が全て排出されたかを判別することができる。この確変通過カウンタ２０３ｚｔ１は、確変スイッチ６５ｅ３を通過した場合に１ずつ加算されて更新される。また、第１可変入賞装置６５に入賞した遊技球の数と排出個数が一致するかの処理を実行した後に、初期値である「０」にリセットされる。なお、この確変通過カウンタ２０３ｚｔ１は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。

【１９５９】

入賞個数カウンタ２０３ｚｔ２は、大当たり遊技における１つのラウンドで第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａに入賞した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。具体的には、第１可変入賞装置６５に設けられた検出口６５ａ１を遊技球が通過したと検出されることに基づいて、１ずつ加算されて更新される。一方、１つのラウンドが終了した場合に、第１可変入賞装置６５に入賞した個数（入賞個数カウンタ２０３ｚｔ２の値）と排出された個数（排出個数カウンタ２０３ｚｔ８と確変通過カウンタ２０３ｚｔ１

との合計値）とが一致しているか判別された後に、初期値である「０」にリセットされる。なお、この入賞個数カウンタ２０３ｚｔ２の値は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。

【１９６０】

動作カウンタ２０３ｚｔ３は、流路ソレノイド（確変ソレノイド）６５ｋがオン（励磁）に設定される時間を計時（カウント）するためのカウンタである。本パチンコ機１０では、大当たりＢでは、１３ラウンドの開始に基づいて流路ソレノイド６５ｋが５秒間オンに設定され、大当たりＣでは１３ラウンドの開始に基づいて流路ソレノイド６５ｋが０．５秒間オンに設定される。動作カウンタ２０３ｚｔ３には、大当たりＢでは、１３ラウンドの開始データとして５秒に対応するカウンタ値が設定され、大当たりＣでは０．５秒に対応するカウンタ値が設定される。一方、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１の実行する入賞処理において１ずつ減算されて更新される。また、この動作カウンタ２０３ｚｔ３の値が０と判別されることに基づいて、流路ソレノイド６５ｋがオフに設定される。なお、この動作カウンタ２０３ｚｔ３は、電源断時にはバックアップされ、初期化された状態では、初期値である０が設定される。このように、動作カウンタ２０３ｚｔ３を設定して流路ソレノイド６５ｋを制御することで、確変スイッチ６５ｅ３への入賞を大当たり種別により制御できる。

【１９６１】

残球タイマフラグ２０３ｚｔ４は、１のラウンドで第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ１が閉鎖したことを示すフラグである。この残球タイマフラグ２０３ｚｔ４がオンに設定されていると、１のラウンドで第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ１が開放状態から閉鎖状態に設定されたことを示している。この残球タイマフラグ２０３ｚｔ４がオンに設定されることで、後述する残球タイマ２０３ｚｔ５が１ずつ加算されて更新される。残球タイマ２０３ｚｔ５は、開閉扉６５ｆ１が閉鎖されてからの時間を判別するためのカウンタであり、第１可変入賞装置６５内の遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。

【１９６２】

残球タイマ２０３ｚｔ５は、予め設定されている１のラウンドが終了して第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ１が閉鎖した場合に、第１可変入賞装置６５に入賞した遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。本実施形態では、第１可変入賞装置６５に入賞した遊技球が排出されるまでに必要な時間は２秒であり、本実施形態では、予め３秒に対応するカウンタ値が残球タイマ２０３ｚｔ５の上限値として設定されている。この残球タイマ２０３ｚｔ５の上限値（本実施形態では、３秒）となったことに基づいて、第１可変入賞装置６５への入賞個数とその排出個数とが一致しているかの判別が実行される。一致しない場合には、エラーコマンドが設定されて、その旨が報知される。よって、第１可変入賞装置６５内に遊技球が球詰まりしていることを早期に知らせることができる。よって、不正に第１可変入賞装置６５内に遊技球を残存させておき、１３ラウンドの開始タイミングで衝撃等を与えて、実際よりも早く切替部材６５ｈまで遊技球を到達させて、大当たりＣであっても確変スイッチ６５ｅ３に遊技球を通過させる不正を抑制できる。

【１９６３】

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

【１９６４】

確変有効フラグ２０３ｚｔ６は、流路ソレノイド６５ｋがオフに設定された後に、遊技球が確変スイッチ６５ｅ３に通過した場合に、その通過を有効とするか否かを判別するためのフラグである。この確変有効フラグ２０３ｚｔ６がオンに設定されている場合には、流路ソレノイド６５ｋがオンであることに基づいて、特別排出流路６５ｅ２に流入した遊

技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過するのに必要な時間以下であることを示している。即ち、確変スイッチ６５ｅ３に遊技球が通過することが正常な期間であることを示している。

【１９６５】

確変有効タイマ２０３ｚｔ７は、上述した確変有効フラグ２０３ｚｔ６がオンに設定されてからの時間をカウントする為のカウンタである。この確変有効タイマ２０３ｚｔ７により流路ソレノイド６５ｋがオフとなった後に、確変スイッチ６５ｅ３を正常に通過するのに必要な期間を判別することができる。本実施形態では、特別排出流路６５ｅ２に入球した遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過するのに要する時間は１秒である。確変有効タイマ２０３ｚｔ７の上限値は１．２秒に対応するカウンタ値に設定されており、それ以後に確変スイッチ６５ｅ３を通過しても不正と判別して通過と判別しない。

【１９６６】

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

【１９６７】

排出個数カウンタ２０３ｚｔ８は、１のラウンドで排出確認スイッチ６５ｅ４を通過した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。この排出個数カウンタ２０３ｚｔ８は、第１可変入賞装置６５に入賞した遊技球の数と排出個数とが判別された後に初期値である０にリセットされる。

【１９６８】

時短中カウンタ２０３ｚｕは、時短遊技状態における残りの特別図柄の変動回数をカウントするためのカウンタである。この時短中カウンタ２０３ｚｕは、大当たり遊技終了時に確変設定フラグがオフである場合に、１００が設定される。即ち、本実施形態では、大当たり遊技後に確変状態に設定されない場合には、１００回の時短状態に移行する。

【１９６９】

時短識別フラグ２０３ｚｘは、時短状態の種別を識別するためのフラグである。この時短識別フラグ２０３ｚｘに０が設定されていれば、時短状態１（確変状態１）であることを意味する。なお、時短状態１と同様に第２特別図柄の抽選が実行され難い通常状態においても、この時短識別フラグ２０３ｚｘが０に設定される。一方、時短識別フラグ２０３ｚｘに１が設定されている場合には、時短状態２（確変状態２）であることを意味する。普通図柄の当たりとなった場合には、この時短識別フラグ２０３ｚｘを参照して、電動役物７０１の開放パターンが設定される。具体的には、時短識別フラグ２０３ｚｘが０の場合に普通図柄の当たりとなると、開放パターンＡが設定されるため、電動役物７０１の開放期間中に球を振分入賞装置７００へと入球させることで第１作動口７０４へと球が入球し、左第１入球口６４ａ２へと球が入球可能な状態となる。

【１９７０】

一方、時短識別フラグ２０３ｚｘが１の場合に普通図柄の当たりとなると、開放パターンＢが設定されるため、電動役物７０１の開放期間中に球を振分入賞装置７００へと入球させることで第２作動口７０７へと球が入球し、左第２入球口６４ｂへと球が入球可能な状態となる。この時短識別フラグ２０３ｚｘは、大当たりの終了時に、その大当たり後に付与される時短状態に対応する値が設定される。また、普通図柄の時短期間が終了した場合に（即ち、時短中カウンタ２０３ｚｕが０になった場合に）０が設定される。

【１９７１】

なお、通常状態（非確変非時短状態）において時短識別フラグ２０３ｚｘに０を設定しているのは、非時短状態において遊技盤１３の右側方向へと球を打ち出す（所謂右打ち）変則的な遊技方法を抑制するためである。即ち、仮に通常状態において時短識別フラグ２０３ｚｘが１になる構成とすると、有利な第２特別図柄の抽選を実行させようとして、遊技者が常に右打ちを行う虞がある。通常状態では、普通図柄の当たりとなる確率が低いた

め、右第２入球口６４ｂへと球を入球させることが困難であるが、大当たりとなった場合に８０％の割合で特別図柄の確変状態となるため、大当たりとなった場合におけるメリットが大きくなる。よって、変則的な遊技方法を誘発してしまう可能性がある。

【１９７２】

これに対して本実施形態では、通常状態において時短識別フラグ２０３ｚｘが０になる構成としているため、普通図柄の当たり確率が低い上に、当たりとなっても開放パターンＡが設定されるので、遊技者が右打ちを実行するメリットが全くない状態とすることができる。よって、通常状態においては遊技者に対して左打ちを実行させることができるので、変則的な遊技方法を防止（抑制）することができる。

【１９７３】

＜第６実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１７５から図１７７のフローチャートを参照して、本第６実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。本第６実施形態では、上述した第１実施形態に対して、第１特別図柄と第２特別図柄とが共に保留球を記憶するように構成している点と、大当たり終了後に特別図柄の高確率状態を設定可能に構成している点と、が相違している。

【１９７４】

まず、図１７５を参照して、本第６実施形態で実行される特別図柄変動処理６（図１７５のＺ１０４）について説明する。図１７５は、この特別図柄変動処理６（図１７５のＺ１０４）の内容を示したフローチャートである。

【１９７５】

特別図柄変動処理６（図１７５のＺ１０４）では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中であるか否かを判定する（Ｚ２０１）。特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。判定の結果、特別図柄の大当たり中であれば（Ｚ２０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【１９７６】

一方、特別図柄の大当たり中でなければ（Ｚ２０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｚ２０２）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中でなければ（Ｚ２０２：Ｎｏ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（特別図柄１における変動表示の保留回数Ｎ１）および特別図柄２保留球数カウンタ２０３ａｂの値（特別図柄２における変動表示の保留回数Ｎ２）を取得する（Ｚ２０３）。

【１９７７】

次に、特別図柄における変動表示の保留球の有無を判定する。具体的には、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ａｂの値（Ｎ２）が０より大きいか否かを判定し（Ｚ２０４）、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ａｂの値（Ｎ２）が０であると判定された場合は（Ｚ２０４：Ｎｏ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ１）が０より大きいか否かを判定し（Ｚ２０９）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ１）が０であると判定された場合は（Ｚ２０９：Ｎｏ）、特別図柄における変動表示の保留球は無いと判定され、そのまま本処理を終了する。

【１９７８】

一方、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ａｂの値（Ｎ２）が０より大きいと判定された場合は（Ｚ２０４：Ｙｅｓ）、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ａｂの値（Ｎ２）を１減算し（Ｚ２０５）、演算により変更された特別図柄２保留球数カウンタ２０３ａｂの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｚ２０６）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図５１参照）の外部出力処理（Ｓ１１０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄２保留球数カウンタ２０

３ａｂの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄２保留球数カウンタに格納する。

【１９７９】

Ｚ２０６の処理により保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄２保留球格納エリア２０３ａａに格納されたデータをシフトする（Ｚ２０７）。Ｚ２０７の処理では、特別図柄２保留球格納エリア２０３ａａの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、第１図柄表示装置３７において変動表示を開始するための特別図柄２変動開始処理を実行する。なお、特別図柄２変動開始処理については、その詳細な説明を省略する。

【１９８０】

また、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ａｂの値（Ｎ２）が０であると判定され（Ｚ２０４：Ｎｏ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ１）が０より大きいと判定された場合は（Ｚ２０９：Ｙｅｓ）、特別図柄１の保留球について、上述した特別図柄２の保留球についての処理と同様の処理を行う。なお、特別図柄１変動開始処理については、その詳細な説明を省略する。

【１９８１】

Ｚ２０２の処理において、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であれば（Ｚ２０２：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７において実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する（Ｚ２１４）。第１図柄表示装置３７において実行される変動表示の変動時間は、変動種別カウンタＣＳ１により選択された変動パターンに応じて決められており（変動パターンコマンドに応じて決められており）、この変動時間が経過していなければ（Ｚ２１４：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示を更新し（Ｚ２１５）、本処理を終了する。

【１９８２】

一方、Ｚ２１４の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば（Ｚ２１４：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７の停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｚ２１６）。停止図柄の設定は、特別図柄２変動開始処理（Ｚ２０８）または、特別図柄１変動開始処理（Ｚ２１３）によって予め行われる。この特別図柄２変動開始処理または特別図柄１変動開始処理が実行されると、特別図柄２保留球格納エリア２０３ａａまたは特別図柄１保留球格納エリア２０３ａの実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄２または特別図柄１の停止図柄が設定される。

【１９８３】

Ｚ２１６の処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の表示（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判定する（Ｚ２１７）。そして、今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば（Ｚ２１７：Ｙｅｓ）、大当たりフラグ２０３ｚｉをオンに設定し（Ｚ２１８）、大当たり開始コマンドを設定し（Ｚ２２０）、時短中カウンタ２０３ｚｕ、確変カウンタ２０３ｚｇの値をリセットして（Ｚ２７１）、Ｚ２２２の処理へ移行する。

【１９８４】

Ｚ２１８の処理においてオンに設定された大当たりフラグ２０３ｚｉによって、メイン処理（図５１参照）の大当たり制御処理（図５２参照）において、大当たり遊技における処理が実行されるようになる。具体的な説明は、上述した第１実施形態と同一であるため、その説明を省略する。

【１９８５】

また、Ｚ２２０の処理において設定された大当たり開始コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメ

イン処理（図５１参照）の外部出力処理（Ｓ１１０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、大当たり開始コマンドを受信すると、表示用大当たり開始コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。これにより、第３図柄表示装置８１に大当たり開始を示唆する表示が表示され、特別遊技状態へ移行したことを遊技者へ認識させることができる。

【１９８６】

一方、Ｚ２１７の処理において、今回の抽選結果が特別図柄の外れであれば（Ｚ２１７：Ｎｏ）、上述した第１実施形態と同一の時短回数更新処理（図３８のＳ２１９参照）を実行し、特別図柄の変動回数に基づいて成立する変動回数終了条件に対して情報の更新を行う。Ｓ２１９の処理を終えると、次に、確変カウンタ２０３ｚｇの値が０より大きいか否かを判別し（Ｚ２２３）、確変カウンタ２０３ｚｇの値が０より大きいと判別した場合は（Ｚ２２３：Ｙｅｓ）、確変カウンタ２０３ｚｇの値を１減算して（Ｚ２２４）、上述した第１実施形態と同一のＳ２２０，Ｓ２２１の処理を実行し、Ｚ２２２へと処理を移行する。一方、確変カウンタ２０３ｚｇの値が０であると判別した場合は（Ｚ２２３：Ｎｏ）、Ｚ２２４の処理をスキップして、Ｓ２２０の処理へ移行する。

【１９８７】

Ｚ２２２の処理では、Ｚ２１６の処理で設定された停止図柄に対応した第１図柄表示装置３７の表示態様であるＬＥＤの点灯と第３図柄表示装置８１の変動停止を同調させるために停止コマンドが設定される（Ｚ２２２）。Ｚ２２２の処理を終えると、本処理を終了する。

【１９８８】

なお、詳細な説明は省略するが、本第６実施形態の特別図柄変動処理６においても、上述した第１実施形態と同様に小当たりに当選したかを判別し、小当たりに当選した場合には当選した小当たりに対応した小当たり用時短更新処理（図４１参照）が実行される。このように構成することにより、上述した各実施形態と同様に、時短状態（普通図柄の高確率状態）を終了させる条件として、特別図柄の変動回数が所定回数に到達した場合に成立する時短終了条件（変動回数終了条件）に加え、特別図柄の抽選において小当たりに当選した回数が所定回数に到達した場合に成立する時短終了条件（当選回数終了条件）を設定することが可能となる。

【１９８９】

よって、時短状態が終了するタイミングを遊技者に容易に把握されてしまうことを抑制することができる。なお、本第６実施形態は、大当たり終了後に設定される遊技状態として、普通図柄の高確率状態以外に特別図柄の高確率状態を設定可能に構成している。そして、特別図柄の高確率状態が予め定められた特別図柄の変動回数（確変カウンタｚｇに設定された値）を上限に設定されるように構成している。このように、遊技者に有利となる遊技状態として、時短状態（普通図柄の高確率状態）以外の遊技状態（確変状態）を設定する場合には、その遊技状態（確変状態）に対して終了条件を設定するように構成しても良い。

【１９９０】

この場合、確変状態を終了させる条件として、上述した時短状態を終了させる時短終了条件とは別の確変終了条件を設定するように構成しても良く、例えば、時短終了条件よりも少ない回数の小当たり当選回数を確変終了条件として設定すると良い。

【１９９１】

なお、確変終了条件を成立させる起因となる要件と、時短終了条件を成立させる起因となる要件と、を、異ならせるように構成すると良い。このように構成することで、確変終了条件と時短終了条件とのうち、何れの終了条件が先に成立するのかを遊技者が把握し難くすることができる。よって、例えば、時短終了条件が成立する際に（特別図柄の抽選を実行し易い状態から、し難い状態へと移行する際に）、既に、確変終了条件が成立していたのか否か（特別図柄が大当たりに当選し易い状態から、し難い状態へと移行していたのか否か）を想定させることができる。

【１９９２】
以上、説明をしたように、本第６実施形態では、遊技状態として遊技者に有利となる遊技状態として、時短状態（普通図柄の高確率状態）と、確変状態（特別図柄の高確率状態）と、を設定可能に構成し、各遊技状態の終了条件として、特別図柄の変動回数が所定回数となった場合に成立する変動回数終了条件（時短状態変動回数終了条件、確変状態変動回数終了条件）に加え、所定の小当たりに当選した回数が所定回数に到達した場合に成立する当選回数終了条件（時短状態当選回数終了条件、確変状態当選回数終了条件）を設定するように構成しているため、遊技者に有利な遊技状態から不利な遊技状態へと移行するか否かだけの遊技性とは異なり、時短状態の終了（時短終了条件の成立）と、確変状態の終了（確変終了条件の成立）と、によって様々な遊技状態へと移行することができる。
【１９９３】
よって、遊技者に対して、一方の終了条件（例えば、時短終了条件）を他方の終了条件（例えば、確変終了条件）よりも先に成立させ、一方の終了条件が成立してから他方の終了条件が成立するまでの期間（例えば、潜確期間）を、遊技者に最も有利な遊技期間とするように構成しても良い。これにより、遊技状態の１つである通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態を終了させるための終了条件が成立することを期待させながら遊技を行わせるという新しい遊技性を提供することができる。
【１９９４】
さらに、本第６実施形態では、上述した通り、設定される時短状態（普通図柄の高確率状態）に応じて、第１特別図柄の抽選が主に実行される時短状態（確変状態）と、第２特別図柄の抽選が主に実行される時短状態（確変状態）と、を設定可能に構成している。そして、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選のほうが遊技者に有利となる抽選結果が得られやすくなるように構成している。そして、通常状態からは、第１特別図柄の抽選が主に実行される時短状態（確変状態）に移行し易く、第１特別図柄の抽選が主に実行される時短状態（確変状態）から、第２特別図柄の抽選が主に実行される時短状態（確変状態）に移行し易くなるように構成している。
【１９９５】
このように構成することにより、大当たり等を介して遊技状態を複数移行させることにより、遊技者により有利な遊技状態が設定されるようにすることができるため、遊技者に対して最も有利な遊技状態で遊技を行うことに期待を持たせることができる。さらに、この場合において、第２特別図柄の抽選が主に実行される確変状態（確変状態２）が設定されている状態において、確変終了条件よりも先に時短終了条件が成立した場合にのみ、遊技者に最も有利な遊技状態へと移行するように構成すると良い。
【１９９６】
これにより、特別図柄の抽選において大当たりに当選したことに基づいて遊技者に有利となる遊技状態が設定され、さらに、遊技者に有利となる遊技状態が設定されている状態にて、その遊技状態を終了させるための特定の終了条件が成立した場合に、更に有利な遊技状態へと移行し、特定の終了条件以外が成立した場合には、不利な遊技状態へと移行させることが可能となる。よって、遊技者に対して、常に緊張感を持たせた遊技を行わせることができる。
【１９９７】
なお、本第６実施形態にて用いられる、遊技者に有利な遊技状態を終了させるための特定の終了条件や、特定の終了条件以外の終了条件としては、上述した各実施形態にて説明をした様々な終了条件を適用すれば良く、その詳細な説明を省略する。
【１９９８】
次に、図１７６のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり制御処理６（Ｚ１１０５）を説明する。図１７６は、この大当たり制御処理６（Ｚ１１０５）を示すフローチャートである。この大当たり制御処理６（Ｚ１１０５）は、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口（大開放口）６５ａを開放又は閉鎖するための処理である。

【１９９９】
大当たり制御処理６（Ｚ１１０５）では、まず、大当たりフラグ２０３ｚｉがオンであるか否かを判定する（Ｚ１３０１）。Ｚ１３０１の処理において、大当たりフラグ２０３ｚｉがオフであると判別された場合は（Ｚ１３０１：Ｎｏ）、大当たりの制御を行う必要がないため、そのまま本処理を終了する。
【２０００】
一方、Ｚ１３０１の処理において、大当たりフラグ２０３ｚｉがオンであると判別した場合には（Ｚ１３０１：Ｙｅｓ）、次いで、大当たりの開始タイミングであるか否かを判別する（Ｚ１３７１）。Ｚ１３７１の処理において大当たりの開始タイミングであると判別された場合は、（Ｚ１３７１：Ｙｅｓ）、オープニングコマンドを設定して（Ｚ１３７２）、本処理を終了する。
【２００１】
Ｚ１３７１の処理において、大当たりの開始タイミングでないと判別した場合には（Ｚ１３７１：Ｎｏ）、次いで、新たなラウンドの開始タイミングであるか否かを判別する（Ｚ１３７４）。Ｚ１３７４の処理において新たなラウンドの開始タイミングであると判別された場合は（Ｚ１３７４：Ｙｅｓ）、第１特定入賞口６４ａの開閉動作の設定や、確変ソレノイド（流路ソレノイド）６５ｋの切替動作の設定を行うために大当たり動作設定処理６を実行し（Ｚ１３７５）、本処理を終了する。
【２００２】
ここで、大当たり動作設定処理６（Ｚ１３７５）が実行されると、まず、開始する大当たりのラウンド数に対応した開放動作を、設定されている開放シナリオから読み込み、読み込んだ開放シナリオ（データ）に基づいて流路ソレノイド（確変ソレノイド）６５ｋの切替動作を設定する。そして、可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ１の開放動作を設定する。
【２００３】
このように、各ラウンドの開始毎に、第１可変入賞装置６５の各動作が設定されるので、予期せぬ電源断が大当たり遊技中に発生しても、大当たり遊技が途中で終了してしまうような不具合を抑制できる。
【２００４】
一方、Ｚ１３７４の処理において新たなラウンドの開始タイミングでないと判別された場合は（Ｚ１３７４：Ｎｏ）、次いで、確変ソレノイド（流路ソレノイド）６５ｋの切替動作のタイミングであるか否かを判別する（Ｚ１３７６）。
【２００５】
Ｚ１３７６の処理において、確変ソレノイド（流路ソレノイド）６５ｋの切替動作のタイミングであると判別された場合は（Ｚ１３７６：Ｙｅｓ）、確変ソレノイド（流路ソレノイド）６５ｋの状態を切り替えて（Ｚ１３７７）、本処理を終了する。
【２００６】
一方、Ｚ１３７６の処理において、確変ソレノイド（流路ソレノイド）６５ｋの切替動作のタイミングでないと判別された場合は（Ｚ１３７６：Ｎｏ）、次いで、エンディング演出の開始タイミングであるか否かを判別する（Ｚ１３７８）。
【２００７】
Ｚ１３７８の処理において、エンディング演出の開始タイミングであると判別された場合は（Ｚ１３７８：Ｙｅｓ）、エンディング処理６を実行して（Ｚ１３７９）、本処理を終了する。このエンディング処理６（Ｚ１３７９）の詳細については、図１７７を参照して後述する。
【２００８】
Ｚ１３７８の処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判別された場合は（Ｚ１３７８：Ｎｏ）、入賞処理６を実行し（Ｚ１３８０）、異常処理６を実行して（Ｚ１３８１）、本処理を終了する。
【２００９】

入賞処理６（Ｚ１３８０）が実行されると、まず、ラウンド有効期間であるか判別する。ラウンド有効期間とは、ラウンド遊技が設定されている期間、即ち、開閉扉６５ｆ１の開放状態からインターバル期間（３秒）が終了するまでの期間である。ラウンド有効期間外であると判別した場合には、この処理を終了する。一方、ラウンド有効期間内であると判別した場合には、特定入賞口６５ａの検出スイッチ６５ｃ１を通過したか判別される。特定入賞口６５ａの検出スイッチ６５ｃ１を通過したと判別した場合には、入賞個数カウンタ２０３ｚｔ２を１加算して更新すし、入賞個数カウンタ２０３ｚｔ２の値が１０以上であるか判別する。

【２０１０】

入賞個数カウンタ２０３ｚｔ２の値が１０以上であると判別した場合には、今回のラウンド遊技における終了条件が成立している状態であるため、特定入賞口６５ａの開閉扉６５ｆ１の閉鎖を設定し、残球タイマフラグ２０３ｚｔ４をオンに設定する。この残球タイマフラグ２０３ｚｔ４がオンに設定されることで、開閉扉６５ｆ１が閉鎖されてから球はけ時間中であることが判別できる。

【２０１１】

このように、入賞処理６では、大当たり遊技における１回のラウンド遊技中において、ラウンド遊技終了条件が成立しているかを判別する処理が実行される。さらに、大当たり遊技中に適切に確変スイッチ６５ｅ３に球が通過したか否かを判別する処理が実行される。具体的には、動作カウンタ２０３ｚｔ３の値が０より大きい値であるか判別し、動作カウンタ２０３ｚｔ３の値が０より大きい値であると判別した場合に、動作カウンタ２０３ｚｔ３の値を－１して更新し、次に、確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過したか判別する。

【２０１２】

確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過したと判別した場合には、確変通過カウンタ２０３ｚｔ１の値に１加算して更新する。確変設定フラグ２０３ｚｓをオンに設定する。その後、動作カウンタ２０３ｚｔ３が０であるか判別する。動作カウンタ２０３ｚｔ３が０であると判別した場合には、流路ソレノイド６５ｋをオフに設定し、確変有効フラグ２０３ｚｔ６をオンに設定し、この処理を終了する。ここで、確変有効フラグ２０３ｚｔ６がオンに設定されることで、切替部材６５ｈが切り替えられた後も、特別排出流路６５ｅ２に残存している遊技球が確変スイッチ６５ｅ３を通過した場合には、確変遊技が設定されるように制御できる。

【２０１３】

これにより、確変有効タイマ２０３ｚｔ７が上限値でないと、確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過したか判別されるので、球はけの時間を考慮して確変遊技状態を設定できる。また、有効と判別される時間に上限があるので、不正に確変スイッチ６５ｅ３に遊技球を通過させて確変遊技状態が付与されることを抑制できる。

【２０１４】

次に、異常処理６（Ｓ１３８１）として、不正に確変スイッチ６５ｅ３へ遊技球が通過させられていないかを監視する処理が実行される。

【２０１５】

次に、図１７７を参照して、エンディング処理６（図１７７のＺ１３７９）の詳細について説明する。図１７７は、このエンディング処理６（Ｚ１３７９）の内容を示したフローチャートである。エンディング処理６（Ｚ１３７９）では、まず、エンディングの開始を示すエンディングコマンドを音声ランプ制御装置１１３に対して設定する（Ｚ４１０１）。次いで、大当たりフラグ２０３ｚｉをオフに設定し（Ｚ４１０２）、確変設定フラグ２０３ｚｓはオンであるか判別する（Ｚ４１０３）。Ｚ４１０３の処理において確変設定フラグ２０３ｚｓがオンであると判別されると（Ｚ４１０３：Ｙｅｓ）、確変カウンタ２０３ｚｇを１００に設定する（Ｚ４１０４）。図示は省略したが、確変カウンタ２０３ｚｇが１００に設定されることに基づいて、確変設定フラグ２０３ｚｓはオフに設定されるように構成されている。その後、このＺ４１０５の処理へ移行する。

【２０１６】
一方、Ｚ４１０３の処理において、確変設定フラグ２０３ｚｓがオンでないと判別されると（Ｚ４１０３：Ｎｏ）、Ｚ４１０４の処理をスキップしてＺ４１０５の処理へ移行する。
【２０１７】
Ｚ４１０５の処理では、実行されていた大当たり遊技が大当たりＡ、Ｃ、Ｅ、Ｇのいずれかに基づく大当たり遊技であったか否かを判別する（Ｚ４１０５）。Ｚ４１０５の処理において大当たりＡ、Ｃ、Ｅ、Ｇのいずれかであったと判別された場合は（Ｚ４１０５：Ｙｅｓ）、時短識別フラグ２０３ｚｘに０を設定して（Ｚ４１０６）、Ｚ４１０８の処理へ移行する。
【２０１８】
一方、Ｚ４１０５の処理において、大当たりＡ、Ｃ、Ｅ、Ｇのいずれでもなかったと判別された場合は（Ｚ４１０５：Ｎｏ）、時短識別フラグ２０３ｚｘに１を設定して（Ｚ４１０７）、Ｚ４１０８の処理へ移行する。
【２０１９】
Ｚ４１０６またはＺ４１０７の処理により、時短識別フラグ２０３ｚｘが０または１に設定されることで、普通図柄変動処理において設定される電動役物の開放パターンが切り替わることになる。Ｚ４１０６またはＺ４１０７の処理を終えると、時短中カウンタ２０３ｚｕの値に１００を設定して（Ｚ４１０８）、本処理を終了する。
【２０２０】
このように、本実施形態では、時短状態（確変状態）が付与される場合に、大当たり種別により設定される時短状態の種別が異なるように設定される。これにより、その大当たり遊技の後に実行される時短状態では、振分入賞装置７００に遊技球が入球した場合に、第１作動口７０４に入球するか、第２作動口７０７に入球するかを切り替えることができ、右第１入球口６４ａ２に遊技球を入球させるか、右第２入球口６４ｂに遊技球を入球させるかを大当たり種別により切り替えて設定できるようになる。
【２０２１】
よって、時短状態で、第１特別図柄で抽選が実行されるか、第２特別図柄で抽選が実行されるかを切り替えることができる。そして、第１特別図柄と第２特別図柄との抽選で遊技者に付与される有利さを異ならせて設定しておくことで、大当たり種別により遊技者に与えられる特典の大小を可変できる。なお、本実施形態では、大当たり遊技におけるラウンド数を第１特別図柄と第２特別図柄とで可変させたが、確変割合や、大当たり判定の確率、時短回数、変動時間等を第１特別図柄と第２特別図柄とで変えて設定することで、特典が異なるように設定してもよい。また、本実施形態のような構成とすることで、同じ大当たり確率の確変遊技状態であっても、付与される時短状態の種別によって、時短中（確変中）に変動する特別図柄の種別を切り替えることができ、確変遊技状態における遊技者が受けることができる恩恵を可変できる。よって、複数の付与される特典が異なる確変遊技状態を設定することができる。また、本実施形態では、確変スイッチ６５ｅ３に案内される大当たりの種別を第２特別図柄の当たり種別の方が第１特別図柄よりも多く設定したので、複数の確変割合を設定することができる。よって、時短状態により、確変割合を変えることができ、遊技者に新鮮味のある遊技を提供できる。
【２０２２】
さらに、本第６実施形態では、第１特別図柄の抽選が実行される場合と、第２特別図柄の抽選が実行される場合とで、時短状態（確変状態）が終了する条件（終了のし易さ）を異ならせている。よって、第１特別図柄と第２特別図柄との有利具合を可変させることができる。
【２０２３】
加えて、上述した第２実施形態や第５実施形態では、遊技者が第１特別図柄の抽選を実行する遊技と、第２特別図柄の抽選を実行する遊技と、選択可能に構成し、遊技者が選択した遊技方法に対応した遊技を行うことができるように構成していた。つまり、所定の遊

技状態（時短状態）が設定されている場合に、何れの遊技（第１特別図柄の抽選を実行する遊技、第２特別図柄に抽選を実行する遊技）も実行可能に構成していたのに対して、本第６実施形態では、所定の遊技状態（例えば、時短状態）において、一方の遊技（例えば、第１特別図柄の抽選を実行する遊技）を実行可能な遊技状態（時短状態１）を設定し、その時短状態１が設定されている状態において、所定条件が成立した場合に他方の遊技（例えば、第２特別図柄の抽選を実行する遊技）を実行可能な遊技状態（時短状態２）を設定可能に構成している。このように構成することにより、遊技者に対して、段階的に異なる遊技状態を設定し、提供することができるため、上述した第２実施形態や第５実施形態に対して攻略要素の高い遊技機を提供することができる。

【２０２４】

このように構成することで、例えば、時短状態１が設定されている場合に実行される第１特別図柄の抽選において時短状態を終了させる時短終了条件が、第２特別図柄の抽選よりも成立し易くなるように構成する。具体的には、第１特別図柄の変動（抽選）回数が３０回となる場合に変動回数終了条件が成立し、第１特別図柄の抽選により小当たりに２回当選した場合に当選回数終了条件が成立するように構成する。

【２０２５】

そして、時短状態１が継続して設定されている期間中に、特別図柄の大当たりに当選した場合の一部において、その大当たり終了後（大当たり遊技終了後）に時短状態２（第２特別図柄の抽選が実行される時短状態）が設定されるように構成する。この第２特別図柄の抽選では上述した通り、時短終了条件が第１特別図柄の抽選よりも成立し難くなるように構成され、具体的には、第２特別図柄の変動（抽選）回数が１００回となる場合に変動回数終了条件が成立し、第２特別図柄の抽選により小当たりに２０回当選した場合に当選回数終了条件が成立するように構成する。

【２０２６】

このように構成することで、一度、時短状態２に到達すると、時短状態１の場合よりも、時短状態が継続し易くなる。よって、遊技者に対して遊技度合いの異なる時短状態を提供することができる。なお、上述した例では、遊技者に有利な有利状態として時短状態を例に示したが、これに限ること無く、確変状態に用いても良いし、確変状態と時短状態とのそれぞれの終了条件を独立して管理し、例えば、特別図柄高確率状態で普通図柄低確率状態である遊技状態（潜確状態）を設定し得るように構成しても良い。

【２０２７】

また、本第６実施形態において設定され得る遊技状態の終了条件としては、上述した各実施形態において設定した終了条件、或いは、想定した終了条件の何れを採用しても良いし、複数を組み合わせても良い。

【２０２８】

以上説明した通り、第６実施形態におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄の抽選により大当たりとなった場合と、第２特別図柄の抽選により大当たりとなった場合とで有利度合いを異ならせ、第２特別図柄の抽選で大当たりになった方が遊技者にとって有利になるように構成している。また、本実施形態では、大当たり終了後に付与される時短状態として、時短状態１、および時短状態２の２種類の時短状態を設ける構成としている。時短状態１は、第１特別図柄の抽選が実行され易くなる（右第１入球口６４ａ２へと球が入球し易くなる）時短状態であり、時短状態２は、第２特別図柄の抽選が実行され易くなる（右第２入球口６４ｂへと球が入球し易くなる）時短状態である。より詳述すると、時短状態１では、当たりとなった場合に振分入賞装置７００の内部における第１作動口７０４へと入球し易い（第１作動役物６４５ａが開放され易い）タイミングで電動役物７０１が開放される。よって、時短状態１において右打ちを行うことにより、右第１入球口６４ａ１へと球が入球し易くなるので、第１特別図柄の抽選が実行され易くなる。一方、時短状態２では、当たりとなった場合に振分入賞装置７００の内部における第２作動口７０７へと入球し易い（第２作動役物６４５ｂが開放され易い）タイミングで電動役物７０１が開放される。よって、時短状態２において右打ちを行うことにより、右第２入球口６４ｂへと

球が入球し易くなるので、第２特別図柄の抽選が実行され易くなる。
【２０２９】
　また、本実施形態では、可変入賞装置６５の内部に確変スイッチ６５ｅ３を設ける構成とし、内部の流路を可変させることにより大当たり中に確変スイッチ６５ｅ３を球が通過可能（容易）な大当たり種別と、確変スイッチ６５ｅ３を球が通過不可能（困難）な大当たり種別とを設けている。そして、第１特別図柄の抽選で大当たりとなるか、第２特別図柄の抽選で大当たりとなるかによって、確変スイッチ６５ｅ３を通過可能な大当たり種別の割合を可変させることにより、特別図柄の確変状態へと移行する割合を可変させる構成としている。即ち、第２特別図柄の抽選で大当たりになった方が、第１特別図柄の抽選で大当たりになる場合に比較して確変状態に移行し易くなる構成としている。このように構成することで、遊技者に対して第２特別図柄の抽選を実行させたいと思わせることができるので、振分入賞装置７００へと入球した球が何れの作動口（第１作動口７０４、または第２作動口７０７のいずれか）へ入球するかについてより注目させることができる。よって、遊技者の遊技に対する参加意欲を向上させることができる。
【２０３０】
　また、本実施形態では、時短状態と同様に、確変状態にも有利度合いが異なる２種類の状態が設けられている。即ち、第１特別図柄の抽選が実行され易い確変状態１と、第２特別図柄の抽選が実行され易い確変状態２とが設けられている。確変状態へと移行する割合が、第１特別図柄の抽選であるか、第２特別図柄の抽選であるかに応じて異なる上に、付与される確変状態にも有利度合いが異なる複数の確変状態が設けられているので、よりよい状態を目指して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【２０３１】
　さらに、本第６実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とが所定の規則性に沿って、何れか一方のみ変動（抽選）が実行されるように構成しているが、上述した第４実施形態のように、第１特別図柄と第２特別図柄との抽選を独立して実行するような構成を有した遊技機に用いても良い。
【２０３２】
　本第６実施形態では、設定される時短状態（時短状態１、時短状態２）の種別に応じて、時短状態中に抽選（変動）が実行される特別図柄の種別を完全に分ける構成を用いているが、これに限ること無く、設定される時短状態の種別に応じて、各特別図柄の抽選（変動）頻度を異ならせるように構成しても良い。例えば、時短状態Ａが設定されている場合には第１特別図柄の抽選（変動）１回に対して、第２特別図柄の抽選（変動）が２回行われる程度の割合、時短状態Ｂが設定されている場合には第１特別図柄の抽選（変動）１回に対して、第２特別図柄の抽選（変動）が３回行われる程度の割合、時短状態Ｃが設定されている場合には第１特別図柄の抽選（変動）のみが実行されるようにし、時短状態Ｄが設定されている場合には第２特別図柄の抽選（変動）のみが実行されるように構成すれば良い。このように構成することで設定される時短状態に応じて様々な遊技性を遊技者に提供することができる。
【２０３３】
　上述した第６実施形態に用いたパチンコ機１０に代えて、以下のパチンコ機１０を用いても良く、通常の遊技状態では第１入球口６４ａ１を狙う遊技（以下、通常遊技と称す）が実行される。第１入球口６４ａ１への球の入球に基づいて実行される抽選（特図１抽選）の結果、大当たりに当選した場合には第２可変入賞装置６５が開放される大当たり遊技が実行されるとともに、当選した大当たりの種別に応じて大当たり遊技終了後に特図抽選により大当たりとなる確率が高確率となり、さらに、特図の抽選が受けやすくなる確率変動遊技状態（以下、確変状態）または、大当たりとなる確率は変わらないが、特図の抽選が受けやすくなる時短遊技状態（以下、時短状態）が付与される。
【２０３４】
　そして、詳細な説明は後述するが、本パチンコ機１０は確変状態中に実質的に特図１の

抽選が実行される確変状態１と、実質的に特図２の抽選が実行される確変状態２とが設けられている。また、特図１の抽選に基づく大当たりよりも、特図２の抽選に基づく大当たりのほうが遊技者にとって有利となる（１回の大当たり遊技によって獲得できる球数が多い、または、大当たり遊技終了後に１回の大当たり遊技によって獲得できる球数が多い大当たりに当選しやすい遊技状態に移行しやすい）ように設定されている。

【２０３５】

つまり、本パチンコ機１０は、遊技者に対して通常遊技よりも有利となる確変状態に確変状態１と、確変状態１よりもさらに有利となる確変状態２とを設けている。これにより、例えば、通常遊技から確変状態へと移行する割合を高くし（確変状態１へ突入しやすくし）、遊技者に通常遊技よりも大当たりしやすい遊技状態（確変状態）を体験させやすくすることで、大当たり遊技中の演出や確変状態中に第３図柄表示装置８１にて実行される演出を体験させやすくし遊技を楽しませることを可能としたり、確変状態２へと移行する割合を低くし、確変状態２へと移行した遊技者に優越感を提供させることを可能としたりすることが可能となり、遊技者に対して遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２０３６】

また、本パチンコ機１０では時短状態においても上述した確変状態と同様に、時短状態１と時短状態２とを設定可能に構成されており、時短状態１および時短状態２の何れも通常遊技よりも特図抽選を受けやすい遊技状態（特図抽選が実行される入球口に球が入球しやすく、さらに、特図抽選における特図の変動時間として通常遊技状態よりも短い変動時間が設定されやすい遊技状態）が設定されている。さらに、時短状態１は実質的に特図１の抽選が実行され、時短状態２は実質的に特図２の抽選が実行されるように構成されており、時短状態１よりも、時短状態２のほうが遊技者に有利な遊技状態として設定されている。

【２０３７】

このようなパチンコ機１０を用いる場合には、遊技盤１３の構成を次のようにすると良い。即ち、図１６９を参照して説明をすると、大当たり遊技終了後に遊技状態が確変状態または時短状態へと移行した場合には、遊技盤１３の右側領域（可変表示装置ユニット８０の右側の領域）を狙う遊技（以下、右打ち遊技と称す）が実行される。右打ち遊技が実行されると遊技盤１３の右側領域へと発射された球が返しゴム６９に衝突し、スルーゲート（普通入球口）６７またはスルーゲート（普通入球口）６７の近傍に植設された釘の間を通過し、振分入賞装置７００に向けて流下する。振分入賞装置７００に電動役物７１０が設けられており、電動役物７１０が開状態になると球が振分入賞装置７００に入球可能となるように構成されている。この電動役物７１０は、球がスルーゲート（普通入球口）６７を通過することに基づいて実行される普通図柄の抽選（普図抽選）の結果が当たりとなる場合に開状態となる。なお、電動役物７１０には複数の開放パターンが設けられており、球が振分入賞装置７００に入球するタイミングが異なるように構成すると良い。

【２０３８】

なお、詳細な説明は省略するが、振分入賞装置７００内の構成について説明する。振分入賞装置７００に設けられた電動役物７１０が開状態になると振分入賞装置７００に球が入球可能となり、振分入賞装置７００に入球した球は、切換弁７０２上に落下する（振分入賞装置７００を入球した球が切換弁７０２に到達するまでの時間が約０．４秒）。この切換弁７０２は、普図抽選の結果、当たり（普図当たり）に当選したことに基づいて予め定められた動作が実行されるように構成されており、切換弁７０２の動作位置によって第１流路７０３又は第２流路７０６の何れかが球が流下可能な流路として連通するように構成される。なお、図８２を参照して上述したが、普図当たりに当選してから１．５秒経過してから３．５秒経過するまでの間（２秒間）、第２流路７０６が連通するように切換弁７０２が動作し、その他の期間は第１流路７０３が連通するように動作されるように構成すれば良い。

【２０３９】

このように、電気的な構成を用いること無く球の動きによって役物を開状態または閉状態へと可変させる機構は、非電動役物と呼ばれる公知な技術である。本実施形態ではこの非電動役物の構成について詳細な説明を省略したが、既に開示されている技術であれば適宜採用すればよい。

【２０４０】

一方、振分入賞装置７００内の第２流路７０６を流下し第２作動口７０７に入球した球は、上述した非電動役物の構成と同様に第２作動機構７０８の作動により、第２作動役物６４５ｂを開状態とする。第２作動役物６４５ｂが開状態となることで入球可能となる右第２入球口６４ｂに球が入球することにより、特図１よりも有利に設定された特図２の抽選が実行される。なお、第２作動口７０７、第２作動機構７０８および第２作動役物６４５ｂとから構成される非電動役物の構成については、上述した第１作動口７０４、第１作動機構７０５および第１作動役物６４５ａとから構成される非電動役物の構成と同一であるため詳細な説明は省略する。

【２０４１】

なお、上述した切換弁７０２が所定期間、つまり、普図当たりに当選してから１．５秒経過してから３．５秒経過するまでの間（２秒間）のみ、第２流路７０６が連通するようにし、それ以外の期間（普図当たりに当選していない期間も含む）において第１流路７０３が連通するように動作されるのは、第２流路７０６を流下することにより開放する第２作動役物６４５ｂに球が入球することで遊技者に有利な特図抽選（特図２抽選）が実行されるため、不正な遊技によって特図２抽選が実行されることを防ぐためである。

【２０４２】

また、遊技盤１３の右側領域の構成としては、振分入賞装置７００に入球した球により右第１入球口６４ａ２または右第２入球口６４ｂが入球可能な状態となると、振分入賞装置７００に入球せずに遊技盤１３の右側領域を流下した球が複数の釘によって誘導され入球可能状態である何れかの入球口へと入球するように構成すると良い。

【２０４３】

さらに、振分入賞装置７００内には入球した球を第１流路７０３または第２流路７０６へと振り分けるための切換弁７０２が設けられ、この切換弁７０２は普図当たりに当選した後、１．５秒経過してから３秒間第２流路が連通する位置へと動作されるよう構成されている。この切換弁７０２の動作制御は、電動役物７１０の開放パターンとして何れの開放パターンが設定されていたとしても、一定の動作が実行されるように構成されている。

【２０４４】

さらに、本第４実施形態では切換弁７０２の動作制御として、開放パターンＡで入球した球が確実に第１流路７０３へ誘導されるように、開放パターンＢで入球した球が確実に第２流路７０６へ誘導されるように、電動役物７０１の動作に対して所定期間以上（０．５秒以上）遅らせたタイミングで動作が実行されるよう構成されている。これにより、振分入賞装置７００に入球した球を所望の流路へ誘導させることが可能になるとともに、切換弁７０２が状態を可変させるために行う動作中に球が振分入賞装置７００から流下してくることを防ぐことができる。

【２０４５】

以上、説明をした別例によれば、大当たり種別に基づいて電役（電動役物）の開放パターンを設定可能に構成し、設定された電役（電動役物）の開放パターンに基づいて特図１が実質的に変動する遊技状態と特図２が実質的に変動する遊技状態とを設定することができる。さらに、特図１抽選にて大当たりに当選した場合よりも、特図２抽選にて大当たりに当選した場合のほうが遊技者に有利な特典（大当たり遊技によって獲得できる球数が多い、実質的に特図２の抽選が実行される遊技状態へと移行する割合が高い）が付与されるように設定されている。

【２０４６】

これにより、時短状態や確変状態をさらに、遊技者に有利な遊技状態（時短状態２、確変状態２）と、有利な遊技状態よりも不利ではあるが通常遊技の状態よりは遊技者に有利

な遊技状態である遊技状態（時短状態１、確変状態１）とを設けることが可能となる。従って、パチンコ機１０にて実行される遊技に多彩な遊技状態を設定することが可能となり、遊技の興趣を向上することができるという効果がある。

【２０４７】

具体的には、通常遊技の状態から時短状態１や確変状態１へと移行する移行割合を高く設定することで、時短状態や確変状態にて実行される演出を遊技者が容易に見ることができるようにしたり、最も遊技者に有利な遊技状態となる確変状態２へと移行する移行割合を低く設定することで、確変状態２へと移行した遊技者に対して優越感を与えるようにしたりすることで遊技者に対して遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２０４８】

なお、電役（電動役物）の開放パターンとして開放パターンＡと開放パターンＢの２種類を設定可能に構成しているが、これに限ること無く開放パターンの種類を３種類以上設定可能に構成してもよい。これにより、より多彩な遊技状態を設定することが可能となる。

【２０４９】

また、電役（電動役物）の開放パターンとして第１流路７０３へ球を誘導する開放パターン（開放パターンＡ）と、第２流路７０６へ球を誘導する開放パターン（開放パターンＢ）とを設定しているが、例えば、第１流路７０３または第２流路７０６の何れかに球が誘導されるタイミングで電動役物７０１が開放する開放パターンを設けても良い。これにより、遊技者は電動役物７０１に入球した球が何れの流路（第１流路７０３または第２流路７０６）に誘導させるのかを楽しむことが可能となり、遊技の興趣を更に向上させることが可能となる。

【２０５０】

さらに、振分入賞装置７００に入球した球が何れかの作動口（第１作動口７０４または第２作動口７０７）に入球するように構成されているが、例えば、振分入賞装置７００から再度遊技盤１３へと排出される流路を設けたり、各作動口へ入球することなく遊技盤１３の裏面に設けた排出口（図示せず）に連通するアウト口へ入球する流路を設けたりしてもよい。このように構成することにより、振分入賞装置７００内での球の流れに対して遊技者に興味を持たせることが可能となり、より遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【２０５１】

また、切換弁７０２は、当たり遊技が実行されてから予め定められた一定の動作が行われるように構成しているが、例えば、パチンコ機１０に電源が投入されてから常に一定の動作が行われるように構成してもよいし、振分入賞装置７００内に入球した球数が所定個数（例えば１０個）に到達することで連通する流路が切り換わるように構成してもよい。

【２０５２】

切換弁７０２を電気的駆動源（図示しないモータ）によって動作制御しているが、例えば、切換部材である切換弁７０２を球が当接することにより作動し、所定条件（例えば、１０球通過）を満たした場合に連通する流路が切り換わるように構成してもよい。

【２０５３】

さらに、切換弁７０２によって何れかの流路に誘導された球は流路を流下して何れかの作動口へと入球するよう構成されているが、例えば、切換弁７０２によって何れかの流路に誘導された球を複数の流路に振り分ける振り分け部材を設け、その振り分け部材によって特定の流路に振り分けられた球が対応する作動口へと入球するように構成してもよい。

【２０５４】

加えて、振分入賞装置７００に入球した球が一定の時間（本実施形態では０．４秒）で切換弁７０２へと到達するように構成されているが、例えば振分入賞装置７００に入球した球が切換弁７０２へと到達する時間を可変させる（延長させる）手段として、振分入賞装置７００に入球した球が切換弁７０２に到達するまでの期間を異ならせた経路を複数設け、振分入賞装置７００に入球した球を何れかの経路に振り分ける振分手段を設けてもよ

い。これにより、振分入賞装置７００に入球した球がどのタイミングで切換弁７０２に到達するのかを予想しながら遊技を行うことが可能となる遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【２０５５】

次に上述した別例のパチンコ機１０の遊技状態の移行について説明をする。本パチンコ機１０は、通常遊技状態と確変状態１（不利確変）と確変状態２（有利確変）と時短状態１（不利時短）と時短状態２（有利時短）とを当選した大当たり種別に基づいて移行させるよう構成されている。

【２０５６】

まず、通常遊技状態では特図１の変動が実行される遊技が行われ、大当たりに当選すると５０％が確変状態１に移行し、３０％が確変状態２に移行し、１５％が時短状態１に移行し、５％が時短状態２に移行する。

【２０５７】

次に、確変状態１では電役開放パターンとして開放パターンＡが設定されることから、特図１の変動が実行される遊技が行われる（特図１実質変動）。確変状態１において、大当たりに当選すると５０％で確変状態１をループし、３０％が確変状態２に移行し、１５％が時短状態１に移行し、５％が時短状態２に移行する。このように、確変状態１は通常遊技状態と同じく特図１が実質的に変動する遊技状態であるため、大当たり確率が通常遊技状態よりも高く設定される点では異なるが、大当たり当選後の遊技状態の移行先およびその振分は同一である。

【２０５８】

確変状態２では電役開放パターンとして開放パターンＢが設定されることから、特図２の変動が実行される遊技が行われる（特図２実質変動）。確変状態２において、大当たりに当選すると８０％で確変状態２をループし、１５％が時短状態２に移行し、５％が時短状態１に移行する。このように、確変状態２は特図２が実質的に変動する遊技状態であり、且つ、大当たり確率が通常遊技状態よりも高く設定される遊技状態であるため、最も遊技者に有利な遊技状態となる。

【２０５９】

次に、時短状態１では電役開放パターンとして開放パターンＡが設定されることから、特図１の変動が実行される遊技が行われる（特図１実質変動）。時短状態１において、大当たりに当選すると５０％で確変状態１へ移行し、３０％が確変状態２に移行し、１５％が時短状態１をループし、５％が時短状態２に移行する。このように、時短状態１は通常遊技状態と同じく特図１が実質的に変動する遊技状態であるため、特図および普図の変動時間が短縮され、普図当たり時の電動役物７０１の開放パターンが通常遊技状態に対して異なるが、大当たり当選後の遊技状態の移行先およびその振分は同一である。

【２０６０】

時短状態２では電役開放パターンとして開放パターンＢが設定されることから、特図２の変動が実行される遊技が行われる（特図２実質変動）。時短状態２において、大当たりに当選すると８０％で確変状態２へ移行し、１５％が時短状態２をループし、５％が時短状態１に移行する。このように、時短状態２は特図２が実質的に変動する遊技状態であり、且つ、大当たりに当選した場合に遊技者に最も有利となる確変状態２へと移行する確率が通常遊技状態の２．５倍以上に設定される遊技状態である（所謂、引き戻しゾーン）。このような遊技状態を設けることで、遊技者に対して通常の遊技状態よりも最も有利な遊技状態（確変状態２）に移行する可能性を高くし、意欲的に遊技を行わせることを可能とすることができるという効果がある。

【２０６１】

なお、各遊技状態における大当たり後の遊技状態移行先および移行振分率については、これに限ること無く適宜設定すればよい。例えば、通常遊技状態から移行する時短状態を、時短状態２のみとしてもよい。これにより、通常遊技状態で大当たりに当選したにも関わらず確変状態に移行できなかった遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制するこ

とができるという効果がある。
【２０６２】
　また、遊技状態に関わらず特図の種別に応じて遊技状態の移行先および振分率を統一しているが、これに限ること無く遊技状態に応じて遊技状態の移行先および移行振分率を変更してもよい。これにより、より複雑な遊技性を提供することが可能となり、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。
【２０６３】
　さらに、本実施形態では確変状態が次回大当たりまで継続し、時短状態として遊技状態に関わらず１０回の時短が付与される構成にしているが、例えば、確変状態を、特別図柄の変動表示が所定回数（例えば１００回）実行されるまで継続する仕様としたり、特図が変動する毎に通常遊技状態へと移行する抽選を実行し、その抽選に当選することで確変状態から通常遊技状態へと移行する構成にしてもよい。この場合、遊技者に有利な確変状態と不利な確変状態として、例えば、確変状態が終了する特別図柄の変動回数に差を設けたり、確変状態から通常遊技状態へと移行する抽選確率を異ならせたりするようにしてもよい。
【２０６４】
　＜第７実施形態＞
　次に、図１７８から図１９５を参照して、第７実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１実施形態におけるパチンコ機１０では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、大当たりに当選せずに第１回数（例えば、１００回）の特別図柄の変動表示が実行された場合に成立する第１の終了条件（変動回数終了条件）と、大当たりに当選せずに小当たりに第２回数（例えば、５回）当選したことに基づいて成立する第２の終了条件（当選回数終了条件）と、が少なくとも設定されるように構成し、複数の時短終了条件のうち、何れか１の終了条件が成立した場合に時短状態を終了させるように構成していた。更に、当選回数終了条件として、小当たりの種別毎に異なる回数となるように構成することで、時短状態が終了するタイミングを予測し難い遊技性を実現する構成としていた。また、第１実施形態におけるパチンコ機１０では、小当たりに当選した時点における遊技状態によらず、小当たり遊技の実行中にＶ入賞を発生させた（Ｖ入賞スイッチ６５０ｅ３を遊技球が通過した）場合に開始される大当たりの有利度合いが共通となるように構成されていた。
【２０６５】
　これに対して、本第７実施形態のパチンコ機１０では、時短状態の終了条件は１種類とする代わりに、時短状態の終了条件を成立させるか否かを遊技者が選択することが可能に構成した。より具体的には、小当たりに当選した場合に、Ｖ入賞装置６５０に代えて設けられているＶ入賞装置６５００へと遊技球を入球させて大当たり遊技を実行させるか、遊技球を入球させずに残時短回数を減少させるかを遊技者が選択可能に構成した。そして、時短状態の間に大当たりに当選した場合と、時短状態が終了してから大当たりに当選した場合とで、遊技者にとっての有利度合いが異なるように構成した。即ち、時短状態終了後の通常状態において大当たりになった方が、遊技者に有利な種別の大当たり（大当たり終了後に時短状態が付与される種別の大当たり）に当選し易くなるように構成した。これにより、時短状態において小当たりに当選する毎に、Ｖ入賞装置６５００へと遊技球を入球させるか否かを遊技者が選択する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【２０６６】
　この第７実施形態におけるパチンコ機１０が、第１実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるそ

の他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【２０６７】

まず、図１７８を参照して、本第７実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図１７８は、本第７実施形態における遊技盤１３の正面図である。図１７８に示した通り、本第７実施形態における遊技盤１３は、第１実施形態における遊技盤１３に対して、第１実施形態におけるＶ入賞装置６５０と同様に、小当たりに当選した場合に所定期間遊技球が入球可能な状態に設定されるＶ入賞装置６５００が盤面左側に設けられている。なお、Ｖ入賞装置６５００を左側に配置したのは、本第７実施形態では、時短状態において小当たり遊技の実行中にＶ入賞を発生させるか、させないかを遊技者に選択させる遊技性だからである。即ち、Ｖ入賞装置６５００を時短状態において遊技球を発射する方向（即ち、遊技盤１３の右側）に設ける構成とした場合、小当たり時にＶ入賞を発生させないという選択をしようと遊技者が思ったとしても、右打ちにより既に発射していた遊技球がＶ入賞装置６５００へと遊技球が入球して遊技者の意に反してＶ入賞が発生してしまう可能性がある。よって、本第７実施形態では、Ｖ入賞装置６５００を盤面左側に設ける構成とし、時短状態において敢えて遊技方法を変更しなければ（即ち、右打ち遊技から左打ち遊技に切り替えなければ）、Ｖ入賞が発生し得ない（発生困難となる）ように構成している。これにより、小当たり遊技においてＶ入賞を発生させたくないと考える遊技者に対して、確実に、Ｖ入賞を発生させずに小当たり遊技を終了させることができる。

【２０６８】

この第７実施形態におけるＶ入賞装置６５００は、その内部にＶスイッチ６５００ｅ３が設けられている。Ｖスイッチ６５００ｅ３は、第１実施形態におけるＶスイッチ６５０ｅ３と同様に、遊技球が通過することにより大当たりが開始されるように構成されている。即ち、Ｖ入賞装置６５００が入球可能な状態に設定される小当たり遊技において、遊技球がＶ入賞装置６５００へと入球してＶスイッチ６５００ｅ３を通過したことに基づいて、大当たり遊技が開始される。なお、本第７実施形態では、Ｖ入賞装置６５００へと入球した全ての遊技球がＶスイッチ６５００ｅ３を通過するように、Ｖ入賞装置６５００の内部機構が構成されている。即ち、第７実施形態におけるＶ入賞装置６５００の内部には、第１実施形態のＶ入賞装置６５０における通常排出流路６５０ｅ１や切替部材６５０ｈ等に相当する構成が一切設けられておらず、入球した全ての遊技球が特別排出流路６５００ｅ２を流下してＶ入賞スイッチ６５００ｅ３を通過した後、外部へと排出されるように構成されている。このため、小当たり遊技においては、少なくとも１の遊技球がＶ入賞装置６５００へと入球することで大当たりが確定するので、小当たり遊技の遊技性をシンプル、且つ、分かり易いものにすることができる。よって、遊技者に理解し易い遊技性を実現することができる。なお、詳細については後述するが、本第７実施形態では、小当たりに当選した場合に、遊技者が連続して左打ちを行うことによりＶ入賞装置６５００へ向けて遊技球を発射するだけで、１０個以上の遊技球がＶ入賞口６５００ａへと入球するように構成している。このため、小当たりに当選した場合に、大当たりを開始させたいと希望する遊技者に対して容易にＶ入賞スイッチ６５００ｅ３を通過させて大当たりを開始させることができる。なお、１の小当たり遊技において複数の遊技球がＶ入賞スイッチ６５００ｅ３を通過したとしても、最初にＶ入賞スイッチ６５００ｅ３を通過した１の遊技球のみが大当たりの開始判定に用いられ、後続の遊技球に関しては大当たりの実行可否に何ら影響を与えることはない。つまり、１の小当たり遊技において複数の遊技球がＶ入賞装置６５００へと入球して複数の遊技球がＶ入賞スイッチ６５００ｅ３を通過したとしても、１回の大当たりのみが実行される（大当たりとなる権利を１の小当たりで複数獲得することはない）ように構成されている。このため、実質的に、小当たり遊技においてＶ入賞装置６５００へと入球する遊技球の個数に対する大当たりの実行契機となる遊技球の個数の割合は１／１０以下となる。

【２０６９】
　また、図１７８に示した通り、本第７実施形態の遊技盤１３では、第１実施形態における第２入球口６４０に代えて、第２入球口６４００が盤面右側に設けられている。この第２入球口６４００は、図１７８に示した通り、電動役物６４００ａが付随して設けられており、通常時は電動役物６４００ａが第２入球口６４００を閉鎖しているため、第２入球口６４００へと遊技球が入球困難な状態を形成する一方で、普通図柄の抽選で当たりになると、所定期間（例えば、０．２秒間×１回、または２秒間×２回）電動役物６４００ａが開放されて、第２入球口６４００へと入球可能な状態を形成する。更に、図１７８に示した通り、本第７実施形態では、スルーゲート６７が盤面右側における上流側に設けられている（移動されている）。これにより、右打ちを行った場合に、発射した遊技球がスルーゲート６７へと到達するまでの距離が短くなるため、より早期に普通図柄の抽選を実行させ易くなる。
【２０７０】
　ここで、図１７９を参照して、本第７実施形態におけるＶ入賞装置６５００の詳細について説明する。図１７９は、本第７実施形態におけるＶ入賞装置６５００の上面図である。図１７９に示した通り、本第７実施形態におけるＶ入賞装置６５００の開閉扉６５００ｆ１は、閉鎖された状態において、その上面を複数の遊技球が通過可能な流路を形成可能に構成されている。より具体的には、開閉扉６５００ｆ１の上面には、遊技球が正面視左側から右側へ向けて遊技球を流下させることが可能な流路が形成されていると共に、当該流路を流下する遊技球の流下を妨げるための凸部６５００ｆａ～６５００ｆｅが設けられている。開閉扉６５００ｆ１の上面を流下する遊技球は、各凸部６５００ｆａ～６５００ｆｅによって流下を妨げられるので、各凸部６５００ｆａ～６５００ｆｅの外周に沿って開閉扉６５００ｆ１上を流下する。つまり開閉扉６５００ｆ１上には、各凸部６５００ｆａ～６５００ｆｅによってつづら折り状の流路が形成されることになる。このため、各凸部６５００ｆａ～６５００ｆｅが設けられていない場合（即ち、遊技球が開閉扉６５００ｆ１上を正面視右方向から左方向へと直線的に流下可能な場合）に比較して、開閉扉６５００ｆ１の上面を流下しきるまでに要する期間を長くすることができる。言い換えれば、左打ち遊技によってＶ入賞装置６５００に向けて遊技球を連続的に発射し続けた場合に、開閉扉６５００ｆ１に対して複数の遊技球が同時に流下した状態になり易くなるように構成している。このため、小当たりとなって開閉扉６５００ｆ１が開放された場合に、開放時点で開閉扉６５００ｆ１の上面を流下中であった複数の遊技球を開閉扉６５００ｆ１の開放直後にＶ入賞装置６５００の内部へと落下させることができる。これにより、１の小当たり遊技においてより多くの遊技球を入球させることが可能となるため、小当たりに当選した場合に、大当たりを開始させたい（Ｖ入賞装置６５００へと遊技球を入球させてＶ入賞スイッチ６５００ｅ３を通過させたい）と考える遊技者に対して、容易にＶ入賞装置６５００へと少なくとも１の遊技球を入球させることができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができる。
【２０７１】
　次に、図１８０を参照して、本第７実施形態において小当たりに当選した場合に設定される開閉扉６５００ｆ１の開放パターンについて説明する。本第７実施形態では、開閉扉６５００ｆ１の開放パターンとして、１種類の開放パターンのみが規定されている。より具体的には、図１８０に示した通り、小当たり遊技が開始されてから３秒間の間、開閉扉６５００ｆ１が閉鎖状態に維持され、３秒経過時点で開閉扉６５００ｆ１が開放される。３秒間の閉鎖期間の間に連続して左打ちを行うことにより、５個前後の遊技球を開閉扉６５００ｆ１の上面に到達させることができるので、開閉扉６５００ｆ１が開放状態に切り替わった（可変した）直後に、開閉扉６５００ｆ１の上面に到達していた遊技球をＶ入賞装置６５００内へと入球させることができる。
【２０７２】
　図１８０に示した通り、開放状態は０．６秒間の間継続し、０．６秒経過時点（小当たり開始から３．６秒経過時点）で開閉扉６５００ｆ１が閉鎖される。以降は、図１８０に

示した通り、３秒間の閉鎖状態（左打ちにより開閉扉６５００ｆ１の上面に遊技球を複数到達させる（貯める）ことができる期間）と、０．６秒間の開放状態（開閉扉６５００ｆ１の上面に到達していた遊技球をＶ入賞装置６５００内部に誘導する期間）と、が最大２回繰り返されて、合計３回目の開放状態が終了することで小当たり遊技が終了される。なお、小当たりにおける上限の入賞個数である１０個以上の遊技球の入球が検出された場合は、その検出時点で小当たり遊技が終了される。小当たり遊技が終了されるまでに遊技球がＶ入賞装置６５００へと入球すると、Ｖ入賞スイッチ６５００ｅ３を通過して、小当たり遊技の終了後に大当たりが開始される。このように、本第７実施形態では、Ｖ入賞装置６５００における開閉扉６５００ｆ１の上面構造と、小当たりの開放パターンとの組合せにより、１の小当たり遊技においてより多くの遊技球を入球させることが可能となっている。より詳述すると、本第７実施形態のように、開放期間を３回に分けて０．６秒間ずつ設定するのでなく、単に小当たり遊技の開始直後から１．８秒間（０．６秒×３）の開放状態を設定する構成にすると、その開放期間の間に３個程度の遊技球しか発射することができないため、遊技球が１個もＶ入賞装置６５００に入球しない可能性がある。つまり、大当たりを開始させたいと希望して小当たり遊技の間、左打ちを行ったにもかかわらず、大当たりを開始させることができなくなってしまうため、遊技者の遊技に対するモチベーションを低下させてしまう可能性がある。これに対して本第７実施形態では、１の小当たり遊技において複数の遊技球を容易にＶ入賞装置６５００へと入球させることができるように構成しているため、大当たりを開始させたいと希望して小当たり遊技の間右打ちを実行した遊技者に対して、容易にＶ入賞装置６５００へと遊技球を入球させて大当たりを開始させることができる。よって、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制できるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２０７３】

次に、図１８１、および図１８２を参照して、本第７実施形態における時短状態の間に特徴的な演出について説明する。ここで、本第７実施形態における時短状態では、上述した第１実施形態における時短状態と同様に、特別図柄の抽選が実行される毎に、当該特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出（変動パターン演出）の一環として、少年のキャラクタ８０１が宝箱を探す演出が実行される。そして、抽選結果が小当たり（若しくは大当たり）であれば、宝箱を発見する演出が実行され、小当たり遊技の実行中にＶ入賞装置６５００へと遊技球が入球して小当たり終了後に大当たり（２種当たり）の開始が確定した場合には、宝箱８０２の開放に成功する演出が実行されて、宝箱８０２の中から大当たり遊技が設定されることを示すＶ表示８０３が出現する演出（図１３（ａ）参照）が実行される。一方、小当たり遊技の実行中に遊技者が左打ちを行わなかった等により、小当たり遊技の実行中にＶ入賞装置６５００へと遊技球が入球しなかった（大当たりの開始条件が成立しなかった）場合には、少年のキャラクタ８０１が宝箱８０２を開けずに通過する演出が実行される。

【２０７４】

加えて、本第７実施形態では、電動役物６４００ａが開放され易くなる（第２入球口６４００へと入球し易くなる）時短状態において、右打ちにより第２入球口６４００へと遊技球が入球して第２特別図柄の保留球が増加する毎に、鍵を獲得する演出が実行される。この鍵を獲得する（貯める）演出の詳細について、図１８１（ａ），（ｂ）を参照して説明する。なお、小表示領域Ｄｍ１，Ｄｍ２の表示内容については、上述した第１実施形態と同様であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【２０７５】

図１８１（ａ）に示した通り、本第７実施形態における時短状態では、少年のキャラクタ８０１の上方に、残りの時短回数を示すための表示領域ＨＲ６が形成される。図１８１（ａ）では、残りの時短回数が１０回である場合を例示しており、「残り１０回」という文字が表示領域ＨＲ６の内部に表示されている。なお、本第７実施形態では、大当たり終了後に時短状態が設定される場合、その時短回数として１０回が必ず設定されるように構成されている。つまり、図１８１（ａ）は、時短大当たりの終了直後の表示内容を示した

図である。本第７実施形態において、大当たり終了後に時短状態に移行すると、少年のキャラクタ８０１の右側に、４つの表示領域ＨＲ１～ＨＲ４が形成される。これら４つの表示領域には、第２入球口６４００へと遊技球が入球して保留球が増加する毎に、当該保留球に応じた態様の鍵の画像が表示される。また、図１８１（ａ）に示した通り、副表示領域Ｄｓに対して、「右打ちで鍵を貯めるんだ！！」との文字が表示された表示領域ＨＲ５が形成される。これらの表示態様により、遊技者に対して右打ちを行うことで表示領域ＨＲ１～ＨＲ４に対して鍵が貯まっていくということを容易に理解させることができる。

【２０７６】

図１８１（ｂ）は、時短状態において第２入球口６４００へと遊技球が入球した場合における表示態様を示した図である。図１８１（ｂ）に示した通り、第２入球口６４００へと遊技球が入球すると、表示領域ＨＲ４に対して鍵を模した画像が表示される。これにより、第２入球口６４００への入球と鍵の表示とがリンクしていることを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、この鍵の画像には、複数の態様が設けられている。詳細については後述するが、本第７実施形態では、鍵の態様により、Ｖ入賞を発生させた場合（Ｖ入賞装置６５００へと遊技球を入球させた場合）における有利度合いを遊技者に示唆可能に構成している。即ち、Ｖ入賞を発生させた場合に、当該Ｖ入賞に基づく大当たり終了後に時短状態が付与される期待度を、鍵の画像の表示態様によって遊技者に示唆する構成としている。より具体的には、図１８１（ｂ）に示した態様（通常の態様）の鍵の他、期待度が高い態様として、通常の態様よりも大きい鍵の態様や、期待度が低い太陽として、通常の態様よりもボロボロの態様等が設けられている。これらの鍵の表示態様に応じて、遊技者に対してＶ入賞を発生させるか否かを選択させる遊技性を実現することができる。

【２０７７】

なお、上述した通り、本第７実施形態では、時短状態の間に当選した小当たりにおいてＶ入賞が発生した場合に実行される大当たりよりも、通常状態において当選した小当たりでＶ入賞が発生した場合に実行される大当たりの方が、時短状態が付与される割合が高くなるように構成している。そして、本第７実施形態では、第２特別図柄の抽選でのみ、小当たりに当選し得る構成としている。つまり、通常状態において小当たりに当選する場合としては、時短状態の間に保留され、且つ、時短状態の終了後に抽選に用いられる第２特別図柄の保留球で小当たりに当選する場合である。よって、本第７実施形態における時短状態では、時短状態の間に小当たりに当選した場合にも右打ちを継続することで、盤面左側に設けられているＶ入賞装置６５００への入球を回避しつつ保留を貯め続け、保留がより多く貯まった状態で時短回数を終了させて（即ち、通常状態に移行させて）第２特別図柄の保留球を消化する遊技方法を行った方が時短状態の期待度が高くなる。このため、時短状態の間は、鍵の態様からＶ入賞を発生させた場合に開始される大当たりの種別（時短状態が付与されるか否か）を推測して、時短状態が付与される大当たりが開始されると推測しない限りはＶ入賞を回避するという、極めて異質、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、時短状態において、保留球数をなるべく多く（即ち、上限個数である４個に）保っておきたいと遊技者に思わせることができるので、時短状態の間により積極的に右打ちを行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する参加意欲を向上させることができる。

【２０７８】

次に、図１８２（ａ）を参照して、時短状態の間に小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１の表示態様について説明する。図１８２（ａ）に示した通り、時短状態において小当たりに当選すると、少年のキャラクタ８０１が、「ＤＡＮＧＥＲ」という文字が記載されたボロボロの見た目の宝箱８０２を発見する演出が実行される。時短状態の間は、宝箱の見た目がボロボロに設定されることにより、宝箱８０２を開けない方が良いのではないかと思わせることができる。即ち、時短状態中にＶ入賞を発生させて大当たりになると、時短状態が付与される割合が低いことを遊技者に示唆することができる。

【２０７９】

また、主表示領域Ｄｍの下部には、「選べ」という文字が表示された横長略長方形形状の表示領域ＨＲ７が形成され、副表示領域Ｄｓの左半分に対して、「鍵を使用！！」という文字と、「左打ち」という文字とが表示された横長略長方形形状の表示領域ＨＲ８が形成され、右半分に対して、「鍵を温存！！」という文字と、「右打ち」という文字とが表示された横長略長方形形状の表示領域ＨＲ９が形成される。更に、表示領域ＨＲ４の左側に、右向きの矢印（即ち、表示領域ＨＲ４の方向を向いた矢印）を模した矢印画像ＹＧが表示される。この矢印画像ＹＧにより、現在表示されている宝箱８０２に対して使用可能な鍵が、表示領域ＨＲ４に表示されている鍵であるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。これらの表示内容により、遊技者に対して、左打ちを行うことで表示領域ＨＲ４に表示されている鍵を用いて宝箱８０２を開く（つまり、Ｖ入賞を発生させて大当たりを開始させることができる一方、右打ちを継続することで宝箱８０２を開けずに放置する（つまり、Ｖ入賞を発生させずに小当たり遊技を終了させる）ことができるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、鍵の態様等に応じて、左打ちを行って大当たりを開始させて時短状態を狙うか、右打ちを継続して小当たり遊技を終了させるかを選択させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、遊技者が右打ちを継続したことにより使用されなかった鍵は、小当たり終了時に消滅する。

【２０８０】

図１８２（ｂ）は、第２特別図柄の保留球が存在する状態で時短状態が終了して通常状態へと移行した際に、第２特別図柄の保留球に基づく抽選で小当たりとなった場合における表示態様を示した図である。図１８２（ｂ）に示した通り、時短状態終了後の通常状態において小当たりに当選した場合は、少年のキャラクタ８０１が輝いた見た目の態様の宝箱８０２を発見する演出が実行される。時短状態の間に小当たりになった場合（ボロボロの態様の宝箱８０２が表示される場合）よりも豪華な見た目の態様に設定されることにより、宝箱８０２を開けるべきであるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。即ち、時短状態を抜けた（時短状態が終了した）後の通常状態においてＶ入賞を発生させて大当たりになると、大当たり終了後に時短状態が付与される可能性が高いということを遊技者に示唆することができる。また、図１８２（ｂ）に示した通り、副表示領域Ｄｓに対して、「左打ちでストックした鍵を使え！！」という文字が表示された横長略長方形形状の表示領域ＨＲ５が形成される。これらの表示内容により、時短状態を抜けた（時短回数が経過して通常状態に移行した）後で小当たりになった場合は、Ｖ入賞を発生させるために左打ちを行うべきであるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２０８１】

このように、本第７実施形態では、時短状態において当選した小当たり遊技の実行中にＶ入賞を発生させることにより大当たり（２種当たり）が開始された場合よりも、通常状態において当選した小当たり遊技の実行中にＶ入賞を発生させることにより２種当たりが開始された場合の方が、大当たり終了後に時短状態が付与される割合が高くなるように構成している。そして、時短状態の間は、演出態様（鍵の画像の表示態様）により、Ｖ入賞を発生させた場合に時短状態が付与される期待度を示唆可能に構成した。これにより、時短状態において小当たりに当選した場合に、敢えてＶ入賞を発生させずに小当たりを終了させるか、Ｖ入賞を発生させて大当たりを開始させるかを選択させるという、極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。

【２０８２】

なお、本第７実施形態では、時短状態の間と、時短状態が終了した後の通常状態（第２特別図柄の保留球が存在する状態）とで、演出態様を異ならせ、時短状態が終了した後の通常状態では小当たりに当選した場合に左打ち（即ち、Ｖ入賞）を行うように促す（示唆する）演出態様を設定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、時短状態が終了していなくても、第２特別図柄の保留球数が最大になり次第、左打ち（Ｖ入賞）を促す演出を実行する構成としてもよい。保留球が最大であれば、例え大当たり終了

後に時短状態が付与されなくても（即ち、大当たり終了後の遊技状態が通常状態に設定されたとしても）、大当たり終了後の通常状態において第２特別図柄の保留球によって小当たりとなる期待度が高くなる（即ち、時短状態が付与される割合が高い通常状態において２種大当たりを開始させることができる期待度が高くなる）ので、遊技者にとって有利となる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２０８３】

本第７実施形態では、時短状態の間に小当たりに当選した場合に、副表示領域Ｄｓにおいて、Ｖ入賞を発生させる（鍵を使用する）ための遊技方法（左打ち）と、Ｖ入賞を回避する（鍵を使用しない）ための遊技方法（右打ち）と、の両方を主として文字により遊技者に示唆するように構成していたが（図１８２（ａ）参照）、これに限られるものではない。主表示領域Ｄｍにおいて表示される画像によっても、それぞれの遊技方法（Ｖ入賞を発生および回避させるための遊技方法）を遊技者に示唆するように構成しても良い。より具体的には、例えば、表示領域ＨＲ１～ＨＲ４および矢印画像ＹＧを主表示領域Ｄｍにおける左側に移動させると共に、表示領域ＨＲ１～ＨＲ４と同様の横長略長方形形状の４つの表示領域（表示領域ＨＲＲ１～ＨＲＲ４）および矢印画像ＹＧと同様の矢印を模した画像（矢印画像ＹＧ２）を設ける構成としてもよい。そして、左側の表示領域ＨＲ１～ＨＲ４に対しては、上記第７実施形態と同様に、宝箱８０２を開放するための鍵の画像を表示させると共に、右側の表示領域ＨＲＲ１～ＨＲＲ４に対しては、宝箱８０２を爆破するための爆弾を模した画像を表示させる構成としてもよい。そして、矢印画像ＹＧを表示領域ＨＲ４に向けた左向きの矢印で構成すると共に、矢印画像ＹＧ１２を、右側の表示領域ＨＲＲ１～ＨＲＲ４のうち最も下側の表示領域ＨＲＲ４に表示された爆弾の画像に向けた右向きの矢印で構成してもよい。このように構成することで、右向きの矢印を模した矢印画像ＹＧ２の指示に従って右打ちを行えば、爆弾によって宝箱８０２を爆破することで小当たりを終了させる（Ｖ入賞を回避する）ことができるということを遊技者に容易に理解させることができる。一方、左向きの矢印を模した矢印画像ＹＧの指示に従って左打ちを行えば、表示領域ＨＲ４に表示されている鍵を用いて宝箱８０２を開ける（Ｖ入賞を発生させる）ことができるということを遊技者に容易に理解させることができる。即ち、矢印画像ＹＧおよび矢印画像ＹＧ２の役割として、実行中の小当たり演出において使用するアイテム（鍵、および爆弾）を示すための役割と、当該アイテムを使用するための遊技者の遊技方法（遊技球の発射方向）を示すための役割という異なる複数の役割を担わせることができる。よって、遊技者に理解し易い表示態様を実現しつつ、且つ、表示要素を効率的に使用することが可能となるため、より好適な演出態様を実現することができる。

【２０８４】

＜第７実施形態における電気的構成＞

次に、図１８３（ａ）を参照して、本第７実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の構成について説明する。図１８３（ａ）は、本第７実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図１８３（ａ）に示した通り、本第７実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成は、第１実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成（図１９（ａ）参照）に対して、小当たり種別選択テーブル２０２ｆと、開放シナリオテーブル２０２ｇと、が削除されている点で相違している。また、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ、変動パターンテーブル２０２ｄ、時短付与テーブル２０２ｅの規定内容が一部変更となっている点で相違している。

【２０８５】

まず、図１８４（ａ），（ｂ）を参照して、本第７実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ａの詳細について説明する。図示については省略したが、本第７実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａは、第１実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図２１（ａ）参照）と同様に、第１特別図柄の抽選に用いるための特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１と、第２特別図柄の抽選に用いるための特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２との２種類が規定されている。まず、図１８４（ａ）を参照して、本第

７実施形態における特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１の規定内容について説明する。
【２０８６】
図１８４（ａ）は、本第７実施形態における特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１の規定内容を示した図である。この特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１は、第１実施形態における特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１と同様に、第１特別図柄の抽選において、大当たりと判定される乱数値（判定値）が規定されている。より具体的には、図１８４（ａ）に示した通り、本第７実施形態における特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１には、大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として、「０～９」が対応付けて規定されている。よって、第１特別図柄の抽選において、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～９」のいずれかの値である場合に大当たりと判定される一方で、「０～９」のいずれの値でもない（「１０～９９９」のいずれかの値である）場合に外れと判定される。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る「０～９９９」の１０００個のカウンタ値（乱数値）のうち、大当たりと判定されるカウンタ値（乱数値）が「０～９」の１０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりと判定される確率は１／１００（１０／１０００）である。なお、本第７実施形態における特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１には、第１実施形態における特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１と同様に、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）が規定されていない。よって、第１特別図柄の抽選で小当たりと判定される（小当たりに当選する）確率は０である。
【２０８７】
次に、図１８４（ｂ）を参照して、本第７実施形態における特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２の詳細について説明する。この特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２は、第１実施形態における特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２と同様に、第２特別図柄の抽選において、大当たり、および小当たりと判定される乱数値（判定値）が規定されている。より具体的には、図１８４（ｂ）に示した通り、本第７実施形態における特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２には、大当たりと判定されるカウンタ値（乱数値）の範囲として、「０～９」が対応付けて規定され、小当たりと判定されるカウンタ値（乱数値）の範囲として、「１０～９８９」が対応付けて規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る「０～９９９」の１０００個のカウンタ値（乱数値）のうち、大当たりと判定されるカウンタ値（乱数値）が「０～９」の１０個であり、小当たりと判定されるカウンタ値（乱数値）が「１０～９８９」の９８０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりと判定される確率は１／１００（１０／１０００）であり、小当たりと判定される確率は９８／１００（９８０／１０００）である。即ち、本第７実施形態では、第２特別図柄の抽選が実行された場合に、ほぼ（９８／１００の確率で）、小当たりに当選するように構成されている。よって、時短状態において、ほぼ毎回の特別図柄の抽選で小当たりに当選するため、Ｖ入賞を発生させるか否かを遊技者に選択させる遊技性をより多く楽しませることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【２０８８】
次に、図１８４（ｃ）を参照して、本第７実施形態における第２当たり乱数テーブル２０２ｃの規定内容について説明する。この第２当たり乱数テーブル２０２ｃは、第１実施形態における第２当たり乱数テーブル２０２ｃと同様に、普通図柄の当たりと判定される第２当たり乱数カウンタＣ４の値の範囲が規定されているデータテーブルである。普通図柄の抽選が実行された場合は、この第２当たり乱数テーブル２０２ｃに規定されている乱数値（カウンタ値）と、第２当たり乱数カウンタＣ４の値とが比較されて、普通図柄の当たりか否かの抽選が実行される。
【２０８９】
図１８４（ｃ）は、本第７実施形態における第２当たり乱数カウンタＣ４の規定内容を示した図である。図１８４（ｃ）に示した通り、本第７実施形態における第２当たり乱数テーブル２０２ｃには、普通図柄の高確率状態（時短状態）において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）と、普通図柄の低確率状態（通常状態）において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）と、が規定されている。より具体的には、

図１８４（ｃ）に示した通り、普通図柄の高確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「５～２０４」の２００個の乱数値（カウンタ値）が規定されている。第２当たり乱数カウンタＣ４の取り得る「０～２３９」の２４０個の乱数値のうち、普通図柄の当たりと判定される乱数値が２００個なので、普通図柄の高確率状態（時短状態）において普通図柄の当たりとなる確率は１／１．２（２００／２４０）である。

【２０９０】

また、図１８４（ｃ）に示した通り、普通図柄の高確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０」のみが規定されている。第２当たり乱数カウンタＣ４の取り得る「０～２３９」の２４０個の乱数値のうち、普通図柄の当たりと判定される乱数値が１個なので、普通図柄の高確率状態（時短状態）において普通図柄の当たりとなる確率は１／２４０である。

【２０９１】

このように、本第７実施形態では、普通図柄の低確率状態（通常状態）において普通図柄の当たりとなる確率を極めて低確率に設定している。よって、普通図柄の当たりとなって第２入球口６４００へと遊技球が入球することを期待して、通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。なお、本第７実施形態では、第１実施形態と同様に、普通図柄の低確率状態（通常状態）において普通図柄の抽選で当たりになったとしても、電動役物６４００ａが極めて短時間（０．２秒間×１回）しか開放されないように構成している。これにより、通常状態の間に右打ちを行っても、普通図柄の抽選で当たりとなる確率が低い上に、たとえ当たりになったとしてもほとんど第２入球口６４００へと遊技球を入球させることができないため、左打ちにより第１入球口６４へと遊技球を入球させて、第１特別図柄の抽選で大当たりとなることを目指して遊技を行った方がマシである（右打ちを行っても割に合わない）と遊技者に思わせることができる。よって、通常状態の間に右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【２０９２】

次に、図１８５（ａ）を参照して、本第７実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの詳細について説明する。この第１当たり種別選択テーブル２０２ｂは、第１実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂと同様に、大当たりに当選した場合の大当たり種別を特定（決定）するために参照されるデータテーブルである。図１８５（ａ）は、この第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの構成を示したブロック図である。

【２０９３】

図１８５（ａ）に示した通り、本第７実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂには、特別図柄の抽選で大当たりとなった（所謂、「直当たり」が発生した）場合に大当たり種別を特定（決定）するための直当たり用テーブル２０２ｂｅ１と、Ｖ入賞が発生したことに基づいて大当たりとなった場合に大当たり種別を特定（決定）するためのＶ当たり用テーブル２０２ｂｅ２と、が規定されている。まず、図１８５（ｂ）を参照して、直当たり用テーブル２０２ｂｅ１の詳細について説明する。

【２０９４】

図１８５（ｂ）は、直当たり用テーブル２０２ｂｅ１の規定内容を示した図である。図１８５（ｂ）に示した通り、本第７実施形態では、特別図柄の抽選で大当たりとなった（直当たりが発生した）場合に決定され得る大当たり種別として、「大当たりＡ７」、および「大当たりＢ７」の２種類の大当たり種別が設けられている。「大当たりＡ７」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、通常状態において当選した場合に大当たり終了後に時短回数が１０回の時短状態が付与される大当たり種別である。一方、「大当たりＢ７」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、通常状態において当選した場合に大当たり終了後に通常状態が設定される大当たり種別である。よって、通常状態においては、「大当たりＡ７」の方が、大当たり終了後の遊技状態が有利となるため、「大当たりＢ７」よりも遊技者に有利となる。なお、時短状態においては、いずれの大当たりに当選し

たとしても大当たり終了後に有利な時短状態が設定されるように構成している。これは、時短状態に移行した後、比較的早い段階で直当たりが発生してしまうと、当該時短状態において、本第７実施形態における特徴的な遊技性であるＶ入賞を発生させるか、発生させないかを選択する遊技性を十分に楽しむことができなくなってしまうため、当該直当たり後も必ず時短状態に移行する構成とすることで、遊技者に対して確実に時短状態における遊技を楽しませる趣旨である。言い換えれば、時短状態における遊技を十分に楽しむことができずに通常状態へと移行してしまい、遊技者をがっかりさせてしまうことを防止するために、時短状態中の直当たり後は必ず時短状態となるように構成している。

【２０９５】

なお、直当たりが発生した場合は、その直当たりの契機となった特別図柄の種別（第１特別図柄の抽選による大当たりであるか、第２特別図柄の抽選による大当たりであるか）とは無関係に、第１当たり種別カウンタＣ２の値のみに応じて「大当たりＡ７」と「大当たりＢ７」とのいずれかが特定される。より具体的には、図１８５（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲に対して、「大当たりＡ７」が対応付けて規定され、「５０～９９」の範囲に対して、「大当たりＢ７」が対応付けて規定されている。つまり、「大当たりＡ７」と、「大当たりＢ７」とに、それぞれ第１当たり種別カウンタＣ２の値が５０個ずつ対応付けられている。このため、直当たりが発生した場合に「大当たりＡ７」が特定される割合と、「大当たりＢ７」が特定される割合とは半々（いずれも５０％）である。

【２０９６】

次に、図１８５（ｂ）を参照して、Ｖ当たり用テーブル２０２ｂｅ２の詳細について説明する。このＶ当たり用テーブル２０２ｂｅ２は、上述した通り、小当たり遊技においてＶ入賞が発生した（遊技球がＶ入賞スイッチ６５００ｅ３を通過した）ことに基づいて実行される大当たりの種別を特定（選択）するためのデータが規定されたデータテーブルである。図１８５（ｂ）は、このＶ当たり用テーブル２０２ｂｅ２の規定内容を示した図である。図１８５（ｂ）に示した通り、Ｖ当たり用テーブル２０２ｂｅ２には、「大当たりＣ７」、「大当たりＤ７」、「大当たりＥ７」、および「大当たりＦ７」の４種類の大当たり種別が規定されている。

【２０９７】

図１８５（ｃ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値「０」に対しては、「大当たりＣ７」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ７」は、大当たりのラウンド数が１５ラウンドであり、当選した時点の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に有利な時短状態に設定される大当たり種別である。この「大当たりＣ７」は、全ての大当たり種別の中でラウンド数が最も多く、且つ、大当たり終了後の遊技状態も有利となるため、最も遊技者に有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が１個なので、小当たり遊技の実行中にＶ入賞が発生した場合に開始される大当たりの種別として「大当たりＣ７」が決定（選択）される確率（割合）は１／１００（１％）である。

【２０９８】

また、図１８５（ｃ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の当たりが「１～４」の範囲に対して、「大当たりＤ７」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ７」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、通常状態において当選した場合に、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に有利な時短状態に設定される一方で、時短状態において当選した場合に、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に不利な通常状態に設定される大当たり種別である。この「大当たりＤ７」は、「大当たりＣ７」に次いでラウンド数が多く、且つ、通常状態において当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が有利となるため、「大当たりＣ７」に次いで有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が４個なので、小当たり遊技の実行中に

Ｖ入賞が発生した場合に開始される大当たりの種別として「大当たりＤ７」が決定（選択）される確率（割合）は４／１００（４％）である。

【２０９９】

また、図１８５（ｃ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の当たりが「５～２９」の範囲に対して、「大当たりＥ７」が対応付けて規定されている。この「大当たりＥ７」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、通常状態において当選した場合に、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に有利な時短状態に設定される一方で、時短状態において当選した場合に、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に不利な通常状態に設定される大当たり種別である。即ち、「大当たりＣ７」や「大当たりＤ７」よりもラウンド数の面で不利となり、且つ、大当たり終了後の遊技状態が「大当たりＤ７」と同一になる大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＥ７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が２５個なので、小当たり遊技の実行中にＶ入賞が発生した場合に開始される大当たりの種別として「大当たりＥ７」が決定（選択）される確率（割合）は２５／１００（２５％）である。

【２１００】

また、図１８５（ｃ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の当たりが「３０～９９」の範囲に対して、「大当たりＦ７」が対応付けて規定されている。この「大当たりＦ７」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に不利な通常状態に設定される大当たり種別である。即ち、ラウンド数が最も少ない上に、遊技状態の面でも不利となるため、遊技者にとって最も不利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＦ７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が７０個なので、小当たり遊技の実行中にＶ入賞が発生した場合に開始される大当たりの種別として「大当たりＦ７」が決定（選択）される確率（割合）は７０／１００（７０％）である。

【２１０１】

このように、本第７実施形態では、時短中にＶ入賞が発生して大当たりに当選すると、振り分けが１％の「大当たりＣ７」に当選しなければ大当たり終了後に有利な時短状態が設定されることはない。これに対し、時短状態が終了した後の通常状態において第２特別図柄の保留球で小当たりに当選し、Ｖ入賞を発生させた場合は、「大当たりＣ７」（振り分け１％）、「大当たりＤ７」（振り分け４％）、および「大当たりＥ７」（振り分け２５％）のいずれかに当選することで、大当たり終了後に有利な時短状態が設定される構成としている。つまり、３０％の割合で時短状態が設定されるように構成されている。よって、時短状態よりも、通常状態においてＶ入賞を発生させた方が有利な時短状態となる可能性が高くなるため、時短状態が終了する（時短回数が経過する）までの間、小当たりに当選してもＶ入賞を発生させないように右打ちを継続するという特殊な遊技方法を行った場合に有利度合いが高くなるように構成することができる。なお、通常状態へと移行した場合でも、Ｖ入賞に基づく大当たりの３０％の割合でしか時短状態が設定されない（過半数が通常状態に設定される）というのは、一見、時短状態に移行させることが難しいかのように思われる。しかしながら、時短状態が終了するまでの間、右打ちを継続していれば、ほとんどの場合、第２特別図柄の保留球が４個貯まった状態で通常状態へと移行させることができ、且つ、第２特別図柄の抽選ではほぼ（９８％の割合で）小当たりに当選する。つまり、ほぼ、Ｖ入賞に基づく大当たりのチャンスが４回与えられることとなる。４回以内に３０％の割合の「大当たりＣ７」～「大当たりＥ７」のいずれかに当選する確率は約７６％（４回全て「大当たりＦ７」となる確率が７０％×７０％×７０％×７０％＝２４％）であるため、比較的高い割合で、再度、時短状態に移行させることができる。よって、遊技者に対して、保留を最大まで貯めた状態で時短状態を終了させたいと思わせることができる。

【２１０２】

なお、保留が最大まで貯まった状態となり次第、Ｖ入賞を発生させたとしても、ほぼ（９９％の割合で）、大当たり終了後に通常状態が設定される。つまり、時短回数が０になるまでＶ入賞を回避した場合と同様に、時短状態に移行させるための４回のチャンスが与えられる上に、時短回数が０になるまでＶ入賞を回避するよりも大当たり１回分得になるため、遊技者の遊技方法に対する選択肢の幅を広げることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２１０３】

次に、図１８６（ａ）を参照して、本第７実施形態における時短付与テーブル２０２ｅの詳細について説明する。この時短付与テーブル２０２ｅは、大当たり終了後の時短回数を、大当たり種別や大当たり当選時の遊技状態に応じて設定するために参照されるデータテーブルである。大当たり終了時には、この時短付与テーブル２０２ｅが参照されて、時短中カウンタ２０３ｋの値が設定される。時短中カウンタ２０３ｋの値は、特別図柄の抽選が実行されて変動停止される毎に１ずつ減算される。この時短中カウンタ２０３ｋの値が１以上の間は時短状態となり、右打ちにより第２入球口６４００へと遊技球が入球し易くなる有利な状態を形成する一方で、値が０になると不利な通常状態へと移行する。

【２１０４】

図１８６（ａ）は、この時短付与テーブル２０２ｅの規定内容を示した図である。図１８６（ａ）に示した通り、通常状態で当選した「大当たりＡ７」に対しては、時短付与回数として「１０回」が対応付けて規定され、時短状態で当選した「大当たりＡ７」に対しても、時短付与回数として「１０回」が対応付けて規定されている。このため、「大当たりＡ７」に当選した場合は、遊技状態によらず大当たり終了後に遊技者に有利な時短状態が設定される。

【２１０５】

また、図１８６（ａ）に示した通り、通常状態で当選した「大当たりＢ７」に対しては、時短付与回数として「０回」が対応付けて規定されている一方で、時短状態で当選した「大当たりＢ７」に対しては、時短付与回数として「１０回」が対応付けて規定されている。このため、通常状態において直当たりが発生して「大当たりＢ７」が決定されると、遊技者に不利な通常状態に移行する一方、時短状態において直当たりが発生して「大当たりＢ７」が決定されると、遊技者に有利な時短状態に移行する。また、図１８６（ａ）に示した通り、通常状態、および時短状態で当選した「大当たりＣ７」に対しては、いずれも時短付与回数として「１０回」が対応付けて規定されている。このため、小当たりにおいてＶ入賞が発生して「大当たりＣ７」が決定されると、遊技状態によらず大当たり終了後に有利な時短状態へと移行する。

【２１０６】

また、図１８６（ａ）に示した通り、通常状態で当選した「大当たりＤ７」に対しては、時短付与回数として「１０回」が対応付けて規定されている一方で、時短状態で当選した「大当たりＥ７」に対しては、時短付与回数として０回が対応付けて規定されている。また、「大当たりＥ７」に関しても、同一の時短回数が対応付けて規定されている。このため、通常状態では、小当たりにおいてＶ入賞が発生して「大当たりＤ７」、「大当たりＥ７」のどちらかが決定されると、大当たり終了後が有利な時短状態に設定される。一方、時状態においてこれらの大当たり種別が決定されると、大当たり終了後が不利な通常状態に設定される。更に、図１８６（ａ）に示した通り、「大当たりＦ７」に対しては、遊技状態によらず、時短付与回数として「０回」が対応付けて規定されている。よって、通常状態でも、時短状態でも、「大当たりＦ７」に当選すると不利な通常状態が設定されるため、遊技者に不利となる。

【２１０７】

なお、本第７実施形態では、特別図柄の種別によらず、特別図柄の抽選が実行される毎に時短回数（即ち、時短中カウンタ２０３ｋの値）が１ずつ減算されるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、第１特別図柄と、第２特別図柄とに対して別々の時短回数を設定可能に構成してもよい。この場合に、時短状態へと移行する場合は

、第１特別図柄の時短回数を例えば５回に設定し、第２特別図柄の時短回数を１０回に設定する構成としてもよい。このように構成することで、時短状態へと移行した時点における第１特別図柄の保留球数とは無関係に、時短状態の間に第２特別図柄の抽選を最大１０回実行させることができる。即ち、第１特別図柄の保留球が存在する状態で「大当たりＡ７」に当選した場合等、時短状態に移行した時点で第１特別図柄の保留球が存在して、大当たり終了直後に保留されていた第１特別図柄の抽選が実行された場合でも、時短状態の間に実行することができる第２特別図柄の抽選回数が減ってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者に対して、小当たりにおいてＶ入賞を発生させるか否かを選択させる遊技性をより楽しませることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２１０８】

次に、本第７実施形態における変動パターンテーブル２０２ｄの詳細について説明する。なお、本第７実施形態における変動パターンテーブル２０２ｄの構成は、第１実施形態における変動パターンテーブル２０２ｄ（図２３（ａ）参照）の構成と同一であり、第１実施形態における変動パターンテーブル２０２ｄに対して、通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１の規定内容と、時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２の規定内容と、が一部変更となっている点のみが相違している。なお、第７実施形態における通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１は、第１実施形態における通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１（図２３（ｂ）参照）に対して、第１特別図柄の変動パターンも、第２特別図柄の変動パターンも共通化され、第１実施形態における第１特別図柄の変動パターンに統一される（第２特別図柄の抽選で１８０秒のロング変動が設定されない）ように構成されている点でのみ相違するため、図示および詳細な説明については省略する。なお、本第７実施形態における通常状態において、第２特別図柄の抽選が実行された場合にロング変動が行われないように構成しているのは、上述した通り、時短状態を終了させて通常状態において第２特別図柄の抽選を実行させるという遊技方法を遊技者が選択し得る構成としたためである。つまり、遊技者が時短状態中に当選した小当たりにおいてＶ入賞を回避し、時短状態を終了させた後で、第２特別図柄の抽選が実行された場合に、長い変動時間が設定されてしまうと、遊技が間延びしてしまい、遊技者の興趣を損ねてしまう可能性があるため、これを防止する趣旨である。

【２１０９】

次に、時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２の詳細について、図１８６（ｂ）を参照して説明する。図１８６（ｂ）は、本第７実施形態における時短用変動パターンテーブル２０２ｄの規定内容を示した図である。図１８６（ｂ）に示した通り、本第７実施形態における時短用変動パターンテーブル２０２ｄには、図柄種別、抽選結果、および変動種別カウンタＣＳ１の値の範囲と、変動パターンとが対応付けて規定されている。

【２１１０】

より具体的には、図１８６（ｂ）に示した通り、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が１秒の短外れが対応付けて規定され、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が１０秒のノーマルリーチが対応付けて規定されている。よって、時短状態の間に第１特別図柄の抽選が実行されると、非常に短い時間で変動が終了するため、第１特別図柄の保留球が残った状態で時短状態へと移行した場合に、小当たりに当選し得ない（即ち、小当たりにおいてＶ入賞を発生させるか、回避するかを選択する遊技性の遊技を行うことができない）第１特別図柄の抽選を短い期間で終わらせることができる。

【２１１１】

また、図柄種別が第２特別図柄（特図２）、抽選結果が「外れ」、または「小当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動時間が３秒間の「短外れ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１８９」の範囲に対して、変動時間が５秒間の「長外れ」が対応付けて規定され、変動種

別カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９５」の範囲に対して、変動時間が１０秒の「ノーマルリーチ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９６～１９８」の範囲に対して、変動時間が１５秒の「スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。即ち、通常状態において第１特別図柄の抽選が実行された場合（通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１（図２３（ｂ）参照）が参照されて第１特別図柄の変動パターンが決定される場合）に比較して、抽選結果が大当たりにならなかった場合の変動時間が短くなるように構成している。これにより、時短状態の間の遊技をスピーディーに行わせる（消化させる）ことができるので、時短状態における遊技が冗長となってしまうことを抑制することができる。

【２１１２】

また、図１８６（ｂ）に示した通り、図柄種別が第２特別図柄（特図２）、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４９」の範囲に対して、変動時間が１０秒の「ノーマルリーチ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「５０～１９４」の範囲に対して、変動時間が１５秒の「スーパーリーチ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９５～１９８」の範囲に対して、変動時間が３０秒の「スペシャルリーチ」が対応付けて規定されている。即ち、時短状態の間に第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合についても、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に比較して短い変動時間が設定されるように構成している。これにより、時短状態における遊技が冗長となってしまうことをより確実に抑制することができる。

【２１１３】

次に、図１８３（ｂ）を参照して、本第７実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の構成について説明する。図１８３（ｂ）は、本第７実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図１８３（ｂ）に示した通り、本第７実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成は、第１実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成（図１９（ｂ）参照）に対して、特別図柄２保留球格納エリア２０３ａ２と、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｂ２と、普通図柄保留球格納エリア２０３ｅａと、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅｂと、当選時状態格納エリア２０３ｅｃと、が追加されている点で相違している。また、第１実施形態のＲＡＭ２０３における小当たりＡカウンタ２０３ｍと、小当たりＢカウンタ２０３ｎと、小当たりＣカウンタ２０３ｐと、普図短変動フラグ２０３ｑと、が削除されている点でも相違している。

【２１１４】

特別図柄２保留球格納エリア２０３ａ２は、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａに対して、第２特別図柄に対応する記憶エリアであることのみ相違する。より具体的には、球が第２入球口６４００へ入賞（始動入賞）したタイミングで、各カウンタＣ１～Ｃ３の各値が取得され、その取得されたデータが、特別図柄２保留球格納エリア２０３ａ２を構成する４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い入賞に対応するデータが記憶され、保留第１エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。なお、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。

【２１１５】

その後、主制御装置１１０において、特別図柄の抽選が行われる場合には、特別図柄２保留球格納エリア２０３ａ２の保留第１エリアに記憶されている各カウンタＣ１～Ｃ３の各値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタＣ１～Ｃ３の各値に基づいて、特別図柄の抽選などの判定が行われる。なお、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となる。そこで、他の保留エリア（保留第２エリア～保留第４エリア）に記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリア（保留第１エリア～保留第３エリア）に詰めるシフト処理が行われる。本実施形態では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａにおいて

、入賞のデータが記憶されている保留エリア（第２保留エリア～第４保留エリア）についてのみデータのシフトが行われる。
【２１１６】
特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｂ２は、遊技球が第２入球口６４００に入賞したことに基づく保留球をカウントするカウンタであり、その他の構成については、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂと同一であるのでその詳細な説明は省略する。
【２１１７】
なお、これらの特別図柄２保留球格納エリア２０３ａ２、および特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｂ２は、第１実施形態において搭載されていなかった第２特別図柄の保留記憶を搭載するために追加している。
【２１１８】
普通図柄保留球格納エリア２０３ｅａは、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａや特別図柄２保留球格納エリア２０３ａ２と同様に、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）を有している。これらの各エリアには、第２当たり乱数カウンタＣ４が格納される。より具体的には、遊技球がスルーゲート６７を通過したタイミングで、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａや特別図柄２保留球格納エリア２０３ａ２と同様に、入賞した順序が保持されつつ、入賞に対応するデータが格納される。なお、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。
【２１１９】
その後、主制御装置１１０において、普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、普通図柄保留球格納エリア２０３ｅａの保留第１エリアに記憶されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値が、普通図柄の抽選を実行するための実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに格納（記憶）された第２当たり乱数カウンタＣ４の値に基づいて、普通図柄の当たりの抽選などの判定が行われる。
【２１２０】
なお、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となるので、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａや特別図柄２保留球格納エリア２０３ａ２の場合と同様に、他の保留エリアに記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリアに詰めるシフト処理が行われる。また、データのシフトも、入賞のデータが記憶されている保留エリアについてのみ行われる。
【２１２１】
普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅｂは、スルーゲート６７における球の通過に基づいて第２図柄表示装置８３で行われる普通図柄（第２図柄）の変動表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅｂの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）は、初期値がゼロに設定されており、球がスルーゲート６７を通過して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される（図１９１のＳ１０１３参照）。一方、遊技球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値が最大値の４であれば、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃには新たに何も記憶されない（図１９１のＳ１０１２：Ｎｏ参照）。また、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅｂのカウンタ値は、新たに普通図柄（第２図柄）の変動表示が実行される毎に、１減算される（図１９０のＳ９３３参照）。
【２１２２】
当選時状態格納エリア２０３ｅｃは、大当たりに当選した時点における遊技状態を示す情報を格納するための記憶領域である。具体的には、大当たりに当選した時点の遊技状態が通常状態であれば（即ち、時短中カウンタ２０３ｋの値が０であれば）、この当選時状態格納エリア２０３ｅｃに、通常状態を示す情報として「００Ｈ」が格納される。一方、大当たりに当選した時点の遊技状態が時短状態であれば（即ち、時短中カウンタ２０３ｋ

の値が１以上であれば）、この当選時状態格納エリア２０３ｅｃに、時短状態を示す情報として「０１Ｈ」が格納される。この当選時状態格納エリア２０３ｅｃに格納された情報は、大当たりの終了時まで保持され、大当たりが終了した後の遊技状態（即ち、時短回数）を設定する際に参照される（図１９２のＳ１６２１参照）。

【２１２３】

次に、図１８７を参照して、本第７実施形態における各状態の移行方法について説明する。ここで、本第７実施形態には、２つの遊技状態が設けられている。即ち、普通図柄の通常状態が設定される通常遊技状態（通常状態）と、普通図柄の時短状態が設定される時短遊技状態（時短状態）と、の２種類の遊技状態が設けられている。加えて、通常遊技状態では、時短状態終了直後の第２特別図柄の保留球が存在する通常遊技状態と、第２特別図柄の保留球が存在しない通常遊技状態と、で有利度合いが大きく異なるように構成されている。即ち、第２特別図柄の保留球が１つでも存在すれば、ほぼ（９９％の割合で）小当たり若しくは大当たりに当選するため、第２特別図柄の保留球が存在しない場合に比較して極めて有利な状態を形成する。以降の説明では、説明の簡略化のため、第２特別図柄の保留球が存在しない通常遊技状態のことを、「通常モード」と称し、第２特別図柄の保留球が存在する通常遊技状態のことを、時短状態中に貯めた（ストックした）第２特別図柄の保留球を使用して遊技を行うという意味で「ストック開放モード」と称し、時短遊技状態のことを、時短状態中にＶ入賞を発生させて大当たりを実行させる遊技性と、小当たり中にＶ入賞を回避して「ストック開放モード」へと移行させる遊技性とのどちらかを選択（セレクト）して遊技を行うという意味で「セレクトモード」と称する。

【２１２４】

まず、図１８７の上方を参照して、通常モード（第２特別図柄の保留球が存在しない通常遊技状態）から他の状態（モード）への移行方法について説明する。図１８７の上部に示した通り、通常モードから他のモードへは、特別図柄の抽選で大当たりとなった（直当たりした）場合にのみ移行する可能性がある。より具体的には、図１８７の上部に示した通り、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に５０％の割合で当選する「大当たりＡ７」になると、大当たり終了後のモードが有利なセレクトモード（時短遊技状態）に設定される。これに対し、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に５０％の割合で当選する「大当たりＢ７」になると、大当たり終了後のモードが再度、遊技者に不利な通常モードに設定される（通常モードをループする）。このため、通常モードにおいては、第１特別図柄の抽選で「大当たりＡ７」に当選することを期待して遊技を行わせることができる。

【２１２５】

また、図１８７の中段に示した通り、セレクトモード（時短遊技状態）においては、小当たりに当選してＶ入賞が発生することで大当たりとなった場合、および時短回数が経過（終了）した場合に他のモードへと移行する可能性がある。より具体的には、図１８７の中段に示した通り、特別図柄の抽選で小当たりに当選し、Ｖ入賞を発生させることで２種当たり（Ｖ当たり）に当選し、大当たり種別として大当たりＤ７～Ｆ７のいずれかになった場合、大当たり終了後に通常モード、若しくはストック開放モードのどちらかへと移行する。即ち、大当たりＤ７～Ｆ７の終了時点で第２特別図柄の保留球数が０であれば、大当たり終了後に通常モードへと移行する一方で、大当たりＤ７～Ｆ７の終了時点で第２特別図柄の保留球数が１以上であれば、大当たり終了後にストック開放モードへと移行する。また、時短回数が経過（終了）した場合についても同様に、時短回数が経過した時点で第２特別図柄の保留球数が０であれば通常モードへと移行する一方で、時短回数が経過した時点で第２特別図柄の保留球数が１以上であればストック開放モードへと移行する。このため、時短状態においては、第２特別図柄の保留球数が０にならないように注意して遊技を行わせることができる。つまり，第２入球口６４００へとより多くの遊技球が入球するように、積極的に右打ちを行わせることができるので、遊技者の遊技に対する参加意欲を向上させることができる。

【２１２６】

なお、図１８７の中段に示した通り、直当たりが発生した場合、および、２種当たりに当選して振り分けが１％の大当たりＣ７が決定された場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、セレクトモードに設定される。

【２１２７】

また、図１８７の下部に示した通り、ストック開放モードにおいては、大当たり（直当たり、およびＶ当たり）に当選した場合に、他のモードへと移行する可能性がある。より具体的には、図１８７の下部に示した通り、直当たりとなって、大当たりＡ７が決定された場合には、大当たり終了後に有利なセレクトモードへと移行する。また、直当たりとなって、大当たりＢ７が決定され、且つ、大当たり終了時点で第２特別図柄の保留球が０であれば、大当たり終了後に通常モードへと移行する。更に、小当たり遊技の実行中にＶ入賞が発生して２種当たり（Ｖ当たり）となり、大当たりＣ７～Ｅ７のいずれかが決定された場合には、大当たり終了後のモードがセレクトモードに設定される。また、２種当たり（Ｖ当たり）の当たり種別として、大当たりＦ７が決定され、当該大当たりＦ７の終了時点で第２特別図柄の保留球が存在しない場合には、大当たり終了後に不利な通常モードに移行する。これに対し、大当たりＢ７若しくは大当たりＦ７となって、且つ、大当たり終了時に第２特別図柄の保留球が１個以上存在する場合は、大当たり終了後のモードが再度ストック開放モードとなる。

【２１２８】

このように、本第７実施形態では、大当たり種別と、大当たり終了時点（若しくは時短回数経過時点）の第２特別図柄の保留球数と、に応じて遊技者にとっての有利度合いが異なる３つのモードのうち何れかのモードに移行する構成としている。よって、多彩なモード移行を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２１２９】

＜第７実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１８８から図１９２のフローチャートを参照して、本第７実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理について説明する。なお、本第７実施形態では、第１実施形態に対して、第２特別図柄の保留記憶機能が追加されているので、始動入賞処理（図４３参照）についても内容が変更となっているが、既に上述した第２実施形態（本第７実施形態と同様に、第２特別図柄の保留記憶機能を有している実施形態）における始動入賞処理２（図９６参照）と同様の変形を施しているのみであるため、ここでは本第７実施形態における始動入賞処理の詳細な説明については省略する。まず、図１８８を参照して、本第７実施形態における特別図柄変動処理７（図１８８のＳ１２１）について説明する。この特別図柄変動処理７（Ｓ１２１）は、第１実施形態における特別図柄変動処理（図３８，Ｓ１０４参照）に代えて実行される処理であり、第１実施形態における特別図柄変動処理（図３８参照）と同様に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおける変動表示の設定を行うための処理である。

【２１３０】

この第７実施形態における特別図柄変動処理７（Ｓ１２１）のうち、Ｓ２０１，Ｓ２０２，Ｓ２０６～Ｓ２１８，Ｓ２２０の各処理では、それぞれ第１実施形態における特別図柄変動処理（図３８，Ｓ１０４参照）のＳ２０１，Ｓ２０２，Ｓ２０６～Ｓ２１８，Ｓ２２０の各処理と同一の処理が実行される。

【２１３１】

また、本第７実施形態における特別図柄変動処理７（Ｓ１２１）では、Ｓ２０２の処理において、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中でないと判別した場合に（Ｓ２０２：Ｎｏ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（特別図柄１における変動表示の保留回数Ｎ１）および特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｂ２の値（特別図柄２における変動表示の保留回数Ｎ２）を取得する（Ｓ２３１）。

【２１３２】

次に、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｂ２の値（Ｎ２）が０より大きいか否かを判

定し（Ｓ２３２）、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｂ２の値（Ｎ２）が０であると判定した場合には（Ｓ２３２：Ｎｏ）、Ｓ２０６の処理へ移行する。一方、Ｓ２３２の処理において、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｂ２の値（Ｎ２）が０より大きい値であると判定された場合は（Ｓ２３２：Ｙｅｓ）、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｂ２の値（Ｎ２）を１減算し（Ｓ２３３）、演算により変更された特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｂ２の値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２３４）。

【２１３３】

Ｓ２３４の処理により保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄２保留球格納エリア２０３ａ２に格納されたデータをシフトする（Ｓ２３５）。Ｓ２３５の処理では、特別図柄２保留球格納エリア２０３ａ２の保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、Ｓ２１０の処理へ移行する。

【２１３４】

また、本第７実施形態における特別図柄変動処理７（図１８８参照）では、Ｓ２１３の処理において、今回の抽選結果が大当たりでないと判別した場合は（Ｓ２１３：Ｎｏ）、次いで、時短中カウンタ２０３ｋの値が０より大きいか否かを判別し（Ｓ２３６）、時短中カウンタ２０３ｋの値が０より大きい値であると判別した場合は（Ｓ２３６：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｋの値を１減算し（Ｓ２３７）、Ｓ２２０の処理へ移行する。これに対し、Ｓ２３６の処理において、時短中カウンタ２０３ｋの値が０であると判別した場合は（Ｓ２３６：Ｎｏ）、Ｓ２３７の処理をスキップし、Ｓ２２０の処理へ移行する。

【２１３５】

Ｓ２２０の処理では、今回の抽選結果が小当たりであるか否かを判別する（Ｓ２２０）。今回の抽選結果が小当たりであると判別した場合は（Ｓ２２０：Ｙｅｓ）、第１実施形態における小当たり開始設定処理（図４０参照）に代えて、小当たり開始設定処理７を実行し（Ｓ２３８）、Ｓ２１８の処理へ移行する。この小当たり開始設定処理７の詳細については、図１８９を参照して後述する。一方、Ｓ２２０の処理において、今回の抽選結果が小当たりではないと判別した場合は（Ｓ２２０：Ｎｏ）、Ｓ２３８の処理をスキップし、Ｓ２１８の処理へ移行する。

【２１３６】

次に、図１８９を参照して、本第７実施形態で実行される小当たり開始設定処理７（図１８９のＳ２３８）について説明する。この小当たり開始設定処理７（図１８９のＳ２３８）は、第１実施形態における小当たり開始設定処理（図４０，Ｓ２２１参照）に代えて実行される処理であり、第１実施形態における小当たり開始設定処理と同様に、小当たり遊技の開始を設定するための処理である。

【２１３７】

この第７実施形態における小当たり開始設定処理７（Ｓ２３８）のうち、Ｓ４０１およびＳ４０４の各処理では、それぞれ第１実施形態における小当たり開始設定処理（図４０，Ｓ２２１参照）のＳ４０１およびＳ４０４の各処理と同一の処理が実行される。また、本第７実施形態における小当たり開始設定処理７（Ｓ２３８）では、Ｓ４０１の処理が終了すると、次に、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂのＶ当たり用テーブル２０２ｂｅ２（図１８５（ｃ）参照）を参照して特定された大当たり種別を示すデータを、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｈに格納し（Ｓ４１１）、小当たりの開始を設定して（Ｓ４１２）、処理をＳ４０４へと移行する。

【２１３８】

次に、図１９０を参照して、本第７実施形態で実行される普通図柄変動処理７（図１９０のＳ１２２）について説明する。この普通図柄変動処理７（図１９０のＳ１２２）は、第１実施形態における普通図柄変動処理（図４５，Ｓ１０６参照）に代えて実行される処理であり、第１実施形態における普通図柄変動処理（図４５参照）と同様に、第２図柄表

示装置８３において行う第２図柄の変動表示及び変動時間、第２入球口６４００に付随する電動役物６４００ａの開放動作及び開放時間などを制御するための処理である。

【２１３９】

この第７実施形態における普通図柄変動処理７（Ｓ１２２）のうち、Ｓ９０１，Ｓ９０２，Ｓ９０６～Ｓ９１０およびＳ９１２～９２０の各処理では、それぞれ第１実施形態における普通図柄変動処理（図４５，Ｓ１０６参照）のＳ９０１，Ｓ９０２，Ｓ９０６～Ｓ９１０およびＳ９１２～９２０の各処理と同一の処理が実行される。また、本第７実施形態における普通図柄変動処理７（Ｓ１２２）では、Ｓ９０２の処理において、第２図柄表示装置８３の表示態様が変動中でなければ（Ｓ９０２：Ｎｏ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅｂの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）を取得する（Ｓ９３１）。次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅｂの値（Ｍ）が０よりも大きいか否かを判別し（Ｓ９３２）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅｂの値（Ｍ）が０であれば（Ｓ９３２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅｂの値（Ｍ）が０でなければ（Ｓ９３２：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅｂの値（Ｍ）を１減算する（Ｓ９３３）。

【２１４０】

Ｓ９３３の処理が終了すると、次いで、普通図柄保留球格納エリア２０３ｅａに格納されたデータをシフトする（Ｓ９３４）。Ｓ９３４の処理では、普通図柄保留球格納エリア２０３ｅａの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球格納エリア２０３ｅａの実行エリアに格納されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｓ９３５）。

【２１４１】

次に、普通図柄の時短状態であるか否かを判定する（Ｓ９３６）。なお、本第７実施形態におけるパチンコ機１０では、時短中カウンタ２０３ｋの値が１以上であれば、普通図柄の時短状態であると判定する一方で、時短中カウンタ２０３ｋの値が０であれば、普通図柄の通常状態であると判定する。

【２１４２】

Ｓ９３６の処理において、普通図柄の時短状態であると判定した場合は（Ｓ９３６：Ｙｅｓ）、Ｓ９３６の処理で取得した第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルと基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得し（Ｓ９３７）、処理をＳ９０６へと移行する。なお、Ｓ９３７の処理では、具体的には、第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルに格納されている乱数値と比較する。上述したように、第２当たり種別カウンタＣ４の値が「５～２０４」の範囲にあれば、普通図柄の当たりであると判定し、「０～４，２０５～２３９」の範囲にあれば、普通図柄の外れであると判定する（図１８４（ｃ）参照）。

【２１４３】

一方、Ｓ９３６の処理において、普通図柄の時短状態でないと判定した場合は（Ｓ９３６：Ｎｏ）、次いで、Ｓ９３５の処理で取得した第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルとに基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得し（Ｓ９３８）、処理をＳ９０６へと移行する。Ｓ９３８の処理では、具体的には、第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルに格納されている乱数値と比較する。上述したように、第２当たり種別カウンタＣ４の値が「０」の範囲にあれば、普通図柄の当たりであると判定し、「１～２３９」の範囲にあれば、普通図柄の外れであると判定する（図１８４（ｃ）参照）。

【２１４４】

次に、図１９１を参照して、本第７実施形態におけるスルーゲート通過処理７（図１９１のＳ１２３）について説明する。このスルーゲート通過処理７（図１９１のＳ１２３）

は、第１実施形態におけるスルーゲート通過処理（図４６，Ｓ１０７参照）に代えて実行される処理であり、スルーゲート６７における遊技球の通過の有無を判断し、遊技球の通過があった場合に、第２当たり乱数カウンタＣ４が示す値を取得し普通図柄保留球格納エリア２０３ｅａに格納するための処理である。

【２１４５】

この第７実施形態におけるスルーゲート通過処理７（Ｓ１２３）のうち、Ｓ１００１の処理では、第１実施形態におけるスルーゲート通過処理（図４６，Ｓ１０７参照）のＳ１００１の各処理と同一の処理が実行される。また、本第７実施形態におけるスルーゲート通過処理７（Ｓ１２３）では、Ｓ１００１の処理において、遊技球が普通入球口６７を通過したと判別した場合（Ｓ１００１：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅｂの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）を取得する（Ｓ１０１１）。次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅｂの値（Ｍ）が４よりも小さい値であるか否かを判別し（Ｓ１０１２）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅｂの値（Ｍ）が４（即ち、上限値）であれば（Ｓ１０１２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅｂの値（Ｍ）が４より小さいと判別した場合は（Ｓ１０１２：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅｂの値（Ｍ）を１加算し（Ｓ１０１３）、第２当たり乱数カウンタＣ４の値を普通図柄保留球格納エリア２０３ｅａに格納し（Ｓ１０１４）、その後、本処理を終了する。

【２１４６】

次に、図１９２を参照して、本第７実施形態における大当たり制御処理７（図１９２のＳ１５２１）について説明する。この大当たり制御処理７（図１９２のＳ１５２１）は、第１実施形態における大当たり制御処理（図５２，Ｓ１５０４参照）に代えて実行される処理であり、第１実施形態における大当たり制御処理（図５２参照）と同様に、大当たり遊技の実行中における各種設定を行うための処理である。

【２１４７】

この第７実施形態における大当たり制御処理７（Ｓ１５２１）のうち、Ｓ１６０１～Ｓ１６１２，Ｓ１６１５～Ｓ１６１８の各処理では、それぞれ第１実施形態における大当たり制御処理（図５２，Ｓ１５０４参照）のＳ１６０１～Ｓ１６１２，Ｓ１６１５～Ｓ１６１８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第７実施形態における大当たり制御処理７（Ｓ１５２１）では、Ｓ１６１２の処理において、エンディング演出（エンディング期間）の終了タイミングであると判別した場合に（Ｓ１６１２：Ｙｅｓ）、実行中の大当たり種別と、当選時状態格納エリア２０３ｅｃのデータとに対応する時短回数を時短付与テーブル２０２ｅ（図１８６（ａ）参照）から読み出し（Ｓ１６２１）、読み出した時短回数を時短中カウンタ２０３ｋのカウンタ値に設定して（Ｓ１６２２）、Ｓ１６１５の処理へ移行する。

【２１４８】

＜第７実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１９３から図１９５のフローチャートを参照して、本第７実施形態における音声ランプ制御装置１１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。まず、図１９３を参照して、本第７実施形態で実行される入賞情報関連処理７（図１９３のＳ２２２１）について説明する。この入賞情報関連処理７（図１９３のＳ２２２１）は、第１実施形態における入賞情報関連処理（図５７、Ｓ２２１０参照）に代えて実行される処理であり、第１実施形態における入賞情報関連処理（図５７参照）と同様に、主制御装置１１０から受信した入賞情報コマンドに応じた制御を行うための処理である。

【２１４９】

この第７実施形態における入賞情報関連処理７（Ｓ２２２１）のうち、Ｓ２３０１，Ｓ２３０２，Ｓ２３１１およびＳ２３１２の各処理では、それぞれ第１実施形態における入賞情報関連処理（図５７，Ｓ２２１０参照）のＳ２３０１，Ｓ２３０２，Ｓ２３１１およびＳ２３１２の各処理と同一の処理が実行される。

【２１５０】

また、本第７実施形態における入賞情報関連処理７（Ｓ２２２１）では、Ｓ２３０２の処理において、読み出した遊技状態が時短状態であると判別した場合に（Ｓ２３０２：Ｙｅｓ）、次いで、受信した入賞情報コマンドが第２特別図柄の入賞情報を示すコマンドであるか否かを判別する（Ｓ２３２１）。Ｓ２３２１の処理において、第２特別図柄の入賞情報を示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ２３２１：Ｙｅｓ）、入賞情報コマンドにより通知された抽選結果に応じた鍵の態様を特定し（Ｓ２３２２）、特定した態様の鍵画像の表示を設定して（Ｓ２３２４）、２３１１の処理へ移行する。一方、Ｓ２３２１の処理において、今回受信した入賞情報コマンドが第２特別図柄の入賞情報を示すコマンドではないと判別した場合は（Ｓ２３２１：Ｎｏ）、Ｓ２３２２およびＳ２３２４の処理をスキップし、Ｓ２３１１の処理へ移行する。

【２１５１】

次に、図１９４を参照して、本第７実施形態における当たり関連処理７（図１９４のＳ２２２２）について説明する。この当たり関連処理７（図１９４のＳ２２２２）は、第１実施形態における当たり関連処理（図５８，Ｓ２２１２参照）に代えて実行される処理であり、第１実施形態における当たり関連処理（図５８参照）と同様に、主制御装置１１０から当たりに関連するコマンドを受信した場合に、当該受信したコマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。

【２１５２】

この第７実施形態における当たり関連処理７（Ｓ２２２２）のうち、Ｓ２４０１～Ｓ２４０９およびＳ２４１１～Ｓ２４１８の各処理では、それぞれ第１実施形態における当たり関連処理（図５８，Ｓ２２１２参照）のＳ２４０１～Ｓ２４０９およびＳ２４１１～Ｓ２４１８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第７実施形態における当たり関連処理７（Ｓ２２２２）では、Ｓ２４０９の処理において、小当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ２４０９：Ｙｅｓ）、小当たり開始コマンド処理を実行し（Ｓ２４２１）、その後、本処理を終了する。この小当たり開始コマンド処理（Ｓ２４２１）の詳細について、図１９５を参照して説明する。

【２１５３】

図１９５は、上述した小当たり開始コマンド処理（Ｓ２４２１）を示すフローチャートである。この小当たり開始コマンド処理（Ｓ２４２１）では、まず、遊技状態格納エリア２２３ｆに格納されている情報を読み出して（Ｓ３９０１）、次に、読み出した情報が時短状態を示す情報であるか否かを判別する（Ｓ３９０２）。Ｓ３９０２の処理において、読み出した情報が時短状態を示す情報であると判別した場合は（Ｓ３９０２：Ｙｅｓ）、セレクトモード用の小当たり演出（図１８２（ａ）参照）の開始を設定し（Ｓ３９０３）、その後本処理を終了する。

【２１５４】

一方、Ｓ３９０２の処理において、読み出した情報が時短状態を示す情報ではないと判別した（通常状態を示す情報であると判別した）場合は（Ｓ３９０２：Ｎｏ）、ストック開放モード用の小当たり演出（図１８２（ｂ）参照）の開始を設定し（Ｓ３９０４）、その後本処理を終了する。

【２１５５】

この小当たり開始コマンド処理（図１９５参照）を実行することにより、通常状態における小当たり当選であるか、時短状態における小当たり当選であるかに応じて小当たり演出を異ならせることができるので、遊技者に対して演出態様から、Ｖ入賞を発生させるか否かを選択させる遊技性を実現することができる。

【２１５６】

以上説明した通り、本第７実施形態におけるパチンコ機１０では、有利な時短状態において大当たりになるよりも、不利な通常状態において大当たりになった方が、大当たり終了後の遊技状態として遊技者に有利な時短遊技状態が設定され易くなるように構成している。即ち、時短状態中に実行され易い第２特別図柄の抽選において高確率で小当たりに当選するように構成し、小当たりにおいてＶ入賞を発生させて大当たりを開始させた場合に

時短状態が付与される割合を、時短状態中の小当たりよりも通常状態中の小当たりの方が高くなるように構成している。つまり、時短状態となる可能性が低くなるリスクを承知で、時短状態において小当たりに当選し次第左打ちによりＶ入賞を発生させて大当たりを実行させるという第１の遊技方法と、時短状態を終了させるまでに時間及び持ち球を要してしまうリスクを承知で、第２特別図柄の保留球を多く保ったまま時短状態を終了させ、時短状態終了後の小当たりでＶ入賞を発生させるという第２の遊技方法と、を遊技者に選択させることができる。

【２１５７】

ここで、一般的な遊技機においては、有利状態（例えば、時短状態）において大当たりになった場合の有利度合いは、不利状態（例えば、通常状態）において大当たりになった場合の有利度合い以上となる仕様が通常であるので、有利状態へと移行した場合には、当該有利状態の間に大当たりとなることを強く期待して遊技者が遊技を行う場合がほとんどである。このため、有利状態が終了して不利状態へと移行した場合に、遊技者を落胆させてしまい、遊技者の遊技に対するモチベーションを低下させてしまう虞があった。

【２１５８】

これに対して本第７実施形態では、有利な時短状態が終了してから実行される第２特別図柄の抽選の方が時短状態に移行する期待度が高くなるように構成しているため、遊技者に対して、時短状態を終了させてから第２特別図柄の保留球で大当たりに当選させたいと考えさせることができる。即ち、時短状態において小当たりとなった場合に、左打ちによりＶ入賞させて大当たりに当選させるという選択肢の他に、時短中の小当たりではＶ入賞を回避することで意図的に通常状態へと移行させるという選択肢を遊技者に与えることができる。よって、故意に大当たりを回避するという、極めて特殊、且つ、斬新な遊技方法を選択肢の１つとして与えることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２１５９】

なお、本第７実施形態では、第２特別図柄の抽選でほぼ小当たりに当選する（９８／１００）ように構成していたが、小当たり確率は任意に定めてもよい。例えば、１／４で小当たりとなるように構成してもよい。このように構成した場合、通常状態へと移行させてから小当たりでＶ入賞を狙おうとしても、第２特別図柄の保留で小当たりに当選しない可能性も高くなるため、時短状態の間において小当たりとなり次第、Ｖ入賞を発生させて大当たりを実行させるという遊技方法をより多くの遊技者に選択させることができる。なお、小当たり確率を低くする代わりに、通常状態において２種当たりとなった場合における時短付与割合を高くする（例えば、８０％にする）ことでバランスをとってもよい。また、小当たり確率を下げる（１／４にする）のに代えて、小当たりにおいて左打ちを行った場合にＶ入賞が発生する割合を下げる（例えば、小当たり４回に１回程度しかＶ入賞が発生しないようにする）構成としてもよい。これにより、時短状態を終了させるという遊技方法をより多くの遊技者に選択させることができる。

【２１６０】

本第７実施形態では、時短状態の間にＶ入賞が発生してＶ当たりに当選した場合に、時短回数によらず、９９％の割合で大当たり終了後の遊技状態が不利な通常状態に設定されるように構成していた。即ち、時短状態が設定されてから時短回数が経過する（特定条件が成立する）までの間は、時短回数経過後（特定条件成立後）よりもＶ当たりに当選した場合の有利度合いが低くなるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、時短状態においても、Ｖ当たりに当選した場合に時短状態が付与される割合が高くなる（例えば、通常状態においてＶ当たりに当選した場合と同様の３０％）状況が発生し得るように構成しても良い。より具体的には、例えば、時短状態における後半（例えば、最後の３回の特別図柄の抽選）において小当たりに当選し、当該小当たりにおいてＶ入賞が発生してＶ当たりとなった場合には、通常状態と同様に比較的高い割合で時短状態が付与されるように構成してもよい。また、逆に、時短状態における前半（例えば、最初の２回の特別図柄の抽選）において小当たりに当選し、当該小当たりにおいてＶ入賞が発生して

Ｖ当たりとなった場合には、通常状態と同様に、比較的高い割合で時短状態が付与されるように構成してもよい。

【２１６１】

本第７実施形態では、第２特別図柄の抽選でのみ小当たりに当選し得る構成としていたが、これに限られず、第１特別図柄の抽選でも比較的低確率（例えば、１／２００）で小当たりに当選する構成としてもよい。このように構成することで、第１特別図柄の抽選が実行された場合にも小当たりに当選することを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２１６２】

本第７実施形態では、時短状態に移行した場合に、抽選が実行された特別図柄の種別によらず、合計で１０回の特別図柄の抽選が実行された時点で時短状態が終了するように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、特別図柄の種別毎に、別々の時短回数を設定する（例えば、第１特別図柄５回、第２特別図柄１０回）ように構成してもよい。つまり、時短状態に移行した時点における第１特別図柄の保留球の個数によらず、時短状態が終了するまでの第２特別図柄の抽選回数が毎回同一となるように構成してもよい。このように構成することで、時短状態において、Ｖ入賞を発生させるか、させないかを選択する遊技性の回数を毎回同一にすることができる。

【２１６３】

本第７実施形態では、時短状態の間と、時短状態が終了した後の通常状態（第２特別図柄の保留球が存在する状態）とで、演出態様を異ならせ、時短状態が終了した後の通常状態では小当たりに当選した場合に左打ち（即ち、Ｖ入賞）を行うように促す（示唆する）演出態様を設定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、時短状態が終了していなくても、第２特別図柄の保留球数が最大になり次第、左打ち（Ｖ入賞）を促す演出を実行する構成としてもよい。保留球が最大であれば、例え大当たり終了後に時短状態が付与されなくても（即ち、大当たり終了後の遊技状態が通常状態に設定されたとしても）、大当たり終了後の通常状態において第２特別図柄の保留球によって小当たりとなる期待度が高くなる（即ち、時短状態が付与される割合が高い通常状態において２種大当たりを開始させることができる期待度が高くなる）ので、遊技者にとって有利となる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２１６４】

本第７実施形態では、時短状態の間に小当たりに当選した場合に、副表示領域Ｄｓにおいて、Ｖ入賞を発生させる（鍵を使用する）ための遊技方法（左打ち）と、Ｖ入賞を回避する（鍵を使用しない）ための遊技方法（右打ち）と、の両方を主として文字により遊技者に示唆するように構成していたが（図１８２（ａ）参照）、これに限られるものではない。主表示領域Ｄｍにおいて表示される画像によっても、それぞれの遊技方法（Ｖ入賞を発生および回避させるための遊技方法）を遊技者に示唆するように構成しても良い。より具体的には、例えば、表示領域ＨＲ１～ＨＲ４および矢印画像ＹＧを主表示領域Ｄｍにおける左側に移動させると共に、表示領域ＨＲ１～ＨＲ４と同様の横長略長方形形状の４つの表示領域（表示領域ＨＲＲ１～ＨＲＲ４）および矢印画像ＹＧと同様の矢印を模した画像（矢印画像ＹＧ２）を設ける構成としてもよい。そして、左側の表示領域ＨＲ１～ＨＲ４に対しては、上記第７実施形態と同様に、宝箱８０２を開放するための鍵の画像を表示させると共に、右側の表示領域ＨＲＲ１～ＨＲＲ４に対しては、宝箱８０２を爆破するための爆弾を模した画像を表示させる構成としてもよい。そして、矢印画像ＹＧを表示領域ＨＲ４に向けた左向きの矢印で構成すると共に、矢印画像ＹＧ１２を、右側の表示領域ＨＲＲ１～ＨＲＲ４のうち最も下側の表示領域ＨＲＲ４に表示された爆弾の画像に向けた右向きの矢印で構成してもよい。このように構成することで、右向きの矢印を模した矢印画像ＹＧ２の指示に従って右打ちを行えば、爆弾によって宝箱８０２を爆破することで小当たりを終了させる（Ｖ入賞を回避する）ことができるということを遊技者に容易に理解させることができる。一方、左向きの矢印を模した矢印画像ＹＧの指示に従って左打ちを行えば、表示領域ＨＲ４に表示されている鍵を用いて宝箱８０２を開ける（Ｖ入賞を発生さ

せる）ことができるということを遊技者に容易に理解させることができる。即ち、矢印画像ＹＧおよび矢印画像ＹＧ２の役割として、実行中の小当たり演出において使用するアイテム（鍵、および爆弾）を示すための役割と、当該アイテムを使用するための遊技者の遊技方法（遊技球の発射方向）を示すための役割という異なる複数の役割を担わせることができる。よって、遊技者に理解し易い表示態様を実現しつつ、且つ、表示要素を効率的に使用することが可能となるため、より好適な演出態様を実現することができる。

【２１６５】

本第７実施形態では、通常状態と、時短状態と、の２種類の遊技状態のみを設ける構成とし、時短状態においてＶ当たりに当選した場合よりも、通常状態においてＶ当たりに当選した場合の方が有利な時短状態が付与される割合が高くなるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、これらの２種類の遊技状態に加えて、所謂確変状態や潜確状態を設ける構成とし、確変状態よりも潜確状態の方が大当たりとなった場合の有利度合いを高くしたり、確変状態よりも時短状態の方が大当たりとなった場合の有利度合いを高くしたりしてもよい。このように構成することで、より多彩な状態移行を実現しつつ、比較的不利な状態において大当たりとなることを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２１６６】

＜第８実施形態＞

次に、図１９６から図２１４を参照して、第８実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第７実施形態におけるパチンコ機１０では、遊技者に有利な時短状態において、右打ちを行った場合に、ほぼ第２特別図柄の抽選のみが実行されるように構成していた。

【２１６７】

これに対して本第８実施形態では、有利な時短状態において、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選との両方が実行され得る構成とし、更に、第１特別図柄の抽選が実行された場合よりも、第２特別図柄の抽選が実行された場合の方が、時短状態が終了し易くなるように構成した。より具体的には、第１特別図柄の抽選回数による時短終了条件（第１特別図柄の時短回数）よりも、第２特別図柄の抽選回数による時短終了条件（第２特別図柄の時短回数）の方が、回数が少なくなるように構成した。一方で、第２特別図柄の抽選の方が第１特別図柄の抽選よりも小当たり確率が高くなるように構成しているため、１回の抽選に対する大当たり期待度（直当たりとＶ当たりとの合計の期待度）は、第２特別図柄の抽選の方が高くなるように構成した。これにより、第２特別図柄の抽選を優先的に実行させると、大当たり期待度が高くなるが、時短状態が早期に終了し易いという遊技性になる一方で、第１特別図柄の抽選を優先的に実行させると、大当たり期待度が低くなるが、時短状態をより長い時間楽しむことができる遊技性となる。よって、遊技者毎の好みに合わせた遊技性を選択させることができる。

【２１６８】

また、本第８実施形態では、第２特別図柄の抽選よりも、第１特別図柄の抽選の方が優先して実行されるように構成しているので、時短状態において右打ちを実行し続けた場合、まず、時短状態の終了条件が成立し難く（時短回数が多い）、大当たり期待度が低い第１特別図柄の抽選が連続して実行された後において、大当たり期待度が高い第２特別図柄の抽選が実行される。つまり、有利な時短状態における後半（および終了後の第２特別図柄の保留消化時）の方が、大当たり期待度が高くなるという、極めて斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２１６９】

この第８実施形態におけるパチンコ機１０が、第７実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭ

ＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第７実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第７実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【２１７０】

まず、図１９６を参照して、本第８実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図１９６に示した通り、本第８実施形態では、Ｖ入賞装置６５００が遊技盤１３における盤面右側（右打ちにより発射された遊技球が入球可能となる位置）に設けられている（移動されている）点で相違している。なお、このＶ入賞装置６５００の構造や開放パターン等は、上述した第７実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。つまり、本第８実施形態では、第７実施形態と同様に、小当たり遊技の実行中にＶ入賞装置６５００へと遊技球を発射するだけで、ほぼ、Ｖ入賞が発生してＶ当たりに当選する構成としている。言い換えれば、小当たりに当選することと、大当たり当選とがほぼイコールになる仕様としている。また、第２入球口６４００が削除され、代わりに、遊技盤１３の盤面右側に第６実施形態における遊技盤１３（図１６９参照）にも設けられていた振分入賞装置７００、右第１入球口６４ａ２、および右第２入球口６４ｂが設けられている点で相違している。振分入賞装置７００、右第１入球口６４ａ２、および右第２入球口６４ｂについては、第６実施形態において図１７０等を参照して説明しているため、ここではその詳細な説明については省略する。

【２１７１】

なお、詳細については後述するが、本第８実施形態では、普通図柄の当たりとして第１作動口７０４へと遊技球が入球し易くなる期間（切換弁７０２が第１切換状態に切り換わっている期間）に電動役物７０１が開放される当たり種別（普図当たりＡ８）と、第２作動高７０４へと遊技球が入球し易くなる期間（切換弁７０２が第２切換状態に切り換わっている期間）に電動役物７０２が開放される当たり種別（普図当たりＢ８）と、が少なくとも設けられている。そして、時短状態において普通図柄の当たりになると、８０％が普図当たりＡ８となり、２０％が普図当たりＢ８となるように構成している。つまり、時短状態においては、右第２入球口６４ｂよりも、右第１入球口６４ａ２の方が開放される頻度（機会）が多くなるように構成している。このように構成することで、遊技者が時短状態において継続的に右打ちを行い続けた場合に、第１特別図柄の抽選をより優先的に実行させることができる。つまり、右打ちを行い続けるという比較的単純な遊技方法を行うだけで、先に期待度の低い第１特別図柄の抽選を集中的に実行させた後で、期待度の高い第２特別図柄の抽選を実行させることができる。よって、時短状態に移行した後において、先に大当たり期待度の低い（直当たりでしか大当たりに当選し得ない）状態で比較的長い期間（特別図柄の抽選が９６回実行されるまでの間）遊技を行わせてから、大当たり期待度の高い（直当たり、Ｖ当たりの両方が発生し得る）状態で比較的短い期間遊技を行わせることができる。よって、９６回の第１特別図柄の抽選で当たりにならなくても、より期待度が高い第２特別図柄の抽選が後に控えているという安心感を遊技者に抱かせながら遊技を行わせるという斬新な遊技性を実現することができる。

【２１７２】

次に、図１９７、および図１９８を参照して、本第８実施形態における時短状態中の特徴的な演出について説明する。上述した通り、本第８実施形態では、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とで小当たり確率を異ならせることにより、Ｖ入賞による大当たりの発生率（Ｖ当たりに当選する確率）を可変させ、実質的に第１特別図柄の抽選よりも、第２特別図柄の抽選の方が大当たりとなる期待度が高くなるように構成した。更に、本第８実施形態では、第１特別図柄の時短回数よりも、第２特別図柄の時短回数の方が少なくなるように構成し、期待度が高い第２特別図柄の抽選ばかりを実行すると、有利な時短状態が比較的早期に終了し易くなり、第１特別図柄の抽選ばかりを実行すると、時短状態

を比較的長く楽しめるように構成した。本第８実施形態では、この仕様（第１特別図柄の抽選は大当たり期待度が低く、且つ、時短状態が終了し難くなる一方で、第２特別図柄の抽選は大当たり期待度が高く、且つ、時短状態が終了し易くなる仕様）を演出によって遊技者に示唆する構成としている。

【２１７３】

図１９７（ａ）は、本第８実施形態における時短状態の間の表示態様を示した図である。ここで、本第８実施形態における時短状態でも、主として、上述した第１実施形態や第７実施形態と同様の変動パターン演出が実行される。即ち、特別図柄の抽選が実行される毎に、当該特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出（変動パターン演出）の一環として、少年のキャラクタ８０１が宝箱を探す演出が実行される。そして、抽選結果が小当たり（若しくは大当たり）であれば、宝箱を発見する演出が実行され、小当たり遊技の実行中にＶ入賞装置６５００へと遊技球が入球して小当たり終了後に大当たり（２種当たり）の開始が確定した場合には、宝箱８０２の開放に成功する演出が実行されて、宝箱８０２の中から大当たり遊技が設定されることを示すＶ表示８０３が出現する演出（図１３（ａ）参照）が実行される。

【２１７４】

加えて、本第８実施形態では、図１９７（ａ）に示した通り、副表示領域Ｄｓにおける第１表示領域Ｄｓ１には、第１特別図柄の保留図柄と、第２特別図柄の保留図柄とが最大で４個ずつ表示される。図１９７（ａ）は、第１特別図柄の保留球３個と、第２特別図柄の保留球０個とが表示された状態を示した図である。第１特別図柄の保留球は、第１表示領域Ｄｓ１における上側に略円形形状で表示され、第２特別図柄の保留球は、第１表示領域Ｄｓ１における下側に略正三角形形状で表示される。この形状の違いにより、遊技者に対して第１特別図柄の保留球と第２特別図柄の保留球とを容易に見分けさせることができる。また、図１９７（ａ）に示した通り、副表示領域Ｄｓの中央には、実行中の変動表示における特別図柄の種別を示すための実行中図柄Ｄｓａが表示される。なお、図１９７（ａ）の例では、第１特別図柄に対応する図柄である、略円形形状で、内部に「並」という文字が表示された図柄が表示されている状態（即ち、第１特別図柄の抽選が実行されている状態）を図示している。更に、図１９７（ａ）に示した通り、副表示領域Ｄｓにおける右側に形成されている第２表示領域Ｄｓ２に対しては、「右打ちで「並」保留消化」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して時短状態において右打ちを行うことで第１特別図柄の保留球が消化され易く構成されている（第１特別図柄の抽選の方が、第２特別図柄の抽選よりも優先して実行されるように構成されている）ことを容易に理解させることができる。

【２１７５】

また、図１９７（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおける中央上部に対しては、横長略長方形形状の表示領域ＨＲ１０が形成される。この表示領域ＨＲ１０の内部には、第１特別図柄の残りの時短回数と、第２特別図柄の残りの時短回数とが表示される。図１９７（ａ）の例では、第１特別図柄の時短回数が残り９４回、第２特別図柄の抽選回数が残り４回である状況を図示している。より具体的には、図１９７（ａ）に示した通り、表示領域ＨＲ１０の上方に、第１特別図柄に対応する保留図柄（略円形形状で、内部に「並」という文字が表示された図柄）を模した画像の右側に、「残り９４回」という文字が表示されている。また、表示領域ＨＲ１０の中央に、第２特別図柄に対応する保留図柄（略正三角形形状で、内部に「熱」という文字が表示された図柄）を模した画像の右側に、「残り４回」という文字が表示されている。更に、表示領域ＨＲ１０の下方には、「どちらかが０になるとＲＵＳＨ終了！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して特別図柄毎の時短回数（時短終了条件）を容易に理解させることができる。

【２１７６】

図１９７（ｂ）は、時短状態において、最初に右第２入球口６４ｂに対する始動入賞を検出した場合における表示態様を示した図である。図１９７（ｂ）に示した通り、第２入球口６４ｂへと遊技球が入球して第２特別図柄の保留球が増加すると、副表示領域Ｄｓの

第１表示領域Ｄｓ１に対して、第２特別図柄の保留図柄（略正三角形形状で、「熱」という文字が付された図柄）が表示される。パチンコ機等の遊技機において、「熱」という文字は大当たり期待度が高いことを示唆する文字の一種として一般的に用いられるので、第１特別図柄の保留図柄に表示された「並」という文字と、第２特別図柄の保留図柄に表示された「熱」という文字とを比較することで、第２特別図柄の抽選の方が大当たりの期待度が高いということを遊技者に対して直感的に理解させることができる。

【２１７７】

更に、図１９７（ｂ）に示した通り、第２特別図柄の保留球が１以上存在する場合には、第２表示領域Ｄｓ２に対して、「左打ちで「熱」保留消化！？」という文字が追加して表示される。これにより、遊技者に対して、第１特別図柄の保留球を消化するか、第２特別図柄の保留を消化するかを発射方向によって選択させることができる。よって、遊技者毎の好みに合わせた遊技方法で遊技を行わせることができるので、幅広い遊技者の好みに適合した遊技機を提供することができる。具体的には、例えば、期待度の低い第１特別図柄の抽選を実行させるよりも、期待度が高い第２特別図柄の抽選を実行させたいと考える遊技者に対しては、右第２入球口６４ｂに対する始動入賞を検出して、第２特別図柄の保留図柄が増加する毎に左打ち（若しくは発射停止）を行って第２特別図柄の抽選を実行させる遊技方法（第２特別図柄の時短回数を先に経過させる遊技方法）を選択させることができる。また、期待度の高い第２特別図柄の抽選を後に取っておきたいと考える遊技者に対しては、時短状態の間、右打ちを継続して実行することにより第１特別図柄の抽選を優先的に実行させつつ、第２特別図柄の保留球を増加させる（第１特別図柄の時短回数を先に経過させてから第２特別図柄の保留球数分、期待度が高い抽選を実行させる）遊技方法を選択させることができる。加えて、例えば、第１特別図柄の時短回数が終了する直前まで（例えば、第１特別図柄の時短回数が残り１回となるまで）、右打ちを継続して第１特別図柄の抽選を優先的に実行させた後で、保留球数が上限（即ち、４個）まで貯まっているであろう第２特別図柄の抽選を４回実行させ、４回目の第２特別図柄の変動表示が実行されている間に右打ちによって第１特別図柄、および第２特別図柄の保留球を可能な限り増加させ、時短終了後に保留球に基づく抽選を実行させるという遊技方法を選択させることもできる。更に、第２特別図柄の時短回数が終了する直前（例えば、第１特別図柄の時短回数が残り１回となるまで）、第２特別図柄の始動入賞が発生する毎に第２特別図柄の抽選を実行させ（即ち、左打ち、若しくは発射停止を行わせ）、第２特別図柄の時短回数が残り１回となった時点で第１特別図柄の抽選が優先的に実行されるように右打ちを継続して実行して第１特別図柄の時短回数を先に経過させる遊技方法を選択させることもできる。この場合、時短状態の間に実行される３回分の第２特別図柄の抽選と、その３回の第２特別図柄の抽選が終了してから第１特別図柄の時短回数が終了するまでの間に貯まった第２特別図柄の保留球（ほぼ上限である４まで貯まる可能性大）とで、期待度が高い第２特別図柄の抽選を少なくとも７回実行させることができるので、大当たりに当選する可能性をより高めることができる。このように、遊技者の遊技方法に応じて大当たり期待度や期間長が異なる様々な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２１７８】

なお、本第８実施形態では、第１特別図柄の保留図柄の表示態様と、第２特別図柄の保留図柄の表示態様と、を異ならせることで、第２特別図柄の抽選の方が、第１特別図柄の抽選よりも大当たり期待度が高い（小当たりに当選し易い）ということを遊技者が直感的に理解し易くなるように構成していたが、これに加えて、始動入賞時の先読み結果に応じて、特別図柄の種別（第１特別図柄の保留図柄であるか、第２特別図柄の保留図柄であるか）を遊技者が把握可能な範囲で保留図柄の表示態様を異ならせてもよい。より具体的には、例えば、保留図柄の色を大当たり期待度に応じて異ならせる構成としてもよい。即ち、先読み結果に応じて、大当たり期待度が低い順に白、青、緑、赤のいずれかの色に変化させることが可能に構成してもよい。これにより、特別図柄の種別だけでなく、保留図柄の色も加味して、右打ちにより第１特別図柄の保留球に基づく抽選を実行させるか、左打

ち（若しくは発射停止）により第２特別図柄の保留球に基づく抽選を実行させるかを遊技者に選択させることができるので、遊技性の幅をより広げることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。更に、これに加えて、時短状態の間に特別図柄の抽選で大当たりになった（直当たりが発生した）場合に、所定の割合（例えば、２０％の割合）で大当たり終了後の遊技状態が通常状態に設定される（時短無大当たりが決定される）ように構成し、保留図柄として、時短無し大当たりに当選している可能性が高くなる（時短無し大当たりの場合に選択され易くなり、外れや時短有大当たりの場合に選択され難くなる）特別な態様（例えば、爆弾を模した保留図柄）を設ける構成としてもよい。このように構成することで、第１特別図柄の保留図柄が特別な態様（爆弾を模した態様）に変更された場合に、当該保留球に対応する始動入賞が発生するよりも前に第２特別図柄の保留球を消化させて大当たりを目指していれば良かった、等と遊技者に思考させることができる。よって、特に、時短状態の間、単に連続して右打ちを行い続ける遊技方法を選択した遊技者に対して、次回の時短状態においては、第２特別図柄の保留球を先に消化する遊技方法にも挑戦してみようと思わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する参加意欲を向上させることができる。また、特別な態様（爆弾を模した態様）に変更されて、且つ、当該保留球に基づく抽選結果が単なる外れで報知された場合に、何ら有利な結果が報知されていないにもかかわらず遊技者を安心させることができるという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、第２特別図柄の保留図柄が特別な態様（爆弾を模した態様）に変更された場合には、当該特別な態様に対応する保留球が消化されないように第１特別図柄の抽選（第２特別図柄よりも優先的に実行される抽選）を実行させて、大当たりに当選することをめざさすことができる。よって、保留図柄の態様に応じて遊技方法を異ならせる遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２１７９】

次に、図１９８（ａ）を参照して、いずれかの時短終了条件が成立した後（第１特別図柄、若しくは第２特別図柄の時短回数の経過後）における表示態様について説明する。図１９８（ａ）は、時短状態の終了時点における表示態様を示した図である。この図１９８（ａ）の例では、第２特別図柄の時短回数を経過させて時短状態が終了した場合を図示している。また、時短終了時に第１特別図柄の保留球４個と、第２特別図柄の保留球１個と、が保留された状態を図示している。図１９８（ａ）に示した通り、時短状態が終了すると、表示領域ＨＲ１０に対して、第１特別図柄に対応する保留図柄を模した画像の右側に、「残り１回」という文字が表示され、第２特別図柄に対応する保留図柄を模した画像の右側に、「残り０回」という文字が表示される。更に、表示領域ＨＲ１０の下方には、「ＲＵＳＨ終了・・・」という文字が表示される。これらの表示内容により、第２特別図柄の時短回数が０になったことにより時短状態（ＲＵＳＨ）が終了したということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、小表示領域Ｄｓ２において「右打ち」という文字が消される。これにより、時短状態が終了し、右打ちしても始動入賞が発生し難いにもかかわらず遊技者が右打ちを継続してしまって遊技者に損をさせてしまうことを抑制することができる。

【２１８０】

更に、図１９８（ａ）に示した通り、時短状態の終了時には、副表示領域Ｄｓにおける左端の第１表示領域Ｄｓ１に、保留球数を示す数字（第１特別図柄の保留球数を示す「４」、および第２特別図柄の保留球数を示す「１」）が小さく表示される。即ち、時短状態の間に比較して、保留図柄が簡素、且つ、目立ち難い態様で表示される。そして、副表示領域Ｄｓにおける第２表示領域Ｄｓ２には、「ＲＵＳＨ終了・・・」という文字が、保留球数よりも目立つ（大きい）態様で表示される。これにより、時短状態（ＲＵＳＨ）が終了したという印象を遊技者に対してより強く抱かせることができる。なお、この時短状態（ＲＵＳＨ）が終了したことを示す時短終了画面は、時短状態が終了した時点で保留されていた保留球に基づく抽選が全て終了するまでの間表示され続ける。この時短終了画面の

表示中に保留球で大当たり若しくは小当たりに当選した場合は、専用の演出（復活演出）が実行される。この復活演出について、図１９８（ｂ）を参照して説明する。

【２１８１】

次に、図１９８（ｂ）を参照して、時短状態が終了した時点において保留されていた保留球に基づく抽選で、時短状態終了後に大当たり若しくは小当たりとなった場合における表示態様について説明する。図１９８（ｂ）に示した通り、時短終了画面の表示中に大当たりに当選した場合、「７」の数字を模した３つの図柄が、表示領域ＨＲ１０の背面側から、表示領域ＨＲ１０を突き破って出現する見た目の比較的短時間（例えば、０．２秒間）の演出（復活演出）が実行される。また、第２表示領域Ｄｓ２に対して、大当たり若しくは小当たりに当選したことを示す「ＢＯＮＵＳ確定！！」という文字が表示される。この復活演出が実行されることにより、時短状態が終了したと思い込んでいた遊技者に対して、より大きな驚きと、喜びとを与えることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、この復活演出において表示された図柄、および「ＢＯＮＵＳ確定！！」という文字は、大当たり若しくは小当たりの開始まで表示され続けるように構成している。このため、本第８実施形態では、時短状態が終了してから、少なくとも全ての保留球が消化されるまでの間、抽選回数によらず、変動時間が極めて短く（０．１秒間）なるように構成している。これにより、復活演出の終了時の画面（３つの「７」図柄、および「ＢＯＮＵＳ確定！！」の文字）が長い期間に渡って表示され続けてしまい、遊技が冗長となってしまうことを抑制することができる。

【２１８２】

次に、図１９９を参照して、時短状態の終了時点で保留されている保留球の中に大当たり、若しくは小当たりが存在する場合における演出態様の経時変化について説明する。まず、図１９９（ａ）を参照して、時短状態における最後の変動表示が開始されてから５秒以内に小当たりに対応する保留球が保留された場合の演出態様の経時変化について説明する。ここで、この５秒間という期間は、キャラクタ８０１が宝箱８０２を探す演出において、宝箱８０２を発見するまでの間の期間である。特別図柄の抽選結果が外れであれば、発見した宝箱８０２の中身が空っぽである演出が実行され、当たり（大当たり若しくは小当たり）であれば、発見した宝箱８０２の中からＶ表示８０３が出現する演出が実行される。即ち、５秒以内（宝箱８０２を開く前）であれば、保留球の内容に応じて演出結果を違和感無く書き換える（変動開始時に、宝箱８０２の中身が空っぽである演出が設定されていたとしても、宝箱８０２の中からＶ表示８０３が出現する演出に変更する）ことが可能となる。つまり、図１９９（ａ）は、外れに対応する演出が開始された後で、演出結果を書き換えることが可能な期間内（変動開始後５秒以内）に、小当たりに対応する保留球を検出して演出を書き換える場合の演出態様の経時変化を示した図である。

【２１８３】

図１９９（ａ）に示した通り、時短状態における最後の変動表示（図１９９（ａ）の例では、第２特別図柄の外れ変動表示）が開始されると、５秒間の間、少年のキャラクタ８０１が宝箱８０２を探す演出が実行される。この最後の変動が終了するまでは時短状態が継続するため、遊技者が右打ちを行うことにより電動役物７０１が開放されて第１作動口７０４や第２作動口７０２へと遊技球が入球するため、右第１入球口６４ａ２や右第２入球口６４ｂへと遊技球が入球可能となる。図１９９（ａ）の例では、５秒間が経過するまでに始動入賞を３回検出し、２回が外れで１回が小当たりである場合を図示している。

【２１８４】

図１９９（ａ）に示した通り、時短状態における最後の変動表示が外れで、且つ、変動開始後５秒以内に小当たりに対応する始動入賞を検出した場合、５秒間の間にキャラクタ８０１が宝箱８０２を探す演出を実行した後に、５秒経過から１０秒経過までの間で、キャラクタ８０１が発見した宝箱８０２の中からＶ表示８０３が出現する演出が実行される。このＶ表示８０３が表示された状態は、小当たりに対応する変動表示が終了するまでの間継続し、小当たり変動（および小当たり図柄の停止表示期間）が経過することで、小当たりのオープニング演出が開始される。なお、上述した通り、時短状態終了後の保留球に基

づく変動表示は、抽選結果によらず０．１秒間の超短変動（変動時間０．１秒、停止表示時間０．１秒）が設定されるため、時短状態における最後の変動表示が終了してから小当たりが開始されるまでの期間を極めて短時間（図１９９（ａ）の例では０．６秒間）とすることができる。よって、Ｖ表示８０３の表示期間が伸びた（時短状態の最後の変動が終了した後も表示され続けた）としても、遊技者に対して違和感を抱かせることを抑制することができる。

【２１８５】

また、図１９９（ｂ）は、時短状態における最後の変動表示が開始されてから５秒経過時以降に小当たりとなる保留球を検出した場合の演出態様の経時変化を示した図である。この図１９９（ｂ）の例では、変動開始後５秒以内に第１特別図柄の外れに対応する保留球が保留された後、５秒経過時以降に第２特別図柄の小当たりに対応する保留球が保留された場合を例示している。図１９９（ｂ）に示した通り、５秒経過時以降に小当たりとなった場合は、１０秒間の外れ変動の変動時間において、キャラクタ８０１が宝箱８０２を探す演出を５秒間で実行し、その後、発見した宝箱８０２の中身が空である演出が４秒間で実行され、変動開始後９秒経過時から表示態様が時短終了表示（図１９８（ａ）参照）に切り替わる。時短終了表示は、変動終了タイミングである変動開始後１０秒経過時まで１秒間の間継続し、変動停止後に復活演出（図１９８（ｂ）参照）が実行される。この復活演出により当たり（大当たり若しくは小当たり）を示す同一の数字を模した３つの図柄が表示されると、その図柄表示は小当たりの開始タイミングまで維持される。このように、宝箱８０２の中身を確認する演出が開始された後で当たり（大当たり若しくは小当たり）の保留球を検出した場合に、演出態様を無理矢理書き換えずに復活演出によって当たりを報知する構成とすることにより、遊技者に対して演出内容に違和感を抱かせてしまうことを抑制しつつ、当たりとなったことに対する大きな喜びを抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２１８６】

＜第８実施形態における電気的構成＞

次に、図２００（ａ）を参照して、本第８実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の構成について説明する。図２００（ａ）は、本第８実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図２００（ａ）に示した通り、本第８実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成は、第７実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成に対して、普図当たり種別選択テーブル２０２ａｆが追加されている点で相違している。また、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ、時短付与テーブル２０２ｅの規定内容が一部変更となっている点でも相違している。

【２１８７】

まず、図２００（ｂ），（ｃ）を参照して、本第８実施形態における特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１、および特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２の規定内容について説明する。図示については省略したが、本第８実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａは、第１実施形態や第７実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図２１（ａ）参照）と同様に、第１特別図柄の抽選に用いるための特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１と、第２特別図柄の抽選に用いるための特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２との２種類が規定されている。まず、図２００（ｂ）を参照して、本第８実施形態における特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１の規定内容について説明する。

【２１８８】

図２００（ｂ）は、本第８実施形態における特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１の規定内容を示した図である。この特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１は、上述した第７実施形態における特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１（図１８４（ａ）参照）と同様に、第１特別図柄の抽選において、大当たりと判定される乱数値（判定値）が規定されている。より具体的には、図２００（ｂ）に示した通り、本第８実施形態における特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１には、大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として、「０～３」が対応付けて規定されている。よって、第１特別図柄

の抽選において、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～３」のいずれかの値である場合に大当たりと判定される一方で、「０～３」のいずれの値でもない（「４～９９９」のいずれかの値である）場合に外れと判定される。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る「０～９９９」の１０００個のカウンタ値（乱数値）のうち、大当たりと判定されるカウンタ値（乱数値）が「０～３」の４個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりと判定される確率は１／２５０（４／１０００）である。また、本第８実施形態における特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１には、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）が規定されていない。よって、第１特別図柄の抽選で小当たりと判定される（小当たりに当選する）確率は０である。従って、第１特別図柄の抽選では、直当たりのみが発生し得る（小当たり当選に基づくＶ当たりが発生し得ない）ように構成されているため、大当たり期待度は第２特別図柄の抽選に比較して低くなる。

【２１８９】

次に、図２００（ｃ）を参照して、本第８実施形態における特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２の詳細について説明する。この特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２は、第７実施形態における特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２（図１８４（ｂ）参照）と同様に、第２特別図柄の抽選において、大当たり、および小当たりと判定される乱数値（判定値）が規定されている。より具体的には、図２００（ｃ）に示した通り、本第８実施形態における特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２には、大当たりと判定されるカウンタ値（乱数値）の範囲として、「０～３」が対応付けて規定され、小当たりと判定されるカウンタ値（乱数値）の範囲として、「４～２３０」が対応付けて規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る「０～９９９」の１０００個のカウンタ値（乱数値）のうち、大当たりと判定されるカウンタ値（乱数値）が「０～３」の４個であり、小当たりと判定されるカウンタ値（乱数値）が「４～２３０」の２２６個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりと判定される確率は１／２５０（４／１０００）であり、小当たりと判定される確率は１／４．４（２２６／１０００）である。また、本第８実施形態では、第７実施形態と同様に、小当たりに当選した場合にＶ入賞装置６５００を狙って遊技球を発射し続けるだけで１０個程度の遊技球をＶ入賞装置６５００へと入球させることができるので、小当たりの当選は、大当たり当選とほぼ同義である。よって、第２特別図柄の抽選が実行されると、１／２５０の確率で直当たりが発生する上に、１／４．４で小当たりに当選し、ほぼ確実にＶ当たりが発生するので、第１特別図柄の抽選に比較して大当たり期待度が大きくアップする。よって、第２特別図柄の抽選が実行された場合に、遊技者に対して大当たりとなることをより強く期待させることができる。

【２１９０】

次に、図２０１（ａ）を参照して、本第８実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの詳細について説明する。この第１当たり種別選択テーブル２０２ｂは、第７実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂと同様に、大当たりに当選した場合の大当たり種別を特定（決定）するために参照されるデータテーブルである。図２００（ａ）は、この第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの構成を示したブロック図である。

【２１９１】

図２００（ａ）に示した通り、本第８実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂには、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった（第１特別図柄の直当たりが発生した）場合に大当たり種別を特定（決定）するための第１直当たり用テーブル２０２ｂｆ１と、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった（第２特別図柄の直当たりが発生した）場合に大当たり種別を特定（決定）するための第２直当たり用テーブル２０２ｂｆ２と、小当たり遊技の実行中にＶ入賞が発生したことに基づいて大当たりとなった（Ｖ当たりが発生した）場合に大当たり種別を特定（決定）するためのＶ当たり用テーブル２０２ｂｆ３と、が規定されている。まず、図２００（ｂ）を参照して、特１直当たり用テーブル２０２ｂｆ１の詳細について説明する。

【２１９２】

図２０１（ｂ）は、特１直当たり用テーブル２０２ｂｆ１の規定内容を示した図である

。図２０１（ｂ）に示した通り、本第８実施形態では、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった（第１特別図柄の直当たりが発生した）場合に決定され得る大当たり種別として、「大当たりＡ８」、および「大当たりＢ８」の２種類の大当たり種別が設けられている。「大当たりＡ８」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、通常状態において当選した場合に大当たり終了後に時短状態が付与される大当たり種別である。一方、「大当たりＢ８」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、通常状態において当選した場合に大当たり終了後に通常状態が設定される大当たり種別である。よって、通常状態においては、「大当たりＡ８」の方が、大当たり終了後の遊技状態が有利となるため、「大当たりＢ８」よりも遊技者に有利となる。なお、時短状態においては、いずれの大当たりに当選したとしても大当たり終了後に有利な時短状態が設定されるように構成している。これにより、時短状態において大当たり期待度が低い第１特別図柄の抽選で大当たりに当選したにもかかわらず、不利な通常状態へと移行して遊技者をがっかりさせてしまうことを抑制することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２１９３】

次に、図２０１（ｃ）を参照して、特２直当たり用テーブル２０２ｂｆ２の詳細について説明する。図２０１（ｃ）は、特２直当たり用テーブル２０２ｂｆ２の規定内容を示した図である。図２０１（ｃ）に示した通り、本第８実施形態では、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった（第２特別図柄の直当たりが発生した）場合に決定され得る大当たり種別として、「大当たりＣ８」のみが設けられている（全ての第１当たり種別カウンタＣ２の値に対して「大当たりＣ８」が対応付けられている）。「大当たりＣ８」は、大当たりのラウンド数が１５ラウンドであり、通常状態において当選した場合に大当たり終了後に通常状態が設定される大当たり種別である。よって、通常状態において第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合には、有利な時短状態へと移行する可能性が０であるため、遊技者にとって不利となる。よって、通常時に右打ちにより第２特別図柄の抽選を実行させることを狙う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。なお、時短状態において「大当たりＣ７」に当選した場合は、大当たり終了後に有利な時短状態が設定されるように構成している。これにより、時短状態において確率が低い直当たりに当選したにもかかわらず、不利な通常状態へと移行して遊技者をがっかりさせてしまうことを抑制することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２１９４】

次に、図２０１（ｄ）を参照して、Ｖ当たり用テーブル２０２ｂｆ３の詳細について説明する。このＶ当たり用テーブル２０２ｂｆ３は、上述した通り、小当たり遊技においてＶ入賞が発生した（遊技球がＶ入賞スイッチ６５００ｅ３を通過した）ことに基づいて実行される大当たりの種別を特定（選択）するためのデータが規定されたデータテーブルである。図２０１（ｄ）は、このＶ当たり用テーブル２０２ｂｆ３の規定内容を示した図である。図２０１（ｄ）に示した通り、Ｖ当たり用テーブル２０２ｂｆ３には、「大当たりＤ８」、「大当たりＥ８」、「大当たりＦ８」の３種類の大当たり種別が規定されている。

【２１９５】

図２０１（ｄ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値の範囲が「０～３９」の範囲に対しては、「大当たりＤ８」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ８」は、大当たりのラウンド数が１５ラウンドであり、当選した時点の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に有利な時短状態に設定される大当たり種別である。この「大当たりＤ８」は、全ての大当たり種別の中でラウンド数が最も多く、且つ、大当たり終了後の遊技状態も有利となるため、最も遊技者に有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ８」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が４０個なので、小当たり遊技の実行中にＶ入賞が発生した場合に開始される大当たりの種別として「大当たりＤ８」が決定（選択）される確率（割合）は４０／１００（４０％）である。

【２１９６】

また、図２０１（ｄ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の当たりが「４０～５９」の範囲に対して、「大当たりＥ８」が対応付けて規定されている。この「大当たりＥ８」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に有利な時短状態に設定される大当たり種別である。この「大当たりＥ８」は、「大当たりＤ８」に次いでラウンド数が多く、且つ、大当たり終了後の遊技状態が有利となるため、「大当たりＤ８」に次いで有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＥ８」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が２０個なので、小当たり遊技の実行中にＶ入賞が発生した場合に開始される大当たりの種別として「大当たりＥ８」が決定（選択）される確率（割合）は２０／１００（２０％）である。

【２１９７】

また、図２０１（ｄ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の当たりが「６０～９９」の範囲に対して、「大当たりＦ８」が対応付けて規定されている。この「大当たりＦ８」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に有利な時短状態に設定される大当たり種別である。即ち、「大当たりＤ８」や「大当たりＥ８」よりもラウンド数の面で不利となるが、大当たり終了後の遊技状態の面では同等となる大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＦ８」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が４０個なので、小当たり遊技の実行中にＶ入賞が発生した場合に開始される大当たりの種別として「大当たりＦ８」が決定（選択）される確率（割合）は４０／１００（４０％）である。

【２１９８】

このように、本第８実施形態では、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選し、Ｖ当たりが発生すると、当選時の遊技状態によらず、必ず大当たり終了後に時短状態が設定される構成としている。加えて、第２特別図柄の抽選が実行された場合、１／４．４という直当たりに比較して極めて高い確率で小当たり（＝Ｖ当たり）に当選する構成としている。よって、時短状態（および通常状態への移行後に時短状態中に貯められた第２特別図柄の保留球を消化している間）において、第２特別図柄の抽選が実行される毎に時短状態が再度付与されることに対する期待感を高めることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２１９９】

次に、図２０２（ａ）を参照して、本第８実施形態における時短付与テーブル２０２ｅの詳細について説明する。図２０２（ａ）は、この時短付与テーブル２０２ｅの規定内容を示した図である。図２０２（ａ）に示した通り、通常状態で当選した「大当たりＡ８」に対しては、第１特別図柄の時短付与回数（第１特別図柄の時短回数を示すための特１用時短中カウンタ２０３ｋ１の値）として「９６回」、第２特別図柄の時短付与回数（第２特別図柄の時短回数を示すための特２用時短中カウンタ２０３ｋ２の値）として「４回」が対応付けて規定されている。また、時短状態で当選した「大当たりＡ８」に対しても、同一の時短付与回数が対応付けて規定されている。このため、「大当たりＡ８」に当選した場合は、遊技状態によらず大当たり終了後に遊技者に有利な時短状態が設定される。

【２２００】

また、図２０２（ａ）に示した通り、通常状態で当選した「大当たりＢ８」に対しては、第１特別図柄、および第２特別図柄の時短付与回数として共に「０回」が対応付けて規定されている一方で、時短状態で当選した「大当たりＢ８」に対しては、第１特別図柄の時短付与回数として「９６回」、第２特別図柄の時短付与回数として「４回」が対応付けて規定されている。このため、通常状態において第１特別図柄の直当たりが発生して「大当たりＢ８」が決定されると、遊技者に不利な通常状態に移行する一方、時短状態において第１特別図柄の直当たりが発生して「大当たりＢ８」が決定されると、遊技者に有利な時短状態に移行する。また、「大当たりＣ８」についても同様に、通常状態で当選した「大当たりＣ８」に対しては、第１特別図柄、および第２特別図柄の時短付与回数として共

に「０回」が対応付けて規定されている一方で、時短状態で当選した「大当たりＣ８」に対しては、第１特別図柄の時短付与回数として「９６回」、第２特別図柄の時短付与回数として「４回」が対応付けて規定されている。このため、通常状態において第１特別図柄の直当たりが発生して「大当たりＣ８」が決定されると、遊技者に不利な通常状態に移行する一方、時短状態において第１特別図柄の直当たりが発生して「大当たりＣ８」が決定されると、遊技者に有利な時短状態に移行する。

【２２０１】

また、図２０２（ａ）に示した通り、「大当たりＤ８」～「大当たりＦ８」に対しては、当選時の遊技状態にかかわらず、第１特別図柄の時短付与回数として「９６回」、第２特別図柄の時短付与回数として「４回」が対応付けて規定されている。このため、時短状態、および時短状態終了後の保留消化中に第２特別図柄の抽選で小当たりに当選し、Ｖ当たりが発生した場合には、当該Ｖ当たりの終了後に必ず時短状態が付与される。よって、小当たり確率が高い（１／４．４）第２特別図柄の抽選が実行されると、遊技者に対してＶ当たりの期待度を高めることができるのみならず、時短状態となることに対する期待度も高めることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２２０２】

次に、図２０２（ｂ）を参照して、普図当たり種別選択テーブル２０２ｆａの詳細について説明する。この普図当たり種別選択テーブル２０２ｆａは、普通図柄の当たりとなった場合に、その当たり種別を特定（決定）するために参照されるデータテーブルである。図２０２（ｂ）は、この普図当たり種別選択テーブル２０２ｆａの規定内容を示した図である。図２０２（ｂ）に示した通り、本第８実施形態における普図当たり種別選択テーブル２０２ｆａには、２種類の普図当たり種別が規定されている。具体的には、「普図当たりＡ８」と、「普図当たりＢ８」と、の２種類の当たり種別が規定されている。「普図当たりＡ８」は、普通図柄の通常状態において当選すると、普図当たりの開始直後に０．２秒間×１回のみ電動役物７０１が開放される開放パターンが設定される一方で、普通図柄の時短状態において当選すると、開放パターンＡ（図１７１参照）が設定される普図当たり種別である。上述した通り、切替弁７０２は、普通図柄の開始後１．４秒間の間、第１流路７０３へと球を流下させる第１切換状態に固定されているので、通常状態において普通図柄の当たりとなって「普図当たりＡ」に当選した場合、０．２秒間の開放期間の間に遊技球を振分装置７００へとほぼ入球させることが困難となる上に、振分装置７００へと遊技球が入球したとしても、当該入球した遊技球が第１作動口７０４へと入球して右第１入球口６４ａ２が開放される。よって、通常時に右打ちにより振分装置７００を狙って遊技球を発射する変則的な遊技方法を行ったとしても、振分装置７００へと遊技球が入球しにくい上に、入球したとしても第１特別図柄の抽選しか実行させることができないため、変則的な遊技方法に対するメリットを無くすることができる。よって、通常状態の間に右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。一方、第６実施形態の説明でも上述した通り、開放パターンＡが設定されると、振分装置７００に遊技球が入球し易くなり、且つ、入球した遊技球が、ほぼ、第１作動口７０４へと入球する。

【２２０３】

また、「普図当たりＢ８」は、普通図柄の通常状態において当選すると、普図当たりの開始直後に０．２秒間×１回のみ電動役物７０１が開放される開放パターンが設定される一方で、普通図柄の時短状態において当選すると、開放パターンＢ（図１７１参照）が設定される普図当たり種別である。このため、通常状態において「普図当たりＢ８」に当選すると、「普図当たりＡ８」と同様に、振分装置７００へと入球困難な上に、入球しても、ほぼ第１作動口７０４にしか遊技球が入球しない開放パターンが設定される。これに対し、時短状態において「普図当たりＢ８」に当選すると、振分装置７００に遊技球が入球し易くなり、且つ、入球した遊技球が、ほぼ、第２作動口７０７へと入球するので、有利な（即ち、大当たり期待度が高い）第２特別図柄の抽選契機となる右第２入球口６４ｂが開放される。よって、「普図当たりＡ８」よりも、「普図当たりＢ８」の方が有利な普図当たり種別であると言える。

【２２０４】
図２０２（ｂ）に示した通り、普図当たり種別を決定するための第２当たり種別カウンタＣ６の値が「０～７９」の範囲に対しては、普図当たり種別として「普図当たりＡ８」が対応付けて規定されている。第２当たり種別カウンタＣ６の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「普図当たりＡ８」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「０～７９」の８０個であるので、普通図柄の当たりとなった場合に「普図当たりＡ８」が決定される確率は４／５（８０／１００）である。
【２２０５】
また、図２０２（ｂ）に示した通り、第２当たり種別カウンタＣ６の値が「８０～９９」の範囲に対しては、普図当たり種別として「普図当たりＢ８」が対応付けて規定されている。第２当たり種別カウンタＣ６の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「普図当たりＢ８」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「８０～９９」の２０個であるので、普通図柄の当たりとなった場合に「普図当たりＢ８」が決定される確率は１／５（２０／１００）である。
【２２０６】
このように、本第８実施形態では、時短状態において普通図柄の抽選が実行されて当たりになると、８０％の割合で右第１入球口６４ａ２が開放され易い「普図当たりＡ８」が決定（選択）され、２０％の割合で右第２入球口６４ｂが開放され易い「普図当たりＢ８」が決定（選択）されるように構成している。このように構成することで、時短回数が多く、且つ、優先的に抽選が実行される第１特別図柄の抽選をより優先的に実行させることができるので、時短状態の開始後、すぐに第２特別図柄の抽選ばかりが実行されてしまい、先に第１特別図柄の抽選を実行させてから後半で第２特別図柄の抽選を実行させたいと遊技者が希望しているにもかかわらず、時短状態が比較的短い期間で終了してしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の利便性をより向上させることができる。
【２２０７】
次に、図２０３を参照して、本第８実施形態における各状態の移行方法について説明する。ここで、本第８実施形態には、第７実施形態と同様に、２つの遊技状態が設けられている。即ち、普通図柄の通常状態が設定される通常遊技状態（通常状態）と、普通図柄の時短状態が設定される時短遊技状態（時短状態）と、の２種類の遊技状態が設けられている。加えて、通常遊技状態では、時短状態終了直後の第２特別図柄の保留球が存在する通常遊技状態と、第２特別図柄の保留球が存在しない通常遊技状態と、で有利度合いが大きく異なるように構成されている。即ち、第２特別図柄の保留球が１つでも存在すれば、１／４．４の確率で小当たりとなってＶ当たりに当選し、Ｖ当たり終了後に再度時短状態が必ず設定されるため、第２特別図柄の保留球が存在しない場合に比較して極めて有利な状態を形成する。以降の説明では、説明の簡略化のため、第２特別図柄の保留球が存在しない通常遊技状態のことを、「通常モード」と称し、第２特別図柄の抽選が実行され得る時短遊技状態、および第２特別図柄の保留球が存在する通常遊技状態のことを、それぞれ大当たりとなる期待度が高いという意味で、「チャンスモードＡ」、「チャンスモードＢ」と称する。
【２２０８】
まず、図２０３の上方を参照して、通常モード（第２特別図柄の保留球が存在しない通常遊技状態）から他の状態（モード）への移行方法について説明する。図２０３の上部に示した通り、通常モードから他のモードへは、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった（直当たりした）場合にのみ移行する可能性がある。より具体的には、図２０３の上部に示した通り、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に５０％の割合で当選する「大当たりＡ８」になると、大当たり終了後のモードが有利なチャンスモードＡ（時短遊技状態）に設定される。これに対し、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に５０％の割合で当選する「大当たりＢ８」になると、大当たり終了後のモードが再度、遊技者に不利な通常モードに設定される（通常モードをループする）。このため、通常モードにおいては、第１特別図柄の抽選で「大当たりＡ８」に当選することを期待して遊技を行わせるこ

とができる。
【２２０９】
次に、図２０３の中央部分を参照して、チャンスモードＡ（時短遊技状態）から他の状態（モード）への移行方法について説明する。図２０３の中央部分に示した通り、チャンスモードＡからの他のモードへは、時短回数が経過した場合にのみ、移行する可能性がある。より具体的には、時短回数が経過した（時短遊技状態へ以降後、第１特別図柄の抽選が９６回終了するか、または第２特別図柄の抽選が４回終了した）時点で、第２特別図柄の保留球が存在する場合は、チャンスモードＢへと移行する。一方、時短回数が経過した時点で第２特別図柄の保留球が存在しない場合は、遊技者にとって不利な通常モードへと移行する。なお、チャンスモードＡにおいて時短回数の経過時点で第２特別図柄の保留球が存在しない場合としては、例えば、第２特別図柄の保留球が４つ貯まった時点で左打ち（若しくは発射停止）を行い、４回目の第２特別図柄の変動表示（即ち、時短状態における最後の変動表示）の実行中に右打ちにより第２特別図柄の保留球を貯めようとしたが、「普図当たりＡ８」ばかりに偏って当選し、第２特別図柄の保留球が増加しなかった場合である。また、他のケースとしては、例えば、チャンスモードＡへの移行直後に連続して「普図当たりＢ８」に当選し、第１特別図柄の抽選が実行されずに第２特別図柄の抽選が４回連続で実行されてしまった場合等である。
【２２１０】
一方、図２０３の中央部分に示した通り、チャンスモードＡにおいて直当たり、若しくは小当たり当選に基づくＶ当たりが発生した場合には、大当たり種別に関係なく、必ず大当たり終了後のモードが遊技者に有利なチャンスモードＡに設定される。これにより、チャンスモードＡにおいて特別図柄の抽選で直当たり若しくは小当たりに当選した場合に、遊技者を喜ばせることができる。
【２２１１】
次に、図２０３の下部を参照して、チャンスモードＢ（第２特別図柄の保留球が存在する通常遊技状態）から他のモードへの移行方法について説明する。図２０３の下部に示した通り、チャンスモードＢから他の状態（モード）へは、大当たりに当選した場合の他、第２特別柄の保留球を全て消化した場合にも他の状態（モード）へと移行する。具体的には、図２０３に示した通り、直当たりが発生し、当該直当たりの大当たり種別が、第１特別図柄の直当たりの５０％の割合で決定される「大当たりＡ８」であった場合、大当たり終了後に遊技者に有利なチャンスモードＡへと移行する。また、第２特別図柄の抽選で小当たりとなってＶ当たりに当選した場合も、大当たり終了後に遊技者に有利なチャンスモードＡへと移行する。
【２２１２】
これに対し、第１特別図柄の直当たりが発生した場合に５０％の割合で決定される「大当たりＢ８」、および第２特別図柄の直当たりが発生した場合に１００％の割合で決定される「大当たりＣ８」のどちらかに当選し、更に、大当たり終了時点における第２特別図柄の保留球が０であれば、大当たり終了後の状態（モード）が遊技者に不利な通常モードに設定される。また、第２特別図柄の保留球を全て消化した（チャンスモードＢへ移行後の第２特別図柄の抽選が全て外れになった）場合にも、通常モードへと移行する。これに対し、「大当たりＢ８」または「大当たりＣ８」の終了時点で第２特別図柄の保留球が０になっていない（１以上の）場合は、大当たり終了後の状態（モード）が再度チャンスモードＢとなる。
【２２１３】
このように、本第８実施形態では、大当たり等を契機として、３種類の状態間を行き来するように構成しているので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。
【２２１４】
次に、図２０４を参照して、本第８実施形態における音声ランプ制御装置１１３に設けられているＲＡＭ２２３の構成について説明する。図２０４は、本第８実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図で有ある。図２０４に示した通り、本第８実施形

態におけるＲＡＭ２２３は、上述した第７実施形態（および第１実施形態）におけるＲＡＭ２２３の構成（図２６（ｂ）参照）に対して、最終変動フラグ２２３ｆａと、最終演出設定済フラグ２２３ｆｂと、当たり演出フラグ２２３ｆｃと、が追加されている点で相違している。

【２２１５】

最終変動フラグ２２３ｆａは、時短状態における最後の変動表示の実行中であるか否かを示すフラグである。この最終変動フラグ２２３ｆａがオンであれば、時短状態における最後の変動表示の実行中であることを示し、オフであれば、時短状態における最後の変動表示の実行中ではないことを示す。この最終変動フラグ２２３ｆａは、時短状態における最後の変動が開始された時点でオンに設定され、時短回数が０になった時点（即ち、時短状態における最後の変動表示が終了した時点）でオフに設定される（図２１３のＳ２６２２参照）。

【２２１６】

最終演出設定済フラグ２２３ｆｂは、時短状態の最後の変動表示において、宝箱８０２を発見した後の演出の種別（変動開始後５秒経過以降の演出態様）を既に設定済みであるか否かを示すフラグである。この最終演出設定済フラグ２２３ｆｂがオンであれば、演出種別を決定済みであることを意味し、オフであれば、演出種別を未決定であることを意味する。最終変動の実行中に当たりの保留球を検出した（大当たり若しくは小当たりの始動入賞を検出した）場合は、この最終演出設定済フラグ２２３ｆｂの状態と、後述する当たり演出フラグ２２３ｆｃの状態とに応じて、復活演出（図１９８（ｂ）参照）により当たりを報知するか否かが判別させる。

【２２１７】

当たり演出フラグ２２３ｆｃは、時短状態における最後の変動演出の演出態様として、当たりを示す演出態様（即ち、宝箱８０２からＶ表示８０３が出現する演出態様）、若しくは復活演出（図１９８（ｂ）参照）を設定したか否かを示すためのフラグである。この当たり演出フラグ２２３ｆｃがオンであれば、当たりを示す演出態様、若しくは復活演出の実行中であることを意味し、オフであれば、外れを示す演出態様の実行中、若しくは時短状態における最後の変動表示の実行中ではないことを意味する。この当たり演出フラグ２２３ｆｃは、当たりを示す演出態様を設定した場合（図２０９のＳ３５１６参照）、若しくは復活演出の開始を設定した場合（図２１１のＳ２３２６参照）にオンに設定され、時短状態（および保留消化中）における演出態様が終了した場合にオフに設定される。

【２２１８】

＜第８実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図２０５から図２０７のフローチャートを参照して、本第８実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図２０５を参照して、本第８実施形態における特別図柄変動処理８（図２０５のＳ１３１）について説明する。この特別図柄変動処理８（Ｓ１３１）は、第７実施形態における特別図柄変動処理７（図１８８，Ｓ１２１参照）に代えて実行される処理であり、第７実施形態における特別図柄変動処理７（図１８８参照）と同様に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおける変動表示の設定を行うための処理である。

【２２１９】

この第８実施形態における別図柄変動処理８（Ｓ１３１）のうち、Ｓ２０１，Ｓ２０２，Ｓ２０６～Ｓ２１８，Ｓ２２０，Ｓ２３１～Ｓ２３５およびＳ２３８の各処理では、それぞれ第７実施形態における特別図柄変動処理７（図１８８，Ｓ１２１参照）のＳ２０１，Ｓ２０２，Ｓ２０６～Ｓ２１８，Ｓ２２０，Ｓ２３１～Ｓ２３５およびＳ２３８の各処理と同一の処理が実行される。

【２２２０】

また、本第８実施形態における特別図柄変動処理８（Ｓ１３１）では、Ｓ２０６の処理と、Ｓ２３２の処理との順序が入れ替わっている。即ち、先にＳ２０６の処理により特別図柄１保留球数カウンタｂの値（Ｎ１）の値を判別して、値が０である場合にのみ（Ｓ２

０６：Ｎｏ）、Ｓ２３２の処理を実行する構成としている。即ち、第１特別図柄の保留球が１以上の場合は、第２特別図柄の抽選が開始されない仕様（第２特別図柄の抽選よりも、第１特別図柄の抽選の方が優先的に実行される仕様）を採用している。

【２２２１】

また、本第８実施形態における特別図柄変動処理８（図２０５参照）では、Ｓ２１３の処理において、今回の抽選結果が大当たりでないと判別した場合に（Ｓ２１３：Ｎｏ）、時短回数を更新するための時短回数更新処理８を実行して（Ｓ２４１）、Ｓ２２０の処理へ移行する。この時短回数更新処理８（Ｓ２４１）の詳細について、図２０６を参照して説明する。図２０６は、この時短回数更新処理８（Ｓ２４１）を示すフローチャートである。

【２２２２】

この時短回数更新処理８（図２０６参照）は、第１実施形態における時短回数更新処理（図４２，Ｓ２１９参照）と同様に、普通図柄の時短回数を更新するための処理である。なお、本第８実施形態では、時短中カウンタ２０３ｋとして、第１特別図柄の時短回数を示すための特１用時短中カウンタ２０３ｋ１と、第２特別図柄の時短回数を示すための特２用時短中カウンタ２０３ｋ２と、が設けられている。本第８実施形態における時短回数更新処理８（図２０６参照）では、特別図柄の種別に応じて対応する時短中カウンタの値を更新する。

【２２２３】

この第８実施形態における時短回数更新処理８（Ｓ２４１）のうち、Ｓ６０１，Ｓ６０４およびＳ６０７の各処理では、それぞれ第１実施形態における時短回数更新処理（図４２，Ｓ２１９参照）のＳ６０１，Ｓ６０４およびＳ６０７の各処理と同一の処理が実行される。また、本第８実施形態における時短回数更新処理８（Ｓ２４１）が実行されると、まず、現在が第１特別図柄の変動停止タイミングであるか否かを判別する（Ｓ６１１）。Ｓ６１１の処理において、現在が第１特別図柄の変動停止タイミングであると判別した場合は（Ｓ６１１：Ｙｅｓ）、次に、特１用時短中カウンタ２０３ｋ１の値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ６１２）。Ｓ６１２の処理において、特１用時短中カウンタ２０３ｋ１の値が０であると判別した場合は（Ｓ６１２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ６１２の処理において、特１用時短中カウンタ２０３ｋ１の値が０ではないと判別した場合は（Ｓ６１２：Ｙｅｓ）、特１用時短中カウンタ２０３ｋ１の値を１減算し（Ｓ６１３）、減算後の特１用時短中カウンタ２０３ｋ１の値を示す残時短回数コマンドを設定して（Ｓ６１４）、Ｓ６０４の処理へ移行する。

【２２２４】

一方、Ｓ６１１の処理において、現在が第１特別図柄の変動停止タイミングではないと判別した場合は（Ｓ６１１：Ｎｏ）、今回の変動停止が第２特別図柄の変動停止タイミングであることを意味するため、次に、特２用時短中カウンタ２０３ｋ２の値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ６１５）。Ｓ６１５の処理において、特２用時短中カウンタ２０３ｋ２の値が０であると判別した場合は（Ｓ６１５：Ｎｏ）そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ６１５の処理において、特２用時短中カウンタ２０３ｋ２の値が０ではないと判別した場合は（Ｓ６１５：Ｙｅｓ）、特２用時短中カウンタ２０３ｋの値を１減算し（Ｓ６１６）、更新後の特２用時短中カウンタ２０３ｋ２の値を示す残時短回数コマンドを設定して（Ｓ６１７）、Ｓ６０４の処理へ移行する。

【２２２５】

また、本第８実施形態における時短回数更新処理８（図２０６参照）では、Ｓ６０４の処理において、時短中カウンタ２０３ｋの値が０になった（即ち、特１用時短中カウンタ２０３ｋ１の値、若しくは特２用時短中カウンタ２０３ｋ２の値が０になった）と判別した場合に（Ｓ６０４：Ｙｅｓ）、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ６１８）、特１用時短中カウンタ２０３ｋ１、特２用時短中カウンタ２０３ｋ２の値を０に設定して（Ｓ６１９）、処理をＳ６０７へと移行する。

【２２２６】

この時短回数更新処理８（図２０６参照）を実行することにより、変動停止された特別図柄の種別に応じて、第１特別図柄の時短回数と、第２特別図柄の時短回数とを正確に更新することができる。

【２２２７】

次に、図２０７を参照して、本第８実施形態で実行される普通図柄変動処理８（Ｓ１３２）について説明する。この普通図柄変動処理８（Ｓ１３２）は、第７実施形態における普通図柄変動処理７（図１９０，Ｓ１２２参照）に代えて実行される処理であり、第７実施形態における普通図柄変動処理７（図１９０参照）と同様に、第２図柄表示装置８３において行う第２図柄の変動表示及び変動時間、振分装置７００における電動役物７０１の開放動作及び開放時間などを制御するための処理である。

【２２２８】

この第８実施形態における普通図柄変動処理８（図２０７参照）のうち、Ｓ９０１，Ｓ９０２，Ｓ９０６～Ｓ９１０，Ｓ９１２～９１５，Ｓ９２０およびＳ９３１～Ｓ９３８の各処理では、それぞれ第７実施形態における普通図柄変動処理７（図１９０，Ｓ１２２参照）のＳ９０１，Ｓ９０２，Ｓ９０６～Ｓ９１０，Ｓ９１２～９１５，Ｓ９２０およびＳ９３１～Ｓ９３８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第８実施形態における普通図柄変動処理８（図２０７参照）では、Ｓ９１５の処理において、今回の普通図柄の抽選結果が当たりであると判別した場合に（Ｓ９１５：Ｙｅｓ）、次いで、普図当たり種別選択テーブル２０２ｆａ（図２０２（ｂ）参照）を参照して現在の遊技状態に応じた開放パターンを特定し（Ｓ９４１）、処理をＳ９２０へと移行する。

【２２２９】

この普通図柄変動処理８（図２０７参照）を実行することにより、普通図柄の当たりとなった場合に、８０％の割合で普図当たりＡ８を決定し、２０％の割合で普図当たりＢ８を決定することができるので、時短状態において右打ちを行った場合に、右第２入球口６４ｂよりも、右第１入球口６４ａ２の方が開放され易く構成することができる。よって、実質的な大当たり期待度が低い第１特別図柄の抽選をより優先的に実行させることができるので、時短状態における後半に期待度が高い第２特別図柄の抽選が実行され易くなるように構成することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２２３０】

＜第８実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図２０８から図２１４のフローチャートを参照して、本第８実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図２０８を参照して、本第８実施形態におけるメイン処理８（図２０８）について説明する。このメイン処理８は、第７実施形態（および第１実施形態）におけるメイン処理（図５５参照）に代えて実行される処理である。

【２２３１】

この第８実施形態におけるメイン処理８（図２０８参照）では、第７実施形態（および第１実施形態）におけるメイン処理（図５５参照）に対して、演出更新処理（Ｓ２１１２）に代えて演出更新処理８（Ｓ２１２１）を実行する点、コマンド判定処理（Ｓ２１１３）に代えてコマンド判定処理８（Ｓ２１２２）を実行する点、および変動表示設定処理（Ｓ２１１４）に代えて変動表示設定処理８（Ｓ２１２３）を実行する点のみが相違している。まず、図２０９を参照して、上述した演出更新処理８（Ｓ２１２１）の詳細について説明する。

【２２３２】

図２０９は、演出更新処理８（Ｓ２１２１）を示すフローチャートである。この演出更新処理８（Ｓ２１２１）は、メイン処理８（図２０８参照）の中で、第７実施形態（および第１実施形態）における演出更新処理（Ｓ２１１２参照）に代えて実行される処理であり、変動パターン演出（変動表示演出）の進行状況等に応じて演出態様を更新するための処理である。

【２２３３】
この演出更新処理８（Ｓ２１２１）では、まず、最終変動フラグ２２３ｆａがオンであるか否かを判別し（Ｓ３５１１）、最終変動フラグ２２３ｆａがオフであると判別した場合は（Ｓ３５１１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、最終変動フラグ２２３ｆａがオンであると判別した場合は（Ｓ３５１１：Ｙｅｓ）、時短状態における最後の変動表示の実行中であることを意味するため、次に、最終演出設定済フラグ２２３ｆｂがオンであるか（時短状態の最後の変動表示において、宝箱８０２を発見した後の演出の種別を決定済みであるか）否かを判別する（Ｓ３５１２）。Ｓ３５１２の処理において、最終演出設定済フラグ２２３ｆｂがオフである（時短状態における最後の演出を決定していない）と判別した場合は（Ｓ３５１２：Ｎｏ）、次に、現在が今回の変動開始から５秒が経過したタイミングであるか否かを判別する（Ｓ３５１３）。Ｓ３５１３の処理において、現在が今回の変動開始から５秒が経過したタイミングであると判別した場合は（Ｓ３５１３：Ｙｅｓ）、次に、保留内に大当たり又は小当たりがあるか否かを判別する（Ｓ３５１４）。保留内に大当たり又は小当たりがあると判別した場合は（Ｓ３５１４：Ｙｅｓ）、宝箱からＶが出現する演出の開始を設定し（Ｓ３５１５）、当たり演出フラグ２２３ｆｃをオンに設定して（Ｓ３５１６）、Ｓ３５１９の処理へ移行する。

【２２３４】
一方、Ｓ３５１４の処理において、保留内に大当たり又は小当たりがないと判別した場合は（Ｓ３５１４：Ｎｏ）、宝箱の中身が空っぽの演出の開始を設定し（Ｓ３５１７）、当たり演出フラグ２２３ｆｃをオフに設定して（Ｓ３５１８）、Ｓ３５１９の処理へ移行する。Ｓ３５１９の処理では、最終演出設定済フラグ２２３ｆｂをオンに設定し（Ｓ３５１９）、本処理を終了する。

【２２３５】
これらに対し、Ｓ３５１２の処理において、最終演出設定済フラグ２２３ｆｂがオンであると判別した場合（Ｓ３５１２：Ｙｅｓ）、およびＳ３５１３の処理において、現在が今回の変動開始から５秒が経過したタイミングではないと判別した場合は（Ｓ３５１３：Ｎｏ）、時短状態における最後の変動表示における演出態様を決定する必要がないため、そのまま本処理を終了する。

【２２３６】
この演出更新処理８（図２０９参照）を実行することにより、時短状態における最後の変動表示が開始されてから、５秒経過するまでの間に貯まった保留球の先読み結果も加味して、時短状態における最後の変動表示（および保留球に基づく変動表示）における変動時間において実行される演出態様を設定することができる。

【２２３７】
次に、図２１０を参照して、本第８実施形態で実行されるコマンド判定処理８（Ｓ２１２２）について説明する。このコマンド判定処理８（Ｓ２１２２）は、第７実施形態（および第１実施形態）におけるコマンド判定処理（図５６参照）に代えて実行される処理であり、第７実施形態におけるコマンド判定処理（図５６参照）と同様に、主制御装置１１０から受信した各種コマンドに応じた制御を行うための処理である。

【２２３８】
この第８実施形態におけるコマンド判定処理８（Ｓ２１２２）では、上述した第７実施形態（および第１実施形態）におけるコマンド判定処理（図５６参照）に対して、入賞情報関連処理（Ｓ２２１０）に代えて入賞情報関連処理８（Ｓ２２３１）を実行する点、第３図柄の停止表示を設定するＳ２２１４の処理に代えて停止コマンド処理（Ｓ２２３２）を実行する点、時短更新処理（Ｓ２２１６）に代えて時短更新処理８（Ｓ２２３３）を実行する点でのみ相違している。まず、図２１１を参照して、上述した入賞情報関連処理８（Ｓ２２３１）について説明する。この入賞情報関連処理８（Ｓ２２３１）は、第７実施形態（および第１実施形態）における入賞情報関連処理（図５７，Ｓ２２１０参照）と同様に、主制御装置１１０から受信した入賞情報コマンドにより通知された先読み結果に応じた制御を実行するための処理である。

【２２３９】
この第８実施形態における入賞情報関連処理８（Ｓ２２３１）のうち、Ｓ２３１１およびＳ２３１２の各処理では、それぞれ第７実施形態（および第１実施形態）における入賞情報関連処理（図５７，Ｓ２２１０参照）のＳ２３１１およびＳ２３１２の各処理と同一の処理が実行される。また、本第８実施形態における入賞情報関連処理８（Ｓ２２３１）では、まず、最終演出設定済フラグ２２３ｆｂがオンであるか否かを判別し（Ｓ２３２１）、最終演出設定済フラグ２２３ｆｂがオフであると判別した場合は（Ｓ２３２１：Ｎｏ）、Ｓ２３１２の処理へ移行する。一方、Ｓ２３２１の処理において、最終演出設定済フラグ２２３ｆｂがオンであると判別した場合は（Ｓ２３２１：Ｙｅｓ）、次に、当たり演出フラグ２０３ｆｃがオンであるか（即ち、時短状態における最後の変動表示の演出態様として、当たり若しくは小当たりを示す演出態様が設定されているか）否かを判別する（Ｓ２３２２）。Ｓ２３２２の処理において、当たり演出フラグ２０３ｆｃがオンであると判別した場合は（Ｓ２３２２：Ｙｅｓ）、Ｓ２３１２の処理へ移行する。

【２２４０】
一方、Ｓ２３２２の処理において、当たり演出フラグ２０３ｆｃがオフであると判別した場合は（Ｓ２３２２：Ｎｏ）、次に、受信した入賞情報が高速消化期間（即ち、時短状態終了後の、抽選結果によらず０．１秒の変動時間が設定される期間）内に消化される入賞情報であるか否かを判別する（Ｓ２３２３）。Ｓ２３２３の処理において、受信した入賞情報が高速消化期間内に消化される入賞情報ではないと判別した場合は（Ｓ２３２３：Ｎｏ）、Ｓ２３１２の処理へ移行する。一方、受信した入賞情報が高速消化期間内に消化される入賞情報であると判別した場合は（Ｓ２３２３：Ｙｅｓ）、次に、受信した入賞情報が大当たり又は小当たりに対応する入賞情報であるか否かを判別し（Ｓ２３２３４）、受信した入賞情報が大当たり又は小当たりに対する入賞情報ではないと判別した場合は（Ｓ２３２４：Ｎｏ）、Ｓ２３１２の処理へ移行する。一方、受信した入賞情報が大当たり又は小当たりに対応する入賞情報であると判別した場合は（Ｓ２３２４：Ｙｅｓ）、復活演出（図１９８（ｂ）参照）の実行を設定し（Ｓ２３２５）、当たり演出フラグ２２３ｆｃをオンに設定して（Ｓ２３２６）、Ｓ２３１１の処理へ移行する。なお、Ｓ２３２５の処理では、時短状態における最終変動の実行中であれば、最終変動の終了に基づいて復活演出が開始されるように設定する一方、時短状態の最終変動が終了した後であれば、復活演出を即座に開始するように設定する。

【２２４１】
この入賞情報関連処理８（図２１１参照）を実行することにより、外れの最終演出を設定した後で大当たり又は小当たりに対応する入賞情報を検出した場合に、復活演出により違和感なく遊技者に対して当該大当たり又は小当たりを報知することができるので、より好適に演出態様を設定することができる。

【２２４２】
次に、図２１２を参照して、上述した停止コマンド処理（Ｓ２２３２）の詳細について説明する。図２１２は、この停止コマンド処理（Ｓ２２３２）を示すフローチャートである。この停止コマンド処理（Ｓ２２３２）は、コマンド判定処理８の中の１処理であり、主制御装置１１０から受信した停止コマンドに応じた制御を行うための処理である。

【２２４３】
この停止コマンド処理（図２１２参照）では、まず、最終演出設定済フラグ２２３ｆｂがオンであるか否かを判別し（Ｓ９００１）、最終演出設定済フラグ２２３ｆｂがオフであると判別した場合は（Ｓ９００１：Ｎｏ）、処理をＳ９００７へと移行する。一方、Ｓ９００１の処理において、最終演出設定済フラグ２２３ｆｂがオンであると判別した場合は（Ｓ９００１：Ｙｅｓ）、次に、当たり演出フラグ２２３ｆｃがオンであるか否かを判別する（Ｓ９００２）。Ｓ９００２の処理において、当たり演出フラグ２２３ｆｃがオンであると判別した場合は（Ｓ９００２：Ｙｅｓ）、次に、今回受信した停止コマンドが、当たり又は小当たり図柄に対応する停止コマンドであるかを判別し（Ｓ９００４）、当たり又は小当たり図柄に対応する停止コマンドでない（外れに対応する停止コマンドである

）と判別した場合は（Ｓ９００４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、当たり又は小当たり図柄に対応する停止コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ９００４：Ｙｅｓ）、Ｓ９００５の処理へ移行する。

【２２４４】

Ｓ９００５の処理では、最終演出の終了を設定し（Ｓ９００５）、最終演出設定済フラグ２２３ｆｂおよび当たり演出フラグ２２３ｆｃをオフに設定して（Ｓ９００６）、処理をＳ９００７へと移行する。

【２２４５】

一方、Ｓ９００２の処理において、当たり演出フラグ２２３ｆｃがオフであると判別した場合は（Ｓ９００２：Ｎｏ）、次に、保留球数が１以上であるか否かを判別する（Ｓ９００３）。保留球数が１以上であると判別した場合は（Ｓ９００３：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。保留球数が０であると判別した場合は（Ｓ９００３：Ｎｏ）、Ｓ９００５，Ｓ９００６の各処理を実行して、Ｓ９００７の処理へ移行する。Ｓ９００７の処理では、受信した停止コマンドに対応する第３図柄の停止表示を設定して（Ｓ９００７）、本処理を終了する。

【２２４６】

次に、図２１３を参照して、本第８実施形態における時短更新処理（Ｓ２２３３）の詳細について説明する。図２１３は、この時短更新処理８（Ｓ２２３３）を示すフローチャートである。この時短更新処理８（Ｓ２２３３）は、上述した通り、コマンド判定処理８（図２１０，Ｓ２１２２参照）の中で、第７実施形態（および第１実施形態）における時短更新処理（図６０参照）に代えて実行される処理であり、第７実施形態（および第１実施形態）における時短更新処理（図６０参照）と同様に、音声ランプ制御装置１１３において把握している時短回数を実際の時短回数に同期して更新するための処理である。

【２２４７】

この時短更新処理８（図２１３参照）では、まず、受信したコマンドが、時短回数が０になったことを示すコマンドであるか否かを判別する（Ｓ２６２１）。Ｓ２６２１の処理において、受信したコマンドが、時短回数が０になったことを示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ２６２１：Ｙｅｓ）、時短状態における最後の変動表示の終了タイミングであることを意味するため、最終変動フラグ２２３ｆａをオフに設定し（Ｓ２６２２）、Ｓ２６２３の処理へ移行する。一方、受信したコマンドが、時短回数が０になったことを示すコマンドではないと判別した場合は（Ｓ２６２１：Ｎｏ）、Ｓ２６２２の処理をスキップし、Ｓ２６２３の処理へ移行する。

【２２４８】

Ｓ２６２３の処理では、通知された時短関連情報に応じて時短情報更新エリア２２３ｇのデータと、時短回数の表示設定とを更新し（Ｓ２６２３）、本処理を終了する。この時短更新処理８（図２１３参照）を実行することにより、実際の時短回数と音声ランプ制御装置１１３が把握する時短回数とを一致させることができる。

【２２４９】

次に、図２１４を参照して、本第８実施形態における演出設定処理８（Ｓ２８２１）の詳細について説明する。ここで、この演出設定処理８は、本第８実施形態における変動表示設定処理８（Ｓ２１２３）において、第７実施形態（および第１実施形態）における演出設定処理（図６３参照）に代えて実行される処理である。なお、本第８実施形態における変動表示設定処理８（Ｓ２１２３）と、第７実施形態における変動表示設定処理（図６２参照）との相違点は、この演出設定処理８（Ｓ２８２１）が実行される点のみであるため、変動表示設定処理８（Ｓ２１２３）の図示については省略している。

【２２５０】

図２１４は、この演出設定処理８（Ｓ２８２１）を示すフローチャートである。この演出設定処理８（Ｓ２８２１）は、第７実施形態（および第１実施形態）における演出設定処理（図６３参照）と同様に、変動パターンコマンドにより通知された変動パターン（変動時間）に応じて、詳細な変動表示態様を決定（設定）するための処理である。

【２２５１】
この演出設定処理８（Ｓ２８２１）では、まず、最終演出設定済フラグ２２３ｆｂがオンであるか否かを判別する（Ｓ２９１１）。Ｓ２９１１の処理において、最終演出設定済フラグ２２３ｆｂがオフであると判別した場合は（Ｓ２９１１：Ｎｏ）、抽選結果に応じた変動パターン演出の演出態様を設定し（Ｓ２９１２）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ２９１１の処理において、最終演出設定済フラグ２２３ｆｂがオンであると判別した場合は（Ｓ２９１１：Ｙｅｓ）、次に、当たり演出フラグ２２３ｆｃがオンであるか否かを判別する（Ｓ２９１３）。Ｓ２９１３の処理において、当たり演出フラグ２２３ｆｃがオンであると判別した場合は（Ｓ２９１３：Ｙｅｓ）、Ｓ２９１７の処理へ移行する。
【２２５２】
一方、Ｓ２９１３の処理において、当たり演出フラグ２２３ｆｃがオフであると判別した場合は（Ｓ２９１３：Ｎｏ）、次に、入賞情報格納エリア２２３ａのデータに当たり又は小当たりが含まれているか否かを判別し（Ｓ２９１４）、入賞情報格納エリア２２３ａのデータに当たり又は小当たりが含まれていないと判別した場合は（Ｓ２９１４：Ｎｏ）、Ｓ２９１７の処理へ移行する。Ｓ２９１７の処理では、変動開始時点の表示態様の表示継続を設定し（Ｓ２９１７）、その後、本処理を終了する。
【２２５３】
一方、Ｓ２９１４の処理において、入賞情報格納エリア２２３ａのデータに当たり又は小当たりが含まれていると判別した場合は（Ｓ２９１４：Ｙｅｓ）、復活演出（図１９８（ｂ）参照）の開始を設定し（Ｓ２９１５）、当たり演出フラグ２２３ｆｃをオンに設定して（Ｓ２９１６）、本処理を終了する。
【２２５４】
以上説明した通り、本第８実施形態におけるパチンコ機１０では、遊技者に有利な時短状態において、第１特別図柄の抽選条件（始動入賞）と、第２特別図柄の抽選条件（始動入賞）との両方が成立し得るように構成した上で、第１特別図柄の抽選よりも、第２特別図柄の抽選の方が遊技者に有利となり易い（実質的に大当たりに当選する可能性が高くなる）ように構成した。そして、第１の遊技方法（連続して右打ちを行い続ける遊技方法）を選択することで、第１特別図柄の抽選が実行され易くなる一方で、第１の遊技方法とは異なる第２の遊技方法（右第２入球口６４ｂへと遊技球が入球する毎に左打ち若しくは発射停止を行う遊技方法）を選択することで、第２特別図柄の抽選が実行され易くなるように構成することで、遊技者に対して大当たり期待度が高い第２特別図柄の抽選を実行させるタイミングを任意に選択させることが可能に構成した。これにより、遊技者毎の趣向に合った遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【２２５５】
加えて、本第８実施形態におけるパチンコ機１０では、時短状態（遊技者に有利な状態）の終了条件を複数設ける構成とし、第１特別図柄の抽選が実行された場合よりも、第２特別図柄の抽選が実行された場合の方が、時短状態が終了され易くなるように構成した。より具体的には、時短状態が終了される抽選回数（時短回数）を第１特別図柄と、第２特別図柄とで異ならせる構成とし、第１特別図柄の時短回数（９６回）よりも、第２特別図柄の時短回数（４回）の方が少なくなるように構成した。このように構成することで、有利な（即ち、大当たり期待度が高い）第２特別図柄の抽選を優先的に実行させる遊技方法を続けてしまうと、第１特別図柄の抽選を優先的に実行させた場合に比較して短い期間で時短状態が終了してしまう可能性が高くなるため、大当たり期待度の低い第１特別図柄の抽選を第１特別図柄の時短回数内である程度（例えば、９５回）実行させてから、第２特別図柄の抽選を実行させるという遊技方法を遊技者の選択肢の１つにすることができる。また、逆に、比較的短時間で時短状態の結果（大当たりとなるか、時短状態が終了するか）を知りたいと考える遊技者に対しては、第１特別図柄の時短回数が損になることを承知の上で、第２特別図柄の抽選を優先的に実行させる遊技方法を選択させることができる。このように、遊技者毎に趣向に応じて、第２特別図柄の抽選を実行させるタイミング等を

選択させる自由度の高い遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２２５６】

更に、本第８実施形態では、第１特別図柄の抽選の方が第２特別図柄の抽選よりも優先的に実行されるように制御する（第１特別図柄の保留球と第２特別図柄の保留球とが存在する場合に、第１特別図柄の保留球が優先的に実行エリアに移動されて抽選に用いられる）構成としている。このように構成することで、時短状態中に継続して右打ちを行うという比較的単純な遊技方法を実践するだけで、第１特別図柄の時短回数分の第１特別図柄の抽選を実行させつつ、第２特別図柄の保留球を貯めることができる。そして、第１特別図柄の時短回数が０になった時点で、ほぼ、第２特別図柄の保留球数を上限である４まで貯めて、当該上限個数の第２特別図柄の保留球に基づく第２特別図柄の抽選（即ち、大当たり期待度の高い抽選）を実行させることができる。つまり、時短状態が開始されてから第１条件が成立するまでの間（第１特別図柄の時短回数が消化されるまでの間）は、大当たり期待度が低くなり、第１条件の成立後、第２条件が成立するまで（第２特別図柄の保留球がなくなるまで）の間は、大当たり期待度が高くなる遊技性を実現することができる。

【２２５７】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、特定の大当たり（例えば、確変大当たり）に当選すると、大当たり終了後に、まず、遊技者に有利な第１遊技状態（例えば、確変状態）が所定の抽選回数を上限として設定され、当該所定の抽選回数内に大当たりに当選しなかった場合に、遊技者に有利な第２遊技状態（例えば、時短状態）が設定される遊技機が知られている。しかしながら、係る従来型の遊技機では、第１遊技状態の方が第２遊技状態よりも有利度合いが高くなるのが通常であったため、第１遊技状態が終了してしまうと、遊技者の遊技に対するモチベーションを低下させてしまう可能性があるという問題点があった。

【２２５８】

これに対して本第８実施形態におけるパチンコ機１０では、遊技者に有利な時短状態が設定されてから第１条件が成立するまでの間は、大当たり期待度が低い（即ち、遊技者にとっての有利度合いが低い）第１特別図柄の抽選が実行され易くなるように構成し、第１条件の成立後、第２条件が成立するまでの間は大当たり期待度が高い（即ち、遊技者にとっての有利度合いが高い）第２特別図柄の抽選が実行され易くなるように構成した。言い換えれば、有利な時短状態に移行した場合に、まず、有利度合いが低い状態を経て、有利度合いが高い状態に移行するように構成している。このように構成することで、第１条件が成立するまでの間に大当たりに当選しなかったとしても、より大当たり期待度が高い状態が後に控えていることに対する安心感を遊技者に抱かせることができるので、第１条件が成立した時点で遊技者の遊技に対するモチベーションを低下させてしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２２５９】

また、本第８実施形態では、遊技者に有利な時短状態へと移行した後において、第２特別図柄の時短回数が終了する直前まで（第２特別図柄の抽選が３回実行されるまで）第２特別図柄の抽選を優先的に実行させた後で、継続的に右打ちを実行することで第１特別図柄の時短回数を先に終了させ、その後、第１特別図柄の時短回数を経過させるまでの間に貯まった第２特別図柄の保留球を消化させる遊技方法を実行することにより、時短状態、および時短状態が終了して時短状態中に貯まった保留球も全て消化されるまでの間に実行される第２特別図柄の抽選回数が多く（７回に）なり易くなるように構成することができる。つまり、時短状態に移行してから特定条件が成立する（第２特別図柄の時短回数が残り１になる）までの間、第２特別図柄の抽選が実行され易くなるように左打ち（若しくは発射停止）を実行し、特定条件の成立後に、右打ちを継続する遊技方法が遊技者にとって最も有利になるという、極めて特殊、且つ、斬新な仕様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２２６０】

なお、本第８実施形態では、第１特別図柄の時短回数が第２特別図柄の時短回数よりも多くなるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、第１特別図柄の時短回数と第２特別図柄の時短回数とを同一の回数（例えば、共に４回）にしてもよい。このように構成することで、期待度の低い第１特別図柄の抽選が実行される期間を短くすることができるので、時短状態中における遊技が冗長となってしまうことを抑制することができる。また、例えば、第１特別図柄の時短回数を、第２特別図柄の時短回数よりも少なく（例えば、３回に）設定してもよい。このように構成した場合、右第２入球口６４ｂへと十分に（保留上限個数まで）遊技球を入球させるよりも前に第１特別図柄の時短回数が経過する可能性が比較的高くなるので、右第２入球口６４ｂへと遊技球が入球するだけで遊技者に対して喜びを抱かせることができる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２２６１】

本第８実施形態では、普通図柄の当たりとなった場合に２０％の割合で普図当たりＢ８に当選する（右第２入球口６４ｂへと入球可能な状態となる）ように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、普図当たりＢに当選する確率を低く（例えば、１／５０に）してもよい。このように構成することで、時短状態において第２特別図柄の保留球が貯まり難くなるように構成できるので、第２特別図柄の保留球が貯まった時点で遊技者を喜ばせることができる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２２６２】

＜第９実施形態＞

次に、図２１５から図２１９を参照して、第９実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第８実施形態におけるパチンコ機１０では、第２特別図柄の抽選で小当たりとなってＶ当たりが発生した場合に、当該Ｖ当たりの契機となった小当たりが有利な時短状態の間に当選したものであるか、不利な通常状態の間に当選したものであるかによらず、Ｖ当たり終了後の遊技状態が有利な時短状態に設定される構成としていた。

【２２６３】

これに対して本第９実施形態におけるパチンコ機１０では、時短状態の間にＶ当たりが発生した場合よりも、通常状態の間にＶ当たりが発生した場合の方が、時短状態が設定される割合が高くなるように構成した。このように構成することで、時短状態の間は第２特別図柄の抽選が実行されないように継続的に右打ちを行い続けて大当たり期待度が低い第１特別図柄の抽選を実行させつつ、第２特別図柄の保留球を増加させ、時短状態が終了した後で、第２特別図柄の保留球に基づく抽選でＶ当たりを目指すという遊技方法を行わせることができる。つまり、時短状態が設定された場合に、大当たり期待度の低い状態を経て、大当たり期待度が高い状態へと移行させる斬新な遊技性をより確実に実現することができる。

【２２６４】

また、上述した第８実施形態におけるパチンコ機１０では、時短状態の間に普通図柄の当たりとなった場合に、右第１入球口６４ａ２が開放され易くなる（第１作動口７０４に入球し易くなる）開放パターンの普図当たり種別（普図当たりＡ８）の割合の方が、右第２入球口６４ｂが開放され易くなる（第２作動口７０７に入球し易くなる）開放パターンの普図当たり種別（普図当たりＢ８）よりも高い割合で決定されるように構成していた。これにより、時短状態において右打ちを継続して実行し続けた場合に、第１特別図柄の抽選条件（始動入賞）がより多く成立するように構成していた。

【２２６５】

これに対して本第９実施形態におけるパチンコ機１０では、時短状態へと移行してから第１期間（例えば、１８０秒間）が経過するまでの間は、普通図柄の当たりになっても第１作動口７０４にしか遊技球が入球しないように構成し、第１期間が経過してから第２期間（例えば、３６０秒間）が経過するまでの間のみ、第１作動口７０４にも第２作動口７０７にも遊技球が入球し得るように構成した。このように構成することで、時短状態が開

始されてから第１期間が経過するまでの間は、第１特別図柄の抽選のみを実行させると共に、第１特別図柄の保留球のみを増加させることができるので、時短状態の開始直後に第２作動口７０７へと遊技球が連続して入球して第２特別図柄の時短回数が比較的短時間で経過してしまい、時短状態が早期に終了してしまうことをより確実に防止することができる。

【２２６６】

この第９実施形態におけるパチンコ機１０が、第８実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点、および主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第８実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第８実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【２２６７】

まず、図２１５を参照して、本第９実施形態における振分装置７００（図１７０参照）の切換弁７０２の切換パターンについて説明する。ここで、上述した第８実施形態における切換弁７０２は、普通図柄の当たりが開始されたことを契機として、特定の切換パターンで第１流路７０３が通過可能となる第１切換状態と、第２流路７０６が通過可能となる第２切換状態と、が切り換えられるように構成されていた（図１７１参照）。これに対して本第９実施形態における切換弁７０２は、普通図柄の当たり期間とは無関係に、大当たりの終了（若しくはパチンコ機１０の初期化）に基づいて、予め定められた特定の切換パターンで切換動作が開始されるように構成されている。図２１５は、この切換弁７０２の切換パターンを示した図である。

【２２６８】

図２１５に示した通り、本第９実施形態における切換弁７０２は、大当たりの終了を契機として、１８０秒間の間、第１切換状態に維持される切換態様（第１切換態様）が設定される。この第１切換態様が設定されている間に普通図柄の当たりとなって電動役物７０１が開放され、振分装置７００へと遊技球が入球すると、遊技球は第１作動口７０４へと誘導されて（流下して）、右第１入球口６４ａ２が開放される。よって、時短状態、且つ、第１切換態様が設定されている間に右打ちを行い続けると、右第１入球口６４ａ２にばかり遊技球が入球して第１特別図柄の抽選に偏って実行されると共に、第１特別図柄の保留球のみを貯めることができる。

【２２６９】

また、図２１５に示した通り、第１切換態様に設定される１８０秒間が経過すると、１秒間の第２切換状態と、３秒間の第１切換状態と、が周期的に繰り返される切換態様（第２切換態様）が、１８０秒間の間（つまり、切換パターンが開始されてから１８０秒経過後、３６０秒間が経過するまでの間）設定される。つまり、第２切換態様が設定されている間は、切換弁７０２が第１切換状態に設定される期間の割合が３／４、第２切換状態に設定される期間の割合が１／４となる。この第２切換態様が設定されている間に右打ちを行い続けると、普通図柄の当たりとなって振分装置７００へと入球した遊技球のうち、およそ１／４の割合の遊技球が第２作動口７０７へと入球し、３／４の割合の遊技球が第１作動口７０４へと入球する。よって、第２切換態様が設定されている間に右打ちを実行し続けると、右第２入球口６４ｂよりも、右第１入球口６４ａ２の方が高い割合で遊技球が入球する。このため、この第２切換態様が設定されている間は、第１特別図柄の抽選を優先的に実行させつつ、第２特別図柄の保留球を増加させていくことができる。なお、第２切換態様が設定される１８０秒間の間、４秒に１秒の割合で第２切換状態に切り換わる（第２切換状態が４５回設定される）ので、継続して右打ちを行い続けることにより、ほぼ、４個以上の遊技球を右第２入球口６４ｂへと入球させることができる。つまり、第２切換状態の間に継続的に右打ちを行い続けるだけで、容易に第２特別図柄の保留球を上限個

数（４個）分貯めることができる。
【２２７０】
更に、図２１５に示した通り、切換パターンの開始後３６０秒間が経過した後、３６００秒間が経過するまでの間は、切換弁７０２が第１切換状態に維持される切換態様（第３切換態様）が設定される。この第３切換態様が設定されている間は、第１切換態様が設定されている間と同様に、右第１入球口６４ａ２へのみ遊技球が入球するため、特別図柄の抽選を第１特別図柄の抽選に偏重させることができる。これらの第１切換態様、第２切換態様、および第３切換態様が切換弁７０２の切換パターンの最小単位であり、以降は最小単位の切換パターンが終了する毎に、切換パターンが最初から繰り返し実行される。
【２２７１】
なお、時短状態における外れの変動時間は平均４秒程度であるため、第１特別図柄の時短回数が経過するまでの期間は、約３８４秒（４秒×９６回）を要する。即ち、第３切換態様が設定されている間に第１特別図柄の時短回数が経過するため、時短状態が終了して、第２特別図柄の保留球が消化されている間は、第２特別図柄の保留球が増加する可能性を０にすることができる。よって、毎回の時短状態において、大当たり期待度が高い第２特別図柄の抽選回数を統一することができるので、１回の時短状態における大当たり期待度を均一化することができる。
【２２７２】
ここで、仮に、第８実施形態と同様に、普図当たり種別に応じて振分装置７００へと入球した遊技球が誘導され易い作動口を異ならせる構成とした場合、特に、時短状態が終了する直前に「普図当たりＢ８」に当選して電動役物７０１が開放され、当該開放が第２特別図柄の保留球を用いた少なくとも１の抽選が開始されるまで継続した場合、当該第２特別図柄の変動表示の実行中に振分装置７００へと遊技球が入球して、時短状態が終了した後にもかかわらず第２特別図柄の保留球が増加してしまう可能性がある。即ち、普通図柄の当たりとなるタイミングおよび普図当たり種別によって、１の時短状態において大当たりに当選する可能性が著しく上下してしまう虞がある。
【２２７３】
これに対して本第９実施形態では、時短状態の終了前後（即ち、大当たり終了後３８４秒前後）において、第３切換態様が設定され易くなるように構成しているので、たとえ、時短状態の終了直前に普通図柄の当たりに当選し、当該当たりに基づく電動役物７０１の開放期間が第２特別図柄の保留球を少なくとも１個消費した後まで継続したとしても、時短状態の終了後に第２特別図柄の保留球が増加することを抑制することができる。即ち、たとえタイミング良く普通図柄の当たりとなり、更に、タイミング良く振分装置７００へと遊技球を入球させることができたとしても、期待度の低い第１特別図柄の保留球を増加させることしかできないように構成することができる。これにより、１の時短状態における大当たり期待度を均一化することができる。
【２２７４】
＜第９実施形態における電気的構成＞
次に、図２１６を参照して、本第９実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の構成について説明する。ここで、本第９実施形態におけるＲＯＭ２０２は、第８実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成（図２００（ａ）参照）に対して、時短付与テーブル２０２ｅの規定内容が変更されている点で相違している。また、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂに規定されている大当たり種別として、第８実施形態における大当たりＡ８～Ｆ８に代えて、大当たりＡ９～Ｆ９が規定されている点で相違している。なお、大当たりＡ９～Ｆ９は、ラウンド数や対応付けられている乱数値（第１当たり種別カウンタＣ２のカウンタ値の範囲）等が、それぞれ大当たりＡ８～Ｆ８と全く同一となっているため、ここではその詳細な説明については省略する。
【２２７５】
図２１６を参照して、第９実施形態における時短付与テーブル２０２ｅの詳細について説明する。図２１６は、本第９実施形態における時短付与テーブル２０２ｅの規定内容を

示した図である。図２１６に示した通り、通常状態で当選した「大当たりＡ９」に対しては、第１特別図柄の時短付与回数（第１特別図柄の時短回数を示すための特１用時短中カウンタ２０３ｋ１の値）として「９６回」、第２特別図柄の時短付与回数（第２特別図柄の時短回数を示すための特２用時短中カウンタ２０３ｋ２の値）として「４回」が対応付けて規定されている。また、時短状態で当選した「大当たりＡ９」に対しても、同一の時短付与回数が対応付けて規定されている。このため、「大当たりＡ９」に当選した場合は、遊技状態によらず大当たり終了後に遊技者に有利な時短状態が設定される。

【２２７６】

また、図２１６に示した通り、通常状態で当選した「大当たりＢ９」に対しては、第１特別図柄、および第２特別図柄の時短付与回数として共に「０回」が対応付けて規定されている一方で、時短状態で当選した「大当たりＢ９」に対しては、第１特別図柄の時短付与回数として「９６回」、第２特別図柄の時短付与回数として「４回」が対応付けて規定されている。このため、通常状態において第１特別図柄の直当たりが発生して「大当たりＢ９」が決定されると、遊技者に不利な通常状態に移行する一方、時短状態において第１特別図柄の直当たりが発生して「大当たりＢ９」が決定されると、遊技者に有利な時短状態に移行する。

【２２７７】

また、図２１６に示した通り、「大当たりＣ９」に対しては、大当たり当選時の遊技状態が通常状態、および時短状態のどちらであっても、第１特別図柄の時短付与回数として「９６回」、第２特別図柄の時短付与回数として「４回」が対応付けて規定されている。このため、第２特別図柄の直当たりが発生して「大当たりＣ９」が決定されると、遊技状態によらず、遊技者に有利な時短状態に移行する。

【２２７８】

また、図２０２（ａ）に示した通り、通常状態において当選した「大当たりＤ９」～「大当たりＦ９」に対しては、第１特別図柄の時短付与回数として「９６回」、第２特別図柄の時短付与回数として「４回」が対応付けて規定されている一方で、時短状態で当選した「大当たりＤ９」～「大当たりＦ９」に対しては、第１特別図柄、および第２特別図柄の時短付与回数として共に「０回」が対応付けて規定されている。このため、時短状態において第２特別図柄の抽選が実行され、小当たりに当選した場合は、Ｖ入賞を発生させてＶ当たりに当選させてしまうと、必ず不利な通常状態が設定されてしまう一方で、通常状態において第２特別図柄の抽選が実行され、小当たりに当選した場合は、Ｖ入賞を発生させてＶ当たりに当選させることにより、必ず有利な時短状態が設定される。よって、時短状態の間は、第２特別図柄の抽選が実行されないように継続的に右打ちを実行しつつ第２特別図柄の保留球を上限個数分まで貯め、時短状態が終了した後で第２特別図柄の保留球に基づく抽選を実行させる遊技方法を実践することにより遊技者に有利になるという、斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２２７９】

次に、図２１７を参照して、本第９実施形態における各状態の移行方法について説明する。ここで、本第９実施形態は、第８実施形態と同様に、３つのモード（通常モード、チャンスモードＡ、およびチャンスモードＢ）が設けられている。まず、図２１７の上方を参照して、通常モード（第２特別図柄の保留球が存在しない通常遊技状態）から他の状態（モード）への移行方法について説明する。図２１７の上部に示した通り、通常モードから他のモードへは、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった（直当たりした）場合にのみ移行する可能性がある。より具体的には、図２１７の上部に示した通り、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に５０％の割合で当選する「大当たりＡ９」になると、大当たり終了後のモードが有利なチャンスモードＡ（時短遊技状態）に設定される。これに対し、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に５０％の割合で当選する「大当たりＢ９」になると、大当たり終了後のモードが再度、遊技者に不利な通常モードに設定される（通常モードをループする）。このため、通常モードにおいては、第１特別図柄の抽選で

「大当たりＡ９」に当選することを期待して遊技を行わせることができる。
【２２８０】
次に、図２１７の中央部分を参照して、チャンスモードＡ（時短遊技状態）から他の状態（モード）への移行方法について説明する。図２１７の中央部分に示した通り、チャンスモードＡからの他のモードへは、大当たりに当選した場合の他、時短回数が経過した場合にも、移行する可能性がある。より具体的には、チャンスモードＡにおいて第２特別図柄の抽選で小当たりに当選し、Ｖ入賞が発生することによりＶ当たりに当選すると、大当たり終了後に不利な通常モードへと移行する。また、チャンスモードＡにおいて時短回数が経過した（時短遊技状態へ以降後、第１特別図柄の抽選が９６回終了するか、または第２特別図柄の抽選が４回終了した）時点で、第２特別図柄の保留球が存在する場合は、チャンスモードＢへと移行する。
【２２８１】
一方、図２０３の中央部分に示した通り、チャンスモードＡにおいて直当たりが発生した場合には、大当たり種別に関係なく、必ず大当たり終了後のモードが遊技者に有利なチャンスモードＡに設定される（チャンスモードＡをループする）。これにより、チャンスモードＡにおいては、小当たりに当選する（即ち、Ｖ当たりが発生する）可能性が無く、且つ、直当たりに当選する可能性がある第１特別図柄の抽選を実行させることにより直当たりが発生することを遊技者に期待させる遊技性を実現することができる。つまり、大当たり期待度が高い第２特別図柄の抽選よりも、大当たり期待度が低い第１特別図柄の抽選を優先的に実行させたいと思わせる斬新な遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【２２８２】
次に、図２１７の下部を参照して、チャンスモードＢ（第２特別図柄の保留球が存在する通常遊技状態）から他のモードへの移行方法について説明する。図２１７の下部に示した通り、チャンスモードＢから他の状態（モード）へは、大当たりに当選した場合の他、第２特別柄の保留球を全て消化した場合にも他の状態（モード）へと移行する。具体的には、図２１７に示した通り、直当たりが発生し、当該直当たりの大当たり種別が、第１特別図柄の直当たりの５０％の割合で決定される「大当たりＡ９」であった場合、および第２特別図柄の直当たりの１００％の割合で決定される「大当たりＣ９」であった場合に、当該大当たり終了後に遊技者に有利なチャンスモードＡへと移行する。また、第２特別図柄の抽選で小当たりとなってＶ当たりに当選した場合も、大当たり終了後に遊技者に有利なチャンスモードＡへと移行する。
【２２８３】
これに対し、第１特別図柄の直当たりが発生した場合に５０％の割合で決定される「大当たりＢ８」に当選し、更に、大当たり終了時点における第２特別図柄の保留球が０であれば、大当たり終了後の状態（モード）が遊技者に不利な通常モードに設定される。また、第２特別図柄の保留球を全て消化した（チャンスモードＢへ移行後の第２特別図柄の抽選が全て外れになった）場合にも、通常モードへと移行する。これに対し、「大当たりＢ８」または「大当たりＣ８」の終了時点で第２特別図柄の保留球が０になっていない（１以上の）場合は、大当たり終了後の状態（モード）が再度チャンスモードＢとなる。このため、チャンスモードＢにおいては、直当たりよりも第２特別図柄の抽選で小当たりになる（即ち、Ｖ当たりに当選する）ことを期待して遊技を行わせることができる。よって、チャンスモードＡが終了するまでは、第２特別図柄の抽選が実行されないように継続して右打ちを実行して第１特別図柄の時短回数を経過させ、チャンスモードＢに移行した後は、第２特別図柄の抽選で小当たりとなることを期待させることができるという、特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【２２８４】
＜第９実施形態における主制御装置の制御処理について＞
次に、図２１８および図２１９のフローチャートを参照して、本第９実施形態における

主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図２１８を参照して、本第９実施形態における立ち上げ処理９について説明する。この立ち上げ処理９は、第８実施形態（および第１実施形態）における立ち上げ処理（図５０参照）に代えて実行される処理であり、第８実施形態（および第１実施形態）における立ち上げ処理（図５０参照）と同様に、電源投入に基づいてパチンコ機１０の初期設定を行うために実行される処理である。

【２２８５】

この第９実施形態における立ち上げ処理９（図２１８参照）のうち、Ｓ１４０１～Ｓ１４１７の各処理では、それぞれ第１実施形態における立ち上げ処理（図５０参照）のＳ１４０１～Ｓ１４１７の各処理と同一の処理が実行される。また、本第９実施形態における立ち上げ処理９（図２１８参照）では、Ｓ１４１７の処理が終了すると、次いで、切換弁７０２の切換パターン（図２１５参照）の開始を設定し（Ｓ１４２１）、Ｓ１４１０の処理へ移行する。

【２２８６】

次に、図２１９を参照して、本第９実施形態における大当たり制御処理９（Ｓ１５２１）の詳細について説明する。この大当たり制御処理９（Ｓ１５２１）は、第８実施形態（および第１実施形態）における大当たり制御処理（図５２，Ｓ１５０４参照）に代えて実行される処理であり、第８実施形態（および第１実施形態）における大当たり制御処理（図５２参照）と同様に、大当たり遊技の実行中における各種の設定を行うための処理である。

【２２８７】

この第９実施形態における大当たり制御処理９（Ｓ１５２１）のうち、Ｓ１６０１～Ｓ１６１２およびＳ１６１５～Ｓ１６１８の各処理では、それぞれ第８実施形態（および第１実施形態）における大当たり制御処理（図５２，Ｓ１５０４参照）のＳ１６０１～Ｓ１６１２およびＳ１６１５～Ｓ１６１８の各処理と同一の処理が実行される。

【２２８８】

また、本第９実施形態における大当たり制御処理９（Ｓ１５２１）では、Ｓ１６１７の処理が終了すると、次いで、切換弁７０２の切換パターン（図２１５参照）の開始を設定し（Ｓ１６２３）、Ｓ１６１８の処理へ移行する。

【２２８９】

これらの立ち上げ処理９（図２１８参照）、および大当たり制御処理９（図２１９参照）を実行することにより、パチンコ機１０の初期化時、および大当たり終了時に切換弁７０２の切換パターンを初期化することができるので、時短状態において、第２特別図柄の保留球が増加する機会を大当たり終了後１８０秒経過時から３６０秒経過時までの間に限定することができる。よって、時短状態の終了直後に振分装置７００へと遊技球が入球したとしても、右第２入球口６４ｂが開放されること（時短状態の終了間際に普通図柄の当たりが開始され、時短状態終了直後に第２特別図柄の保留球に基づく抽選が開始されてから振分装置７００へと入球した遊技球が第２作動口７０７に誘導されること）を抑制することができるので、時短状態終了後の通常状態における第２特別図柄の抽選回数を最大４回に固定化することができる。よって、１の時短状態における大当たり期待度を均一化することができる。

【２２９０】

以上説明した通り、本第９実施形態におけるパチンコ機１０では、遊技者に有利な時短状態において、第１特別図柄の抽選条件（始動入賞）と、第２特別図柄の抽選条件（始動入賞）との両方が成立し得るように構成した上で、第１特別図柄の抽選よりも、第２特別図柄の抽選の方が遊技者に有利となり易い（実質的に大当たりに当選する可能性が高くなる）ように構成した。そして、時短状態において第２特別図柄の抽選で当たりになると、遊技者に不利な通常状態へと移行する可能性が高くなる（確率が低い直当たりが発生すれば時短状態へと移行するが、確率が高い小当たりに基づくＶ当たりが発生すると通常状態へと移行する）一方で、通常状態において第２特別図柄の抽選で当たりになると、遊技者

に有利な時短状態へと移行する可能性が高くなるように構成した。即ち、時短状態へ移行した後、特定条件が成立する（時短状態が終了する）までの間は、第１特別図柄の抽選が実行されたことに基づいて大当たりになった方が、第２特別図柄の抽選が実行されたことに基づいて大当たりになるよりも遊技者に有利となり易くなる一方で、特定条件が成立した後（時短状態が終了した後）においては、第２特別図柄の抽選に基づいて大当たりになった方が、第１特別図柄の抽選に基づいて大当たりになった場合よりも遊技者に有利となるように構成した。このように構成することで、特定条件の成立前後において、遊技者が抽選を実行させたいと考える特別図柄の種別を異ならせることができるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。即ち、特定条件が成立するまでの間は、第１特別図柄の抽選を途切れることなく実行させつつ第２特別図柄の保留球が増加するような遊技方法（即ち、連続して右打ちを行い続ける遊技方法）を実行させ、特定条件の成立後においては、第２特別図柄の保留球に基づく抽選が実行され易くなる遊技方法（即ち、第２特別図柄の保留球がなくなるまで発射停止する遊技方法）を実行させることができる。よって、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。

【２２９１】

加えて、本第８実施形態におけるパチンコ機１０では、時短状態において第２特別図柄の保留球が増加する可能性がある期間を特定期間内（大当たり終了後１８０秒経過時点から３６０秒経過時点まで）に限定する構成としている。言い換えれば、時短状態の終了前後において、普通図柄の当たりの発生有無とは無関係に、右第２入球口６４ｂへと遊技球が入球困難な状態を形成することが可能に構成した。このように構成することで、時短状態終了後の通常状態における第２特別図柄の抽選回数を最大４回に固定化することができる。よって、１の時短状態における大当たり期待度を均一化することができる。

【２２９２】

本第９実施形態では、時短状態の間にＶ当たりに当選するよりも、通常状態においてＶ当たりに当選した場合の方が有利になるように構成することで、時短回数内は第１特別図柄の抽選を実行させ、時短回数が経過した通常状態において第２特別図柄の保留球を消化する遊技方法を行わせる構成としていたが、これに限られるものではない。逆に、時短回数内でＶ当たりに当選した場合の方が、時短状態終了後の第２特別図柄の保留球で小当たりに当選してＶ当たりに当選した場合の方が有利になるように構成してもよい。このように構成することで、時短回数内で第２特別図柄の抽選が実行された場合に、遊技者に対してＶ入賞を発生させようと思わせることができるので、遊技の自由度を向上させることができる。

【２２９３】

本第９実施形態では、切換弁７０２を、大当たり終了を契機として固定の切換パターンで切換動作させ、第２特別図柄の保留球を貯められる期間を大当たり終了後１８０秒経過時から３６０秒経過時までに限る構成としていたが、これに限られるものではない。第２特別図柄の保留球を貯められる期間は任意に定めてもよい。また、切換弁７０２の切換パターンは固定化する必要はなく、例えば、大当たり種別に応じて異なる切換パターンを設定する構成としてもよい。即ち、時短状態中に第２特別図柄の保留球を貯めることが可能となる切換パターンが設定される時短大当たりと、第２特別図柄の保留球を貯めることが不可能（困難）となる切換パターンが設定される時短大当たりと、を設ける構成としてもよい。

【２２９４】

本第９実施形態では、切換弁７０２を、大当たり終了を契機として固定の切換パターンで切換動作させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、上述した第８実施形態等の制御を採用してもよい。即ち、普通図柄の当たり開始を契機として固定の切換パターンで切換動作を行わせ、電動役物７０１の開放パターンを普図当たり種別に応じて異ならせる制御を採用してもよい。また、逆に、本第９実施形態における切換弁７０２の切換制御を、上述した第８実施形態に採用してもよい。

【２２９５】
本第９実施形態では、大当たり終了を契機として固定の切換パターンで切換動作させ、時短終了前後に切換弁７０２が第１切換状態に設定されている可能性が高くなるように構成することで、時短終了直後に振分装置７００へと入球した遊技球が第２作動口７０７へと入球して右第２入球口６４ｂが開放され、通常状態に移行した後で第２特別図柄の保留球が増加することを抑制する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、時短状態の最後の変動表示の確定表示時間として、時短状態中に普通図柄の当たりとなった場合に設定される普図当たりの当たり期間（２．５秒間）よりも長い期間（例えば、５秒間）を設定すると共に、変動時間の終了時点で時短状態を終了させる（最後の変動表示の確定表示期間は時短状態が既に終了しているように制御する）構成としてもよい。このように構成することで、確定表示の直前に普通図柄の当たりが開始されたとしても、確定表示期間の間に普通図柄の当たりを終了させることができるので、通常状態において第２特別図柄の抽選が１以上開始されてから（即ち、第２特別図柄の保留球が減ってから）、右第２入球口６４ｂへと遊技球が入球することを確実に抑制することができる。
【２２９６】
本第９実施形態では、大当たり終了後（およびパチンコ機１０の初期化後）の経過時間に応じて切換態様（第１～第３切換態様）を可変させるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、時短回数に応じて切換態様を可変させるように構成してもよい。より具体的には、例えば、時短回数が残り８０回以上残っている間は、第１切換態様（右第２入球口６４ｂへと遊技球を入球させることが困難となる切換態様）が設定されるように構成し、時短回数が残り８０回未満で、且つ、残り２０回以上の範囲内においては、第２切換態様（右第２入球口６４ｂへと遊技球を入球させることが可能となる切換態様）が設定されるように構成し、時短回数が２０回未満の場合は、第３切換態様（右第２入球口６４ｂへと遊技球を入球させることが困難となる切換態様）が設定されるように構成してもよい。このように構成することで、時短状態において短い変動時間（例えば、３秒間）ばかりが選択され、３００秒程度で時短状態が終了したとしても、時短状態の終了直後で、且つ、第２特別図柄の保留球が１個以上消化された時点において右第２入球口６４ｂへと遊技球が入球することをより確実に防止することができる。
【２２９７】
本第９実施形態では、切換弁７０２を、大当たりの終了（およびパチンコ機１０の初期化）を契機として開始される予め定められた特定の切換パターン（図２１５参照）で切換動作させるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、大当たりの開始を契機として、特定の切換パターンの切換動作を開始させる構成としてもよい。このように構成することで、大当たり遊技に要した時間によって、第２切換態様が設定されるタイミングを異ならせることができるので、大当たり終了後、比較的短い時間で第２切換態様が設定されたり、時短状態の終了間際においても第２切換態様が継続していたり、といった事象を発生させることができる。よって、大当たり中の遊技の進行状況に応じて遊技者の有利度合いを可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【２２９８】
本第９実施形態では、切換弁７０２を、大当たり種別によらず、大当たりの終了（およびパチンコ機１０の初期化）を契機として開始される予め定められた特定の切換パターン（図２１５参照）で切換動作させるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり種別に応じて大当たり終了後に設定される切換パターンを異ならせてもよい。より具体的には、例えば、直当たりに当選した場合は、図２１５に示した切換パターンで切換弁７０２の状態を切り換えるように構成する一方で、Ｖ当たりに当選した場合は切換弁７０２が第２切換状態に設定されない（若しくは設定される期間が短い）切換パターン（第２切換パターン）を設定するように構成してもよい。このように構成することで、時短状態の間に直当たりに当選した場合における有利度合いを高めることができるので、直当たりに当選することをより強く期待して遊技を行わせることができる。また、

例えば、第１特別図柄の直当たりに当選した場合は、図２１５に示した切換パターンで切換弁７０２が切り換えられるように構成する一方で、第２特別図柄の直当たり若しくはＶ当たりでは第２切換パターンが設定されるように構成してもよい。

【２２９９】

＜第１０実施形態＞

次に、図２２０から図２４８を参照して、第１０実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第７実施形態におけるパチンコ機１０では、遊技状態として、遊技者にとって不利な通常状態、および有利な時短状態の２種類の遊技状態を設ける構成とし、更に、第２特別図柄の保留球の有無によって通常状態の有利度合いが大幅に可変するように構成する構成としていた。

【２３００】

これに対して本第１０実施形態では、遊技状態として、遊技者にとって不利な通常状態、および遊技者にとって比較的有利な時短状態に加えて、遊技者にとって不利な潜確状態、および遊技者にとって最も有利な確変状態を設ける構成とした。即ち、通常状態、および時短状態に加えて、通常状態よりも大当たり確率が高いが、電動役物６４ｒａが開放され難く特別図柄の抽選が実行され難い潜確状態と、大当たり確率が高く、且つ、電動役物６４ｒａが開放され易い有利な確変状態と、が設けられている。更に、本第１０実施形態では、大当たりに当選した場合に高い割合（９０％の割合）で、大当たり終了後の特別図柄の高確率状態（潜確状態、または確変状態）に設定される構成とする代わりに、特別図柄の高確率状態の連続回数に上限回数（例えば、１１回）を設ける構成とした。これにより、大当たり終了後の遊技状態を予測し難くすることができるので、奥深い遊技性を実現することができる。

【２３０１】

また、本第１０実施形態では、普通図柄の時短状態において、右打ちを行った場合に、第１特別図柄の抽選条件と第２特別図柄の抽選条件との両方が成立し得るように構成した上で、第１特別図柄の抽選に基づく第１特別図柄の変動表示と、第２特別図柄の抽選に基づく第２特別図柄の変動表示と、を同時に（並列して）実行可能に構成している（所謂、同時変動方式を採用している）。これにより、一方の特別図柄の変動表示が実行中でも、その変動表示の終了を待たずに他方の特別図柄の変動表示を実行することができるので、より効率良く特別図柄の抽選を実行させることができる。また、第１特別図柄と第２特別図柄とが同時変動を行っている場合において、一方が大当たりの停止図柄で変動停止した場合には、他方の変動表示が残りの変動時間や抽選結果に関係なく外れの停止図柄で停止表示されるように構成した。これにより、大当たり遊技の実行中に、他方の変動表示が大当たりで確定表示され、大当たりが重複して開始されてしまう不具合を防止することができる。

【２３０２】

更に、本第１０実施形態では、普通図柄の低確率状態が設定される通常状態、および潜確状態において大当たりに当選し、大当たり終了後の遊技状態が確変状態、若しくは時短状態に設定されたとしても、これらの有利状態は、ほぼ、大当たり終了後所定回数（例えば、８回）の特別図柄の抽選が実行されることで終了するように構成する一方で、普通図柄の時短状態が設定される確変状態、若しくは時短状態において大当たりに当選した場合は、次の大当たりまで継続する確変状態、若しくは、大当たり終了後１００回の特別図柄の抽選が終了するまで継続する時短状態が設定される構成とした。即ち、通常状態、および潜確状態においては、まず、普通図柄の時短状態が所定回数（８回）付与される大当たりに当選させ、且つ、当該８回以内の抽選で大当たりに当選させることにより、次回の大当たりまで継続する確変状態、若しくは大当たり終了後１００回の特別図柄の抽選が終了するまで継続する時短状態に移行させることができるように構成した。次回の大当たりまで継続する確変状態に移行すれば、次の大当たりを、必ず普通図柄の時短状態が設定された状態で当選させることができるので、次の大当たり終了後も、次回の大当たりまで継続する確変状態、若しくは大当たり終了後１００回の特別図柄の抽選が終了するまで継続す

る時短状態となる。よって、遊技者にとって最も有利な状態を形成する。また、１００回の特別図柄の抽選が終了するまで継続する時短状態においても、１００回以内に大当たりに当選させることができれば、次回の大当たりまで継続する確変状態、若しくは大当たり終了後１００回の特別図柄の抽選が終了するまで継続する時短状態となるため、有利な状態となる期待度が比較的高い状態を形成する。

【２３０３】

また、本第１０実施形態では、次回の大当たりまで継続する確変状態へと移行し、９０％の割合で当選する確変大当たりに当選し続けて確変状態と大当たりとが繰り返され、特別図柄の確変状態の上限回数（確変リミット回数）に到達した場合に、確変大当たりに当選したか、通常大当たりに当選したかにかかわらず、時短回数が１００回の時短状態（即ち、確変状態よりも相対的に不利な状態）が設定されるかわりに、時短回数内で大当たりに当選した（所謂、引き戻しが発生した）場合に、有利な大当たり種別（ラウンド数が多い大当たり）となる割合が確変状態中に大当たりに当選した場合よりも高くなり易くなるように構成した。より具体的には、第１特別図柄の大当たりよりも、第２特別図柄の大当たりの方が、有利度合いが低い大当たり種別の割合（少ないラウンド数の選択割合）が高くなるように構成した上で、確変リミット回数に到達したことにより設定された時短状態では、第２特別図柄の抽選頻度が著しく低くなるように構成した。即ち、第２特別図柄の抽選に基づく変動表示の変動時間が、第１特別図柄の抽選に基づく変動表示の変動時間に対して、著しく長くなる（例えば、抽選結果によらず、一律６００秒に設定される）ように構成し、第２特別図柄の変動表示が１回実行されている間に、第１特別図柄の抽選を複数回実行させることが可能に構成した。言い換えれば、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選する割合が高くなるように構成した。これにより、確変リミット回数に到達した場合に、大当たりを引き戻すことをより強く期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２３０４】

この第１０実施形態におけるパチンコ機１０が、上述した第７実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第７実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第７実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【２３０５】

まず、図２２０を参照して、本第１０実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図２２０は、本第１０実施形態における遊技盤１３の盤面構成を示した図である。図２２０に示した通り、本第１０実施形態における遊技盤１３は、第７実施形態における遊技盤１３の盤面構成（図１７８参照）に対して、Ｖ入賞装置６５００が削除されている点、第２入球口６４００が設けられていた位置に、第１特別図柄の抽選契機となる始動入賞口として、右第１入球口６４ｒが設けられている点、および盤面右側に第２特別図柄の抽選契機となる始動入賞口として、第２入球口６４５０が設けられている点で相違する。なお、Ｖ入賞装置６５００が削除されているのは、本第１０実施形態では、特別図柄の抽選で外れ若しくは大当たりのどちらか一方にのみ当選する仕様を採用しており、小当たりが設けられていないためである。

【２３０６】

次に、図２２１を参照して、本第１０実施形態における第３図柄表示装置８１において実行する特徴的な演出について説明する。上述した通り、本第１０実施形態では、普通図

柄の時短状態が設定されている間に大当たりに当選すると、大当たり終了後、必ず普通図柄の時短状態が付与されるように構成した。即ち、基本的に確変大当たりに当選した場合は、次回の大当たりまで継続する確変状態が設定され、通常大当たりに当選するか、確変リミット回数に到達した場合は、１００回の特別図柄の抽選が実行されるまで継続する時短状態が設定されるように構成されている。本第１０実施形態では、普通図柄の時短状態が設定されている間に大当たりに当選した場合に、当該大当たりの終了後に設定された遊技状態が時短状態であるか確変状態であるかを明確に報知せず、演出態様によって示唆するように構成している。この演出態様による示唆の一例について、図２２１（ａ），（ｂ）を参照して説明する。

【２３０７】

図２２１（ａ）は、確変状態が設定されている期待度が比較的高いことを示す表示態様の一例を示した図である。図２２１（ａ）に示した通り、確変状態が設定されている期待度が高いことを示す表示態様が設定されると、主表示領域Ｄｍにおいてキャラクタ８０１が、多くの樹木が生い茂る森林の中で宝箱８０２を探す演出が展開される。これに加えて、副表示領域Ｄｓにおける第２表示領域Ｄｓ２に対して「森林エリア」という文字が表示される。この森林エリアに対応する表示態様は、時短状態が設定されている場合よりも、確変状態が設定されている場合に選択される割合が高くなるように構成されている。

【２３０８】

これに対し、図２２１（ｂ）は、確変状態の期待度が相対的に低い（時短状態の可能性が高い）ことを示す表示態様の一例を示した図である。図２２１（ｂ）に示した通り、確変状態の期待度が低いことを示す表示態様が設定されると、主表示領域Ｄｍにおいてキャラクタ８０１が、荒れ果てた荒野の中で宝箱８０２を探す演出が展開される。これに加えて、副表示領域Ｄｓにおける第２表示領域Ｄｓ２に対して「荒野エリア」という文字が表示される。この荒野エリアに対応する表示態様は、確変状態が設定されている場合よりも、時短状態が設定されている場合に選択される割合が高くなるように構成されている。

【２３０９】

なお、本第１０実施形態では、上述した森林エリア、および荒野エリアの演出態様に加え、実行された時点で確変状態が設定されていることが確定する天空エリアの演出態様（キャラクタ８０１が雲海の中で宝箱８０２を探す演出）が設けられている。更に、本第１０実施形態では、新たな変動パターン演出（変動表示）が開始される毎に、表示態様の変更可否の抽選を実行する構成としている。これにより、期待度が低い荒野エリアの演出態様が設定されたとしても、変動表示が実行される毎に、確変状態の期待度が高まる演出態様に変更されることを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２３１０】

＜第１０実施形態における電気的構成＞

次に、図２２２（ａ）を参照して、本第１０実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の構成について説明する。図２２２（ａ）は、本第１０実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図２２２（ａ）に示した通り、本第１０実施形態におけるＲＯＭ２０２は、上述した第７実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成（図１８３（ａ）参照）に対して、変動パターンシナリオテーブル２０２ｇａが追加されている点で相違している。また、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ、時短付与テーブル２０２ｅの構成が一部変更となっている点でも相違している。

【２３１１】

まず、図２２３（ａ）を参照して、本第１０実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図２２３（ａ）は、本第１０実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａの規定内容を示した図である。図２２３（ａ）に示した通り、本第１０実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａには、特別図柄の高確率状態（確変状態）において大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウ

ンタ値）と、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）と、が規定されている。

【２３１２】

具体的には、図２２３（ａ）に示した通り、特別図柄の高確率状態（潜確状態、確変状態）において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～２４」の２５個の乱数値（カウンタ値）が規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る１００００個の乱数値（カウンタ値）のうち、特別図柄の高確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が「０～２４」の２５個であるので、確変状態や潜確状態において特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、１／４０（２５／１０００）である。

【２３１３】

また、図２２３（ａ）に示した通り、特別図柄の低確率状態（通常状態、時短状態）において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～６」の７個の乱数値（カウンタ値）が規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が「０～６」の７個であるので、通常状態や時短状態において特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、約１／１４３（７／１０００）である。

【２３１４】

このように、本第１０実施形態では、特別図柄の高確率状態と、特別図柄の低確率状態とで、特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率が大きく異なるように構成している。よって、遊技にメリハリを付けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２３１５】

次に、図２２３（ｂ）を参照して、本第１０実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの詳細について説明する。図２２３（ｂ）は、本第１０実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの構成を示したブロック図である。図２２３（ｂ）に示した通り、本第１０実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ｂには、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に大当たり種別を決定（選択）するための特１当たり用テーブル２０２ｂｆ１と、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に大当たり種別を決定（選択）するための特２当たり用テーブル２０２ｂｆ２と、が少なくとも規定されている。まず、図２２４（ａ）を参照して、特１当たり用テーブル２０２ｂｇ１の詳細について説明する。

【２３１６】

図２２４（ａ）は、本第１０実施形態における特１当たり用テーブル２０２ｂｇ１の規定内容を示した図である。図２２４（ａ）に示した通り、本第１０実施形態における特１当たり用テーブル２０２ｂｇ１には、第１特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＡ１０」～「大当たりＨ１０」の８種類の大当たり種別が規定されている。「大当たりＡ１０」～「大当たりＣ１０」は、ラウンド数が９ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の高確率状態に設定される大当たり種別である。また、「大当たりＤ１０」～「大当たりＦ１０」は、ラウンド数が３ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の高確率状態に設定される大当たり種別である。また、「大当たりＧ１０」は、ラウンド数が９ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の低確率状態に設定される大当たり種別である。更に、「大当たりＨ１０」は、ラウンド数が３ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の低確率状態に設定される大当たり種別である。なお、普通図柄の時短状態が付与されるか否かについては、大当たり当選時の遊技状態と、大当たり種別とに応じて異なるように構成されている。

【２３１７】

図２２４（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～５」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＡ１０」（９ラウンド確変大当たり）が対応付

けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ１０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「０～５」の６個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＡ１０」が決定（選択）される割合は６％（６／１００）である。

【２３１８】

また、図２２４（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６～４６」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＢ１０」（９ラウンド確変大当たり）が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ１０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「６～４６」の４１個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＢ１０」が決定（選択）される割合は４１％（４１／１００）である。

【２３１９】

また、図２２４（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「４７～６６」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＣ１０」（９ラウンド確変大当たり）が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ１０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「４７～６６」の２０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＣ１０」が決定（選択）される割合は２０％（２０／１００）である。

【２３２０】

また、図２２４（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値「６７」に対しては、大当たり種別として「大当たりＤ１０」（３ラウンド確変大当たり）が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ１０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が１個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＤ１０」が決定（選択）される割合は１％（１／１００）である。

【２３２１】

また、図２２４（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６８，６９」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＥ１０」（３ラウンド確変大当たり）が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＥ１０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が２個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＥ１０」が決定（選択）される割合は２％（２／１００）である。

【２３２２】

また、図２２４（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「７０～８９」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＦ１０」（３ラウンド確変大当たり）が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＦ１０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「７０～８９」の２０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＦ１０」が決定（選択）される割合は２０％（２０／１００）である。

【２３２３】

また、図２２４（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９０～９２」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＧ１０」（９ラウンド通常大当たり）が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＧ１０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が３個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＧ１０」が決定（選択）される割合は３％（３／１００）である。

【２３２４】

また、図２２４（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９３～９９」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＨ１０」（３ラウンド通常大当たり）が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数

値（カウンタ値）のうち、「大当たりＨ１０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が７個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＨ１０」が決定（選択）される割合は７％（７／１００）である。

【２３２５】

このように、本第１０実施形態では、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合、９０％の割合（「大当たりＡ１０」～「大当たりＦ１０」の何れかとなった場合）で確変大当たりとなり、１０％の割合（「大当たりＧ１０」、「大当たりＨ１０」の何れかとなった場合）で通常大当たりに当選する構成としている。また、７０％の割合でラウンド数が９ラウンドの大当たりが決定され、３０％の割合でラウンド数が３ラウンドの大当たりが決定されるように構成している。

【２３２６】

次に、図２２４（ｂ）を参照して、特２当たり用テーブル２０２ｇ２の詳細について説明する。この特２当たり用テーブル２０２ｇ２は、上述した通り、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、当たり種別を決定するためのデータテーブルである。図２２４（ｂ）に示した通り、本第１０実施形態では、第２特別図柄の当たり種別として、「大当たりＩ１０」～「大当たりＬ１０」の４個の大当たり種別が設けられている。「大当たりＡ１０」～「大当たりＣ１０」は、ラウンド数が９ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の高確率状態に設定される大当たり種別である。また、「大当たりＤ１０」～「大当たりＦ１０」は、ラウンド数が３ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の高確率状態に設定される大当たり種別である。「大当たりＩ１０」は、ラウンド数が９ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の高確率状態に設定される大当たり種別である。また、「大当たりＪ１０」は、ラウンド数が３ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の高確率状態に設定される大当たり種別である。また、「大当たりＫ１０」は、ラウンド数が９ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の低確率状態に設定される大当たり種別である。更に、「大当たりＬ１０」は、ラウンド数が３ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の低確率状態に設定される大当たり種別である。

【２３２７】

図２２４（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～２６」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＩ１０」（９ラウンド確変大当たり）が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＩ１０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「０～２６」の２７個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＩ１０」が決定（選択）される割合は２７％（２７／１００）である。

【２３２８】

また、図２２４（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２７～８９」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＪ１０」（３ラウンド確変大当たり）が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＪ１０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「２７～８９」の５３個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＪ１０」が決定（選択）される割合は５３％（５３／１００）である。

【２３２９】

また、図２２４（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９０～９２」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＫ１０」（９ラウンド通常大当たり）が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＫ１０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「９０～９２」の３個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＫ１０」が決定（選択）される割合は３％（３／１００）で

ある。
【２３３０】
更に、図２２４（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９３～９９」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＬ１０」（３ラウンド通常大当たり）が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＬ１０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「９３～９９」の７個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＬ１０」が決定（選択）される割合は７％（７／１００）である。
【２３３１】
このように、本第１０実施形態では、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合と同様に、９０％の割合（「大当たりＩ１０」、「大当たりＪ１０」の何れかとなった場合）で確変大当たりとなり、１０％の割合（「大当たりＫ１０」、「大当たりＬ１０」の何れかとなった場合）で通常大当たりに当選する構成としている。また、３０％の割合でラウンド数が９ラウンドの大当たりが決定され、７０％の割合でラウンド数が３ラウンドの大当たりが決定されるように構成している。つまり、ラウンド数の面では、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合の方が第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合よりも有利となる。
【２３３２】
次に、図２２５（ａ）を参照して、本第１０実施形態における変動パターンテーブル２０２ｄの詳細について説明する。この変動パターンテーブル２０２ｄは、第７実施形態における変動パターンテーブル２０２ｄと同様に、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）に応じて、特別図柄あの変動時間を決定するためのデータが規定されたデータテーブルである。図２２５（ａ）は、本第１０実施形態における変動パターンテーブル２０２ｄの構成を示したブロック図である。
【２３３３】
図２２５（ａ）に示した通り、本第１０実施形態における変動パターンテーブル２０２ｄは、普通図柄の通常状態が設定される遊技状態（通常状態、潜確状態）において変動パターン（変動時間）を決定（選択）するための通常用テーブル２０２ｄｇ１と、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態（時短状態、確変状態）において変動パターン（変動時間）を決定（選択）するための時短用テーブル２０２ｄｇ２と、確変リミット回数に到達した状態において変動パターン（変動時間）を決定（選択）するためのリミット到達時用テーブル２０２ｄｇ３と、で少なくとも構成されている。まず、図２２５（ｂ）を参照して、通常用テーブル２０２ｄｇ１の詳細について説明する。
【２３３４】
図２２５（ｂ）は、通常用テーブル２０２ｄｇ１の規定内容を示した図である。図２２５（ｂ）に示した通り、本第１０実施形態における通常用テーブル２０２ｄｇ１には、図柄種別、抽選結果、および変動種別カウンタＣＳ１の値の範囲と、変動パターンとが対応付けて規定されている。より具体的には、図２２５（ｂ）に示した通り、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１３９」の範囲に対して、変動時間が７秒間の「短外れ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１４０～１４９」の範囲に対して、変動時間が１０秒間の「長外れ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１７９」の範囲に対して、変動時間が３０秒の「ノーマルリーチ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１８０～１９８」の範囲に対して、変動時間が６０秒の「スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。
【２３３５】
また、図２２５（ｂ）に示した通り、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～２９」の範囲に対して、変動時間が３０秒の「ノーマルリーチ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ

１の値が「３０～１８９」の範囲に対して、変動時間が６０秒の「スーパーリーチ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９８」の範囲に対して、変動時間が９０秒の「スペシャルリーチ」が対応付けて規定されている。

【２３３６】

これに対して、図柄種別が第２特別図柄（特図２）、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が６００秒の超ロング外れが対応付けて規定され、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が６００秒の超ロング当たりが対応付けて規定されている。よって、通常状態や潜確状態において右打ちを行って第２入球口６４５０へと遊技球を入球させたとしても、６００秒おきにしか特別図柄の抽選を実行させることができないため、普通図柄の通常状態が設定される遊技状態において右打ちを行う変則的な遊技方法を行った場合の遊技効率を著しく悪化させることができる。よって、通常状態や潜確状態において右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【２３３７】

次に、図２２６（ａ）を参照して、変動パターンテーブル２０２ｄを構成するデータテーブルの１つである時短用テーブル２０２ｄｇ２の詳細について説明する。この時短用テーブル２０２ｄｇ２は、上述した通り、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態において特別図柄の抽選が実行された場合に、変動パターン（変動時間）を決定するために参照されるデータテーブルである。図２２６（ａ）は、この時短用テーブル２０２ｄｇ２の規定内容を示した図である。

【２３３８】

図２２６（ａ）に示した通り、時短用テーブル２０２ｄｇ２には、特別図柄の抽選結果と、変動種別カウンタＣＳ１の値の範囲と、が対応付けて規定されている。即ち、時短状態や確変状態においては、基本的に（確変リミット回数に到達した場合以外は）、特別図柄の種別とは無関係に、特別図柄の抽選結果に応じて変動パターンが決定されるように構成している。これは、本第１０実施形態における普通図柄の時短状態では、右打ちを行うことにより右第１入球口６４ｒにも、第２入球口６４５０にも頻繁に遊技球が入球するため、一方の特別図柄の抽選が偏って実行されることがないようにするためである。

【２３３９】

図２２６（ａ）に示した通り、第１特別図柄、または第２特別図柄の抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動時間が３秒間の「短外れ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１８９」の範囲に対して、変動時間が５秒間の「長外れ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９５」の範囲に対して、変動時間が１０秒の「ノーマルリーチ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９６～１９８」の範囲に対して、変動時間が１５秒の「スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。即ち、通常用テーブル２０２ｄｇ１（図２２５（ｂ）参照）を参照して外れの変動パターンを決定する場合に比較して、短い変動時間が決定され易くなるように構成されている。これにより、普通図柄の時短状態が設定される確変状態や時短状態における遊技を効率良く行わせることができる。

【２３４０】

また、図２２６（ａ）に示した通り、第１特別図柄、または第２特別図柄の抽選結果が「大当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４９」の範囲に対して、変動時間が１０秒の「ノーマルリーチ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「５０～１９４」の範囲に対して、変動時間が１５秒の「スーパーリーチ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９５～１９８」の範囲に対して、変動時間が３０秒の「スペシャルリーチ」が対応付けて規定されている。つまり、抽選結果が当たりとなった場合にも、通常用テーブル２０２ｄｇ１（図２２５（ｂ）参照）を用いて変動パターンを決定する場合に比較して、短い変動時間が決定され易くなるように構

成している。
【２３４１】
次に、図２２６（ｂ）を参照して、変動パターンテーブル２０２ｄを構成するデータテーブルの１つであるリミット到達時用テーブル２０２ｄｇ３の詳細について説明する。このリミット到達時用テーブル２０２ｄｇ３は、上述した通り、確変リミット回数に到達した後に設定される時短状態の間に、特別図柄の変動パターン（変動時間）を決定するためのデータが規定されているデータテーブルである。図２２６（ｂ）は、この時短用テーブル２０２ｄｇ２の規定内容を示した図である。
【２３４２】
図２２６（ｂ）に示した通り、図柄種別が第１特別図柄（特図１）の場合は、時短用テーブル２０２ｄｇ２（図２２６（ａ）参照）と同一の振り分けで各変動パターンが選択される。これに対して、図柄種別が第２特別図柄（特図２）、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が６００秒の超ロング外れが対応付けて規定され、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が６００秒の超ロング当たりが対応付けて規定されている。よって、確変リミット回数に到達した後の時短状態において右打ちを行うと、第２特別図柄の超ロング変動が実行されている間に、第１特別図柄の抽選を集中的に実行させることができる。ここで、上述した通り、第１特別図柄の大当たりは、第２特別図柄の大当たりよりも有利な大当たり種別（ラウンド数が多い大当たり）が決定され易く構成されているので、時短回数内に第１特別図柄の抽選で大当たりとなることをより強く期待させることができる。
【２３４３】
次に、図２２７を参照して、本第１０実施形態における時短付与テーブル２０２ｅの詳細について説明する。この時短付与テーブル２０２ｅは、第７実施形態における時短付与テーブル２０２ｅと同様に、大当たり終了後の時短回数を、大当たり種別や大当たり当選時の遊技状態に応じて設定するために参照されるデータテーブルである。図２２７は，時短付与テーブル２０２ｅの規定内容を示した図である。
【２３４４】
図２２７に示した通り、普通図柄の通常状態が設定される遊技状態（通常状態、潜確状態）において当選した大当たりＡ１０（９ラウンド確変大当たり）、大当たりＤ１０（３ラウンド確変大当たり）に対しては、当該確変大当たりが確変リミット到達前の当たりであれば次回の大当たりまで継続する時短回数が付与される一方で、当該大当たりにより確変リミット回数に到達した場合は、８回の時短回数が設定される。よって、確変リミット回数の到達よりも前に大当たりＡ１０又は大当たりＤ１０に当選すれば、次回の大当たりまで継続する確変状態（最も有利な遊技状態）が設定される一方で、確変リミット回数に到達した場合には、特別図柄の低確率状態、且つ、８回の時短状態が設定されるのみであるため、確変リミット回数に到達しているか否かに応じて、遊技者の有利度合いが大きく可変する。なお、次回の大当たりまで継続する時短回数としては、例えば、６５５３６回等の、大当たり確率に対して十分に多い回数（時短回数内に大当たりに必ず当選すると見なすことが可能な回数）が設定される。
【２３４５】
また、図２２７に示した通り、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態（時短状態、確変状態）において当選した大当たりＡ１０（９ラウンド確変大当たり）、大当たりＤ１０（３ラウンド確変大当たり）に対しては、当該確変大当たりが確変リミット到達前の当たりであれば次回の大当たりまで継続する時短状態が付与される一方で、当該大当たりにより確変リミット回数に到達した場合は、１００回の時短回数が設定される。よって、確変リミット回数に到達していた場合でも、持ち球を減らさずに特別図柄の抽選を１００回実行させることができるので、大当たりを引き戻すことに対する期待感を抱かせることができる。なお、上述した通り、本第１０実施形態では、リミット回数に到達したか否か（確変状態であるか時短状態であるか）を遊技者に明確に報知しないように構成している。

このため、実際には確変リミット回数に到達して時短状態が設定されていたとしても、遊技者に対して確変状態を期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２３４６】

また、図２２７に示した通り、普通図柄の通常状態が設定される遊技状態（通常状態、潜確状態）において当選した大当たりＢ１０（９ラウンド確変大当たり）、大当たりＥ１０（３ラウンド確変大当たり）、および大当たりＩ１０（９ラウンド確変大当たり）に対しては、確変リミット到達前の当たりであっても、確変リミット回数に到達していても、８回の時短回数が付与される。つまり、リミット到達前であれば、大当たり終了後８回の特別図柄の抽選が終了するまでの間確変状態となり、９回目以降は潜確状態となる。一方、リミット回数に到達していれば、大当たり終了後８回の特別図柄の抽選が終了するまでの間時短状態となり、９回目以降は通常状態となる。一方、図２２７に示した通り、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態（時短状態、確変状態）において当選した大当たりＢ１０（９ラウンド確変大当たり）、大当たりＥ１０（３ラウンド確変大当たり）、および大当たりＩ１０（９ラウンド確変大当たり）に対しては、大当たりＡ１０や大当たりＤ１０と同一の時短付与回数が対応付けられている。つまり、確変リミット回数到達前の当たりに対して、次回の大当たりまで継続する時短回数が対応付けて規定され、確変リミット回数到達後の当たりに対して、１００回の時短回数が対応付けて規定されている。よって、大当たりＢ１０，Ｅ１０，Ｉ１０は、通常状態、若しくは潜確状態において確変リミット回数に未到達の状態で当選した場合に、大当たり終了後の遊技状態の面で大当たりＡ１０，Ｄ１０よりも不利となり、その他の状況で当選した場合（確変状態、時短状態で当選した場合、確変リミット回数に到達した場合）には、大当たりＡ１０，Ｄ１０と同一の遊技状態が設定される。

【２３４７】

また、図２２７に示した通り、通常状態において当選した大当たりＣ１０（９ラウンド確変大当たり）、および大当たりＦ１０（３ラウンド確変大当たり）に対しては、時短回数として８回が対応付けて規定されている。なお、通常状態で確変大当たりに当選した場合は必ず確変リミット回数に未到達となるため、確変リミット回数到達時の時短付与回数は規定されていない（確変リミット回数に到達し得ないため、規定する必要がない）。また、潜確状態において当選した大当たりＣ１０，Ｆ１０に対しては、確変リミット到達前の当たりであっても、確変リミット回数に到達していても、時短回数として０回が対応付けて規定されている。つまり、潜確状態において大当たりＣ１０，Ｆ１０に当選した場合、普通図柄の時短状態が１回も付与されないため、遊技者にとって極めて不利となる。一方、図２２７に示した通り、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態（時短状態、確変状態）において当選した大当たりＣ１０（９ラウンド確変大当たり）、および大当たりＦ１０（３ラウンド確変大当たり）に対しては、大当たりＡ１０，Ｂ１０，Ｄ１０，Ｅ１０，Ｉ１０と同一の時短付与回数が対応付けられている。つまり、確変リミット回数到達前の当たりに対して、次回の大当たりまで継続する時短回数が対応付けて規定され、確変リミット回数到達後の当たりに対して、１００回の時短回数が対応付けて規定されている。

【２３４８】

また、図２２７に示した通り、普通図柄の通常状態が設定される遊技状態（通常状態、潜確状態）において当選した大当たりＧ１０（９ラウンド通常大当たり）、大当たりＨ１０（３ラウンド通常大当たり）、大当たりＫ１０（９ラウンド通常大当たり）、および大当たりＬ１０（３ラウンド通常大当たり）に対しては、時短回数として８回が対応付けて規定されている。なお、通常大当たりに当選した場合は確変リミット回数に到達し得ないため、確変リミット回数到達時の時短付与回数は規定されていない（規定する必要がない）。一方、図２２７に示した通り、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態（時短状態、確変状態）において当選した大当たりＧ１０，Ｈ１０，Ｋ１０，Ｌ１０に対しては、時短付与回数として１００回が対応付けられている。つまり、大当たりＧ１０，Ｈ１０，Ｋ１０，Ｌ１０に当選した場合、次回の大当たりまで継続する時短付与回数が設定され得な

い分、大当たりＡ１０～Ｆ１０，Ｈ１０～Ｊ１０よりも不利となる。

【２３４９】

また、図２２７に示した通り、普通図柄の通常状態が設定される遊技状態（通常状態、潜確状態）において当選した大当たりＪ１０（３ラウンド確変大当たり）に対しては、確変リミット回数に到達したか否かによらず、時短回数として０回が対応付けて規定されている。よって、大当たりＪ１０は、ラウンド数が少ない上に、時短状態も付与されないため、通常状態や潜確状態において当選した場合に、遊技者にとって不利な大当たり種別となる。一方、図２２７に示した通り、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態（時短状態、確変状態）において当選した大当たりＪ１０に対しては、当該確変大当たりが確変リミット到達前の当たりであれば次回の大当たりまで継続する時短状態が付与される一方で、当該大当たりにより確変リミット回数に到達した場合は、１００回の時短回数が設定される。

【２３５０】

このように、本第１０実施形態では、大当たり種別と、大当たり当選時の遊技状態と、確変リミット回数に到達したか否かと、に応じて、大当たり終了後に付与される時短回数を異ならせて構成している。これにより、大当たり終了後の遊技状態を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２３５１】

次に、図２２８を参照して、変動パターンシナリオテーブル２０２ｇａの詳細について説明する。この変動パターンシナリオテーブル２０２ｇａは、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数と、参照する変動パターンテーブルの種別との対応関係（変動パターンシナリオ）を選択するために参照されるデータテーブルである。図２２８に示した通り、本第１０実施形態における変動パターンシナリオテーブル２０２ｇａには、大当たり種別、大当たり当選時の遊技状態、およびリミット到達の有無に対応付けて、大当たり終了後に設定される変動パターンシナリオが規定されている。具体的には、図２２８に示した通り、大当たり種別が大当たりＡ１０，Ｄ１０、確変リミット回数に未到達の状況に対しては、特別図柄の抽選回数によらず、時短用テーブル２０２ｄｇ２が参照される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。よって、大当たりＡ１０，Ｄ１０の終了後は、次に大当たりとなるまで、特別図柄の抽選が実行される毎に、時短用テーブル２０２ｄｇ２が参照されて変動パターン（変動時間）が決定される。これは、大当たりＡ１０，Ｄ１０のいずれかに当選した場合、次に大当たりとなるまで継続する確変状態が設定されるためである。

【２３５２】

また、図２２８に示した通り、通常状態、若しくは潜確状態において、確変リミット回数に到達する前に大当たりＢ１０，Ｅ１０，Ｉ１０に当選した場合は、大当たり終了後、８回の抽選が実行されるまでの間、時短用テーブル２０２ｄｇ２が参照され、９回以降の抽選では通常用テーブル２０２ｄｇ１が参照される変動パターンシナリオが設定される。これは、普通図柄の通常状態が設定されている状態において、確変リミット回数内で大当たりＢ１０，Ｅ１０，Ｉ１０のいずれかに当選した場合、時短回数が８回の確変状態が設定されるためである。一方、時短状態、若しくは確変状態において、確変リミット回数に到達する前に大当たりＢ１０，Ｅ１０，Ｉ１０に当選した場合は、大当たり終了後の抽選回数によらず、時短用テーブル２０２ｇｄ２が参照されて変動パターンが決定される変動パターンシナリオが設定される。これは、普通図柄の時短状態が設定されている状態において大当たりＢ１０，Ｅ１０，Ｉ１０のいずれかに当選した場合、次に大当たりとなるまで継続する確変状態が設定されるためである。

【２３５３】

また、図２２８に示した通り、通常状態において、確変リミット回数に到達する前に大当たりＣ１０，Ｆ１０，Ｊ１０のいずれかに当選した場合は、大当たり終了後、８回の抽選が実行されるまでの間、時短用テーブル２０２ｄｇ２が参照され、９回以降の抽選では通常用テーブル２０２ｄｇ１が参照される変動パターンシナリオが設定される。これは、

通常状態において、確変リミット回数内で大当たりＣ１０，Ｆ１０，Ｊ１０のいずれかに当選した場合、時短回数が８回の確変状態が設定されるためである。また、潜確状態において、確変リミット回数に到達する前に大当たりＣ１０，Ｆ１０，Ｊ１０のいずれかに当選した場合は、大当たり終了後の抽選回数によらず、通常用テーブル２０２ｄｇ１が参照されて変動パターンが決定される変動パターンシナリオが設定される。これは、潜確状態において、確変リミット回数内で大当たりＣ１０，Ｆ１０，Ｊ１０のいずれかに当選した場合、大当たり終了後の遊技状態が潜確状態に設定されるためである。一方、時短状態、若しくは確変状態において、確変リミット回数に到達する前に大当たりＣ１０，Ｆ１０，Ｊ１０のいずれかに当選した場合は、大当たり終了後の抽選回数によらず、時短用テーブル２０２ｇｄ２が参照されて変動パターンが決定される変動パターンシナリオが設定される。これは、普通図柄の時短状態が設定されている状態において大当たりＣ１０，Ｆ１０，Ｊ１０のいずれかに当選した場合、次に大当たりとなるまで継続する確変状態が設定されるためである。

【２３５４】

図２２８に示した通り、通常状態、若しくは潜確状態において、大当たりＧ１０，Ｈ１０，Ｋ１０，Ｌ１０のいずれかに当選した場合は、大当たり終了後、８回の抽選が実行されるまでの間、時短用テーブル２０２ｄｇ２が参照され、９回以降の抽選では通常用テーブル２０２ｄｇ１が参照される変動パターンシナリオが設定される。これは、普通図柄の通常状態が設定されている間に大当たりＧ１０，Ｈ１０，Ｋ１０，Ｌ１０のいずれかに当選した場合、時短回数が８回の時短状態が設定されるためである。一方、時短状態、若しくは確変状態において、確変リミット回数に到達する前に大当たりＧ１０，Ｈ１０，Ｋ１０，Ｌ１０に当選した場合は、大当たり終了後、１００回の特別図柄の抽選が実行されるまでの間、時短用テーブル２０２ｄｇ２が参照され、１０１回目以降の抽選では通常用テーブル２０２ｄｇ１が参照される変動パターンシナリオが設定される。これは、普通図柄の時短状態が設定されている状態において大当たりＧ１０，Ｈ１０，Ｋ１０，Ｌ１０のいずれかに当選した場合、時短回数が１００回の時短状態が設定されるためである。

【２３５５】

一方、潜確状態において大当たりＣ１０，Ｆ１０，Ｊ１０のいずれかに当選し、且つ、当該大当たりで確変リミット回数に到達した場合、大当たり終了後の抽選回数によらず、通常用テーブル２０２ｄｇ１が参照される変動パターンシナリオが設定される。これは、潜確状態が設定されている間に大当たりＣ１０，Ｆ１０，Ｊ１０のいずれかに当選した場合、大当たり終了後の遊技状態が通常状態に設定されるためである。また、確変状態において大当たりＣ１０，Ｆ１０，Ｊ１０のいずれかに当選し、且つ、当該大当たりで確変リミット回数に到達した場合、大当たり終了後、１００回の抽選が実行されるまでの間、リミット到達時用テーブル２０２ｄｇ３が参照され、１０１回以降の抽選では通常用テーブル２０２ｄｇ１が参照される変動パターンシナリオが設定される。これは、確変状態が設定されている間に大当たりＣ１０，Ｆ１０，Ｊ１０のいずれかに当選した場合、時短回数が１００回の時短状態が設定されるためである。

【２３５６】

これに対し、潜確状態において大当たりＣ１０，Ｆ１０，Ｊ１０以外の確変大当たりに当選し、且つ、当該大当たりで確変リミット回数に到達した場合、大当たり終了後、８回の抽選が実行されるまでの間、時短用テーブル２０２ｄｇ２が参照され、９回以降の抽選では通常用テーブル２０２ｄｇ１が参照される変動パターンシナリオが設定される。これは、潜確状態が設定されている間に大当たりＣ１０，Ｆ１０，Ｊ１０以外の確変大当たりに当選した場合、時短回数が８回の時短状態が設定されるためである。また、確変状態において大当たりＣ１０，Ｆ１０，Ｊ１０以外の確変大当たりに当選し、且つ、当該大当たりで確変リミット回数に到達した場合、大当たり終了後、１００回の抽選が実行されるまでの間、リミット到達時用テーブル２０２ｄｇ３が参照され、１０１回以降の抽選では通常用テーブル２０２ｄｇ１が参照される変動パターンシナリオが設定される。これは、確変状態が設定されている間に大当たりＣ１０，Ｆ１０，Ｊ１０以外の確変大当たりに当選

した場合、時短回数が１００回の時短状態が設定されるためである。
【２３５７】
このように、本第１０実施形態では、確変状態において確変大当たりに当選し、且つ、当該大当たりで確変リミット回数に到達した場合に、大当たり終了後に設定される時短状態において、リミット到達時用テーブル２０２ｄｇ３を参照して変動パターンを決定する構成としている。即ち、右打ちを行った場合に第１特別図柄の抽選に偏重して実行され易くなるテーブルが参照されるように構成している。つまり、時短回数内で大当たりに当選した場合に、有利な大当たり種別（ラウンド数が多い大当たり）に当選する割合が高くなるように構成している。このように構成することで、確変リミット回数に到達して、確変大当たりに当選していたにもかかわらず、確変状態に比較して不利な（有利度合いが低い）時短状態が設定されてしまったとしても、遊技者が落胆してしまうことを抑制し、時短回数内で大当たりに当選することを強く期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【２３５８】
次に、図２２９を参照して、本第１０実施形態における状態の移行方法について説明する。ここで、本第１０実施形態では、上述した通り、有利者に不利な通常状態および潜確状態、遊技者に有利な時短状態および確変状態の４つの遊技状態が設けられている。更に、本第１０実施形態では、確変状態として、時短回数が８回の確変状態と、次の大当たり当選まで継続する確変状態と、の２種類が設けられている。また、時短状態として、時短回数が８回の時短状態と、時短回数が１００回の時短状態と、の２種類が設けられている。以降の説明では、簡略化のため、遊技者に不利な通常状態、および潜確状態をそれぞれ通常モードＡ、および通常モードＢと称し、時短回数が少ない（８回の）時短状態、および確変状態をそれぞれチャンスモードＡ、およびチャンスモードＢと称し、時短回数が多い（１００回の）時短状態を引き戻しモードと称し、次に大当たりとなるまで継続する確変状態（実質的に連荘が確定する状態）を連荘モードと称する。まず、図２２９の上部左側を参照して、通常モードＡにおけるモード移行方法について説明する。
【２３５９】
図２２９の上部左側に示した通り、通常モードＡにおいては、大当たりに当選した場合にのみ、他のモードへと移行する可能性がある。即ち、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に７％の割合で決定される大当たりＡ１０，Ｄ１０のどちらかに当選した場合に、大当たり終了後のモードが遊技者に有利な連荘モードに設定される。また、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に８３％の割合で決定される大当たりＢ１０，Ｃ１０，Ｅ１０，Ｆ１０の何れかに当選した場合に、大当たり終了後のモードがチャンスモードＢに設定される。更に、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に１０％の割合で決定される大当たりＧ１０，Ｈ１０のどちらかに当選した場合は、大当たり終了後のモードがチャンスモードＡに設定される。このように、通常モードＡにおいて大当たりに当選した場合、必ず普通図柄の時短状態が少なくとも８回付与されるので、当該時短回数内に再度大当たりに当選させることにより、連荘モードへと移行させることを期待させることができる。また、通常モードＡにおいて大当たりになると、主として（８３％という高い割合で）大当たりＢ１０，Ｃ１０，Ｅ１０，Ｆ１０の何れかに当選し、チャンスモードＢへと移行する。つまり、特別図柄の高確率状態で８回の抽選を受けることができる場合がほとんどであるので、連荘モードへの移行をより強く期待させることができる。
【２３６０】
次に、図２２９の上部右側を参照して、通常モードＢにおけるモード移行の方法について説明する。図２２９の上部右側に示した通り、通常モードにおいては、大当たりに当選した場合にのみ、他のモードへと移行する可能性がある。具体的には、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に７％の割合で決定される大当たりＡ１０，Ｄ１０のどちらかに当選した場合に、大当たり終了後のモードが遊技者に有利な連荘モードに設定される。なお、当該大当たりにより確変リミット回数に到達した場合は、大当たり終了後のモードがチャンスモードＡに設定される。また、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に

４３％の割合で決定される大当たりＢ１０，Ｅ１０のどちらかに当選した場合は、大当たり終了後のモードがチャンスモードＢに設定される。なお、当該大当たりにより確変リミット回数に到達した場合は、大当たり終了後のモードがチャンスモードＡに設定される。更に、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に１０％の割合で決定される大当たりＧ１０，Ｈ１０のどちらかに当選した場合は、大当たり終了後のモードがチャンスモードＡに設定される。一方で、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に４０％の割合で決定される大当たりＣ１０，Ｆ１０のどちらかに当選した場合は、大当たり終了後のモードが、再度、通常モードＢに設定される。即ち、普通図柄の時短状態が付与されない不利な状態が設定される。なお、当該大当たりにより確変リミット回数に到達した場合は、大当たり終了後のモードが通常モードＡに設定される。つまり、確変リミット回数に到達した場合も、しなかった場合も、時短状態が付与されることはない。このように、通常モードＢにおいて大当たりに当選した場合、６０％の割合でしか普通図柄の時短状態が付与されないため、大当たり終了後の遊技状態の面では、通常モードＡよりも通常モードＢの方が不利となる。しかしながら、通常モードＢにおいては、大当たり確率が３倍以上にアップしているため、大当たり確率の面では通常モードＢの方が有利となる。

【２３６１】

次に、図２２９の中央左側を参照して、チャンスモードＡにおけるモード移行方法について説明する。図２２９の中央左側に示した通り、チャンスモードＡにおいては、大当たりに当選した場合の他、時短回数が終了した場合にも、他の状態へと移行する可能性がある。具体的には、図２２９の中央左側に示した通り、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に９０％の割合で決定される確変大当たり（大当たりＡ１０～Ｆ１０，Ｉ１０，Ｊ１０）に当選すると、大当たり終了後のモードが遊技者に最も有利な連荘モードに設定される。一方、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に１０％の割合で決定される通常大当たり（大当たりＧ１０，Ｈ１０，Ｋ１０，Ｌ１０）に当選すると、大当たり終了後のモードが引き戻しモードに設定される。これらに対し、チャンスモードＡにおいて時短回数が経過する（特別図柄の抽選が８回連続して外れになる）と、遊技者に不利な通常モードＡへと移行する。このため、チャンスモードＡにおいては、時短回数８回の間に大当たりに当選することを強く期待して遊技を行わせることができる。

【２３６２】

次に、図２２９の中央右側を参照して、チャンスモードＢにおけるモード移行方法について説明する。図２２９の中央左側に示した通り、チャンスモードＢにおいては、チャンスモードＡと同様に、大当たりに当選した場合、および時短回数が終了した場合に他の状態へと移行する可能性がある。具体的には、図２２９の中央右側に示した通り、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に９０％の割合で決定される確変大当たり（大当たりＡ１０～Ｆ１０，Ｉ１０，Ｊ１０）に当選すると、大当たり終了後のモードが遊技者に最も有利な連荘モードに設定される。なお、当該大当たりで確変リミット回数に到達した場合は、大当たり終了後のモードが引き戻しモードに設定される。一方、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に１０％の割合で決定される通常大当たり（大当たりＧ１０，Ｈ１０，Ｋ１０，Ｌ１０）に当選すると、大当たり終了後のモードが引き戻しモードに設定される。これらに対し、チャンスモードＢにおいて時短回数が経過する（特別図柄の抽選が８回連続して外れになる）と、遊技者に不利な通常モードＢへと移行する。このため、チャンスモードＢにおいても、チャンスモードＡと同様に、時短回数８回の間に大当たりに当選することを強く期待して遊技を行わせることができる。

【２３６３】

次に、図２２９の下部左側を参照して、引き戻しモードにおけるモード移行方法について説明する。図２２９の下部左側に示した通り、引き戻しモードにおいては、チャンスモードＡ，Ｂと同様に、大当たりに当選した場合、および時短回数が終了した場合に他の状態へと移行する可能性がある。具体的には、図２２９の下部左側に示した通り、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に９０％の割合で決定される確変大当たり（大当たりＡ１０～Ｆ１０，Ｉ１０，Ｊ１０）に当選すると、大当たり終了後のモードが遊技者に最も有

利な連荘モードに設定される。一方、引き戻しモードにおいて時短回数が経過する（特別図柄の抽選が１００回連続して外れになる）と、遊技者に不利な通常モードＡへと移行する。これらに対して、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に１０％の割合で決定される通常大当たり（大当たりＧ１０，Ｈ１０，Ｋ１０，Ｌ１０）に当選すると、大当たり終了後のモードが再度引き戻しモードに設定される（引き戻しモードをループする）。

【２３６４】

次に、図２２９の下部右側を参照して、連荘モードにおけるモード移行方法について説明する。図２２９の下部右側に示した通り、連荘モードにおいては、大当たりに当選した場合にのみ、他の状態へと移行する可能性がある。具体的には、図２２９の下部右側に示した通り、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に１０％の割合で決定される通常大当たり（大当たりＧ１０，Ｈ１０，Ｋ１０，Ｌ１０）に当選すると、大当たり終了後のモードが引き戻しモードに設定される。これに対して、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に９０％の割合で決定される確変大当たり（大当たりＡ１０～Ｆ１０，Ｉ１０，Ｊ１０）に当選すると、大当たり終了後のモードが再度、遊技者に最も有利な連荘モードに設定される（連荘モードをループする）。なお、確変大当たりに当選して、確変リミット回数に到達した場合には、大当たり終了後に引き戻しモードが設定される。

【２３６５】

このように、本第１０実施形態では、遊技者にとって有利な連荘モードへと移行させるためには、基本的に、８回の時短回数が設定されるチャンスモードＡ，Ｂに移行させた上で、８回という比較的少ない時短回数の範囲内で大当たりに当選させる必要がある。しかしながら、一旦連荘モードへと移行してしまえば、９０％という高い割合で連荘モードと大当たりとが繰り返される極めて有利な状態を形成するので、連荘モードへと移行した場合に、遊技者に対して大きな満足感を抱かせることができる。

【２３６６】

次に、図２２２（ｂ）を参照して、本第１０実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の構成について説明する。図２２２（ｂ）は、本第１０実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図２２２（ｂ）に示した通り、本第１０実施形態におけるＲＡＭ２２２は、第７実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成（図１８３（ｂ）参照）に対して、確変フラグ２０３ｇａ、リミットカウンタ２０３ｇｂ、変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｇｃ、特図１大当たりフラグ２０３ｇｄ、特図２大当たりフラグ２０３ｇｅ、特図１変動時間カウンタ２０３ｇｆ、特図２変動時間カウンタ２０３ｇｇ、特図２変動停止フラグ２０３ｇｈ、およびリミット到達フラグ２０３ｇｉが追加されている点で相違している。また、本第１０実施形態では、小当たりが搭載されていないことにより、小当たり種別格納エリア２０３ｅ、小当たり開始フラグ２０３ｆ、小当たり中フラグ２０３ｇ、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｈ、Ｖフラグ２０３ｉ、Ｖ通過フラグ２０３ｊが削除されている点でも相違している。

【２３６７】

確変フラグ２０３ｇａは、特別図柄の高確率状態が設定されているか否かを示すフラグである。この確変フラグ２０３ｇａがオンであれば、特別図柄の高確率状態に設定されていることを示し、オフであれば、特別図柄の低確率状態に設定されていることを示す。つまり、確変フラグ２０３ｇａがオンに設定されている場合は、遊技状態として、確変状態（特別図柄：高確率状態、普通図柄：高確率状態）、或いは、潜確状態（特別図柄：高確率状態、普通図柄：低確率状態）の何れかが設定されていることになる。この確変フラグ２０３ｇａは、初期状態がオフに設定されていると共に、大当たりを示す特別図柄の停止時にオフに設定される（図２３９のＳ１８７７、図２４４のＳ１９７７参照）。一方、この確変フラグ２０３ｇａは、確変大当たりに当選し、且つ、確変リミット回数に到達していない場合に、当該確変大当たりの終了時にオンに設定される（図２４６のＳ１６７６参照）。そして、特別図柄の抽選結果が大当たりであることを示す図柄が停止表示されると、オフに設定される（図３８のＳ８０６参照）。つまり、本第１０実施形態では、一旦確変フラグ２０３ｇａがオンに設定されると、次に大当たりに当選するまでの間、確変フラ

グ２０３ｇａがオフに設定されることがないので、確変大当たりに当選した場合、大当たり終了後に設定される特別図柄の高確率状態は、パチンコ機１０の設定が初期化されない限り（ＲＡＭクリアスイッチ１２２がオンされた状態で電源が投入されない限り）、必ず次に大当たりに当選するまでの間継続するように構成されている。

【２３６８】

なお、本実施形態では、特別図柄の高確率状態が次に大当たりに当選するまで継続するように構成しているが、これに限られるものではない。例えば、特別図柄の高確率状態を終了させるための特図高確終了条件として、特別図柄の高確率状態（特図高確状態）が設定されてからの特別図柄変動回数（特図変動回数）が予め定められた所定回数（例えば、５０回）に到達した場合に、特別図柄の高確率状態を終了させるように構成してもよい。この場合、確変フラグ２０３ｇａに代えて、特別図柄の高確率状態から特別図柄の低確率状態へと移行させるまでの残りの抽選回数をカウントするための確変カウンタを設けておけばよい。

【２３６９】

さらに、特図高確終了条件を複数用意し、例えば、特図高確状態における第１特別図柄の変動回数のみに基づいて成立し得る特図１高確終了条件や、第２特別図柄の変動回数のみに基づいて成立し得る特図２高確終了条件や、特別図柄の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、小当たりに当選する抽選結果）である場合に成立し得る抽選終了条件といった様々な特図高確終了条件を容易し、いずれかの特図高確終了条件が成立した場合に特別図柄の高確率状態を終了させるように構成してもよい。

【２３７０】

リミットカウンタ２０３ｇｂは、確変リミット回数をカウントするためのカウンタである。確変大当たりの終了時に、このリミットカウンタ２０３ｇｂの値が１１未満であれば、確変リミット回数に未到達であることを示すため、大当たり終了後の状態が特別図柄の高確率状態に設定される。一方、確変大当たりの終了時に、このリミットカウンタ２０３ｇｂの値が１１であれば、確変リミット回数に到達したことを示すため、大当たり終了後の状態が特別図柄の低確率状態に設定される。このリミットカウンタ２０３ｇｂは、初期値が０に設定されており、確変大当たりに当選する毎に、当該確変大当たりの終了時に値が１ずつ加算されて更新される（図２４６のＳ１６７４参照）。また、このリミットカウンタ２０３ｇｂは、確変大当たりの終了時に確変リミットに到達した（カウンタ値が１１に更新された）と判別された場合、および通常大当たりの終了時に値が０にリセットされる（図２４６のＳ１６７２参照）。

【２３７１】

変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｇｃは、変動パターンシナリオを示すデータを格納するための記憶領域である。特別図柄の変動開始時には、この変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｇｃに格納されているデータが示す変動パターンシナリオと、大当たり終了後の変動回数とに応じて、変動パターン（変動時間）を決定するための変動パターンテーブルが読み出される。この変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｇｃには、大当たり終了時に、変動パターンシナリオテーブル２０２ｇａを参照して決定された変動パターンシナリオに対応するデータが格納される（図２４６のＳ１６８３参照）。

【２３７２】

特図１大当たりフラグ２０３ｇｄは、第１特別図柄の抽選（第１入球口６４、または右第１入球口６４ｒへの始動入賞に基づく抽選）で大当たりとなった場合にオンに設定されるフラグである（図２３５のＳ１８１６参照）。この特図１大当たりフラグ２０３ｇｄは、大当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される（図２３９のＳ１８７７）。この特図１大当たりフラグ２０３ｈがオンの状態で、且つ、第２特別図柄の変動表示が実行中の場合に第１特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第２特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図２３９のＳ１８７５参照）。これにより、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選との両方で大当たりに当選した場合に、重複して大当たりが開始されてしまう不具合を防止できる。

【２３７３】
特図２大当たりフラグ２０３ｇｅは、第２特別図柄の大当たり変動中であることを示すフラグである。この特図２大当たりフラグ２０３ｇｅは、第２特別図柄の抽選（第２入球口６４５０への始動入賞に基づく抽選）で大当たりとなった場合にオンに設定される（図２４１のＳ１９２６参照）。この特図２大当たりフラグ２０３ｇｅは、大当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される（図２４４のＳ１９７７参照）。この特図２大当たりフラグ２０３ｇｅがオンの状態で、且つ、第１特別図柄の変動表示が実行中の場合に、第２特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第１特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図２４４のＳ１９７４参照）。これにより、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選との両方で大当たりに当選した場合に、重複して大当たりが開始されてしまう不具合を防止できる。
【２３７４】
特図１変動時間カウンタ２０３ｇｆ、および特図２変動時間カウンタ２０３ｇｇは、それぞれ第１特別図柄、および第２特別図柄の変動時間を計時するためのカウンタであり、第１特別図柄、および第２特別図柄の変動パターンが選択された場合に、選択された変動パターンに対応する変動時間が設定される。この特図１変動時間カウンタ２０３ｇｆ、および特図２変動時間カウンタ２０３ｇｇのカウンタ値に応じて、各特別図柄の変動時間が終了したか否かが判別される。
【２３７５】
特図２変動停止フラグ２０３ｇｈは、第１特別図柄の変動が大当たりの停止図柄で停止表示（確定表示）されてから、大当たりを開始させるまでの間の期間であることを示すフラグである。この特図２変動停止フラグ２０３ｇｈがオンに設定されている間は、第２特別図柄の変動表示の実行が回避される（図２４０のＳ１９０２：Ｙｅｓ参照）。この特図２変動停止フラグ２０３ｇｈは、第２特別図柄を外れ図柄で強制停止させる場合にオンに設定され（図２３９のＳ１８７３参照）、第２特別図柄の変動表示を実行するための処理を回避した場合にオフに設定される（図２４０のＳ１９０２参照）。
【２３７６】
リミット到達フラグ２０３ｇｉは、確変リミット回数に到達したか否かを示すフラグである。このリミット到達フラグ２０３ｇｉがオンであれば、確変リミット回数に到達した（１１回連続で確変大当たりに当選した）ことを意味し、オフであれば、確変リミット回数に未到達であることを意味する。このリミット到達フラグ２０３ｇｉは、初期状態がオフに設定されており、大当たり終了時にリミットカウンタ２０３ｇｂのカウンタ値が確変リミット回数である１１に更新されたことに基づいてオンに設定される（図２４６のＳ１６７７参照）。また、このリミット到達フラグ２０３ｇｉは、大当たりの開始時（大当たりを示す第１図柄の停止表示を設定する際）にオフに設定される（図２３９のＳ１８７７、図２４４のＳ１９７７参照）。
【２３７７】
次に、図２３０（ａ）を参照して、本第１０実施形態における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の構成について説明する。図２３０（ａ）は、本第１０実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図２３０（ａ）に示した通り、本第１０実施形態におけるＲＯＭ２２２は、第７実施形態（および第１実施形態）におけるＲＯＭ２２２の構成（図２６（ａ）参照）に対して、最終状態表示選択テーブル２２２ｃが削除されている点、および背面モード抽選テーブル２２２ｇａが追加されている点で相違している。背面モード抽選テーブル２２２ｇａは、連荘モード、および引き戻しモードにおいて、確変状態（連荘モード）が設定されている期待度を示す背面モード（演出態様）を抽選するためのデータが規定されているデータテーブルである。この背面モード抽選テーブル２２２ｇａの詳細について、図２３１を参照して説明する。
【２３７８】
図２３１は、この背面モード抽選テーブル２２２ｇａの規定内容を示した図である。図２３１に示した通り、この背面モード抽選テーブル２２２ｇａには、背面モードを変更す

ると判定される演出抽選カウンタの値が、現在の遊技状態と、現在設定されている背面モードの種別と、の組合せ毎に規定されている。具体的には、遊技状態が確変状態で、且つ、現在設定されている背面モードが荒野エリア（確変状態の期待度が低い背面モード）である場合は、演出カウンタ２２３ｅが「０～９」の範囲に対して、森林モードが対応付けて規定されている。よって、確変状態で、且つ、荒野エリアが設定されている場合、特別図柄の抽選が実行される毎に、１／１０（１０／１００）の確率で確変期待度が高い森林エリアへと移行させると判定される。なお、天空エリアの背面モードについては、演出カウンタ２２３ｅの値が対応付けられていないので、荒野エリアから一足飛びに天空エリアへと移行する可能性は無い。

【２３７９】

また、遊技状態が確変状態で、且つ、現在設定されている背面モードが森林エリア（確変状態の期待度が比較的高い背面モード）である場合は、演出カウンタ２２３ｅが「０～２」の範囲に対して、荒野モードが対応付けて規定され、「５」に対して天空モードが対応付けて規定されている。よって、確変状態で、且つ、森林エリアが設定されている場合、特別図柄の抽選が実行される毎に、３／１００の確率で確変期待度が低い荒野エリアへと移行させると判定され、１／１００の確率で確変状態が確定する天空エリアへと移行させると判定される。更に、図２３１に示した通り、確変状態において天空エリアが設定された状態においては、他の背面モードへの移行抽選が行われない。よって、最も喜ばしい背面モードである天空エリアをより長く継続させることができるので、遊技者の興趣を向上させることができる。なお、大当たり終了後に確変状態、若しくは時短状態が設定された場合、最初の背面モードは必ず荒野エリアに設定される。つまり、天空エリアに背面モードを移行させるためには、まず、荒野エリアで１／１０の確率の森林エリアへの移行抽選を突破した上で、森林エリアにおいて荒野エリアへと転落するよりも前に、１／１００の確率の天空エリアへの移行抽選を突破する必要がある。即ち、確変状態であっても、天空エリアへと移行させることは比較的困難であるため、天空エリアへと移行した場合に、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができる。

【２３８０】

また、図２３１に示した通り、通常大当たりに当選したことに基づいて設定された時短状態において、背面モードとして荒野エリア（確変状態の期待度が低い背面モード）が設定されている場合には、演出カウンタ２２３ｅの値が「０～４」の範囲であれば、森林エリアへと移行される。即ち、１／２０（５／１００）の確率で確変期待度が高い森林エリアへと移行される。一方、森林エリアが設定されている場合には、演出カウンタ２２３ｅの値が「０～１４」の範囲であれば、荒野エリアへと移行（転落）する。つまり、確変状態が設定されている場合に比較して、荒野エリアから森林エリアへと移行する確率が低くなり、且つ、森林エリアから荒野エリアへと移行（転落）する確率が高くなるように構成されている。つまり、荒野エリアが設定される割合（滞在比率）が高くなるように構成されているので、背面モードから現在の遊技状態を推測する遊技性を実現することができる。

【２３８１】

また、図２３１に示した通り、確変リミット回数に到達したことに基づいて設定された時短状態において、背面モードとして荒野エリア（確変状態の期待度が低い背面モード）が設定されている場合には、演出カウンタ２２３ｅの値が「０～１９」の範囲であれば、森林エリアへと移行される。即ち、１／５（２０／１００）の確率で確変期待度が高い森林エリアへと移行される。一方、森林エリアが設定されている場合には、演出カウンタ２２３ｅの値が「０」の範囲であれば、荒野エリアへと移行（転落）する。つまり、確変リミット回数に到達して設定された時短状態では、森林エリアに設定される可能性が最も高くなるように構成されている。よって、通常大当たりに基づく時短状態よりもチャンスであることを遊技者に対して推測させることができる。

【２３８２】

次に、図２３０（ｂ）を参照して、本第１０実施形態における音声ランプ制御装置１１

３内に設けられているＲＡＭ２２３の構成について説明する。図２３０（ｂ）は、本第１０実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図２３０（ｂ）に示した通り、本第１０実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成は、第７実施形態（および第１実施形態）におけるＲＡＭ２２３の構成（図２６（ｂ）参照）に対して、仮当たり判定フラグ２２３ｈ、仮時短情報更新エリア２２３ｉ、時短下限フラグ２２３ｊ、順終了条件フラグ２２３ｋ、時短終了前変動フラグ２２３ｍ、状態演出カウンタ２２３ｎが削除されている点で相違している。

【２３８３】

＜第１０実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図２３２から図２４６のフローチャートを参照して、本第１０実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。まず、図２３２を参照して、本第１０実施形態におけるタイマ割込処理１０について説明する。このタイマ割込処理１０は、第７実施形態（および第１実施形態）におけるタイマ割込処理（図３７参照）に代えて実行される処理であり、第７実施形態（および第１実施形態）におけるタイマ割込処理（図３７参照）と同様に、２ミリ秒毎に実行される定期処理である。

【２３８４】

この第１０実施形態におけるタイマ割込処理１０のうち、Ｓ１０１，Ｓ１０２，Ｓ１０５～Ｓ１０７，Ｓ１１０およびＳ１１１の各処理では、それぞれ第７実施形態（および第１実施形態）におけるタイマ割込処理（図３７参照）のＳ１０１，Ｓ１０２，Ｓ１０５～Ｓ１０７，Ｓ１１０およびＳ１１１の各処理と同一の処理が実行される。

【２３８５】

また、本第１０実施形態におけるタイマ割込処理１０（図２３２参照）では、Ｓ１０２の処理を実行後、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、第２当たり乱数カウンタＣ４の更新を実行し（Ｓ１４１）、次いで、第７実施形態における特別図柄変動処理７（図１８８参照）に代えて特別図柄変動処理１０を実行し（Ｓ１４２）、Ｓ１０５～Ｓ１０７、Ｓ１１０およびＳ１１１の処理を実行した後、本処理を終了する。

【２３８６】

次に、図２３３を参照して、本第１０実施形態における特別図柄変動処理１０（Ｓ１４２）の詳細について説明する。この特別図柄変動処理１０（Ｓ１４２）は、第７実施形態における特別図柄変動処理７（図１８８参照）に代えて実行される処理であり、特別図柄の変動表示に関する各種設定を行うための処理である。図２３３は、この特別図柄変動処理１０（Ｓ１４２）の内容を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理１０（Ｓ１４２）が実行されると、まず、現在が大当たり中であるかを判別し（Ｓ２８１）、大当たり中であると判別した場合は（Ｓ２８１：Ｙｅｓ）、変動表示に関する設定を行う可能性が無いため、そのまま本処理を終了する。

【２３８７】

一方、Ｓ２８１の処理において、現在が大当たり中ではないと判別した場合は（Ｓ２８１：Ｎｏ）、次いで、特図１変動時間カウンタ２０３ｇｆの値が０よりも大きいか（即ち、特図１が変動中であるか）を判別し（Ｓ２８２）、特図１変動時間カウンタ２０３ｇｆの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ２８２：Ｎｏ）、第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２８３）を実行し、その後、特図２に関する変動処理を実行するＳ２８７の処理に移行する。この第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２８３）の詳細については、図２３４を参照して後述する。

【２３８８】

一方、Ｓ２８２の処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ｇｆの値が０よりも大きい（第１特別図柄の変動表示中である）と判別した場合は（Ｓ２８２：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２８４）を実行する。詳細については図２３８を参照して後述するが、この第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２８４）は、特図１変動中の処理を実行するものである。第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２８４）が終了すると、次に、変動時

間の終了タイミングであるか（特図１変動時間カウンタ２０３ｇｆが０であるか）を判別し（Ｓ２８５）、変動時間の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ２８５：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２８６）を実行して、その後、Ｓ２８７の処理へと移行する。この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２８６）の詳細については、図２３９を参照して後述する。一方、Ｓ２８５の処理において、変動時間の終了タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ２８５：Ｎｏ）、Ｓ２８６の処理をスキップして、Ｓ２８７の処理へと移行する。

【２３８９】

Ｓ２８７～Ｓ２９１の各処理では、特図１に対して実行したＳ２８２～Ｓ２８６の各処理と同様の処理が実行される。Ｓ２８７の処理が実行されると、まず、特図２変動時間カウンタ２０３ｇｇの値が０よりも大きいか（即ち、特図２が変動中であるか）を判別し（Ｓ２８７）、特図２変動時間カウンタ２０３ｇｇの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ２８７：Ｎｏ）、第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２８８）を実行し、その後、本処理を終了する。この第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２８８）の詳細については、図２４０を参照して後述する。

【２３９０】

一方、Ｓ２８７の処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ｇｇの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ２８７：Ｙｅｓ）、第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２８９）を実行する。詳細については図２４３を参照して後述するが、この第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２８９）は、特図２変動中の処理を実行するものである。

【２３９１】

第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２８９）を終えると、次に、変動時間の終了タイミングであるか（特図２変動時間カウンタ２０３ｇｇが０であるか）を判別し（Ｓ２９０）、変動時間の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ２９０：Ｙｅｓ）、第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２９１）を実行して、本処理を終了する。この第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２９１）の詳細については、図２４４を参照して後述する。一方、Ｓ２９２の処理において、変動時間の終了タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ２９０：Ｎｏ）、Ｓ２９１の処理をスキップして本処理を終了する。

【２３９２】

次に、図２３４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（図２３３のＳ１４２）の一処理である第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２８３）について説明する。図２３４は、この第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２８３）を示すフローチャートである。

【２３９３】

第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２８３）では、まず、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ１８０１）、取得した特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ１）が０より大きい値であるか判別する（Ｓ１８０２）。Ｓ１８０２の処理において、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ１）が０より大きいと判別した場合には（Ｓ１８０２：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ１）を１減算して（Ｓ１８０３）、減算後の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置１１３に通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｓ１８０４）。

【２３９４】

ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５１参照）の外部出力処理（Ｓ１５０１）において、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂに格納する。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄１保留球数カウ

ンタ２２３ｂの値を更新するので、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値と同期させながら、その値を更新することができる。
【２３９５】
　Ｓ１８０４の処理が終了すると、次に、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａのデータを一つ前のデータにシフトする（Ｓ１８０５）。より具体的には、保留エリア１→実行エリア、保留エリア２→保留エリア１、保留エリア３→保留エリア２、保留エリア４→保留エリア３といった具合に各エリア内のデータをシフトする。
【２３９６】
　Ｓ１８０５の処理が終了すると、次いで、第１特別図柄大当たり判定処理を実行する（Ｓ１８０６）。この第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ１８０６）については、図２３５を参照して、詳しく後述するが、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａの実行エリアにシフトされた第１当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて、設定されている遊技状態に基づいて、大当たりか否かの大当たり判定を実行するための処理である。
【２３９７】
　Ｓ１８０６の処理が終了すると、次に、第１特別図柄変動パターン選択処理を実行する（図２３６参照）。詳細については図２３６を参照して後述するが、この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ１８０７）は、第１特別図柄の当否判定結果、および特別図柄１保留球格納エリア２０３ａの実行エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動パターンを選択するための処理である。
【２３９８】
　第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ１８０７）が終了すると、次いで、遊技状態更新処理を実行する（Ｓ１８０８）。この遊技状態更新処理（Ｓ１８０８）は、詳細については図２３７を参照して後述するが、パチンコ機１０の状態を示す、確変フラグ２０３ｇａの状態、時短中カウンタ２０３ｋの値を更新することにより、パチンコ機１０の状態を更新するための処理である。Ｓ１８０８の処理が終了すると、本処理を終了する。
【２３９９】
　一方、Ｓ１８０２の処理において、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ１）が０であると判別した場合は（Ｓ１８０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【２４００】
　次に、図２３５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される第１特別図柄変動開始処理（図２３４のＳ２８３）の一処理である第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ１８０６）について説明する。図２３５は、この第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ１８０６）を示すフローチャートである。
【２４０１】
　第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ１８０６）では、まず、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａの実行エリアに記憶されている各カウンタ値を取得する（Ｓ１８１１）。次いで、確変フラグ２０３ｇａがオンに設定されているか判別する（Ｓ１８１２）。即ち、特別図柄の高確率状態（確変状態、潜確状態）であるか否かを判別する。確変フラグ２０３ｇａがオンである（即ち、特別図柄の確変状態である）と判別した場合には（Ｓ１８１２：Ｙｅｓ）、高確率時用の第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図２２３（ａ）参照）に規定された大当たりとなる乱数値と、カウンタ用バッファより取得された第１当たり乱数カウンタＣ１の値とが一致するか否か判別し、その判別結果（抽選結果）を取得する（Ｓ１８１３）。一方、Ｓ１８１２の処理において、確変フラグ２０３ｇａがオフである（即ち、特別図柄の低確率状態である）と判別した場合には（Ｓ１８１２：Ｎｏ）、低確率時用の第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図２２３（ａ）参照）に規定された大当たりとなる乱数値と、カウンタ用バッファより取得された第１当たり乱数カウンタＣ１の値とが一致するか否か判別し、その抽選結果を取得する（Ｓ１８１４）。
【２４０２】
　そして、Ｓ１８１３またはＳ１８１４で取得した抽選結果が大当たりであるかを判定し（Ｓ１８１５）、抽選結果が大当たりであれば（Ｓ１８１５：Ｙｅｓ）、特図１大当たり

フラグ２０３ｇｄをオンに設定し（Ｓ１８１６）、第１特別図柄の抽選結果を大当たりに設定する（Ｓ１８１７）。そして、取得した当たり種別カウンタの値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する第１特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ１８１８）、現在の遊技状態に応じたデータを当選時状態格納エリア２０３ｅｃに格納して（Ｓ１８１９）、本処理を終了する。

【２４０３】

一方、Ｓ１８１５の処理において、抽選結果が外れであると判別された場合には（Ｓ１８１５：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に表示する第１特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ１８２０）、その後、本処理を終了する。

【２４０４】

次に、図２３６を参照して、第１特別図柄変動開始処理（図２３４のＳ２８３）の一処理である第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ１８０７）について説明する。図２３６はこの第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ１８０７）を示すフローチャートである。

【２４０５】

第１特別図柄変動パターン選択処理（図２３６のＳ１８０７）では、まず、第１特別図柄大当たり判定処理（図２３５のＳ１８０６）において、第１特別図柄の抽選結果が大当たりと判定されたか、即ち、第１特別図柄の大当たりが設定されたか否かを判別する（Ｓ１８２１）。ここで、大当たりであるか否かの判定は、特図１大当たりフラグ２０３ｇｄがオンであるか否かで判別される。この特図１大当たりフラグ２０３ｇｄは、上述した第１特別図柄大当たり判定処理（図２３５参照）におけるＳ１８１６の処理でオンに設定されるものである。

【２４０６】

Ｓ１８２１の処理において、第１特別図柄の大当たりが設定されている（特図１大当たりフラグ２０３ｇｄがオンに設定されている）と判別した場合には（Ｓ１８２１：Ｙｅｓ）、上述した第１特別図柄大当たり判定処理（図２３５参照）におけるＳ１８１１の処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ（図２２４（ａ）参照）より大当たり種別を決定し（Ｓ１８２２）、Ｓ１８２３の処理へ移行する。

【２４０７】

一方、Ｓ１８２１の処理において、第１特別図柄の抽選結果が外れである（即ち、特図１大当たりフラグ２０３ｇｄがオフである）と判別した場合には（Ｓ１８２１：Ｎｏ）、Ｓ１８２２の処理をスキップして、Ｓ１８２３の処理へ移行する。

【２４０８】

Ｓ１８２３の処理では、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａの実行エリアから変動種別カウンタＣＳ１の値を取得する（Ｓ１８２３）。次いで、変動パターンシナリオ格納エリア２０３２０３ｇｃに格納されているデータに対応する変動パターンシナリオ（図２２８参照）を特定し、当該特定した変動パターンシナリオにおける現在の変動回数（抽選回数）に対応付けられている変動パターンテーブルを読み出す（Ｓ１８２４）。Ｓ１８２４の処理が終了すると、次いで、読み出した変動パターンテーブルから変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターンを選択し（Ｓ１８２５）、その後、選択した変動パターンに基づいて、特図１変動パターンコマンドを設定する（Ｓ１８２６）。

【２４０９】

Ｓ１８２６の処理を終えると、停止図柄を示す特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ１８２７）、次いで、第１図柄表示装置３７で第１特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ１８２８）、Ｓ１８２５の処理において選択した変動パターンの変動時間を示す値を、特図１変動時間カウンタ２０３ｇｆにセットして（Ｓ１８２９）、本処理を終了する。

【２４１０】

次に、図２３７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される第１特別図柄変動開始処理（図２３４参照）の一処理である遊技状態更新処理（Ｓ１８０８）について説明する。図２３７は、この遊技状態更新処理（Ｓ１８０８）を示すフローチャ

ートである。本実施形態のパチンコ機１０では遊技状態を設定するための条件である確変フラグ２０３ｇａの状態と、時短中カウンタ２０３ｋの値とのうち、時短中カウンタ２０３ｋの値のみを特別図柄の変動開始時に更新するために、第１特別図柄変動開始処理（図２３４参照）の一処理である遊技状態更新処理（図２３７参照）において、時短中カウンタ２０３ｋの値を更新する処理を実行するように構成している。

【２４１１】

そして、詳細は後述するがオンに設定されている確変フラグ２０３ｇａは、大当たり変動が終了し、大当たりを示す特別図柄が停止表示された場合（大当たり遊技が実行される場合）にオフに設定されるように構成している。

【２４１２】

つまり、遊技状態を設定する際に参照される２つの条件要素（確変フラグ２０３ｇａの状態、時短中カウンタ２０３ｋの値）のうち、１の条件要素を特別図柄の変動開始時に更新し、他の条件要素を特別図柄の変動停止時に更新可能とすることにより、２つの条件要素を組み合わせて設定される遊技状態を多様化し易くすることができる。

【２４１３】

遊技状態更新処理（図２３７参照）が開始されると、まず、時短中カウンタ２０３ｋの値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ１８３１）。時短中カウンタ２０３ｋの値が０であると判別した場合には（Ｓ１８３１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、時短中カウンタ２０３ｋの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ１８３１：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｋの値を１減算して（Ｓ１８３２）、時短中カウンタ２０３ｋの値を示す残時短回数コマンドを設定する（Ｓ１８３３）。次に、減算後の時短中カウンタ２０３ｋの値が０になったか否か判別し（Ｓ１８３４）、０になったと判別した場合には（Ｓ１８３４：Ｙｅｓ）、次いで確変フラグ２０３ｇａがオンに設定されているか判別する（Ｓ１８３５）。ここで、確変フラグ２０３ｇａがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ１８３５：Ｎｏ）、時短遊技が付与されていない確変状態（即ち、潜確状態）であるため、潜確状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ１８３６）、本処理を終了する。一方、Ｓ１８３５の処理において、確変フラグ２０３ｇａがオンに設定されていないと判別した場合には（Ｓ１８３５：Ｎｏ）、通常状態であるため、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ１８３７）、本処理を終了する。一方、Ｓ１８３４の処理において、時短中カウンタ２０３ｋの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ１８３４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２４１４】

なお、本実施形態では、特別図柄の高確率状態が次に特別図柄の大当たりに当選するまでの間（大当たりを示す組み合わせで特別図柄が停止表示されるまでの間）継続して設定されるように構成しているが、これ以外に例えば、確変フラグ２０３ｇａに代えて確変カウンタを設け、特別図柄の変動が実行される毎に確変カウンタの値を減算し、確変カウンタの値が０となった場合に特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるように構成しても良い。

【２４１５】

このような構成を用いる場合は、図２３７を参照して示した遊技状態更新処理（Ｓ１８０８）を特図変動開始時遊技状態更新処理とし、これとは別に特別図柄の変動表示が終了したタイミングで確変カウンタの値を更新する特図変動停止時遊技状態更新処理を設けることで、特別図柄の高確率状態を終了させるか否かを判別する処理と、普通図柄の高確率状態を終了させるか否かを判別する処理とを異なるタイミングで実行させることができる。

【２４１６】

次に、図２３８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（図２３３のＳ１４２参照）において実行される第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２８４）の内容について説明をする。図２３８は、第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２８４）の内容を示すフローチャートである。この第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２

８４）が実行されると、まず、特図１変動時間カウンタ２０３ｇｆを１減算して更新し（Ｓ１８５１）、次に、第１図柄表示装置３７の表示を更新して（Ｓ１８５２）、本処理を終了する。

【２４１７】

次に、図２３９を参照して、特別図柄変動処理（図２３３のＳ１４２）の一処理である第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２８６）について説明する。図２３９はこの第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２８６）を示すフローチャートである。

【２４１８】

第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２８６）では、まず、特図１大当たりフラグ２０３ｇｄがオンに設定されているか（即ち、第１特別図柄を大当たり図柄で停止させるタイミングであるか）判別する（Ｓ１８７１）。Ｓ１８７１の処理において、特図１大当たりフラグ２０３ｇｄがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ１８７１：Ｙｅｓ）、次いで、特図２変動時間カウンタ２０３ｇｇの値が１以上の値であるか（即ち、第２特別図柄の変動表示の実行中である可）を判別する（Ｓ１８７２）。Ｓ１８７２の処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ｇｇの値が１以上の値である（第２特別図柄が変動表示中である）と判別した場合には（Ｓ１８７２：Ｙｅｓ）、特図２変動停止フラグ２０３ｇｈをオンに設定し（Ｓ１８７３）、特図２変動停止フラグ２０３ｇｈの停止を示す特図２変動停止コマンドを設定する（Ｓ１８７４）。次いで、第１図柄表示装置３７の第２特別図柄を外れ図柄で停止表示する（Ｓ１８７５）。

【２４１９】

Ｓ１８７５の処理を終えると、選択されている大当たり種別に対応する大当たりの開始を設定し（Ｓ１８７６）、現在の遊技状態に応じて当選時状態格納エリア２０３ｅｃのデータを更新する（Ｓ１８７８）。次いで、特図１大当たりフラグ２０３ｇｄ、特図２大当たりフラグ２０３ｇｅ、確変フラグ２０３ｇａ、時短中カウンタ２０３ｋおよびリミット到達フラグ２０３ｇｉを全てリセットし（Ｓ１８７８）、大当たり中フラグ２０３ｄをオンに設定して（Ｓ１８７９）、Ｓ１８８０の処理へ移行する。

【２４２０】

一方、Ｓ１８７１の処理において、第１特別図柄に対して特図１大当たりフラグ２０３ｇｄがオフに設定されている場合と（Ｓ１８７１：Ｙｅｓ）、Ｓ１８７２の処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ｇｇの値が０であると判別した場合には（Ｓ１８７２：Ｎｏ）、Ｓ１８７３～Ｓ１８７９の処理をスキップし、Ｓ１８８０の処理へ移行する。

【２４２１】

Ｓ１８８０の処理では、第１特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置１１３に対して通知するための特図１確定コマンドを設定する（Ｓ１８８０）。その後、第１図柄表示装置３７で変動表示している第１特別図柄の変動表示を停止する処理を実行し（Ｓ１８８１）、本処理を終了する。

【２４２２】

このように、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２８８）では、第１抽選遊技の判定結果を示す図柄で変動表示を停止する処理（Ｓ１８７３～Ｓ１８７９）が実行される。また、第１特別図柄の抽選結果が大当たりと判別された場合には（Ｓ１８７２：Ｎｏ）、変動表示中の第２特別図柄を強制的に外れ図柄で停止させる処理（Ｓ１８７５）が実行される。

【２４２３】

なお、本第１実施形態では、第１特別図柄の停止図柄を大当たり図柄で停止表示させる場合に、変動表示中の第２特別図柄を外れ図柄で強制的に停止表示させる構成としているが、これに限られるものではない。例えば、第１特別図柄の大当たり図柄を停止表示させる時点で、第２特別図柄の変動表示を中断（仮停止）するように構成してもよい。そして、第１特別図柄の大当たりが終了した後で、第２特別図柄の変動表示を再開する構成としてもよい。これにより、外れで強制停止させる場合に比較して、自然な態様の演出にすることができる。また、本実施形態では、第１特別図柄大当たり判定処理（図２３５参照）にて当選時状態格納エリア２０３ｅｃに格納された遊技状態に基づいて、Ｓ１８７６の処

理にて大当たりの開始を設定しているが、例えば、大当たり遊技のオープニング期間を用いて第１特別図柄大当たり判定処理（図２３５参照）にて当選時状態格納エリア２０３ｅｃに格納された遊技状態に基づいて、Ｓ１８７６の処理にて大当たりの開始を設定するようにしてもよい。

【２４２４】

次に、図２４０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（図２３３）において実行される第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２８８）の内容について説明をする。図２４０は、第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２８８）の内容を示すフローチャートである。この第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２８８）では、特図２の変動を開始するための処理が実行される。尚、図２３４～図２３９を参照して上述した第１特別図柄の変動に関する処理に対して、変動の対象を第１特別図柄から第２特別図柄へと図柄の対象を異ならせただけである要素については、その詳細な説明を省略する。

【２４２５】

第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２９０）では、まず、特図２変動停止フラグ２０３ｇｈがオンに設定されているかを判別する（Ｓ１９０１）。特図２変動停止フラグ２０３ｇｈがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ１９０１：Ｙｅｓ）、特図２変動停止フラグ２０３ｇｈをオフに設定し（Ｓ１９０２）、本処理を終了する。特図２変動停止フラグ２０３ｇｈは、上述した通り、第１特別図柄の大当たり変動が終了する際に、第２特別図柄を外れに対応する停止図柄で停止表示させると共にオンに設定されるフラグである。即ち、特図２変動停止フラグ２０３ｇｈがオンであれば、大当たりが開始されることを意味するので、第２特別図柄の変動開始を設定すべきではない。このため、Ｓ１９０１の処理で特図２変動停止フラグ２０３ｇｈがオンの場合は、変動開始を設定するＳ１９０３～Ｓ１９１０の各処理を実行せずに、そのまま本処理を終了する構成としている。

【２４２６】

一方、Ｓ１９０１の処理において、特図２変動停止フラグ２０３ｇｈがオフに設定されている（即ち、オンに設定されていない）と判別した場合には（Ｓ１９０１：Ｎｏ）、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｂ２の値（Ｎ２）を取得し（Ｓ１９０３）、取得した特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｂ２の値（Ｎ２）が０より大きい値であるか判別する（Ｓ１９０４）。Ｓ１９０４の処理において、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｂ２の値（Ｎ２）が０より大きいと判別した場合には（Ｓ１９０４：Ｙｅｓ）、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｂ２の値（Ｎ２）を１減算して（Ｓ１９０５）、減算後の特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｂ２の値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置１１３に通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｓ１９０６）。

【２４２７】

ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５１参照）の外部出力処理（Ｓ１５０１）において、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｂ２の値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂに格納する。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｂ２の値を更新するので、主制御装置１１０の特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｂ２の値と同期させながら、その値を更新することができる。

【２４２８】

Ｓ１９０６の処理が終了すると、次に、特別図柄２保留球格納エリア２０３ａ２のデータを一つ前のデータにシフトする（Ｓ１９０７）。より具体的には、保留エリア１→実行エリア、保留エリア２→保留エリア１、保留エリア３→保留エリア２、保留エリア４→保留エリア３といった具合に各エリア内のデータをシフトする。

【２４２９】

Ｓ１９０７の処理が終了すると、次いで、第２特別図柄大当たり判定処理を実行する（

Ｓ１９０８）。詳細については図２４１を参照して後述するが、この第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ１９０８）は、特別図柄２保留球格納エリア２０３ａ２の実行エリアにシフトされた第１当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて、設定されている遊技状態に基づいて、大当たりか否かの大当たり判定を実行するための処理である。

【２４３０】

Ｓ１９０８の処理が終了すると、次に、第２特別図柄変動パターン選択処理を実行する（図２４２参照）。詳細については後述するが、この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ１９０９）は、第２特別図柄の当否判定結果、および特別図柄２保留球格納エリア２０３ａ２の実行エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動パターンを選択するための処理である。

【２４３１】

第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ１９０９）が終了すると、次いで、上記した遊技状態更新処理を実行する（Ｓ１９１０（Ｓ１８０８））。Ｓ１９１０の処理が終了すると、本処理を終了する。一方、Ｓ１９０４の処理において、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｂ２の値（Ｎ２）が０であると判別した場合は（Ｓ１９０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２４３２】

次に、図２４１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される第２特別図柄変動開始処理（図２４０のＳ２９０）の一処理である第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ１９０８）について説明する。図２４１はこの第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ１９０８）を示すフローチャートである。

【２４３３】

この第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ１９０８）では、上述した第１特別図柄大当たり判定処理（図２３５参照）と同様の処理が実行されるので、ここでは主として、第１特別図柄大当たり判定処理（図２３５参照）との相違点について説明する。

【２４３４】

第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ１９０８）が実行されると、第２特別図柄実行エリアに格納された各カウンタ値を取得する（Ｓ１９２１）。そして、取得した各カウンタ値と、確変フラグ２０３ｇａの状態とに基づいて大当たりか否かの抽選結果を取得するためのＳ１９２２～Ｓ１９２４の処理を実行する。これらの各処理では、抽選（判定）に用いるカウンタ値を第２特別図柄実行エリアから取得する点が相違するのみで、その他については第１特別図柄大当たり判定処理（図２３５参照）と同一の制御が実行される。

【２４３５】

Ｓ１９２３、またはＳ１９２４の処理が終了すると、取得した抽選結果が大当たりであるか否かを判別し（Ｓ１９２５）、大当たりであると判別した場合は（Ｓ１９２５：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の抽選結果を大当たりに設定するためのＳ１９２６～Ｓ１９２９の処理を実行し、本処理を終了する。これらのＳ１９２６～Ｓ１９２９の各処理では、それぞれ第１特別図柄大当たり判定処理（図２３５参照）において第１特別図柄の抽選結果を大当たりに設定するためのＳ１８１６～Ｓ１８１９の各処理と同様の処理が実行される。

【２４３６】

一方、Ｓ１９２５の処理において、取得した第２特別図柄の抽選結果が大当たりでないと判別した場合は（Ｓ１９２５：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に表示する第２特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ１８２０）、本処理を終了する。

【２４３７】

次に、図２４２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される第２特別図柄変動開始処理（図２４０のＳ２８８参照）の一処理である第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ１９０９）について説明する。図２４２はこの第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ１９０９）を示すフローチャートである。

【２４３８】

第２特別図柄変動パターン選択処理（図２４２のＳ１９０９）では、上述した第１特別

図柄変動パターン選択処理（図２３６参照）と第１特別図柄の変動に関する処理に対して、変動の対象を第１特別図柄から第２特別図柄へと図柄の対象を異ならせただけであるため、その詳細な説明については省略する。

【２４３９】

次に、図２４３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（図２３３のＳ１４２参照）内の一処理である第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２８９）の内容について説明をする。図２４３は、第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２８９）の内容を示すフローチャートである。この第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２８９）では、変動時間を減算する処理が実行される。

【２４４０】

第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２８９）が実行されると、まず、特図２変動時間カウンタ２０３ｇｇを１減算して更新し（Ｓ１９５１）、第１図柄表示装置３７の第２特別図柄の表示を更新して（Ｓ１９５２）、本処理を終了する。

【２４４１】

次に、図２４４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２９１）の内容について説明をする。図２４４は、第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２９１）の内容を示すフローチャートである。この第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２９１）は、特図２の変動を停止する際の処理を実行するものである。

【２４４２】

第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２９１）では、上述した第１特別図柄変動停止処理（図２３９参照）に対して、変動の対象を第１特別図柄から第２特別図柄へと図柄の対象を異ならせただけであるので、その詳細な説明については省略する。

【２４４３】

次に、図２４５を参照して、本第１０実施形態における大当たり制御処理１０（Ｓ１５３１）の詳細について説明する。この大当たり制御処理１０（Ｓ１５３１）は、第７実施形態における大当たり制御処理７（図１９２参照）に代えて実行される処理である。この第１０実施形態における大当たり制御処理１０（Ｓ１５３１）のうち、Ｓ１６０１～Ｓ１６１２の各処理では、それぞれ第７実施形態における大当たり制御処理７（図１９２参照）のＳ１６０１～Ｓ１６１２の各処理と同一の処理が実行される。

【２４４４】

また、本第１０実施形態における大当たり制御処理１０（Ｓ１５３１）では、Ｓ１６１２の処理において、エンディング期間（エンディング演出）の終了タイミングであると判別した場合に（Ｓ１６１２）、今回の大当たり遊技の終了を設定するための大当たり終了処理を実行し（Ｓ１６３１）、その後、本処理を終了する。この大当たり終了処理（Ｓ１６３１）の詳細について、図２４６を参照して説明する。

【２４４５】

図２４６は、この大当たり終了処理（Ｓ１６３１）の内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理（Ｓ１６３１）は、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。この大当たり終了処理（Ｓ１６３１）では、まず、今回の大当たりが確変大当たりであるか否かを判別し（Ｓ１６７１）、今回の大当たりが確変大当たりであると判別した場合は（Ｓ１６７１：Ｙｅｓ）、リミットカウンタ２０３ｇｂの値に１を加算する（Ｓ１６７４）。次いで、Ｓ１６７４の処理による加算後のリミットカウンタ２０３ｇｂの値が１１であるか否かを判別し（Ｓ１６７５）、加算後のリミットカウンタ２０３ｇｂの値が１１であると判別した場合は（Ｓ１６７５：Ｙｅｓ）、リミット到達フラグ２０３ｇｉをオンに設定して（Ｓ１６７７）、Ｓ１６７２の処理へ移行する。

【２４４６】

一方、Ｓ１６７５の処理において、加算後のリミットカウンタ２０３ｇｂの値が１１ではない（１０以下の値である）と判別した場合は（Ｓ１６７５：Ｎｏ）、確変フラグ２０３ｇａをオンに設定し（Ｓ１６７６）、Ｓ１６７８の処理へ移行する。

【２４４７】

これに対し、１６７１の処理において今回の大当たりが確変大当たりではない（通常大当たりである）と判別した場合には（Ｓ１６７１：Ｎｏ）、Ｓ１６７４～Ｓ１６７７の処理をスキップし、Ｓ１６７２の処理に移行する。Ｓ１６７２の処理では、リミットカウンタ２０３ｇｂの値を０に設定し（Ｓ１６７２）、確変フラグ２０３ｇａをオフに設定して（Ｓ１６７３）、Ｓ１６７８の処理へ移行する。

【２４４８】

Ｓ１６７８の処理では、実行中の大当たり種別と、当選時状態格納エリア２０３ｅｃのデータと、リミット到達フラグ２０３ｇｉの状態と、に対応する時短回数を時短付与テーブル２０２ｅ（図２２５参照）から読み出して（Ｓ１６７８）、その読み出した時短回数を時短中カウンタ２０３ｋのカウンタ値として設定する（Ｓ１６７９）。次いで、設定内容に対応する時短設定情報コマンドを設定して（Ｓ１６８０）、大当たり後の遊技状態に対応する状態コマンドを設定する（Ｓ１６８１）。

【２４４９】

次に、実行中の大当たり種別と当選時状態格納エリア２０３ｅｃのデータと、リミット到達フラグ２０３ｇｉの状態と、に対応する変動パターンシナリオを特定し（Ｓ１６８２）、特定した変動パターンシナリオを示すデータを変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｇｃに格納する（Ｓ１６８３）。次いで、大当たりの終了を設定すると共に（Ｓ１６８４）、大当たり中フラグ２０３ｄをオフに設定して（Ｓ１６８５）、本処理を終了する。

【２４５０】

この大当たり終了処理を実行することにより、大当たり当選時の遊技状態と、大当たり種別と、確変リミット回数の到達有無と、に応じて適切に遊技状態を設定することができる。

【２４５１】

＜第１０実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図２４７および図２４８のフローチャートを参照して、本第１０実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図２４７を参照して、本第１０実施形態における変動表示設定処理１０（Ｓ２１４１）について説明する。この変動表示設定処理１０（Ｓ２１４１）は、第７実施形態（および第１実施形態）における変動表示設定処理（図６２，Ｓ２１１４参照）に代えて実行される処理である。

【２４５２】

この第１０実施形態における変動表示設定処理１０（Ｓ２１４１）では、上述した第７実施形態（および第１実施形態）における変動表示設定処理（図６２、Ｓ２１１４参照）に対して、演出設定処理（Ｓ８００４）に代えて演出設定処理１０（Ｓ２８３１）を実行する点で相違しており、それ以外は同一の処理が実行されるためその詳細な説明を省略する。

【２４５３】

次に、図２４８を参照して、本第１０実施形態で実行される演出設定処理１０（Ｓ２８３１）について説明する。図２４８は、この演出設定処理１０（Ｓ２８３１）を示すフローチャートである。この演出設定処理１０（Ｓ２８３１）は、本第１０実施形態で実行される変動表示設定処理１０（図２４７，Ｓ２１４１参照）の中で実行される処理である。

【２４５４】

演出設定処理１０（Ｓ２８３１）では、まず、現在実行中の変動表示が大当たりの変動パターンであるか否かを判別する（Ｓ２９２１）。Ｓ２９２１の処理において、現在実行中の変動表示が大当たりの変動パターンであると判別した場合は（Ｓ２９２１：Ｙｅｓ）、変動表示態様として、大当たり用の変動表示態様を選択し（Ｓ２９２２）、その後、本処理を終了する。

【２４５５】

一方、現在の変動が大当たりの変動パターンではないと判別した場合は（Ｓ２９２１：Ｎｏ）、次いで、現在の遊技状態が確変状態又は時短状態であるか否かを判別する（Ｓ２

９２３）。Ｓ２９２３の処理において、現在の遊技状態が確変状態又は時短状態ではないと判別した場合は（Ｓ２９２３：Ｎｏ）、Ｓ２９２８の処理へ移行する。一方、Ｓ２９２３の処理において、現在の遊技状態が確変状態又は時短状態であると判別した場合は（Ｓ２９２３：Ｙｅｓ）、背面モード抽選テーブル２２２ｇａ（図２３１参照）を読み出して（Ｓ２９２４）、現在の遊技状態と、リミット到達状態か否かと、に応じて背面モードを抽選し（Ｓ２９２５）、次いで、背面モードを変更すると抽選されたか否かを判別する（Ｓ２９２６）。背面モードを変更しない場合は（Ｓ２９２６：Ｎｏ）、Ｓ２９２８の処理へ移行する。

【２４５６】

一方、背面モードを変更すると判別した場合は（Ｓ２９２６：Ｙｅｓ）、変更後の背面モードに対応する表示用背面画像変更コマンド設定し（Ｓ２９２７）、Ｓ２９２８の処理へ移行する。

【２４５７】

Ｓ２９２８の処理では、変動表示態様として、外れ用の変動表示態様を選択し（Ｓ２９２８）、その後、本処理を終了する。

【２４５８】

以上説明した通り、本第１０実施形態におけるパチンコ機１０では、遊技者に不利な通常モードＡ，Ｂ（通常状態、潜確状態）、有利な連荘モードへと移行する可能性が高くなるチャンスモードＡ，Ｂ（時短回数が８回の時短状態、確変状態）、遊技者に最も有利な連荘モード（次の大当たりまで継続する確変状態）、および遊技者にとって比較的有利な引き戻しモード（時短回数が１００回の時短状態）の６つのモードを設ける構成とし、通常モードＡ，Ｂにおいて大当たりに当選した場合は、チャンスモードＡ，Ｂのどちらかへと移行する場合がほとんどとなる（直接連荘モードへと移行する可能性が低くなる）ように構成した。つまり、チャンスモードＡ，Ｂのどちらかにおいて大当たりに当選させなければ（即ち、チャンスモードＡ，Ｂへ移行後、８回以内の特別図柄の抽選で大当たりに当選しなければ）、遊技者に有利な連荘モードへと移行させることが困難となるように構成した。これにより、連荘モードへと移行しただけで、遊技者に対して達成感を抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。加えて、本第１０実施形態では、連荘モードにおいて大当たりとなった場合に高い割合で（９０％の割合で当選する確変大当たりとなった場合に）大当たり終了後に再度、連荘モードが設定されるように構成し、低い割合（１０％の割合）の通常大当たりに当選した場合や、確変リミット回数に到達した場合にも、直接不利な状態に転落せずに、必ず引き戻しモードへと移行するように構成した。そして、引き戻しモードにおいて大当たりに当選した場合は、連荘モードで大当たりに当選した場合と同様に、連荘モード、若しくは引き戻しモードにのみ移行する（復帰する）ように構成した。言い換えれば、引き戻しモードにおいて時短回数内に大当たりに当選する限り、不利な遊技状態へと移行する可能性がないため、連荘モードへと移行した場合における有利度合いをより高くすることができる。よって、連荘モードへと移行した場合における遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２４５９】

また、本第１０実施形態では、連荘モード（次回の大当たりまで継続する確変状態）へと移行し、９０％の割合で当選する確変大当たりに当選し続けて連荘モードと大当たりとが繰り返され、特別図柄の確変状態の上限回数（確変リミット回数）に到達した場合に、確変大当たりに当選したか、通常大当たりに当選したかにかかわらず、引き戻しモードが設定されるかわりに、時短回数（１００回）内で大当たりに当選した（所謂、引き戻しが発生した）場合に、有利な大当たり種別（ラウンド数が多い大当たり）となる割合が確変状態中に大当たりに当選した場合よりも高くなり易くなるように構成した。より具体的には、第１特別図柄の大当たりよりも、第２特別図柄の大当たりの方が、有利度合いが低い大当たり種別の割合（少ないラウンド数の選択割合）が高くなるように構成した上で、確変リミット回数に到達したことにより設定された引き戻しモードでは、第２特別図柄の抽

選頻度が著しく低くなるように構成した。即ち、第２特別図柄の抽選に基づく変動表示の変動時間が、第１特別図柄の抽選に基づく変動表示の変動時間に対して、著しく長くなる（例えば、抽選結果によらず、一律６００秒に設定される）ように構成し、第２特別図柄の変動表示が１回実行されている間に、第１特別図柄の抽選を複数回実行させることが可能に構成した。言い換えれば、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選する割合が高くなるように構成した。これにより、確変リミット回数に到達した場合に、大当たりを引き戻すことをより強く期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２４６０】

なお、本第１０実施形態では、確変リミット回数に到達して時短状態（引き戻しモード）が設定された場合にのみ、当該引き戻しモードの間、比較的有利な第１特別図柄の抽選に偏重して実行される状態を形成する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、連荘モードにおいて通常大当たりに当選することで大当たり終了後に引き戻しモードが設定された場合にも、第１特別図柄の抽選が実行され易くなる（リミット到達時用テーブル２０２ｄｇ３が参照されて変動パターンが決定される）ように構成してもよい。このように構成することで、毎回の引き戻しモードで引き戻しが発生することをより強く期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２４６１】

本第１０実施形態では、連荘モードへと移行した場合に、次に大当たりとなるまで連荘モードが必ず継続するように構成したが、これに限られるものではない。例えば、連荘モードにおいて特別図柄の抽選条件が成立する毎に、特別図柄の低確率状態（引き戻しモード、若しくは通常モードＡ）へと移行（転落）させるか否かの抽選（転落抽選）を実行する仕様を採用してもよい。この場合において、大当たり終了後、１００回以内に特別図柄の低確率状態へと転落させると判別した場合は、合計１００回の抽選が終了するまで引き戻しモードとなるように設定する一方、１００回以降に転落させると判別した場合は、通常モードＡを設定するように構成してもよい。更に、この場合において、転落抽選により引き戻しモードに転落させる場合、設定された引き戻しモードの間、有利な第１特別図柄の抽選に偏重して実行されるように構成してもよい。このように構成することで、引き戻しモードに転落した後において、引き戻しが発生することをより強く期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２４６２】

＜第１０実施形態の変形例＞

次に、図２４９から図２５２を参照して、上述した第１０実施形態におけるパチンコ機１０の変形例について説明する。上述した第１０実施形態におけるパチンコ機１０では、連荘モードにおいて大当たりと連荘モードとが繰り返されて確変リミット回数に到達し、引き戻しモードが設定された場合に、有利な（即ち、大当たりに当選した場合に有利な大当たり種別が決定され易い）第１特別図柄の抽選ばかりが実行され易くなるように構成することで、引き戻しモードの間に大当たりに当選させたいと遊技者に強く意識させることが可能に構成した。

【２４６３】

これに対して本変形例では、確変リミット回数に到達したことに基づいて設定された引き戻しモードにおいて、時短回数内に大当たりに当選させることができずに通常モードＡ（通常状態）へと移行（転落）してしまった場合に、当該通常モードＡにおいて大当たりに当選することで通常よりも連荘モードへと移行する割合が高くなる特別な状態を形成する構成とした。これにより、引き戻しモードから通常モードＡへと移行した後においても、遊技を継続しようと思わせることができるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【２４６４】

まず、図２４９を参照して、本変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の盤面構成について説明する。図２４９は、本変形例における遊技盤１３の盤面構成を示した図であ

る。図２４９に示した通り、本変形例における遊技盤１３の盤面構成は、上述した第１０実施形態における遊技盤１３（図２２０参照）の盤面構成に対して、第１入球口６４に代えて、振分入賞装置７５０が設けられている点、右第１入球口６４ｒに代えて、第２特別図柄の抽選契機となる始動入賞口としての右第２入球口６４００ｒが設けられている点、および第２入球口６４５０が削除されている点で相違している。振分入賞装置７５０は、上部の開口部７５０ａを介して振分入賞装置７５０の内部へと流入した遊技球を、第１特別図柄の抽選契機となる始動入賞口の１種である中央第１入球口６４ｃと、第２特別図柄の抽選契機となる始動入賞口の１種である中央第２入球口６４００ｃとのどちらか一方へと振り分けることが可能に構成されている。即ち、開口部７５０ａを介して振り分け入賞装置７５０の内部へと流入した遊技球は、開口部７５０ａの直下に設けられている振分部材７５０ｂに受け止められて、中央第１入球口６４ｃと、中央第２入球口６４００ｃと、のどちらかへ向けて流下させる。なお、振分部材７５０ｂは、正面視右側に傾いた状態（図２４９参照）と、正面視左側に傾いた状態と、に可変可能に構成されており、正面視右側に傾いた状態においては、開口部７５０ａから流入した遊技球を振分部材７５０ｂの左側部分で受け止めて、その受け止めた遊技球の重さによって反時計回りに回動して正面視左側に傾いた状態に切り替わる結果、振分部材７５０ｂに受け止められていた遊技球が正面視左下側に配置されている中央第１入球口６４ｃに向けて落下される。一方、不利ｗ３開け部材７５０ｂが正面視左側に傾いた状態においては、開口部７５０ａから流入した遊技球を振分部材７５０ｂの右側部分で受け止めて、その受け止めた遊技球の重さによって時計回りに回動して正面視右側に傾いた状態に切り替わる結果、振分部材７５０ｂに受け止められていた遊技球が正面視右下側に配置されている中央第２入球口６４００ｃに向けて落下される。つまり、開口部７５０ａに遊技球が入球する毎に、振分部材７５０ｂが遊技球を受け止めて、中央第１入球口６４ｃと中央第２入球口６４００ｃとに交互に流下させるように構成されている。これにより、特別図柄の抽選をより効率良く実行させることができる。

【２４６５】

＜第１０実施形態の変形例における電気的構成＞

次に、図２５０を参照して、本第１０実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の構成について説明する。ここで、本変形例では、上述した第１０実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成（図２２２（ａ）参照）に対して、変動パターンテーブル２０２ｄ、時短付与テーブル２０２ｅ、および変動パターンシナリオテーブル２０２ｇａの規定内容が一部変更となっているのみである。よって、ＲＯＭ２０２の構成についての図示は省略している。

【２４６６】

まず、図２５０を参照して、本変形例における変動パターンテーブル２０２ｄを構成する通常用テーブル２０２ｄｇ１の詳細について説明する。この通常用テーブル２０２ｄｇ１は、上述した第１０実施形態における通常用テーブル２０２ｄｇ１（図２２５（ｂ）参照）と同様に、普通図柄の通常状態が設定される遊技状態（通常状態、潜確状態）において特別図柄の抽選が実行された場合に、当該抽選の抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を決定（選択）するためのデータが規定されたデータテーブルである。図２５０（ａ）は、この通常用テーブル２０２ｄｇ１の規定内容を示した図である。

【２４６７】

図２５０（ａ）に示した通り、本変形例における通常用テーブル２０２ｄｇ１は、図柄種別によらず、第１０実施形態における通常用テーブル２０２ｄｇ１（図２２５（ｂ）参照）の第１特別図柄の振り分けと同一の振り分けで、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。つまり、本変形例では、普通図柄の通常状態が設定される遊技状態（通常状態、潜確状態）において、第２特別図柄の抽選が実行された場合に、第１特別図柄の抽選が実行された場合と同様に比較的短い変動時間が選択され易くなる（６００秒の超ロング変動が選択され得ない）ように構成している。これは、図２４９を参照して上述した通り、本変形例では、第１０実施形態における第１入球口６４（

第１特別図柄の抽選契機となる始動入賞口）が設けられていた位置に、振分装置７５０（中央第１入球口６４ｃと中央第２入球口６４００ｃとに遊技球を交互に入賞させる構成）が設けられており、普通図柄の通常状態において通常の遊技方法（左打ち）を行うことにより、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが並列して（同時に）実行され易くなるように構成されているためである。即ち、変則的な遊技方法（普通図柄の通常状態において右打ちを行う遊技方法）を行わなくても、第２特別図柄の抽選が実行されるように構成されているため、遊技効率の向上を目的として、第２特別図柄の変動時間を第１０実施形態よりも短く構成している。

【２４６８】

次に、図２５０（ｂ）を参照して、本変形例におけるリミット到達時用テーブル２０２ｄｇ３の詳細について説明する。このリミット到達時用テーブル２０２ｄｇ３は、第１０実施形態におけるリミット到達時用テーブル２０２ｄｇ３（図２２６（ｂ）参照）と同様に、確変リミット回数に到達して、確変大当たりに当選したにもかかわらず強制的に大当たり終了後が特別図柄の低確率状態に設定された場合に、特別図柄の変動パターン（変動時間）を決定（選択）するために参照される可能性があるデータテーブルである。

【２４６９】

図２５０（ｂ）は、このリミット到達時用テーブル２０２ｄｇ３の規定内容を示した図である。図２５０（ｂ）に示した通り、本変形例におけるリミット到達時用テーブル２０２ｄｇ３（図２５０（ｂ）参照）は、上述した第１０実施形態におけるリミット到達時用テーブル２０２ｄｇ３（図２２６（ｂ）参照）に対して、抽選結果毎の変動種別カウンタＣＳ１の値の範囲と選択（決定）される変動パターン（変動時間）との対応関係が、第１特別図柄と第２特別図柄とで真逆になっている点で飲み相違している。つまり、上述した第１０実施形態におけるリミット到達時用テーブル２０２ｄｇ３（図２２６（ｂ）参照）の第１特別図柄における対応関係が、本変形例におけるリミット到達時用テーブル２０２ｄｇ３（図２５０（ｂ）参照）では第２特別図柄の対応関係となっている。また、上述した第１０実施形態におけるリミット到達時用テーブル２０２ｄｇ３（図２２６（ｂ）参照）の第２特別図柄における対応関係が、本変形例におけるリミット到達時用テーブル２０２ｄｇ３（図２５０（ｂ）参照）では第１特別図柄の対応関係となっている。よって、本変形例では、リミット到達時用テーブル２０２ｄｇ３（図２５０（ｂ）参照）を参照して変動パターンを決定すると、第１特別図柄の変動時間として、抽選結果によらず６００秒という極めて長い変動時間が必ず設定される一方で、第２特別図柄の変動時間として、比較的短い変動時間（３秒～３０秒）が設定される。これにより、リミット到達時用テーブル２０２ｄｇ３が参照される期間（確変リミット回数に到達し、且つ、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数が１０１回以降）においては、左打ちにより振分入賞装置７５０を狙って遊技球を発射した場合に、第１特別図柄の抽選が６００秒おきにしか実行されなくなる一方で、第２特別図柄の抽選を比較的頻繁に行わせることができる。つまり、大当たりに当選した場合に有利な大当たり種別（次回の大当たりまで継続する確変状態が付与される大当たり種別）が決定され易い有利な第２特別図柄の抽選に偏重させることができるので、他の条件（パチンコ機１０が初期化された場合や通常大当たりに当選した場合）で移行した通常状態よりも有利度合いが高い特別な通常状態（特別状態）を形成することができる。よって、特別状態の間、遊技を継続したいと遊技者に思わせることができるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【２４７０】

次に、図２５１を参照して、本変形例における時短付与テーブル２０２ｅの詳細について説明する。この時短付与テーブル２０２ｅは、第１０実施形態における時短付与テーブル２０２ｅと同様に、大当たり終了時に、大当たり種別や大当たり当選時の遊技状態に応じて時短回数を設定する（時短中カウンタ２０３ｋのカウンタ値を設定する）際に参照されるデータテーブルである。図２５１は、本変形例における時短付与テーブル２０２ｅの規定内容を示した図である。

【２４７１】

図２５１に示した通り、本変形例における時短付与テーブル２０２ｅ（図２５１参照）は、上述した第１０実施形態における時短付与テーブル２０２ｅの規定内容（図２２７参照）に対して、第２特別図柄の大当たりの一部（大当たりＩ１０，Ｊ１０）の時短付与回数が変更となっている点で相違している。より具体的には、図２５１に示した通り、通常状態において当選した大当たりＩ１０（９ラウンド確変大当たり）については、確変リミット回数に未到達の大当たりに対して次回大当たりまで継続する時短回数（例えば、６５５３６回）が対応付けて規定され、確変リミット回数に到達後の大当たりに対して、８回の時短回数が対応付けて規定されている。また、潜確状態において当選した大当たりＩ１０に対しては、確変リミット到達前の当たりであっても、確変リミット回数に到達していても、時短回数として８回が対応付けて規定されている。一方、図２５１に示した通り、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態（時短状態、確変状態）において当選した大当たりＩ１０（９ラウンド確変大当たり）に対しては、他の確変大当たりと同一の時短付与回数が対応付けられている。つまり、確変リミット回数到達前の当たりに対して、次回の大当たりまで継続する時短回数が対応付けて規定され、確変リミット回数到達後の当たりに対して、１００回の時短回数が対応付けて規定されている。

【２４７２】

また、大当たりＪ１０の時短付与回数に関しては、大当たりＣ１０、および大当たりＦ１０と同一の時短回数が対応付けて規定されている。即ち、通常状態において当選した大当たりＪ１０（３ラウンド確変大当たり）に対しては、時短回数として８回が対応付けて規定されている。また、潜確状態において当選した大当たりＪ１０に対しては、確変リミット到達前の当たりであっても、確変リミット回数に到達していても、時短回数として０回が対応付けて規定されている。つまり、潜確状態において大当たりＪ１０に当選した場合、普通図柄の時短状態が１回も付与されないため、遊技者にとって極めて不利となる。一方、図２５１に示した通り、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態（時短状態、確変状態）において当選した大当たりＪ１０（３ラウンド確変大当たり）に対しては、他の確変大当たりと同一の時短付与回数が対応付けられている。つまり、確変リミット回数到達前の当たりに対して、次回の大当たりまで継続する時短回数が対応付けて規定され、確変リミット回数到達後の当たりに対して、１００回の時短回数が対応付けて規定されている。

【２４７３】

このように、本変形例では、通常状態において第２特別図柄の抽選で確変大当たり（大当たりＩ１０，Ｊ１０）に当選した場合における有利度合いを、第１０実施形態よりも高くする構成としている。即ち、通常状態において第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合、２７％の割合（大当たりＩ１０に当選した場合）で、実質的に次に大当たりとなるまで継続する時短回数が設定され（即ち、直接連荘モードに移行し）、７３％の割合（大当たりＪ１０～Ｌ１０に当選した場合）で、８回の時短回数が設定される（即ち、チャンスモードＡ，Ｂのどちらかに移行する）ように構成した。つまり、通常状態においては、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、大当たり終了後に直接連荘モードへと移行する割合（大当たりＡ１０，Ｄ１０のどちらかに当選する割合である７％）よりも、第２特別図柄の抽選で大当たりになって連荘モードへと移行する割合の方が４倍近く高くなるように構成している。このため、通常状態においては、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選することを強く期待して遊技を行わせることができる。また、リミット到達時用テーブル２０２ｄｇ３（図２５０参照）が参照されて変動パターンが選択される特別状態に移行した場合に、連荘モードへと直接移行する可能性がより高まるので、特別状態に移行した場合における遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２４７４】

次に、図２５２を参照して、本変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｇａの詳細について説明する。本変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｇａは、第１０実施形態における変動パターンシナリオテーブル２０２ｇａ（図２２８参照）

と同様に、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数と、参照する変動パターンテーブルの種別との対応関係（変動パターンシナリオ）を選択するために参照されるデータテーブルである。図２５２は、この変動パターンシナリオテーブル２０２ｇａの規定内容を示した図である。

【２４７５】

図２５２に示した通り、本変形例では、第１０実施形態における変動パターンシナリオテーブル２０２ｇａ（図２２８参照）に対して、確変リミット回数に到達した場合に設定される変動パターンシナリオが一部変更となっている点でのみ相違している。より具体的には、確変状態において確変大当たりに当選し、且つ、当該大当たりによって確変リミット回数に到達した場合、大当たり終了後、１００回の抽選が実行されるまでの間、時短用テーブル２０２ｄｇ２が参照され、１０１回以降の抽選ではリミット到達時用テーブル２０２ｄｇ３が参照される変動パターンシナリオが設定される。つまり、連荘状態と大当たりとの繰り返しによって確変リミット回数に到達して引き戻しモードが設定され、且つ、当該引き戻しモード（時短回数が１００回の時短状態）の間に大当たりに当選させることができなかった場合、その後の通常状態においては、特別図柄の抽選が実行される毎に、リミット到達時用テーブル２０２ｄｇ３が参照されて変動パターン（変動時間）が決定される。従って、比較的有利な（大当たりに当選した場合に、連荘モードへと直接移行する割合が高い）第２特別図柄の抽選に偏重して実行させることができるので、引き戻しモードが終了した後も、遊技を継続しようと遊技者に思わせることができる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【２４７６】

以上説明した通り、第１０実施形態の変形例におけるパチンコ機１０では、連荘モードと大当たりとの繰り返しによって確変リミット回数に到達し、引き戻しモードが設定され、且つ、当該引き戻しモードの間に大当たりに当選させることができずに遊技者に不利な通常モードＡへと移行した場合に、大当たりに当選することで連荘モードへと移行する割合が高くなる特別状態を設定する構成とした。即ち、不利な（通常状態において大当たりに当選しても連荘モードが設定され難い）第１特別図柄の抽選がほとんど実行されなくなり、有利な（通常状態において大当たりに当選すると連荘モードが設定される割合が高い）第２特別図柄の抽選に偏重させて抽選を実行させることが可能となる状態を形成する構成とした。これにより、特別状態へと移行した場合に、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させることができる。

【２４７７】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、確変状態や、時短状態等の遊技者に有利な遊技状態が設けられているものが一般的に知られている。係る従来型の遊技機の中には、一旦有利な遊技状態に移行すると、有利な遊技状態と大当たりとが比較的高い割合で繰り返されるものが存在し、有利な遊技状態へと移行した場合における遊技者の興趣向上を図っていた。しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利な遊技状態が終了して不利な遊技状態（例えば、通常状態）が設定されてしまった場合に、不利な遊技状態における遊技を継続しようと思わせることが困難になってしまうという問題点があった。

【２４７８】

これに対して本変形例では、引き戻しモードの終了後に特別状態（リミット到達時用テーブル２０２ｄｇ３が参照されて変動パターンが決定される状態）が設定された場合には、不利な通常状態における遊技を継続しようと思わせることができるので、有利な遊技状態が終了した後も、遊技者の遊技に対するモチベーションを維持させることができる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【２４７９】

なお、本変形例では、確変リミット回数に到達して引き戻しモードが設定される場合にのみ、当該引き戻しモードの終了後に特別状態を設定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、連荘モードにおいて通常大当たりに当選することで大当たり終了後に引き戻しモードが設定された場合にも、引き戻しモード終了後の通常モードＡ（

通常状態）を特別状態に設定する構成としてもよい。このように構成することで、引き戻しモードが終了した場合には、必ず特別状態が設定される構成とすることができるので、引き戻しモードが終了した場合における遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことをより確実に防止（抑制）することができる。

【２４８０】

本変形例では、確変リミット回数に到達したことに基づく引き戻しモードが終了した後の通常モードＡでは、大当たりに当選するまでリミット到達時用テーブル２０２ｄｇ３が参照されて変動パターンを決定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、引き戻し終了後、特定回数（１００回）の抽選が終了するまでの間に限り、リミット到達時用テーブル２０２ｄｇ３を参照して変動パターンを決定する構成としてもよい。このように構成することで、引き戻しモードが終了した後で、所謂ハマりが発生してしまった場合に、遊技者がヤメ時を見失ってしまうことを防止し、特定回数の抽選が終了した時点で一旦遊技を辞めるかどうかの決断を行わせることができる。

【２４８１】

本変形例では、引き戻しモードが終了して通常モードＡに移行した場合にのみ、有利な第２特別図柄の抽選に偏重させることができる有利な状態を形成する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、通常モードＡや通常モードＢにおいて特定回数（例えば、２００回）以上の特別図柄の抽選に渡って連続して外れとなった場合にも、第１特別図柄の変動時間が極めて長くなる（６００秒）有利な状態を形成する構成としてもよい。このように構成することで、所謂ハマりが発生したとしても、遊技に対するモチベーションが低下し難く構成できる。

【２４８２】

＜第１１実施形態＞

次に、図２５３から図２７２を参照して、第１１実施形態について説明をする。上述した第７実施形態では、有利な時短状態において大当たりになるよりも、不利な通常状態において大当たりになった方が、大当たり終了後の遊技状態として遊技者に有利な時短遊技状態が設定され易くなるように構成するために、時短状態中に実行され易い第２特別図柄の抽選において高確率で小当たりに当選するように構成し、小当たりにおいてＶ入賞を発生させて大当たりを開始させた場合に時短状態が付与される割合を、時短状態中の小当たりよりも通常状態中の小当たりの方が高くなるように構成していた。

【２４８３】

これに対して、本第１１実施形態では、遊技者に有利となる時短状態中に第２特別図柄の保留球（特図２保留球）を獲得可能な有利期間と、その有利期間よりも獲得困難な不利期間とを設定可能に構成し、且つ、不利期間が有利期間よりも先に設定されるように構成している。そして、時短状態の不利期間中に大当たり遊技が実行される場合よりも、時短状態の有利期間中に大当たり遊技が実行された場合のほうが、大当たり遊技の終了後に実行される遊技が遊技者に有利となり易くなるように構成している。即ち、遊技者に有利となる時短状態が設定されてから特定条件が成立するまで（有利期間が設定されるまで）の間に大当たり遊技を実行させるよりも、特定条件が成立してから（有利期間が設定されてから）大当たり遊技を実行させたほうが、遊技者に有利となる（大当たり遊技終了後に特図２保留球を用いた第２特別図柄抽選を実行し易くなる）ように構成している。

【２４８４】

また、時短状態中の大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技後に時短状態が設定される場合よりも、通常状態中に大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技後に時短状態が設定された場合のほうが、終了条件が成立し難い時短状態を設定することで、時短状態中に大当たり遊技を実行する場合よりも、時短状態中に確保した特図２保留球を用いて、通常状態中に大当たり遊技を実行させた場合のほうが、遊技者に有利となるように構成している。

【２４８５】

このように構成することで、いち早く大当たり遊技を実行させる（特図２保留球を確保

していない、或いは、少量の特図２保留球しか確保していない状態で大当たり遊技を実行させる）という第１の遊技方法（不利期間中に実行された小当たり遊技にてＶ入賞させる遊技方法）と、時短状態を終了させるまでに時間及び持ち球を要してしまうリスクを承知で、第２特別図柄の保留球を多く保ったまま時短状態を終了させ、時短状態終了後の小当たりでＶ入賞を発生させるという第２の遊技方法と、を遊技者に選択させることができる。

【２４８６】

また、上述した第８実施形態では、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設け、さらに、遊技者が実行する遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）に応じて、複数の時短終了条件（特図１終了条件、特図２終了条件）のうち成立し易い時短終了条件を異ならせるように構成していた。そして、各時短終了条件が成立する直前の状態（時短終了前条件が成立した状態）であるかを判別し、一の時短終了条件に対して時短終了前条件が成立したと判別された場合に、時短終了前条件が成立した一の時短終了条件よりも他の時短終了条件が成立し易い遊技方法で遊技を行わせるための演出（遊技方法案内演出）を実行するように構成していた。

【２４８７】

つまり、上述した第８実施形態では、時短状態中の遊技を遊技者に最大限に楽しませるために（時短状態中の遊技期間を長くするために）、複数の時短終了条件のうち、一の時短終了条件を成立させるための要素（例えば、第２特別図柄の変動回数）のみが更新され、他の時短終了条件を成立させるための要素（例えば、第１特別図柄の変動回数）が全く更新されていない状態で、時短状態が終了してしまうことを抑制するように構成していた。

【２４８８】

さらに、上述した第８実施形態では、第２特別図柄の抽選権利を最大で４個保留記憶可能に構成しており、第２特別図柄の抽選権利を保留記憶させた状態で時短状態を終了させることにより、時短状態終了後に設定される通常状態中において、第１特別図柄の抽選よりも遊技者に有利となる第２特別図柄の抽選を実行できるように構成していた。つまり、時短状態中に実行される特別図柄抽選の回数を最大限に増やしながら、且つ、第２特別図柄の抽選権利をより多く保留記憶させた状態で時短状態を終了させることが可能な演出を実行するように構成していた。

【２４８９】

これに対して、本第１１実施形態では、上述した第７実施形態と同様に、時短状態が設定された場合に、時短状態以外の遊技状態（例えば、通常状態）が設定されている場合よりも抽選権利を取得し易くすることができる第２特別図柄の抽選が第１特別図柄の抽選より優先して実行されるように構成している。そして、時短状態中に実行される特別図柄の抽選回数が所定回数（１０回）に到達した場合に時短状態が終了するように構成している。また、本第１１実施形態では、第２特別図柄の保留球数（第２特別図柄抽選が実行される時点で保留記憶されている第２特別図柄の抽選権利の保留記憶数）と、時短状態が終了するまで（時短状態中の特別図柄の抽選回数が１０回に到達するまで）の特別図柄の残抽選回数（残時短回数）とに基づいて、時短状態中に実行される第２特別図柄の変動パターンとして、異なる変動パターン（変動時間）が選択されるように構成し、時短状態中に選択される第２特別図柄の変動パターン（変動時間）に応じて、時短終了時点における特図２保留球数の獲得期待度を異ならせるように構成している。即ち、時短状態中の特図２保留球数増減タイミングに基づいて、時短状態の終了時点における特図２保留球数を多くし易くしたり、少なくし易くしたりすることができるように構成している。

【２４９０】

より具体的には、時短状態の最後半期間（例えば、時短９回目、１０回目）で実行される特別図柄変動（特図２変動）の変動時間の長さとして、特図２変動中に特図２保留球を獲得することが困難となる極端に短い変動時間（例えば、０．１秒）や、特図２保留球数を容易に獲得することが可能な長い変動時間（例えば、２０秒）を、特図２保留球数に応

じて選択するように構成している。
【２４９１】
さらに、時短状態中において、遊技者が右打ち遊技を継続して実行する場合よりも、一時的に右打ち遊技を中断した場合のほうが、時短状態の終了時点における特図２保留球数が多くなり易くなるように構成している。具体的には、特定の時短回数目（例えば、時短８回目）の特図２変動中に特図２保留球数を上限数（４個）にした場合に、残りの時短回数に対応する特図２変動の変動時間が何れも極端に短い変動時間（例えば、０．１秒）となるように構成している。
【２４９２】
このように構成することで、時短状態中の遊技を行っている遊技者に対して、単に右打ち遊技を継続して実行するのでは無く、右打ち遊技の実行の有無も考えさせながら遊技を行わせることができる。即ち、遊技を実行しないほうが有利になるという斬新な遊技性を提供することができる。
【２４９３】
加えて、本第１１実施形態では、時短状態中において、遊技者に有利となる遊技方法を遊技者に案内可能な案内演出を実行可能に構成している。これにより、遊技者に対して、実行されている案内演出の演出内容に従った遊技を行わせるという遊技者の技量が求められる遊技を行わせることができるため、遊技者の遊技意欲を高めることができる。また、時短状態中の遊技を行っている遊技者に対して過剰に不利な遊技が行わせてしまうことを抑制することができる。
【２４９４】
本第１１実施形態は、上述した第７実施形態、及び８実施形態に対して、遊技盤１３の構成の一部と、第３図柄表示装置８１の表示面で実行される演出内容の一部と、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成の一部を変更した点で相違している。それ以外の構成については同一であり、同一の構成については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【２４９５】
まず、図２５３を参照して、本第１１実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図２５３は、本第１１実施形態における遊技盤１３の正面図である。図２５３に示した通り、本第１１実施形態における遊技盤１３は、第７実施形態における遊技盤１３（図１７８参照）に対して、Ｖ入賞装置６５００の配置位置を盤面左側から盤面右側へと変更した点と、スルーゲート６７の配置位置をＶ入賞装置６５００の下方位置へと変更した点と、第１可変入賞装置６５の配置位置を盤面中央下方位置から、盤面左側へと変更した点で相違しており、それ以外は同一である。同一の構成については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【２４９６】
本第１１実施形態では、可変表示ユニット８０の左側の遊技領域（左側領域）を流下した遊技球のほうが、可変表示ユニット８０の右側の遊技領域（右側領域）を流下した遊技球よりも入賞し易い位置に第１入球口６４と、第１可変入賞装置６５が配設されており、右側領域を流下した遊技球のほうが、左側領域を流下した遊技球よりも入賞し易い位置にＶ入賞装置６５００、スルーゲート６７、電動役物６４００ａが付随する第２入球口６４００が配設されている。
【２４９７】
つまり、本第１１実施形態では、通常状態が設定されている場合と、大当たり遊技が実行されている場合は、主として左側領域に遊技球を流下させる左打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となり、時短状態が設定されている場合と、小当たり遊技が実行されている場合は、主として右側領域に遊技球を流下させる右打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となる。
【２４９８】

次に、図２５３を参照して、本第１１実施形態のパチンコ機１０における右側領域の盤面構成について説明をする。本第１１実施形態のパチンコ機１０では、右側領域の上方位置にＶ入賞装置６５００が配設されており、遊技盤１３に植設された釘によって、右打ち遊技によって発射された遊技球のほぼ全てがＶ入賞装置６５００の開閉扉６４００ｆ１の上面を上流側から下流側（図２５３の視点で左側から右側）へと流下するように、Ｖ入賞装置６５００の左側端部に向けて誘導される。

【２４９９】

また、上述した第７実施形態にて説明をした通り、Ｖ入賞装置６５００の開閉扉６５００ｆ１は、閉鎖された状態において、その上面に複数の遊技球が通過可能な流路が形成されるように構成している（図１７９参照）。よって、小当たり遊技が実行されている状態で右打ち遊技を行うことで、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５００へと遊技球を確実に入賞させることができる。

【２５００】

Ｖ入賞装置６５００の開閉扉６５００ｆ１が閉鎖している状態（小当たり遊技が実行されていない状態）において、右側領域を流下する遊技球は、閉鎖状態である開閉扉６５００ｆ１の上面を通過し、上述した第７実施形態と同様に、スルーゲート６７を通過し、電動役物６４０ａへと到達する流路と、スルーゲート６７を通過すること無くアウト口６６に向けて流下する流路とに振り分けられるように構成している。

【２５０１】

本第１１実施形態では、上述した第７実施形態と同様に、遊技状態として時短状態が設定されると、第２入球口６４００に付随する電動役物６４００ａが開放し易くなるため、右打ち遊技によって第２特別図柄の抽選契機となる第２入球口６４００へと遊技球を入球させる遊技が行われる。

【２５０２】

以上、説明をした通り、本第１１実施形態では、時短状態中に実行される右打ち遊技にて、球が最初にＶ入賞装置６５００に到達するように構成している。よって、時短状態中に小当たり遊技が実行された場合に、その小当たり遊技期間中におけるスルーゲート６７への球の通過や、第２入球口６４００への入球を抑制することができる。これにより、時短状態中における第２特別図柄の保留記憶数の増加具合を、時短状態中の第２特別図柄変動の変動時間を異ならせることで管理することができる。

【２５０３】

なお、本第１１実施形態では、スルーゲート６７、及び、第２入球口６４００がＶ入賞装置６５００の下方に配設することで、小当たり遊技中に第２入球口６４００へと遊技球が入球することを抑制しているが、これに限ること無く、例えば、小当たり遊技中も遊技球がスルーゲート６７を通過可能に構成し、スルーゲート６７を遊技球が通過したことを契機に実行される普通図柄の抽選で当たり当選したとしても、開放動作される電動役物６４００ａが付随する第２入球口６４００へと遊技球が到達し得ないように構成しても良い。この場合、小当たり遊技期間中にスルーゲート６７へと遊技球を通過させることが可能となるため、普通図柄の保留記憶が小当たり遊技中に枯渇してしまい、時短状態中の遊技が円滑に実行できなくなる事態を抑制することができる。

【２５０４】

また、スルーゲート６７のみをＶ入賞装置６５００の下方に配設し、電動役物６４００ａが付随する第２入球口６４００をＶ入賞装置６５００の上方に配設するように構成しても良い。この場合、第２入球口６４００を右側領域の上流側に配設することが可能となるため、時短状態中に第２入球口６４００へと円滑に遊技球を入球させることができ、時短状態中の遊技をスムーズに実行させることができる。

【２５０５】

ここで、時短状態が設定されている状態における遊技内容について、第７実施形態と異なる点について簡単に説明をする。本第１１実施形態では、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選に対して設定（選択）される変動パターン（変動時間）を、時短状態におけ

る特別図柄の抽選回数（残時短回数）や、第２特別図柄の保留記憶数に基づいて異ならせるように構成しており、第２特別図柄の保留記憶を確保し難い変動パターン（変動時間が短い変動パターン）と、第２特別図柄の保留記憶を確保し易い変動パターン（変動時間が長い変動パターン）と、を設定（選択）可能に構成している。

【２５０６】

そして、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選に対して設定（選択）される変動パターン（変動時間）によって、時短状態が終了した時点で多くの第２特別図柄の保留記憶を確保可能な状態と、確保困難な状態と、を現出させることが可能となるように構成している。さらに、時短状態中に右打ち遊技を継続して実行するよりも、特定のタイミングで右打ち遊技を中断させたほうが、時短状態の終了時点での第２特別図柄の保留記憶数を多くし易くできるように構成している。このように構成することで、時短状態中における遊技方法を遊技者が任意に選択することにより、時短状態終了後に実行される遊技の有利度合い（保留記憶された第２特別図柄抽選の実行回数）を可変させることができるため、時短状態中の遊技を遊技者に意欲的に行わせることができる。

【２５０７】

また、本第１１実施形態では、時短状態が設定されてからの所定期間（例えば、時短状態中に特別図柄（第２特別図柄）の抽選が６回実行されるまでの期間）が、その所定期間が経過した後の期間（時短状態中の７回～１０回目の特別図柄（第２特別図柄）抽選が実行される期間）よりも、第２特別図柄の保留記憶を確保し難い不利期間となるように構成している。言い換えれば、時短状態が設定されてからの所定期間よりも、その所定期間が経過した後の期間のほうが、第２特別図柄の保留記憶を確保し易い有利期間となるように構成している。

【２５０８】

このように構成することで、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選にて小当たり当選した場合に、当選時の時短回数によって第２特別図柄の保留球数の確保状況を異ならせることができる。よって、遊技者に対して、小当たり当選した時点において確保している第２特別図柄の保留球数に応じて、小当たり遊技中にＶ入賞を発生させるための遊技を行うか否かを選択させることができる。

【２５０９】

つまり、時短状態中に小当たり当選し、その小当たり遊技中に遊技球をＶ入賞させたことに基づいて実行される大当たり遊技（Ｖ大当たり）の終了後に通常状態が設定される場合には、遊技者に有利な第２特別図柄の保留記憶を新たに獲得することができないため、時短状態中に確保していた第２特別図柄の保留記憶数分のみ第２特別図柄の抽選が実行される。よって、時短状態中に第２特別図柄の保留記憶をより多く確保した状態でＶ入賞させることが遊技者に有利な遊技となる。

【２５１０】

しかしながら、本第１１実施形態では、時短状態が設定されてからの前半期間を、第２特別図柄の保留記憶が確保し難い不利期間とし、後半期間を、第２特別図柄の保留記憶が確保し易い（不利期間よりは確保し易い）有利期間としているため、時短状態が設定された直後において小当たり当選した場合に、第２特別図柄の保留記憶数に関わらず早急に大当たり（Ｖ大当たり）を目指す遊技を実行するか、時短状態中に遊技球をＶ入賞させることができないリスクを負いながら第２特別図柄の保留記憶を確保するために有利期間（後半期間）となるまで遊技球をＶ入賞させない遊技を実行するかを、遊技者に選択させることができる。よって、遊技者が選択した遊技方法によって、後の遊技結果を大きく異ならせることができる。

【２５１１】

さらに、本第１１実施形態では、上述した時短状態の後半期間（有利期間）において、第２特別図柄の保留記憶数に応じて、選択される第２特別図柄変動の変動パターンを異ならせるように構成している。そして、選択される第２特別図柄変動の変動パターンによって、時短状態の終了時点における第２特別図柄の保留記憶数の獲得期待度を異ならせるよ

うに構成している。より、具体的には、時短状態が設定されてから９回転目の第２特別図柄変動が実行されるタイミングで第２特別図柄の保留記憶数が上限（４）である場合には、時短状態の終了時点における第２特別図柄の保留記憶数が少なくなり、時短状態が設定されてから９回転目の第２特別図柄変動が実行されるタイミングで第２特別図柄の保留記憶数が特定数（３）である場合には、時短状態の終了時点における第２特別図柄の保留記憶数が多くなり易くなるように構成している。

【２５１２】

つまり、時短状態中に継続して右打ち遊技を実行する場合よりも、右打ち遊技を一時的に中断し、第２特別図柄の保留記憶数が上限数では無い特定数となるように調整することで、時短状態の終了時点における第２特別図柄の保留記憶数を多くし易くすることができるように構成している。このように構成することで、時短状態中において遊技者が実行する遊技方法に応じて、時短状態が終了した場合における有利度合い、即ち、大当たり遊技が実行されること無く時短状態が終了した場合において、その時短状態の終了後に実行される遊技の有利度合いを異ならせることができるため、時短状態中の遊技を遊技者に意欲的に行わせることができる。

【２５１３】

また、詳細な説明は後述するが、本実施形態では、時短状態中に遊技球がＶ入賞したことに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に再度時短状態が設定される場合に、その時短状態（再時短状態）を終了させるための終了条件として、第１特別図柄の抽選が１回実行された場合に成立する時短終了条件（特図１時短終了条件）を設定している。そして、図２５３に示した通り、大当たり遊技中に実行される遊技方法（左打ち遊技）によって、第１特別図柄の抽選契機となる第１入球口６４へと遊技球が入球し得るように構成している。

【２５１４】

このように構成することで、時短状態中に第２特別図柄の保留記憶を確保出来ていない状態で遊技球をＶ入賞させた場合には、例え、その大当たり遊技の終了後に再度時短状態が設定される場合であっても、第２特別図柄の抽選が実行される前に、第１特別図柄の抽選が実行され、特図１時短終了条件が成立するため瞬時に時短状態が終了してしまうことになる。

【２５１５】

一方、時短状態中に第２特別図柄の保留記憶を確保した状態で遊技球をＶ入賞させた場合は、その大当たり遊技の終了後に再度時短状態が設定された場合に、第１特別図柄の抽選よりも優先して第２特別図柄の抽選が実行されるため、第１特別図柄の保留記憶を確保していない状態で時短状態（再時短状態）が設定される場合よりも、特図１時短終了条件が成立し難くすることができる。

【２５１６】

また、時短状態中にＶ入賞させること無く、第２特別図柄の保留記憶数を上限まで確保した状態で時短状態を終了させ、通常状態中に実行される第２特別図柄抽選（時短状態中に確保した保留記憶に基づく抽選）で小当たり当選し、その小当たり遊技中に遊技球をＶ入賞させたことに基づいて実行される大当たり遊技（Ｖ当たり）の終了後に時短状態が設定される場合、即ち、通常状態中に実行される大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される場合には、上述した特図１時短終了条件が設定されないように構成している。

【２５１７】

つまり、本第１１実施形態では、時短状態が設定されてからの所定期間内にＶ当たりを実行させた場合は、所定期間経過後にＶ当たりを実行させた場合よりも遊技者に不利となるように構成し、さらに、時短状態が設定されてからの所定期間内にＶ当たりを実行させる場合よりも、第２特別図柄の保留記憶数を上限まで確保した状態で時短状態を終了させたほうが遊技者に有利となるように構成している。

【２５１８】

このように構成することで、時短状態中において遊技者が選択した遊技方法によって、

後の遊技結果を大きく異ならせることができるため遊技の興趣を向上させることができる。

【２５１９】

＜第１１実施形態における演出内容について＞

次に、図２５４から図２５８を参照して、本第１１実施形態のパチンコ機１０の第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される演出内容のうち、特徴的な演出内容について説明をする。具体的には、時短状態が設定されている場合に実行される時短演出の演出内容について説明をする。尚、本第１１実施形態では、上述した第７実施形態のパチンコ機１０で実行される時短演出の演出内容に対して、時短回数（残時短回数）と、第２特別図柄の保留記憶数（特図２保留球数）と、実行される第２特別図柄変動の変動時間と、に基づいた演出態様を設定する点で相違し、それ以外は同一である。同一の演出態様（表示態様）については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【２５２０】

本第１１実施形態では、上述した通り、時短状態中に実行される遊技の内容に応じて、後に実行される遊技の有利度合いが大きく可変するように構成しているため、遊技者に対して時短状態中にどのような遊技を行うかを選択させる楽しみを提供することができ、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、本実施形態では、遊技者に対して、後に実行される遊技の有利度合いを高くするための遊技方法を案内するための案内演出を実行可能に構成している。これにより、実行される案内演出の演出態様によって、遊技者に有利となる遊技が実行されることを目指す遊技を把握し易くすることができる。また、把握した遊技内容に従った遊技を実際に実行するための技量が問われることになるため、遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。

【２５２１】

本第１１実施形態では、上述した第７実施形態と同様に、時短状態が設定されると、少年を模したキャラクタ８０１が鍵を集める時短演出が実行される。詳細な説明は後述するが、本第１１実施形態では、時短状態の前半期間（時短状態が設定されてから１回目～６回目までの特別図柄変動（第２特別図柄変動）が実行される期間）中は、変動時間が極端に短い超短変動パターン（変動時間０．１秒）が選択され、特図２保留球数を増加させ難くするように構成している。図示は省略しているが、この前半期間中は、時短状態中の演出内容を説明するための表示態様（時短状態が設定された場合に表示される表示態様）が継続して表示される。そして、時短状態の前半期間が経過し後半期間（７回目以降の特別図柄変動が実行される期間）になると、遊技者に時短状態中に実行させる遊技方法を案内するための各種表示態様が表示される。

【２５２２】

ここでは、時短状態の後半期間中に表示され得る表示態様（演出内容）について詳細に説明をする。図２５４（ａ）は、時短状態が設定されてから７回目の特別図柄変動（第２特別図柄変動）として、ミドル変動（１０秒変動）が実行されている場合に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図である。図２５４（ａ）に示した通り、本第１１実施形態では、上述した第７実施形態にて実行される時短演出（図１８１参照）に対して一部の表示態様を変更した時短演出（案内演出）が実行される。

【２５２３】

図２５４（ａ）に示した例は、７回目の第２特別図柄変動が１０秒変動している状態であって、特図２保留球を１つ確保している状態で表示され得る表示態様を示したものであり、表示領域ＨＲ６の内部には、残りの時短回数が３回であることを示す「残り３回」という文字が表示されている。そして、少年のキャラクタ８０１の右側に、４つの表示領域ＨＲ１～ＨＲ４が形成される。これら４つの表示領域には、第２入球口６４００へと遊技球が入球して保留球が増加する毎に、当該保留球に応じた態様の鍵の画像が表示される。また、図１８１（ａ）に示した通り、副表示領域Ｄｓに対して、「右打ちで鍵を貯めるんだ！！」との文字が表示された表示領域ＨＲ５が形成される。これらの表示態様により、遊技者に対して右打ちを行うことで表示領域ＨＲ１～ＨＲ４に対して鍵が貯まっていくと

いうことを容易に理解させることができる。
【２５２４】
図２５４（ａ）に示した図では、第２特別図柄の保留記憶（特図２保留球）を１つ確保している状態であることを示す表示態様として、表示領域ＨＲ４の内部に特図２保留球に対応して表示される表示態様である「鍵」のアイコンが表示されている。その後、１０秒間のミドル変動中に、特図２保留球を上限（４個）まで確保すると、図２５４（ｂ）に示した表示態様が表示される。図２５４（ｂ）は、時短７回目のミドル変動（１０秒変動）中に、特図２保留球を上限数（４個）までＧＥＴ（確保）した場合に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図である。
【２５２５】
図２５４（ｂ）に示した通り、第２特別図柄変動の実行中に特図２保留球数が上限に達すると、それ以上、右打ち遊技を実行したとしても、新たな特図２保留球を確保することができない状態であるため、副表示領域Ｄｓに対して、「鍵を４つＧＥＴ！！しばらく休憩」との文字が表示された表示領域ＨＲ５が形成される。そして、表示領域ＨＲ１～ＨＲ４には、現在の特図２保留球数が上限（４）であることを示すために「鍵」のアイコンが各領域にそれぞれ表示される。また、図２５４（ａ）では「右打ち」が表示されていた案内表示領域Ｄｍ２の表示態様として「右打ち」の表示が遊技者に見難い表示態様へと可変表示される。これらの表示態様により、特図２保留球を上限値まで確保したことを遊技者に分かり易く理解させると共に、これ以上右打ち遊技を実行する必要が無い状態であることを容易に理解させることができる。
【２５２６】
尚、図２５４（ｂ）に図示した例では、案内表示領域Ｄｍ２の「右打ち」表示を見難くすることで、遊技者に対して右打ち遊技を行う必要が無いことを報知しているが、これに限ること無く、例えば、案内表示領域Ｄｍ２の大きさを小さくしたり、案内表示領域Ｄｍ２とは別の表示領域に「右打ち」を表示したり、「右打ち」という文字表示よりも遊技者に分かり難い表示態様（例えば、マーク表示）で「右打ち」を報知するように構成しても良い。このように、主として右打ち遊技が実行される時短状態中において、遊技者に分かり易い右打ち案内表示（図２５４（ａ）参照）と、その右打ち案内表示よりも遊技者に分かり難い表示態様と、を切り替えて表示するように構成することで、現在が時短状態であることを遊技者に理解させた上で、右打ち遊技を実行する必要が無い状態であることを遊技者に把握させることができる。また、右打ち遊技を案内するための表示態様そのものを表示しない（非表示にする）ように構成しても良い。
【２５２７】
次に、図２５５を参照して、時短８回目の第２特別図柄変動が実行されている間に表示される演出内容について説明をする。図２５５（ａ）は、時短８回目のミドル変動（１０秒変動）中であって、特図２保留球数が特定数（３個）である場合の表示態様を模式的に示した模式図であり、図２５５（ｂ）は、時短８回目のミドル変動（１０秒変動）中であって、特図２保留球数が特定数（３個）未満（１個）である場合の表示態様を模式的に示した模式図である。
【２５２８】
詳細は後述するが、本第１１実施形態では、時短８回目の第２特別図柄変動が停止表示された時点における特図２保留球数が特定数（３個）である場合に、時短１０回目の第２特別図柄変動として長時間変動が選択され易くなるように構成している。よって、時短７回目のミドル変動中に特図２保留球数が上限値に到達した場合は、図２５４（ｂ）に示した休憩表示を継続させた休憩表示（図２５５（ａ）参照）が表示される。一方で、時短７回目の第２特別図柄変動中に特図２保留球を上限まで獲得することができなかった場合は、図２５５（ｂ）に示した通り、２回目の特図２保留球獲得チャンスの表示態様が表示される。
【２５２９】
図２５４（ａ）では、今回の第２特別図柄変動の実行中に新たな特図２保留球を獲得す

ることを抑制するための表示態様として、主表示領域Ｄｍに「しばらくお待ち下さい」と表示され、副表示領域Ｄｓに「遊技休憩中」の文字が表示される表示領域ＨＲ５が形成される。そして、案内表示領域Ｄｍ２には、遊技を中断させることを案内する「ＳＴＯＰ」の文字が表示される。これら表示態様により、遊技者に対して現在が新たな特図２保留球を獲得してはいけない状態であることを容易に把握させることができる。

【２５３０】

また、特図２保留球数を示すための表示領域ＨＲ１～ＨＲ４のうち、４個目の特図２保留球に対応する「鍵」のアイコンが表示され得る表示領域ＨＲ１を非表示にすることで、あたかも、現在の特図２保留球数（３個）が、獲得可能な特図２保留球数の上限値であると思わせることができ、視覚的に右打ち遊技を行わなくても良い状態であると遊技者に思わせることができる。

【２５３１】

さらに、主表示領域Ｄｍに、残時短回数が「２回」であることを示すための表示領域ＨＲ６を、図２５４（ｂ）に示した表示領域ＨＲ６よりも小さく形成している。これにより、図２５４（ｂ）に示した表示態様から、図２５５（ａ）に示した表示態様へと第３図柄表示装置８１の表示内容が移行する際に、時短回数が更新されたことを遊技者に分かり難くすることができる。なお、図２５５（ａ）で示した表示例とは異ならせ、表示領域ＨＲ６を非表示にしても良いし、表示領域ＨＲ６に「残り？回」と表示しても良い。このように構成することで、遊技者が残時短回数を把握させ難くすることができるため、実行中の演出内容にのみ注視させ易くすることができる。加えて、この場合、表示領域ＨＲ１～ＨＲ４に表示される特図２保留球数を示す表示態様を可変させ、特図２保留球数に対応させた数の表示態様が表示されないように構成しても良い。これにより、遊技者に対して特図２保留球数の増減具合を把握され難くすることができるため、実行中の演出内容にのみ注視させ易くすることができる。

【２５３２】

図２５５（ｂ）は、特図２保留球数が３個となるまで第２入球口６４００に遊技球を入球させることを案内する案内演出が実行されている状態の表示画面であって、副表示領域Ｄｓに「右打ちで鍵を３個貯めろ！！４個はダメ！！」と表示される表示領域ＨＲ５が形成されている。そして、表示領域ＨＲ１～ＨＲ４のうち、４個目の特図２保留球に対応する表示領域ＨＲ１には、４個目の特図２保留球を獲得してはいけない状態であることを視覚的に報知する「ＤＡＮＧＥＲ」の文字が表示されている。

【２５３３】

詳細は後述するが、本実施形態では、時短７回目の第２特別図柄変動の実行中において特図２保留球数が上限となった場合、或いは、時短８回目の第２特別図柄変動の実行中において特図２保留球数が３個となった場合に、時短状態の終了時点における特図２保留球数が最も多くなり易くなるように構成している。一方で、時短８回目の第２特別図柄変動の実行中において特図２保留球数が上限（４個）となった場合には、時短状態の終了時点における特図２保留球数が少なくなり易くなるように構成している。

【２５３４】

よって、図２５５（ａ）、及び（ｂ）に示した通り、時短８回目の第２特別図柄変動として、ミドル変動（１０秒変動）が実行される場合には、変動開始時における特図２保留球数に応じて演出内容を異ならせることで、遊技者に有利となる遊技方法を案内することができる。また、図２５４（ｂ）に示した通り、時短７回目の第２特別図柄変動の実行中において特図２保留球数が上限となった場合には、時短７回目の第２特別図柄変動中から遊技者に対して右打ち遊技を中断させる案内態様を表示するように構成しているため、右打ち遊技を中断させる案内を時短８回目の第２特別図柄変動の開始タイミングから実行する場合に比べて、時短８回目の第２特別図柄変動の開始タイミングにて右側領域に存在する遊技球の数を減少させることができる。よって、時短８回目の第２特別図柄変動の実行中において特図２保留球数が上限（４個）となり難くすることができる。

【２５３５】

次に、図２５６を参照して、時短１０回目（時短状態の最終変動）にてロング変動（２０秒変動）が実行されている間に表示される演出内容の一例を模式的に示した模式図である。本実施形態では、特図２保留球数が２個の状態で時短１０回目の第２特別図柄変動が実行されると（時短１０回目の第２特別図柄変動が開始された時点では特図２保留球数が１個）、その第２特別図柄変動の変動パターンとして変動時間が２０秒のロング変動が選択される。そして、そのロング変動中に、特図２保留球を上限まで獲得させるための演出が実行される。さらに、案内表示領域Ｄｍ２の表示態様として、時短状態中の他のタイミングよりも右打ち遊技を強調して案内する強調表示態様（図では、２重の枠線で表示）が表示される。

【２５３６】

図２５６に示した例では、表示領域ＨＲ６には、時短状態の最終変動であることを示す「ラスト」の文字が表示され、副表示領域Ｄｓには「右打ちで宝を集めろ」と表示された表示領域ＨＲ５が形成される。そして、本変動中に獲得した特図２保留球は、時短状態が終了した後、即ち、通常状態中に実行される第２特別図柄抽選に用いられることが確定しているため、特図２保留球数を示すための表示態様として、図２５４（ａ）に示した表示態様（「鍵」のアイコン）とは異ならせた表示態様として「宝」のアイコンが表示されている。このように、特図２保留球数を示すための表示態様を可変させることにより、遊技者に対して、保留記憶されている特図２保留球の有利度合いが異なることを理解させることができる。

【２５３７】

なお、本実施形態では、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選よりも、通常状態中に実行される第２特別図柄抽選のほうが遊技者に有利となるように構成しているため、具体的には、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいて大当たり遊技（Ｖ当たり）が実行される場合よりも、通常状態中に実行される第２特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいて大当たり遊技（Ｖ当たり）が実行される場合のほうが、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された際の時短終了条件として、成立し難い時短終了条件が設定されるように構成している。よって、時短状態中に用いられる特図２保留球を示す表示態様（鍵）よりも、通常状態中に用いられる特図２保留球を示す表示態様（宝）のほうが、視覚的に価値のある表示態様としている。このように、実際の有利度合いと、表示態様が示す価値とを対応付けることにより、遊技者に視覚的に分かり易い遊技を提供することができる。

【２５３８】

次に、図２５７を参照して、時短状態中における特図２保留球数が遊技者に不利となる保留球数となった場合に表示される表示内容について説明をする。図２５７（ａ）は、時短８回目のミドル変動（１０秒変動）中に、特図２保留球数が上限（４個）となった場合に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図である。図２５５（ｂ）を参照して上述した通り、時短８回目のミドル変動（１０秒変動）中に、鍵を３個貯める演出が実行される。ここで、遊技者が右打ち遊技の操作を誤ってしまい、鍵を４個貯めてしまった（特図２保留球数が４個になってしまった）場合には、図２５７（ａ）に示した通り、主制御装置１１０の中央部に爆弾を模したアイコン８９０が表示され、残時短回数を示す表示領域ＨＲ６には、残時短回数を遊技者が把握し難い表示態様として「残り？回」が表示されている。そして、副表示領域Ｄｓには、時短状態がいつ終了するのか、及び、現在の特図２保留球数がいくつであるのかを遊技者が把握し難い演出モードである「ＤＡＮＧＥＲゾーン」に突入したことを示す「ＤＡＮＧＥＲゾーン突入！！」と表示された表示領域ＨＲ５が形成される。

【２５３９】

図２５７（ａ）に示した通り、ＤＡＮＧＥＲゾーンが設定されると、残時短回数と、特図２保留球数とが表示面に表示されなくなる。詳細は後述するが、時短８回目の特図２変動中に特図２保留球数が上限となった場合は、時短９回目、及び時短１０回目の第２特別図柄変動の変動パターンとして、超短変動パターン（変動時間０．１秒）が選択され、時

短１０回目の第２特別図柄変動中に新たな特図２保留球を獲得できない（し難い）ように構成している。このように、一度ＤＡＮＧＥＲゾーンが設定されてしまうと、時短状態の終了時点における特図２保留球数が少なくなってしまう不利状態となる。このような表示態様を表示することにより、遊技者に対して実行した遊技方法が誤った遊技方法であったことを分かり易く報知することで、次回の遊技にて適正な遊技方法で遊技を実行しようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【２５４０】

また、本第１１実施形態では、遊技者に不利となる不利状態を時短状態の後半期間に設けるために、第２特別図柄の変動時間として超短変動パターン（０．１秒）を選択可能に構成している。そして、第２特別図柄の変動時間として超短変動パターン（０．１秒）を実行することにより、第２特別図柄の変動期間中に特図２保留球を獲得し難くするように構成している。この場合、変動期間中に特図２保留球を獲得することを困難にすることは可能だが、その超短変動時間のみを用いて第２特別図柄の抽選結果を遊技者に報知することが困難となるという問題があった。

【２５４１】

それに対して、本実施形態では、時短状態の後半期間において、ＤＡＮＧＥＲゾーンが設定された場合には、図２５７（ａ）に示した通り、爆弾を模したアイコン８９０を表示させておき、いつ爆発するか分からない状況を予め表示しておき、例えば、図２５７（ｂ）に示したように、超短変動パターンが設定される第２特別図柄変動にて小当たりに当選した場合は、爆弾を模したアイコン８９０を爆発させ、小当たり当選を示した「Ｖ」の文字８９１を表示させるように構成している。このように構成することで、既に爆弾を模したアイコン８９０が表示されている状態から爆弾を爆発させた表示態様を表示するだけで第２特別図柄の抽選結果を表示することができる。よって、変動時間が短く設定されている第２特別図柄変動であっても、遊技者に分かり易く抽選結果を報知することができる。

【２５４２】

なお、図示は省略しているが、超短変動パターンが設定されている第２特別図柄変動の抽選結果が外れである場合には、その第２特別図柄が停止表示されたとしても、爆弾を模したアイコン８９０を継続して表示させるように構成している。これにより、第２特別図柄の抽選結果が外れであることを遊技者に示すために第３図柄表示装置８１の表示面に表示されている表示態様（爆弾のアイコン）を可変表示することが無いため、煩わしい演出が実行されてしまうことを抑制することができる。また、ＤＡＮＧＥＲゾーンが設定された状態で時短状態の最終変動が停止表示される場合には、図２５７（ｂ）に示したように、爆弾が爆発する表示態様が表示され、確保している特図２保留球数を示す表示態様が表示されるように構成している。このように構成することで、ＤＡＮＧＥＲゾーンが設定されると最終的に（小当たり、或いは大当たりに当選した場合、或いは、時短状態が終了した場合に）爆弾が爆発する表示態様が表示される。よって、遊技者に対して、爆弾が爆発した際にどの表示態様（当たりを示す表示態様、或いは、時短状態の終了を示す表示態様）が表示されるのかについて興味を持たせることができ、最後まで演出を楽しませることができる。

【２５４３】

なお、ＤＡＮＧＥＲゾーンは、時短状態が終了した時点で多くの特図２保留球を確保し難い状態となった場合に設定されるものであるため、このＤＡＮＧＥＲゾーン中は、小当たり当選した場合に、遊技球をＶ入賞させたほうが遊技者に有利となり易い状態である。よって、図２５７（ｂ）に示した通り、ＤＡＮＧＥＲゾーン中に小当たり当選した場合には、遊技者に対してＶ入賞を狙わせる遊技（右打ち遊技）行わせるための表示態様として、案内表示領域Ｄｍ２には「右打ち」が強調表示され、副表示領域Ｄｓには「小当たりＶを狙え」と表示された表示領域ＨＲ５が形成される。

【２５４４】

本実施形態では、上述した通りＤＡＮＧＥＲゾーン中に特図２保留球数や残時短回数が表示されないように構成しているが、これに限ること無く、時短状態中に通常表示される

表示態様（例えば、図２５４（ａ）参照）よりも遊技者が判別困難な表示態様で特図２保留球数や残時短回数を表示するように構成しても良い。また、遊技者が操作手段（枠ボタン２２）に対して所定の操作を実行することにより、ＤＡＮＧＥＲゾーン中であっても、特図２保留球数や残時短回数を具体的に報知可能な表示態様を表示させるように構成しても良い。

【２５４５】

最後に、図２５８を参照して、時短状態中であって、特図２保留球数が０個の状態で小当たり当選した場合に表示される表示内容について説明をする。図２５８は、時短状態中に特図２保留球数が０個の状態で小当たり当選した場合に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図である。上述した通り、本第１１実施形態では、時短状態が設定されており、且つ、特図２保留球数が０個の状態でＶ当たり（大当たり遊技）を実行した場合には、その大当たり遊技の終了後に再度時短状態が設定されたとしても、第１特別図柄変動の実行により即座に時短状態が終了してしまうように構成している。よって、時短状態が設定されており、且つ、特図２保留球数が０個の状態で小当たり当選した場合には、Ｖ入賞を狙う遊技を実行するか、今回の小当たり遊技でＶ入賞を狙わずに、残りの時短期間中に特図２保留球を獲得しながら、次の小当たり当選を目指す遊技を実行するのかを遊技者に選択させることになる。

【２５４６】

この場合、図２５８に示した通り、時短状態であって特図２保留球数が０の状態で小当たりに当選すると、主表示領域Ｄｍの下部には、「選べ」という文字が表示された横長略長方形形状の表示領域ＨＲ７が形成され、副表示領域Ｄｓの左半分に対して、「鍵を貯めたい」という文字と、「ＳＴＯＰ」という文字とが表示された横長略長方形形状の表示領域が形成され、右半分に対して、「大当たりさせたい」という文字と、「右打ち」という文字とが表示された横長略長方形形状の表示領域が形成される。そして、案内表示領域Ｄｍ２は、遊技者に遊技方法を選択させるための期間であることを示すために、案内表示態様が非表示となっている。更に、表示領域ＨＲ４の左側に、右向きの矢印（即ち、表示領域ＨＲ４の方向を向いた矢印）を模した矢印画像ＹＧが表示される。この矢印画像ＹＧにより、現在が時短状態中であることを遊技者に把握させることができる。これらの表示内容により、遊技者に対して、遊技を中断（ＳＴＯＰ）させることで、Ｖ入賞を発生させずに小当たり遊技を終了させるか、右打ち遊技を行うことで、Ｖ入賞を発生させて大当たりを開始させるかを選択させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２５４７】

なお、本実施形態では、右打ち遊技を行わないための遊技方法の案内として、遊技球の発射を中断させることを示す「ＳＴＯＰ」を用いているが、これ以外の遊技方法を案内しても良く、例えば、小当たり遊技中に遊技球がＶ入賞し得ない遊技方法として「左打ち」を案内するように構成しても良い。また、本実施形態では、小当たり遊技の開始時において特図２保留球数を判別し、０個である場合に、図２５８に示した表示態様を表示し、遊技者に遊技方法を選択させるように構成しているが、これに加え、例えば、小当たり遊技中に特図２保留球数が増加したか（小当たり遊技中に第２入球口６４００に遊技球が入球したか）を判別し、その判別結果に基づいて、小当たり遊技中の表示態様を可変させるように構成しても良い。

【２５４８】

この場合、例えば、小当たり遊技中に特図２保留球数が上限値に到達した場合は、その状態でＶ入賞を発生させて大当たり遊技を開始させることが遊技者に最も有利な状況となるため、強制的に右打ち遊技を実行させる表示態様（例えば、主表示領域Ｄｍの中央部に最強調案内表示態様として大きな「右打ち」の文字を表示させる表示態様）を表示するように構成し、副表示領域Ｄｓに、今Ｖ入賞を発生させると最も有利な遊技が実行されることを示す「スーパーチャンス」の文字を表示させるように構成すれば良い。また、特図２保留球数が上限値未満の範囲で増加した場合には、その増加量と、残時短回数とに基づい

て、今回の小当たり遊技中にＶ入賞をさせたほうが良いか否かを予測し、その予測結果に基づいて右打ち遊技を案内させる表示態様の強調具合を可変表示（例えば、「ＳＴＯＰ」を案内する表示領域に対して、徐々に「右打ち」を案内する表示領域の大きさが大きくなるように可変表示）させるように構成すれば良い。このように構成することで、小当たり遊技中における遊技状況の変化に応じた表示態様が小当たり遊技中に実行されるため、遊技者を、小当たり遊技中の遊技に注目させることができる。

【２５４９】

また、この場合、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技に複数の種別を設定しておき、設定される小当たり種別に応じて、小当たり遊技中に開閉扉６５００ｆ１が閉鎖する期間の長さを異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、実行される小当たり遊技の種別に応じて、小当たり遊技中に第２入球口６４００へと遊技球を入球させる期待度を可変させることができる。つまり、図２５３に示した通り、時短状態で実行される小当たり遊技中に開閉扉６５００ｆ１の閉鎖期間が長く設定された場合には、右打ち遊技により右側領域を流下した遊技球がスルーゲート６７、或いは、第２入球口６４００へと到達し易くすることができるため、小当たり遊技中に特図２保留球数を獲得し易くすることができる。

【２５５０】

さらに、複数の小当たり種別のうち、特定の小当たり種別に対応する小当たり遊技として、小当たり遊技が実行された直後に第１期間（１秒）の開放期間が設定され、その後、１０秒間の閉鎖期間を経て、第２期間（０．５秒）の開放期間が設定される小当たり遊技を実行するように構成し、小当たり遊技の終了条件として遊技球がＶ入賞装置６５００に２個入賞した場合に小当たり遊技が終了する入賞数終了条件を設定するように構成すると良い。この場合、小当たり遊技中に右打ち遊技を継続して実行した場合には、第１期間中に２個以上の遊技球がＶ入賞装置６５００へと入賞し、小当たり遊技が終了するのに対して、第１期間中の右打ち遊技を中断することにより、１０秒間の閉鎖期間が設定され、その閉鎖期間中に特図２保留球を獲得した上で、第２期間中にＶ入賞装置６５００へと遊技球を入賞させることができる。つまり、小当たり遊技の実行中においても、遊技者が選択する遊技方法に応じて、後の遊技における有利度合いを可変させることができる。

【２５５１】

また、上述した特定の小当たり種別を設ける場合には、今回実行される小当たり遊技が特定の小当たり種別に対応する小当たり遊技であるかを遊技者に分かり難くさせるために、例えば、第１期間（１秒）の開放期間が設定され、その後、０．２秒の閉鎖期間を経て小当たり遊技が終了する小当たり種別を設けると良い。このように構成することで、今回実行される小当たり遊技が右打ち遊技を中断させたほうが良い小当たり遊技であるか否かを、小当たり遊技の開放動作内容（小当たり遊技が実行されてから所定期間が経過するまでの開放動作内容）に応じて容易に把握されてしまうことを抑制することができる。

【２５５２】

加えて、この場合、実行される小当たり遊技の種別（小当たり種別）を遊技者に示唆可能な示唆演出や、小当たり遊技中における遊技方法（右打ち継続、右打ち中断）を案内するための案内演出を、小当たり遊技中に実行するように構成しても良い。

【２５５３】

＜第１１実施形態における電気構成＞

次に、図２５９から図２６１を参照して、本第１１実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の構成について説明をする。まず、図２５９（ａ）を参照して、本第１１実施形態における特別図柄２乱数テーブル２０２ｈａ２について説明をする。図２５９（ａ）は、本第１１実施形態における特別図柄２乱数テーブル２０２ｈａ２の構成を示したブロック図である。図２５９（ａ）に示した通り、本第１１実施形態における特別図柄２乱数テーブル２０２ｈａ２は、第７実施形態における特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２（図１８４（ｂ）参照）に対して、小当たり判定値として規定されている第１当たり乱数カウンタＣ１の範囲を異ならせている点で相違し、それ以外は同一であ

る。具体的には、図２５９（ａ）に示した通り、第２特別図柄の抽選で小当たり当選する判定値として「１０～２５９」の範囲が規定されている。本実施形態では第１当たり乱数カウンタＣ１が取り得る値の範囲が「０～９９９」であるため、本第１１実施形態では、第２特別図柄抽選が実行された場合に、約１／４の確率で小当たり当選するように構成している。

【２５５４】

図２５９（ｂ）は、時短付与テーブル２０２ｈｂの内容を模式的に示した模式図である。この時短付与テーブル２０２ｈｂは、上述した時短付与テーブル２０２ｅ（図１８６（ａ）参照）に対して、当選時の遊技状態が時短状態である場合に設定される時短付与回数（時短終了条件）を変更した点と、時短状態中に大当たりＤ１１に当選した場合と、大当たりＥ１１に当選した場合に、その大当たり遊技終了後に時短状態を設定するように変更した点と、で相違し、それ以外は同一である。同一の要素には同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。また、大当たり種別については、説明の便宜上一部名称を変更しているが、実質同一の内容であるためその詳細な説明を省略する。

【２５５５】

図２５９（ｂ）に示した通り、「大当たりＡ１１」、及び「大当たりＢ１１」に当選した場合は、上述した第７実施形態の「大当たりＡ７」、及び「大当たりＢ７」に当選した場合と同一の時短付与回数が設定されるため、詳細な説明を省略する。

【２５５６】

次に「大当たりＣ１１」に対しては、大当たり遊技が実行される際の遊技状態が通常状態である場合には時短付与回数として「１０回」が対応付けて規定され、大当たり遊技が実行される際の遊技状態が通常状態である場合には、時短付与回数として「１０回」、或いは、「特図１（第１特別図柄）の変動１回」が対応付けて規定されている。つまり、「大当たりＣ１１」が決定された場合は、遊技状態によらず大当たり終了後に遊技者に有利な時短状態が設定される。そして、時短状態中に「大当たりＣ１１」に当選した場合には、時短状態中に特別図柄変動が１０回実行された場合、或いは、第１特別図柄変動が１回実行された場合に、時短終了条件が成立し、時短状態が終了するように規定されている。

【２５５７】

このように構成することで、時短状態中にＶ入賞が発生し「大当たりＣ１１」が設定された状態で特図２保留球数が０個である場合は、左打ち遊技が実行される大当たり遊技中に第１特別図柄の保留球（特図１保留球）を高確率で獲得するため、大当たり遊技の終了後に、第２特別図柄の抽選よりも非優先で実行される第１特別図柄の抽選が実行されることになる。よって、「特図１（第１特別図柄）の変動１回」と規定された時短終了条件が成立し、即座に時短状態が終了することになる。

【２５５８】

詳細は後述するが、本実施形態では、上述した第７実施形態と同様に、特別図柄変動が停止表示（確定表示）された時点で時短終了条件が成立したかを判別するように構成しているが、時短状態中における１回転目の第１特別図柄変動の変動パターンとして超短変動パターン（変動時間０．１秒）が選択されるように構成しているため、時短状態中にＶ入賞が発生し「大当たりＣ１１」が設定された状態で特図２保留球数が０個である場合は、実質、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される場合と同一の遊技結果となる。

【２５５９】

一方、時短状態中にＶ入賞が発生し「大当たりＣ１１」が設定された状態で特図２保留球数が４個である場合は、時短状態が設定された後に、第１特別図柄の抽選よりも優先して第２特別図柄の抽選が実行され、且つ、第２特別図柄の抽選が４回実行される間に、新たな特図２保留球を獲得することで、「特図１（第１特別図柄）の変動１回」よりも、「１０回」の時短終了条件が成立し易くすることができる。

【２５６０】

このように、時短状態が設定された時点における第２特別図柄の保留記憶数（特図２保留球数）に応じて、成立し易い時短終了条件を可変させることにより、当選時の遊技状態

と設定される大当たり種別とが同一の場合であっても、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を実質的に異ならせることができ、遊技者に対して意外性のある遊技を提供することができる。

【２５６１】

「大当たりＤ１１」、及び「大当たりＥ１１」についても、上述した「大当たりＣ１１」と同一の時短付与回数（時短終了条件）が設定されるため、詳細な説明を省略する。また、「大当たりＦ１１」については、大当たり遊技が実行される際の遊技状態に応じて時短付与の有無を異ならせており、具体的には、大当たり遊技が実行される際の遊技状態が通常状態である場合には、時短付与回数として「１０回」が対応付けて規定されている。一方、大当たり遊技が実行される際の遊技状態が時短状態である場合には、時短付与回数として「０回」、即ち、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されず、通常状態が設定されるように規定されている。このように、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を、設定された大当たり種別と、大当たり種別が設定された際の遊技状態と、の組合せに結果に基づいて時点状態の有無を切り替え可能に構成することで、遊技状態を設定する際のバリエーションを多様に設けることができ、遊技の興趣を向上させることが出来る。

【２５６２】

なお、本実施形態では、「大当たりＣ１１」，「大当たりＤ１１」，「大当たりＥ１１」の何れも同一の時短付与回数（時短終了条件）を設定しているが、これに限ること無く、例えば、「大当たりＤ１１」に対して、「１０回」、或いは「特図１（第１特別図柄）の変動３回」と規定し、時短状態中にＶ入賞が発生し「大当たりＤ１１」が設定された状態で特図２保留球数が０個である場合に、「大当たりＣ１１」が設定された場合よりも、時短状態が終了し難くするように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中であって、特図２保留球数が０個の状態で小当たり当選した際に、設定される大当たり種別によって、Ｖ入賞させたほうが良い場合と、Ｖ入賞させないほうが良い場合と、を設けることができる。よって、時短状態中であって、特図２保留球数が０個の状態で小当たり当選した際に何れの遊技を選択するのかを遊技者に決定させる重要度をより高めることができる。

【２５６３】

また、この場合、結果として今回設定される大当たり種別を示唆することになる演出を実行するように構成すると良い。これにより、実行される演出を遊技者が注視することになるため演出効果を高めることができる。

【２５６４】

次に、図２６０及び図２６１を参照して、本第１１実施形態における変動パターンテーブル２０２ｄのうち、上述した第７実施形態の変動パターンテーブルと相違する点について説明をする。まず、図２６０を参照して通常状態中に参照される通常用変動パターンテーブル２０２ｄｈ１に規定されている内容について説明をする。図２６０は、通常用変動パターンテーブル２０２ｄｈ１に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２６０に示した通り、通常用変動パターンテーブル２０２ｄｈ１は、上述した第７実施形態（第１実施形態）おける変動パターンテーブル２０２ｄ（図２３（ａ）参照）の構成に対して、第２特別図柄（特図２）の変動パターンとして選択される変動パターンを異ならせている点で相違し、それ以外が同一である。具体的には、通常状態中に実行される第２特別図柄変動では、抽選結果に関わらず、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１７９」の範囲に対して、変動時間が１０秒間の「ショート変動」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１８０～１９８」の範囲に対して、変動時間が３０秒間の「ミドル変動」が対応付けて規定されている。

【２５６５】

つまり、通常状態が設定されている状態で第２特別図柄変動が実行される場合としては、特図２保留球を確保した状態で通常状態が設定された場合が主となる。そして、この状態では、上述した各実施形態と同様に、専用の演出（引き戻し演出）が実行されるように構成しているため、選択される第２特別図柄の変動パターン（変動時間）を極力固定する

ように構成している。これにより、通常状態が設定された状態において確保している特図２保留球数（最大で４個）を用いた引き戻し演出の演出期間を予め特定し、複数の第２特別図柄の変動期間を跨いだ一連の演出として引き戻し演出を実行（設定）し易くすることができる。

【２５６６】

次に、図２６１を参照して、時短状態が設定されている場合に参照される時短用変動パターンテーブル２０２ｄｈ２に規定されている内容について説明をする。図２６１は、時短用変動パターンテーブル２０２ｄｈ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この時短用変動パターンテーブル２０２ｄｈ２は、上述した第７実施形態における時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２（図１８６（ｂ）参照）に対して、時短１回目に実行される第１特別図柄変動に対して選択される変動パターンと、第２特別図柄変動に対して選択される変動パターンを変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については詳細な説明を省略する。

【２５６７】

具体的には、図２６１に示した通り、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、時短変動回数が「１」である場合、即ち、時短１回目の特別図柄変動として特図１変動が実行される場合は、特図１保留球数や抽選結果に関わらず、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が０．１秒の超短変動が対応付けて規定されている。よって、時短状態の１回転目に第１特別図柄の抽選が実行されると、非常に短い時間で変動が終了する。そして、時短状態の終了条件（時短終了条件）として、「特図１（第１特別図柄）の変動１回」が設定されている場合（図２５９（ｂ）参照）には、超短変動の特図１変動が終了した時点で時短状態が終了する。これにより、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される条件が成立した場合であっても、実質、通常状態が設定されたこととすることができる。

【２５６８】

また、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、時短変動回数が「２～」である場合は、上述した第７実施形態の時短変動パターンテーブル２０２ｄ２（図１８６（ｂ）参照）と同一の変動パターンが選択されるように規定されているため、その詳細な説明を省略する。

【２５６９】

次に、図柄種別が第２特別図柄（特図２）、時短変動回数が「１～６」である場合は、特図２保留球数や抽選結果に関わらず、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が０．１秒の超短変動が対応付けて規定されている。これにより、時短変動回数が６回に到達するまでの期間（時短状態の前半期間）では、特図２保留球数を増加させ難い状態で、特図２抽選が実行されることになる。よって、時短状態の前半期間において小当たり当選した場合には、特図２保留球を確保していない状態で小当たり遊技が実行され易くなり、図２５８に示した表示画面が表示され、遊技者に対して、Ｖ入賞を狙うか、小当たり遊技にてＶ入賞させず（小当たり遊技をパンクさせて）、時短状態の後半期間を実行するかを選択させることになる。

【２５７０】

次いで、時短変動回数が「７，８」であり、抽選結果が外れである場合は、特図２保留球数に関わらず、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４９」の範囲に対して、変動時間が０．１秒間の「超短変動」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「５０～１９８」の範囲に対して、変動時間が１０秒間の「ミドル変動」が対応付けて規定されている。つまり、時短７回目の変動が特図２変動である場合は、約３／４の確率でミドル変動が選択され、約１／４の確率で超短変動が選択されることになる。また、抽選結果が「大当たり、或いは小当たり」である場合は、特図２保留球数に関わらず、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が１０秒のミドル変動が対応付けて規定されている。

【２５７１】

ここで、ミドル変動が選択された場合は、図２５４（ａ）に示した通り、特図２保留球

数を獲得させるための演出態様が表示される。一方、超短変動が選択された場合は、図２５４（ａ）に示した演出態様が標示されること無く、時短８回目の変動が実行される。

【２５７２】

また、時短８回目の変動が特図２変動である場合にも、上述した時短７回目と同一の確率で変動パターンが選択されるように構成しており、時短７回目と時短８回目とが、共に抽選結果が外れであって、且つ、超短変動が選択される確率が約３．５％となるように構成している。よって、時短状態が設定された場合において、約３．５％の割合で、時短７回目、８回目で特図２保留球数を獲得するチャンスを得ることが出来ない残念時短状態が設定されることになる。

【２５７３】

一方、時短７回目の特図２変動中に特図２保留球数を上限まで獲得した場合は、時短８回目の特図２変動としてミドル変動が選択された場合には、図２５５（ａ）に示した演出態様が表示され、新たな特図２保留球数を獲得することを抑制する遊技方法が案内される。つまり、時短７回目の特図２変動中に特図２保留球数を上限まで獲得した場合は、時短８回目が超短変動である場合のほうが、時短８回目の特図２変動中に誤って新たな特図２保留球数を獲得する事態が起きにくくなるため、遊技者に有利な変動パターンとなる。

【２５７４】

また、時短７回目の特図２変動中（ミドル変動中）に特図２保留球数を上限まで獲得できなかった場合や、時短７回目の特図２変動として超短変動パターンが選択された場合には、時短８回目の特図２変動がミドル変動である場合に、図２５５（ｂ）に示した演出態様が表示される。

【２５７５】

最後に、時短変動回数が「９，１０」であり、特図２保留球数が「０，２，３」の場合は、抽選結果に関わらず、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が０．１秒の超短変動が対応付けて規定されており、特図２保留球数が「１」の場合は、抽選結果に関わらず、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が２０秒のロング変動が対応付けて規定されている。つまり、時短変動回数が「１０」、即ち、時短状態のラスト変動の変動パターンを選択する際の特図２保留球数が「１」である場合にのみ、時短状態のラスト変動がロング変動（２０秒変動）となり、特図２保留球を上限まで獲得した状態で時短状態を終了させ易くすることができる。

【２５７６】

また、時短変動回数が「９」、即ち、時短状態のラスト変動の１回前（ラスト前変動）の変動パターンを選択する際の特図２保留球数が「１」である場合にも、ロング変動（２０秒変動）となるように構成している。この場合は、ラスト前変動にて、特図２保留球を上限まで獲得させて、時短状態の終了時に特図２保留球数が３個となる状態を確実に確保する遊技を行うか、ラスト前変動にて、特図２保留球を１個のみ獲得することで、ラスト変動にて再度ロング変動が実行されることを目指す遊技を行うかを遊技者に選択させることができる。

【２５７７】

加えて、上述した通り、本実施形態では、時短状態が設定されている期間中に継続して右打ち遊技を実行してしまうと、時短状態が終了した時点において確保可能な特図２保留球数が少なくなり易くなるように構成している。よって、特図２保留球を確保しないで時短状態中の遊技が実行される虞があった。そこで、特図２保留球を確保しない状態で時短９回目の特図２変動が実行された場合には超短変動が選択され、次いで、時短１０回目の特図２変動でも超短変動が選択され易くなるように構成している。これにより、意図的に特図２保留球を確保しない遊技が実行されることを抑制することができる。

【２５７８】

なお、本実施形態では、上述した通り、時短状態が設定されてから所定期間の間（時短変動回数が「１～６」の第２特別図柄変動が実行される間）、第２特別図柄抽選の結果、

及び、獲得している特図２保留球数に関わらず、０．１秒の変動時間が設定（選択）されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短変動回数が「１」の場合、即ち、時短状態が設定されてから１回目の特別図柄変動（第２特別図柄変動）のみ、上述した超短変動パターン（変動時間０．１秒）よりも変動時間が長い微短変動パターン（変動時間３秒）が選択されるように構成しても良い。

【２５７９】

このように構成することで、例えば、時短状態中に大当たり遊技が実行され、特図２保留球数を確保している状態で、大当たり遊技の終了後に再度時短状態（再時短状態）が設定される場合、即ち、時短付与回数（時短終了条件）として、「１０回」或いは「特図１変動１回」が設定される場合において、第１特別図柄変動（特図１変動）よりも優先して実行される獲得済みの特図２保留球数分の第２特別図柄変動（特図２変動）が、瞬時に終了してしまい、特図１変動が実行されることにより時短状態が終了してしまうことを抑制することができる。

【２５８０】

この場合、時短状態が設定されてから１回目の特別図柄変動（第２特別図柄変動）の変動時間、即ち、微短変動パターンとして規定される変動時間としては、時短状態中（普通図柄の高確率状態中）に実行される普通図柄変動の変動パターン（変動時間）よりも長い変動時間を規定し、当該第２特別図柄変動が実行されている間に、時短状態中の普図当たり遊技を実行させ易くするように構成すると良い。これにより、時短状態が設定されてから時短状態が終了するまでの期間内にて、新たな特図保留を獲得し易くすることができる。さらに、時短状態が設定されてから１回目の特別図柄変動（第２特別図柄変動）を微短変動（例えば、３秒変動）とすることにより、時短回数１回目の特別図柄変動中（特図２変動中）にて、複数個の特図２保留を獲得する虞がある。このように構成された場合であっても、時短回数が「２～６」の間は、第２特別図柄変動が超短変動パターンで実行されるため、時短１回目の特図２変動中に、保留記憶を複数個獲得した場合であっても、時短回数が「７」に到達した場合には獲得済みの特図２保留球数を減少（０）させることができる。

【２５８１】

次に、図２６２を参照して、本第１１実施形態における音声ランプ制御装置１１３が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図２６２は、本第１１実施形態における音声ランプ制御装置１１３が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した模式図である。図２６２に示した通り、本第１１実施形態のＲＡＭ２２３は、上述した第７実施形態（および第１実施形態）におけるＲＡＭ２２３の構成（図２６（ｂ）参照）に対して、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｂ２、獲得演出設定済フラグ２２３ｈａ、第２獲得演出設定済フラグ２２３ｈｂ、第３獲得演出設定済フラグ２２３ｈｃ、ＭＡＸ獲得フラグ２２３ｈｄ、デンジャーフラグ２２３ｈｅ、遊技待機中フラグ２２３ｈｆを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２５８２】

なお、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｂ２は、上述した第２実施形態における特別図柄２保留球数カウンタ２２３ａａと同一内容のものであって、主制御装置１１０から送信された保留球数コマンドのうち、第２特別図柄に関連するコマンドを受信した場合に、そのコマンドの示す内容に応じて第２特別図柄の保留球数を更新するためのカウンタであるため、その詳細な説明を省略する。

【２５８３】

獲得演出設定済フラグ２２３ｈａは、図２５４（ａ）に示した演出（第１保留獲得演出）が実行されていることを示すためのフラグであって、第１保留獲得演出が実行されている場合にオンに設定され、第１保留獲得演出中に特図２保留球数が上限数（４個）に到達し、第１保留獲得演出が終了した場合にオフに設定されるものである。具体的には、演出設定処理１１（図２７１のＳ２８９１参照）において実行される第１演出設定処理（図２

７２のＳ２９８８参照）において、時短７回目の変動がミドル変動であると判別した場合（図２７２のＳ９１０２：Ｙｅｓ）にオンに設定され（図２７２のＳ９１０５参照）、入賞情報関連処理１１（図２６５のＳ２２９５参照）において実行される特図２入賞処理（図２６６のＳ２３９６参照）にて、設定状況が参照される（図２６６のＳ８００１参照）。

【２５８４】

そして、入賞後に特図２保留球数が４個であると判別した場合に（図２６６のＳ８００２参照）、オフに設定される。さらに、図２５６に示した演出（最終保留獲得演出）が実行されている期間中もオンに設定される（図２７３のＳ９２０８参照）。また、獲得演出設定済フラグ２２３ｈａがオンに設定されたまま、時短状態の最終変動が停止表示された場合（時短状態中に大当たり遊技が実行される場合）にもオフに設定される（図２７０のＳ８２０４参照）。つまり、この獲得演出設定済フラグ２２３ｈａがオンに設定されている場合は、特図２保留球数が上限数に到達するまでの特図２保留球数の増加が遊技者に有利となる期間であることを示すものである。

【２５８５】

第２獲得演出設定済フラグ２２３ｈｂは、図２５５（ｂ）に示した演出（第２保留獲得演出）が実行されていることを示すためのフラグであって、第２保留獲得演出が実行されている場合にオンに設定され、第２保留獲得演出中に特図２保留球数が上限数（４個）に到達し、第２保留獲得演出が終了した場合にオフに設定されるものである。具体的には、演出設定処理１１（図２７１のＳ２８９１参照）において実行される第１演出設定処理（図２７２のＳ２９８８参照）において、時短８回目の特図変動がミドル変動であると判別した場合（図２７２のＳ９１０７：Ｙｅｓ）であって、後述するＭＡＸ獲得フラグ２２３ｈｄがオンに設定されていないと判別した場合（図２７２のＳ９１０８：Ｙｅｓ）、即ち、時短７回目の特図変動中に特図２保留球数を上限数（４個）まで獲得することができなかった場合にオンに設定され（図２７２のＳ９１１３参照）、入賞情報関連処理１１（図２６５のＳ２２９５参照）において実行される特図２入賞処理（図２６６のＳ２３９６参照）にて、設定状況が参照される（図２６６のＳ８００８参照）。

【２５８６】

そして、入賞後の特図２保留球数に応じて様々な演出態様が設定され（図２６６のＳ８０１３～Ｓ８０１６参照）、最終的に入賞後の特図２保留球数が４個であると判別した場合に（図２６６のＳ８００９：Ｙｅｓ）、オフに設定される（図２６６のＳ８０１２参照）。つまり、この第２獲得演出設定済フラグ２２３ｈｂがオンに設定されている場合は、特図２保留球数が３個に到達するまでの特図２保留球数の増加が遊技者に有利となる期間であり、特図２保留球数が４個に到達した場合に遊技者に不利となる期間であることを示すものである。また、第２獲得演出設定済フラグ２２３ｈｂがオンに設定されたまま、時短状態の最終変動が停止表示された場合（時短状態中に大当たり遊技が実行される場合）にもオフに設定される（図２７０のＳ８２０４参照）。

【２５８７】

第３獲得演出設定済フラグ２２３ｈｃは、時短９回目の特図変動がロング変動である場合に実行される演出（第３保留獲得演出）が実行されていることを示すためのフラグであって、第３保留獲得演出が実行されている場合にオンに設定され、第３保留獲得演出中に特図２保留球数が１個増加した場合にオフに設定されるものである。具体的には、演出設定処理１１（図２７１のＳ２８９１参照）において実行される第２演出設定処理（図２７３のＳ２９８９参照）において、時短９回目の特図変動がロング変動であると判別した場合（図２７３のＳ９２０２：Ｙｅｓ）、にオンに設定され（図２７３のＳ９２０４参照）、入賞情報関連処理１１（図２６５のＳ２２９５参照）の特図２入賞処理（図２６６のＳ２３９６参照）にて実行される終了前期間中処理（図２６７のＳ８０２１参照）にて、設定状況が参照される（図２６７のＳ８１０１参照）。そして、第３獲得演出設定済フラグ２２３ｈｃがオンに設定されている場合（図２６７のＳ８１０１：Ｙｅｓ）、即ち、第３保留獲得演出中に特図２保留球数が１個増加した場合に、オフに設定される（図２６７の

Ｓ８１０４参照）。また、第３獲得演出設定済フラグ２２３ｈｃがオンに設定されたまま、時短状態の最終変動が停止表示された場合（時短状態中に大当たり遊技が実行される場合）にもオフに設定される（図２７０のＳ８２０４参照）。

【２５８８】

ＭＡＸ獲得フラグ２２３ｈｄは、図２５４（ｂ）にて示した演出（ＭＡＸ獲得演出）が実行されていることを示すためのフラグであって、図２５４（ａ）に示した第１保留獲得演出中に特図２保留球数が上限数に到達し、遊技待機を示す表示態様（図２５４（ｂ）参照）が表示されている場合にオンに設定され、時短８回目の特図変動に対応する演出態様を設定する際に参照され、時短８回目の特図変動に対応する演出態様を設定した後にオフに設定されるものである（図２７２のＳ９１１０参照）。

【２５８９】

このＭＡＸ獲得フラグ２２３ｈｄを設けることにより、時短７回目の特図変動中に特図２保留球数が上限数に到達し、右打ち遊技を中断させる案内報知を実行した場合に、その案内報知を時短８回目の特図変動に跨がって継続表示させることができる。

【２５９０】

デンジャーフラグ２２３ｈｅは、時短状態中において、特図２保留球数が過剰に増加してしまい、時短状態の終了時に特図２保留球数を多く確保することができない状態であることを示すためのフラグであって、第２保留獲得演出（図２５５（ｂ）参照）が実行されている状態で特図２保留球数が４個に到達したと判別した場合（図２６６のＳ８００９：Ｙｅｓ）や、遊技待機中演出（図２５５（ａ）参照）が実行されている状態で新たな特図２保留球を獲得したと判別した場合（図２６６のＳ８０１７：Ｙｅｓ）にオンに設定される。

【２５９１】

このデンジャーフラグ２２３ｈｅがオンに設定されている間は、デンジャー演出（図２５７（ａ）参照）が実行され、遊技者に対して時短状態が終了するまでの残時短期間や、確保している特図２保留球数を分かり難い演出態様が表示される。上述した通り、時短状態の時短終了前期間（時短９回目、時短１０回目）では、適正な数の特図２保留球数（１個）以外の特図２保留球数が存在する場合において、特図２変動の変動時間として超短変動（０．１秒）が設定され易くなるように時短用変動パターンテーブル２０２ｄｈ２が規定されている。よって、デンジャー演出を実行することにより、時短終了前期間に該当する複数回の特図２変動が短期間で消化されたとしても、遊技者に違和感を覚えさせることを抑制することができる。

【２５９２】

また、デンジャーフラグ２２３ｈｅがオンに設定されている状態は、時短状態が終了した場合に多くの特図２保留球数を確保することが困難な状態であることから、小当たり当選した場合に、遊技者に対してＶ入賞させる遊技を案内する案内演出（図２５７（ｂ）参照）が実行されるように構成している。このように構成することで、例え、特図２保留球数が少ない状態であったとしても、残りの時短期間内に多くの特図２保留球数を確保し難い状態である場合には、遊技者にＶ入賞させるか否かを選択させる選択演出（図２５８参照）では無く、Ｖ入賞させることを案内する案内演出（図２５７（ｂ）参照）を実行することができ、遊技者が極度に不利な遊技を選択してしまうことを抑制することができる。

【２５９３】

遊技待機中フラグ２２３ｈｆは、図２５５（ａ）に示した演出（遊技待機中演出）が実行されていることを示すためのフラグであって、時短７回目の特図変動中に実行される第１保留獲得演出（図２５４（ａ）参照）中に特図２保留球数が上限数（４個）に到達し、図２５４（ｂ）にて示した演出（ＭＡＸ獲得演出）が実行された状態で、時短８回目の特図変動がミドル変動（１０秒変動）で実行される場合にオンに設定される（図２７２のＳ９１１１参照）。そして、特図２入賞処理（図２６６のＳ２３９６参照）にて参照され（図２６６のＳ８０１７参照）、遊技待機中フラグ２２３ｈｆがオンに設定されている状態（図２６６のＳ８０１７：Ｙｅｓ）、即ち、遊技待機中演出が実行されている状態で特図

２入賞が発生した場合の表示態様が設定され（図２６６のＳ８０１８参照）、その後、オフに設定される（図２６６のＳ８０２０参照）。

【２５９４】

以上、説明をした通り、本第１１実施形態では、時短状態中に実行される各種演出態様を設定するために、時短状態中の特図変動回数（特別図柄の変動回数）と、特図保留球数（特図２保留球数）と、選択された変動パターンと、に基づいて、各種フラグを設定するように構成し、各種フラグの設定状況に基づいて、特図２保留球数を増加させて良い状態であるか、増加させてはいけない状態であるかを遊技者に案内するための表示態様を設定するように構成している。さらに、特図２保留球数を増加させて良い状態である場合には、遊技者に有利となる特図２保留球数の増加量の範囲（許容範囲）を遊技者に案内するための表示態様を設定するように構成している。これにより、時短状態中に実行すべき最適な遊技方法を遊技者に分かり易く報知することができる。

【２５９５】

次に、図２６３を参照して、本第１１実施形態における時短状態中の特図２保留球数の推移について説明をする。図２６３は、時短状態における残時短回数と特図２保留数（特図２保留球数）と特図２変動時間の関係を示す図である。

【２５９６】

図２６３に示した通り、本実施形態では、時短状態を残時短回数が１０～５（時短１～６回目）の時短正常期間、残時短回数が４、或いは３（時短７回目、或いは８回目）の時短終了準備期間、残時短回数が２、或いは１（時短９回目、或いは１０回目）の時短終了前期間と、３つの期間に区分けし、各期間に対して、第２特別図柄の変動時間（特図２変動時間）として異なる変動時間を選択可能とするように時短用変動パターンテーブル２０２ｄｈ２が規定されている。

【２５９７】

加えて、各期間において特図２変動時間を選択する場合に、特図２保留球数が参照され、確保している特図２保留球数に応じて異なる特図２変動時間が選択されるように構成している。そして、時短状態中の各期間に対して選択された特図２変動時間の長さに応じて、特図２変動中に新たな特図２保留球を獲得し易い状態と、獲得し難い状態とを現出させることができるように構成している。

【２５９８】

また、特図２保留球を獲得し易い状態が現出した場合（例えば、長時間の変動時間が選択された特図２変動の実行中）において、特図２保留球を獲得したほうが最終的に遊技者に有利となる場合と、不利になる場合とを設けるように構成している。このように構成することで、時短状態中の遊技を実行している遊技者に対して、特図２保留球を獲得し易い状態であるか否か、特図２保留球を獲得して良い状態であるか否かを予測させながら遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２５９９】

さらに、本第１１実施形態では、時短状態が終了し、通常状態が設定された後に実行される引き戻し遊技（確保している特図２保留球に基づく第２特別図柄抽選）が遊技者に有利となるように、即ち、時短状態が終了した時点における特図２保留球数がより多くなるように、時短状態中の遊技方法を案内する様々な案内演出（図２５４～図２５８参照）を実行するように構成している。これにより、遊技者に時短状態中の遊技を分かり易く報知することができる。

【２６００】

図２６３に示した通り、時短正常期間中は、０．１秒の変動時間が設定される超短変動パターンで特図２変動が実行される。この０．１秒は、時短状態中に実行される普通図柄変動の変動時間よりも短い時間であり、且つ、本実施形態では、１回の普図当たり遊技にて第２入球口６４００に１個の遊技球が入球した場合に、普図当たり遊技が終了するように構成しているため、この時短正常期間中は、特図２保留球数を確保すること無く、第２特別図柄抽選が実行される。なお、１回の普図当たり遊技中において、複数の遊技球が連

なって第２入球口６４００に入球する場合もあるが、この場合も、複数回の第２特別変動が短時間で実行されるため、特図２保留球数を確保した状態を維持しながら時短正常期間中の遊技が実行されることが無い。

【２６０１】

そして、時短正常期間が経過し、時短終了準備期間へと移行すると、約３／４の確率でミドル変動（１０秒変動）が選択され、約１／４の確率で超短変動（０．１秒）が選択される。残時短回数が４（時短７回目）の特図２変動でミドル変動が選択された場合は、図２５４（ａ）に示した保留球を貯めさせる演出（貯めろ演出）が実行される。そして、この「貯めろ演出」の実行中に特図２保留球数を上限（４個）まで貯めた場合（特図２保留ＭＡＸとなった場合）は、次に実行される特図２変動（残時短回数が３（時短８回目）の特図変動）にて、図２５５（ａ）に示した新たな特図２保留球を獲得させない待機演出が実行される。

【２６０２】

この待機演出中の演出態様（案内内容）に従い、新たな特図２保留球を獲得すること無く、時短８回目の特図変動が終了すると、時短終了前期間へと移行し、時短９回目に０．１秒変動が実行され、時短１０回目に２０秒のロング変動が実行される。この時短１０回目のロング変動中は、遊技者に対して特図２保留球数を上限まで獲得させることを促す演出（図２５８参照）が実行される。よって、図２６３（ａ）に示した流れでは、時短状態の終了時に多くの特図２保留球数を確保し易い流れとなる。

【２６０３】

一方、時短８回目の特図２変動中に待機演出が実行されている場合であって、遊技者が誤って新たな特図２保留球を獲得してしまった場合や、時短７回目の特図２変動中に実行される貯めろ演出中に特図２保留球数を上限まで獲得することができなかった場合や、時短７回目の特図２変動として超短変動パターンが選択された場合は、時短８回目の特図２変動中にて、図２５５（ｂ）に示した特図２保留球数が特定数（３個）になるまで特図２保留球を貯めさせる貯めろ演出（第２貯めろ演出）が実行される。そして、この第２貯めろ演出中に特図２保留球数を３個にした場合（時短８回目の特図変動停止時における特図２保留球数が３個の場合）は、上述した図２６３（ａ）と同一の流れで時短終了前期間の演出が実行される。

【２６０４】

また、この第２貯めろ演出中に特図２保留球数を４個まで増加させた場合（時短８回目の特図変動停止時における特図２保留球数が４個の場合）は、図２６３（ｂ）に示した通り、時短９回目、時短１０回目、即ち、時短終了前期間中に実行される全ての特図２変動に対して、０．１秒の超短変動が実行されてしまい、時短状態の終了時の特図２保留球数獲得期待度が低い（時短終了時の特図２保留球数の期待値が約２個となる）遊技の流れとなる。

【２６０５】

さらに、この第２貯めろ演出中に特図２保留球数が２個になった場合（時短８回目の特図変動停止時における特図２保留球数が２個の場合）は、時短９回目の特図２変動としてロング変動が実行される。そして、時短９回目のロング変動中に、特図２保留球数を上限まで獲得した場合は、図２６３（ｃ）に示した通り、時短１０回目の特図２変動として０．１秒の超短変動が実行されるため、時短状態の終了時の特図２保留球数獲得期待度が中となる（時短終了時の特図２保留球数の期待値が約３個となる）遊技の流れとなる。

【２６０６】

ここで、時短９回目のロング変動中に、特図２保留球を１個のみ獲得した場合は、続く時短１０回目の特図２変動においても、ロング変動が実行されるため、図２６３（ａ）と同様に時短状態の終了時に多くの特図２保留球数を確保し易い流れとなる（図２６３（ｄ））。

【２６０７】

また、時短状態において、意図的に特図２保留球数を貯めない遊技、具体的には、電動

役物６４００ａが開放するタイミングを図って、少数（１個）の遊技球を発射させる遊技（止め打ち）を行った場合は、図２６３（ｅ）に示した通り、時短終了準備期間、時短終了前期間においても、０．１秒の超短変動で特図２変動が実行されるため、時短状態の終了時の特図２保留球数獲得期待度が最も低い（時短終了時の特図２保留球数が約０個となる）遊技の流れとなる。

【２６０８】

以上、説明をした通り、本第１１実施形態では、時短状態の前半期間に不利期間（特図２保留球を獲得し難い期間）を設定し、後半期間に有利期間（特図２保留球数を獲得し易い期間）を設定可能に構成している。よって、前半期間中に当選した小当たりに基づいて大当たり遊技を実行させる場合よりも、後半期間中に当選した小当たりに基づいて大当たり遊技を実行させる場合のほうが、遊技者に有利な遊技状況を設定し易くすることができる。

【２６０９】

また、有利期間中においても、継続して右打ち遊技を実行するよりも、所定期間の間、右打ち遊技を中断した場合（所定の発射間隔を空けて右打ち遊技を実行した場合）のほうが遊技者に有利となるように構成している。よって、時短状態を遊技している遊技者に対して、右打ち遊技を中断させるという斬新な遊技性を提供することができる。

【２６１０】

さらに、残時短回数（時短回数）に対応した特定数の特図２保留球数を獲得することで、時短終了時（大当たり遊技終了時）に実行される引き戻し遊技として遊技者に有利な引き戻し遊技を実行させることができるように構成しているため、遊技者に対して特図２保留球を獲得するタイミングに興味を持たせることができ遊技の興趣を向上させることができる。

【２６１１】

加えて、残時短回数（時短回数）に対応した特定数の特図２保留球数を獲得できなかった場合であっても、再度、残時短回数（時短回数）に対応した特定数の特図２保留球数を獲得させる機会を提供可能に構成しているため、時短状態が終了するまで継続して遊技者に意欲的な遊技を行わせることができる。

【２６１２】

＜第１１実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、本第１１実施形態における主制御装置１１０の制御処理の内容について説明をする。本第１１実施形態の主制御装置１１０では、上述した第７実施形態と同様の制御処理が実行され、各種処理において参照されるデータテーブル（図２５９～図２６１参照）の構成を変更した点と、小当たり当選時に実行される小当たり遊技の動作内容（開閉扉６５００ｆ１の開放動作パターン）を変更したで相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。

【２６１３】

ここで、本実施形態における小当たり遊技時の動作内容（開閉扉６５００ｆ１の開放動作パターン）について説明をする。本第１１実施形態における開閉扉６５００ｆ１の開放パターンは、上述した第７実施形態における開閉扉６５００ｆ１の開放パターン（図１８０参照）に対して、小当たり遊技中の閉鎖期間が短くなるように構成しており、小当たり遊技中に遊技球がＶ入賞装置６５００よりも下流側へと流下し難くなるように構成している。具体的には、小当たり遊技が開始されてから０．１秒の閉鎖期間と、０．６秒の開放期間を１セットとした開放動作が３回繰り返される開放パターンで小当たり遊技が実行される。

【２６１４】

閉鎖期間としてセットされる０．１秒は、閉鎖状態中の開閉扉６５００ｆ１の上面に形成される球流路を遊技球が通過するのに要する期間よりも短い期間であるため、小当たり遊技の閉鎖期間中に遊技球が開閉扉６５００ｆ１に到達した場合であっても、開閉扉６５００ｆ１の上面を通過するよりも前に開閉扉６５００ｆ１が開放状態となりＶ入賞装置６

５００へと入賞させることができる。
【２６１５】
なお、小当たり遊技の開放パターンを複数種類容易しておき、当選した小当たりに対して設定される小当たり種別や、当選時の遊技状態において、実行される開放パターンを異ならせても良い。また、本実施形態では、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５００へと遊技球が入賞した場合に、その入賞した遊技球がＶ入賞スイッチ６５００ｅ３を通過して、小当たり遊技の終了後に大当たりが開始されるように構成している、即ち、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５００へと１個でも遊技球を入賞させれば大当たりが開始されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、Ｖ入賞装置６５００内に複数の経路と、Ｖ入賞装置６５００内を流下する遊技球を上述した複数の経路のうち、いずれかの経路へと振り分ける振分部材と、を設け、遊技球が特定の経路を流下した場合にのみＶ入賞スイッチ６５００ｅ３を通過し得るように構成しても良い。
【２６１６】
また、この場合、小当たり遊技として開閉扉６５００ｆ１を複数回開放させる開放パターンを設定し、その複数の開放のうち、特定の開放時のみ遊技球がＶ入賞スイッチ６５００ｅ３を通過可能となるように構成しても良い。このように構成することで、小当たり遊技が実行された場合に、Ｖ入賞装置６５００に遊技球を入賞させ、賞球のみを獲得する遊技と、Ｖ入賞装置６５００に遊技球を入賞させ、賞球と大当たりを獲得する遊技と、を遊技者がＶ入賞装置６５００へと遊技球を入賞させるタイミングを切り替えるだけで実行することができる。
【２６１７】
さらに、本第１１実施形態では、小当たり遊技中に特図２保留球数が増加し得ないように、小当たり遊技中に遊技球がＶ入賞装置６５００の下流側へと流下するのを抑制する開放パターンで小当たり遊技を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特定の小当たり遊技が実行された場合に、小当たり遊技中に開閉扉６５００ｆ１が閉鎖状態となる閉鎖期間が他の小当たり遊技よりも長くなるように構成しても良い。これにより、特定の小当たり遊技が実行された場合には、小当たり遊技中に特図２保留球数を増加させ易くすることができる。よって、特図２保留球数が０の状態で小当たり遊技が実行された場合であっても、特図２保留球数を増加させるチャンスを残すことができるため、最後まで遊技者に期待を持たせながら遊技を行わせることができる。
【２６１８】
＜第１１実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞
次に、図２６４～図２７３を参照して、本第１１実施形態における音声ランプ制御装置１１３の制御処理の内容について説明をする。本第１１実施形態では、上述した第７実施形態（第１実施形態）に対して、コマンド判定処理（図５６のＳ２１１３参照）に代えてコマンド判定処理１１（図２６４のＳ２１９５参照）を、入賞情報関連処理（図５７のＳ２２１０参照）に代えて入賞情報関連処理１１（図２６５のＳ２２９５参照）を、当たり関連処理（図５７のＳ２２１２参照）に代えて当たり関連処理１１（図２６４のＳ２２９６参照）を、演出設定処理（図６３のＳ２８０４参照）に代えて演出設定処理１１（図２７１のＳ２８９１参照）を実行し、停止コマンド処理１１（図２７０のＳ２２９１参照）を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【２６１９】
まず、図２６４を参照して、コマンド判定処理１１（Ｓ２１９５）の内容について説明をする。図２６４は、コマンド判定処理１１（Ｓ２１９５）の内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理１１（Ｓ２１９５）は、上述した第１実施形態のコマンド判定処理（図５６のＳ２１１３参照）に代えてに代えて実行される処理であり、上述した第１実施形態のコマンド判定処理（図５６のＳ２１１３参照）に対して、入賞情報コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ２２０９：Ｙｅｓ）、入賞情報関連処理１１を実行し（Ｓ２２９５）、当たり関連のコマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ２２１１：Ｙ

ｅｓ）、当たり関連処理１１を実行し（Ｓ２２９６）、停止コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ２２１３：Ｙｅｓ）、停止コマンド処理を実行する（Ｓ２２９７）点で相違する。また、上述した第１実施形態に対して、本第１１実施形態では、第２特別図柄の抽選権利を保留記憶可能に構成しているため、保留球数コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ２２０７）、受信した保留球数コマンドが示す特別図柄種別に対応した保留球数カウンタ（特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｂ２）に受信した保留球数コマンドに含まれる情報を格納する処理を実行する点で相違する。それ以外は同一であるため詳細な説明を省略する。

【２６２０】

次に、図２６５を参照して、本第１１実施形態で実行される入賞情報関連処理１１（図２６５のＳ２２９５）について説明する。この入賞情報関連処理１１（図２６５のＳ２２９５）は、第１実施形態における入賞情報関連処理（図５７，Ｓ２２１０参照）に代えて実行される処理であり、時短状態中に第２特別図柄の入賞情報コマンドを受信した場合に、実行中の各種演出（図２５４～図２５８参照）の演出態様を可変させるための制御が実行されるものである。

【２６２１】

入賞情報関連処理１１（Ｓ２２９５）が実行されると、まず、上述した第１実施形態における入賞情報関連処理（図５７，Ｓ２２１０参照）と同一のＳ２３０１，Ｓ２３０２の処理を実行する。そして、Ｓ２３０２の処理で時短状態中（時短中）では無いと判別した場合は（Ｓ２３０２：Ｎｏ）、第１実施形態における入賞情報関連処理（図５７，Ｓ２２１０参照）と同一のＳ２３１２の処理、及び、Ｓ２３１１の処理を実行し、本処理を終了する。

【２６２２】

一方、Ｓ２３０２の処理で時短状態中（時短中）であると判別した場合は（Ｓ２３０２：Ｙｅｓ）、次に、今回受信した入賞情報コマンドに第２特別図柄の入賞情報が含まれているかを判別し（Ｓ２３９５）、第２特別図柄の入賞情報が含まれていると判別した場合は（Ｓ２３９５：Ｙｅｓ）、特図２入賞処理を実行し（Ｓ２３９６）、Ｓ２３１１の処理を実行し、本処理を終了する。Ｓ２３９５の処理において、第２特別図柄の入賞情報が含まれていない（第１特別図柄の入賞情報のみが含まれている）と判別した場合は（Ｓ２３９５：Ｎｏ）、Ｓ２３９６の処理をスキップして、Ｓ２３１１の処理を実行し、本処理を終了する。

【２６２３】

次に、図２６６を参照して、入賞情報関連処理１１（図２６５のＳ２２９５）にて実行される特図２入賞処理（図２６６のＳ２３９６）について説明をする。図２６６は、特図２入賞処理（図２６６のＳ２３９６）の内容を示したフローチャートである。この特図２入賞処理（図２６６のＳ２３９６）は、時短状態中に第２特別図柄の入賞情報を受信した場合に実行される処理であって、実行中の各種演出（図２５４～図２５８参照）の演出態様を、新たに特図２保留球を獲得したことに基づいて可変させるための処理が実行される。

【２６２４】

特図２入賞処理（図２６６のＳ２３９６）が実行されると、まず、獲得演出設定済フラグ２２３ｈａがオンに設定されているかを判別し（Ｓ８００１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ８００１：Ｙｅｓ）、今回受信した入賞情報コマンドに対応する保留球数コマンドを受信したことにより、特図２保留球数（第２特別図柄の保留記憶数）が４（上限数）となったかを判別する（Ｓ８００２）。Ｓ８００２の処理において、特図２保留球数が４（上限数）であると判別した場合は（Ｓ８００２：Ｙｅｓ）、保留ＭＡＸを示す表示態様を設定し（Ｓ８００３）、遊技待機を示す表示態様を設定し（Ｓ８００４）、ＭＡＸ獲得フラグ２２３ｈｄをオンに設定し、獲得演出設定済フラグ２２３ｈａをオフに設定し（Ｓ８００６）、後述するＳ８０２２の処理へ移行し、本処理を終了する。

【２６２５】

一方、Ｓ８００２の処理において、特図２保留球数が４（上限数）では無いと判別した場合は（Ｓ８００２：Ｎｏ）、保留数増加を示す表示態様を設定し（Ｓ８００７）、Ｓ８０２２の処理へ移行する。

【２６２６】

一方、Ｓ８００１の処理で、獲得演出設定済フラグ２２３ｈａがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ８００１：Ｎｏ）、次いで、第２獲得演出設定済フラグ２２３ｈｂがオンに設定されているかを判別し（Ｓ８００８）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ８００８：Ｙｅｓ）、今回受信した入賞情報コマンドに対応する保留球数コマンドを受信したことにより、特図２保留球数（第２特別図柄の保留記憶数）が４（上限数）となったかを判別する（Ｓ８００９）。

【２６２７】

特図２保留球数（第２特別図柄の保留記憶数）が４（上限数）であると判別した場合は（Ｓ８００９：Ｙｅｓ）、保留数過剰増加を示す表示態様を設定し（Ｓ８０１０）、デンジャーフラグ２２３ｈｅをオンに設定し（Ｓ８０１１）、第２獲得演出設定済フラグ２２３ｈｂをオフに設定し、Ｓ８０２２の処理へ移行する。Ｓ８００９の処理で特図２保留球数（第２特別図柄の保留記憶数）が４（上限数）では無いと判別した場合は、次に、特図２保留球数（第２特別図柄の保留記憶数）が３（特定数）であるかを判別し（Ｓ８０１３）、３（特定数）であると判別した場合は（Ｓ８０１３：Ｙｅｓ）、適正保留数を示す表示態様を設定し（Ｓ８０１４）、遊技待機を示す表示態様を設定し（Ｓ８０１５）、Ｓ８０２２の処理へ移行する。

【２６２８】

また、Ｓ８０１３の処理において、特図２保留球数（第２特別図柄の保留記憶数）が３（特定数）では無いと判別した場合は、保留数増加を示す表示態様を設定し（Ｓ８０１６）、Ｓ８０２２の処理へ移行する。Ｓ８００８の処理において、第２獲得演出設定済フラグ２２３ｈｂがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ８００８：Ｎｏ）、遊技待機中フラグ２２３ｈｆがオンに設定されているかを判別し（Ｓ８０１７）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ８０１７：Ｙｅｓ）、保留数過剰増加を示す表示態様を設定し（Ｓ８０１８）、デンジャーフラグ２２３ｈｅをオンに設定し（Ｓ８０１９）、遊技待機中フラグ２２３ｈｆをオフに設定し（Ｓ８０２０）、Ｓ８０２２の処理へ移行する。

【２６２９】

Ｓ８０１７の処理において、遊技待機中フラグ２２３ｈｆがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ８０１７：Ｎｏ）、次に、終了前期間設定処理を実行し（Ｓ８０２１）、その後、受信した入賞情報コマンドの情報を対応する入賞情報格納エリア２２３ａに格納し（Ｓ８０２２）、本処理を終了する。

【２６３０】

次に、図２６７を参照して、特図２入賞処理（図２６６のＳ２３９６参照）にて実行される終了前期間中処理（図２６７のＳ８０２１参照）の内容について説明をする。図２６７は終了前期間中処理（図２６７のＳ８０２１参照）の内容を示したフローチャートである。この終了前期間中処理（図２６７のＳ８０２１参照）が実行されると、まず、第３獲得演出設定済フラグ２２３ｈｃがオンに設定されているかを判別し（Ｓ８１０１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ７１０１：Ｙｅｓ）、訂正保留数を示す表示態様を設定し（Ｓ８１０２）、遊技待機を示す表示態様を設定し（Ｓ８１０３）、第３獲得演出設定済フラグ２２３ｈｃをオフに設定し、本処理を終了する。一方、Ｓ８１０１の処理において、第３獲得演出設定済フラグ２２３ｈｃがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ８１０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２６３１】

次に、図２６８を参照して、大当たり終了時処理１１（Ｓ２４９８）の内容について説明をする。図２６８は、大当たり終了時処理１１（Ｓ２４９８）の内容を示したフローチャートである。この大当たり終了時処理１１（Ｓ２４９８）は、コマンド判定処理１１（図２６４のＳ２１９５参照）の当たり関連処理１１（図２６４のＳ２２９６）において実

行される制御処理であって、大当たり遊技の終了タイミングにおける演出態様を設定するための処理が実行されるものである。

【２６３２】

大当たり終了時処理１１（Ｓ２４９８）が実行されると、まず。遊技状態格納エリア（２２３ｆ）に格納されている情報を読み出し（Ｓ２５０１）、読み出した情報に基づいて大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が時短状態であるかを判別する（Ｓ２５０２）。そして、時短状態では無いと判別した場合は（Ｓ２５０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２６３３】

Ｓ２５０２の処理において、時短状態であると判別した場合は（Ｓ２５０２：Ｙｅｓ）、次に、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｂ２のカウンタ値に基づいて、特図２保留（第２特別図柄の保留記憶）があるか、即ち、特図２保留球を確保している状態であるかを判別し（Ｓ２５９１）、特図２保留球を確保している状態であると判別した場合は（Ｓ２５９１；Ｙｅｓ）、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定されることを示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ２５９２）、本処理を終了する。

【２６３４】

一方で、Ｓ２５９１の処理において、特図２保留球を確保していないと判別した場合は（Ｓ２５９１：Ｙｅｓ）、入賞情報格納エリア２２３ａに格納されている次変動の特図１情報（第１特別図柄の保留エリア１に格納されている入賞情報）を読み出し（Ｓ２５９３）、読み出した特図１情報に当たり情報（大当たり当選することを示す情報）が含まれているかを判別する（Ｓ２５９４）。そして、当たり情報が含まれていないと判別した場合は（Ｓ２９５４：Ｎｏ）、大当たり終了画面の表示期間を０．１秒延長させる表示用コマンドを設定し（Ｓ２５９５）、本処理を終了する。また、Ｓ２５９４の処理において、当たり情報があると判別した場合、即ち、直後に実行される第１特別図柄変動で大当たり当選すると判別した場合は（Ｓ２５９４：Ｙｅｓ）、大当たり連荘画像を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ２５９６）、本処理を終了する。

【２６３５】

次に、図２６９を参照して、小当たり開始コマンド処理１１（Ｓ２４９１）の内容について説明をする。図２６９は、小当たり開始コマンド処理１１（Ｓ２４９１）の内容を示したフローチャートである。この小当たり開始コマンド処理１１（Ｓ２４９１）は、コマンド判定処理１１（図２６４のＳ２１９５参照）の当たり関連処理１１（図２６４のＳ２２９６）において実行される制御処理であって、小当たり遊技の開始タイミングにおける演出態様を設定するための処理が実行される。

【２６３６】

小当たり開始コマンド処理１１（Ｓ２４９１）が実行されると、まず。遊技状態格納エリア（２２３ｆ）に格納されている情報を読み出し（Ｓ３９０１）、読み出した情報に基づいて現在の遊技状態が時短状態であるかを判別する（Ｓ３９０２）。そして、時短状態では無いと判別した場合は（Ｓ３９０２：Ｎｏ）、小当たり演出の開始を設定し（Ｓ３９７７）、本処理を終了する。

【２６３７】

Ｓ３９０２の処理において、時短状態であると判別した場合は（Ｓ３９０２：Ｙｅｓ）、デンジャーフラグ２２３ｈｅがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３９９１）、オンに設定されていると班別した場合は（Ｓ３９９１：Ｙｅｓ）、今回の小当たり遊技中に遊技球をＶ入賞させる（小当たりＶを狙わせる）ための表示態様を設定し（Ｓ３９９４）、Ｓ３９９７の処理を実行し、本処理を終了する。

【２６３８】

一方、Ｓ３９９１の処理において、デンジャーフラグ２２３ｈｅがオンに設定されていないと班別した場合は（Ｓ３９９１：Ｎｏ）、次に、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｂ２に格納されている保留球数（特図２保留球数）を読み出し（Ｓ３９９２）、特図２保留球数が４（上限数）であるかを判別する（Ｓ３９９３）。Ｓ３９９３の処理において特

図２保留球数が４（上限数）であると判別した場合、即ち、今回の小当たり遊技にて大当たり遊技を発生させた場合に、その大当たり遊技の終了後に４回（上限回数）の第２特別図柄抽選を実行可能な状態であると判別した場合に（Ｓ３９９３：Ｙｅｓ）、小当たりＶを狙わせるための表示態様を設定し（Ｓ３９９４）、Ｓ３９９７の処理を実行し、本処理を終了する。

【２６３９】

また、Ｓ３９９３の処理において、特図２保留球数が４では無いと判別した場合は（Ｓ３９９３：Ｎｏ）、次いで特図２保留球数が０であるかを判別し（Ｓ３９９５）、０であると判別した場合は（Ｓ３９９５：Ｙｅｓ）、小当たり中の遊技を遊技者に選択させるための表示態様（図２５８参照）を設定し（Ｓ３９９６）、Ｓ３９９７の処理を実行し、本処理を終了する。Ｓ３９９５の処理にて特図２保留球数が０では無い、即ち、特図２保留球数が１～３であると判別した場合は（Ｓ３９９５：Ｎｏ）、Ｓ３９９７の処理を実行し、本処理を終了する。

【２６４０】

次に、図２７０を参照して、停止コマンド処理１１（Ｓ２２９１）の内容について説明をする。図２７０は、停止コマンド処理１１（Ｓ２２９１）の内容を示したフローチャートである。この停止コマンド処理１１（Ｓ２２９１）は、主制御装置１１０から特別図柄変動を停止表示したことを示すための停止コマンドを受信した場合に実行されるものであって、特別図柄変動の停止タイミングに基づいて設定される各種演出態様を設定するための処理が実行される。

【２６４１】

停止コマンド処理１１（Ｓ２２９１）が実行されると、まず、遊技状態格納エリア（２２３ｆ）に格納されている情報を読み出し（Ｓ８２０１）、読み出した情報に基づいて現在の遊技状態が時短状態であるかを判別する（Ｓ８２０２）。そして、時短状態では無いと判別した場合は（Ｓ８２０２：Ｎｏ）、受信した停止コマンドに対応する第３図柄の停止表示態様を設定し（Ｓ８２１１）、本処理を終了する。

【２６４２】

一方、Ｓ８２０２の処理で時短状態であると判別した場合は（Ｓ８２０２：Ｙｅｓ）、次に、今回の変動停止が時短状態の最終変動であるかを判別する（Ｓ８２０３）。Ｓ８２０３の判別は、時短情報更新エリア２２３ｇに格納されている更新情報（時短回数、残時短回数）に基づいて今回の変動停止が時短状態の最終変動であるかが判別される。

【２６４３】

ここで、時短最終変動であると判別した場合は（Ｓ８２０３：Ｙｅｓ）、時短状態が終了するタイミングであるため、時短状態中の各種演出を実行するために設定していた各種フラグ（獲得演出設定済フラグ２２３ｈａ、第２獲得演出設定済フラグ２２３ｈｂ、第３獲得演出設定済フラグ２２３ｈｃ、ＭＡＸ獲得フラグ２２３ｈｄ、デンジャーフラグ２２３ｈｅ、遊技待機中フラグ２２３ｈｆ）を全てオフに設定し（Ｓ８２０４）、Ｓ８２０５の処理へ移行する。一方、Ｓ８２０３の処理において、時短最終変動では無いと判別した場合は（Ｓ８２０３）、次に、今回の変動が大当たり、又は小当たり変動であるかを判別し（Ｓ８２０６）、今回の変動が大当たり、又は小当たり変動では無い（外れ変動）であると判別した場合は（Ｓ８２０６：Ｎｏ）、Ｓ８２１１の処理を実行し、本処理を終了する。Ｓ８２０６の処理において、今回の変動が大当たり、又は小当たり変動であると判別した場合は（Ｓ８２０６：Ｙｅｓ）、Ｓ８２０５の処理へ移行する。

【２６４４】

Ｓ８２０５の処理では、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｂ２に格納されている保留球数（特図２保留球数）を読み出し（Ｓ８２０５）、特図２保留球数が４（上限数）であるかを判別する（Ｓ８２０７）。Ｓ８２０７の処理において特図２保留球数が４（上限数）であると判別した場合、即ち、時短状態の終了後に４回（上限回数）の第２特別図柄抽選を実行可能な状態であると判別した場合は（Ｓ８２０７：Ｙｅｓ）、時短状態終了後の遊技（引き戻し遊技）として、遊技者に有利な有利遊技が実行されることを示すための表

示態様を設定し（Ｓ８２０８）、Ｓ８２１１の処理を実行し、本処理を終了する。
【２６４５】
　また、Ｓ８２０７の処理において、特図２保留球数が４では無いと判別した場合は（Ｓ８２０７：Ｎｏ）、次いで特図２保留球数が０であるかを判別し（Ｓ８２０９）、０であると判別した場合は（Ｓ８２０９：Ｙｅｓ）、時短状態終了後の遊技（引き戻し遊技）として、遊技者に不利な不利遊技が実行される（引き戻し遊技が実行されない）ことを示すための表示態様を設定し（Ｓ８２１０）、Ｓ８２１１の処理を実行し、本処理を終了する。Ｓ８２０９の処理にて特図２保留球数が０では無い、即ち、特図２保留球数が１～３であると判別した場合は（Ｓ８２０９：Ｎｏ）、Ｓ８２１１の処理を実行し、本処理を終了する。
【２６４６】
　次に、図２７１を参照して、演出設定処理１１（Ｓ２８９１）の内容について説明をする。図２７１は、演出設定処理１１（Ｓ２８９１）の内容を示したフローチャートである。この演出設定処理１１（Ｓ２８９１）は、上述した第１実施形態の演出設定処理（図６３のＳ２８０４参照）に代えて実行されるものであって、時短状態における特図変動回数（時短回数）に応じて異なる演出態様を設定するための処理が実行される。
【２６４７】
　演出設定処理１１（Ｓ２８９１）が実行されると、まず、現在の遊技状態が時短状態であるかを判別し（Ｓ２９８１）、時短状態では無いと判別した場合は（Ｓ２９８１：Ｎｏ）、変動表示態様として、抽選結果に対応する通常状態用の変動表示態様を選択し（Ｓ２９８２）、本処理を終了する。Ｓ２９８１の処理において、現在の遊技状態が時短状態であると判別した場合は（Ｓ２９８１：Ｙｅｓ）、今回実行される特別図柄変動が第２特別図柄変動（特図２変動）であるかを判別し（Ｓ２９８３）、特図２変動では無い（第１特別図柄変動である）と判別した場合（Ｓ２９８３：Ｎｏ）は、変動表示態様として、抽選結果に対応する特図１時短状態用の変動表示態様を選択し（Ｓ２９８４）、本処理を終了する。
【２６４８】
　一方、Ｓ２９８３の処理において、特図２変動であると判別した場合は（Ｓ２９８３：ｙｅｓ）、次いで、今回の特別図柄変動が時短１～６回目（時短状態の前半期間に実行される特図２変動）であるかを判別し（Ｓ２９８５）、時短１～６回目であると判別した場合は（Ｓ２９８５：Ｙｅｓ）、変動表示態様として、抽選結果に対応する特図２時短状態用の変動表示態様を選択し（Ｓ２９８６）、本処理を終了する。
【２６４９】
　Ｓ２９８３の処理において、時短１～６回目の特図２変動では無いと判別した場合は（Ｓ２９８３：Ｎｏ）、次に、今回の特図２変動が時短７回目、或いは８回目（時短状態の後半期間のうち、時短終了準備期間に実行される特図２変動）であるかを判別し（Ｓ２９８７）、今回の特図２変動が時短７回目、或いは８回目（時短状態の後半期間のうち、時短終了準備期間に実行される特図２変動）であると判別した場合は（Ｓ２９８７：Ｙｅｓ）、第１演出設定処理を実行し（Ｓ２９８８）、Ｓ２９８６の処理を実行し、本処理を終了する。
【２６５０】
　Ｓ２９８７の処理において、今回の特図２変動が時短７回目、或いは８回目（時短状態の後半期間のうち、時短終了準備期間に実行される特図２変動）では無いと判別した場合、即ち、今回の特図２変動が時短９回目、或いは１０回目（時短状態の後半期間のうち、時短終了前期間に実行される特図２変動）であると判別した場合は（Ｓ２９８７：Ｎｏ）、第２演出設定処理を実行し（Ｓ２９８９）、Ｓ２９８６の処理を実行し、本処理を終了する。
【２６５１】
　次に、図２７２を参照して、演出設定処理１１（図２７１のＳ２８９１参照）にて実行される第１演出設定処理（Ｓ２９８８）の内容について説明をする。図２７２は、第１演

出設定処理（Ｓ２９８８）の内容を示したフローチャートである。この第１演出設定処理（Ｓ２９８８）は、時短７回目、或いは８回目（時短状態の後半期間のうち、時短終了準備期間）に実行される特図２変動に対する演出態様を設定するための処理を実行するものである。

【２６５２】

第１演出設定処理（Ｓ２９８８）が実行されると、まず、今回の特図２変動が時短７回転目の特図変動であるかを判別し（Ｓ９１０１）、時短７回転目の特図変動であると判別した場合は（Ｓ９１０１：Ｙｅｓ）、選択された変動パターンがミドル変動であるかを判別する（Ｓ９１０２）。そして、ミドル変動では無い（超短変動パターンである）と判別した場合は（Ｓ９１０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ９１０２の処理でミドル変動であると判別した場合は（Ｓ９１０２：Ｙｅｓ）、次いで、特図２保留球数が４（上限数）であるかを判別し（Ｓ９１０３）、４（上限数）では無いと判別した場合は（Ｓ９１０３：Ｎｏ）、特図２保留の獲得を促す演出態様を設定し（Ｓ９１０４）、獲得演出設定済フラグ２２３ｈａをオンに設定し（Ｓ９１０５）、本処理を終了する。また、Ｓ９１０３の処理において、特図２保留球数が４（上限数）では無いと判別した場合は（Ｓ９１０３：Ｎｏ）、Ｓ９１０４の処理をスキップしてＳ９１０５の処理へ移行する。

【２６５３】

Ｓ９１０１の処理において、今回の特図２変動が時短７回転目の特図変動では無いと判別した場合は（Ｓ９１０１：Ｎｏ）、次いで、今回の特図２変動が時短８回転目の特図変動であるかを判別し（Ｓ９１０６）、今回の特図２変動が時短８回転目の特図変動であると判別した場合は（Ｓ９１０６：Ｙｅｓ）、選択された変動パターンがミドル変動であるかを判別する（Ｓ９１０７）。そして、ミドル変動では無い（超短変動パターンである）と判別した場合は（Ｓ９１０７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２６５４】

一方、９１０７の処理で、選択された変動パターンがミドル変動であると判別した場合は（Ｓ９１０７：Ｙｅｓ）、次に、ＭＡＸ獲得フラグ２２３ｈｄがオンに設定されているかを判別し（Ｓ９１０８）、ＭＡＸ獲得フラグ２２３ｈｄがオンに設定されていないと班別した場合は（Ｓ９１０８：Ｎｏ）、特図２保留球数を３個にすることを促す演出態様を設定し（Ｓ９１１２）、第２獲得演出設定済フラグ２２３ｈｂをオンに設定し（Ｓ９１１３）、本処理を終了する。

【２６５５】

Ｓ９１０８の処理で、ＭＡＸ獲得フラグ２２３ｈｄがオンに設定されていると班別した場合は（Ｓ９１０８：Ｙｅｓ）、遊技待機を示すための演出態様を設定し（Ｓ９１０９）、ＭＡＸ獲得フラグ２２３ｈｄをオフに設定し（Ｓ９１１０）、遊技待機中フラグ２２３ｈｆをオンに設定し（Ｓ９１１１）、本処理を終了する。

【２６５６】

次に、図２７３を参照して、演出設定処理１１（図２７１のＳ２８９１参照）にて実行される第２演出設定処理（Ｓ２９８９）の内容について説明をする。図２７３は、第２演出設定処理（Ｓ２９８９）の内容を示したフローチャートである。この第２演出設定処理（Ｓ２９８９）は、時短９回目、或いは１０回目（時短状態の後半期間のうち、時短終了前期間）に実行される特図２変動に対する演出態様を設定するための処理を実行するものである。

【２６５７】

第２演出設定処理（Ｓ２９８９）が実行されると、まず、今回の特図２変動が時短９回転目の特図変動であるかを判別し（Ｓ９２０１）、時短９回転目の特図変動であると判別した場合は（Ｓ９２０１：Ｙｅｓ）、選択された変動パターンがロング変動であるかを判別する（Ｓ９２０２）。そして、ロング変動では無い（超短変動パターンである）と判別した場合は（Ｓ９２０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ９２０２の処理でロング変動であると判別した場合は（Ｓ９２０２：Ｙｅｓ）、次いで、特図２保留の１個のみ増加させることを促す演出態様を設定し（Ｓ９２０３）、第２獲得演出設定済フラ

グ２２３ｈｃをオンに設定し（Ｓ９２０４）、本処理を終了する。
【２６５８】
一方、Ｓ９２０１の処理において、今回の特図２変動が時短９回転目の特図変動では無いと判別した場合は（Ｓ９２０１：Ｎｏ）、次いで、今回の特図２変動が時短１０回転目の特図変動（ラスト変動）であるかを判別し（Ｓ９２０５）、今回の特図２変動が時短１０回転目の特図変動（ラスト変動）であると判別した場合は（Ｓ９２０５：Ｙｅｓ）、選択された変動パターンがロング変動であるかを判別する（Ｓ９２０６）。そして、ロング変動では無い（超短変動パターンである）と判別した場合は（Ｓ９２０６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【２６５９】
Ｓ９２０６の処理において、ロング変動であると判別した場合は（Ｓ９２０６：Ｙｅｓ）、特図２保留の獲得を促す演出態様を設定し（Ｓ９２０７）、獲得演出設定済フラグ２２３ｈａをオンに設定し（Ｓ９２０８）、本処理を終了する。
【２６６０】
以上、説明をしたとおり、本第１１実施形態では、遊技者に有利となる遊技状態（時短状態）が設定されている期間として、少なくとも特定条件（特図２保留の獲得）が成立し難い不利期間が、特定条件が成立し易い有利期間よりも先に設定されるように構成し、時短状態内の有利期間が設定されるよりも前に大当たり遊技が実行される場合よりも、有利期間が設定されてから大当たり遊技が実行される場合のほうが遊技者に有利となるように構成している。
【２６６１】
また、時短状態中に主に（優先して）実行される第２特別図柄の抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に、遊技球をＶ入賞させることで大当たり遊技を実行させることが可能に構成している。つまり、時短状態中のどのタイミングで大当たり遊技を実行させるかを、小当たり遊技中に遊技球をＶ入賞させるか否かを、遊技者に選択させることができるように構成している。
【２６６２】
このように構成することで、時短状態の不利期間中に小当たり遊技が実行された場合に、遊技者に対して、時短状態中に確実に大当たり遊技を実行させるために、不利期間中に実行された小当たり遊技であっても遊技球をＶ入賞させるための遊技を行うか、有利期間が設定された以降で大当たり遊技を実行させるために遊技球をＶ入賞させない遊技を行うかを選択させるという新しい遊技性を提供することができる。
【２６６３】
なお、本実施形態では、時短状態が設定された場合に、所定の不利期間と、有利期間とが必ず設定されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短状態の設定契機となる大当たり遊技に対して設定される大当たり種別の種類や当選時の遊技状態に応じて、不利期間のみ設定される時短状態や、有利期間のみ設定される時短状態を設定可能に構成しても良い。
【２６６４】
また、本実施形態では、時短状態を、１回の不利期間（時短１～６回目の特図変動期間）と、１回の有利期間（時短７～１０回目の特図変動期間）とで形成しているが、これに限ること無く、不利期間と有利期間とが交互に設定されるように構成しても良い。さらに、大当たり当選を契機にすること無く時短状態が設定される場合、例えば、遊技状態として、普通図柄の確率状態と、特別図柄の確率状態と、を共に可変可能に構成し、４種類の遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）と、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）とを設定可能に構成したパチンコ機１０であって、確変状態が設定されている場合に、特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる（転落させる）転落条件が成立したことに基づいて時短状態が設定される場合と、大当たり当選を契機に時短状態が設定される

場合とで、不利期間と有利期間の設定内容を可変するように構成しても良い。
【２６６５】
さらに、本実施形態では、時短状態の有利期間内に、特図２保留球数を獲得し易い第１状態と、その第１状態よりも特図２保留球数を獲得し難い第２状態と、を設定可能に構成し、有利期間中の特図２変動が実行される時点における特図２保留球数に基づいて特図２保留球数を獲得し易い第１状態と、その第１状態よりも特図２保留球数を獲得し難い第２状態と、を可変設定するように構成している。
【２６６６】
これにより、時短状態中（有利期間中）において、どのタイミングで特図２保留球数を何個獲得するかの遊技結果に基づいて、時短状態中における特図２保留球数の獲得のし易さ（時短終了時点における特図２保留球数）を可変させることができるため、遊技者に対して特図２保留球の獲得タイミングという新しい要素を含んだ斬新な遊技を提供することができる。
【２６６７】
なお、上述した通り、本実施形態では、上述した第１状態と第２状態とが、予め定められた特定の設定方法で設定されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短状態の設定契機となる大当たり遊技に対して設定される大当たり種別の種類や当選時の遊技状態に応じて、第１状態と第２状態との設定方法（設定条件）を異ならせても良い。このように構成することで、遊技者に対してどのタイミングでどの遊技方法に基づく遊技を実行すれば良いかを予測させ難くすることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。
【２６６８】
また、本実施形態では、１回の特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）の抽選結果や、選択された１の特別図柄変動（特図２変動）の変動パターンに基づいて第１状態、第２状態を設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、所定期間内（例えば、特別図柄変動が５回実行されるまでの期間内）に実行（設定）された特別図柄抽選の抽選結果や、選択された特別図柄の変動パターンとを複合的に判別して第１状態、第２状態を設定するように構成しても良い。さらに、遊技者が操作可能な操作手段を設け、その操作手段に対する遊技者の操作内容に基づいて、第１状態、第２状態を設定するように構成しても良い。
【２６６９】
さらに、本第１１実施形態では、時短状態中における遊技者が遊技方法を選択する際に参考となる案内演出を実行可能に構成し、遊技者に対して過剰に不利な時短遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。なお、本実施形態では、遊技者に遊技方法を選択させるタイミングが到来した場合に、第３図柄表示装置８１の表示面を用いて案内演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、遊技者に遊技方法を選択させる期間であることのみを案内する案内演出を実行しても良いし、遊技者が選択可能な選択しとして、複数の選択肢を表示するが、どの遊技方法が遊技者に有利となる遊技方法であるかを遊技者に分かり難く報知するように構成しても良い。また、遊技者が選択した遊技方法にて遊技が行われたことを契機に今回選択した遊技方法が正しい遊技方法であるか否かを示唆するための示唆演出を実行するように構成しても良い。
【２６７０】
また、本第１１実施形態では、特別図柄の変動開始タイミング、或いは第２特別図柄の入賞コマンドを受信したタイミングで図２５４～図２５８を参照して上述した各種案内演出の演出態様を可変させるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、前変動の変動停止タイミングで案内演出の演出態様を構成しても良い。つまり、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される案内演出を視認した後に、案内演出の演出態様に応じた遊技方法で遊技を実行した場合に、適正な遊技方法で遊技が実行できるタイミングであれば、どのタイミングで案内演出の演出態様を可変させても良い。
【２６７１】

さらに、時短状態中に発生し得る様々な遊技パターン（時短回数と特図２保留球数とを組み合わせたパターン）に対して設定される適正な遊技方法を複数表示可能に構成し、現状の遊技パターンを遊技者が判別した上で、適正な遊技方法を選択して実行するように構成しても良い。この場合、現在実行中の遊技パターンを遊技者に分かり易く報知可能な第１報知態様（例えば、時短回数と、特図２保留球数と、を数値で表示する態様）と、その第１報知態様よりも遊技者に分かり難い第２報知態様（例えば、時短回数と、特図２保留球数とのうち何れか一方のみを数字で表示する態様や、時短回数や特図２保留球数に応じたマークを表示する態様）とを表示可能に構成し、成立している表示条件（例えば、枠ボタン２２に対する遊技者の操作結果に応じて成立する条件や、特別図柄の抽選結果に基づいて成立する条件）に基づいて表示させる報知態様を決定するように構成すると良い。このように構成することで、現状の遊技パターンを遊技者に予測させるという新たな楽しみを提供することができる。

【２６７２】

上述した第１１実施形態では、時短状態が設定されている状態であって、特図２保留球を容易に獲得可能な期間（有利期間）中に、特図２保留球を上限まで獲得すると遊技者に有利となり易い第１期間と、特図２保留球数を特定数（例えば３個）を上限に獲得すると遊技者に有利となり易い第２期間と、特図２保留球数を１個のみ獲得すると遊技者に有利となり易い第３期間と、を設定可能に構成している。これにより、有利期間が設定されている期間中であっても、無用に特図２保留球数を増加させるのでは無く、任意の数まで特図２保留球数を増加させるための遊技を遊技者に行わせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【２６７３】

なお、本第１１実施形態では、時短状態中の第２特別図柄の変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルが１つであるため、上述した第１期間、第２期間、第３期間の設定規則が固定されているが、これに限ること無く、例えば、時短状態中の第２特別図柄の変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルを複数設け、上述した第１期間、第２期間、第３期間の設定規則を複数設けるように構成しても良い。

【２６７４】

また、本実施形態では、実行される第２特別図柄変動の実行期間毎に上述した第１期間、第２期間、第３期間を設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、複数回の特別図柄変動に跨がって上述した第１期間、第２期間、第３期間を設定するように構成しても良いし、時短状態が設定されてからの経過時間に基づいて上述した第１期間、第２期間、第３期間を設定するように構成しても良い。

【２６７５】

上述した第１１実施形態では、時短状態が設定された場合に、第３図柄表示装置８１の表示面にて残時短回数を報知するように構成しているが、残時短回数を表示しないように構成しても良いし、残時短回数を抽象的に表示するように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中の特図２変動の変動パターンとして超短変動パターンが設定されたとしても、残時短回数の表示が急速に減少することが無くなるため遊技者に違和感を与えてしまう事態が発生することを抑制することができる。

【２６７６】

また、上述した第１１実施形態では、特別図柄変動（特図２変動）が実行される場合において、選択された変動パターンに基づいて案内演出の演出態様を設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、主制御装置１１０から出力された入賞情報コマンドに含まれる情報（先読み情報）に基づいて、選択される変動パターンや抽選結果を事前に判別し、その事前判別結果に基づいた演出態様を設定するように構成しても良い。これにより、例えば、超短変動パターンが選択される特別図柄抽選が当たり当選している場合に、超短変動（０．１秒）期間に加え、その特別図柄変動（特図２変動）よりも前に実行される特別図柄変動（特図２変動）の変動期間を用いて当たり当選を遊技者に示すための演出態様を設定することができるため、遊技者に分かり易い演出を実行することができ

る。
【２６７７】
なお、本第１１実施形態では、時短状態が終了した後に実行される引き戻し遊技（通常状態中における第２特別図柄抽選）として、遊技者に有利な有利引き戻し遊技を実行させるための時短状態中の遊技方法を遊技者に案内するための各種案内演出が時短状態中に必ず実行されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短状態中に特定の実行条件が成立した場合にのみ、上述した各種案内演出を実行させるように構成しても良い。この場合、例えば、時短７回目又は８回目が該当する時短終了準備期間中の特図変動が実行された際に、特図２保留球数を新たに獲得したほうが良い状態であるか否かを遊技者が判別困難な初期演出を実行し、その初期演出が実行されている間に実行される遊技方法に応じて、実行中の初期演出を、上述した案内演出へと可変させるように構成しても良く、具体的には、初期演出が実行されてから、特図２保留球数を新たに獲得するまでの期間の長さが所定期間よりも長い場合に、案内演出を実行するように構成すると良い。
【２６７８】
このように構成することで、時短状態中の遊技方法（右打ち遊技による遊技球の発射間隔）に応じて、案内演出の実行のし易さを異ならせることができるため、遊技者に対して時短状態中の遊技方法を選択させる楽しさをより増大させることができる。
【２６７９】
また、本第１１実施形態では、時短状態中の遊技方法（右打ち遊技の有無）を、時短状態中に実行される特別図柄変動（特図２変動）毎に設定するように構成しているが、これに限ること無く、複数回の特別図柄変動（特図２変動）に対して設定するように構成しても良いし、一の特別図柄変動（特図２変動）に対して、前半期間は右打ち遊技を促し、後半期間は右打ち遊技の禁止を促すように遊技方法を設定しても良い。
【２６８０】
＜第１１実施形態における演出変形例について＞
次に、第１１実施形態のパチンコ機１０の時短状態中に実行される演出の変形例について、上述した図２６３に示した流れに基づいて説明をする。上述した第１１実施形態では、時短状態中に実行される演出として、時短変動回数と、特図２保留球数とに基づいて、特定数の特図２保留球を新たに獲得させる貯めろ演出（例えば、図２５４（ａ）参照）を実行するように構成し、その貯めろ演出中に、新たに特図２保留球を特定数獲得した場合に、所定期間の間、特図２保留球をそれ以上獲得させないようにする待機演出（例えば、図２５４（ｂ）参照）を実行するように構成していた。
【２６８１】
より具体的には、上述した貯めろ演出は、特別図柄変動（特図２変動）が実行される場合において、今回実行される特図２変動の変動時間が所定時間（例えば、１０秒）以上の変動パターンであって、現在獲得している特図２保留球数よりも特図２保留球数を多くしたほうが遊技者に有利となる場合に実行されるように構成しており、その貯めろ演出が実行されている状態で、新たな特図２保留球を獲得した場合に、獲得後の特図２保留球数が遊技者に有利となる特図２保留球数であるかを判別し、遊技者に有利となる特図２保留球数であると判別した場合に、時短状態の最終変動が実行されるまで新たな特図２保留球を獲得させないようにする待機演出を実行するように構成していた。さらに、その待機演出が実行されている状態で、新たな特図２保留球を獲得した場合には、過剰に特図２保留球を獲得したと判別し、今回の時短状態が遊技者に不利となることを示すＤＡＮＧＥＲ演出を実行するように構成していた。
【２６８２】
そして、上述した待機演出、或いは、ＤＡＮＧＥＲ演出が時短状態の終了タイミングまで継続して実行されるように構成し、時短状態の終了時点で獲得している特図２保留球数に基づいて通常状態中に実行される第２特別図柄抽選に対応させた引き戻し演出を実行するように構成していた。
【２６８３】

これに対して、本演出変形例では、特図２保留球を獲得した状態で獲得した特図２保留球に含まれる入賞情報を先読みし（事前判別し）、その事前判別結果に基づいた演出を実行するように構成している。このように構成することで、待機演出中に実行される特図２抽選の抽選結果（事前判別結果）に対応させた演出を実行することができる。

【２６８４】

次に、本演出変形例の演出内容について説明をする。まず、図２６３（ａ）の流れに対応させて実行される演出の内容について説明をする。図２６３（ａ）に示した通り、時短７回目（残時短回数４回）の特図２変動としてミドル変動（１０秒変動）が設定（選択）された場合には、上述した第１１実施形態と同一の特図２保留球数を上限（４個）まで貯めさせるための案内演出（貯めろ演出）を実行する。

【２６８５】

そして、案内演出（貯めろ演出）を、時短７回目の特図２変動が停止表示されるまで、或いは、特図２保留球数が上限に到達するまで実行する。ここで、特図２保留球数が上限に到達した場合には、予め定められた期間の待機演出を実行する。本演出変形例では、待機演出として遊技者が操作ハンドル５１から積極的に手を離すような演出が実行される。具体的には、パチンコ機１０に設けられた複数の装飾部材、具体的には、人間の手のひらのサイズよりも大きく離間した位置に設けられた複数の装飾部材を同時に触らせる演出（タッチ演出）として、第３図柄表示装置８１の表示面に「装飾部材をタッチし続けて」の文字と、遊技者にタッチさせる装飾部材を模したアイコンが表示されるタッチ演出が実行される。

【２６８６】

上述した装飾部材には、遊技者が触れていることを検知可能な検知手段（タッチセンサ）が設けられており、上述したタッチ演出が実行されている期間中において検知手段の検知結果に応じて演出態様を可変させる操作演出が実行されるように構成されている。具体的には、操作演出の演出態様として、まず初期表示態様が表示され、その後、検知手段が遊技者の操作を検知している期間の長さ、及び、獲得済みの特図２保留球に対する先読み結果に基づいて、操作演出の演出態様が可変されるように構成している。

【２６８７】

なお、この場合、先読み結果として特定の先読み結果（大当たり）があると判別した場合に、遊技者が複数の装飾部材を所定期間以上触れていると判別した場合に、その先読み結果に対応する特図２変動が実行されるよりも前に遊技者に報知するように構成されている。このように構成することで、後に実行される遊技の結果（保留記憶されている特図２保留に対応する遊技結果）を、いち早く把握するために遊技者に対して積極的に装飾部材を所定期間以上触らせることができる。よって、待機演出が実行されている期間に遊技者が操作ハンドル５１を操作し難くなるため、待機演出中に過剰に特図２保留球を獲得してしまう事態が発生することを抑制することができる。

【２６８８】

また、本演出変形例では、時短７回目の特図２変動中に特図２保留球を獲得した場合、次に実行される特図２変動（時短８回目の特図２変動）の変動パターン（変動時間）が超短変動パターン（変動時間０．１秒）であるかミドル変動（変動時間１０秒）であるかを先読み（事前判別）し、例えば、時短８回目の特図２変動が０．１秒である場合は、特図２保留球数が上限に到達してから第１期間（例えば、５秒）の待機演出を実行し、時短８回目の特図２変動が１０秒である場合は、特図２保留球数が上限に到達してから第２期間（例えば、１５秒）の待機演出を実行するように構成している。なお、待機演出の実行期間として設定される期間は、時短７回目の特図２変動中に特図２保留球を最短期間で上限数に到達させた場合に実行される待機演出の終了タイミングが時短状態の最終変動期間と重複する長さであれば良い。

【２６８９】

このように、後に実行される特図２変動の変動パターンを先読みし、その先読み結果に基づいて実行する待機演出の演出期間を設定することにより、待機演出の対象期間内に実

行される特別図柄変動（特図２変動）が実行される毎に待機演出を設定する必要が無くなるため、演出設定に関する処理負荷を軽減することができる。

【２６９０】

また、予め定められた期間の待機演出を実行することにより、例えば、時短７回目の特図２変動中に特図２保留球を早期に上限まで到達させたほうが、早期に上限まで到達させることができなかった場合よりも待機演出の終了タイミングを早くすることができる。よって、時短状態の最終変動中に実行される貯めろ演出（図２５６参照）の実行タイミングを早くすることができ、時短状態の最終変動中に特図２保留球を上限数まで獲得する遊技を、余裕を持たせて実行させることができる。

【２６９１】

さらに、例えば、時短７回目の特図２変動中に特図２保留球を上限数まで獲得した場合において、先読み結果として、最後に獲得した特図２保留球に対応する入賞情報に当たり情報（小当たり、大当たり）が含まれていると事前判別した場合には、通常の待機演出とは異なる特殊待機演出を実行するように構成している。具体的には、上述したタッチ演出、及び操作演出の演出結果として、遊技者に最も有利な遊技が時短状態の終了後に実行されることを事前に報知する演出が実行される。

【２６９２】

つまり、時短７回目の特図２変動中に特図２保留球を上限数まで獲得した場合において、最後に獲得した特図２保留球は、時短状態が終了した時点で次に実行される第２特別図柄抽選、即ち、時短状態から通常状態へと移行した後、最初に実行される第２特別図柄抽選に用いられる特図２保留球になる。つまり、特殊待機演出が実行された場合には、通常状態中に第２特別図柄抽選で当たり当選するという遊技者に最も有利な遊技が実行されることを遊技者が事前に把握することができる。よって、遊技者は特殊待機演出が実行されることを期待しながら意欲的にタッチ演出を実行することになるため、遊技者を意欲的に遊技に参加させることができると共に、タッチ演出に参加することで操作ハンドル５１から手を離させ易くすることができるため、待機演出が実行されている期間中に新たな特図２保留球を獲得してしまう事態が発生することを抑制することができる。

【２６９３】

なお、例えば、待機演出が実行されている際中の特図２変動、具体的には、図２６３（ａ）に示した遊技の流れのうち、時短９回目の特図２変動にて小当たり当選すると事前判別された場合は、待機演出に代えて特殊選択演出が実行される。この特殊選択演出では、図２５８に示したような遊技者に対して小当たり遊技中にＶ入賞を狙う遊技を行うか、小当たり遊技中にＶ入賞を狙わない遊技を行うかを選択させる演出が実行される。この特殊選択演出の演出態様は、時短９回目の特図２変動に対応する特図２保留球以外の特図２保留球に対する事前判別結果に基づいて異なる演出態様が設定されるように構成しており、例えば、時短７回目の特図２変動中に特図２保留球数が上限に到達した場合であって、最後に獲得した特図２保留球に対する事前判別結果が当たり（小当たり）である場合には、時短９回目の特図２変動で当選する小当たりに基づく小当たり遊技中にＶ入賞を狙わないほうが有利となることを示す特殊選択演出態様が設定され、他の特図２保留球に対する事前判別結果に当たり当選を示す事前判別結果が無い場合は、遊技者に何れの遊技を実行するのかを任意に選択させる特殊選択演出態様が設定される。このように構成することで、過度に不利な遊技を遊技者が選択してしまうことを抑制することができるため、遊技者が不利な遊技を選択してしまい遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【２６９４】

また、上述した第１１実施形態では、過剰に特図２保留球を獲得した場合に、図２５７に示した通り、時短状態の残期間（残時短期間）を用いて、ＤＡＮＧＥＲ演出を実行するように構成していた。そして、時短状態が終了するタイミングでＤＡＮＧＥＲ演出を終了させ、確保している特図２保留球数を報知し、引き戻し演出を実行するように構成していた。

【２６９５】

これに対して、本演出変形例では、過剰に特図２保留球を獲得した場合には、通常状態が設定された後に実行される第２特別図柄変動（時短状態中に獲得した特図２保留球を用いた第２特別図柄変動）の変動期間も用いたＤＡＮＧＥＲ演出が実行されるように構成している。つまり、ＤＡＮＧＥＲ演出の終了タイミングを上述した第１１実施形態とは異ならせている。これにより、ＤＡＮＧＥＲ演出が終了した場合には、通常状態における第１特別図柄抽選を実行させる遊技が実行されることになる。このように構成することで、ＤＡＮＧＥＲ演出が実行された場合には、時短状態中に特図２保留球を大量に獲得する機会が付与され難く、且つ、引き戻し演出も実行されないことになるため、遊技者に対して不利な遊技状況であることを報知することができる。また、通常状態が設定された後に実行される第２特別図柄変動の変動時間も用いてＤＡＮＧＥＲ演出を実行することができるため、ＤＡＮＧＥＲ演出が実行されてから時短状態の終了タイミングが到来するまでの期間が極端に短い場合、例えば、図２６３（ｂ）に示した遊技の流れにおいて、時短８回目の特図２変動の終了間際に特図２保留球数を上限数にしてしまった場合において、ＤＡＮＧＥＲ演出が一瞬で終了してしまい、遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうことを抑制することができる。

【２６９６】

また、上述したＤＡＮＧＥＲ演出の演出期間は、ＤＡＮＧＥＲ演出が実行されてから時短状態が終了するまでの残期間と、通常状態が設定された後に実行される第２特別図柄変動の実行期間の全期間を用いる必要は無く、例えば、通常状態が設定された後に実行される第２特別図柄変動の実行回数が２回以上である場合には、通常状態が設定された後に実行される１回目の第２特別図柄変動の停止表示タイミングに対応させてＤＡＮＧＥＲ演出を終了し、ＤＡＮＧＥＲ演出の演出結果として引き戻し演出が実行されることを示す表示態様を表示させ、その後、引き戻し演出を実行するように構成しても良い。

【２６９７】

なお、本演出変形例のように、時短状態中の残期間と、通常状態が設定された後に実行される第２特別図柄変動の実行期間と、を用いて一連の演出を実行する構成を、待機演出に用いても良い。この場合、待機演出の演出態様（少なくとも待機演出に含まれる一部の演出態様）を待機演出が実行されている期間の長さに応じて可変させるように構成し、待機演出の実行期間が長ければ長いほど遊技者に有利な遊技結果となるように構成しても良い。

【２６９８】

＜第１１実施形態の変形例について＞

次に、上述した第１１実施形態の変形例、具体的には、第１１実施形態の技術思想を上述した第１１実施形態に記載されている技術に適用した場合の例について説明をする。上述した第８実施形態では、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設け、さらに、遊技者が実行する遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）に応じて、複数の時短終了条件（特図１終了条件、特図２終了条件）のうち成立し易い時短終了条件を異ならせるように構成していた。そして、各時短終了条件が成立する直前の状態（時短終了前条件が成立した状態）であるかを判別し、一の時短終了条件に対して時短終了前条件が成立したと判別された場合に、時短終了前条件が成立した一の時短終了条件よりも他の時短終了条件が成立し易い遊技方法で遊技を行わせるための演出（遊技方法案内演出）を実行するように構成していた。

【２６９９】

つまり、上述した第８実施形態では、時短状態中の遊技を遊技者に最大限に楽しませるために（時短状態中の遊技期間を長くするために）、複数の時短終了条件のうち、一の時短終了条件を成立させるための要素（例えば、第２特別図柄の変動回数）のみが更新され、他の時短終了条件を成立させるための要素（例えば、第１特別図柄の変動回数）が全く更新されていない状態で、時短状態が終了してしまうことを抑制するように構成していた。

【２７００】

さらに、上述した第８実施形態では、第２特別図柄の抽選権利を最大で４個保留記憶可能に構成しており、第２特別図柄の抽選権利を保留記憶させた状態で時短状態を終了させることにより、時短状態終了後に設定される通常状態中において、第１特別図柄の抽選よりも遊技者に有利となる第２特別図柄の抽選を実行できるように構成していた。つまり、時短状態中に実行される特別図柄抽選の回数を最大限に増やしながら、且つ、第２特別図柄の抽選権利をより多く保留記憶させた状態で時短状態を終了させることが可能な演出を実行するように構成していた。

【２７０１】

これに対して、本第１１実施形態の変形例では、時短状態が設定された場合に、時短状態以外の遊技状態（例えば、通常状態）が設定されている場合よりも抽選権利を取得し易い第２特別図柄に対してのみ時短終了条件（特図２終了条件）を設定し、時短状態中に実行される第２特別図柄の抽選回数（変動回数）が、所定回数（例えば、１００回）に到達した場合に特図２終了条件が成立し、時短状態が終了するように構成している点、及び、第２特別図柄抽選を、第１特別図柄抽選よりも優先して実行するように構成している点で上述した第８実施形態と相違している。なお、第２特別図柄抽選を第１特別図柄抽選よりも優先して実行するための具体的な制御内容については、上述した第１実施形態と同一であるためその詳細な説明を省略する。

【２７０２】

また、本変形例では、第２特別図柄の保留球数（第２特別図柄抽選が実行される時点で保留記憶されている第２特別図柄の抽選権利の保留記憶数）と、特図２終了条件が成立するまでの特別図柄の残抽選回数（残時短回数）とに基づいて、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選の変動時間を異ならせて選択可能に構成している。

【２７０３】

具体的には、時短状態が設定されてから残時短回数が５回に到達するまでは、第２特別図柄の変動時間として、上述した第８実施形態と同一の変動パターンテーブルに基づいて短時間の変動パターン（短変動パターンＡ）が選択されるように構成し、残時短回数が５～３回であって、第２特別図柄の保留球数が２個以上の場合には、上述した短変動パターンＡとして選択され得る変動時間よりも長い変動時間の変動パターン（中変動パターン（例えば、１０～２０秒））が選択され、第２特別図柄の保留球数が１個の場合には、上述した短変動パターンＡが選択され、第２特別図柄の保留球数が０個の場合には、上述した短変動パターンＡよりも短い変動時間の変動パターン（超短変動パターン（例えば、０．１秒））が選択されるように構成している。

【２７０４】

そして、残時短回数が２回、又は１回（時短状態の最終変動）であって、第２特別図柄の保留球数が０，２，３個の場合には、上述した超短変動パターン（０．１秒）が選択され、第２特別図柄の保留球数が１個の場合には、上述した中変動パターンよりも長い変動時間の変動パターン（長変動パターン（例えば、３０秒））が選択されるように構成している。このように構成することで、時短状態の終了時点における第２特別図柄の保留記憶数を時短状態中に実行される遊技方法によって異ならせることが可能となる。

【２７０５】

ここで、本変形例における時短状態中の遊技内容について説明をする。本変形例では、上述した第８実施形態と同様に、時短状態が設定された場合には、右打ち遊技を行い、第２特別図柄の抽選を実行させる遊技方法が遊技者に最も有利な有利方法となるように構成している。

【２７０６】

時短状態中に右打ち遊技を継続して実行している間は、第２特別図柄の抽選が実行される間隔よりも、第２特別図柄の抽選権利が取得される間隔のほうが短くなるように、時短状態中（普通図柄の高確率状態中）に実行される普通図柄変動の変動時間や、普図当たり遊技の実行期間や、第２特別図柄変動の変動時間や、遊技盤１３に配設される各種装置の配置間隔が設定されている。これにより、時短状態中に継続して右打ち遊技を実行した場

合には、第２特別図柄の保留記憶数が上限値（４個）を維持しながら時短状態の最終変動に向けて遊技が実行されることになる。

【２７０７】

以降、時短状態中の遊技の流れについて説明をする際に、時短状態が設定されてから残時短回数が５回に到達するまでの期間を時短正常期間、残時短回数が５～３回の期間を時短終了準備期間、残時短回数が２回、又は１回（時短状態の最終変動）の期間を時短終了前期間と称して説明をする。

【２７０８】

上述した通り、第２特別図柄の保留球数が上限値（４個）を維持しながら時短状態中の遊技を実行した場合には、時短終了前期間において超短変動パターン（０．１秒）が選択されることになる。よって、時短状態が終了した時点（時短状態中の特図最終変動が停止表示された時点）における第２特別図柄の保留球数が少なくなり易い。具体的には、第２特別図柄の保留球数が上限値（４個）の状態で、残時短回数が「２」（時短状態の９９回転目）の第２特別図柄変動が超短変動パターンで実行され、第２特別図柄の保留球数が３個に減少した状態で、残時短回数が「１」（時短状態の１００回転目）の第２特別図柄変動が超短変動パターンで実行される。よって、時短終了時点における第２特別図柄の保留球数が２個となる。

【２７０９】

このように、第２特別図柄の保留球数が所定数（４個）の状態で、時短終了前期間に突入すると、時短終了前期間中に実行される２回の第２特別図柄に対して超短変動パターンが設定されるため、第２特別図柄の保留球を新たに獲得することが困難となる。

【２７１０】

一方、時短状態中における右打ち遊技を一時的に中断し、時短終了前期間に突入する際の第２特別図柄の保留球数を４個以外にした場合には、第２特別図柄の保留球数が４個の場合に比べて、時短終了時点における第２特別図柄の保留球数が多くなり易くなるように時短終了前期間中の第２特別図柄変動に対して変動時間が設定される。

【２７１１】

例えば、時短終了前期間に突入する際の第２特別図柄の保留球数が３個の場合は、残時短回数が「２」（時短状態の９９回転目）の第２特別図柄変動が超短変動パターンで実行され、第２特別図柄の保留球数が２個に減少した状態で、残時短回数が「１」（時短状態の１００回転目）の第２特別図柄変動が長変動パターンで実行される。よって、時短状態の最終変動を長時間実行することができるため、その最終変動中に第２特別図柄の保留球を新たに獲得し易くすることができる。また、本変形例では、長変動パターンとして３０秒の変動時間が選択されるように構成しており、時短状態中に右打ち遊技を３０秒間実行することにより、第２特別図柄の保留球を新たに３個以上獲得できるように構成されているため、長変動パターンが選択された時短最終変動中に右打ち遊技を継続するだけで時短終了時点における第２特別図柄の保留球数を容易に上限値（４個）にすることができる。

【２７１２】

次に、時短終了前期間に突入する際の第２特別図柄の保留球数が２個の場合は、残時短回数が「２」（時短状態の９９回転目）の第２特別図柄変動が長変動パターンで実行されると、その第２特別図柄変動中に右打ち遊技を継続することで第２特別図柄の保留球数を一旦、上限値（４個）にすることができる。そして、第２特別図柄の保留球数を上限値（４個）にした状態で、残時短回数が「１」（時短状態の１００回転目）の第２特別図柄変動が超短変動パターンで実行される。よって、時短終了時点における第２特別図柄の保留球数を３個にすることができる。つまり、時短状態中に右打ち遊技を継続して実行している場合よりも時短終了時点における第２特別図柄の保留球数を多くし易くすることができる。

【２７１３】

また、時短終了前期間に突入する際の第２特別図柄の保留球数が１個の場合、即ち、第２特別図柄の保留球数が０個の状態で、新たな第２特別図柄の保留球を獲得し、残時短回

数が「２」（時短状態の９９回転目）の第２特別図柄変動が実行される場合は、その第２特別図柄変動の変動パターンとして超短変動パターンが選択される。同様に、第２特別図柄の保留球数が１個の状態で残時短回数が「１」（時短状態の１００回転目）の第２特別図柄変動が実行される場合は、その第２特別図柄変動の変動パターンとして超短変動パターンで実行される。つまり、第２特別図柄の保留球数を所定数（２個）よりも少なくした状態で時短終了前期間に突入させた場合には、第２特別図柄の保留球数を新たに獲得する機会を与えること無く時短状態が終了することになる。

【２７１４】

以上、説明をした通り、本変形例では、時短状態における時短終了前期間に突入する際の第２特別図柄の保留球数に応じて、時短終了時点における第２特別図柄の保留球の獲得期待値を異ならせることができるため、遊技者に対して時短中の遊技方法を選択する楽しみを提供することができる。

【２７１５】

また、本変形例では、時短状態中に継続して右打ち遊技を実行する場合よりも、一時的に右打ち遊技を中断する、或いは、通常の右打ち遊技以外の遊技（左打ち遊技）を実行するほうが、時短状態が終了した後の期間において、遊技者に有利な遊技を提供し易くすることができるように構成しているため、時短状態を遊技している遊技者に対して、遊技方法を変更する楽しみを提供することができる。

【２７１６】

さらに、本変形例では、時短状態中に実行される右打ち遊技を必要以上に中断した場合には、時短状態が終了した後の期間において遊技者に提供される特典（通常状態中における第２特別図柄抽選の実行）が、時短状態中に継続して右打ち遊技を実行した場合よりも、少なくなるように構成している。よって、時短状態を遊技している遊技者に対して、遊技方法を変更するだけでは無く、遊技方法を変更する期間の長さまで考えながら遊技を行わせることができる。よって、時短状態中の遊技に対してより興味を持たせることができる。

【２７１７】

加えて、本変形例では、時短状態中の期間であって、時短終了前期間（残時短回数が２回、又は１回（時短状態の最終変動）の期間）よりも前の時短終了準備期間（残時短回数が５～３回の期間）も、時短正常期間（残時短回数が５回になるまでの期間）とは異なる変動パターンが選択されるように構成しており、この時短終了準備期間中に実行される第２特別図柄変動の変動時間に応じて、時短終了前期間に突入する際の第２特別図柄の保留球数を遊技者が遊技方法を選択することにより任意に変更することができるように構成している。

【２７１８】

具体的には、時短終了準備期間において第２特別図柄の保留球数が「３個、或いは４個」である場合には、時短正常期間中に選択される短変動パターンよりも変動時間が長い中変動パターンが選択され易く構成しており、時短状態中に継続して右打ち遊技を実行した場合に、時短終了前期間に突入する際の第２特別図柄の保留球数が上限（４個）となり易くなるように構成している。また、時短終了準備期間において第２特別図柄の保留球数が「１個、或いは、２個」である場合には、時短正常期間中に選択され得る範囲内で変動パターンが選択されるように構成しており、時短終了前期間に突入する際の第２特別図柄の保留球数が「０個」の場合には、短変動パターンよりも短い超短変動パターンが選択されるように構成している。

【２７１９】

つまり、上述した中変動パターンが選択されることにより、右打ち遊技が継続して実行される場合には、時短終了前期間の突入時に保留記憶されている第２特別図柄の保留球数が上限値（４個）になり易くしている。これにより、継続して右打ち遊技を行ったにも関わらず、第２特別図柄の保留球を新たに獲得すること無く、時短終了前期間に突入することを抑制することができる。よって、時短状態中に実行する遊技方法の内容に応じた特典

が付与され易くすることができる。

【２７２０】

また、本変形例では、時短終了準備期間に突入した際の第２特別図柄の保留球数が０個の場合は、第２特別図柄の変動パターンとして、超短変動パターン（０．１秒）が選択されるように構成している。よって、第２特別図柄の保留球数が上限値（４個）の状態で時短終了前期間に突入することを抑制するために、必要以上に右打ち遊技を中断させながら時短状態中の遊技を実行した場合、即ち、時短状態中に第２特別図柄の保留球数を増加させないように、第２特別図柄変動が実行されている間は右打ち遊技を行わず、第２特別図柄変動が停止した後に右打ち遊技を行う遊技方法（所謂、止め打ち遊技）が行われることを抑制することができる。

【２７２１】

また、詳細な説明は省略するが、本変形例では、時短状態中に第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される時短演出として、時短正常期間中に実行される第１時短演出態様と、時短終了準備期間中に実行される第２時短演出態様と、時短終了前期間中に実行される第３時短演出態様と、を設定可能に構成している。ここで、本変形例特有の演出態様について説明をする。

【２７２２】

以上、説明をした通り、本変形例では、第２特別図柄の保留球数と、時短状態の残時短回数とに基づいて、選択される第２特別図柄変動の変動パターン（変動時間）を異ならせることにより、時短終了時点で獲得している第２特別図柄の保留球数の期待値を異ならせるように構成することで、時短状態から通常状態へと移行した後に実行される遊技の有利度合いを異ならせるように構成している。つまり、時短状態中において遊技者が選択した遊技方法に応じて、後に実行される遊技の有利度合いを変更することができるように構成している。よって、遊技者に対して時短状態中の遊技を意欲的に行わせることができる。

【２７２３】

また、上述した通り、本変形例では、第２特別図柄の保留球数を容易に増加させることが可能な期間（長変動パターンが設定された第２特別図柄変動が実行されている期間）が設定された場合に、第２特別図柄の保留球数を増加させたほうが良い場合と、増加させないほうが良い場合とが、時短状態の残時短回数に応じて生じるように構成している。よって、遊技者に対して、第２特別図柄の保留球数を容易に増加させることが可能な期間（容易期間）が到来した場合に、第２特別図柄の保留球数を増加させるか否かを選択させる楽しみを提供することができる。

【２７２４】

なお、本変形例では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄の変動回数が特定回数（１００回）に到達した場合に成立する時短終了条件のみを設定しているが、これに限ること無く、例えば、時短状態を設定する契機となった大当たり当選において設定される大当たり種別に応じて、時短終了条件が異なるように構成しても良く、例えば、特別図柄の変動回数が５０回に到達した場合に成立する時短終了条件が設定される大当たり種別や、７５回に到達した場合に成立する時短終了条件が設定される大当たり種別や、１回に到達した場合に成立する時短終了条件が設定される大当たり種別を設けても良い。

【２７２５】

この場合、時短状態の継続期間を遊技者に予測させ難くすることができるため、遊技者が、容易期間中に第２特別図柄の保留球数を増加させるか否かを、残時短回数に基づいて判別し難くすることができる。

【２７２６】

また、本変形例では、上述した通り、時短終了条件として特別図柄の変動回数に基づいて成立する時短終了条件のみを設定しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果（例えば、特定の当たりや、特定の外れ）となった場合に成立する時短終了条件（抽選結果終了条件）を設け、残時短回数に関わらず強制的に時短状

態が終了するように構成しても良い。このように構成することで、時短状態がどのタイミングで終了するのかを遊技者に予測させ難くすることができるため、遊技者に対して時短状態が終了した時点において第２特別図柄の保留球数を多く確保するための遊技方法を考えながら時短状態の遊技を実行させることができる。

【２７２７】

加えて、本変形例では、第２特別図柄の保留球数と、時短状態の残時短回数とに基づいて、選択される第２特別図柄変動の変動パターン（変動時間）を異ならせることにより、時短終了時点で獲得している第２特別図柄の保留球数の期待値を異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短状態の残時短回数と、第２特別図柄抽選の結果とに基づいて、第２特別図柄変動の変動パターンを選択するように構成しても良いし、第２特別図柄の保留球数と、時短状態の残時短回数と、第２特別図柄の抽選結果とに基づいて、第２特別図柄変動の変動パターンを選択するように構成しても良い。このように、第２特別図柄変動の変動パターンを選択する際に、第２特別図柄の抽選結果を参照するように構成することで、例えば、時短状態が終了する直前の期間である時短終了前期間中は、第２特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果（例えば、小当たり）である場合以外は超短変動パターンが選択され、特定の抽選結果（例えば、小当たり）である場合のみ超短変動パターンよりも長い変動時間が設定される長変動パターンが選択されるように構成しても良い。

【２７２８】

このように構成することで、時短状態中の特定期間（時短終了前期間）における第２特別図柄抽選の結果に基づいて、遊技者に有利な第１有利期間（時短状態が設定されている期間）の後に到来する第２有利期間（通常状態中に実行される第２特別図柄の保留消化期間）の有利度合い（第２特別図柄の保留球数）を異ならせることができる。よって、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選が、第１有利期間中の有利度合いと、第２有利期間中の有利度合いとに影響を与えることができるという斬新な遊技性を提供することができる。

【２７２９】

また、本変形例では、時短状態中の期間として、時短正常期間（時短１～９５回）、時短終了準備期間（時短９６～９８回）、時短終了前期間（時短９９，１００回）を設定し、設定された各期間に応じて異なる変動パターンが選択されるように、特図変動回数（時短状態中の特図変動回数）に応じて、選択対象となる変動パターンを異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短状態が設定される大当たりに当選した際に設定される大当たり種別に応じて、上述した各期間の長さ（範囲）を異ならせても良い。

【２７３０】

さらに、時短状態が設定された時点では、時短状態の全期間を時短正常期間として設定しておき、時短状態中に実行された第２特別図柄抽選が特定の抽選結果（例えば、小当たり）に当選した場合に、その小当たり遊技終了後に実行される第２特別図柄抽選に対応して選択される変動パターンとして、所定期間の間（例えば、特図変動５回転の間）、特殊変動パターンが選択され得る特殊変動パターンテーブルを用いるように構成し、その特殊変動パターンテーブルを用いて変動パターンが選択される場合に、上述した超短変動パターンや長変動パターンが選択され得るように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選の抽選結果と、特定の抽選結果となるタイミングとに応じて、遊技者に有利な第１有利期間（時短状態が設定されている期間）の後に到来する第２有利期間（通常状態中に実行される第２特別図柄の保留消化期間）の有利度合い（第２特別図柄の保留球数）を異ならせることができる。よって、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選が、第１有利期間中の有利度合いと、第２有利期間中の有利度合いとに影響を与えることができるという斬新な遊技性を提供することができる。

【２７３１】

＜第１１実施形態の変形例における演出内容について＞

次に、第１１実施形態の変形例において実行される複数の演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。上述した通り、本変形例では、遊技者に有利な遊技状態である時短状態が設定された場合に、その時短状態中に実行する遊技方法に応じて、時短状態（第１期間）が終了した後の所定期間（第２期間）に実行される遊技の有利度合いを異ならせることができるように構成している。そして、時短状態中（第１期間中）において、第２期間中の遊技を遊技者により有利に実行させるための遊技方法を案内（示唆）するための演出を実行するように構成している。このように構成することで、時短状態中の遊技を遊技者に分かり易く案内することができる。

【２７３２】

具体的には、時短状態が設定されている場合において、時短終了条件が成立するまでの残時短回数を計測する計測手段と、その計測手段の計測結果に基づいて、現在の時短状況が時短正常期間、時短終了準備期間、時短終了前期間の何れであるかを判別する期間判別手段と、期間判別手段の判別結果に対応する演出態様を設定する演出態様設定手段と、を有しており、演出態様設定手段により設定された演出態様を第３図柄表示装置８１の表示面に表示することで、時短状態中の状況を遊技者が把握可能に構成している。

【２７３３】

さらに、計測手段の計測結果と、第２特別図柄の保留記憶数を記憶する記憶手段の記憶内容とに基づいて、時短終了条件が成立するまでに選択され得る変動パターンを予め予測する予測手段を設ける。

【２７３４】

そして、予測手段によって、時短終了条件が成立するまで超短変動パターンのみが選択されると予測された場合、例えば、時短終了準備期間の最終変動（残時短回数が３回の場合に実行される第２特別図柄変動）が実行される時点で第２特別図柄の保留球数が４個ある場合は、その最終変動中に第２特別図柄の保留球を新たに獲得するか否かに関わらず、残りの時短変動（時短状態中に実行される２回分の第２特別図柄変動）が、超短変動パターンで実行されることが確定しているため、今回の最終変動を含む３回分の第２特別図柄変動の抽選結果（先読み結果）に基づいた複合演出態様を設定する。そして、時短終了条件が成立するまでの期間、即ち、時短終了準備期間の最終変動が開始されてから、時短終了前期間の最終変動（時短状態の最終変動）が停止表示するまでの期間を用いて複合演出態様に用いた複合演出を実行する。

【２７３５】

このように複合演出を実行することにより、第２特別図柄の保留球数を新たに獲得させることを困難とするために超短変動パターンを設定可能に構成した場合において、その超短変動パターンが選択された第２特別図柄変動の抽選結果を、複数の第２特別図柄変動の変動期間を用いて遊技者に報知することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【２７３６】

また、今回実行される第２特別図柄変動の変動パターンを判別する変動パターン判別手段により、今回実行される第２特別図柄変動の変動パターンが長変動パターンであると判別した場合は、記憶手段に記憶されている第２特別図柄の保留球数と、計測手段の計測結果（残時短回数）とに基づいて、第２特別図柄の保留球数を増加させたほうが遊技者に有利な状況であるか否かを判別する状況判別手段を有しており、その状況判別手段の判別結果に基づいた演出態様を設定し、現在の状況を遊技者に案内する案内演出を実行するように構成している。

【２７３７】

この案内演出では、長時間の変動時間が設定されている第２特別図柄変動が実行されている（容易期間中である）ことを遊技者に案内するための第１案内態様と、遊技者に対して、右打ち遊技を継続させる継続遊技、或いは、右打ち遊技を中断させる（左打ち遊技を実行させる）切替遊技の何れかの遊技方法を案内するための第２案内態様と、を少なくとも含む表示態様で演出が実行される。

【２７３８】
なお、この案内演出に変えて、上述した第１案内態様と、遊技者に継続遊技、或いは切替遊技の何れかを実行させる特殊案内態様を表示可能な特殊案内演出を実行し、容易期間の経過後に、容易期間中の遊技者の遊技内容と、上述した第２案内態様の内容に基づいて、遊技結果を示す結果態様を表示するように構成しても良い。この場合は、容易期間中において第２特別図柄の保留球数を容易に増加させることが可能な期間であることを遊技者に報知しながら、第２特別図柄の保留球数を増加させたほうが良いか否かを遊技者に分かり難くする演出が実行される。よって、遊技者に対して演出内容を把握しならが遊技方法を選択させるという遊技性を提供することができる。
【２７３９】
また、上述した第１１実施形態、及び第１１実施形態の変形例とは別の技術構成として、例えば、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選と、を重複して実行可能に構成し、第１特別図柄の抽選で小当たり当選し、その小当たり当選を示す特別図柄が停止表示された場合に、実行中の第２特別図柄変動を強制的に外れで停止表示させるように構成したパチンコ機１０であって、遊技者に有利な遊技状態（時短状態）が設定された場合に、第２特別図柄の変動回数が所定回数となった場合に時短状態が終了するように構成したパチンコ機１０において、時短状態が設定された時点で第１特別図柄の保留球を獲得しており、第２特別図柄の保留球を獲得していない場合は、第１特別図柄の保留球が０になるまで（第１特別図柄変動が実行されなくなるまで）、第２特別図柄の保留球を獲得するための遊技（時短遊技）を実行させないようにする案内演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、第１特別図柄の抽選結果に基づいて強制的に外れで停止表示される第２特別図柄変動の数を抑制することができるため、時短状態中に第２特別図柄の変動回数が無駄に更新されてしまうことを抑制することができる。つまり、遊技者に有利な有利状態（時短状態）が設定された場合において、第２特別図柄の保留球を獲得するための遊技を中断したほうが遊技者に有利な遊技を提供することができる。
【２７４０】
また、上述した第１１実施形態、及び、第１１実施形態の変形例では、遊技者に有利となる有利状態として時短状態を用いた例を説明したが、これに限ること無く、例えば、確変状態を有利状態としても良い。また、複数の段階を経て特典を獲得可能な遊技性を有する遊技機においては、複数の段階のうち、特定段階まで到達した状態、即ち、初期状態よりも特典が獲得し易い状態を有利状態すれば良い。
【２７４１】
上述した各実施形態では、複数の時短終了条件を設定し、複数の時短終了条件のうち、特別図柄の変動回数が特定の変動回数となった場合に時短終了条件が成立した場合、即ち、変動回数終了条件が成立した場合と、特別図柄の抽選により小当たりに当選した場合に時短終了条件が成立した場合、即ち、当選回数終了条件が成立した場合とで、異なるタイミングで時短状態を通常状態へと移行させることができるように構成した。
【２７４２】
この構成を用いて、例えば、変動回数終了条件が成立した場合には、特別図柄の変動を開始することに基づいて遊技状態を時短状態から通常状態へと移行し、当選回数終了条件が成立した場合には、小当たり遊技が終了することに基づいて遊技状態を時短状態から通常状態へと移行するように制御される遊技機を設けると良い。
【２７４３】
これにより、成立する時短終了条件によって、同一の特別図柄の変動に基づいて時短状態が終了する場合であっても、特別図柄の変動時間と、小当たり遊技が実行される時間とを合算した範囲で時短状態が終了するタイミングを異ならせることができる。よって、遊技者に対して、成立した時短終了条件の種別についても興味を持たせることができる。さらに、成立する時短終了条件によっては、遊技者に対して少量の特典を付与する小当たり遊技中にも、電動役物６４０ａを作動させ球を入球口へと入球させ易くすることで、小当たり遊技を遊技者にとってより有利な遊技状態とすることが可能となる。

【２７４４】
加えて、小当たり遊技が実行される期間を異ならせた複数の小当たり種別を設け、当選回数終了条件が成立した場合であっても、当選回数終了条件が成立した小当たり種別に応じて遊技者に付与される特典を異ならせるようにすると良い。これにより、成立した時短終了条件の種別だけでは無く、時短終了条件のより詳細な内容について遊技者に興味を持たせることができる。
【２７４５】
また、この場合、当選回数終了条件が成立した場合であっても、小当たり遊技が開始されるタイミングで時短状態を終了させる場合と、小当たり遊技が終了するタイミングで時短状態を終了させる場合とが混在するように構成すると良い。これにより、遊技者に対してどのタイミングで時短状態が終了するかを分かり難くすることができる。さらに、上述した実施形態では、特別図柄の変動回数に基づいて時短終了条件が成立したか否かを判別する処理と、小当たりに当選したことに基づいて時短終了条件が成立したか否かを判別する処理と、を別々に実行する構成を用いているが、これに限ること無く、特別図柄の抽選（変動）に応じて更新される時短情報を一元的に管理し、成立した時短終了条件に基づいて時短状態を終了させるタイミングを設定する構成を用いても良い。
【２７４６】
＜第１２実施形態＞
次に、図２７４から図２９３を参照して、第１２実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第７実施形態におけるパチンコ機１０では、有利な遊技状態（時短状態）の間に大当たりに当選した場合よりも、有利な遊技状態が終了した後の不利な遊技状態（通常状態）において大当たりに当選した方が有利となる（大当たり後に時短状態が設定される割合が高くなる）ように構成した上で、有利な遊技状態（時短状態）の終了タイミングを遊技者に選択させることが可能に構成した。
【２７４７】
これに対して本第１２実施形態におけるパチンコ機１０では、比較的有利な遊技状態（潜確状態、確変状態）の間に大当たりに当選した方が有利になる（大当たり終了後に有利な確変状態が設定される）状況と、有利な遊技状態の間に大当たりに当選するよりも、有利な遊技状態が終了した後の不利な遊技状態において大当たりに当選した方が有利になる状況と、が成立するように構成した。このように構成することで、遊技状態だけでなく、状況にも応じて大当たりに当選することを期待するか、外れとなることを期待するかを異ならせる斬新な遊技性を実現することができる。
【２７４８】
なお、上述した第７実施形態では、遊技者にとって不利な遊技状態として通常状態を設けると共に、遊技者にとって有利な遊技状態として時短状態を設ける構成としていたが、本第１２実施形態では、これらの２種類の遊技状態に加えて、右打ちを行っても第２入球口６４００へと遊技球を入球させ難く、且つ、大当たり確率が高い潜確状態と、右打ちを行うことで第２入球口６４００へと遊技球を入球させ易くなり、且つ、大当たり確率が高くなる確変状態と、の４種類の遊技状態が設けられている。
【２７４９】
この第１２実施形態におけるパチンコ機１０が、上述した第７実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第７実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第７実施形態と同

一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【２７５０】

まず、図２７４を参照して、本第１２実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の盤面構成について説明する。図２７４は、本第１２実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。図２７４に示した通り、本第１２実施形態における遊技盤１３は、第７実施形態における遊技盤１３に対して、可変表示装置ユニット８０に対して正面視左側の流路に設けられていたＶ入賞装置６５００が削除されている点、可変表示装置ユニット８０に対して正面視右側の流路に対して、第２入球口６４００に代えて第２入球口６４５０が設けられている点、第２入球口６４５０に対して正面視下方に第１特別図柄の抽選契機となる右第１入球口６４ｂが設けられている点、可変入賞装置６５が右第１入球口６４ｂの正面視下方に移動されている点で相違している。

【２７５１】

盤面右側に右第１入球口６４ｂが設けられていることにより、大当たり中や普通図柄の時短状態が設定される遊技状態において右打ちを行った場合、右第１入球口６４ｂへも遊技球が入球するため、右打ちを継続して行っているだけで第１特別図柄の保留球を増加させることができる。なお、右打ちにより発射された遊技球が右第１入球口６４ｂへと入球する割合（例えば、２０球に１球の割合）は、左打ちにより発射された遊技球が第１入球口６４へと入球する割合よりも低くなる（例えば、４０球に１球の割合）ように構成されている。よって、普通図柄の通常状態が設定される遊技状態（通常状態、潜確状態）では、左打ちにより遊技を行わせることができる。また、可変入賞装置６５が盤面右側に移動されていることにより、大当たり遊技の実行中に賞球を獲得したいと考える遊技者に対して右打ちを行わせることができる。これにより、大当たり遊技の実行中に右第１入球口６４ｂにも遊技球を入球させることができる。

【２７５２】

次に、本第１２実施形態における遊技の流れについて簡単に説明する。本第１２実施形態では、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選すると、大当たり終了後に潜確状態（潜確状態Ａ）へと移行する。潜確状態では、右打ちを行っても第２入球口６４５０へと遊技球を入球させることができない（電動役物６４５０ａが開放され難い）ため、第１特別図柄の抽選を実行させる必要がある。潜確状態は特別図柄の変動表示が３回実行されると終了されて通常状態へと戻ってしまうため、潜確状態へと移行した後、３回以内の抽選で大当たりに当選することを目指す必要がある。潜確状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合、大当たり終了後の遊技状態が確変状態（時短回数１回）に設定される。上述した通り、大当たり中に右打ちを行うと右第１入球口６４ｂにも遊技球が入球して第１特別図柄の保留球が貯まるため、この確変状態においては基本的に第１特別図柄の抽選が実行される。

【２７５３】

確変状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選すると、大当たり終了後の遊技状態が潜確状態に設定され、第１特別図柄の抽選で外れとなった場合も、時短回数が０になって特別図柄の高確率状態のみが残るため、潜確状態に移行する。確変状態後に設定される潜確状態では、確変状態の間に右打ちにより貯められた第２特別図柄の保留球が消化される。潜確状態の間に第２特別図柄の抽選で大当たりになると、潜確状態をループしてしまう一方で、第２特別図柄の保留球を１以上所持したままで確変回数を経過させることができれば、第２特別図柄の保留球を所持したままで通常状態へと移行させることができる。本第１２実施形態では、潜確状態以外の遊技状態において第２特別図柄の抽選で大当たりに当選すると、時短回数が３４回の確変状態に設定される（なお、特別図柄の高確率状態自体は３回で終了するが、時短状態は３４回の抽選が終了するまで維持される）。つまり、通常状態において第２特別図柄の抽選で大当たりに当選することができて初めて、３４回という比較的多い時短回数の時短状態を獲得することができ、持ち球を減らすことなく複数回の特別図柄の抽選を実行させることができる有利な状態を形成する。本第１２実施形態では、この時短回数が３４回の時短状態が付与されることを１つの目標として遊

技者に対して遊技を行わせることができる。
【２７５４】
次に、図２７５から図２７８を参照して、本第１２実施形態における特徴的な演出態様について説明する。ここで、本第１２実施形態には、大別して３種類の演出モードが設けられている。即ち、通常の演出モードが設定される通常モード（主として通常状態における演出モード）と、通常状態において大当たりに当選したことに基づいて潜確状態が設定されてから時短回数が３４回の確変状態が付与されるまで、若しくは第２特別図柄の保留球が０の状態の通常状態に戻るまでの間における演出モードであるチャンスモードと、時短回数が３４回の確変状態が設定されてから時短回数が経過するまでの間における演出モードである連荘モードと、の３種類が設けられている。ここでは、チャンスモードにおける演出態様について説明する。
【２７５５】
図２７５（ａ）は、通常モード（第２特別図柄の保留球が存在しない通常状態）において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選し、潜確状態への移行が確定した場合における大当たりのエンディング期間中の表示態様の一例を示した図である。図２７５（ａ）に示した通り、通常モード（通常状態）において当選した第１特別図柄の大当たりのエンディング期間では、主表示領域Ｄｍに対して、冒険者を模したキャラクタ８０１と、怪獣を模したキャラクタ８１１とが対峙する表示態様が表示される。加えて、主表示領域Ｄｍにおける上部に形成される表示領域ＨＲ６に対して、「チャンスモード突入！！」という文字が表示される。これらの表示内容によって、遊技者に対してチャンスモードへと突入することを容易に理解させることができる。
【２７５６】
また、図２７５（ａ）に示した通り、副表示領域Ｄｓにおける左側には第１特別図柄の保留球数、および第２特別図柄の保留球数を表示するための第１表示領域Ｄｓ１が形成される。この第１表示領域Ｄｓ１には、上側に第１特別図柄の保留球数を示す数字が表示され、下側に第２特別図柄の保留球数を示す数字が表示される。図２７５（ａ）では、大当たり中に右打ちによって右第１入球口６４ｂへと遊技球が入球した結果、エンディング期間において第１特別図柄の保留球が２個貯まった状態となっている状況を例示している。更に、第１表示領域Ｄｓ１の右側には、「敵を倒せばＲＵＳＨ突入！？」という文字が表示された第２表示領域Ｄｓ２が形成される。これらの表示内容により、敵（怪獣を模したキャラクタ８１１）を倒すことができれば有利なＲＵＳＨ（連荘モード）へと移行するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。
【２７５７】
次に、図２７５（ｂ）を参照して、チャンスモードに移行した後における演出態様について説明する。ここで、上述した通り、本第１２実施形態では、チャンスモードにおいて大別して３つの条件を順番に達成（クリア）することにより、有利な連荘モードへと移行させることができる。即ち、第１の条件として、潜確状態の間に第１特別図柄の抽選で大当たりに当選し、第２の条件として、潜確状態中の当たり後に設定される確変状態、および確変状態後の潜確状態において実行される特別図柄の抽選で連続して外れとなることで第２特別図柄の保留球を１以上所持したまま通常状態へと移行させ、第３の条件として、第２特別図柄の保留球に基づく抽選で大当たりとなることによって、当該第２特別図柄の大当たり後に連荘モードが設定される。即ち、時短回数が３４回の確変状態が設定され、以降は時短回数内に第２特別図柄の抽選で大当たりとなる毎に再度、時短回数が３４回の確変状態が設定される極めて有利な状態を形成する。本第１２実施形態では、チャンスモードにおける演出態様として、これらの第１～第３の条件を順番に達成することができたか否かを報知する３種類の演出（部位破壊チャンス演出、回避ターン演出、および攻撃ターン演出）を順番に実行する構成としている。
【２７５８】
なお、本第１２実施形態では、特別図柄の高確率状態における大当たり確率が約１／３．４、特別図柄の低確率状態における大当たり確率が約１／３０．３に設定されているの

で、３４回の時短回数（そのうち前半３回は特別図柄の高確率状態、後半３１回は特別図柄の低確率状態）の間に比較的高い割合（約８８％の割合）で第２特別図柄の大当たりに当選させることができる。よって、一旦連荘モードへと移行すると、高い割合（約８８％の割合）で第２特別図柄の大当たりと連荘モードとが繰り返される極めて有利な状態を形成するので、連荘モードへと移行することを強く期待して遊技を行わせることができる。

【２７５９】

図２７５（ｂ）は、チャンスモードにおいて上述した第１の条件を達成した（潜確状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した）か否かを遊技者に報知するための部位破壊チャンス演出の演出態様の一例を示した図である。この部位破壊チャンス演出では、怪獣を模したキャラクタ８１１の角を破壊することに成功することで第１の条件の達成（潜確状態において大当たりに当選したこと）を遊技者に報知する演出が実行される。図２７５（ｂ）に示した通り、部位破壊チャンス演出が開始されると、表示領域ＨＲ６に対して、「角に攻撃を当てて破壊するんだ！！」という文字が表示される。なお、この文字は部位破壊チャンスの開始時に一定時間（例えば、５秒間）のみ表示され、一定時間が経過した後は、「部位破壊チャンス」という文字と、潜確状態が終了するまでの残りの抽選回数を示す文字（例えば、「残り３回」等）とが表示される表示内容に切り替わる。また、主表示領域Ｄｍにおける右上側には、第１特別図柄の変動表示に対応した第３図柄が表示される特図１変動表示領域Ｄｍ１ａと、第２特別図柄の変動表示に対応した第３図柄が表示される特図２変動表示領域Ｄｍ１ｂと、で構成される小表示領域Ｄｍが形成される。

【２７６０】

更に、小表示領域Ｄｍ１の下方には、チャンスモードにおいて達成すべき残りの条件（チャンスモードの段階）を示唆する画像を表示するための表示領域ＨＲ１１が形成される。より具体的には、図２７５（ｂ）に示した通り、表示領域ＨＲ１１には、横長略長方形形状の「部位破壊チャンス」という文字が付された画像ＨＲ１１ａと、「回避ターン」という文字が付された画像ＨＲ１１ｂと、「攻撃ターン」という文字が付された画像ＨＲ１１ｃと、の３つの画像が表示されると共に、画像ＨＲ１１ａから画像ＨＲ１１ｂへと向いた矢印を模した画像と、画像ＨＲ１１ｂから画像ＨＲ１１ｃへと向いた矢印を模した画像と、現在達成しようとしている条件（チャンスモードの段階）を示唆するための矢印を模した画像ＹＧ１と、が表示される。図２７５（ｂ）は、部位破壊チャンスの開始時における表示態様であるため、矢印を模した画像ＹＧ１は、「部位破壊チャンス」という文字が付された画像ＨＲ１１ａを指し示す位置に表示されている。この表示領域ＨＲ１１の表示内容によって、チャンスモードにおいて達成すべき条件を遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、遊技者の利便性をより向上させることができる。

【２７６１】

図２７６（ａ）は、チャンスモードにおいて部位破壊チャンスに成功した場合（即ち、潜確状態において第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合）の表示態様を示した図である。図２７６（ａ）に示した通り、潜確状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選すると、冒険者を模したキャラクタ８０１が怪獣を模したキャラクタ８１１の角に攻撃を行って角を折る（破壊する）演出が実行される。また、キャラクタ８０１の左上に対して、「成功」という文字が付された表示領域ＨＲ１２が形成される。これらの表示内容により、遊技者に対して潜確状態において大当たりとなり、チャンスモードにおいて達成すべき３つの条件のうち第１の条件を達成したということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、図示については省略したが、部位破壊演出の実行中（潜確状態）に第１特別図柄の大当たりに当選しなかった場合は、怪獣のキャラクタ８１１によって冒険者のキャラクタ８０１が攻撃され、敗北する演出によってチャンスモードの終了が報知される。これにより、チャンスモードが終了したことを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２７６２】

図２７６（ｂ）は、チャンスモードにおいて部位破壊チャンスに成功し、回避ターンに突入した（潜確状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選し、大当たり後の遊技

状態が確変状態に設定された）場合における表示態様の一例を示した図である。回避ターン演出では、怪獣を模したキャラクタ８１１が仕掛ける攻撃を全て回避することにより第２の条件の達成（第２特別図柄の保留球を１以上所持したまま通常状態へと移行すること）を報知する演出が実行される。図２７６（ｂ）に示した通り、回避ターンに突入（時短回数が１回の確変状態に移行）すると、表示領域ＨＲ６に対して、「回避ターン突入！！右打ちして回避力を上げろ！！」という文字が表示される。また、怪獣を模したキャラクタ８１１が角を破壊されたダメージでもがいている表示態様に設定されると共に、キャラクタ８０１がオーラを纏った（周囲が発光した）表示態様に設定される。加えて、キャラクタ８０１の右側に、５段階のゲージを模したゲージ画像ＫＧが表示される。詳細については後述するが、このゲージ画像は、キャラクタ８０１の回避力が高くなる程ゲージが上昇していき、５段階目までゲージが上昇することにより回避ターンの突破（第２の条件の達成）が確定するように構成されている。言い換えれば、ゲージの上昇具合によって、回避ターンを突破する（確変状態の間に貯めた第２特別図柄の保留球を１以上残した状態で通常状態に移行する）期待度を示唆（報知）可能に構成している。このように構成することで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、回避ターン突入時は普通図柄の時短状態に設定されるため、主表示領域Ｄｍにおける左上側に「右打ち」という文字が表示された小表示領域Ｄｍ２が形成される。これにより、時短回数が１回の確変状態の間により確実に遊技者に右打ちを行わせて第２特別図柄の保留球を貯めさせることができる。

【２７６３】

図２７７（ａ），（ｂ）は、回避ターンにおける１回目の特別図柄の変動表示中に第２特別図柄の保留球を獲得する毎に実行される回避率報知演出の演出態様を示した図である。図２７７（ａ）は、４個目の第２特別図柄の保留球が貯まったことに基づいて回避率が１００％になったことが報知された場合の演出態様を示している。回避率１００％を示す演出では、表示領域ＨＲ６の文字が「回避力ＵＰ！！回避率１００％！」という文字に設定されると共に、ゲージ画像ＫＧのゲージが５段階目（最大段階）まで上昇する。また、キャラクタ８０１の纏うオーラ（周囲の発光）の量が比較的大きくなる。これらの表示態様の変化によって、回避ターンを突破することができるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２７６４】

図２７７（ｂ）は、回避率が６０％になったことを示す態様の回避率報知演出の演出態様を示している。回避率６０％を示す演出では、表示領域ＨＲ６の文字が「回避力ＵＰ！！回避率６０％！」という文字に設定されると共に、ゲージ画像ＫＧのゲージが３段階目（３／５段階）まで上昇する。また、キャラクタ８０１の纏うオーラ（周囲の発光）の量が、回避ターン突入時よりも大きく、且つ、回避率１００％の場合よりも少ない量に設定される。これらの表示態様により、回避ターンを突破できるか否かが未確定であることを遊技者に認識させることができるので、その後の演出の推移（キャラクタ８１１の攻撃を全て避けきることができるのか否か）に注目させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２７６５】

なお、本第１２実施形態では、第２特別図柄の始動入賞を検出する毎に、保留内に大当たりが含まれているか否か等を判別して、その判別結果に応じて回避率を決定する構成としている。そして、第２特別図柄の保留球が３個以上存在し、且つ、大当たりが含まれていない場合にのみ、回避率が１００％に上昇する演出態様の実行を許容する構成としている。つまり、保留内に大当たりが存在しない場合にのみ実行される特別な態様の演出が設けられている。言い換えれば、保留内に大当たり（遊技者にとって有利となる抽選結果）が存在するか否かを判別して、大当たりがある場合にのみ特別な演出（所謂、プレミアム演出）の実行を許容するという、一般的な遊技機の動作とは真逆の斬新な演出動作を実現することができる。これにより、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２７６６】
なお、確変状態の間に遊技者が右打ちを行わなかった等により、第２特別図柄の保留球が貯まらなかった場合は、変動終了時に回避ターン演出が終了されて部位破壊チャンス演出に戻るように構成されている。即ち、怪獣のキャラクタ８１１の破壊されていた部位が再生する演出が実行されて、部位破壊チャンス演出への移行が報知されるように構成している。これにより、第２特別図柄の保留球が存在せず、連荘モードへと移行する可能性が無いにもかかわらず無駄に回避ターン演出が進行してしまうことを抑制することができる。
【２７６７】
図２７８（ａ）は、回避ターン演出において、回避率が報知された後における演出態様を示した図である。図２７８（ａ）に示した通り、回避率が報知された後は、怪獣のキャラクタ８１１が尾によって冒険者のキャラクタ８０１を攻撃する演出が変動毎に実行される。全ての攻撃を回避することができれば、攻撃ターンへの移行が報知される。なお、回避ターン演出の開始後２回目以降の特別図柄の抽選は潜確状態において行われるため、右打ちを遊技者に指示するための文字が表示される小表示領域Ｄｍ２は消去される。
【２７６８】
図２７８（ｂ）は、攻撃ターンへと移行した（第２特別図柄の保留球が１個以上存在する状態で通常状態へと移行した）場合における演出態様（表示態様）を示した図である。攻撃ターンでは、図２７８（ｂ）に示した通り、冒険者のキャラクタ８０１が怪獣のキャラクタ８１１に対して剣による攻撃を仕掛ける演出が実行される。この攻撃ターンにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりになると、冒険者のキャラクタ８０１の攻撃によって怪獣のキャラクタ８１１を倒すことに成功する演出が実行されて、連荘モード（ＲＵＳＨ）への移行が報知される。一方、第２特別図柄の保留球に基づく抽選が全て外れとなった場合には、怪獣のキャラクタ８１１に反撃されて敗北し、通常モードへの移行（転落）が報知される演出が実行される。よって、演出内容を確認するだけで、連荘モードへと移行するか否かを遊技者に対して容易に理解させることができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。
【２７６９】
＜第１２実施形態における電気的構成＞
次に、図２７９（ａ）を参照して、本第１２実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図２７９（ａ）は、本第１２実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図２７９（ａ）に示した通り、本第１２実施形態におけるＲＯＭ２０２は、上述した第７実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成（図１８３（ａ）参照）に対して、変動パターンシナリオテーブル２０２ｇａが追加されている点で相違している。また、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ、変動パターンテーブル２０２ｄ、時短付与テーブル２０２ｅの規定内容が一部変更となっている点でも相違している。
【２７７０】
まず、図２８０（ａ）を参照して、本第１２実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図２８０（ａ）は、本第１２実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａの規定内容を示した図である。図２８０（ａ）に示した通り、本第１２実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａには、特別図柄の高確率状態（確変状態）において大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）と、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）と、が規定されている。
【２７７１】
具体的には、図２８０（ａ）に示した通り、特別図柄の低確率状態（通常状態、時短状態）において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～３２」の３３個の乱数値（カウンタ値）が規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定さ

れる乱数値（カウンタ値）の個数が「０～３２」の３３個であるので、通常状態や時短状態において特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、約１／３０．３（３３／１０００）である。

【２７７２】

また、図２８０（ａ）に示した通り、特別図柄の高確率状態（潜確状態、確変状態）において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～２９４」の２９５個の乱数値（カウンタ値）が規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、特別図柄の高確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が「０～２９４」の２９５個であるので、確変状態や潜確状態において特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、約１／３．４（２９５／１０００）である。

【２７７３】

このように、本第１２実施形態では、特別図柄の高確率状態と、特別図柄の低確率状態とで、特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率が大きく異なるように構成している。よって、遊技にメリハリを付けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２７７４】

次に、図２８０（ｂ）を参照して、本第１２実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの詳細について説明する。この第１当たり種別選択テーブル２０２ｂは、第７実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂと同様に、大当たりに当選した場合の大当たり種別を特定（決定）するために参照されるデータテーブルである。図２８０（ｂ）は、この第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの規定内容を示した図である。

【２７７５】

図２８０（ｂ）に示した通り、本第１２実施形態では、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に決定され得る大当たり種別として、「大当たりＡ１２」のみが設けられている。つまり、第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る全ての乱数値（カウンタ値）の範囲に対して、「大当たりＡ１２」が対応付けて規定されている（第１特別図柄の抽選で大当たりになると、１００％の割合で「大当たりＡ１２」が選択（決定）される）。この「大当たりＡ１２」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、大当たり終了後に確変回数が３回の特別図柄の確変状態が付与される大当たり種別（４Ｒ確変大当たり）である。なお、時短回数については、当選時の遊技状態に応じて０回、１回、３４回のいずれかの回数が設定される。より具体的には、通常状態や確変状態において「大当たりＡ１２」に当選すると、時短回数が０回に設定され（即ち、大当たり終了後の遊技状態が潜確状態に設定され）、潜確状態において「大当たりＡ１２」に当選すると、時短回数が１回に設定され（即ち、大当たり終了後の遊技状態が時短回数１回の確変状態に設定され）、時短状態において「大当たりＡ１２」に当選すると、時短回数が３４回に設定される（即ち、大当たり終了後の遊技状態が時短回数３４回の確変状態に設定される）。

【２７７６】

また、図２８０（ｂ）に示した通り、本第１２実施形態では、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に決定され得る大当たり種別として、「大当たりＢ１２」～「大当たりＤ１２」の３種類の大当たり種別が設けられている。図２８０（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値の範囲が「０～１９」の範囲に対しては、「大当たりＢ１２」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ１２」は、大当たりのラウンド数が１６ラウンドであり、大当たり終了後に確変回数が３回の特別図柄の確変状態が付与される大当たり種別である。この「大当たりＢ１２」は、第１２実施形態における大当たり種別の中で最もラウンド数が多い大当たり種別であるため、ラウンド数の面では遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。なお、大当たり終了後の遊技状態（時短回数）に関しては、当選時の遊技状態に左右される。即ち、潜確状態以外の遊技状態において当選すると、時短回数として３４回が設定される一方で、潜確状態において当選すると、時短回数として０回が設定される。よって、潜確状態以外の遊技状態で当選した場合に、遊技状

態の面で最も有利となり、潜確状態において当選すると、遊技状態の面で不利になる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ１２」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が２０個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＢ１２」が決定（選択）される確率（割合）は２０／１００（２０％）である。

【２７７７】

また、図２８０（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値の範囲が「２０～４９」の範囲に対しては、「大当たりＣ１２」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ１２」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後に確変回数が３回の特別図柄の確変状態が付与される大当たり種別である。よって、「大当たりＣ１２」は、ラウンド数の面で「大当たりＢ１２」に次いで有利な大当たり種別である。なお、大当たり終了後の遊技状態（時短回数）に関しては、「大当たりＢ１２」と同一であるため、潜確状態以外の遊技状態で当選した場合に、遊技状態の面で最も有利となり、潜確状態において当選すると、遊技状態の面で不利になる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ１２」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が３０個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＣ１２」が決定（選択）される確率（割合）は３０／１００（３０％）である。

【２７７８】

また、図２８０（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値の範囲が「５０～９９」の範囲に対しては、「大当たりＤ１２」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ１２」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、大当たり終了後に確変回数が３回の特別図柄の確変状態が付与される大当たり種別である。よって、「大当たりＤ１２」は、ラウンド数の面で最も不利な大当たり種別である。なお、大当たり終了後の遊技状態（時短回数）に関しては、「大当たりＢ１２」や「大当たりＣ１２」と同一であるため、潜確状態以外の遊技状態で当選した場合に、遊技状態の面で最も有利となり、潜確状態において当選すると、遊技状態の面で不利になる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ１２」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が５０個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＤ１２」が決定（選択）される確率（割合）は５０／１００（５０％）である。

【２７７９】

次に、図２８０（ｃ）を参照して、本第１２実施形態における時短付与テーブル２０２ｅの詳細について説明する。この時短付与テーブル２０２ｅは、第７実施形態における時短付与テーブル２０２ｅと同様に、大当たり終了後の時短回数を、大当たり種別や大当たり当選時の遊技状態に応じて設定するために参照されるデータテーブルである。大当たり終了時には、この時短付与テーブル２０２ｅが参照されて、時短中カウンタ２０３ｋの値が設定される。

【２７８０】

図２８０（ｃ）は、この時短付与テーブル２０２ｅの規定内容を示した図である。図２８０（ｃ）に示した通り、通常状態および確変状態で当選した「大当たりＡ１２」に対しては、時短付与回数として「０回」が対応付けて規定され、時短状態で当選した「大当たりＡ１２」に対しては、時短付与回数として「３４回」が対応付けて規定されている。一方、潜確状態で当選した「大当たりＡ１２」に対しては、時短付与回数として「１回」が対応付けて規定されている。「大当たりＡ１２」に当選すると確変回数として３回が設定されるため、通常状態や潜確状態において「大当たりＡ１２」に当選すると、大当たり終了後３回の特別図柄の抽選が終了するまでの間、潜確状態となり、３回の特別図柄の抽選が終了すると、通常状態となる。また、時短状態において「大当たりＡ１２」に当選すると、大当たり終了後３回の特別図柄の抽選が終了するまでの間、確変状態となり、４回目から３４回目の特別図柄の抽選に渡って時短状態となり、３４回の特別図柄の抽選が終了

すると、通常状態となる。また、潜確状態において「大当たりＡ１２」に当選すると、大当たり終了後１回の特別図柄の抽選が終了するまでの間、確変状態となり、２回目および３回目の特別図柄の抽選に渡って潜確状態となり、３回の特別図柄の抽選が終了すると、通常状態となる。

【２７８１】

また、図２８０（ｃ）に示した通り、潜確状態以外の遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態）で当選した「大当たりＢ１２」～「大当たりＤ１２」（第２特別図柄の大当たり）に対しては、時短付与回数として「３４回」が対応付けて規定され、潜確状態で当選した「大当たりＢ１２」～「大当たりＤ１２」に対しては、時短付与回数として「０回」が対応付けて規定されている。「大当たりＢ１２」～「大当たりＤ１２」のいずれかに当選した場合も、確変回数として３回が設定されるため、潜確状態以外の遊技状態において「大当たりＢ１２」～「大当たりＤ１２」のいずれかに当選すると、大当たり終了後３回の特別図柄の抽選が終了するまでの間、確変状態となり、４回目から３４回目の特別図柄の抽選に渡って時短状態となり、３４回の特別図柄の抽選が終了すると、通常状態となる。また、潜確状態において「大当たりＢ１２」～「大当たりＤ１２」のいずれかに当選すると、大当たり終了後３回の特別図柄の抽選が終了するまでの間、潜確状態となり、３回の特別図柄の抽選が終了すると、通常状態となる。

【２７８２】

このように、大当たり当選時の遊技状態と、大当たり種別と、に応じて付与される時短回数が可変するので、大当たりに当選した場合に、大当たり種別のみならず、大当たり当選時の遊技状態にも注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２７８３】

次に、図２８１を参照して、本第１２実施形態における変動パターンシナリオテーブル２０２ｇａの詳細について説明する。この変動パターンシナリオテーブル２０２ｇａは、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数と、参照する変動パターンテーブルの種別との対応関係（変動パターンシナリオ）を選択するために参照されるデータテーブルである。なお、本第１２実施形態では、変動パターンテーブルとして、主に通常モードにおいて参照される通常用テーブル２０２ｉｄ１、主に連荘モードにおいて参照される確変・時短用テーブル２０２ｉｄ２、主にチャンスモードにおいて参照されるチャンスモード用テーブル２０２ｉｄ３の３種類の変動パターンテーブルが設けられており、変動開始時に、これら３つのテーブルのうち１のテーブルが変動パターンシナリオに応じて決定される。なお、通常用テーブル２０２ｉｄ１の規定内容は、上述した第７実施形態における通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１と同一であり、確変・時短用テーブル２０２ｉｄ２の規定内容は、上述した第７実施形態における時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２と同一である。また、チャンスモード用テーブル２０２ｉｄ３の詳細については、図２８２を参照して後述する。

【２７８４】

図２８１に示した通り、本第１２実施形態における変動パターンシナリオテーブル２０２ｇａには、前回当選した大当たりの種別、および大当たり当選時の遊技状態に対応付けて、大当たり終了後に設定される変動パターンシナリオが規定されている。具体的には、図２８１に示した通り、時短状態以外の遊技状態において大当たりＡ１２に当選したという状況に対しては、大当たり終了後１回～３回目の特別図柄の抽選においてチャンスモード用テーブル２０２ｉｄ３が参照され、大当たり終了後４回目および５回目の第１特別図柄の抽選において通常用テーブル２０２ｉｄ１が参照される一方で第２特別図柄の抽選においてチャンスモード用テーブル２０２ｉｄ３が参照され、大当り終了後６回目以降の特別図柄の抽選において通常用テーブル２０２ｉｄ１が参照される変動パターンシナリオが規定されている。

【２７８５】

また、図２８１に示した通り、時短状態において大当たりＡ１２に当選したという状況

に対しては、大当たり終了後１回～３４回目の特別図柄の抽選において確変・時短用テーブル２０２ｉｄ２が参照され、大当たり終了後３５回以降の特別図柄の抽選において通常用テーブル２０２ｉｄ１が参照される変動パターンシナリオが規定されている。

【２７８６】

一方、図２８１に示した通り、潜確状態以外の遊技状態において大当たりＢ１２～Ｄ１２のいずれかに当選したという状況に対しては、大当たり終了後１回～３４回目の特別図柄の抽選において確変・時短用テーブル２０２ｉｄ２が参照され、大当たり終了後３５回目以降の以降の特別図柄の抽選において通常用テーブル２０２ｉｄ１が参照される変動パターンシナリオが規定されている。

【２７８７】

更に、図２８１に示した通り、潜確状態において大当たりＢ１２～Ｄ１２のいずれかに当選したという状況に対しては、大当たり終了後１回～３回目の特別図柄の抽選においてチャンスモード用テーブル２０２ｉｄ３が参照され、大当たり終了後４回目および５回目の第１特別図柄の抽選において通常用テーブル２０２ｉｄ１が参照される一方で第２特別図柄の抽選においてチャンスモード用テーブル２０２ｉｄ３が参照され、大当り終了後６回目以降の特別図柄の抽選において通常用テーブル２０２ｉｄ１が参照される変動パターンシナリオが規定されている。

【２７８８】

このように、変動パターンシナリオテーブル２０２ｇａに変動パターンシナリオを予め規定しておくことによって、変動パターンを選択する際の処理負荷を軽減させることができる。

【２７８９】

次に、図２８２を参照して、本第１２実施形態における変動パターンテーブル２０２ｄを構成するテーブルの一種であるチャンスモード用テーブル２０２ｉｄ３の詳細について説明する。図２８２に示した通り、チャンスモード用テーブル２０２ｉｄ３には、特別図柄の種別、特別図柄の抽選結果、大当たり終了後の変動回数、および第２特別図柄の保留球数等に対応付けて、変動パターンが規定されている。より具体的には、図２８２に示した通り、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、変動回数が１回、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が２０秒の外れ特殊変動Ａが規定され、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が２０秒の当たり特殊変動Ａが規定されている。一方、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、変動回数が２回以上、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が１０秒の外れ特殊変動Ｂが規定され、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が１０秒の当たり特殊変動Ｂが規定されている。このため、チャンスモードにおいて第１特別図柄の抽選が実行されると、抽選結果によらず、大当たり終了後の変動回数のみに応じて、変動時間が２０秒若しくは１０秒の変動パターンが選択される。

【２７９０】

このように構成することで、チャンスモードにおける変動時間を第１特別図柄の抽選結果によらず一定化することができる。即ち、部位破壊チャンス演出の変動回数毎の演出期間や、回避ターン演出における演出期間等を固定化することができる。よって、上記各演出の演出態様として、演出期間が共通の演出態様のみを用意しておけばよいため、表示制御装置１１４の記憶容量を削減することができる。なお、変動回数が１回の場合にのみ、変動時間を長くしているのは、部位破壊チャンス開始時や、回避ターン演出開始時における遊技性の説明を行う期間を確保するためである。これにより、遊技者にとってより解り易い遊技を提供することができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。

【２７９１】

一方、図２８２に示した通り、図柄種別が第２特別図柄、抽選結果が「外れ」である場

合は、変動回数が１回、第２特別図柄の保留球数が２以下の範囲内に対して、変動種別カウンタＣＳ１の値によらず、変動時間が０．１秒間の外れ特殊変動Ｃが対応付けて規定されている一方で、第２特別図柄の保留球が３に対して、変動種別カウンタＣＳ１の値によらず、変動時間が２０秒間の外れ特殊変動Ａが対応付けて規定されている。また、変動回数が２回、第２特別図柄の保留球数が１以下の範囲に対して、変動時間が０．１秒間の外れ特殊変動Ｃが対応付けられている一方で、第２特別図柄の保留級数が２以上の範囲に対して、変動時間が１０秒間の外れ特殊変動Ｂが対応付けて規定されている。また、変動回数が３回、第２特別図柄の保留球数が０に対して、変動時間が０．１秒間の外れ特殊変動Ｃが対応付けられている一方で、第２特別図柄の保留級数が１以上の範囲に対して、変動時間が１０秒間の外れ特殊変動Ｂが対応付けて規定されている。更に、変動回数が４回以上の範囲に対しては、第２特別図柄の保留球数によらず、変動時間が１０秒間の外れ特殊変動Ｂが対応付けて規定されている。なお、抽選結果が「大当たり」の場合についても、第２特別図柄の保留球数と、変動時間との対応関係については同一である。

【２７９２】

このため、チャンスモードにおいては、大当たり終了後の変動回数が３回以内であれば、確変回数の残回数よりも第２特別図柄の保留球数が多い場合に限り、変動時間が１０秒若しくは２０秒という比較的長い変動時間が設定され、確変回数の残回数が第２特別図柄の保留球数以下である場合には、極めて短い変動時間に設定される。よって、回避ターンにおいて第２特別図柄の大当たりに当選する等して、潜確状態における残りの確変回数が第２特別図柄の保留球数未満となってしまった場合（即ち、潜確状態を消化したとしても通常状態まで第２特別図柄の保留球を維持することが不可能であり、連荘モードへと移行する可能性がない場合）には、無駄に長い変動時間を設定せずに、より早期に第２特別図柄の保留球を消化させることができる。一方、第２特別図柄の保留球が残りの確変回数よりも多い場合には、２０秒間または１０秒間という比較的長い変動時間を設定することができるので、主として第２特別図柄の抽選が実行される回避ターン演出の実行中における演出期間を固定化することができる。よって、回避ターン演出の演出態様として、演出期間が共通の演出態様のみを用意しておけばよいため、表示制御装置１１４の記憶容量を削減することができる。

【２７９３】

次に、図２７９（ｂ）を参照して、本第１２実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図２７９（ｂ）は、本第１２実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図２７９（ｂ）に示した通り、本第１２実施形態におけるＲＡＭ２０３は、上述した第７実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成（図１８３（ｂ）参照）に対して、確変カウンタ２０３ｉａと、変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｉｂと、が追加されている点で相違している。また、小当たり種別格納エリア２０３ｅと、小当たり開始フラグ２０３ｆと、小当たり中フラグ２０３ｇと、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｈと、Ｖフラグ２０３ｉと、Ｖ通過フラグ２０３ｊと、が削除されている点でも相違している。これらの削除に関しては、本第１２実施形態において第７実施形態におけるＶ入賞装置６５００が削除されていると共に特別図柄の小当たり抽選結果を削除したことに起因するものである。つまり、本第１２実施形態では、特別図柄の抽選で大当たりに当選しない限り、大当たり遊技が実行されない（Ｖ入賞に基づく大当たりが存在しない）仕様を採用している。

【２７９４】

確変カウンタ２０３ｉａは、特別図柄の確変状態（高確率状態）の回数（期間）をカウントするためのカウンタであり、カウンタ値が１以上であれば特別図柄の確変状態（大当たり確率約１／３．４）であることを意味する一方で、カウンタ値が０であれば特別図柄の低確率状態（大当たり確率約１／３０．３）であることを意味する。なお、本第１２実施形態では、大当たり終了後に必ず確変カウンタ２０３ｉａの値に３が設定される（図２８９のＳ１６４１参照）ように構成されている。つまり、大当たり種別によらず、大当たり終了後３回の特別図柄の抽選が終了するまでの間、特別図柄の確変状態に設定され、大

当たり終了後３回の特別図柄の抽選が終了した後は特別図柄の低確率状態となるように構成されている。

【２７９５】

変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｉｂは、変動パターンシナリオを示すデータを格納するための記憶領域である。特別図柄の変動開始時には、この変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｉｂに格納されているデータが示す変動パターンシナリオと、大当たり終了後の変動回数とに応じて、変動パターン（変動時間）を決定するための変動パターンテーブルが読み出される。この変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｉｂには、大当たり終了時に、変動パターンシナリオテーブル２０２ｇａを参照して決定された変動パターンシナリオに対応するデータが格納される。

【２７９６】

次に、図２８３および図２８４を参照して、本第１２実施形態における状態の移行方法について説明する。まず、図２８３を参照して、チャンスモードにおける状態の移行方法について説明する。ここで、図示については省略したが、チャンスモードへは、通常モード（通常状態）において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に必ず移行する。以降は、便宜上、通常モードにおける通常状態（主として第１特別図柄の抽選が実行される通常状態）のことを通常状態Ａと称する。

【２７９７】

図２８３に示した通り、チャンスモードは、４種類の状態で構成されている。即ち、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の通常状態に設定され、主として左打ちにより第１特別図柄の抽選を実行させることで遊技を進行する潜確状態Ａと、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の時短状態に設定され、主として大当たり中に貯まった第１特別図柄の保留球に基づく第１特別図柄の抽選が実行される確変状態Ａと、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の通常状態に設定され、主として確変状態Ａの間に貯めた第２特別図柄の保留球に基づく第２特別図柄の抽選が実行される潜確状態Ｂと、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態に設定され、主として確変状態Ａの間に貯めた第２特別図柄の保留球に基づく第２特別図柄の抽選が実行される通常状態Ｂと、の４種類の状態で構成されている。

【２７９８】

潜確状態Ａにおいては、第１特別図柄の抽選で大当たりとなるか、確変回数（ＳＴ回数）を経過させた（確変回数に渡る特別図柄の抽選が全て外れとなった）場合に他の状態へと移行する可能性がある。即ち、特別図柄の高確率状態が設定される潜確状態Ａにおいて、第１特別図柄の抽選で１／３．４の確率の大当たりに当選すると、当該大当たり終了後の状態が確変状態Ａに設定される。これに対して、図２８３に示した通り、潜確状態Ａにおいて大当たりに当選せずに確変回数（ＳＴ回数）が経過した場合には、通常モード（通常状態Ａ）へと移行する。なお、この潜確状態Ａの間は、チャンスモードにおける第１の条件を達成できる（潜確状態Ａにおいて大当たりに当選する）か否かを示唆する演出である部位破壊チャンス演出（図２７５（ｂ）、図２７６（ａ）参照）が実行される。この部位破壊チャンス演出において部位破壊に成功する割合（潜確状態Ａの確変回数（３回）の間に約１／３．４の大当たりに当選する）割合は、約６５％である。よって、潜確状態Ａへと移行した場合に、およそ３回に２回の割合で部位破壊チャンス演出を成功させることができる。

【２７９９】

また、図２８３に示した通り、確変状態Ａ（大当たり中に貯まった第１特別図柄の保留球に基づく第１特別図柄の抽選が実行される確変状態）においては、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合と、大当たりに当選せずに時短回数を経過させた場合とで、他の状態へと移行する可能性がある。より具体的には、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選すると、第２特別図柄の保留球が１つも貯まっていなければ、大当たり終了後に潜確状態Ａに移行する一方で、第２特別図柄の保留球が１以上存在する場合、および時短回数１回を経過させた（大当たり終了後１回目の特別図柄の抽選で外れになった）場合には、大当た

り終了後に潜確状態Ｂに移行する。

【２８００】

また、図２８３に示した通り、潜確状態Ｂ（確変状態Ａの間に貯めた第２特別図柄の保留球に基づく第２特別図柄の抽選が実行される潜確状態）においては特別図柄の抽選で大当たりとなるか、確変回数を経過した場合に他の状態へと移行する可能性がある。具体的には、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選し、大当たり終了時点で第２特別図柄の保留球が０である場合は、大当たり終了後に潜確状態Ａへと移行する。また、潜確状態において確変回数（ＳＴ回数）を経過させた場合、第２特別図柄の保留球が１以上存在すれば、通常状態Ｂへと移行し、第２特別図柄の保留球数が０であれば、通常状態Ａ（通常モード）へと移行する。これに対し、潜確状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりに当選し、当該大当たりの終了時点で第２特別図柄の保留球が１以上存在する場合は、大当たり終了後に潜確状態Ｂへと移行する。なお、この場合、大当たり前の潜確状態Ｂにおいて第２特別図柄の保留が１個以上消費されている（保留球数が３以下となっている）一方で、潜確状態Ｂが新たに設定されると確変回数が３回に戻ってしまうため、第２特別図柄の保留球を１以上所持した状態で通常状態に移行させることは不可能となる。よって、潜確状態Ｂにおいては、第２特別図柄の大当たりに当選しないことを願いながら遊技を行うという斬新な遊技性を実現することができる。なお、確変状態Ａ、および潜確状態Ｂにおいては、チャンスモードにおける第２の条件を達成できる（第２特別図柄の保留球を１個以上所持して通常状態へと移行させる）か否かを示唆する演出である回避ターン演出（図２７６（ｂ）、図２７７、図２７８（ａ）参照）が実行される。なお、回避ターン演出の１回目の特別図柄の抽選結果（確変状態Ａにおける特別図柄の抽選結果）は、回避ターン演出の突破割合（第２の条件の達成割合）に影響を与えるものではない。回避ターン演出の実行中においては、確変状態Ａの間に右打ちを行って第２特別図柄の保留球を上限値（４個）まで貯めること、および潜確状態Ｂへと移行した後の残りの確変回数（２回）分の抽選で外れとなることが、回避ターン演出の突破率に大きく影響を及ぼす。回避ターン演出において怪獣のキャラクタ８１１の攻撃を全て回避することに成功する（第２の条件を達成する）割合（潜確状態Ｂにおいて実行される２回の第２特別図柄の抽選が両方外れとなる割合）は、約４９．７％である。

【２８０１】

また、図２８３に示した通り、通常状態Ｂにおいては、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合、および第２特別図柄の保留球を全て消化した場合に他の状態に移行する。具体的には、図２８３に示した通り、通常状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりに当選すると、大当たり終了後に連荘モードへと移行する。一方、通常状態Ｂにおいて、第２特別図柄の保留球に基づく第２特別図柄の抽選が全て外れとなった場合には、通常状態Ａ（通常モード）へと移行する。よって、通常状態Ｂにおいて大当たりに当選するか、外れとなるかがその後の展開に大きな影響を及ぼすため、第２特別図柄の大当たりに当選することをより強く期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、通常状態Ｂにおいては、チャンスモードにおける第３の条件を達成できる（通常状態において第２特別図柄の保留球に基づく抽選で大当たりに当選する）か否かを示唆する演出である攻撃ターン演出（図２７８（ｂ）参照）が実行される。攻撃ターン演出が開始されるまでに、少なくとも２個の第２特別図柄の保留球が消費されている（通常状態Ｂへと移行するためには、潜確状態Ｂにおける２回の抽選で外れとなる必要がある）ので、攻撃ターン演出において第２特別図柄の抽選は最大で２回のみ実行され得るように構成されている。よって、攻撃ターン演出において怪獣のキャラクタ８１１を倒すことに成功する割合（通常状態Ｂにおいて２回の抽選で約１／３０．３の大当たりに当選する割合）は、約６．５％である。

【２８０２】

このため、チャンスモードから連荘モードへと移行する（１のチャンスモードにおいて第１から第３の条件を全て達成する）期待度は、およそ２．１％（６５％×４９．７％×６．５％）となる。通常モードからチャンスモードへと移行する確率（第１特別図柄の抽

選で大当たりに当選する確率）は１／３０．３であるので、通常モードから連荘モードへと移行する期待度は、およそ１／１４４６（１／３０．３×２．１％）となる。このように、本第１２実施形態では、大当たり確率自体は他の実施形態よりも大幅に高くする（高確率状態１／３．４、低確率状態１／３０．３）代わりに、有利な連荘モードへの移行割合を低くしている。つまり、チャンスモードには頻繁に移行する代わりに、連荘モードへと移行することを困難に構成しているので、ひとまずチャンスモードに移行するまで遊技を行ってみよう、と遊技者に思わせることができる。また、運良く連荘モードへと移行した場合には、遊技者の興趣を極めて向上させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、本第１２実施形態では、連荘モードまで移行させることができなくても、チャンスモードにおいてある程度の賞球（出球）を獲得することができる。即ち、チャンスモードに移行するためには、まず、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選する必要があるため、チャンスモードに移行した時点で大当たりＡ１２の４ラウンド分の賞球を獲得することができる。加えて、チャンスモードにおける潜確状態Ａや確変状態Ａにおいて大当たりになることで、大当たりＡ１２の４ラウンド分の賞球を獲得することができるし、潜確状態Ｂにおいて大当たりになった場合は、４ラウンド、８ラウンド、若しくは１６ラウンド分の賞球を獲得することができる。よって、連荘モードに移行させることができなかったとしても、ある程度の満足感を遊技者に抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２８０３】

このように、本第１２実施形態では、チャンスモードへと移行すると、まず、潜確状態ＡにおいてＳＴ回数（３回）の間に大当たりになることを強く期待して遊技を行わせることができる。そして、潜確状態Ａにおいて遊技者の期待通りに大当たりとなった場合は、続く確変状態Ａにおいて第２特別図柄の保留球を上限まで貯めた上で、前半の２個の第２特別図柄の保留球が共に外れに対応する保留球で、後半２個の第２特別図柄の保留球のうちどちらかが大当たりに対応する保留球となることを期待させることができる。また、第２特別図柄の保留球を貯めた後は、ＳＴ回数が終了するまで特別図柄の抽選で外れ続けることを期待させながら遊技を行わせることができる。そして、遊技者の期待通りにＳＴ回数を終了させることができて、通常状態Ｂへと移行した後においては、確変状態Ａの間に貯めておいた第２特別図柄の保留球に基づく抽選で大当たりになることを強く期待させながら遊技を行わせることができる。つまり、遊技状態に応じて、大当たりに当選することを願わせたり、外れとなって他の遊技状態に移行することを願わせたりすることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２８０４】

次に、図２８４を参照して、連荘モードにおける状態の移行方法について説明する。図２８４に示した通り、連荘モードは３つの状態で構成されている。即ち、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の時短状態に設定され、主として右打ちにより第２特別図柄の抽選を実行させることで遊技を進行する確変状態Ｂと、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態に設定され、主として右打ちにより第２特別図柄の抽選を実行させることで遊技を進行する時短状態と、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態に設定され、主として確変状態Ｂや時短状態において貯まった第１特別図柄および第２特別図柄の保留球に基づく抽選が実行される通常状態Ｃと、の３種類の状態で構成されている。

【２８０５】

図２８４に示した通り、確変状態Ｂでは、確変回数（ＳＴ回数）を経過させた場合にのみ、他の状態へと移行する可能性がある。即ち、確変状態Ｂにおいて確変回数（ＳＴ回数）を経過させると、大当たり終了後に時短状態に移行する。これに対し、確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりになると、大当たり終了後の遊技状態が再度、確変状態Ｂに設定される。よって、確変状態Ｂにおいては、確変回数の範囲内で大当たりに当選することを期待させる遊技性を実現することができる。

【２８０６】

また、図２８４に示した通り、時短状態では、時短回数を経過させた場合、および第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、他の状態へと移行する可能性がある。即ち、時短状態において時短回数（３１回）を経過させると、通常状態Ｃへと移行する一方で、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選すると、大当たり終了後に確変状態Ｂへと移行する。よって、時短回数内で大当たりに当選することを期待して遊技を行わせることができる。

【２８０７】

また、図２８４に示した通り、通常状態Ｃでは、全ての保留球に基づく抽選が外れとなった場合、および保留球に基づく抽選で大当たりに当選した場合に、他の状態に移行する可能性がある。具体的には、図２８４に示した通り、全ての保留球に基づく抽選が外れになると、通常状態Ａ（通常モード）へと移行する一方で、第１特別図柄の保留球に基づく抽選で大当たりに当選すると、大当たり終了後に潜確状態Ａ（チャンスモード）へと移行する。また、第２特別図柄の保留球に基づく抽選で大当たりに当選すると、大当たり終了後に確変状態Ｂへと移行する。

【２８０８】

まとめると、連荘モードにおいては、確変状態Ｂ、時短状態、および通常状態Ｃのいずれかにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりになることで、大当たり終了後に再度、連荘モード（確変状態Ｂ）に移行させることができる。確変状態Ｂ（確変回数３回）、時短状態（時短回数３１回）、および通常状態Ｃ（第２特別図柄の保留球数最大４個）の全ての抽選が外れとなる可能性は約９．５％であるため、連荘モードの範囲内で再度大当たりとなる可能性は約９０．５％である。従って、一旦連荘モードへと移行すると、連荘モードと大当たりとを９０．５％の割合で繰り返す極めて有利な状態を形成する。よって、連荘モードへと移行した場合に遊技者の興趣をより向上させることができる。

【２８０９】

なお、大当たり終了後に設定される確変回数や時短回数は、本第１２実施形態の回数に限定されるものではなく、任意に増減させてよい。具体的には例えば、確変回数を２回に設定してもよい。このように構成することで、潜確状態Ｂにおける抽選回数が１回減る一方で、通常状態Ｂまで移行させることができた場合における第２特別図柄の抽選回数が１回増加するので、確変状態Ａまで移行した状況における連荘モードへの移行期待度を高めることができる。また、特別図柄の低確率状態や確変状態における大当たり確率に関しても、本形態に限られるものではなく、任意に定めることができる。例えば、低確率状態における大当たり確率を高くするほど、通常状態Ｂにおいて大当たりに当選し易くなるため、連荘モードへと移行し易くすることができる。また、特別図柄の確変状態における大当たり確率を高くするほど、確変状態Ａへは移行し易くなるものの、通常状態Ｂへと移行し難くなるように構成できる。

【２８１０】

本第１２実施形態では、第１特別図柄の大当たり種別として、大当たりＡ１２のみを設ける構成としていた。即ち、通常状態や確変状態において当選すると時短回数が０回に設定される一方で、潜確状態において当選すると時短回数として１回が付与され、時短状態において当選すると時短回数として３４回が付与される大当たり種別のみを設ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、時短状態に加え、通常状態、確変状態、および潜確状態も時短回数として３４回が付与される大当たり種別（特図１特殊大当たり）を設ける構成としてもよい。即ち、当選した時点の遊技状態によらず、有利な連荘モードへと移行する大当たり種別を設ける構成としてもよい。このように構成することで、遊技状態によらず、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に連荘モードへの移行を期待させることができる。また、例えば、大当たり終了後の確変回数が０回に設定される大当たり種別を設けてもよい。このように構成することで、必ず確変状態が付与されるわけではないという緊張感を遊技者に抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２８１１】

次に、図２８５（ａ）を参照して、本第１２実施形態における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。図２８５（ａ）は、本第１２実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図２８５（ａ）に示した通り、本第１２実施形態におけるＲＯＭ２２２は、上述した第７実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成（図２６（ａ）参照）に対して、回避率選択テーブル２２２ｉａが追加されている点でのみ相違している。回避率選択テーブル２２２ｉａは、回避ターン演出の実行中に表示される回避率を選択する際（図２７６（ｂ）、図２７７参照）に参照されるデータテーブルである。なお、回避率は、回避ターン演出の演出期間である確変状態Ａ、および潜確状態Ｂのうち、確変状態Ａにおいて第２特別図柄の保留球が増加する（第２特別図柄の始動入賞を検出する）毎に更新される（上昇する）可能性がある。回避率選択テーブル２２２ｉａの詳細について、図２８６を参照して説明する。

【２８１２】

図２８６は、回避率選択テーブル２２２ｉａの規定内容を示した図である。図２８６に示した通り、この回避率選択テーブル２２２ｉａは、第２特別図柄の保留球数枚に、選択され得る演出態様（回避率）が、演出カウンタ２２３ｅの値の範囲に対応付けて規定されている。具体的には、図２８６に示した通り、１個目の第２特別図柄の保留球（始動入賞）を検出した場合には、演出カウンタ２２３ｅの取り得る全範囲に対して、回避率が０％から２０％に上昇する演出態様が対応付けて規定されている。このため、回避ターン演出が開始されてから最初に第２特別図柄の保留球を検出した場合、必ず回避率が２０％に上昇する演出が実行される。

【２８１３】

また、図２８６に示した通り、２個目の第２特別図柄の保留球（始動入賞）を検出した場合には、演出カウンタ２２３ｅの取り得る全範囲に対して、回避率が２０％から４０％に上昇する演出態様が対応付けて規定されている。このため、回避ターン演出の開始後、２個目の第２特別図柄の保留球を検出した場合、必ず回避率が４０％に上昇する演出が実行される。

【２８１４】

一方、図２８６に示した通り、３個目の第２特別図柄の保留球を検出した場合には、第２特別図柄の保留球のうち１個目若しくは２個目の保留内に当たり保留が含まれているか否かに応じて、演出態様の選択割合が可変するように構成されている。具体的には、図２８６に示した通り、３個目の第２特別図柄の保留球を検出した時点において、１個目若しくは２個目の保留のどちらかに当たりが存在する（即ち、通常状態Ｂへと移行することができないことが確定している）場合には、演出カウンタ２２３ｅの値が「０～９８」の範囲に対して、回避率が４０％から６０％に上昇する演出態様が対応付けて規定され、「９９」に対して、回避率が４０％から８０％に上昇する演出が対応付けて規定されている。即ち、通常状態Ｂへと移行し得ない場合は、３個目の第２特別図柄の保留球を検出しても、９９％の割合で回避率が６０％までしか上昇せず、１％の割合でのみ、回避率が８０％まで上昇する。

【２８１５】

一方、３個目の第２特別図柄の保留球を検出した時点において、１個目および２個目の保留球がいずれも外れである（即ち、通常状態Ｂへと移行することが確定している）場合には、演出カウンタ２２３ｅの値が「０～４９」の範囲に対して、回避率が４０％から６０％に上昇する演出態様が対応付けて規定され、「５０～９７」の範囲に対して、回避率が４０％から８０％に上昇する演出態様が対応付けて規定され、「９８，９９」の範囲に対して、回避率が４０％から１００％に上昇する演出態様が対応付けて規定されている。即ち、通常状態Ｂへと移行する場合は、３個目の第２特別図柄の保留球を検出した場合に、５０％の割合で回避率が６０％まで上昇し、４８％の割合で回避率が８０％まで上昇し、２％の割合で回避率が１００％まで上昇する。つまり、通常状態Ｂへと移行し得ない場合に比較して、回避率６０％に上昇する演出態様の選択割合が低下すると共に、回避率８０％に上昇する演出態様の選択割合が増加する。また、回避率１００％（保留内に当たり

が含まれていないことが確定する演出態様）が選択され得るように構成されている。これにより、回避率が上昇する程通常状態Ｂへと移行する可能性が高まるので、遊技者に対してより高い回避率に上昇することを期待させることができる。

【２８１６】

また、図２８６に示した通り、４個目の第２特別図柄の保留球を検出した場合には、第２特別図柄の保留球のうち１個目若しくは２個目の保留内に当たり保留が含まれているか否かと、保留球を検出した時点における演出態様（回避率）と、に応じて、演出態様の選択割合が可変するように構成されている。具体的には、図２８６に示した通り、回避率が６０％の状態で４つめの第２特別図柄の保留球を検出し、保留内（１個目若しくは２個目の保留球）に当たりが含まれている場合には、演出カウンタ２２３ｅの値が「０～９４」の範囲に対して、回避率が６０％のまま維持される演出態様が対応付けて規定され、「９５～９９」の範囲に対して、回避率が６０％から８０％まで上昇する演出態様が対応付けて規定されている。これに対し、１個目および２個目の保留球がどちらも外れの場合は、演出カウンタ２２３ｅの値が「０～２４」の範囲に対して、回避率が６０％のまま維持される演出態様が対応付けて規定され、「２５～９８」の範囲に対して、回避率が６０％から８０％に上昇する演出態様が対応付けて規定され、「９９」に対して、回避率が６０％から１００％に上昇する演出態様が対応付けて規定されている。

【２８１７】

また、図２８６に示した通り、回避率が８０％の状態で４個目の第２特別図柄の保留球を検出し、保留内（１個目若しくは２個目の保留球）に当たりが含まれている場合には、演出カウンタ２２３ｅの値が「０～９９」の範囲に対して、回避率が８０％のまま維持される演出態様が対応付けて規定されている。これに対し、１個目および２個目の保留球がどちらも外れの場合は、演出カウンタ２２３ｅの値が「０～８９」の範囲に対して、回避率が８０％のまま維持される演出態様が対応付けて規定され、「９０～９９」の範囲に対して、回避率が８０％から１００％に上昇する演出態様が対応付けて規定されている。更に、図２８６に示した通り、回避率１００％の状態で４個目の第２特別図柄の保留球を検出した場合は、演出カウンタ２２３ｅの取り得る全範囲に対して、回避率が１００％のまま維持される演出態様が対応付けて規定されている。

【２８１８】

このように、本第１２実施形態では、第２特別図柄の保留球を獲得する毎に、回避ターンを突破するか否かの期待度を示唆する演出（回避率を更新する演出）を実行する構成としている。即ち、確変回数に渡って連続して外れとなり、第２特別図柄の保留球を所持したまま通常状態Ｂへと移行する期待度を報知する演出を実行可能に構成している。これにより、当たり保留が存在しない方が遊技者にとって有利になることを示唆するという斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２８１９】

次に、図２８５（ｂ）を参照して、本第１２実施形態における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図２８５（ｂ）は、本第１２実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図２８５（ｂ）に示した通り、本第１２実施形態におけるＲＡＭ２２３は、上述した第７実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成（図２６（ｂ）参照）に対して、回避率格納エリア２２３ｉａが追加されている点で相違している。また、時短情報更新エリア２２３ｇ、仮当たり判定フラグ２２３ｈ、仮時短情報更新エリア２２３ｉ、仮時短終了フラグ２２３ｊ、時短下限フラグ２２３ｋ、準終了条件フラグ２２３ｍ、時短終了前変動フラグ２２３ｎ、状態演出カウンタ２２３ｏが削除されている点でも相違している。

【２８２０】

回避率格納エリア２２３ｉａは、回避ターン演出において表示される回避率を示すデータを格納しておくための記憶領域である。この回避率格納エリア２２３ｉａは、初期値として回避率０％を示すデータが設定されており、回避ターン演出の実行中に第２特別図柄

の保留球を検出し、回避率が更新される毎に、更新後の回避率に対応するデータに更新される（図２９１のＳ２３３６参照）。

【２８２１】

＜第１２実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図２８７から図２８９を参照して、本第１２実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理について説明する。まず、図２８７を参照して、本第１２実施形態における特別図柄変動処理１２（Ｓ１６１）の詳細について説明する。この特別図柄変動処理１２（Ｓ１６１）は、第７実施形態における特別図柄変動処理７（図１８８参照）に代えて実行される処理であり、第７実施形態における特別図柄変動処理７（図１８８参照）と同様に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおける変動表示の設定を行うための処理である。

【２８２２】

この第１２実施形態における特別図柄変動処理１２（図２８７参照）のうち、Ｓ２０１，Ｓ２０２，Ｓ２０６～Ｓ２０９，Ｓ２１１～Ｓ２１６，Ｓ２１８，Ｓ２３１～Ｓ２３７の各処理では、それぞれ第７実施形態における特別図柄変動処理７（図１８８参照）のＳ２０１，Ｓ２０２，Ｓ２０６～Ｓ２０９，Ｓ２１１～Ｓ２１６，Ｓ２１８，Ｓ２３１～Ｓ２３７の各処理と同一の処理が実行される。

【２８２３】

また、本第１２実施形態における特別図柄変動処理１２（図２８７参照）では、Ｓ２０９、またはＳ２３５の処理が終了すると、第７実施形態における特別図柄変動開始処理__（Ｓ２１０）に代えて、特別図柄変動開始処理１２（Ｓ２６１）を実行して、本処理を終了する。この特別図柄変動開始処理１２（Ｓ２６１）の詳細については、図２８８を参照して後述する。

【２８２４】

また、本第１２実施形態における特別図柄変動処理１２（Ｓ１６１）では、Ｓ２１６の処理が終了すると、次に、時短中カウンタ２０３ｋの値と、確変カウンタ２０３ｉａの値と、を共に０にリセットし（Ｓ２６２）、Ｓ２１８の処理に移行する。さらに、本第１２実施形態における特別図柄変動処理１２（図２８７参照）では、Ｓ２３６の処理において、時短中カウンタ２０３ｋの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判定したか（Ｓ２３６：Ｎｏ）、またはＳ２３７の処理が終了した場合に、確変カウンタ２０３ｉａの値が０より大きいか否かを判別して（Ｓ２６３）、確変カウンタ２０３ｉａの値が０より大きい値であると判別したした場合には（Ｓ２６３：Ｙｅｓ）、確変カウンタ２０３ｉａの値を１減算し（Ｓ２６４）、Ｓ２１８の処理に移行する。一方、Ｓ２６３の処理において、確変カウンタ２０３ｉａの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合は（Ｓ２６３：Ｎｏ）、Ｓ２６４の処理をスキップして、Ｓ２１８の処理に移行する。

【２８２５】

次に、図２８８を参照して、本第１２実施形態における特別図柄変動処理１２（図２８７参照）内の一処理である特別図柄変動開始処理１２（図２８８のＳ２６１）の詳細について説明する。この特別図柄変動開始処理１２（Ｓ２６１）は、第７実施形態（および第１実施形態）における特別図柄変動開始処理（図３９参照）に代えて実行される処理であり、第７実施形態（および第１実施形態）における特別図柄変動開始処理（図３９参照）と同様に、第１特別図柄、または第２特別図柄の抽選結果に応じて変動パターンを設定するための処理である。この第１２実施形態における特別図柄変動開始処理１２（図２８８参照）のうち、Ｓ３０１，Ｓ３０３，Ｓ３０５，Ｓ３１２，Ｓ３１４、およびＳ３１５の各処理では、それぞれ第７実施形態（および第１実施形態）における特別図柄変動開始処理（図３９参照）のＳ３０１，Ｓ３０３，Ｓ３０５，Ｓ３１２，Ｓ３１４、およびＳ３１５の各処理と同一の処理が実行される。

【２８２６】

また、本第１２実施形態における特別図柄変動開始処理１２（図２８８参照）では、Ｓ

３０１の処理が終了すると、次いで、確変カウンタ２０３ｉａの値が０より大きい値（１以上の値）であるか（即ち、特別図柄の確変状態であるか）否かを判定し（Ｓ３２１）、確変カウンタ２０３ｉａの値が０より大きい値であると判定した場合には（Ｓ３２１：Ｙｅｓ）、高確率時用の第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図２８０（ａ）参照）に規定されている当たり乱数と、実行エリアに格納されている第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、に基づいて特別図柄の抽選結果を取得し（Ｓ３２２）、Ｓ３０３の処理に移行する。一方、Ｓ３２１の処理において、確変カウンタ２０３ｉａの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判定した場合には（Ｓ３２１：Ｎｏ）、特別図柄の低確率状態であることを意味するので、低確率時用の第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図２８０（ａ）参照）に規定されている当たり乱数と、実行エリアに格納されている第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、に基づいて特別図柄の抽選結果を取得し（Ｓ３２３）、Ｓ３０３の処理に移行する。

【２８２７】

また、本第１２実施形態における特別図柄変動開始処理１２（図２８８参照）では、Ｓ３０３の処理において今回の特別図柄の抽選結果が大当たりであると判別した場合に（Ｓ３０３：Ｙｅｓ）、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ（図２８０（ｂ）参照）を参照して今回の大当たり種別を特定し（Ｓ３２４）、特別図柄種別と大当たり種別とに対応した大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ３０５）。次に、変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｉｂに格納されているデータに対応する変動パターンシナリオ（今回設定されている変動パターンシナリオ）と、変動回数とに応じて、変動パターンを選択するために参照する変動パターンテーブルを変動パターンテーブル２０２ｄに規定されている３つのテーブルの中から特定する（Ｓ３２５）。そして、特定した変動パターンテーブルから、変動種別カウンタＣＳ１の値と、保留球数と、変動回数とに対応する当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ３２６）、Ｓ３１４の処理に移行する。

【２８２８】

また、本第１２実施形態における特別図柄変動開始処理１２（図２８８参照）では、Ｓ３１２の処理が終了すると、次いで、変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｉｂに格納されているデータに対応する変動パターンシナリオと、大当たり終了後の変動回数とに対応する変動パターンテーブルを、変動パターンテーブル２０２ｄに規定されている３つのテーブルの中から特定する（Ｓ３２７）。次に、特定した変動パターンテーブルから、変動種別カウンタＣＳ１の値と、保留球数と、変動回数とに対応する外れ時の変動パターンを決定し（Ｓ３２８）、Ｓ３１４の処理に移行する。

【２８２９】

この第１２実施形態における特別図柄変動開始処理１２（図２８８参照）を実行することにより、大当たり終了後に設定された変動パターンシナリオに応じた変動パターンを選択して設定することができる。

【２８３０】

次に、図２８９を参照して、本第１２実施形態における大当たり制御処理１２（Ｓ１５４１）の詳細について説明する。この大当たり制御処理１２（Ｓ１５４１）は、第７実施形態における大当たり制御処理７（図１９２参照）に代えて実行される処理であり、第７実施形態における大当たり制御処理７（図１９２参照）と同様に、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口（大開放口）６５ａの開閉制御を実行するための処理である。

【２８３１】

この第１２実施形態における大当たり制御処理１２（図２８９参照）のうち、Ｓ１６０１～Ｓ１６１２，Ｓ１６１６～Ｓ１６１８，Ｓ１６２１、およびＳ１６２２の各処理では、第７実施形態における大当たり制御処理７（図１９２のＳ１５２１参照）のＳ１６０１～Ｓ１６１２，Ｓ１６１６～Ｓ１６１８，Ｓ１６２１、およびＳ１６２２の各処理と同一の処理が実行される。

【２８３２】

また、本第１２実施形態における大当たり制御処理１２（図２８９参照）では、Ｓ１６１２の処理において、エンディング期間の終了タイミングであると判別した場合に（Ｓ１６１２：Ｙｅｓ）、確変カウンタ２０３ｉａの値を３に設定して（Ｓ１６４１）、処理をＳ１６２１へと移行する。この大当たり制御処理１２（図２８９参照）を実行することにより、毎回の大当たり終了後に３回の特別図柄の高確率状態を設定することができる。

【２８３３】

＜第１２実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図２９０から図２９３を参照して、本第１２実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図２９０を参照して、本第１２実施形態におけるコマンド判定処理１２（Ｓ２１７１）の詳細について説明する。図２９０は、本第１２実施形態におけるコマンド判定処理１２（Ｓ２１７１）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理１２（Ｓ２１７１）は、上述した第７実施形態（および第１実施形態）におけるコマンド判定処理（図５６参照）に代えて実行される処理であり、上述した第７実施形態におけるコマンド判定処理（図５６参照）と同様に、主制御装置１１０から受信したコマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。

【２８３４】

この第１２実施形態におけるコマンド判定処理１２（図２９０参照）では、第７実施形態におけるコマンド判定処理に対して、入賞情報コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ２２０９：Ｙｅｓ）、入賞情報関連処理１２（Ｓ２２４１）を実行する点で相違する。また、Ｓ２２１３の処理において、停止コマンドを受信していないと判別した場合に（Ｓ２２１３：Ｎｏ）、状態コマンドを受信したか判別し（Ｓ２２４２）、状態コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２２４２：Ｙｅｓ）、状態コマンド処理１２（Ｓ２２４３）を実行してＳ２２１７の処理へと移行する一方、Ｓ２２４２の処理において状態コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２２４２：Ｎｏ）、Ｓ２２４３の処理をスキップしてＳ２２１７の処理に移行する点で相違する。これらの入賞情報関連処理１２（Ｓ２２４１）、および状態コマンド処理１２（Ｓ２２４３）の詳細については、それぞれ図２９１、および図２９２を参照して後述する。

【２８３５】

次に、図２９１を参照して、上述した入賞情報関連処理１２（Ｓ２２４１）の詳細について説明する。この入賞情報関連処理１２（Ｓ２２４１）は、第７実施形態における入賞情報関連処理７（図１９３参照）に代えて実行される処理であり、第７実施形態における入賞情報関連処理７（図１９３参照）と同様に、主制御装置１１０から受信した入賞情報コマンドに応じた制御を行うための処理である。

【２８３６】

この第１２実施形態における入賞情報関連処理１２（Ｓ２２４１）では、まず、遊技状態格納エリア２２３ｆに格納されているデータを参照して現在の遊技状態を特定し（Ｓ２３３１）、次いで、Ｓ２３３１の処理において特定した遊技状態は、確変状態Ａ、および潜確状態Ｂのどちらかであるか否かを判別する（Ｓ２３３２）。Ｓ２３３２の処理において、現在の遊技状態が確変状態Ａ、潜確状態Ｂのどちらでもないと判別した場合には（Ｓ２３３２：Ｎｏ）、処理をＳ２３１２へと移行する。一方、Ｓ２３３２の処理において、現在の遊技状態が確変状態Ａ、および潜確状態Ｂのどちらかであると判別した場合には（Ｓ２３３２：Ｙｅｓ）、今回受信した入賞情報コマンドが、第２特別図柄の入賞情報であるかを判別する（Ｓ２３３３）。Ｓ２３３３の処理において、第２特別図柄の入賞情報であると判別した場合は（Ｓ２３３３：Ｙｅｓ）、回避率選択テーブル２２２ｉａ（図２８６参照）の読み出しを実行する（Ｓ２３３４）。

【２８３７】

Ｓ２３３４の処理が終了すると、次に、演出カウンタ２２３ｅの値と、回避率格納エリア２２３ｉａのデータと、今回の入賞情報が示す抽選結果と、に応じて演出態様（回避率）を決定し（Ｓ２３３５）、回避率格納エリア２２３ｉａのデータを今回決定した回避率

に対応するデータに更新して（Ｓ２３３６）、Ｓ２３１１の処理に移行する。一方、Ｓ２３３３の処理において、今回受信した入賞情報コマンドが、第２特別図柄の入賞情報ではないと判別した場合には（Ｓ２３３３：Ｎｏ）、Ｓ２３３４～Ｓ２３３６の処理をスキップし、上述したＳ２３１１の処理に移行する。

【２８３８】

この入賞情報関連処理１２（図２９１参照）を実行することにより、回避ターン演出（図２７６（ｂ）参照）において、潜確状態Ｂにおける２回の確変回数をスルーさせることができる期待度（第２特別図柄の抽選で残りの確変回数に渡って連続して外れになる期待度）を報知することができる。

【２８３９】

次に、図２９２を参照して、上述した状態コマンド処理１２（Ｓ２２４３）の詳細について説明する。この状態コマンド処理１２（Ｓ２２４３）は、主制御装置１１０から受信した状態コマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。

【２８４０】

この状態コマンド処理１２（図２９２参照）では、まず、今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドであるか否かを判別する（Ｓ５８０１）。Ｓ５８０１の処理において、受信したコマンドが通常状態を示すコマンドであると判別した場合には（Ｓ５８０１：Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリア２２３ｆに潜確状態Ｂを示すデータが格納されているかを判別し（Ｓ５８０２）、遊技状態格納エリア２２３ｆに格納されているデータが潜確状態Ｂを示すデータであると判別した場合には（Ｓ５８０２：Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリア２２３ｆに通常状態Ｂを示すデータを格納して（Ｓ５８０３）、本処理を終了する。

【２８４１】

一方、Ｓ５８０２の処理において、遊技状態格納エリア２２３ｆに格納されているデータが潜確状態Ｂを示すデータではないと判別した場合には（Ｓ５８０２：Ｎｏ）、次に、遊技状態格納エリア２２３ｆに時短状態を示すデータが格納されているか否かを判別する（Ｓ５８０４）。Ｓ５８０４の処理において、遊技状態格納エリア２２３ｆに格納されているデータが、時短状態を示すデータであると判別した場合には（Ｓ５８０４：Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリア２２３ｆに通常状態Ｃを示すデータを格納し（Ｓ５８０５）、本処理を終了する。一方、Ｓ５８０４の処理において、遊技状態格納エリア２２３ｆに時短状態を示すデータが格納されていないと判別した場合には（Ｓ５８０４：Ｎｏ）、遊技状態格納エリア２２３ｆに通常状態Ａを示すデータを格納し（Ｓ５８０６）、本処理を終了する。

【２８４２】

また、Ｓ５８０１の処理において、今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドではないと判別した場合には（Ｓ５８０１：Ｎｏ）、次いで、今回受信した状態コマンドが潜確状態を示すコマンドであるか判別する（Ｓ５８０７）。Ｓ５８０７の処理において、今回受信したコマンドが潜確状態を示すコマンドであると判別した場合には（Ｓ５８０７：Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリア２２３ｆに確変状態Ａを示すデータが格納されているか判別し（Ｓ５８０８）、確変状態Ａを示すデータが格納されていると判別した場合には（Ｓ５８０８：Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリア２２３ｆに潜確状態Ｂを示すデータを格納して（Ｓ５８０９）、本処理を終了する。一方、Ｓ５８０８の処理において、遊技状態格納エリア２２３ｆに格納されているデータが確変状態Ａを示すデータではないと判別した場合には（Ｓ５８０８：Ｎｏ）、遊技状態格納エリア２２３ｆに潜確状態Ａを示すデータを格納し（Ｓ５８１０）、本処理を終了する。

【２８４３】

一方、Ｓ５８０７の処理において、今回受信した状態コマンドが潜確状態を示すコマンドではないと判別した場合には（Ｓ５８０７：Ｎｏ）、今回受信した状態コマンドが確変状態を示すコマンドであるか判別する（Ｓ５８１１）。Ｓ５８１１の処理において、今回受信した状態コマンドが確変状態を示すコマンドであると判別した場合には（Ｓ５８１１：Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリア２２３ｆに通常状態Ｂを示すデータが格納されているか

判別し（Ｓ５８１２）、通常状態Ｂを示すデータが格納されていると判別した場合には（Ｓ５８１２：Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリア２２３ｆに確変状態Ｂを示すデータを格納して（Ｓ５８１３）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ５８１２の処理において、遊技状態格納エリア２２３ｆに通常状態Ｂを示すデータが格納されていないと判別した場合には（Ｓ５８１２：Ｎｏ）、遊技状態格納エリア２２３ｆに確変状態Ａを示すデータを格納し（Ｓ５８１４）、本処理を終了する。

【２８４４】

また、Ｓ５８１１の処理において、今回受信したコマンドが確変状態を示すコマンドではないと判別した場合には（Ｓ５８１１：Ｎｏ）、今回受信したコマンドが時短状態を示すコマンドであることを意味するため、遊技状態格納エリア２２３ｆに対して時短状態を示すデータを格納し（Ｓ５８１５）、本処理を終了する。

【２８４５】

この状態コマンド処理１２（図２９２参照）を実行することにより、遊技状態格納エリア２２３ｆのデータを状態コマンドに応じて正確に更新することができる。

【２８４６】

次に、図２９３を参照して、本第１２実施形態における演出設定処理１２（Ｓ２８４１）の詳細について説明する。この演出設定処理１２（Ｓ２８４１）は、第７実施形態（および第１実施形態）における演出設定処理（図６３参照）に代えて実行される処理であり、第７実施形態（および第１実施形態）における演出設定処理と同様に、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドにより通知された変動時間内で実行する変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。

【２８４７】

演出設定処理１２（図２９３のＳ２８４１）では、まず、遊技状態格納エリア２２３ｆに格納されている情報を参照して遊技状態を特定し（Ｓ２９３１）、次いで、特定した遊技状態が潜確状態Ａであるか否かを判別する（Ｓ２９３２）。Ｓ２９３２の処理において、特定した遊技状態が潜確状態Ａであると判別した場合には（Ｓ２９３２：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果に応じて部位破壊チャンス演出の演出態様を設定し（Ｓ２９３３）、本処理を終了する。即ち、抽選結果が大当たりであれば、部位破壊に成功する演出態様を設定する一方で、抽選結果が外れであれば、部位破壊に失敗する演出態様を設定する。

【２８４８】

一方、Ｓ２９３２の処理において、遊技状態が潜確状態Ａではないと判別した場合には（Ｓ２９３２：Ｎｏ）、遊技状態格納エリア２２３ｆのデータから特定された遊技状態が確変状態Ａであるか否かを判別する（Ｓ２９３４）。Ｓ２９３４の処理において、特定した遊技状態が確変状態Ａであると判別した場合には（Ｓ２９３４：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果（当否）に応じて回避ターン突入演出の演出態様を設定し（Ｓ２９３５）、本処理を終了する。

【２８４９】

一方、Ｓ２９３４の処理において、遊技状態格納エリア２２３ｆのデータから特定された遊技状態が確変状態Ａではないと判別した場合は（Ｓ２９３４：Ｎｏ）、次いで、遊技状態は潜確状態Ｂであるか判別する（Ｓ２９３６）。Ｓ２９３６の処理において、特定した遊技状態が潜確状態Ｂであると判別した場合には（Ｓ２９３６：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果に応じて回避ターン演出の演出態様を設定し（Ｓ２９３７）、本処理を終了する。具体的には、特別図柄の抽選結果が外れであれば、怪獣のキャラクタ８１１の攻撃を冒険者のキャラクタ８０１が回避する態様の演出を設定し、特別図柄の抽選結果が大当たりであれば、冒険者８０１が怪獣のキャラクタ８１１の攻撃を避けきれずに当たってしまう態様の演出を設定する。

【２８５０】

また、Ｓ２９３６の処理において、遊技状態が潜確状態Ｂではないと判別した場合には（Ｓ２９３６：Ｎｏ）、遊技状態が通常状態Ｂであるか否かを判別し（Ｓ２９３８）、遊技状態が通常状態Ｂであると判別した場合には（Ｓ２９３８：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選

結果に応じて攻撃ターン演出の演出態様を設定し（Ｓ２９３９）、本処理を終了する。具体的には、特別図柄の抽選結果が大当たりであれば、怪獣のキャラクタ８１１へと攻撃を加えて討伐することに成功する態様の演出を設定する一方で、外れであれば、怪獣８１１の討伐に失敗する態様の演出が実行される。また、Ｓ２９３８の処理において、遊技状態が通常状態Ｂではないと判別した場合には（Ｓ２９３８：Ｎｏ）、遊技状態が通常状態Ａであることを意味するため、抽出した変動パターンに応じて演出態様を設定し（Ｓ２９４０）、本処理を終了する。

【２８５１】

この演出設定処理１２（図２９３参照）を実行することにより、遊技状態に応じた演出態様を好適に設定することができる。

【２８５２】

以上説明した通り、第１２実施形態におけるパチンコ機１０では、比較的有利な遊技状態（潜確状態、確変状態）の間に大当たりに当選した方が有利になる（大当たり終了後に有利な確変状態が設定される）状況と、有利な遊技状態の間に大当たりに当選するよりも、有利な遊技状態が終了した後の不利な遊技状態において大当たりに当選した方が有利になる状況と、が成立するように構成した。このように構成することで、遊技状態だけでなく、状況にも応じて大当たりに当選することを期待するか、外れとなることを期待するかを異ならせる斬新な遊技性を実現することができる。

【２８５３】

また、本第１２実施形態では、大当たりに当選することにより不利となる有利状態（潜確状態Ｂ）において、確変回数に渡って外れとなることに対する期待度を、潜確状態Ｂへと移行するよりも前の確変状態Ａにおいて遊技者に示唆する演出を実行可能に構成している。即ち、外れが連続することで遊技者に有利となるかのような態様の先読み演出を実行可能に構成している。このように構成することで、従来型の遊技機における当たり保留が含まれている期待度を報知する演出とは大きく異なる斬新な演出態様を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２８５４】

なお、本第１２実施形態では、確変状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりに当選したとしても、大当たり変動中に右打ちを行って第２特別図柄の保留球を上限値（４個）まで貯めていれば、大きなデメリットが生じないように構成していた。即ち、潜確状態Ｂにおいて大当たりに当選した場合に比較して、大当たりに当選した場合におけるデメリットが少なくなるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、確変状態Ａにおいて大当たりに当選した場合についても、遊技者にとって不利益となり得るように構成してもよい。より具体的には、例えば、確変状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で外れとなった場合には変動時間を変えずに（上述した第１２実施形態と同様に２０秒間とし）、大当たりに当選した場合に、変動時間が短くなる（例えば、０．１秒間）ように構成してもよい。このように構成することで、確変状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で外れとなった場合には、外れの変動表示が開始されてから第１特別図柄の変動表示が終了して時短状態が終了するまでの２０秒間の間に、右打ちによって容易に第２特別図柄の保留球を貯めることができる一方、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、変動開始後、即座（０．１秒経過時）に時短状態が終了されて大当たりが開始されてしまい、第２特別図柄の保留球を貯めることが不可能（困難）となる。つまり、確変状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり終了後が潜確状態Ｂ（第２特別図柄の保留球が存在する潜確状態）ではなく、潜確状態Ａ（第２特別図柄の保留球が存在しない潜確状態）に移行させることができるので、確変状態Ａ、および潜確状態Ｂの２種類の遊技状態に渡る３回の特別図柄の抽選で連続して外れとなることを願わせる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２８５５】

本第１２実施形態では、回避ターン演出において、回避ターンを突破することができる

か否かを示す演出（冒険者のキャラクタ８０１が怪獣のキャラクタ８１１の攻撃を特定回数回避することで回避ターンの突破が報知される演出）を実行する構成としていたが、これに加えて、回避ターン演出の実行中において、攻撃ターン演出の突破期待度（通常状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりとなる期待度）を報知可能に構成してもよい。より具体的には、例えば、確変状態Ａにおいて、第１特別図柄の変動表示中に貯まった第２特別図柄の保留球の抽選結果を判別して、確変状態Ａが終了した後の潜確状態Ｂにおいて消化される２個の第２特別図柄の保留球（時間的に古い順に２個の保留球）が外れで、且つ、通常状態Ｂにおいて消化される第２特別図柄の保留球の中に大当たりが存在すると判別した場合に、低い確率（例えば、１／１０の確率）で、通常とは異なる特別な演出（所謂、プレミア演出）を実行する構成としてもよい。これにより、回避ターン演出の実行中にプレミア演出が出現した時点で、回避ターンの突破のみならず、連荘モードへの移行まで確定するため、プレミア演出が実行されることをより強く期待して遊技を行わせることができる。また、プレミア演出の出現率を低くしておくことにより、プレミア演出を伴わずに回避ターンを突破した場合においても、攻撃ターンを突破することに対する期待感を失わせることを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２８５６】

本第１２実施形態では、比較的有利な（大当たり確率が高い）潜確状態Ｂで大当たりに当選するよりも、比較的不利な（大当たり確率が低い）通常状態Ｂで大当たりに当選した方が、連荘モードに移行する割合が高くなるように構成することで、有利な状態よりも不利な状態で大当たりに当選した方が有利となる遊技性を成立させていたが、これに限られるものではない。例えば、持ち球をほとんど減らさずに遊技を行うことができる有利な連荘モードにおいて大当たりになるよりも、不利な通常モードにおいて大当たりになった方が、ラウンド数が多い大当たり遊技が実行され易く構成することにより、有利な状態よりも不利な状態で大当たりになった方が、有利度合いが高くなる要素が発生する遊技性を実現してもよい。

【２８５７】

本第１２実施形態では、大当たりに当選した場合に、大当たり種別や特別図柄の種別、当選時の遊技状態等によらず、必ず、大当たり終了後に確変回数が３回の特別図柄の確変状態が設定されるように構成していたが、大当たりに当選した際の条件に応じて、大当たり終了後に特別図柄の確変状態が設定される割合を異ならせてもよい。より具体的には、例えば、第１特別図柄の抽選で大当たりになると、大当たり終了後に特別図柄の確変状態が設定される割合が高くなり、第２特別図柄の抽選で大当たりになると、大当たり終了後に特別図柄の低確率状態が設定される割合が高くなるように構成してもよい。つまり、通常状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合や、連荘モードにおいて大当たりに当選した場合は、高い割合で特別図柄の低確率状態が付与される（時短回数が３４回の時短状態のみが付与される）ように構成してもよい。このように構成することで、連荘モードは、ほぼ、時短回数が３４回の時短状態となるため、連荘モードにおいて大当たりに当選した場合よりも、通常モードにおいて大当たりに当選した場合の方が、大当たり終了後に付与される確変回数の面では有利になる。つまり、有利な状態である連荘モードで大当たりになるよりも、不利な状態である通常モードで大当たりになった方が一部の要素が有利になるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【２８５８】

本第１２実施形態では、部位破壊チャンス演出（図２７５、図２７６（ａ）参照）において、怪獣のキャラクタ８１１の角を破壊しようとする演出が実行されて、破壊に成功することで第１特別図柄の大当たりとなったことを報知するように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、爪を破壊しようとする演出や、牙を破壊しようとする演出、尾を破壊しようとする演出等、バリエーションを持たせてもよい。この場合において、破壊しようとする部位によって大当たりとなる期待度を異ならせてもよい。具体的には

、例えば、尾、爪、牙、角の順番に大当たり期待度が高くなっていくように構成してもよい。このように構成することで、冒険者のキャラクタ８０１が破壊しようとする部位にも注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、この場合において、部位破壊チャンス演出において破壊した部位に応じて、その後の回避ターン演出や攻撃ターン演出における展開を異ならせる構成としてもよい。より具体的には、例えば、回避ターン演出において、怪獣のキャラクタ８１１の攻撃方法として、尾を用いた攻撃だけでなく、爪を用いた攻撃、牙を用いた攻撃、角を用いた攻撃も行われ得るように構成した上で、部位破壊チャンス演出において破壊済みの部位を用いて攻撃を行った場合の方が、破壊されていない部位によって攻撃を行った場合よりも、回避する期待度が高くなるように構成してもよい。即ち、怪獣８１１が攻撃する際のモーション（前動作）から、破壊されている部位を用いた攻撃を行おうとしているか否かを判別することで、回避に成功する期待度を予測するという遊技性を実現することができる。また、攻撃ターン演出についても同様に、冒険者のキャラクタ８０１が攻撃を加えようとする部位にバリエーションを持たせ、既に破壊されている部位の種別と、攻撃を加えようとしている部位との組み合わせによって、怪獣のキャラクタ８１１を倒す期待度を示唆するように構成してもよい。より具体的には、例えば、破壊されている部位に攻撃を加えようとする演出が実行された場合の方が、破壊されていない部位に攻撃を加える場合よりも、怪獣のキャラクタ８１１を倒す期待度が高くなるように構成してもよい。

【２８５９】

本第１２実施形態では、通常状態Ｂにおいて第２特別図柄の大当たりに当選すると、必ず怪獣のキャラクタ８１１を倒すことに成功する演出が実行されて、連荘モードへの移行が報知されるように構成していたが、第２特別図柄の大当たりに当選した時点で保留されている各保留球の先読み結果に応じて、演出態様を異ならせてもよい。より具体的には、例えば、第２特別図柄の大当たりに当選した時点において、第２特別図柄の保留球が０個であり、且つ、第１特別図柄の保留球のうち時間的に最も古い保留球（最初に消化される保留球）が大当たりに対応する保留球である場合は、怪獣のキャラクタ８１１を倒すことができずに、回避ターン演出に再突入する態様の演出を実行してもよい。連荘モードへの移行時に第１特別図柄の保留球のみが存在し、且つ、最初に消化される第１特別図柄の保留球が大当たりに対応する保留球である場合、確変状態Ｂへと移行するのと同時に第１特別図柄の大当たり変動が開始されてしまうため、確変状態において大当たりに当選することが確定する。即ち、潜確状態Ｂへと移行する（第１特別図柄の大当たり変動中に右打ちを行って第２特別図柄の保留球を貯めなかった場合には潜確状態Ａへと移行する）ことが確定してしまうため、連荘モードへの移行を報知してしまうと、すぐに第１特別図柄の大当たりとなって連荘モードが終了されてしまうため、遊技者をがっかりさせてしまう虞がある。これに対し、連荘モードへの移行直後に第１特別図柄の大当たりとなることが確定している場合は、回避ターン演出に戻る演出態様としておけば、遊技者を過剰にがっかりさせてしまうことを抑制することができる。なお、確変状態Ｂにおける第１特別図柄の大当たり変動中に遊技者が右打ちを行わなかった（第２特別図柄の保留球を貯めなかった）、若しくは右打ちを行ったにもかかわらず通常状態Ｂにおいて抽選を実行させることができる個数の第２特別図柄の保留球を貯めることができなかった（保留球が２個以下しか貯まらなかった）場合は、怪獣のキャラクタ８１１の破壊された部位が再生する演出が実行されて、部位破壊チャンス演出に戻ることが報知されるように構成してもよい。このように構成することで、通常状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選を実行させることができる可能性が０であるにもかかわらず回避ターン演出が実行されてしまうことを抑制することができる。

【２８６０】

本第１２実施形態では、大当たり遊技の実行中に賞球を獲得するための大入賞口として、特定入賞口６５ａのみを設ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、盤面左側（左打ちにより発射された遊技球が入球可能となり、右打ちにより発射された遊技球が入球困難となる位置）にも大入賞口を設ける構成としてもよい。そして、大２

特別図柄の大当たりとなった場合に、盤面右側の大入賞口と左側の大入賞口とを交互に、且つ、開放期間及びインターバル期間が比較的短くなるように制御することで、大当たり中に右打ちを行い続けた場合と、左打ちを行い続けた場合とで獲得可能な賞球数がほぼ同等となるように構成してもよい。そして、潜確状態Ｂにおいて第２特別図柄の大当たりとなった場合には、大当たり遊技の実行中に左打ちを継続して行うことを報知する一方で、連荘モードにおいて第２特別図柄の大当たりとなった場合は、右打ちを継続して行うことを報知する構成としてもよい。このように構成することで、潜確状態Ｂにおいて右打ちにより発射された遊技球が第２入球口６４５０へと入球し、第２特別図柄の保留球が増加してしまうことを防止できる。つまり、回避ターン演出において失敗が報知されたにもかかわらず、通常モードＢまで第２特別図柄の保留球を維持可能になってしまう不具合をより確実に抑制することができる。

【２８６１】

＜第１３実施形態＞

次に、図２９４から図３０８を参照して、第１３実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１２実施形態におけるパチンコ機１０では、有利な（大当たり確率が高い）潜確状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合よりも、不利な（大当たり確率が低い）通常状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合の方が、遊技者にとって有利となるように構成していた。即ち、通常状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりに当選することにより、遊技者にとって最も有利な連荘モードへと移行するように構成していた。つまり、有利な連荘モードへと移行させるためには、有利な遊技状態よりも不利な遊技状態において大当たりに当選する必要があるという斬新な遊技性を実現していた。

【２８６２】

これに対して第１３実施形態におけるパチンコ機１０では、有利な連荘モードとして比較的有利度合いが低い連荘モードＡと、比較的有利度合いが高い連荘モードＢと、の２種類を設ける構成とし、これらの２種類のモードでは、第１２実施形態における連荘モードと同様に、複数の遊技状態を順番に遷移する（確変状態、時短状態、および通常状態の順で推移する）ように構成している。そして、各モードにおいては、比較的有利な（即ち、大当たり確率が高い）確変状態の間に第２特別図柄の抽選で大当たりに当選すると、有利度合いが低い連荘モードＡに設定される一方で、比較的不利な（即ち、大当たり確率が低い）時短状態や通常状態の間に第２特別図柄の抽選で大当たりに当選すると、有利度合いが高い連荘モードＢが設定されるように構成した。つまり、本第１３実施形態におけるパチンコ機１０では、連荘モードにおいて、有利な遊技状態よりも不利な遊技状態において大当たりに当選した方が、有利度合が高くなるという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現する構成としている。

【２８６３】

この第１３実施形態におけるパチンコ機１０が、上述した第１２実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１２実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１２実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【２８６４】

まず、図２９４、および図２９５を参照して、本第１３実施形態における特徴的な演出態様について説明する。まず、図２９４（ａ）を参照して、有利度合いが低い連荘モードＡを構成する遊技状態である時短状態Ａの間の演出態様について説明する。ここで、連荘

モードＡでは、大当たり終了後２０回の特別図柄の抽選が終了するまでの間、確変状態に設定され、その後、４回の特別図柄の抽選に渡って時短状態に設定され、その後が通常状態に設定されるモードである。上述した通り、本第１３実施形態では、連荘モードＡにおける確変状態で大当たりに当選するよりも、時短状態において大当たりに当選した方が遊技者に有利となる。即ち、有利度合が高い連荘モードＢに移行（昇格）する。本第１３実施形態では、この連荘モードＡにおける４回の時短状態（時短状態Ａ）において大当たりに当選するか否かを示す演出（最終決戦演出）を実行する構成としている。

【２８６５】

図２９４（ａ）は、本第１３実施形態における最終決戦演出の演出態様を示した図である。図２９４（ａ）に示した通り、最終決戦演出が実行されると、主表示領域Ｄｍに対して、冒険者を模したキャラクタ８０１と、怪獣を模したキャラクタ８１１とが表示される。また、主表示領域Ｄｍの上部に形成される表示領域ＨＲ６に対して、「最終決戦突入！！」という文字と、残りの時短回数を示す文字（例えば、「残り４回」という文字）と、が表示される。また、主表示領域Ｄｍの右下には、現在の状態を示す文字を表示するための表示領域ＨＲ２０が形成される。図２９４（ａ）では、連荘モードＡを示す「ＲＵＳＨ中」という文字が表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「敵を倒せば超ＲＵＳＨ昇格！？」という文字が表示される。これらの表示態様により、時短回数内に敵を倒すことができればより有利な超ＲＵＳＨ（連荘モードＢ）へと移行することを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２８６６】

次に、図２９４（ｂ）を参照して、連荘モードＢの時短状態（時短状態Ｂ）において実行される超最終決戦演出について説明する。この超最終決戦演出は、最終決戦演出と同様に、敵を倒すことで連荘モードＢに移行することを示す演出である。ここで、連荘モードＢでは、大当たり終了後２０回の特別図柄の抽選が終了するまでの間、確変状態に設定され、その後、３９回の特別図柄の抽選に渡って時短状態に設定され、その後が通常状態に設定されるモードである。つまり、連荘モードＢは、連荘モードＡに比較して、時短状態の回数が３５回多い有利なモードを形成する。なお、本第１３実施形態では、特別図柄の高確率状態の間に大当たりに当選する確率が１／２０であり、低確率状態の間に大当たりに当選する確率が１／４０に設定されている。よって、連荘モードＢにおける時短状態（時短状態Ｂ）の３５回の間に大当たりに当選する割合は約５８．８％となる。即ち、連荘モードＡにおける最終決戦演出に比較して大幅に敵に勝利する（第２特別図柄の抽選で大当たりとなる）可能性が高くなるため、超最終決戦演出は、遊技者にとって期待度のより高い演出となる。

【２８６７】

図２９４（ｂ）は、超最終決戦演出の演出態様を示した図である。図２９４（ｂ）に示した通り、超最終決戦演出では、キャラクタ８０１が、最終決戦演出における敵キャラクター８１１よりも身体のサイズが小さく、角や爪も有していない見た目（即ち、弱そうな（勝ちやすそうな）見た目）の怪獣を模したキャラクタ８２１と対峙する演出が実行される。また、表示領域ＨＲ６に対して、「超最終決戦突入！！」という文字と、残りの時短回数を示す文字（例えば、「残り３９回」という文字）と、が表示される。また、表示領域ＨＲ２０に対して、連荘モードＢを示す「超ＲＵＳＨ中」という文字が表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「敵を倒せば超ＲＵＳＨ継続！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、時短回数内で大当たりに当選することで大当たり終了後も再度超ＲＵＳＨ（連荘モードＢ）に設定されるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２８６８】

次に、図２９５を参照して、連荘モードＢ（超ＲＵＳＨ）における確変状態（確変状態Ｂ）の間の演出態様について説明する。ここで、連荘モードＢにおいては、確変状態の間に大当たりに当選すると、有利度合が低い連荘モードＡへと移行してしまう。よって、確変状態においては、あたかも大当たりになると不利になるかのような態様の演出が実行さ

れる。具体的には、図２９５（ａ）に示した通り、冒険者を模したキャラクタ８０１の前方から岩ＩＧが転がり落ちてくる態様の演出が実行されると共に、副表示領域Ｄｓに対して、「岩に当たるとノーマルＲＵＳＨに降格！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、岩ＩＧに冒険者８０１が当たってしまうと遊技者に不利となってしまう（連荘モードＡに移行してしまう）ということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２８６９】

図２９５（ｂ）は、確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合における表示態様の一例を示した図である。図２９５（ｂ）に示した通り、確変状態Ｂにおいて大当たりに当選すると、冒険者８０１が岩ＩＧに衝突して吹き飛ばされる演出が実行されると共に、特図２変動表示領域Ｄｍ１ｂにおいて大当たり図柄が揃うことにより大当たり当選が報知される。また、副表示領域Ｄｓに対して「ノーマルＲＵＳＨ降格！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、連荘モードＢから連荘モードＡへと降格してしまったことを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２８７０】

本第１３実施形態では、第１特別図柄の大当たり種別として、大当たりＡ１３のみを設ける構成としていた。即ち、通常状態や確変状態において当選すると時短回数が０回に設定される一方で、潜確状態において当選すると時短回数として１回が付与され、時短状態において当選すると時短回数として３４回が付与される大当たり種別のみを設ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、時短状態に加え、通常状態、確変状態、および潜確状態も時短回数として３４回が付与される大当たり種別（特図１特殊大当たり）を設ける構成としてもよい。即ち、当選した時点の遊技状態によらず、有利な連荘モードへと移行する大当たり種別を設ける構成としてもよい。このように構成することで、遊技状態によらず、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に連荘モードへの移行を期待させることができる。また、例えば、大当たり終了後の確変回数が０回に設定される大当たり種別を設けてもよい。このように構成することで、必ず確変状態が付与されるわけではないという緊張感を遊技者に抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２８７１】

＜第１３実施形態における電気的構成＞

次に、図２９６から図２９８を参照して、本第１３実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。ここで、本第１３実施形態におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１２実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成（図２７９（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、時短付与テーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｄ、変動パターンシナリオテーブル２０２ｇａの構成が一部変更となっている。まず、図２９６（ａ）を参照して、本第１３実施形態におけるＲＯＭ２０２に設けられている第１当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図２９６（ａ）は、本第１３実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａの規定内容を示した図である。図２９６（ａ）に示した通り、本第１３実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａには、第１２実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａと同様に、特別図柄の高確率状態（確変状態）において大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）と、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）と、が規定されている。

【２８７２】

具体的には、図２９６（ａ）に示した通り、特別図柄の低確率状態（通常状態、時短状態）において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～２４」の２５個の乱数値（カウンタ値）が規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る１００００個の乱数値（カウンタ値）のうち、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が「０～２４」の２５個であるので、通常状態や時短状態において特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、１／４０（

２５／１０００）である。
【２８７３】
　また、図２９６（ａ）に示した通り、特別図柄の高確率状態（潜確状態、確変状態）において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～４９」の５０個の乱数値（カウンタ値）が規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、特別図柄の高確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が「０～４９」の５０個であるので、確変状態や潜確状態において特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、１／２０（５０／１０００）である。
【２８７４】
　次に、図２９６（ｂ）を参照して、本第１３実施形態におけるＲＯＭ２０２に設けられている時短付与テーブル２０２ｅの詳細について説明する。この時短付与テーブル２０２ｅは、第１２実施形態における時短付与テーブル２０２ｅと同様に、大当たり終了後の時短回数を、大当たり種別や大当たり当選時の遊技状態に応じて設定するために参照されるデータテーブルである。なお、本第１３実施形態では、第１特別図柄の大当たり種別として、第１２実施形態における大当たりＡ１２と同一の４ラウンド確変大当たりである大当たりＡ１３のみが設けられている。また、第２特別図柄の大当たり種別として、それぞれ第１２実施形態における大当たりＢ１２～Ｄ１２と同一の１６ラウンド、８ラウンド、および４ラウンド確変大当たりである大当たりＢ１３～Ｄ１３が設けられている。なお、大当たり終了後の確変回数については、第１２実施形態における３回から２０回へと増加されている。これは、特別図柄の確変状態における大当たり確率が第１２実施形態から低下したことに対するバランスを取る趣旨である。
【２８７５】
　図２９６（ｂ）に示した通り、通常状態および時短状態で当選した「大当たりＡ１３」に対しては、時短付与回数として「０回」が対応付けて規定され、潜確状態および確変状態で当選した「大当たりＡ１３」に対しては、時短付与回数として「２４回」が対応付けて規定されている。「大当たりＡ１３」に当選すると確変回数として２０回が設定されるため、通常状態や時短状態において「大当たりＡ１３」に当選すると、大当たり終了後２０回の特別図柄の抽選が終了するまでの間、潜確状態となり、２０回の特別図柄の抽選が終了すると、通常状態となる。また、確変状態や潜確状態において「大当たりＡ１３」に当選すると、大当たり終了後２０回の特別図柄の抽選が終了するまでの間、確変状態となり、２１回目から２４回目の特別図柄の抽選に渡って時短状態となり、２４回の特別図柄の抽選が終了すると、通常状態となる。
【２８７６】
　また、図２９６（ｂ）に示した通り、確変状態以外の遊技状態（通常状態、時短状態、潜確状態）で当選した「大当たりＢ１３」～「大当たりＤ１３」（第２特別図柄の大当たり）に対しては、時短付与回数として「５９回」が対応付けて規定され、確変状態で当選した「大当たりＢ１３」～「大当たりＤ１３」に対しては、時短付与回数として「２４回」が対応付けて規定されている。「大当たりＢ１３」～「大当たりＤ１３」のいずれかに当選した場合も、確変回数として２０回が設定されるため、確変状態以外の遊技状態において「大当たりＢ１３」～「大当たりＤ１３」のいずれかに当選すると、大当たり終了後２０回の特別図柄の抽選が終了するまでの間、確変状態となり、２１回目から５９回目の特別図柄の抽選に渡って時短状態となり、５９回の特別図柄の抽選が終了すると、通常状態となる。また、潜確状態において「大当たりＢ１３」～「大当たりＤ１３」のいずれかに当選すると、大当たり終了後２０回の特別図柄の抽選が終了するまでの間、確変状態となり、２１回目から２４回目の特別図柄の抽選に渡って時短状態となり、２４回の特別図柄の抽選が終了すると、通常状態となる。
【２８７７】
　次に、本第１３実施形態におけるＲＯＭ２０２に設けられている変動パターンテーブル２０２ｄの詳細について説明する。図２９６（ｃ）は、本第１３実施形態における変動パ

ターンテーブル２０２ｄの構成を示したブロック図である。図２９６（ｃ）に示した通り、本第１３実施形態における変動パターンテーブル２０２ｄは、通常状態、および潜確状態において特別図柄の抽選が実行された場合に、当該抽選結果を示すための変動パターンを選択する際に参照される通常・潜確用テーブル２０２ｄｉ１と、時短状態において特別図柄の抽選が実行された場合に、当該抽選結果を示すための変動パターンを選択する際に参照される時短用テーブル２０２ｄｉ２と、確変状態において特別図柄の抽選が実行された場合に、当該抽選結果を示すための変動パターンを選択する際に参照される確変用テーブル２０２ｄｉ３と、の３つのデータテーブルで構成されている。まず、図２９７（ａ）を参照して、通常・潜確用テーブル２０２ｄｉ１の詳細について説明する。

【２８７８】

図２９７（ａ）は、通常・潜確用テーブル２０２ｄｉ１の規定内容を示した図である。図２９７（ａ）に示した通り、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「外れ」であって、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１３９」の範囲に変動時間が７秒の短外れが対応付けて規定され、「１４０～１４９」の範囲に変動時間が１０秒の長外れが対応付けて規定され、「１５０～１７９」の範囲に変動時間が３０秒のノーマルリーチが対応付けて規定され、「１８０～１９８」の範囲に変動時間が６０秒のスーパーリーチが対応付けて規定されている。

【２８７９】

また、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「大当たり」であって、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～２９」の範囲に変動時間が３０秒のノーマルリーチが対応付けて規定され、「３０～１８９」の範囲に変動時間が６０秒のスーパーリーチが対応付けて規定され、「１９０～１９８」の範囲に変動時間が９０秒のスペシャルリーチが対応付けて規定されている。

【２８８０】

次に、図柄種別が第２特別図柄（特図２）、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が０．１秒の超短外れが規定され、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が０．１秒の長短当たりが規定されている。第２特別図柄の変動時間を極めて短い０．１秒間に固定化しているのは、主として、連荘モードＡや連荘モードＢにおいて時短状態から通常状態へと移行した際に、時短状態の間に貯めていた第２特別図柄の保留球を高速で消化させるためである。即ち、上述した第８実施形態と同様に、時短状態の最後の変動表示の変動時間の間に第２特別図柄の保留球に基づく抽選結果まで報知する演出（図１９９参照）を実行したとしても、遊技者に対して違和感を抱かせてしまう可能性を低くするためである。

【２８８１】

次に、図２９７（ｂ）を参照して、変動パターンテーブル２０２ｄを構成するデータテーブルの一種である時短用テーブル２０２ｄｉ２の詳細について説明する。図２９７（ｂ）は、この時短用テーブル２０２ｄｉ２の規定内容を示した図である。図２９７（ｂ）に示した通り、この時短用テーブル２０２ｄｉ２には、特別図柄の種別によらず、「外れ」の抽選結果に対して、変動種別カウンタＣＳ１が取り得る全範囲に対して、変動時間が５秒の外れ特殊変動のみが対応付けて規定されている。また、「大当たり」の抽選結果に対して、変動種別カウンタＣＳ１が取り得る全範囲に対して、変動時間が５秒の当たり特殊変動のみが対応付けて規定されている。このため、時短状態の間に特別図柄の抽選が実行されると、必ず変動時間が５秒間に設定される。よって、最終決戦演出（図２９４（ａ）参照）や超最終決戦演出（図２９４（ｂ）参照）における演出期間を固定化することができる。よって、変動パターン演出の演出態様として、５秒間の演出のみを設けておけばよいので、表示制御装置１１４における記憶容量を削減することができる。

【２８８２】

次に、図２９８（ａ）を参照して、変動パターンテーブル２０２ｄを構成するデータテーブルの一種である確変用テーブル２０２ｄｉ３の詳細について説明する。図２９８（ａ

）は、確変用テーブル２０２ｄｉ３の規定内容を示した図である。図２９８（ａ）に示した通り、抽選結果が「外れ」である場合は、図柄種別によらず、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動時間が３秒間の「短外れ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１８９」の範囲に対して、変動時間が５秒間の「長外れ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９５」の範囲に対して、変動時間が１０秒の「ノーマルリーチ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９６～１９８」の範囲に対して、変動時間が１５秒の「スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。即ち、通常状態において第１特別図柄の抽選が実行された場合（通常・潜確用テーブル２０２ｄｉ１（図２９７（ａ）参照）が参照されて第１特別図柄の変動パターンが決定される場合）に比較して、抽選結果が大当たりにならなかった場合の変動時間が短くなるように構成している。これにより、確変状態の間の遊技をスピーディーに行わせる（消化させる）ことができるので、確変状態における遊技が冗長となってしまうことを抑制することができる。

【２８８３】

また、図２９８（ａ）に示した通り、抽選結果が「大当たり」である場合は、図柄種別によらず、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４９」の範囲に対して、変動時間が１０秒の「ノーマルリーチ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「５０～１９４」の範囲に対して、変動時間が１５秒の「スーパーリーチ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９５～１９８」の範囲に対して、変動時間が３０秒の「スペシャルリーチ」が対応付けて規定されている。即ち、確変状態の間に特別図柄の抽選で大当たりになった場合についても、通常状態や潜確状態において特別図柄の抽選が実行された場合に比較して短い変動時間が設定されるように構成している。これにより、確変状態における遊技が冗長となってしまうことをより確実に抑制することができる。

【２８８４】

次に、図２９８（ｂ）を参照して、本第１３実施形態におけるＲＯＭ２０２を構成するデータテーブルの一種である変動パターンシナリオテーブル２０２ｇａの詳細について説明する。図２９８（ｂ）は、この変動パターンシナリオテーブル２０２ｇａの規定内容を示した図である。この変動パターンシナリオテーブル２０２ｇａは、第１２実施形態における変動パターンシナリオテーブル２０２ｇａと同様に、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数と、参照する変動パターンテーブルの種別との対応関係（変動パターンシナリオ）を選択するために参照されるデータテーブルである。

【２８８５】

図２９８（ｂ）に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりＡ１３であり、当選時の遊技状態が通常状態、若しくは時短状態であるという状況に対しては、特別図柄の抽選回数によらず、通常・潜確用テーブル２０２ｄｉ１が参照される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。よって、通常状態、若しくは時短状態において大当たりＡ１３に当選した場合は、次に大当たりとなるまで、特別図柄の抽選が実行される毎に、通常・潜確用テーブル２０２ｄｉ１が参照されて変動パターン（変動時間）が決定される。

【２８８６】

また、図２９８（ｂ）に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりＡ１３であり、当選時の遊技状態が潜確状態、若しくは確変状態であるという状況に対しては、大当たり後の特別図柄の抽選回数が１～２０回の範囲において確変用テーブル２０２ｄｉ３が参照され、２１～２４回の範囲において時短用テーブル２０２ｄｉ２が参照され、２５回以降は通常・潜確用テーブル２０２ｄｉ１が参照される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。

【２８８７】

また、図２９８（ｂ）に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりＢ１３～Ｄ１３のいずれか（第２特別図柄の大当たり）であり、当選時の遊技状態が確変状態以外の遊技状態であるという状況に対しては、大当たり後の特別図柄の抽選回数が１～２０回の範囲において確変用テーブル２０２ｄｉ３が参照され、２１～５９回の範囲において時短用テー

ブル２０２ｄｉ２が参照され、６０回以降は通常・潜確用テーブル２０２ｄｉ１が参照される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。

【２８８８】

更に、図２９８（ｂ）に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりＢ１３～Ｄ１３のいずれか（第２特別図柄の大当たり）であり、当選時の遊技状態が確変状態であるという状況に対しては、大当たり後の特別図柄の抽選回数が１～２０回の範囲において確変用テーブル２０２ｄｉ３が参照され、２１～２４回の範囲において時短用テーブル２０２ｄｉ２が参照され、２５回以降は通常・潜確用テーブル２０２ｄｉ１が参照される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。

【２８８９】

この変動パターンシナリオテーブル２０２ｇａを参照して変動パターンシナリオを予め設定しておくことにより、特別図柄の抽選時においていずれの変動パターンテーブルを選択するかを判別する処理を省略することができるので、特別図柄の抽選を実行する際の処理負荷を軽減させることができる。

【２８９０】

次に、図２９９、から図３０１を参照して、本第１３実施形態における状態の移行方法について説明する。ここで、本第１３実施形態は、通常モード、チャンスモード、連荘モードＡ、および連荘モードＢの４つのモード（状態）間を推移するように構成されている。まず、図２９９を参照して、連荘モード以外のモードにおける状態の移行方法について説明する。

【２８９１】

図２９９に示した通り、通常モードは、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態に設定され、左打ちにより第１入球口６４へと遊技球を入球させて第１特別図柄の抽選を実行させることにより遊技を進行する通常状態Ａのみによって構成されている。また、チャンスモードは、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の通常状態に設定され、左打ちにより第１入球口６４へと遊技球を入球させて第１特別図柄の抽選を実行させることにより遊技を進行する潜確状態Ａのみによって構成されている。

【２８９２】

図２９９に示した通り、通常状態Ａから他の状態へは、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に移行する可能性がある。具体的には、通常状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりになると、大当たり終了後の遊技状態が潜確状態Ａに設定される。即ち、通常モードにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりＡ１３に当選すると、時短回数０回、確変回数２０回が設定されることにより、チャンスモード（潜確状態Ａ）に移行する。

【２８９３】

また、図２９９に示した通り、潜確状態Ａから他の状態へは、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合、および確変回数（ＳＴ回数）が経過した場合にに移行する可能性がある。具体的には、潜確状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりになると、大当たり終了後に必ず連荘モードＡに移行する。即ち、チャンスモードにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりＡ１３に当選すると、時短回数２４回、確変回数２０回が設定されることにより、連荘モードＡ（確変状態Ａ）に移行する。一方、潜確状態Ａにおいて確変回数（ＳＴ回数）の間（特別図柄の抽選が２０回終了するまでの間）に大当たりに当選しなかった場合は、通常状態Ａに移行する。潜確状態Ａにおける大当たり確率は１／２０であるので、２０回以内の特別図柄の抽選で大当たりに当選する割合はおよそ６４．２％である。よって、チャンスモードから連荘モードＡへと移行する割合は、第１２実施形態においてチャンスモードから連荘モードへと移行する割合（約２．１％）に比べると大幅に高くなっている。よって、比較的頻繁に有利なモードへと移行させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２８９４】

次に、図３００を参照して、連荘モードＡにおける状態の移行方法について説明する。図３００に示した通り、連荘モードＡは、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の時短

状態に設定され、右打ちにより第２特別図柄の抽選を実行させることで遊技を進行する確変状態Ａと、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態に設定され、右打ちにより第２特別図柄の抽選を実行させることで遊技を進行する時短状態Ａと、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態に設定され、連荘モードＡの間に貯まった第１および第２特別図柄の保留球を消化することで遊技を進行する通常状態Ｂと、の３つの遊技状態で構成されている。

【２８９５】

図３００に示した通り、確変状態Ａから他の状態には、確変回数を経過させた場合にのみ移行する可能性がある。即ち、図３００に示した通り、確変状態Ａにおいて、確変回数である２０回の特別図柄の抽選に渡って連続して外れとなることで、確変回数（ＳＴ回数）が経過して、時短状態Ａへと移行する。これに対して、確変状態Ａの間に第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり終了後の状態が再度、確変状態Ａに設定される。

【２８９６】

また、図３００に示した通り、時短状態Ａから他の状態には、時短回数を経過させた場合、および特別図柄の抽選で大当たりになった場合に移行する可能性がある。具体的には、図３００に示した通り、時短状態Ａにおいて４回の時短回数に渡る特別図柄の抽選が全て外れになると、通常状態Ｂへと移行する。これに対して、４回の時短回数の範囲内で第２特別図柄の大当たりに当選すると、連荘モードＡよりも有利度合いが高い連荘モードＢへと移行する。

【２８９７】

更に、図３００に示した通り、通常状態Ｂから他の状態には、保留球が全て消化された場合、および大当たりに当選した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図３００に示した通り、通常状態Ｂにおいて全ての保留球に基づく特別図柄の抽選が外れとなった場合、通常モード（通常状態Ａ）へと移行する。これに対し、通常状態Ｂにおいて第２特別図柄の保留球に基づく抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり終了後に連荘モードＢへと移行する。また、第１特別図柄の保留球に基づく抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり終了後にチャンスモードへと移行する。

【２８９８】

このように、連荘モードＡでは、有利な確変状態Ａの間に大当たりに当選することで確変状態Ａをループし、時短状態Ａや通常状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりに当選することで、より有利度合いが高い連荘モードＢへと移行するため、遊技者にとって比較的有利な状態を形成する。なお、確変状態Ａに設定される２０回の間に大当たりに当選する（連荘モードＡをループする）割合は約６４．２％であり、時短状態Ａ、若しくは通常状態Ｂにおいて大当たりに当選する（連荘モードＢに昇格する）割合は約１８．３％である。よって、一旦連荘モードＡに移行すると、約７０．７％（６４．２％＋３５．８％×１８．３％）の割合で連荘モードＡをループ、若しくは連荘モードＢへと昇格する（大当たりとなって再度有利な状態が設定される）。また、大当たり確率が高い確変状態Ａにおいて大当たりになるよりも、大当たり確率が低い時短状態Ａや通常状態Ｂにおいて大当たりになった方が有利度合いが高くなるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。更に、大当たり当選期待度が低いものの大当たりに当選した場合の恩恵が大きい時短状態Ａや通常状態Ｂを、大当たり当選期待度が高い確変状態Ａの終了後に設定する構成とすることで、確変状態Ａにおいて確変回数を経過させてしまったとしても、大当たり期待度が高い状態をスルーしてしまったことに対する失望感を軽減させることができる。

【２８９９】

次に、図３０１を参照して、連荘モードＢにおける状態の移行方法について説明する。図３０１に示した通り、連荘モードＢは、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の時短状態に設定され、右打ちにより第２特別図柄の抽選を実行させることで遊技を進行する確変状態Ｂと、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態に設定され、右打ちによ

り第２特別図柄の抽選を実行させることで遊技を進行する時短状態Ｂと、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態に設定され、連荘モードＢの間に貯まった第１および第２特別図柄の保留球を消化することで遊技を進行する通常状態Ｃと、の３つの遊技状態で構成されている。

【２９００】

図３０１に示した通り、確変状態Ｂから他の状態には、確変回数を経過させた場合、および特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に移行する可能性がある。即ち、図３０１に示した通り、確変状態Ｂにおいて、確変回数である２０回の特別図柄の抽選に渡って連続して外れとなることで、確変回数（ＳＴ回数）が経過して、時短状態Ｂへと移行する。また、確変状態Ｂの間に第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり終了後の状態が連荘モードＡに設定される。

【２９０１】

また、図３０１に示した通り、時短状態Ｂから他の状態には、時短回数を経過させた場合、および特別図柄の抽選で大当たりになった場合に移行する可能性がある。具体的には、図３０１に示した通り、時短状態Ｂにおいて３９回の時短回数に渡る特別図柄の抽選が全て外れになると、通常状態Ｃへと移行する。これに対して、３９回の時短回数の範囲内で第２特別図柄の大当たりに当選すると、確変状態Ｂへと移行する。即ち、連荘モードＢをループする。

【２９０２】

更に、図３０１に示した通り、通常状態Ｃから他の状態には、保留球が全て消化された場合、および大当たりに当選した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図３０１に示した通り、通常状態Ｃにおいて全ての保留球に基づく特別図柄の抽選が外れとなった場合、通常モード（通常状態Ａ）へと移行する。これに対し、通常状態Ｃにおいて第２特別図柄の保留球に基づく抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり終了後に確変状態Ｂへと移行する（連荘モードＢをループする）。また、第１特別図柄の保留球に基づく抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり終了後にチャンスモードへと移行する。

【２９０３】

このように、連荘モードＢでは、有利な確変状態Ｂの間に大当たりに当選することで連荘モードＡへと降格してしまう一方で、時短状態Ｂや通常状態Ｃにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりに当選することで、有利度合いが高い連荘モードＢをループするため、確変回数を経過した後で大当たりに当選して欲しいと願わせる極めて斬新な遊技性を実現することができる。なお、確変状態Ｂに設定される２０回の間に大当たりに当選する（連荘モードＡに降格する）割合は約６４．２％であり、時短状態Ｂ、若しくは通常状態Ｃにおいて第２特別図柄の大当たりに当選する（連荘モードＢをループする）割合は約６６．３％である。よって、連荘モードＢにおいては、約８７．９％（６４．２％＋３５．８％×６６．３％）の割合で大当たりに当選し、且つ、連荘モードＡ若しくは連荘モードＢが設定される極めて有利な状態を形成する。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２９０４】

このように、連荘モードＢにおいては、時短状態へと移行した後における時短回数が連荘モードＡよりも大幅に多くなっているため、有利な確変状態で大当たりにならなくても、時短状態へと移行した後で大当たりに当選させることが十分可能であるとの印象を遊技者に抱かせることができる。よって、連荘モードＢにおいては、確変状態Ｂの間は大当たりとならずにやり過ごして、時短状態となってから大当たりに当選させたいと遊技者に思わせることができる。言い換えれば、より有利な確変状態Ｂにおいて大当たりに当選することよりも、その後に設定される比較的有利度合いが低い時短状態Ｂにおいて大当たりに当選することをより強く期待させる斬新な遊技性を実現することができる。また、有利な確変状態Ｂにおいて確変回数（ＳＴ回数）が経過して時短状態に移行した場合に、遊技者を落胆させるどころか、むしろ、連荘モードＡへと転落してしまう危機を乗り切ったとの印象を抱かせて、遊技者を喜ばせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を

より向上させることができる。

【２９０５】

次に、図３０２を参照して、本第１３実施形態における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図３０２は、本第１３実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図３０２に示した通り、本第１３実施形態におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１２実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成（図２８５（ｂ）参照）に対して、最終変動フラグ２２３ｆａと、最終演出設定済フラグ２２３ｆｂと、当たり演出フラグ２２３ｆｃと、が設けられている点で相違している。また、回避率格納エリア２２３ｉａが削除されている点でも相違している。

【２９０６】

最終変動フラグ２２３ｆａは、時短状態における最後の変動表示の実行中であるか否かを示すフラグである。この最終変動フラグ２２３ｆａがオンであれば、時短状態における最後の変動表示の実行中であることを示し、オフであれば、時短状態における最後の変動表示の実行中ではないことを示す。この最終変動フラグ２２３ｆａは、時短状態における最後の変動が開始された時点でオンに設定され、時短回数が０になった時点（即ち、時短状態における最後の変動表示が終了した時点）でオフに設定される（図３０７のＳ９００６参照）。

【２９０７】

最終演出設定済フラグ２２３ｆｂは、時短状態の最後の変動表示において、演出結果（怪獣を模したキャラクタ８１１（連荘モードＡ）若しくはキャラクタ８２１（連荘モードＢ）とのバトルの結果）を既に設定済みであるか否かを示すフラグである。この最終演出設定済フラグ２２３ｆｂがオンであれば、演出種別を決定済みであることを意味し、オフであれば、演出種別を未決定であることを意味する。最終変動の実行中に当たりの保留球を検出した（大当たりの始動入賞を検出した）場合は、この最終演出設定済フラグ２２３ｆｂの状態と、後述する当たり演出フラグ２２３ｆｃの状態とに応じて、復活演出により当たりを報知するか否かが判別させる。なお、復活演出としては、第８実施形態と同様に、第２特別図柄の保留球の高速（０．１秒間）変動中に短時間で当たりを報知することができる態様の演出（図１９８（ｂ）参照）が実行される。

【２９０８】

当たり演出フラグ２２３ｆｃは、時短状態における最後の変動演出の演出態様として、当たりを示す演出態様（怪獣を模したキャラクタ８１１（連荘モードＡ）若しくはキャラクタ８２１（連荘モードＢ）とのバトルに勝利する演出態様）、若しくは復活演出を設定したか否かを示すためのフラグである。この当たり演出フラグ２２３ｆｃがオンであれば、当たりを示す演出態様、若しくは復活演出の実行中であることを意味し、オフであれば、外れを示す演出態様の実行中、若しくは時短状態における最後の変動表示の実行中ではないことを意味する。この当たり演出フラグ２２３ｆｃは、当たりを示す演出態様を設定した場合（図３０８のＳ２９１６参照）、若しくは復活演出の開始を設定した場合（図３０６のＳ２３２６参照）にオンに設定され、時短状態（および保留消化中）における演出態様が終了した場合にオフに設定される。

【２９０９】

＜第１３実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図３０３を参照して、本第１３実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理について説明をする。ここで、本第１３実施形態では、上述した第１２実施形態に対して、大当たり制御処理１２（図２８９参照）に代えて大当たり制御処理１３（Ｓ１５４５）を実行する点でのみ相違する。ここではこの大当たり制御処理１３（Ｓ１５４５）の詳細のみについて説明を行う。

【２９１０】

図３０３は、上述した大当たり制御処理１３（図３０３参照）を示したフローチャートである。この第１３実施形態における大当たり制御処理１３（図３０３参照）のうち、Ｓ１６０１～Ｓ１６１２，Ｓ１６１６～Ｓ１６１８，Ｓ１６２１、およびＳ１６２２の各処

理では、それぞれ第１２実施形態における大当たり制御処理１２（図２８９参照）のＳ１６０１～Ｓ１６１２，Ｓ１６１６～Ｓ１６１８，Ｓ１６２１、およびＳ１６２２の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１３実施形態における大当たり制御処理１３（図３０３参照）では、Ｓ１６１２の処理において、エンディング演出の終了タイミングであると判別した場合に（Ｓ１６１２：Ｙｅｓ）、確変カウンタ２０３ｉａの値に２０を設定し（Ｓ１６４５）、処理をＳ１６２１へと移行する。即ち、本第１３実施形態では、大当たり終了後に特別図柄の抽選が２０回終了するまでの間、特別図柄の確変状態に設定される。

【２９１１】

＜第１３実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図３０４から図３０８を参照して、本第１３実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図３０４を参照して、本第１３実施形態における演出更新処理１３（Ｓ２１７５）の詳細について説明する。図３０４は、本第１３実施形態における演出更新処理１３（Ｓ２１７５）を示すフローチャートである。この演出更新処理１３（Ｓ２１７５）は、第１２実施形態（および第１実施形態）における演出更新処理（Ｓ２１１２）に代えて実行される処理であり、変動パターン演出（変動表示演出）の進行状況等に応じて演出態様を更新するための処理である。

【２９１２】

この第１３実施形態における演出更新処理１３（Ｓ２１７５）では、まず、最終変動フラグ２２３ｆａがオンであるか否かを判別し（Ｓ３５１１）、最終変動フラグ２２３ｆａがオンではない（オフである）と判別した場合には（Ｓ３５１１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ３５１１の処理において、最終変動フラグ２２３ｆａがオンであると判別した場合は（Ｓ３５１１：Ｙｅｓ）、最終演出設定済フラグ２２３ｆｂがオンであるか否かを判別する（Ｓ３５１２）。Ｓ３５１２の処理において、最終演出設定済フラグ２２３ｆｂがオンであると判別した場合には（Ｓ３５１２：Ｙｅｓ）、追加で演出を設定する必要が無いため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ３５１２の処理において、最終演出設定済フラグ２２３ｆｂがオンではない（オフである）と判別した場合には（Ｓ３５１２：Ｎｏ）、変動開始から２秒が経過したタイミングであるか否かを判別する（Ｓ３５２１）。変動開始から２秒が経過したタイミングではないと判別した場合には（Ｓ３５２１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２９１３】

一方、Ｓ３５２１の処理において、変動開始から２秒が経過したタイミングであると判別した場合には（Ｓ３５２１：Ｙｅｓ）、保留内に大当たりがあるかどうか判別し（Ｓ３５１４）、保留内に大当たりがあると判別した場合には（Ｓ３５１４：Ｙｅｓ）、敵に勝利する態様の演出を設定する（Ｓ３５２２）。次いで、当たり演出フラグ２２３ｆｃをオンに設定し（Ｓ３５１６）、処理をＳ３５１９へと移行する。一方、Ｓ３５１４の処理において、保留内に大当たりがないと判別した場合には（Ｓ３５１４：Ｎｏ）、敵に敗北する態様の演出を設定し（Ｓ３５２３）、当たり演出フラグ２２３ｆｃをオフに設定して（Ｓ３５１８）、処理をＳ３５１９へと移行する。Ｓ３５１６、またはＳ３５１８の処理が終了した後に実行されるＳ３５１９の処理では、最終演出設定済フラグ２２３ｆｂをオンに設定して（Ｓ３５１９）、本処理を終了する。

【２９１４】

次に、図３０５を参照して、本第１３実施形態におけるコマンド判定処理１３（Ｓ２１７６）の詳細について説明する。図３０５は、コマンド判定処理１３（Ｓ２１７６）を示したフローチャートである。この第１３実施形態におけるコマンド判定処理１３（Ｓ２１７６）は、上述した第１２実施形態におけるコマンド判定処理１２（図２９０参照）に代えて実行される処理である。この第１３実施形態におけるコマンド判定処理１３のうち、Ｓ２２０１～Ｓ２２０９，Ｓ２２１１，Ｓ２２１３，Ｓ２２４２，Ｓ２２１７、およびＳ２２２２の各処理では、それぞれ第１２実施形態におけるコマンド判定処理１２（図２９

０参照）のＳ２２０１～Ｓ２２０９，Ｓ２２１１，Ｓ２２１３，Ｓ２２４２，Ｓ２２１７、およびＳ２２２２の各処理と同一の処理が実行される。

【２９１５】

また、本第１３実施形態におけるコマンド判定処理１３（図３０５参照）では、Ｓ２２０９の処理において、入賞情報コマンドを受信したと判別した場合に、第１２実施形態における入賞情報関連処理１２（Ｓ２２４１）に代えて入賞情報関連処理１３を実行し（Ｓ２２６１）、本処理を終了する。この入賞情報関連処理１３（Ｓ２２６１）の詳細については、図３０６を参照して後述する。

【２９１６】

また、本第１３実施形態におけるコマンド判定処理１３（図３０５参照）では、Ｓ２２４２の処理において、停止コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ２２４２：Ｙｅｓ）、停止コマンド処理１３を実行して（Ｓ２２６２）、本処理を終了する。この停止コマンド処理１３（Ｓ２２６２）の詳細については、図３０７を参照して後述する。

【２９１７】

また、本第１３実施形態におけるコマンド判定処理１３（図３０５参照）では、Ｓ２２１５の処理において、状態コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ２２１５）、第１２実施形態における状態コマンド処理１２（Ｓ２２４３）に代えて、状態コマンド処理１３を実行し（Ｓ２２６３）、本処理を終了する。

【２９１８】

次に、図３０６を参照して、本第１３実施形態における入賞情報関連処理１３（Ｓ２２６１）の詳細について説明する。図３０６は、入賞情報関連処理１３（Ｓ２２６１）を示すフローチャートである。本第１３実施形態における入賞情報関連処理１３（Ｓ２２６１）は、上述した第１２実施形態における入賞情報関連処理１２（図２９１参照）に代えて実行される処理である。この第１３実施形態における入賞情報関連処理１３（Ｓ２２６１）のうち、Ｓ２３１１、およびＳ２３１２の各処理では、それぞれ第１２実施形態における入賞情報関連処理１２（図２９１参照）のＳ２３１１、およびＳ２３１２の各処理と同一の処理が実行される。

【２９１９】

また、本第１３実施形態における入賞情報関連処理１３（Ｓ２２６１）が実行されると、まず、最終演出設定済フラグ２２３ｆｂがオンであるか否かを判別し（Ｓ２３２１）、最終演出設定済フラグ２２３ｆｂがオンではないと判別した場合には（Ｓ２３２１：Ｎｏ）、処理をＳ２３１２へと移行する。一方、Ｓ２３２１の処理において、最終演出設定済フラグ２２３ｆｂがオンであると判別した場合には（Ｓ２３２１：Ｙｅｓ）、当たり演出フラグ２２３ｆｃがオンであるか判別し（Ｓ２３２２）、当たり演出フラグ２２３ｆｃがオンであると判別した場合には（Ｓ２３２２：Ｙｅｓ）、処理をＳ２３１２へと移行する。

【２９２０】

一方、Ｓ２３２２の処理において当たり演出フラグ２２３ｆｃがオンではない（オフである）と判別した場合には（Ｓ２３２２：Ｎｏ）、今回受信した入賞情報コマンドが第２特別図柄の大当たりに対応する入賞情報であるか否かを判別する（Ｓ２３４１）。Ｓ２３４１の処理において、第２特別図柄の大当たりに対応する入賞情報ではないと判別した場合には（Ｓ２３４１：Ｎｏ）、処理をＳ２３１２の処理に移行する。一方、Ｓ２３４１の処理において、受信した入賞情報コマンドが、第２特別図柄の大当たりに対応する入賞情報であると判別した場合には（Ｓ２３４１：Ｙｅｓ）、復活演出の実行を設定し（Ｓ２３２５）、当たり演出フラグ２２３ｆｃをオンに設定して（Ｓ２３２６）、処理をＳ２３１１へと移行する。

【２９２１】

次に、図３０７を参照して、本第１３実施形態における停止コマンド処理１３（Ｓ２２６２）の詳細について説明する。図３０７は、停止コマンド処理１３（Ｓ２２６２）を示すフローチャートである。この停止コマンド処理１３（Ｓ２２６２）は、コマンド判定処

理１３（図３０５のＳ２１７６参照）において、停止コマンドを受信したと判別した場合に実行される処理である。

【２９２２】

この停止コマンド処理１３（Ｓ２２６２）では、まず、最終演出設定済フラグ２２３ｆｂがオンであるか判別し（Ｓ９００１）、最終演出設定済フラグ２２３ｆｂがオンではない（オフである）と判別した場合には（Ｓ９００１：Ｎｏ）、第３図柄の停止表示を設定し（Ｓ９００７）、本処理を終了する。一方、最終演出設定済フラグ２２３ｆｂがオンであると判別した場合には（Ｓ９００１：Ｙｅｓ）、次に、当たり演出フラグ２２３ｆｃがオンであるか判別する（Ｓ９００２）。Ｓ９００２の処理において、当たり演出フラグ２２３ｆｃがオンであると判別した場合には（Ｓ９００２：Ｙｅｓ）、当たり図柄を停止するか判別する（Ｓ９０１１）。当たり図柄を停止しないと判別した場合には（Ｓ９０１１：Ｎｏ）、Ｓ９００７の処理へと移行する。

【２９２３】

一方、Ｓ９０１１の処理において当たり図柄を停止すると判別した場合には（Ｓ９０１１：Ｙｅｓ）、最終演出の終了を設定し（Ｓ９００５）、最終演出設定済フラグ２２３ｆｂ、当たり演出フラグ２２３ｆｃを全てオフに設定して（Ｓ９００６）、処理をＳ９００７へと移行する。また、Ｓ９００２の処理において、当たり演出フラグ２２３ｆｃがオンではないと判別した判別した場合には（Ｓ９００２：Ｎｏ）、第２特別図柄の保留球数が１以上であるか否かを判別し（Ｓ９０１２）、第２特別図柄の保留球数が１以上ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ９０１２：Ｎｏ）、処理をＳ９００５へと移行する。これに対し、Ｓ９０１２の処理において、第２特別図柄の保留球数が１以上であると判別した場合には（Ｓ９０１２：Ｙｅｓ）、処理をＳ９００７へと移行する。

【２９２４】

次に、図３０８を参照して、本第１３実施形態における演出設定処理１３（Ｓ２８４５）の詳細について説明する。図３０８は、演出設定処理１３（Ｓ２８４５）を示すフローチャートである。この第１３実施形態における演出設定処理１３（Ｓ２８４５）は、上述した第１２実施形態における演出設定処理１２（図２９３のＳ２８４１参照）に代えて実行される処理であり、第１２実施形態における演出設定処理１２（図２９３参照）と同様に、変動パターンコマンドにより通知された変動時間における変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。

【２９２５】

この演出設定処理１３（Ｓ２８４５）では、まず、最終演出設定済フラグ２２３ｆｂがオンであるか判別する（Ｓ２９１１）。Ｓ２９１１の処理において、最終演出設定済フラグ２２３ｆｂがオンではないと判別した場合には（Ｓ２９１１：Ｎｏ）、遊技状態と抽選結果とに応じた変動パターン演出の演出態様を設定し（Ｓ２９５１）、本処理を終了する。一方、最終演出設定済フラグ２２３ｆｂがオンであると判別した場合には（Ｓ２９１１：Ｙｅｓ）、当たり演出フラグ２２３ｆｃがオンであるか否かを判別する（Ｓ２９１３）。Ｓ２９１３の処理において、当たり演出フラグ２２３ｆｃがオンであると判別した場合には（Ｓ２９１３：Ｙｅｓ）、変動開始時点の表示態様の表示継続を設定し（Ｓ２９１７）、本処理を終了する。一方、当たり演出フラグ２２３ｆｃがオンではないと判別した場合には（Ｓ２９１３：Ｎｏ）、Ｓ２９５２の処理に移行する。

【２９２６】

Ｓ２９５２の処理では、第２特別図柄の保留に当たりが含まれているか否かを判別する（Ｓ２９５２）。第２特別図柄の保留に当たりが含まれていると判別した場合には（Ｓ２９５２：Ｙｅｓ）、復活演出の開始を設定し（Ｓ２９１５）、当たり演出フラグ２２３ｆｃをオンに設定し（Ｓ２９１６）、本処理を終了する。一方、Ｓ２９５２の処理において、第２特別図柄の保留に当たりが含まれていないと判別した場合には（Ｓ２９５２：Ｎｏ）、処理をＳ２９１７へと移行する。

【２９２７】

以上説明した通り、本第１３実施形態におけるパチンコ機１０では、有利な状態として

、比較的有利度合いが低い連荘モードＡと、比較的有利度合いが高い連荘モードＢとの２種類の有利状態を設ける構成とし、これらの各モードの構成として、比較的大当たり確率が高い確変状態と、比較的大当たり確率が低い時短状態と、大当たり確率が低い上に第２入球口６４５０へと遊技球を入球させることが困難な通常状態と、の３つの遊技状態で構成した。そして、大当たり確率が高い確変状態において第２特別図柄の抽選で大当たりになるよりも、大当たり確率が低い時短状態や通常状態において大当たりに当選した場合の方が、遊技者にとって有利になるように構成した。即ち、確変状態において第２特別図柄の抽選で大当たりに当選すると、大当たり終了後に比較的有利度合いの低い連荘モードＡへと移行するのに対し、時短状態や通常状態において第２特別図柄の抽選で大当たりに当選すると、大当たり終了後に比較的有利度合いの高い連荘モードＢへと移行するように構成した。このように構成することで、有利な確変状態において大当たりとならずに、確変状態が終了した後で移行する時短状態や通常状態において大当たりに当選することを期待して遊技を行うという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２９２８】

なお、本第１３実施形態では、第１特別図柄の大当たり種別として、大当たりＡ１３のみを設ける構成としていた。即ち、通常状態や時短状態において当選すると時短回数が０回に設定される一方で、潜確状態や確変において当選すると時短回数として２４回が付与される大当たり種別のみを設ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、当選した時点の遊技状態とは無関係に、時短回数として２４回が付与される大当たり種別を設ける構成としてもよい。即ち、通常モードにおいて当選したとしても、連荘モードＡへと直接移行する大当たり種別を設ける構成としてもよい。更に、例えば、当選した遊技状態とは無関係に、時短回数として５９回が付与される大当たり種別（最も有利な連荘モードＢへと直接移行する大当たり種別）を設ける構成としてもよい。このように構成することで、遊技状態によらず、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に連荘モードＡや連荘モードＢへの移行を期待させることができる。また、例えば、大当たり終了後の確変回数が０回に設定される大当たり種別を設けてもよい。このように構成することで、必ず確変状態が付与されるわけではないという緊張感を遊技者に抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２９２９】

本第１３実施形態では、比較的有利な（大当たり確率が高い）確変状態Ａや確変状態Ｂで大当たりに当選するよりも、比較的不利な（大当たり確率が低い）時短状態Ａや時短状態Ｂで大当たりに当選した方が、大当たり終了後に連荘モードＢに移行する割合が高くなるように構成することで、有利な状態よりも不利な状態で大当たりに当選した方が有利となる遊技性を成立させていたが、これに限られるものではない。例えば、持ち球をほとんど減らさずに遊技を行うことができる（普通図柄の時短状態が設定される）有利な連荘モードＡや連荘モードＢにおいて大当たりになるよりも、不利な（普通図柄の通常状態が設定される）通常モードやチャンスモードにおいて大当たりになった方が、ラウンド数が多い大当たり遊技が実行され易く構成することにより、有利な状態よりも不利な状態で大当たりになった方が、有利度合いが高くなる要素が発生する遊技性を実現してもよい。つまり、第１特別図柄の大当たりの方が、第２特別図柄の大当たりよりもラウンド数が多い大当たり種別が選択され易くなるように構成してもよい。このように構成することで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２９３０】

本第１３実施形態では、大当たりに当選した場合に、大当たり種別や特別図柄の種別、当選時の遊技状態等によらず、必ず、大当たり終了後に確変回数が２０回の特別図柄の確変状態が設定されるように構成していたが、大当たりに当選した際の条件に応じて、大当たり終了後に特別図柄の確変状態が設定される割合を異ならせてもよい。より具体的には、例えば、第１特別図柄の抽選で大当たりになると、大当たり終了後に特別図柄の確変状態が設定される割合が高くなり、第２特別図柄の抽選で大当たりになると、大当たり終了

後に特別図柄の低確率状態が設定される割合が高くなるように構成してもよい。つまり、連荘モードＡや連荘モードＢにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、高い割合で特別図柄の低確率状態が付与される（時短回数が２４回、若しくは５９回の時短状態のみが付与される）ように構成してもよい。より具体的には、確変状態Ａにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりに当選すると、ほぼ、時短回数が２４回の時短状態のみが設定され、通常状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりに当選すると、ほぼ、時短回数が５９回の時短状態のみが設定されるように構成してもよい。また、時短回数が５９回の時短状態において第２特別図柄の大当たりに当選すると、ほぼ、時短回数が５９回の時短状態のみが設定されるように構成してもよい。このように構成することで、連荘モードにおいて大当たりに当選した場合よりも、通常モードやチャンスモードにおいて大当たりに当選した場合の方が、大当たり終了後に付与される確変回数の面では有利になる。つまり、有利な状態である連荘モードで大当たりになるよりも、不利な状態である通常モードやチャンスモードで大当たりになった方が一部の要素が有利になるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【２９３１】

＜第１４実施形態＞

次に、図３０９から図３１５を参照して、第１４実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１２実施形態におけるパチンコ機１０では、比較的有利な遊技状態において大当たりに当選せず、且つ、その後に移行する比較的不利な遊技状態において大当たりに当選することにより、遊技者にとって最も有利な連荘モードへと移行することが可能に構成していた。

【２９３２】

これに対して本第１４実施形態では、所定条件下において、特定回数の特別図柄の抽選に渡って連続して大当たりに当選した場合にのみ、有利な連荘モードへと移行することが可能となるように構成した。即ち、大当たりの連続が途切れてしまった場合に、連荘モードへ移行する可能性も絶たれてしまうという斬新な遊技性を実現している。

【２９３３】

この第１４実施形態におけるパチンコ機１０が、第１２実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１２実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１２実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【２９３４】

まず、図３０９を参照して、本第１４実施形態における特徴的な演出態様について説明する。ここで、詳細については図３１３を参照して後述するが、本第１４実施形態では、チャンスモードに移行した場合に、チャンスモードが終了するよりも前に特定回数（最大３回）の特別図柄の抽選に渡って連続して大当たりに当選することで、有利な連荘モードへと移行するように構成している。より具体的には、チャンスモードを構成する潜確状態で大当たりに当選すると時短回数が１回の確変状態（確変状態Ａ）が設定され、大当たり消化中に貯められた第１特別図柄の保留球に基づく抽選で確変状態Ａの間に再度大当たりに当選すると、大当たり終了後に再度確変状態Ａが設定され、この再度設定された確変状態Ａにおいて、前回の確変状態Ａの間に右打ちを行うことで貯めておいた第２特別図柄の保留球に基づく抽選で大当たりに当選することで、連荘モードへと移行する構成としている。ここでは、チャンスモードにおいて特定回数の抽選に渡って連続して大当たりに当選するか否かを示唆するための連撃演出の演出態様について説明する。

【２９３５】
図３０９（ａ）は、チャンスモードにおける潜確状態において、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に表示される演出態様（連撃演出の演出態様）を示した図である。図３０９（ａ）に示した通り、潜確状態において大当たりに当選すると、主表示領域Ｄｍにおいて、冒険者のキャラクタ８０１が、怪獣のキャラクタ８１１に対して剣による斬撃を仕掛ける演出が実行されると共に、キャラクタ８０１の上方に、「１連撃」という文字が表示された表示領域ＨＲ１２が形成される。また、主表示領域Ｄｍにおける上側の表示領域ＨＲ６に対して、「連撃を決めろ！！３連撃で撃破！？」という文字が表示される。また、主表示領域Ｄｍの右下側の表示領域ＨＲ２０に対して、「チャンスモード」という文字が表示される。更に、副表示領域Ｄｓの第１表示領域Ｄｓ２に対して、「敵を倒せばＲＵＳＨ突入！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、敵である怪獣のキャラクタ８１１に対して、３回連続で攻撃（斬撃）に成功する（３連撃に成功する）ことで、有利な連荘モード（ＲＵＳＨ）へと移行するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２９３６】
図３０９（ｂ）は、潜確状態における大当たり後に設定される時短回数が１回限定の確変状態（確変状態Ａ）において、再度大当たりに当選した場合における演出態様を示した図である。潜確状態における大当たりの次の特別図柄の抽選でも大当たりに当選した場合は、冒険者のキャラクタ８０１が追加で怪獣のキャラクタ８１１に対して斬撃を加えることにより、斬撃の軌跡がクロスする表示態様に更新される。また、表示領域ＨＲ１２の文字が「２連撃」に更新される。これらの表示内容により、３連撃のうち２連撃まで達成することができたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２９３７】
なお、図示については省略したが、２連撃目に成功して、大当たり終了後に再度確変状態Ａが設定され、当該確変状態Ａの１回の時短回数の間において、前回（２連撃目）の確変状態Ａの間に貯めておいた第２特別図柄の保留球に基づく第２特別図柄の抽選で再度大当たりに当選した場合は、３連撃目の斬撃を怪獣のキャラクタ８１１に放つことで怪獣のキャラクタの討伐に成功する演出が実行されて、連荘モード（ＲＵＳＨ）への移行が報知される。このように、複数の遊技状態および大当たり状態をまたいで一連の演出（連撃演出）を実行する構成とすることにより、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２９３８】
＜第１４実施形態における電気的構成＞
次に、図３１０から図３１２を参照して、本第１４実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。ここで、本第１４実施形態におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１２実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成（図２７９（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、時短付与テーブル２０２ｅ、変動パターンテーブル２０２ｄ、および変動パターンシナリオテーブル２０２ｇａの構成が一部変更となっている。まず、図３１０（ａ）を参照して、本第１４実施形態におけるＲＯＭ２０２に設けられている第１当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明を行う。図３１０（ａ）は、本第１４実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａの規定内容を示した図である。図３１０（ａ）に示した通り、本第１４実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａには、第１２実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａと同様に、特別図柄の高確率状態（確変状態）において大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）と、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）と、が規定されている。

【２９３９】
具体的には、図３１０（ａ）に示した通り、特別図柄の低確率状態（通常状態、時短状態）において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～２４」の２５個

の乱数値（カウンタ値）が規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が「０～２４」の２５個であるので、通常状態や時短状態において特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、１／４０（２５／１０００）である。

【２９４０】

また、図３１０（ａ）に示した通り、特別図柄の高確率状態（潜確状態、確変状態）において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～２２６」の２２７個の乱数値（カウンタ値）が規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、特別図柄の高確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が「０～２２６」の２２７個であるので、確変状態や潜確状態において特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、約１／４．４（２２７／１０００）である。

【２９４１】

次に、図３１０（ｂ）を参照して、本第１４実施形態におけるＲＯＭ２０２に設けられている時短付与テーブル２０２ｅの詳細について説明する。この時短付与テーブル２０２ｅは、第１２実施形態における時短付与テーブル２０２ｅと同様に、大当たり終了後の時短回数を、大当たり種別や大当たり当選時の遊技状態に応じて設定するために参照されるデータテーブルである。なお、本第１４実施形態では、第１特別図柄の大当たり種別として、第１２実施形態における大当たりＡ１２と同一の４ラウンド確変大当たりである大当たりＡ１４のみが設けられている。また、第２特別図柄の大当たり種別として、それぞれ第１２実施形態における大当たりＢ１２～Ｄ１２と同一の１６ラウンド、８ラウンド、および４ラウンド確変大当たりである大当たりＢ１４～Ｄ１４が設けられている。なお、大当たり終了後の確変回数については、第１２実施形態における３回から４回へと増加されている。これは、特別図柄の確変状態における大当たり確率が第１２実施形態から低下したことに対するバランスを取る趣旨である。

【２９４２】

図３１０（ｂ）に示した通り、通常状態で当選した「大当たりＡ１４」に対しては、時短付与回数として「０回」が対応付けて規定され、時短状態で当選した「大当たりＡ１４」に対しては、時短付与回数として「３９回」が対応付けて規定され、潜確状態および確変状態で当選した「大当たりＡ１４」に対しては、時短付与回数として「１回」が対応付けて規定されている。「大当たりＡ１４」に当選すると確変回数として４回が設定されるため、通常状態において「大当たりＡ１４」に当選すると、大当たり終了後４回の特別図柄の抽選が終了するまでの間、潜確状態となり、４回の特別図柄の抽選が終了すると、通常状態となる。また、時短状態において「大当たりＡ１４」に当選すると、大当たり終了後４回の特別図柄の抽選が終了するまでの間、確変状態となり、５回目から３９回目の特別図柄の抽選に渡って時短状態となり、３９回の特別図柄の抽選が終了すると、通常状態となる。更に、確変状態や潜確状態において「大当たりＡ１４」に当選すると、大当たり終了後１回の特別図柄の抽選が終了するまでの間、確変状態となり、１回目から４回目の特別図柄の抽選に渡って潜確状態となり、４回の特別図柄の抽選が終了すると、通常状態となる。

【２９４３】

また、図３１０（ｂ）に示した通り、通常状態で当選した「大当たりＢ１４」～「大当たりＤ１４」（第２特別図柄の大当たり）に対しては、時短付与回数として「０回」が対応付けて規定され、時短状態、および確変状態で当選した「大当たりＢ１４」～「大当たりＤ１４」（第２特別図柄の大当たり）に対しては、時短付与回数として「３９回」が対応付けて規定され、潜確状態で当選した「大当たりＢ１４」～「大当たりＤ１４」に対しては、時短付与回数として「１回」が対応付けて規定されている。「大当たりＢ１４」～「大当たりＤ１４」のいずれかに当選した場合も、確変回数として４回が設定されるため、通常状態において「大当たりＢ１４」～「大当たりＤ１４」のいずれかに当選すると、

大当たり終了後４回の特別図柄の抽選が終了するまでの間、潜確状態となり、４回の特別図柄の抽選が終了すると、通常状態となる。また、時短状態若しくは確変状態において「大当たりＢ１４」～「大当たりＤ１４」のいずれかに当選すると、大当たり終了後４回の特別図柄の抽選が終了するまでの間、確変状態となり、５回目から３９回目の特別図柄の抽選に渡って時短状態となり、３９回の特別図柄の抽選が終了すると、通常状態となる。更に、潜確状態において「大当たりＢ１４」～「大当たりＤ１４」のいずれかに当選すると、大当たり終了後１回の特別図柄の抽選が終了するまでの間、確変状態となり、１回目から４回目の特別図柄の抽選に渡って潜確状態となり、４回の特別図柄の抽選が終了すると、通常状態となる。

【２９４４】

次に、本第１４実施形態におけるＲＯＭ２０２に設けられている変動パターンテーブル２０２ｄの詳細について説明する。図３１０（ｃ）は、本第１４実施形態における変動パターンテーブル２０２ｄの構成を示したブロック図である。図３１０（ｃ）に示した通り、本第１４実施形態における変動パターンテーブル２０２ｄは、通常モードにおいて特別図柄の抽選が実行された場合に、当該抽選結果を示すための変動パターンを選択する際に参照される通常モード用テーブル２０２ｄｊ１と、チャンスモードにおいて特別図柄の抽選が実行された場合に、当該抽選結果を示すための変動パターンを選択する際に参照されるチャンスモード用テーブル２０２ｄｊ２と、連荘モードにおいて特別図柄の抽選が実行された場合に、当該抽選結果を示すための変動パターンを選択する際に参照される連荘モード用テーブル２０２ｄｊ３と、の３つのデータテーブルで構成されている。まず、図３１１（ａ）を参照して、通常モード用テーブル２０２ｄｊ１の詳細について説明する。

【２９４５】

図３１１（ａ）は、通常モード用テーブル２０２ｄｊ１の規定内容を示した図である。図３１１（ａ）に示した通り、本第１４実施形態における通常用テーブル２０２ｄｊ１では、図柄種別によらず、抽選結果が「外れ」であって、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１３９」の範囲に変動時間が７秒の短外れが対応付けて規定され、「１４０～１４９」の範囲に変動時間が１０秒の長外れが対応付けて規定され、「１５０～１７９」の範囲に変動時間が３０秒のノーマルリーチが対応付けて規定され、「１８０～１９８」の範囲に変動時間が６０秒のスーパーリーチが対応付けて規定されている。

【２９４６】

また、抽選結果が「大当たり」であって、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～２９」の範囲に変動時間が３０秒のノーマルリーチが対応付けて規定され、「３０～１８９」の範囲に変動時間が６０秒のスーパーリーチが対応付けて規定され、「１９０～１９８」の範囲に変動時間が９０秒のスペシャルリーチが対応付けて規定されている。

【２９４７】

次に、図３１１（ｂ）を参照して、変動パターンテーブル２０２ｄを構成するデータテーブルの一種であるチャンスモード用テーブル２０２ｄｊ２の詳細について説明する。図３１１（ｂ）は、このチャンスモード用テーブル２０２ｄｊ２の規定内容を示した図である。図３１１（ｂ）に示した通り、このチャンスモード用テーブル２０２ｄｊ２には、特別図柄の種別によらず、「外れ」の抽選結果に対して、変動種別カウンタＣＳ１が取り得る全範囲に変動時間が１０秒の外れ特殊変動のみが対応付けて規定されている。また、「大当たり」の抽選結果に対して、変動種別カウンタＣＳ１が取り得る全範囲に変動時間が５秒の当たり特殊変動のみが対応付けて規定されている。このため、時短状態の間に特別図柄の抽選が実行されると、外れの場合は必ず変動時間が１０秒間に設定され、当たりの場合は変動時間が必ず５秒間に設定される。なお、当たりの場合と外れの場合とで変動時間を異ならせているのは、本第１３実施形態では、大当たりのオープニング期間も用いて連撃演出を実行する構成としているためである。即ち、大当たり期間の一部も用いて連撃演出を実行することにより、当たり遊技の間に連撃が途切れてしまったかのように遊技者に感じさせてしまうことを抑制する趣旨である。なお、連荘モード用テーブル２０２ｄｊ３については、第１２実施形態における確変・時短用テーブル２０２ｉｄ２と同一の内容

であるため、その詳細な説明については省略する。

【２９４８】

次に、図３１２を参照して、本第１４実施形態におけるＲＯＭ２０２を構成するデータテーブルの一種である変動パターンシナリオテーブル２０２ｇａの詳細について説明を行う。図３１２は、この変動パターンシナリオテーブル２０２ｇａの規定内容を示した図である。この変動パターンシナリオテーブル２０２ｇａは、第１２実施形態における変動パターンシナリオテーブル２０２ｇａと同様に、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数と、参照する変動パターンテーブルの種別との対応関係（変動パターンシナリオ）を選択するために参照されるデータテーブルである。

【２９４９】

図３１２に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりＡ１４であり、当選時の遊技状態が時短状態以外の遊技状態（通常状態、潜確状態、または確変状態）であるという状況に対しては、大当たり後の特別図柄の抽選回数が１～４回の範囲においてチャンスモード用テーブル２０２ｄｊ２が参照され、５回以降は通常モード用テーブル２０２ｄｊ１が参照される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。

【２９５０】

また、図３１２に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりＡ１４であり、当選時の遊技状態が時短状態であるという状況に対しては、大当たり後の特別図柄の抽選回数が１～３９回の範囲において連荘モード用テーブル２０２ｄｊ３が参照され、４０回以降は通常モード用テーブル２０２ｄｊ１が参照される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。

【２９５１】

また、図３１２に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりＢ１４～Ｄ１４のいずれか（第２特別図柄の大当たり）であり、当選時の遊技状態が通常状態、または潜確状態であるという状況に対しては、大当たり後の特別図柄の抽選回数が１～４回の範囲においてチャンスモード用テーブル２０２ｄｊ２が参照され、５回以降は通常モード用テーブル２０２ｄｊ１が参照される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。

【２９５２】

更に、図３１２に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりＢ１４～Ｄ１４のいずれか（第２特別図柄の大当たり）であり、当選時の遊技状態が時短状態、または確変状態であるという状況に対しては、大当たり後の特別図柄の抽選回数が１～３９回の範囲において連荘モード用テーブル２０２ｄｊ３が参照され、４０回以降は通常モード用テーブル２０２ｄｊ１が参照される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。

【２９５３】

この変動パターンシナリオテーブル２０２ｇａを参照して変動パターンシナリオを予め設定しておくことにより、特別図柄の抽選時においていずれの変動パターンテーブルを選択するかを判別する処理を省略することができるので、特別図柄の抽選を実行する際の処理負荷を軽減させることができる。

【２９５４】

次に、図３１３を参照して、本第１４実施形態における状態の移行方法について説明する。図３１３は、通常モード以外のモードにおける状態の移行方法を示した図である。なお、通常モード（通常状態）に関しては、単に第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に必ずチャンスモード（潜確状態）へと移行し、その他の方法では他の状態に移行し得ないという単純な状態移行方法となる。

【２９５５】

図３１３に示した通り、チャンスモードは、２種類の遊技状態によって構成されている。具体的には、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の通常状態に設定され、基本的に左打ちにより第１特別図柄の抽選を実行させることで遊技を進行する潜確状態と、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の時短状態に設定され、第１特別図柄若しくは第２特別図柄の保留球に基づく抽選を実行させることで遊技を進行する確変状態Ａと、の２種類の

遊技状態で構成されている。

【２９５６】

図３１３に示した通り、潜確状態から他の状態には、特別図柄の抽選で大当たりになった場合、および確変回数を経過させた場合に移行する可能性がある。具体的には、潜確状態において確変回数（ＳＴ回数）の４回が経過すると、通常状態（通常モード）へと移行する。一方、潜確状態における確変回数の範囲内で大当たりに当選すると、大当たり終了後に確変状態Ａ（時短回数が１回の確変状態）へと移行する。

【２９５７】

また、図３１３に示した通り、チャンスモードにおける確変状態Ａから他の状態へは、時短回数を経過させた（時短回数の間の特別図柄の抽選が全て外れになった）場合、および大当たりに当選した場合に移行する可能性がある。具体的には、確変状態Ａにおいて時短回数の間に実行される特別図柄の抽選が外れとなった場合、潜確状態へと移行する。一方、確変状態Ａにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり終了後の状態が遊技者に有利な連荘モードに設定される。これに対して、確変状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、確変状態Ａに設定される。

【２９５８】

ここで、確変状態Ａへと移行するためには、まず、第２入球口６４５０へと遊技球が入球し難い潜確状態において大当たりに当選する必要があるため、チャンスモードにおいて最初に移行した確変状態Ａ（初回の確変状態Ａ）においては、第２特別図柄の保留球を所持していない可能性が高い。一方、潜確状態において大当たりに当選し、大当たり中に右打ちを行うと右第１入球口６４ｂにも遊技球が入球するため、初回の確変状態Ａにおいては、第１特別図柄の保留球を１個以上所持している可能性が高い。このため、初回の確変状態Ａでは、第１特別図柄の抽選が実行される。よって、初回の確変状態Ａにおいて大当たりに当選したとしても、再度確変状態Ａに設定される（連荘モードへと移行させることができない）。一方で、初回の確変状態Ａにおいて小表示領域Ｄｍ２の表示内容に従って右打ちを行っていれば、初回の確変状態Ａにおける第１特別図柄の変動表示が終了するまでの間に第２特別図柄の保留球を獲得することができる。そして、本第１４実施形態では、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選を優先的に実行させる構成としているため、初回の確変状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりに当選したことに基づいて再度設定された確変状態Ａ（２回目の確変状態Ａ）では、第２特別図柄の抽選を実行させることができる。この第２特別図柄の抽選で大当たりに当選することにより、大当たり終了後に遊技者に有利な連荘モードへと移行させることができる。即ち、チャンスモードにおいては、潜確状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選し、初回の確変状態Ａにおいて実行される１回の第１特別図柄の抽選で大当たりに当選し、更に、２回目の確変状態Ａにおいて実行される１回の第２特別図柄の抽選で大当たりに当選しなければ、連荘モードへと移行させることができない。言い換えれば、チャンスモードにおいて３回連続で大当たりに当選しなければ、連荘モードへと移行しないように構成している。よって、大当たりに当選するタイミングによって有利度合いが劇的に変化する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２９５９】

また、図３１３に示した通り、連荘モードは、２種類の遊技状態によって構成されている。具体的には、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の時短状態に設定され、基本的に右打ちにより第２特別図柄の抽選を実行させることで遊技を進行する確変状態Ｂと、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態に設定され、基本的に右打ちにより第２特別図柄の抽選を実行させることで遊技を進行する時短状態と、の２種類の遊技状態で構成されている。

【２９６０】

図３１３に示した通り、確変状態Ｂから他の状態には、確変回数（ＳＴ回数）が経過した場合にのみ、移行する可能性がある。具体的には、確変回数（４回）が経過すると、特

別図柄の高確率状態から特別図柄の低確率状態に切り替わることで、時短状態となる。これに対し、確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりになると、大当たり終了後に再度、確変状態Ｂが設定される。即ち、連荘モードが設定される。よって、確変状態Ｂにおいては、確変回数（ＳＴ回数）が経過するよりも前に大当たりに当選した方が遊技者にとって有利となる。

【２９６１】

また、図３１３に示した通り、時短状態から他の状態には、時短回数を経過した場合、および第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に移行する可能性がある。より具体的には、時短回数（３５回）が経過すると、普通図柄の時短状態が終了されて通常状態（通常モード）に移行する。これに対し、時短回数が経過するよりも前に第２特別図柄の抽選で大当たりになると、大当たり終了後の状態が確変状態Ｂに設定される。よって、時短状態においても、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選することを期待させる遊技性を実現することができる。

【２９６２】

次に、図３１４を参照して、本第１４実施形態における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図３１４は、ＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図３１４に示した通り、本第１４実施形態におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１２実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成（図２８５（ｂ）参照）に対して、連撃カウンタ２２３ｊａが追加されている点、および回避率格納エリア２２３ｉａが削除されている点で相違している。

【２９６３】

連撃カウンタ２２３ｊａは、連撃演出（図３０９参照）における連撃回数をカウントするためのカウンタである。この連撃カウンタ２２３ｊａは、チャンスモードにおいて大当たりが連続する毎に値が１ずつ加算されて更新され（図３１５のＳ２９５５，Ｓ２９６２参照）、大当たりの連続が途切れた（特別図柄の抽選で外れになった）場合に値が０にリセットされる（図３１５のＳ２９６１参照）。

【２９６４】

＜第１４実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図３１５を参照して、本第１４実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理について説明をする。本第１４実施形態では、上述した第１２実施形態に対して、演出設定処理１２（図２９３参照）に代えて演出設定処理１４（Ｓ２８６１）を実行する点でのみ相違している。この演出設定処理１４の詳細について、図３１５を参照して説明する。図３１５は、演出設定処理１４（Ｓ２８６１）を示したフローチャートである。

【２９６５】

演出設定処理１４（Ｓ２８６１）では、まず、遊技状態格納エリア２２３ｆのデータを参照して遊技状態を特定する（Ｓ２９５１）。次に、Ｓ２９５１の処理において特定した遊技状態が潜確状態であるか否かを判別し（Ｓ２９５２）、潜確状態であると判別した場合は（Ｓ２９５２：Ｙｅｓ）、今回開始させる変動表示が、大当たり変動であるか否かを判別する（Ｓ２９５３）。Ｓ２９５３の処理において、大当たり変動であると判別した場合には（Ｓ２９５３：Ｙｅｓ）、連撃演出の開始（図３０９（ａ）参照）を設定し（Ｓ２９５４）、連撃カウンタ２２３ｊａの値に１を設定して（Ｓ２９５５）、本処理を終了する。一方、Ｓ２９５３の処理において、今回の変動表示が大当たり変動ではないと判別した場合には（Ｓ２９５３：Ｎｏ）、外れ用の演出態様を設定して（Ｓ２９５６）、本処理を終了する。

【２９６６】

一方、Ｓ２９５２の処理において、遊技状態が潜確状態ではないと判別した場合には（Ｓ２９５２：Ｎｏ）、次いで、遊技状態が確変状態Ａであるか否かを判別する（Ｓ２９５７）。Ｓ２９５７の処理において、遊技状態が確変状態Ａではないと判別した場合には（Ｓ２９５７：Ｎｏ）、遊技状態と抽選結果とに応じた変動パターン演出の演出態様を設定

し（Ｓ２９５８）、本処理を終了する。一方、Ｓ２９５７の処理において、遊技状態が確変状態Ａであると判別した場合には（Ｓ２９５７：Ｙｅｓ）、Ｓ２９５９の処理に移行する。

【２９６７】

Ｓ２９５９の処理では、今回の変動が大当たり変動であるか否かを判別し（Ｓ２９５９）、大当たり変動ではないと判別した場合には（Ｓ２９５９：Ｎｏ）、外れ用の演出態様を設定し（Ｓ２９６０）、連撃カウンタ２２３ｊａの値を０にリセットして（Ｓ２９６１）、本処理を終了する。一方、Ｓ２９５９の処理において今回の変動が大当たり変動であると判別した場合には（Ｓ２９５９：Ｙｅｓ）、連撃カウンタ２２３ｊａの値に１を加算して更新し（Ｓ２９６２）、今回の大当たりが第１特別図柄の大当たり変動であるか否かを判別する（Ｓ２９６３）。Ｓ２９６３の処理において、今回の大当たり変動が第１特別図柄の大当たり変動であると判別した場合には（Ｓ２９６３：Ｙｅｓ）、Ｓ２９６２の処理で更新した連撃カウンタ２２３ｊａの値に対応する連撃演出を設定し（Ｓ２９６４）、本処理を終了する。一方、今回の大当たり変動が第１特別図柄の大当たり変動ではない（第２特別図柄の大当たり変動である）と判別した場合には（Ｓ２９６３：Ｎｏ）、敵を撃破する態様の連撃演出を設定し（Ｓ２９６５）、本処理を終了する。この演出設定処理１４（図３１５参照）を実行することで、連撃演出の連撃数を正確に更新することができる。

【２９６８】

以上説明した通り、本第１４実施形態におけるパチンコ機１０では、チャンスモードに移行してからチャンスモードが終了する（通常モードに転落する）までの間に、特定回数（３回）の特別図柄の抽選に渡って連続して大当たりに当選することにより、遊技者にとって有利な連荘モードへと移行し易くなるように構成した。このように構成することで、大当たりに当選するタイミングによって展開（有利度合い）を左右するという、斬新な遊技性を実現することができる。即ち、１のチャンスモードにおいて同一回数（例えば、５回）の大当たりに当選したとしても、抽選結果が大当たりと外れとを交互に繰り返した後で４回連続で外れになった場合には、チャンスモードにおいて計１４回の特別図柄の抽選を実行させても連荘モードへと移行させることができない一方で、３回の外れと１回の大当たりとを３回繰り返した後で、その後更に２回連続で大当たりに当選した場合には、チャンスモードにおいて１４回の特別図柄の抽選を実行させた後で連荘モードへと移行させることができる。つまり、チャンスモードにおいて全く同じ抽選回数、および大当たり回数になったとしても、連荘モードへと移行する場合と、しない場合とを設けることができるので、大当たり当選のタイミングによって有利度合いを大幅に異ならせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２９６９】

なお、本第１４実施形態では、チャンスモードへと移行した後で３回の特別図柄の抽選に渡って連続して大当たりに当選した場合に、有利な連荘モードへと移行し易くなるように構成していたが、連荘モードへと移行させるために必要となる連荘回数は３回に限られるものではなく、任意に定めてもよい。具体的には、例えば、確変状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりになることで高い割合で連荘モードへと移行するように構成することにより、チャンスモードにおいて２回連続で大当たりになることで連荘モードへと移行し易くなる遊技性を実現することができる。これにより、連荘モードへと移行させることが比較的容易となるので、遊技者の興趣を向上させることができる。また、逆に、大当たりの連続回数を多くするように構成すれば、連荘モードへと移行させることに対する困難性が上昇するため、連荘モードへと移行させることができた場合に、遊技者に対して大きな喜びを与えることができる。なお、大当たりの連続回数を増加させる方法としては、例えば、確変リミット回数を特定回数（例えば、５回）に設定した上で、通常状態、および潜確状態において大当たりに当選すると、大当たり終了後に確変回数が１回の潜確状態へと移行し、潜確状態において特別図柄の抽選で外れになった場合に通常状態へと移行するように構成してもよい。そして、潜確状態の連続回数が確変リミット回数に到達した場

合に、時短状態が付与されるように構成してもよい。そして、時短回数内に大当たり当選した場合は、大当たり終了後に再度普通図柄の時短状態に設定される（確変リミット回数内では確変回数が１回の確変状態の後で時短状態へと移行し、確変リミット回数に到達した場合は大当たり終了後直接時短状態へと移行する）ように構成してもよい。この場合において、例えば、低確率状態における大当たり確率を１／２０、高確率状態における大当たり確率を１／２、時短回数を２０回に設定しておけば、通常状態において１／２０の大当たりに当選した後、５回連続で潜確状態における１／２の大当たりに当選することにより、有利な連荘モードへと移行させることができる。つまり、通常状態から考えると、１／６４０の確率（１／２０×１／２×１／２×１／２×１／２×１／２）で連荘モードへと移行するため、大当たり確率としては比較的高いものの、連荘モードへと移行させることが比較的困難な遊技性となる。一方で、一旦時短回数が設定されると、連荘モードにおいて確変リミット回数に到達していない状況で大当たりに当選した場合は、１回の確変状態の後で１９回の時短状態が設定され、確変リミット回数に到達している状況で大当たりに当選した場合は、２０回の時短状態が設定されるので、前者の場合は大当たりに当選する割合が約８２％、後者の場合でも約６４％と、非常に高い割合で大当たりと連荘モードとを繰り返す有利な状態を形成する。よって、連荘モードへと移行した場合における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、確変リミット回数を異ならせることで、連荘モードへと移行させるために必要な大当たりの連続回数を任意に設定することができる。

【２９７０】

本第１４実施形態では、確変状態Ａにおける時短回数を１回に限る構成としていたが、これに限られるものではなく、任意に定めてもよい。つまり、チャンスモードにおいて、１度大当たりに当選してから、大当たり終了後に設定される遊技状態（確変状態Ａ）が終了するよりも前に大当たりに当選するという動作を２回繰り返すことで連荘モードへと移行するように構成してもよい。このように構成することで、大当たりが特定回数（３回）の特別図柄の抽選に渡って連続した場合にのみ連荘モードへと移行する場合よりも、連荘モードへの移行し易さを向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２９７１】

本第１４実施形態では、チャンスモードにおいて潜確状態で第１特別図柄の抽選で大当たりとなり、確変状態Ａで第１特別図柄の抽選で大当たりとなり、更に、確変状態Ａで第２特別図柄の抽選で大当たりとなることにより連荘モードへと移行可能に構成していたが、これに限られるものではない。例えば、確変状態Ａにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりになると通常モードへと移行してしまう一方で、確変状態Ａにおいて１以上の第２特別図柄の保留球を所持した状態で第２特別図柄の抽選で外れとなって潜確状態へと移行し、潜確状態において第２特別図柄の保留球に基づく抽選（判別）で大当たりに当選することにより連荘モードへと移行可能に構成してもよい。このように構成することで、同一の確変状態Ａにもかかわらず、大当たりに当選した方が有利になる場合と、大当たりに当選しない方が有利になる場合とを設けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２９７２】

＜第１５実施形態＞

次に、図３１６から図３３５を参照して、第１５実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第４実施形態におけるパチンコ機１０では、複数の特別図柄（第１特別図柄と第２特別図柄）を同時に（並行して）、抽選（変動）することができるように構成し、時短状態として、第１特別図柄の変動時間よりも、第２特別図柄の変動時間の方が短い時間に設定され易い時短状態（即ち、第２特別図柄のほうが多く抽選（変動）される時短状態）と、第１特別図柄の変動時間のほうが、第２特別図柄の変動時間よりも短い時間に設定され易い時短状態（即ち、第１特別図柄のほうが多く抽選（変動）される時短状態）と、設ける構成としていた。

【２９７３】
これに対して第１５実施形態におけるパチンコ機１０では、時短状態における第１特別図柄の変動時間が、必ず第２特別図柄の変動時間よりも長くなるように構成した。そして、第２特別図柄の抽選が実行されると、必ず大当たり若しくは小当たりのどちらかに当選するように構成し、第２特別図柄の小当たりになると、ほぼ確実にＶ入賞を発生させて大当たりに当選させることが可能となるように構成している。即ち、第２特別図柄の抽選が実行されると、ほぼ大当たりとなることが確定するように構成している。一方で、本第１５実施形態では、第４実施形態におけるパチンコ機１０に比較して、普通図柄の時短状態において第２入球口６４５０に付随する電動役物が開放され難くなるように構成している。具体的には、普通図柄の当たりに当選した場合における変動時間として、４０秒という比較的長い変動時間が設定されるように構成し、更に、時短状態における時短回数を１回に設定している。つまり、時短状態の間に普通図柄の当たりになったとしても、普通図柄の当たり変動が終了するよりも前に時短状態が終了する可能性が高くなるように構成している。そして、普通図柄の通常状態において普通図柄の当たりが開始された場合には、遊技球を入球させることが極めて困難となる（０．２秒間のみ開放される）開閉パターンで電動役物６４５０ａが開閉されるように構成している。このため、本第１５実施形態では、時短状態の間に再度大当たりに当選させるためには、時短状態が開始されるよりも前に普通図柄の当たりに当選し、時短状態の間に当り変動の変動時間を経過させる必要がある。つまり、時短状態が付与される大当たり遊技の実行期間中に普通図柄の当たりに当選することにより、大当たり終了後の時短状態において普通図柄の当たりを開始させて、当該普通図柄の当たり遊技中に遊技球を第２入球口６４５０へと入球させることができる。言い換えれば、大当たり遊技の実行中に普通図柄の当たりに当選することにより、次の大当たりが確定するという、極めて斬新な遊技性を実現している。

【２９７４】
この第１５実施形態におけるパチンコ機１０が、上述した第４実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第４実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第４実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【２９７５】
まず、図３１６を参照して、本第１５実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図３１６は、本第１５実施形態における遊技盤１３の正面図である。図３１６に示した通り、本第１５実施形態における遊技盤１３では、可変入賞装置６５の位置が左方向に移動されている。即ち、右打ちにより発射された遊技球が可変入賞装置６５へと入球し得なくなるように構成されている。つまり、本第１５実施形態では、可変入賞装置６５へと遊技球を入球させるためには、左打ちにより遊技球を発射する必要がある。本第１５実施形態における可変入賞装置６５は、所定の大当たり（第２特別図柄の直当たり、若しくはＶ当たり）における一部のラウンドで開放され、ラウンド開始から３０秒が経過するか、１０個以上の遊技球の入球を検出した場合に閉鎖される。

【２９７６】
また、図３１６に示した通り、可変表示装置ユニット８０に対して正面視右側の流路の構成が第４実施形態から変更となっている。より具体的には、図３１６に示した通り、可変表示装置ユニット８０における上流側にスルーゲート６７が移動されており、スルーゲート６７の下流に第２入球口６４５０が設けられている。そして、第２入球口６４５０に

対して正面視下方に第１特別図柄の抽選契機となる右第１入球口６４ｂが設けられ、これらの下流側にＶ入賞装置６５０が設けられている。これらのスルーゲート６７、第２入球口６４５０、右第１入球口６４ｂ、およびＶ入賞装置６５０は、全て、右打ちを行った遊技球のみが入球し得るように構成されている。なお、本第１５実施形態におけるＶ入賞装置６５０は、小当たり遊技の実行中のみならず、大当たり遊技における所定のラウンドでも開放され得るように構成している。即ち、本第１５実施形態におけるＶ入賞装置６５０は、小当たり遊技においてＶ入賞の有無によって大当たりを抽選するための抽選装置としての役割と、大当たり遊技において賞球を払い出す契機となる大入賞口としての役割とを兼用している。なお、本第１５実施形態におけるＶ入賞装置６５０は、全ての大当たりにおける残りのラウンド数が６ラウンド以下のラウンドにおいて開放される。このＶ入賞装置６５０は、ラウンドの開始から０．５秒間が経過するか、１０個の遊技球が入球することにより閉鎖される。０．５秒間の間に１０個の遊技球を入球させることは不可能（困難）であるため、大当たりにおける後半６ラウンドを０．５秒間で終了させることができる。詳細については後述するが、これは、特定入賞口６５ａが開放される最後のラウンドが終了してから（または、大当たりのオープニング期間が開始されてから）、大当たりのエンディング期間が終了するまでの期間を丁度４０秒間に調節するためである。

【２９７７】

なお、第１実施形態等において既に説明したが、Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１の上面には、遊技球の流下を遅延させるための遅延機構が形成されている（図７参照）。このため、オープニング期間やインターバル期間の間に右打ちを行うことにより、次のラウンド開始時に複数の遊技球が開閉扉６５０ｆ１の上面を流下中の状態にすることができる。これにより、ラウンドが開始されて開閉扉６５０ｆ１が開放されるのとほぼ同時に、開閉扉６５０ｆ１の上面を流下中だった複数の遊技球をＶ入賞装置６５０へと入球させることができる。よって、大当たりの各ラウンドにおいて比較的短い開放期間（０．５秒間）が設定されたとしても、各ラウンドにおいてある程度（５個前後）の遊技球をＶ入賞装置６５０へと入球させることができる。よって、Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が開放されるラウンド（大当たりの後半６ラウンド）の有利度合いが低くなり過ぎてしまうことを抑制することができる。

【２９７８】

また、盤面右側に右第１入球口６４ｂが設けられていることにより、大当たり中や普通図柄の時短状態が設定される遊技状態において右打ちを行った場合、右第１入球口６４ｂへも遊技球が入球するため、右打ちを継続して行っているだけで第１特別図柄の保留球を増加させることができる。なお、右打ちにより発射された遊技球が右第１入球口６４ｂへと入球する割合（例えば、２０球に１球の割合）は、左打ちにより発射された遊技球が第１入球口６４へと入球する割合よりも低くなる（例えば、４０球に１球の割合）ように構成されている。よって、普通図柄の通常状態が設定される遊技状態（通常状態）では、左打ちにより遊技を行わせることができる。また、Ｖ入賞装置６５０が盤面右側に設けられていることにより、大当たり遊技の実行中に賞球を獲得したいと考える遊技者に対して右打ちを行わせることができる。これにより、大当たり遊技の実行中に右第１入球口６４にも遊技球を入球させることができる。このため、大当たり終了後に時短状態が付与される場合は、時短状態に移行したと同時に、大当たり遊技中に保留された第１特別図柄の保留球に基づく第１特別図柄の抽選を開始させることができる。

【２９７９】

ここで、本第１５実施形態では、時短状態における第１特別図柄の変動時間を４０秒間に固定化している。そして、上述した通り、時短状態の時短回数は１回に固定化されており、且つ、普通図柄の当たりとなった場合における普通図柄の変動時間が４０秒間に設定されるように構成している。よって、時短状態が開始された直後に右打ちにより発射された遊技球がスルーゲート６７を通過して普通図柄の当たりに当選したとしても、普通図柄の当たりが開始されるよりも前に第１特別図柄の変動（時短状態における１回目（最後）の変動）が終了するため、普通図柄の当たりの開始が通常状態に移行した後となる。つま

り、時短状態の間に普通図柄の当たりに当選したとしても、第２入球口６４５０へと遊技球を入球させることが困難となる。よって、時短状態へと移行するよりも前の大当たり遊技中に普通図柄の当たりに当選させて、時短状態中に電動役物６４５０ａを開放させることを目指すという斬新な遊技性を実現することができる。なお、本第１５実施形態では、第１特別図柄の大当たり遊技の期間も４０秒間に固定化されるように制御している。このため、第１特別図柄の大当たりの実行期間中に普通図柄の当たりとなった場合は、確実に、大当たり終了後の時短状態の間に普通図柄の当たりを開始させることができる。つまり、大当たり中に普通図柄の当たりとなることで、実質的に次回の大当たりが確定する（大当たり又は小当たりが確定する第２入球口６４５０へと遊技球を容易に入球させることができる）という斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２９８０】

次に、図３１７から図３１９を参照して、本第１５実施形態における特徴的な演出態様について説明する。まず、図３１７（ａ）を参照して、本第１５実施形態における第１特別図柄の大当たり遊技中において実行されるストックタイム演出について説明する。上述した通り、本第１５実施形態では、第１特別図柄の大当たり遊技の実行期間、大当たりが終了してから時短状態が終了するまでの間の期間（第１特別図柄の変動時間）、および普通図柄の当たり時における普通図柄の変動時間を、全て４０秒間に固定化する構成とすることで、大当たり中に普通図柄の当たりとなった場合にのみ、時短状態中に普通図柄の当たり遊技が開始されることで電動役物６４５０ａに対して比較的長い開放期間（２秒間×２回）が設定され、第２入球口６４５０へと遊技球を入球させることが可能となるように構成している。そして、第２入球口６４５０へと遊技球を入球させて第２特別図柄の抽選が実行されると、実質的に大当たりが確定するように構成している。つまり、大当たり遊技の実行期間中に普通図柄の当たりに当選した場合に、実質的に大当たりが確定するように構成している。このため、本第１５実施形態では、大当たり遊技の実行中に普通図柄の当たりに当選したか否かを示唆することが可能な興趣演出（ストックタイム演出）を実行する構成としている。

【２９８１】

図３１７（ａ）は、第１特別図柄の大当たり遊技中に実行されるストックタイム演出の演出態様（表示態様）を示した図である。図３１７（ａ）に示した通り、ストックタイム演出では、主表示領域Ｄｍにおいて、冒険者のキャラクタ８０１が鍵を集める（ストックする）演出が実行される。また、主表示領域Ｄｍにおける上方の表示領域ＨＲ６に対して、「ストックタイム」という文字と、ストックタイム（大当たり）が終了するまでの残り時間を示す文字（例えば、「残り３５：００」という文字）が表示される。更に、主表示領域Ｄｍにおける右側には、冒険者のキャラクタ８０１が獲得した鍵を表示するための４つの表示領域ＨＲ１～ＨＲ４が形成される。加えて、復表示領域Ｄｓに対して、「右打ちで鍵を貯めｗるんだ！！」という文字が表示される。これらの表示内容によって、継続して右打ちを行うことにより鍵を集めることができるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２９８２】

なお、本第１５実施形態では、４つの鍵を獲得可能に構成されており、獲得されたそれぞれの鍵が各表示領域ＨＲ１～ＨＲ４に１つずつ表示される。ここで、鍵は時間経過に応じて獲得されるように構成されており、大当たり開始後（ストックタイム演出開始後）５秒経過時、１５秒経過時、２５秒経過時、および３５秒経過時にそれぞれ１つずつ獲得される。この鍵の表示態様によって、大当たり中に普通図柄の当たりに当選したか否かの期待度（普通図柄の当たり変動の実行中であるか否か）を示唆可能に構成されている。つまり、ストックタイム開始後５秒経過時、１５秒経過時、２５秒経過時、３５秒経過時にそれぞれ普通図柄の当たり変動中であるか否かを判別して、当該判別結果に応じて獲得される鍵の態様を選択するように構成されている。これにより、遊技者に対して鍵の態様に注目して遊技を行わせることができるので、大当たり遊技の実行中における遊技が単調とな

ってしまうことを抑制することができる。

【２９８３】

次に、図３１７（ｂ）、および図３１８を参照して、本第１５実施形態における時短状態中の演出態様について説明する。まず、図３１７（ｂ）を参照して、時短状態が開始された直後における演出態様（第３図柄表示装置８１の表示態様）について説明する。図３１７（ｂ）に示した通り、大当たり終了後に時短状態に移行すると、大当たり遊技の実行中に貯めた４つの鍵を使用して扉ＴＧの突破に挑戦する演出が実行される。より具体的には、図３１７（ｂ）に示した通り、冒険者のキャラクタ８０１が扉ＴＧを発見する演出が実行されると共に、表示領域ＨＲ６に対して、「ストックした鍵で扉を突破するんだ！！」という文字が表示される。また、使用する鍵を遊技者に示すための矢印を模した矢印画像ＹＧ２が表示領域ＨＲ１～ＨＲ４のいずれかの左側に表示される。図３１７（ｂ）では、表示領域ＨＲ１の左側に矢印画像ＹＧ２が表示された状態を例示している。また、副表示領域Ｄｓに対して、「扉突破でボーナス確定！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、直前の大当たり（ストックタイム演出）において集めた４つの鍵を用いて扉を突破することができれば大当たりになるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２９８４】

なお、この扉突破演出では、基本的に、鍵１個当たり１０秒間の演出期間で扉ＴＧの突破に成功するか否かの演出が実行される。即ち、鍵を４つ使い切るのに４０秒間（時短状態が終了するまでの期間）を要するように構成されている。これにより、時短状態が終了するまでの４０秒間を効率よく使用して演出を実行することができる。

【２９８５】

次に、図３１８（ａ）を参照して、時短状態中に普通図柄の当たりが開始される場合における表示態様について説明する。図３１８（ａ）に示した通り、直前の大当たりの実行期間中に普通図柄の当たりとなったことにより、時短状態中に普通図柄の当たり変動時間が経過して普通図柄の当たりが開始される場合は、鍵を使用することで扉ＴＧが開放される演出が実行される。また、表示領域ＨＲ６に対して、「突破成功！！右打ちでボーナスをＧＥＴしろ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、普通図柄の当たりに当選して第２入球口６４５０が開放されるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２９８６】

図３１８（ｂ）は、右打ちにより第２入球口６４５０へと遊技球を入球させて小当たりに当選し、当該小当たり遊技において開放されたＶ入賞装置６５０へと遊技球を入球させた（Ｖ入賞を発生させた）場合における表示態様の一例を示した図である。図３１８（ｂ）に示した通り、時短状態においてＶ入賞が発生すると、開放された扉ＴＧの奥から同一の数字を模した図柄（例えば、「３」を模した図柄）が３つ揃ってせり出してくる演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「ボーナス確定！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たり（Ｖ当たり）に当選したということを、遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、第２特別図柄の小当たりとなった時点で、第２特別図柄が小当たり図柄で停止表示されると共に、第１特別図柄が外れ図柄で強制停止される。よって、小当たり当選の時点で、特図１変動表示領域Ｄｍ１ａには、外れを示す第３図柄（例えば、「３」，「６」，「２」）が停止表示され、特図２変動表示領域Ｄｍ１ｂには、小当たり図柄を示す第３図柄（例えば、「３」，「４」，「１」）が停止表示された状態となる。

【２９８７】

次に、図３１９を参照して、時短状態中にＶ当たり（または第２特別図柄の直当たり）に当選した場合における表示態様について説明する。ここで、Ｖ当たりになると、前半のラウンド（残りのラウンド数が６ラウンドになるまで）の間、可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａが開放され、後半のラウンド（残りのラウンド数が６ラウンド以下のラウンド）ではＶ入賞装置６５０が開放されるように構成されている。図３１９は、Ｖ当たりの前

半における表示態様を示した図である。

【２９８８】

Ｖ当たりの前半（残りのラウンド数が６ラウンドになるまでのラウンド）では、盤面左側に設けられている可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａが開放される。よって、図３１９に示した通り、小表示領域Ｄｍ２には、遊技者に対して左打ちにより可変入賞装置６５に向けて遊技球を発射させるために、「左打ち」という文字が表示される。また、冒険者のキャラクタ８０１が財宝の詰まった宝箱８０２を発見して歓喜する演出が実行される。そして、表示領域ＨＲ６に対して、「右打ちまで残り４Ｒ」という文字が表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「ボーナス」という文字が表示される。これらの表示内容により、左打ちによって特定入賞口６５ａへと遊技球を入球させることで多量の賞球を獲得することができるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２９８９】

なお、Ｖ当たりの後半に突入する（残りのラウンド数が６ラウンドになる）と、第１特別図柄の大当たりと同様に、ストックタイム演出が実行され、各ラウンドでＶ入賞装置６５０が開放される。この後半６ラウンドの間に普通図柄の当たりに当選することにより、再度、時短状態中に電動役物６４５０ａが開放されることにより実質的に大当たりが確定する第２特別図柄の抽選を実行させることができる。

【２９９０】

このように、Ｖ当たり（または第２特別図柄の直当たり）に当選した場合には、前半において特定入賞口６５ａが最大３０秒間開放されるため、左打ちを行うだけで毎ラウンドで容易に１０個の遊技球を特定入賞口６５ａへと入球させることができる。よって、大当たりの前半において、多量の賞球を獲得させることができる。また、大当たりの前半において左打ちにより大当たり遊技を進行させる構成にすることで、スルーゲート６７を遊技球が通過することを抑制することができる。つまり、４０秒間固定のストックタイム演出の開始タイミングよりも前に普通図柄の当たり変動が開始されてしまう（ストックタイム演出中に普通図柄の当たりが開始されてしまう）ことを抑制することができる。つまり、無駄に普通図柄の当たりに当選してしまい、当該無駄な当たり変動の変動時間と、ストックタイム演出の演出期間とが重複する期間において、普通図柄の抽選が実行されない無駄な状況が発生してしまうことを抑制することができる。よって、遊技者が損をしてしまうことを抑制することができる。

【２９９１】

次に、図３２０を参照して、第１特別図柄の大当たりにおいて開閉扉６５０ｆ１に設定される開閉パターンについて説明する。図３２０は、開閉扉６５０ｆ１の開閉動作の計時変化を示した図である。図３２０に示した通り、第１特別図柄の大当たりが開始されると、まず、３秒間のオープニング期間が設定され、その後、１ラウンド目の開始と共に開閉扉６５０ｆ１が開放される。この開放状態は０．５秒間の間維持され、０．５秒経過時に閉鎖される。なお、０．５秒間が経過する前に１０個の遊技球がＶ入賞装置６５０へと入球した場合には、開閉扉６５０ｆ１が閉鎖されるが、０．５秒間で１０個の遊技球を入球させることはほぼ不可能（困難）であるため、ほぼ全ての場合、０．５秒間が経過した時点で開閉扉６５０ｆ１が閉鎖される。

【２９９２】

図３２０に示した通り、１ラウンド目が終了すると、４．５秒間のインターバル期間を経て、２ラウンド目の開始と共に再度、開閉扉６５０ｆ１が０．５秒間開放される。以降は、６ラウンドが終了するまでの間、０．５秒間の開放（ラウンド期間）と、４．５秒間の閉鎖（インターバル期間）とが繰り返され、６ラウンド目が終了すると、１１．５秒間のエンディング期間が設定される。このエンディング期間が終了すると、大当たりが終了して時短状態に移行する。よって、第１特別図柄の大当たり期間は、毎回４０秒間（オープニング３秒＋０．５秒×６ラウンド＋４．５秒×インターバル５回＋エンディング１１．５秒）に固定化される。これにより、第１特別図柄の大当たり中に普通図柄の当たりに当選し、４０秒間の変動時間が設定された場合に、確実に、大当たりが終了した後の時短

状態において普通図柄の当たりを開始させることができる。よって、大当たり中に普通図柄の当たりに当選することで実質的に次の大当たりが確定するという極めて斬新な遊技性を毎回の大当たりで確実に成立させることができる。

【２９９３】

なお、第２特別図柄の直当たりや、Ｖ当たりにおいては、８ラウンド～１４ラウンドのラウンド数が設定される。このうち、後半の６ラウンドでは、開閉扉６５０ｆ１に対して第１特別図柄の大当たりと全く同一の開閉パターンが設定される。これにより、第２特別図柄の直当たりやＶ当たりにおいても、後半の６ラウンドにおいて、普通図柄の当たりに当選することで実質的に次の大当たりが確定する遊技性を確実に成立させることができる。

【２９９４】

次に、図３２１を参照して、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合における遊技の流れについて説明する。まず、図３２１（ａ）を参照して、大当たり中に普通図柄の当たりに当選しなかった場合における遊技の流れについて説明する。図３２１（ａ）に示した通り、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選し、第１特別図柄の大当たりが開始されると、当該第１特別図柄の大当たりが４０秒間の固定期間で実行される。この第１特別図柄の大当たりの間は、演出態様として４０秒間の演出期間のストックタイム演出（図３１７（ａ）参照）が実行される。そして、大当たりが終了して時短状態に突入すると、図３２１に示した通り、大当たり中に貯められた第１特別図柄の保留球に基づく第１特別図柄の変動表示が開始される。この第１特別図柄の変動時間は４０秒間に固定化され、更に、時短状態は特別図柄の抽選が１回で終了されるので、時短状態は４０秒間で終了する。

【２９９５】

この４０秒間の時短状態の間は、扉突破演出（図３１７（ｂ）参照）が実行される。即ち、図３２１に示した通り、鍵を選択して扉ＴＧの突破に挑む５秒間の演出と、扉ＴＧの突破に失敗したことを報知する５秒間の演出表示態様とが４回（鍵４個分）繰り返されて、時短状態の終了と共に扉突破演出が終了される。このように、４回の演出に分けて普通図柄の当たりの有無を報知する構成としたことにより、時短状態中に複数回の特別図柄の変動表示が実行されたかのように遊技者に感じさせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２９９６】

次に、図３２１（ｂ）を参照して、大当たり中に普通図柄の当たりに当選した場合における遊技の流れについて説明する。図３２１（ｂ）は、大当たりの開始から１８秒経過時に普通図柄の当たりに当選した場合の遊技の流れを示した図である。図３２１（ｂ）に示した通り、大当たり開始後１８秒経過時に普通図柄の当たりになると、４０秒後である時短状態の開始から１８秒経過時点で普通図柄の当たりが開始される。この場合、演出態様としては、１個目の鍵を選択して扉ＴＧの突破に挑む５秒間の演出と、扉ＴＧの突破に失敗したことを報知する５秒間の演出表示態様と、２個目の鍵を選択して扉ＴＧの突破に挑む５秒間の演出と、扉ＴＧの突破に成功したことを示す演出表示態様とが実行されて、普通図柄の当たり開始が報知される。つまり、時短状態が開始してから１５秒が経過した直後に、扉ＴＧが開放された様子（図３１８（ａ）参照）が表示される。これにより、電動役物６４５０ａが開放されるよりも前に第２入球口６４５０を狙って遊技球を発射させることができるので、普通図柄の当たり期間中に確実に第２入球口６４５０へと遊技球を入球させることができる。

【２９９７】

第２入球口６４５０へと遊技球が入球して第２特別図柄の抽選が実行され、小当たりに当選してＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が開放され、遊技球をＶ入賞装置６５０へと入球させる（Ｖ入賞を発生させる）と、Ｖ当たりが開始される。このＶ当たりでは、大当たりの前半（残り７ラウンドまで）と、後半６ラウンドとで異なる演出態様が実行される。即ち、図３２１に示した通り、残り７ラウンドまではボーナス演出（図３１９参照）が実行され、残り６ラウンドになるとストックタイム演出が実行される。これにより、１

の大当たりにおける前半では左打ちにより多量の賞球を獲得する遊技性を実現し、後半６ラウンドでは右打ちにより比較的少ない賞球を獲得しつつ普通図柄の当たりを目指す遊技性を実現することができる。即ち、１の大当たりの途中で異なる遊技性に切り替えることができるので、大当たり遊技の興趣をより向上させることができる。

【２９９８】

なお、本第１５実施形態では、ストックタイム演出中に普通図柄の当たりになったとしても、時短状態において実際に普通図柄の当たりが開始される直前まで当たりとなったことを報知しない（鍵の態様による示唆に留める）構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり演出として、スルーゲート６７を遊技球が通過した際の抽選で普通図柄の当たりに当選した場合に、即座に、普通図柄の当たりとなったことを報知するように構成してもよい。即ち、実質的に次の大当たりが確定しているということを遊技者が容易に理解できる態様の演出を、普通図柄の抽選で当たりに当選した時点において実行してもよい。このように構成することで、大当たり遊技の実行中における遊技者の興趣をより向上させることができる。

【２９９９】

＜第１５実施形態における電気的構成＞

次に、図３２２（ａ）を参照して、本第１５実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図３２２（ａ）は、本第１５実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図３２２（ａ）に示した通り、本第１５実施形態におけるＲＯＭ２０２は、上述した第４実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成（図１２８（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数４テーブル２０２ｃａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ａが設けられている点、第１当たり種別選択４テーブル２０２ｃｂに代えて第１当たり種別選択テーブル２０２ｂが設けられている点、変動パターン４テーブル２０２ｃｄに代えて変動パターンテーブル２０２ｄが設けられている点、大当たり動作テーブル２０２ｋａ、および普図変動パターンテーブル２０２ｋｂが追加されている点、および第２当たり乱数テーブル２０２ｃの構成が一部変更となっている点で相違している。

【３０００】

まず、本第１５実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。ここで、本第１５実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａは、第４実施形態における第１当たり乱数４テーブル２０２ｃａと同様に、第１特別図柄の抽選において参照されるデータテーブル（特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１）と、第２特別図柄の抽選において参照されるデータテーブル（特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２）と、の２種類のデータテーブルで構成されている。まず、図３２３（ａ）を参照して、本第１５実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａを構成する特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１の詳細について説明する。

【３００１】

図３２３（ａ）は、特別図柄１乱数テーブル２０２ａの規定内容を示した図である。図３２３（ａ）に示した通り、本第１５実施形態における特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１には、第１特別図柄の抽選で大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）として、「０～３」の４つの乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る「０～９９９」の１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、第１特別図柄の抽選で大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が４個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなる確率は１／２５０（４／１０００）である。

【３００２】

次に、図３２３（ｂ）を参照して、第２特別図柄の抽選において参照される特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２の詳細について説明する。図３２３（ｂ）は、この特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２の規定内容を示した図である。図３２３（ｂ）に示した通り、本第１５実施形態における特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２には、第２特別図柄の抽選で大

当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）として、「０～３」の４つの乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定され、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「４～９９９」の９９６個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、第２特別図柄の抽選で大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数、および小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ４個、および９９６個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなる確率は１／２５０（４／１０００）であり、小当たりとなる確率は２４９／２５０（９９６／１０００）である。つまり、本第１５実施形態では、第２特別図柄の抽選が実行されると、大当たり、若しくは小当たりのどちらかに当選する。そして、上述した通り、本第１５実施形態における小当たりは、小当たり遊技中に継続的に右打ちを行うだけで容易にＶ入賞装置６５０へと遊技球を入球させてＶ入賞を発生させることができるように構成されている。言い換えれば、本実施形態における小当たりは、当選した時点で実質的にＶ入賞が確定するように構成されているので、本第１５実施形態では、第２特別図柄の抽選が実行されるだけで直当たり、若しくはＶ当たりが実質的に確定する。これにより、第２特別図柄の抽選が実行されることを期待して遊技を行わせることができる。

【３００３】

このように、本第１５実施形態では、通常状態においては左打ちにより第１特別図柄の抽選を実行させることで、１／２５０の確率の大当たりに当選することを期待させる遊技性となる一方で、時短状態においては、普通図柄の当たりとなって時短状態中に電動役物６４５０ａが開放され、第２入球口６４５０へと遊技球が入球するだけで、実質的に大当たりが確定する遊技性となる。よって、遊技状態毎の有利度合いの差を大きくすることができるので、時短状態へと移行することを強く期待して遊技を行わせることができる。

【３００４】

次に、図３２３（ｃ）を参照して、本第１５実施形態における第２当たり乱数テーブル２０２ｃの詳細について説明する。この第２当たり乱数テーブル２０２ｃは、第４実施形態における第２当たり乱数テーブル２０２ｃと同様に、普通図柄の状態（普通図柄の通常状態、時短状態）毎に、普通図柄の当たりと判定される乱数値（第２当たり乱数カウンタＣ４のカウンタ値）が規定されているデータテーブルである。図３２３（ｃ）は、本第１５実施形態における第２当たり乱数テーブル２０２ｃの規定内容を示した図である。

【３００５】

図３２３（ｃ）に示した通り、本第１５実施形態における第２当たり乱数テーブル２０２ｃでは、普通図柄の高確率状態（時短状態）において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「５～２０４」の２００個の乱数値が対応付けて規定されている。第２当たり乱数カウンタＣ４の取り得る「０～２３９」の２４０個の乱数値のうち、普通図柄の高確率状態（時短状態）において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）が２００個なので、普通図柄の高確率状態において普通図柄の当たりとなる確率は１／１．２（２００／２４０）である。

【３００６】

一方、図３２３（ｃ）に示した通り、普通図柄の低確率状態（通常状態）において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「５～３４」の３０個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。第２当たり乱数カウンタＣ４の取り得る「０～２３９」の２４０個の乱数値のうち、普通図柄の低確率状態（通常状態）において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）が３０個なので、普通図柄の低確率状態において普通図柄の当たりとなる確率は１／８（３０／２４０）である。なお、上述した通り、本第１５実施形態では、大当たり遊技の実行中に普通図柄の当たりに当選した場合にのみ、大当たり終了後の時短状態において普通図柄の当たりを開始させることが可能に構成され、且つ、普通図柄の当たりが時短状態中に開始されることにより、実質的に大当たりが確定するように構成されている。そして、大当たり遊技の実行期間中は、普通図柄の低確率状態に設定される。このため、大当たり遊技中は、普通図柄の抽選が実行され

る毎に、実質的に１／８の確率で次の大当たりが確定するという斬新な遊技性を実現することができる。

【３００７】

次に、図３２４（ａ）を参照して、本第１５実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの詳細について説明する。この第１当たり種別選択テーブル２０２ｂは、上述した第４実施形態における第１当たり種別選択４テーブル２０２ｃｂと同様に、大当たりに当選した場合に大当たり種別を選択するために参照されるデータテーブルである。図３２４（ａ）は、本第１５実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの構成を示したブロック図である。

【３００８】

図３２４（ａ）に示した通り、本第１５実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂには、特別図柄の抽選で大当たりとなった（所謂、「直当たり」が発生した）場合に大当たり種別を特定（決定）するための直当たり用テーブル２０２ｂｋ１と、Ｖ入賞（小当たり遊技の実行中におけるＶ入賞装置６５０への入球）が発生したことに基づいて大当たりとなった場合に大当たり種別を特定（決定）するためのＶ当たり用テーブル２０２ｂｋ２と、が規定されている。まず、図３２４（ｂ）を参照して、直当たり用テーブル２０２ｂｋ１の詳細について説明する。

【３００９】

図３２４（ｂ）は、直当たり用テーブル２０２ｂｋ１の規定内容を示した図である。図３２４（ｂ）に示した通り、本第１５実施形態では、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった（第１特別図柄の直当たりが発生した）場合に決定され得る大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る全範囲に対して、「大当たりＡ１５」が対応付けて規定されている。一方、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった（第２特別図柄の直当たりが発生した）場合に決定され得る大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る全範囲に対して、「大当たりＢ１５」が対応付けて規定されている。「大当たりＡ１５」は、大当たりのラウンド数が６ラウンドであり、大当たり終了後に時短回数が１回の時短状態が付与される大当たり種別である。一方、「大当たりＢ１５」は、大当たりのラウンド数が１４ラウンドであり、大当たり終了後に時短回数が１回の時短状態が付与される大当たり種別である。よって、第１特別図柄の抽選で直当たりになるよりも、第２特別図柄の抽選で直当たりになった方がラウンド数の面で遊技者に有利となる。

【３０１０】

なお、大当たりＡ１５では、大当たりの全ラウンドにおいてＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が０．５秒間開放されると共に、大当たり開始から終了までの４０秒間に渡ってストックタイム演出（図３１７（ａ）参照）が実行される。一方、大当たりＢ１５では、大当たりの１～８ラウンドにおいて可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａが開放され、９～１４ラウンドにおいてＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が開放される。特定入賞口６５ａが開放される前半８ラウンドが終了するまでの間は、ボーナス演出（図３１９参照）が実行され、８ラウンド終了時点で大当たり演出がストックタイム演出に切り替わる。よって、第１特別図柄の直当たりに当選した場合も、第２特別図柄の直当たりに当選した場合も、普通図柄の当たりとなることで次回の大当たり（大当たりの連チャン）が確定する遊技性を楽しませることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３０１１】

次に、図３２４（ｃ）を参照して、Ｖ当たり用テーブル２０２ｂｋ２の詳細について説明する。このＶ当たり用テーブル２０２ｂｋ２は、上述した通り、小当たり遊技においてＶ入賞が発生した（遊技球がＶ入賞装置６５０に入賞した）ことに基づいて実行される大当たりの種別を特定（選択）するためのデータが規定されたデータテーブルである。図３２４（ｃ）は、このＶ当たり用テーブル２０２ｂｋ２の規定内容を示した図である。図３２４（ｃ）に示した通り、Ｖ当たり用テーブル２０２ｂｋ２には、「大当たりＣ１５」、「大当たりＤ１５」、および「大当たりＥ１５」の３種類の大当たり種別が規定されてい

る。
【３０１２】
図３２４（ｃ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値「０～４９」に対しては、「大当たりＣ１５」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ１５」は、大当たりのラウンド数が１４ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が時短回数が１回の時短状態に設定される大当たり種別である。この「大当たりＣ１５」は、全ての大当たり種別の中でラウンド数が最も多く、且つ、大当たり終了後の遊技状態も有利となるため、最も遊技者に有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ１５」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が５０個なので、小当たり遊技の実行中にＶ入賞が発生した場合に開始される大当たりの種別として「大当たりＣ１５」が決定（選択）される割合は５０％（５０／１００）である。
【３０１３】
また、図３２４（ｃ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の当たりが「５０～６９」の範囲に対して、「大当たりＤ１５」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ１５」は、大当たりのラウンド数が１２ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が時短回数が１回の時短状態に設定される大当たり種別である。この「大当たりＤ１５」は、「大当たりＢ１５」や「大当たりＣ１５」に次いでラウンド数が多く、大当たり終了後の遊技状態が有利となるため、「大当たりＢ１５」や「大当たりＣ１５」に次いで有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ１５」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が２０個なので、小当たり遊技の実行中にＶ入賞が発生した場合に開始される大当たりの種別として「大当たりＤ１５」が決定（選択）される確率（割合）は２０％（２０／１００）である。
【３０１４】
また、図３２４（ｃ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の当たりが「７０～９９」の範囲に対して、「大当たりＥ１５」が対応付けて規定されている。この「大当たりＥ１５」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が時短回数が１回の時短状態に設定される大当たり種別である。この「大当たりＥ１５」は、最もラウンド数が少ない「大当たりＡ１５」（第１特別図柄の直当たり）よりはラウンド数が多いが、Ｖ当たりの中では最もラウンド数が少ない（有利度合いが低い）大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＥ１５」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が３０個なので、小当たり遊技の実行中にＶ入賞が発生した場合に開始される大当たりの種別として「大当たりＥ１５」が決定（選択）される確率（割合）は３０％（３０／１００）である。
【３０１５】
なお、「大当たりＣ１５」～「大当たりＥ１５」のいずれかに当選した場合も、「大当たりＢ１５」（第２特別図柄の直当たり）に当選した場合と同様に、残りのラウンド数が６ラウンドになるまでは、特定入賞口６５ａが開放され、残り６ラウンド以下の場合にはＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が開放される。これに合わせて、大当たりの前半（残りのラウンド数が６ラウンドになるまで）の間は大当たり演出としてボーナス演出（図３１９参照）が実行され、残りのラウンド数が６ラウンドになった時点でストックタイム演出（図３１７（ａ）参照）に切り替えられる。これにより、Ｖ当たりに当選した場合も、大当たりの前半では左打ちによって多量の賞球を獲得する遊技性とし、後半６ラウンドにおいて普通図柄の当たりとなることで次の大当たりが確定する遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【３０１６】
次に、図３２５（ａ）を参照して、本第１５実施形態における変動パターンテーブル２０２ｄの詳細について説明する。図３２５（ａ）は、本第１５実施形態における変動パタ

ーンテーブル２０２ｄの構成を示したブロック図である。図３２５（ａ）に示した通り、本第１５実施形態における変動パターンテーブル２０２ｄは、通常状態（普通図柄の低確率状態）において特別図柄の抽選が実行された場合に参照される通常用テーブル２０２ｄｋ１と、時短状態（普通図柄の高確率状態）において特別図柄の抽選が実行された場合に参照される時短用テーブル２０２ｄｋ２と、で少なくとも構成されている。ここで、通常用テーブル２０２ｄｋ１に関しては、第４実施形態における通常用変動パターンテーブル２０２ｃｄ１（図１３２参照）に対して、第２特別図柄の変動時間が変更されているのみである。より具体的には、第２特別図柄の変動時間は、後述する時短用テーブル２０２ｄｋ２を参照した場合と全く同一の変動パターン（変動時間）が選択される。よって、ここでは図示および詳細な説明については省略する。

【３０１７】

次に、図３２５（ｂ）を参照して、上述した時短用テーブル２０２ｄｋ２の詳細について説明する。図３２５（ｂ）は、時短用テーブル２０２ｄｋ２の規定内容を示した図である。図３２５（ｂ）に示した通り、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「外れ」に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲に対して、変動時間が４０秒間の外れ時短用変動が対応付けて規定されている。また、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「大当たり」に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲に対して、変動時間が４０秒間の当たり時短用変動が対応付けて規定されている。このため、時短状態において第１特別図柄の抽選が実行された場合には、抽選結果によらず、４０秒間の変動時間が設定される。なお、上述した通り、本第１５実施形態では、大当たり中に右打ちを行うことで、ほぼ、右第１入球口６４ｂへと１個以上の遊技球が入球して第１特別図柄の保留球が貯まるように構成されているので、時短状態へと移行したと同時に第１特別図柄の４０秒間の変動表示が実行される。そして、時短状態は特別図柄の抽選が１回実行されることにより終了するため、時短状態中における第１特別図柄の変動時間を４０秒間に固定化することにより、時短状態を４０秒間に固定化することができる。これにより、大当たりの残りラウンドが６ラウンドになってから大当たりが終了するまでの間（ストックタイム演出（図３１７（ａ）参照）の実行期間）の４０秒間に普通図柄の当たりとなって４０秒間の変動時間が設定された場合に、確実に、時短状態の間に普通図柄の当たりを開始させることができる。

【３０１８】

また、図３２５（ｂ）に示した通り、図柄種別が第２特別図柄（特図２）、抽選結果が「外れ（小当たり）」に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲に対して、変動時間が１秒間の外れショート変動が対応付けて規定されている。また、図柄種別が第２特別図柄（特図２）、抽選結果が「大当たり」に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲に対して、変動時間が５秒間の当たりショート変動が対応付けて規定されている。このため、時短状態において第２特別図柄の抽選が実行された場合には、１秒間、若しくは５秒間という比較的短い変動時間が設定される。これにより、普通図柄の当たり変動が終了してから大当たりが開始されるまでの期間を短くすることができる。なお、小当たり当選時の変動時間を、大当たり（直当たり）当選時の変動時間よりも短くしているのは、小当たり当選時は更に右打ちを行ってＶ入賞装置６５０へと遊技球を入球させなければ大当たり（Ｖ当たり）を開始させることができないため、そのタイムラグ分を加味して小当たり当選時と大当たり当選時とで同様の期間で大当たりが開始されるように構成する趣旨である。なお、上述した通り、第２特別図柄の変動時間は、通常状態（普通図柄の低確率状態）においても同一の時間が設定される。このため、普通図柄の当たりの開始タイミングが時短状態の終了間際（第１特別図柄の変動終了間際）となり、第２入球口６４５０への入球が通常状態へと移行した後であったとしても、時短状態中に第２入球口６４５０へと入球させて第２特別図柄の抽選が実行された場合と同様に、比較的短い変動時間を設定することができる。よって、大当たり中に普通図柄の当たりに当選させることができたにもかかわらず、第２特別図柄の変動時間としてロング変動が設定されてしまい、大当たりの開始までに長い時間を要してしまうという不具合が生じてしまうことを抑制す

ることができる。
【３０１９】
次に、図３２６（ａ）を参照して、本第１５実施形態におけるＲＯＭ２０２を構成するデータテーブルの一種である大当たり動作テーブル２０２ｋａの詳細について説明する。この大当たり動作テーブル２０２ｋａは、大当たり種別毎の各大入賞口（可変入賞装置６５、Ｖ入賞装置６５０）の動作や各ラウンド終了後に設定されるインターバル期間等が規定されているデータテーブルである。大当たり遊技の実行中は、この大当たり動作テーブル２０２ｋａと、大当たり種別とに応じて、開放させる大入賞口の種別やラウンド終了後のインターバル期間等が設定される。
【３０２０】
図３２６（ａ）に示した通り、大当たりＡ１５に対しては、Ｖ入賞装置６５０の開放ラウンドとして１～６ラウンド、開放期間として最大０．５秒間、インターバル期間として全ラウンド４．５秒間が対応付けて規定されている。これにより、大当たりＡ１５に当選した場合に、大当たりの各ラウンドにおいてＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を０．５秒間開放させた後で、４．５秒間のインターバル期間を設定することができる。このため、大当たりＡ１５を、毎回４０秒間で終了させることができる。
【３０２１】
また、図３２６（ａ）に示した通り、大当たりＢ１５、大当たりＣ１５に対しては、可変入賞装置６５の開放ラウンドとして１～８ラウンド、開放期間として最大３０秒間が規定されていると共に、Ｖ入賞装置６５０の開放ラウンドとして９～１４ラウンド、開放期間として最大０．５秒間が対応付けて規定されている。また、インターバル期間として、８ラウンド終了後のインターバル期間が３秒間、８ラウンド以外のラウンド終了後のインターバル期間が４．５秒間と規定されている。つまり、Ｖ入賞装置６５０が開放される最初のラウンド（９ラウンド）が開始される前のインターバル期間の長さを、大当たりのオープニング期間と同一の長さにすることができる。これにより、大当たりの８ラウンドが終了してから大当たりが終了するまでの期間を４０秒間に固定化することができる。よって、大当たりの８ラウンドが終了した後で、普通図柄の当たりに当選した場合に、当該当たりを確実に大当たり終了後の時短状態中に開始させることができる。よって、大当たり中に普通図柄の当たりに当選した場合に、実質的に次の大当たりが確定するという斬新な遊技性を実現することができる。
【３０２２】
また、図３２６（ａ）に示した通り、大当たりＤ１５に対しては、可変入賞装置６５の開放ラウンドとして１～６ラウンド、開放期間として最大３０秒間が規定されていると共に、Ｖ入賞装置６５０の開放ラウンドとして７～１２ラウンド、開放期間として最大０．５秒間が対応付けて規定されている。また、インターバル期間として、６ラウンド終了後のインターバル期間が３秒間、６ラウンド以外のラウンド終了後のインターバル期間が４．５秒間と規定されている。つまり、Ｖ入賞装置６５０が開放される最初のラウンド（７ラウンド）が開始される前のインターバル期間の長さを、大当たりのオープニング期間と同一の長さにすることができる。これにより、大当たりの６ラウンドが終了してから大当たりが終了するまでの期間を４０秒間に固定化することができる。よって、大当たりの６ラウンドが終了した後で、普通図柄の当たりに当選した場合に、当該当たりを確実に大当たり終了後の時短状態中に開始させることができる。よって、大当たり中に普通図柄の当たりに当選した場合に、実質的に次の大当たりが確定するという斬新な遊技性を実現することができる。
【３０２３】
また、図３２６（ａ）に示した通り、大当たりＥ１５に対しては、可変入賞装置６５の開放ラウンドとして１，２ラウンド、開放期間として最大３０秒間が規定されていると共に、Ｖ入賞装置６５０の開放ラウンドとして３～８ラウンド、開放期間として最大０．５秒間が対応付けて規定されている。また、インターバル期間として、２ラウンド終了後のインターバル期間が３秒間、２ラウンド以外のラウンド終了後のインターバル期間が４．

５秒間と規定されている。つまり、Ｖ入賞装置６５０が開放される最初のラウンド（３ラウンド）が開始される前のインターバル期間の長さを、大当たりのオープニング期間と同一の長さにすることができる。これにより、大当たりの２ラウンドが終了してから大当たりが終了するまでの期間を４０秒間に固定化することができる。よって、大当たりの２ラウンドが終了した後で、普通図柄の当たりに当選した場合に、当該当たりを確実に大当たり終了後の時短状態中に開始させることができる。よって、大当たり中に普通図柄の当たりに当選した場合に、実質的に次の大当たりが確定するという斬新な遊技性を実現することができる。

【３０２４】

このように、本第１５実施形態では、全ての大当たり種別において、残りのラウンド数が６ラウンドになってから大当たりが終了するまでの期間を４０秒間に固定化すると共に、残りのラウンド数が７ラウンド以上残っている間は左打ち（スルーゲート６７へと遊技球を通過させることが困難な発射方法）により遊技球を入球させることができる特定入賞口６５ａを開放する一方で、残りのラウンド数が６ラウンド以下の範囲では右打ち（スルーゲート６７へと遊技球を通過させること可能な発射方法）により遊技球を入球させることができるＶ入賞装置６５０を開放する構成としている。これにより、残りのラウンド数が６ラウンド以下の範囲において、普通図柄の当たりとなることを願って遊技を行う遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３０２５】

次に、図３２６（ｂ）を参照して、本第１５実施形態におけるＲＯＭ２０２を構成するデータテーブルの一種である普図変動パターンテーブル２０２ｋｂの詳細について説明する。この普図変動パターンテーブル２０２ｋｂは、普通図柄の抽選が実行された場合に、普通図柄の抽選結果に応じて普通図柄の変動時間を設定するために参照されるデータテーブルである。図３２６（ｂ）に示した通り、この普図変動パターンテーブル２０２ｋｂには、普通図柄の抽選結果毎に、普通図柄の変動パターン（変動時間）が対応付けて規定されている。具体的には、図３２６（ｂ）に示した通り、普通図柄の抽選結果「外れ」に対しては、変動時間が５秒間の普図外れショート変動が対応付けて規定されている。一方で、普通図柄の抽選結果「当たり」に対しては、変動時間が４０秒間の普図当たりロング変動が対応付けて規定されている。これにより、普通図柄の抽選で外れになった場合は、５秒間の変動時間が設定される一方で、普通図柄の抽選で当たりになった場合は４０秒間の変動時間が設定される。このため、ストックタイム演出の実行中においては、最大で８回（演出期間４０秒間／外れ変動時間５秒間）の普通図柄の抽選を実行させることができる。上述した通り、普通図柄の低確率状態に設定される大当たり遊技の実行中に普通図柄の当たりとなる確率は１／８であるため、８回以内の普通図柄の抽選で普通図柄の当たりに当選する割合は、約６５．６％である。このため１の大当たりにおいて、６５．６％の割合で次回の大当たりが確定する。なお、８回の抽選を実行させる（ストックタイム演出の開始と同時に１回目の普通図柄の抽選を実行させる）ことはほぼ不可能であるため、実際には７回の普通図柄の抽選を実行させるのがせいぜいである。７回以内の普通図柄の抽選で普通図柄の当たりに当選する割合は、約６０．７％である。このため、いずれにしても、大当たり遊技の実行中に６割超の割合で次回の大当たりが確定するという極めて斬新な遊技性を実現することができる。

【３０２６】

次に、図３２２（ｂ）を参照して、本第１５実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図３２２（ｂ）は、本第１５実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図３２２（ｂ）に示した通り、本第１５実施形態におけるＲＡＭ２０３は、上述した第４実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成（図１２８（ｂ）参照）に対して、普通図柄保留球格納エリア２０３ｅａと、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅｂとが追加されている点で相違している。即ち、普通図柄の保留記憶機能が追加されている点で相違している。また、時短状態格納エリア２０３

ｃｄと、残時短回数カウンタ２０３ｃｅと、当選時状態格納エリア２０３ｃｆと、が削除されている点でも相違している。

【３０２７】

普通図柄保留球格納エリア２０３ｅａは、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａや特別図柄２保留球格納エリア２０３ａ２と同様に、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）を有している。これらの各エリアには、第２当たり乱数カウンタＣ４が格納される。より具体的には、遊技球がスルーゲート６７を通過したタイミングで、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａや特別図柄２保留球格納エリア２０３ａ２と同様に、入賞した順序が保持されつつ、入賞に対応するデータが格納される。なお、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。

【３０２８】

その後、主制御装置１１０において、普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、普通図柄保留球格納エリア２０３ｅａの保留第１エリアに記憶されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値が、普通図柄の抽選を実行するための実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに格納（記憶）された第２当たり乱数カウンタＣ４の値に基づいて、普通図柄の当たりの抽選などの判定が行われる。

【３０２９】

なお、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となるので、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａや特別図柄２保留球格納エリア２０３ａ２の場合と同様に、他の保留エリアに記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリアに詰めるシフト処理が行われる。また、データのシフトも、入賞のデータが記憶されている保留エリアについてのみ行われる。

【３０３０】

普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅｂは、スルーゲート６７における球の通過に基づいて第２図柄表示装置８３で行われる普通図柄（第２図柄）の変動表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅｂの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）は、初期値がゼロに設定されており、球がスルーゲート６７を通過して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される（図３３０のＳ１０２３参照）。一方、遊技球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅｂの値が最大値の４であれば、普通図柄保留球格納エリア２０３ｅａには新たに何も記憶されない（図３３０のＳ１０２２：Ｎｏ参照）。また、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅｂのカウンタ値は、新たに普通図柄（第２図柄）の変動表示が実行される毎に、１減算される（図３２９のＳ９５３参照）。

【３０３１】

次に、図３２７（ａ）を参照して、本第１５実施形態における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。図３２７（ａ）は、本第１５実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図３２７（ａ）に示した通り、本第１５実施形態におけるＲＯＭ２２２は、上述した第４実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成（図１３５参照）に対して、鍵態様選択テーブル２２２ｋａが追加されている点でのみ相違している。この鍵態様選択テーブル２２２ｋａは、ストックタイム演出（図３１７（ａ）参照）の実行中において、演出開始から規定時間（５秒、１５秒、２５秒、および３５秒）が経過した際に獲得される鍵の態様を選択するために参照されるデータテーブルである。この鍵態様選択テーブル２２２ｋａの詳細について、図３２８を参照して説明する。

【３０３２】

図３２８は、鍵態様選択テーブル２２２ｋａの規定内容を示した図である。図３２８に示した通り、この鍵態様選択テーブル２２２ｋａには、普通図柄の当たり変動の実行中で

あるか否かに応じて、演出態様と、演出カウンタ２２３ｆの値の範囲とが対応付けて規定されている。より具体的には、図３２８に示した通り、普通図柄の当たり変動中という状況に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して通常の鍵を獲得する態様の演出が対応付けて規定され、「５０～８４」の範囲に対して、通常の鍵に比べて巨大な鍵を獲得する演出が対応付けて規定され、「８５～９８」の範囲に対して、輝く鍵を獲得する態様の演出が対応付けて規定され、「９９」に対して、虹色の鍵を獲得する態様の演出が対応付けて規定されている。

【３０３３】

これに対して、図３２８に示した通り、普通図柄の当たり変動中ではない状況（普通図柄の外れ変動中や、普通図柄の変動停止状態中など）に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に対して通常の鍵を獲得する態様の演出が対応付けて規定され、「９０～９７」の範囲に対して、通常の鍵に比べて巨大な鍵を獲得する演出が対応付けて規定され、「９８，９９」の範囲に対して、輝く鍵を獲得する態様の演出が対応付けて規定されている。また、虹色の鍵を獲得する態様の演出は対応付けられていない。このため、虹色の鍵を獲得する態様の演出が実行された時点で、普通図柄の当たり変動中であることが確定するため、大当たり終了後の時短状態中に電動役物６４５０ａが開放される（右打ちするだけで実質的に大当たり確定の第２特別図柄の抽選を実行させることができる）ということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、巨大な鍵や輝く鍵は、普通図柄の当たり変動の実行中の方が選択され易いので、これらの演出態様が実行された場合に、時短状態の間に電動役物６４５０ａが開放されることに対する期待感を向上させることができる。よって、ストックタイム演出の実行中において、鍵を獲得する演出が実行される毎に、鍵の態様に注目して遊技を行わせることができるので、ストックタイム演出の実行中における遊技者の興趣をより向上させることができる。

【３０３４】

次に、図３２７（ｂ）を参照して、本第１５実施形態における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図３２７（ｂ）は、本第１５実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図３２７（ｂ）に示した通り、本第１５実施形態におけるＲＡＭ２２３は、上述した第４実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成（図１３５（ｂ）参照）に対して、普図入賞情報格納エリア２２３ｋａと、ストックタイム中カウンタ２２３ｋｂと、が追加されている点で相違している。また、時短開始フラグ２２３ａｄと、表示用時短回数カウンタ２２３ｃａと、時短状態格納エリア２２３ｃｂと、が削除されている点でも相違している。

【３０３５】

普図入賞情報格納エリア２２３ｋａは、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（第１エリア～第４エリア）とを有しており、これらの各エリアには、普通図柄の入賞情報がそれぞれ格納される。この普図入賞情報格納エリア２２３ｋａに格納される情報により、実行中の普通図柄の抽選結果や、普通図柄の保留球の抽選結果等を音声ランプ制御装置１１３側で把握することができる。この普図入賞情報格納エリア２２３ｋａには、主制御装置１１０から普図入賞情報コマンドを受信する毎に、コマンドにより通知された普図入賞情報が第１エリアから順に格納されていく。この普図入賞情報格納エリア２２３ｋａを参照することで、普通図柄の抽選結果を音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握することができるので、ストックタイム演出（図３１７（ａ）参照）において、時短状態に移行した後で普通図柄の当たりが開始される期待度をより正確に報知（示唆）することができる。

【３０３６】

ストックタイム中カウンタ２２３ｋｂは、ストックタイム演出の残りの演出期間をカウントするためのカウンタである。このストックタイム中カウンタ２２３ｋｂは、初期値が０に設定されており、ストックタイム演出の開始タイミングになると、４０秒間に対応するカウンタ値が設定される（図３３４（ａ）のＳ９３０２、図３３４（ｂ）のＳ９４０３参照）。ストックタイム演出の実行中は、このストックタイム中カウンタ２２３ｋｂの値によって経過時間が判別され、新たな鍵を獲得する演出の実行タイミングであるか否かが

判断される（図３３２のＳ３５３４）。
【３０３７】
＜第１５実施形態における主制御装置の制御処理について＞
次に、図３２９から図３３１のフローチャートを参照して、本第１５実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理について説明する。まず、図３２９を参照して、本第１５実施形態における普通図柄変動処理１５（図３２９参照）の詳細について説明する。この普通図柄変動処理１５（図３２９参照）は、第４実施形態（および第１実施形態）における普通図柄変動処理（図４５参照）に代えて実行される処理であり、第４実施形態（および第１実施形態）における普通図柄変動処理（図４５参照）と同様に、タイマ割込処理（図３７参照）の中で実行され、第２図柄表示装置８３において行う第２図柄の変動表示及び変動時間、第２入球口６４５０に付随する電動役物６４５０ａの開放動作及び開放時間などを制御するための処理である。
【３０３８】
この第１５実施形態における普通図柄変動処理１５（図３２９参照）のうち、Ｓ９０１，Ｓ９０２，Ｓ９０６～Ｓ９０８，Ｓ９１３～９１５、およびＳ９１８～９２１の各処理では、それぞれ第４実施形態（および第１実施形態）における普通図柄変動処理（図４５参照）のＳ９０１，Ｓ９０２，Ｓ９０６～Ｓ９０８，Ｓ９１３～９１５およびＳ９１８～９２１の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１５実施形態における普通図柄変動処理１５（図３２９参照）では、Ｓ９０２の処理において、第２図柄表示装置８３の表示態様が変動中（普通図柄変動中）ではないと判別した場合に（Ｓ９０２：Ｎｏ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅｂの値（Ｍ）を取得し（Ｓ９５１）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅｂの値（Ｍ）が０より大きい値であるか判別する（Ｓ９５２）。Ｓ９５２の処理において、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅｂの値（Ｍ）が０であると判別した場合は（Ｓ９５２：Ｎｏ）、普通図柄の変動表示を開始させることができないため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ９５２の処理において、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅｂの値（Ｍ）が０より大きい値（１以上の値）であると判別した場合は（Ｓ９５２：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅｂの値（Ｍ）を１減算して更新する（Ｓ９５３）。
【３０３９】
Ｓ９５３の処理が終了すると、次いで、普通図柄保留球格納エリア２０３ｅａに格納されたデータをシフトする（Ｓ９５４）。Ｓ９５４の処理では、普通図柄保留球格納エリア２０３ｅａの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球格納エリア２０３ｅａの実行エリアに格納されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｓ９５５）。
【３０４０】
次に、普通図柄の時短状態であるか否かを判定する（Ｓ９５６）。Ｓ９５６の処理において、普通図柄の時短状態であると判定した場合は（Ｓ９５６：Ｙｅｓ）、高確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃに基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得し（Ｓ９５７）、処理をＳ９０６へと移行する。一方、Ｓ９５６の処理において、現在が普通図柄の時短状態ではないと判定した場合は（Ｓ９５６：Ｎｏ）、低確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃに基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得し（Ｓ９５８）、処理をＳ９０６へと移行する。
【３０４１】
また、本第１５実施形態における普通図柄変動処理１５（図３２９参照）では、Ｓ９０７、またはＳ９０８の処理が終了すると、次いで、普図変動パターンテーブル２０２ｋｂ（図３２６（ｂ）参照）を参照して普図抽選結果に応じた変動時間を設定し（Ｓ９５９）、本処理を終了する。具体的には、普通図柄の当たりであれば、４０秒の変動時間を設定

する一方で、普通図柄の外れであれば、５秒間の変動時間を設定する。
【３０４２】
この普通図柄変動処理１５（図３２９参照）を実行することで、普通図柄の当たりに当選した場合に、必ず４０秒間の変動時間を設定することができる。よって、大当たりの残りのラウンド数が６ラウンドになってから大当たりが終了するまでの４０秒間の間に普通図柄の当たりとなった場合に、時短状態へと移行してから、当該時短状態の間に普通図柄の当たりを開始させて、実質的に大当たりが確定する第２特別図柄の抽選契機となる第２入球口６４５０を比較的長い時間開放させることができる。よって、大当たり遊技の実行中に普通図柄の当たりになることで大当たりが確定するという、極めて斬新な遊技性を実現することができる。
【３０４３】
次に、図３３０を参照して、本第１５実施形態におけるスルーゲート通過処理１５（Ｓ１２３）の詳細について説明する。このスルーゲート通過処理１５（Ｓ１２３）は、第４実施形態（および第１実施形態）におけるスルーゲート通過処理（図４６参照）に代えて実行される処理である。
【３０４４】
この第１５実施形態におけるスルーゲート通過処理１５（Ｓ１２３）では、Ｓ１００１の処理において、遊技球が普通入球口６７を通過したと判別した場合に（Ｓ１００１：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅｂの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）を取得して（Ｓ１０２１）、当該取得した普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅｂの値（Ｍ）が４よりも小さい値であるか否かを判別する（Ｓ１０２２）。Ｓ１０２２の処理において、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅｂの値（Ｍ）が４（即ち、上限値）であると判別した場合は（Ｓ１０２２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１０２２の処理において、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅｂの値（Ｍ）が４より小さい値であると判別した場合は（Ｓ１０２２：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅｂの値（Ｍ）を１加算し（Ｓ１０２３）、第２当たり乱数カウンタＣ４の値を普通図柄保留球格納エリア２０３ｅａに格納する（Ｓ１０２４）。次いで、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４の値と第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図３２３（ｃ）参照）とを参照して普通図柄の抽選結果を事前に取得し（Ｓ１０２５）、当該取得した抽選結果を示す普図入賞情報コマンドを設定して（Ｓ１０２６）、本処理を終了する。
【３０４５】
次に、図３３１を参照して、本第１５実施形態における大当たり制御処理１５（Ｓ１５９４）について説明する。この大当たり制御処理１５（Ｓ１５９４）は、第４実施形態（および第１実施形態）における大当たり制御処理４（図１５０参照）に代えて実行される処理である。
【３０４６】
この第１５実施形態における大当たり制御処理１５（Ｓ１５９４）のうち、Ｓ１６０１～Ｓ１６１２，Ｓ１６１７、およびＳ１６１８の各処理では、それぞれ第４実施形態（および第１実施形態）における大当たり制御処理４（図１５０，Ｓ１５９４参照）のＳ１６０１～Ｓ１６１２，Ｓ１６１７、およびＳ１６１８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１５実施形態における大当たり制御処理１５（Ｓ１５９４）では、Ｓ１６０９の処理が終了すると、大当たりのラウンドが終了したことを示すためのラウンド終了コマンドを設定して（Ｓ１６６１）、本処理を終了する。このラウンド終了コマンドにより、音声ランプ制御装置１１３に対して大当たりの各ラウンドの終了タイミングを把握させることができる。
【３０４７】
また、本第１５実施形態における大当たり制御処理１５（図３３１参照）では、Ｓ１６１２の処理において、現在がエンディング演出の終了タイミングであると判別した場合に（Ｓ１６１２：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｋの値に１を設定し（Ｓ１６６２）、設定した遊技状態に対応する状態コマンドを設定して（Ｓ１６９６）、処理をＳ１６１７へ

と移行する。
【３０４８】
＜第１５実施形態における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞
次に、図３３２から図３３５を参照して、本第１５実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図３３２を参照して、本第１５実施形態における演出更新処理１５（Ｓ２１００１）の詳細について説明する。この演出更新処理１５（Ｓ２１００１）は、第４実施形態（および第１実施形態）におけるメイン処理（図５５参照）の中の一処理である演出更新処理（図５５，Ｓ２１１２参照）に代えて実行される処理である。
【３０４９】
この演出更新処理１５（Ｓ２１００１）が実行されると、まず、現在が大当たり中であるかを判別し（Ｓ３５３１）、大当たり中ではないと判別した場合には（Ｓ３５３１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２１００１の処理において、現在が大当たり遊技の実行中であると判別した場合には（Ｓ３５３１：Ｙｅｓ）、ストックタイム中カウンタ２２３ｋｂの値が０より大きい値か判別し（Ｓ３５３２）、ストックタイム中カウンタ２２３ｋｂの値が０である場合は（Ｓ３５３２：Ｎｏ）、ストックタイム演出（図３１７（ａ）参照）の実行中ではない（即ち、ボーナス演出（図３１９参照）の実行中である）ことを意味するため、そのまま本処理を終了する。
【３０５０】
一方、Ｓ３５３２の処理において、ストックタイム中カウンタ２２３ｋｂの値が０より大きい値であると判別した場合は（Ｓ３５３２：Ｙｅｓ）、ストックタイム中カウンタ２２３ｋｂの値を１減算し（Ｓ３５３３）、鍵獲得演出の開始タイミングであるか（即ち、ストックタイム演出の開始後、５秒、１５秒、２５秒、または３５秒経過時であるか）を判別する（Ｓ３５３４）。Ｓ３５３４の処理において、鍵獲得演出の開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ３５３４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、鍵獲得演出の開始タイミングである（ストックタイム演出の開始後、５秒、１５秒、２５秒、または３５秒経過時のいずれかである）と判別した場合は（Ｓ３５３４：Ｙｅｓ）、鍵態様選択テーブル２２２ｋａ（図３２８参照）と演出カウンタ２２３ｆの値とを参照して鍵獲得演出の演出態様を設定し（Ｓ３５３５）、本処理を終了する。
【３０５１】
この演出更新処理１５（図３３２参照）を実行することにより、大当たり遊技の実行中に、表示領域ＨＲ１～ＨＲ４に対して表示させる鍵の態様により、普通図柄の当たりに当選している期待度を遊技者に対して示唆することができる。よって、より期待度が高い態様の鍵が表示されることを期待しながら大当たり（ストックタイム演出）の実行中における遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【３０５２】
次に、図３３３を参照して、本第１５実施形態における当たり関連処理１５（Ｓ２２６１）の詳細について説明する。この当たり関連処理１５（Ｓ２２６１）は、第４実施形態（および第１実施形態）における当たり関連処理（図５８参照）に代えて実行される処理であり、主制御装置１１０から受信した当たりに関連するコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。
【３０５３】
この第１５実施形態における当たり関連処理１５（Ｓ２２６１）のうち、Ｓ２４０１，Ｓ２４０４～Ｓ２４０７およびＳ２４０９～Ｓ２４１６の各処理では、それぞれ第４実施形態（および第１実施形態）における当たり関連処理（図５８参照）のＳ２４０１，Ｓ２４０４～Ｓ２４０７およびＳ２４０９～Ｓ２４１６の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１５実施形態における当たり関連処理１５（Ｓ２２６１）では、Ｓ２４０１の処理において、大当たり開始コマンドを受信したか判別し（Ｓ２４０１）、大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ２４０１：Ｙｅｓ）、大当たりの開始を設定す

るための大当たり開始処理を実行し（Ｓ２４３１）、本処理を終了する。この大当たり開始処理（Ｓ２４３１）の詳細については、図３３４（ａ）を参照して後述する。

【３０５４】

また、本第１５実施形態における当たり関連処理１５（図３３３参照）では、Ｓ２４０４の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合に（Ｓ２４０４：Ｎｏ）、次いで、ラウンド終了コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ２４３２）。Ｓ２４３２の処理において、ラウンド終了コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ２４３２：Ｙｅｓ）、大当たりの各ラウンドが終了した際の設定を行うためのラウンド終了時処理を実行し（Ｓ２４３３）、本処理を終了する。このラウンド終了時処理（Ｓ２４３３）の詳細については、図３３４（ｂ）を参照して後述する。一方、Ｓ２４３２の処理において、ラウンド終了コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ２４３２：Ｎｏ）、Ｓ２４０６の処理へ移行する。

【３０５５】

また、本第１５実施形態における当たり関連処理１５（Ｓ２２６１）では、Ｓ２４０７の処理が終了すると、第４実施形態（および第１実施形態）における大当たり終了時処理（図５９参照）に代えて大当たり終了時処理１５を実行し（Ｓ２４３４）、本処理を終了する。この大当たり終了時処理１５の詳細については、図３３５を参照して後述する。

【３０５６】

次に、図３３４を参照して、当たり関連処理１５（図３３３、Ｓ２２６１）の一処理である大当たり開始処理（Ｓ２４３１）の詳細について説明する。図３３４（ａ）は、この大当たり開始処理（Ｓ２４３１）を示すフローチャートである。大当たり開始処理（Ｓ２４３１）では、まず、今回開始される大当たりの種別が大当たりＡ１５であるか否かを判別し（Ｓ９３０１）、大当たりＡ１５であると判別した場合は（Ｓ９３０１：Ｙｅｓ）、ストックタイム中カウンタ２２３ｋｂに４０秒に対応するカウンタ値を設定することによりストックタイム演出（図３１７（ａ）参照）の開始を設定し（Ｓ９３０２）、表示用大当たり開始コマンドを設定して（Ｓ９３０３）、本処理を終了する。一方、Ｓ９３０１の処理において、今回の大当たり種別が大当たりＡ１５でないと判別した場合は（Ｓ９３０１：Ｎｏ）、Ｓ９３０２の処理をスキップし、Ｓ９３０３の処理に移行する。

【３０５７】

この大当たり開始処理（図３３４（ａ）参照）を実行することにより、大当たりＡ１５（最初からストックタイム演出が実行される大当たり種別）であるか否かに応じて、大当たり開始時の演出態様を可変させることができる。よって、大当たり遊技中の演出を好適に設定することができる。

【３０５８】

次に、図３３４（ｂ）を参照して、上述したラウンド終了時処理（Ｓ２４３３）の詳細について説明する。図３３４（ｂ）は、このラウンド終了時処理（Ｓ２４３３）を示すフローチャートである。本第１５実施形態におけるラウンド終了時処理（Ｓ２４３３）では、まず、ストックタイム中カウンタ２２３ｋｂの値が０であるか否かを判別し（Ｓ９４０１）、ストックタイム中カウンタ２２３ｋｂの値が０でないと判別した場合は（Ｓ９４０１：Ｎｏ）、ストックタイム演出が既に設定されているため、そのまま本処理を終了する。

【３０５９】

一方、Ｓ９４０１の処理において、ストックタイム中カウンタ２２３ｋｂの値が０であると判別した場合は（Ｓ９４０１：Ｙｅｓ）、次いで、ストックタイムの開始タイミングであるか判別し（Ｓ９４０２）、ストックタイム演出の開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ９４０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、ストックタイムの開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ９４０２：Ｙｅｓ）ストックタイム中カウンタ２２３ｋｂに４０秒に対応するカウンタ値を設定することでストックタイム演出（図３１７（ａ）参照）の開始を設定して（Ｓ９４０３）、本処理を終了する。

【３０６０】

次に、図３３５を参照して、本第１５実施形態における当たり関連処理１５（図３３３、Ｓ２２６１）の一処理である大当たり終了時処理１５（Ｓ２４３４）について説明する。この大当たり終了時処理１５（Ｓ２４３４）は、第４実施形態（および第１実施形態）における大当たり終了時処理（図５９参照）に代えて実行される処理であり、大当たり終了時の各種設定を行うための処理である。

【３０６１】

本第１５実施形態における大当たり終了時処理１５（Ｓ２４３４）では、まず、普通図柄の当たり変動中であるか判別し（Ｓ２５１１）、普通図柄の当たり変動中でない場合は（Ｓ２５１１：Ｎｏ）、４つの鍵を全て使用するも扉ＴＧの突破に失敗する４０秒間の演出態様を設定し（Ｓ２５１２）、本処理を終了する。

【３０６２】

これに対し、Ｓ２５１１の処理において、普通図柄の当たり変動中であると判別した場合は（Ｓ２５１１：Ｙｅｓ）、次に、普通図柄の残変動時間が５秒より長いか否かを判別する（Ｓ２５１３）。Ｓ２５１３の処理において、普通図柄の残変動時間が５秒以下であると判別した場合は（Ｓ２５１３：Ｎｏ）、扉が即座に開放する演出態様を設定し（Ｓ２５１４）、本処理を終了する。一方、Ｓ２５１３の処理において、普通図柄の残変動時間が５秒よりも長いと判別した場合は（Ｓ２５１３：Ｙｅｓ）、次いで、普通図柄の残変動時間が１５秒よりも長いか否かを判別する（Ｓ２５１５）。

【３０６３】

Ｓ２５１５の処理において、普通図柄の残変動時間が１５秒以下であると判別した場合は（Ｓ２５１５：Ｎｏ）、１つ目の鍵を使用して扉ＴＧの突破に成功する演出態様を設定し（Ｓ２５１６）、本処理を終了する。一方、普通図柄の残変動時間が１５秒よりも長いと判別した場合は（Ｓ２５１５：Ｙｅｓ）、次いで、普通図柄の残変動時間が２５秒より長いか否かを判別する（Ｓ２５１７）。

【３０６４】

Ｓ２５１７の処理において、普通図柄の残変動時間が２５秒以下であると判別した場合は、（Ｓ２５１７：Ｎｏ）、２つ目の鍵を使用して扉ＴＧの突破に成功する演出態様を設定し（Ｓ２５１８）、本処理を終了する。一方、普通図柄の残変動時間が２５秒よりも長いと判別した場合は、（Ｓ２５１７：Ｙｅｓ）、普通図柄の残変動時間が３５秒よりも長いか否かを判別する（Ｓ２５１９）。

【３０６５】

Ｓ２５１９の処理において、普通図柄の残変動時間が３５秒以下であると判別した場合は（Ｓ２５１９：Ｎｏ）、３つ目の鍵を使用して扉ＴＧの突破に成功する演出態様を設定し（Ｓ２５２０）、本処理を終了する。一方、普通図柄の残変動時間が３５秒よりも長いと判別した場合は（Ｓ２５１９：Ｙｅｓ）、４つ目の鍵を使用して扉ＴＧの突破に成功する演出態様を設定し（Ｓ２５２１）、本処理を終了する。

【３０６６】

以上説明した通り、本第１５実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技において残りのラウンド数が特定のラウンド数（６ラウンド）以下となってから大当たりが終了するまでの期間と、時短状態において第１特別図柄の抽選が実行された場合に設定される第１特別図柄の変動時間と、普通図柄の当たりに当選した場合に設定される普通図柄の変動時間と、が全て共通の特定期間（４０秒間）に設定されるように構成した。更に、本第１５実施形態では、第２特別図柄の抽選が実行された場合に、実質的に大当たりが確定するように構成し、普通図柄の時短状態中に普通図柄の当たりが開始されることで、第２入球口６４５０へと容易に入球可能となる開放パターンで電動役物６４５０ａが開放される一方で、普通図柄の通常状態中に普通図柄の当たりが開始された場合は、第２入球口６４５０へと遊技球を入球させることが不可能（困難）となる開放パターンで電動役物６４５０ａが開放されるように構成した。このように構成することで、大当たり遊技の実行中に普通図柄の当たりになることで、実質的に次回の大当たりが確定するという極めて斬新な遊技性を実現することができる。また、有利な時短状態の間に普通図柄の抽選で当たり

になっても、遊技者にとってほとんどメリットがないという、従来型の遊技機とは大きく異なる斬新な挙動を実現することができる。つまり、大当たり遊技の実行中に普通図柄の抽選で当たりになった方が、有利な時短状態の間に普通図柄の抽選で当たりになるよりも遊技者に有利になるという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３０６７】

なお、本第１５実施形態では、上述した第４実施形態をベースとしているため、第４実施形態と同様に第２特別図柄の保留記憶機能を有さない構成としていたが、これに限られず、第２特別図柄の保留記憶機能を搭載させてもよい。このように構成することで、時短状態の間に普通図柄の当たりが開始されて、電動役物６４５０ａが開放された場合に、第２入球口６４５０へと遊技球を入球させるほど（即ち、第２特別図柄の保留球を増加させるほど）、実質的に大当たりが確定する第２特別図柄の抽選を多く実行させることができる。即ち、１の普通図柄の当たりに基づいて複数の大当たりを確定させることが可能となる更に射幸性が高い遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３０６８】

本第１５実施形態では、大当たり遊技において残りのラウンド数が特定のラウンド数（６ラウンド）以下となってから大当たりが終了するまでの期間と、時短状態において第１特別図柄の抽選が実行された場合に設定される第１特別図柄の変動時間と、普通図柄の当たりに当選した場合に設定される普通図柄の変動時間と、が全て４０秒間に設定されるように構成したが、必ずしも共通期間は４０秒間に限られるものではなく、任意に定めることができる。共通期間を長くすることにより、大当たり遊技の実行期間が増加するため、大当たり遊技の実行中に実行させることが可能な普通図柄の抽選回数も増加させることができる。よって、より普通図柄の当たりに当選し易くなるように構成できる。また、共通期間を短くすることにより、大当たり中に普通図柄の当たりに当選してから、普通図柄の当たりが開始されるまでの期間を短くすることができるので、大当たりが終了してから第２入球口６４５０が開放されるまでの間、遊技者が退屈してしまうことを抑制することができる。

【３０６９】

本第１５実施形態では、時短状態における第１特別図柄の変動時間を４０秒に固定化する構成としていたが、これに限られるものではなく、普通図柄の当たりとなった場合における普通図柄の変動時間（４０秒）以上の長さであれば任意に定めてもよい。第１特別図柄の変動時間を長くしたとしても、大当たりの残りのラウンド数が６ラウンド以下となってから大当たりが終了するまでの間に普通図柄の当たりに当選することで、時短状態の間に普通図柄の当たりを開始させることができる。よって、大当たり遊技の実行中に次の大当たりが確定する斬新な遊技性を実現することができる。

【３０７０】

本第１５実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とが同時に（重複して）変動表示可能な同時変動仕様を採用していたが、これに限られるものではない。例えば、１の特別図柄の変動表示のみを実行可能な仕様を採用する代わりに、第２特別図柄の保留記憶機能を搭載する構成としてもよい。このように構成したとしても、普通図柄の当たりが時短状態中に開始されて右打ちを行った場合に、第２入球口６４５０へと遊技球を入球させて第２特別図柄の保留球を獲得することができるので、時短状態の開始とほぼ同時に開始された第１特別図柄の変動表示が終了してから第２特別図柄の保留球に基づく変動表示を開始させることができる。よって、この場合も、大当たり遊技の実行中に次の大当たりが確定する斬新な遊技性を実現することができる。

【３０７１】

本第１５実施形態では、大当たり遊技における残りのラウンド数が６ラウンド以下の状況下において普通図柄の当たりとなった場合に、大当たり終了後に再度大当たりに当選することが実質的に確定するように構成していたが、大当たり終了後に再度大当たりに当選

することを確定させる方法はこれに限られるものではない。例えば、大当たり遊技の実行中にも特別図柄の抽選を実行可能に構成し、大当たり遊技の実行中に特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、大当たりの終了に基づいて、再度、大当たり遊技を開始させるように構成してもよい。また、例えば、大当たり遊技の実行中に保留内に大当たりの抽選結果に対応する保留球が含まれているか否かを判別し、大当たりの抽選結果に対応する保留球が存在する場合に、大当たり終了後に再度大当たりとなることを示唆する演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３０７２】

本第１５実施形態では、大当たり遊技の実行中に普通図柄の当たりになると、普通図柄の時短状態の間に普通図柄の当たりが開始され易くなって電動役物６４５０ａが比較的長時間開放され易くなる（第２入球口６４５０へと遊技球を入球させ易くなる）一方で、時短状態の間に普通図柄の当たりになると、当該時短状態が終了した後で普通図柄の当たりが開始され易くなるため、電動役物６４５０ａが比較的短時間開放され易くなってしまう（第２入球口６４５０へと遊技球を入球させることが困難になる）ように構成することで、大当たり遊技の実行中に普通図柄の当たりになった方が、時短状態において普通図柄の当たりになるよりも有利になるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、普通図柄の変動時間を短く（例えば、１秒間）して、大当たり遊技および時短状態の間に普通図柄の抽選が実行された場合に、ほぼ、同一の状態において普通図柄の変動が終了するように構成した上で、大当たり遊技の実行中に普通図柄の当たりになると、大当たり遊技の実行中に第２入球口６４５０へと遊技球が入球し易くなる一方で、有利な時短状態において普通図柄の当たりになると、第２入球口６４５０へと遊技球が入球し難くなるように電動役物６４５０ａが開閉制御されるように構成してもよい。より具体的には、例えば、電動役物６４５０ａを、第２入球口６４５０とは異なる入球口（例えば、右第１入球口６４ｂ）に付随して設ける構成とし、電動役物６４５０ａが開放されている間は、第２入球口６４５０へと遊技球が入球し得ない（電動役物６４５０ａによって開放されている他の入球口にばかり遊技球が入球する）一方で、電動役物６４５０ａが閉鎖されている間は第２入球口６４５０へと遊技球が入球可能となる（電動役物６４５０ａおよび他の入球口に妨げられない）ように、電動役物６４５０ａ、および第２入球口６４５０の配置や機構を設定してもよい。このように構成することで、有利な時短状態において普通図柄の当たりに頻繁に当選し、電動役物６４５０ａが絶えず開放されるほど、第２入球口６４５０へと入球し難くなる一方で、大当たり遊技中は、普通図柄の当たりになり難く、普通図柄の当たりになったとしても電動役物６４５０ａが短時間しか開放されないため、第２入球口６４５０へと遊技球を比較的容易に入球させることが可能となる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、この場合、第２特別図柄の保留記憶機能を設けておくことで、大当たり中に保留しておいた第２特別図柄の抽選を大当たり終了後に実行させることが可能となり、上述した第１６実施形態と同様の挙動を実現することができる。

【３０７３】

本第１５実施形態では、単に大当たり遊技のラウンド数が６ラウンド以下となってから大当たりが終了するまでの間、遊技者に対して右打ちを報知するように構成していたが、これに加えて、ラウンド数が７ラウンド以上残存している状態で右打ちを行った場合に、右打ちを辞めさせることを強く警告する所定の警告演出を実行するように構成してもよい。このように構成することで、大当たりのラウンド数が６ラウンド以下となる直前に普通図柄の当たり変動が開始されてしまい、６ラウンド以下となった後においてほとんど普通図柄の抽選を実行させることができなくなってしまうことを抑制できるので、遊技者が損をしてしまうことを防止することができる。また、同様の理由から、通常状態において右打ちを行った場合にも、警告演出を実行するように構成してもよい。これにより、第１特別図柄の大当たり変動の終了直前に普通図柄の当たり変動が開始されてしまい、第１特別図柄の大当たり遊技（大当たりＡ１５）が実行されている間、普通図柄の抽選を実行さ

せることがほとんどできなくなってしまうことを抑制することができる。
【３０７４】
本第１５実施形態では、普通図柄の外れとなった場合における変動時間を５秒間に固定化する構成としていたが、これに限られるものではなく、変動時間が異なる複数の中から変動時間を抽選に寄り選択するように構成してもよい。このように構成することで、外れとなった場合により短い変動時間が選択されることを遊技者に期待させる遊技性を実現することができる。また、普通図柄の保留球数に応じて外れ時の変動時間を異ならせ、所定の保留球数（例えば、４個や０個）では変動時間が長くなる、若しくは短くなるように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の保留球数が所定の保留球数になることを避けたいと思わせたり、逆に、所定の保留球数に維持したいと思わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【３０７５】
＜第１６実施形態＞
次に、図３３６から図３５３を参照して、第１６実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第４実施形態におけるパチンコ機１０では、複数の特別図柄（第１特別図柄と第２特別図柄）を同時に（並行して）、抽選（変動）することができるように構成し、時短状態として、第１特別図柄の変動時間よりも、第２特別図柄の変動時間の方が短い時間に設定され易い時短状態（即ち、第２特別図柄のほうが多く抽選（変動）される時短状態）と、第１特別図柄の変動時間のほうが、第２特別図柄の変動時間よりも短い時間に設定され易い時短状態（即ち、第１特別図柄のほうが多く抽選（変動）される時短状態）と、設ける構成としていた。
【３０７６】
これに対して本第１６実施形態におけるパチンコ機１０では、時短状態における第１特別図柄の変動時間として、第２特別図柄の変動時間よりも長い変動時間（３００秒）が設定されるように構成した。つまり、時短状態においては、第２特別図柄の抽選に偏らせて特別図柄の抽選を実行可能に構成している。また、本第１６実施形態では、一方の特別図柄の変動表示が実行中という状況において、他方の特別図柄の抽選に基づく大当たり又は小当たりが開始された場合に、変動表示中の特別図柄の変動を中断する（変動時間の計時を中断する）ように構成し、他方の大当たり又は小当たりが終了することにより、中断されていた変動表示を再開する（変動時間の計時を再開する）ように構成している。更に、本第１６実施形態では、時短状態が開始された後で、第１特別図柄の変動表示が１回終了するか、若しくは第２特別図柄の変動表示が９９回終了することにより時短状態が終了するように構成した。つまり、第１特別図柄のロング変動（３００秒）の間に第２特別図柄の抽選で小当たり若しくは大当たりに当選したとしても、小当たり若しくは大当たりの終了後は、小当たり若しくは大当たり開始時における残変動時間から第１特別図柄の変動表示が再開される。言い換えれば、大当たりに当選したか否かにかかわらず、時短状態における第２特別図柄の抽選回数が多くなる程、時短状態が終了するまでの残りの期間が短くなっていくので、第１特別図柄の変動時間である３００秒間の間にどれだけ第２特別図柄の抽選で大当たりに当選させるかが出球量に直結する斬新な遊技性を実現することができる。
【３０７７】
この第１６実施形態におけるパチンコ機１０が、上述した第４実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処

理については、第４実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第４実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【３０７８】

まず、図３３６を参照して、本第１６実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図３３６は、本第１６実施形態における遊技盤１３の正面図である。図３３６に示した通り、本第１６実施形態における遊技盤１３では、可変入賞装置６５の位置が右方向に移動されている。即ち、左打ちにより発射された遊技球が可変入賞装置６５へと入球し得なくなるように構成されている。つまり、本第１６実施形態では、可変入賞装置６５へと遊技球を入球させるためには、右打ちにより遊技球を発射する必要がある。本第１６実施形態における可変入賞装置６５は、大当たりの全てのラウンドにおいて、ラウンド開始から３０秒が経過するか、１０個以上の遊技球の入球を検出するまでの間、開放される。

【３０７９】

また、図３３６に示した通り、可変表示装置ユニット８０に対して正面視右側の流路の構成が第４実施形態から変更となっている。より具体的には、図３３６に示した通り、可変表示装置ユニット８０における上流側にスルーゲート６７が移動されており、スルーゲート６７の下流に第２入球口６４５０が設けられている。そして、第２入球口６４５０に対して正面視下方に第１特別図柄の抽選契機となる右第１入球口６４ｂが設けられ、これらの下流側にＶ入賞装置６５０が設けられている。これらのスルーゲート６７、第２入球口６４５０、右第１入球口６４ｂ、およびＶ入賞装置６５０は、全て、右打ちを行った遊技球のみが入球し得るように構成されている。なお、本第１６実施形態におけるＶ入賞装置６５０は、上述した第７実施形態におけるＶ入賞装置６５００（図１７９、図１８０参照）と同様に、小当たり遊技の実行中に右打ちを行い続けるだけで、容易に遊技球を入球させてＶ入賞を発生させることが可能に構成されている。よって、第２入球口６４５０に付随する電動役物６４５０ａが開放され易くなる（第２入球口６４５０に遊技球が入球し易くなる）時短状態においては、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合だけでなく、小当たりに当選した場合にも実質的に大当たり（Ｖ当たり）が確定する。

【３０８０】

また、盤面右側に右第１入球口６４ｂが設けられていることにより、大当たり中や普通図柄の時短状態が設定される遊技状態において右打ちを行った場合、右第１入球口６４ｂへも遊技球が入球するため、右打ちを継続して行っているだけで第１特別図柄の保留球を増加させることができる。よって、時短状態の開始と同時に第１特別図柄の保留球に基づく第１特別図柄の変動表示を開始させることができる。なお、右打ちにより発射された遊技球が右第１入球口６４ｂへと入球する割合（例えば、２０球に１球の割合）は、左打ちにより発射された遊技球が第１入球口６４へと入球する割合よりも低くなる（例えば、４０球に１球の割合）ように構成されている。よって、普通図柄の通常状態が設定される遊技状態（通常状態）では、左打ちにより遊技を行わせることができる。

【３０８１】

次に、図３３７および図３３８を参照して、本第１６実施形態の時短状態において実行される特徴的な演出について説明する。ここで、上述した通り、本第１６実施形態では、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを同時に（並列して）実行可能に構成しており、時短状態においては、第１特別図柄の変動表示が１回終了することで時短状態の終了条件が成立して通常状態へと移行する構成としている。即ち、時短状態が設定された後における経過時間が長くなる程、第１特別図柄の変動時間が減算（消費）されていって時短状態の終了が近づいてくるように構成している。本第１６実施形態では、この時短状態の終了までの期間を示す演出を実行可能に構成している。

【３０８２】

図３３７（ａ）は、時短状態における第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。図３３７（ａ）に示した通り、本第１６実施形態における時短状態では、主表示領域Ｄｍの中央付近において、比較的広い表示範囲で（即ち、遊技者にとって比較的視

認し易い態様で）第２特別図柄の変動表示を実行し、主表示領域Ｄｍの右上に形成されている第１表示領域Ｄｍ１において、比較的狭い表示範囲で（即ち、遊技者にとって比較的視認し難い態様で）第１特別図柄の変動表示を実行する構成としている。これは、上述した通り、本第１６実施形態では、第１特別図柄の変動時間が３００秒間に設定される一方で、第２特別図柄の変動時間が３秒間に設定されるので、第２特別図柄の抽選が頻繁に実行されるためである。

【３０８３】

また、主表示領域Ｄｍにおける上方に形成される表示領域ＨＲ６に対して、「連チャン期待度９９％ＯＶＥＲ」という文字が表示される。即ち、時短状態が終了するまでの間に再度大当たりに当選する可能性を示唆する表示態様が表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、時短状態が終了するまでの残り時間（第１特別図柄の残りの変動時間）を示す文字（例えば、「ラッシュ終了まで残り２９８：０１」という文字）が表示される。これらの表示内容により、時短状態が終了するまでにどれだけの期間が残されているのか、および、残り時間の間に大当たりに当選する期待度はどの程度あるのかを、遊技者に対して容易に理解させることができる。

【３０８４】

なお、本第１６実施形態では、第２特別図柄の抽選が実行された場合に大当たり若しくは小当たりとなる（即ち、直当たりまたはＶ当たりに当選する）確率が１／２０に設定されている。そして、第２特別図柄の抽選が実行される毎に、変動時間が３秒間に設定される。言い換えれば、時短状態が終了するまでの残り時間を３秒で割った値が、残りの変動時間内で実行可能な第２特別図柄の抽選回数となる。本第１６実施形態では、この残りの変動時間（時短期間）内で実行可能な第２特別図柄の抽選回数と、大当たり若しくは小当たりとなる確率と、を加味して、残りの時短期間内で再度大当たり（直当たりまたはＶ当たり）に当選する実質的な期待値を表示領域ＨＲ６に表示させる斬新な演出態様を実現している。

【３０８５】

図３３７（ｂ）は、時間の経過により連チャン期待度が低下した際の表示態様を示した図である。図３３７（ｂ）に示した通り、時短状態が開始されてから３０秒間が経過し、残りの第１特別図柄の変動時間（時短状態が終了するまでの残り時間）が２７０秒まで減少すると、表示領域ＨＲ６に表示されている連チャン期待度が「９９％ＯＶＥＲ」から「９５％ＯＶＥＲ」に減少する。なお、２４０秒の間に実行させることができる第２特別図柄の抽選は９０回であり、９０回以内の第２特別図柄の抽選で１／２０の大当たり若しくは小当たりに当選する期待値は約９９．０％である。つまり、期待度が９９％を下回るぎりぎりの時間で、９９％よりも低い期待度（９５％ＯＶＥＲ）に更新するように構成している。これにより、パチンコ機１０の実際の挙動と、表示される連チャン期待度とを一致させることができるので、表示内容と実際の挙動とが乖離してしまい、遊技者に対してホールやパチンコ機１０に不信感を抱かせてしまうことを抑制することができる。

【３０８６】

次に、図３３８を参照して、本第１６実施形態における時短状態の間に第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合の演出態様の一例について説明する。図３３８に示した通り、小当たりに当選すると、主表示領域Ｄｍにおいて同一の数字を模した第３図柄が３つ揃って表示される演出が実行されると共に、表示領域ＨＲ６、および副表示領域Ｄｓの残り時間を表示させている部分に対して、それぞれ「ＬＯＣＫ」というプレートが付された鎖を模した鎖画像ＬＧ１，ＬＧ２が絡みつく演出が実行される。また、時短状態の終了までの残り時間の減算も小当たりの開始と同時に停止される。これらの表示内容により、小当たり遊技の実行中は、期待度（時短状態の残り時間）が減少されないということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、小当たり中にＶ入賞を発生させたことにより実行されるＶ当たりが終了すると、表示領域ＨＲ６および副表示領域Ｄｓに対して絡みついていた鎖画像ＬＧ１，ＬＧ２が外れる演出が実行され、第１特別図柄の変動表示が再開されると共に、時短状態の残り時間や連チャン期待度の減算が再開される。また、

第２特別図柄の直当たりに当選した場合も、同様にして、大当たり（直当たり）が開始されてから終了されるまでの間、表示領域ＨＲ６および副表示領域Ｄｓに対して鎖画像ＬＧ１，ＬＧ２が絡みつく表示態様に設定されて、時短終了までの残り時間、および連チャン率の減少が停止される。

【３０８７】

このように構成することで、なるべく時間をかけずに第２特別図柄の当たりになることを強く期待させるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３０８８】

＜第１６実施形態における電気的構成＞

次に、図３３９（ａ）を参照して、本第１６実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図３３９（ａ）は、本第１６実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図３３９（ａ）に示した通り、本第１６実施形態におけるＲＯＭ２０２は、上述した第４実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成（図１２８（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数４テーブル２０２ｃａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ａが設けられている点、第１当たり種別選択４テーブル２０２ｃｂに代えて第１当たり種別選択テーブル２０２ｂが設けられている点、変動パターン４テーブル２０２ｃｄに代えて変動パターンテーブル２０２ｄが設けられている点、第２当たり乱数テーブル２０２ｃの構成が一部変更となっている点、および小当たり種別選択４テーブル２０２ｃｅが削除されている点で相違している。

【３０８９】

まず、本第１６実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。ここで、本第１６実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａは、第４実施形態における第１当たり乱数４テーブル２０２ｃａと同様に、第１特別図柄の抽選において参照されるデータテーブル（特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１）と、第２特別図柄の抽選において参照されるデータテーブル（特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２）と、の２種類のデータテーブルで構成されている。ここで、特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１と、特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２とでは、小当たりと判定される乱数値の範囲が規定されているか否かのみが相違している。より具体的には、特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１と、特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２とでは、大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）として同一の値が規定されており、特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２にのみ、小当たりと判定される乱数値が対応付けて規定されている（第１特別図柄の抽選で小当たりに当選することはない）。よって、ここでは特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２の説明のみを行い、特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１の図示及び説明については省略する。

【３０９０】

図３４０（ａ）は、特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２の規定内容を示した図である。図３４０（ａ）に示した通り、本第１６実施形態における特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２には、第２特別図柄の抽選で大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）として、「０～３」の４つの乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定され、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「４～４９」の４６個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、第２特別図柄の抽選で大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数、および小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ４個、および４６個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなる確率は１／２５０（４／１０００）であり、小当たりとなる確率は２３／５００（４６／１０００）である。第２特別図柄の小当たりに当選すると、必ず、右打ちするだけで容易にＶ入賞を発生させることができる開閉パターンの小当たり遊技が実行されるので、第２特別図柄の抽選で小当たりになった場合も、実質的に大当たり（Ｖ当たり）が確定する。よって、第２特別図柄の抽選が実行されると、実質的に１／２０（５０／１０００）の確率で大

当たりに当選する。
【３０９１】
次に、図３４０（ｂ）を参照して、本第１６実施形態における第２当たり乱数テーブル２０２ｃの詳細について説明する。この第２当たり乱数テーブル２０２ｃは、第４実施形態における第２当たり乱数テーブル２０２ｃと同様に、普通図柄の状態（普通図柄の通常状態、時短状態）毎に、普通図柄の当たりと判定される乱数値（第２当たり乱数カウンタＣ４のカウンタ値）が規定されているデータテーブルである。図３４０（ｂ）は、本第１６実施形態における第２当たり乱数テーブル２０２ｃの規定内容を示した図である。
【３０９２】
図３４０（ｂ）に示した通り、本第１６実施形態における第２当たり乱数テーブル２０２ｃでは、普通図柄の高確率状態（時短状態）において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「５～２０４」の２００個の乱数値が対応付けて規定されている。第２当たり乱数カウンタＣ４の取り得る「０～２３９」の２４０個の乱数値のうち、普通図柄の高確率状態（時短状態）において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）が２００個なので、普通図柄の高確率状態において普通図柄の当たりとなる確率は１／１．２（２００／２４０）である。
【３０９３】
一方、図３４０（ｂ）に示した通り、普通図柄の低確率状態（通常状態）において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０」のみが対応付けて規定されている。第２当たり乱数カウンタＣ４の取り得る「０～２３９」の２４０個の乱数値のうち、普通図柄の低確率状態（通常状態）において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）が１個なので、普通図柄の低確率状態において普通図柄の当たりとなる確率は１／２４０である。よって、通常状態においては、普通図柄の当たり確率が極めて低くなるので、通常時に右打ちを行うことにより第２入球口６４５０へと入球させようとする変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。
【３０９４】
次に本第１６実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの詳細について説明する。この第１当たり種別選択テーブル２０２ｂは、上述した第４実施形態における第１当たり種別選択４テーブル２０２ｃｂと同様に、大当たりに当選した場合に大当たり種別を選択するために参照されるデータテーブルである。本第１６実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂは、特別図柄の抽選で大当たりとなった（所謂、「直当たり」が発生した）場合に大当たり種別を特定（決定）するための直当たり用テーブル２０２ｂｍ１と、Ｖ入賞（小当たり遊技の実行中におけるＶ入賞装置６５０への入球）が発生したことに基づいて大当たりとなった場合に大当たり種別を特定（決定）するためのＶ当たり用テーブル２０２ｂｍ２と、で構成されている。まず、図３４０（ｃ）を参照して、直当たり用テーブル２０２ｂｍ１の詳細について説明する。
【３０９５】
図３４０（ｃ）は、直当たり用テーブル２０２ｂｍ１の規定内容を示した図である。図３４０（ｃ）に示した通り、本第１６実施形態では、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった（第１特別図柄の直当たりが発生した）場合に決定され得る大当たり種別として、「大当たりＡ１６」と、「大当たりＢ１６」と、の２種類の大当たり種別が設けられている。より具体的には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲に対して、「大当たりＡ１６」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲に対して「大当たりＢ１６」が対応付けて規定されている。「大当たりＡ１６」と、「大当たりＢ１６」とは、共にラウンド数が４ラウンドであるが、「大当たりＡ１６」は、大当たり終了後に遊技者に有利な時短状態が付与される一方、「大当たりＢ１６」は、大当たり終了後が遊技者に不利な通常状態に設定される。このため、「大当たりＡ１６」は、大当たり終了後の遊技状態の面で、「大当たりＢ１６」よりも有利な大当たり種別である。
【３０９６】

一方、図３４０（ｃ）に示した通り、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった（第２特別図柄の直当たりが発生した）場合に決定され得る大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る全範囲に対して、「大当たりＣ１６」が対応付けて規定されている。「大当たりＣ１６」は、大当たりのラウンド数が１５ラウンドであり、大当たり終了後に有利な時短状態が付与される大当たり種別である。よって、ラウンド数の面でも、大当たり終了後の遊技状態の面でも、最も有利な大当たり種別の一つである。

【３０９７】

次に、図３４０（ｄ）を参照して、Ｖ当たり用テーブル２０２ｂｍ２の詳細について説明する。このＶ当たり用テーブル２０２ｂｍ２は、上述した通り、小当たり遊技においてＶ入賞が発生した（遊技球がＶ入賞装置６５０に入賞した）ことに基づいて実行される大当たりの種別を特定（選択）するためのデータが規定されたデータテーブルである。図３４０（ｄ）は、このＶ当たり用テーブル２０２ｂｍ２の規定内容を示した図である。図３４０（ｄ）に示した通り、Ｖ当たり用テーブル２０２ｂｍ２には、「大当たりＤ１６」、「大当たりＥ１６」、および「大当たりＦ１６」の３種類の大当たり種別が規定されている。

【３０９８】

図３４０（ｄ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値「０」に対しては、「大当たりＤ１６」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ１６」は、大当たりのラウンド数が１５ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される大当たり種別である。この「大当たりＤ１６」は、全ての大当たり種別の中でラウンド数が最も多く、且つ、大当たり終了後の遊技状態も有利となるため、最も遊技者に有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ１６」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が１個なので、小当たり遊技の実行中にＶ入賞が発生した場合に開始される大当たりの種別として「大当たりＤ１６」が決定（選択）される割合は１％（１／１００）である。

【３０９９】

また、図３４０（ｄ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の当たりが「１～１４」の範囲に対して、「大当たりＥ１６」が対応付けて規定されている。この「大当たりＥ１６」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が有利な時短状態に設定される大当たり種別である。この「大当たりＥ１６」は、「大当たりＣ１６」や「大当たりＤ１６」に次いでラウンド数が多く、大当たり終了後の遊技状態が有利となるため、「大当たりＣ１６」や「大当たりＤ１６」に次いで有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＥ１６」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が１４個なので、小当たり遊技の実行中にＶ入賞が発生した場合に開始される大当たりの種別として「大当たりＥ１６」が決定（選択）される確率（割合）は１４％（１４／１００）である。

【３１００】

また、図３４０（ｄ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の当たりが「１５～９９」の範囲に対して、「大当たりＦ１６」が対応付けて規定されている。この「大当たりＦ１６」は、大当たりのラウンド数が２ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が有利な時短状態に設定される大当たり種別である。この「大当たりＦ１６」は、最もラウンド数が少ないが、大当たり終了後の遊技状態は有利になるので、遊技状態の面では「大当たりＢ１６」よりも有利となる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＦ１６」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が８５個なので、小当たり遊技の実行中にＶ入賞が発生した場合に開始される大当たりの種別として「大当たりＦ１６」が決定（選択）される確率（割合）は８５％（８５／１００）である。

【３１０１】

このように、本第１６実施形態では、Ｖ当たりとなった場合に比較的高い割合でラウンド数が少ない（２ラウンドの）「大当たりＦ１６」が選択されるように構成している。これは、時短状態へと移行してからの第２特別図柄の抽選結果によらず、時短状態に設定されているトータルの期間が３００秒に達するまで通常状態に移行することが無いため、一度時短状態に移行すると、５回程度の大当たりを見込める（３００秒間の間に第２特別図柄の抽選を１００回程度実行でき、１回の第２特別図柄の抽選あたり１／２０で大当たりとなる）ためである。よって、ラウンド数が多い大当たりの割合を高くしてしまうと、遊技者にとって過剰に有利となってしまうため、本第１６実施形態では、２ラウンド大当たりである「大当たりＦ１６」の割合を高く構成している。

【３１０２】

次に、本第１６実施形態における変動パターンテーブル２０２ｄの詳細について説明する。本第１６実施形態における変動パターンテーブル２０２ｄは、通常状態（普通図柄の低確率状態）において特別図柄の抽選が実行された場合に参照される通常用テーブル２０２ｄｍ１と、時短状態（普通図柄の高確率状態）において特別図柄の抽選が実行された場合に参照される時短用テーブル２０２ｄｍ２と、で少なくとも構成されている。ここで、通常用テーブル２０２ｄｍ１に関しては、第４実施形態における通常用変動パターンテーブル２０２ｃｄ１（図１３２参照）と同一の規定内容であるため、ここでは図示および詳細な説明については省略する。

【３１０３】

次に、図３４１を参照して、変動パターンテーブル２０２ｄを構成する時短用テーブル２０２ｄｍ２の詳細について説明する。図３４１は、時短用テーブル２０２ｄｍ２の規定内容を示した図である。図３４１に示した通り、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「外れ」に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲に対して、変動時間が３００秒間の外れ時短用変動が対応付けて規定されている。また、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「大当たり」に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲に対して、変動時間が３００秒間の当たり時短用変動が対応付けて規定されている。このため、時短状態において第１特別図柄の抽選が実行された場合には、抽選結果によらず、３００秒間という非常に長い変動時間が設定される。なお、上述した通り、本第１６実施形態では、大当たり中に右打ちを行うことで、ほぼ、右第１入球口６４ｂへと１個以上の遊技球が入球して第１特別図柄の保留球が貯まるように構成されているので、時短状態へと移行したと同時に第１特別図柄の３００秒間の変動表示が実行される。そして、時短状態は、ほぼ、第１特別図柄の変動表示が１回終了するまで継続する。つまり、時短状態へと最初に突入してから時短状態におけるトータルの期間（途中で当選した小当たりや大当たりの実行期間を除いた期間）が３００秒となるまで時短状態が継続するので、３００秒が経過するまでの間に、より多く第２特別図柄の抽選で小当たり若しくは大当たりに当選することを期待させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３１０４】

また、図３４１に示した通り、図柄種別が第２特別図柄（特図２）、抽選結果が「外れ（小当たり）」に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲に対して、変動時間が３秒間の外れショート変動が対応付けて規定されている。また、図柄種別が第２特別図柄（特図２）、抽選結果が「大当たり」に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲に対して、変動時間が３秒間の当たりショート変動が対応付けて規定されている。このため、時短状態において第１特別図柄の抽選が実行された場合には、１秒間、若しくは５秒間という比較的短い変動時間が設定される。これにより、第１特別図柄の変動表示が終了するまでの間に、約１００回の第２特別図柄の抽選を実行させることができる。よって、一度時短状態が設定された場合に、複数回の大当たりを期待させることができる。

【３１０５】

なお、本第１６実施形態では、第２特別図柄の変動時間を３秒間に固定化する構成とし

ていたが、これに限られるものではない。例えば、所定の割合で長い変動時間（例えば、１０秒間）や、より短い変動時間（例えば、１秒間）が選択されるように構成してもよい。このように構成することで、第２特別図柄の当否だけでなく、設定される変動時間自体にも注目して遊技を行わせることができる。なお、この場合は、連チャン率の表示を、平均の第２特別図柄の変動時間を用いて算出すればよい。

【３１０６】

本第１６実施形態では、時短状態において第１特別図柄の変動表示が終了することで時短状態が終了するように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、第１特別図柄の抽選で特定の抽選結果（例えば、小当たり）となった回数が１回となった場合に時短状態が終了するように構成してもよい。より具体的には、第１特別図柄の抽選で比較的高確率（例えば、９０％の割合）で小当たりに当選するように構成し、残りの１０％が大当たり若しくは外れとなるように構成してもよい。このように構成することで、時短状態において第１特別図柄の抽選が終了したとしても、外れであれば時短状態の終了条件が成立しないため、約１０％の割合で時短状態を３００秒間上乗せさせるという更に斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３１０７】

次に、図３３９（ｂ）を参照して、本第１６実施形態における主制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図３３９（ｂ）は、ＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図３３９（ｂ）に示した通り、本第１６実施形態におけるＲＡＭ２０３は、上述した第４実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成（図１２８（ｂ）参照）に対して、特図１変動時間カウンタ２０３ｍａと、特図２変動時間カウンタ２０３ｍｂと、特図１仮停止フラグ２０３ｍｃと、特図２仮停止フラグ２０３ｍｄと、が追加されている点で相違している。また、時短状態格納エリア２０３ｃｄと、残時短回数カウンタ２０３ｃｅと、が削除されている点でも相違している。

【３１０８】

特図１変動時間カウンタ２０３ｍａ、および特図２変動時間カウンタ２０３ｍｂは、それぞれ第１特別図柄、および第２特別図柄の変動時間を計時するためのカウンタであり、第１特別図柄、および第２特別図柄の変動パターンが選択された場合に、選択された変動パターンに対応する変動時間が設定される。この特図１変動時間カウンタ２０３ｍａ、および特図２変動時間カウンタ２０３ｍｂのカウンタ値に応じて、各特別図柄の変動時間が終了したか否かが判別される。

【３１０９】

特図１仮停止フラグ２０３ｍｃ、および特図２仮停止フラグ２０３ｍｄは、それぞれ他方の特別図柄の抽選で大当たり若しくは小当たり図柄が確定表示（停止表示）されて大当たり若しくは小当たり遊技が開始されることにより、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示が仮停止状態に設定されていることを示すためのフラグである。これらの特図１仮停止フラグ２０３ｍｃ、および特図２仮停止フラグ２０３ｍｄがオンに設定されている間は、それぞれ特図１変動時間カウンタ２０３ｍａ、および特図２変動時間カウンタ２０３ｍｂの更新が中断される。これにより、大当たり若しくは小当たり遊技の実行中に、変動時間が経過して大当たり若しくは小当たりが重複して開始されてしまうことを抑制することができる。

【３１１０】

次に、図３４２（ａ）を参照して、本第１６実施形態における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。図３４２（ａ）は、本第１６実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図３４２（ａ）に示した通り、本第１６実施形態におけるＲＯＭ２２２は、上述した第４実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成（図１３５（ａ）参照）に対して、連チャン期待度更新テーブル２２２ｍａが追加されている点で相違している。この連チャン期待度更新テーブル２２２ｍａの詳細について、図３４３を参照して説明する。

【３１１１】
図３４３は、連チャン期待度更新テーブル２２２ｍａの規定内容を示した図である。この連チャン期待度更新テーブル２２２ｍａは、時短状態において表示領域ＨＲ６に対して表示される「連チャン期待度」の数値を、時短状態の残り時間（第１特別図柄の残変動時間）に応じて更新するために参照されるデータテーブルである。図３４３に示した通り、この連チャン期待度更新テーブル２２２ｍａには、時短状態が終了するまでの残り時間（残時短期間Ｔ）の値の範囲毎に、表示させる連チャン期待度の数値が対応付けて規定されている。
【３１１２】
具体的には、残時短期間Ｔが２７０秒よりも多い場合には、連チャン期待度の表示として「９９％ＯＶＥＲ」が対応付けて規定されている。このため、残時短期間が２７０秒よりも多い場合には、連チャン期待度の表示が「９９％ＯＶＥＲ」に維持される。同様に、図３４３に示した通り、残時短期間Ｔが２７０秒以下で、且つ、１８０秒よりも多い場合は、連チャン期待度として「９５％ＯＶＥＲ」が対応付けて規定され、１８０秒以下、且つ、１４０秒よりも多い場合は、連チャン期待度として「９０％ＯＶＥＲ」が対応付けて規定され、１４０秒以下、且つ、１２０秒よりも多い場合は、連チャン期待度として「８５％ＯＶＥＲ」が対応付けて規定され、１２０秒以下、且つ、１００秒よりも多い場合は、連チャン期待度として「８０％ＯＶＥＲ」が対応付けて規定されている。また、残時短期間Ｔが１００秒以下、且つ、８０秒よりも多い場合は、連チャン期待度として「７０％ＯＶＥＲ」が対応付けて規定され、８０秒以下、且つ、６０秒よりも多い場合は、連チャン期待度として「６０％ＯＶＥＲ」が対応付けて規定され、６０秒以下、且つ、５０秒よりも多い場合は、連チャン期待度として「５０％ＯＶＥＲ」が対応付けて規定され、５０秒以下、且つ、３０秒よりも多い場合は、連チャン期待度として「４０％ＯＶＥＲ」が対応付けて規定されている。一方、残時短期間Ｔが３０秒以下の範囲に対しては、「？？？」が対応付けて規定されている。
【３１１３】
これらの規定内容により、残時短期間Ｔの値が減少するにつれて、連チャン期待度の表示を減少させていくことができるので、常に、実際の期待度を確認しながら遊技を行う遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、各期待度は、第２特別図柄の抽選で小当たり若しくは大当たりとなる確率（１／２０）と、残りの時短期間の間に実行することが可能な第２特別図柄の抽選回数とから算出される小当たり若しくは大当たりに１回以上当選する割合の下限値を示している。つまり、実際に大当たりとなる割合よりも低めの期待度を示している。これにより、表示されている期待度よりも高い割合で大当たりに当選しているかのように遊技者に対して感じさせることができるので、時短状態における遊技をストレスなく楽しませることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【３１１４】
次に、図３４２（ｂ）を参照して、本第１６実施形態における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図３４２（ｂ）は、本第１６実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図３４２（ｂ）に示した通り、本第１６実施形態におけるＲＡＭ２２３は、上述した第４実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成（図１３５（ｂ）参照）に対して、残時短期間カウンタ２２３ｍａが追加されている点で相違している。また、時短開始フラグ２２３ａｄ、表示用時短回数カウンタ２２３ｃａ、時短状態格納エリア２２３ｃｂが削除されている点でも相違している。
【３１１５】
残時短期間カウンタ２２３ｍａは、時短状態が終了するまでの残り時間をカウントするためのカウンタである。この残時短期間カウンタ２２３ｍａには、時短状態において第１特別図柄の変動表示が開始される際に、３００秒に対応するカウンタ値が設定される（図３５３のＳ２８６３参照）。時短状態の間は、この残時短期間カウンタ２２３ｍａの値に応じて、残りの時短期間が判別されて、表示領域ＨＲ６に表示される連チャン期待度の更

新や、残時短期間の表示の更新等が行われる。
【３１１６】
＜第１６実施形態における主制御装置１１０の制御処理について＞
次に、図３４４から図３５１を参照して、本第１６実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図３４４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である特別図柄変動処理１６（Ｓ１９００１）を説明する。この特別図柄変動処理１６（Ｓ１９００１）は、第４実施形態における特別図柄変動処理４（図１３７参照）に代えて実行される処理であり、第４実施形態における特別図柄変動処理４（図１３７参照）と同様に、第１入球口６４、および第２入球口６４０への入球に基づいて取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で、第１図柄表示装置３７と第３図柄表示装置８１とで同時に変動表示を可能に制御したり、判定結果を示す表示態様で停止表示させるための制御が実行される。
【３１１７】
この第１６実施形態における特別図柄変動処理１６（Ｓ１９００１）のうち、Ｓ７００１、およびＳ７００２の各処理では、それぞれ第４実施形態における特別図柄変動処理４（図１３７参照）のＳ７００１、およびＳ７００２の各処理と同一の処理が実行される。
【３１１８】
また、本第１６実施形態における特別図柄変動処理１６（Ｓ１９００１）では、Ｓ７００２の処理において、小当たり中ではない（小当たり中フラグ２０３ｇがオフである）と判別した場合は（Ｓ７００２：Ｎｏ）、次いで、特図１仮停止フラグ２０３ｍｃがオンであるか否かを判別し（Ｓ７０１１）、特図１仮停止フラグ２０３ｍｃがオンであると判別した場合には（Ｓ７０１１：Ｙｅｓ）、特図１仮停止フラグ２０３ｍｃをオフにして（Ｓ７０１２）、第１特別図柄の変動表示の実行期間中であるか否かを判別する（Ｓ７００３）。このＳ７００３の処理では、特図１変動時間カウンタ２０３ｍａの値が１以上であれば、第１特別図柄の変動表示の実行中であると判別する。
【３１１９】
Ｓ７００３の処理において、第１特別図柄の変動表示中ではない（特図１変動時間カウンタ２０３ｍａの値が０である）と判別した場合には（Ｓ７００３：Ｎｏ）、第１特別図柄の変動表示を開始させるための第１特別図柄変動開始処理１６を実行し（Ｓ７０１３）、Ｓ７０１５の処理へ移行する。この第１特別図柄変動開始処理１６（Ｓ７０１３）の詳細については、図３４５を参照して後述する。
【３１２０】
これに対し、Ｓ７０１１の処理において、特図１仮停止フラグ２０３ｍｃがオンでない（特図１仮停止フラグ２０３ｍｃがオフである）と判別した場合（Ｓ７０１１：Ｎｏ）、およびＳ７００３の処理において、第１特別図柄の変動表示の実行中である（特図１変動時間カウンタ２０３ｍａの値が１以上である）と判別した場合には（Ｓ７００３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の変動停止を設定するための第１特別図柄変動停止処理１６を実行し（Ｓ７０１４）、Ｓ７０１５の処理へ移行する。この第１特別図柄変動停止処理１６（Ｓ７０１４）の詳細については、図３４７を参照して後述する。
【３１２１】
第１特別図柄変動開始処理１６（Ｓ７０１３）、または第１特別図柄変動停止処理１６（Ｓ７０１４）が実行された後に実行されるＳ７０１５の処理では、特図２仮停止フラグ２０３ｍｄがオンであるか否かを判別する（Ｓ７０１５）。Ｓ７０１５の処理において、特図２仮停止フラグ２０３ｍｄがオンであると判別した場合には（Ｓ７０１５：Ｙｅｓ）、特図２仮停止フラグ２０３ｍｄをオフにし（Ｓ７０１６）、第２特別図柄の変動表示の実行中であるか否かを判別する（Ｓ７００６）。Ｓ７００６の処理において、第２特別図柄の変動表示の実行中でない（特図２変動時間カウンタ２０３ｍｂの値が０である）と判別した場合には（Ｓ７００６：Ｎｏ）、第２特別図柄の変動表示を開始させるための第２特別図柄変動開始処理１６を実行し（Ｓ７０１７）、本処理を終了する。この第２特別図

柄変動開始処理１６（Ｓ７０１７）の詳細については、図３４８を参照して後述する。
【３１２２】
これに対し、Ｓ７０１５の処理において、特図２仮停止フラグ２０３ｍｄがオンでない（特図２仮停止フラグ２０３ｍｄがオフである）と判別した場合（Ｓ７０１５：Ｎｏ）、およびＳ７００６の処理において、第２特別図柄変動中であると判別した場合には（Ｓ７００６：Ｙｅｓ）、第２特別図柄変動停止処理１６を実行し（Ｓ７０１８）、本処理を終了する。この第２特別図柄変動停止処理１６（Ｓ７０１８）の詳細については、図３５０を参照して後述する。
【３１２３】
この特別図柄変動処理１６（図３４４参照）を実行することにより、一方の特別図柄の大当たり若しくは小当たりが開始されたことに基づいて仮停止（中断）された他方の特別図柄の変動表示を再開させることができる。
【３１２４】
次に、図３４５を参照して、特別図柄変動処理１６（図３４４参照）の一処理である第１特別図柄変動開始処理１６（Ｓ７０１３）について説明する。図３４５は、この第１特別図柄変動開始処理１６（Ｓ７０１３）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理１６（図３４４参照）は、上述した第４実施形態における第１特別図柄変動開始処理（図１３８参照）に代えて実行される処理であり、第１特別図柄の変動表示の開始を設定するための処理である。
【３１２５】
この第１６実施形態における第１特別図柄変動開始処理１６（Ｓ７０１３）のうち、Ｓ７１０１～Ｓ７１０６の各処理では、それぞれ第４実施形態における第１特別図柄変動開始処理（図１３８参照）のＳ７１０１～Ｓ７１０６の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１６実施形態における第１特別図柄変動開始処理１６（Ｓ７０１３）では、Ｓ７１０６の処理が終了すると、次に、第４実施形態における第１特別図柄変動パターン選択処理（図１４０参照）に代えて第１特別図柄変動パターン選択処理１６（Ｓ７１１１）を実行し、本処理を終了する。この第１特別図柄変動パターン選択処理１６（Ｓ７１１１）の詳細について、図３４６を参照して説明する。
【３１２６】
図３４６はこの第１特別図柄変動パターン選択処理１６（Ｓ７１１１）を示すフローチャートである。この第１６実施形態における第１特別図柄変動パターン選択処理１６（Ｓ７１１１）のうち、Ｓ７３０１～Ｓ７３０８の各処理では、それぞれ第４実施形態における第１特別図柄変動パターン選択処理（図１４０参照）のＳ７３０１～Ｓ７３０８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１６実施形態における第１特別図柄変動パターン選択処理１６（Ｓ７１１１）では、Ｓ７３０８の処理が終了すると、次に、特図１変動時間カウンタ２０３ｍａに対して、今回の変動時間に対応するカウンタ値を設定し（Ｓ７３１１）、本処理を終了する。
【３１２７】
次に、図３４７を参照して、特別図柄変動処理１６（図３４４参照）の中の一処理である第１特別図柄変動停止処理１６（Ｓ７０１４）について説明する。図３４７は、この第１特別図柄変動停止処理１６（Ｓ７０１４）を示すフローチャートである。この第１特別図柄変動停止処理１６（Ｓ７０１４）は、第４実施形態における第１特別図柄変動停止処理（図１４２参照）に代えて実行される処理であり、第１特別図柄の変動時間を監視して、特別図柄の変動時間が経過した場合に停止図柄を設定するための処理である。
【３１２８】
この第１６実施形態における第１特別図柄変動停止処理１６（Ｓ７０１４）のうち、Ｓ７５０１，Ｓ７５０２、およびＳ７５０６～Ｓ７５１２の各処理では、それぞれ第４実施形態における第１特別図柄変動停止処理（図１４２参照）のＳ７５０１，Ｓ７５０２、およびＳ７５０６～Ｓ７５１２の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１６実施形態における第１特別図柄変動停止処理１６（Ｓ７０１４）では、Ｓ７５０２の処理におい

て、第１特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｃａがオンに設定されていると判別した場合に（Ｓ７５０２：Ｙｅｓ）、特図２仮停止フラグ２０３ｍｄをオンに設定し（Ｓ７５２１）、特図２仮停止フラグ２０３ｍｄがオンになったことを示す特図２仮停止コマンドを設定する（Ｓ７５２２）。次いで、第１図柄表示装置３７の第２特別図柄を仮停止し（Ｓ７５２３）、Ｓ７５０６の処理へ移行する。これにより、第２特別図柄の変動表示が実行中であった場合に、第１特別図柄の大当たりの間、第２特別図柄の変動表示を仮停止（中断）させることができるので、大当たり遊技の実行中に第２特別図柄の変動時間が経過して第２特別図柄の大当たり図柄や小当たり図柄が停止表示され、大当たり又は小当たりが重複して実行されてしまう不具合を抑制することができる。

【３１２９】

また、本第１６実施形態における第１特別図柄変動停止処理１６（図３４７参照）では、Ｓ７５０２の処理において、第１特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｃａがオフに設定されていると判別した場合に（Ｓ７５０２：Ｎｏ）、上述した遊技状態更新処理（図１４１参照）を実行して（Ｓ７１０８）、Ｓ７５１０の処理へ移行する。即ち、上述した第４実施形態では、遊技状態更新処理（図１４１参照）を変動開始時（第１特別図柄変動開始処理（図１３８参照）のＳ７１０８の処理時、および第２特別図柄変動開始処理（図１４３参照）のＳ７６０６の処理時）に実行する構成としていたが、本第１６実施形態では、特別図柄の変動停止時に遊技状態更新処理（図１４１参照）を実行する構成としている。これにより、時短状態に移行後、１回目の第１特別図柄の変動表示が終了するか、９９回の第２特別図柄の変動表示が終了するまでの間、時短状態を継続させることができる。

【３１３０】

次に、図３４８を参照して、特別図柄変動処理１６（図３４４）の一処理である第２特別図柄変動開始処理１６（Ｓ７０１７）について説明する。図３４８は、この第２特別図柄変動開始処理１６（Ｓ７０１７）を示すフローチャートである。この第２特別図柄変動開始処理１６（Ｓ７０１７）は、上述した第４実施形態における第２特別図柄変動開始処理（図１４３参照）に代えて実行される処理であり、第２特別図柄の変動表示の開始を設定するための処理である。

【３１３１】

この第１６実施形態における第２特別図柄変動開始処理１６（Ｓ７０１７）のうち、Ｓ７６０２～Ｓ７６０４の各処理では、それぞれ第４実施形態における第２特別図柄変動開始処理（図１４３参照）のＳ７６０２～Ｓ７６０４の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１６実施形態における第２特別図柄変動開始処理１６（Ｓ７０１７）では、まず、特図２仮停止フラグ２０３ｍｄがオンであるか否かを判別する。即ち、第２特別図柄の変動表示が仮停止されている（中断されている）か否かを判別して、特図２仮停止フラグ２０３ｍｄがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ７６１１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【３１３２】

一方、Ｓ７６１１の処理において、特図２仮停止フラグ２０３ｍｄがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（Ｓ７６１１：Ｎｏ）、処理をＳ７６０２へと移行する。また、本第１６実施形態における第２特別図柄変動開始処理１６（図３４８参照）では、Ｓ７６０４の処理が終了すると、第４実施形態における第２特別図柄変動パターン選択処理（図１４６参照）に代えて、第２特別図柄変動パターン選択処理１６（Ｓ７６１２）を実行し、本処理を終了する。この第２特別図柄変動パターン選択処理１６（Ｓ７６１２）の詳細については、図３４９を参照して後述する。

【３１３３】

次に、図３４９を参照して、第２特別図柄変動開始処理１６（図３４８）の一処理である第２特別図柄変動パターン選択処理１６（Ｓ７６１２）について説明する。図３４９はこの第２特別図柄変動パターン選択処理１６（Ｓ７６１２）を示したフローチャートである。この第２特別図柄変動パターン選択処理１６（Ｓ７６１２）は、第４実施形態におけ

る第２特別図柄変動パターン選択処理（図１４６参照）に代えて実行される処理であり、第２特別図柄の変動パターンを選択するための処理である。

【３１３４】

この第１６実施形態における第２特別図柄変動パターン選択処理１６（Ｓ７６１２）のうち、Ｓ７９０１～Ｓ７９０９の各処理では、それぞれ第４実施形態における第２特別図柄変動パターン選択処理（図１４６参照）のＳ７９０１～Ｓ７９０９の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１６実施形態における第２特別図柄変動パターン選択処理１６（Ｓ７６１２）では、Ｓ７９０１～Ｓ７９０９の処理が終了すると、次に、特図１変動時間カウンタ２０３ｍａに今回の変動時間に対応するカウンタ値を設定し（Ｓ７９１１）、本処理を終了する。

【３１３５】

次に、図３５０を参照して、特別図柄変動処理１６（図３４４、Ｓ１９００１）の一処理である第２特別図柄変動停止処理１６（Ｓ７０１８）について説明する。図３５０は、この第２特別図柄変動停止処理１６（Ｓ７０１８）を示すフローチャートである。この第２特別図柄変動停止処理１６（Ｓ７０１８）は、第４実施形態における第２特別図柄変動停止処理（図１４８参照）に代えて実行される処理であり、第２特別図柄の変動時間を監視して、特別図柄の変動時間が経過した場合に停止図柄を設定するための処理である。

【３１３６】

この第１６実施形態における第２特別図柄変動停止処理１６（Ｓ７０１８）のうち、Ｓ８１０１～Ｓ８１０３、およびＳ８１０７～Ｓ８１１２の各処理では、それぞれ第４実施形態における第２特別図柄変動停止処理（図１４８参照）のＳ８１０１～Ｓ８１０３、およびＳ８１０７～Ｓ８１１２の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１６実施形態における第２特別図柄変動停止処理１６（Ｓ７０１８）では、Ｓ８１０３の処理において、第２特別図柄の大当たりフラグ２０３ｃａがオンに設定されていれば（Ｓ８１０３：Ｎｏ）、第４実施形態における特図２外れ停止処理（図１４９参照）に代えて特図２外れ停止処理１６（Ｓ８１２１）を実行し、本処理を終了する。この特図２外れ停止処理１６（Ｓ８１２１）の詳細については、図３５１を参照して後述する。

【３１３７】

また、本第１６実施形態における第２特別図柄変動停止処理１６（図３５０参照）では、Ｓ８１０３の処理において、第２特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｃａがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ８１０３：Ｙｅｓ）、特図１仮停止フラグ２０３ｍｃをオンに設定し（Ｓ８１２２）、特図１仮停止フラグ２０３ｍｃがオンになったことを示す特図１仮停止コマンドを設定する（Ｓ８１２３）。次いで、第１図柄表示装置３７の第１特別図柄を仮停止し（Ｓ８１２４）、Ｓ８１０７の処理へ移行する。これにより、第２特別図柄の大当たり遊技中は、第１特別図柄の変動表示を仮停止（中断）させておくことができるので、大当たり遊技中に第１特別図柄の変動時間が経過して、第１特別図柄の大当たりが開始されてしまい、大当たりが重複して実行される不具合を抑制することができる。

【３１３８】

次に、図３５１を参照して、第２特別図柄変動停止処理１６（図３５０）の中の一処理である特図２外れ停止処理１６（Ｓ８１２１）について説明する。図３５１はこの特図２外れ停止処理１６（Ｓ８１２１）を示すフローチャートである。この第２特別図柄外れ停止処理１６（Ｓ８１２１）は、第４実施形態における第２特別図柄外れ停止処理（図１４９参照）に代えて実行され、第２特別図柄の外れ図柄若しくは小当たり図柄の停止表示を設定するための処理である。

【３１３９】

この第１６実施形態における特図２外れ停止処理１６（Ｓ８１２１）のうち、Ｓ８２０１、およびＳ８２０４～Ｓ８２１１の各処理では、それぞれ第４実施形態における特図２外れ停止処理（図１４９参照）のＳ８２０１、およびＳ８２０４～Ｓ８２１１の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１６実施形態における特図２外れ停止処理１６（Ｓ

８１２１）では、Ｓ８２０１の処理において、小当たりフラグ２０３ｃｂがオンに設定されていると判別した場合に（Ｓ８２０１：Ｙｅｓ）、特図１仮停止フラグ２０３ｍｃをオンに設定し（Ｓ８２２１）、特図１仮停止コマンドを設定し（Ｓ８２２２）、次いで、第１図柄表示装置３７の第１特別図柄を仮停止して（Ｓ８２２３）、処理をＳ８２０４へと移行する。これにより、第２特別図柄の小当たり遊技の実行期間中は、第１特別図柄の変動表示を仮停止（中断）させておくことができるので、小当たり遊技の実行中に第１特別図柄の大当たりが開始されてしまう不具合を抑制することができる。

【３１４０】

また、本第１６実施形態における特図２外れ停止処理１６（図３５１参照）では、Ｓ８２０９、またはＳ８２１１の処理が終了すると、遊技状態更新処理１６（図１４１参照）を実行して（Ｓ７６０６）、本処理を終了する。これにより、時短回数の更新タイミングを変動停止時に設定することができる。

【３１４１】

＜第１６実施形態における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図３５２、および図３５３のフローチャートを参照して、本第１６実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図３５２を参照して、本第１６実施形態における演出更新処理１６（Ｓ２１０１１）について説明する。この演出更新処理１６（Ｓ２１０１１）は、第４実施形態（および第１実施形態）における演出更新処理（図５５のＳ２１１２参照）に代えて実行される処理であり、変動表示演出（変動パターン演出）の実行中における演出態様を更新するための処理である。

【３１４２】

この第１６実施形態における演出更新処理１６（Ｓ２１０１１）が実行されると、まず、残時短期間カウンタ２２３ｍａの値が０より大きいか判別する（Ｓ３５４１）。残時短期間カウンタ２２３ｍａの値が０であると判別された場合には（Ｓ３５４１：Ｎｏ）、時短状態中ではないことを意味するので、そのまま本処理を終了する。

【３１４３】

一方、Ｓ３５４１の処理において、残時短期間カウンタ２２３ｍａの値が０より大きい値であると判別した場合は（Ｓ３５４１：Ｙｅｓ）、時短状態中であり、第１特別図柄の変動表示演出の実行中であることを意味するので、残時短期間カウンタ２２３ｍａの値を更新し（Ｓ３５４２）、次いで、連チャン期待度更新テーブル２２２ｍａ（図３４３参照）を読み出す（Ｓ３５４３）。次いで、読み出した連チャン期待度更新テーブル２２２ｍａを参照して、現在設定されている連チャン期待度（表示領域ＨＲ６に表示されている連チャン期待度）が、更新後の残時短期間カウンタ２２３ｍａの値から特定される残時短期間（Ｔ）に対応する連チャン期待度となっているか否かを判別する（Ｓ３５４４）。Ｓ３５４４の処理において、現在設定されている連チャン期待度が、更新後の残時短期間（Ｔ）に対応した期待度であると判別された場合は（Ｓ３５４４：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【３１４４】

一方、Ｓ３５４４の処理において、現在の連チャン期待度は更新後の残時短期間に対応した期待度でないと判別した場合は（Ｓ３５４４：Ｎｏ）、表示領域ＨＲ６に表示されている連チャン期待度の表示を、更新後の残時短期間（Ｔ）に対応する期待度に更新し（Ｓ３５４５）、本処理を終了する。

【３１４５】

この演出更新処理１６（図３５２参照）を実行することにより、時短状態において第１時間の経過に伴って特別図柄の変動時間（残時短期間）が減少していくのにつれて、連チャン期待度の表示を減少させて行くことができるので、遊技者に対して期待度が下がりきるよりも前に第２特別図柄の抽選で大当たりまたは小当たりに当選させたいと願わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３１４６】

次に、図３５３を参照して、本第１６実施形態における変動表示設定処理１６（Ｓ２１０１２）について説明する。この変動表示設定処理１６（Ｓ２１０１２）は、第４実施形態（および第１実施形態）における変動表示設定処理（図６２参照）に代えて実行される処理であり、特別図柄の変動開始時において、変動パターンコマンドにより通知された変動パターン（変動時間）に応じた変動パターン演出の演出態様を設定するための処理である。この第１６実施形態における変動表示設定処理１６（Ｓ２１０１２）のうち、Ｓ２８０１～Ｓ２８０３、およびＳ２８０５～Ｓ２８１０の各処理では、それぞれ第４実施形態（および第１実施形態）における変動表示設定処理（図６２参照）のＳ２８０１～Ｓ２８０３、およびＳ２８０５～Ｓ２８１０の各処理と同一の処理が実行される。

【３１４７】

また、本第１６実施形態における変動表示設定処理１６（図３５３参照）では、Ｓ２８０３の処理が終了すると、次いで、変動パターンに応じた演出態様を決定して（Ｓ２８６１）、Ｓ２８０５の処理へと移行する。また、本第１６実施形態における変動表示設定処理１６（図３５３参照）では、Ｓ２８０６の処理が終了すると、次いで、時短状態中の特図１変動か否かを判別し（Ｓ２８６２）、時短状態中の特図１変動であると判別した場合には（Ｓ２８６２：Ｙｅｓ）、残時短期間カウンタ２２３ｍａに３００秒に対応するカウンタ値を設定して（Ｓ２８６３）、Ｓ２８０７の処理へ移行する。一方、Ｓ２８６２の処理において、時短状態中の特図１変動でないと判別した場合には（Ｓ２８６２：Ｎｏ）、Ｓ２８６３の処理をスキップして、Ｓ２８０７の処理へ移行する。

【３１４８】

この変動表示設定処理１６（図３５３参照）を実行することにより、時短状態において第１特別図柄の変動表示の開始に合わせて残時短期間カウンタ２２３ｍａのカウンタ値を設定することができる。

【３１４９】

以上説明した通り、本第１６実施形態におけるパチンコ機１０では、時短状態における第１特別図柄の変動時間として、第２特別図柄の変動時間よりも長い変動時間（３００秒）が設定されるように構成した。つまり、時短状態においては、第２特別図柄の抽選に偏らせて特別図柄の抽選を実行可能に構成している。また、本第１６実施形態では、一方の特別図柄の変動表示が実行中という状況において、他方の特別図柄の抽選に基づく大当たり又は小当たりが開始された場合に、変動表示中の特別図柄の変動を中断する（変動時間の計時を中断する）ように構成し、他方の大当たり又は小当たりが終了することにより、中断されていた変動表示を再開する（変動時間の計時を再開する）ように構成している。更に、本第１６実施形態では、時短状態が開始された後で、第１特別図柄の変動表示が１回終了するか、若しくは第２特別図柄の変動表示が９９回終了することにより時短状態が終了するように構成した。つまり、第１特別図柄のロング変動（３００秒）の間に第２特別図柄の抽選で小当たり若しくは大当たりに当選したとしても、小当たり若しくは大当たりの終了後は、小当たり若しくは大当たり開始時における残変動時間から第１特別図柄の変動表示が再開される。言い換えれば、大当たりに当選したか否かにかかわらず、時短状態における第２特別図柄の抽選回数が多くなる程、時短状態が終了するまでの残りの期間が短くなっていくので、第１特別図柄の変動時間である３００秒間の間にどれだけ第２特別図柄の抽選で大当たりに当選させるかが出球量に直結する斬新な遊技性を実現することができる。

【３１５０】

また、本第１６実施形態におけるパチンコ機１０では、時短状態において、第３図柄表示装置８１において時短状態が終了するまでの間に１回以上大当たりに当選する期待度（連チャン期待度）を表示させる演出を実行する構成としている。そして、この期待度の表示を、残時短期間が減少するにつれて減少させていくように構成している。これにより、常に、実際の期待度を確認しながら遊技を行う遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、各期待度は、第２特別図柄の抽選で小当たり若しくは大当たりとなる確率（１／２０）と、残りの時短期間の間

に実行することが可能な第２特別図柄の抽選回数とから算出される小当たり若しくは大当たりに１回以上当選する割合の下限値を示している。つまり、実際に大当たりとなる割合よりも低めの期待度を示している。これにより、表示されている期待度よりも高い割合で大当たりに当選しているかのように遊技者に対して感じさせることができるので、時短状態における遊技をストレスなく楽しませることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３１５１】

なお、本第１６実施形態では、時短状態における第１特別図柄の変動時間を３００秒間に固定化する構成としていたが、これに限られるものではなく、任意に定めることができる。また、必ずしも変動時間を１通りに固定化する必要は無く、複数の候補から抽選により決定する構成としてもよい。このように構成することで、時短状態が開始された場合に、なるべく長い変動時間が選択されることを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３１５２】

本第１６実施形態では、時短状態において第１特別図柄の変動表示が１回終了することで時短状態が終了するように構成していたが、これに限られるものではなく、時短状態の終了条件は任意に定めることができる。例えば、第１特別図柄の抽選でも小当たりに当選し得るように構成した上で、時短状態の終了条件として、第１特別図柄の小当たりが１回終了するか、特別図柄の変動表示が第１特別図柄と第２特別図柄との合計で１００回終了した場合に時短状態が終了するように構成してもよい。つまり、時短状態において第１特別図柄の変動表示が終了したとしても、小当たりとならなかった（外れとなった）場合には、時短状態が終了されずに継続するように構成してもよい。この場合、第１特別図柄の抽選で外れとなる確率を例えば１／１０にしておくことにより、時短状態の間に第１特別図柄の抽選で大当たりに当選しなかったとしても、外れになることで時短状態が再度継続するように構成することができる。よって、第１特別図柄の変動表示の残り期間（時短状態の残り期間）だけでなく、第１特別図柄の抽選結果にも注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。この場合において、時短状態において第１特別図柄の変動時間が終了しても時短状態が終了されない場合には、特別な演出態様を実行してもよい。より具体的には、例えば、残りの時短期間の表示が減算されない態様の演出としたり、小当たり当選時と同様に鎖画像ＬＧ１，ＬＧ２によって残りの時短期間や連チャン期待度が時短突入時から変更されないことを報知したりしてもよい。また、例えば、第１特別図柄の変動終了時、若しくは変動中に、１回分の第１特別図柄の変動時間である３００秒を、残りの時短期間の表示に対して上乗せする演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、時短状態における有利度合いが少なくとも倍になったことを遊技者に対して理解させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、これらの演出は、時短状態において開始された第１特別図柄の変動表示が、時短大当たりに対応する変動表示であった場合にも実行してもよい。これにより、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３１５３】

＜第１７実施形態＞

次に、図３５４から図３９５を参照して、第１７実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１６実施形態におけるパチンコ機１０では、複数の特別図柄（第１特別図柄と第２特別図柄）を同時に（並行して）、抽選（変動）することができるように構成し、時短状態における第１特別図柄の変動時間として、第２特別図柄の変動時間よりも長い変動時間（３００秒）が設定されるように構成した。つまり、時短状態においては、第２特別図柄の抽選に偏らせて特別図柄の抽選を実行可能に構成している。また、本第１６実施形態では、一方の特別図柄の変動表示が実行中という状況において、他方の特別図柄の抽選に基づく大当たり又は小当たりが開始された場合に、変動表示中の特別図柄の変動を中断する（変動時間の計時を中断する）ように構成し、他方の大当たり又は小当たりが終了することにより、中断されていた変動表示を再開する（変動時間の計時を再

開する）ように構成している。更に、本第１６実施形態では、時短状態が開始された後で、第１特別図柄の変動表示が１回終了するか、若しくは第２特別図柄の変動表示が９９回終了することにより時短状態が終了するように構成していた。

【３１５４】

これに対して本第１７実施形態におけるパチンコ機１０では、上述した第１６実施形態と同様に、複数の特別図柄（第１特別図柄と第２特別図柄）を同時に（並行して）、抽選（変動）することができるように構成した上で、遊技状態として４つの遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態、潜確状態）を設定可能にし、設定されている遊技状態に応じて抽選（変動）が実行され易い特別図柄の種別を異ならせるように構成している。具体的には、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合には、第２特別図柄抽選よりも第１特別図柄抽選のほうが実行され易くなるように構成し、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合には、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成している。

【３１５５】

また、第２特別図柄抽選で小当たり当選し得るように構成したうえで、潜確状態が設定されている場合には、他の遊技状態が設定されている場合よりも、小当たり当選に基づいて実行される小当たり遊技中に賞球を獲得し易くなるように構成している。このように構成することで、設定される遊技状態に応じて、抽選が実行され易い特別図柄の種別を可変させることが可能になると共に、特定の遊技状態（潜確状態）が設定される場合にのみ、小当たり遊技によって賞球を獲得し易くすることができるため、設定される遊技状態に応じて異なる遊技性の遊技を遊技者に提供することができる。

【３１５６】

さらに、本第１７実施形態では、特別図柄の高確率状態が設定されている状態で大当たり当選し、その大当たり遊技終了後に再度、特別図柄の高確率状態（確変状態、潜確状態）が設定される回数（確変連続回数）に上限（リミット回数）を設けるように構成している。このように構成することで、特別図柄の低確率状態が設定される遊技状態（通常状態、時短状態）よりも、遊技者に有利となる特別図柄の高確率状態が設定される遊技状態（確変状態、潜確状態）が連続して設定されてしまうことにより、遊技者に過剰に有利な遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

【３１５７】

ここで、上述した各実施形態において用いられる従来型のパチンコ機１０では、特別図柄抽選によって大当たり当選した場合、大当たり遊技終了後に、遊技者に対する有利度合いを異ならせた複数の遊技状態（例えば、確変状態や時短状態）の中から１の遊技状態を設定するように構成しており、予め規定された割合で各遊技状態を決定するように構成している。よって、大当たり遊技終了後に所定の割合（例えば、６５％）で遊技者に有利な遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）である確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能なパチンコ機１０であれば、６５％の割合が選択され続けることにより、確変状態を連続して設定してしまい、遊技者に過剰に有利な遊技を実行させてしまうという問題があった。また、遊技者に有利な遊技状態が連続して設定され難くするために、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態が設定される割合を低くした場合には、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態（例えば、確変状態）が設定され難くなることから、特に、遊技者に不利な遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）で遊技を行っている遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

【３１５８】

これに対して、本第１７実施形態では、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態が連続して設定される回数（確変連続回数）に上限を設けることができるため、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態が設定される割合を高く設定したとしても、遊技者に有利な遊技状態が連続して設定されてしまい、遊技者に過剰に有利な遊技が実行されて

しまうことを抑制することができる。よって、特に、遊技者に不利な遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）で遊技を行っている遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【３１５９】

また、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態が連続して設定された回数（確変連続回数）が上限回数（リミット回数）に到達した場合には、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態（特別図柄の高確率状態）が設定される大当たりに当選した場合であっても、大当たり遊技終了後に、遊技者に不利な遊技状態（特別図柄の低確率状態）が設定されるように構成している。つまり、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に同一の大当たり種別が設定された場合であっても、特定条件の成立の有無（リミット回数到達の有無）に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせることができるため、遊技者にバリエーションに富んだ遊技を提供することができる。

【３１６０】

さらに、本第１７実施形態では、特別図柄抽選により大当たり当選したこと、及び、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されたことを遊技者に容易に判別されないようにするための演出を実行可能に構成している。このように構成することで、現状の確変連続回数を遊技者が判別し難くなるため、どのタイミングでリミット回数に到達したのかを分かり難くすることができる。

【３１６１】

本第１７実施形態では、４つの遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態、潜確状態）を設定可能に構成しており、普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態（時短状態、確変状態）において所定の終了条件（時短終了条件）が成立した場合に普通図柄の高確率状態を普通図柄の低確率状態へと移行させるように構成している。そして、大当たり種別に応じて異なる時短終了条件が設定されるように構成している。具体的には、第１特別図柄の変動表示が１回終了した場合に成立する第１時短終了条件と、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを合算して変動表示が１００回終了した場合に成立する第２時短終了条件との両方が設定される場合と、何れか一方のみが設定される場合と、を設けるように構成している。

【３１６２】

さらに、本第１７実施形態では、第１時短終了条件が成立し易い遊技状態と、第２時短終了条件が成立し易い遊技状態と、を設定可能に構成している。このように構成することにより、同一の時短終了条件（第１時短終了条件、第２時短終了条件）が設定された場合において、時短終了条件をいち早く成立させることにより、普通図柄の低確率状態が設定された遊技状態（例えば、潜確状態）を遊技者に遊技させたり、時短終了条件を成立させ難くすることにより、普通図柄の高確率状態が設定された遊技状態（例えば、時短状態）での遊技を遊技者に長期間実行させたりすることが可能となる。

【３１６３】

また、本第１７実施形態では、第１時短終了条件の成立契機となる第１特別図柄の変動時間を異ならせることにより、第１時短終了条件の成立のし易さを異ならせるように構成している。そして、時短終了条件が成立したほうが遊技者に有利となる状態（例えば、確変状態が設定されている状態）と、時短終了条件が成立しないほうが遊技者に有利となる状態（例えば、時短状態が設定されている状態）と、を設定可能に構成している。

【３１６４】

このように構成することで、現在設定されている遊技状態を判別し、時短終了条件が成立したほうが良いか、成立しない方が良いかを予測させながら遊技者に遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、時短終了条件が成立したほうが遊技者に有利となるパチンコ機１０や、時短終了条件が成立しないほうが遊技者に有利となるパチンコ機１０のように、時短終了条件の成立の有無に対して明確な有利性が規定されているものに対して、本第１７実施形態では、状況に応じて時短終了条件の成立の有無に対する有利性が切り替わるため、時短終了条件が成立すること、或いは、時短終了条件が成立しないことに対して遊技者を一喜一憂させることができる。

【３１６５】
この第１７実施形態におけるパチンコ機１０が、上述した第１６実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１６実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１６実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【３１６６】
まず、図３５４を参照して、本第１７実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図３５４は、本第１７実施形態における遊技盤１３の正面図である。図３５４に示した通り、本第１７実施形態における遊技盤１３では、上述した第１６実施形態における遊技盤１３（図３３６参照）に対して、遊技盤１３上に形成される遊技領域（発射された遊技球が通過可能な領域）のうち、可変表示ユニット８０の右側（図３５４正面視点で右側）に形成される右側領域の構成を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。なお、同一の要素に対しては同一の符号を付し、その説明を省略する。

【３１６７】
ここで、遊技盤１３の右側領域の構成について詳細に説明をする。遊技盤１３の右側領域には、球が１個通過可能な約１５ミリ幅の流路として、上流側から第１流路ｒｙ１，第２流路ｒｙ２、第３流路ｒｙ３が形成されている。そして、第１流路ｒｙ１には、球が入球することにより第１特別図柄の抽選契機となる右第１入球口６４ｚと、第１流路ｒｙ１を流下する球が右第１入球口６４ｚへと入球することを規制する規制蓋６４ｚｆと、が設けられている。この規制蓋６４ｚｆは、第１流路ｒｙ１を流下する遊技球が右第１入球口６４ｚへと入球可能な開放状態と、その開放状態よりも入球困難となる閉鎖状態と、に可変可能な部材であり、第１流路ｒｙ１を流下した遊技球が規制蓋６４ｚｆに到達した時点において規制蓋６４ｚｆが閉鎖状態である場合は、規制蓋６４ｚｆの上面に形成された流路を転動しながら第１流路ｒｙ１の下流方向へと流下するように構成している。なお、本実施形態では、規制蓋６４ｚｆの上面を遊技球が通過するのに要する時間が０．１秒となるように構成している。

【３１６８】
この規制蓋６４ｚｆは、パチンコ機１０に電源が投入されたことに基づいて、予め定められたタイミングで開放位置（開放状態）と閉鎖位置（閉鎖状態）とに可変される常時可変部材として構成されている。具体的には、主制御装置１１０のメイン処理（図５１参照）において４ミリ秒毎に実行される可変部材駆動処理（図示せず）において、ＲＯＭ２０３に格納されている可動シナリオに基づいて動作制御されている。本第１７実施形態では、規制蓋６４ｚｆを開閉動作させるための可動シナリオとして、０．１秒間開放させ、その後１．２秒間閉鎖させる可動シナリオが規定されており、この可動シナリオに基づく動作制御が繰り返し実行されるように構成している。

【３１６９】
つまり、第１７実施形態の遊技盤１３では、操作ハンドル５１の操作に基づいて０．６秒間隔で右打ち遊技にて発射された球が、０．６秒間隔で第１流路ｒｙ１に流入し、規制蓋６４ｚｆが配設されている転動面を転動しながら下流方向へと流下していく。この遊技球が第１流路ｒｙ１に流入し、規制蓋６４ｚｆ上を転動（または、規制蓋６４ｚｆ上に落下）するタイミングと、規制蓋６４ｚｆが開放状態となるタイミングとが合致した場合に球が開放状態の規制蓋６４ｚｆ、右第１入球口６４ｚに入球することになる。

【３１７０】

上述した通り、右打ち遊技によって発射された遊技球が規制蓋６４ｚｆに到達するタイミングは、０．６秒間隔であり、規制蓋６４ｚｆが開放状態となるタイミングは、１．３秒中の０．１秒であることから、規制蓋６４ｚｆが開放状態となる時点で遊技球が規制蓋６４ｚｆの上面に存在するタイミングは７８秒中の１秒間となる。また、規制蓋６４ｚｆが開放状態となる期間が０．１秒であることから、規制蓋６４ｚｆが開放状態となってから０．１秒が経過するまでの間に規制蓋６４ｚｆへと到達する遊技球は、第１流路ｒｙ１を流下する遊技球のうち、０．１秒間の間に規制蓋６４ｚｆへと到達し得る位置を流下する遊技球となる。つまり、遊技者が継続して右打ち遊技を行った場合において、規制蓋６４ｚｆが開放状態となり、さらに、その開放状態中の規制蓋６４ｚｆを遊技球が通過可能なタイミングは、３８秒間中の１秒間となる。即ち、右打ち遊技を連続して実行した場合には、１分間に約２発の球が右第１入球口６４ｚに入球することになる。

【３１７１】

つまり、本実施形態では、遊技状態が通常状態の場合において、左打ち遊技を行うと、発射された２５０発の球のうち、第１入球口６４に約１５発が入球するように設計されており、球が入球した場合は５発の賞球が払い出される。また、一般入球口６３に約５発が入球するように設計されており、球が入球した場合５個の賞球が払い出される。よって、左打ち遊技では、２５０発の球を発射した場合に、払い出される賞球を再度発射させることも考慮すると、約２０個の球を第１入球口６４に入球させることが可能となるのに対して、遊技状態が通常状態の場合において、右打ち遊技を行った場合は、発射された２５０個の球のうち、右第１入球口６４ｚに約５発が入球するように設計されており、遊技球が入球した場合は２発の賞球が払い出される。また、右側領域には一般入球口６３が設けられていない。よって右打ち遊技では、２５０発の球を発射した場合に、払い出される賞球を再度発射されることを考慮したとしても、約６個の球を右第１入球口６４ｚに入球させることしかできない。

【３１７２】

よって、本実施形態におけるパチンコ機１０は、通常状態が設定されている状態において（設定されている遊技状態に関わらず）、右打ち遊技を行っても左打ち遊技を行っても、第１特別図柄抽選の抽選契機となる始動口（第１入球口６４、或いは、右第１入球口６４ｚ）へと遊技球を入球させることが可能に構成されているが、左打ち遊技のほうが右打ち遊技よりも効率良く第１特別図柄の抽選契機を成立させることができるように構成している。従って、通常状態が設定されている場合においては、左打ち遊技のほうが右打ち遊技よりも遊技者に有利な遊技方法となる。

【３１７３】

なお、本実施形態では、右打ち遊技によって発射された球が通過する遊技領域（右側領域）に一般入球口６３を設けていないが、遊技状態が通常状態において、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に有利とならない程度の設計思想の基、一般入球口６３を配設してもよい。これにより、時短状態中や大当たり状態中の右打ち遊技において、賞球として払い出される球数を増加させることができる。

【３１７４】

第１流路ｒｙ１のうち、規制蓋６４ｚｆよりも下流側の位置には、スルーゲート６７が配設されている。このスルーゲート６７は、上述した各実施形態と同一のものであり、遊技球がスルーゲート６７を通過したことを基づいて普通図柄抽選の抽選契機が成立するように構成されている。なお、スルーゲート６７を通過したことに基づいて実行される普通図柄抽選の内容や、詳細な処理の流れについては上述した各実施形態と同一であるため、その説明を省略する。

【３１７５】

次いで、スルーゲート６７を通過した球が流下する箇所には、Ｖ入賞装置１６５０が配設されている。このＶ入賞装置１６５０は、特別図柄抽選において大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技中に可変動作される可変入球手段として構成されている。Ｖ入賞装置１６５０が、大当たり遊技中のみ遊技球が入賞可能となるように構成されており、

大当たり遊技が実行されると開閉扉１６５０ｆが開放状態、或いは閉鎖状態へと可変動作される。

【３１７６】

開閉扉１６５０ｆは、閉鎖状態中においてその上面が第１流路ｒｙ１の下流側の流路となるように構成されており、大当たり遊技中以外においてＶ入賞装置１６５０へと到達した遊技球は、閉鎖状態中の開閉扉１６５０ｆの上面を転動し、第１流路ｒｙ１の最下流右端部と連通する第２流路ｒｙ２に向けて流下するように構成している。

【３１７７】

ここで、Ｖ入賞装置１６５０が可変動作される大当たり遊技が実行されると、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技として開閉扉１６５０ｆが最大で３０秒間開放状態となる大当たり遊技が実行される。上述した通り、本第１７実施形態のパチンコ機１０は、右打ち遊技によって右側領域を流下する遊技球は、その全てが第１流路ｒｙ１に流入するように構成されており、１分間に２発程度が入球する右第１入球口６４ｚへと入球しなかった遊技球の全てがＶ入賞装置１６５０へと到達するように構成している。

【３１７８】

よって、Ｖ入賞装置１６５０が可変動作される大当たり遊技が実行された場合には、遊技者は右打ち遊技を実行するだけで無駄無くＶ入賞装置１６５０へと遊技球を入球させることができる。

【３１７９】

次に、Ｖ入賞装置１６５０の構成について説明をする。このＶ入賞装置１６５０は、上述した第１実施形態のＶ入賞装置６５０（図４から図７参照）と同一の要素で構成されているためその詳細な説明を省略する。上述した第１実施形態では、特別図柄抽選において小当たり当選した場合にＶ入賞装置６５０が開放動作されるように構成され、さらに、その小当たり遊技中においてＶ入賞装置６５０の内部（Ｖ入賞装置６５０に入賞した遊技球が通過可能な位置）に設けられた特定領域（Ｖスイッチ６５０ｅ３）を遊技球が通過したことに基づいて、大当たり遊技を実行するように構成しているのに対して、本第１７実施形態では、大当たり遊技中にＶ入賞装置１６５０が開放動作されるように構成されている点で相違している。つまり、Ｖ入賞装置１６５０を開放動作させる条件が相違している。

【３１８０】

また、本第１７実施形態では、Ｖ入賞装置１６５０の内部（Ｖ入賞装置１６５０に入賞した遊技球が通過可能な位置）に設けられた特定領域（確変スイッチ１６５０ｅ３）を遊技球が通過したことに基づいて、大当たり遊技の終了後に特別図柄の高確率状態が設定されるように構成されている点で相違している。つまり、特定領域を遊技球が通過したことに基づいて遊技者に付与される特典の種別が相違している。さらに、本第１７実施形態では大当たり遊技中にＶ入賞装置１６５０が開放動作されるように構成していることから、当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）中におけるＶ入賞装置１６５０の動作シナリオも相違している。

【３１８１】

つまり、本第１７実施形態のパチンコ機１０が有するＶ入賞装置１６５０は、上述した第１実施形態のパチンコ機１０が有するＶ入賞装置６５０と同一（同様）の構造ではあるが、その構造の動作制御内容（当たり動作パターン）、及び、Ｖ入賞装置６５０に入賞した遊技球の検知結果に基づいて実行される制御内容（特典種別）が相違している。この相違点については、図３６５を参照して後述する。尚、説明の便宜上、Ｖ入賞装置１６５０の内部構造を説明する際には、上述した第１実施形態のパチンコ機１０が有するＶ入賞装置６５０の内部構造に対して付された各種符号（大符号（６５０）＋小符号）に対して、大符号を６５０から１６５０へと変更した符号を用いて説明をするが、具体的な構造については同一であるためその詳細な説明を省略する。

【３１８２】

図３５４に戻り説明を続ける。Ｖ入賞装置１６５０を通過した遊技球は、第１流路ｒｙ１と連通する第２流路ｒｙ２を流下し、第２入球口６４０へと到達する。この第２入球口

６４０は、第２球流路ｒｙ２の転動面の一部を切り欠くように形成された開口部を有しており、球が１個入球する毎に、賞球として１個の球が払い出されるように構成している。また、上述した各実施形態と同様に、第２入球口６４０への球の入球が第２特別図柄の抽選（変動）のトリガとなるように構成している。この第２入球口６４０の開口部は、電動役物６４０ａにより覆われており、その電動役物６４０ａを球が入球可能な開放状態と、その開放状態よりも入球が困難（不可能）となる閉鎖状態とに可変制御することにより、球の入球のし易さを異ならせることができるように構成している。

【３１８３】

第２入球口６４０の開口部を電動役物６４０ａが覆っている状態（閉鎖状態）では、第２球流路ｒｙ２を流下した球は、電動役物６４０ａ上を通過し、第２流路ｒｙ２の下流側へと流下するように構成している。つまり、第２流路ｒｙ２のうち、第２入球口６４０よりも下流側へと流下する球は、第２入球口６４０に入球しなかった（出来なかった）球ということになる。

【３１８４】

なお、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａは、上述した各実施形態と同様に普通図柄抽選にて当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技において開放状態へと可変されるように構成しており、その処理内容は上述した各実施形態と同一であるため、本実施形態ではその詳細な内容についての説明を省略する。

【３１８５】

第２流路ｒｙ２のうち、第２入球口６４０よりも下流側を流下する球は、第２流路ｒｙ２と連通する第３流路ｒｙ３に流入し、可変入賞装置２６５０に到達する。この可変入賞装置２６５０は、特定入賞口２６５０ａと、その特定入賞口２６５０ａの開口部を覆うための開閉扉２６５０ｆとから構成されている。

【３１８６】

特定入賞口２６５０ａは、第３流路ｒｙ３の転動面の一部を切り欠くように形成された開口部を有しており、球が１個入球する毎に、賞球として１５個の球が払い出されるように構成している。

【３１８７】

この可変入賞装置２６５０は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の一部、或いは、特別図柄（第２特別図柄）の抽選において小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技中に開放動作するものであり、開閉扉２６５０ｆを予め定められた開放シナリオで開放させることにより、球が入球可能な開放状態と、その開放状態よりも入球困難（不可能）な閉鎖状態とに可変制御される。

【３１８８】

開閉扉２６５０ｆが特定入賞口２６５０ａを閉鎖している閉鎖状態では、第３流路ｒｙ３を流下した球は開閉扉２６５０ｆの上面を通過し、アウト口６６に向けて流下するように構成している。この開閉扉２６５０ｆの上面（球通路面）は、球の流下を遅延させるための遅延手段が設けられており、球が開閉扉２６５０ｆ上を通過するために１秒を要するように構成している。この遅延手段を設けることにより、より小さなスペースで必要な球通過時間を確保することができる。詳細な説明は省略するが本第１７実施形態では遅延手段として、摩擦抵抗の高い（他の転動面よりも摩擦抵抗の高い）転動面となるように、開閉扉２６５０ｆの上面に球が乗り越え可能な凹凸部を形成している。

【３１８９】

なお、遅延手段としては、球通路面の構造を工夫することで球遅延通路（例えば、球経路がつづら折り状になる通路）を形成したり、球通路面の材質を工夫することで球遅延通路を形成したり、球が所定区間を通過するための通過時間を遅らせたりするものであれば何でも良い。

【３１９０】

さらに、左打ち遊技（可変表示装置ユニット８０の左側の領域（左側領域）を狙う遊技）によって発射された球が上述した各流路（ｒｙ１～ｒｙ３）に設けられた各入賞口（入

球口）に入球してしまうことを規制するための規制部材（規制手段）として、遊技盤１３の下方（第１入球口６４の下方、および右方）に釘を植設している。このように構成することで、右打ち遊技と左打ち遊技とで異なる遊技を遊技者に提供することができるため、遊技者に対して飽きの来ない（飽き難い）遊技を提供することができる。

【３１９１】

次に、本第１７実施形態において右打ち遊技をした場合における球流れ内容と、設定されている遊技状態との関係について図３５５を参照して説明をする。図３５５（ａ）は、遊技状態として時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定されている状態における球流れを模式的に示した模式図であり、図３５５（ｂ）は、遊技状態として潜確状態が設定されている状態における球流れを模式的に示した模式図である。

【３１９２】

本第１７実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態として、普通図柄の低確率状態である通常状態と潜確状態、普通図柄の高確率状態である時短状態と確変状態の４つの遊技状態を設定可能に構成している。そして、普通図柄の確率状態に関わらず高確率で普通図柄抽選に当たり当選するように構成している。一方で、普通図柄の確率状態に応じて普通図柄抽選の変動時間と普図当たり遊技における電動役物６４０ａの開放パターンを異ならせるように構成している。さらに、設定される遊技状態に応じて第２特別図柄抽選の変動時間を異ならせるように構成している。

【３１９３】

このように遊技状態に応じて普通図柄変動時間、普図当たり内容、特別図柄変動時間を異ならせることにより、右打ち遊技の遊技結果を設定されている遊技状態に応じて異ならせるように構成している。簡単に説明をすると、遊技状態として通常状態が設定されている場合には、第２入球口６４０に遊技球を容易に入球させることが可能であるが、第２特別図柄抽選の変動時間として長時間の変動時間（例えば１０分）が設定され易くなるため、右打ち遊技を実行したとしても第２特別図柄抽選を効率良く実行することができない。

【３１９４】

遊技状態として時短状態が設定されている場合には、第２入球口６４０に遊技球を容易に入球させることが可能であり、さらに、第２特別図柄抽選の変動時間として短時間の変動時間（例えば３秒）が設定され易くなるため、右打ち遊技を実行した場合に、効率良く第２特別図柄抽選を実行することができる。しかし、普図当たり遊技によって頻繁に電動役物６４０ａが開放状態となるように構成しているため、右側領域を流下する遊技球が第３流路ｒｙ３へと流入し難くなり、第２特別図柄抽選の抽選結果が小当たりとなる小当たり遊技が実行された場合であっても、可変入賞装置２６５０の特定入賞口２６５０ａに遊技球が入球し難い状態となる。なお、この時短状態は、上述した通常状態よりも第２特別図柄抽選を効率良く実行させることができる分、遊技者に有利な遊技状態となる。

【３１９５】

遊技状態として確変状態が設定されている場合には、上述した時短状態と同一内容で普通図柄抽選及び普図当たり遊技が実行されるため、第２特別図柄抽選の抽選結果が小当たりとなる小当たり遊技が実行された場合であっても、可変入賞装置２６５０の特定入賞口２６５０ａに遊技球が入球し難い状態となる。なお、確変状態中は特別図柄の高確率状態が設定され、時短状態中は特別図柄の低確率状態が設定されているため、確変状態が設定されている場合のほうが、時短状態が設定されている場合よりも、第２特別図柄抽選で大当たり当選する確率が高くなる分、遊技者に有利な遊技状態となる。

【３１９６】

次に、遊技状態として潜確状態が設定されている場合には、第２特別図柄抽選の変動時間は、上述した時短状態と同様の変動時間（例えば、３秒）が設定され易く、且つ、電動役物６４０ａが開放状態となる頻度が上述した時短状態よりも低くなるように構成している。よって、時短状態が設定されている場合よりも、右側領域を流下する遊技球が第３流路ｒｙ３へと流入し易くなり、小当たり遊技中に可変入賞装置２６５０の特定入賞口２６５０ａへと遊技球を入球させ易くすることができる状態となる。

【３１９７】
上述した通り、本第１７実施形態におけるパチンコ機１０では、右打ち遊技を実行する際の遊技状態として、潜確状態が設定されている場合が、第２特別図柄抽選を効率良く実行させ易く、且つ、小当たり遊技中に賞球を獲得し易い最も有利な遊技状態となり、次に有利な遊技状態が、小当たり遊技中に賞球を獲得し難いが、第２特別図柄を効率良く実行させ易い確変状態となり、次に有利な遊技状態が、確変状態と同一の頻度で第２特別図柄抽選を実行可能であり、且つ、確変状態よりも第２特別図柄抽選の大当たり確率が低い時短状態となる。そして、時短状態と同一の大当たり確率（低確率）で特別図柄抽選が実行され、且つ、第２特別図柄抽選が実行され難い通常状態が最も遊技者に不利な遊技状態となる。
【３１９８】
図３５５（ａ）に示した通り、第１７実施形態の遊技盤１３には、スルーゲート６７から第２入球口６４０までの球通過時間（スルーゲート６７を通過した球が第２入球口６４０に到達するまでに要する時間）が０．５秒となるように構成している。また、第２入球口６４０を覆う電動役物６４０ａ上の球通過時間（電動役物６４０ａの上流端から下流端まで球が通過（流下）するのみ要する時間）が１秒となるように構成している。
【３１９９】
詳細な説明は後述するが、本第１７実施形態では、遊技状態として普通図柄の高確率状態（時短状態、確変状態）が設定されている場合には、普通図柄の変動時間が０．１秒～０．４秒、即ち、スルーゲート６７から第２入球口６４０までの球通過時間よりも短い時間が設定されるように構成している。さらに、普通図柄の抽選にて当たりに当選した場合には、０．２秒の開放動作を０．８秒の閉鎖期間を挟んで２回実行するように構成している。つまり、球が電動役物６４０ａ上を通過する時間（１秒）よりも短い閉鎖期間が設定される開放動作を実行するように構成している。
【３２００】
よって、図３５５（ａ）に示した通り、遊技状態として時短状態が設定されている場合に右打ち遊技をすると、殆どの球が第２入球口６４０へ入球することになる。さらに、第１７実施形態では、スルーゲート６７から第２入球口６４０までの球通過時間（０．５秒）の半分未満の時間で普通図柄の変動時間が設定されるため、普通図柄の抽選の結果が外れとなる抽選が１回行われたとしても、次の抽選において当たりに当選することにより、外れの抽選の起因となった球を第２入球口６４０へ入球させることができる。
【３２０１】
一方、遊技状態として普通図柄の低確率状態（通常状態、潜確状態）が設定されている場合には、普通図柄の変動時間が３～５秒、即ち、スルーゲート６７から第２入球口６４０までの球通過時間（０．５秒）よりも長い時間が設定されるように構成している。さらに、普通図柄の抽選にて普図当たりに当選した場合には、０．０４秒の開放動作を１回実行するように構成している。
【３２０２】
よって、図３５５（ｂ）に示した通り、遊技状態として潜確状態が設定されている場合に右打ち遊技をすると、殆どの球が第２入球口６４０へ入球することなく、可変入賞装置２６５０（第３流路ｒｙ３）へ向けて球が流下することになる。このように構成することで、普通図柄の低確率状態では、普通図柄の高確率状態よりも、小当たり遊技中に球を可変入賞装置２６５０の特定入賞口２６５０ａへと入賞させ易くすることができる。
【３２０３】
なお、本第１７実施形態では電動役物６４０ａ上を球が通過する時間が１秒となるように構成しており、且つ、球が０．６秒に１発発射されるように構成していることから、継続して右打ち遊技を行うことで、常に、１個の球が電動役物６４０ａ上に滞在するように構成している。
【３２０４】
このように構成することで、普通図柄の抽選で普図当たりに当選した場合において、電

動役物６４０ａの開放期間が短い普図当たり遊技（開放期間が０．０４秒の普図当たり遊技）を実行した場合であっても、１回の普図当たり遊技中に第２入球口６４０へと球を確実に入球させることができる。よって、右打ち遊技を実行する遊技状態（確変状態、時短状態、潜確状態）において、第２特別図柄の抽選が実行されない事態が発生することを抑制することができる。

【３２０５】

以上、説明をした通り、本第１７実施形態では、遊技状態として４つの遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態、潜確状態）を設定可能に構成し、そのうち３つの遊技状態（時短状態、確変状態、潜確状態）を、第２特別図柄の抽選が実行され易い遊技状態としている。そして、第２特別図柄の抽選が実行され易い３つの遊技状態のうち、特定の遊技状態（潜確状態）のみ、他の遊技状態（時短状態、確変状態）よりも小当たり遊技中に付与される特典量が大きくなる構成としている。これにより、第２特別図柄の抽選が実行され易く、且つ、小当たり遊技中に特典が付与され易い第１遊技状態（潜確状態）と、その第１遊技状態よりも小当たり遊技中に付与される特典量を少なくし、且つ、第１遊技状態よりも第２特別図柄の抽選が実行され易い第２遊技状態（時短状態、確変状態）を設定することができる。

【３２０６】

よって、遊技者に対して異なる有利状況を付与可能な遊技状態を設定することで、多彩な遊技を提供することができ遊技が単調となってしまうことを防止（抑制）することができる。

【３２０７】

さらに、上述した第２遊技状態を、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選し易い遊技状態（確変状態）と、その確変状態よりも大当たりに当選し難い遊技状態（時短状態）とに分けて設定することができるため、遊技者に対してより多彩な遊技を提供することができ遊技が単調となってしまうことを防止（抑制）することができる。

【３２０８】

また、詳細な説明は後述するが、本第１７実施形態では、設定される大当たり種別に応じて時短終了条件の成立のし易さを異ならせた確変状態を設定可能に構成している。つまり、大当たり遊技終了後に、時短終了条件が成立し易い確変状態（第１確変状態）と、時短終了条件が成立し難い確変状態（第２確変状態）と、を設定可能に構成している。そして、何れの確変状態が設定されている場合であっても、時短終了条件が成立したことに基づいて遊技状態が確変状態から潜確状態へと移行するように構成している。

【３２０９】

よって、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合において、確変状態よりも遊技者に有利となる潜確状態へと遊技状態が早期に移行し易い第１確変状態が設定されていることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【３２１０】

また、本第１７実施形態では、確変状態（特別図柄の高確率状態）が連続して設定される回数（確変連続回数）に上限（リミット回数）を設けており、リミット回数に到達した場合には、確変状態が設定される大当たり種別が設定された場合であっても、大当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態）が設定されるように構成している。つまり、特別図柄の高確率状態が連続して設定されてしまうと、特別図柄抽選で大当たり当選し易い遊技状態を過剰に継続させてしまうため、リミット回数に到達した場合には、特別図柄の高確率状態が設定される大当たり種別が設定された場合であっても、大当たり遊技終了後に強制的に特別図柄の低確率状態が設定されるように構成している。よって、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別が設定された状態でリミット回数に到達した場合には時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される。

【３２１１】

この場合、リミット回数到達の有無に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状

態を異ならせることができるが、設定される大当たり種別が同一であることから、普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるための時短終了条件は同一となる。ここで、遊技状態として確変状態が設定されている場合は、時短終了条件が成立することにより、確変状態（時短終了条件成立前の遊技状態）よりも、遊技者に有利となる潜確状態（時短終了条件成立後の遊技状態）へと移行させることができるため、時短終了条件が早期に成立したほうが遊技者に有利となる遊技性であるのに対して、リミット回数に到達した場合に設定される時短状態では、時短終了条件が成立することにより、時短状態（時短終了条件成立前の遊技状態）よりも、遊技者に不利となる通常状態（時短終了条件成立後の遊技状態）へと移行することになるため、時短終了条件が早期に成立してしまうことで遊技者に不利な状況を提供してしまうことになる。

【３２１２】

これに対して、本第１７実施形態では、時短終了条件として特別図柄抽選の回数（特別図柄変動の回数）に基づいて成立する時短終了条件を複数設定するように構成し、確変状態が設定されている場合と、時短状態が設定されている場合とで、時短終了条件の成立のし易さを異ならせるように構成している。このように構成することで、同一の時短終了条件が設定された場合であっても、設定される遊技状態に応じて時短終了条件の成立のし易さを異ならせることができるため、例えば、特定の大当たり種別に当選したことに基づいて確変状態が設定された場合において、時短終了条件を成立し易くすることで潜確状態へと移行させ易くしながらも、特定の大当たり種別に当選し、且つリミット回数に到達したことに基づいて時短状態が設定された場合には時短終了条件を成立させ難くすることで通常状態へと移行させ難くすることができる。

【３２１３】

＜第１７実施形態における演出内容について＞

次に、図３５６から図３６２を参照して、本第１７実施形態において実行される特徴的な演出について説明する。ここで、上述した通り、本第１７実施形態では、時短状態と確変状態と潜確状態が設定されている状態、即ち、通常状態以外の遊技状態が設定されている状態は、右打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となるように構成している。そして、潜確状態が設定されている場合は、小当たり遊技によって賞球を獲得可能な遊技（ＲＵＳＨ遊技）が実行可能となるため、遊技者に潜確状態中であることを分かり易く報知するための演出（ＲＵＳＨ演出）が実行されるように構成している。さらに、時短状態が設定されている場合と、確変状態（確変Ｂ状態）が設定されている場合、即ち、小当たり遊技が実行された場合であっても、その小当たり遊技中に可変入賞装置２６５０へと球を入賞させることができない（潜確状態中よりも入賞させ難い）場合では、同一の演出（遊技者が識別困難な程度の相違点を有する演出を含む概念）としてチャレンジ演出が実行されるように構成している。

【３２１４】

このように、時短状態中と確変状態中とで同一の演出が実行されるように構成することで、右打ち遊技が継続する右打ち遊技期間（有利期間）のうち、小当たり遊技において賞球を獲得することができない（賞球を獲得し難い）確変状態（特別図柄の高確率状態）が連続して設定された回数を遊技者に分かり難くすることができる。これにより、どのタイミングでリミット回数に到達したのかを遊技者に把握させ難くすることができる。

【３２１５】

まず、図３５６を参照して、大当たり遊技のエンディング期間中に表示される表示画面の一例について説明をする。図３５６（ａ）は、確変Ａ大当たりに対応する大当たり遊技におけるエンディング期間に表示される表示態様の一例であって、第１特別図柄の保留球を獲得しており、且つ、獲得している第１特別図柄の保留球に対応する抽選結果が外れである場合に表示されるＲＵＳＨ突入を示すための表示態様の一例を示す図であり、図３５６（ｂ）は、時短大当たり、確変Ｂ大当たり、確変Ａ大当たりの一部にて実行される大当たり遊技におけるエンディング期間に表示される表示態様の一例であって、大当たり遊技終了後にチャレンジ演出（チャレンジモード）が実行されることを示す表示態様の一例を

示した図である。

【３２１６】

上述した通り、本第１７実施形態では、大当たり遊技の終了後にＲＵＳＨ遊技を実行させる場合であっても、大当たり遊技終了後に直接潜確状態を設定するのでは無く、一旦、確変状態を設定した後に、短時間（０．５秒）で時短終了条件を成立させる（第１特別図柄変動を停止表示実行させる）ことで潜確状態を設定するように構成している。つまり、大当たり遊技の終了後に必ず普通図柄の高確率状態が設定されるように構成している。このように構成することで、大当たり当選回数がリミット回数に到達し、大当たり遊技終了後に設定される特別図柄の確率状態として低確率状態が強制的に設定される場合において、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）では無く、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定することが可能となるため、リミット回数に到達した場合において設定される遊技状態として少しでも遊技者に有利な遊技状態（時短状態）を設定することができ、遊技者の遊技意欲が一気に低下してしまうことを抑制することができる。

【３２１７】

さらに、本第１７実施形態では、確変Ａ大当たり当選に基づいて設定される遊技状態に対して、時短終了条件の１つとして、第１特別図柄変動が１回実行された（停止表示された）場合に成立する第１時短終了条件を規定している。そして、確変Ａ大当たり後に確変状態が設定された場合には、１回目の第１特別図柄変動の変動時間として短時間（０．５秒）の変動時間が設定され易くなるように構成し、確変Ａ大当たり後に時短状態が設定された場合には、１回目の第１特別図柄変動の変動時間として長時間（３００秒）の変動時間が設定され易くなるように構成している。

【３２１８】

このように構成することで、同一の大当たり種別が設定された場合において、普通図柄の高確率状態が継続する期間の長さを異ならせることができる。また、本第１７実施形態では、第１特別図柄が変動している期間中にも第２特別図柄抽選を実行可能に構成しているため、第１特別図柄の変動期間を異ならせることにより、普通図柄の高確率状態中における特別図柄抽選の実行回数（第２特別図柄抽選の実行回数）を異ならせることができる。

【３２１９】

図３５６（ａ）に示した一例は、第１特別図柄抽選で大当たり当選しない（外れ当選する）保留球を獲得している状態、即ち、大当たり遊技終了後に、第１特別図柄の外れ変動（０．５秒）が実行されることが確定している状態であるため、大当たり遊技のエンディング画面として、主表示領域Ｄｍの中央付近にウサギを模したキャラクタ８５１が遊技者を祝福する表示態様で表示され、その上方には「おめでとう」の文字が表示される。

【３２２０】

そして、主表示領域Ｄｍの左上には小表示領域Ｄｍ２が形成され、遊技者に対して有利となる遊技方法（右打ち遊技、又は左打ち遊技）を報知するように構成している。即ち、本第１７実施形態では、小表示領域Ｄｍ２に表示される表示態様が、遊技者に有利となる遊技方法を表示するための案内表示態様となる。

【３２２１】

主表示領域Ｄｍの右上には、右打ち遊技期間（有利期間）中に獲得した賞球数を示すための小表示領域Ｄｍ１０が形成され、右打ち遊技期間中に獲得した賞球数に対応させて表示態様が更新（可変）するように構成している。図３５６（ａ）に示した一例では、右打ち遊技期間として最初に実行された大当たり遊技中に獲得した賞球数に対応する「７２０ｐｔ」が表示されている。即ち、本第１７実施形態では、小表示領域Ｄｍ１０に表示される表示態様が、遊技者に有利な遊技状態が継続している期間（有利期間）中に獲得した特典の量（内容）を示すための獲得表示態様となる。

【３２２２】

この獲得表示態様は、右打ち遊技が継続する期間、即ち、遊技状態として通常状態が設

定されるまでの期間において累積表示されるように構成しており、遊技状態として通常状態が設定される場合において、有利期間が終了する旨を示す表示態様（例えば、有利期間中に獲得した特典の量や、大当たり回数、特別図柄抽選の実行回数等）として表示され、その後、０にクリアされる。なお、本実施形態では、１回の有利期間内において遊技者が獲得した特典の量（賞球数）を示すための表示態様を小表示領域Ｄｍ１０に表示するように構成しているが、これに限ること無く、１回の有利期間内において実行された当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）の回数を示すための表示態様や、有利期間中に実行された特別図柄抽選の回数を示すための表示態様や、有利期間中の経過時間を示すための表示態様を表示するように構成しても良い。

【３２２３】

また、複数の有利期間を跨いで獲得表示態様を累積表示するように構成しても良いし、１回の有利期間において獲得表示態様を累積する期間を複数に分けても良い。加えて、本第１７実施形態では、有利期間中に獲得した全ての賞球を対象に獲得表示態様を更新（可変）するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、有利期間中に獲得した賞球種別毎に、例えば、大当たり遊技中に獲得した賞球の累積数と、それ以外で獲得した賞球の累積数と、を遊技者が識別可能な表示態様で獲得表示態様を表示するように構成しても良い。このように構成することで、有利期間中において何を契機にどの程度の賞球を獲得したのかを遊技者に分かり易く報知することができる。

【３２２４】

このように、大当たり遊技終了後に潜確状態が設定されていることを示すＲＵＳＨ演出を実行することにより、遊技者に対してＲＵＳＨ遊技が実行されることを、潜確状態が設定されるよりも前に報知することができるため分かり易い演出を提供することができる。

【３２２５】

なお、詳細は後述するが、本実施形態では、特別図柄抽選によって確変Ａ大当たりに当選した場合において、様々なタイミングで第１特別図柄の保留記憶（特図１保留）を判別（先読み）する処理が実行されるように構成している。具体的には、確変Ａ大当たりに当選した特別図柄が変動するタイミング、確変Ａ大当たりの大当たり遊技が実行されるタイミング、確変Ａ大当たりの大当たり遊技が終了するタイミングにて特図１保留を獲得している状態か否か、或いは、獲得している特図１保留のうち、次に実行される（大当たり遊技終了後に実行される）第１特別図柄変動に対応する特図１保留が有する入賞情報に含まれる抽選結果（先読み結果）が大当たり当選か否かを判別するように構成している。

【３２２６】

このように、様々なタイミングで特図１保留の獲得状況及び先読み結果を判別することにより、例えば、確変Ａ大当たりに当選した特別図柄が変動するタイミングにて、次の第１特別図柄変動（大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動）が外れ当選（０．５秒変動）であると判別（事前判別）した場合には、確変Ａ大当たりに当選している特別図柄変動（確変Ａ大当たり変動）に対する変動表示演出にて、大当たり遊技終了後にＲＵＳＨ遊技が実行される旨を示唆する演出（例えば、この変動で大当たりすればＲＵＳＨ確定！！のコメント表示）が実行され易くなり、確変Ａ大当たりに当選した特別図柄が変動するタイミングにて、特図１保留を獲得していない場合、即ち、大当たり遊技終了後に第１特別図柄の短変動（０．５秒変動）が実行されることが確定していない場合は、大当たり遊技が終了した後、直ぐ（０．５秒後）に、ＲＵＳＨ遊技が実行されることが確定していないため、大当たり遊技終了後にＲＵＳＨ遊技が実行される旨を示唆する演出（例えば、この変動で大当たりすればＲＵＳＨ確定！！のコメント表示）が実行されないようにすることができる。

【３２２７】

また、確変Ａ大当たりに当選した特別図柄が変動するタイミングにて、特図１保留を獲得していない場合であっても、大当たり遊技の開始タイミングや終了タイミングにおいて新たな特図１保留を獲得したことが判別されることで、大当たり遊技終了後にＲＵＳＨ遊技が実行される演出を、大当たり遊技期間中や、大当たり遊技の終了画面（エンディング

画面）にて実行することが可能となる。このように構成することで、確変Ａ大当たりに当選した特別図柄が変動するタイミングにて特図１保留を獲得していない場合であっても、大当たり遊技が終了するまでの期間において新たな特図１保留を獲得することにより、ＲＵＳＨ遊技が実行される旨を示唆する示唆演出を実行させることが可能となるため、遊技者に対して示唆演出が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【３２２８】

なお、本実施形態では、特図１保留を獲得している、或いは、新たに獲得したと判別した場合に、獲得している特図１保留の先読み結果に基づいた演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、獲得している特図１保留の先読み結果に基づいて大当たり遊技終了直後（０．５秒後）にＲＵＳＨ遊技が実行されることが確定した場合に、ＲＵＳＨ遊技が実行される旨を示唆する示唆演出を実行可能な状態であることを示すフラグ（実行可能フラグ）をオンに設定し、その実行可能フラグがオンに設定されている間に演出の実行条件が成立した場合に、上述した示唆演出を実行するように構成しても良い。

【３２２９】

このように構成することで、特図１保留に関する情報を判別するタイミングとは異ならせたタイミングで示唆演出を容易に実行することができる。また、示唆演出を複数の実行タイミングで容易に実行させることができる。ここで、演出の実行条件としては、例えば、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対して所定の操作が実行されたことを判別可能な操作判別手段と、を設け、操作判別手段が所定の操作が実行されたことを判別した場合に、演出の実行条件が成立するように構成したり、実行可能フラグがオンに設定されている間に、遊技盤１３に設けられた所定領域（スルーゲート、第２入球口６４０、アウト口６６等）を通過した通過球数、或いは、所定領域を遊技球が通過したことに基づいて払い出された賞球数が所定数（通過球数の場合は２０球、賞球数の場合は１００球）に到達したことを契機に演出の実行条件が成立するように構成しても良い。このように、遊技者が実行する遊技の結果に応じて示唆演出を実行するための実行条件が成立し得るため、遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。

【３２３０】

また、演出の実行条件としては、実行可能フラグがオンに設定されてから所定時間が経過した場合に成立する実行条件や、実行可能フラグがオンに設定された後に実行される大当たり遊技のラウンド数が所定数（例えば、３ラウンド）に到達した場合に成立する実行条件を設けても良い。このように、実行可能フラグがオンに設定されてからの経過期間に基づいて示唆演出が実行されるように構成することで、遊技者に対していち早く実行可能フラグをオンに設定させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【３２３１】

また、示唆演出を実行させることが可能な状態において演出実行抽選を行い、演出実行抽選の結果に当選した場合に示唆演出を実行させるように構成しても良く、この場合、演出実行抽選を独立した１の抽選手段によって実行しても良いし、普通図柄抽選のように別の用途に用いられる抽選手段の抽選結果を参照するように構成しても良い。

【３２３２】

さらに、本実施形態では、特図１保留の有無、及び、獲得済の特図１保留に含まれる入賞情報を判別する特図１保留判別タイミングを、上述した３つのタイミングに固定しているが、これに限ること無く、特図１保留判別タイミングを可変可能（例えば、特定ラウンドの開始タイミングを特図１保留判別タイミングとした場合において、特定ラウンドとするラウンド数を可変させる）に構成しても良いし、複数の特図１保留判別タイミングのうち、実際に特図１保留判別を実行するタイミングを決定する決定手段を設けても良い。

【３２３３】

上述した通り、どのタイミングで特図１保留判別が実行されるかを遊技者に分かり難くすることで、特図１保留を獲得していない状態で大当たり遊技が実行された場合において、新たな特図１保留を獲得した場合に示唆演出が実行されなかったとしても、確変Ａ大当たり以外の大当たり種別で大当たり当選しているのか、確変Ａ大当たりであるが示唆演出

の実行条件が成立していない状態であるのかを遊技者に分かり難くすることができる。よって、大当たり遊技が終了するまで（大当たり遊技が終了してから０．５秒が経過するまで）ＲＵＳＨ遊技が実行されることを期待しながら遊技を行わせることができる。

【３２３４】

また、上述した演出の実行条件を、特図１保留の有無に関わらず成立可能に構成し、演出の実行条件が成立した場合における特図１保留の有無によって実行する演出の種別を異ならせるように構成しても良く、例えば、特図１保留を獲得している場合には、示唆演出を実行するように構成し、特図１保留を獲得していない場合には、現在の確変連続回数を示唆する演出を実行するように構成しても良い。このように、特図１保留の獲得タイミングと、演出の実行条件の成立タイミングとの時系列的な前後関係に応じて異なる種別の演出を実行可能にすることで、遊技者に対して、予測され難い演出を容易に実行することができる。

【３２３５】

また、特別図柄抽選の結果を示すための変動表示演出として、上述した各実施形態と同様に複数の図柄（第３図柄）を用いた変動表示演出を実行する場合には、その変動表示演出の演出態様を可変させることにより、大当たり遊技終了直後（０．５秒後）に、ＲＵＳＨ遊技が実行されることを示唆するための示唆演出を実行するように構成しても良い。つまり、特別図柄抽選の結果と、特図１保留の有無、及び、獲得済みの特図１保留のうち、次に実行される（大当たり遊技終了後に最初に実行される）第１特別図柄変動に対応する特図１保留が有する入賞情報に含まれる抽選結果（先読み結果）と、に基づいて変動表示演出の演出態様を決定可能に構成しても良く、例えば、確変Ａ大当たりに当選した場合において、大当たり遊技の終了直後にＲＵＳＨ遊技が実行されることが確定している場合には、変動表示演出の演出結果として、大当たり当選したことを、大当たり遊技の終了直後にＲＵＳＨ遊技が実行されることを示す特別表示態様（例えば「７７７」）を停止表示させるように構成し、確変Ａ大当たりに当選した場合において、大当たり遊技の終了直後にＲＵＳＨ遊技が実行されることが確定していない場合は、上述した特別表示態様以外の表示態様であって、設定される大当たり種別に関わらず、大当たり当選したことのみを示す通常表示態様（例えば、「６６６」）を停止表示させるように構成すると良い。また、確変Ａ大当たりに当選した場合のほうが、他の種別の大当たりに当選した場合よりも表示され易い有利表示態様（例えば、「５５５」）を停止表示させるように構成しても良いし、確変Ａ大当たりに当選した場合のほうが、他の種別の大当たりに当選した場合よりも表示され難い不利表示態様（例えば、「２２２」）を停止表示させるように構成しても良い。

【３２３６】

このように、特別図柄抽選の結果（大当たり当選の有無）と、当選した大当たりに設定される大当たり種別と、特図１保留の状況と、に基づいて、変動表示演出の表示態様を設定可能に構成することで、上述した通常表示態様や、有利表示態様で第３図柄が停止表示された場合において、特図１保留の有無に応じて確変Ａ大当たりの当選期待度を異ならせることができるという斬新な演出を提供することができる。

【３２３７】

また、この場合、変動表示演出として、特別図柄の変動期間（例えば、９０秒）のうち、残変動期間が所定期間（例えば、１０秒）になった時点で特図１保留の有無、及び、先読み結果を判別する処理を実行するように構成し、特別図柄変動の開始タイミングと、判別結果が異なった場合、例えば、特別図柄変動の開始タイミングでは特図１保留が０であった場合であって、特別図柄の残変動期間が所定期間になったタイミングで抽選結果が外れであることを示す特図１保留を１個獲得していることが判別された場合（大当たり遊技の終了直後にＲＵＳＨ遊技が実行されることが確定した場合）には、残変動期間を用いて、第３図柄の停止表示態様を可変させる（昇格させる）昇格演出を実行するように構成しても良い。

【３２３８】

なお、この場合は、従来型のパチンコ機１０にて用いられる確変昇格演出、即ち、実際

に当選している大当たり種別に対応する表示態様以外の表示態様で第３図柄を停止表示させ、その後、実際に当選している大当たり種別に対応する表示態様へと可変（昇格）させる演出と、融合させて昇格演出を実行させても良いし、確変昇格演出と、昇格演出との実行タイミングを異ならせ、先に確変昇格演出を実行させて確変Ａ状態である可能性を高めた上で、昇格演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して、第３図柄の停止表示態様を複数段階に渡って可変表示させることができるため、演出効果を高めることができる。

【３２３９】

また、上述した演出態様の例では、第３図柄の停止表示態様を用いて、ＲＵＳＨ遊技の実行期待度を示す演出態様を説明したが、これに限ること無く、ＲＵＳＨ遊技が実行される（大当たり遊技の終了直後にＲＵＳＨ遊技が実行される）ことを示すための専用の図柄（キャラクタ）を第３図柄表示装置８１の表示面に表示可能に構成しても良いし、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されている表示態様の色や大きさを可変させることにより、ＲＵＳＨ遊技の実行期待度を示唆するための示唆演出を実行するように構成しても良い。

【３２４０】

次に、大当たり遊技終了後にチャレンジモード（チャレンジ演出）が実行されることを示すための表示態様の一例を、図３５６（ｂ）を参照して説明をする。なお、図３５６（ｂ）では、副表示領域Ｄｓの特１保留表示領域Ｄｓ１ａと特２保留表示領域Ｄｓ１ｂ、及び、特１変動表示領域Ｄｓ３ａと、特２変動表示領域Ｄｓ３ｂの記載を省略している。図３５６（ｂ）に示した通り、大当たり遊技終了後にチャレンジモード（チャレンジ演出）が実行される条件が成立した場合には、主表示領域Ｄｍの中央付近にて右方向へと走る態様でキャラクタ８５１が表示され、副表示領域Ｄｓの第２表示領域Ｄｓ２には大当たり遊技の終了後にチャレンジモード（チャレンジ演出）が実行されることを案内するための案内表示態様として「チャレンジモード突入！！」のコメントが表示される。それ以外は、上述した図３５６（ａ）と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【３２４１】

本実施形態では、図３５６（ｂ）に示したエンディング画面は、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たりと、確変Ｂ状態が設定される大当たり、即ち、大当たり遊技終了後に、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動との合計変動回数が１００回に到達するまで時短終了条件が成立しない大当たりに当選した場合には、その大当たり遊技終了後に必ず表示されるように構成している。これにより、図３５６（ｂ）に示したエンディング画面が表示された場合には、遊技者に対してチャレンジモードが設定されることを分かり易く報知することができると共に、何れの遊技状態（時短状態、確変Ｂ状態）が設定されるのかを判別し難くすることができる。

【３２４２】

さらに、本実施形態では、確変Ｂ状態よりも時短終了条件が成立し易い確変Ａ状態において、大当たり遊技終了後に即座に時短終了条件が成立することが確定していない場合には、図３５６（ａ）に示したエンディング画面では無く、図３５６（ｂ）に示したエンディング画面が表示されるように構成している。

【３２４３】

ここで、図３５６（ｂ）に示したエンディング画面、即ち、大当たり遊技終了後にチャレンジモード（チャレンジ演出）が実行されることを示唆する表示態様がエンディング画面に表示される場合のうち、確変Ａ状態が設定される場合について詳細に説明をする。大当たり遊技終了後に確変Ａ状態が設定される場合において図３５６（ｂ）に示したエンディング画面が表示される場合は、大当たり遊技終了時点において、第１特別図柄の保留球（特図１保留球）を獲得していない場合、或いは、大当たり遊技終了後に実行される１回目の第１特別図柄変動として、時短大当たり、或いは、確変Ｂ大当たりに当選することを示す第１特別図柄変動が実行される場合である。つまり、大当たり遊技終了後に設定される確変状態において時短終了条件が早期に成立することが確定していない場合である。こ

の場合において、図３５６（ａ）に示したエンディング画面を表示してしまうと、大当たり遊技終了後に設定された確変状態が潜確状態へと移行し得ない状態、即ち、確変状態が設定された後、第１特別図柄変動が実行されず、時短終了条件が成立しない状態が継続するにも関わらずＲＵＳＨ遊技が実行されることを遊技者に報知することになり、遊技者を困惑させてしまう虞がある。そこで本第１７実施形態では、大当たり遊技終了後に時短終了条件が成立し易い確変状態（確変Ａ状態）が設定される大当たり遊技のエンディング画面において、早期に時短終了条件が成立することが確定していない場合には、確変Ａ大当たりに基づく大当たり遊技のエンディング画面であってもチャレンジモードが設定されることを示す表示態様が表示される。

【３２４４】

このように、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、その確変状態中に特定条件が成立することにより、早期に潜確状態へと移行するように規定された大当たり種別（確変Ａ大当たり）を有するパチンコ機１０において、大当たり遊技が終了するまでに、特定条件が成立することが確定しているか否かを判別し、特定条件が成立することが確定している場合には、潜確状態が設定されるまでの間（例えば、大当たり遊技の開始時、大当たり遊技中、大当たり終了時、確変状態中）に、潜確状態が設定されることを事前に報知し、特定条件が成立することが確定していない場合には、確変状態が設定されることのみを事前に報知するように構成することで、大当たり遊技終了後に実行される遊技の内容を遊技者に分かり易く報知することができる。

【３２４５】

次に、図３５７を参照して、大当たり遊技終了後にＲＵＳＨ演出が実行される場合における演出内容について説明をする。図３５７（ａ）は、大当たり遊技終了後に確変状態が０．５秒間設定され、その後、潜確状態へと移行する場合における確変状態中の表示態様の一例を示した図である。図３５７（ａ）に示した通り、実際には確変状態が設定されている期間ではあるが、潜確状態が設定されていることを示すための演出態様（ＲＵＳＨ演出）が表示されている。このように構成することで、短期間で遊技状態が複数切り替わる場合において設定されている遊技状態に対応した演出を実行することにより遊技者に分かり難い演出、即ち、短期間で演出態様が切り替わってしまう演出が実行されてしまうことを抑制することができる。

【３２４６】

図３５７（ａ）に示した通り、ＲＵＳＨ演出が実行されると、主表示領域Ｄｍの中央付近において宝箱８５２が表示される。この宝箱８５２は、ＲＵＳＨ遊技中における遊技結果（特別図柄抽選の結果や、ＲＵＳＨ演出の結果）を遊技者に報知する際に用いられるものであって、特別図柄抽選の結果を示す場合や、ＲＵＳＨ演出が所定条件を満たした場合に宝箱８５２が開き、宝箱８５２の中から結果表示態様８５２ａが表示されるように構成している（図３５７（ｂ）参照）。

【３２４７】

ＲＵＳＨ演出中は第３図柄表示装置８１の副表示領域Ｄｓの左側に特１保留表示領域Ｄｓ１ａと特２保留表示領域Ｄｓ１ｂとが形成され、特１保留表示領域Ｄｓ１ａには現在獲得している第１特別図柄の保留球数に対応する値が表示され、特２保留表示領域Ｄｓ１ｂには現在獲得している第２特別図柄の保留球数に対応する値が表示されるように構成しており、図３５７（ａ）に示した一例では、何れの特別図柄も保留球を獲得していないことを示す「０」が表示されている。

【３２４８】

副表示領域Ｄｓの中央には第２表示領域Ｄｓ２が形成されている。この第２表示領域Ｄｓ２は、実行中の演出内容や設定されている遊技状態を案内するための案内表示領域として用いられる領域であって、図３５７（ａ）では、ＲＵＳＨ演出が実行されていることを示す「ＲＵＳＨ中」の文字が表示されている。これにより、遊技者に対してＲＵＳＨ遊技が実行されていることを分かり易く報知することができる。

【３２４９】

副表示領域Ｄｓの右側には、特１変動表示領域Ｄｓ３ａと、特２変動表示領域Ｄｓ３ｂとが形成され、特１変動表示領域Ｄｓ３ａには第１特別図柄変動に対応する第３図柄変動が表示され、特２変動表示領域Ｄｓ３ｂには第２特別図柄変動に対応する第３図柄変動が表示されるように構成しており、図３５７（ａ）に示した一例では、第１特別図柄が変動表示中であることを示すために、特１変動表示領域Ｄｓ３ａには第３図柄が変動表示していることを示す表示態様「下方向の矢印」が表示され、第２特別図柄が変動表示されていないことを示すために、特２変動表示領域Ｄｓ３ｂには第３図柄が変動表示していないことを示す表示態様「－」が表示されている。

【３２５０】

次に、図３５７（ｂ）を参照して、ＲＵＳＨ遊技中に実行されるＲＵＳＨ演出の演出内容について説明をする。図３５７（ｂ）は、ＲＵＳＨ演出中の表示態様の一例を示した図である。本第１７実施形態では、潜確状態が設定されると小当たり遊技によって賞球を獲得し易いＲＵＳＨ遊技が実行される。ＲＵＳＨ演出は、ＲＵＳＨ遊技中の遊技結果を遊技者に報知するための演出であって、例えば、ＲＵＳＨ遊技中において第２特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいて小当たり遊技が実行され可変入賞装置２６５０の特定入賞口２６５０ａに球が入賞し、１５球の賞球が払い出された場合には、図３５７（ｂ）に示した通り、宝箱８５２が開放し、結果表示態様８５２ａとして、１５球の賞球を獲得したことを示す「＋１５」が表示される。

【３２５１】

図３５７（ｂ）に示した一例は、上述した図３５７（ａ）に示した状態から１回目の小当たり遊技が実行され、その小当たり遊技中に１５球の賞球を獲得した時点における表示態様を示したものであるため、小表示領域Ｄｍ１０には、図３５７（ａ）に示した「７２０Ｐｔ」に対して、有利期間における累積賞球数が１５球増加したことを示す「７３５ｐｔ」へと更新された獲得表示態様が表示され、特２変動表示領域Ｄｓ３ｂには、第２特別図柄抽選で小当たり当選したことを示すための第３図柄の停止表示態様である「３４１」が表示されている。

【３２５２】

なお、図３５７（ｂ）に示した一例では、第１特別図柄変動が変動表示されていない状態で第２特別図柄が小当たり当選した場合を示しているため、特１変動表示領域Ｄｓ３ａには、前回実行された第１特別図柄抽選の抽選結果を示す表示態様で第３図柄が停止表示されているが、例えば、第１特別図柄変動の実行中に第２特別図柄が小当たり当選を示す表示態様で停止表示された場合、即ち、第１特別図柄変動の実行中に小当たり遊技が実行される場合には、実行中の第１特別図柄変動が仮停止していることを示す表示態様（例えば、第３図柄を若干揺動させて表示させる表示態様に加え、「仮停止中」の文字を表示する表示態様）で第３図柄が表示される。これにより、一方の特別図柄抽選に基づいて小当たり遊技が実行されることによって、実行中の他方の特別図柄変動が仮停止していることを分かり易く報知することができる。

【３２５３】

次に、図３５８（ａ）を参照して、ＲＵＳＨ演出中に実行されるスーパーＲＵＳＨ演出の内容について説明をする。図３５８（ａ）は、スーパーＲＵＳＨ演出中に表示される表示態様の一例を示した図である。このスーパーＲＵＳＨ演出は、ＲＵＳＨ演出中において、特定条件が成立した場合に実行される演出であって、本第１７実施形態では、第２特別図柄の保留球内に小当たり当選を示す入賞情報が所定個数（４個）ある場合、或いは、大当たり遊技終了後に再度ＲＵＳＨ遊技が実行可能な特定種別の大当たり（大当たりＥ１７）に当選することを示す入賞情報がある場合に特定条件が成立するように構成している。

【３２５４】

つまり、スーパーＲＵＳＨ演出は、ＲＵＳＨ遊技（ＲＵＳＨ演出）が終了することが無い期間を遊技者に報知するための演出である。このように構成することで、スーパーＲＵＳＨ演出中は、遊技者に安心してＲＵＳＨ遊技を行わせることができる。

【３２５５】

スーパーＲＵＳＨ演出が実行されると、図３５８（ａ）に示した通り、副表示領域Ｄｓの第２表示領域Ｄｓ２には、スーパーＲＵＳＨ演出が開始されたことを示すための「スーパーＲＵＳＨ突入！！」の文字が表示されると共に、主表示領域Ｄｍに表示された宝箱８５２の中から第２結果表示態様８５２ｂとして、スーパーＲＵＳＨ突入を示す「Ｒ」の表示態様が表示され、主表示領域Ｄｍの右上にスーパーＲＵＳＨ演出が実行された回数を示すための突入回数表示態様として小表示領域Ｄｍ１１に「Ｒ×１」が表示される。なお、本第１７実施形態では、スーパーＲＵＳＨ演出の突入契機として、大当たり遊技終了後に再度ＲＵＳＨ遊技が実行可能な特定種別の大当たり（大当たりＥ１７）に当選することを示す入賞情報がある場合に加え、第２特別図柄の保留球内に小当たり当選を示す入賞情報が所定個数（４個）ある場合を設定している。

【３２５６】

つまり、今後実行される第２特別図柄抽選にて４回連続して小当たり当選する状況でもスーパーＲＵＳＨ演出が実行されるように構成している。このように構成することで、スーパーＲＵＳＨ演出が実行され易くすることができ、演出効果を高めることができる。また、小当たり遊技が連続して実行される（可変入賞装置２６５０が連続して開放動作される）期間においてスーパーＲＵＳＨ演出が実行されるため、小当たり遊技が複数回実行されているのか、大当たり遊技が実行されているのかを遊技者に把握させ難くすることができる。なお、本第１７実施形態では、ＲＵＳＨ演出中の表示画面において、第３図柄を変動表示させる表示領域（特１変動表示領域Ｄｓ３ａ、特２変動表示領域Ｄｓ３ｂ）が、他の演出が実行されている場合における表示画面（例えば、図３３７参照）よりも小さくなるように構成し、遊技者に対して、新たな特別図柄変動が実行されたか否かを把握させ難くするように構成している。よって、スーパーＲＵＳＨ演出中において、小当たり当選する特別図柄変動が複数回実行されたのか、大当たり当選する特別図柄変動が実行されたのかを分かり難くすることができるため、演出効果をより高めることができる。

【３２５７】

スーパーＲＵＳＨ演出中は、図３５８（ｂ）に示した通り、宝箱８５２の表示態様が通常のＲＵＳＨ演出中（図３５７（ｂ）参照）に対して、豪華な表示態様となる。これにより、遊技者に対して現在の状況が有利な状況であることを視覚的に把握させ易くすることができる。そして、副表示領域Ｄｓの第２表示領域Ｄｓ２には現在がスーパーＲＵＳＨ演出中であることを示すための「～スーパーＲＵＳＨ中～」の文字が表示される。

【３２５８】

次に、ＲＵＳＨ演出中における大当たり報知演出の演出内容について説明をする。本第１７実施形態では、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たり種別（確変大当たり）と、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別（時短大当たり）と、のうち何れかの大当たり種別が設定されるように構成している。さらに、確変大当たりの種別として、時短終了条件が成立し易い確変Ａ大当たりと、確変Ａ大当たりよりも時短終了条件が成立し難い確変Ｂ大当たりと、を設定可能に構成している。

【３２５９】

そして、確変Ａ大当たりが設定された場合には、大当たり遊技終了後に０．５秒の第１特別図柄変動を経て潜確状態（ＲＵＳＨ遊技）へと移行する遊技が実行されるように構成している。図３５６（ａ）に示した通り、確変Ａ大当たりが設定された場合には、直後に潜確状態が設定されるため、大当たり遊技終了後から（実際には確変状態が設定されている時点から）ＲＵＳＨ演出が実行されるように構成している。つまり、ＲＵＳＨ演出中において第２特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり種別として確変Ａ大当たりが設定される場合には、大当たり遊技を介してＲＵＳＨ演出が継続して実行されるように構成している。

【３２６０】

図３５９（ａ）は、ＲＵＳＨ演出中において、大当たり遊技終了後にＲＵＳＨ演出（ＲＵＳＨ遊技）が継続する大当たりに当選した場合に表示される表示態様の一例を示した図

である。図３５９（ａ）に示した通り、大当たり種別として確変Ａ大当たりが設定される大当たりに当選した場合には、宝箱８５２が開き、結果表示態様８５２ａとして、大当たり遊技終了後にＲＵＳＨ演出（ＲＵＳＨ遊技）が継続することを示すための「Ｖ」の表示態様が表示されると共に、主表示領域Ｄｍの中央上方には大当たり当選を示すための「大当たり」の文字が表示される。また、主表示領域Ｄｍの右上には小表示領域Ｄｍ１２が形成され、その小表示領域Ｄｍ１２に、有利期間中に確変Ａ大当たりに当選した回数を示すための確変当選回数表示態様として「Ｖ×１」が表示される。図３５９（ａ）に示した時点は、第２特別図柄抽選で大当たり当選した時点を示すものであるため、特２変動表示領域Ｄｓ３ｂには、第２特別図柄抽選で大当たり当選したことを示すための表示態様「５５５」で第３図柄が停止表示されていると共に、特１変動表示領域Ｄｓ３ａには、第２特別図柄変動が大当たり当選を示す表示態様で停止表示されたことに基づいて、実行中の第１特別図柄変動が外れを示す表示態様で強制停止されたことを示す表示態様「バツ印」で第３図柄が停止表示されている。

【３２６１】

本第１７実施形態では、有利期間中（確変状態、潜確状態、時短状態）に実行される演出として、上述したＲＵＳＨ演出に加え、チャレンジ演出を実行可能に構成している。このチャレンジ演出は、遊技状態として確変状態が設定されている場合と、時短状態が設定されている場合とにおいて実行可能に構成されている。このように、有利期間中に確変状態が設定されている場合と、時短状態が設定されている場合とで同一の演出（チャレンジ演出）を実行することにより、遊技者に対して、確変状態が設定されているのか時短状態が設定されているのかを把握させ難くすることができる。

【３２６２】

また、上述した通り、本第１７実施形態では、特別図柄の高確率状態（確変状態）が連続して設定される回数に上限を設けており、確変大当たりが５回連続で設定されると（リミット回数に到達すると）、５回目の確変大当たりに対応する大当たり遊技の終了後には、確変状態に対して特別図柄の高確率状態を低確率状態へと強制的に切り替えた時短状態が設定されるように構成している。このように、特定の遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態が設定される遊技状態）が所定回数連続して設定される場合において、強制的に特定の遊技状態以外の遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態が設定される遊技状態）が設定されるように構成することで、遊技者に対して過剰に有利な遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

【３２６３】

ここで、リミット回数の到達の有無、或いは、リミット回数に到達するまでの残大当たり回数を遊技者が把握可能な演出を実行する場合には、リミット回数に到達し得る回数目の大当たり当選において、確変大当たりに当選した場合も時短大当たりに当選した場合も、何れにおいても大当たり遊技終了後には時短状態が設定されることになるため、リミット回数が近づくほど遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第１７実施形態では、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が確変状態である場合の一部と、時短状態が設定される場合において実行される演出（チャレンジ演出）の内容を統一化することにより、遊技者に対して、確変状態が連続して設定されている回数を把握させ難くしている。このように構成することで、遊技者に対してリミット回数の到達の有無、或いは、リミット回数に到達するまでの残大当たり回数を把握させ難くすることができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【３２６４】

図３５９（ｂ）は、ＲＵＳＨ演出中において、大当たり遊技終了後にチャレンジ演出が実行される大当たり（確変Ｂ大当たり、時短大当たり）に当選した場合に表示される表示態様の一例を示した図である。図３５９（ｂ）に示した通り、大当たり種別として確変Ｂ大当たり、又は時短大当たりが設定される大当たりに当選した場合には、宝箱８５２が開き、結果表示態様８５２ａとして、大当たり遊技終了後にチャレンジ演出が実行されることを示すための「チャレンジ」の表示態様が表示されると共に、主表示領域Ｄｍの中央上

方には大当たり当選を示すための「チャレンジ大当たり」の文字が表示される。図３５９（ｂ）に示した時点は、第２特別図柄抽選で大当たり当選した時点を示すものであるため、特２変動表示領域Ｄｓ３ｂには、第２特別図柄抽選で大当たり当選したことを示すための表示態様「４４４」で第３図柄が停止表示されていると共に、特１変動表示領域Ｄｓ３ａには、第２特別図柄変動が大当たり当選を示す表示態様で停止表示されたことに基づいて、実行中の第１特別図柄変動が外れを示す表示態様で強制停止されたことを示す表示態様「バツ印」で第３図柄が停止表示されている。

【３２６５】

次に、図３６０及び図３６１を参照して、有利期間中に実行されるチャレンジ演出の内容について説明をする。本第１７実施形態では、大当たり遊技の終了後に即座にＲＵＳＨ遊技が実行されることが確定している場合には、大当たり遊技の終了後にＲＵＳＨ演出（図３５７参照）が実行されるが、大当たり遊技の終了後に即座にＲＵＳＨ遊技が実行されることが確定していない場合、即ち、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合、或いは、大当たり遊技終了後に成立し難い時短終了条件が規定される確変状態（確変Ｂ大当たりに基づいて設定される確変状態）が設定される場合、大当たり遊技終了後に成立し易い時短終了条件が既定される確変状態（確変Ａ大当たりに基づいて設定される確変状態）が設定される場合であって、大当たり遊技終了までに時短終了条件を成立させるための成立要素を獲得していない場合において、チャレンジ演出が実行されるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して現在設定されている遊技状態が何であるかを予測させ難くすることができる。

【３２６６】

図３６０（ａ）に示した通り、チャレンジ演出が実行されると、主表示領域Ｄｍの中央付近ではキャラクタ８５１が左から右へと走る態様で表示され、その上方にチャレンジ演出が実行されていることを示すための「チャレンジモード中」の文字が表示される。そして、表示領域ＨＲ２０には、チャレンジ演出の演出期間を示唆するための期間表示態様として「残り時間３００秒」が表示される。この期間表示態様は、時間経過に応じて残り時間が減算表示されるカウントダウン表示となる。

【３２６７】

そして、副表示領域Ｄｓの小表示領域Ｄｓ２にはチャレンジ演出中の遊技内容を示すための案内表示態様として「時間内に宝を見つけろ」のコメントが表示される。

【３２６８】

詳細は後述するが、本第１７実施形態では、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）が設定されている間にチャレンジ演出が実行されるように構成しており、普通図柄の高確率状態を終了させるための時短終了条件として、第１特別図柄変動が１回実行される（停止表示される）ことで成立する特定時短終了条件と、第１特別図柄変動回数と第２特別図柄変動回数との合算数が１００回に到達した場合に成立する通常時短終了条件と、が大当たり当選した大当たり種別に応じて付与（設定）されるように構成している。

【３２６９】

よって、チャレンジ演出の演出期間は、上述した特定時短終了条件、或いは通常時短終了条件が成立するまでの期間となる。ここで、チャレンジ演出が実行される場合には、第１特別図柄の変動時間として３００秒が設定され易くなり、第２特別図柄の変動時間として３秒が設定され易くなるように構成している。よって、特定時短終了条件、或いは通常時短終了条件の何れが成立する場合においても、チャレンジ演出が実行されてから３００秒が経過するタイミング付近で何れかの時短終了条件が成立し、普通図柄の高確率状態が低確率状態へと移行する（チャレンジ演出が終了）するように構成している。

【３２７０】

このように、実際には特別図柄変動の回数に基づいて成立する時短終了条件として内容の異なる複数の時短終了条件が設定される場合において、正常に遊技を実行した場合に、各時短終了条件が成立し得るタイミングに時間差が生じ難くなるように構成し、各時短終了条件が成立するまでの特別図柄変動回数を示す演出態様では無く、各時短終了条件が成

立し得るタイミングまでの残期間を示す演出態様を設定することにより、遊技者に対して何れの時短終了条件が設定されたのかを分かり難くすることができる。また、異なる時短終了条件が設定された場合におけるチャレンジ演出の演出態様を共通化することができるため、演出データの容量を削減することができる。

【３２７１】

次に、図３６０（ｂ）を参照して、チャレンジ演出中において残期間が無くなった場合に表示される表示態様の一例について説明をする。図３６０（ｂ）は、チャレンジ演出（チャレンジモード）の延長中画面の一例を示した図である。上述した通り、本第１７実施形態では、特定時短終了条件が成立するまでの期間（３００秒）を、チャレンジ演出の残期間として表示領域ＨＲ２０に表示させている。ここで、時短終了条件として特定時短終了条件では無く、通常時短終了条件のみが設定されている場合には、３００秒のカウントダウン表示が０秒になった時点において時短終了条件が成立していない場合が発生する。つまり、チャレンジ演出中において遊技者が継続して右打ち遊技を行っている場合には、３秒の変動時間で第２特別図柄変動が連続して実行されるため、チャレンジ演出が実行されてから３００秒が経過するまでに通常時短終了条件が成立し、チャレンジ演出を終了させることができるが、チャレンジ演出の実行中に遊技を一旦止めた場合などは、３００秒のカウントダウン表示が０秒になった時点において通常時短終了条件（特図変動合計１００回）が成立していない場合がある。

【３２７２】

この場合は、図３６０（ｂ）に示した通り、チャレンジモード延長中の文字を表示させ、表示領域ＨＲ２０には残期間が不明であることを示す「？？？」を表示させた延長演出が実行される。この延長演出中は、岩を模したアイコン８５３がキャラクタ８５１を襲う態様で演出が実行される。そして、副表示領域Ｄｓの第２表示領域Ｄｓ２には「つかまったら終了」のコメントが表示される。

【３２７３】

このように構成することで、遊技者に対してチャレンジモード演出が実行されてから３００秒が経過したにも関わらず、チャレンジ演出が終了しない（普通図柄の高確率状態中の遊技が終了しない）状態であることを分かり易く報知することができる。また、チャレンジ演出（普通図柄の高確率状態中の遊技）が延長されたと思わせることができ演出効果を高めることができる。

【３２７４】

なお、本実施形態では、表示領域ＨＲ２０に表示された残期間が０秒に到達した時点で時短終了条件が成立していない場合において、延長演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、表示領域ＨＲ２０に表示された残期間が０秒に到達した時点において、時短終了条件が成立するまでの要素（残変動回数）を判別し、残変動回数が所定回数（例えば、３０回）以上である場合には、チャレンジ演出の残期間を、特別図柄の残変動回数で示すように演出態様を切り替えても良い。このように構成することで、延長演出が長時間実行されてしまい、遊技者に分かり易い演出を提供することを抑制することができる。

【３２７５】

なお、図示は省略したが、表示領域ＨＲ２０に表示された残期間が０秒に到達するよりも前に、通常時短終了条件が成立し、チャレンジ演出（普通図柄の高確率状態中の遊技）が終了と判別した場合には、表示領域ＨＲ２０に表示された残期間を減算させる速度を速めて、通常時短終了条件が成立するタイミングに合わせて表示領域ＨＲ２０に表示された残期間が０秒になるように表示制御を実行しても良いし、残期間が０秒に到達する前に、強制的にチャレンジ演出を終了させても良い。また、特定時短終了条件が成立するのに要する期間（３００秒）に対して、通常時短終了条件が成立するまでに要する最短期間（特図変動回数が合計で１００回に到達するまでの最短期間）が若干長くなるように構成することで、表示領域ＨＲ２０に表示された残期間が０秒に到達するよりも前に通常時短終了条件が成立し得ないように構成しても良い。

【３２７６】
次に、図３６１を参照して、チャレンジ演出の終了画面について説明をする。図３６１（ａ）は、チャレンジ演出が終了し、通常状態へと移行する場合、即ち、時短状態が設定されている場合におけるチャレンジ演出の終了画面の一例を示した図である。図３６１（ａ）に示した通り、チャレンジ演出の終了後に通常状態が設定される場合には、表示領域Ｄｍ２にて通常状態における遊技方法を案内する「左打ち」が表示され、主表示領域Ｄｍの中央付近ではアイコン８５３にキャラクタ８５１が捕まった態様（潰された態様）の演出が実行される。そして、上方には、今回の有利期間（右打ち遊技を継続して実行した期間）の遊技結果を示す結果表示態様として、有利期間中に獲得した賞球数に対応する情報として「１５５０ｐｔ」、スーパーＲＵＳＨ演出が実行された回数を示す情報として「Ｒ×１獲得」が表示される。
【３２７７】
一方、確変状態が設定されている場合において、チャレンジ演出が終了すると、即ち、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）にて普通図柄の高確率状態が低確率状態へと移行すると、遊技状態として潜確状態が設定され、ＲＵＳＨ遊技が実行されることになる。図３６１（ｂ）は、チャレンジ演出が終了し、ＲＵＳＨ演出が実行される場合の表示画面の一例を示した図である。
【３２７８】
図３６１（ｂ）に示した通り、チャレンジ演出中の表示されていた表示態様が破壊され、主表示領域Ｄｍの中央付近にてＲＵＳＨ遊技（ＲＵＳＨ演出）が実行されることを示す「ＲＵＳＨ」の文字が表示される復活演出が実行される。
【３２７９】
上述した通り、本実施形態では、設定されている遊技状態に応じて、チャレンジ演出の終了後（普通図柄の高確率状態の終了後）に移行する遊技状態が異なるように構成しており、チャレンジ演出が終了するタイミングにおいて、移行後の遊技状態を示唆（報知）するように構成している。よって、チャレンジ演出の終了間際であっても、遊技者に期待感を持たせながら遊技を行わせることができる。
【３２８０】
また、特定時短終了条件を成立させる第１特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合には、３００秒の変動時間が経過した後に大当たり遊技が実行されることになる。この場合は、図３６１（ｂ）に示した演出態様に対して主表示領域Ｄｍの中央付近に表示される文字を「ＲＵＳＨ」から「大当たり」へと切り替えた演出態様で復活演出が実行される。
【３２８１】
この復活演出は、実行直後には、主表示領域Ｄｍの全面にヒビが入る演出が実行され、その後、表示面が破壊される破壊態様が表示された後に、図３６１（ｂ）に示した「ＲＵＳＨ」の文字が表示されるように構成されている。即ち、復活演出が実行されることを示唆する示唆態様（ヒビ態様）、復活演出が実行されたことを示す報知態様（破壊態様）、復活演出の内容を示す結果態様（ＲＵＳＨ態様）が時間差で表示されるように構成している。よって、復活演出が実行されたことを示す報知態様（破壊態様）が実行された場合には、遊技者に対して、ＲＵＳＨ遊技が実行されるか大当たり遊技が実行されるかの２択を楽しませることができる。
【３２８２】
なお、復活演出の示唆態様が表示された後に、図３６１（ａ）に示した終了画面を表示するように構成しても良い。
【３２８３】
次に、図３６２を参照して、チャレンジ演出が実行される場合（普通図柄の高確率状態が設定される）において、第１特別図柄変動が特定の大当たりに当選した大当たり変動である場合に実行される特定演出である裏チャレンジ演出について説明をする。
【３２８４】

本第１７実施形態では、上述したとおり、第１特別図柄変動と、第２特別図柄変動とを同時に（並行して）実行可能に構成しており、大当たり当選を示す表示態様で一方の特別図柄変動が停止表示された場合に、実行中の他方の特別図柄変動が外れを示す表示態様で強制的に停止表示され、強制的に停止表示された特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果を破棄するように構成している。つまり、一方の特別図柄抽選にて遊技者に有利な大当たりに当選した場合において、その大当たり変動中に、他方の特別図柄抽選で遊技者に不利な大当たりに当選し、且つ、不利な大当たり当選を示す特別図柄変動が先に停止表示された場合には、有利な大当たりに当選した情報が破棄されることになる。

【３２８５】

そこで、本第１７実施形態では、チャレンジ演出中に実行される第１特別図柄変動（ロング変動）が遊技者に有利な大当たりに当選している大当たり変動である場合の一部において、遊技者に対して第２特別図柄抽選を実行させることを抑制させる裏チャレンジ演出を実行するように構成している。この裏チャレンジ演出を実行することにより、遊技者に有利な大当たりに当選している大当たり変動中の第１特別図柄変動が停止表示されるまでの期間中に、積極的に第２特別図柄抽選を実行し、遊技者に不利な大当たり（例えば、時短大当たり）に当選したことにより、第１特別図柄変動の大当たり当選が破棄されてしまうことを抑制することができる。

【３２８６】

図３６２（ａ）は、裏チャレンジ演出が開始された場合の表示態様の一例を示した図である。図３６２（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの中央付近では、図３６０（ｂ）に示した演出態様と同一のアイコン８５３にキャラクタ８５１がおいかけられている態様の演出が実行される。そして、上方には、現在が裏チャレンジ演出中であることを示す「裏チャレンジモード中」の文字が表示され、副表示領域Ｄｓの第２表示領域Ｄｓ２には「１００秒逃げ切れ」の文字が表示される。

【３２８７】

本実施形態では、裏チャレンジ演出の実行条件が成立する第１特別図柄の変動時間として１００秒が設定されるように構成しているため、表示領域ＨＲ２０には実行中の第１特別図柄変動の残期間である「１００秒」がカウントダウン表示される。さらに、表示領域ＨＲ２１が左上に形成され、アイコン８５３を模した画像が、第２特別図柄の保留数（特図２保留数）に対応した数で表示される。

【３２８８】

そして、裏チャレンジ演出中は、第２特別図柄抽選の結果が停止表示される毎に、アイコン８５３がキャラクタ８５１に襲いかかる演出が実行される。第２特別図柄抽選の結果が外れである場合には、キャラクタ８５１がアイコン８５３から逃げ切る（飛び越える）演出が実行され裏チャレンジ演出が継続し、第２特別図柄抽選の結果が遊技者に不利となる時短大当たりである場合には、キャラクタ８５１がアイコン８５３に潰される演出が実行され裏チャレンジ演出が終了し、遊技者に不利な大当たり遊技が実行されることを示す演出が実行される。

【３２８９】

このように、第２特別図柄抽選の結果が停止表示される毎にアイコン８５３が消費され、且つ、特図２保留を獲得する毎に、表示領域ＨＲ２１にアイコン８５３を模した画像が追加表示されるように構成しているため、遊技者に対して、特図２保留を獲得しないほうが裏チャレンジ演出を成功させ易い（残期間を０秒にし易い）と思わせることができる。

【３２９０】

よって、裏チャレンジ演出を実行することにより、遊技者に対して右打ち遊技を抑制させることができ、遊技者に有利となる大当たり当選が破棄され難くすることができる。

【３２９１】

なお、表示領域ＨＲ２１に表示される画像の表示態様は、各特図２保留に含まれる入賞情報に基づいて可変させるように構成しても良く、例えば、時短大当たりに対応する入賞情報が含まれている特図２保留に対応する画像として、通常のアイコン８５３を模した画

像とは異なる画像（例えば、岩の大きさが２倍の画像）が用いられ易くなるように構成し、実行中の第１特別図柄変動の抽選結果よりも、遊技者に有利となる抽選結果を示す入賞情報が含まれる特図２保留に対応する画像には、宝箱を模した画像が表示され易くなるように構成しても良い。

【３２９２】

そして、裏チャレンジ演出が成功すると（残期間を０秒に到達すると）、図３６２（ｂ）に示した通り、裏チャレンジ演出に成功したことを示す態様で主表示領域Ｄｍにて演出が実行されると共に、特１変動表示領域Ｄｓ３ａにて遊技者に有利な大当たりに当選したことを示す「７７７」が表示される。

【３２９３】

以上、説明をした通り、本第１７実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定される場合において、長時間変動が実行され易い第１特別図柄の変動期間中に、多くの第２特別図柄抽選を実行させることを促す演出（チャレンジ演出）と、第２特別図柄抽選の実行を抑制させる演出（裏チャレンジ演出）と、を実行中の第１特別図柄変動の抽選結果に応じて実行するように構成しているため、遊技者が損をすることの無い遊技方法を分かり易く提供することができる。

【３２９４】

次に、図３６３を参照して、本第１７実施形態における遊技の流れについて説明をする。図３６３は、本第１７実施形態における遊技の流れを模式的に示した模式図である。まず、パチンコ機１０の初期状態（ＲＡＭクリアされた状態）では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されており、遊技盤１３の左側領域を狙う左打ち遊技によって第１入球口６４へと遊技球を入球させることで第１特別図柄抽選を実行させる遊技が行われる。なお、この通常状態中においても右打ち遊技を行うことで、第１特別図柄抽選、及び、第２特別図柄抽選を実行させることは可能だが、上述したとおり、通常状態中は左打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となるように設計されているため、実質、第１特別図柄（特図１）を抽選させる左打ち遊技が行われる。

【３２９５】

第１特別図柄抽選では、大当たり抽選（大当たり確率１／２００）が実行される。ここで、大当たりＡに当選した場合（選択割合１０％）は、特図１保留（第１特別図柄の保留記憶）の有無、及び、次に実行される第１特別図柄抽選（大当たり遊技終了後最初に実行される第１特別図柄抽選）の結果を判別し、特図１保留があって、且つ、次に実行される第１特別図柄抽選（大当たり遊技終了後最初に実行される第１特別図柄抽選）の結果が、外れである場合には、ＲＵＳＨ遊技が実行されることを示すラッシュモードへと移行する。

【３２９６】

この場合、大当たり遊技のエンディング画面にて図３５６（ａ）に示した表示画面が表示され、確変Ａ状態中（短時間（０．５秒）の第１特別図柄変動中）は、図３５７（ａ）に示した表示画面が表示される。そして、第１特別図柄変動が１回実行された場合に成立する時短終了条件（第１時短終了条件）が成立すると、確変Ａ状態から潜確状態へと移行し、図３５７（ｂ）に示した表示画面が表示されＲＵＳＨ遊技が実行される。この潜確状態は、右打ち遊技によって、第２特別図柄抽選を実行させ易い（通常状態よりも実行させ易い）遊技状態であって、且つ、第２特別図柄抽選にて小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に最も遊技球を可変入賞装置２６５０へと到達させ易い遊技状態である。よって、潜確状態中は、大当たり当選に基づいて遊技状態が可変されるまでの間、小当たり遊技によって賞球を獲得する遊技が実行される。

【３２９７】

潜確状態中における第２特別図柄抽選では、大当たり抽選（１／５０）と、大当たり抽選で外れた場合の一部（１／１．５）にて小当たり当選する抽選が実行される。つまり、大当たり当選（１／５０）するまでの間、小当たり当選（１／１．５）を目指す遊技が実行される。なお、小当たり当選した場合には、遊技状態が移行することが無いように構成

している。よって、遊技者に対して、潜確状態が終了することを恐れること無く小当たり遊技を実行させることができる。

【３２９８】

第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、８０％の割合で、再度、潜確状態へと移行し易い大当たり（大当たりＤ，Ｅ）が選択されるように構成しており、上述した第１特別図柄抽選における大当たりＡ当選時と同様に、特図１保留（第１特別図柄の保留記憶）の有無、及び、次に実行される第１特別図柄抽選（大当たり遊技終了後最初に実行される第１特別図柄抽選）の結果を判別し、特図１保留があって、且つ、次に実行される第１特別図柄抽選（大当たり遊技終了後最初に実行される第１特別図柄抽選）の結果が、外れである場合には、ＲＵＳＨ遊技が実行されることを示すラッシュモードへと移行する。

【３２９９】

一方、通常状態において大当たりＡに当選し、特図１保留が無い場合、或いは、特別図柄抽選で大当たりＢ又は大当たりＣに当選している場合、及び、潜確状態にて大当たりＤ，Ｅに当選し、特図１保留が無い場合、或いは、特別図柄抽選で大当たりＢ又は大当たりＣに当選している場合には、チャレンジ演出が実行されるチャレンジモードへと移行する。

【３３００】

このチャレンジモードは、遊技状態が時短状態、又は確変状態が設定されている状態であって、潜確状態への移行が確定していない場合に移行する演出モードである。つまり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たりＣ，Ｈに当選した場合と、大当たり遊技終了後に確変状態として、時短終了条件が成立し難い確変状態（確変Ｂ状態）が設定される大当たりＢ，Ｆ，Ｇに当選した場合と、大当たり遊技終了後に確変状態として、時短終了条件が成立し易い確変状態（確変Ａ状態）が設定される大当たりＡ，Ｄ，Ｅに当選した場合であって、第１時短終了条件が成立することが確定していない状態（特図１保留が無い状態、大当たり遊技終了後に最初に実行される第１特別図柄抽選が大当たり当選である場合）において、移行し得る演出モードである。

【３３０１】

ここで、チャレンジモードへと移行する場合には、大当たり遊技のエンディング画面にて図３５６（ｂ）に示した表示画面が表示される。そして、第１特別図柄変動が開始されると同時に、図３６０（ａ）の表示画面が表示される。なお、確変Ａ状態が設定されている場合であって、特図１保留を獲得していないためチャレンジモードへと移行している場合には、第２特別図柄抽選が実行されたとしても図３５６（ｂ）に示した表示画面が継続して表示され、第１特別図柄変動が外れ変動で実行されたことに基づいて、図３６１（ｂ）に示した表示画面が表示されて、ＲＵＳＨモードへと移行する演出が実行される。

【３３０２】

また、確変Ｂ状態が設定されている場合には、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動との合算数が１００に到達した場合に成立する第２時短終了条件が設定されているため、その第２時短終了条件が成立したことに基づいて、図３６１（ｂ）に示した表示画面が表示されて、ＲＵＳＨモードへと移行する演出が実行される。

【３３０３】

そして、時短状態が設定されている場合には、上述した第２時短終了条件が設定されており、第２時短終了条件が成立したことに基づいて、図３６１（ａ）に示した表示画面が表示されて、通常状態へと移行する演出が実行される。

【３３０４】

本実施形態では、上述した通り、異なる遊技状態が設定された場合であっても、同一の演出態様を設定させるように構成しているため、遊技者に対して、遊技状態を分かり難くすることができる。さらに、同一の遊技状態（確変Ａ状態）が設定された場合であっても、その遊技状態中における遊技条件の成立の有無に応じて、異なる演出態様を設定するように構成しているため、遊技者に対して、遊技状態をより分かり難くすることができる。

【３３０５】

また、本実施形態では、同一の遊技状態（確変Ａ状態）が設定された場合であっても、その遊技状態中における遊技条件（特図１保留の有無）の成立の有無に応じて、設定された遊技状態（確変Ａ状態）から次の遊技状態への移行のし易さを異ならせている。よって、大当たり当選した場合に設定される大当たり種別だけでは無く、その他の遊技条件（特図１保留の有無）にも応じて遊技状態の移行具合を可変させることができるため、斬新な遊技性を遊技者に提供することができる。

【３３０６】

また、本実施形態では、確変Ａ状態から移行し得る潜確状態が遊技者に最も有利な遊技状態としているため、同一の遊技状態（確変Ａ状態）が設定された場合であっても、その遊技状態中における遊技条件（特図１保留の有無）の成立の有無に応じて、設定された遊技状態（確変Ａ状態）から次の遊技状態への移行のし易さを異ならせることにより、遊技者の有利度合いを異ならせるようにしている。よって、確変Ａ状態から潜確状態へと移行し易い状態か否かについて遊技者が注視することになる。そこで、本実施形態では、確変Ａ状態から潜確状態への移行のし易さに応じて、確変Ａ状態が設定されている状態における演出態様を異ならせており、潜確状態へと移行し易い場合には確変Ａ状態が設定されている（確変Ａ大当たり中も含む）時点から潜確状態が設定されることを示す演出態様（ＲＵＳＨモード）を表示し、潜確状態へと移行し難い場合には確変Ａ状態が設定されている（確変Ａ大当たり中も含む）時点からチャレンジモードを表示するように構成している。これにより、遊技者に対して確変Ａ状態から潜確状態へと移行し易い状態か否かを分かり易く報知することができる。

【３３０７】

また、本第１７実施形態では、特別図柄の高確率状態（確変状態、潜確状態）が設定されている状態で大当たり当選し、再度、特別図柄の高確率状態（確変状態、潜確状態）が設定される回数（確変連続回数）がリミット回数（５回）に到達した場合に、特別図柄の低確率状態を強制的に設定するリミット機能を有している。ここで、本実施形態では、大当たり遊技終了後に、遊技者に最も有利となる潜確状態が設定されること無く、確変状態を介して潜確状態へと移行するように構成している。よって、リミット回数に到達した場合において、特別図柄の低確率状態を強制的に設定されたとしても、通常状態が設定されること無く、時短状態が設定されることになる。

【３３０８】

なお、上述した通り、確変状態、及び時短状態中も、潜確状態と同様に右打ち遊技によって第２特別図柄抽選を実行させる遊技が実行される。そして、潜確状態と同様の変動時間で第２特別図柄抽選が実行される。しかしながら、図３５５を参照して上述した通り、確変状態、及び時短状態中は、小当たり遊技が実行されたとしても、潜確状態に比べて賞球を獲得させ難くなるため、潜確状態よりも不利な遊技状態となる。

【３３０９】

＜第１７実施形態における電気的構成＞

次に、図３６４（ａ）を参照して、本第１７実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図３６４（ａ）は、本第１７実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図３６４（ａ）に示した通り、本第１７実施形態におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１６実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成（図３３９（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａに代えて第１当たり乱数１７テーブル２０２ｎａが設けられている点、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂに代えて第１当たり種別選択１７テーブル２０２ｎｂが設けられている点、第２当たり乱数テーブル２０２ｃに代えて第２当たり乱数１７テーブル２０２ｎｃが設けられている点、変動パターンテーブル２０２ｄに代えて変動パターン１７テーブル２０２ｎｄが設けられている点、時短付与１７テーブル２０２ｎｅ、変動パターンシナリオ１７テーブル２０２ｎｆ、当たり動作１７テーブル２０２ｎｇを追加した点で相違している。

【３３１０】

まず、本第１７実施形態における第１当たり乱数１７テーブル２０２ｎａの詳細につい

て説明する。ここで、本第１７実施形態における第１当たり乱数１７テーブル２０２ｎａは、第１６実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａと同様に、第１特別図柄の抽選において参照されるデータテーブル（特別図柄１乱数１７テーブル２０２ｎａ１）と、第２特別図柄の抽選において参照されるデータテーブル（特別図柄２乱数１７テーブル２０２ｎａ２）と、の２種類のデータテーブルで構成されている。ここで、特別図柄１乱数１７テーブル２０２ｎａ１と、特別図柄２乱数１７テーブル２０２ｎａ２とでは、小当たりと判定される乱数値の範囲が規定されているか否かのみが相違している。より具体的には、特別図柄１乱数１７テーブル２０２ｎａ１と、特別図柄２乱数１７テーブル２０２ｎａ２とでは、大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）として同一の値が規定されており、特別図柄２乱数１７テーブル２０２ｎａ２にのみ、小当たりと判定される乱数値が対応付けて規定されている（第１特別図柄の抽選で小当たりに当選することはない）。

【３３１１】

図３６４（ｂ）は、特別図柄１乱数１７テーブル２０２ｎａ１の規定内容を示した図である。図３６４（ｂ）に示した通り、本第１７実施形態における特別図柄１乱数１７テーブル２０２ｎａ１には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合において第１特別図柄の抽選で大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）として、「０～４」の５個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定され、特別図柄の高確率状態が設定されている場合において第１特別図柄の抽選で大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）として、「０～１９」の２０個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、第１特別図柄の抽選で大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数は、特別図柄の低確率状態では５個、高確率状態では２０個であるので、特別図柄の低確率状態にて第１特別図柄の抽選で大当たりとなる確率は１／２００（５／１０００）であり、特別図柄の高確率状態にて第１特別図柄の抽選で大当たりとなる確率は１／５０（２０／１０００）である。なお、上述した通り、本第１７実施形態では、第１特別図柄抽選によって小当たり当選することはない。

【３３１２】

図３６４（ｃ）は、特別図柄２乱数１７テーブル２０２ｎａ２の規定内容を示した図である。図３６４（ｃ）に示した通り、本第１７実施形態における特別図柄２乱数１７テーブル２０２ｎａ２には、上述した特別図柄１乱数１７テーブル２０２ｎａ１と同一内容で大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）が規定されており、さらに、第２特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）として、「２０～６７２」の６５３個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。よって、小当たりとなる確率は約１／１．５（６５３／１０００）である。つまり、本第１７実施形態では、第２特別図柄抽選が実行されることにより高確率で小当たり当選することになる。第２特別図柄の抽選で小当たりに当選すると、可変入賞装置２６５０（図３５４参照）が開放動作される小当たり遊技が実行される。

【３３１３】

本第１７実施形態では、図３６３を参照して説明をした通り、時短状態、確変状態、潜確状態の３つの遊技状態が設定されている場合において、第２特別図柄抽選を実行させる右打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となるように構成している。さらに、図３５５を参照して上述した通り、時短状態、確変状態が設定されている状態では、小当たり遊技が実行されたとしても可変入賞装置２６５０へと球が到達し難くなるように構成している。

【３３１４】

このように構成することで、高確率で小当たり当選するように特別図柄２乱数１７テーブル２０２ｎａ２の内容を規定したとしても、主として第２特別図柄抽選が実行される遊技状態が設定されている場合において、小当たり遊技中に賞球を獲得し易い遊技状態（潜確状態）と、小当たり遊技中に賞球を獲得し難い遊技状態（時短状態、確変状態）と、を設けることができるため、遊技者に過剰に賞球を提供してしまうことを抑制することがで

きる。また、遊技者に対して、第１特別図柄抽選を実行させて大当たり当選を目指す遊技、第２特別図柄抽選を実行させて大当たり当選を目指す遊技、第２特別図柄抽選を実行させ大当たり当選を目指しながら小当たり遊技によって賞球を獲得させる遊技と、複数の遊技を実行させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【３３１５】

次に、図３６４（ｄ）を参照して、本第１７実施形態における第２当たり乱数１７テーブル２０２ｎｃの詳細について説明する。この第２当たり乱数１７テーブル２０２ｎｃは、第１６実施形態における第２当たり乱数テーブル２０２ｃと同様に、普通図柄の状態（普通図柄の低確率状態（通常状態）、高確率状態（時短状態））毎に、普通図柄の当たりと判定される乱数値（第２当たり乱数カウンタＣ４のカウンタ値）が規定されているデータテーブルである。図３６４（ｄ）は、本第１７実施形態における第２当たり乱数１７テーブル２０２ｎｃの規定内容を示した図である。

【３３１６】

図３６４（ｄ）に示した通り、本第１７実施形態における第２当たり乱数１７テーブル２０２ｎｃでは、普通図柄の低確率状態（通常状態）において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～２３５」の範囲が対応付けて規定されている。第２当たり乱数カウンタＣ４の取り得る「０～２３９」の２４０個の乱数値のうち、普通図柄の低確率状態（通常状態）において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）が２３６個なので、普通図柄の低確率状態において普通図柄の当たりとなる確率は２３６／２４０である。よって、普通図柄の低確率状態においても、普通図柄の当たり確率が極めて高くなるので、普通図柄の低確率状態時に右打ち遊技を行うことにより第２入球口６４０へと遊技球を容易に入球させることができる。これにより、普通図柄の低確率状態が設定される潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）中においても第２特別図柄抽選を主とした遊技を行わせることができる。

【３３１７】

なお、本第１７実施形態では、上述した通り、普通図柄の低確率状態中においても高確率で普通図柄抽選が当たり当選するように構成しているため、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）中に右打ち遊技を実行した場合でも、第２入球口６４０に容易に遊技球を入球させることが可能となる。しかしながら、通常状態が設定されている状態において第２特別図柄抽選が実行される場合には上述した第４実施形態と同様に長時間（１０分間）の変動時間が設定されるように構成し、且つ、第２入球口６４０に遊技球が入球した場合に払い出される賞球数が１個となるように構成しているため、通常状態中において変則的に右打ち遊技が実行されることを抑制することができる。

【３３１８】

一方、普通図柄の高確率状態（時短状態）において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～２３８」の２３９個の乱数値が対応付けて規定されている。第２当たり乱数カウンタＣ４の取り得る「０～２３９」の２４０個の乱数値のうち、普通図柄の高確率状態（時短状態）において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）が２３９個なので、普通図柄の高確率状態において普通図柄の当たりとなる確率は２３９／２４０である。

【３３１９】

このように構成することで、普通図柄の高確率状態では、殆どの普通図柄抽選の結果が当たり当選となるため、普通図柄抽選が実行される毎に普図当たり遊技（電動役物６４０ａを開放動作させる遊技）を実行させることができる。よって、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態（時短状態、確変状態）において、右打ち遊技にて発射された遊技球が可変入賞装置２６５０へと到達することをより抑制することができる。

【３３２０】

なお、図３５５を参照して上述した通り、本第１７実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、小当たり遊技が実行された場合であっても、遊技球が可変入賞装置２６５０へと入賞することが無いように構成しているが、これに限ること無く、

例えば、普通図柄の高確率状態における当たり確率を若干下げる（例えば、１／１．２）ことにより、普通図柄抽選が連続して外れる可能性を高めることで、普通図柄の高確率状態が設定されている状態であっても、遊技球が可変入賞装置２６５０へと到達し得るように構成しても良い。これにより、抽選に外れ続けたほうが、当たり続けるよりも遊技者に有利（小当たり遊技中に賞球を獲得し易くする）な状況を創出することができるという斬新な遊技性を提供することができる。

【３３２１】

次に本第１７実施形態における第１当たり種別選択１７テーブル２０２ｎｂの詳細について説明する。この第１当たり種別選択１７テーブル２０２ｎｂは、上述した第１６実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂと同様に、大当たりに当選した場合に大当たり種別を選択するために参照されるデータテーブルである。

【３３２２】

図３６５（ａ）は、第１当たり種別選択１７テーブル２０２ｎｂの規定内容を示した図である。図３６５（ａ）に示した通り、本第１７実施形態では、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に決定され得る大当たり種別として、「大当たりＡ１７」と、「大当たりＢ１７」と、「大当たりＣ１７」との３種類の大当たり種別が設けられている。より具体的には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９」の範囲に対して、「大当たりＡ１７」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１０～１９」の範囲に対して「大当たりＢ１７」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２０～９９」の範囲に対して「大当たりＣ１７」が対応付けて規定されている。「大当たりＡ１７」～「大当たりＣ１７」は、共にラウンド数が６ラウンドであるが、「大当たりＡ１７」は、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な確変状態であって、且つ、時短終了条件が成立し易い確変Ａ状態が付与され、「大当たりＢ１７」は、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な確変状態であって、且つ、時短終了条件が成立し難い確変Ｂ状態が付与され、「大当たりＣ１７」は、大当たり遊技終了後に、確変状態よりは遊技者に不利となる時短状態が付与される。なお、各大当たり種別に対して規定される時短終了条件の詳細な内容については、時短付与１７テーブル２０２ｎｅ（図３６８参照）を用いて後述する。

【３３２３】

本第１７実施形態では、潜確状態が遊技者に最も有利な遊技状態となることから、確変状態が設定され、且つ、時短終了条件が成立し易い「大当たりＡ１７」が、大当たり終了後の遊技状態の面で、「大当たりＢ１７」、「大当たりＣ１７」よりも有利な大当たり種別となる。

【３３２４】

また、「大当たりＢ１７」は、「大当たりＡ１７」よりも時短終了条件が成立し難いが、時短終了条件が成立した場合には、遊技者に有利な遊技状態である潜確状態が設定されるため、潜確状態へと移行し得ない「大当たりＣ１７」よりも有利な大当たり種別となる。

【３３２５】

なお、本第１７実施形態では、潜確状態が遊技者に最も有利な遊技状態となるように構成しているため、時短終了条件が成立し易い「大当たりＡ１７」を最も有利な大当たり種別としているが、例えば、普通図柄の高確率状態が継続したほうが（時短終了条件が成立し難いほうが）遊技者に有利となる遊技性を有するパチンコ機１０においては、「大当たりＡ１７」が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。また、特別図柄抽選で大当たり当選し易いか否かの観点で見た場合には、「大当たりＡ１７」と「大当たりＢ１７」とは同一の有利度合いとなり、「大当たりＣ１７」のみが不利な大当たり種別となる。

【３３２６】

一方、図３６５（ａ）に示した通り、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に決定され得る大当たり種別として、「大当たりＤ１７」と、「大当たりＥ１７」と、「大当たりＦ１７」と、「大当たりＧ１７」と、「大当たりＨ１７」との５種類の大当たり種別

が設けられている。より具体的には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲に対して、「大当たりＤ１７」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５～７９」の範囲に対して「大当たりＥ１７」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８０，８１」の範囲に対して「大当たりＦ１７」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８２～８９」の範囲に対して「大当たりＧ１７」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９０～９９」の範囲に対して「大当たりＨ１７」が対応付けて規定されている。「大当たりＤ１７」と、「大当たりＦ１７」は、大当たり遊技のラウンド数として１６ラウンド（Ｒ）が規定され、「大当たりＥ１７」と、「大当たりＧ１７」と、「大当たりＨ１７」は、大当たり遊技のラウンド数として４ラウンド（Ｒ）が規定されている。よって、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技のラウンド数（大当たり遊技中に獲得し得る賞球数）の観点で見た場合には、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る大当たり種別の中で「大当たりＤ１７」と、「大当たりＦ１７」が、他の大当たり種別よりも有利な大当たり種別となる。

【３３２７】

さらに、「大当たりＤ１７」と、「大当たりＥ１７」は、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な確変状態であって、且つ、時短終了条件が成立し易い確変Ａ状態が付与され、「大当たりＦ１７」と、「大当たりＧ１７」は、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な確変状態であって、且つ、時短終了条件が成立し難い確変Ｂ状態が付与され、「大当たりＨ１７」は、大当たり遊技終了後に、確変状態よりは遊技者に不利となる時短状態が付与される。なお、各大当たり種別に対して規定される時短終了条件の詳細な内容については、時短付与１７テーブル２０２ｎｅ（図３６８参照）を用いて後述する。

【３３２８】

本第１７実施形態では、潜確状態が遊技者に最も有利な遊技状態となることから、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る大当たり種別の中では、確変状態が設定され、且つ、時短終了条件が成立し易い「大当たりＤ１７」と、「大当たりＥ１７」が、大当たり終了後の遊技状態の面で最も有利な大当たり種別となる。

【３３２９】

上述した通り、第１７実施形態では、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、ラウンド数の異なる大当たり遊技を実行可能に構成し、１６ラウンドの大当たり遊技が実行される場合には、必ず確変状態が設定されるように構成している。このように実行される大当たり遊技のラウンド数によって大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に予測させることが可能に構成することで、大当たり遊技中に実行されるラウンド数に対して、賞球が多くなることと、遊技者に有利となる遊技状態が設定されることを遊技者に期待させながら遊技を行わせることができる。

【３３３０】

さらに、本第１７実施形態では、確変状態が連続して設定される回数に上限（リミット回数）を設けており、１６ラウンドの大当たり遊技が実行されることにより、遊技者は大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを判別することができるため、確変状態が連続して設定される回数を予測することが可能となる。また、１６ラウンドの大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技終了後に時短終了条件が設定され易い確変Ａ状態と、時短終了条件が設定され難い確変Ｂ状態と、が設定され得るように構成しており、確変Ａ状態が設定される割合と、確変Ｂ状態が設定される割合とが５：２となるように構成している。よって、１６ラウンドの大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技中に多くの賞球を獲得できると共に、確変Ａ状態が設定され易くなることから、大当たり当選した場合において、１６ラウンドの大当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。

【３３３１】

一方、４ラウンドの大当たり遊技が実行される場合は、大当たり遊技の終了後に、確変Ａ状態、確変Ｂ状態、時短状態の何れも設定され得るように構成している。よって、右打

ち遊技を継続して実行する期間（有利期間）中に第２特別図柄抽選で大当たり当選し、４ラウンドの大当たり遊技が実行された場合には、確変状態が設定されているか否かを遊技者に判別させ難くすることができる。また、本第１７実施形態では、確変状態が連続して設定される回数に上限（リミット回数）を設けているため、有利期間中に４ラウンドの大当たり遊技が実行されることで、確変状態が連続して設定される回数を分かり難くすることができるため、有利期間中において、常に確変状態が設定されることを期待させながら大当たりを目指して遊技を行わせることができる。

【３３３２】

次に、当たり動作１７テーブル２０２ｎｇの詳細について説明する。この当たり動作１７テーブル２０２ｎｇは、上述した第１５実施形態における大当たり動作テーブル２０２ｋａと同様に、当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）にて実行される当たり遊技の動作内容が規定されているものであって、当たり種別毎の各大入賞口（可変入賞装置２６５０、Ｖ入賞装置１６５０）の動作や、オープニング期間、各ラウンド終了後に設定されるインターバル期間、エンディング期間等が規定されているデータテーブルである。当たり遊技の実行中は、この当たり動作１７テーブル２０２ｎｇと、大当たり種別とに応じて、開放させる大入賞口の種別やラウンド終了後のインターバル期間等が設定される。なお、当たり動作１７テーブル２０２ｎｇに規定されている内容のうち、図３６５（ｂ）に示していない各内容については、上述した大当たり動作テーブル２０２ｋａ（図３２６（ａ）参照）と同一であり、その詳細な図示と説明を省略する。

【３３３３】

図３６５（ｂ）に示した通り、第１特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に設定される大当たり種別である「大当たりＡ１７」と、「大当たりＢ１７」に対しては、Ｖ入賞装置１６５０の開放ラウンドとして１～６ラウンド、オープニング期間として０．５秒が規定されている。また、１ラウンド目のラウンド遊技が、Ｖ入賞装置１６５０に入賞した遊技球がＶ入賞装置１６５０内の特定領域（確変スイッチ１６５０ｅ３）を通過し得るように、切替部材１６５０ｈを作動させるための開放シナリオが規定されている。

【３３３４】

また、図３６５（ａ）に示した通り、「大当たりＣ１７」に対しては、上述した「大当たりＡ１７」と、「大当たりＢ１７」に対して規定される内容に対して、オープニング期間を０．５秒から３．５秒へと変更しただけの当たり動作が規定されている。そして、「大当たりＣ１７」に対応付けて規定される当たり動作内容に基づいて大当たり遊技が実行される場合には、１ラウンド目のラウンド遊技中においてＶ入賞装置１６５０へと入賞した遊技球がＶ入賞装置１６５０内の特定領域（確変スイッチ１６５０ｅ３）を通過し得ないように構成している。

【３３３５】

つまり、切替部材１６５０ｈは、大当たり遊技が実行された（オープニング期間が設定された）ことを契機に開放シナリオに基づいて作動するように構成しており、オープニング期間が設定されてから、３秒が経過するまでの間にＶ入賞装置１６５０へと入賞した遊技球が特定領域（確変スイッチ１６５０ｅ３）を通過し得るよう開放シナリオが規定されている。よって、オープニング期間として３．５秒が規定されている「大当たりＣ１７」に対応する当たり動作が実行された場合には、大当たり遊技中に（Ｖラウンド中に）、遊技球を特定領域（確変スイッチ１６５０ｅ３）へと通過させることが不可能（困難）となり、特定領域（確変スイッチ１６５０ｅ３）へと遊技球を通過させた場合に付与される特典（特別図柄の高確率状態）が設定されることが無い。

【３３３６】

このように構成することで、大当たり遊技中に遊技球を特定領域へと通過させることに基づいて、その大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を付与するように構成したパチンコ機１０において、大当たり種別に応じて大当たり遊技のオープニング期間の長さを可変させるだけで、大当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過させ易い大当たり遊技と、通過させ難い大当たり遊技とを容易に設定することができる。

【３３３７】
なお、本第１７実施形態では、遊技球が特定領域（確変スイッチ１６５０ｅ３）へと到達し易い第１状態と、到達し難い第２状態とに可変可能な可変手段（切替部材１６５０ｈ）を、大当たり遊技が実行された（オープニング期間が設定された）ことを契機に予め定められた規則に従って（規定されている開放シナリオに基づいて）動作制御するように構成し、大当たり遊技のオープニング期間の長さを異ならせることにより、大当たり遊技中における遊技球の特定領域への到達割合（通過のさせ易さ）を可変するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、可変手段を動作制御させる契機を大当たり遊技の開始では無く、ラウンド遊技の開始タイミング、或いは、ラウンド遊技の終了タイミングを契機に可変手段の動作制御を開始しても良いし、パチンコ機１０に電源が投入されたと判別したことを契機に動作制御を開始しても良い。
【３３３８】
また、本第１７実施形態では、大当たり遊技の１ラウンド目がＶラウンド遊技となるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技の特定ラウンドがＶラウンドとなるように開放シナリオを規定しても良いし、１回の大当たり遊技中にＶラウンド遊技が複数回実行されるように構成しても良い。
【３３３９】
図３６５（ｂ）に示した通り、第２特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に設定される大当たり種別である「大当たりＤ１７」と、「大当たりＦ１７」に対しては、Ｖ入賞装置１６５０の開放ラウンドとして１～１６ラウンド、オープニング期間として０．５秒が規定されている。また、１ラウンド目のラウンド遊技が、Ｖ入賞装置１６５０に入賞した遊技球がＶ入賞装置１６５０内の特定領域（確変スイッチ１６５０ｅ３）を通過し得るように、切替部材１６５０ｈを作動させるための開放シナリオが規定されている。
【３３４０】
次に、第２特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に設定される大当たり種別である「大当たりＥ１７」と、「大当たりＧ１７」に対しては、Ｖ入賞装置１６５０の開放ラウンドとして１，２ラウンド、可変入賞装置２６５０の開放ラウンドとして３，４ラウンドが、オープニング期間として０．５秒が規定されている。そして、２ラウンド目と３ラウンド目の間のインターバル期間と、３ラウンド目と４ラウンド目の間のインターバル期間として３秒が規定されている。
【３３４１】
よって、「大当たりＥ１７」と、「大当たりＧ１７」に対応する大当たり遊技が実行された場合には、まず、Ｖ入賞装置１６５０が開放されるラウンド遊技が２ラウンド分実行され、その後、可変入賞装置２６５０が開放されるラウンド遊技が２ラウンド分実行される。ここで、Ｖ入賞装置１６５０が開放されるラウンド遊技は、上述した各当たり動作と同様に、最大３０秒間の開放期間が規定されており、可変入賞装置２６５０が開放されるラウンド遊技は、小当たり遊技のラウンド遊技と同一の最大で０．５秒の開放期間が規定されている。
【３３４２】
つまり、「大当たりＥ１７」と、「大当たりＧ１７」に対応する大当たり遊技が実行された場合には、見た目上は、２ラウンドの大当たり遊技が実行された後に、第２特別図柄変動の変動時間（３秒）と同一時間のインターバル期間を介して小当たり遊技と同一の当たり遊技が２回実行されることになる。よって、どのタイミングで大当たり遊技が開始され、どのタイミングで大当たり遊技が終了したのかを遊技者に分かり難くすることができると共に、Ｖ入賞装置１６５０が開放動作されるラウンド遊技が実行された後に、３秒のインターバル期間を経て小当たり遊技と同一の当たり動作（０．５秒開放）で可変入賞装置２６５０が開放動作されるため、大当たり遊技の終了後に、ＲＵＳＨ遊技が実行されたと思わせることができる。
【３３４３】
なお、詳細な説明は後述するが、本第１７実施形態では、「大当たりＥ１７」と、「大

当たりＧ１７」に対応する大当たり遊技が実行された場合において、大当たり遊技中に実行される演出（大当たり演出）の演出期間が、大当たり遊技の開始タイミングから２ラウンド目の終了タイミングまでとなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対してどのタイミングで大当たり遊技が終了しているのかを分かり難くすることができる。さらに、上述した各実施形態と同様に、大当たり遊技が実行されている期間中は、普通図柄の低確率状態が設定されるため、潜確状態と同様に、可変入賞装置２６５０へと遊技球を到達させ易い状態となる。よって、大当たり遊技中において小当たり遊技と同様の動作パターンで可変入賞装置２６５０を開放動作させた場合に、遊技球を可変入賞装置２６５０へと入賞させることができるため、遊技者に対して大当たり遊技終了後に潜確状態が設定されたのではと思わせ易くすることができる。

【３３４４】

また、第２特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に設定される大当たり種別である「大当たりＨ１７」に対しては、Ｖ入賞装置１６５０の開放ラウンドとして３，４ラウンド、可変入賞装置２６５０の開放ラウンドとして１，２ラウンドが規定され、オープニング期間として０．５秒が規定されている。そして、１ラウンド目と２ラウンド目の間のインターバル期間と、２ラウンド目と３ラウンド目の間のインターバル期間として３秒が規定されている。

【３３４５】

よって、「大当たりＨ１７」に対応する大当たり遊技が実行された場合には、まず、可変入賞装置２６５０が開放されるラウンド遊技が２ラウンド分実行され、その後、Ｖ入賞装置１６５０が開放されるラウンド遊技が２ラウンド分実行される。ここで、Ｖ入賞装置１６５０が開放されるラウンド遊技は、上述した各当たり動作と同様に、最大３０秒間の開放期間が規定されており、可変入賞装置２６５０が開放されるラウンド遊技は、小当たり遊技のラウンド遊技と同一の最大で０．５秒の開放期間が規定されている。

【３３４６】

つまり、「大当たりＨ１７」に対応する大当たり遊技が実行された場合には、見た目上は、第２特別図柄変動の変動時間（３秒）と同一時間のインターバル期間を介して小当たり遊技と同一の当たり遊技が２回実行された後に、２ラウンドの大当たり遊技が実行されたることになる。よって、どのタイミングで大当たり遊技が開始され、どのタイミングで大当たり遊技が終了したのかを遊技者に分かり難くすることができる。

【３３４７】

なお、詳細な説明は後述するが、本第１７実施形態では、「大当たりＨ１７」に対応する大当たり遊技が実行された場合において、大当たり遊技中に実行される演出（大当たり演出）の演出期間が、大当たり遊技の３ラウンド目開始タイミングから大当たり遊技の終了タイミングまでとなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対してどのタイミングで大当たり遊技が終了しているのかを分かり難くすることができる。さらに、上述した各実施形態と同様に、大当たり遊技が実行されている期間中は、普通図柄の低確率状態が設定されるため、潜確状態と同様に、可変入賞装置２６５０へと遊技球を到達させ易い状態となる。よって、大当たり遊技中において小当たり遊技と同様の動作パターンで可変入賞装置２６５０を開放動作させた場合に、遊技球を可変入賞装置２６５０へと入賞させることができるため、遊技者に対して大当たり遊技終了後に潜確状態が設定されたのではと思わせ易くすることができる。

【３３４８】

以上、説明をした通り、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、４ラウンドの大当たり遊技が実行される大当たり種別が決定された場合には、実質２ラウンド分の大当たり遊技が実行されるように構成している。そして、大当たり遊技中に遊技球が特定領域（確変スイッチ１６５０ｅ３）を通過させ易い大当たり（確変大当たり）遊技では、大当たり遊技の１，２ラウンド目にＶ入賞装置１６５０を開放させるラウンド遊技を実行し、大当たり遊技中に遊技球が特定領域（確変スイッチ１６５０ｅ３）を通過させ難い大当たり（時短大当たり）遊技では、大当たり遊技の３，４ラウンド目にＶ入賞装置１６５

０を開放させるラウンド遊技を実行するように構成している。このように構成することで、全ての大当たり遊技に対して、切替部材１６５０ｈの開放シナリオとして共通の開放シナリオを設定することが可能となる。

【３３４９】

最後に、第２特別図柄抽選にて小当たり当選した場合には、可変入賞装置２６５０の開放期間として最大で０．５秒の開放期間が規定されている。

【３３５０】

なお、本実施形態では、大当たり遊技のラウンド遊技のうち、可変入賞装置２６５０を開放させるラウンド遊技の内容が小当たり遊技と同一となるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、１回のラウンド遊技において、小当たり遊技複数回分（２回分）の開放動作を実行させるように構成しても良い。この場合、１のラウンド遊技中に、０．５秒の開放期間を設定し、その後、３秒間の閉鎖期間を経て、再度０．５秒間の開放期間を設定するように構成すれば良い。これにより、大当たり遊技の１のラウンド遊技が実行されている期間内に、第２特別図柄変動（３秒）後に小当たり遊技が実行される場合と同一の態様で可変入賞装置２６５０を複数回開放させることが可能となるため、遊技者に対して、現在が大当たり遊技中であるか否かをより判別させ難くすることができる。

【３３５１】

また、本第１７実施形態では、大当たり遊技中において可変入賞装置２６５０が連続して開放動作される場合に、３秒の間隔が空くように、即ち、第２特別図柄変動が１回実行された後に小当たり遊技が実行される場合と同一の間隔を開けて可変入賞装置２６５０を開放させるようにインターバル期間を設定しているが、これに限ること無く、例えば、６秒の間隔が空くようにインターバル期間を設定した当たり動作を規定しても良い。

【３３５２】

つまり、外れ当選した第２特別図柄変動を挟んで２回の小当たり遊技が実行される場合と同一の間隔を空けるようにインターバル期間を規定しても良い。このように構成することで、Ｖ入賞装置１６５０が開放動作されるラウンド遊技の終了後、或いは、Ｖ入賞装置１６５０が開放動作されるラウンド遊技の前において第２特別図柄抽選で外れ当選（外れ確率約１／３）した場合に、現在が大当たり遊技中である（６秒間のインターバル期間が設定されている）と遊技者に思わせることができる。よって、小当たり遊技によって賞球を獲得可能な潜確状態において、第２特別図柄抽選の結果が外れであることに対しても遊技者に興味を持たせることができる。

【３３５３】

また、本実施形態では大当たり遊技中に可変入賞装置２６５０を開放させる開放期間と、小当たり遊技中に可変入賞装置２６５０を開放させる開放期間とが同一期間（０．５秒）となるように構成しているが、これに限ること無く、開放期間を異ならせるように構成しても良く、大当たり遊技中に可変入賞装置２６５０を開放させる開放期間を長く（例えば、０．６秒）したり、短くしたり（例えば、０．３秒）しても良い。このように構成することで、可変入賞装置２６５０の開放期間の長さに対して遊技者に違和感を与えることができる。

【３３５４】

なお、大当たり遊技の一部として可変入賞装置２６５０を開放させる場合と、小当たり遊技として可変入賞装置２６５０を開放させる場合とで若干の相違点を設けることで、その相違点に気付いた遊技者に対してのみ今回の可変入賞装置２６５０の開放動作が大当たり遊技に基づくものか小当たり遊技に基づくものかを判別可能にする技術としては、上述した可変入賞装置２６５０の開放期間の長さを異ならせる技術以外でも良く、例えば、可変入賞装置２６５０が開放動作される際に遊技者が気付き難い表示態様（報知態様）による演出を実行したり、大当たり遊技中であることを示すための識別情報を遊技者が気付き難い態様で表示したりするように構成しても良い。

【３３５５】

次に、図３６６及び図３６７を参照して、変動パターン１７テーブル２０２ｎｄを構成

する各種テーブルの詳細について説明をする。本第１７実施形態では、設定されている遊技状態に応じて、異なるデータテーブルを参照して変動パターンを選択するように構成しており、変動パターン１７テーブル２０２ｎｄは、具体的には、通常状態が設定されている場合に参照される通常用１７テーブル２０２ｎｄ１、時短状態、及び、確変Ｂ状態が設定されている場合に参照される時短・確変Ｂ用１７テーブル２０２ｎｄ２、確変Ａ状態が設定されている場合に参照される確変Ａ用１７テーブル２０２ｎｄ３、潜確状態が設定されている場合に参照される潜確用１７テーブル２０２ｎｄ４、確変状態が連続して設定される回数がリミット回数（到達）に到達し、大当たり遊技終了後に強制的に時短状態が設定された場合に参照されるリミット用１７テーブル２０２ｎｄ５とから構成されている。

【３３５６】

なお、通常状態が設定されている場合に参照される通常用１７テーブル２０２ｎｄ１の規定内容は、上述した第４実施形態における変動パターン４テーブル２０２ｃｄ（図１３１参照）の通常用変動パターンテーブル２０２ｃｄ１（図１３２参照）と同一であるため、その図示及び詳細な説明を省略する。

【３３５７】

まず、時短・確変Ｂ用１７テーブル２０２ｎｄ２の詳細について説明する。図３６６（ａ）は、時短・確変Ｂ用１７テーブル２０２ｎｄ２の規定内容を示した図である。図３６６（ａ）に示した通り、時短・確変Ｂ用１７テーブル２０２ｎｄ２には、第１特別図柄に対して決定される変動時間のほうが、第２特別図柄に対して決定される変動時間よりも長くなり易くなるように各変動パターンが規定されている。即ち、第１特別図柄変動と、第２特別図柄変動とを同時に（並行して）実行可能な本第１７実施形態においては、時短状態、及び確変Ｂ状態が設定されている場合には、実質、第２特別図柄抽選が主として実行される。

【３３５８】

具体的には、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「外れ」に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲に対して、変動時間が３００秒間の外れ時短用長変動が対応付けて規定されている。また、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「大当たり」の場合は、設定される大当たり種別に応じて、異なる変動パターンが選択され得るように構成しており、「大当たりＡ１７」に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９８」の範囲に対して変動時間が１００秒間の当たり時短用変動が対応付けて規定され、「９９～１９８」の範囲に対して、変動時間が３００秒間の当たり時短用長変動が対応付けて規定されている。一方、「大当たりＢ１７、及び大当たりＣ１７」に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲に対して、変動時間が３００秒間の当たり時短用長変動が対応付けて規定されている。

【３３５９】

このため、時短状態において第１特別図柄の抽選が実行された場合には、高確率で３００秒間という非常に長い変動時間が設定される。なお、上述した通り、本第１７実施形態では、大当たり遊技中に右打ちを行うことで、ほぼ、右第１入球口６４ｚへと１個以上の遊技球が入球して第１特別図柄の保留球が貯まるように構成されているので、時短状態へと移行したと同時に第１特別図柄の３００秒間の変動表示が実行され易くなる。そして、時短状態、及び、確変Ｂ状態では、時短終了条件として、第１特別図柄と第２特別図柄との変動回数が１００回に到達した場合に成立する時短終了条件が設定されるため、時短状態、及び、確変Ｂ状態においては、実質、第２特別図柄変動のみを実行させて遊技を行うことができる。

【３３６０】

本第１７実施形態では、上述した通り、時短状態が設定された場合と、確変Ｂ状態が設定された場合とで、同一の変動パターンテーブルを参照して変動パターンが決定されると共に、第３図柄表示装置８１にて実行される演出表示も同一の演出態様（チャレンジ演出）が実行されるように構成している。よって、現在の遊技状態が時短状態であるか確変状態であるのかを遊技者に分かり難くすることができる。

【３３６１】
図３６０（ａ）を参照して上述した通り、チャレンジ演出が実行されると、チャレンジ演出の残期間として「３００秒」が表示され、時間経過に応じて残期間が減少していく演出が実行されるように構成している。この「３００秒」は、第１特別図柄の変動時間として高確率で決定される変動時間（３００秒）に対応させた値である。
【３３６２】
また、遊技者に有利な大当たり、即ち、大当たり遊技終了後に確変Ａ状態が設定される「大当たりＡ１７」に当選した場合には、他の抽選結果よりも短い変動時間である「１００秒」が決定されるように構成している。この１００秒の変動時間が決定された場合には、図３６２（ａ）を参照して上述した裏チャレンジ演出が実行される。
【３３６３】
図３６６（ａ）に示した通り、図柄種別が第２特別図柄（特図２）に対しては、抽選結果が「外れ（小当たり含む）」に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲に対して、変動時間が３秒間の外れショート変動が対応付けて規定されている。また、図柄種別が第２特別図柄（特図２）、抽選結果が「大当たり」に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲に対して、変動時間が３秒間の当たりショート変動が対応付けて規定されている。
【３３６４】
つまり、時短状態、及び、確変Ｂ状態が設定されている場合には、１回の第１特別図柄変動（３００秒）が実行されている期間中に最大で１００回の第２特別図柄抽選が実行可能となるように変動時間が３秒に固定されている。このように構成することで、チャレンジ演出の残期間として第１特別図柄の変動時間に対応させて「３００秒」を示す演出を実行した場合に、その「３００秒」が経過するタイミングに合わせて１００回の第２特別図柄抽選を終了させることが可能となる。よって、実際には特別図柄の変動回数が１００回に到達したことに基づいて時短終了条件が成立する遊技状態であるが、遊技者には、時間経過によって時短終了条件が成立する遊技状態であると思わせることができるため、意欲的に遊技を行わせることができる。
【３３６５】
次に、図３６６（ｂ）を参照して、確変Ａ用１７テーブル２０２ｎｄ３の詳細について説明する。図３６６（ｂ）は、確変Ａ用１７テーブル２０２ｎｄ３の規定内容を示した図である。この確変Ａ用１７テーブル２０２ｎｄ３は、確変Ａ状態が設定されている場合において変動パターンを決定する際に参照されるデータテーブルである。図３６６（ｂ）に示した通り、確変Ａ用１７テーブル２０２ｎｄ３には、第１特別図柄に対して決定される変動時間のほうが、第２特別図柄に対して決定される変動時間よりも短くなり易くなるように各変動パターンが規定されている。即ち、第１特別図柄変動と、第２特別図柄変動とを同時に（並行して）実行可能な本第１７実施形態においては、確変Ａ状態が設定されている場合には、第１特別図柄変動が先に終了するように構成している。
【３３６６】
ここで、確変Ａ状態は、確変Ｂ状態よりも成立し易い時短終了条件が設定されるものであり、確変Ｂ状態において設定される時短終了条件（通常時短終了条件）に加え、第１特別図柄変動が１回実行された場合（停止表示された場合）に成立する特定時短終了条件が設定されている。
【３３６７】
よって、大当たり遊技終了後に確変Ａ状態が設定された場合には、大当たり遊技中に獲得した第１特別図柄の保留球（特図１保留球）、即ち、大当たり遊技中に実行された右打ち遊技によって発射された遊技球が右第１入球口６４ｚに入球することにより獲得した特図１保留球に基づいて、即座に第１特別図柄変動が実行され、０．５秒後に停止表示されることにより、特定時短終了条件が成立し、潜確状態へと移行することになる。よって、遊技者に対しては、あたかも大当たり遊技終了後に潜確状態が設定されたと思わせる遊技を提供することが可能となる。

【３３６８】
本第１７実施形態では、大当たり遊技終了後に確変Ａ状態が設定される状態であって、且つ、特図１保留球を獲得している場合には、図３５７（ａ）に示した通り、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを示す演出（チャレンジ演出）を実行するのでは無く、潜確状態が設定されることを示す演出（ＲＵＳＨ演出）を実行するように構成している。このように構成することで、０．５秒間のみ確変状態が設定されることを遊技者に報知してしまい、分かり難い報知態様で演出が実行されてしまうことを抑制することができる。
【３３６９】
具体的には、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「外れ」に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲に対して、変動時間が０．５秒間の外れ確変用短変動が対応付けて規定されている。また、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「大当たり」の場合は、設定される大当たり種別に応じて、異なる変動パターンが選択され得るように構成しており、「大当たりＡ１７」に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲に対して、変動時間が０．５秒間の当たり確変用短変動が対応付けて規定され、「大当たりＢ１７、及び大当たりＣ１７」に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲に対して、変動時間が３００秒間の当たり確変用長変動が対応付けて規定されている。
【３３７０】
つまり、確変Ａ状態が設定された後に実行される１回目の第１特別図柄抽選の結果が外れの場合、或いは、再度確変Ａ状態が設定される大当たり（大当たりＡ１７）である場合には、０．５秒間の短変動を実行させるように構成している。そして、１回目の第１特別図柄抽選の結果が外れの場合は、０．５秒経過後に潜確状態へと移行する。また、１回目の第１特別図柄抽選の結果が大当たりＡ１７である場合には、大当たり遊技終了後に連続して大当たり遊技が実行され、その後、再度確変Ａ状態が設定される。なお、この場合、確変Ａ状態が設定された後に実行される１回目の第１特別図柄抽選の結果が大当たりＡ１７であることを、確変Ａ状態が設定されるよりも前の時点、即ち、１回目の確変Ａ大当たりが終了するよりも前に判別した場合には、１回目の確変Ａ大当たりと、２回目の確変Ａ大当たりとを跨ぐように大当たり演出（連荘大当たり演出）を実行するように構成しても良い。
【３３７１】
このように、連荘大当たり演出を実行するように構成した場合も、０．５秒間のみ確変状態が設定されることを遊技者に報知してしまい、分かり難い報知態様で演出が実行されてしまうことを抑制することができる。
【３３７２】
また、確変Ａ状態が設定された後に実行される１回目の第１特別図柄抽選の結果が、大当たりＡ１７以外の大当たりである場合、即ち、大当たり遊技終了後に確変Ｂ状態、或いは、時短状態が設定される大当たりに当選した場合には、３００秒の変動時間が決定される。これにより、確変Ａ状態が設定された場合に特定時短終了条件が成立し難くすることができる。この場合、時短状態や確変Ｂ状態が設定された場合と同一の演出態様（チャレンジ演出）が実行されるように構成している。
【３３７３】
このように構成することで、確変Ａ状態が設定されたにも関わらず、１回目の第１特別図柄抽選の結果が、大当たりＡ１７以外の大当たり（大当たりＢ１７，Ｃ１７）に当選している場合において、第１特別図柄の抽選結果に基づいて大当たり遊技が実行されることを抑制することができる。また、時短状態や確変Ｂ状態が設定された場合と同一の演出態様（チャレンジ演出）を実行するように構成しているため、遊技者に対して、確変Ａ状態が設定されたことを分かり難くすることができる。なお、図３６６（ｂ）に示した通り、図柄種別が第２特別図柄（特図２）に対しては、抽選結果が「外れ（小当たり含む）」に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲に対して、変動時間が３秒間の外れ

ショート変動が対応付けて規定されている。また、図柄種別が第２特別図柄（特図２）、抽選結果が「大当たり」に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲に対して、変動時間が３秒間の当たりショート変動が対応付けて規定されている。

【３３７４】

次に、図３６７（ａ）を参照して、潜確用１７テーブル２０２ｎｄ４の詳細について説明する。図３６７（ａ）は、潜確用１７テーブル２０２ｎｄ４の規定内容を示した図である。この潜確用１７テーブル２０２ｎｄ４は、潜確状態が設定されている場合において変動パターンを決定する際に参照されるデータテーブルである。図３６７（ａ）に示した通り、潜確用１７テーブル２０２ｎｄ４には、第１特別図柄に対して決定される変動時間のほうが、第２特別図柄に対して決定される変動時間よりも長くなるように各変動パターンが規定されている。即ち、第１特別図柄変動と、第２特別図柄変動とを同時に（並行して）実行可能な本第１７実施形態においては、潜確状態が設定されている場合には、第２特別図柄抽選のほうが、第１特別図柄抽選よりも実行され易くなる。

【３３７５】

ここで、確変Ａ状態は、確変Ｂ状態よりも成立し易い時短終了条件が設定されるものであり、確変Ｂ状態において設定される時短終了条件（通常時短終了条件）に加え、第１特別図柄変動が１回実行された場合（停止表示された場合）に成立する特定時短終了条件が設定されている。

【３３７６】

具体的には、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「外れ」に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲に対して、変動時間が３００秒間の外れ潜確用変動が対応付けて規定されている。また、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「大当たり」に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲に対して、変動時間が３００秒間の当たり潜確用変動が対応付けて規定されている。

【３３７７】

一方、図柄種別が第２特別図柄（特図２）、抽選結果が「外れ（小当たり含む）」に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲に対して、変動時間が３秒間の外れショート変動が対応付けて規定されている。また、図柄種別が第２特別図柄（特図２）、抽選結果が「大当たり」の場合は、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲に対して、変動時間が３秒間の当たりショート変動が対応付けて規定されている。

【３３７８】

このように構成することで、第２特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいて実行される小当たり遊技中の賞球を獲得し易い遊技状態である潜確状態中に、実質、第２特別図柄抽選のみが実行される遊技性を提供することができる。

【３３７９】

次に、図３６７（ｂ）を参照して、リミット用１７テーブル２０２ｎｄ５の詳細について説明する。図３６７（ｂ）は、リミット用１７テーブル２０２ｎｄ５の規定内容を示した図である。このリミット用１７テーブル２０２ｎｄ５は、確変状態が連続して設定される回数がリミット回数（５回）に到達したことに基づいて時短状態が設定された場合において変動パターンを決定する際に参照されるデータテーブルである。図３６７（ｂ）に示した通り、リミット用１７テーブル２０２ｎｄ５には、上述した時短・確変Ｂ用１７テーブル２０２ｎｄ２と同一の変動パターン種別が、選択割合の一部を異ならせた内容で規定されている。

【３３８０】

具体的には、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「外れ」に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲に対して、変動時間が３００秒間の外れ用長変動が対応付けて規定されている。また、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「大当たり」の場合は、設定される大当たり種別に応じて、異なる変動パターンが選択され得るように構成しており、「大当たりＡ１７」に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して変動時間が１００秒間の当たり用変動が対応付けて規定

され、「１５０～１９８」の範囲に対して、変動時間が３００秒間の当たり用長変動が対応付けて規定されている。一方、「大当たりＢ１７、及び大当たりＣ１７」に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲に対して、変動時間が３００秒間の当たり用変動が対応付けて規定されている。

【３３８１】

一方、図柄種別が第２特別図柄（特図２）、抽選結果が「外れ（小当たり含む）」に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲に対して、変動時間が３秒間の外れショート変動が対応付けて規定されている。また、図柄種別が第２特別図柄（特図２）、抽選結果が「大当たり」の場合は、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲に対して、変動時間が３秒間の当たりショート変動が対応付けて規定されている。

【３３８２】

このリミット用１７テーブル２０２ｎｄ５が参照される状況は、確変状態が設定される大当たり（確変Ａ大当たり、確変Ｂ大当たり）に当選し、その当選によりリミット回数に到達した場合である。上述した通り、本第１７実施形態では、確変Ａ大当たりに当選した場合には、通常の時短終了条件に加え特定時短終了条件が設定されるように構成し、確変Ａ状態が設定された場合には、第１特別図柄変動の変動時間として短時間の変動時間（０．５秒）が決定されるように構成することで、確変Ａ状態を即座に潜確状態へと移行させるように構成していた。そして、確変Ａ大当たりに当選した際にリミット回数に到達した場合には、第１特別図柄変動の変動時間として長時間の変動時間（１００秒或いは３００秒）が決定されるように構成している。よって、確変Ａ大当たりに当選した場合において、特定条件が成立していない場合（リミット回数に到達していない場合）は、即座に確変状態を終了させ（普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させ）、特定条件が成立している場合（リミット回数に到達した場合）は、確変状態が終了させ難くすることが可能となる。

【３３８３】

また、時短・確変Ｂ用１７テーブル２０２ｎｄ２に対して、大当たりＡ１７に当選した場合に、変動時間が１００秒間の変動パターンが選択され易くなるように構成している。このように構成することで、１００秒間の変動パターンに基づく変動演出が実行された場合において、リミット回数に到達した状態（時短状態が設定されている状態）にて大当たり当選したのでは？と、遊技者に期待感を持たせながら遊技を行わせることができる。

【３３８４】

なお、本第１７実施形態では、時短状態が設定されている場合、確変状態が設定されている場合とで、なるべく同一の変動パターンが決定されるように構成により、決定された変動パターンに基づいて現在設定されている遊技状態を遊技者に予測されてしまうことを抑制することができる。

【３３８５】

次に、時短付与１７テーブル２０２ｎｅの詳細について説明をする。図３６８は、本第１７実施形態における時短付与１７テーブル２０２ｎｅの規定内容を模式的に示した図である。この時短付与１７テーブル２０２ｎｅは、大当たり種別に応じて設定される時短終了条件が予め規定されているデータテーブルであって、大当たり遊技終了後の遊技状態を設定するための大当たり終了処理（図３８２参照）において、時短終了条件を設定する際に参照される。

【３３８６】

図３６８に示した通り、時短付与１７テーブル２０２ｎｅには、大当たり種別と、リミット到達の有無に応じて、時短終了条件（時短付与回数）が規定されている。具体的には、大当たり種別が「大当たりＡ１７」、「大当たりＤ１７」、「大当たりＥ１７」に対して、即ち、大当たり遊技終了後に確変Ａ状態が設定される大当たり種別に対しては、時短終了条件として、第１特別図柄変動が１回実行された場合（停止表示された場合）に成立する特定時短終了条件と、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動との合算数が１００回に到達した場合に成立する通常時短終了条件と、が規定されている。

【３３８７】
本第１７実施形態では、複数の時短終了条件が設定された場合には、何れか１の時短終了条件が成立した場合に、時短状態（普通図柄の高確率状態）が終了するように構成している。即ち、通常時短終了条件に加え、特定時短終了条件が設定される大当たり種別は、通常時短終了条件のみ設定される大当たり種別よりも、時短終了条件が成立し易い大当たり種別となる。
【３３８８】
また、大当たり種別が「大当たりＢ１７」、「大当たりＦ１７」、「大当たりＧ１７」に対して、即ち、大当たり遊技終了後に確変Ｂ状態が設定される大当たり種別に対しては、時短終了条件として、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動との合算数が１００回に到達した場合に成立する通常時短終了条件が規定されている。
【３３８９】
本第１７実施形態では、特別図柄の高確率状態は、特別図柄抽選にて大当たり当選するまで継続するように構成しているため、確変Ｂ状態が設定された場合には、通常時短終了条件が成立することで、潜確状態へと移行することになる。しかしながら、上述した特定時短終了条件を有する確変Ａ状態では、最短で第１特別図柄変動１回（０．５秒）で時短終了条件が成立するのに対して、確変Ｂ状態では、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動との合算数が１００回に到達した場合に時短終了条件が成立するため、確変Ａ状態よりも時短終了条件が成立し難い（潜確状態へと移行し難い）確変状態となる。
【３３９０】
さらに、大当たり種別が「大当たりＣ１７」、「大当たりＨ１７」に対して、即ち、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別に対しては、時短終了条件として、上述した通常時短終了条件のみが規定されている。なお、時短状態が設定されている状態で時短終了条件が成立した場合には、通常状態へと移行することになる。
【３３９１】
上述した通り、本第１７実施形態では、確変Ｂ状態と、時短状態とで時短終了条件が同一となるように構成している。よって、確変Ｂ状態が設定されているか時短状態が設定されているかを、時短終了条件が成立するまでの過程によって遊技者に判別されてしまうことを抑制することができる。そして、時短終了条件が成立した場合には、確変Ｂ状態が設定されている場合は潜確状態へ移行し、時短状態が設定されている場合は通常状態へと移行するように構成しているため、遊技者に対して、時短終了条件が成立する際の遊技内容に興味を持たせることができる。
【３３９２】
さらに、特定時短終了条件が設定される大当たり種別（「大当たりＡ１７」、「大当たりＤ１７」、「大当たりＥ１７」）に当選した場合であっても、設定される遊技状態や、特別図柄抽選の結果に応じて、特定時短終了条件の成立のし易さを、第１特別図柄の変動時間を可変させることで異ならせるように構成している。具体的には、特定時短終了条件が設定される大当たり種別に当選し、確変Ａ状態が設定される場合には、特定時短終了条件を早期に成立させるために第１特別図柄の変動時間として短い変動時間（０．５秒）を決定し易くし、特定時短終了条件が設定される大当たり種別に当選した際にリミット回数に到達したことに基づいて時短状態が設定された場合には、特定時短終了条件が成立し難くなる（通常時短終了条件よりも成立し難くなる）ように、第１特別図柄の変動時間として長い変動時間（３００秒）を決定し易くするように構成している。
【３３９３】
このように構成することで、特定の遊技状態（特別図柄の高確率状態）が設定される大当たりに連続して所定回数（リミット回数）当選した場合に、大当たり遊技終了後に特定の遊技状態よりも遊技者に不利となる不利遊技状態（特別図柄の低確率状態）を強制的に設定するリミット機能を有するパチンコ機１０において、リミット回数に到達する前に設定される遊技状態と、リミット回数に到達した後に設定される遊技状態とで、時短終了条件が成立したほうが有利になる遊技状態と、時短終了条件が成立しないほうが有利になる

遊技状態が切り替わる場合であっても、大当たり種別に対して規定される時短終了条件を、リミット到達前と、リミット到達後とで可変させること無く、有利者に有利となる時短終了条件を設定することができる。

【３３９４】

なお、本第１７実施形態では、特定の大当たり種別に当選した場合であって、リミット回数に到達する前に設定される遊技状態では時短終了条件が成立したほうが遊技者に有利となり、リミット回数に到達した後に設定される遊技状態では時短終了条件が成立しないほうが遊技者に有利となるように構成しているが、これに限ること無く、特定の大当たり種別に当選した場合であって、リミット回数に到達する前に設定される遊技状態では時短終了条件が成立しないほうが遊技者に有利となり、リミット回数に到達した後に設定される遊技状態では時短終了条件が成立したほうが遊技者に有利となるように構成してもよい。

【３３９５】

また、本第１７実施形態では、遊技者に有利となる期間が長くなるように、時短終了条件の成立のし易さを可変させているが、これに限ること無く、遊技者に有利となる期間が短くなるように時短終了条件の成立のし易さを可変させても良い。

【３３９６】

さらに、本第１７実施形態では、時短終了条件として、特定時短終了条件（第１特別図柄変動１回）と、通常時短終了条件（第１特別図柄変動と第２特別図柄変動との合算数が１００回）と、を設定可能に構成しているが、これ以外の時短終了条件を設定しても良く、例えば、特別図柄抽選で特定の外れ当選（小当たり含む）となった場合、或いは、その外れ当選（小当たり含む）回数が所定回数となった場合に成立する時短終了条件を設定可能に構成しても良いし、上述した各実施形態において用いられる各種時短終了条件の何れか、又は全てを設定可能に構成しても良い。

【３３９７】

次に、図３６９を参照して、変動パターンシナリオ１７テーブル２０２ｎｆの詳細について説明をする。図３６９は、変動パターンシナリオ１７テーブル２０２ｎｆの規定内容を示した図である。この変動パターンシナリオ１７テーブル２０２ｎｆには、当選した大当たり種別（設定される遊技状態）、リミット到達の有無に応じて、時短終了条件が成立する前に参照する変動パターンテーブルと、時短終了条件が成立した後に参照する変動パターンテーブルと、が規定されている。

【３３９８】

具体的には、リミット到達前であって、大当たり種別が「大当たりＡ１７」、「大当たりＤ１７」、「大当たりＥ１７」である場合には、時短終了条件の成立前は確変Ａ用１７テーブル２０２ｎｄ３が参照され、時短終了条件の成立後は潜確用１７テーブル２０２ｎｄ４が参照されるよう変動パターンシナリオが規定されており、リミット到達前であって、大当たり種別が「大当たりＢ１７」、「大当たりＦ１７」、「大当たりＧ１７」である場合には、時短終了条件の成立前は時短・確変Ｂ用１７テーブル２０２ｎｄ２が参照され、時短終了条件の成立後は潜確用１７テーブル２０２ｎｄ４が参照されるよう変動パターンシナリオが規定されており、リミット到達前であって、大当たり種別が「大当たりＣ１７」、「大当たりＨ１７」である場合には、時短終了条件の成立前は時短・確変Ｂ用１７テーブル２０２ｎｄ２が参照され、時短終了条件の成立後は通常用１７テーブル２０２ｎｄ１が参照されるよう変動パターンシナリオが規定されている。

【３３９９】

一方、リミット到達後であって、大当たり種別が「大当たりＡ１７」、「大当たりＤ１７」、「大当たりＥ１７」である場合には、時短終了条件の成立前はリミット用１７テーブル２０２ｎｄ５が参照され、時短終了条件の成立後は通常用１７テーブル２０２ｎｄ１が参照されるよう変動パターンシナリオが規定され、リミット到達後であって、大当たり種別が「大当たりＡ１７」、「大当たりＤ１７」、「大当たりＥ１７」以外である場合には、時短終了条件の成立前は時短・確変Ｂ用１７テーブル２０２ｎｄ２が参照され、時短

終了条件の成立後は通常用１７テーブル２０２ｎｄ１が参照されるよう変動パターンシナリオが規定されている。

【３４００】

このように、リミット到達の有無、時短終了条件の成立の有無に応じて、各大当たり種別に対して参照させる変動パターンテーブルを予め規定したデータテーブルを設けることにより、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動パターンを状態に応じて好適に決定することができる。

【３４０１】

次に、図３７０を参照して、本第１７実施形態における主制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図３７０は、ＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図３７０に示した通り、本第１７実施形態におけるＲＡＭ２０３は、上述した第１６実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成（図３３９（ｂ）参照）に対して、特別図柄２保留球格納エリア２０３ａ２、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｂ２、リミットカウンタ２０３ｎａ、リミット到達フラグ２０３ｎｂ、確変フラグ２０３ｎｃ、変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｎｄ、遊技状態格納エリア２０３ｎｅ、特図１減算フラグ２０３ｎｆ、時短終了待機フラグ２０３ｎｇ、特図２減算フラグ２０３ｎｈ、特図１大当たりフラグ２０３ｎｉ、特図２大当たりフラグ２０３ｎｊ、確変設定フラグ２０３ｚｓ、確変通過カウンタ２０３ｚｔ１、入賞個数カウンタ２０３ｚｔ２、動作カウンタ２０３ｚｔ３、残球タイマフラグ２０３ｚｔ４、残球タイマ２０３ｚｔ５、確変有効フラグ２０３ｚｔ６、確変有効タイマ２０３ｚｔ７、排出個数カウンタ２０３ｚｔ８と、が追加されている点で相違している。また、小当たり種別格納エリア２０３ｅ、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｈ、Ｖフラグ２０３ｉ、Ｖ通過フラグ２０３ｊ、普図短変動フラグ２０３ｑ、大当たりフラグ２０３ｃａが削除されている点でも相違している。

【３４０２】

リミットカウンタ２０３ｎａは、特別図柄抽選で連続して確変大当たり（確変Ａ大当たり、確変Ｂ大当たり）に当選した回数を計測するためのカウンタであって、確変大当たりに当選した場合に、値が１加算される。具体的には、大当たり終了処理１７（図３８２参照）において、確変設定フラグ２０３ｚｓがオンに設定されていると判別した場合、即ち、大当たり遊技中にＶ入賞装置１６５０内に設けられた特定領域（確変スイッチ１６５０ｅ３）へと遊技球が通過した場合に（図３８２のＳ１７１０１：Ｙｅｓ）、値が１加算される（図３８２のＳ１７１０３参照）。そして、確変大当たりが連続して実行された回数がリミット回数（５回）に到達しているかを判別する際に参照される（図３８２のＳ１７１０５）。また、大当たり終了処理１７（図３８２参照）において、確変設定フラグ２０３ｚｓがオンに設定されていないと判別した場合は（図３８２のＳ１７１０１：Ｎｏ）、連続して確変状態が設定されない場合であるため、リミットカウンタ２０３ｎａの値が０にリセットされる（図３８２のＳ１７１０２参照）。また、リミットカウンタ２０３ｎａの値がリミット回数（５回）に到達したと判別された場合も（図３８２のＳ１７１０５：Ｙｅｓ）、リミットカウンタ２０３ｎａの値が０にリセットされる（図３８２のＳ１７１０２参照）。

【３４０３】

本第１７実施形態では、大当たり遊技中にＶ入賞装置１６５０内に設けられた特定領域（確変スイッチ１６５０ｅ３）へと遊技球が通過した場合に、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されるように構成しているため、リミットカウンタ２０３ｎａの値を更新する処理を大当たり終了処理１７（図３８２参照）にて実行するように構成しているが、これ以外のタイミングでリミットカウンタ２０３ｎａの値を更新する処理を実行しても良く、例えば、Ｖ入賞装置１６５０内に設けられた特定領域（確変スイッチ１６５０ｅ３）へと遊技球が通過したかを判別する入賞処理（図３８３参照）にて、確変スイッチ１６５０ｅ３を遊技球が通過したことを判別した場合（図３８３のＳ１４９０：Ｙｅｓ）に、リミットカウンタ２０３ｎａの値を更新するように構成しても良い。

【３４０４】

また、例えば、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に決定される大当たり種別に応じて、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されるか否かが確定するパチンコ機１０であれば、リミットカウンタ２０３ｎａの値を更新する処理を、大当たり遊技の開始タイミングや、大当たり当選を示す特別図柄変動を実行させるタイミングや、当該特別図柄変動を停止表示させるタイミングで実行するように構成しても良い。

【３４０５】

このように、実際に遊技状態が設定されるよりも前の段階でリミットカウンタ２０３ｎａの値を更新する処理を実行することにより、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を事前に確定することが可能となる。よって、確定した遊技状態を示すためのコマンドを音声ランプ制御装置１１３へと送信することにより、リミット到達の有無に基づいて大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が可変する場合であっても、実際に設定される遊技状態に対応する演出態様（特別図柄変動に対応する第３図柄の変動表示演出の演出態様や、大当たり遊技中に実行される大当たり演出の演出態様）を実行し易くすることができる。

【３４０６】

なお、本実施形態では、確変状態（特別図柄の高確率状態）が設定された場合には、次回の大当たりに当選するまで特別図柄の高確率状態が継続するように構成している。よって、大当たり遊技が実行される毎に、リミットカウンタ２０３ｎａの値を更新する処理を実行するだけで良いが、例えば、特別図柄の高確率状態が大当たり遊技終了後から特別図柄変動が８０回実行されるまでの所定期間のみ設定される仕様のパチンコ機１０や、特別図柄の高確率状態が設定された場合に、所定条件が成立する毎に、特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるための移行抽選を実行する仕様のパチンコ機１０のように、大当たり当選を介することなく、特別図柄の高確率状態が終了してしまう遊技性を有するパチンコ機１０であれば、大当たり遊技当選時における遊技状態を判別する処理を実行し、大当たり遊技当選時に特別図柄の高確率状態が設定されている場合のみ、リミットカウンタ２０３ｎａの値を更新するか否かに関する処理を実行し、大当たり遊技当選時に特別図柄の高確率状態が設定されていない場合には、リミットカウンタ２０３ｎａの値を０にリセットする処理を実行するように構成すれば良い。

【３４０７】

また、本第１７実施形態では、特別図柄の高確率状態（確変状態）が過剰に連続して設定されることを抑制するためにリミット機能を設けているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄の高確率状態（時短状態）が過剰に連続して設定されることを抑制するためにリミット機能を設けても良い。この場合は、大当たり当選時において普通図柄の高確率状態が設定されていたかを判別する処理と、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が設定されるかを判別する処理と、を設け、大当たり遊技の前後で普通図柄の高確率状態が設定される（されていた）場合に、リミットカウンタ２０３ｎａの値を更新するように構成すれば良い。

【３４０８】

リミット到達フラグ２０３ｎｂは、確変状態（特別図柄の高確率状態）が連続して設定される回数が上限数（リミット回数）に到達したことを示すためのフラグであって、上限数（リミット回数）に到達した場合にオンに設定されるものである。このリミット到達フラグ２０３ｎｂは、大当たり終了時処理（図３８２のＳ１６９３参照）において、確変大当たりが連続して実行された回数がリミット回数（５回）に到達していると判別した場合に（図３８２のＳ１７１０５：Ｙｅｓ）オンに設定され、リミット到達フラグ２０３ｎｂの設定状況（オン、オフ）に応じて、時短付与回数及び変動パターンシナリオが決定される（図３８２のＳ１７１０８，Ｓ１７１１２参照）。そして、次回の大当たり当選時（大当たり当選を示す表示態様で特別図柄が停止表示されるタイミング）にてオフに設定される（図３７６のＳ１８９０参照）。

【３４０９】

確変フラグ２０３ｎｃは、特別図柄の高確率状態が設定されているか否かを示すフラグ

である。この確変フラグ２０３ｎｃがオンであれば、特別図柄の高確率状態に設定されていることを示し、オフであれば、特別図柄の低確率状態に設定されていることを示す。つまり、確変フラグ２０３ｎｃがオンに設定されている場合は、遊技状態として、確変状態（特別図柄：高確率状態、普通図柄：高確率状態）、或いは、潜確状態（特別図柄：高確率状態、普通図柄：低確率状態）の何れかが設定されていることになる。この確変フラグ２０３ｎｃは、初期状態がオフに設定されていると共に、大当たりを示す特別図柄の停止時にオフに設定される（図３７６のＳ１８９０、図３８０のＳ１９８６参照）。一方、この確変フラグ２０３ｎｃは、大当たり遊技中に確変設定フラグ２０３ｚｓがオンに設定され、且つ、確変リミット回数に到達していない場合に、オンに設定される（図３８２のＳ１７１０６参照）。つまり、本第１７実施形態では、一旦確変フラグ２０３ｎｃがオンに設定されると、次に大当たりに当選するまでの間、確変フラグ２０３ｎｃがオフに設定されることがないので、確変大当たりに当選した場合、大当たり終了後に設定される特別図柄の高確率状態は、パチンコ機１０の設定が初期化されない限り（ＲＡＭクリアスイッチ１２２がオンされた状態で電源が投入されない限り）、必ず次に大当たりに当選するまでの間継続するように構成されている。

【３４１０】

なお、本実施形態では、特別図柄の高確率状態が次に大当たりに当選するまで継続するように構成しているが、これに限られるものではない。例えば、特別図柄の高確率状態を終了させるための特図高確終了条件として、特別図柄の高確率状態（特図高確状態）が設定されてからの特別図柄変動回数（特図変動回数）が予め定められた所定回数（例えば、５０回）に到達した場合に、特別図柄の高確率状態を終了させるように構成してもよい。この場合、確変フラグ２０３ｎｃに代えて、特別図柄の高確率状態から特別図柄の低確率状態へと移行させるまでの残りの抽選回数をカウントするための確変カウンタを設けておけばよい。

【３４１１】

さらに、特図高確終了条件を複数用意し、例えば、特図高確状態における第１特別図柄の変動回数のみに基づいて成立し得る特図１高確終了条件や、第２特別図柄の変動回数のみに基づいて成立し得る特図２高確終了条件や、特別図柄の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、小当たりに当選する抽選結果）である場合に成立し得る抽選終了条件といった様々な特図高確終了条件を容易し、いずれかの特図高確終了条件が成立した場合に特別図柄の高確率状態を終了させるように構成してもよい。

【３４１２】

変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｎｄは、変動パターンシナリオを示すデータを格納するための記憶領域である。特別図柄の変動開始時には、この変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｎｄに格納されているデータが示す変動パターンシナリオに応じて、変動パターン（変動時間）を決定するための変動パターンテーブルが読み出される。この変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｎｄには、大当たり終了時に、変動パターンシナリオテーブル２０２ｎｆを参照して決定された変動パターンシナリオに対応するデータが格納される（図３８２のＳ１７１１３参照）。

【３４１３】

遊技状態格納エリア２０３ｎｅは、確変フラグ２０３ｎｃの設定状況、及び、時短中カウンタ２０３ｋの値とに応じて可変する遊技状態を記憶するための記憶領域である。この遊技状態格納エリア２０３ｎｅに格納された情報は、電源断時にはバックアップされ、復帰時（電源投入時）には電源断直前の状態に設定される。また、初期化された状態ではオフに設定される。よって、復電時（電源投入時）において、遊技状態を電源断直前の状態へと容易に復元させることができる。また、この遊技状態格納エリア２０３ｎｅは、現在設定されている遊技状態だけでは無く、過去に設定された遊技状態や、過去にカウントされたリミットカウンタ２０３ｎａの値といった遊技履歴を記憶可能な記憶領域も有している。このように構成することで、パチンコ機１０に対して不正な遊技が実行された場合において、不正遊技による被害を遡って解析することが可能となる。なお、大当たり確率の

値を複数段階に設定可能な設定機能を有するパチンコ機１０を用いる場合には、現在の設定されている設定値や、過去に設定された設定値を記憶可能な記憶領域を設けても良い。

【３４１４】

特図１減算フラグ２０３ｎｆは、第１特別図柄の変動において、変動停止時に時短中カウンタ２０３ｋの値を減算するべき変動であるか否かを示すフラグである。この特図１減算フラグ２０３ｎｆは、第１特別図柄変動開始処理１７（図３７３のＳ７０５５参照）において、時短中カウンタ２０３ｋの値が０より大きい値であると判別した場合に（図３７３のＳ７１２２：Ｙｅｓ）、オンに設定され（図３７３のＳ７１２３）、第１特別図柄変動停止処理１７（図３７６のＳ７０５８参照）にて実行される時短更新処理（図３７７のＳ１８９３参照）にて、特図１減算フラグ２０３ｎｆがオンであると判別した場合に（図３７７のＳ１７００１：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｋの値を減算してから（Ｓ１７００２参照）、オフに設定される（Ｓ１７００３参照）。

【３４１５】

なお、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、第１特別図柄変動停止処理１７（図３７６のＳ７０５８参照）において、オフに設定される（図３７６のＳ１８９０参照）。また同様に、第２特別図柄の抽選において、大当たりに当選した場合には、第２特別図柄変動停止処理１７（図３８０のＳ７０６３参照）において、オフに設定される（図３８０のＳ１９８６参照）。

【３４１６】

このように構成することで、例えば、上述した第１６実施形態のように、一方の特別図柄抽選（例えば、第２特別図柄抽選）にて大当たり当選した場合に、実行中の他方の特別図柄変動を中断（仮停止）させる仕様を有するパチンコ機１０であれば、仮停止していた第１特別図柄の変動が再開した場合に、その変動が停止表示される時点では特図１減算フラグ２０３ｎｆがオフに設定されているため、残時間回数が更新（減算）され無いように構成することができる。

【３４１７】

時短終了待機フラグ２０３ｎｇは、時短状態の終了条件が成立する特図変動が開始されたことを示すフラグである。具体的には、本実施形態では、大当たり遊技の終了後に普通図柄の高確率状態が設定された場合において、その普通図柄の高確率状態を終了させるための時短終了条件として、第１特別図柄変動が１回実行された場合に成立する特定時短終了条件と、第１特別図柄変動回数と、第２特別図柄変動回数との合算回数が１００回に到達した場合に成立する通常時短終了条件と、を設定可能に構成している。時短終了待機フラグ２０３ｎｇは、この時短終了条件が成立し得る特別図柄変動が開始される場合にオンに設定される。

【３４１８】

そして、時短終了待機フラグ２０３ｎｇがオンに設定されている状態で、時短終了条件が成立し得る特別図柄変動が停止表示された場合にオフに設定される。また、新たな特別図柄変動が開始される場合に、時短終了待機フラグ２０３ｎｇがオンに設定されているかが判別され、オンに設定されていると判別された場合、即ち、時短終了条件が成立し得る特別図柄変動（例えば、１００回目の特別図柄変動）が実行中のタイミングで、１０１回目の特別図柄変動が実行される場合には、１０１回目の特別図柄変動が実行されるよりも前（特別図柄抽選が実行されるよりも前）に、時短状態の終了条件を成立させる処理が実行される。このように構成することで、時短終了待機フラグ２０３ｎｇがオンに設定されている状態（即ち、待機状態）である場合において、何れかの時短終了タイミングが到来した場合に、各タイミングに応じて確実に時短終了処理を実行させることができる。

【３４１９】

特図２減算フラグ２０３ｎｈは、第２特別図柄の変動において、変動停止時に時短中カウンタ２０３ｋの値を減算するべき変動であるか否かを示すためのフラグである、この特図２減算フラグ２０３ｎｈは、第２特別図柄変動開始処理１７（図３７８のＳ７０６０参照）において、時短中カウンタ２０３ｋの値が０より大きい値であるかを判別し（図３７

８のＳ７６４０参照）、時短中カウンタ２０３ｋの値が０より大きい値である（即ち、時短中である）と判別した場合に（Ｓ７６４０：Ｙｅｓ）、オンに設定される（図３７８のＳ７６４１参照）。そして、特図２外れ停止処理の時短更新処理にて参照され、オンである場合には、時短中カウンタ２０３ｋの値を減算し、特図２減算フラグ２０３ｎｈをオフに設定する。また、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、第１特別図柄変動停止処理１７（図３７６のＳ７０５８参照）にてオフに設定され（図３７６のＳ１８９０参照）、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、第２特別図柄変動停止処理１７（図３８０のＳ７０６３参照）にてオフに設定される（図３８０のＳ１９８６参照）。

【３４２０】

なお、本実施形態では、第１特別図柄の抽選において、大当たりに当選した場合に、第２特別図柄が変動している場合には、その変動を外れで強制停止するよう構成している。上述したように、第１特別図柄の抽選において大当たりに当選した場合には、この特図２減算フラグ２０３ｎｈがオフに設定されるよう構成しているため、その外れで強制停止した変動の停止時には、時短カウンタ２０３ｋの値を更新する処理をスキップすることができる。よって、処理負荷を軽減することが出来る。

【３４２１】

特図１大当たりフラグ２０３ｎｉは、第１特別図柄の抽選（第１入球口６４、または右第１入球口６４ｚへの始動入賞に基づく抽選）の結果が大当たりであることを示すためのフラグであって、抽選結果が大当たりである場合にオンに設定されるものである。この特図１大当たりフラグ２０３ｎｉは、第１特別図柄大当たり判定処理１７（図３７４のＳ７１２１参照）にて大当たりであると判定された場合にオンに設定され（図３７４のＳ１８１６参照）、大当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される（図３７６のＳ１８９０）。この特図１大当たりフラグ２０３ｎｉがオンの状態で、且つ、第２特別図柄の変動表示が実行中の場合に第１特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第２特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図３７６のＳ１８７５参照）。これにより、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選との両方で大当たりに当選した場合に、重複して大当たり遊技が開始されてしまう不具合を防止できる。

【３４２２】

特図２大当たりフラグ２０３ｎｊは、第２特別図柄の大当たり変動中であることを示すフラグである。この特図２大当たりフラグ２０３ｎｊは、第２特別図柄の抽選（第２入球口６４０への始動入賞に基づく抽選）で大当たりとなった場合にオンに設定される（図３７９のＳ１９２６参照）。この特図２大当たりフラグ２０３ｎｊは、大当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される（図３８０のＳ１９８６参照）。この特図２大当たりフラグ２０３ｎｊがオンの状態で、且つ、第１特別図柄の変動表示が実行中の場合に、第２特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第１特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図３８０のＳ１９７４参照）。これにより、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選との両方で大当たりに当選した場合に、重複して大当たりが開始されてしまう不具合を防止できる。

【３４２３】

確変設定フラグ２０３ｚｓは、大当たり遊技後に特別図柄の高確率状態を設定させるか否かを示すフラグである。本パチンコ機１０では、特別図柄の高確率状態が設定されるか否かは、大当たり遊技中にＶ入賞装置１６５０内に設けられた特定領域（確変スイッチ１６５０ｅ３）を球が入球（通過）したか否かにより決定される。ここで、大当たり遊技中にこの確変スイッチ１６５０ｅ３を球が入球（通過）したこと（以下、Ｖ入賞と称す）を検出すると、確変設定フラグ２０３ｚｓがオンに設定される（図３８３のＳ１４９２参照）。一方、この確変設定フラグ２０３ｚｓは、大当たり遊技の終了時に参照され（図３８２のＳ１７１０１参照）、オンに設定されていると判別した場合において、リミットカウンタ２０３ｎａの値を更新した後に、オフに設定される（図３８２のＳ１７１０４参照）。なお、この確変設定フラグ２０３ｚｓは、電源断時にはバックアップされ、復帰時（電

源投入時）には電源断直前の状態に設定される。また、パチンコ機１０が初期化された状態ではオフに設定される。

【３４２４】

なお、電源投入時に確変設定フラグ２０３ｚｓがオンに設定されている場合には、確変スイッチに電源断前に通過したかを判別して、通過していると判別できた場合に、確変設定フラグ２０３ｚｓを正式にオンに設定して復帰するように構成してもよい。この場合、電源断前に確変スイッチ１６５０ｅ３を通過しているかの判別は、後述する確変通過カウンタ２０３ｚｔ１が０より大きい値であるかにより判別できる。このように構成することで、電源断されている状態で、確変設定フラグ２０３ｚｓのみをオンに書き換えて電源を再投入されるような不正を判別して、遊技店側の被害を低減することができる。

【３４２５】

確変通過カウンタ２０３ｚｔ１は、大当たり遊技中の１つのラウンド（本制御例では、大当たりの１ラウンド）で確変スイッチ１６５０ｅ３を通過した（特定領域を流下した）球の数を計数するためのカウンタである。なお、この確変通過カウンタ２０３ｚｔ１の値と後述する排出個数カウンタ２０３ｚｔ８の値との合計値によりＶ入賞装置１６５０のＶ入賞口１６５０ａに入賞した球が全て排出されたかを判別することができる。この確変通過カウンタ２０３ｚｔ１は、確変スイッチ１６５０ｅ３を球が通過した（Ｖ入賞した）場合に１ずつ加算されて更新される。また、Ｖ入賞装置１６５０に入賞した球の数と排出個数が一致するか否かの判定処理を実行した後に、初期値である「０」にリセットされる。なお、この確変通過カウンタ２０３ｚｔ１は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。

【３４２６】

入賞個数カウンタ２０３ｚｔ２は、大当たり遊技における１つのラウンドでＶ入賞装置１６５０のＣ入賞口１６５０ａに入賞した球の数をカウントするためのカウンタであり、Ｖ入賞口１６５０ａへの入賞が検出されたことに基づいて、１ずつ加算されて更新される。一方、１つのラウンドが終了した場合に、Ｖ入賞装置１６５０に入賞した個数（入賞個数カウンタ２０３ｚｔ２の値）と排出された個数（排出個数カウンタ２０３ｚｔ８と確変通過カウンタ２０３ｚｔ１との合計値）とが一致しているか判別された後に、初期値である「０」にリセットされる。なお、この入賞個数カウンタ２０３ｚｔ２の値は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。

【３４２７】

動作カウンタ２０３ｚｔ３は、大当たり遊技中に可変制御されるＶ入賞装置１６５０の各種装置（開閉扉１６５０ｆ、切替部材１６５０ｈ）の動作時間を計時（カウント）するためのものであって、具体的には、流路ソレノイド（確変ソレノイド）１６５０ｋがオン（励磁）に設定される時間を計時（カウント）するためのカウンタである。本パチンコ機１０では、当たり動作１７テーブル２０２ｎｇに規定されている各種動作シナリオを参照し、大当たり遊技の開始（オープニング期間の開始）に基づいて流路ソレノイド１６５０ｋが２秒間オンに設定される。動作カウンタ２０３ｚｔ３には、切替部材１６５０ｈの動作時間を示す値として２秒間に対応するカウンタ値が設定される。そして、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１の実行する入賞処理において１ずつ減算されて更新される。また、この動作カウンタ２０３ｚｔ３の値が０と判別されることに基づいて、流路ソレノイド１６５０ｋがオフに設定される。なお、この動作カウンタ２０３ｚｔ３は、電源断時にはバックアップされ、初期化された状態では、初期値である０が設定される。このように、動作カウンタ２０３ｚｔ３を設定して流路ソレノイド１６５０ｋを制御することで、確変スイッチ１６５０ｅ３への入賞を大当たり種別に応じて制御できる。

【３４２８】

また、動作カウンタ２０２ｚｔ３には、Ｖ入賞装置１６５０の開閉扉１６５０ｆや、可変入賞装置２６５０の開閉扉２６５０ｆの動作時間を計時するためのカウンタ値も計測可能に構成されており、当たり動作１７テーブル２０２ｎｇに規定されている各種動作シナリオに対応する値が各カウンタに設定され、そのカウンタ値の更新内容に基づいて各種装

置の動作制御が実行される。これにより、大当たり遊技中における各種入賞装置の動作制御を一元的に実行することができる。

【３４２９】

残球タイマフラグ２０３ｚｔ４は、１のラウンドが終了し、Ｖ入賞口１６５０ａが閉鎖した後の球はけ期間であるか否かを示すフラグである。この残球タイマフラグ２０３ｚｔ４がオンに設定されている場合は、球はけ期間であることを意味する。この残球タイマフラグ２０３ｚｔ４がオンに設定されている間は、後述する残球タイマ２０３ｚｔ５が１ずつ加算されて更新される。残球タイマ２０３ｚｔ５は、Ｖ入賞装置１６５０のＶ入賞口１６５０ａが閉鎖されてからの時間を判別するためのカウンタであり、Ｖ入賞装置１６５０内の遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。

【３４３０】

残球タイマ２０３ｚｔ５は、予め設定されている１のラウンドが終了してＶ入賞装置１６５０のＶ入賞口１６５０ａが閉鎖した場合に、Ｖ入賞装置１６５０に入賞した球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。本実施形態では、Ｖ入賞装置１６５０に入賞した球が排出されるまでに必要な時間は０．５秒であり、本実施形態では、予め０．８秒に対応するカウンタ値が残球タイマ２０３ｚｔ５の上限値として設定されている。この残球タイマ２０３ｚｔ５の上限値（本実施形態では、０．８秒）となったことに基づいて、Ｖ入賞装置１６５０への入賞個数とその排出個数とが一致しているかの判別が実行される。一致しない場合には、エラーコマンドが設定されて、その旨が報知される。よって、Ｖ入賞装置１６５０内に遊技球が球詰まりしていることを早期に知らせることができる。

【３４３１】

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

【３４３２】

確変有効フラグ２０３ｚｔ６は、切替部材１６５０ｈが球を特定領域（確変スイッチ１６５０ｅ３）へと振り分け不可能な配置に切り替わった後に、遊技球が特定領域（確変スイッチ１６５０ｅ３）を通過した場合（Ｖ入賞した場合）に、その通過（Ｖ入賞）を有効とするか否かを判別するためのフラグである。この確変有効フラグ２０３ｚｔ６がオンに設定されている場合には、特定領域（確変スイッチ１６５０ｅ３）を遊技球が通過することが正常な期間であることを示している。

【３４３３】

確変有効タイマ２０３ｚｔ７は、上述した確変有効フラグ２０３ｚｔ７がオンに設定されてからの時間をカウントする為のカウンタである。この確変有効タイマ２０３ｚｔ７により切替部材１６５０ｈが特定領域（確変スイッチ１６５０ｅ３）を球が流下不可能な配置に切り替わった後に、確変スイッチ１６５０ｅ３を正常に通過するのに必要な期間を判別することができる。本制御例では、切替部材１６５０ｈに到達した球が確変スイッチ１６５０ｅ３を通過するのに要する時間は０．３秒である。確変有効タイマ２０３ｚｔ７の上限値は０．５秒に対応するカウンタ値に設定されており、それ以後に特定領域（確変スイッチ１６５０ｅ３）を通過（Ｖ入賞）しても不正と判別して通過と判別しない。

【３４３４】

これにより、不正に球を特定領域（確変スイッチ１６５０ｅ３）に入球（Ｖ入賞）させたり、確変スイッチ１６５０ｅ３の下方よりピアノ線等で遊技球を押し上げて通過させたり、電波等により磁気センサを通過と誤検出させたりする不正による被害を抑制できる。

【３４３５】

排出個数カウンタ２０３ｚｔ８は、１のラウンドでＶ入賞装置１６５０から排出された遊技球の数をカウントするためのカウンタである。この排出個数カウンタ２０３ｚｔ８は、Ｖ入賞装置１６５０に入賞した球の数と排出個数との一致が判別された後に、初期値で

ある０にリセットされる。
【３４３６】
次に、図３７１を参照して、本第１７実施形態における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図３７１は、本第１７実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図３７１に示した通り、本第１７実施形態におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１６実施形態におけるＲＡＭ２２２の構成（図３４２（ｂ）参照）に対して、スーパーＲＵＳＨ開始フラグ２２３ｎａと、スーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｎｂと、スーパーＲＵＳＨカウンタ２２３ｎｃと、準リミットフラグ２２３ｎｄと、復活フラグ２２３ｎｅと、チャレンジ演出フラグ２２３ｎｆと、遊技状態格納エリア２２３ｎｇと、開始遅延フラグ２２３ｎｈと、が追加されている点で相違している。
【３４３７】
スーパーＲＵＳＨ開始フラグ２２３ｎａは、スーパーＲＵＳＨ演出を実行可能な条件が成立したことを示すためのフラグであって、スーパーＲＵＳＨ演出を実行可能な条件が成立した場合にオンに設定されるものである。本第１７実施形態は、潜確状態が設定されると、小当たり遊技中に賞球を獲得し易いＲＵＳＨ遊技が実行されるように構成しており、ＲＵＳＨ遊技中であることを遊技者に報知するためのＲＵＳＨ演出（図３５７（ｂ）参照）が実行されるように構成している。そして、ＲＵＳＨ遊技中において、獲得済みの第２特別図柄の保留球（特図２保留）に含まれる入賞情報に、小当たり当選する入賞情報が４個格納されている場合、或いは、遊技者に有利な大当たりである大当たりＥ１７に当選することを示す入賞情報が格納されている場合に、ＲＵＳＨ遊技中において、より有利な期間が設定されることを示すためのスーパーＲＵＳＨ演出が実行されるように構成している。
【３４３８】
つまり、スーパーＲＵＳＨ演出が実行された場合には、その後、連続して小当たり遊技が実行され、単位期間当たりに獲得可能な賞球数が多くなる期間、或いは、大当たり遊技の終了後に再度潜確状態が設定され易い大当たりに当選し得る期間が到来することを遊技者に報知することになる。逆を言えば、スーパーＲＵＳＨ演出の実行期間中は、第２特別図柄抽選によって、遊技者に不利となる大当たり（例えば、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たりＨ１７）に当選することが無いことを遊技者に報知することになる。
【３４３９】
このような演出期間を設定することにより、遊技者に対して安心してＲＵＳＨ遊技を実行させる期間を設けることができる。
【３４４０】
このスーパーＲＵＳＨ開始フラグ２２３ｎａは、コマンド判定処理１７（図３８５のＳ１２１１３参照）において、入賞情報コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ２２０９：Ｙｅｓ）実行される入賞情報関連処理１７（図３８６のＳ１２２０１参照）において、入賞情報格納エリア２２３ａに格納されている情報の中に小当たり当選を示す情報（入賞情報）が４個あると判別した場合（図３８６のＳ２３７４：Ｙｅｓ）、或いは、大当たりＥ１７に当選することを示す情報（入賞情報）が含まれていると判別した場合（図３８６のＳ２３７５：Ｙｅｓ）に、オンに設定される（図３８６のＳ２３７６）。そして、第３図柄の変動表示演出の演出態様を設定するための演出設定処理１７（図３９３のＳ１２８６１参照）において、スーパーＲＵＳＨ開始フラグ２２３ｎａの設定状態が判別され（図３９３のＳ１２７０３）、オンに設定されていると判別した場合に（図３９３のＳ１２７０３：Ｙｅｓ）、オフに設定され（図３９３のＳ１２７０４）、その後、スーパーＲＵＳＨ演出を実行するための表示用コマンドが設定される（図３９３のＳ１２７０７）。
【３４４１】
スーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｎｂは、スーパーＲＵＳＨ演出が実行されている期間を示すためのフラグであって、スーパーＲＵＳＨ演出が実行される（設定される）と、オ

ンに設定され、スーパーＲＵＳＨ演出が終了するとオフに設定されるものである。このスーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｎｂがオンに設定されている間は、新たなスーパーＲＵＳＨ演出を設定するための処理が実行されないように、入賞情報関連処理１７（図３８６のＳ１２２０１参照）において、スーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｎｂの設定状態が参照される。

【３４４２】

なお、本第１７実施形態では、スーパーＲＵＳＨ演出の実行条件が成立した場合には、当該スーパーＲＵＳＨ演出が終了するまで、新たなスーパーＲＵＳＨ演出が実行されないように構成しているが、これに限ること無く、例えば、スーパーＲＵＳＨ演出中において新たに獲得した入賞情報が小当たり当選することを示す情報を含んでいる場合には、新たに獲得した入賞情報に対応する特別図柄変動の変動期間までスーパーＲＵＳＨ演出を継続するように構成しても良い。このように、一度設定されたスーパーＲＵＳＨ演出の演出期間を、スーパーＲＵＳＨ演出の実行中に延長させることができるように構成することで、遊技者に対してスーパーＲＵＳＨ演出が継続する期間の長さを分かり難くすることができ、演出効果を高めることができる。

【３４４３】

また、本第１７実施形態では、単位期間当たりに多くの賞球を獲得可能であって、且つ、潜確状態が終了することのない期間が到来することを、スーパーＲＵＳＨ演出を用いて遊技者に報知するように構成しているが、これに限らず、たとえば、潜確状態が終了することの無い期間のみを示す期間演出を実行するように構成しても良いし、潜確状態が終了することの無い（終了させ難い）大当たりに当選したことのみを示す期間演出を実行するように構成しても良い。さらに、ＲＵＳＨ演出期間中において、潜確状態が終了する大当たりに当選することを示唆する期間演出を実行するように構成しても良いし、大当たり種別に関わらず、何らかの大当たりに当選する可能性が高いことを示唆する期間演出を実行するように構成しても良い。このように様々な期間演出を実行することにより、ＲＵＳＨ演出が実行される期間中（潜確状態中）において、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【３４４４】

本第１７実施形態では、上述したスーパーＲＵＳＨ演出の実行条件が成立した場合に、必ずスーパーＲＵＳＨ演出が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、スーパーＲＵＳＨ演出の実行条件が成立している状態において所定の演出実行抽選を実行可能に構成し、その演出実行抽選の抽選結果が特定の抽選結果である場合に、スーパーＲＵＳＨ演出を実行するように構成しても良い。また、リミット回数に到達するまでの残大当たり回数（例えば、後述する準リミットフラグ２２３ｎｄの設定状況）に応じて、スーパーＲＵＳＨ演出の実行条件を可変させても良いし、潜確状態が設定されてからの特別図柄変動回数に応じてスーパーＲＵＳＨ演出の実行条件を可変させても良い。さらに、実行中の第１特別図柄変動（ロング変動）の抽選結果や、残変動時間に応じて、第２特別図柄抽選に基づいて成立するスーパーＲＵＳＨ演出の実行条件を可変させても良い。このように実行条件を様々な要素に基づいて可変させることにより、どのタイミングでスーパーＲＵＳＨ演出が実行されるのかを遊技者に予測させ難くすることができ、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【３４４５】

スーパーＲＵＳＨカウンタ２２３ｎｃは、実行中のスーパーＲＵＳＨ演出が終了するまでの期間を計測するためのカウンタであって、スーパーＲＵＳＨ演出を実行する（設定する）際に、スーパーＲＵＳＨ演出の対象となる特別図柄変動（第２特別図柄変動）の回数に対応する値が設定される。そして、スーパーＲＵＳＨ演出中に第２特別図柄変動が実行される毎にカウンタ値が１減算され、カウンタ値が０になった場合にスーパーＲＵＳＨ演出を終了させるように構成している。また、スーパーＲＵＳＨ演出中に大当たり当選した場合、即ち、スーパーＲＵＳＨ演出の実行条件である大当たりＥ１７に当選した場合にもスーパーＲＵＳＨカウンタ２２３ｎｃの値が０にクリアされる。

【３４４６】
準リミットフラグ２２３ｎｄは、連続して確変状態（特別図柄の高確率状態）が設定された回数が所定数（リミット回数（５回）の１つ前の回数）に到達したことを示すためのフラグであって、所定数（リミット回数（５回）の１つ前の回数）に到達した場合にオンに設定され、オンに設定されている状態で、リミット回数に到達した場合、或いは、確変状態（特別図柄の高確率状態）が設定されない大当たり遊技が実行された場合にオフに設定される。
【３４４７】
本第１７実施形態では、大当たり遊技中の遊技内容に応じて、大当たり遊技終了後に確変状態が設定するか否かが決定するため、確変状態（特別図柄の高確率状態）が連続して設定された回数がリミット回数に到達したかを示すための情報（リミット到達情報）が主制御装置１１０から出力されるタイミングが大当たり遊技終了時となる。よって、リミット回数に到達し得る大当たり当選に対応する第３図柄変動の変動表示演出の演出態様を、主制御装置１１０から出力されるリミット到達情報に基づいて設定することができないという問題があった。そこで、大当たり遊技が終了するタイミングで出力される情報（状態コマンド）に、確変状態（特別図柄の高確率状態）が連続して設定された回数（確変連続回数）を示すための情報を少なくとも含ませるように構成し、その連続回数を示す情報に基づいて、次回の大当たりにてリミット回数に到達し得る状態であるかを音声ランプ制御装置１１３側で判別可能に構成している。
【３４４８】
このように構成することで、例えば、準リミットフラグ２２３ｎｄがオンに設定されている状態において、主制御装置１１０から出力された変動パターンコマンドに、確変大当たりに当選する情報が含まれている場合であっても、対応する第３図柄の変動表示演出の演出態様として、大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される（され易い）大当たり（確変Ａ大当たり）に当選することを示唆（報知）する演出態様（図３５９（ａ）参照）が決定されることを禁止することができる。
【３４４９】
なお、本第１７実施形態では、確変状態（特別図柄の高確率状態）が連続して設定された回数（確変連続回数）がリミット回数の１つ前の回数である場合に、準リミットフラグ２２３ｎｄをオンに設定し、音声ランプ制御装置１１３にて設定される各種演出態様を、準リミットフラグ２２３ｎｄの設定状況に応じて可変させるように構成しているが、確変状態（特別図柄の高確率状態）が連続して設定された回数（確変連続回数）に対して、より詳細に演出態様を可変させるように構成しても良く、例えば、主制御装置１１０から出力される状態コマンドに基づいて確変連続回数を記憶可能な記憶手段を音声ランプ制御装置１１３に設け、確変連続回数が少ない（例えば、１回）状態で潜確状態が設定された場合には、リミット回数に到達するまでの期間（大当たり回数）が長いことを示唆する専用演出を実行しても良いし、確変連続回数に関わらず実行可能な特定演出の実行頻度を確変連続回数に応じて可変させるように構成しても良い。
【３４５０】
このように、記憶手段に記憶されている確変連続回数に応じて実行される演出態様、或いは、特定演出の実行頻度を可変させることにより、遊技者に対して現在設定されている確変連続回数を予測させる楽しみを提供することができる。よって、遊技者の予測内容と、実際の確変連続回数とが相違することにより、意外性のある遊技が実行される（例えば、リミット回数に到達したと予測した大当たりの終了後に潜確状態が設定される遊技が実行される）可能性を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【３４５１】
また、本第１７実施形態では、確変連続回数に応じて演出態様を可変させる技術思想を有しているが、それとは逆に、確変連続回数が０回の状態、即ち、時短状態が設定されている状態を遊技者に示唆可能な時短状態中示唆演出を実行可能に構成しても良い。この場合、現在設定されている遊技状態が時短状態であることを示唆する時短状態示唆演出を実

行可能にし、特別図柄の大当たり変動中、或いは、第２特別図柄の保留内に大当たり当選する入賞情報が含まれている場合に、それ以外の場合よりも、時短状態示唆演出が実行され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、今回の大当たりが遊技者に不利な大当たりとならないことを遊技者に予測させることが可能となる。加えて、確変連続回数がリミット回数に到達するまでの最大期間（確変大当たりに５回連続で当選するまでの期間）においてＲＵＳＨ遊技が実行され得る状態であることを遊技者に予測させることができるため、意欲的に遊技を行わせることができる。

【３４５２】

さらに、現在設定されている遊技状態を遊技者に示唆可能な設定中遊技状態示唆演出や、過去に設定されていた遊技状態、或いは、確変連続回数を遊技者に示唆可能な過去状態示唆演出を実行可能に構成しても良い。ここで、過去状態示唆演出としては、例えば、潜確状態が設定されている状態において、２回前の大当たり当選時の遊技状態が確変連続回数がリミット回数の１つ前の状態（準リミットフラグ２２３ｎｄがオンに設定されている状態）であったことを示す演出態様で過去状態示唆演出を実行可能に構成すると良い。このような過去状態示唆演出を実行することにより、２回前の大当たり当選によって、一旦、時短状態が設定され（確変連続回数がリセットされ）、その後、１回前の大当たり当選によって確変状態が設定されたことを予測することが可能となる。

【３４５３】

このように、確変連続回数にリミット回数を設けたパチンコ機１０では、過去に設定されていた遊技状態（確変連続回数）を遊技者に報知（示唆）することで、現在の遊技状態（確変連続回数）と、今後の遊技展開（後、何回連続で確変状態を設定可能か）と、を遊技者に予測させることが可能となるため、遊技者に興味を持たせた演出を実行することができる。

【３４５４】

復活フラグ２２３ｎｅは、特定の特別図柄変動に対応する第３図柄変動が停止表示された場合に復活演出を実行することを示すためのフラグであって、特定の特別図柄変動に対応する第３図柄変動が実行される際にオンに設定され、第３図柄変動が停止表示される毎に設定状況が判別され、オンに設定されている状態で第３図柄変動が停止表示された場合に復活演出が実行される。

【３４５５】

本実施形態では、確変状態、或いは時短状態が設定される場合において、第１特別図柄の変動時間として３００秒の変動時間が設定され易く構成しており、その３００秒の第１特別図柄変動の期間中に第２特別図柄変動を複数回実行させる遊技が実行されるように構成している。そして、確変状態、或いは、時短状態が設定されている場合には、確変状態が設定されているか時短状態が設定されているかを遊技者に判別させ難くするために共通の演出（チャレンジ演出）が実行されるように構成している。そして、図３６０（ａ）に示した通り、チャレンジ演出が実行される場合には、表示領域ＨＲ２０にて、３００秒のカウントダウン表示が実行されるように構成している。

【３４５６】

ここで、チャレンジ演出中に実行されている第１特別図柄変動の変動時間として、大当たりＡ１７に当選している場合の一部において、１００秒間の変動時間が設定されるように構成している。この１００秒の変動時間が設定される場合であっても、チャレンジ演出としては表示領域ＨＲ２０には３００秒のカウントダウン表示が表示される。よって、チャレンジ演出が実行された場合には、今回実行されている第１特別図柄変動の変動時間が１００秒であるか３００秒であるかを遊技者が判別することができない。

【３４５７】

復活フラグ２２３ｎｅは、第１特別図柄変動の変動時間として、１００秒の変動時間が設定された場合にオンに設定されるものであり、１００秒の変動時間が設定されている場合には、第１特別図柄変動が開始されてから１００秒経過後、即ち、チャレンジ演出において表示領域ＨＲ２０にて実行されるカウントダウン表示が２００秒を表示している時点

で第１特別図柄変動が停止表示される。そして、第１特別図柄の変動停止時に復活フラグ２２３ｎｅがオンに設定されている場合には、図３６１（ｂ）と同様に、チャレンジ演出を示す表示態様が破壊される演出が実行され、その後、大当たり遊技（確変Ａ大当たり）が実行されるように構成している。

【３４５８】

このように構成することで、チャレンジ演出が実行される時点では、遊技者に対して実行中の第１特別図柄変動の変動時間（抽選結果）を報知すること無く、設定された第１特別図柄の変動時間が経過した時点において、遊技者に第１特別図柄変動の抽選結果を報知することができるため、遊技者に意外性のある演出を提供することができる。

【３４５９】

チャレンジ演出フラグ２２３ｎｆは、潜確状態中において、第２特別図柄抽選で確変Ａ状態が設定される大当たり（大当たりＤ１７、大当たりＥ１７）に当選した場合であって、大当たり遊技終了後に設定される確変Ａ状態中に早期に時短終了条件が成立することが確定していないことを示すためのフラグである。

【３４６０】

本第１７実施形態では、確変Ａ状態が設定されている状態で、第１特別図柄変動が１回実行される（停止表示される）と、時短終了条件が成立し、遊技状態が確変状態から潜確状態へと移行するように構成している。そして、確変Ａ状態が設定されている状態では、第１特別図柄の変動時間として短時間の変動時間（０．５秒変動）が設定され易くなるように構成している。

【３４６１】

なお、確変Ａ状態が設定されている場合には、時短付与１７テーブル２０２ｎｅ（図３６８参照）に示した通り、時短終了条件として、第１特別図柄変動が１回実行された（停止表示された）場合に成立する特定時短終了条件と、第１特別図柄変動回数と第２特別図柄変動回数との合算数が１００回に到達した場合に成立する通常時短終了条件と、が設定されるように構成しており、確変Ａ状態中に第２特別図柄変動を実行させた場合には、通常時短終了条件が成立するまでは、時短終了条件が成立しない。

【３４６２】

また、確変Ａ状態が設定されている状態で実行される第１特別図柄抽選の結果が、遊技者に不利となる大当たり（大当たりＢ１７、大当たりＣ１７）に当選している場合には、上述した短時間（０．５秒）の変動時間が設定されてしまうと、遊技者に不利な大当たり遊技が即座に実行されてしまうため、３００秒の変動時間が設定される（図３６６（ｂ）参照）。

【３４６３】

そして、確変Ａ状態が設定される場合において、早期に時短終了条件が成立することが確定している場合、即ち、第１特別図柄抽選の結果が、遊技者に不利となる大当たり（大当たりＢ１７、大当たりＣ１７）以外の第１特別図柄変動が実行されることが確定している場合（特図１保留を獲得している場合）には、大当たり遊技終了後にＲＵＳＨ遊技が実行されることを示唆するための演出（ＲＵＳＨ演出）を実行可能に構成し、確変Ａ状態が設定される場合において、早期に時短終了条件が成立することが確定していない場合、即ち、第１特別図柄抽選の結果が、遊技者に不利となる大当たり（大当たりＢ１７、大当たりＣ１７）となる第１特別図柄変動が実行される場合、或いは、特図１保留を獲得していない場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを示唆するための演出（チャレンジ演出）を実行可能に構成している。

【３４６４】

チャレンジ演出フラグ２２３ｎｆは、潜確状態中において、第２特別図柄抽選で確変Ａ状態が設定される大当たり（大当たりＤ１７、大当たりＥ１７）に当選した場合であって、大当たり遊技終了後に設定される確変Ａ状態中に早期に時短終了条件が成立することが確定していない場合にオンに設定される。そして、確変Ａ状態が設定される大当たり（大当たりＤ１７、大当たりＥ１７）が実行される場合、及び、当該大当たりが終了する場合

に参照される。
【３４６５】
即ち、第２特別図柄抽選で確変Ａ状態が設定される大当たり（大当たりＤ１７、大当たりＥ１７）に当選した時点において特図１保留を獲得していないため、チャレンジ演出フラグ２２３ｎｆがオンに設定された場合には、特別図柄変動中、及び、大当たり遊技中に新たな特図１保留を獲得する可能性があり、新たに獲得した特図１保留に含まれる入賞情報によって、確変Ａ状態が設定される場合において、早期に時短終了条件が成立することが確定する場合があるため、確変Ａ状態が設定されるまでの間、早期に時短終了条件が成立するか否かが判別される。
【３４６６】
ここで、確変Ａ状態が設定された場合には、早期に時短終了条件が成立することが確定した場合には、チャレンジ演出フラグ２２３ｎｆをオフに設定し、大当たり遊技終了後にＲＵＳＨ遊技が実行されることを示唆するための演出（ＲＵＳＨ演出）を設定するための処理が実行される。よって、確変Ａ状態が設定された後の遊技展開に対応した演出を適正に実行することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。
【３４６７】
遊技状態格納エリア２２３ｎｇは、主制御装置１１０から遊技状態に関する状態コマンドを受信した場合に、その状態コマンドに対応する遊技状態を格納するための領域である。この遊技状態格納エリア２２３ｎｇに格納された情報（遊技状態）を参照することで、音声ランプ制御装置１１３側で現在の遊技状態を識別可能に構成している。
【３４６８】
なお、本実施形態では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３は、パチンコ機１０の電源が遮断された場合にデータが消去されるため、停電等の発生による電源遮断時には遊技状態格納エリア２２３ｎｇに格納されている現在の遊技状態を示す情報も消去されることとなる。しかしながら、本実施形態では電源投入後に実行される主制御装置１１０の立ち上げ処理にて状態コマンドが設定されるため、電源復旧後、直ちに遊技状態格納エリア２２３ｎｇに電源遮断前に設定されていた遊技状態を示す情報が格納されることになる。よって、パチンコ機１０に電源が投入されている状態では音声ランプ制御装置１１３側で常に遊技状態を識別することができる。また、主制御装置１１０において遊技状態を可変設定する場合にも、可変設定された後の遊技状態を示す状態コマンドが設定される。
【３４６９】
開始遅延フラグ２２３ｎｈは、大当たり遊技が実行されたことを示すための大当たり遊技演出の開始タイミングを遅らせていることを示すためのフラグであって、大当たり遊技の実行タイミング（開始タイミング）にて、大当たり遊技演出を実行させない場合（遅延させる場合）にオンに設定される。そして、大当たり遊技が、大当たり遊技演出の遅延開始タイミング（３ラウンド目の開始タイミング）に到達した場合に、開始遅延フラグ２２３ｎｈの設定状況が判別され、オンに設定されている場合には、大当たり遊技演出の遅延開始タイミングにて大当たり遊技演出が実行され、その後、オフに設定される。
【３４７０】
図３６５（ｂ）を参照して上述した通り、本第１７実施形態では、大当たり遊技の一部において、Ｖ入賞装置１６５０と可変入賞装置２６５０との両方を用いた大当たり遊技が実行されるように当たり動作１７テーブル２０２ｎｇに当たり動作が規定されている。具体的には、大当たり種別として大当たりＥ１７、大当たりＧ１７が設定された場合に実行される大当たり遊技、即ち、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たり遊技では、１ラウンド目と２ラウンド目にＶ入賞装置１６５０を開放動作させるラウンド遊技が実行され、３ラウンド目と４ラウンド目に可変入賞装置２６５０を開放動作させるラウンド遊技が実行されるように当たり動作が規定されており、大当たり種別として大当たりＨ１７が設定された場合に実行される大当たり遊技、即ち、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり遊技では、１ラウンド目と２ラウンド目に可変入賞装置２６５０を開放動作させるラウンド遊技が実行され、３ラウンド目と４ラウンド目にＶ入賞装置１６

５０を開放動作させるラウンド遊技が実行されるように当たり動作が規定されている。
【３４７１】
つまり、大当たり種別に関わらず、大当たり遊技が開始された時点から大当たり遊技演出を開始してしまうと、大当たり遊技の開放パターンと、大当たり遊技演出の開始タイミングとに基づいて、実行中の大当たり遊技に対応する大当たり種別を遊技者が容易に判別できてしまうという問題があった。
【３４７２】
そこで、本第１７実施形態では、大当たり遊技の開始タイミングでは無く、大当たり遊技にてＶ入賞装置１６５０が開放動作されるタイミングに合わせて、大当たり遊技演出を実行させるように構成している。このように構成することで、大当たり種別として大当たりＥ１７、大当たりＧ１７が設定された場合に実行される大当たり遊技と、大当たり種別として大当たりＨ１７が設定された場合に実行される大当たり遊技との何れの大当たり遊技が実行された場合であっても、大当たり遊技演出の開始タイミングと、Ｖ入賞装置１６５０の開放動作タイミングとを同期させることができ、遊技者に大当たり種別を容易に判別させ難くすることができる。
【３４７３】
＜第１７実施形態における主制御装置の制御処理について＞
次に、図３７２から図３８４のフローチャートを参照して、本第１７実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理について説明する。
【３４７４】
まず、図３７２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である特別図柄変動処理１７（Ｓ１９１）を説明する。図３７２は、この特別図柄変動処理１７（Ｓ１９１）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理１７（図３７２のＳ１９１）は、第１特別図柄と第２特別図柄とを、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定（当否判定）や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で、第１図柄表示装置３７に変動表示を可能に制御したり、第３図柄表示装置８１にて第３図柄、第４図柄の変動表示演出を実行させるための各種コマンドを設定したり、判定結果（当否判定結果）を示す表示態様で停止表示させるための制御が実行される。以下、特別図柄変動処理１７（図３７２のＳ１９１）について説明する。
【３４７５】
特別図柄変動処理１７（図３７２のＳ１９１）では、まず、大当たり遊技中（大当たり中）、或いは小当たり遊技中（小当たり中）であるかを判別する（Ｓ７０５１）。ここでは、遊技状態格納エリア２０３ｎｅに記憶されている情報に基づいて現在が大当たり遊技中（大当たり中）、或いは小当たり遊技中（小当たり中）であるかが判別される。
【３４７６】
Ｓ７０５１の処理において、大当たり中又は小当たり中であると判別した場合には（Ｓ７０５１：Ｙｅｓ）、次に、特図１仮停止フラグ２０３ｍｃがオンに設定されているかを判別し（Ｓ７０５２）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ７０５２：Ｙｅｓ）、仮停止されている特図（本実施形態では第１特別図柄（特図１））に対応する第１図柄表示装置８３の表示を更新し（Ｓ７０５３）、本処理を終了する。一方、Ｓ７０５２の処理において、特図１仮停止フラグ２０３ｍｃがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ７０５２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【３４７７】
ここで、特図１仮停止フラグ２０３ｍｃは、第２特別図柄が小当たり当選を示す表示態様で停止表示（確定表示）される場合にオンに設定されるものである。本実施形態では、小当たり遊技が実行されている間は、特別図柄の抽選結果を示すための変動表示（特図変動表示）に設定されている変動時間が更新（減算）されないように構成しており、その期間は、第１図柄表示装置３７にて第１特別図柄の変動表示が仮停止されていることを示すための仮停止表示態様が表示されるように構成している。
【３４７８】

このように構成することで、遊技者に対して、小当たり遊技の開始に伴って実行中であった第１特別図柄の変動表示が仮停止していることを報知することができるため、実行中の第１特別図柄変動が消滅してしまったと遊技者に不信感を与えてしまうことを抑制することができる。なお、第１特別図柄の変動表示が仮停止中であることを示すための表示態様としては、例えば、通常の変動表示中であることを示すための表示態様（例えば、０．２秒間隔で点灯、消灯を繰り返す点滅表示態様）と同一の表示態様でも良いし、変動表示中であることを示すための表示態様よりも点滅間隔が遅い表示態様（例えば、０．５秒間隔で点灯、消灯を繰り替える点滅表示態様）を用いても良い。さらに、第１図柄表示装置３７の表示態様として複数色の表示態様を表示可能に構成している場合は、仮停止中である場合にのみ表示され得る専用色を用いた点滅表示態様を用いても良い。

【３４７９】

一方、Ｓ７０５１の処理において、現在が大当たり中、或いは小当たり中では無いと判別した場合には（Ｓ７０５１：Ｎｏ）、特図１変動時間カウンタ２０３ｍａの値が０よりも大きいか、即ち、第１特別図柄が変動表示中であるかを判別する（Ｓ７０５４）。第１特別図柄の変動表示中である（特図１変動時間カウンタ２０３ｍａの値が０よりも大きい）と判別した場合には（Ｓ７０５４：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動実行中処理１７を実行する（Ｓ７０５６）。

【３４８０】

この第１特別図柄変動実行中処理１７（Ｓ７０５６）では、第１特別図柄が変動している期間中に第１図柄表示装置８３に表示されている特別図柄の変動表示態様を可変（更新）するための処理が実行される。そして、Ｓ７０５６の処理を終えると、次に、第１特別図柄変動実行中処理１７（Ｓ７０５６）にて更新された特図１変動時間カウンタ２０３ｍａの値が０であるかを判別し（Ｓ７０５７）、Ｓ７０５７の処理にて特図１変動時間カウンタ２０３ｍａが０であると判別した場合は（Ｓ７０５７：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動停止処理１７を実行し（Ｓ７０５８）、後述するＳ７０５９の処理へ移行する。

【３４８１】

第１特別図柄変動停止処理１７（Ｓ７０５８）では、変動表示中の第１特別図柄に規定されている変動時間が経過した場合に、第１特別図柄の抽選結果を示す図柄で変動表示を停止する処理が実行される。また、第１特別図柄変動停止処理１７（Ｓ７０５８）では、第１特別図柄の抽選結果が大当たりである場合に、実行中の第２特別図柄を、強制的に外れを示す表示態様で停止表示させる処理が実行される。さらに、実行中の第２特別図柄が大当たりに当選している場合にはその大当たりに関する情報を消去するための処理が実行される。この第１特別図柄変動停止処理１７（Ｓ７０５８）の詳細については、図３７６を参照して後述する。また、Ｓ７０５７の処理にて特図１変動時間カウンタ２０３ｍａが０では無いと判別した場合は（Ｓ７０５７：Ｎｏ）、Ｓ７０５８の処理をスキップしてＳ７０５９の処理へ移行する。

【３４８２】

一方、Ｓ７０５４の処理において特図１変動時間カウンタ２０３ｍａが０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ７０５４：Ｎｏ）、即ち、現在が特図１変動中では無いと判別した場合は、次に、第１特別図柄変動開始処理１７を実行する（Ｓ７０５５）。この第１特別図柄変動開始処理１７（Ｓ７０５５）では、第１特別図柄の新たな抽選（変動）を実行するための処理が行われるものであり、新たな抽選（変動）を実行可能な状態であるかの判別と、新たな抽選（変動）を実行可能な状態である場合には、新たな抽選（変動）を行う処理が実行される。この第１特別図柄変動開始処理１７（Ｓ７０５５）については、図３７３から図３７４を参照して詳しく後述する。

【３４８３】

第１特別図柄変動開始処理１７（Ｓ７０５５）を実行した後、Ｓ７０５７の処理で特図１の変動中であると判別（Ｓ７０５７：Ｎｏ）した後、或いは、第１特別図柄変動停止処理１７（Ｓ７０５８）を実行した後には、次に、第２特別図柄に関する変動処理（Ｓ７０５９～Ｓ７０６３）を実行する。

【３４８４】
まず、特図２変動時間カウンタ２０３ｍｂの値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ７０５９）。即ち、現在が第２特別図柄（特図２）の変動表示中であるかを判別する。Ｓ７０５９の処理において特図２変動時間カウンタ２０３ｍｂの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ７０５９：Ｎｏ）、現在が特図２変動中では無い場合であるため、次に、第２特別図柄の新たな抽選（変動）を実行するための第２特別図柄変動開始処理１７を実行し（Ｓ７０６０）、本処理を終了する。
【３４８５】
第２特別図柄変動開始処理１７（Ｓ７０６０）では、特別図柄２保留球格納エリア２０３ａ２に保留データ（各種カウンタ値）が記憶されていれば、その保留データに基づいた大当たり判定や変動パターンの選択処理が実行される。また、第２特別図柄変動開始処理１７（Ｓ７０６０）では、抽選結果が大当たり（または小当たり）となる場合には、大当たりフラグ２０３ｃａ（または小当たりフラグ２０３ｃｂ）をオンに設定する。
【３４８６】
一方で、Ｓ７０５９の処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ｍｂの値が０よりも大きい、即ち、現在が特図２変動中であると判別した場合は（Ｓ７０５９：Ｙｅｓ）、次に、第２特別図柄変動実行中処理１７を実行する（Ｓ７０６１）。この第２特別図柄変動実行中処理１７（Ｓ７０６１）の内容については、上述した第１特別図柄変動実行中処理１７（Ｓ７０５６）と同様の内容の処理を、処理対象を第１特別図柄から第２特別図柄へと変更して実行するものであるため、その詳細な説明は省略する。
【３４８７】
そして、第２特別図柄変動実行中処理１７（Ｓ７０６１）を終えると、現在の特図２変動時間カウンタ２０３ｍｂの値が０であるかを判別し（Ｓ７０６２）、０であると判別した場合は（Ｓ７０６２：Ｙｅｓ）、第２特別図柄変動停止処理１７を実行し（Ｓ７０６３）、その後本処理を終了する。一方、Ｓ７０６２の処理において特図２変動時間カウンタ２０３ｍｂの値が０では無いと判別した場合は（Ｓ７０６２：Ｎｏ）、Ｓ７０６３の処理をスキップして本処理を終了する。
【３４８８】
第２特別図柄変動停止処理１７（Ｓ７０６３）については、図３８０を参照して後述するが、第１特別図柄変動停止処理１７（Ｓ７０５８）と同様に、変動表示中の第２特別図柄に規定されている変動時間が経過した場合に、第２特別図柄の抽選結果を示す図柄で変動表示を停止する処理が実行される。また、第２特別図柄変動停止処理１７（Ｓ７０６３）では、第２特別図柄の抽選結果が大当たりである場合に、実行中の第１特別図柄変動を、強制的に外れを示す表示態様で停止表示させる処理が実行される。さらに、実行中の第２特別図柄が大当たりに当選している場合にはその大当たりに関する情報を消去するための処理が実行される。加えて、本実施形態では第２特別図柄の抽選で小当たりに当選し得るように構成していることから、第２特別図柄の抽選結果が大当たりでは無い場合に、小当たり或いは、外れに対応した処理が実行される。
【３４８９】
以上、図３７２を参照して説明をした通り、本実施形態では第１特別図柄の抽選（変動）と、第２特別図柄の抽選（変動）と、を同時に（並行して）実行可能な構成において、１回の特別図柄変動処理内で第１特別図柄に関する変動処理（Ｓ７０５４～Ｓ７０５８）と、第２特別図柄に関する変動処理（Ｓ７０５９～Ｓ７０６３）と、を実行するように構成している。よって、各特別図柄に対して新たな抽選（変動）の実行が可能となった場合に遅滞なく変動処理を実行することができ、円滑な遊技を提供することができる。
【３４９０】
また、本実施形態では、１回の特別図柄変動処理において、第１特別図柄に関する変動処理を第２特別図柄に関する変動処理よりも先に（優先して）実行するように構成している。このように、各特別図柄の処理順位を明確に設定することにより、たとえ、第１特別図柄の変動停止タイミングと第２特別図柄の変動停止タイミングとが同一となったとして

も、優先して第１特別図柄の変動停止処理が実行されることになる。
【３４９１】
なお、本実施形態では、第１特別図柄に関する変動処理を、第２特別図柄に関する変動処理よりも優先して実行するように構成しているが、これに限ること無く、第２特別図柄に関する変動処理を、第１特別図柄に関する変動処理よりも優先して実行するように構成してもよい。
【３４９２】
また、設定されている遊技状態において遊技者に有利となる抽選が実行される特別図柄種別に対する変動処理を優先して実行するように構成しても良く、設定される遊技状態に応じて遊技者に有利となる抽選が実行される特別図柄種別が切り替わるパチンコ機１０であれば、変動処理を実行する特別図柄種別の順番を切り替える手段を設けると良い。このように構成することで、遊技者に有利となる抽選の抽選結果が、遊技者に不利となる抽選結果によって消滅（破棄）されてしまうことを抑制することができる。
【３４９３】
次に、図３７３を参照して、特別図柄変動処理１７（図３７２のＳ１９１）の一処理である第１特別図柄変動開始処理１７（Ｓ７０５５）について説明する。図３７３は、この第１特別図柄変動開始処理１７（Ｓ７０５５）を示すフローチャートである。
【３４９４】
第１特別図柄変動開始処理１７（図３７３、Ｓ７０５５）では、まず、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ７１０１）、取得した特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ１）が０より大きい値であるか判別する（Ｓ７１０２）。Ｓ７１０２の処理において、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ１）が０より大きいと判別した場合には（Ｓ７１０２：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ１）を１減算して（Ｓ７１０３）、減算後の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置１１３に通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｓ７１０４）。
【３４９５】
ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５１参照）の外部出力処理（Ｓ１５０１）において、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂに格納する。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂの値を更新するので、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値と同期させながら、その値を更新することができる。
【３４９６】
Ｓ７１０４の処理が終了すると、次に、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａのデータを一つ前のデータにシフトする（Ｓ７１０５）。より具体的には、保留エリア１→実行エリア、保留エリア２→保留エリア１、保留エリア３→保留エリア２、保留エリア４→保留エリア３といった具合に各エリア内のデータをシフトする。
【３４９７】
Ｓ７１０５の処理が終了すると、次いで、第１特別図柄大当たり判定処理１７を実行する（Ｓ７１２１）。この第１特別図柄大当たり判定処理１７（図３７４のＳ７１２１）については、詳しく後述するが、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａの実行エリアにシフトされた第１当たり乱数カウンタＣ１の値と設定されている遊技状態とに基づいて、大当たりか否かの大当たり判定を実行するための処理である。
【３４９８】
Ｓ７１２１の処理が終了すると、次に、第１特別図柄変動パターン選択処理１６を実行する。この第１特別図柄変動パターン選択処理１６（Ｓ７１１１）は、第１特別図柄の当

否判定結果、および特別図柄１保留球格納エリア２０３ａの実行エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動パターンを選択するための処理である。

【３４９９】

第１特別図柄変動パターン選択処理１６（Ｓ７１１１）が終了すると、次いで、時短中カウンタ２０３ｋの値が０より大きいか判別する（Ｓ７１２２）。時短中カウンタ２０３ｋの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ７１２２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、時短中カウンタ２０３ｋの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ７１２２：Ｙｅｓ）、特図１減算フラグ２０３ｎｆをオンに設定し（Ｓ７１２３）、Ｓ７１２４の処理に移行する。

【３５００】

Ｓ７１２４の処理では、時短中カウンタ２０３ｋの値が１であるか判別する（Ｓ７１２４）。時短中カウンタ２０３ｋの値が１ではないと判別した場合には（Ｓ７１２４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、時短中カウンタ２０３ｋの値が１であると判別した場合には（Ｓ７１２４：Ｙｅｓ）、時短終了待機フラグ２０３ｎｇをオンに設定し（Ｓ７１２５）、本処理を終了する。

【３５０１】

次に、図３７４を参照して、第１特別図柄変動開始処理１７（図３７３のＳ７０５５）の一処理である第１特別図柄大当たり判定処理１７（Ｓ７１２１）について説明する。図３７４は、この第１特別図柄大当たり判定処理１７（Ｓ７１２１）を示すフローチャートである。

【３５０２】

第１特別図柄大当たり判定処理１７（図３７４のＳ７１２１）では、まず、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａの実行エリアのデータを取得する（Ｓ１８１１）。そして、時短の終了条件が成立し待機している状態であるか、即ち、第２特別図柄の抽選で時短の最終変動が実行されている状態であるか否かを判別するために、時短終了待機フラグ２０３ｎｇがオンに設定されているかを判別する（Ｓ１８７１）。時短終了待機フラグ２０３ｎｇがオンである（即ち、第２特別図柄が時短の最終変動中である）と判別した場合には（Ｓ１８７１：Ｙｅｓ）、今回設定されている時短状態の期間は終了しているため、遊技状態格納エリア２０３ｎｅに通常状態を設定し（Ｓ１８７２）、時短終了待機フラグ２０３ｎｇと特図２減算フラグ２０３ｎｈをオフに設定する（Ｓ１８７３）。次に、時短中カウンタ２０３ｋの値を０に設定し（Ｓ１８７４）、遊技状態が通常状態に切り替わったことを示す状態コマンドを設定し（Ｓ１８７５）、Ｓ１８１２の処理に移行する。一方、Ｓ１８７１の処理において、時短終了待機フラグ２０３ｎｇがオンではないと判別した場合（Ｓ１８７１：Ｎｏ）、時短状態の最終変動が実行されている状態ではないため、Ｓ１８７２～Ｓ１８７５の処理をスキップし、Ｓ１８１２の処理に移行する。

【３５０３】

このように、時短状態の終了を待機している状態（他方の特別図柄で時短状態の最終変動が開始されている状態）である場合には、特別図柄の抽選結果を取得する前に、遊技状態を通常状態に設定することで、時短遊技状態が終了しているにも関わらず、時短状態の最終変動が実行されている特別図柄の変動が終了するまで、他方の特別図柄で時短遊技状態に基づく遊技を実行してしまうという不具合をなくすことが出来る。よって、適正な遊技を遊技者に提供することができる。

【３５０４】

Ｓ１８７１またはＳ１８７５の処理を終えると、次に、確変フラグ２０３ｎｃがオンであるか判別する（Ｓ１８１２）。確変フラグ２０３ｎｃがオンであると判別した場合には（Ｓ１８１２：Ｙｅｓ）、高確率時用の特別図柄１乱数１７テーブル２０２ｎａ１（図３６４（ｂ）参照）に基づいて、抽選結果を取得し（Ｓ１８１３）、Ｓ１８１５の処理に移行する。一方、Ｓ１８１２の処理において、確変フラグ２０３ｎｃがオンではないと判別した場合には（Ｓ１８１２：Ｎｏ）、低確率時用の特別図柄１乱数１７テーブル２０２ｎａ１（図３６４（ｂ）参照）に基づいて、抽選結果を取得し（Ｓ１８１４）、Ｓ１８１５

の処理に移行する。
【３５０５】
　Ｓ１８１５の処理では、Ｓ１８１３、或いは、Ｓ１８１４の処理で取得した抽選結果が大当たりであるか判別する（Ｓ１８１５）。取得した抽選結果が大当たりであると判別した場合には（Ｓ１８１５：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の大当たり当選を示すように特図１大当たりフラグ２０３ｎｉをオンに設定する（Ｓ１８１６）。次に、第１特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ１８１７）、取得した当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する第１特別図柄の大当たり図柄をセットする（Ｓ１８１８）。そして、現在の遊技状態を示す値を、当選時状態格納エリア２０３ｃｆに格納し（Ｓ１８１９）、本処理を終了する。一方、Ｓ１８１５の処理において今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ１８１５：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に第１特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ１８２０）、本処理を終了する。
【３５０６】
　次に、図３７５を参照して、特別図柄変動処理１７（図３７２のＳ１９１）の一処理である第１特別図柄変動実行中処理１７（Ｓ７０５６）について説明をする。図３７５は第１特別図柄変動実行中処理１７（Ｓ７０５６）を示すフローチャートである。この第１特別図柄変動実行中処理１７（Ｓ７０５６）では、実行中の特別図柄変動の変動時間を更新するための処理と、第２特別図柄の抽選にて小当たりに当選したことにより中断された特別図柄変動を再開するための処理が実行される。
【３５０７】
　第１特別図柄変動実行中処理１７（Ｓ７０５６）では、まず、特図１仮停止フラグ２０３ｍｃがオンに設定されているかを判別する（Ｓ７１４１）。この特図１仮停止フラグ２０３ｍｃは第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合にオンに設定されるものである。本実施形態では、一方の特別図柄にて小当たりに当選した時点で、他方の特別図柄が変動表示中である場合には、その他方の特別図柄変動を所定期間（小当たり当選から小当たり遊技が終了するまでの期間）中断し、所定期間経過後（小当たり遊技終了後）に再度他方の特別図柄変動を再開させるように構成している。
【３５０８】
　このように構成することで、一方の小当たり遊技中に他方の特別図柄変動が終了してしまい、遊技者に分かり難い遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。さらに、一方の特別図柄抽選で小当たり遊技に当選したことに基づいて、他方の特別図柄抽選の抽選結果が破棄されることが無いため、例えば、小当たりに当選したことによって、大当たり当選となる抽選結果（小当たり当選よりも遊技者に有利となる抽選結果）が破棄されてしまう事態が発生することを禁止（抑制）することができる。
【３５０９】
　Ｓ７１４１の処理において、特図１仮停止フラグ２０３ｍｃがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ７１４１：Ｙｅｓ）、特図１変動再開コマンドを設定し（Ｓ７１４２）、特図１仮停止フラグ２０３ｍｃをオフに設定し（Ｓ７１４３）、特図１変動時間カウンタ２０３ｍａの値を１減算し（Ｓ７１４４）、第１図柄表示装置３７の第１特別図柄の表示を更新し（Ｓ７１４５）、本処理を終了する。
【３５１０】
　本実施形態では、２ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理（図３７参照）にて実行される特別図柄変動処理１７（図３７２のＳ１９１参照）内で、第１特別図柄変動実行中処理１７（図３７２のＳ７０５６参照）を実行するように構成しており、その第１特別図柄変動実行中処理１７（図３７５のＳ７０５６参照）内で特図１変動時間カウンタ２０３ｍａの値を更新（１減算）するように構成している。よって、例えば、第１特別図柄の変動時間として３０秒の変動時間が設定された場合には、特図１変動時間カウンタ２０３ｍａの値として「１５０００」が設定され、２ミリ秒毎に値が１減算されるように構成している。
【３５１１】

一方、Ｓ７１４１の処理において特図１仮停止フラグ２０３ｍｃがオンに設定されていないと判別した場合（Ｓ７１４１：Ｎｏ）、即ち、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選していないと判別した場合は、Ｓ７１４２，Ｓ７１４３の処理をスキップして、上述したＳ７１４４とＳ７１４５との処理を実行し本処理を終了する。

【３５１２】

次に、図３７６を参照して、本第１７実施形態における特別図柄変動処理１７（図３７２のＳ１９１）の一処理である第１特別図柄変動停止処理１７（Ｓ７０５８）について説明する。図３７６はこの第１特別図柄変動停止処理１７（Ｓ７０５８）を示すフローチャートである。この第１特別図柄変動停止処理１７（Ｓ７０５８）は、現在が特図１変動時間カウンタ２０３ｍａの値が「０」であると判別した場合、即ち、第１特別図柄（特図１）の変動時間が経過した場合に実行される処理である。

【３５１３】

第１特別図柄変動停止処理１７（図３７６のＳ７０５８）を実行すると、まず、特図１大当たりフラグ２０３ｎｉがオンに設定されているかを判別する（Ｓ１８７１）。特図１大当たりフラグ２０３ｎｉがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ１８７１：Ｙｅｓ）、次に、特図２変動時間カウンタ２０３ｍｂの値が０より大きいか、即ち、特図２が変動中であるか判別する（Ｓ１８７２）。特図２変動時間カウンタ２０３ｍｂの値が、０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ１８７２：Ｙｅｓ）、Ｓ１８７３の処理に移行する。一方、特図２変動時間カウンタ２０３ｍｂの値が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ１８７２：Ｎｏ）、Ｓ１８７３～Ｓ１８７５の処理とＳ１８８５～Ｓ１８８８の処理をスキップし、Ｓ１８８９の処理に移行する。

【３５１４】

Ｓ１８７２の処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ｍｂの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ１８７２：Ｙｅｓ）、特図２変動停止フラグ２０３ｃｃをオンに設定し（Ｓ１８７３）、特図２変動停止フラグ２０３ｃｃがオンになったことを示す特図２変動停止コマンドを設定する（Ｓ１８７４）。

【３５１５】

次に、第１図柄表示装置３７の第２特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Ｓ１８７５）、特図２変動時間カウンタ２０３ｍｂの値を０に設定する（Ｓ１８８５）。これにより、第１特別図柄が大当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、実行中の第２特別図柄（特図２）の変動表示を、外れを示す表示態様（外れ図柄）で停止表示（確定表示）することができる。

【３５１６】

Ｓ１８８５の処理を終えると、次に、特図２大当たりフラグ２０３ｎｊがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１８８６）、特図２大当たりフラグ２０３ｎｊがオンに設定されている（即ち、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選している）と判別した場合は（Ｓ１８８６：Ｙｅｓ）、上述したＳ１８７５の処理にて強制的に外れで停止表示された第２特別図柄に対して第２特別図柄の抽選結果を適応させるために、特図２大当たりフラグ２０３ｎｊをオフに設定し（Ｓ１８８７）、特図２大当たりに対する記憶情報を削除し（Ｓ１８８８）、Ｓ１８８９の処理へ移行する。一方で、Ｓ１８８６の処理において、特図２大当たりフラグ２０３ｎｊがオフに設定されている（即ち、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選していない）と判別した場合は（Ｓ１８８６：Ｎｏ）、Ｓ１８８７，Ｓ１８８８の処理をスキップして、Ｓ１８８９の処理へ移行する。

【３５１７】

Ｓ１８８９の処理では、まず、今回の特別図柄変動で当選した大当たりシナリオを設定し（Ｓ１８８９）、次いで、特図１大当たりフラグ２０３ｎｉ、特図１減算フラグ２０３ｎｆ、特図２減算フラグ２０３ｎｈ、時短終了待機フラグ２０３ｎｇ、確変フラグ２０３ｎｃ、リミット到達フラグ２０３ｎｂをオフに設定し、時短中カウンタ２０３ｋの値をリセットする（Ｓ１８９０）。そして、大当たり開始フラグ２０３ｃと大当たり中フラグ２０３ｄとをオンに設定する（Ｓ１８９１）。

【３５１８】
そして、遊技状態格納エリア２０３ｎｅに現在の遊技状態が大当たり中（大当たり遊技中）であることを示す情報を記憶する（Ｓ１８９２）。遊技状態格納エリア２０３ｎｅは、抽選遊技に関する遊技状態（通常状態、時短状態）と、当たり遊技に関する遊技状態（大当たり中、小当たり中）とを分けて記憶することができるように構成しており、Ｓ１８９２の処理を実行することにより、大当たり当選したタイミングにおける抽選遊技に関する遊技状態（通常状態、時短状態）と、大当たり中であることを示す遊技状態とが記憶される。このように構成することで、大当たり遊技終了時点で、大当たりに当選したタイミングで設定されていた遊技状態を判別することができる。
【３５１９】
Ｓ１８９２の処理を終えると、次に、第１特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置１１３に対して指示するための特図１確定コマンドを設定し（Ｓ１８８０）、第１特別図柄表示装置３７で変動表示している第１特別図柄の変動表示を停止する処理を実行し（Ｓ１８８１）、本処理を終了する。
【３５２０】
一方、Ｓ１８７１の処理において、特図１大当たりフラグ２０３ｎｉがオンに設定されていないと判別した場合には（Ｓ１８７１：Ｎｏ）、時短更新処理（Ｓ１８９３）を実行し、上述したＳ１８８０の処理に移行する。時短更新処理（Ｓ１８９３）の詳細な説明については、図３７７を参照し後述する。
【３５２１】
このように、第１特別図柄変動停止処理１７（Ｓ７０５８）では、第１特別図柄の抽選（第１抽選遊技）結果を示す図柄で変動表示を停止する処理（Ｓ１８８０～Ｓ１８８１）が実行される。また、今回の抽選結果が大当たりである場合には（Ｓ１８７１：Ｙｅｓ）、変動中の第２特別図柄が、抽選結果が外れとなるように強制的に停止表示される（Ｓ１８７５）。このように、一方の特別図柄を、大当たりを示す図柄で停止表示（確定表示）させる処理において、変動中の他方の特別図柄を強制的に停止させる処理を実行するように構成することで、同時に実行される複数の特別図柄変動に対して適正な処理を実行することができる。
【３５２２】
つまり、本実施形態のパチンコ機１０のように、第１特別図柄に関する変動処理と、第２特別図柄に関する変動処理とを順に実行する構成において、第１特別図柄の抽選結果に基づいて実行される第２特別図柄の変動処理（強制停止処理）を、第１特別図柄に関する変動処理内で実行することにより、第２特別図柄に関する変動処理が実行されていないタイミングで第２特別図柄を強制停止することができるため、第２特別図柄に関する処理が重複してしまうことを防ぐことができスムーズに処理を実行することができる。
【３５２３】
なお、本実施形態では一方の特別図柄が大当たりを示す図柄で停止表示したタイミングで他方の特別図柄を、外れを示す図柄で強制的に停止させる処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、一方の特別図柄が大当たりに当選したと判別した場合、即ち、第１特別図柄大当たり判定処理１７（図３７４のＳ７１２１）において今回の抽選結果が大当たりであると判別した場合（図３７４のＳ１８１５：Ｙｅｓ）に、他方の特別図柄の変動を強制的に外れ図柄で停止させるように構成しても良い。この場合、強制的に外れ停止された他方の特別図柄に対して、一方の特別図柄の大当たり変動が終了するまでの期間、大当たりに当選することのない特殊変動を実行させるように構成すると良い。このように構成することで、一方の特別図柄で大当たりに当選した際に強制的に他方の特別図柄変動を停止させたことを遊技者が気づき難くすることができる。よって、他方の特別図柄変動が強制的に停止表示されたことを判別し、大当たり当選の有無を遊技者が把握してしまうことを抑制することができる。
【３５２４】
また、本実施形態のパチンコ機１０では、一方の特別図柄が大当たりを示す図柄で停止

表示した場合に、実行中の他方の特別図柄変動に対する抽選結果を破棄するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、一方の特別図柄に基づく大当たり遊技が終了するまでの間、他方の特別図柄変動を中断し、大当たり遊技終了後に中断中の特別図柄変動を再開させるように構成しても良い。これにより、遊技者が実行した抽選遊技の遊技結果が破棄されることにより遊技者がパチンコ機１０に不信感を持ってしまうことを抑制することができる。

【３５２５】

加えて、一方の特別図柄の抽選結果に基づいて、実行中の他方の特別図柄変動を制御する場合に、実行中の他方の特別図柄の抽選結果に応じて変動制御内容を異ならせるように構成しても良く、例えば、第１特別図柄が大当たり図柄で停止表示したタイミングで、第２特別図柄の抽選が外れであることを示すための変動（外れ変動）中である場合には、その抽選結果を破棄し、且つ、その外れ変動を強制停止させる強制停止処理を実行し、第２特別図柄の抽選結果が当たり（大当たり、小当たり）であることを示すための変動（当たり変動）中である場合には、第１特別図柄の大当たり遊技が終了した後に、第２特別図柄の変動が再開できるように中断処理を実行するように構成しても良い。

【３５２６】

この場合、第１特別図柄の大当たり遊技が終了した後に、新たな第２特別図柄変動が実行されるのか、中断中の第２特別図柄変動が再開されるのかについて遊技者に興味を持たせながら遊技を行わせることができる。さらに、このような構成を用いた場合は、第１特別図柄の大当たり遊技中における第２特別図柄の状況（中断中か否か）を遊技者に示唆するための示唆演出を実行するように構成すると良い。

【３５２７】

次に、図３７７を参照して、本第１７実施形態における第１特別図柄変動停止処理１７（図３７６のＳ７０５８参照）の一処理である時短更新処理（Ｓ１８９３）について説明する。図３７７はこの時短更新処理（Ｓ１８９３）の内容を示すフローチャートである。この時短更新処理（Ｓ１８９３）では、遊技状態が時短状態である場合に、特別図柄の変動停止時に時短中カウンタ２０３ｋの値を更新し、終了条件が満たされる場合には、遊技状態を通常状態へと移行する処理を実行する。なお、後述する説明では、第１特別図柄の変動が停止される場合の処理について説明するが、対象が第２特別図柄である場合にも同様の処理を実行する。

【３５２８】

時短更新処理（Ｓ１８９３）が実行されると、まず、特図１減算フラグ２０３ｎｆがオンであるかどうか、即ち、今回実行されている特別図柄の変動が、時短遊技中に変動を開始したものであるかどうかを判別する（Ｓ１７００１）。特図１減算フラグ２０３ｎｆがオンではある、即ち、時短遊技中に変動を開始していると判別した場合には（Ｓ１７００１：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｋの値を減算する（Ｓ１７００２）。そして、特図１減算フラグ２０３ｎｆをオフに設定し（Ｓ１７００３）、Ｓ１７００４の処理に移行する。一方、Ｓ１７００１の処理において、特図１減算フラグ２０３ｎｆがオンではないと判別した場合には（Ｓ１７００１：Ｎｏ）、時短状態の更新の契機となる変動停止ではないため、Ｓ１７００２～Ｓ１７００６の処理をスキップし、Ｓ１７００７の処理へと移行する。

【３５２９】

上述したように、特別図柄の変動開始時に、遊技状態が時短状態である場合には、対応する図柄種別の減算フラグをオンに設定することで変動停止時に、時短中カウンタ２０３ｋの値を減算することができる。よって、時短遊技状態の最終変動が停止するまで時短遊技状態を設定することが出来る。このように構成することで、遊技者にとって有利となる時短遊技状態を、最大限長い期間として提供することができる。

【３５３０】

また、上述したように、本実施形態では、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に、第１特別図柄の変動を仮停止し、小当たり遊技が終了するまでの期間は変動を再開

しないよう構成している。そして、その小当たり遊技中にＶ入賞が発生し、大当たりが付与され、その大当たり遊技終了後に、仮停止していた第１特別図柄の変動が再開する。さらに、大当たり遊技が開始される前に特図１減算フラグ２０３ｎｆをオフに設定するため（図３７６のＳ１８９０参照）、仮停止していた変動が再開し停止する場合には、特図１減算フラグ２０３ｎｆがオフであるため、時短中カウンタ２０３ｋの値が減算されない。即ち、Ｖ入賞による大当たり遊技終了後の仮停止していた特別図柄の変動停止時には残時短回数が減算されないように構成している。このように構成することで、大当たり種別により設定された時短の規定期間に加えて、仮停止していた特図の残変動時間も時短遊技が設定されるため、遊技者にとって有利な期間となる時短状態を最大限長い期間となるよう設定することができる。よって、遊技の興趣が向上する。

【３５３１】

Ｓ１７００４の処理では、時短終了待機フラグ２０３ｎｇがオンであるか判別する（Ｓ１７００４）。時短終了待機フラグ２０３ｎｇがオンであると判別した場合（Ｓ１７００４：Ｙｅｓ）、即ち、今回の特別図柄の変動が時短の最終変動であり、また、第２特別図柄（他方の特別図柄）において、時短の最終変動から次の変動が開始されていない状態である場合には、遊技状態を通常状態へと移行するタイミングであるため、時短終了待機フラグ２０３ｎｇをオフに設定し（Ｓ１７００５）、遊技状態格納エリア２０３ｎｅに通常状態を設定する（Ｓ１７００６）。そして、Ｓ１７００７の処理へ移行する。

【３５３２】

一方、Ｓ１７００４の処理において、時短終了待機フラグ２０３ｎｇがオンではないと判別した場合には（Ｓ１７００４：Ｎｏ）、時短遊技の最終変動が実行されていない状態、即ち、時短状態が継続している状態であるため、上述したＳ１７００５～Ｓ１７００６の処理をスキップし、Ｓ１７００７の処理に移行する。このように、同時変動タイプの遊技機において、時短遊技の最終変動となる変動の停止時に、他方の特別図柄で時短遊技状態の規定回数を超えた変動（最終変動から次の変動）が実行されていないかを判別し、実行されていない場合には、遊技状態を移行させる。このように構成することで違和感のない遊技を遊技者に対し提供することができる。

【３５３３】

Ｓ１７００１、Ｓ１７００４、Ｓ１７００６のいずれかの処理が終了するとＳ１７００７の処理に移行する。Ｓ１７００７の処理では、時短中カウンタ２０３ｋの値と遊技状態とを示すコマンドを設定し（Ｓ１７００７）、本処理を終了する。

【３５３４】

次に、図３７８を参照して、本第１７実施形態における特別図柄変動処理１７（図３７２のＳ１９１）の一処理である第２特別図柄変動開始処理１７（Ｓ７０６０）について説明する。図３７８はこの第２特別図柄変動開始処理１７（Ｓ７０６０）を示すフローチャートである。

【３５３５】

第２特別図柄変動開始処理１７（Ｓ７０６０）が実行されると、まず、特図２変動停止フラグ２０３ｃｃがオンに設定されているかを判別する（Ｓ７６３１）。即ち、本処理が実行される直前に（同一の特別図柄変動処理１７（図３７２のＳ１９１参照）内で）実行された第１特別図柄の抽選（第１特別図柄大当たり判定処理１７（図３７４のＳ７１２１参照））にて大当たりに当選したか否かを判別する。

【３５３６】

Ｓ７６３１の処理において、特図２変動停止フラグ２０３ｃｃがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ７６３１：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の変動を開始するための各種処理をスキップし、特図２変動停止フラグ２０３ｃｃをオフに設定し（Ｓ７６３２）、本処理を終了する。つまり、本実施形態では、特図２変動停止フラグ２０３ｃｃを用いることで、第１特別図柄大当たり判定処理１７（図３７４のＳ７１２１参照）において、第１特別図柄を大当たり図柄で停止表示すると共に、第２特別図柄を外れ図柄で強制的に停止表示させた後に、新たな第２特別図柄変動が実行されることを禁止している。これにより、

第１特別図柄に関する変動処理内で第２特別図柄を強制的に停止表示させたとしても不具合が生じること無く制御処理を実行することができる。

【３５３７】

本実施形態では、Ｓ７６３１の処理において特図２変動停止フラグ２０３ｃｃがオンに設定されていると判別すると（Ｓ７６３１：Ｙｅｓ）、特図２変動停止フラグ２０３ｃｃをオフに設定するように構成しているため、特図２変動停止フラグ２０３ｃｃを設定することで、第２特別図柄変動開始処理１７（図３７８のＳ７０６０）を１回だけスキップすることができるように構成している。

【３５３８】

これは、第２特別図柄変動開始処理１７（Ｓ７０６０）が実行される直前に（同一の特別図柄変動処理１７（図３７２のＳ１９１参照）内で）実行された第１特別図柄の抽選（第１特別図柄大当たり判定処理１７（図３７４のＳ７１２１参照））にて大当たりに当選した場合のみ、直後に実行される第２特別図柄変動開始処理１７（図３７８のＳ７０６０）をスキップすれば、その後、第１特別図柄大当たり判定処理１７（図３７４のＳ７１２１参照）にて設定された大当たり情報（大当たりシナリオ）に基づいて大当たり遊技が開始され、特別図柄変動処理１７（図３７２のＳ１９１参照）のＳ７０５１の処理によって、大当たり遊技が終了するまで、第２特別図柄変動開始処理１７（図３７２のＳ７０６０）が実行されないように構成されているためである。

【３５３９】

このように構成することで、一方の特別図柄の抽選結果に基づいて、他方の特別図柄の変動処理をスキップする処理を簡素化することができるため、主制御装置１１０にて実行される制御処理の処理負荷を軽減させることができる。

【３５４０】

なお、本実施形態では、一方の特別図柄の抽選結果が所定の抽選結果（大当たり当選）である場合に、他方の特別図柄を強制的に停止表示（外れ図柄で停止表示）させ、一方の特別図柄の抽選結果に基づく大当たり遊技が実行されるまで、他方の特別図柄の新たな変動（抽選）が実行されないようにするために特図２変動停止フラグ２０３ｃｃを設定し他方の特別図柄の変動処理を１回スキップさせる構成を用いているが、これ以外の構成を用いても良い。

【３５４１】

つまり、一方の特別図柄の抽選結果が所定の抽選結果（大当たり当選）である場合に、その大当たり当選に基づく大当たり遊技が終了するまで、他方の特別図柄抽選（変動）で大当たりに当選しないように構成すれば良く、例えば、主制御装置１１０のメイン処理（図５１参照）にて大当たり遊技を実行するための大当たり制御処理１７（図３８１のＳ１５８１参照）が実行される場合に、特図２変動停止フラグ２０３ｃｃをオフに設定するように構成しても良い。

【３５４２】

このように構成することで、特図２変動停止フラグ２０３ｃｃをオンにするタイミングを第１特別図柄が大当たり図柄で停止表示されるタイミングよりも前に設定したとしても、大当たり遊技が実行されるまで新たな第２特別図柄の変動（抽選）が実行されることを禁止することができる。

【３５４３】

また、本実施形態では、特図２変動停止フラグ２０３ｃｃがオンに設定されている状態で第２特別図柄変動開始処理１７（図３７８のＳ７０６０参照）が実行された場合に、第２特別図柄の変動処理をスキップする、即ち、新たな変動を開始しない（第２特別図柄を停止させたままにする）ように構成しているが、これに限ること無く、特図２変動停止フラグ２０３ｃｃがオンに設定されている場合専用の第２特別図柄の変動表示を実行するように構成しても良い。

【３５４４】

この場合、大当たりに当選しない特殊抽選を用いて第２特別図柄の抽選を行い、その特

殊抽選の結果に基づいて決定した変動パターンに対応する期間、第２特別図柄の変動表示を実行するように構成しても良いし、第２特別図柄の抽選を実行すること無く、第１特別図柄の大当たり当選に基づく大当たり遊技が実行されるまでの期間、大当たり遊技中の特定タイミングに到達するまでの期間、或いは、大当たり遊技が終了するまでの期間、第２特別図柄を変動表示するように構成しても良い。これにより、遊技者に対して、特別図柄変動を強制停止させたことを分かり難くすることができる。

【３５４５】

なお、上述した各特別図柄に関する変動処理の内容は、その内容を示すコマンドを設定することにより、適宜、音声ランプ制御装置１１３側へと出力されるように構成されており、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される第３図柄、第４図柄の変動表示を上述した第１図柄表示装置３７に表示される各特別図柄の表示態様と同期させることができるように構成しているが、第１図柄表示装置３７に表示される第２特別図柄を強制停止させている間、第２特別図柄が強制的に停止表示されたことを示すコマンドを音声ランプ制御装置１１３側で受信した場合に、第３図柄表示装置８１にて変動表示される第２特別図柄に対応する第３図柄、或いは、第４図柄を用いて、強制停止中の変動演出を実行するように構成しても良い。

【３５４６】

このように、遊技者が視認し易い第３図柄表示装置８１に特別図柄の変動表示と同期させて変動表示される各図柄（第３図柄、第４図柄）を用いて、実際の第２特別図柄が強制停止中に変動演出を実行するように構成した場合であっても、遊技者に対して、特別図柄変動を強制停止させたことを分かり難くすることができる。

【３５４７】

Ｓ７６３１の処理において、特図２変動停止フラグ２０３ｃｃがオンに設定されていない、即ち、第１特別図柄が大当たり図柄で停止表示されていないと判別した場合は（Ｓ７６３１：Ｎｏ）は、Ｓ７６３３～Ｓ７６３９の処理を実行し、後述するＳ７６４０の処理へ移行する。このＳ７６３３～Ｓ７６３９の処理は、上記した第１特別図柄変動開始処理１７（図３７３のＳ７０５５）のＳ７１０１～Ｓ７１０５，Ｓ７１１１，Ｓ７１２１までの各処理に対して、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂ、第１特別図柄保留球数カウンタの値（Ｎ１）、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａ、第１特別図柄大当たり判定処理１７（Ｓ７１２１）、第１特別図柄変動パターン選択処理１６（Ｓ７１１１）を、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｂ２、第２特別図柄保留球数カウンタの値（Ｎ２）、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ａ２、第２特別図柄大当たり判定処理１７（Ｓ７６３８）、第２特別図柄変動パターン選択処理１６（Ｓ７６３９）に変更した点を除いては同一であるので、その説明は省略する。

【３５４８】

さらに、第２特別図柄変動パターン選択処理１６（Ｓ７６３９）を実行した後、Ｓ７６４０～Ｓ７６４３の処理を実行し、本処理を終了する。このＳ７６４０～Ｓ７６４３の処理は、上述した第１特別図柄変動開始処理１７（図３７３のＳ７０５５）のＳ７１２２～Ｓ７１２５までの各処理に対して、特図１減算フラグ２０３ｎｆを特図２減算フラグ２０３ｎｈに変更した点を除いては同一であるのでその説明は省略する。

【３５４９】

上述したように、本実施形態では、第１特別図柄の変動と第２特別図柄の変動が同時に実行される遊技機であるため、両方の特別図柄の変動開始時に、同一の処理を実行することで他方の特別図柄において、残時短回数が減算されないなどの不具合を防止することが出来る。

【３５５０】

次に、図３７９を参照して、本第１７実施形態における第２特別図柄変動開始処理１７（図３７８のＳ７０６０）の一処理である第２特別図柄大当たり判定処理１７（Ｓ７６３８）について説明する。図３７９は、第２特別図柄大当たり判定処理１７（Ｓ７６３８）を示すフローチャートである。この第２特別図柄大当たり判定処理１７（Ｓ７６３８）は

、上述した第１特別図柄大当たり判定処理１７（図３７４のＳ７１２１）に対して、対象となる特別図柄の種別を第１特別図柄から第２特別図柄へと変更し、その他、一部処理を追加したものである。

【３５５１】

第２特別図柄大当たり判定処理１７（図３７９参照）では、上記した第１特別図柄大当たり判定処理１７（図３７４参照）に対して、次の点で相違する。即ち、Ｓ１８１１の処理に対応するＳ１９２１の処理で、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａの実行エリアを、特別図柄２保留球格納エリア２０３ａ２の実行エリアに変更した点と、Ｓ１８７１～Ｓ１８７５の処理に対応するＳ１９７１～Ｓ１９７５の処理とＳ１８１２～Ｓ１８１９の処理に対応するＳ１９２２～Ｓ１９２９の処理の対象を特図１（第１特別図柄）から特図２（第２特別図柄）に変更した点と、特別図柄の抽選結果が外れである場合に実行される処理を変更した点で相違する。その他の点は同一であるので、その説明は省略する。

【３５５２】

第２特別図柄大当たり判定処理１７（図３７９のＳ７６３８）において、今回の抽選が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ１９２５：Ｎｏ）、特図２外れ変動処理１７を実行し（Ｓ１９３０（Ｓ７７０８））、本処理を終了する。

【３５５３】

この特図２外れ変動処理１７（Ｓ１９３０（Ｓ７７０８））は、第２特別図柄の抽選結果が大当たり以外、即ち、小当たり、或いは外れである場合に実行される処理であり、上述した第４実施形態における特図２外れ変動処理（図１４５のＳ７７０８）と同様の処理が実行され、抽選結果が小当たりである場合は、小当たり当選に対応する処理が実行される。

【３５５４】

次に、図３８０を参照して、本第１７実施形態における特別図柄変動処理１７（図３７２のＳ１９１）の一処理である第２特別図柄変動停止処理１７（Ｓ７０６３）について説明する。図３８０はこの第２特別図柄変動停止処理１７（Ｓ７０６３）を示すフローチャートである。第２特別図柄変動停止処理１７（Ｓ７０６３）では、上記した第１特別図柄変動停止処理１７（図３７６のＳ７０５８参照）に対して、処理の対象を第１特別図柄から第２特別図柄に変更した点と、抽選結果が大当たり以外である場合に実行される処理の内容を変更した点と、他方の特別図柄の変動を停止させるためのフラグを設定する処理とを省略した点で相違する。

【３５５５】

即ち、第１特別図柄変動停止処理１７（図３７６のＳ７０５８参照）におけるＳ１８７１～Ｓ１８７５，Ｓ１８８０，Ｓ１８１１，Ｓ１８８５～Ｓ１８９２の処理対象を第２特別図柄に変更した点（Ｓ１９７１～Ｓ１９７４，Ｓ１９７９～Ｓ１９８８の各処理）と、今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合に（Ｓ１９７１：Ｎｏ）、上述した第１６実施形態における特図２外れ停止処理１６（図３５１のＳ８１２１）と同一の処理を実行する点と、でそれぞれ相違する。その他の点は同一であるので、詳細な説明は省略する。

【３５５６】

次に、図３８１のフローチャートを参照して、本第１７実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり制御処理１７（Ｓ１５８１）を説明する。図３８１は、この大当たり制御処理１７（Ｓ１５８１）を示すフローチャートである。この大当たり制御処理１７（Ｓ１５８１）は、メイン処理（図５１参照）の中で実行され、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、対応する入賞口（可変入賞装置２６５０の特定入賞口２６５０ａ又はＶ入賞装置１６５０のＶ入賞口１６５０ａ）を開放又は閉鎖するための処理である。

【３５５７】

大当たり制御処理１７（図３８１のＳ１５８１）では、まず、特別図柄の大当たり開始タイミングであるかを判別する（Ｓ１６０１）。具体的には、大当たり開始フラグ２０３

ｃの設定状況を解析することにより判別する。この大当たり開始フラグ２０３ｃは、第１特別図柄変動停止処理１７（図３７６参照）のＳ１８９１の処理、或いは、第２特別図柄変動停止処理１７（図３８０参照）のＳ１９８７の処理においてオンに設定される。Ｓ１６０１の処理において、大当たりの開始タイミングであると判別した場合（大当たり開始フラグ２０３ｃがオンであると判別した場合）は（Ｓ１６０１：Ｙｅｓ）、オープニングコマンドを設定し（Ｓ１６０２）、次いで、大当たり開始フラグ２０３ｃをオフに設定して（Ｓ１６０３）、本処理を終了する。

【３５５８】

一方、Ｓ１６０１の処理において、特別図柄の大当たりの開始タイミングでは無い（大当たり開始フラグ２０３ｃがオフに設定されている）と判別した場合には（Ｓ１６０１：Ｎｏ）、次に、現在が大当たり中であるかを判別する（Ｓ１６０４）。特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれるものであり、上述した大当たり中フラグ２０３ｄがオンに設定されている期間が該当する。Ｓ１６０４の処理において、特別図柄の大当たり中では無い（大当たり中フラグ２０３ｄがオフである）と判別した場合（Ｓ１６０４：Ｎｏ）は、そのまま本処理を終了する。

【３５５９】

一方、Ｓ１６０４の処理において、特別図柄の大当たり中である（大当たり中フラグ２０３ｄがオンに設定されている）と判別した場合には（Ｓ１６０４：Ｙｅｓ）、大当たり中における複数タイミングで実行される各種処理を実行するタイミングであるかを判別するための判別処理（Ｓ１６０５～Ｓ１６１２，Ｓ１６９１～Ｓ１６９５）が実行される。

【３５６０】

Ｓ１６０４の処理において、現在が大当たり中であると判別した場合は（Ｓ１６０４：Ｙｅｓ）、次に、現在が新たなラウンドの開始タイミングであるか判別する（Ｓ１６０５）。このＳ１６０５の処理では、今回の大当たり遊技に対応して設定される大当たりシナリオに基づいて現在のタイミングが新たなラウンドの開始タイミングであるかを判別する。Ｓ１６０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ１６０５：Ｙｅｓ）、当たり動作１７テーブル２０２ｎｇに基づき、対応する入賞口（可変入賞装置２６５０の特定入賞口２６５０ａ、又は、Ｖ入賞装置１６５０のＶ入賞口１６５０ａ）を開放し（Ｓ１６０６）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定する（Ｓ１６０７）。ラウンド数コマンドを設定した後は、本処理を終了する。

【３５６１】

一方、Ｓ１６０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ１６０５：Ｎｏ）、次に、切替動作のタイミングであるか判別する（Ｓ１６９１：Ｙｅｓ）。切替動作のタイミングであると判別した場合には（Ｓ１６９１）、確変ソレノイドの状態を切り替え（Ｓ１６９２）、本処理を終了する。

【３５６２】

一方、Ｓ１６９１の処理において、切替動作のタイミングではないと判別した場合には（Ｓ１６９１：Ｎｏ）、対応する入賞口（可変入賞装置２６５０の特定入賞口２６５０ａ、又は、Ｖ入賞装置１６５０のＶ入賞口１６５０ａ）の閉鎖条件が成立したかを判別する（Ｓ１６０８）。具体的には、対応する入賞口（可変入賞装置２６５０の特定入賞口２６５０ａ、又は、Ｖ入賞装置１６５０のＶ入賞口１６５０ａ）を開放した後に所定時間（例えば、３０秒）が経過した場合、または、可変入賞装置２６５０又はＶ入賞装置１６５０に球が所定数（例えば、合計１０個）入賞した場合に、閉鎖条件が成立したと判別する。

【３５６３】

Ｓ１６０８の処理において、対応する入賞口（可変入賞装置２６５０の特定入賞口２６５０ａ、又は、Ｖ入賞装置１６５０のＶ入賞口１６５０ａ）の閉鎖条件が成立したと判別した場合は（Ｓ１６０８：Ｙｅｓ）、対応する入賞口（可変入賞装置２６５０の特定入賞

口２６５０ａ、又は、Ｖ入賞装置１６５０のＶ入賞口１６５０ａ）を閉鎖して（Ｓ１６０９）、本処理を終了する。一方、対応する入賞口（可変入賞装置２６５０の特定入賞口２６５０ａ、又は、Ｖ入賞装置１６５０のＶ入賞口１６５０ａ）の閉鎖条件が成立していないと判別した場合には（Ｓ１６０８：Ｎｏ）、次に、現在がエンディング演出の開始タイミングであるかを判別する（Ｓ１６１０）。エンディング演出の開始タイミングは、大当たり種別に応じたラウンド（今回の大当たり遊技において予め設定される最終ラウンド遊技）が終了して開閉扉６５０ｆ１が閉状態にされ、球はけ時間である待機時間（本実施形態では、３秒）が経過した場合に、エンディング演出の開始タイミングとして判別する。なお、このエンディング演出の開始タイミングおよび後述する終了タイミングについても、大当たりに当選した際に設定される大当たりシナリオ（図３７６のＳ１８８９、或いは、図３８０のＳ１９８５参照）に基づいて判別するように構成している。

【３５６４】

Ｓ１６１０の処理において、エンディング演出の開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１６１０：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ１６１１）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５１参照）の外部出力処理（Ｓ１５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１においてエンディング演出が開始される。

【３５６５】

一方、Ｓ１６１０の処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判別した場合は（Ｓ１６１０：Ｎｏ）、Ｓ１６１２の処理において、エンディング演出の終了タイミングであるかを判別する（Ｓ１６１２）。エンディング演出の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１６１２：Ｙｅｓ）、大当たり終了処理１７を実行し（Ｓ１６９３）、本処理を終了する。

【３５６６】

ここで、図３８２を参照して、本第１７実施形態における大当たり制御処理１７（図３８１のＳ１５８１）の一処理である大当たり終了処理１７（Ｓ１６９３）について説明する。図３８２は、この大当たり終了処理１７（Ｓ１６９３）の内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理１７（Ｓ１６９３）は、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。この大当たり終了処理（Ｓ１６９３）では、まず、確変設定フラグ２０３ｚｓがオンであるか判別する（Ｓ１７１０１）。確変設定フラグ２０３ｚｓがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ１７１０１：Ｎｏ）、リミットカウンタ２０３ｎａの値を０に設定し（Ｓ１７１０２）、後述するＳ１７１０８の処理に移行する。

【３５６７】

一方、確変設定フラグ２０３ｚｓがオンであると判別した場合には（Ｓ１７１０１：Ｙｅｓ）、リミットカウンタ２０３ｎａの値に１を加算する（Ｓ１７１０３）。次いで、確変設定フラグ２０３ｚｓをオフに設定し（Ｓ１７１０４）、Ｓ１７１０３の処理による加算後のリミットカウンタ２０３ｎａの値が５であるか否かを判別し（Ｓ１７１０５）、加算後のリミットカウンタ２０３ｎａの値が５であると判別した場合は（Ｓ１７１０５：Ｙｅｓ）、リミット到達フラグ２０３ｎｂをオンに設定して（Ｓ１７１０７）、上述したＳ１７１０２の処理へ移行する。

【３５６８】

一方、Ｓ１７１０５の処理において、加算後のリミットカウンタ２０３ｎａの値が５ではない（４以下の値である）と判別した場合は（Ｓ１７１０５：Ｎｏ）、確変フラグ２０３ｎｃをオンに設定し（Ｓ１７１０６）、Ｓ１７１０８の処理へ移行する。

【３５６９】

Ｓ１７１０８の処理では、実行中の大当たり種別と、当選時状態格納エリア２０３ｃｆのデータと、リミット到達フラグ２０３ｎｂの状態と、に対応する時短回数を時短付与１７テーブル２０２ｎｅ（図３６８参照）から読み出して（Ｓ１７１０８）、その読み出した時短回数を時短中カウンタ２０３ｋのカウンタ値として設定する（Ｓ１７１０９）。次いで、設定内容に対応する時短設定情報コマンドを設定して（Ｓ１７１１０）、大当たり後の遊技状態とリミットカウンタ２０３ｎａの値とに対応する状態コマンドを設定する（Ｓ１７１１１）。

【３５７０】

次に、実行中の大当たり種別と当選時状態格納エリア２０３ｃｆのデータと、リミット到達フラグ２０３ｎｂの状態と、に対応する変動パターンシナリオを特定し（Ｓ１７１１２）、特定した変動パターンシナリオを示すデータを変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｎｄに格納する（Ｓ１７１１３）。次いで、大当たりの終了を設定すると共に（Ｓ１７１１４）、大当たり中フラグ２０３ｄをオフに設定して（Ｓ１７１１５）、本処理を終了する。

【３５７１】

この大当たり終了処理１７（Ｓ１６９３）を実行することにより、大当たり当選時の遊技状態と、大当たり種別と、確変リミット回数の到達有無と、に応じて適切に遊技状態を設定することができる。

【３５７２】

図３８１に戻り説明を続ける。Ｓ１６１２の処理において、エンディング演出の終了タイミングではないと判別した場合には（Ｓ１６１２：Ｎｏ）、入賞処理１７（Ｓ１６９４）を実行する。

【３５７３】

ここで、図３８３を参照して、本第１７実施形態における大当たり制御処理１７（Ｓ１５８１）の一処理である入賞処理１７（Ｓ１６９４）について詳細に説明する。図３８３は、この入賞処理１７（Ｓ１６９４）の内容を示したフローチャートである。

【３５７４】

入賞処理１７（Ｓ１６９４）では、まず、ラウンド有効期間であるか判別する（Ｓ１４８１）。ラウンド有効期間とは、ラウンド遊技が設定されている期間、即ち、開放扉１６５ｆ１、或いは開放扉１６５０ｆ１の開放状態からインターバル期間（０．５秒）が終了するまでの期間である。ラウンド有効期間外であると判別した場合には（Ｓ１４８１：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、ラウンド有効期間内であると判別した場合には（Ｓ１４８１：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞口（特定入賞口）１６５０ａの球検知スイッチ１６５０ｃ１を通過したかを判別する。Ｖ入賞口（特定入賞口）１６５０ａの球検知スイッチ１６５０ｃ１を通過したと判別した場合には（Ｓ１４８２：Ｙｅｓ）、入賞個数カウンタ２０３ｚｔ２の値に１を加算して更新する（Ｓ１４８３）。その後、Ｓ１４８４の処理を実行する。一方、球検知スイッチ１６５０ｃ１を通過していないと判別した場合には（Ｓ１４８２：Ｎｏ）、Ｓ１４８３の処理をスキップして、Ｓ１４８４の処理を実行する。

【３５７５】

Ｓ１４８４の処理では、入賞個数カウンタ２０３ｚｔ２の値が１０以上であるか判別する（Ｓ１４８４）。入賞個数カウンタ２０３ｚｔ２の値が１０以上であると判別した場合には（Ｓ１４８４：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞口１６５０ａの開閉扉１６５０ｆの閉鎖を設定する（Ｓ１４８６）。その後、残球タイマフラグ２０３ｚｔ４をオンに設定し（Ｓ１４８７）、Ｓ１４８８の処理を実行する。この残球タイマフラグ２０３ｚｔ４がオンに設定されることで、開閉扉１６５０ｆが閉鎖されてから球はけ時間中であることが判別できる。

【３５７６】

一方、Ｓ１４８４の処理において、入賞個数カウンタ２０３ｚｔ２の値が１０未満であると判別した場合には（Ｓ１４８４：Ｎｏ）、ラウンド時間が経過したか判別する（Ｓ１４８５）。ラウンド時間が経過したと判別した場合には（Ｓ１４８５：Ｙｅｓ）、Ｓ１４８６の処理を実行する。一方、ラウンド時間が経過していないと判別した場合には（Ｓ１

４８５：Ｎｏ）、Ｓ１４８８の処理を実行する。
【３５７７】
Ｓ１４８８の処理では、動作カウンタ２０３ｚｔ３の値が０より大きい値であるか判別し（Ｓ１４８８）、動作カウンタ２０３ｚｔ３の値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ１４８８：Ｙｅｓ）、動作カウンタ２０３ｚｔ３の値を１減算して更新する（Ｓ１４８９）。次いで、確変スイッチ１６５０ｅ３を球が通過したか判別し（Ｓ１４９０）、確変スイッチ１６５０ｅ３を球が通過したと判別した場合には（Ｓ１４９０：Ｙｅｓ）、確変通過カウンタ２０３ｚｔ１の値に１加算して更新し（Ｓ１４９１）、確変設定フラグ２０３ｚｓをオンに設定して（Ｓ１４９２）、処理をＳ１４９３へと移行する。
【３５７８】
一方、Ｓ１４９０の処理において、確変スイッチ１６５０ｅ３を球が通過していないと判別した場合には（Ｓ１４９０：Ｎｏ）、Ｓ１４９１，Ｓ１４９２の各処理をスキップして、処理をＳ１４９３へと移行する。Ｓ１４９３の処理では、動作カウンタ２０３ｚｔ３が０であるか判別し（Ｓ１４９３）、動作カウンタ２０３ｚｔ３が０であると判別した場合には（Ｓ１４９３：Ｙｅｓ）、流路ソレノイド１６５０ｋをオフに設定し（Ｓ１４９４）、確変有効フラグ２０３ｚｔ６をオンに設定し（Ｓ１４９５）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ１４９３の処理において、動作カウンタ２０３ｚｔ３が０でないと判別した場合は（Ｓ１４９３：Ｎｏ）、Ｓ１４９４，Ｓ１４９５の各処理をスキップして、本処理を終了する。Ｓ１４９５の処理において確変有効フラグ２０３ｚｔ６がオンに設定されることで、切替部材１６５０ｈが切り替えられた後も、特別排出流路１６５０ｅ２に残存している球が確変スイッチ１６５０ｅ３を通過した場合には、特別図柄の高確率状態が設定されるように制御することができる。
【３５７９】
一方、Ｓ１４８８の処理において、動作カウンタ２０３ｚｔ３が０であると判別した場合には（Ｓ１４８８：Ｎｏ）、確変有効フラグ２０３ｚｔ６がオンであるか判別する（Ｓ１４９６）。確変有効フラグ２０３ｚｔ６がオフであると判別した場合には（Ｓ１４９６：Ｎｏ）、この処理を終了する。また、Ｓ１４９６の処理で確変有効フラグ２０３ｚｔ６がオンであると判別した場合には（Ｓ１４９６：Ｙｅｓ）、確変有効タイマ２０３ｚｔ７の値に１を加算して更新する（Ｓ１４９７）。
【３５８０】
そして、更新後の確変有効タイマ２０３ｚｔ７の値が上限値（本制御例では、１．２ｓ）に到達しているかを判別する（Ｓ１４９８）。確変有効タイマ２０３ｚｔ７が上限値であると判別した場合には（Ｓ１４９８：Ｙｅｓ）、確変有効フラグ２０３ｚｔ６をオフに設定し（Ｓ１４９９）、確変有効タイマ２０３ｚｔ７を初期値である０にリセットする（Ｓ１５００）。その後、この処理を終了する。Ｓ１４９８の処理において、確変有効タイマ２０３ｚｔ７が上限値でないと判別した場合には（Ｓ１４９８：Ｎｏ）、Ｓ１４９０の処理へ移行する。
【３５８１】
これにより、確変有効タイマ２０３ｚｔ７が上限値に到達するまでの間、確変スイッチ１６５０ｅ３を球が通過したか否かを判別することができるため、球はけの時間を考慮して特別図柄の高確率状態を設定することができる。また、有効と判別される時間に上限があるので、不正に確変スイッチ１６５０ｅ３に球を通過させて特別図柄の高確率状態が付与されることを抑制できる。
【３５８２】
図３８１に戻り説明を続ける。入賞処理１７（Ｓ１６９４）を実行し、次いで、異常処理１７（Ｓ１６９５）を実行し、本処理を終了する。
【３５８３】
次に、図３８４を参照して、本第１７実施形態における大当たり制御処理１７（図３８１のＳ１５８１参照）の一処理である異常処理１７（Ｓ１６９５）について、図３８４を参照して、詳細を説明する。図３８４は、この異常処理１７（Ｓ１６９５）の内容を示し

たフローチャートである。この異常処理１７（Ｓ１６９５）は、不正に確変スイッチ１６５０ｅ３を通過させられていないかを監視するための処理である。

【３５８４】

異常処理１７（Ｓ１６９５）では、まず、ラウンド有効期間であるか判別する（Ｓ１５８１）。ラウンド有効期間外である場合には（Ｓ１５８１：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、ラウンド有効期間内であると判別した場合には（Ｓ１５８１：Ｙｅｓ）、球排出口スイッチ（排出確認スイッチ）１６５０ｅ４を球が通過したか判別する（Ｓ１５８２）。球排出口スイッチ（排出確認スイッチ）１６５０ｅ４を球が通過したと判別した場合には（Ｓ１５８２：Ｙｅｓ）、排出個数カウンタ２０３ｚｔ８の値を１加算して更新する（Ｓ１５８３）。その後、Ｓ１５８４の処理を実行する。一方、球排出口スイッチ（排出確認スイッチ）１６５０ｅ４を球が通過していないと判別した場合には（Ｓ１５８２：Ｎｏ）、Ｓ１５８４の処理を実行する。

【３５８５】

Ｓ１５８４の処理では、残球タイマフラグ２０３ｚｔ４がオンであるか判別する（Ｓ１５８４）。残球タイマフラグ２０３ｚｔ４がオフであると判別した場合には（Ｓ１５８４：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、残球タイマフラグ２０３ｚｔ４がオンであると判別した場合には（Ｓ１５８４：Ｙｅｓ）、球はけ時間の期間中であるので、残球タイマ２０３ｚｔ５を１加算して更新する（Ｓ１５８５）。残球タイマ２０３ｚｔ５は上限値（本制御例では、３秒）が経過したか判別する（Ｓ１５８６）。上限値でないと判別した場合には（Ｓ１５８６：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、上限値であると判別した場合には（Ｓ１５８６：Ｙｅｓ）、排出個数（確変通過カウンタ２０３ｚｔ１と排出個数カウンタ２０３ｚｔ８との合計値）と入賞個数（入賞個数カウンタ２０３ｚｔ２の値）とが一致するか判別する（Ｓ１５８７）。

【３５８６】

一致すると判別した場合には（Ｓ１５８７：Ｙｅｓ）、Ｓ１５８９の処理を実行する。一方、一致しないと判別した場合には（Ｓ１５８７：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定する（Ｓ１５８８）。その後、Ｓ１５８９の処理を実行する。エラーコマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信することにより、エラー表示（例えば、入賞個数不一致エラーの文字を表示）がされ、ホールコンピュータに対して、エラー信号の出力がされる。よって、Ｖ入賞装置１６５０内に不正に遊技球を残存させて、確変スイッチ１６５０ｅ３に遊技球を通過させる不正を抑制できる。

【３５８７】

Ｓ１５８９の処理では、残球タイマフラグ２０３ｚｔ４をオフに設定し（Ｓ１５８９）、残球タイマ２０３ｚｔ５を初期値である０にリセットする（Ｓ１５９０）。その後、入賞個数カウンタ２０３ｚｔ２、排出個数カウンタ２０３ｚｔ８、確変通過カウンタ２０３ｚｔ１が初期値にそれぞれリセットされ（Ｓ１５９１）、その後、この処理を終了する。

【３５８８】

＜第１７実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図３８５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理１７（Ｓ１２１１３）について説明する。図３８５は、このコマンド判定処理１７（Ｓ１２１１３）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理１７（Ｓ１２１１３）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５５参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定する。

【３５８９】

コマンド判定処理１７（図３８５のＳ１２１１３）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ２２０１）。変動パターンコマンドを受信した場合には（Ｓ２２０１：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３に設けられた変動開始フラグ２２３ｄをオンし（Ｓ２２０

２）、受信したコマンドから変動パターンを抽出し（Ｓ２２０３）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ２２１７）、メイン処理に戻る。

【３５９０】

一方、変動パターンコマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ２２０４）。そして、停止種別コマンドを受信した場合には（Ｓ２２０４：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の停止種別選択フラグ２２３ｅをオンに設定し（Ｓ２２０５）、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出し（Ｓ２２０６）、また、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ２２１７）、メイン処理に戻る。

【３５９１】

一方、停止種別コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ２２０７）。そして、保留球数コマンドを受信した場合には（Ｓ２２０７：Ｙｅｓ）、受信したコマンドから保留球数を抽出し、対応する特別図柄保留球数カウンタ（特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂあるいは特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃ）に格納する（Ｓ２２０８）。Ｓ２２０８の処理の終了後は、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ２２１７）、メイン処理に戻る。

【３５９２】

ここで、特図１保留球数コマンドは、球が第１入球口６４に入球（始動入賞）したとき、又は、特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置１１０から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、又は、特別図柄の抽選が行われる毎に、Ｓ２２０８の処理によって音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂの値を主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂの値が主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂの値を修正し、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値に合わせることができる。尚、Ｓ２２０８の処理が実行されると、更新された特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂの値を表示制御装置１１４へ通知するための表示用保留球数コマンドが設定される。これにより、表示制御装置１１４では、保留球数に応じた保留球数図柄が第３図柄表示装置８１に表示される。

【３５９３】

Ｓ２２０７の処理において、保留球数コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０７：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より入賞情報コマンドを受信したか判別する（Ｓ２２０９）。入賞情報コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２２０９：Ｙｅｓ）、入賞情報関連処理１７を実行する（Ｓ１２２０１）。Ｓ１２２０１の処理の終了後は、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ２２１７）、メイン処理に戻る。

【３５９４】

ここで、入賞情報関連処理１７（Ｓ１２２０１）の内容について、図３８６を参照して説明をする。図３８６は、入賞情報関連処理１７（Ｓ１２２０１）の内容を示したフローチャートである。この入賞情報関連処理１７（Ｓ１２２０１）は、今回受信した入賞情報コマンドに含まれている入賞情報（変動種別）と、現在の遊技状況に基づいて、仮当たり演出を実行するか否かの判定を行うための処理が実行される。

【３５９５】

入賞情報関連処理１７（Ｓ１２２０１）が実行されると、まず、ＲＡＭ２２３に設けられている遊技状態格納エリア２２３ｎｇに格納されている情報の読み出しを実行する（Ｓ２３０１）。そして、Ｓ２３０１の処理で読み出した遊技状態は潜確中であるかを判別し（Ｓ２３７１）、潜確中であると判別した場合には（Ｓ２３７１：Ｙｅｓ）、次に、第２特別図柄の入賞情報であるか判別する（Ｓ２３２１）。Ｓ２３２１の処理において、第２特別図柄の入賞情報であると判別した場合は（Ｓ２３２１：Ｙｅｓ）、スーパーＲＵＳＨ

中フラグ２２３ｎｂがオンであるか否かを判別する（Ｓ２３７２）。
【３５９６】
Ｓ２３７２の処理において、スーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｎｂがオンであると判別した場合は（Ｓ２３７２：Ｙｅｓ）、後述するＳ２３１１の処理へ移行する。一方、上述したＳ２３７２の処理において、スーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｎｂがオンでない（オフである）と判別した場合は（Ｓ２３７２：Ｎｏ）、入賞情報格納エリア２２３ａに格納されている情報を読み出し（Ｓ２３７３）、次に、小当たり当選を示す情報数は４個であるかを判別する（Ｓ２３７４）。
【３５９７】
Ｓ２３７４の処理において、小当たり当選を示す情報数が４個ではないと判別した場合は（Ｓ２３７４：Ｎｏ）、大当たりＥ１７があるかを判別する（Ｓ２３７５）。Ｓ２３７５の処理において、大当たりＥ１７がないと判別した場合は（Ｓ２３７５：Ｎｏ）、受信した入賞情報コマンドの情報を対応する入賞情報格納エリア２２３ａに格納し（Ｓ２３１１）、本処理を終了する。一方、Ｓ２３７４の処理において、小当たり当選を示す情報数が４個であると判別した場合（Ｓ２３７４：Ｙｅｓ）、あるいはＳ２３７５の処理において、大当たりＥ１７があると判別した場合は（Ｓ２３７５：Ｙｅｓ）、スーパーＲＵＳＨ開始フラグ２２３ｎａをオンに設定し（Ｓ２３７６）、上述したＳ２３１１の処理を実行し、本処理を終了する。
【３５９８】
一方、Ｓ２３７１の処理において、読み出した遊技状態が潜確中でないと判別した場合（Ｓ２３７１：Ｎｏ）、あるいはＳ２３２１の処理において、第２特別図柄の入賞情報ではないと判別した場合は（Ｓ２３２１：Ｎｏ）、今回受信した入賞情報に対応する表示用入賞情報コマンドを設定し（Ｓ２３１２）、上述したＳ２３１１の処理を実行し、本処理を終了する。
【３５９９】
図３８５に戻り説明を続ける。Ｓ２２０９の処理において、入賞情報コマンドを受信していない場合には（Ｓ２２０９：Ｎｏ）、主制御装置１１０より当たり関連のコマンドを受信したか判別する（Ｓ２２１１）。当たり関連のコマンドを受信した場合には（Ｓ２２１１：Ｙｅｓ）、当たり関連処理１７（Ｓ１２２０２）を実行し、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ２２１７）、メイン処理に戻る。
【３６００】
ここで、当たり関連処理１７（Ｓ１２２０２）の内容について、図３８７を参照して説明する。図３８７は、当たり関連処理１７（Ｓ１２２０２）の内容を示したフローチャートである。当たり関連処理１７（Ｓ１２２０２）は、特別図柄の抽選の結果、大当たり又は小当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技又は小当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものであり、大当たり又は小当たりに当選した場合に主制御装置１１０から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。
【３６０１】
当たり関連処理１７（図３８７のＳ１２２０２）では、まず、コマンド判定処理１７（Ｓ１２１１３）により受信した当たり関連のコマンドが、大当たり開始コマンドを受信したか判別する（Ｓ２４０１）。大当たり開始コマンドを受信した場合には（Ｓ２４０１：Ｙｅｓ）、潜確状態中であるかを判別し（Ｓ１２３０１）、潜確状態中でないと判別した場合には（Ｓ１２３０１：Ｎｏ）、大当たり開始処理１７を実行し（Ｓ１２３０２）、本処理を終了する。
【３６０２】
ここで、大当たり開始処理１７（Ｓ１２３０２）の内容について、図３８８を参照して説明をする。図３８８は、大当たり開始処理１７（Ｓ１２３０２）の内容を示したフローチャートである。
【３６０３】

大当たり開始処理１７（Ｓ１２３０２）が実行されると、まず、大当たり当選時は通常状態であるか判別する（Ｓ１２４０１）。Ｓ１２４０１の処理において、大当たり当選時は通常状態であると判別した場合には（Ｓ１２４０１：Ｙｅｓ）、対応する表示用大当たり開始コマンドを設定し（Ｓ１２４１０）、本処理を終了する。一方、大当たり当選時は通常状態でないと判別した場合には（Ｓ１２４０１：Ｎｏ）、次いで、大当たりＤ１７又はＦ１７であるか判別する（Ｓ１２４０２）。Ｓ１２４０２の処理において、大当たりＤ１７又はＦ１７ではないと判別した場合には（Ｓ１２４０１：Ｎｏ）、チャレンジモードを示す表示用大当たり開始コマンドを設定し（Ｓ１２４０９）、本処理を終了する。

【３６０４】

一方、Ｓ１２４０２の処理において、大当たりＤ１７又はＦ１７であると判別した場合には（Ｓ１２４０２：Ｙｅｓ）、次いで、チャレンジ演出フラグ２２３ｎｆがオンであるか判別する（Ｓ１２４０３）。Ｓ１２４０３の処理において、チャレンジ演出フラグ２２３ｎｆがオンであると判別した場合は（Ｓ１２４０３：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂの値が１以上であるかを判別する（Ｓ１２４０４）。

【３６０５】

Ｓ１２４０４の処理において、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂの値が１以上でない（０である）と判別した場合は（Ｓ１２４０４：Ｎｏ）、上述したＳ１２４０９の処理を実行し、本処理を終了する。一方、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂの値が１以上であると判別した場合は（Ｓ１２４０４：Ｙｅｓ）、入賞情報格納エリア２２３ａより次回の特図抽選の結果を判定し（Ｓ１２４０５）、大当たりＢ１７又はＣ１７であるか判別する（Ｓ１２４０６）。

【３６０６】

Ｓ１２４０６の処理において、大当たりＢ１７又はＣ１７であると判別した場合は（Ｓ１２４０６：Ｙｅｓ）、上述したＳ１２４０９の処理を実行し、本処理を終了する。一方、大当たりＢ１７又はＣ１７でないと判別した場合は（Ｓ１２４０６：Ｎｏ）、チャレンジ演出フラグ２２３ｎｆをオフに設定し（Ｓ１２４０７）、ＲＵＳＨモードを示す表示用大当たり開始コマンドを設定し（Ｓ１２４０８）、本処理を終了する。

【３６０７】

一方、Ｓ１２４０３の処理において、チャレンジ演出フラグ２２３ｎｆがオンではない（オフである）と判別した場合は（Ｓ１２４０３：Ｎｏ）、Ｓ１２４０４～Ｓ１２４０７の処理をスキップし、Ｓ１２４０８の処理へと移行する。

【３６０８】

図３８７に戻り説明を続ける。Ｓ１２３０１の処理において、潜確状態中であると判別した場合には（Ｓ１２３０１：Ｙｅｓ）、次いで、大当たりＨ１７であるかを判別する（Ｓ１２３０３）。そして、大当たりＨ１７であると判別した場合には（Ｓ１２３０３：Ｙｅｓ）、開始遅延フラグ２２３ｎｈをオンに設定し（Ｓ１２３０４）、本処理を終了する。一方、Ｓ１２３０３の処理において、大当たりＨ１７でないと判別した場合には（Ｓ１２３０３：Ｎｏ）、上述したＳ１２３０２の処理を実行し、本処理を終了する。

【３６０９】

一方、Ｓ２４０１の処理において、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２４０１：Ｎｏ）、ラウンド数コマンドを受信したか判別する（Ｓ２４０４）。ラウンド数コマンドを受信した場合には（Ｓ２４０４：Ｙｅｓ）、ラウンド数コマンド処理を実行し（Ｓ１２３０５）、本処理を終了する。

【３６１０】

ここで、ラウンド数コマンド処理（Ｓ１２３０５）の内容について、図３８９を参照して説明をする。図３８９は、ラウンド数コマンド処理（Ｓ１２３０５）の内容を示したフローチャートである。

【３６１１】

ラウンド数コマンド処理（Ｓ１２３０５）が実行されると、まず、開始遅延フラグ２２３ｎｈがオンであるか判別する（Ｓ１２４３１）。Ｓ１２４３１の処理において、開始遅

延フラグ２２３ｎｈがオンであると判別した場合は（Ｓ１２４３１：Ｙｅｓ）、次いで、３ラウンド目であるか判別し（Ｓ１２４３２）、３ラウンド目ではないと判別した場合は（Ｓ１２４３２：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１２４３２の処理において、３ラウンド目であると判別した場合は（Ｓ１２４３２：Ｙｅｓ）、チャレンジモードを示す表示用大当たり開始コマンドを設定し（Ｓ１２４３３）、開始遅延フラグ２２３ｎｈをオフに設定し（Ｓ１２３４３）、本処理を終了する。

【３６１２】

一方、Ｓ１２４３１の処理において、開始遅延フラグ２２３ｎｈがオンではない（オフである）と判別した場合は（Ｓ１２４３１：Ｎｏ）、次いで、潜確状態中であるか判別する（Ｓ１２４３５）。そして、潜確状態中であると判別した場合は（Ｓ１２４３５：Ｙｅｓ）、大当たりＥ１７又はＧ１７であるか判別し（Ｓ１２４３６）、大当たりＥ１７又はＧ１７でないと判別した場合は（Ｓ１２４３６：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１２４３６の処理において、大当たりＥ１７又はＧ１７であると判別した場合は（Ｓ１２４３６：Ｙｅｓ）、次いで、３ラウンド目であるか判別する（Ｓ１２４３７）。

【３６１３】

Ｓ１２４３７の処理において、３ラウンド目ではないと判別した場合は（Ｓ１２４３７：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、３ラウンド目であると判別した場合は（Ｓ１２４３７：Ｙｅｓ）、チャレンジモード突入を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ１２４３８）、本処理を終了する。

【３６１４】

一方、上述したＳ１２４３５の処理において、潜確状態中ではないと判別した場合は（Ｓ１２４３５：Ｎｏ）、ラウンド数に基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ１２４３９）、本処理を終了する。

【３６１５】

図３８７に戻り説明を続ける。Ｓ２４０４の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２４０４：Ｎｏ）、大当たり終了コマンドを受信したか判別する（Ｓ２４０６）。大当たり終了コマンドを受信した場合には（Ｓ２４０６：Ｙｅｓ）、大当たり終了時処理１７（Ｓ１２３０６）を実行する。

【３６１６】

ここで、大当たり終了時処理１７（Ｓ１２３０６）の内容について、図３９０を参照して説明をする。図３９０は、大当たり終了時処理１７（Ｓ１２３０６）の内容を示したフローチャートである。

【３６１７】

大当たり終了時処理１７（Ｓ１２３０６）が実行されると、まず、大当たり演出がチャレンジ演出であるか判別する（Ｓ１２４５１）。大当たり演出がチャレンジ演出であると判別した場合は（Ｓ１２４５１：Ｙｅｓ）、次いで、チャレンジ演出フラグ２２３ｎｆがオンであるか判別する（Ｓ１２４５２）。そして、チャレンジ演出フラグ２２３ｎｆがオンではない（オフである）と判別した場合は（Ｓ１２４５２：Ｎｏ）、チャレンジモード突入を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ１２４５８）、本処理を終了する。

【３６１８】

一方、Ｓ１２４５２の処理において、チャレンジ演出フラグ２２３ｎｆがオンであると判別した場合は（Ｓ１２４５２：Ｙｅｓ）、チャレンジ演出フラグ２２３ｎｆをオフに設定し（Ｓ１２４５３）、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂの値が１以上であるか判別する（Ｓ１２４５４）。

【３６１９】

Ｓ１２４５４の処理において、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂの値が１以上ではない（０である）と判別した場合は（Ｓ１２４５４：Ｎｏ）、上述したＳ１２４５８の処理を実行し、本処理を終了する。一方、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂの値が１以上であると判別した場合は（Ｓ１２４５４：Ｙｅｓ）、入賞情報格納エリア２２３ａより次回の特図抽選の結果を判定し（Ｓ１２４５５）、次いで、判定結果が大当たりＢ１７又

はＣ１７であるかを判別する（Ｓ１２４５６）。
【３６２０】
そして、判定結果が大当たりＢ１７又はＣ１７であると判別した場合は（Ｓ１２４５６：Ｙｅｓ）、上述したＳ１２４５８の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ１２４５６の処理において、判定結果が大当たりＢ１７又はＣ１７ではないと判別した場合は（Ｓ１２４５６：Ｎｏ）、ＲＵＳＨ突入を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ１２４５７）、本処理を終了する。
【３６２１】
Ｓ１２４５１の処理において、大当たり演出はチャレンジ演出でないと判別した場合は（Ｓ１２４５１：Ｎｏ）、次いで、ＲＵＳＨ演出であるかを判別する（Ｓ１２４５９）。そして、ＲＵＳＨ演出であると判別した場合は、（Ｓ１２４５９：Ｙｅｓ）、上述したＳ１２４５７の処理を実行し、本処理を終了する。
【３６２２】
一方、Ｓ１２４５９の処理において、ＲＵＳＨ演出ではないと判別した場合は、（Ｓ１２４５９：Ｎｏ）、対応する状態を表す表示用コマンドを設定し（Ｓ１２４６０）、本処理を終了する。
【３６２３】
図３８７に戻り説明を続ける。Ｓ２４０６の処理において、大当たり終了コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２４０６：Ｎｏ）、小当たり開始コマンドを受信したか判別する（Ｓ２４０９）。小当たり開始コマンドを受信した場合には（Ｓ２４０９：Ｙｅｓ）、表示用小当たり開始コマンドを設定し（Ｓ２４１０）、本処理を終了する。一方、小当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２４０９：Ｎｏ）、小当たり終了コマンドを受信したか判別する（Ｓ２４１１）。小当たり終了コマンドを受信した場合には（Ｓ２４１１：Ｙｅｓ）、表示用小当たり終了コマンドを設定し（Ｓ２４１２）、本処理を終了する。
【３６２４】
一方、Ｓ２４１１の処理において、小当たり終了コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２４１１：Ｎｏ）、賞球コマンドであるか判別する（Ｓ１２３１０）。賞球コマンドである場合には（Ｓ１２３１０：Ｙｅｓ）、表示用賞球コマンドを設定し（Ｓ１２３１１）、本処理を終了する。一方、Ｓ１２３１０の処理において、賞球コマンドでないと判別した場合には（Ｓ１２３１０：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【３６２５】
図３８５に戻り説明を続ける。Ｓ２２１１の処理において、当たり関連のコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ２２１１：Ｎｏ）、次に、停止コマンドを受信したかを判別する（Ｓ２２１３）。停止コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ２２１３：Ｙｅｓ）、停止時処理１７の処理を実行し（Ｓ１２２０３）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ２２１７）、メイン処理に戻る。
【３６２６】
ここで、停止時処理１７（Ｓ１２２０３）の内容について、図３９１を参照して説明をする。図３９１は、停止時処理１７（Ｓ１２２０３）の内容を示したフローチャートである。
【３６２７】
停止時処理１７（Ｓ１２２０３）が実行されると、まず、復活フラグ２２３ｎｅがオンであるか判別する（Ｓ１２５０１）。復活フラグ２２３ｎｅがオンであると判別した場合には（Ｓ１２５０１：Ｙｅｓ）、表示用復活コマンドを設定し（Ｓ１２５０２）、次いで、復活フラグ２２３ｎｅをオフに設定する（Ｓ１２５０３）。そして、第３図柄の停止表示を設定し（Ｓ１２５０４）、本処理を終了する。
【３６２８】
一方、Ｓ１２５０１の処理において、復活フラグ２２３ｎｅがオンではない（オフである）と判別した場合には（Ｓ１２５０１：Ｎｏ）、Ｓ１２５０２の処理をスキップし、Ｓ

１２５０３およびＳ１２５０４の処理を実行した後、本処理を終了する。
【３６２９】
図３８５に戻り説明を続ける。Ｓ２２１３の処理において、停止コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ２２１３：Ｎｏ）、時短関連のコマンドを受信したか判別する（Ｓ２２１５）。時短関連のコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２２１５：Ｙｅｓ）、時短更新処理（Ｓ２２１６）を実行し、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ２２１７）、メイン処理に戻る。なお、時短更新処理（Ｓ２２１６）の内容は、上述した時短更新処理（図５６参照）のＳ２２１６の処理と同様であるため、その詳細な説明を省略する。
【３６３０】
一方、Ｓ２２１５の処理において、時短関連のコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２２１５：Ｎｏ）、状態コマンドを受信したか判別する（Ｓ１２２０４）。状態コマンドを受信したと判別した場合日は（Ｓ１２２０４：Ｙｅｓ）、状態コマンド処理１７を実行し（Ｓ１２２０５）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ２２１７）、メイン処理に戻る。
【３６３１】
ここで、状態コマンド処理１７（Ｓ１２２０５）の内容について、図３９２を参照して説明をする。図３９２は、状態コマンド処理１７（Ｓ１２２０５）の内容を示したフローチャートである。
【３６３２】
状態コマンド処理１７（Ｓ１２２０５）が実行されると、まず、遊技状態を示すコマンドであるか判別し（Ｓ１２６０１）、遊技状態を示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ１２６０１：Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリア２２３ｎｇに対応する遊技状態を格納し（Ｓ１２６０２）、次いで、通常状態へ移行するかを判別する（Ｓ１２６０３）。
【３６３３】
Ｓ１２６０３の処理において、通常状態へ移行しないと判別した場合は（Ｓ１２６０３：Ｎｏ）、その他情報に対応する処理を実行し（Ｓ１２６０８）、本処理を終了する。一方、通常状態へ移行すると判別した場合は（Ｓ１２６０３：Ｙｅｓ）、終了画面を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ１２６０４）、上述したＳ１２６０８の処理を実行し、本処理を終了する。
【３６３４】
一方、Ｓ１２６０１の処理において、遊技状態を示すコマンドではないと判別した場合は（Ｓ１２６０１：Ｎｏ）、リミット関連コマンド、即ち、確変状態の設定回数（確変連続回数）を示すための情報であるか判別し（Ｓ１２６０５）、リミット関連コマンドであると判別した場合には（Ｓ１２６０５：Ｙｅｓ）、次いで、受信したコマンドが示す確変連続回数は、リミット回数（５）より１少ないか（４であるか）を判別する（Ｓ１２６０６）。受信したコマンドが示す確変連続回数が、リミット回数より２以上少ないと判別した場合は（Ｓ１２６０６：Ｎｏ）、上述したＳ１２６０８の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ１２６０６の処理において、受信したコマンドが示す確変連続回数が、リミット回数より１少ないと判別した場合は（Ｓ１２６０６：Ｙｅｓ）、準リミットフラグ２２３ｎｄをオンに設定し（Ｓ１２６０７）、上述したＳ１２６０８の処理を実行し、本処理を終了する。
【３６３５】
一方、Ｓ１２６０５の処理において、リミット関連コマンドではないと判別した場合には（Ｓ１２６０５：Ｎｏ）、上述したＳ１２６０８の処理を実行し、本処理を終了する。
【３６３６】
図３８５に戻り説明を続ける。Ｓ１２２０４の処理において、状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ１２２０４：Ｎｏ）、上述したＳ２２１７の処理を実行し、本処理を終了する。
【３６３７】

次に、図３９３を参照して、第１７実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（図６２、Ｓ２１１４参照）の一処理である演出設定処理１７（Ｓ１２８６１）について説明する。図３９３は、この演出設定処理１７（Ｓ１２８６１）を示したフローチャートである。

【３６３８】

演出設定処理１７（Ｓ１２８６１）では、まず、遊技状態格納エリア２２３ｎｇのデータを参照して遊技状態を特定し（Ｓ１２７０１）、遊技状態が潜確状態であるか判別する（Ｓ１２７０２）。遊技状態が潜確状態ではないと判別した場合には（Ｓ１２７０２：Ｎｏ）、第２演出設定処理を実行し（Ｓ１２７１３）、本処理を終了する。第２演出設定処理（Ｓ１２７１３）の詳細については、図３９４を参照して後述する。

【３６３９】

一方、Ｓ１２７０２の処理において、遊技状態が潜確状態であると判別した場合には（Ｓ１２７０２：Ｙｅｓ）、次いで、スーパーＲＵＳＨ開始フラグ２２３ｎａがオンであるかを判別する（Ｓ１２７０３）。スーパーＲＵＳＨ開始フラグ２２３ｎａがオンであると判別した場合には（Ｓ１２７０３：Ｙｅｓ）、スーパーＲＵＳＨ開始フラグ２２３ｎａをオフに設定し（Ｓ１２７０４）、スーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｎｂをオンに設定する（Ｓ１２７０５）。次いで、スーパーＲＵＳＨカウンタ２２３ｎｃの値に４をセットし（Ｓ１２７０６）、スーパーＲＵＳＨを示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ１２７０７）、上述したＳ１２７１３の処理を実行し、本処理を終了する。

【３６４０】

一方、Ｓ１２７０３の処理において、スーパーＲＵＳＨ開始フラグ２２３ｎａがオンでない（オフである）と判別した場合には（Ｓ１２７０３：Ｎｏ）、スーパーＲＵＳＨカウンタ２２３ｎｃの値が０より大きい値であるか判別する（Ｓ１２７０８）。スーパーＲＵＳＨカウンタ２２３ｎｃの値が０より大きい値でない（０である）と判別した場合は（Ｓ１２７０８：Ｎｏ）、上述したＳ１２７１３の処理を実行し、本処理を終了する。

【３６４１】

一方、Ｓ１２７０８の処理において、スーパーＲＵＳＨカウンタ２２３ｎｃの値が０より大きい値であると判別した場合は（Ｓ１２７０８：Ｙｅｓ）、スーパーＲＵＳＨカウンタ２２３ｎｃの値を１減算し（Ｓ１２７０９）、減算後の値が０であるか判別する（Ｓ１２７１０）。

【３６４２】

減算後の値が０ではないと判別した場合には（Ｓ１２７１０：Ｎｏ）、上述したＳ１２７１３の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ１２７１０の処理において、減算後の値が０であると判別した場合には（Ｓ１２７１０：Ｙｅｓ）、スーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｎｂをオフに設定し（Ｓ１２７１１）、次いで、通常ＲＵＳＨを示すための表示用コマンドを設定する（Ｓ１２７１２）。その後、上述したＳ１２７１３の処理を実行し、本処理を終了する。

【３６４３】

次に、演出設定処理１７（Ｓ１２８６１）内の一処理である第２演出設定処理（Ｓ１２７１３）について、図３９４を参照して説明する。図３９４は、第２演出設定処理（Ｓ１２７１３）の内容を示したフローチャートである。

【３６４４】

第２演出設定処理（Ｓ１２７１３）では、まず、遊技状態が通常状態であるかを判別する（Ｓ１２７５１）。遊技状態が通常状態であると判別した場合には（Ｓ１２７５１：Ｙｅｓ）、遊技状態と抽選結果とに応じた変動パターン演出の演出態様を設定し（Ｓ１２７５２）、本処理を終了する。一方、Ｓ１２７５１の処理において、遊技状態が通常状態ではないと判別した場合には（Ｓ１２７５１：Ｎｏ）、準リミットフラグ２２３ｎｄがオンであるかを判別する（Ｓ１２７５３）。

【３６４５】

Ｓ１２７５３の処理において、準リミットフラグ２２３ｎｄがオンであると判別した場

合には（Ｓ１２７５３：Ｙｅｓ）、次いで、大当たり変動であるかを判別し（Ｓ１２７５４）、大当たり変動であると判別した場合には（Ｓ１２７５４：Ｙｅｓ）、チャレンジモード当たりに対応する変動パターンの演出態様を設定する（Ｓ１２７５５）。そして、準リミットフラグ２２３ｎｄをオフに設定し（Ｓ１２７５６）、Ｓ１２７５７の処理へ移行する。一方、Ｓ１２７５４の処理において、大当たり変動ではないと判別した場合には（Ｓ１２７５４：Ｎｏ）、そのままＳ１２７５７の処理へと移行する。

【３６４６】

一方、Ｓ１２７５３の処理において、準リミットフラグ２２３ｎｄがオンでない（オフである）と判別した場合には（Ｓ１２７５３：Ｎｏ）、大当たりＤ１７又はＦ１７であるか判別する（Ｓ１２７５７）。Ｓ１２７５７の処理において、大当たりＤ１７又はＦ１７ではないと判別した場合には（Ｓ１２７５７：Ｎｏ）、第３演出設定処理を実行し（Ｓ１２７６３）、本処理を終了する。第３演出設定処理（Ｓ１２７６３）の詳細については、図３９５を参照して後述する。

【３６４７】

一方、Ｓ１２７５７の処理において、大当たりＤ１７又はＦ１７であると判別した場合には（Ｓ１２７５７：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂの値が０以上であるか判別する（Ｓ１２７５８）。特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂの値が０以上であると判別した場合は（Ｓ１２７５８：Ｙｅｓ）、次いで、次回の特図１抽選が大当たりＢ１７又はＣ１７であるかを判別する（Ｓ１２７５９）。

【３６４８】

Ｓ１２７５９の処理において、次回の特図１抽選が大当たりＢ１７又はＣ１７であると判別した場合（Ｓ１２７５９：Ｙｅｓ）あるいはＳ１２７５８の処理において、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂの値が０以上でない（０である）と判別した場合は（Ｓ１２７５８：Ｎｏ）は、チャレンジ演出フラグ２２３ｎｆをオンに設定する（Ｓ１２７６０）。そして、チャレンジモード当たりに対応する変動パターンの演出態様を設定し（Ｓ１２７６１）、上述したＳ１２７６３の処理を実行し、本処理を終了する。

【３６４９】

一方、Ｓ１２７５９の処理において、次回の特図１抽選が大当たりＢ１７又はＣ１７ではないと判別した場合（Ｓ１２７５９：Ｎｏ）、ＲＵＳＨモード当たりに対応する変動パターンの演出態様を設定し（Ｓ１２７６２）、上述したＳ１２７６３の処理を実行し、本処理を終了する。

【３６５０】

次に、第２演出設定処理（Ｓ１２７１３）内の一処理である第３演出設定処理（Ｓ１２７６３）について、図３９５を参照して説明する。図３９５は、第３演出設定処理（Ｓ１２７６３）の内容を示したフローチャートである。

【３６５１】

第３演出設定処理（Ｓ１２７６３）では、まず、遊技状態が潜確状態であるかを判別し（Ｓ１２７８１）、遊技状態が潜確状態ではないと判別した場合は（Ｓ１２７８１：Ｎｏ）、特図１変動であるかを判別する（Ｓ１２７８２）。そして、特図１変動であると判別した場合には（Ｓ１２７８２：Ｙｅｓ）、変動時間が０．５秒であるかを判別する（Ｓ１２７８３）。Ｓ１２７８３の処理において、変動時間が０．５秒であると判別した場合は（Ｓ１２７８３：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。

【３６５２】

一方、Ｓ１２７８１の処理において、遊技状態が潜確状態であると判別した場合（Ｓ１２７８１：Ｙｅｓ）、あるいはＳ１２７８２の処理において、特図１変動ではないと判別した場合は（Ｓ１２７８２：Ｎｏ）、遊技状態と抽選結果とに応じた変動パターン演出の演出態様を設定し（Ｓ１２７８６）、本処理を終了する。

【３６５３】

一方、Ｓ１２７８３の処理において、変動時間が０．５秒ではないと判別した場合は（Ｓ１２７８３：Ｎｏ）、変動時間が１００秒であるかを判別し（Ｓ１２７８４）、変動時

間が１００秒であると判別した場合は（Ｓ１２７８４：Ｙｅｓ）、復活フラグ２２３ｎｅをオンに設定し（Ｓ１２７８５）、上述したＳ１２７８６の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ１２７８４の処理において、変動時間が１００秒でないと判別した場合は（Ｓ１２７８４：Ｎｏ）、そのまま上述したＳ１２７８６の処理を実行し、本処理を終了する。

【３６５４】

以上、説明をした通り、本第１７実施形態では、特別図柄の高確率状態が設定されている状態で大当たり当選し、その大当たり遊技終了後に再度、特別図柄の高確率状態（確変状態、潜確状態）が設定される回数（確変連続回数）に上限（リミット回数）を設けるように構成している。このように構成することで、特別図柄の低確率状態が設定される遊技状態（通常状態、時短状態）よりも、遊技者に有利となる特別図柄の高確率状態が設定される遊技状態（確変状態、潜確状態）が連続して設定されてしまうことにより、遊技者に過剰に有利な遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

【３６５５】

なお、本第１７実施形態では、特別図柄の高確率状態が設定されることに対して上限を設けるように構成しているが、これに限ること無く、普通図柄の高確率状態が設定されることに対して上限を設けるように構成しても良いし、特別図柄の高確率状態、及び普通図柄の高確率状態との何れも設定される回数に上限を設けるように構成しても良い。

【３６５６】

この場合、例えば、特別図柄の高確率状態に対するリミット回数を５回に設定し、普通図柄の高確率状態に対するリミット回数を４回、即ち、特別図柄に対して設定されるリミット回数よりも少ないリミット回数を設定した場合には、例えば、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を可変させること無く（確変状態が継続するように）連続して４回当選した場合には、特別図柄に対するリミット回数よりも先に普通図柄に対するリミット回数に到達することになるため、大当たり遊技終了後に潜確状態が設定されることになる。よって、特別図柄に対するリミット回数に到達するよりも前に、潜確状態（ＲＵＳＨ遊技）が実行され易い期間を設定することが可能となる。

【３６５７】

さらに、この場合、特別図柄に対するリミット回数に到達するよりも前に、潜確状態が設定された場合には、特別図柄の連続回数は更新されるが、普通図柄の低確率状態が設定されるため、普通図柄の連続回数は０にリセットされる。よって、特別図柄がリミット回数に先に到達し得るため、普通図柄に対するリミット回数の到達に基づいて潜確状態が設定され難くすることができる。このように構成することでも、上述した第１７実施形態のように、同一の大当たり（確変Ｂ大当たり）に当選した場合に、特定条件（普通図柄に対するリミット回数の到達）の有無に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせることができる。

【３６５８】

また、上述した第１７実施形態では、大当たり遊技終了後に確変Ａ状態が設定され、且つ、その確変Ａ状態が短期間（０．５秒）で潜確状態へと移行することが確定している場合には、大当たり遊技が終了するよりも前のタイミングで、遊技者に対して、確変状態（確変Ａ状態）では無く、潜確状態へと移行することを報知するように構成している。つまり、現在の遊技状態から移行する次の遊技状態では無く、次の次に設定される遊技状態を遊技者に報知するように構成している。よって、遊技者に対して、今後実行される遊技の内容を分かり易く報知することができる。さらに、現在の遊技状態から移行する次の遊技状態を報知しないように構成しているため、次の遊技状態と、次の次の遊技状態とが同時に報知されてしまうことで遊技者に分かり難い報知態様が提供されてしまうことを抑制することができる。加えて、次の遊技状態と、次の次の遊技状態とのうち、遊技者に有利となる遊技状態を遊技者に報知するように構成している。よって、報知態様の内容によって遊技者を一喜一憂させることができる。また、次の遊技状態と、次の次の遊技状態のうち、その遊技状態が継続する期間が長くなり易い遊技状態を遊技者に報知するように構成し

ている。よって、遊技者に分かり易い遊技性を提供することができる。
【３６５９】
＜第１７実施形態の変形例について＞
次に、図３９６及び図３９７を参照して、第１７実施形態の変形例について説明をする。上述した第１７実施形態では、確変Ｂ状態或いは時短状態が設定される場合に実行される第１特別図柄抽選の結果が外れである場合に、３００秒の変動時間が設定されるように構成し、確変Ｂ状態或いは時短状態が３００秒間継続するように構成していた。
【３６６０】
これに対して、本変形例では、確変Ｂ状態或いは時短状態が設定される場合に実行される第１特別図柄抽選の結果が外れである場合に設定される変動時間として、長さの異なる変動時間の中から１の変動時間を設定可能に構成している点で相違している。
【３６６１】
このように構成することで、確変Ｂ状態或いは時短状態が設定される場合における第１特別図柄変動の実行のされ易さを可変させることができるため、例えば、特定時短終了条件が設定された場合において、特定時短終了条件の成立のし易さを異ならせることができ、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）中に実行される特別図柄抽選の回数を増減させることができる。
【３６６２】
まず、図３９６を参照して、本変形例における演出内容について説明をする。図３９６（ａ）は、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）に実行されるチャレンジ演出中の表示態様に一例を示した図である。なお、上述した第１７実施形態におけるチャレンジ演出の表示態様と同一の要素についてはその詳細な説明を省略する。
【３６６３】
図３９６（ａ）に示した通り、本変形例では、表示領域ＨＲ２０に表示される残り時間が、実際に設定された第１特別図柄の変動時間として表示している点で上述した第１７実施形態と相違している。そして、特定時短終了条件が設定されている遊技状態におけるチャレンジ演出が実行されている場合は、表示領域ＨＲ２０に表示される残り時間が０秒となった場合、即ち、第１特別図柄変動が停止表示された場合に、特定時短終了条件が成立しチャレンジ演出が終了する。このチャレンジ演出の終了時における演出は、上述した第１７実施形態と同一であるためその詳細な説明を省略する。
【３６６４】
そして、通常時短終了条件のみが成立している遊技状態におけるチャレンジ演出である場合には、図３９６（ｂ）に示した通り、次に実行される第１特別図柄変動の変動時間に対応する秒数が表示領域ＨＲ２０に上乗せされる上乗せ演出が実行される。図３９６（ｂ）は、チャレンジ演出中に上乗せ演出が実行された場合の表示態様の一例を示した図である。図３９６（ｂ）では、通常時短終了条件のみが成立している遊技状態におけるチャレンジ演出において実行中の第１特別図柄変動が外れであって、次に実行される第１特別図柄変動の変動時間が６０秒である場合の上乗せ演出を示している。
【３６６５】
具体的には、主表示領域Ｄｍの中央付近に宝箱８５２が表示され、その中から結果表示態様８５２ａとして「＋６０秒」が表示され、表示領域ＨＲ２０に表示される残り時間が「９０秒」に増加する上乗せ演出が実行される。
【３６６６】
このように、通常時短終了条件のみが成立している遊技状態、即ち、第１特別図柄変動回数と、第２特別図柄変動回数との合算数が１００回に到達する場合に成立する時短終了条件のみが成立している場合であって、第１特別図柄変動の変動時間が３００秒よりも短い変動時間である場合には、普通図柄の高確率状態中に第１特別図柄変動が複数回実行されることになる。この場合において、チャレンジ演出の残期間が延長するように上乗せ演出を実行することにより、遊技者に対して普通図柄の高確率状態を示すチャレンジ演出の演出期間が途中で延長されたと思わせることができ、遊技の興趣を向上させることができ

る。
【３６６７】
　また、図３９６（ｂ）に示した例では、チャレンジ演出における１回目の第１特別図柄変動（変動時間１２０秒）が停止表示されるよりも前、即ち、残期間が３０秒の時点で、次に実行される第１特別図柄変動の変動時間を上乗せ演出に用いている。つまり、特図１保留に含まれる入賞情報に基づいて、第１特別図柄の変動時間を先読みし、通常時短終了条件が成立するよりも前に次の第１特別図柄変動が実行されることが確定した場合に上乗せ演出を実行するように構成している。
【３６６８】
　このように構成することで、第１特別図柄変動の停止、或いは開始タイミングと、上乗せ演出の実行タイミングと、を異ならせることができるため、何を契機に上乗せ演出が実行されたのかを遊技者に分かり難くすることができる。
【３６６９】
　なお、特定時短終了条件が成立している遊技状態におけるチャレンジ演出、即ち、第１特別図柄変動が１回終了した時点で時短終了条件が成立するチャレンジ演出においても、図３９６（ｂ）に示した上乗せ演出を実行可能に構成すると良く、この場合、１回目の第１特別図柄変動の変動時間よりも少ない値を表示領域ＨＲ２０に表示し、表示領域ＨＲ２０に表示される表示態様が所定条件を満たした場合（残り時間が３０秒を示した場合）に、残りの変動時間を示す値を上乗せ演出で表示するように構成すると良い。これにより、上乗せ演出の有無によって、現在設定されている時短終了条件の種別が特定され、結果的に、現在設定されている遊技状態を特定されてしまうことを抑制することができる。
【３６７０】
　次に、図３９７を参照して、本変形例における電気的構成のうち、上述した第１７実施形態とは異なる内容について説明をする。本変形例では、上述した第１７実施形態に対して、時短状態、及び確変Ｂ状態において参照される時短・確変Ｂ用１７テーブル２０２ｎｄ２と、リミット用１７テーブル２０２ｎｄ５とに規定されている内容の一部を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、その詳細な説明を省略する。
【３６７１】
　図３９７（ａ）は、本変形例における時短・確変Ｂ用１７テーブル２０２ｎｄ２の規定内容を示した図であり、図３９７（ｂ）は、本変形例におけるリミット用１７テーブル２０２ｎｄ５の規定内容を示した図である。図３９７（ａ），（ｂ）に示した通り、上述した第１７実施形態に対して、第１特別図柄抽選の結果が外れである場合に設定される変動パターンの種別を異ならせた点で相違し、それ以外は同一である。
【３６７２】
　具体的には、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「外れ」に対しては、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９８」の範囲に対して変動時間が３００秒間の外れ時短用変動Ａが対応付けて規定され、「９９～１４９」の範囲に対して変動時間が１２０秒間の外れ時短用変動Ｂが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１９７」の範囲に対して変動時間が６０秒間の外れ時短用変動Ｃが対応付けて規定され、「１９８」に対して変動時間が１秒間の外れ時短用変動Ｄが対応付けて規定されている。なお、上述した規定内容は、時短・確変Ｂ用１７テーブル２０２ｎｄ２及びリミット用１７テーブル２０２ｎｄ５で同一である。
【３６７３】
　以上、説明をした通り、本変形例では、時短状態が設定される場合、確変Ｂ状態が設定される場合、及び、リミット回数に到達し強制的に時短状態が設定される場合において実行される第１特別図柄変動の変動パターンとして、外れ当選している場合に、様々な変動時間（１０秒、６０秒、１２０秒、３００秒）を設定することができる。これにより、例えば、時短状態が設定されている場合には、長い変動時間が設定されたほうが遊技者に有利となり、確変状態が設定されている場合、より具体的には、特定時短終了条件が設定さ

れている確変状態が設定されている場合には、短い変動時間が設定されたほうが遊技者に有利とすることができる。

【３６７４】

このように構成することで、時短終了条件を成立させるための特別図柄変動の変動時間を異ならせることにより、時短終了条件が成立するまでの期間の長さを可変させることができるため、その時短終了条件が成立するまでの期間の長さによって、普通図柄の高確率状態中における実質的な特別図柄抽選の実行回数を可変させることができる。

【３６７５】

なお、上述した構成に限ること無く、例えば、確変Ａ状態が設定されている場合に参照される確変Ａ用１７テーブル２０２ｎｄ３を、本変形例のように、第１特別図柄変動の変動パターンとして、外れ当選している場合に、様々な変動時間（１０秒、６０秒、１２０秒、３００秒）が設定されるように規定しても良い。このように構成することで、確変Ａ状態が設定された場合における潜確状態への移行タイミングを異ならせることが可能となる。

【３６７６】

つまり、上述した第１７実施形態では、確変Ａ状態が設定された状態にて、第１特別図柄抽選で外れ当選した第１特別図柄変動が実行される場合には、必ず０．５秒変動が実行されるように構成していた。そして、この０．５秒変動は、確変Ａ状態中に実行される第２特別図柄変動の最短変動時間よりも短い変動時間となるように構成していたため、大当たり遊技終了後に第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とが同時に変動を開始した場合において、必ず、先に第１特別図柄変動が停止することになるように構成していた。よって、確変Ａ状態中に第２特別図柄変動が停止表示してしまい、遊技球を入賞させ難い小当たり遊技が実行され難くするように構成していた。

【３６７７】

一方、確変Ａ状態が設定されている場合に参照される確変Ａ用１７テーブル２０２ｎｄ３を、本変形例のように、第１特別図柄変動の変動パターンとして、外れ当選している場合に、様々な変動時間（０．５秒、１０秒、６０秒、１２０秒、３００秒）が設定されるように規定することで、確変Ａ状態が継続し得る長さを異ならせることにより、確変Ａ状態中に実行される第２特別図柄変動の変動回数を異ならせることができる。また、この場合、例えば、確変Ａ状態が設定された場合であって、１回目の第１特別図柄変動の変動時間として、所定期間以上（例えば、１２０秒以上）が設定された場合には、上述したチャレンジモード（チャレンジ演出）が実行されるように構成し、１回目の第１特別図柄変動が停止表示されたタイミングに合わせて、復活演出（図３６１（ｂ）参照）を実行するように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対しては確変Ａ状態が設定されていることを判別させ難い演出（チャレンジ演出）を実行しながらも、所定期間（１２０秒）が経過することでＲＵＳＨ遊技が開始されるため意外性のある遊技を提供することができる。また、チャレンジモード（チャレンジ演出）は、時短状態が設定される場合にも実行される演出であることから、即ち、チャレンジモード（チャレンジ演出）が実行されている期間中に第２特別図柄変動を実行したほうが良い遊技状態と、実行しないほうが良い遊技状態とを設けることができるため、例えば、チャレンジモード（チャレンジ演出）が実行された場合に、実行中の第１特別図柄変動が停止表示されるまで、新たな第２特別図柄変動を実行させない遊技が実行されることを抑制することができる。

【３６７８】

また、確変Ａ状態が設定された場合であって、１回目の第１特別図柄変動の変動時間として、所定期間未満（例えば、１２０秒未満）で第２所定期間以上（例えば、１０秒以上）が設定された場合には、現在の遊技状態が確変Ａ状態であるか、時短状態であるか、確変Ｂ状態であるか、を分かり難くする演出（チャレンジ準備演出）を実行するように構成しても良い。具体的には、チャレンジ演出中の表示画面（図３６０参照）と同様にキャラクタ８５１が走る態様で表示され、表示領域ＨＲ２０にはカウントダウン表示では無く「準備中」の文字を表示させ、副表示領域Ｄｓの第２表示領域Ｄｓ２には現在がチャレンジ

準備演出中であることを示す「チャレンジ準備中」のコメントが表示される演出を実行するように構成すれば良い。つまり、チャレンジ演出とは異なり、時間経過に基づいて残期間が減算表示されるカウントダウン表示を、時短終了条件を成立させることとなり得る第１特別図柄変動が開始されたことに基づいて表示しないように構成すれば良い。このように構成することで、カウントダウン表示が０になるまで新たな特別図柄変動を実行させない遊技を行われ難くすることができる。

【３６７９】

さらに、このチャレンジ準備演出中において実行される第２特別図柄変動の変動回数、または、第２入球口６４０への入球数に応じて、チャレンジ準備演出の演出態様の少なくとも一部が可変するように構成し、その可変内容に応じて設定されている遊技状態を遊技者が把握可能となるように構成しても良い。このように構成することで、チャレンジ準備演出中において、新たな特別図柄変動を実行させない遊技を行われ難くすることができる。

【３６８０】

さらに、上述した第１７実施形態、及び、第１７実施形態の変形例では、確変Ａ状態が設定される場合にのみ、時短終了条件が成立し易い特定時短終了条件（第１時短終了条件）を設定するように構成しているが、これに限ること無く、確変Ｂ状態が設定される場合の一部、或いは全部、及び、時短状態が設定される場合の一部、或いは全部に対しても、特定時短終了条件（第１時短終了条件）が設定され得るように、時短付与１７テーブル２０２ｎｅ（図３６８参照）の規定内容を設定しても良い。このように構成することで、チャレンジ演出が実行される期間（普通図柄の高確率状態が継続する期間）の長さを遊技者に把握させ難くすることができる。

【３６８１】

また、上述した第１７実施形態、及び、第１７実施形態の変形例では、時短終了条件として、成立のし易さを異ならせた２種類の時短終了条件（第１時短終了条件、第２時短終了条件）を設けているが、成立のし易さを異ならせた時短終了条件を３種類以上有するように構成しても良く、この場合、例えば、第１特別図柄変動が実行される回数が２回に到達した場合に成立する時短終了条件や、第２特別図柄抽選で特定の抽選結果（特定の小当たり）となった回数が所定回数（２回）に到達した場合に成立する時短終了条件を設けるように構成すると良い。これにより、チャレンジ演出中において、遊技を実行したほうが（第２特別図柄抽選を実行したほうが）時短終了条件が成立し易い場合を設けることができるため、チャレンジ演出中において、新たな特別図柄変動を実行させない遊技を行われ難くすることができる。

【３６８２】

加えて、チャレンジ演出中に実行される演出の演出態様を可変させることで、現在設定されている時短終了条件の一部、或いは、全部を遊技者に示唆、或いは、報知可能に構成しても良く、例えば、上述した第１実施形態のように、時短終了条件を成立させるための要素（変動回数や当選回数）の更新の有無を、特別図柄抽選の抽選結果や、設定されている遊技状態と関連させて遊技者に報知するように構成しても良い。これにより、チャレンジ演出中に現在設定されている遊技状態、及び時短終了条件を予測しながら、特別図柄抽選を積極的に実行する遊技、或いは、実行しない遊技を選択しながら遊技者に遊技を行わせることができる。

【３６８３】

＜第１７実施形態の盤面変形例について＞

次に、図３９８を参照して、上述した第１７実施形態の遊技盤１３の構成（図３５４参照）の変形例について説明をする。上述した第１７実施形態では、当たり遊技が実行される場合に開放動作される入賞装置として、Ｖ入賞装置１６５０と可変入賞装置２６５０とを有していた。そして、小当たり遊技では可変入賞装置２６５０を開放動作させ、大当たり遊技では、Ｖ入賞装置１６５０或いは可変入賞装置２６５０を開放動作させるように構成していた。

【３６８４】
よって、Ｖ入賞装置１６５０の開放動作の有無に基づいて、大当たり遊技が実行されたか小当たり遊技が実行されたかを分かり易いという問題があった。これに対して、本盤面変形例では、当たり遊技が実行される場合に開放動作される入賞装置を１種類に変更した点で相違し、それ以外は同一である。
【３６８５】
図３９８は、本盤面変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。図３９８に示した通り、本盤面変形例の遊技盤１３は、上述した第１７実施形態の遊技盤１３に対して、可変入賞装置２６５０を削除し、可変入賞装置２６５０が設けられていた箇所にＶ入賞装置１６５０を移設した点で相違している。そして、本盤面変形例では、小当たり遊技が実行された場合も、大当たり遊技が実行された場合も、Ｖ入賞装置１６５０が開放動作されるように構成している。このように構成することで、開放動作される入賞装置の種別によって、大当たり遊技が実行されているか小当たり遊技が実行されているかを遊技者に容易に判別されてしまうことを抑制することができる。
【３６８６】
また、詳細な説明は省略するが、本盤面変形例におけるＶ入賞装置１６５０は、切替部材１６５０ｈを動作させるための開放シナリオを小当たり遊技が実行される場合と、大当たり遊技が実行される場合とで共通化しているが、遊技球が特定領域（確変スイッチ１６５０ｅ３）を通過した場合に遊技者に特典（特別図柄の高確率状態）が付与されるのは、大当たり遊技中に遊技球が特定領域（確変スイッチ１６５０ｅ３）を通過した場合だけであるため、小当たり遊技中にＶ入賞装置１６５０を開放動作させたとしても円滑に当たり遊技を実行させることができる。
【３６８７】
なお、小当たり遊技によってＶ入賞装置１６５０を開放動作する場合には、切替部材１６５０ｈを開放動作させ無いように構成しても良い。
【３６８８】
＜第１８実施形態＞
次に、図３９９から図４１４を参照して、第１８実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１７実施形態におけるパチンコ機１０では、有利な潜確状態へと移行した場合に、右打ちを行い続けるだけで、大当たりに当選するまでの間、第２特別図柄の抽選で頻繁に小当たり遊技が実行されて小当たりによる賞球を頻繁に獲得可能となる結果、大当たりとなるまでの間、持ち球を増加させていくことが可能に構成した。つまり、大当たりに当選するまでの抽選回数が多くなる程、小当たりの出球によって増加させることで持ち球も増加し易くなるため、大当たりに当選しないことを期待させるという斬新な遊技性を実現していた。
【３６８９】
これに対して第１８実施形態におけるパチンコ機１０では、有利な（通常状態よりも大当たり確率が高い）潜確状態において右打ち遊技を行った場合には、第１７実施形態と同様に、大当たりに当選するまでの間、可変入賞装置２６５０へと遊技球を入球させて賞球を得る機会が与えられる小当たりに頻繁に当選するが、大当たりに当選した時点で小当たりによる賞球獲得の機会が終了される上に不利な大当たり種別（５ラウンド通常大当たり）が決定される割合が高くなる（決定され易くなる）遊技性となる一方で、左打ち遊技を行った場合には、特別図柄の抽選を実行させるために消費する持ち球（大当たりに当選するまでの間に消費する持ち球）が比較的多くなり易いが、大当たり当選時により多くの賞球を獲得し易くなる（大当たり自体のラウンド数が多くなり易い上に、大当たり変動中に右打ちを行うことで小当たりによる賞球も獲得できる）遊技性となるように構成した。
【３６９０】
つまり、潜確状態において右打ち遊技を行うと、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが頻繁に開放されて第２特別図柄の抽選が実行され、高確率（９９％の割合）で小当たりとなって賞球を獲得する機会を得ることができる結果、右打ちを行い続けた場合

における発射球数よりも、払い出される賞球数の方が多くなり易くなるという有利な状況が成立するが、大当たりに当選することによって有利な状況が終了され易くなる。このため、有利な潜確状態において右打ち遊技を行った場合には、大当たりに当選しないで小当たりにばかり当選するほど払い出される賞球数も多くなっていくため、１の潜確状態において獲得できる賞球数が多くなるという遊技性（大当たりに当選しない方が有利となる遊技性）を実現することができる。

【３６９１】

一方で、潜確状態において左打ち遊技を行うと、通常状態と同様の割合（例えば、１６個に１個の割合）で第１入球口６４へと遊技球が入球するため、大当たりに当選するまではどんどん持ち球が減っていってしまうが、大当たりに当選した場合に、大当たり変動の間、右打ちによって第２特別図柄の抽選を実行させることにより賞球を獲得する機会を複数回得た上で大当たり遊技を開始させることができる上に、大当たり終了後の遊技状態として、有利な潜確状態となる割合が比較的高くなる。このため、有利な潜確状態において左打ち遊技を行った場合には、大当たりに当選するまでの抽選回数が少ないほど（潜確状態が設定された後で、より早期に大当たりに当選するほど）、持ち球の消費個数を抑えることができるので、より多く持ち球を増加させる（潜確状態が開始されてから第１特別図柄の大当たりが終了するまでの間に払い出される賞球の個数と消費する持ち球の個数との差分をより多くする）ことができるという遊技性（大当たりに早期に当選する方が有利となる遊技性）を実現することができる。

【３６９２】

なお、本第１８実施形態では、第１特別図柄の抽選に基づく変動表示と、第２特別図柄の抽選に基づく変動表示とを平行して（同時に）実行することが可能な同時変動方式を採用しており、且つ、一方の特別図柄の抽選が大当たりとなった場合には、大当たり変動の間、他方の特別図柄の抽選で大当たりとなることが規制され（大当たりとなるカウンタ値に基づく抽選が実行されたとしても、強制的に抽選結果が外れに設定され）、一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄が大当たり図柄で停止表示された場合は変動中の特別図柄が外れ図柄で強制停止されるように制御する構成としている。このため、特に、潜確状態において左打ち遊技によって第１特別図柄の大当たりに当選した場合、当該大当たりを示すための第１特別図柄の変動表示中に右打ちを行って第２特別図柄の抽選を実行させることで、大当たりに当選することなく、高確率で小当たりとなる遊技を実行させることができる。つまり、第１特別図柄の大当たり変動中に、不利な（有利度合いが低い）第２特別図柄の大当たりに当選し、且つ、第１特別図柄の大当たり図柄よりも先に第２特別図柄の大当たり図柄が停止表示され、有利な第１特別図柄の大当たり変動が外れで強制停止されてしまうことを防止（抑制）することができる。言い換えれば、左打ち遊技によって第１特別図柄の大当たりに当選した場合には、当該第１特別図柄の大当たりが開始されるまでの間（大当たり変動の間）、第２特別図柄の抽選が実行される毎に高確率で小当たりとなって賞球を獲得する機会を得ることができる有利な状態を形成する。

【３６９３】

ここで、従来より、有利な遊技状態において特別図柄の抽選が実行されると、高確率で小当たりに当選し、大当たりに当選しなくても高確率で当選する小当たりに当選し続けることにより、賞球を多量に獲得することができる仕様の遊技機が広く一般的に知られている。係る従来型の遊技機では、大当たりに当選するまでの抽選回数が多くなる程、より多くの小当たり遊技を実行させることが可能となるため、特別図柄の抽選で大当たりにならないほど（所謂、ハマるほど）、１回の有利な遊技状態においてより多くの賞球を獲得することが可能となる。しかしながら、係る従来型の遊技機では、少ない抽選回数で大当たりに当選するほど、小当たりによる賞球を獲得する機会が少なくなるため、遊技者の遊技に対するモチベーションを低下させてしまうという問題点があった。

【３６９４】

これに対して本第１８実施形態では、潜確状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選すると、当該第１特別図柄の大当たり変動が実行されている間、右打ちを行うこと

により、高確率で小当たりとなり、且つ、大当たりに当選する可能性が無い（大当たりとなる乱数値（カウンタ値）に基づいて抽選が実行されても外れの抽選結果に書き換えられる）第２特別図柄の抽選を実行させることができる。更に、本第１８実施形態では、潜確状態における第１特別図柄の大当たり変動の変動時間として、１８０秒～３００秒のいずれかが設定される一方で、潜確状態における第２特別図柄の変動時間が３秒間に固定化される構成としている。これにより、第１特別図柄の大当たり変動中に継続して右打ちを行い続けることで、最低でも６０回（１８０秒／３秒）、最大で１００回（３００秒／３秒）の第２特別図柄の抽選を実行させることができる。つまり、有利な潜確状態において第１特別図柄の大当たり変動が開始された（特定条件が成立した）後で継続して右打ちを行うだけで、高確率で小当たりに当選する有利な第２特別図柄の抽選（有利遊技）を少なくとも６０回（特定回数）実行させることが可能となる。よって、潜確状態において左打ち遊技を行ったことにより第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり自体で賞球を獲得できることに加え、有利な第２特別図柄の抽選を特定回数（６０回）以上実行することが可能となったということも遊技者に認識させることができるので、より大きな喜びと満足感とを抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３６９５】

この第１８実施形態におけるパチンコ機１０が、第１７実施形態におけるパチンコ機１０に対して構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１７実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１７実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【３６９６】

まず、図３９９を参照して、本第１８実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図３９９は、本第１８実施形態における遊技盤１３の正面図である。図３９９に示した通り、遊技盤１３の右側領域に、遊技球が流下（通過）可能な第１流路ｒｙ１が設けられており、その第１流路ｒｙ１へと流入した遊技球がほぼ確実に通過する位置にスルーゲート６７が設けられている。また、スルーゲート６７の下流側には、大当たり遊技の実行中に開閉される大入賞口としてのＶ入賞装置１６５０が設けられている。このＶ入賞装置１６５０の機構は、第１７実施形態におけるＶ入賞装置１６５０と同一であり、開閉扉１６５０ｆが閉鎖されている間は、当該閉鎖されている開閉扉１６５０ｆの上面を遊技球が通過可能となる一方で、開閉扉１６５０ｆが開放されている間は、到達した遊技球がＶ入賞装置１６５０の内部へと誘導される（開口部から落下する）ように構成されている。大当たり遊技の実行中にＶ入賞装置１６５０の内部に設けられている特定領域（確変スイッチ１６５０ｅ３、図示せず）を遊技球が通過した場合に、大当たり終了後の状態が特別図柄の確変状態に設定される一方で、大当たり遊技の実行中に特定領域（確変スイッチ１６５０ｅ３）を遊技球が１個も通過しなかった場合は、大当たり終了後の状態が特別図柄の低確率状態に設定される。

【３６９７】

このＶ入賞装置１６５０は、遊技球が入球する毎に１５個の賞球が払い出される大入賞口として構成され、大当たりの各ラウンドにおいて、開閉扉１６５０ｆが開放された後は、１０個以上の遊技球の入球を検出するか、開放から３０秒間が経過することにより閉鎖されて当該ラウンドが終了させる。また、Ｖ入賞装置１６５０の内部には、確変スイッチ１６５０ｅ３を通過可能な流路（特別排出流路１６５０ｅ２）と、確変スイッチ１６５０

ｅ３を通過不可能（困難）な流路（通常排出流路１６５０ｅ１）と、のどちらかへと流下させる（振り分ける）ことが可能な切替部材１６５０ｈが設けられており、この切替部材１６５０ｈを、大当たり開始を契機として予め定められた特定の（大当たり種別によらない固定の）切替パターンで切り替えるように構成されている。一方で、Ｖ入賞装置１６５０を閉鎖および開放する開閉扉１６５０ｆについては、大当たりの各ラウンドにおいて、大当たり種別毎に予め定められている開放タイミングで開放するように構成している。つまり、確変大当たりでは、確変スイッチ１６５０ｅ３を通過可能な開放タイミング（切替部材１６５０ｈが特別排出流路１６５０ｅ２側に切り替えられている間に遊技球を切替部材１６５０ｈへと到達させることが可能な開放タイミング）を開閉扉１６５０ｆに設定する一方で、通常大当たりでは、確変スイッチ１６５０ｅ３を通過困難な開放タイミング（切替部材１６５０ｈが通常排出流路１６５０ｅ１側に切り替えられている間にのみ遊技球を切替部材１６５０ｈへと到達させることが可能となる開放タイミング）を開閉扉１６５０ｆに設定するように構成することで、確変大当たりと通常大当たりとを実現し、大当たり終了後の遊技状態を決定する構成としている。より具体的には、例えば、切替部材１６５０ｈは、大当たりの１ラウンド目の開始から３秒間の間特別排出流路１６５０ｅ２側へと切り替わった状態となり、残りの期間は通常排出流路１６５０ｅ１側へと切り替わった状態となるように切替パターンが設定される。そして、確変大当たりの場合は、１ラウンド目の開始直後に開閉扉１６５０ｆが開放される開放タイミングが設定される一方で、通常大当たりの場合は、１ラウンド目の開始後３．５秒間が経過した後で開閉扉１６５０ｆが開放される開放タイミングが設定される。これにより、通常大当たりにおいて特別排出流路１６５０ｅ２へと遊技球を流下させることを物理的に抑制することができる。よって、大当たり遊技の実行中に確変スイッチ１６５０ｅ３を通過するか否かに応じて、有利な特別図柄の確変状態が設定されるか否かを異ならせることができるので、大当たり遊技の実行中における遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３６９８】

図３９９に戻って説明を続ける。Ｖ入賞装置１６５０の下流側に形成されている第２流路ｒｙ２には、第２入球口６４０が設けられている。この第２入球口６４０は、第２経路ｒｙ２の球流下面の一部を切り欠くように形成された（正面視上方に向けた）開口部を有しており、遊技球が１個入球する毎に、賞球として１個の球が払い出されるように構成されている。また、遊技球の入球を契機として第２特別図柄の抽選（変動）のトリガとなる始動入賞口の１つとして構成されている。この第２入球口６４０の開口部は、通常時は第２入球口６４０に付随して設けられている電動役物６４０ａにより覆われることで閉鎖されている。電動役物６４０ａは、普通図柄の当たりとなった場合に、開口部へと遊技球が入球困難（不可能）な閉鎖状態から、所定期間（０．０４秒間）に限り、遊技球が入球可能な開放状態と可変するように制御される。

【３６９９】

なお、電動役物６４０ａの上面は、遊技球の流下を遅延させるための遅延手段が設けられており、遊技球が電動役物６４０ａの上面における右端側に到達してから電動役物６４０ａの上面を転動して左端側に到達するまでに１秒を要するように構成している。そして、遊技球の発射間隔は最短で０．６秒間に１個ずつ発射可能に構成されている。つまり、最短の発射間隔（０．６秒間隔）で右打ち遊技を行った場合、１の遊技球が電動役物６４０ａの上面を通過している１秒間の間に、当該通過している遊技球よりも後に発射された少なくとも１の遊技球を電動役物６４０ａへと到達させることができる。言い換えれば、最短の発射間隔で右打ち遊技を行うことにより、電動役物６４０ａが閉鎖されている間は、少なくとも１の遊技球が電動役物６４０ａの上面を通過中の状態とすることができる。よって、普通図柄の当たりとなった場合における電動役物６４０ａの開放期間として、０．０４秒間という極めて短い期間を設定したとしても、開放時点において電動役物６４０ａの上面を通過中の１以上の遊技球を、確実に開口部へ向けて落下させて第２入球口６４０へと入球させることができる。

【３７００】

第２流路ｒｙ２を通過した（電動役物６４０ａの閉鎖中に電動役物６４０ａを通過した）遊技球は、第２流路ｒｙ２の下流側に設けられている第３流路ｒｙ３に流入する。この第３流路ｒｙ３へと流入した遊技球は、可変入賞装置２６５０に到達する。この可変入賞装置２６５０は、特定入賞口２６５０ａと、特定入賞口２６５０ａの開口部を覆うための開閉扉２６５０ｆとから構成され、特定入賞口２６５０ａは、第３流路ｒｙ３の流下面の一部を切り欠くように形成された開口部を有しており、遊技球が１個入球する毎に、賞球として１０個の球が払い出されるように構成されている。

【３７０１】

この可変入賞装置２６５０は、特別図柄（第２特別図柄）の抽選において小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技中に開閉扉２６５０ｆが所定の開放パターンで開閉制御されることにより、遊技球が入球可能な開放状態を一時的に形成するものである。開閉扉２６５０ｆが特定入賞口２６５０ａを閉鎖している閉鎖状態では、第３流路ｒｙ３を流下した球は開閉扉２６５０ｆの上面を転動することで通過し、アウト口６６に向けて流下する。この開閉扉２６５０ｆの上面（球通路面）は、遊技球の流下を遅延させるための遅延手段が設けられており、遊技球が開閉扉２６５０ｆ上を通過するために１秒を要するように構成している。この遅延手段を設けることにより、より小さなスペースで必要な球通過時間を確保することができる。詳細な説明は省略するが本第１８実施形態では遅延手段として、摩擦抵抗の高い（第３流路ｒｙ３の他の球通路面よりも摩擦抵抗の高い）球通路となるように、開閉扉２６５０ｆの上面に球が乗り越え可能な凹凸部を形成している。

【３７０２】

なお、遅延手段としては、遊技球が所定区間を通過するための所定時間以上（例えば、１秒間以上）とすることが可能な構成であればよく、例えば、球経路がつづら折り状になる通路を形成したり、球通路面の材質をゴム等の摩擦係数の高い物質によって形成してもよい。

【３７０３】

さらに、左打ち遊技（可変表示装置ユニット８０の左側の領域（左側領域）を狙う遊技）によって発射された球が上述した第１流路ｒｙ１～第３流路ｒｙ３に設けられている各入賞口（入球口）に入球してしまうことを規制するための規制部材（規制手段）として、遊技盤１３の下方（第１入球口６４の下方、および右方）に釘を植設している。このように構成することで、右打ち遊技と左打ち遊技とで異なる遊技を遊技者に提供することができるため、遊技者に対して飽きの来ない（飽き難い）遊技を提供することができる。

【３７０４】

なお、本第１８実施形態では、普通図柄の抽選が実行された場合における普通図柄の変動時間として３秒～５秒間の変動時間が設定されるため、最短の発射間隔で連続して右打ちを行い続けたとしても、３秒～５秒間隔で０．０４秒間のみ電動役物６４０ａが開放される動作となる。言い換えれば、大当たり以外の状態において右打ちされた遊技球の一部は普通図柄の当たりに基づく電動役物６４０ａの０．０４秒間の開放期間の間に第２入球口６４０へと入球し、残りの遊技球は可変入賞装置２６５０へと到達する。よって、有利な潜確状態においては、第２入球口６４０への入球に基づく第２特別図柄の抽選が頻繁に実行されると共に、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、電動役物６４０ａの上面を通過して可変入賞装置２６５０へと到達した遊技球を特定入賞口２６５０ａへと入球させて賞球を獲得することができる。

【３７０５】

図３９９に戻って説明を続ける。図３９９に示した通り、可変入賞装置８０に対して正面視左側の流路（主として左打ちにより発射された遊技球が流下する流路）における上流側に対して魚のマーク９１０が貼付されていると共に、可変入賞装置８０に対して正面視右側の流路（主として右打ちにより発射された遊技球が流下する流路）における上流側に対してカメのマーク９１１が貼付されている。このように、各流路の上流側に各マークを貼付することで、遊技者に対して、発射された遊技球がいずれの流路に流入したのかを容易に把握させることができる。

【３７０６】
次に、図４００から図４０３を参照して、本第１８実施形態における特徴的な演出態様について説明する。まず、図４００（ａ）を参照して、本第１８実施形態における特徴的な演出態様の１つである遊技方法選択演出の演出態様について説明する。この遊技方法選択演出は、有利な潜確状態における遊技方法を、潜確状態へと移行するよりも前（大当たり終了後に潜確状態へと移行する大当たりのエンディング期間中）に遊技者に対して選択させるための演出である。図４００（ａ）は、この遊技方法選択演出の実行中における表示態様の一例を示した図である。
【３７０７】
ここで、本第１８実施形態では、上述した通り、潜確状態において右打ち遊技を行った場合と、左打ち遊技を行った場合とでメリットおよびデメリットが異なる遊技性の遊技を提供可能に構成している。即ち、潜確状態において右打ち遊技を行うと、大当たりとなるまでに頻繁に小当たりに当選して持ち球を増加させることができる代わりに、大当たりに当選した場合に獲得可能な賞球数が少なく、且つ、大当たり終了後が不利な通常状態に設定され易くなる遊技性（大当たりに当選しないでハマり続けた方が有利となる遊技性）となる。一方、潜確状態において左打ちを行うと、大当たりとなるまでに比較的多くの持ち球を消費する（不利な通常状態で遊技を行う場合と同程度の持ち球を消費する）代わりに第１特別図柄の大当たりに当選した後は、大当たり変動中に特定回数（６０回）以上の第２特別図柄の抽選を実行させて小当たりによる賞球を多量に獲得した上で、大当たりの賞球も獲得できる遊技性（大当たりに早期に当選する方が有利となる遊技性）となる。そこで、本第１８実施形態では、潜確状態において右打ち遊技を行うか、左打ち遊技を行うかを選択させるための遊技方法選択演出を、潜確状態が開始されるよりも前に実行する構成としている。これにより、遊技者に対して予め潜確状態における遊技方法を決定させることができるので、潜確状態へと移行した後で、いずれの遊技方法を選べばよいか迷わせてしまうことを抑制することができる。
【３７０８】
図４００（ａ）に示した通り、大当たり終了後に潜確状態へと移行する種別の大当たり（潜確大当たり）におけるエンディング期間において遊技方法選択演出が実行されると、主表示領域Ｄｍの上部に対して、「大当たり終了後の遊技方法を決めてね！！」という文字が表示される。また、主表示領域Ｄｍの下部左側、および下部右側には、それぞれ横長略長方形形状の表示領域ＨＲ３０、および表示領域ＨＲ３１が形成される。図４００（ａ）に示した通り、表示領域ＨＲ３０には、「左打ち遊技」という文字と、「引き強ルート」という文字と、「早引きでチャンス！！」という文字とが表示される。また、これらの文字の下方に実線で示された上向きの矢印を模した矢印画像ＹＧ１が表示されると共に、表示領域ＨＲ３０内の右上部分には、遊技盤１３の盤面に貼付されている魚のマーク９１０を模した画像が表示される。これらの表示内容により、魚のマーク９１０を狙って左打ち遊技を行う遊技方法を選択した場合、早く大当たりに当選する方が有利になる遊技性になるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。
【３７０９】
また、図４００（ａ）に示した通り、表示領域ＨＲ３１には、「右打ち遊技」という文字と、「引き弱ルート」という文字と、「ハマるほどチャンス！！」という文字とが表示される。また、これらの文字の下方に破線で示された上向きの矢印を模した矢印画像ＹＧ２が表示されると共に、表示領域ＨＲ３１内の右上部分には、遊技盤１３の盤面に貼付されているカメのマーク９１１を模した画像が表示される。これらの表示内容により、カメのマーク９１１を狙って右打ち遊技を行う遊技方法を選択した場合、大当たりに当選せずにハマった方が有利になる遊技性になるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、表示領域ＨＲ３０に表示されている矢印画像ＹＧ１が実線で表示されているのに対し、表示領域３１に表示されている矢印画像ＹＧ２が破線で表示されていることから、現在選択されている遊技方法が表示領域ＨＲ３０の表示内容によって示されている遊技方法（左打ち遊技による遊技方法）であるということを、遊技者に対して容易に

理解させることができる。
【３７１０】
　また、図４００（ａ）に示した通り、第３図柄表示装置８１の表示画面のうち、副表示領域Ｄｓに対しては、その左端に上側に対して、第１特別図柄の保留球数を示す数字を表示するための表示領域Ｄｓ１ａが形成され、左端下部に対して、第２特別図柄の保留球数を示す数字を表示するための表示領域Ｄｓ１ｂが形成される。更に、これらの表示領域Ｄｓ１ａ，Ｄｓ１ｂの右側に対して、「ＰＵＳＨで選択」という文字と、枠ボタン２２を模した画像と、が表示される。これらの表示内容により、枠ボタン２２を押下する毎に矢印画像ＹＧ１，ＹＧ２のどちらが実線で表示されるのか（表示領域ＨＲ３０の表示内容により示されている遊技方法と表示領域ＨＲ３１の表示内容により示されている遊技方法とのどちらが選択された状態とするのか）を切り替えることができるということを、遊技者に対して容易に理解させることができる。潜確状態に移行した後は、遊技方法選択演出において遊技者が選択した遊技方法に応じて異なる演出態様の演出が実行される。なお、以降は、説明の便宜上、表示領域ＨＲ３０の表示内容により示されている遊技方法（左打ち遊技）を選択した状態のことを第１選択状態と称し、表示領域ＨＲ３１の表示内容により示されている遊技方法（右打ち遊技）を選択した状態のことを第２選択状態と称する。
【３７１１】
　次に、図４００（ｂ）を参照して、遊技者が遊技方法選択演出（図４００（ａ）参照）において左打ち遊技（第１の遊技方法）を選択した状態（左打ち遊技）で潜確状態へと移行した場合における第３図柄表示装置８１の表示態様について説明する。図４００（ｂ）に示した通り、遊技者が第１の遊技方法を選択した状態（第１選択状態）においては、案内表示領域Ｄｍ２に対して、魚のマーク９１０を模した画像と、「を狙ってね！」という文字と、が表示される。つまり、魚のマーク９１０を狙って遊技球を発射すること（左打ち遊技を行うこと）を促す内容が表示される。これにより、遊技方法選択演出（図４００（ａ）参照）において選択した遊技方法を、案内表示領域Ｄｍ２を視認するだけで容易に確認することができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。
【３７１２】
　ここで、案内表示領域Ｄｍ２に対して明確に「左打ち」と表示させずに、魚のマーク９１０を狙って遊技球を発射することを促す表示により間接的に左打ちを勧める表示態様に留めているのは、左打ちを行った場合、少なくとも大当たりに当選するまでの間は右打ちよりも不利になる（持ち球が減る）ため、不利な遊技方法を明確に報知していると認識されることを抑制する趣旨である。
【３７１３】
　なお、第１選択状態において案内表示領域Ｄｍ２に対して明確に「左打ち」と表示させてもよい。このように構成することで、遊技者が自己の選択した遊技方法をより明確に理解することができる。
【３７１４】
　また、図４００（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの右上部分には、横長略長方形形状の２つの表示領域Ｄｍ４０，Ｄｍ４１が縦に並べて表示される。上側の表示領域Ｄｍ４０には、遊技者が選択した遊技方法を示す文字が表示され、下側の表示領域Ｄｍ４１には、大当たり終了後に実行された特別図柄の抽選回数を示す文字が表示される。図４００（ｂ）では、表示領域Ｄｍ４０に対して、左打ち遊技（第１選択状態）を示す「引き強ルート」という文字が表示され、表示領域Ｄｍ４１に対して、特別図柄の抽選回数が１５回目であることを示す「１５回転」という文字が表示された場合を例示している。これらの表示内容により、自己が選択した遊技方法、および選択した遊技方法において実行された特別図柄の抽選回数を容易に確認することができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。なお、表示領域Ｄｍ４１には、選択されている遊技方法に対応する特別図柄の抽選回数の回数のみが表示されるように構成されている。つまり、第１選択状態において右打ちを行って第２特別図柄の抽選が実行されたとしても、表示領域Ｄｍ４１の表示内容が更新されないように構成されている。これにより、選択した遊技方法とは異なる遊技方

法で遊技を行ってしまったとしても、表示領域Ｄｍ４１の表示内容が更新されないことにより、遊技方法の誤りを容易に遊技者に気付かせることができる。

【３７１５】

また、図４００（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおける中央部分の表示領域Ｄｓ２には、宝箱を模した宝箱画像８５２が表示される。第１選択状態においては、この宝箱画像８５２の中から出てくるものに応じて大当たりの当選可否を報知する構成としている。よって、単に宝箱画像８５２の中身に注目しておけば大当たりか否かを判別することができるので、遊技者にとって分かり易い遊技性を提供することができる。また、副表示領域Ｄｓにおける中央部分には、「大当たり当選を目指せ」という文字が表示される。これにより、大当たりに当選することを目指して遊技を行えば良いということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【３７１６】

なお、副表示領域Ｄｓの右端に表示される表示領域Ｄｓ３ａ，Ｄｓ３ｂにおいて、それぞれ第１特別図柄の変動表示、および第２特別図柄の変動表示が実行されるように構成している。これにより、第１特別図柄の抽選結果および第２特別図柄の抽選結果を容易に確認することができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。

【３７１７】

次に、図４０１および図４０２を参照して、第１選択状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選し、大当たり変動が開始された後における演出態様について説明する。ここで、上述した通り、第１選択状態（潜確状態において左打ち遊技を選択した場合）においては、左打ちによって第１特別図柄の大当たりに当選すると、当該第１特別図柄の大当たり変動の実行中に連続して右打ちを行うことにより第２特別図柄の抽選を実行させて小当たり遊技を頻繁に実行させることができる。具体的には、潜確状態における第１特別図柄の大当たり変動時間として、１８０秒～３００秒間という長い変動時間が必ず設定される構成とすることで、第１特別図柄の大当たり変動の実行中に最低でも６０回程度は第２特別図柄の抽選を実行させることが可能となるように構成している。第２特別図柄の抽選１回につき９９％の割合で小当たりに当選するので、最低の変動時間（１８０秒間）が設定されたとしても、５９回前後の小当たり当選を見込むことができ、最長の変動時間（３００秒間）が設定された場合には９９回前後の小当たり当選を見込むことができる。よって、大当たりに当選してから実際に大当たりが開始されるまでの間に、５９回分～９９回分程度の小当たりによる賞球を獲得することができる。本第１８実施形態では、小当たり１回あたり特定入賞口２６５０ａに対して平均１．１個の遊技球が入球し、可変入賞装置２６５０への１の入球に対して１５個の賞球が払い出される（付与される）ように構成されているので、大当たりが開始されるまでの間に、９８０個～１６３０個の賞球の払い出しを見込むことができる。なお、上述した通り、第１特別図柄の大当たり変動中は、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選することがないため、遊技者が打ち出しを停止しない限り、ほぼ、第１特別図柄の大当たり変動時間に応じた回数（６０回～１００回）の第２特別図柄の抽選を実行させることができる。つまり、第１特別図柄の大当たり変動が開始された時点で、大当たり変動が終了するまでの間に最低でも約１０００個の賞球の払い出しを受けることが確定するという斬新な遊技性を実現することができる。

【３７１８】

更に、本第１８実施形態における第１特別図柄の大当たりは、ラウンド数が１０ラウンド、または１６ラウンドのどちらかしか設けられていない（比較的多いラウンド数の大当たりのみが設けられている）ため、大当たり自体でも大量の賞球の払い出しを受けることができる。具体的には、１０ラウンドの大当たりで１５００個、１６ラウンドの大当たりで２４００個の賞球の払い出しを受けることができるので、大当たり変動の開始から大当たり終了までの間に、小当たりと大当たりの賞球の合計で、最低でも２４８０個前後、最大で４０３０個前後の賞球の払い出しを受けることができる。よって、潜確状態において１回第１特別図柄の大当たりに当選するだけで、大量の払い出しを受けることができるので、第１選択状態において第１特別図柄の大当たりに当選した場合に、遊技者の遊技に対

する興趣を向上させることができる。
【３７１９】
図４０１（ａ）は、第１選択状態（潜確状態において遊技者が左打ち遊技を選択した場合）において、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した際の表示態様（ストックＲＵＳＨ突入演出）の一例を示した図である。図４０１（ａ）に示した通り、第１特別図柄の抽選で大当たりになると、大当たり変動の開始と共に、案内表示領域Ｄｍ２の表示内容が「右打ち」という文字に切り替えられる。また、主表示領域Ｄｍに対して、「ストックＲＵＳＨ突入！！」という文字が表示されると共に、宝箱画像８５２の中から大当たり変動が開始され、最低でも２４００個の払い出しを受ける権利を得た（ストックした）ことを遊技者に報知するための結果表示態様８５２ａが出現する演出が実行される。このストック表示８５２ａは、図４０１（ａ）に示した通り、「ストック２４００」という文字が付されている。更に、副表示領域Ｄｓの表示領域Ｄｓ２に対して、「右打ち開始！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たり変動が開始され、右打ちを行うだけで２４００個の賞球の払い出しを受けることができる状態に移行したということを遊技者に対して容易に理解させることができる。ここで、本第１８実施形態では、大当たりの変動時間と、大当たりのラウンド数とに応じて、１の第１特別図柄の大当たり当選に基づいて２４８０個～４０３０個の賞球の払い出しを受けることができるが、ストックＲＵＳＨ突入演出では、一律「ストック２４００」という文字が付された結果表示態様８５２ａを表示させるように構成している。つまり、実際の払い出しよりも少なめの払い出し個数を示唆する文字を表示させる構成としている。そして、２４００個よりも多い払い出しを受けることが可能な変動時間の大当たり変動若しくはラウンド数の大当たりである場合は、所定の契機で、大当たり終了までに払い出される賞球数の最低保証数の表示を増加させるように構成されている。これにより、２４８０個前後しか払い出しを受けることができない変動時間およびラウンド数の組み合わせだったとしても、より多くの払い出し個数が報知されることを期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【３７２０】
なお、図４０１（ａ）に示した通り、表示領域Ｄｍ４１の直下に、大当たり当選までの変動回数に応じたコメントを表示するための横長略長方形形状の表示領域Ｄｍ４２が形成される。この表示領域Ｄｍ４２に表示されるコメントは、大当たり当選までの変動回数（第１特別図柄の抽選回数）が少ないほど遊技者を称える内容に設定される一方で、大当たり当選までの変動回数が多い程、遊技者に対して残念感を抱かせ易い内容が設定される。図４０１（ａ）の例では、比較的早い段階（大当たり終了後、２０回目の第１特別図柄の抽選）で大当たりに当選したことを称える内容のコメントとして、「よくできました」というコメントが表示されている場合を例示している。
【３７２１】
なお、当選までの変動回数が多いか少ないかの判断は、潜確状態（特別図柄の高確率状態）における大当たり確率（大当たりに当選するまでの平均の抽選回数）に応じて行っている。本第１８実施形態では、特別図柄の高確率状態（確変状態）における大当たり確率を１／１００（低確率状態では１／２００）に設定しているため、大当たりに当選するまでの平均の抽選回数は１００回である。更に、本第１８実施形態では、第１選択状態において平均の抽選回数（１００回）で第１特別図柄の大当たりに当選した場合と、第２選択状態において平均の抽選回数で第２特別図柄の大当たりに当選した場合とで、潜確状態が開始されてから通常状態に移行するまでの間に増加させることができる持ち球の個数（払い出された賞球数から発射された遊技球の個数を差し引いた遊技球の純増数）が同等（例えば、純増数の差分が１割以下）となるように構成している。このため、大当たりまでの抽選回数が１００回よりも多くなると、第１選択状態（左打ち遊技）よりも第２選択状態（右打ち遊技）の方が遊技球の純増数が多くなり易くなり（有利となり易くなり）、大当たりまでの抽選回数が１００回よりも少なくなると、第２選択状態よりも第１選択状態の方が遊技球の純増数が多くなり易くなる（有利となり易くなる）。第１選択状態では、第

１特別図柄の大当たりに当選するまでは、特別図柄の抽選が１回実行されるまでに平均で約１６個の持ち球を消費する一方で、第２選択状態では、特別図柄の抽選が１回実行される毎に平均で約１５個ずつ持ち球を増加させることができるためである。

【３７２２】

これらの実情を勘案して、本第１８実施形態では、第１特別図柄の大当たりに当選した抽選回数が平均（１００回）前後（７５回～１２５回）であれば平均的な運の良さ（所謂、「引き」（ヒキ）が平均的）であると判断し、表示領域Ｄｍ４２に対して「可も無く不可も無く」というコメントを表示させる。また、平均よりやや少なければ（大当たりまでの抽選回数が５０回～７４回であれば）比較的運が良い（引きが強い）と判断し、表示領域Ｄｍ４２に対して「まあまあ」というコメントを表示させ、平均の半分未満であれば（大当たりまでの抽選回数が１０回～４９回であれば）非常に運が良い（引きが強い）と判断し、表示領域Ｄｍ４２に対して「よくできました」というコメントを表示させ、９回以内という極めて少ない抽選回数で大当たりに当選した場合は、極めて運が良い（引きが強い）と判断し、表示領域Ｄｍ４２に対して「素晴らしい」というコメントを表示させる。

【３７２３】

一方、第１特別図柄の大当たりに当選した抽選回数が平均よりやや多ければ（大当たりまでの抽選回数が１２６回～１５０回であれば）、若干運が悪い（引きが悪い）と判断して、表示領域Ｄｍ４２に対して「次は頑張ろう」というコメントを表示させ、平均の抽選回数の１．５倍を上回った場合（大当たりまでの抽選回数が１５１回～２００回の場合）は、かなり運が悪い（引きが悪い）と判断して、表示領域Ｄｍ４２に対して「残念！！」というコメントを表示させ、平均の抽選回数の２倍以上の場合（大当たりまでの抽選回数が２００回を上回った場合）は、極めて運が悪い（引きが悪い）と判断して、表示領域Ｄｍ４２に対して「次は引き弱ルートの方がいいかも・・・？」というコメントを表示させる。

【３７２４】

このように、第１特別図柄の大当たりに当選した際の抽選回数に応じて表示領域Ｄｍ４２に表示させるコメントを可変させることにより、遊技者がどの程度の運の良さであるのかをコメントから推測することができるので、次回以降の潜確状態において、第１選択状態（左打ち遊技）を選択するのか、第２選択状態（右打ち遊技）を選択するのかの判断要素の１つとして用いることができる。つまり、遊技方法選択演出（図４００（ａ）参照）において、前回の潜確状態での大当たり当選時に表示領域Ｄｍ４２に表示されたコメントを加味して、遊技方法を選択させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３７２５】

なお、本第１８実施形態では、表示領域Ｄｍ４２に対して、大当たり当選時の抽選回数に応じたコメントを表示させるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、第１選択状態において大当たりに当選しないまま所定の抽選回数（例えば、１００回や１５０回）に到達した場合に、持ち球を消費しすぎていると判断して、右打ちにより持ち球を増加させること（遊技方法を変更すること）を勧める（示唆する）コメントを表示させるように構成してもよい。具体的には、例えば、「右打ちすれば持ち球を補充できるよ！」というコメントを表示させてもよい。このように構成することで、潜確状態に移行する時点で遊技者が所持している持ち球を、第１選択状態において大当たりに当選できないまま全て消費してしまうことを抑制することができる。よって、有利な潜確状態において持ち球が尽きてしまい、有利な状態と分かっていながら遊技を辞めざるを得ない状況が発生してしまうことを抑制することができる。なお、右打ちを勧める（示唆する）コメントを表示させるタイミングはこれに限られるものではない。例えば、上皿１７に貯留されている遊技球の個数を検出（判別）可能に構成し、所定数以下になった場合にコメントを表示させてもよい。また、潜確状態において最初に球貸しボタン４２が操作（押下）された（即ち、潜確状態に移行する前の大当たりによる賞球を使い尽くした可能性が高い）ことを検出した場合にコメントを表示させてもよいし、度数表示部４１に表示される度数

（残額情報）が０になったことを検出した場合にコメントを表示させてもよい。これにより、潜確状態において持ち球を完全に使い尽くしてしまい、遊技を続行することが不可能となってしまうことを抑制することができる。

【３７２６】

次に、図４０１（ｂ）を参照して、大当たり変動の実行中に実行されるストックＲＵＳＨ演出の演出態様について説明する。図４０１（ｂ）は、ストックＲＵＳＨ演出の実行中における表示態様の一例を示した図である。図４０１（ｂ）に示した通り、ストックＲＵＳＨ演出の実行中は、主表示領域Ｄｍにおいて、連なって並べられた宝箱画像８５２を第２特別図柄の変動表示が実行される毎に１つ１つ開けようとする演出が実行される。より具体的には、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選し、小当たり遊技中に可変入賞装置２６５０への入球を検出すると（即ち、１５個の賞球を払い出す条件（契機）が成立した場合に）、宝箱画像８５２の中から「＋１５」という文字が付された結果表示態様８５２ａが出現する演出が実行される。これにより、小当たりの賞球払い出しに同期して演出が実行されるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【３７２７】

また、図４０１（ｂ）に示した通り、表示領域Ｄｍ４０の下方には、横長略長方形形状の表示領域Ｄｍ４３が形成される。この表示領域Ｄｍ４３には、現状既に獲得済みの賞球数の表示と、大当たりが終了するまでの間に獲得できる賞球数の下限値（払い出し個数の最低保証数）を示す表示と、がそれぞれ左上および右下に表示される。図４０１（ｂ）では、現状既に獲得済みの賞球数として１５個に対応する「１５ｐｔ」という文字が表示され、大当たりが終了するまでの間の払い出し個数の最低保証数として２４００個に対応する「２４００ｐｔ」という文字が表示されている状態を例示している。これらの表示内容により、残りどれだけの払い出しを受けることができるのかを容易に確認することができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。

【３７２８】

次に、図４０２を参照して、ストックＲＵＳＨ演出において実行される上乗せ演出について説明する。図４０２は、上乗せ演出が実行された場合における表示態様の一例を示した図である。ここで、上述した通り、本第１８実施形態では、ストックＲＵＳＨの開始時（第１特別図柄の大当たり変動の開始時）において、変動時間（実行可能な第２特別図柄の変動回数）や変動終了後に実行される大当たりのラウンド数によらず、一律２４００個の最低保証数を一旦報知する構成としている。このため、２４００個よりも多い個数の賞球の払い出しを受けることが可能な場合は、予め定められている所定契機で、最低保証数の表示を更新する（３００ｐｔや６００ｐｔを加算する）上乗せ演出を実行することにより、大当たりが終了するまでの間に実際の払い出し個数に即した最低保証数に近づけていく構成としている。より具体的には、第１特別図柄の大当たり変動中における賞球の払い出し個数が特定個数（例えば、９００個や１２００個）となった時点で、この上乗せ演出を実行可能に構成している。

【３７２９】

図４０２に示した通り、上乗せ演出が発生すると、主表示領域Ｄｍにおいて、宝箱画像８５２の中から、上乗せされる最低保証数（ｐｔ数）を示す文字が付された結果表示態様８５２ａが出現する演出が実行される。図４０２の例では、「＋６００ｐｔ」という文字が付された結果表示態様８５２ａが出現した場合を例示している。更に、図４０２に示した通り、副表示領域Ｄｓの中央部分に対して、「保証ＵＰ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たり終了までに獲得可能な賞球数の最低ライン（最低保証数）が多くなったということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【３７３０】

次に、図４０３を参照して、第２選択状態における演出態様について説明する。第２選択状態では、第１選択状態におけるストックＲＵＳＨ中の演出態様（図４０１（ｂ）参照）と類似した演出が実行される。具体的には、図４０３（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおいて、「ＲＵＳＨ中」という文字が表示されると共に、第２特別図柄の変動表示

毎に１の宝箱画像８５２を開けようとする演出が実行される。
【３７３１】
一方、図４０３（ａ）に示した通り、本第１８実施形態における第２選択状態では、案内表示領域Ｄｍ２に対して、カメのマーク９１１を模した画像と、「を狙ってね！」という文字とが表示される。つまり、カメのマーク９１１を狙って遊技球を発射すること（右打ち遊技を行うこと）を促す内容が表示される。これにより、遊技方法選択演出（図４００（ａ）参照）において選択した遊技方法を、案内表示領域Ｄｍ２を視認するだけで容易に確認することができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。
【３７３２】
ここで、案内表示領域Ｄｍ２に対して明確に「右打ち」と表示させずに、カメのマーク９１１を狙って遊技球を発射することを促す表示により間接的に右打ちを勧める表示態様に留めているのは、右打ちを行った場合、大当たりに早期に当選してしまうと遊技者に不利となってしまう（獲得できる賞球数が減ってしまう）ため、不利な遊技方法を明確に報知していると認識されることを抑制する趣旨である。
【３７３３】
なお、第１選択状態において案内表示領域Ｄｍ２に対して明確に「右打ち」と表示させてもよい。このように構成することで、遊技者が自己の選択した遊技方法をより明確に理解することができる。
【３７３４】
また、図４０３（ａ）に示した通り、表示領域Ｄｍ４０には、第２選択状態を示す「引き弱ルート」という文字が表示される。更に、副表示領域Ｄｓの中央部分には、「外れを引き続けろ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たりにならない方が有利になるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。
【３７３５】
図４０３（ｂ）は、第２選択状態において大当たりに当選した場合の表示態様を示した図である。図４０３（ｂ）に示した通り、第２選択状態において大当たりに当選すると、宝箱画像８５２から、「×」の記号が付された結果表示態様８５２ａが出現する演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓの中央部分に、「終了！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、第２特別図柄の大当たりに当選して小当たり遊技が頻繁に実行される状態が途切れてしまったということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、第２特別図柄の大当たりは、第２特別図柄の大当たりに比較して潜確大当たりの割合が低い（４０％の割合に設定されている）ため、不利な通常状態が設定されてしまう可能性があるということも遊技者に対して理解させることができる。
【３７３６】
また、図４０３（ｂ）に示した通り、表示領域Ｄｍ４２に対して、大当たり当選までの変動回数に応じたコメントが表示される。この表示領域Ｄｍ４２に表示されるコメントは、大当たり当選までの変動回数（第２特別図柄の抽選回数）が多いほど遊技者を称える内容に設定される一方で、大当たり当選までの変動回数が少ない程、遊技者に対して残念感を抱かせ易い内容が設定される。図４０３（ｂ）の例では、比較的早い段階（大当たり終了後、１９回目の第２特別図柄の抽選）で大当たりに当選してしまい、遊技者にとって比較的残念な結果に終わってしまったことを示す「残念！！」というコメントが表示されている場合を例示している。
【３７３７】
なお、当選までの変動回数と、表示領域Ｄｍ４２に対して表示されるコメントとの対応関係は、第１選択状態と逆の対応関係となっている。上述した通り、大当たりまでの抽選回数が１００回よりも多くなると、第１選択状態（左打ち遊技）よりも第２選択状態（右打ち遊技）の方が遊技球の純増数が多くなり易くなり（有利となり易くなり）、大当たりまでの抽選回数が１００回よりも少なくなると、第２選択状態よりも第１選択状態の方が遊技球の純増数が多くなり易くなる（有利となり易くなる）ように構成されているためである。具体的には、大当たりに当選した抽選回数が平均（１００回）前後（７５回～１２

５回）であれば、表示領域Ｄｍ４２に対して「可も無く不可も無く」というコメントを表示させ、平均よりやや少なければ（大当たりまでの抽選回数が５０回～７４回であれば）、表示領域Ｄｍ４２に対して「次は頑張ろう」というコメントを表示させ、平均の半分未満であれば（大当たりまでの抽選回数が１０回～４９回であれば）、表示領域Ｄｍ４２に対して「残念！！」というコメントを表示させ、９回以内という極めて少ない抽選回数で大当たりに当選した場合は、表示領域Ｄｍ４２に対して「次は引き弱ルートの方がいいかも・・・？」というコメントを表示させる。

【３７３８】

一方、第１特別図柄の大当たりに当選した抽選回数が平均よりやや多ければ（大当たりまでの抽選回数が１２６回～１５０回であれば）、表示領域Ｄｍ４２に対して「まあまあ」というコメントを表示させ、平均の抽選回数の１．５倍を上回った場合（大当たりまでの抽選回数が１５１回～２００回の場合）は、表示領域Ｄｍ４２に対して「よくできました」というコメントを表示させ、平均の抽選回数の２倍以上の場合（大当たりまでの抽選回数が２００回を上回った場合）は、表示領域Ｄｍ４２に対して「素晴らしい」というコメントを表示させる。

【３７３９】

このように、第２特別図柄の大当たりに当選した際の抽選回数に応じて表示領域Ｄｍ４２に表示させるコメントを可変させることにより、遊技者がどの程度の運の良さ（引きの弱さ）であるのかをコメントから推測することができるので、次回以降の潜確状態において、第１選択状態（左打ち遊技）を選択するのか、第２選択状態（右打ち遊技）を選択するのかの判断要素の１つとして用いることができる。つまり、遊技方法選択演出（図４００（ａ）参照）において、前回の潜確状態での大当たり当選時に表示領域Ｄｍ４２に表示されたコメントを加味して、遊技方法を選択させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３７４０】

＜第１８実施形態における電気的構成＞

次に、図４０４、および図４０５を参照して、本第１８実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。ここで、本第１８実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成は、第１７実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成（図３６４（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数１７テーブル２０２ｎａに代えて第１当たり乱数１８テーブル２０２ｏａが設けられている点、第１当たり種別選択１７テーブル２０２ｎｂに代えて第１当たり種別選択１８テーブル２０２ｏｂが設けられている点、変動パターン１７テーブル２０２ｎｄに代えて変動パターン１８テーブル２０２ｎｏが設けられている点、当たり動作１７テーブル２０２ｎｇに代えて当たり動作１８テーブル２０２ｏｇが設けられている点である。その他の構成については、上述した第１７実施形態におけるパチンコ機１０と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【３７４１】

まず、図４０４（ａ）を参照して、本第１８実施形態における第１当たり乱数１８テーブル２０２ｏａの詳細について説明する。ここで、図示については省略したが、本第１８実施形態における第１当たり乱数１８テーブル２０２ｏａは、第１特別図柄の抽選（当否判定）を行う際に参照される特別図柄１乱数１８テーブル２０２ｏａ１と、第２特別図柄の抽選（当否判定）を行う際に参照される特別図柄２乱数１８テーブル２０２ｏａ２と、で少なくとも構成されている。このうち、特別図柄１乱数１８テーブル２０２ｏａ１の規定内容は、上述した第１７実施形態における特別図柄１乱数１７テーブル２０２ｎａ１（図３６４（ｂ）参照）の規定内容と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【３７４２】

図４０４（ａ）は、本第１８実施形態における特別図柄２乱数１８テーブル２０２ｏａ２の規定内容を示した図である。図４０４（ａ）に示した通り、この特別図柄２乱数１８テーブル２０２ｏａ２には、特別図柄の低確率状態における大当たり判定値（第１当たり

乱数カウンタＣ１の値の範囲）として、「０～４」の５個の判定値が対応付けて規定されている。また、特別図柄の高確率状態における大当たり判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値の範囲）として、「０～９」の１０個の判定値が対応付けて規定されている。このため、特別図柄の低確率状態において第２特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は１／２００（５／１０００）であり、特別図柄の高確率状態において大当たりと判定される確率は１／１００（１０／１０００）である。

【３７４３】

更に、図４０４（ａ）に示した通り、第２特別図柄の抽選で小当たりと判定される判定値（カウンタ値）として、特別図柄の状態（低確率状態であるか、高確率状態であるか）によらず、「１０～９９８」の９８９個の判定値が対応付けて規定されている。よって、第２特別図柄の抽選が実行された場合に小当たりと判定される確率は９８９／１０００（約９９％）である。

【３７４４】

このように、本第１８実施形態では、第２特別図柄の抽選が実行された場合に、ほぼ（約９９％の割合で）、小当たりに当選するように構成している。これにより、潜確状態において右打ちを行った場合に、ほぼ、抽選が実行される毎に小当たりに当選して賞球を獲得する機会を与えることができるので、潜確状態へと移行した場合における遊技者の興趣を向上させることができる。

【３７４５】

次に、図４０４（ｂ）を参照して、本第１８実施形態における第１当たり種別選択１８テーブル２０２ｏｂの詳細について説明する。図４０４（ｂ）は、本第１８実施形態における第１当たり種別選択１８テーブル２０２ｏｂの規定内容を示した図である。この第１当たり種別選択１８テーブル２０２ｏｂは、第１７実施形態における第１当たり種別選択１７テーブル２０２ｎｂと同様に、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、大当たり種別を決定するために参照されるデータテーブルである。

【３７４６】

図４０４（ｂ）に示した通り、本第１８実施形態における第１当たり種別選択１８テーブル２０２ｏｂには、第１特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＡ１８」～「大当たりＤ１８」の４つの大当たり種別のそれぞれに対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が対応付けて規定されている。より具体的には、図４０４（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～１９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ１８」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ１８」は、ラウンド数が全ての大当たり種別の中で最も多い１６ラウンドに設定され、且つ、大当たり終了後の遊技状態が有利な潜確状態に設定される大当たり種別である。よって、「大当たりＡ１８」は、ラウンド数（獲得可能な賞球数）の面でも、大当たり終了後の遊技状態の面でも遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る０～９９の１００個の乱数値のうち、「大当たりＡ１８」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「０～１９」の２０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ１８」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。

【３７４７】

また、図４０４（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２０～６４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ１８」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ１８」は、ラウンド数が１０ラウンドに設定され、且つ、大当たり終了後の遊技状態が有利な潜確状態に設定される大当たり種別である。よって、「大当たりＢ１８」は、ラウンド数の面では「大当たりＡ１８」よりも劣るものの、大当たり終了後の遊技状態の面では遊技者にとって有利となる大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る０～９９の１００個の乱数値のうち、「大当たりＢ１８」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「２０～６４」の４５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ１８」が決定される割合は４５％（４５／１００）である。

【３７４８】
　また、図４０４（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６５～８９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＣ１８」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ１８」は、ラウンド数が１６ラウンドに設定され、且つ、大当たり終了後の遊技状態が不利な通常状態に設定される大当たり種別である。よって、「大当たりＣ１８」は、ラウンド数（獲得可能な賞球数）の面では最も有利となるものの、大当たり終了後の遊技状態の面では遊技者に不利となる大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る０～９９の１００個の乱数値のうち、「大当たりＣ１８」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「６５～８９」の２５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ１８」が決定される割合は２５％（２５／１００）である。
【３７４９】
　また、図４０４（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＤ１８」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ１８」は、ラウンド数が１０ラウンドに設定され、且つ、大当たり終了後の遊技状態が不利な通常状態に設定される大当たり種別である。よって、「大当たりＤ１８」は、ラウンド数の面でも、大当たり終了後の遊技状態の面でも、第１特別図柄の大当たりの中で最も不利となる大当たり種別である。なお、第２特別図柄の大当たりは一律でラウンド数が５ラウンドに設定されるため、第２特別図柄の大当たりよりは賞球数の面で有利となる。第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る０～９９の１００個の乱数値のうち、「大当たりＤ１８」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「９０～９９」の１０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＤ１８」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。
【３７５０】
　一方で、図４０４（ｂ）に示した通り、本第１８実施形態における第１当たり種別選択１８テーブル２０２ｏｂには、第２特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＥ１８」、および「大当たりＦ１８」の２つの大当たり種別のそれぞれに対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が対応付けて規定されている。より具体的には、図４０４（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～３９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＥ１８」が対応付けて規定されている。この「大当たりＥ１８」は、ラウンド数が全ての大当たり種別の中で最も少ない５ラウンドに設定され、且つ、大当たり終了後の遊技状態が有利な潜確状態に設定される大当たり種別である。よって、「大当たりＥ１８」は、ラウンド数（獲得可能な賞球数）の面では遊技者にとって最も不利となるが、大当たり終了後の遊技状態の面では遊技者にとって有利となる大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る０～９９の１００個の乱数値のうち、「大当たりＥ１８」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「０～３９」の４０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＥ１８」が決定される割合は４０％（４０／１００）である。
【３７５１】
　また、図４０４（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「４０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＦ１８」が対応付けて規定されている。この「大当たりＦ１８」は、ラウンド数が全ての大当たり種別の中で最も少ない５ラウンドに設定され、且つ、大当たり終了後の遊技状態が不利な通常状態に設定される大当たり種別である。よって、「大当たりＦ１８」は、ラウンド数（獲得可能な賞球数）の面でも、大当たり終了後の遊技状態の面でも、遊技者にとって最も不利となる大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る０～９９の１００個の乱数値のうち、「大当たりＦ１８」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「４０～９９」の６０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＦ１８」が決定される割合は６０％（６０／１００）である。
【３７５２】

このように、本第１８実施形態では、第１特別図柄の抽選で大当たりになると、ラウンド数として１０ラウンド若しくは１６ラウンドが設定される上に、有利な潜確状態が設定される割合も６５％と比較的高くなる一方で、第２特別図柄の抽選で大当たりになると、ラウンド数が５ラウンドになる上に、潜確状態の割合も比較的低い４０％となるため、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合の方が、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合よりも有利になり易いと言える。

【３７５３】

次に、図４０４（ｃ）を参照して、本第１８実施形態における当たり動作１８テーブル２０２ｏｇの詳細について説明する。この当たり動作１８テーブル２０２ｏｇは、大当たり遊技中の動作を大当たり種別毎に設定するために参照されるデータテーブルである。図４０４（ｃ）は、この当たり動作１８テーブル２０２ｏｇの規定内容を示した図である。

【３７５４】

図４０４（ｃ）に示した通り、当たり種別として、潜確大当たりである「大当たりＡ１８」、「大当たりＢ１８」、および「大当たりＥ１８」に対しては、オープニング期間が４秒間で、大当たりの毎ラウンドにおいてＶ入賞装置１６５０が開放される当たり動作が対応付けて規定されている。また、１ラウンド目において、Ｖ入賞装置１６５０の開閉扉１６５０ｆが遅延期間なく即座に開放される開放パターンが設定される。切替部材１６５０ｈは、上述した通り、１ラウンド目の開始と共に特別排出流路１６５０ｅ２側へと３秒間切り替わり、残りの期間は通常排出流路１６５０ｅ１側へと切り替わった状態となるように切替パターンが設定される。よって、１ラウンド目の開始と共に開閉扉１６５０ｆを開放することにより、特別排出流路１６５０ｅ２側へと遊技球を流下させることができる期間において遊技球を切替部材１６５０ｈへと到達させて、確変スイッチ１６５０ｅ３を容易に通過させることができる。

【３７５５】

これに対し、当たり種別として「大当たりＣ１８」、「大当たりＤ１８」、および「大当たりＦ１８」（通常大当たり）に対しては、オープニング期間が０．５秒間で、大当たりの毎ラウンドにおいてＶ入賞装置１６５０が開放される当たり動作が対応付けて規定されている。また、１ラウンド目において、Ｖ入賞装置１６５０の開閉扉１６５０ｆが３．５秒間の遅延期間を経て開放される開放パターンが設定される。つまり、切替部材１６５０ｈが通常排出流路１６５０ｅ１側へと切り替わった後で開閉扉１６５０ｆを開放する開放パターンが設定される。これにより、通常大当たりとなった場合に特別排出流路１６５０ｅ２へと遊技球が振り分けられて確変スイッチ１６５０ｅ３を通過することを抑制することができる。

【３７５６】

なお、大当たりが開始されてから最初に開閉扉１６５０ｆが開放されるまでの期間を、大当たり種別によらず４秒間に固定化する構成としている。つまり、確変大当たりの場合は、オープニング期間である４秒間が経過した時点で開閉扉１６５０ｆが開放される一方で、通常大当たりについても、オープニング期間である０．５秒間、および遅延期間である３．５秒間が経過した時点（４秒が経過した時点）で開閉扉１６５０ｆが開放されるように構成している。これにより、開閉扉１６５０ｆの開閉動作から確変大当たりであるか否かを見抜くことを困難にすることができるので、通常大当たりに当選していたとしても、確変大当たりであることに対する期待感をより長く抱かせ続けることができる。

【３７５７】

また、図４０４（ｃ）に示した通り、小当たりにおいては、０．５秒間の小当たりオープニング期間を経て、可変入賞装置２６５０が開放される開放動作が設定される。

【３７５８】

次に、図４０５を参照して、本第１８実施形態における変動パターン１８テーブル２０２ｏｄの詳細について説明する。ここで、図示については省略したが、本第１８実施形態における変動パターン１８テーブル２０２ｏｄは、通常状態において変動パターンを選択するために参照される通常用１８テーブル２０２ｏｄ１と、潜確状態において変動パター

ンを選択するために参照される潜確用１８テーブル２０２ｏｄ２と、の２種類のデータテーブルで少なくとも構成されている。まず、図４０５（ａ）を参照して、本第１８実施形態における通常用１８テーブル２０２ｏｄ１の詳細について説明する。

【３７５９】

図４０５（ａ）は、本第１８実施形態における通常用１８テーブル２０２ｏｄ１の規定内容を示した図である。この通常用１８テーブル２０２ｏｄ１のうち、第１特別図柄（特図１）の各変動パターン種別と変動種別カウンタＣＳ１の値の範囲との対応関係については、上述した第１７実施形態（および第４実施形態）における通常用変動パターンテーブル２０２ｃｄ１（図１３２参照）と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【３７６０】

一方、本第１８実施形態における通常用１８テーブル２０２ｏｄ１のうち、第２特別図柄の変動パターンとしては、抽選結果が外れ（小当たり含む）の場合、変動種別カウンタＣＳ１が取り得る全ての乱数値（カウンタ値）の範囲（０～１９８）に対して、変動パターンとして、変動時間が６００秒の外れロング変動が対応付けて規定されている。よって、通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法を行った場合に、６００秒に１回しか特別図柄の抽選が実行されないため、遊技効率を極めて悪化させることができる。よって、小当たりの賞球を得ようとする等の目的により、通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【３７６１】

また、図４０５（ａ）に示した通り、第２特別図柄の大当たり変動パターンとしては、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲に対して、変動時間が３秒間の当たりショート変動が対応付けて規定されている。大当たりの変動時間を３秒間という比較的短い時間にしているのは、本第１８実施形態では、一方の特別図柄の大当たり変動の間、他方の特別図柄の抽選で大当たりにならないように規制（制限）する制御を採用しているためである。即ち、通常状態における第２特別図柄の大当たり変動を、外れ変動と同様に６００秒にしてしまうと、発射方向を誤った等により悪意なく通常状態において一時的に右打ちを行ってしまい、第２特別図柄の抽選が実行されて大当たりに当選してしまった場合、６００秒間という長い期間、第１特別図柄の抽選を実行させても大当たりにならない極めて不利な状況を形成することとなる。しかも、第２特別図柄の大当たりは、第２特別図柄の大当たりよりも不利になり易い（不利な通常状態が設定され易い）ため、遊技者にとって過剰に不利となってしまう虞がある。そこで、本第１８実施形態では、通常状態において第２特別図柄の大当たりに当選してしまった場合、３秒間という短い変動時間を設定することで、第１特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりになり得ない不利な期間を最低限に抑える構成としている。これにより、遊技者にとって過剰に不利となることを抑制することができる。

【３７６２】

次に、図４０５（ｂ）を参照して、本第１８実施形態における潜確用１８テーブル２０２ｏｄ２の詳細について説明する。図４０５（ｂ）は、この潜確用１８テーブル２０２ｏｄ２の規定内容を示した図である。図４０５（ｂ）に示した通り、潜確状態においては、第１特別図柄の外れに対して、変動種別カウンタＣＳ１が取り得る値の全範囲に対して、変動時間が０．５秒間の外れ潜確用変動が対応付けて規定されている。よって、第１特別図柄の抽選が実行されても、外れの場合は極めて短い変動時間（０．５秒）が設定されるため、基本的に潜確状態中に第１特別図柄の保留球が貯まることはない。

【３７６３】

ここで、仮に、第１特別図柄の外れ変動として長い変動時間（例えば、３０秒や６０秒等）が選択され得るように構成した場合、長い外れ変動の間に第１特別図柄の保留が貯まり、その中に当たり保留が含まれるという事象が発生し得る。この状況において、外れの長時間の変動の間、手持ちぶさたとなった遊技者が、右打ちにより小当たりの賞球を獲得しようと思い立って右打ちを行う可能性がある。この場合に第２特別図柄の抽選で大当た

りになってしまい、且つ、先に第２特別図柄の大当たり変動が実行されてその大当たり変動の実行中に当たりの第１特別図柄の保留球に基づく抽選が実行されると、強制的に外れの抽選結果に書き換えられてしまう（第１特別図柄の当たりが無効となってしまう）。よって、遊技者にとって大幅な損になってしまう。これを防止するために、本第１８実施形態では、第１特別図柄の保留がほぼ貯まらない変動時間を設定する構成とし、第１特別図柄の大当たりが無効となってしまうことを抑制している。

【３７６４】

また、そもそも、本第１８実施形態では、第１選択状態において第１特別図柄の抽選で大当たりになると、大当たり変動の開始と同時にストックＲＵＳＨ突入を報知して遊技者にすぐに右打ちを開始させるように構成している。言い換えれば、潜確状態においては変動開始時にストックＲＵＳＨ突入が報知されなかった時点で、外れ変動であることが確定する仕様となっている。このため、変動開始直後に遊技者に外れを確信させたにもかかわらず、無駄に長い時間第１特別図柄が変動されてしまい、次の第１特別図柄の抽選を早期に実行させたいと考える遊技者をいらいらさせてしまうことを抑制するべく、第１特別図柄の外れの変動時間を極めて短い０．５秒間にしている。これにより、第１選択状態を選択した遊技者がストレスを抱き難くすることができる。

【３７６５】

図４０５（ｂ）に示した通り、第１特別図柄の抽選結果が大当たりに対しては、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１８０秒の当たり潜確用変動１が対応付けて規定され、「１００～１６９」の範囲に対して、変動時間が２４０秒の当たり潜確用変動２が対応付けて規定され、「１７０～１９８」の範囲に対して、変動時間が３００秒の当たり潜確用変動３が対応付けて規定されている。このため、潜確状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選すると、約５０％の割合で１８０秒間の変動時間が設定され、約３５％の割合で２４０秒間の変動時間が設定され、約１５％の割合で３００秒間の変動時間が設定される。

【３７６６】

更に、図４０５（ｂ）に示した通り、潜確状態における第２特別図柄の変動時間としては、抽選結果および変動種別カウンタＣＳ１の値によらず、一律で３秒間の変動パターン（外れショート変動、もしくは当たりショート変動）が設定されるように構成している。このため、潜確状態において第１特別図柄の抽選で大当たりとなって１８０秒間の変動時間が設定された場合には、約６０回の第２特別図柄の抽選を実行させることができる。また、２４０秒間の変動時間が設定された場合には、約８０回の第２特別図柄の抽選を実行させることができ、３００秒間の変動時間が設定された場合には、約１００回の第２特別図柄の抽選を実行させることができる。つまり、有利な潜確状態において第１特別図柄の大当たり変動が開始された（特定条件が成立した）後で継続して右打ちを行うだけで、高確率（約９９％の割合）で小当たりに当選する有利な第２特別図柄の抽選（有利遊技）を少なくとも６０回（特定回数）、最大で１００回実行させることが可能となる。よって、潜確状態において左打ち遊技を行ったことにより第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり自体で賞球を獲得できることに加え、有利な第２特別図柄の抽選を特定回数（６０回）以上実行して特定回数に近い回数の小当たりによる賞球を獲得することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３７６７】

次に、本第１８実施形態における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。ここで、本第１８実施形態におけるＲＯＭ２２２は、上述した第１７実施形態（および第１６実施形態）におけるＲＯＭ２２２の構成（図３４２（ａ）参照）に対して、ストックＲＵＳＨの間に実行される上乗せ演出の上乗せｐｔを選択するために参照される上乗せｐｔ選択テーブル２２２ｏａが追加されている点でのみ相違する。この上乗せｐｔ選択テーブル２２２ｏａの詳細について、図４０６（ａ）を参照して説明する。

【３７６８】

図４０６（ａ）は、上乗せｐｔ選択テーブル２２２ｏａの規定内容を示した図である。図４０６（ａ）に示した通り、上乗せｐｔ選択テーブル２２２ｏａには、大当たり種別と、大当たり変動の変動時間との組み合わせ毎に、上乗せｐｔ数が対応付けて規定されている。ここで、本第１８実施形態では、ストックＲＵＳＨに突入してから（即ち、第１特別図柄の大当たり変動が開始されてから）当該大当たり変動が終了して大当たりが開始されるまでの間に所定契機が成立する毎にこの上乗せｐｔ選択テーブル２２２ｏａを参照して上乗せ演出の実行可否を判定する構成としている。より具体的には、小当たりによる賞球の払い出しが１２００個以上（賞球カウンタ２２３ｏａの値が１２００以上）の範囲にある場合に、賞球の払い出し個数が３００の倍数となる（賞球カウンタ２２３ｏａの値が３００の倍数となる）毎に、この上乗せｐｔ選択テーブル２２２ｏａを参照して上乗せｐｔを決定する構成としている。

【３７６９】

図４０６（ａ）に示した通り、大当たり種別が大当たりＡ１８，Ｃ１８のいずれか（１６ラウンド大当たり）であって、大当たり変動の変動時間が１８０秒間、または２４０秒間である場合は、賞球カウンタ２２３ｏａの値（払い出し個数）「１２００」、および「１５００」に対して、上乗せｐｔとして「＋６００ｐｔ」が対応付けて規定されている。また、賞球カウンタ２２３ｏａの値が「１５００」以降に関しては、賞球カウンタ２２３ｏａの値が３００増加する毎に、上乗せｐｔとして「＋３００ｐｔ」が対応付けて規定されている。よって、大当たりＡ１８や大当たりＣ１８に当選し、１８０秒若しくは２４０秒の大当たり変動が実行された場合には、大当たり変動中に賞球の払い出しが１２００個となった時点で「＋６００ｐｔ」の上乗せ演出が実行される（最低保証数が２４００ｐｔから３０００ｐｔに増加する）。大当たりＡ１８やＣ１８（１６ラウンド大当たり）では、大当たりの賞球のみで２４００個の払い出しを受けることができるので、ストックＲＵＳＨ突入時に表示される最低保証数である２４００ｐｔに６００ｐｔを上乗せしたところで、現状までに払い出されている賞球数（１２００個）と、大当たりによる賞球（２４００個）との合計（３６００個）を上回ることはない。よって、大当たり終了時における払い出し個数の表示が最低保証数の表示を下回らない範囲で上乗せ演出を実行することができる。また、払い出し個数が１５００個になった時点で「＋６００ｐｔ」の上乗せ演出が実行され（最低保証数が３０００ｐｔから３６００ｐｔに増加し）、払い出し個数が１８００個になった時点で「＋３００ｐｔ」の上乗せ演出が実行される（最低保証数が３６００ｐｔから３９００ｐｔに増加する）。この場合も、実際に払い出される個数よりも少ない最低保証数を報知することになるので、大当たり終了までの払い出し個数が最低保証数を下回ることを抑制することができる。

【３７７０】

なお、１８０秒の変動時間では最大で６０回、２４０秒の変動時間では最大で８０回の第２特別図柄の抽選を実行することができる。このうち、小当たりに当選する割合は約９９％であるので、１８０秒の変動時間では平均５９回、２４０秒の変動時間では平均７９回の小当たり遊技を実行させることができる。そして、上述した通り、１の小当たり遊技において可変入賞装置２６５０に対する平均の入賞個数は１．１個であるため、１回の小当たり遊技において払い出される賞球数は平均１６．５個（１５個×１．１）となる。よって、１８０秒の変動時間では、払い出し個数の平均が約９８０個、２４０秒の変動時間では払い出し個数の平均が約１３００個となる。つまり、１８０秒間の変動時間の間に１２００個以上の払い出しを達成するには、平均値（１．１個）以上に可変入賞装置２６５０へと遊技球を入球させる必要がある（小当たり１回あたり１．４個程度）。また、２４０秒間の変動時間の間に１５００個以上の払い出しを達成するにも、平均値（１．１個）以上に可変入賞装置２６５０へと遊技球を入球させる必要がある（小当たり１回あたり１．３個程度）。よって、上乗せ演出が実行された場合に、平均よりも多くの個数の遊技球を可変入賞装置２６５０へと入球させることができた可能性があるということを遊技者に対して認識させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３７７１】
　また、図４０６（ａ）に示した通り、大当たり種別が大当たりＡ１８，Ｃ１８のいずれか（１６ラウンド大当たり）であって、大当たり変動の変動時間が３００秒間である場合は、賞球カウンタ２２３ｏａの値（払い出し個数）「１２００」以上の範囲に対して、上乗せｐｔとして一律「＋３００ｐｔ」が対応付けて規定されている。よって、大当たりＡ１８や大当たりＣ１８に当選し、３００秒の大当たり変動が実行された場合には、大当たり変動中に賞球の払い出しが１２００個以上、且つ、３００の倍数となる毎に、「＋３００ｐｔ」の上乗せ演出が実行される（最低保証数が３００ｐｔずつ増加する）。上述した通り、大当たりＡ１８やＣ１８（１６ラウンド大当たり）では、大当たりの賞球のみで２４００個の払い出しを受けることができるので、大当たり開始前の払い出し個数が１２００個以上の範囲において払い出しが３００個増加する毎に３００ｐｔを上乗せしたところで、大当たり終了時における払い出し個数の表示が最低保証数の表示を下回ることはない。よって、上乗せ演出を好適に実行することができる。
【３７７２】
　また、図４０６（ａ）に示した通り、大当たり種別が大当たりＢ１８，Ｄ１８のいずれか（１０ラウンド大当たり）であって、大当たりの変動時間が１８０秒若しくは２４０秒である場合は、大当たり種別が大当たりＡ１８，Ｃ１８のいずれか（１６ラウンド大当たり）であって、大当たり変動の変動時間が３００秒間であると同一の態様で上乗せ演出が実行される。つまり、大当たり変動中に賞球の払い出しが１２００個以上、且つ、３００の倍数となる毎に、「＋３００ｐｔ」の上乗せ演出が実行される（最低保証数が３００ｐｔずつ増加する）。大当たりＢ１８やＤ１８（１０ラウンド大当たり）では、大当たりの賞球のみで１５００個の払い出しを受けることができるので、例えば、大当たり変動中に１２００個の払い出しを達成している場合は、大当たり終了までにトータルで２７００個の賞球の払い出しが確定していると言える。よって、払い出し個数が１２００個の状況で最低保証数に３００ｐｔを加算した（最低保証数を２７００ｐｔに増加させた）としても、大当たり終了までに最低保証数以上の払い出しを実現することができる。変動中に１５００個や１８００個の払い出しを達成して「＋３００ｐｔ」の上乗せを行った場合についても同様である。よって、大当たり終了までの払い出しが最低保証数を下回ることを抑制できる好適な上乗せ演出を実行することができる。
【３７７３】
　また、図４０６（ａ）に示した通り、大当たり種別が大当たりＢ１８，Ｄ１８のいずれか（１０ラウンド大当たり）であって、大当たりの変動時間が３００秒である場合は、賞球カウンタ２２３ｏａの値「１２００」に対して、上乗せｐｔとして「＋６００ｐｔ」が対応付けて規定されている。一方で、賞球カウンタ２２３ｏａの値「１５００」には上乗せｐｔが対応付けられていない。また、賞球カウンタ２２３ｏａの値が「１５００」以降においては、賞球カウンタ２２３ｏａの値が３００増加する毎に、「＋３００ｐｔ」の上乗せｐｔが対応付けられている。よって、１０ラウンド大当たりで、且つ、３００秒の変動時間が選択された場合は、払い出し個数（賞球カウンタ２２３ｏａのカウンタ値）が１２００になった時点で、「＋６００ｐｔ」の上乗せ演出が実行され（最低保証数が２４００ｐｔから３０００ｐｔに増加し）、払い出し個数が１８００以上となった場合には、払い出し個数が３００増加する毎に「＋３００ｐｔ」の上乗せ演出が実行される（最低保証数に３００ｐｔずつ加算される）。ここで、１０ラウンド大当たりの大当たりにおける払い出し個数は１５００個であり、１２００個の払い出しを達成した時点では、２７００個（１５００個＋１２００個）の払い出しまでしか確定していないが、１２００個の払い出しを達成した時点で最低保証数として３０００ｐｔを表示させる構成としている。これは、３００秒の変動時間の間の平均の払い出し個数が約１６３０個となるように設計されており、大当たりの払い出し個数（１５００個）を加味すると、最低保証数の表示を十分に上回るように構成されているからである。これにより、上乗せ演出をより好適に実行することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【３７７４】

なお、図４０６（ａ）に示した通り、１２００個の払い出しを達成した時点における上乗せｐｔは、１６ラウンド大当たり、且つ、変動時間が１８０秒または２４０秒の場合と、１０ラウンド大当たり、且つ、変動時間が３００秒の場合とで共通（＋６００ｐｔ）となっている。これにより、１２００個の払い出しを達成した時点で＋６００ｐｔの上乗せが発生した場合は、大当たりが１６ラウンドであるか、或いは変動時間が最も長い３００秒であるかのどちらかであることが確定する（最も不利な組み合わせ（１０ラウンド、変動時間１８０秒）ではないことが確定する）ため、遊技者を安心させることができる。また、１６ラウンド大当たり、且つ、変動時間が３００秒の場合と、１０ラウンド大当たり、且つ、変動時間が１８０秒または２４０秒の場合とで、上乗せ演出の態様が共通（払い出し個数３００個毎に＋３００ｐｔの上乗せが発生する態様）となっている。このため、この３００個毎に＋３００ｐｔの上乗せが発生する態様の上乗せ演出が実行された場合に、最も有利な組み合わせ（１６ラウンド、変動時間３００秒）が選択されていることを遊技者に期待させることができる。よって、上乗せ演出が発生することだけでなく、上乗せ演出において加算されるｐｔ数にも注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３７７５】

なお、大当たり開始時点において、表示されている最低保証数と、大当たり終了までに獲得可能なトータルの賞球数（変動終了までに払い出された賞球数と、大当たりで獲得可能な賞球数（１０ラウンドで１５００個、１６ラウンドで２４００個）との和）との差分を判別して、１００以上の差が生じている場合は最低保証数に上乗せを行うように構成している。これにより、大当たり変動の実行中に最低保証数を少なく表示しすぎたとしても、大当たり開始時に帳尻を合わせることができる。よって、大当たり終了時点において、払い出し個数と最低保証数とをおおまかに合わせることができるので、好適な演出態様を実現することができる。

【３７７６】

次に、図４０６（ｂ）を参照して、本第１８実施形態における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図４０６（ｂ）は、本第１８実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図４０６（ｂ）に示した通り、本第１８実施形態におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１７実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成（図３７１参照）に対して、選択遊技格納エリア２２３ｄｃと、賞球カウンタ２２３ｏａと、保証表示格納エリア２２３ｏｂと、ストックＲＵＳＨフラグ２２３ｏｃと、ＲＵＳＨ種別格納エリア２２３ｏｄと、特１変動回数カウンタ２２３ｏｅと、特２変動回数カウンタ２２３ｏｆと、遊技状態格納エリア２２３ｏｇと、が追加されている点で相違している。また、時短情報更新エリア２２３ｇと、残時短期間カウンタ２２３ｍａと、スーパーＲＵＳＨ開始フラグ２２３ｎａと、スーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｎｂと、スーパーＲＵＳＨカウンタ２２３ｎｃと、準リミットフラグ２２３ｎｄと、復活フラグ２２３ｎｅと、チャレンジ演出フラグ２２３ｎｆと、遊技状態格納エリア２２３ｎｇと、開始遅延フラグ２２３ｎｈと、が削除されている点でも相違している。

【３７７７】

選択遊技格納エリア２２３ｄｃは、遊技方法選択演出（図４００（ａ）参照）において遊技者が選択した潜確状態の間における遊技方法に対応するデータを一時的に格納しておくための記憶領域である。この選択遊技格納エリア２２３ｄｃには、潜確大当たりの終了時点において選択されている遊技方法に対応するデータが格納される。潜確状態の間は、この選択遊技格納エリア２２３ｄｃに格納されているデータに対応する演出態様が実行される。

【３７７８】

賞球カウンタ２２３ｏａは、潜確状態において払い出された賞球の個数をカウントするためのカウンタである。第１選択状態において大当たりに当選した後（ストックＲＵＳＨ突入後）は、表示領域Ｄｍ４３に対して、この賞球カウンタ２２３ｏａの値に応じたｐｔ数が表示される（図４１２のＳ１２４０３参照）。また、ストックＲＵＳＨの実行中は、

この賞球カウンタ２２３ｏａの値に応じて、上乗せ演出の実行可否を判別される（図４１１のＳ１２８０２、図４１２のＳ１２４０５，Ｓ１２４０６参照）。

【３７７９】

保証表示格納エリア２２３ｏｂは、ストックＲＵＳＨの間において、表示領域Ｄｍ４３に対して表示させている賞球の払い出し個数の最低保証数を示すデータを格納しておくための記憶領域である。ストックＲＵＳＨの間は、この保証表示格納エリア２２３ｏｂのデータに応じた最低保証数が表示される。また、上乗せ演出（図４０２参照）が実行された場合は、上乗せ演出によって報知されたｐｔ数に対応するデータがこの保証表示格納エリア２２３ｏｂに加算される。

【３７８０】

ストックＲＵＳＨフラグ２２３ｏｃは、ストックＲＵＳＨの実行中であるか否かを示すためのフラグであり、オンであればストックＲＵＳＨの実行中であることを示し、オフであればストックＲＵＳＨの実行中ではないことを示す。このストックＲＵＳＨフラグ２２３ｏｃは、潜確状態において第１特別図柄の大当たり変動が開始される際にオンに設定され（図４１３のＳ１２７０９参照）、大当たり終了時にオフに設定される（図４１０のＳ１２３５２参照）。このストックＲＵＳＨフラグ２２３ｏｃによって、ストックＲＵＳＨの実行中であるか否かが判別される。

【３７８１】

ＲＵＳＨ種別格納エリア２２３ｏｄは、ストックＲＵＳＨの種別（大当たり変動の変動時間、および変動終了後に実行される大当たり種別）を示すデータを格納しておくための記憶領域である。このＲＵＳＨ種別格納エリア２２３ｏｄは、潜確状態において第１特別図柄の大当たり変動が開始される際に、開始させる変動表示の変動時間に対応するデータ、および変動時間経過後に実行される大当たり種別に応じたデータが格納され（図４１３のＳ１２７０８参照）、大当たり終了時にデータがクリア（リセット）される（図４１０のＳ１２３５２参照）。上乗せ演出の実行契機（払い出し個数が１２００以上、且つ、３００の倍数となったタイミング、および大当たり開始時）において、このＲＵＳＨ種別格納エリア２２３ｏｄに格納されているデータと、上述した上乗せｐｔ選択テーブル２２２ｏａ（図４０６（ａ）参照）の規定内容とに応じて、上乗せ演出を行う場合の上乗せｐｔが決定される。

【３７８２】

特１変動回数カウンタ２２３ｏｅ、および特２変動回数カウンタ２２３ｏｆは、それぞれ潜確状態において実行された第１特別図柄の変動回数、および第２特別図柄の変動回数をカウントするためのカウンタである。これらの特１変動回数カウンタ２２３ｏｅ、および特２変動回数カウンタ２２３ｏｆは、それぞれ潜確状態において第１特別図柄の変動表示、および第２特別図柄の変動表示を開始させる際に値が１ずつ加算される（図４１４のＳ１２８０４，Ｓ１２８０８）。第１選択状態においては、大当たりに当選するまでの間、表示領域Ｄｍ４１に対して特１変動回数カウンタ２２３ｏｅの値に対応する回転数が表示され、第２選択状態においては、大当たりに当選するまでの間、特２変動回数カウンタ２２３ｏｆの値に対応する回転数が表示される。また、大当たり当選時は、選択状態の種別に応じたカウンタの値に基づいて、表示領域Ｄｍ４２に表示されるコメントが決定される（図４１３のＳ１２７０５，Ｓ１２７１０参照）。

【３７８３】

遊技状態格納エリア２２３ｏｇは、主制御装置１１０から遊技状態に関する状態コマンドを受信した場合に、その状態コマンドに対応する遊技状態を格納するための領域である。この遊技状態格納エリア２２３ｏｇに格納された情報（遊技状態）を参照することで、音声ランプ制御装置１１３側で現在の遊技状態を識別可能に構成している。

【３７８４】

次に、図４０７を参照して、潜確状態における遊技内容について説明する。図４０７は、潜確状態における左打ち遊技（第１選択状態）と、右打ち遊技（第２選択状態）と、のそれぞれの特色を対比させて示した図である。図４０７に示した通り、潜確状態において

左打ち遊技を行う遊技方法は、遊技名称として「引き強ルート」という名称が付けられており、第３図柄表示装置８１においてもこの名称が表示される。「引き強ルート」の遊技では、左打ちにより第１特別図柄の抽選を行わせることにより遊技を進行する。この場合、大当たりに当選すると、１０ラウンド若しくは１６ラウンドという比較的多いラウンド数の大当たり遊技が実行される上に、大当たり終了後に比較的高い割合（６５％）で再度有利な潜確状態が設定される。更に、第１特別図柄の大当たり変動の実行中は、右打ちを行うことにより、頻繁に小当たり遊技が実行されることにより、大当たりの出球に加え、小当たりによる出球も得ることができる極めて有利な状態を形成する。これらにより、大当たりに当選してから、大当たりが終了するまでの間、継続して右打ちを行い続けるだけで、小当たりの払い出し、および大当たりの払い出しの合計で、最低でも２４００個を上回る多量の賞球を容易に獲得する（払い出させる）ことができる。よって、「引き強ルート」における遊技では、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、遊技者の興趣をより向上させることができる。一方で、「引き強ルート」の遊技では、大当たりに当選するまでの間、左打ちにより不利な通常状態と同様の割合でしか第１入球口６４へと遊技球を入球させることができないため、特別図柄の抽選を１回実行させるために、平均で約１６個の持ち球を消費することとなる。よって、第１特別図柄の外れが連続するほど（大当たりが引けないほど）、持ち球の消費数が嵩んでいくというデメリットが存在する。これにより、主として、すぐに大当たりに当選する（大当たりの引きが強い）自信がある遊技者が、この引き強ルートの遊技を選択することとなる。

【３７８５】

これに対して、右打ち遊技を行う遊技方法は、遊技名称として「引き弱ルート」という名称が付けられており、第３図柄表示装置８１においてもこの名称が表示される。「引き弱ルート」の遊技では、右打ちにより第２特別図柄の抽選を行わせることにより遊技を進行する。この場合、第２特別図柄の抽選が実行される毎に、約９９％の割合で小当たりに当選して、可変入賞装置２６５０への入賞に基づく賞球を獲得することが可能となる。これにより、第２特別図柄の変動表示が実行される毎に、平均１６．５個の払い出しを受けることができる有利な状態を形成する。一方で、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選しても、５ラウンドという比較的少ないラウンド数の大当たり遊技しか実行されない上に、大当たり終了後に比較的高い割合（６０％）で不利な通常状態が設定されてしまう。よって、引き弱ルートの遊技においては、大当たりに当選しない（大当たりの引きが弱い）ほど有利になる遊技性を実現することができる。

【３７８６】

この引き弱ルートの遊技においては、潜確状態へと移行した後、比較的短い期間（および少ない発射球数）ですぐに小当たり遊技が実行されて払い出しを受けることができるため、潜確状態へと移行してからすぐに小当たりによって持ち球を増加させていくことができる。なお、右打ちにより発射される遊技球の数を加味すると、平均で第２特別図柄の抽選１回あたり１５個ずつ持ち球を増加させることができる。一方で、引き弱ルートの遊技におけるデメリットとしては、大当たりに当選するのが早ければ早いほど、小当たりによる賞球の払い出しを受ける機会が少なくなってしまう（小当たり遊技による獲得出球に下限が存在しない）点が上げられる。このため、主として大当たりを引かない（大当たりの引きが弱い）自信がある遊技者が、この引き弱ルートの遊技を選択することとなる。

【３７８７】

まとめると、引き強ルートの遊技では、まず、左打ちによって大当たりに当選することを期待しながら遊技を行わせることができる。この際、外れの回数が多くなる程遊技者の持ち球がより多く消費され易くなるため、より少ない消費球数で第１特別図柄の大当たりとなることを期待させながら遊技を行わせることができる。即ち、少ない抽選回数で第１特別図柄の大当たりに当選することや、左打ちにより発射された遊技球がなるべく多く第１入球口６４へと入球することを期待させながら遊技を行わせることができる。また、引き強ルートの遊技において第１特別図柄の大当たりに当選したこと（ストックＲＵＳＨ突入）が報知された場合は、多量（２４００個以上）の賞球の払い出しを受けられることが

確定したということに対して、大きな満足感を抱かせることができる。一方で、引き強ルートの遊技において、なかなか大当たりに当選しない期間が長く続いたり、左打ちにより発射した遊技球が第１入球口６４へとあまり入球しなかったりした場合は、引き弱ルートの遊技に切り替えた方がよいのではないか、といった感情を遊技者に抱かせることができる。

【３７８８】

一方で、引き弱ルートの遊技では、右打ちを行うことにより、潜確大当たりの終了直後から持ち球を増加させつつ大当たりを待つ遊技性となるため、持ち球を減少させる虞がないことに対する安心感を抱かせながら遊技を行わせることができる。一方で、大当たりに当選することで有利な潜確状態が終了されてしまう可能性が高くなるので、大当たりに当選しないことを期待させながら遊技を行わせることもできる。また、遊技者の経験や直感等により、そろそろ大当たりに当選しそうな気がするといった感情を抱いた場合には、引き強ルートに切り替えて遊技を行うことも視野に入れて遊技を行わせることができる。

【３７８９】

このように、本第１８実施形態では、引き強ルートの遊技と、引き弱ルートの遊技とを選択させることが可能に構成し、選択した遊技方法に応じてメリット、デメリットの異なる遊技性を実現可能に構成した。これにより、遊技者毎の好みに合った遊技性を遊技者自信に選択させることができるので、幅広い遊技者の好みに合わせた遊技性を提供することができる。また、本第１８実施形態では、遊技方法を選択した後も、発射方向を切り替えるだけで容易に他方の遊技方法の遊技に切り替えることができるので、遊技方法を選択した後における状況や感情の変化によって、他方の遊技方法に切り替えたいと遊技者が思った場合に、その希望を容易に叶えることができる。よって、遊技者の利便性をより向上させることができる。また、引き強ルートの遊技を行った場合も、引き弱ルートの遊技を行った場合も、潜確状態へと移行してから潜確状態が終了するまでの間に発射されるトータルの遊技球の個数よりも、払い出されるトータルの賞球数の方が多くなるように設計されているため、いずれの遊技方法を選択したとしても、遊技者が損をすることを抑制することができる。よって、遊技者に対して遊技方法を安心して選択させることができる。なお、トータルの払出個数が多くなるのは設計上の話であり、運が悪ければ発射した遊技球の個数の方が払い出される賞球数よりも多くなる可能性がある（例えば、引き強ルートにおいて第１特別図柄の大当たりになかなか当選しなかった場合等）。この意味で、いずれの遊技方法も、発射される遊技球の個数よりも払い出される賞球数の個数の方が多くなり易く構成されていると言い換えることもできる。

【３７９０】

＜第１８実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図４０８、および図４０９のフローチャートを参照して、本第１８実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理について説明する。まず、図４０８を参照して、本第１８実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される第１特別図柄大当たり判定処理１８（Ｓ７１３１）の詳細について説明する。図４０８は、この第１特別図柄大当たり判定処理１８（Ｓ７１３１）の内容を示したフローチャートである。本第１８実施形態における第１特別図柄大当たり判定処理１８（Ｓ７１３１）は、上述した第１７実施形態における第１特別図柄大当たり判定処理１７（図３７４参照）に対して、時短状態の最終変動に関する処理（Ｓ１８７１～Ｓ１８７５）を実行しない点と第２特別図柄が大当たり変動を実行している場合の処理とが相違する。その他の点については、同一の処理を実行するため、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【３７９１】

本第１８実施形態における第１特別図柄大当たり判定処理１８（図４０８参照）では、Ｓ１８１５の処理において今回の特別図柄の抽選結果が大当たりであると判別した場合に（Ｓ１８１５：Ｙｅｓ）、次いで、特図２大当たりフラグ２０３ｎｊがオンに設定されているか判別する（Ｓ１８７６）。Ｓ１８７６の処理において、特図２大当たりフラグ２０

３ｎｊがオンであると判別した場合には（Ｓ１８７６：Ｙｅｓ）、処理をＳ１８２０へと移行して、第１特別図柄の抽選結果を強制的に外れに書き換える（大当たりを無効とする）。一方、Ｓ１８７６の処理において、特図２大当たりフラグ２０３ｎｊがオンではないと判別した場合には（Ｓ１８７６：Ｎｏ）、処理をＳ１８１６の処理に移行する。

【３７９２】

この第１特別図柄大当たり判定処理１８（図４０８参照）を実行することにより、第２特別図柄の大当たり変動の実行中に第１特別図柄の抽選が実行されたとしても、大当たりに当選することを制限（抑制）することができる。

【３７９３】

次に、図４０９を参照して、本第１８実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される第２特別図柄大当たり判定処理１８（Ｓ７６４８）について説明する。図４０９は、本第１８実施形態における第２特別図柄大当たり判定処理１８（Ｓ７６４８）の内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄大当たり判定処理１８（Ｓ７６４８）は、上述した第１７実施形態における第２特別図柄大当たり判定処理１７（図３７９参照）に対して、時短状態の最終変動に関する処理（Ｓ１９７１～Ｓ１９７５）の処理を実行しない点と第１特別図柄が大当たり変動を実行している場合の処理とが相違する。その他の点については、同一の処理を実行するため、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【３７９４】

本第１８実施形態における第２特別図柄大当たり判定処理１８（図４０９参照）では、Ｓ１９２５の処理において今回の特別図柄の抽選結果が大当たりであると判別した場合に（Ｓ１９２５：Ｙｅｓ）、次いで、特図１大当たりフラグ２０３ｎｉがオンに設定されているか判別する（Ｓ１９７６）。Ｓ１９７６の処理において、特図１大当たりフラグ２０３ｎｉがオンであると判別した場合には（Ｓ１９７６：Ｙｅｓ）、処理をＳ１９３０へと移行して、第２特別図柄の抽選結果を強制的に外れに書き換える（大当たりを無効とする）。一方、Ｓ１９７６の処理において、特図１大当たりフラグ２０３ｎｉがオンではないと判別した場合には（Ｓ１９７６：Ｎｏ）、処理をＳ１９２６の処理に移行する。

【３７９５】

この第２特別図柄大当たり判定処理１８（図４０９参照）を実行することにより、第１特別図柄の大当たり変動の実行中に第２特別図柄の抽選が実行されたとしても、大当たりに当選することを制限（抑制）することができる。よって、特に、潜確状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、大当たりが開始されるまでの大当たり変動中に右打ちを行い続けることで、第２特別図柄の大当たりに当選することなく、高確率で小当たりに当選して賞球を獲得する機会を与えられる遊技を楽しませることができる。

【３７９６】

＜第１８実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図４１０～図４１４を参照して、本第１８実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理について説明する。まず、図４１０を参照して、本第１８実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される当たり関連処理１８（Ｓ１２２５２）の詳細について説明する。図４１０は、この当たり関連処理１８（Ｓ１２２５２）を示したフローチャートである。この第１８実施形態における当たり関連処理１８（Ｓ１２２５２）は、上述した第１７実施形態における当たり関連処理１７（図３８７参照）と同様に、主制御装置１１０から受信した当たり関連のコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。

【３７９７】

この第１８実施形態における当たり関連処理１８（図４１０参照）のうち、Ｓ２４０１，Ｓ２４０４，Ｓ２４０６，Ｓ２４０９～Ｓ２４１２，Ｓ１２３０５、およびＳ１２３０６の各処理では、上述した第１７実施形態における当たり関連処理１７（図３８７参照）のＳ２４０１，Ｓ２４０４，Ｓ２４０６，Ｓ２４０９～Ｓ２４１２，Ｓ１２３０５、およびＳ１２３０６の各処理と同一の処理が実行される。

【３７９８】
この当たり関連処理１８（Ｓ１２２５２）では、Ｓ２４０１の処理において、大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ２４０１：Ｙｅｓ）、大当たり開始時における各種設定を行うための大当たり開始時処理１８を実行して（Ｓ１２３５１）、本処理を終了する。この大当たり開始時処理１８（Ｓ１２３５１）の詳細については、図４１１を参照して後述する。
【３７９９】
また、本第１８実施形態における大当たり開始時処理１８（図４１０参照）では、Ｓ１２３０６の処理が終了すると、次に、賞球カウンタ２２３ｏａ、保証表示格納エリア２２３ｏｂ、ストックＲＵＳＨフラグ２２３ｏｃ、ＲＵＳＨ種別格納エリア２２３ｏｄ、特図１変動回数カウンタ２２３ｏｅ、特図２変動回数カウンタ２２３ｏｆを全てリセットし（Ｓ１２３５２）、本処理を終了する。
【３８００】
また、本第１８実施形態における当たり関連処理１８（図４１０参照）では、Ｓ１２３１０の処理において、賞球コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ１２３１０：Ｙｅｓ）、賞球コマンドにより通知された賞球数に応じた制御を行うための賞球処理１８（Ｓ１２３５３）を実行して、本処理を終了する。この賞球処理１８（Ｓ１２３５３）の詳細については、図４１２を参照して後述する。
【３８０１】
次に、図４１１を参照して、上述した大当たり開始時処理１８（Ｓ１２３５１）の詳細について説明する。図４１１は、この大当たり開始時処理１８（Ｓ１２３５１）を示したフローチャートである。この大当たり開始時処理１８（Ｓ１２３５１）は、上述した通り、大当たり開始時における各種設定を行うための処理である。
【３８０２】
この大当たり開始時処理１８（図４１１参照）が実行されると、まず、ストックＲＵＳＨフラグ２２３ｏｃがオンであるか（即ち、ストックＲＵＳＨの実行中であるか）否かを判別し（Ｓ１２８０１）、ストックＲＵＳＨフラグ２２３ｏｃがオンであると判別した場合は（Ｓ１２８０１：Ｙｅｓ）、次いで、賞球カウンタ２２３ｏａの値（Ａ）と、保証表示格納エリア２２３ｏｂに格納されているデータにより特定される最低保証数の表示値（Ｂ）とを読み出す（Ｓ１２８０２）。
【３８０３】
次に、今回開始される大当たりのラウンド数に１５０を掛けた値（Ｃ）を算出し（Ｓ１２８０３）、ＡにＣを加算してＢを減算した値を算出する（Ｓ１２８０４）。この値は、最低保証数の表示値を、これから開始される大当たりで払い出される賞球数によってどれだけ上回るかを示す数値である。Ｓ１２８０４の処理が終了すると、次いで、Ｓ１２８０４の処理で算出した値が１００以上であるか否かを判別し（Ｓ１２８０５）、１００以上であると判別した場合は（Ｓ１２８０５：Ｙｅｓ）、Ｓ１２８０４の処理において算出した値の一の位と十の位とを切り捨てた値を上乗せｐｔとして特定し（Ｓ１２８０６）、特定した上乗せｐｔの上乗せを報知する態様の上乗せ演出（図４０２参照）の実行を設定して（Ｓ１２８０７）、処理をＳ１２８０８へと移行する。これに対し、Ｓ１２８０１の処理においてストックＲＵＳＨフラグ２２３ｏｃがオフである（即ち、ストックＲＵＳＨ中の大当たりではない）と判別した場合（Ｓ１２８０１：Ｎｏ）、およびＳ１２８０５の処理において、Ｓ１２８０４の処理で算出した値が１００未満である（即ち、これから開始される大当たりの払い出し個数を加味すると、ほぼ、現在表示されている最低保証数とトータルの払い出し個数が同程度になる）と判別した場合は（Ｓ１２８０５：Ｎｏ）、上乗せ演出（図４０２参照）を実行する必要がないことを意味するため、Ｓ１２８０８へと移行する。Ｓ１２８０８の処理では、表示用大当たり開始コマンドを設定して（Ｓ１２８０８）、本処理を終了する。
【３８０４】
この大当たり開始時処理１８（図４１１参照）を実行することにより、大当たり開始時

において、大当たり中に獲得可能な賞球数を加味して、最低保証数の表示値を実際の払い出し個数に近づけておくことができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。

【３８０５】

次に、図４１２を参照して、上述した賞球処理１８（Ｓ１２３５３）について説明する。図４１２は、賞球処理１８（Ｓ１２３５３）の内容を示したフローチャートである。この賞球処理１８（Ｓ１２３５３）は、上述した通り、賞球コマンドにより通知された賞球数に応じた制御を行うための処理である。

【３８０６】

賞球処理１８（Ｓ１２３５３）では、まず、ストックＲＵＳＨフラグ２２３ｏｃがオンであるか否かを判別し（Ｓ１２４０１）、ストックＲＵＳＨフラグ２２３ｏｃがオフであると判別した場合は（Ｓ１２４０１：Ｎｏ）、その他賞球に対応した表示用コマンドを設定し（Ｓ１２４１１）、本処理を終了する。一方、Ｓ１２４０１の処理において、ストックＲＵＳＨフラグ２２３ｏｃがオンであると判別した場合は（Ｓ１２４０１：Ｙｅｓ）、ストックＲＵＳＨの実行中であることを意味するため、賞球コマンドにより通知された賞球数を賞球カウンタ２２３ｏａの値に加算することで更新し（Ｓ１２４０２）、次に、更新後の賞球カウンタ２２３ｏａの値に合わせて、第３図柄表示装置８１の表示領域Ｄｍ４３（Ｓ１２４０３）の払い出し個数の表示値を更新するための表示用コマンドを設定する。

【３８０７】

次に、現在が大当たり遊技の実行中であるか否かを判別し（Ｓ１２４０４）、大当たり遊技の実行中であれば（Ｓ１２４０４：Ｙｅｓ）、上乗せ演出を実行する可能性が無いため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１２４０４の処理において現在が大当たり遊技の実行中でないと判別した場合は（Ｓ１２４０４：Ｎｏ）、次いで、Ｓ１２４０２の処理による更新後の賞球カウンタ２２３ｏａの値が１２００以上であるか否かを判別し（Ｓ１２４０５）、１２００未満であれば（Ｓ１２４０５：Ｎｏ）、上乗せ演出を実行する可能性が無いため、そのまま本処理を終了する。これに対し、Ｓ１２４０５の処理において、賞球カウンタ２２３ｏａの値が１２００以上であると判別した場合は（Ｓ１２４０５：Ｙｅｓ）、賞球カウンタ２２３ｏａの値が３００の倍数であるか否かを判別し（Ｓ１２４０６）、３００の倍数でないと判別した場合は（Ｓ１２４０６：Ｎｏ）、上乗せ演出を実行する可能性が無いため、そのまま本処理を終了する。

【３８０８】

一方、Ｓ１２４０６の処理において、賞球カウンタ２２３ｏａの値が３００の倍数であると判別した場合は（Ｓ１２４０６：Ｙｅｓ）、上乗せｐｔ選択テーブル２２２ｏａ（図４０６（ａ）参照）を読み出して（Ｓ１２４０７）、読み出したテーブルから、現在の賞球カウンタ２２３ｏａの値と、今回の大当たり種別と、現在設定されている大当たり変動の変動時間と、に応じた上乗せｐｔを特定する（Ｓ１２４０８）。なお、今回の大当たり種別や、現在設定されている大当たり変動の変動時間は、ＲＵＳＨ種別格納エリア２２３ｏｄのデータを参照することで特定される。Ｓ１２４０８の処理が終了すると、Ｓ１２４０８の処理による特定結果が、上乗せを行う特定結果であったか否かを判別し（Ｓ１２４０９）、上乗せを行う特定結果であれば（Ｓ１２４０９：Ｙｅｓ）、Ｓ１２４０８の処理で特定した上乗せｐｔを最低保証数の表示値に上乗せする態様の上乗せ演出の実行を設定して（Ｓ１２４１０）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ１２４０９の処理において、上乗せを行わない特定結果であると判別した場合は（Ｓ１２４０９：Ｎｏ）、Ｓ１２４１０の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【３８０９】

この賞球処理１８（図４１２参照）を実行することにより、大当たり変動の実行中における払い出し個数が特定条件を満たす（１２００個以上で、且つ、３００の倍数になる）毎に、上乗せ演出の実行可否を判定することができる。

【３８１０】

次に、図４１３を参照して、本第１８実施形態における演出設定処理１８（Ｓ１２８９１）の詳細について説明する。図４１３は、演出設定処理１８（Ｓ１２８９１）を示すフローチャートである。

【３８１１】

この演出設定処理１８（Ｓ１２８９１）では、まず、遊技状態格納エリア２２３ｏｇのデータを参照して、現在の遊技状態を特定する（Ｓ１２７０１）。次に、Ｓ１２７０１の処理で特定した遊技状態は、潜確状態であるか否かを判別する（Ｓ１２７０２）。Ｓ１２７０２の処理において、遊技状態は潜確状態ではない（通常状態である）と判別した場合には（Ｓ１２７０２：Ｎｏ）、特定した遊技状態と抽選結果とに応じた変動パターン演出の演出態様を設定し（Ｓ１２７１２）、本処理を終了する。

【３８１２】

一方、Ｓ１２７０２の処理において、遊技状態は潜確状態であると判別した場合には（Ｓ１２７０２：Ｙｅｓ）、次いで、特１変動回数カウンタ２２３ｏｅ、または特２変動回数カウンタ２２３ｏｆのうち、今回特別図柄の変動表示を実行する特別図柄の種別に対応するカウンタ値を更新するための変動回数更新処理（Ｓ１２７０３）を実行し、Ｓ１２７０４の処理に移行する。ここで、図４１４を参照して、この変動回数更新処理（Ｓ１２７０３）の詳細について説明する。図４１４は、変動回数更新処理（Ｓ１２７０３）を示したフローチャートである。

【３８１３】

この変動回数更新処理（図４１４参照）では、まず、選択遊技格納エリア２２３ｄｃのデータを読み出して、読み出したデータに対応する遊技方法（遊技者が選択中の遊技方法）を特定する（Ｓ１２８０１）。次に、Ｓ１２８０１の処理において特定された遊技方法が、左打ち遊技（引き強ルートの遊技）であるか否かを判別し（Ｓ１２８０２）、左打ち遊技であると判別した場合には（Ｓ１２８０２：Ｙｅｓ）、今回実行する変動表示が第１特別図柄の変動表示であるか否かを判別する（Ｓ１２８０３）。Ｓ１２８０３の処理において、今回の変動が第１特別図柄の変動表示ではないと判別した場合は（Ｓ１２８０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、今回の変動が第１特別図柄の変動表示であると判別した場合には（Ｓ１２８０３：Ｙｅｓ）、特図１変動回数カウンタ２２３ｏｆの値に１を加算して更新し（Ｓ１２８０４）、次に、Ｓ１２８０４の処理において更新した特図１変動回数カウンタ２２３ｏｆの値を示すための表示用コマンドを設定して（Ｓ１２８０５）、本処理を終了する。

【３８１４】

一方、Ｓ１２８０２の処理において、選択中の遊技方法が左打ち遊技ではないと判別した場合には（Ｓ１２８０２：Ｎｏ）、選択中の遊技方法は右打ち遊技であるか判別する（Ｓ１２８０６）。選択中の遊技方法が右打ち遊技ではないと判別した場合には（Ｓ１２８０６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、選択中の遊技方法が右打ち遊技であると判別した場合には（Ｓ１２８０６：Ｙｅｓ）、次に、今回開始させる変動表示が、第２特別図柄の変動表示であるか否かを判別する（Ｓ１２８０７）。今回の変動が第２特別図柄の変動表示ではないと判別した場合には（Ｓ１２８０７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１２８０７の処理において、今回の変動表示が第２特別図柄の変動表示であると判別した場合には（Ｓ１２８０７：Ｙｅｓ）、特図２変動回数カウンタ２２３ｏｇの値に１を加算して更新し（Ｓ１２８０８）、次に、Ｓ１２８０８の処理において更新した特図２変動回数カウンタ２２３ｏｇの値を示すための表示用コマンドを設定して（Ｓ１２８０９）、本処理を終了する。

【３８１５】

この変動回数更新処理を実行することにより、遊技者が選択している遊技方法に対応する特別図柄の変動表示の実行に合わせて、表示領域Ｄｍ４１に表示される回転数（変動回数）の表示を更新することができる。

【３８１６】

図４１３に戻り説明を続ける。変動回数更新処理（Ｓ１２７０３）が終了すると、次に

、今回開始する変動表示が、第１特別図柄の大当たり変動であるか否かを判別し（Ｓ１２７０４）、今回の変動が第１特別図柄の大当たり変動であると判別した場合には（Ｓ１２７０４：Ｙｅｓ）、特１変動回数カウンタ２２３ｏｅの値に対応するコメントを特定して（Ｓ１２７０５）、その特定したコメントが表示領域Ｄｍ４２に表示される態様のストックＲＵＳＨ突入演出（図４０１（ａ）参照）の実行を設定する（Ｓ１２７０６）。次いで、保証表示格納エリア２２３ｏｂに対して２４００ｐｔに対応するデータを格納し（Ｓ１２７０７）、今回の大当たり種別と、開始させる第１特別図柄の大当たり変動の変動時間と、に応じたデータをＲＵＳＨ種別格納エリア２２３ｏｄに格納する（Ｓ１２７０８）。次いで、ストックＲＵＳＨフラグ２２３ｏｃをオンに設定することでストックＲＵＳＨに突入したことを示して（Ｓ１２７０９）、本処理を終了する。

【３８１７】

一方、Ｓ１２７０４の処理において、今回開始する変動表示が、第１特別図柄の大当たり変動ではないと判別した場合は（Ｓ１２７０４：Ｎｏ）、次いで、今回開始する変動表示が、第２特別図柄の大当たり変動であるか否かを判別し（Ｓ１２７０９）、第２特別図柄の大当たり変動ではないと判別した場合は（Ｓ１２７０９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。これに対し、今回の変動表示が第２特別図柄の大当たり変動であると判別した場合は（Ｓ１２７０９：Ｙｅｓ）、特２変動回数カウンタ２２３ｏｆに対応するコメントを特定して（Ｓ１２７１０）、その特定したコメントが表示領域Ｄｍ４２に表示される態様のＲＵＳＨ終了演出（図４０３（ｂ）参照）の実行を設定し（Ｓ１２７１１）、本処理を終了する。

【３８１８】

この演出設定処理１８（図４１３参照）を実行することにより、潜確状態中に第１特別図柄の大当たりに当選した場合は、ストックＲＵＳＨ突入演出を実行することができる一方で、第２特別図柄の大当たりに当選した場合は、ＲＵＳＨ終了演出を実行することができる。

【３８１９】

以上説明した通り、本第１８実施形態におけるパチンコ機１０では、有利な（通常状態よりも大当たり確率が高い）潜確状態における遊技方法として、遊技性（メリット、デメリット）の異なる複数（２種類）の遊技方法（引き強ルートの遊技、引き弱ルートの遊技）のうち１の遊技方法を選択して遊技を行うことが可能に構成している。引き弱ルートの遊技（右打ち遊技）を実行した場合には、大当たりに当選するまでの間、可変入賞装置２６５０へと遊技球を入球させて賞球を得る機会が与えられる小当たりに頻繁に当選する（発射した遊技球の個数に対する払い出される賞球の個数の比が大きい値になり易い）が、大当たりに当選した時点で小当たりによる賞球獲得の機会が終了される上に不利な大当たり種別（５ラウンド通常大当たり）が決定される割合が高くなる（決定され易くなる）遊技性となる一方で、引き強ルートの遊技（左打ち遊技）を行った場合には、特別図柄の抽選を実行させるために消費する持ち球（大当たりに当選するまでの間に消費する持ち球）が比較的多くなり易い（発射した遊技球の個数に対する払い出される賞球の個数の比が小さい値になり易い）が、大当たりに当選すると、大当たり変動中に右打ちを行うことで小当たり遊技を頻繁に実行させて賞球を獲得可能となる上に、大当たり自体の賞球数も比較的多くなる大当たり種別が選択されることにより、多量の賞球の払い出しを受けることが可能となる遊技性を実現した。つまり、引き弱ルートの遊技では、大当たりに当選しないで小当たりにより多く当選した方が有利になる（大当たりの引きが弱い方が有利になる）遊技性となる一方で、引き強ルートの遊技では、大当たりに早期に当選するほど持ち球の消費を抑えられるため遊技になる（大当たりの引きが強い方が有利になる）遊技性となる。これにより、各遊技方法のメリットおよびデメリットを加味して遊技方法を選択させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、引き強ルートの遊技を行った場合も、引き弱ルートの遊技を行った場合も、潜確状態へと移行してから潜確状態が終了するまでの間に発射されるトータルの遊技球の個数よりも、払い出されるトータルの賞球数の方が多くなるように設計されているため、いずれの遊技方法を

選択したとしても、遊技者が損をすることを抑制することができる。よって、遊技者に対して遊技方法を安心して選択させることができる。

【３８２０】

なお、本第１８実施形態では、第１特別図柄の抽選に基づく変動表示と、第２特別図柄の抽選に基づく変動表示とを平行して（同時に）実行することが可能な同時変動方式を採用しており、且つ、一方の特別図柄の抽選が大当たりとなった場合には、大当たり変動の間、他方の特別図柄の抽選で大当たりとなることが規制され（大当たりとなるカウンタ値に基づく抽選が実行されたとしても、強制的に抽選結果が外れに設定され）、一方の特別図柄の変動表示の実行中に他方の特別図柄が大当たり図柄で停止表示された場合は変動中の特別図柄が外れ図柄で強制停止されるように制御する構成としている。このため、特に、潜確状態において左打ち遊技によって第１特別図柄の大当たりに当選した場合、当該大当たりを示すための第１特別図柄の変動表示中に右打ちを行って第２特別図柄の抽選を実行させた場合に、大当たりに当選することなく、高確率で小当たりとなる遊技を実行させることができる。つまり、第１特別図柄の大当たり変動中に、不利な（有利度合いが低い）第２特別図柄の大当たりに当選し、且つ、第１特別図柄の大当たり図柄よりも先に第２特別図柄の大当たり図柄が停止表示され、有利な第１特別図柄の大当たり変動が外れで強制停止されてしまうことを防止（抑制）することができる。言い換えれば、左打ち遊技によって第１特別図柄の大当たりに当選した場合には、当該第１特別図柄の大当たりが開始されるまでの間（大当たり変動の間）、第２特別図柄の抽選が実行される毎に高確率で小当たりとなって賞球を獲得する機会を得ることができる有利な状態を形成する。

【３８２１】

ここで、従来より、有利な遊技状態において特別図柄の抽選が実行されると、高確率で小当たりに当選し、大当たりに当選しなくても高確率で当選する小当たりに当選し続けることにより、賞球を多量に獲得することができる仕様の遊技機が広く一般的に知られている。係る従来型の遊技機では、大当たりに当選するまでの抽選回数が多くなる程、より多くの小当たり遊技を実行させることが可能となるため、特別図柄の抽選で大当たりにならないほど（所謂、ハマるほど）、１回の有利な遊技状態においてより多くの賞球を獲得することが可能となる。しかしながら、係る従来型の遊技機では、少ない抽選回数で大当たりに当選するほど、小当たりによる賞球を獲得する機会が少なくなるため、遊技者の遊技に対するモチベーションを低下させてしまうという問題点があった。

【３８２２】

これに対して本第１８実施形態では、潜確状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選すると、当該第１特別図柄の大当たり変動が実行されている間、右打ちを行うことにより、高確率で小当たりとなり、且つ、大当たりに当選する可能性が無い（大当たりとなる乱数値（カウンタ値）に基づいて抽選が実行されても外れの抽選結果に書き換えられる）第２特別図柄の抽選を実行させることができる。更に、本第１８実施形態では、潜確状態における第１特別図柄の大当たり変動の変動時間として、１８０秒～３００秒のいずれかが設定される一方で、潜確状態における第２特別図柄の変動時間が３秒間に固定化される構成としている。これにより、第１特別図柄の大当たり変動中に継続して右打ちを行い続けることで、最低でも６０回（１８０秒／３０秒）、最大で１００回（３００秒／３秒）の第２特別図柄の抽選を実行させることができる。つまり、有利な潜確状態において第１特別図柄の大当たり変動が開始された（特定条件が成立した）後で継続して右打ちを行うだけで、高確率で小当たりに当選する有利な第２特別図柄の抽選（有利遊技）を少なくとも６０回（特定回数）実行させることが可能となる。よって、潜確状態において左打ち遊技を行ったことにより第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり自体で賞球を獲得できることに加え、有利な第２特別図柄の抽選を特定回数（６０回）以上実行することが可能となったということも遊技者に認識させることができるので、より大きな喜びと満足感とを抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３８２３】

なお、本第１８実施形態では、有利な潜確状態において引き強ルートの遊技（左打ち遊技）を行っている状況において、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選したことを特定条件の成立として、大当たり変動の変動時間が終了するまでの間、右打ちを行って第２特別図柄の抽選が実行される毎に高確率で小当たりとなって賞球を獲得することができる有利な状態（ストックＲＵＳＨ）を形成する構成としていたが、ストックＲＵＳＨに移行する条件は第１特別図柄の大当たり変動の開始に限られるものではない。例えば、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選することに代えて、又は加えて、小当たりに当選したことを特定条件の成立として、当該小当たりの変動期間の間、ストックＲＵＳＨを形成する構成としてもよい。即ち、一方の特別図柄の大当たり変動中だけでなく、小当たり変動中においても、他方の特別図柄の抽選で大当たりとなることが規制される（当たりに対応する乱数値に基づく抽選が実行されたとしても強制的に抽選結果を外れに書き換える）ように構成した上で、第１特別図柄の小当たり変動の変動時間として、第２特別図柄の小当たり（および外れ）変動が複数回実行できる長さの変動時間（例えば、６０秒）を設定する構成としてもよい。このように構成することで、小当たり変動の間、不利な第２特別図柄の大当たりに当選する心配なく、小当たり遊技による出球によって持ち球を増加させていくことができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、第１特別図柄の小当たりが終了したとしても、遊技状態が変更される可能性がない（潜確状態のまま維持される）ので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に比較すると払い出される賞球数は少なくなるものの、有利な潜確状態が終了されない安心感を抱きながら遊技を行わせることができる。よって、引き強ルートの遊技を行っている場合において、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選することをより強く期待して遊技を行わせることができる。また、ストックＲＵＳＨ（小当たり確率が高い有利な第２特別図柄の抽選を特定回数（６０回～１００回）確実に実行させることが可能となる有利な状態）に移行させる特定条件は、第１特別図柄の抽選結果（第１特別図柄の大当たり当選や小当たり当選）に限られるものではない。例えば、第１特別図柄の抽選が特定回数（例えば、１００回）連続して外れとなったことを特定条件の成立として、ストックＲＵＳＨに移行する構成としてもよい。このように構成することで、外れが連続するほど遊技者を喜ばせることができる斬新な遊技性を実現することができる。

【３８２４】

本第１８実施形態では、引き強ルートの遊技（左打ち遊技）において、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合にのみ、ストックＲＵＳＨへの突入を報知することで右打ちを行わせる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第１特別図柄の外れの変動時間として、比較的長い変動時間（例えば、６０秒や９０秒）が選択され得るように構成した上で、第１特別図柄の保留内に潜確大当たりが含まれている場合に、先読みにより大当たり保留に基づく抽選が実行されるまでの期間を特定して、特定した期間が経過する５秒前まで右打ちを報知し続ける構成としてもよい。この場合、右打ちにより第２特別図柄の抽選で大当たりに当選する可能性はあるが、第２特別図柄の変動時間は一律３秒間であるため、５秒前に右打ちを辞めさせておけば、第２特別図柄の大当たり変動と第１特別図柄の大当たり保留に基づく抽選とが重複することを抑制することができる。また、第１特別図柄の大当たり保留に基づく抽選が実行されるよりも前に、第２特別図柄の抽選で通常大当たりに当選したとしても、その後に第１特別図柄の大当たり保留に基づいて潜確状態へと復帰させることができる。よって、第１特別図柄の保留内に潜確大当たりが含まれている状況で、右打ちを行った場合、大当たりにならなかった場合も、大当たりになった場合も、遊技者が損をしてしまう（潜確大当たりが無効になってしまう）ことを抑制することができる。

【３８２５】

本第１８実施形態では、潜確状態において、遊技方法に応じてメリット、デメリットがそれぞれ異なる遊技性を実現する構成としていた。即ち、遊技者の有利度合いに関連する第１要素として、潜確状態へと移行してから大当たりが終了するまでの間に払い出される賞球数を遊技方法に応じて可変すると共に、第２要素として、大当たりに当選するまでの

間において特別図柄の抽選を１回実行させるのに要する持ち球の個数を可変する構成としていた。即ち、引き強ルートの遊技を、引き弱ルートの遊技に対して第１要素を有利とする代わりに、第２要素を不利としているが、第１要素、および第２要素は上記に限られるものではない。例えば、大当たり確率や時短回数、大当たりに当選した場合に設定される遊技状態等を第１要素や第２要素としてもよい。より具体的には、例えば、第１７実施形態のように、遊技状態として確変状態や時短状態を設ける構成とし、通常状態において特定の種別の大当たりが実行され、当該特定の種別の大当たり遊技中に確変スイッチ１６５０ｅ３を遊技球が通過する（Ｖ入賞が発生する）ことで、大当たり終了後の遊技状態が、次回の大当たりまで継続する確変状態となる一方で、確変スイッチ１６５０ｅ３を通過しなかった（Ｖ入賞が発生しなかった）場合に、大当たり終了後１００回の特別図柄の抽選が終了するまで継続する時短状態となるように構成してもよい。そして、確変状態において大当たりになると、Ｖ入賞が発生することで確変状態となる大当たりの割合の方が、確変状態よりも有利な潜確状態となる大当たりの割合よりも高くなる一方で、時短状態の間に大当たりになると、Ｖ入賞が発生することで潜確状態となる大当たりの割合の方が、確変状態となる大当たりの割合よりも高くなるように構成してもよい。このように構成した場合、通常状態における特定の種別の大当たりの実行中において、Ｖ入賞を発生させるべく右打ちを行った場合、確変状態へと移行することにより、大当たり確率は高くなるが大当たりに当選した場合に有利な潜確状態が設定され難くなる遊技性を実現することができる。一方で、特定の種別の大当たりの実行中において、Ｖ入賞が発生しないように左打ち（若しくは発射停止）を行った場合は、時短状態へと移行することにより、大当たり確率は低くなるが大当たりに当選した場合に有利な潜確状態が設定され易くなる遊技性を実現することができる。つまり、大当たり中に右打ち遊技を行うことで、第１要素として、大当たり確率が高くなる（有利になる）代わりに、第２要素として、大当たりに当選した場合に有利な潜確状態が設定される割合が低くなる（不利になる）遊技性を実現することができる。また、大当たり中に左打ち遊技（若しくは発射停止）を行うことで、第１要素として、大当たり確率が低くなる（不利になる）代わりに、第２要素として、大当たりに当選した場合に有利な潜確状態が設定される割合が高くなる（有利になる）遊技性を実現することができる。これにより、特定の種別の大当たり遊技の実行中に、Ｖ入賞を発生させるかさせないかに応じて、その後の遊技性を切り替える斬新な動作を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３８２６】

また、遊技方法に応じてメリット、デメリットがそれぞれ異なる遊技性を実現する構成の変形例として、例えば、時短状態と通常状態との２種類の遊技状態とを設け、特別図柄の抽選による大当たり（直当たり）と小当たりにおいてＶ入賞が発生したことに基づく大当たり（Ｖ当たり）とを設ける構成（所謂、１種２種混合機の仕様）において、小当たり遊技においてＶ入賞を発生させた場合と、Ｖ入賞が発生しなかった場合とで、メリット、デメリットがそれぞれ異なる遊技性となるように構成してもよい。より具体的には、例えば、時短状態においてＶ当たりになるよりも、直当たりになった方が大当たり終了後に時短状態が付与される割合が高くなるように構成してもよい。このように構成することで、時短状態において小当たりに当選した場合に、Ｖ入賞させるべくＶ入賞装置を狙って遊技球を発射する遊技方法を実行すると、Ｖ当たりに当選して賞球を得られる一方で、不利な通常状態が設定される可能性が高くなる遊技性を実現することができる。一方で、時短状態において小当たりに当選した場合に、Ｖ入賞が発生しないように発射停止する（若しくはＶ入賞装置とは異なる方向へ遊技球を発射する）遊技方法を実行する（即ち、時短状態において直当たりの大当たりのみを実行させる遊技方法を実行する）と、大当たりに当選した場合の時短付与割合は高くなるが、時短状態の間に大当たりに当選する可能性が低くなるという遊技性を実現することができる。これにより、時短状態において小当たりに当選した際の遊技方法を選択させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、その他の例として、通常状態において左打ちを行って第１特別図柄の遊技を行わせる遊技方法を実行した場合には、大

当たり時の確変割合が高くなるかわりに持ち球がより早く減り易くなる一方で、通常状態において右打ちを行って第２特別図柄の遊技を行わせる遊技方法を実行した場合には、大当たり時の確変割合が低くなるかわりにラウンド数が多い大当たりとなる割合が高くなり、且つ、持ち球の減少スピードが左打ち遊技よりも緩やかになるように構成してもよい。

【３８２７】

本第１８実施形態では、大当たりのラウンド数として、第１特別図柄の大当たりの場合は１０ラウンドまたは１６ラウンドのどちらかが設定され、第２特別図柄の大当たりの場合は必ず５ラウンドが設定される構成としていたが、これに限られるものではなく、ラウンド数は任意に設定することができる。また、潜確大当たりの割合についても同様に、任意に定めることができる。即ち、第１の遊技方法（引き強ルートの遊技方法）と第２の遊技方法（引き弱ルートの遊技方法）とでメリット、デメリットがそれぞれ異なる遊技性を実現することができる範囲で任意に設定することができる。

【３８２８】

本第１８実施形態では、潜確状態において第１特別図柄の抽選で大当たりとなり、第１特別図柄の大当たり変動が開始されると、当該大当たり変動の変動時間と、その後の大当たり遊技の実行期間とに渡ってストックＲＵＳＨ演出（図４０１参照）を実行し続ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第１特別図柄の大当たり変動の変動期間における演出態様と、大当たり遊技の実行期間における演出態様とを、異なる演出態様に設定してもよい。具体的には、例えば、大当たり変動の変動時間の間はストックＲＵＳＨ演出を実行し、大当たり変動の変動時間が経過した段階で、大当たりとなることを報知する演出を実行し、以降は大当たり用の演出態様（大当たり演出）が実行されるように構成してもよい。この場合において、第１特別図柄の大当たり変動の開始時に、残りの変動時間をカウントダウンしていく演出を実行してもよい。つまり、第１７実施形態におけるチャレンジモード演出（図３６０（ａ）参照）のように、主表示領域Ｄｍに対して演出が終了する（大当たりが開始される）までの残りの時間を表示させてもよい。更に、この場合に、ストックＲＵＳＨの開始時に表示させる残り時間として、最も短い変動時間に対応する残り時間（１８０秒）を表示させる構成とし、２４０秒や３００秒の変動時間が設定されていた場合には、残り時間の表示が０となった時点で、残り時間を上乗せする演出を実行する構成としてもよい。即ち、変動時間が２４０秒の場合は、６０秒が上乗せされる演出を実行し、変動時間が３００秒の場合は、１２０秒が上乗せされる（若しくは、６０秒が２回に分けて上乗せされる）ように構成してもよい。一方で、変動時間が１８０秒の場合は、最初に表示される１８０秒の残り時間が経過すると共に大当たりの開始を報知してもよい。このように構成することで、残り時間が経過した段階で残り時間を上乗せ表示されることを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３８２９】

本第１８実施形態では、潜確状態において右打ちを行った場合に頻繁に小当たり遊技が実行されて賞球を多量に獲得することが可能となるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、小当たりを廃止し、単純に大当たりによって払い出される賞球数と、大当たり当選までに消費する持ち球数との差分が、引き強ルートと引き弱ルートとで略同一（誤差が一割以下）となる仕様としてもよい。具体的には、例えば、上述した第１７実施形態のように、特別図柄の確変状態が設定される遊技状態（潜確状態）の連続回数に上限（リミット）回数を設ける構成とし、リミット回数（例えば、５回）に到達した時点で、潜確大当たりでも強制的に大当たり終了後の遊技状態が通常状態となるように構成してもよい。そして、引き強ルートにおいて主として実行される第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合には、ほぼ（例えば、９５％の割合や１００％の割合）潜確大当たりとなるように構成してもよい。このように構成することで、引き強ルートの遊技（左打ち遊技）を行った場合における遊技性を、通常状態に移行するまでに５回大当たりに当選することが確定する遊技性とすることができるので、安心して左打ち遊技を行わせることができると共に、リミット回数分（５回）の大当たりを楽しむことができるという期待感

を抱かせながら遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３８３０】

本第１８実施形態では、潜確状態へと移行してから通常状態へと移行するまでの間のトータルの純増球数（払い出されるトータルの賞球数から発射されるトータルの遊技球数を引いた球数）の平均値が引き強ルートの遊技と引き弱ルートの遊技とで略同一となるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、潜確状態が開始されてから１の大当たりが終了するまでの間の純増球数を略同一に構成してもよい。つまり、上述した第１８実施形態における仕様に対して、大当たりの平均ラウンド数を調節することや、第１特別図柄の大当たり変動の変動時間を伸ばすこと、特別図柄の確変状態における大当たり確率を上昇させること等により、１の大当たりが終了するまでの間における引き強ルートの遊技時の純増球数の平均値と、引き弱ルートの遊技時の純増球数の平均値と、を略同一に構成してもよい。また、この場合において、大当たり終了後に潜確状態が設定される割合を、第１特別図柄の大当たりと第２特別図柄の大当たりとで共通（例えば、５０％の割合）となるように構成してもよい。このように構成することで、大当たり終了後に潜確状態が設定される毎に、遊技方法を異ならせるという選択も遊技者が行い易くすることができるので、定期的にあるいはランダムに異なる遊技方法に変更して遊技を行いたいと希望する遊技者の希望に即した遊技性を実現することができる。

【３８３１】

＜第１９実施形態＞

次に、図４１５から図４１９を参照して、第１９実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１６実施形態におけるパチンコ機１０では、複数の特別図柄（第１特別図柄と第２特別図柄）を同時に（並行して）、抽選（変動）することができるように構成し、時短状態における第１特別図柄の変動時間として、第２特別図柄の変動時間よりも長い変動時間（３００秒）が設定されるように構成した。つまり、時短状態においては、第２特別図柄の抽選に偏らせて特別図柄の抽選を実行可能に構成している。また、第１６実施形態では、一方の特別図柄の変動表示が実行中という状況において、他方の特別図柄の抽選に基づく大当たり又は小当たりが開始された場合に、変動表示中の特別図柄の変動を中断する（変動時間の計時を中断する）ように構成し、他方の大当たり又は小当たりが終了することにより、中断されていた変動表示を再開する（変動時間の計時を再開する）ように構成している。

【３８３２】

更に、上述した第１６実施形態では、時短状態が開始された後で、第１特別図柄の変動表示が１回終了するか、若しくは第２特別図柄の変動表示が９９回終了することにより時短状態が終了するように構成した。つまり、第１特別図柄のロング変動（３００秒）の間に第２特別図柄の抽選で小当たり若しくは大当たりに当選したとしても、小当たり若しくは大当たりの終了後は、小当たり若しくは大当たり開始時における残変動時間から第１特別図柄の変動表示が再開される。言い換えれば、大当たりに当選したか否かにかかわらず、時短状態における第２特別図柄の抽選回数が多くなる程、時短状態が終了するまでの残りの期間が短くなっていくので、第１特別図柄の変動時間である３００秒間の間にどれだけ第２特別図柄の抽選で大当たりに当選させるかが出球量に直結する斬新な遊技性を実現することができるように構成していた。

【３８３３】

しかしながら、上述した第１６実施形態では、時短状態において一度設定した第１特別図柄の変動時間が増加することが無いため、時短状態中の遊技が進行し、第１特別図柄の変動時間の残期間が少なくなった場合に、時短状態の残期間内に実行し得る当たり回数の上限を予測できてしまい、遊技意欲が低下してしまう虞があった。

【３８３４】

これに対して本第１９実施形態におけるパチンコ機１０では、上述した第１６実施形態と同様に、複数の特別図柄（第１特別図柄と第２特別図柄）を同時に（並行して）、抽選

（変動）することができるように構成した上で、第２特別図柄の抽選で当選する小当たりに種別を設け、当選した小当たり種別に基づいて、変動表示中の第１特別図柄の変動を中断（変動時間の計時を中断）、或いは、破棄（外れ図柄で強制停止）させるよう構成している。具体的には、第２特別図柄の抽選で当選する小当たり種別として、小当たりＡ、小当たりＢの２種類を設け、小当たりＡに当選した場合には、変動表示中の第１特別図柄の変動を中断（変動時間の計時を中断）し、小当たりＢに当選した場合には、変動表示中の第１特別図柄の変動を破棄（外れ図柄で強制停止）するよう構成している。

【３８３５】

このように構成することで、時短遊技中は、第１特別図柄の変動時間内にいかに第２特別図柄の抽選において大当たり、或いは、小当たりに当選するかを期待しながら遊技を実行するという遊技性に加え、小当たりＢに当選し、実行中の第１特別図柄変動が破棄されることにより、時短状態の期間を延長（再セット）させるという遊技性を遊技者に提供することができ、時短状態の残期間が少なくなった場合であっても、遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【３８３６】

この第１９実施形態におけるパチンコ機１０が、上述した第１６実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１６実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１６実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【３８３７】

まず、図４１５を参照して、本第１９実施形態における時短遊技状態中に実行される特徴的な演出について説明する。図４１５は、時短状態中に小当たりＢに当選した場合の演出態様の一例を示した図である。上述した通り、第１６実施形態では、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを同時に（並列して）実行可能に構成しており、時短状態においては、第１特別図柄の変動表示が１回終了することで時短状態の終了条件が成立して通常状態へと移行する構成としている。即ち、時短状態が設定された後における経過時間が長くなる程、第１特別図柄の変動時間が減算（消費）されていって時短状態の終了が近づいてくるように構成している。

【３８３８】

本第１９実施形態では、第１６実施形態と同様にこの時短状態の終了までの期間を示す演出を実行可能に構成している。さらに、上述したように、本第１９実施形態では、第２特別図柄の抽選で小当たりＢに当選した場合には、実行されている第１特別図柄の変動（抽選）が破棄され、その小当たりによるＶ当たり遊技終了後、新たに第１特別図柄の変動が開始される。即ち、小当たりＢに当選するまでに、減算されていた第１特別図柄の変動時間はリセットされ、新たな第１特別図柄の変動時間（本実施形態では３００秒）が時短終了までの期間を示す演出として表示されるよう構成している。

【３８３９】

図４１５に示した通り、時短状態中に小当たりＢに当選した場合には、主表示領域Ｄｍの中央に図柄「５５５」が表示され、小当たりに当選したことを示している。また、副表示領域Ｄｓには「ボーナス確定！！」の文字が表示され、遊技者に小当たりに当選したことを分かり易く示している。そして、小当たりＢに当選したことで、主表示領域Ｄｍにおける上方に形成される表示領域ＨＲ６に表示されている「連チャン期待度９５％オーバー」という時短状態が終了するまでの間に再度大当たりに当選する可能性を示唆する表示態様と、副表示領域Ｄｓに表示されている時短状態が終了するまでの残り時間（第１特別図柄の残りの変動時間）を示す文字「２０３：３２」とに対し、「リセット！！」というプ

レートが付された鎖を模した鎖画像ＬＧ１，ＬＧ２がそれぞれ絡みつく演出が実行される。

【３８４０】

このように構成することで、減算されていた時短状態が終了するまでの期間（第１特別図柄の残りの変動時間）がリセットされることを遊技者に分かり易く報知することができる。

【３８４１】

なお、本実施形態では、小当たりＢに当選し、第１特別図柄の変動が破棄され、時短状態の残り時間がリセットされたことを、鎖を模した鎖画像ＬＧ１，ＬＧ２がそれぞれ絡みつく演出を実行することで遊技者に示唆するよう構成したが、これに限られるものではない。例えば、小当たりＢに当選した場合には、時計を持ったキャラが時間を増やす演出などキャラクタを用いた演出で時短遊技状態の残り時間がリセットされることを示唆する演出を実行しても良い。このように構成することで多様な遊技性を遊技者に提供することができる。

【３８４２】

また、小当たりＢに当選した場合に、その小当たりによるＶ当たり遊技終了後、新たな第１特別図柄の変動が実行される前に残り時間を示す「３００：００」が表示されるよう構成したが、これに限ることなく、第２特別図柄の複数回の変動演出を用いて、時短状態の残り時間が、複数回加算され、「３００：００」が表示されるよう構成しても良い。このように段階的に時短遊技の残時間表示が増えることで、遊技者はより残時間が増えないかどうか期待しながら遊技を実行することができる。

【３８４３】

更に、本第１９実施形態では、上述した第１６実施形態と同様に、時短遊技中の第１特別図柄の変動時間を「３００秒」となるよう構成したが、これに限られるものではなく、「３００秒」以外の変動時間を実行するよう構成しても良い。このように構成する場合、３００秒の変動時間以外に、３００秒よりも短い変動時間（例えば、１００秒）と３００秒よりも長い変動時間（例えば、５００秒）とを設定可能に構成するとよい。このように、変動時間を、短い変動と長い変動とを設定可能に構成することで、選ばれた変動時間が短い場合には、遊技者にとって不利な状態となり、長い変動時間が選ばれた場合には、遊技者にとって有利な状態となるため、同じ時短状態でも遊技状態に差を付けることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【３８４４】

また、実行中の第１特別図柄変動が破棄されることを示すための演出を実行する場合において、その演出態様を、破棄される第１特別図柄変動の抽選結果は残変動時間に応じて異ならせても良く、例えば、抽選結果が大当たりである場合や、残変動時間が長い場合、具体的には、次に実行される（当たり遊技終了後に実行される）第１特別図柄変動の変動時間の長さよりも長い残変動時間である場合には、実行中の第１特別図柄変動が破棄されることが遊技者に有利では無いことを示す演出態様を決定し、抽選結果が外れである場合や、残変動時間が短い場合、具体的には、次に実行される（当たり遊技終了後に実行される）第１特別図柄変動の変動時間の長さよりも短い残変動時間である場合や、予め定められた特定時間（例えば、１０）よりも短い残変動時間である場合には、実行中の第１特別図柄変動が破棄されることが遊技者に有利であることを示す演出態様を決定するように構成すると良い。これにより、実行中の第１特別図柄変動が破棄されることが遊技者にとって有利であるか否かを分かり易く報知することができる。

【３８４５】

さらに、図４１５に示した例では、小当たり当選した時点で、実行中の第１特別図柄変動が破棄されたことを遊技者に報知する演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、実行中の第１特別図柄変動が破棄される小当たり（小当たりＢ）に当選した場合も、上述した第１６実施形態の図３３８に示したように実行中の第１特別図柄変動が中断されることを示す演出を実行し、当たり遊技終了後において、時短状態の残

り時間を加算する上乗せ演出を実行するように構成しても良い。

【３８４６】

この場合、第１特別図柄変動の残期間を記憶する手段と、第３図柄表示装置８１の表示面の副表示領域Ｄｓに表示されている残期間表示内容を記憶する手段を設け、その差分に対応する値を上乗せ表示可能な値として決定し、所定の表示条件（例えば、特別図柄の変動回数が特定回数に到達した場合に成立する表示条件や、遊技者が枠ボタン２２を操作したことに基づいて成立する表示条件）が成立した場合に、上乗せ表示を実行するように構成すると良い。このように構成することで、小当たりＢに当選したタイミング以外で時短状態の残期間を増加（延長）させることができるため、遊技者に対してどのタイミングで時短状態の残期間が増加するのかを分かり難くすることができ、演出効果を高めることができる。

【３８４７】

さらに、本第１９実施形態のように、時短状態の期間を最初に設定した期間（３００秒）よりも長くすることが可能な構成を用いる場合には、時短状態の残期間だけでは無く、時短状態の経過期間の長さを遊技者に報知するように構成しても良い。これにより、時短状態中にどの程度時短期間を増加（延長）させたのかを遊技者に分かり易く報知することができる。

【３８４８】

加えて、上述した第１６実施形態や本第１９実施形態のように、時短状態中において第２特別図柄抽選で当たり当選した場合に、実行中の第１特別図柄変動の残期間の減算を中断し、当たり遊技終了後に、中断した残期間に対する減算を再開する構成を用いた場合において、再開後の残期間、即ち、当たり遊技終了後に設定される時短状態の残期間が、所定期間未満、具体的には、第２特別図柄変動として設定される変動時間よりも短い場合には、当たり遊技終了後に時短状態が設定されないことを示す表示態様を表示するように構成しても良い。

【３８４９】

このように構成することで、当たり遊技終了後に一時的に時短状態を示す演出が実行されたにも関わらず、第２特別図柄抽選の結果が表示されること無く、時短状態が終了してしまい、遊技者が困惑してしまうことを抑制することができる。なお、この場合、時短状態中において第２特別図柄抽選で当たり当選した時点における第１特別図柄の残変動時間を判別し、その判別結果が、所定条件を満たした場合、具体的には、時短状態中に第２特別図柄変動として設定される変動時間よりも短い場合には、今回の当たり当選が時短状態中における最後の当たり当選であることを遊技者に示す演出を実行するように構成すると良い。これにより、当たり当選を契機に時短状態が終了したと思わせることができ、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

【３８５０】

＜第１９実施形態における電気的構成＞

次に、本第１９実施形態における電気的構成について説明をする。本第１９実施形態では、主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の構成のうち、第１６実施形態における特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２に代えて、特別図柄２乱数テーブル２０２ｐａ２を設けている点で相違している。

【３８５１】

ここで、図４１６を参照して、本第１９実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２に設けられている特別図柄２乱数テーブル２０２ｐａ２の詳細について説明する。図４１６は、特別図柄２乱数テーブル２０２ｐａ２の規定内容を示した図である。図４１６に示した通り、本第１９実施形態における特別図柄２乱数テーブル２０２ｐａ２には、第２特別図柄の抽選で大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）として、「０～３」の４つの乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定され、小当たりＡと判定される乱数値（カウンタ値）として、「４～４５」の４２個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。そして、小当たりＢと判定される

乱数値（カウンタ値）として、「４６～４９」の４個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。この小当たりＢは、詳細は後述するが、時短遊技中において、第１特別図柄の抽選を破棄することができるため、遊技者にとって有利な小当たりとなる。

【３８５２】

第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、第２特別図柄の抽選で大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数、および小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ４個、および４６個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなる確率は１／２５０（４／１０００）であり、小当たりとなる確率は２３／５００（４６／１０００）である。第２特別図柄の小当たりに当選すると、必ず、右打ちするだけで容易にＶ入賞を発生させることができる開閉パターンの小当たり遊技が実行されるので、第２特別図柄の抽選で小当たりになった場合も、実質的に大当たり（Ｖ当たり）が確定する。よって、第２特別図柄の抽選が実行されると、実質的に１／２０（５０／１０００）の確率で大当たりに当選する。

【３８５３】

＜第１９実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図４１７から図４１８を参照して、本第１９実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。本第１９実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理は、上述した第１６実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理に対して、特図２外れ停止処理１６（図３５１のＳ８１２１参照）に代えて、特図２外れ停止処理１９（図４７１のＳ８１８１参照）を実行する点、変動破棄処理（図４１８のＳ８２８２）の処理を追加する点で相違する。その他の処理については同一であるため、その詳細な説明は省略する。

【３８５４】

まず、図４１７を参照して、本第１９実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される特図２外れ停止処理１９（Ｓ８１８１）について説明する。図４１７は、特図２外れ停止処理１９（Ｓ８１８１）の内容を示したフローチャートである。本第１９実施形態における特図２外れ停止処理１９（Ｓ８１８１）は、上述した第１６実施形態の特図２外れ停止処理１６（図３５１のＳ８１２１）に対して、小当たりＢに当選した場合に、変動破棄処理を実行する点で相違する。その他の処理については、同一であるため同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。

【３８５５】

特図２外れ停止処理１９（Ｓ８１８１）では、まず、Ｓ８２０１の処理において、小当たりフラグ２０３ｃｂがオンであると判別した場合に（Ｓ８２０１：Ｙｅｓ）、当選した小当たり種別が小当たりＢであるか判別する（Ｓ８２８１）。小当たりＢであると判別した場合には（Ｓ８２８１：Ｙｅｓ）、変動破棄処理（Ｓ８２８２）を実行し、Ｓ８２０４の処理に移行する。一方、Ｓ８２８１の処理において、当選した小当たり種別が小当たりＢではない（即ち、小当たりＡである）と判別した場合には（Ｓ８２８１：Ｎｏ）、第１特別図柄の変動を仮停止するため、Ｓ８２２１の処理に移行する。

【３８５６】

次に、図４１８を参照して、本第１９実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される特図２外れ停止処理１９（Ｓ８１８１）内の一処理である変動破棄処理（Ｓ８２８２）について説明する。図４１８は、変動破棄処理（Ｓ８２８２）の内容を示したフローチャートである。変動破棄処理（Ｓ８２８２）では、第２特別図柄の抽選において、小当たりＢに当選したことを示す表示態様で第２特別図柄変動が停止表示された場合に、実行中の第１特別図柄の変動を、外れを示す表示態様で強制停止させ、且つ、強制停止された第１特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果を破棄するための処理が実行される。

【３８５７】

変動破棄処理（Ｓ８２８２）では、まず、特図１変動時間カウンタ２０３ｍａの値が０

より大きいか、即ち、特図１が変動中であるか判別する（Ｓ８２８３）。特図１変動時間カウンタ２０３ｍａの値が、０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ８２８３：Ｙｅｓ）、Ｓ８２８４の処理に移行する。一方、特図１変動時間カウンタ２０３ｍｂの値が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ８２８３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【３８５８】

Ｓ８２８３の処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ｍａの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ８２８３：Ｙｅｓ）、特図１変動の停止を示す特図１変動停止コマンドを設定する（Ｓ８２８４）。

【３８５９】

次に、第１図柄表示装置３７の第１特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Ｓ８２８５）、特図１変動時間カウンタ２０３ｍａの値を０に設定する（Ｓ８２８６）。これにより、第２特別図柄が大当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、実行中の第１特別図柄（特図２）の変動表示を、外れを示す表示態様（外れ図柄）で停止表示（確定表示）することができる。

【３８６０】

Ｓ８２８６の処理を終えると、次に、特図１に対する大当たりフラグ２０３ｃａがオンに設定されているかを判別し（Ｓ８２８７）、特図１に対する大当たりフラグ２０３ｃａがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ８２８７：Ｙｅｓ）、上述したＳ８２８４の処理にて強制的に外れで停止表示された第１特別図柄に対して第１特別図柄の抽選結果を適応させるために、特図１に対する大当たりフラグ２０３ｃａをオフに設定し（Ｓ８２８８）、特図１大当たりに対する記憶情報を削除し（Ｓ８２８９）、破棄コマンドを設定し（Ｓ８２９０）、本処理を終了する。一方、Ｓ８２８７の処理において、特図１に対する大当たりフラグ２０３ｃがオフに設定されていると判別した場合は（Ｓ８２８７：Ｎｏ）、Ｓ８２８８～Ｓ８２９０の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【３８６１】

＜第１９実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図４１９を参照して、本第１９実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。本第１９実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理は、上述した第１６実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理に対して、コマンド判定処理（図５６のＳ２１１３参照）に代えてコマンド判定処理１９（図４１９のＳ２１９４参照）を実行する点で相違する。その他の処理については同一であるため、その詳細な説明は省略する。

【３８６２】

次に、図４１９を参照して、本第１９実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理１９（Ｓ２１９４）について説明する。図４１９は、コマンド判定処理１９（Ｓ２１９４）の内容を示したフローチャートである。本第１９実施形態におけるコマンド判定処理１９（Ｓ２１９４）は、上述した第１６実施形態におけるコマンド判定処理（図５６のＳ２１１３参照）に対して、破棄コマンドを受信した場合の処理が追加されている点で相違する。その他の処理については、同一であるため同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。

【３８６３】

コマンド判定処理１９（Ｓ２１９４）では、Ｓ２２１５の処理において、時短関連のコマンドを受信していないと判別した場合に（Ｓ２２１５：Ｎｏ）、破棄コマンドを受信したか判別する（Ｓ２２９５）。破棄コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２２９５：Ｙｅｓ）、残期間表示をリセットすることを示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ２２９６）、本処理を終了する。ここで設定された表示用コマンドは、メイン処理（図５５参照）内のコマンド出力処理（図５５のＳ２１０２参照）によって、表示制御装置１１４に向けて出力され、第３図柄表示装置８１の表示画面に第１特別図柄の変動が破棄された

ことを示す表示態様（図４１５参照）が表示される。一方、Ｓ２２９５の処理において破棄コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２２９５：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ２２１７）、本処理を終了する。

【３８６４】

以上、説明をした通り、本第１９実施形態では、一方の特別図柄抽選にて小当たり当選したことを示す表示態様で特別図柄が停止表示された場合において、実行中の特別図柄変動を中断させる小当たり（小当たりＡ）と、破棄させる小当たり（小当たりＢ）と、を設けている。そして、時短状態中において、第２特別図柄抽選で小当たりＢに当選したことに基づいて、実行中の第１特別図柄変動を破棄させることにより、時短状態の残期間を増加（延長）することができるように構成している。

【３８６５】

よって、時短遊技中は、第１特別図柄の変動時間内にいかに第２特別図柄の抽選において大当たり、或いは、小当たりに当選するかを期待しながら遊技を実行するという遊技性に加え、小当たりＢに当選し、実行中の第１特別図柄変動が破棄されることにより、時短状態の期間を延長（再セット）させるという遊技性を遊技者に提供することができ、時短状態の残期間が少なくなった場合であっても、遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【３８６６】

なお、本第１９実施形態では、実行中の第１特別図柄変動を破棄させる破棄条件として、特定の小当たり種別（小当たりＢ）の小当たり当選を設けているが、これに限ること無く、例えば、大当たり当選したことに基づいて破棄条件が成立するように構成しても良い。

【３８６７】

さらに、本第１９実施形態では、時短状態中に設定される第１特別図柄変動に対する変動時間（３００秒）を固定しているが、これに限ること無く、様々な長さの変動時間を設定可能に構成しても良い。この場合、例えば、時短状態中に設定される第１特別図柄変動の変動時間として、超短変動時間（２０秒）、短変動時間（５０秒）、中変動時間（１００秒）、長変動時間（３００秒）の何れかを設定可能に構成し、さらに、次に実行される（当たり遊技終了後に実行される）第１特別図柄変動の変動時間の長さを、特図１保留に含まれる入賞情報に基づいて判別可能に構成し、実行中の変動時間の残期間と、次に実行される第１特別図柄変動の変動時間の長さとに基づいて、実行中の第１特別図柄変動を中断したほうが有利な期間であるか、破棄したほうが有利な期間であるかを判定可能な手段を設け、その判定結果に応じた演出として、実行中の第１特別図柄変動が中断されたほうが有利な中断有利ゾーンと、破棄されたほうが有利な破棄有利ゾーンと、を報知可能なゾーン演出を実行するように構成すると良い。これにより、当たり当選したタイミングに応じて、遊技者に対する有利度合が異なることを分かり易く報知することができる。

【３８６８】

加えて、時短状態中において当たり当選した場合に、まず、当たり当選することを遊技者に報知（示唆）した後に、第１特別図柄変動が中断されるか否か（破棄されるか否か）を示唆する示唆演出を実行するように構成すると良い。これにより、遊技者に対して、当否抽選の結果以外の判定結果（小当たり種別）に対しても興味を持たせることができる。

【３８６９】

また、上述した第１７実施形態の構成に、上述した第１６実施形態の構成、即ち、一方の特別図柄の変動表示が実行中という状況において、他方の特別図柄の抽選に基づく大当たり遊技が開始された場合に、変動表示中の特別図柄の変動を中断する（変動時間の計時を中断する）構成を組み合わせた特定実施形態を用いても良い。この特定実施形態について以下に説明をする。

【３８７０】

上述した第１７実施形態では、確変Ｂ状態が設定された場合には、時短終了条件として、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動との合算数が所定数（１００回）に到達した場合

に成立する第２時短終了条件が設定されるように構成し（図３６８参照）、第２時短終了条件が成立した場合には、確変Ｂ状態が潜確状態へと移行し、ＲＵＳＨ遊技が実行されるように構成していた。また、時短状態が設定された場合にも、上述した第２時短終了条件が設定され、第２時短終了条件が成立した場合には、時短状態が通常状態へと移行するように構成していた（図３６３参照）。また、一方の特別図柄の変動表示が実行中という状況において、他方の特別図柄の抽選に基づく大当たり遊技が開始された場合に、変動表示中の特別図柄の変動を破棄する（変動時間の計時をクリアする）ように構成していた。

【３８７１】

このように構成された第１７実施形態では、確変Ｂ状態が設定され、時短終了条件が成立していない状況で、再度確変Ｂ大当たりに当選した場合には、その大当たり遊技終了後に、新たに時短終了条件が成立されるため、例えば、時短終了条件が成立し得る第１特別図柄変動中（例えば、１００回目の特別図柄変動中）において、第２特別図柄抽選で確変Ｂ大当たりに当選した場合に、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

【３８７２】

そこで、特定実施形態では、一方の特別図柄の変動表示が実行中という状況において、他方の特別図柄の抽選に基づく大当たり遊技が開始された場合に、変動表示中の特別図柄の変動を破棄する（変動時間の計時をクリアする）ような構成に代えて上述した第１６実施形態と同様の、一方の特別図柄の変動表示が実行中という状況において、他方の特別図柄の抽選に基づく大当たり遊技が開始された場合に、変動表示中の特別図柄の変動を中断する（変動時間の計時を中断する）構成を設けている点で第１７実施形態と相違している。また、確変Ｂ状態、或いは、時短状態が設定される場合においても、第１特別図柄変動が１回実行されたことに基づいて成立する時短終了条件（第１時短終了条件）を設定可能に構成している点でも上述した第１７実施形態と相違している。それ以外の要素については、第１７実施形態と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【３８７３】

このように構成された本特定実施形態では、例えば、時短Ｂ状態が設定された状態で実行される第１特別図柄変動の変動時間として３００秒が設定された場合において、その３００秒が経過するまでに、確変Ｂ大当たりに当選した場合には、確変Ｂ大当たり遊技が開始されるタイミング（確変Ｂ大当たりに当選したことを示す特別図柄が停止表示されたタイミング）で中断された第１特別図柄変動の残変動時間の長さが、確変Ｂ大当たり遊技終了後に設定される確変Ｂ状態の時短終了条件となる。

【３８７４】

つまり、第１特別図柄変動を中断させるタイミングに応じて、大当たり遊技終了後に確変Ｂ状態、或いは、時短状態が設定された場合における時短終了条件の長さを異ならせることができる。このように構成することで、時短終了条件の成立のし易さを異ならせるために、複数種類の時短終了条件を予め規定しておき、各時短終了条件に応じた大当たり種別を複数設けること無く、時短終了条件の成立のし易さを容易に異ならせることができる。

【３８７５】

また、遊技者に対して、大当たり当選するタイミングにも注目させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、時短終了条件が成立したほうが遊技者に有利となる遊技状態（確変状態）と、時短終了条件が成立しないほうが遊技者に有利となる遊技状態（時短状態）と、が存在し、且つ、何れの遊技状態が設定されているのかを遊技者が把握困難な演出態様（チャレンジ演出）で演出を実行するように構成しているため、遊技者に対して、時短終了条件の成立のし易さと、現在の遊技状態と、に興味を持たせることができる。

【３８７６】

なお、この特定実施形態におけるチャレンジ演出中の表示画面は、上述した第１７実施形態とほぼ同一であって、大当たり当選に基づいて変動表示中の特別図柄の変動が中断された場合に、主表示領域ＤｍのＨＲ２０（図３６０（ａ）参照）に表示されているカウン

トダウン表示が中断を示す表示態様（例えば、カウントダウンを停止した値の上に「中断中」の文字を付加した表示態様）で表示され、その中断中のカウントダウン表示の表示態様が、大当たり遊技中も継続して表示され、大当たり遊技終了後に、カウントダウン表示が再開されることを示す表示態様を表示した後に、カウントダウン表示を再開する点で相違するのみである。

【３８７７】

なお、本特定実施形態では、一方の特別図柄の変動表示が実行中という状況において、他方の特別図柄の抽選に基づく大当たり遊技が開始された場合に、中断される変動表示中の特別図柄変動が、時短終了条件を成立させ得る特別図柄変動であるかを判別する手段を有しており、時短終了条件を成立させ得る特別図柄変動である場合と、時短終了条件を成立させ得ない特別図柄変動である場合とで、カウントダウン表示の表示態様を異ならせることが可能に構成している。具体的には、カウントダウン表示の表示色として３色（青、赤、虹）を設定可能に構成しており、時短終了条件を成立させ得る特別図柄変動である場合のほうが、時短終了条件を成立させ得ない特別図柄変動である場合よりも、赤色、及び、虹色が設定され易くなるように構成している。一方、時短終了条件を成立させ得ない特別図柄変動である場合には、時短終了条件を成立させ得る特別図柄変動である場合よりも、青色が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、カウントダウン表示の表示色に応じて実行中の特別図柄変動が時短終了条件を成立させ得る特別図柄変動であるか否かを遊技者に予測させ易くすることができる。

【３８７８】

また、この場合、カウントダウン表示が中断したタイミングにおいて、より精度を高めて時短終了条件を成立させ得る特別図柄変動か否かを遊技者に報知するように構成しても良いし、中断したカウントダウン表示が、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態にて再開された場合においてより精度を高めて時短終了条件を成立させ得る特別図柄変動か否かを遊技者に報知するように構成しても良い。

【３８７９】

また、上述した特定実施形態では、上述した第１７実施形態と同様にカウントダウン表示を行うことにより、実行中の第１特別図柄変動の残期間を予測可能に構成しているが、カウントダウン表示される残期間と、第１特別図柄変動の残変動時間と、が合致する場合と、合致しない場合とを設けても良いし、カウントダウン表示自体を行わず、チャレンジ演出の演出態様（例えば、背景の色）によって、時短終了条件が成立し得るまでの残期間の長さを遊技者に予測可能に報知しても良い。

【３８８０】

さらに、大当たり当選したことを示す表示態様（第３図柄の停止表示態様や大当たりの文字）を、当選した大当たりに設定される大当たり種別と、時短終了条件が成立し得るまでの残期間と、に応じて決定するように構成しても良く、例えば、第２特別図柄抽選で確変Ｂ大当たりに当選した場合において、大当たり変動の変動時間と、現時点における第１特別図柄変動の残変動時間とに基づいて、大当たり変動停止時における第１特別図柄変動の残変動時間を算出し、その算出結果が有利条件（残変動時間が３秒以内）を満たしている場合には、確変Ａ大当たりを示す第３図柄の停止表示態様と識別困難な態様で第３図柄を停止表示させ、算出結果が不利条件（残変動時間が２５０秒以上）を満たしている場合には、時短大当たりを示す第３図柄の停止表示態様と識別困難な態様で第３図柄を停止表示させるように構成しても良い。

【３８８１】

一方、例えば、第２特別図柄抽選で時短大当たりに当選した場合において、大当たり変動の変動時間と、現時点における第１特別図柄変動の残変動時間とに基づいて、大当たり変動停止時における第１特別図柄変動の残変動時間を算出し、その算出結果が第２不利条件（残変動時間が３秒以内）を満たしている場合には、通常大当たりを示す第３図柄の停止表示態様と識別困難な態様で第３図柄を停止表示させ、算出結果が有利条件（残変動時間が２５０秒以上）を満たしている場合には、時短大当たりを示す第３図柄の停止表示態

様と識別困難な態様で第３図柄を停止表示させるように構成しても良い。
【３８８２】
　また、大当たり変動中や大当たり遊技中に表示される表示態様（例えば、大当たり開始のコメント）を可変させることにより、大当たり遊技終了後における時短終了条件の成立のし易さと、時短終了条件が成立した場合における有利度合いと、関連付けた遊技情報を遊技者に報知するように構成しても良く、この遊技情報としては、時短終了条件が成立し易く、且つ、時短終了条件が成立したほうが遊技者に有利となる遊技状態が設定されることを示す遊技情報、時短終了条件が成立し易く、且つ、時短終了条件が成立したほうが遊技者に不利となる遊技状態が設定されることを示す遊技情報、時短終了条件が成立し難く、且つ、時短終了条件が成立したほうが遊技者に有利となる遊技状態が設定されることを示す遊技情報、時短終了条件が成立し難く、且つ、時短終了条件が成立したほうが遊技者に不利となる遊技状態が設定されることを示す遊技情報と、少なくとも、４つの段階に分けた遊技情報を遊技者に報知可能に構成すると良い。これにより、大当たり遊技終了後に実行される遊技内容を、遊技者の有利度合いに対応させた複合的な情報として提供することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。
【３８８３】
　さらに、本特定実施形態において、実行中の第１特別図柄変動が、大当たり当選しているか否かの判別結果も上述した各種演出の演出態様を可変させるための要素として用いても良く、例えば、大当たり遊技終了後に、時短終了条件が成立し易く（残変動時間が短く）、且つ、時短終了条件が成立したほうが遊技者に不利となる遊技状態（時短状態）が設定される場合において、中断されていた第１特別図柄変動が遊技者に有利となる大当たり（確変Ａ大当たり）に当選している場合には、遊技者に報知する遊技情報として、時短終了条件が成立し易く（残変動時間が短く）、且つ、時短終了条件が成立したほうが遊技者に有利となる（確変Ａ大当たりに当選する）遊技状態であることを示す遊技情報として遊技者に提供するように構成すると良い。これにより、より複合的な情報を遊技者に提供することができる。
【３８８４】
　＜第２０実施形態＞
　次に、図４２０から図４２６を参照して、第２０実施形態について説明をする。本第２０実施形態では、上述した第１７実施形態に対して、Ｖ入賞装置１６５０と可変入賞装置２６５０との両方を用いて実行される大当たり遊技、即ち、大当たりＥ１７、大当たりＧ１７、大当たりＨ１７に対応して実行される大当たり遊技の動作内容を異ならせた点と、大当たり遊技に基づいて実行される大当たり遊技演出の実行期間を設定するための処理内容を異ならせた点で相違している。それ以外は上述した第１７実施形態と同一であるため、その詳細な説明を省略する。
【３８８５】
　上述した第１７実施形態では、図３６５（ｂ）に示した当たり動作１７テーブル２０２ｎｇに示した通り、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たりＥ１７、大当たりＧ１７に対応する動作内容として、大当たり遊技の１，２ラウンド目にＶ入賞装置１６５０を開放動作させ、大当たり遊技の３，４ラウンド目に可変入賞装置２６５０を開放動作させる動作内容が規定されており、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たりＨ１７に対応する動作内容として、大当たり遊技の１，２ラウンド目に可変入賞装置２６５０を開放動作させ、大当たり遊技の３，４ラウンド目にＶ入賞装置１６５０を開放動作させる動作内容が規定されていた。
【３８８６】
　これにより、遊技者に対して潜確状態中に上述した大当たり遊技が実行された場合に、大当たり遊技の一部として実行される可変入賞装置２６５０の開放動作を、小当たり遊技が実行されたと思わせることができ、見た目上、大当たり遊技としてＶ入賞装置１６５０が２ラウンド開放動作される大当たり遊技（２ラウンド大当たり遊技）が実行されているように思わせることができ、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たりＥ１７

、大当たりＧ１７に対応する大当たり遊技が実行されたのか、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たりＨ１７に対応する大当たり遊技が実行されたのかを分かり難くすることができるものであった。

【３８８７】

しかしながら、上述した第１７実施形態では、Ｖ入賞装置１６５０が開放動作された後の遊技状況によって、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されたのか、潜確状態が設定されたのかを即座に遊技者に判別されてしまい、遊技意欲が一気に低下してしまう虞があった。

【３８８８】

つまり、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たりＥ１７、大当たりＧ１７に対応する大当たり遊技が実行された場合には、Ｖ入賞装置１６５０を開放動作させる１，２ラウンド目の後に、可変入賞装置２６５０を開放動作させる３，４ラウンド目の大当たり遊技が実行されると共に、その後も、潜確状態が設定され、引き続き可変入賞装置２６５０へと球を入賞させることが可能な状況が継続し得るのに対して、大当たりＨ１７に対応する大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技の終了後、即ち、４ラウンド目の開放動作が終了した後に時短状態が終了してしまい、その後、小当たり遊技が実行されたとしても、可変入賞装置２６５０へと遊技球を入球させることができない状況となるものであった。

【３８８９】

よって、Ｖ入賞装置１６５０の開放動作を大当たり遊技と思わせるように演出を実行したとしても、そのＶ入賞装置１６５０を開放動作させた後に実行される可変入賞装置２６５０の開放動作（大当たり遊技の一部、或いは、小当たり遊技）における球の入賞具合によって直ぐに設定されている遊技状態が判別されるものであった。

【３８９０】

これに対して、本第２０実施形態では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たりＥ２０、大当たりＧ２０に対応する大当たり遊技の動作内容として、大当たり遊技の１，２ラウンド目に可変入賞装置２６５０を開放動作させ、大当たり遊技の３，４ラウンド目にＶ入賞装置１６５０を開放動作させる動作内容を規定し、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たりＨ２０に対応する大当たり遊技の動作内容として、大当たり遊技の１，２ラウンド目にＶ入賞装置１６５０を開放動作させ、大当たり遊技の３，４ラウンド目に可変入賞装置２６５０を開放動作させる動作内容を規定している。

【３８９１】

このように構成することで、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される大当たり遊技が実行される場合において、遊技者に対して大当たり遊技と思わせるＶ入賞装置１６５０の開放動作が実行された後に、可変入賞装置２６５０が２ラウンド分開放動作されるため、遊技者に対して潜確状態が設定されたのではと思わせることができる。よって、Ｖ入賞装置１６５０の開放動作が終了した後も、所定期間の間、遊技者に対して、大当たり遊技の終了後に遊技者に有利な遊技状態（潜確状態）が設定されたのか、遊技者に不利な遊技状態（時短状態）が設定されたのかを把握させ難くすることができる。

【３８９２】

さらに、本第２０実施形態では、Ｖ入賞装置１６５０が開放動作されるタイミングに合わせて大当たり演出の開始画面（図３５９参照）を表示し、Ｖ入賞装置１６５０の開放動作が終了した後に、可変入賞装置２６５０が所定回数（２回）開放動作され得る期間が経過するタイミングに合わせて大当たり演出の終了画面（図３５６参照）を表示するように構成している。

【３８９３】

つまり、実際の大当たり遊技の実行期間と、大当たり演出の実行期間とを異ならせるように構成し、異なる動作態様で開放動作される大当たり遊技の種別に対して、大当たり遊技の一部の動作と、小当たり遊技の動作とを含めて、大当たり演出の実行期間中に、同様の動作態様の開放動作が実行され得るように構成している。このように構成することで、

異なる動作態様で開放動作される大当たり遊技が実行される場合において、大当たり遊技の動作態様に基づいて、実行されている大当たり遊技の種別を遊技者に判別され難くすることができる。

【３８９４】

次に、図４２２を参照して、大当たりＥ２０に当選した場合と、大当たりＨ２０に当選した場合とで実行される大当たり遊技の流れと実行される演出の内容について説明をする。図４２２（ａ）は、大当たりＥ２０に当選した場合の流れを示したタイミングチャートで、図４２２（ｂ）は、大当たりＨ２０に当選した場合の流れを示したタイミングチャートである。なお、上述した第１７実施形態と同一の流れの箇所については、その詳細な説明を省略する。

【３８９５】

図４２２（ａ）に示した通り、大当たりＥ２０に当選した場合には、１，２ラウンド目に可変入賞装置２６５０が開放動作するラウンド遊技が実行される。このラウンド遊技の動作内容は、小当たり遊技の動作内容と同一である。また、１ラウンド目と２ラウンド目との間のインターバル期間として、第２特別図柄変動の変動時間である３秒が設定されている。よって、大当たりＥ２０の大当たり遊技が実行された場合には、あたかも、第２特別図柄抽選で２回連続小当たり当選したかのような動作内容で可変入賞装置２６５０が開放動作される。また、この時点では大当たり演出が実行されず、ＲＵＳＨ演出（ＲＵＳＨモード演出）が継続して実行される。

【３８９６】

そして、２ラウンド目のラウンド遊技終了後にも３秒のインターバル期間が設定され、３ラウンド目のラウンド遊技としてＶ入賞装置１６５０が開放動作されるラウンド遊技が実行されると共に、大当たり遊技演出が実行される。そして、４ラウンド目のラウンド遊技の終了後に、潜確状態が設定され、引き続き、第２特別図柄抽選に基づく小当たり遊技が実行される。そして、２回目の小当たり遊技の終了タイミングにて大当たり遊技演出が終了する。つまり、大当たり遊技演出が実行されている期間中には、最初にＶ入賞装置１６５０が２回開放動作され、次いで、可変入賞装置２６５０が２回開放動作されることになる。

【３８９７】

一方、図４２２（ｂ）に示した通り、大当たりＨ２０に当選した場合には、１，２ラウンド目にＶ入賞装置１６５０が開放動作するラウンド遊技が実行される。その後、第２特別図柄変動の変動時間である３秒のインターバル期間を経て、３，４ラウンド目に可変入賞装置２６５０が開放動作される。この３，４ラウンド目に可変入賞装置２６５０が開放動作、及び、インターバル期間は、上述した大当たりＥ１７に当選した場合に実行される大当たり遊技の可変入賞装置２６５０の開放動作と同様に、あたかも、第２特別図柄抽選で２回連続小当たり当選したかのような動作内容で可変入賞装置２６５０が開放動作される。この大当たりＥ２０に当選した場合の大当たり遊技では、大当たり遊技期間と同一の期間に大当たり遊技演出が実行される。つまり、大当たり遊技演出が実行されている期間中には、最初にＶ入賞装置１６５０が２回開放動作され、次いで、可変入賞装置２６５０が２回開放動作されることになる。

【３８９８】

このように構成することで、大当たり遊技演出の実行期間中におけるＶ入賞装置１６５０及び可変入賞装置２６５０の動作順序及び動作内容を同様にすることができるため、遊技者に対してどの大当たり遊技が実行されたのかを分かり難くすることができる。

【３８９９】

さらに、時短状態が設定される大当たり遊技（大当たりＨ２０）が実行された場合にも、Ｖ入賞装置１６５０が開放動作された後に、可変入賞装置２６５０へと球を入球させることが可能な態様（普通図柄の低確率状態が設定されている大当たり遊技中）で可変入賞装置２６５０を開放させることができるため、あたかも、大当たり遊技終了後に潜確状態が設定されたのではと遊技者に思わせることができる。

【３９００】
　また、本実施形態では、大当たり遊技終了後において潜確状態が設定された場合であって、大当たり遊技演出が継続している最中に、第２特別図柄抽選で外れ当選した場合には、その時点で潜確状態が設定されていることを示すＲＵＳＨ演出（ＲＵＳＨモード演出）を実行するように構成している。つまり、図４２２（ｂ）に示した通り、時短状態が設定される大当たり遊技では、Ｖ入賞装置１６５０の開放動作の後に、必ず、可変入賞装置２６５０が所定間隔（特図２変動時間の間隔）を開けて実行されるように規定されているため、その間隔で小当たり遊技が実行されなかった時点で、いち早く、潜確状態が設定されていることを演出で報知するように構成している。これにより、遊技者に対して外れ当選を期待させるといった斬新な遊技性を提供することができる。
【３９０１】
　なお、本実施形態では、Ｖ入賞装置１６５０の開放動作が実行される前後に、第２特別図柄にて小当たり当選することを前提とした態様（即ち、３秒間隔で可変入賞装置２６５０が開放動作される態様）に合わせた開放動作を規定しているが、これに限ること無く、大当たり遊技の動作内容として、第２特別図柄抽選で連続して外れ当選した場合にのみ創出される可変入賞装置２６５０が開放されない期間（例えば、６秒間又は９秒間）に対応させてインターバル期間やオープニング期間やエンディング期間を設定するように構成しても良い。
【３９０２】
　このように構成することで、小当たり遊技が実行されない期間が所定期間継続した場合に、大当たり遊技に当選したのではと遊技者に思わせることができる。
【３９０３】
　また、ＲＵＳＨ遊技中（潜確状態中）における第２特別図柄変動の変動時間として複数の変動時間を設定可能にし、例えば、基準変動時間を３秒と設定している場合には、長変動時間として、６秒や９秒の変動時間を設定可能に構成しても良い。これにより、大当たり遊技のオープニング期間が設定されているのか、第２特別図柄抽選で外れに連続して当選したのか、第２特別図柄の長変動が実行されているのかを遊技者に分かり難くすることができるため、ＲＵＳＨ遊技中における各入賞装置の開放動作タイミングにより注視させることができる。
【３９０４】
　さらに、この場合、第２特別図柄の長変動中に第２特別図柄抽選で外れ当選した場合と同一の演出態様で変動表示演出が実行されるように構成すると良い。これにより、大当たり遊技のオープニング期間が設定されているのか、第２特別図柄抽選で外れに連続して当選したのか、第２特別図柄の長変動が実行されているのかを遊技者に分かり難くすることができる。
【３９０５】
　＜第２０実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞
　次に、図４２３～図４２６を参照して、本第２０実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。本第２０実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理は、上述した第１７実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理に対して、当たり関連処理１７（図３８７のＳ１２２０２参照）に代えて当たり関連処理２０（図４２３のＳ１２２９２参照）、大当たり終了時処理１７（図３９０のＳ１２３０６参照）に代えて大当たり終了時処理２０（図４２４のＳ１２３５６参照）、演出設定処理１７（図３９３のＳ１２８６１参照）に代えて演出設定処理２０（図４２６のＳ１２８９１参照）を実行する点、小当たり終了時処理（図４２５のＳ１２３５２）を追加する点で相違する。その他の処理については、同一であるため、その詳細な説明を省略する。
【３９０６】
　まず、図４２３を参照して、本第２０実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭ

ＰＵ２２１により実行される当たり関連処理２０（Ｓ１２２９２）について説明する。図４２３は、当たり関連処理２０（Ｓ１２２９２）の内容を示したフローチャートである。本第２０実施形態における当たり関連処理２０（Ｓ１２２９２）は、上述した第１７実施形態における当たり関連処理１７（図３８７のＳ１２２０２参照）に対して、開始遅延フラグ２２３ｎｈをオンに設定するための大当たり種別を異ならせている点と、ラウンド数コマンド、大当たり終了コマンド、および小当たり終了コマンドを受信した場合の処理を異ならせている点で相違する。その他の処理については、同一であるため同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。

【３９０７】

当たり関連処理２０（Ｓ１２２９２）では、まず、大当たり開始コマンドを受信したか判別する（Ｓ２４０１）。大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２４０１：Ｙｅｓ）、次に、現在の遊技状態が潜確状態中であるか判別する（Ｓ１２３０１）。現在の遊技状態が、潜確状態であると判別した場合には（Ｓ１２３０１：Ｙｅｓ）、今回当選した大当たり種別が、大当たりＥ２０、或いは、大当たりＧ２０であるか判別する（Ｓ１２３５１）。この大当たりＥ２０、大当たりＧ２０は大当たり遊技終了後に、確変Ａ状態よりも時短終了条件が成立し難い確変Ｂ状態が設定される。

【３９０８】

Ｓ１２３５１の処理において、今回の大当たり種別が、大当たりＥ２０、或いは、大当たりＧ２０であると判別した場合には（Ｓ１２３５１：Ｙｅｓ）、開始遅延フラグ２２３ｎｈをオンに設定し（Ｓ１２３０４）、本処理を終了する。この開始遅延フラグ２２３ｎｈは、大当たり終了時処理２０（図４２４のＳ１２３５６参照）のＳ１２４８１の処理において参照され、この開始遅延フラグ２２３ｎｈがオンに設定されている場合には、大当たり演出を継続するための処理が実行される。

【３９０９】

一方、Ｓ１２３０１の処理において、現在の遊技状態が潜確状態ではないと判別した場合（Ｓ１２３０１：Ｎｏ）、或いは、Ｓ１２３５１の処理において、今回当選した大当たり種別が、大当たりＥ２０、或いは、大当たりＧ２０ではないと判別した場合には（Ｓ１２３５１：Ｎｏ）、上述した大当たり開始処理（Ｓ１２３０２）を実行し、本処理を終了する。

【３９１０】

また、本第２０実施形態における当たり関連処理２０（図４２３参照）では、Ｓ２４０４の処理において、ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ２４０４：Ｙｅｓ）、次いで、開始遅延フラグ２２３ｎｈがオンであるか否かを判別し（Ｓ１２４３１）、開始遅延フラグ２２３ｎｈがオフであると判別した場合は（Ｓ１２４３１：Ｎｏ）、処理をＳ２４０５へと移行する。これに対し、Ｓ１２４３１の処理において、開始遅延フラグ２２３ｎｈがオンであると判別した場合は（Ｓ１２４３１：Ｙｅｓ）、次いで、今回受信したラウンド数コマンドが３ラウンド目を示すコマンドであるか否かを判別し（Ｓ１２４３２）、３ラウンド目を示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ１２４３２：Ｙｅｓ）、チャレンジモードへ移行する大当たりに対応する大当たり演出を実行させるための表示用大当たり開始コマンドを設定して（Ｓ１２４３３）、本処理を終了する。一方、Ｓ１２４３２の処理において、今回受信したラウンド数コマンドが３ラウンド目を示すコマンドではないと判別した場合は（Ｓ１２４３２：Ｎｏ）、Ｓ１２４３３の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。このＳ１２４３１～Ｓ１２４３３の各処理を実行することにより、大当たりＥ２０，Ｇ２０の大当たり演出を大当たりの３ラウンド目（Ｖ入賞装置１６５０が開放されるラウンド）から開始させることができる。つまり、見た目上、大当たりＨ２０（１ラウンド目、２ラウンド目でＶ入賞装置１６５０が開放される大当たり）と同様の動作および演出になるように構成することができるので、確変大当たりであるか、時短大当たりであるかを遊技者に対して区別し難く構成することができる。よって、たとえ不利な大当たりＨ２０（時短大当たり）に当選していたとしても、確変大当たりであることをより長く期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させ

ることができる。
【３９１１】
　また、本第２０実施形態における当たり関連処理２０（図４２３参照）では、Ｓ２４０６の処理において、大当たり終了コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２４０６：Ｙｅｓ）、大当たり終了時処理２０（Ｓ１２３５６）を実行し、本処理を終了する。ここで、図４２４を参照して、本第２０実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される当たり関連処理２０（図４２３のＳ１２２９２参照）内の一処理である大当たり終了時処理２０（Ｓ１２３５６）について説明する。図４２４は、大当たり終了時処理２０（Ｓ１２３５６）の内容を示したフローチャートである。本第２０実施形態における大当たり終了時処理２０（Ｓ１２３５６）は、上述した第１７実施形態における大当たり終了時処理１７（図３９０のＳ１２３０６参照）に対して、実行している大当たり遊技の大当たり種別に基づいて、大当たり演出の継続を設定するための処理が追加されている点で相違する。その他の処理については、同一であるため同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。
【３９１２】
　大当たり終了時処理２０（Ｓ１２３５６）では、まず、開始遅延フラグ２２３ｎｈがオンに設定されているか判別する（Ｓ１２４８１）。開始遅延フラグ２２３ｎｈがオンであると判別した場合には（Ｓ１２４８１：Ｙｅｓ）、開始遅延フラグ２２３ｎｈをオフに設定し（Ｓ１２４８２）、次に、大当たり演出継続フラグ２２３ｑｂをオンに設定し（Ｓ１２４８３）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１２４８１の処理において、開始遅延フラグ２２３ｎｈがオンではないと判別した場合には（Ｓ１２４８１：Ｎｏ）、上述したＳ１２４５１～Ｓ１２４５５の処理を実行する。Ｓ１２４５５の処理が終了すると、次いで、今回終了する大当たりが大当たりＢ２０，Ｃ２０のどちらかであるか否かを判別し（Ｓ１２４８４）、大当たりＢ２０，Ｃ２０のどちらかであると判別した場合は（Ｓ１２４８４：Ｙｅｓ）、処理をＳ１２４５８へと移行する。これに対し、今回終了する大当たりが大当たりＢ２０，Ｃ２０のいずれでもないと判別した場合は（Ｓ１２４８４：Ｎｏ）、処理をＳ１２４５７へと移行する。
【３９１３】
　図４２３に戻り、説明を続ける。Ｓ２４０６の処理において、大当たり終了コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２４０６：Ｎｏ）、上述したＳ２４０９～Ｓ２４１１の処理を実行する。そして、Ｓ２４１１の処理において、小当たり終了コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２４１１：Ｙｅｓ）、小当たり終了時処理を実行し（Ｓ１２３５２）、そのまま本処理を終了する。小当たり終了時処理（Ｓ１２３５２）の詳細な説明については、図４２５を参照して後述する。一方、Ｓ２４１１の処理において、小当たり終了コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２４１１：Ｎｏ）、上述したＳ１２３１０，Ｓ１２３１１の処理を実行し、そのまま本処理を終了する。
【３９１４】
　次に、図４２５を参照して、本第２０実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される当たり関連処理２０（図４２３のＳ１２２９２参照）内の一処理である小当たり終了時処理（Ｓ１２３５２）について説明する。図４２５は、小当たり終了時処理（Ｓ１２３５２）の内容を示したフローチャートである。この小当たり終了時処理は、大当たりＥ２０、或いは、大当たりＧ２０の大当たり遊技終了後に当選した小当たりの回数をカウントし、所定値となった場合に、ラッシュモードに突入することを示す表示用コマンドを設定するための処理である。
【３９１５】
　小当たり終了時処理（Ｓ１２３５２）では、まず、小当たり回数カウンタ２２３ｑｑの値が０より大きいか判別する（Ｓ１２３７１）。小当たり回数カウンタ２２３ｑｑの値が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ１２３７１：Ｎｏ）、大当たり演出継続フラグ２２３ｑｂがオンに設定されているか判別する（Ｓ１２３７２）。大当たり演出継続フラグ２２３ｑｂがオンではないと判別した場合には（Ｓ１２３７２：Ｎｏ）、そのま

ま本処理を終了する。一方、大当たり演出継続フラグ２２３ｑｂがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ１２３７２：Ｙｅｓ）、小当たり回数カウンタの値に１をセットし（Ｓ１２３７３）、本処理を終了する。

【３９１６】

一方、Ｓ１２３７１の処理において、小当たり回数カウンタ２２３ｑｑの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ１２３７１：Ｙｅｓ）、小当たり回数カウンタ２２３ｑｑの値を１減算し（Ｓ１２３７４）、次に、小当たり回数カウンタ２２３ｑｑの値は０であるか判別する（Ｓ１２３７５）。小当たり回数カウンタ２２３ｑｑの値が０であると判別した場合には（Ｓ１２３７５：Ｙｅｓ）、大当たり演出継続の終了タイミングであるため、ラッシュモード突入を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ１２３７６）、大当たり演出継続フラグ２２３ｑｂをオフに設定し（Ｓ１２３７７）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１２３７５の処理において、小当たり回数カウンタ２２３ｑｑの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ１２３７５：Ｎｏ）、Ｓ１２３７６～Ｓ１２３７７の処理をスキップし、本処理を終了する。

【３９１７】

次に、図４２６を参照して、本第２０実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される演出設定処理２０（Ｓ１２８９１）について説明する。図４２６は、演出設定処理２０（Ｓ１２８９１）の内容を示したフローチャートである。本第２０実施形態における演出設定処理２０（Ｓ１２８９１）は、上述した第１７実施形態における演出設定処理１７（図３９３のＳ１２８６１参照）に対して、大当たり演出の継続中に、第２特別図柄の外れ変動の演出を設定するための処理（Ｓ１２８９３～Ｓ１２８９７）が追加されている点で相違する。その他の処理については、同一であるため同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。

【３９１８】

演出設定処理２０（Ｓ１２８９１）では、まず、上述したＳ１２７０１の処理を実行した後、大当たり演出継続フラグ２２３ｑｂがオンに設定されているか判別する（Ｓ１２８９３）。大当たり演出継続フラグ２２３ｑｂがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ１２８９３：Ｙｅｓ）、今回実行する特別図柄の変動が、第２特別図柄の外れ変動であるか判別する（Ｓ１２８９４）。今回実行する特別図柄の変動が、第２特別図柄の外れ変動であると判別した場合には（Ｓ１２８９４：Ｙｅｓ）、ＲＵＳＨ突入を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ１２８９５）、大当たり演出継続フラグ２２３ｑｂをオフに設定する（Ｓ１２８９６）。そして、小当たり回数カウンタ２２３ｑｑの値を０にリセットし（Ｓ１２８９７）、本処理を終了する。

【３９１９】

一方、Ｓ１２８９３の処理において、大当たり演出継続フラグ２２３ｑｂがオンに設定されていないと判別した場合には（Ｓ１２８９３：Ｎｏ）、上述したＳ１２７０２～Ｓ１２７１３の処理を実行し、本処理を終了する。

【３９２０】

＜主制御装置における制御内容の別例＞

上述した各実施形態のうち、第６実施形態及び第１７実施形態では、特別図柄の確率状態として、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が高確率となる高確率状態と、その高確率状態よりも大当たり当選する確率が低確率となる低確率状態と、を設定可能なパチンコ機１０について説明をした。

【３９２１】

さらに、上述した第６実施形態では、特別図柄の高確率状態が設定されてから特別図柄変動回数が所定回数（１００回）実行されると、特別図柄の高確率状態が低確率状態へと移行する制御内容を有するパチンコ機１０を説明し、第１７実施形態では、特別図柄の高確率状態が設定されてから次の大当たりに当選するまでの期間、特別図柄の高確率状態が継続する制御内容を有するパチンコ機１０について説明した。

【３９２２】

特別図柄の高確率状態を継続させるための制御内容（特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるための制御内容）としては、上述した２つの制御内容以外の制御内容を用いても良い。

【３９２３】

ここで、図４２７から図４２９を参照して、上述した第１７実施形態に対して主制御装置１１０における制御内容を異ならせた別例について説明する。本別例のパチンコ機１０では、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されると、特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるための抽選（所謂、転落抽選）を実行可能に構成し、転落抽選に当選した場合に、遊技状態を確変状態から時短状態へと移行させるように構成している。つまり、上述した第１７実施形態では、確変状態が設定されると、次に特別図柄抽選で大当たり当選するまで（大当たり当選を示す表示態様で特別図柄が停止表示されるまで）確変状態が継続するように構成していたが、本別例では、特別図柄抽選で大当たり当選するまでに転落抽選に当選してしまうと、その時点で確変状態が終了してしまうように構成している。

【３９２４】

このように構成することで、有利遊技状態が設定されている期間において実行される示唆演出によって確変状態が設定されていると把握した場合であっても、いつまで確変状態が継続するのかを遊技者に分かり難くすることができるため、実行される示唆演出の内容をより注視させることができる。

【３９２５】

また、上述した第１７実施形態では、確変状態が設定された場合に、時短終了条件が成立することで潜確状態へと移行するように構成している。つまり、次に特別図柄抽選で大当たり当選するまで（大当たり当選を示す表示態様で特別図柄が停止表示されるまで）確変状態が継続するように構成された第１７実施形態では、確変状態中に大当たり当選することなく時短終了条件が成立するまで特別図柄抽選を実行させることにより、遊技者に有利となる潜確状態へと移行するように構成していた。

【３９２６】

これに対して、本別例では、時短終了条件が成立するよりも前に転落抽選に当選した場合には、時短終了条件が成立した場合に、通常状態へと移行することになる。このように構成することで、確変状態が設定された場合であっても、転落抽選の当選の有無に応じて、時短終了条件が成立した後の遊技性を大きく異ならせることができる。

【３９２７】

＜本別例の電気的構成について＞

次に、図４２７を参照して、本別例の電気的構成について説明をする。本別例は、上述した第１７実施形態に対して、特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる抽選（転落抽選）を実行可能に構成している点で大きく相違しており、転落抽選を実行するための構成を追加した点で相違している。

【３９２８】

まず、図４２７（ａ）を参照して、本別例の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。図４２７（ａ）は、本別例のパチンコ機１０のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。図４２７（ａ）に示した通り、本別例のＲＯＭ２０２は、上述した第１７実施形態のＲＯＭ２０２に対して、新たに転落抽選テーブル２０２ｎｈを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【３９２９】

転落抽選テーブル２０２ｎｈは、後述する転落抽選カウンタＣｄ１の判定値が記憶されているデータテーブルである。第１入球口６４、または第２入球口６４０へ球が入球した際（始動入賞の際）に取得された転落抽選カウンタＣｄ１の値が、転落抽選テーブル２０２ｎｈに規定されているいずれかの判定値と一致した場合に、特別図柄の低確率状態へと移行するように（転落するように）設定される。

【３９３０】
ここで、図４２７（ｂ）を参照して、転落抽選テーブル２０２ｎｈの内容について説明をする。図４２７（ｂ）は、転落抽選テーブル２０２ｎｈの内容を模式的に示した模式図である。図４２７（ｂ）に示したとおり、転落抽選テーブル２０２ｎｈには、特別図柄の確変状態において転落と判定される判定値として、「０，１」の２つの判定値が規定されている。ここで、転落抽選カウンタＣｄ１は、「０～９９９」の範囲で値が更新されるループカウンタである。転落抽選カウンタＣｄ１の取り得る１０００個の値のうち、転落と判定される判定値が２個存在するので、特別図柄の確変状態において、転落する（特別図柄の低確率状態へと移行する）確率は、１／５００となる。
【３９３１】
なお、本別例における転落抽選テーブル２０２ｎｈには、特別図柄の確変状態において転落か否かを判定するための判定値（特別図柄の確変状態用の判定値）のみが規定されており、特別図柄の低確率状態用の判定値は規定されていない。既に特別図柄の低確率状態となっている場合において、特別図柄の低確率状態へと移行させるか否かを判定するのは処理の無駄だからである。
【３９３２】
本別例では、この転落抽選テーブル２０２ｎｈと、定期的に更新される転落抽選カウンタＣｄ１とが比較されて、特別図柄の確変状態から特別図柄の低確率状態へと移行させる（転落させる）か否かが判定される。即ち、有利遊技状態のうち、最も遊技者に有利な有利状態である確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）から、有利遊技状態の１つではあるが、確変状態よりは遊技者に不利となる時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）へと移行するタイミングをランダムにすることができる。よって、遊技者に対して、確変状態がなるべく長く継続するように期待させながら遊技を行わせることができる。
【３９３３】
なお、本別例では、確変状態が設定された場合には、転落抽選に当選し無い限り、次の大当たり当選まで確変状態が継続するように構成しているが、例えば、上述した第６実施形態のように、特別図柄の高確率状態の最大継続期間（５０回）が確変カウンタ２０３ｉの値によって規定されるように構成しても良い。
【３９３４】
本別例では、特別図柄の高確率状態から特別図柄の低確率状態へと移行（転落）するか否かが抽選（判定）されていたが、他の状態へと移行することを抽選（判定）してもよい。例えば、普通図柄の高確率状態から普通図柄の低確率状態へと移行するか否かを、変動毎に実行される抽選により判別してもよい。これにより、有利遊技状態がいつまで続くのかをランダムとすることができるので、変動毎に有利遊技状態が継続することを願って遊技を行わせることができる。また、例えば、特別図柄の低確率状態から特別図柄の高確率状態へと移行するか否かを抽選可能に構成してもよい。
【３９３５】
さらに、本別例では、上述した転落抽選を特別図柄抽選が行われる毎に実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄抽選が実行される特別図柄の種別に応じて、転落抽選の実行のし易さを異ならせても良く、例えば、普通図柄の高確率状態中に主として実行される第２特別図柄抽選が行われる場合のほうが、第１特別図柄抽選が行われる場合よりも転落抽選が実行され易くなるように構成しても良い。このように構成することで、第１特別図柄抽選が行われることに基づいて実行された転落抽選によって特別図柄の高確率状態が低確率状態へと移行してしまい、遊技者に有利な遊技を行わせ難くなることを抑制することができる。
【３９３６】
また、転落抽選の実行タイミングにて、転落抽選の実行回数を決定する回数決定手段を設け、転落抽選の実行契機が成立した場合に実行される転落抽選の回数を異ならせるように構成しても良い。この場合、回数決定手段により決定される回数の範囲を「０～５」と

し、その平均値が１回となるように設計すると良い。このように構成することで、特別図柄抽選が実行される回数と、転落抽選が実行される回数とを乖離させることができるため、どのタイミングで特別図柄の高確率状態が低確率状態へと移行するのかをより分かり難くすることができる。なお、この場合、回数決定手段により決定された回数（転落抽選の実行回数）を、示唆可能な示唆手段を設け、遊技者に対して、転落し易い期間（回数決定手段により複数回が決定された期間）と、転落し難い期間（回数決定手段により０回が決定された期間）と、を示唆可能に構成すると良い。これにより、示唆手段による示唆内容に基づいて、転落の有無を予測しながら遊技を行うことができる。

【３９３７】

さらに、本別例では、特別図柄抽選の実行を転落抽選の実行契機としているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄抽選が実行される場合に転落抽選を実行するように構成しても良いし、遊技盤１３に設けられた特定の入賞口（例えば、一般入球口６３）に球が入球した場合に転落抽選を実行するように構成しても良い。

【３９３８】

＜別例における制御処理内容について＞

次に、図４２８及び図４２９を参照して、本別例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する制御処理内容のうち、上述した第１７実施形態とは異なる点について説明をする。本第１７実施形態のパチンコ機１０は、上述した通り転落抽選の機能を有している点で上述した第１７実施形態のパチンコ機１０とは相違しており、この相違点に関する制御内容が相違している。具体的には、第１特別図柄大当たり判定処理１７と、第２特別図柄大当たり判定処理１７との内容が相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【３９３９】

まず、図４２８を参照して、第１特別図柄大当たり判定処理１７（図４２８のＳ７１２６参照）の内容について説明をする。図４２８は、第１特別図柄大当たり判定処理１７（図４２８のＳ７１２６参照）の内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄大当たり判定処理１７（図４２８のＳ７１２６参照）が実行されると、上述した第１特別図柄大当たり判定処理１７（図３７４のＳ７１２１参照）と同一のＳ１８１１～Ｓ１８１２の処理を実行し、Ｓ１８１２の処理において確変フラグ２０３ｎｃがオンに設定されていると判別した場合に（Ｓ１８１２：Ｙｅｓ）、取得した転落抽選カウンタＣｄ１の値と、転落抽選テーブル２０２ｎｈに規定されている値とを比較し（Ｓ１８７６）、転落抽選に当選したか否かを判別する（Ｓ１８７７）。

【３９４０】

転落抽選に当選したと判別した場合は（Ｓ１８７７：Ｙｅｓ）、確変フラグをオフに設定し（Ｓ１８７８）、特別図柄の高確率状態が低確率状態へと移行したことを示すための転落コマンドを設定し（Ｓ１８７９）、上述した第１特別図柄大当たり判定処理１７（図３７４のＳ７１２１参照）のＳ１８１３～Ｓ１８２０の処理と同様の処理であるＳ１８８０，Ｓ１８１５～Ｓ１８２０の各処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ１８７７の処理において、転落抽選に当選していないと判別した場合は（Ｓ１８７７：Ｎｏ）、Ｓ１８７８，Ｓ１８７９の各処理をスキップして、処理をＳ１８８０へと移行する。更に、Ｓ１８１２の処理において、確変フラグ２０３ｎｃがオフであると判別した場合は（Ｓ１８１２：Ｎｏ）、Ｓ１８７６～Ｓ１８７９の各処理をスキップして、処理をＳ１８８０へと移行する。

【３９４１】

次に、図４２９を参照して、第２特別図柄大当たり判定処理１７（図４２９のＳ７６４４参照）の内容について説明をする。図４２９は、第２特別図柄大当たり判定処理１７（図４２９のＳ７６４４参照）の内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄大当たり判定処理１７（図４２９のＳ７６４４参照）が実行されると、上述した第２特別図柄大当たり判定処理１７（図３７９のＳ７６３８参照）と同一のＳ１９２１～Ｓ１９２２の処理を実行し、Ｓ１９２２の処理において確変フラグ２０３ｎｃがオンに設定されてい

ると判別した場合に（Ｓ１９２２：Ｙｅｓ）、取得した転落抽選カウンタＣｄ１の値と、転落抽選テーブル２０２ｎｈに規定されている値とを比較し（Ｓ１９７６）、転落抽選に当選したか否かを判別する（Ｓ１９７７）。

【３９４２】

転落抽選に当選したと判別した場合は（Ｓ１９７７：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３ｎｃをオフに設定し（Ｓ１９７８）、特別図柄の高確率状態が低確率状態へと移行したことを示すための転落コマンドを設定し（Ｓ１９７９）、上述した第２特別図柄大当たり判定処理１７（図３７９参照）のＳ１９２３～Ｓ１９３０の処理と同様の処理であるＳ１９８０，Ｓ１９２５～Ｓ１９３０の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ１９７７の処理において、転落抽選に当選していないと判別した場合は（Ｓ１９７７：Ｎｏ）、Ｓ１９７８，Ｓ１９７９の各処理をスキップして、処理をＳ１９８０へと移行する。更に、Ｓ１９２２の処理において、確変フラグ２０３ｎｃがオフであると判別した場合は（Ｓ１９２２：Ｎｏ）、Ｓ１９７６～Ｓ１９７９の各処理をスキップして、処理をＳ１９８０へと移行する。

【３９４３】

以上、説明をした通り、本別例では、特別図柄抽選の実行条件が成立した状態において、実際に特別図柄抽選を実行する前に、転落抽選を実行するように構成している。このように構成することで、転落抽選の抽選結果に応じた特別図柄抽選を即座に実行することができるため、遊技者に対して公正な遊技を提供することができる。

【３９４４】

なお、転落抽選の実行タイミングと、特別図柄抽選の実行タイミングとを、本別例とは異ならせるように構成しても良く、例えば、特別図柄抽選を実行した後に、転落抽選を実行するように構成しても良い。この場合、特別図柄の高確率状態が設定されている状態で特別図柄抽選が実行され、その直後に転落抽選が実行されることになるため、特別図柄の高確率状態で実行された特別図柄抽選の抽選結果が停止表示されるまでに（特別図柄変動が停止表示されるまでに）、転落抽選に当選し特別図柄の低確率状態が設定される事象が発生することになる。このような状態が発生した場合には、例えば、第３図柄表示装置８１の表示面にて、現在実行中の特別図柄変動が、特別図柄抽選が高確率状態で実行された最後の変動となり、次回の特別図柄抽選が特別図柄の低確率状態で実行される旨を示すための転落報知演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して実行中の特別図柄変動の結果をより注視させることができる。

【３９４５】

また、本別例では、転落抽選に当選すると、次に特別図柄抽選が実行されるよりも前に特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、転落抽選に当選した場合に、特別図柄の高確率状態が継続する回数を２以上減算（確変カウンタ２０３ｉの値を２以上減算）したり、特別図柄の高確率状態中に実行され得る特別図柄抽選の残回数を所定回数（例えば、２回）にしたりするように構成しても良い。このように構成した場合であっても、転落抽選に当選したことにより、遊技者に最も有利となる遊技状態（確変状態）がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くさせることができるため、緊張感を持たせた遊技を行わせることができる。

【３９４６】

本別例では、転落抽選にて当選しなかった場合、即ち、特別図柄の高確率状態が継続した場合にて、その旨を遊技者に示唆、或いは報知するための演出を実行しないことで、特別図柄の高確率状態が継続する期間（継続している期間）を遊技者に分かり難く構成しているが、これに限ること無く、転落抽選にて当選しなかった場合の一部において、その旨を遊技者に報知するように構成しても良い。この場合、例えば、転落抽選テーブル２０２ｎｈに、当選（転落）と判定される転落抽選カウンタＣｄ１の値だけでは無く、特定外れと判定される値（例えば、９９８，９９９）を規定しておき、当該値と判定した場合に、特定外れを示すコマンドを設定することで、遊技者に対して転落抽選の結果が特定外れで

あることを示すための演出を実行するように構成しても良いし、転落抽選の抽選結果が外れであることを示すためのコマンドを設定し、音声ランプ制御装置１１３側で転落抽選の抽選結果が外れであることを示すためのコマンドを受信した場合に、転落抽選の抽選結果が外れであることを示す演出を実行するか否かの抽選を行い、その抽選で演出を実行すると判別した場合に外れ演出を実行するように構成しても良い。

【３９４７】

＜第２１実施形態＞

次いで、図４３０から図４４６を参照して、第２１実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第６実施形態におけるパチンコ機１０では、確変状態として、第１特別図柄の抽選が実行され易い（即ち、比較的不利な）確変状態１と、その確変状態１に比較して第２特別図柄の抽選が実行され易い（即ち、比較的有利な）確変状態２と、の有利度合いが異なる２種類の確変状態を設けると共に、時短状態として、第１特別図柄の抽選が実行され易い（即ち、比較的不利な）時短状態１と、その時短状態１に比較して第２特別図柄の抽選が実行され易い（即ち、比較的有利な）時短状態２と、の有利度合いが異なる２種類の時短状態を設ける構成としていた。言い換えれば、右打ちにより遊技を進行する比較的有利な遊技状態として、比較的有利度合いが低い第１特別図柄の抽選が実行され易い遊技状態と、比較的有利度合いが高い第２特別図柄の抽選が実行され易い遊技状態と、を設ける構成としていた。

【３９４８】

これに対して本第２１実施形態におけるパチンコ機１０では、右打ちにより遊技を進行する比較的有利な遊技状態（即ち、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態）として、有利度合いが高い第２特別図柄の抽選が実行され易い確変状態、および時短状態の２種類の遊技状態のみを設ける代わりに、左打ちにより遊技を進行する比較的不利な遊技状態（即ち、普通図柄の通常状態が設定される遊技状態）として、比較的有利度合いが低い第１特別図柄の抽選が実行され易い遊技状態（通常状態）と、有利度合いが低い第１特別図柄の抽選と、有利度合いが高い第２特別図柄の抽選と、が交互に実行され易い（即ち、有利な第２特別図柄の抽選が通常状態よりも実行され易い）遊技状態（潜確状態）と、の２種類の遊技状態を設ける構成としている。通常状態では、特別図柄の低確率状態に設定される上に、有利度合いが低い第１特別図柄の抽選ばかりが実行されるため、不利になる一方、潜確状態では、特別図柄の高確率状態に設定されることで大当たりに当選し易くなる上に、有利度合いが高い第２特別図柄の抽選が比較的実行され易くなるため、遊技者にとって有利となる。よって、左打ちにより遊技を進行する遊技状態にメリハリをつけることができるので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。

【３９４９】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、左打ちにより遊技を進行する比較的有利度合いが低い遊技状態と、右打ちにより遊技を進行する比較的有利度合いが高い遊技状態と、を設ける構成とし、大当たり当選等の特定契機の成立に基づいて、有利度合いが低い遊技状態から有利度合いが高い遊技状態へと移行するものが広く一般的に知られている。しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利度合いが低い遊技状態が長く続いてしまうと、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうという問題点があった。

【３９５０】

これに対して本第２１実施形態では、左打ちにより遊技を進行する遊技状態として、左打ちを行うことでほぼ第１特別図柄の抽選のみが実行される通常状態と、左打ちを行うことで第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とがほぼ交互に実行される潜確状態と、の２種類の遊技状態を設ける構成としている。これにより、左打ちにより遊技を進行する不利な遊技状態において、遊技が単調となってしまうことを抑制することができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制することができる。よって、不利な遊技状態における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３９５１】

この第２１実施形態におけるパチンコ機１０が、上述した第６実施形態におけるパチン

コ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第６実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第６実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【３９５２】

まず、図４３０を参照して、本第２１実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図４３０は、本第２１実施形態における遊技盤１３の正面図である。図４３０に示した通り、本第２１実施形態における遊技盤１３では、第６実施形態における振分装置７００、振分装置７００の第１作動口７０４へと遊技球が入球したことに基づいて開放される右第１入球口６４ａ２、および振分装置７００の第２作動口７０７へと遊技球が入球したことに基づいて開放される右第２入球口６４ｂが削除されている点で相違する。

【３９５３】

また、本第２１実施形態における遊技盤１３では、図４３０に示した通り、遊技盤１３の中央下部に、第６実施形態における第１入球口６４ａ１に代えて、遊技球を複数の入球口（左第１入球口６４ｌ、右第１入球口６４ｒ、および第２入球口１６４０）の何れかへと振り分けることが可能な振分装置１７５０が設けられている点で相違する。また、第２入球口１６４０には、通常時は遊技盤１３の内側に収納され、普通図柄の当たりとなった場合に所定期間、正面視手前側へと突出動作を行うことが可能な横長略長方形形状の普通電動役物１６４０ａが付随して設けられている点でも第６実施形態と相違する。なお、この普通電動役物１６４０ａは、遊技盤１３に対して正面視手前側に突出した状態において、上面を遊技球が転動可能に構成されている。普通電動役物１６４０ａの上面を転動する遊技球は、第２入球口１６４０の入球面へと誘導される。一方、普通電動役物１６４０ａが遊技盤１３の内部に収納されている状態（埋没している状態）においては、遊技球が第２入球口１６４０へと誘導されないため、第２入球口１６４０へと入球困難な状態を形成する。

【３９５４】

更に、図４３０に示した通り、本第２１実施形態における遊技盤１３では、普通図柄の抽選の契機となるスルーゲートとして、中央スルーゲート６７ｃと、右スルーゲート６７ｒと、の２つのスルーゲートが設けられている。より具体的には、図４３０に示した通り、振分装置１７５０の内部に中央スルーゲート６７ｃが設けられていると共に、可変入賞装置６５の正面視左側に右スルーゲート６７ｒが設けられている点でも第６実施形態と相違する。

【３９５５】

また、振分装置１７５０の正面視右側には、振分装置１７５０へと入球せずに右側へと跳ね返された遊技球が振分装置１７５０の右第１入球口６４ｒや第２入球口１６４０へと入球することを抑制し、アウト口６６ｕへと誘導するための領域が形成されている。詳細については後述するが、本第２１実施形態では、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選の方が有利度合いが高く構成され、潜確状態において振分装置１７５０へと入球した遊技球の一部が第２入球口１６４０へと入球して第２特別図柄の抽選が実行され得る一方で、通常状態においては振分装置１７５０へと入球しても第２入球口１６４０へと入球し得ないように構成している。このため、通常状態において振分装置１７５０へと入球しなかった遊技球が第２入球口１６４０へとイレギュラー入賞することを防止すべく、アウト口６６ｕによって振分装置１７５０の右側へと流下した遊技球を全てパチンコ機１０の外部へと排出する構成としている。これにより、有利度合いが高い第２特別図柄の抽選が実行され得る潜確状態の優位性をより確実に通常状態よりも高めることができる。

【３９５６】
ここで、図４３１を参照して、本第２１実施形態における振分装置１７５０の詳細について説明を行う。図４３１（ａ）は、普通電動役物１６４０ａが遊技盤１３に埋没した（収納された）状態（第２入球口１６４０へと遊技球が入球困難な状態）となっている場合における振分装置１７５０付近の拡大正面図であり、図４３１（ｂ）は、普通電動役物１６４０ａが遊技盤１３に対して正面視手前側に突出した状態（第２入球口１６４０へと遊技球が誘導される状態）となっている場合における振分装置１７５０付近の拡大正面図である。
【３９５７】
図４３１（ａ）に示した通り、振分装置１７５０は、その上面に、遊技球が通過可能な幅で構成された開口部１７５０ａと、その開口部１７５０ａを介して振分装置１７５０の内部へと入球した遊技球を、正面視右側若しくは左側のどちらかへと振り分ける振分部材１７５０ｂと、その振分部材１７５０ｂによって正面視左側へと振り分けられた遊技球が流下可能な左誘導流路１７５０ｃと、その左誘導流路１７５０ｃを流下した遊技球が入球可能な位置に設けられている第１入球口６４ｌと、振分部材１７５０ｂによって正面視右側に振り分けられた遊技球が流下可能な右誘導流路１７５０ｄと、その右誘導流路１７５０ｄを流下した遊技球が入球可能な位置に設けられている右第１入球口６４ｒおよび第２入球口１６４０と、その第２入球口１６４０に付随して設けられ、遊技球を第２入球口１６４０へと誘導する突出状態と遊技球が第２入球口１６４０へと入球困難となる埋没状態（収納状態）とに可変可能（変位可能）な普通電動役物１６４０ａと、で構成されている。
【３９５８】
右第１入球口６４ｒおよび左第１入球口６４ｌは、比較的有利度合いが低い第１特別図柄の抽選契機となる始動入賞口として構成され、第２入球口１６４０は、比較的有利度合いが高い第２特別図柄の抽選契機となる始動入賞口として構成される。より具体的には、第１特別図柄の抽選は第２特別図柄の抽選よりも、大当たりに当選した場合にラウンド数が少ない大当たりとなる割合が高くなるように構成されている上に、確変大当たりの割合が低くなるように構成されているため、第２特別図柄の抽選の方が有利度合いが高くなる。
【３９５９】
図４３１（ａ）に示した通り、振分部材１７５０ｂは、正面視右側に設けられ、遊技球を受け止め可能な右受け止め部１７５０ｂｒと、正面視左側に設けられ、遊技球を受け止め可能な左受け止め部１７５０ｂｌと、振分部材１７５０ｂの回転動作の回転軸である回転軸１７５０ｂｃと、で少なくとも構成されている。この振分部材１７５０ｂは、回転軸１７５０ｂｃを回転軸として、正面視右側に傾倒した状態（配置）と、正面視左側に傾倒した状態（配置）と、に可変可能（変位可能）に構成されている。図４３１（ａ）は、正面視右側に傾倒した状態（配置）に変位している状況を例示している。この振分部材１７５０ｂは、正面視右側に傾倒した状態において、開口部１７５０ａの直下に左受け止め部１７５０ｂｌが配置される（開口部１７５０ａを通過した遊技球が左受け止め部１７５０ｂｌによって受け止められる）一方で、正面視左側に傾倒した状態において、開口部１７５０ａの直下に右受け止め部１７５０ｂｒが配置される（開口部１７５０ａを通過した遊技球が右受け止め部１７５０ｂｒによって受け止められる）。
【３９６０】
振分部材１７５０ｂが正面視右側に傾倒した状態において左受け止め部１７５０ｂｌによって遊技球が受け止められると、遊技球の重みによって振分部材１７５０ｂが回転軸１７５０ｂｃを回転軸として反時計回りに回動し、振分部材１７５０ｂが正面視左側に傾倒した状態に可変（変位）すると共に、左受け止め部１７５０ｂｌによって受け止められていた遊技球が左誘導流路１７５０ｃへと落下する。一方、振分部材１７５０ｂが正面視左側に傾倒した状態において右受け止め部１７５０ｂｒによって遊技球が受け止められると、遊技球の重みによって振分部材１７５０ｂが回転軸１７５０ｂｃを回転軸として時計回

りに回動し、振分部材１７５０ｂが正面視右側に傾倒した状態に可変（変位）すると共に、右受け止め部１７５０ｂｒによって受け止められていた遊技球が右誘導流路１７５０ｄへと落下する。言い換えれば、振分部材１７５０ｂは、遊技球を右受け止め部１７５０ｂｒと左受け止め部１７５０ｂｌとによって交互に受け止めて、右誘導流路１７５０ｄと左誘導流路１７５０ｃとに交互に誘導する。つまり、振分装置１７５０へと遊技球が入球する毎に、左誘導流路１７５０ｃと右誘導流路１７５０ｄとに交互に振り分けられる。

【３９６１】

なお、通常状態において右誘導流路１７５０ｄを流下した遊技球は、埋没状態の普通電動役物１６４０ａへと到達し、そのまま普通電動役物１６４０ａを通過して右第１入球口６４ｒへと入球する（図４３１（ａ）参照）。より具体的には、右誘導流路１７５０ｄに設けられている中央スルーゲート６７ｃを遊技球が通過したことに基づく普通図柄の抽選で当たりになると、中央スルーゲート６７ｃの通過を検出してから０．４秒後に普通電動役物１６４０ａが埋没状態から突出状態に可変（変位）する。一方、中央スルーゲート６７ｃを通過した遊技球は、０．２秒前後で普通電動役物１６４０ａへと到達する。このため、中央スルーゲート６７ｃを通過した遊技球は、普通電動役物１６４０ａが突出位置に可変するよりも前に普通電動役物１６４０ａを通過しきってしまい、右第１入球口６４ｒへと入球する（図４３１（ａ）参照）。なお、普通図柄の当たりは比較的短時間（中央スルーゲート６７ｃの通過から０．９秒程度）で終了するため、短い間隔で遊技球が連続して振分装置１７５０へと入球したとしても、中央スルーゲート６７ｃを通過した遊技球の次の遊技球が左誘導流路１７５０ｃへと振り分けられている間に普通図柄の当たりが終了する。よって、遊技球が短い間隔で振分装置１７５０へと連続して入球したとしても、後続の遊技球が普通電動役物１６４０ａの突出期間の間に普通電動役物１６４０ａへと到達することはない。従って、通常状態においては、振分装置１７５０へと遊技球が入球する毎に、右第１入球口６４ｒと左第１入球口６４ｌとに遊技球が交互に入球する。

【３９６２】

また、潜確状態において右誘導流路１７５０ｄを流下した遊技球は、突出状態の普通電動役物１６４０ａへと到達し、その突出状態の普通電動役物１６４０ａが形成する傾斜に誘導されて、第２入球口１６４０へと入球する（図４３１（ｂ）参照）。より具体的には、潜確状態においては、右誘導流路１７５０ｄに設けられている中央スルーゲート６７ｃを遊技球が通過したことに基づく普通図柄の抽選で当たりになると、中央スルーゲート６７ｃの通過を検出してから０．１２秒後に普通電動役物１６４０ａが埋没状態から突出状態に可変（変位）する。この突出状態は０．５間維持される。一方で、上述した通り、中央スルーゲート６７ｃを通過した遊技球は０．２秒程度で普通電動役物１６４０ａへと到達するため、ほぼ、突出状態の普通電動役物１６４０ａの上面に衝突し、その突出状態の普通電動役物１６４０ａが成す正面視右上から左下に向けて下る向きの傾斜に沿って第２入球口１６４０の入球面へと誘導される。従って、潜確状態においては、振分装置１７５０へと遊技球が入球する毎に、第２入球口１６４０と左第１入球口６４ｌとに遊技球が交互に入球する。

【３９６３】

なお、図４３１（ｂ）に示した通り、振分装置１７５０の右側に設けられている右スルーゲート６７ｒを通過した遊技球も、潜確状態においては普通電動役物１６４０ａが突出状態に設定されている間に普通電動役物１６４０ａの上面へと到達可能に構成されている。しかしながら、潜確状態や通常状態等の普通図柄の通常状態が設定される遊技状態においては、普通図柄の当たりとなった場合に普通電動役物１６４０ａが突出状態に設定される期間（第２入球口１６４０へと入球可能となる期間）が比較的短く（例えば、０．５秒間）、普通電動役物１６４０ａの右側へと落下した遊技球が第２入球口１６４０へと到達するのに要する期間（例えば、１秒間）より前に普通電動役物１６４０ａが埋没状態へと戻ってしまう。従って、潜確状態において右打ちを行って右スルーゲート６７ｒを通過させることで第２入球口１６４０のみに遊技球を入球させるという変則的な遊技方法が成立することはないので、有利度合いが低い潜確状態において、遊技者に対してより確実に左

打ちにより遊技を進行させることができる。
【３９６４】
一方、確変状態や時短状態においては、普通図柄の当たりとなった場合に普通電動役物１６４０ａが突出状態に設定される期間は比較的長い期間（例えば、２秒間）が設定されるので、右打ちにより右スルーゲート６７ｒを通過した遊技球を、突出状態の普通電動役物１６４０ａの上面を転動させて第２入球口１６４０へと入球（誘導）させることができる。よって、有利な確変状態や時短状態においては、右打ちにより発射された遊技球の多くを第２入球口１６４０へと入球させることができるので、左打ちを行う場合に比較して、持ち球を減らさずに有利な第２特別図柄の抽選を連続して実行させることができる有利な状態を形成する。従って、時短状態や確変状態へと移行した場合に、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【３９６５】
このように、本第２１実施形態では、普通図柄の通常状態（低確率状態）が設定される通常状態と潜確状態とで、普通図柄の当たりに当選してから普通電動役物１６４０ａが開放されるまでの期間（普通電動役物１６４０ａの可動（変位）の態様）を異ならせることにより、第１特別図柄の抽選が実行され易い左打ち遊技状態（通常状態）と、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが交互に実行され易い左打ち遊技状態（潜確状態）と、を形成する構成としている。これにより、遊技者にとって不利な左打ち遊技状態において遊技のバリエーションを増加させることができるので、不利な左打ち遊技状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【３９６６】
なお、本第２１実施形態では、通常状態を第１特別図柄の抽選ばかりが実行される左打ち遊技状態として構成する一方で、潜確状態を第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが交互に実行される左打ち遊技状態として構成していたが、これに限られるものではない。例えば、逆に、通常状態を第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが交互に実行される左打ち遊技状態として構成してもよい。このように構成することで、通常状態では、大当たり確率が低いものの、有利な第２特別図柄の抽選が実行され易い遊技性となる一方で、潜確状態では、大当たり確率が高いものの、有利な第２特別図柄の抽選が実行され難い遊技性を実現することができる。つまり、通常状態と潜確状態とで、互いに異なるメリットおよびデメリットを設けることができるので、これらの遊技状態における遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【３９６７】
次に、図４３２を参照して、本第２１実施形態における遊技状態間の移行方法について説明する。図４３２に示した通り、本第２１実施形態においては、４つの遊技状態が設けられている。即ち、特別図柄の低確率状態と普通図柄の通常状態とに設定される通常状態（図４３２の上部参照）と、特別図柄の高確率（確変）状態と普通図柄の通常状態とに設定される潜確状態（図４３２の中段参照）と、特別図柄の高確率（確変）状態と普通図柄の時短状態とに設定される確変状態（図４３２の下部左側参照）と、特別図柄の低確率状態と普通図柄の時短状態とに設定される時短状態（図４３２の下部右側参照）と、の４つの遊技状態が設けられている。ここで、上述した通り、通常状態は、左打ちにより主として第１特別図柄の抽選を実行させることにより遊技を進行する遊技状態であり、潜確状態は、左打ちにより主として第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とを交互に実行させることにより遊技を進行する遊技状態であり、確変状態および時短状態は、右打ちにより主として第２特別図柄の抽選を実行させることにより遊技を進行する遊技状態である。
【３９６８】
図４３２の上段に示した通り、通常状態から他の遊技状態へは、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。より具体的には、図４３２の上段に示した通り、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に５％の割合で当選する大当たりＡ２１に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が遊技者にとって最も有利な確変状態に

設定される。また、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に３０％の割合で当選する大当たりＢ２１に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が比較的不利な（即ち、左打ち遊技状態である）潜確状態に設定される。更に、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に６５％の割合で当選する大当たりＣ２１に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が比較的有利な時短状態に設定される。つまり、通常状態において大当たりに当選すると、７０％の割合で右打ち遊技状態へと移行し、３０％の割合で通常状態よりも比較的有利な左打ち遊技状態である潜確状態へと移行するため、いずれにしても、大当たりに当選することで遊技者に有利となる。よって、大当たりに当選した時点で遊技者をより大きく喜ばせることができる。

【３９６９】

また、図４３２の中段に示した通り、潜確状態から他の遊技状態へは、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。より具体的には、図４３２の中段に示した通り、潜確状態において大当たりに当選した場合のうち、実質的に３５％の割合で当選する大当たりＡ２１，Ｄ２１，Ｅ２１のいずれかに当選した場合、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な確変状態に設定される。なお、実質的な割合とは、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが交互に（均等に）実行されることを加味した割合のことであり、第１特別図柄の大当たりの大当たり種別の振り分けと、第２特別図柄の大当たり種別の振り分けとの平均を取った値のことを指す。つまり、第１特別図柄の抽選で大当たりＡ２１に当選する割合である５％と、第２特別図柄の抽選で大当たりＤ２１，Ｅ２１に当選する割合である６５％と、の平均の割合（７０％／２）である３５％を、潜確状態における実質的な確変状態への移行割合として表記している。同様に、潜確状態において大当たりに当選した場合のうち、実質的に５０％の割合で当選する大当たりＣ２１，Ｆ２１のいずれかに当選した場合、大当たり終了後の遊技状態が比較的有利な時短状態に設定される。これらに対し、潜確状態において実質的に１５％の割合で当選する大当たりＢ２１に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、潜確状態に設定される。つまり、潜確状態において大当たりに当選すると、実質的に８５％の割合で右打ち遊技状態へと移行する上に、最も有利な確変状態への移行割合も通常状態よりも３０％高くなるため、大当たりに当選した場合における遊技者の期待感をより高めることができる。

【３９７０】

また、図４３２の下段左側に示した通り、確変状態から他の遊技状態へは、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。より具体的には、図４３２の下段左側に示した通り、確変状態において第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に３５％の割合で当選する大当たりＦ２１に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。一方で、確変状態において第２特別図柄の抽選で６５％の割合で当選する大当たりＤ２１，Ｅ２１に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が再度、遊技者にとって最も有利な確変状態に設定される。つまり、確変状態において大当たりに当選すると、６５％の割合で再度、最も有利な確変状態が設定されるので、最も有利な確変状態と大当たりとが６５％の割合で繰り返される（ループする）極めて有利な状態を形成する。よって、確変状態へと移行することにより、遊技者の遊技に対する興趣を大幅に向上させることができる。

【３９７１】

また、図４３２の下段右側に示した通り、時短状態から他の遊技状態へは、大当たりに当選した場合、および時短回数が経過した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図４３２の下段右側に示した通り、時短状態において第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に６５％の割合で当選する大当たりＤ２１，Ｅ２１に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が遊技者にとって最も有利な確変状態に設定される。また、時短状態において時短回数（３０回、または１００回）が経過した場合は、遊技者にとって最も不利な通常状態へと移行する。これらに対し、時短状態において第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に３５％の割合で当選する大当たりＦ２１に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態に設定される。つまり、時短状態において大当たりに当選する

と、６５％の割合で最も有利な確変状態が設定される一方で、時短回数が経過してしまうと遊技者にとって最も不利な通常状態が設定されてしまうため、確変状態に比較すると有利度合いが低くなる。

【３９７２】

このように、本第２１実施形態では、不利な左打ち遊技状態として、通常状態と潜確状態とを設けると共に、有利な右打ち遊技状態として、確変状態と時短状態とを設ける構成としている。これら４つの遊技状態を大当たり等を契機として行き来するように構成することで、遊技が単調となってしまうことを抑制することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３９７３】

次に、図４３３を参照して、本第２１実施形態における特徴的な演出態様について説明する。図４３３は、本第２１実施形態における潜確状態の間の変動表示態様を示した図である。より具体的には、図４３３（ａ）が、第１特別図柄の抽選結果を示すための第３図柄の変動表示態様を示した図であり、図４３３（ｂ）が、第２特別図柄の抽選結果を示すための第３図柄の変動表示態様を示した図である。

【３９７４】

図４３３（ａ）に示した通り、潜確状態において、第１特別図柄に対応する第３図柄には、「並」という文字が付された補助図柄（「並」図柄）が第３図柄における右下部分に付随して表示される。一方、図４３３（ｂ）に示した通り、潜確状態において、第２特別図柄に対応する第３図柄には、「熱」という文字が付された補助図柄（「熱」図柄）が第３図柄における右下部分に付随して表示される。「熱」という文字は、特に遊技機業界において一般的に、有利になる期待度が高いという意味で用いられる。よって、「並」図柄が付随する第３図柄の変動表示（図４３３（ａ）参照）よりも、「熱」図柄が付随する第３図柄の変動表示（図４３３（ｂ）参照）の方が有利度合いが高いと言うことを遊技者に対して直感的に容易に理解させることができる。

【３９７５】

また、副表示領域Ｄｓにおいて、第１特別図柄に対応する保留図柄として、「並」という文字が付された略円形形状の「並」保留図柄が上側に表示されると共に、第２特別図柄に対応する保留図柄として、「熱」という文字が付された略正三角形形状の「熱」保留図柄が下側に表示される。これらの表示態様により、第１特別図柄の保留図柄であるか第２特別図柄の保留図柄であるかを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【３９７６】

＜第２１実施形態における電気的構成＞

次に、図４３４（ａ）を参照して、本第２１実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の構成について説明する。図４３４（ａ）は、本第２１実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図４３４（ａ）に示した通り、本第２１実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成は、第６実施形態（および第１実施形態）におけるＲＯＭ２０２の構成（図１９（ａ）参照）に対して、小当たり種別選択テーブル２０２ｆと、開放シナリオテーブル２０２ｇと、が削除されている点で相違している。また、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ、変動パターンテーブル２０２ｄ、時短付与テーブル２０２ｅの規定内容が一部変更となっている点、普図開放パターンテーブル２０２ｒａが追加されている点で相違している。

【３９７７】

普図開放パターンテーブル２０２ｒａは、普通図柄の当たりに当選した場合に普通電動役物１６４０ａの開放パターンを選択するために参照されるデータテーブルである。詳細については図４３８（ｂ）を参照して後述するが、この普図開放パターンテーブル２０２ｒａには、普通図柄の当たりに基づく普通電動役物１６４０ａの開放パターンが遊技状態に対応付けて規定されている。

【３９７８】

まず、図４３５（ａ）を参照して、本第２１実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。この第１当たり乱数テーブル２０２ａは、特別図柄の当たりとなる乱数値（カウンタ値）が規定されているデータテーブルである。図４３５（ａ）は、本第２１実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａの規定内容を示した図である。

【３９７９】

図４３５（ａ）に示した通り、本第２１実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａには、特別図柄の低確率状態において特別図柄の抽選で大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）として、「０～７」の８個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定され、特別図柄の高確率状態において特別図柄の抽選で大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）として、「０～１９」の２０個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、特別図柄の抽選で大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が、特別図柄の低確率状態において８個、高確率状態において２０個であるので、特別図柄の低確率状態にて特別図柄の抽選で大当たりとなる確率は１／１２５（８／１０００）であり、特別図柄の高確率状態にて第１特別図柄の抽選で大当たりとなる確率は１／５０（２０／１０００）である。なお、本第２１実施形態では、小当たりに対応する抽選結果が設けられていないため、小当たりに対応する乱数値は規定されていない。

【３９８０】

次に、図４３５（ｂ）を参照して、本第２１実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂについて説明する。図４３５（ｂ）は、本第２１実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの規定内容を示した図である。この第１当たり種別選択テーブル２０２ｂは、大当たりに当選した際に、大当たり種別を決定するために参照されるデータテーブルである。

【３９８１】

図４３５（ｂ）に示した通り、本第２１実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂには、第１特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＡ２１」～「大当たりＣ２１」の３種類の大当たり種別が規定されている。また、第２特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＤ２１」～「大当たりＦ２１」の３種類の大当たり種別が規定されている。より具体的には、図４３５（ｂ）に示した通り、第１特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＡ２１」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ２１」は、大当たりのラウンド数が２ラウンドに設定され、大当たり中に確変スイッチ６５ｅ３を通過可能な開閉パターンで開閉扉６５ｆ１が開閉される種別の大当たりである。また、「大当たりＡ２１」の終了後は基本的に（即ち、実行期間中に確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過していれば）、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に最も有利な確変状態（特別図柄の確変状態、および普通図柄の時短状態）に設定される。よって、「大当たりＡ２１」は、大当たり終了後の遊技状態の面で遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＡ２１」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）の個数が「０～４」の５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に「大当たりＡ２１」が決定される割合は５％（５／１００）である。

【３９８２】

また、図４３５（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５～３４」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＢ２１」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ２１」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドに設定され、大当たり中に確変スイッチ６５ｅ３を通過可能な開閉パターンで開閉扉６５ｆ１が開閉される種別の大当たりである。また、「大当たりＢ２１」の終了後は基本的に（即ち、実行期間中に確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過していれば）、大当たり終了後の遊技状態が潜確状

態（特別図柄の確変状態、および普通図柄の通常状態）に設定される。つまり、遊技者に不利な左打ち遊技状態に設定される。よって、「大当たりＢ２１」は、大当たり終了後の遊技状態の面で遊技者にとって比較的有利度合いが低い大当たり種別である。一方、大当たりのラウンド数の面では第１特別図柄の大当たりのうち最も有利となる大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＢ２１」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）の個数が「５～３４」の３０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に「大当たりＢ２１」が決定される割合は３０％（３０／１００）である。

【３９８３】

また、図４３５（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３５～９９」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＣ２１」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ２１」は、大当たりのラウンド数が２ラウンドに設定され、大当たり中に確変スイッチ６５ｅ３を通過困難な開閉パターンで開閉扉６５ｆ１が開閉される種別の大当たりである。この「大当たりＣ２１」の終了後は、基本的に（奇跡的に確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過しない限り）、時短状態（特別図柄の低確率状態、および普通図柄の時短状態）に設定される。つまり、遊技者にとって有利な右打ち遊技状態に設定される。よって、「大当たりＣ２１」は、大当たり終了後の遊技状態の面で遊技者にとって比較的有利度合いが高い大当たり種別である。一方、大当たりのラウンド数の面では第１特別図柄の大当たりの中で最も不利となる大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＣ２１」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）の個数が「３５～９９」の６５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に「大当たりＣ２１」が決定される割合は６５％（６５／１００）である。

【３９８４】

なお、「大当たりＡ２１」と「大当たりＣ２１」とでラウンド数を共通（２ラウンド）としているのは、大当たり終了後の遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを分かり難くすることにより遊技者の興趣向上を図るためである。即ち、「大当たりＡ２１」若しくは「大当たりＣ２１」になると、いずれも２ラウンドの大当たり遊技が実行され、大当たり終了後が右打ち遊技状態（確変状態若しくは時短状態）に移行する。つまり、パチンコ機１０の見た目（普通電動役物１６４０ａの動作態様等）から区別することが不可能な大当たり確率のみが異なる２種類の遊技状態のいずれかに移行する。よって、たとえ比較的有利度合いが低い時短状態が設定されたとしても、有利な確変状態が設定されていることに期待して遊技を行わせることができる。よって、決定される割合が比較的高い「大当たりＣ２１」に当選して時短状態が設定されたとしても、当該時短状態の時短回数（３０回）が経過するまでの間、「大当たりＡ２１」に当選して最も有利な確変状態が設定されている可能性があると遊技者に思わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３９８５】

ここで、本第２１実施形態では、左打ち遊技状態において当選した大当たり終了後に時短状態若しくは確変状態が設定された場合には、特別図柄の抽選が３０回終了するまでの間（即ち、時短状態が設定された場合に当該時短状態が終了する抽選回数までの間）、右打ち遊技状態であることを示すための共通の演出態様を設定し、３０回の特別図柄の抽選が終了したことに基づいて、遊技状態を報知する構成としている。即ち、大当たり終了後に時短状態が設定されていれば、３０回の特別図柄の抽選が終了したことを契機として、通常状態への移行（時短回数の経過）を報知する一方で、大当たり終了後に確変状態が設定されていれば、３０回の特別図柄の抽選が終了したことを契機として、次の大当たりまで継続する確変状態であることを報知する構成としている。このように構成することで、たとえ時短状態が設定されていたとしても、時短回数が経過するまでの間、確変状態が設定されているかもしれないという期待感を遊技者に対して持続的に抱かせ続けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３９８６】
一方、第２特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＤ２１」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ２１」は、大当たりのラウンド数が１６ラウンドに設定され、大当たり中に確変スイッチ６５ｅ３を通過可能な開閉パターンで開閉扉６５ｆ１が開閉される種別の大当たりである。また、「大当たりＤ２１」の終了後は基本的に（即ち、実行期間中に確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過していれば）、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に最も有利な確変状態（特別図柄の確変状態、および普通図柄の時短状態）に設定される。よって、「大当たりＤ２１」は、大当たり終了後の遊技状態の面でも、ラウンド数の面でも、遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＤ２１」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）の個数が「０～４９」の５０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に「大当たりＤ２１」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。
【３９８７】
また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～６４」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＥ２１」が対応付けて規定されている。この「大当たりＥ２１」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドに設定され、大当たり中に確変スイッチ６５ｅ３を通過可能な開閉パターンで開閉扉６５ｆ１が開閉される種別の大当たりである。また、「大当たりＥ２１」の終了後は基本的に（即ち、実行期間中に確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過していれば）、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に最も有利な確変状態（特別図柄の確変状態、および普通図柄の時短状態）に設定される。よって、「大当たりＥ２１」は、大当たり終了後の遊技状態の面で「大当たりＡ２１」や「大当たりＤ２１」と同様に最も有利となり、ラウンド数の面では、「大当たりＤ２１」に次いで有利となる大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＥ２１」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）の個数が「５０～６４」の１５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に「大当たりＥ２１」が決定される割合は１５％（１５／１００）である。
【３９８８】
また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６５～９９」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＦ２１」が対応付けて規定されている。この「大当たりＦ２１」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドに設定され、大当たり中に確変スイッチ６５ｅ３を通過困難な開閉パターンで開閉扉６５ｆ１が開閉される種別の大当たりである。また、「大当たりＥ２１」の終了後は基本的に（奇跡的に確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過しない限り）、時短状態（特別図柄の低確率状態、および普通図柄の時短状態）に設定される。よって、「大当たりＦ２１」は、大当たり終了後の遊技状態の面で「大当たりＡ２１」、「大当たりＤ２１」、「大当たりＥ２１」よりも有利度合いが低い大当たり種別である。また、ラウンド数の面では、「大当たりＤ２１」に次いで有利となる大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＦ２１」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）の個数が「６５～９９」の３５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に「大当たりＦ２１」が決定される割合は３５％（３５／１００）である。
【３９８９】
このように、本第２１実施形態では、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選しても、極めて低い割合（５％の割合）でしか有利な確変状態へと移行しないように構成されている一方で、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、過半数（６５％の割合）が確変状態へと移行するように構成されている。更に、第１特別図柄の抽選で大当たりになったとしても、２ラウンド若しくは４ラウンドという比較的少ないラウンド数の大当たりにしか当選し得ないのに対して、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、８ラウンド若しくは１６ラウンドという比較的多いラウンド数の大当たりに当選するように構成さ

れている。このように構成することで、右打ちにより第２特別図柄の抽選ばかりが実行され易くなる右打ち遊技状態（時短状態、確変状態）へと移行することを強く期待して遊技を行わせることができる。また、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが交互に実行され易く構成されている潜確状態において、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選で大当たりになることを強く期待して遊技を行わせることができる。即ち、「並」図柄が付された第３図柄の変動表示（図４３３（ａ）参照）よりも、「熱」図柄が付された第３図柄の変動表示（図４３３（ｂ）参照）で大当たりが報知されることを強く期待して遊技を行わせることができる。言い換えれば、潜確状態において、「並」図柄で大当たり期待度が高い演出（例えば、スーパーリーチ演出）が実行された場合に、大当たりにならないことを期待させるという斬新な遊技性を実現することができる。よって、潜確状態における遊技に対する興趣を極めて向上させることができる。

【３９９０】

次に、図４３５（ｃ）を参照して、本第２１実施形態における第２当たり乱数テーブル２０２ｃについて説明する。この第２当たり乱数テーブル２０２ｃは、普通図柄の当たりとなる乱数値（第２当たり乱数カウンタＣ４のカウンタ値）が、普通図柄の状態毎に規定されているデータテーブルである。図４３５（ｃ）は、この第２当たり乱数テーブル２０２ｃの規定内容を示した図である。

【３９９１】

図４３５（ｃ）に示した通り、普通図柄の高確率状態（時短状態）に対しては、普通図柄の当たりとなる乱数値（カウンタ値）として、「０～２３９」の２４０個の乱数値が対応付けて規定されている。第２当たり乱数カウンタＣ４が取り得る「０～２３９」の２４０個の乱数値全てが当たりとなる乱数値として規定されているので、普通図柄の時短状態（高確率状態）において普通図柄の抽選が実行された場合に普通図柄の当たりとなる割合は１００％（２４０／２４０）である。

【３９９２】

これに対して、図４３５（ｃ）に示した通り、普通図柄の低確率状態（通常状態）に対しては、普通図柄の当たりとなる乱数値（カウンタ値）として、「１～２３９」の２３９個の乱数値が対応付けて規定されている。第２当たり乱数カウンタＣ４が取り得る「０～２３９」の２４０個の乱数値（カウンタ値）のうち、普通図柄の低確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値の個数が「１～２３９」の２３９個なので、普通図柄の通常状態（低確率状態）において普通図柄の抽選が実行された場合に普通図柄の当たりとなる割合は９９．６％（２３９／２４０）である。即ち、普通図柄の低確率状態においても、当たりとなる乱数値の個数が１個しか変わらないため、ほぼ、普通図柄の抽選が実行される毎に普通図柄の当たりに当選するように構成されている。

【３９９３】

このように、本第２１実施形態では、普通図柄の低確率状態（通常状態）においても、普通図柄の抽選が実行される毎に、ほぼ、普通図柄の当たりに当選するように構成している。これにより、普通図柄の通常状態が設定される潜確状態において、振分装置１７５０によって左誘導流路１７５０ｄへと遊技球が振り分けられて中央スルーゲート６７ｃを通過する毎に、普通図柄の当たりとなって遊技球を第２入球口１６４０へと誘導することができる。よって、潜確状態において、振分装置１７５０へと遊技球が入球する毎に、左第１入球口６４ｌと第２入球口１６４０とに遊技球を交互に入球させることができる。よって、潜確状態において、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とを交互に実行させることができる。

【３９９４】

次に、図４３６（ａ）を参照して、本第２１実施形態における変動パターンテーブル２０２ｄについて説明する。この変動パターンテーブル２０２ｄは、特別図柄の抽選結果を示すための変動パターンを選択するために参照されるデータテーブルである。図４３６（ａ）に示した通り、本第２１実施形態における変動パターンテーブル２０２ｄは、通常状態において変動パターンを選択する際に参照される通常用テーブル２０２ｒｄ１と、潜確

状態において変動パターンを選択する際に参照される潜確用テーブル２０２ｒｄ２と、右打ち遊技状態（確変状態および時短状態）において変動パターンを選択する際に参照される時短・確変用テーブル２０２ｒｄ３と、で少なくとも構成されている。まず、図４３６（ｂ）を参照して、上述した通常用テーブル２０２ｒｄ１の詳細について説明する。

【３９９５】

図４３６（ｂ）は、本第２１実施形態における変動パターンテーブル２０２ｄをデータテーブルの１つである通常用テーブル２０２ｒｄ１の規定内容を示した図である。図４３６（ｂ）に示した通り、本第２１実施形態における通常用テーブル２０２ｒｄ１には、図柄種別、抽選結果、および変動種別カウンタＣＳ１の値の範囲と、変動パターンとが対応付けて規定されている。より具体的には、図４３６（ｂ）に示した通り、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１３９」の範囲に対して、変動時間が７秒間の「短外れ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１４０～１４９」の範囲に対して、変動時間が１０秒間の「長外れ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１７９」の範囲に対して、変動時間が３０秒の「ノーマルリーチ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１８０～１９８」の範囲に対して、変動時間が６０秒の「スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。

【３９９６】

また、図４３６（ｂ）に示した通り、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～２９」の範囲に対して、変動時間が３０秒の「ノーマルリーチ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「３０～１８９」の範囲に対して、変動時間が６０秒の「スーパーリーチ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９８」の範囲に対して、変動時間が９０秒の「スペシャルリーチ」が対応付けて規定されている。

【３９９７】

これに対して、図柄種別が第２特別図柄（特図２）、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が１８０秒の超ロング外れが対応付けて規定され、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が１８０秒の超ロング当たりが対応付けて規定されている。よって、通常状態において右打ちを行って第２入球口１６４０へと遊技球を入球させようとする変則的な遊技方法が行われたとしても、最短で１８０秒おきにしか特別図柄の抽選を実行させることができない上に、そもそも普通図柄の通常状態において右打ちを行った場合に第２入球口１６４０へと遊技球を入球させることも困難であるため、右打ちによる遊技効率を著しく悪化させることができる。よって、通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【３９９８】

次に、図４３７（ａ）を参照して、変動パターンテーブル２０２ｄを構成するデータテーブルの１つである潜確用テーブル２０２ｒｄ２の詳細について説明する。この潜確用テーブル２０２ｒｄ２は、上述した通り、潜確状態において特別図柄の抽選が実行された場合に、変動パターン（変動時間）を決定するために参照されるデータテーブルである。図４３７（ａ）は、この潜確用テーブル２０２ｒｄ２の規定内容を示した図である。

【３９９９】

図４３７（ａ）に示した通り、潜確用テーブル２０２ｒｄ２には、特別図柄の抽選結果と、変動種別カウンタＣＳ１の値の範囲と、が対応付けて規定されている。即ち、潜確状態においては、特別図柄の種別とは無関係に、特別図柄の抽選結果に応じて変動パターンが決定されるように構成している。これは、本第２１実施形態における潜確状態では、左打ちを行って振分装置１７５０へと遊技球が入球する毎に、左第１入球口６４ｌと第２入球口１６４０とに交互に遊技球が入球して第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが交互に実行されるためである。

【４０００】
図４３７（ａ）に示した通り、第１特別図柄、または第２特別図柄の抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１３９」の範囲に対して、変動時間が７秒間の「短外れ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１４０～１４９」の範囲に対して、変動時間が１０秒間の「長外れ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１７９」の範囲に対して、変動時間が３０秒の「ノーマルリーチ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１８０～１９８」の範囲に対して、変動時間が６０秒の「スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。
【４００１】
また、図４３７（ａ）に示した通り、第１特別図柄、または第２特別図柄抽選結果が「大当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～２９」の範囲に対して、変動時間が３０秒の「ノーマルリーチ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「３０～１８９」の範囲に対して、変動時間が６０秒の「スーパーリーチ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９８」の範囲に対して、変動時間が９０秒の「スペシャルリーチ」が対応付けて規定されている。
【４００２】
このように、潜確状態では、第１特別図柄の抽選であるか、第２特別図柄の抽選であるかによらず、特別図柄の抽選結果と変動種別カウンタＣＳ１の値とのみに応じて変動パターンを選択（決定）するように構成している。よって、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが交互に行われる潜確状態において、遊技効率が悪化することを抑制することができる。
【４００３】
次に、図４３７（ｂ）を参照して、変動パターンテーブル２０２ｄを構成するデータテーブルの１つである時短・確変用テーブル２０２ｒｄ３の詳細について説明する。この時短・確変用テーブル２０２ｒｄ３は、上述した通り、右打ち遊技状態（時短状態、確変状態）において特別図柄の抽選が実行された場合に、変動パターン（変動時間）を決定するために参照されるデータテーブルである。図４３７（ｂ）は、この時短・確変用テーブル２０２ｒｄ３の規定内容を示した図である。
【４００４】
図４３７（ｂ）に示した通り、時短・確変用テーブル２０２ｒｄ３には、特別図柄の抽選結果と、変動種別カウンタＣＳ１の値の範囲と、が対応付けて規定されている。即ち、右打ち遊技状態においても、潜確状態と同様に、特別図柄の種別とは無関係に、特別図柄の抽選結果に応じて変動パターンが決定されるように構成している。これは、第１特別図柄の保留球が残存している状態で右打ち遊技状態へと移行した場合に、第１特別図柄の変動時間として長い変動時間が設定されてしまうと、右打ちを行っても第２特別図柄の抽選がなかなか（即ち、第１特別図柄の保留球が０になるまで）開始されなくなってしまい、遊技者を苛立たせてしまう可能性があるため、これを抑制する趣旨である。
【４００５】
図４３７（ｂ）に示した通り、第１特別図柄、または第２特別図柄の抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動時間が３秒間の「短外れ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１８９」の範囲に対して、変動時間が５秒間の「長外れ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９５」の範囲に対して、変動時間が１０秒の「ノーマルリーチ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９６～１９８」の範囲に対して、変動時間が１５秒の「スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。
【４００６】
また、図４３７（ｂ）に示した通り、第１特別図柄、または第２特別図柄抽選結果が「大当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４９」の範囲に対して、

変動時間が１０秒の「ノーマルリーチ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「５０～１９４」の範囲に対して、変動時間が１５秒の「スーパーリーチ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９５～１９８」の範囲に対して、変動時間が３０秒の「スペシャルリーチ」が対応付けて規定されている。

【４００７】

このように、右打ち遊技状態では、全体的に変動時間が短くなると共に、短い変動時間が選択される割合が高くなるように構成されている。よって、右打ち遊技状態における遊技をより効率良く進行させることができる。

【４００８】

次に、図４３８（ａ）を参照して、本第２１実施形態における時短付与テーブル２０２ｅの詳細について説明する。この時短付与テーブル２０２ｅは、大当たり終了時に時短回数を設定する際に参照されるデータテーブルである。図４３８（ａ）は、この時短付与テーブル２０２ｅの規定内容を示した図である。

【４００９】

図４３８（ａ）に示した通り、本第２１実施形態における時短付与テーブル２０２ｅは、大当たり種別と、大当たり当選時の時短有無（当選時が普通図柄の時短状態であるか通常状態であるか）と、大当たり中のＶ入賞の有無と、に対応付けて、設定される時短回数が規定されている。

【４０１０】

具体的には、図４３８（ａ）に示した通り、大当たり種別が大当たりＡ２１，Ｄ２１，Ｅ２１である場合には、大当たり当選時の普通図柄の状態によらず、大当たり中にＶ入賞（確変スイッチ６５ｅ３の通過）を検出していれば、時短回数として６５５３５回が設定され、Ｖ入賞を検出していなければ、時短回数として１００回が設定される。なお、上述した通り、大当たり種別が大当たりＡ２１，Ｄ２１，Ｅ２１では、確変スイッチ６５ｅ３を通過可能な期間において開閉扉６５ｆ１が開放されるため、大当たり遊技中に遊技球の発射を停止する等の特殊な遊技方法で遊技を行わない限り、Ｖ入賞が発生して特別図柄の確変状態に設定されると共に、６５５３５回の時短状態が設定される。つまり、大当たりＡ２１，Ｄ２１，Ｅ２１に当選した場合は、遊技状態によらず、次に大当たりに当選するまで継続する確変状態が設定されることが実質的に確定する。よって、これらの大当たりは、大当たり終了後の遊技状態の面で遊技者にとって最も有利となる。

【４０１１】

また、図４３８（ａ）に示した通り、大当たり種別が大当たりＢ２１（４ラウンド確変大当たり）である場合には、大当たり当選時が普通図柄の通常状態（時短無し状態）であり、大当たり中にＶ入賞（確変スイッチ６５ｅ３の通過）を検出していれば、大当たり中のＶ入賞の発生有無によらず、時短回数として０回が設定される。即ち、通常状態や潜確状態において大当たりＢ２１に当選すると、Ｖ入賞が発生した場合は潜確状態へと移行し、Ｖ入賞が発生しなかった場合は不利な通常状態へと移行する。なお、上述した通り、大当たりＢ２１では、確変スイッチ６５ｅ３を通過可能な期間において開閉扉６５ｆ１が開放されるため、大当たり遊技中に遊技球の発射を停止する等の特殊な遊技方法で遊技を行わない限り、Ｖ入賞が発生して特別図柄の確変状態に設定されると共に、０回の時短状態が設定される。つまり、左打ち遊技状態（通常状態や潜確状態）において大当たりに当選すると、次に大当たりに当選するまで継続する潜確状態が設定されることが実質的に確定する。なお、大当たりＢ２１においてＶ入賞を検出しなかった場合に設定される時短回数を０回にしているのは、左打ち遊技状態である潜確状態へと移行するよりも、大当たり確率は低いものの右打ちにより遊技を進行可能な時短状態へと移行した方がましだと考えて、大当たりＢ２１の実行中に故意に発射停止する等して確変スイッチ６５ｅ３へと遊技球を通過させない変則的な遊技方法が行われることを抑制する趣旨である。

【４０１２】

一方、図４３８（ａ）に示した通り、大当たりＢ２１に当選した際の普通図柄の状態が普通図柄の時短状態（時短有り状態）であれば、大当たりＡ２１，Ｄ２１，Ｅ２１に当選

した場合と同様に、大当たり中にＶ入賞（確変スイッチ６５ｅ３の通過）を検出することにより、時短回数として６５５３５回が設定され、Ｖ入賞が検出されなければ、時短回数として１００回が設定される。よって、大当たり遊技中に遊技球の発射を停止する等の特殊な遊技方法で遊技を行わない限り、Ｖ入賞が発生して特別図柄の確変状態に設定されると共に、６５５３５回の時短状態が設定される。

【４０１３】

また、図４３８（ａ）に示した通り、大当たり種別が大当たりＣ２１，Ｆ２１である場合には、大当たり当選時の普通図柄の状態が普通図柄の通常状態（時短無し状態）であれば、大当たり中にＶ入賞（確変スイッチ６５ｅ３の通過）を検出することにより、時短回数として０回が設定される一方で、Ｖ入賞を検出していなければ、時短回数として３０回が設定される。これに対して、大当たり当選時の普通図柄の状態が普通図柄の時短状態（時短有り状態）であれば、大当たり中にＶ入賞（確変スイッチ６５ｅ３の通過）を検出することにより、時短回数として０回が設定される一方で、Ｖ入賞を検出していなければ、時短回数として１００回が設定される。上述した通り、大当たりＣ２１，Ｆ２１は、確変スイッチ６５ｅ３を通過可能な期間において開閉扉６５ｆ１が開放されない（閉鎖されたままの状態となる）ため、基本的に、Ｖ入賞が発生することはなく、特別図柄の低確率状態が設定されると共に、３０回若しくは１００回の時短回数の時短状態が設定される。即ち、左打ち遊技状態において大当たりＣ２１，Ｆ２１に当選すると、基本的に、時短回数が３０回の時短状態が設定され、右打ち遊技状態において大当たりＣ２１，Ｆ２１に当選すると、基本的に、時短回数が１００回の時短状態が設定される。上述した通り、特別図柄の低確率状態において特別図柄の抽選で大当たりとなる確率は１／１２５であるため、時短回数３０回の間に大当たりに当選する割合は、約２１．４％である一方、時短回数１００回の間に大当たりに当選する割合は、約５５．２％である。

【４０１４】

なお、大当たりＣ２１，Ｆ２１に当選してＶ入賞を検出した場合に、時短回数として０回を設定するのは、何らかの不正行為が行われなければ、大当たりＣ２１，Ｆ２１においてＶ入賞を発生させることが困難であるためである。大当たりＣ２１，Ｆ２１においてＶ入賞が発生した場合に、時短回数を０回に設定することで不利な左打ち遊技状態の１種である潜確状態へと移行させることにより、不正行為を犯してまでＶ入賞を発生させるメリットを無くすことができる。よって、不正行為に対する抑制を図ることができる。

【４０１５】

次に、図４３８（ｂ）を参照して、本第２１実施形態における普図開放パターンテーブル２０２ｒａの詳細について説明する。この普図開放パターンテーブル２０２ｒａは、上述した通り、普通図柄の当たりに当選した場合に普通電動役物１６４０ａの出没パターン（変位パターン）を設定するために参照されるデータテーブルである。図４３８（ｂ）は、この普図開放パターンテーブル２０２ｒａの規定内容を示した図である。

【４０１６】

図４３８（ｂ）に示した通り、通常状態において普通図柄の抽選で当たりになると、普通電動役物１６４０ａの変位パターン（第２入球口１６４０の開放パターン）として、普通図柄の当たり開始と共に０．３秒間のオープニング期間が設定され、オープニング期間の経過後に普通電動役物１６４０ａが０．５秒間突出し（第２入球口１６４０が開放され）、０．５秒間が経過すると０．０２秒間のエンディング期間が設定された後、普通図柄の当たり遊技が終了される。一方、潜確状態において普通図柄の抽選で当たりになると、普通図柄の当たり開始と共に０．０２秒間のオープニング期間が設定され、オープニング期間の経過後に普通電動役物１６４０ａが０．５秒間突出し（第２入球口１６４０が開放され）、０．５秒間が経過すると０．０２秒間のエンディング期間が設定された後、普通図柄の当たり遊技が終了される。つまり、普通図柄の通常状態（左打ち遊技状態）が設定される通常状態と潜確状態とでは、普通電動役物１６４０ａの変位パターンとして、普通図柄の当たり開始時に設定されるオープニング期間の長さのみが異なって構成されている。

【４０１７】
一方、図４３８（ｂ）に示した通り、右打ち遊技状態である時短状態、および確変状態において普通図柄の当たりになると、普通電動役物１６４０ａの変位パターン（第２入球口１６４０の開放パターン）として、普通図柄の当たり開始と共に０．０２秒間のオープニング期間が設定され、オープニング期間の経過後に普通電動役物１６４０ａが２秒間突出し（第２入球口１６４０が開放され）、２秒間が経過すると０．０２秒間のエンディング期間が設定された後、普通図柄の当たり遊技が終了される。つまり、左打ち遊技状態に比較して、普通電動役物１６４０ａの突出期間（第２入球口１６４０の開放期間）が長くなる。これにより、右打ち遊技状態では、右打ちされて右スルーゲート６７ｒを通過した遊技球が第２入球口１６４０へと誘導されるのに十分な期間、普通電動役物１６４０ａを突出させておくことができるので、第２入球口１６４０へと多くの遊技球が入球して第２特別図柄の抽選ばかりが実行される遊技状態を形成することができる。

【４０１８】
次に、図４３９を参照して、左打ち遊技状態における普通電動役物１６４０ａの動作態様（変位態様）の詳細について説明する。図４３９（ａ）は、通常状態における普通電動役物１６４０ａの動作態様の経時変化を示した図であり、図４３９（ｂ）は、潜確状態における普通電動役物１６４０ａの動作態様の経時変化を示した図である。図４３９（ａ）に示した通り、通常状態において遊技球が中央スルーゲート６７ｃを通過して普通図柄の抽選で当たりに当選すると、普通図柄の変動表示が０．１秒間実行された後、通常状態に対応する普通電動役物１６４０ａの動作パターン（図４３８（ｂ）参照）が設定される。即ち、０．３秒間のオープニング期間が設定された後、０．５秒間の間、普通電動役物１６４０ａが突出位置に変位する動作態様で普通電動役物１６４０が変位する。これらにより、中央スルーゲート６７ｃを遊技球が通過してから０．４秒間が経過するまでの間、普通電動役物１６４０ａが没入位置に維持され、０．４秒経過時から０．９秒経過時までの０．５秒間の間、普通電動役物１６４０ａが突出位置に変位され、０．９秒経過時点で再度没入位置に変位する動作パターンとなる。これに対して上述した通り、中央スルーゲート６７ｃを通過した遊技球が普通電動役物１６４０ａへと到達するまでに要する期間は０．２秒程度であるため、普通電動役物１６４０ａが突出位置に変位するよりも前に普通電動役物１６４０ａを通過してしまう。よって、中央スルーゲート６７ｃを通過した遊技球は、第２入球口１６４０へと入球することが困難（不可能）となり、中央スルーゲート６７ｃの直下に配置されている右第１入球口６４ｒへと入球する。このため、通常状態においては、振分装置１７５０へと遊技球が入球する毎に、遊技球が右第１入球口６７ｒと左第１入球口６７ｌとに交互に入球する結果、ほぼ、第１特別図柄の抽選のみが実行される。

【４０１９】
一方、図４３９（ｂ）に示した通り、通常状態において遊技球が中央スルーゲート６７ｃを通過して普通図柄の抽選で当たりに当選すると、普通図柄の変動表示が０．１秒間実行された後、通常状態に対応する普通電動役物１６４０ａの動作パターン（図４３８（ｂ）参照）が設定される。即ち、０．０２秒間のオープニング期間が設定された後、０．５秒間の間、普通電動役物１６４０ａが突出位置に変位する動作態様で普通電動役物１６４０が変位する。これらにより、中央スルーゲート６７ｃを遊技球が通過してから０．１２秒間が経過するまでの間、普通電動役物１６４０ａが没入位置に維持され、０．１２秒経過時から０．６２秒経過時までの０．５秒間の間、普通電動役物１６４０ａが突出位置に変位され、０．６２秒経過時点で再度没入位置に変位する動作パターンとなる。これに対して上述した通り、中央スルーゲート６７ｃを通過した遊技球が普通電動役物１６４０ａへと到達するまでに要する期間は０．２秒程度であるため、普通電動役物１６４０ａが突出位置に変位した直後（約０．１秒後）に遊技球が普通電動役物１６４０ａの上面に到達する。これにより、普通電動役物１６４０ａに到達した遊技球は、突出位置に配置されている普通電動役物１６４０ａが形成する正面視右上方向から左下方向に向かって下る向きの傾斜に沿って、正面視左下方向へと転動し、普通電動役物１６４０ａの左側に設けられ

ている第２入球口１６４０へと入球する。このため、潜確状態においては、振分装置１７５０へと遊技球が入球する毎に、遊技球が第２入球口１６４０と左第１入球口６７ｌとに交互に入球する結果、ほぼ、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが交互に実行される。

【４０２０】

このように、本第２１実施形態では、普通図柄の通常状態（低確率状態）が設定される通常状態と潜確状態とで、普通図柄の当たりに当選してから普通電動役物１６４０ａが開放されるまでの期間（普通電動役物１６４０ａの可動（変位）の態様）を異ならせることにより、第１特別図柄の抽選が実行され易い左打ち遊技状態（通常状態）と、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが交互に実行され易い左打ち遊技状態（潜確状態）と、を形成する構成としている。これにより、遊技者にとって不利な左打ち遊技状態において遊技のバリエーションを増加させることができるので、不利な左打ち遊技状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【４０２１】

なお、本第２１実施形態では、普通図柄の当たり時のオープニング期間のみを通常状態と潜確状態とで異ならせることにより、通常状態では中央スルーゲート６７ｒを通過した遊技球がほぼ右第１入球口６４ｒへと入球する一方で、潜確状態では中央スルーゲート６７ｒを通過した遊技球がほぼ第２入球口１６４０へと入球するように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、普通図柄の当たり時の普通電動役物１６４０の動作パターン（変位パターン）は共通（例えば、第２１実施形態における潜確状態の変位パターン）とし、普通図柄の変動時間を通常状態と潜確状態とで異ならせる（例えば、通常状態では０．３８秒間、潜確状態では０．１秒間）ことにより、本第２１実施形態と同一の挙動を実現してもよい。このように構成することで、普通電動役物１６４０ａの動作パターンを少なくすることができるので、普図開放パターンテーブル２０２ｒａのデータ量を削減することができる。よって、ＲＯＭ２０２の記憶容量を削減することができる。

【４０２２】

本第２１実施形態では、通常状態を第１特別図柄の抽選ばかりが実行される左打ち遊技状態として構成する一方で、潜確状態を第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが交互に実行される左打ち遊技状態として構成していたが、これに限られるものではない。例えば、逆に、通常状態を第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが交互に実行される左打ち遊技状態として構成してもよい。このように構成することで、通常状態では、大当たり確率が低いものの、有利な第２特別図柄の抽選が実行され易い遊技性となる一方で、潜確状態では、大当たり確率が高いものの、有利な第２特別図柄の抽選が実行され難い遊技性を実現することができる。つまり、通常状態と潜確状態とで、互いに異なるメリットおよびデメリットを設けることができるので、これらの遊技状態における遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【４０２３】

次に、図４３４（ｂ）を参照して、本第２１実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図４３４（ｂ）は、本第２１実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図４３４（ｂ）に示した通り、本第２１実施形態におけるＲＡＭ２０３は、上述した第６実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成（図１７３参照）に対して、確変カウンタ２０３ｚｇ、時短識別フラグ２０３ｚｘが削除されている点で相違している。また、確変フラグ２０３ｒａ、および入賞順格納エリア２０３ｒｂが追加されている点でも相違している。

【４０２４】

確変フラグ２０３ｒａは、特別図柄の高確率状態が設定されているか否かを示すフラグである。この確変フラグ２０３ｒａがオンであれば、特別図柄の高確率状態に設定されていることを示し、オフであれば、特別図柄の低確率状態に設定されていることを示す。つまり、確変フラグ２０３ｒａがオンに設定されている場合は、遊技状態として、確変状態

（特別図柄の高確率状態、普通図柄の時短状態）、或いは、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の通常状態）の何れかが設定されていることになる。この確変フラグ２０３ｒａは、初期状態がオフに設定されていると共に、大当たりを示す特別図柄の変動停止時にオフに設定される（図４４０のＺ２８５参照）。一方、この確変フラグ２０３ｒａは、大当たり遊技の間に確変スイッチ６５ｅ３を遊技球が通過したことを検出した場合に、当該大当たり遊技の終了時にオンに設定される（図４４４のＺ４１０４参照）。つまり、本第２１実施形態では、一旦確変フラグ２０３ｒａがオンに設定されると、次に大当たりに当選するまでの間、確変フラグ２０３ｒａがオフに設定されることがないので、パチンコ機１０の設定が初期化されない限り（ＲＡＭクリアスイッチ１２２がオンされた状態で電源が投入されない限り）、必ず次に大当たりに当選するまでの間継続するように構成されている。

【４０２５】

なお、本実施形態では、特別図柄の高確率状態が次に大当たりに当選するまで継続するように構成しているが、これに限られるものではない。例えば、特別図柄の高確率状態を終了させるための特図高確終了条件として、特別図柄の高確率状態（特図高確状態）が設定されてからの特別図柄変動回数（特図変動回数）が予め定められた所定回数（例えば、５０回）に到達した場合に、特別図柄の高確率状態を終了させるように構成してもよい。この場合、確変フラグ２０３ｒａに代えて、特別図柄の高確率状態から特別図柄の低確率状態へと移行させるまでの残りの抽選回数をカウントするための確変カウンタを設けておけばよい。

【４０２６】

入賞順格納エリア２０３ｒｂは、保留されている各保留球について、始動入賞を検出した順番を示すデータを格納しておくための記憶領域である。ここで、本第２１実施形態では、特別図柄の抽選を実行する際は、特別図柄の種別によらず、始動入賞を検出した時期が古い保留球から順番に行うように構成している。つまり、上述した第６実施形態等のように、第１特別図柄の保留球と第２特別図柄の保留球との両方が保留されている状況において、第２特別図柄の保留球に基づく特別図柄の抽選を優先的に行うのではなく、第１特別図柄の保留球と第２特別図柄の保留球とを完全に同列に扱って、始動入賞の時期のみに応じて抽選に用いる保留球を選択する構成としている。このため、この入賞順格納エリア２０３ｒｂに対して、各保留球が始動入賞を検出した順番を示すデータ（入賞準データ）を格納しておき、特別図柄の抽選条件が成立した際は、この入賞順データが示す順番に応じて特別図柄の抽選に用いる保留球を決定する構成としている（図４４０のＺ２８２参照）。この入賞順格納エリア２０３ｒｂには、１バイト（８ビット）の記憶領域が割り当てられており、保留球が増加する毎に、下位バイトから順番に、第１特別図柄の保留球を示す「０」、または第２特別図柄の保留球を示す「１」のどちらかのデータを設定していく（図４４２のＳ７１１参照）。特別図柄の抽選を実行する際は、合計の保留球数に対応するビットのデータを読み出して（図４４０のＺ２８２参照）、「０」が読み出された場合には第１特別図柄の保留球のうち時間的に最も古い保留球（特別図柄１保留球格納エリア２０３ａの保留第１エリアに格納されている各種カウンタ値）を用いて特別図柄の抽選を実行する一方で（図４４０のＺ２８３：Ｎｏ参照）、「１」が読み出された場合には、第２特別図柄の保留球のうち時間的に最も古い保留球（特別図柄２保留球格納エリア２０３ａａの保留第１エリアに格納されている各種カウンタ値）を用いて特別図柄の抽選を実行する（図４４０のＺ２８３：Ｙｅｓ参照）。特別図柄の抽選を実行した後は、今回の特別図柄の抽選においていずれの特別図柄の保留球を用いるかの判別を行ったビットのデータを「０」に初期化する（図４４１のＳ３３７参照）。これらの制御によって、複数の保留球が保留されている状況において、特別図柄の種別によらず、始動入賞を検出した順番に特別図柄の抽選を実行することができるので、特に、潜確状態において、より確実に、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが交互に実行され易い状況を形成することができる。

【４０２７】

＜第２１実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図４４０から図４４４を参照して、本第２１実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図４４０を参照して、本第２１実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理２１（Ｓ１６１）について説明する。図４４０は、特別図柄変動処理２１（Ｓ１６１）の内容を示したフローチャートである。本第２１実施形態における特別図柄変動処理２１（Ｓ１６１）は、上述した第６実施形態の特別図柄変動処理６（図１７５参照）に代えて実行される処理であり、上述した第６実施形態における特別図柄変動処理６（図１７５参照）と同様に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおける特別図柄の変動表示に関する各種設定を行うための処理である。

【４０２８】

この特別図柄変動処理２１（図４４０参照）のうち、Ｚ２０１～Ｚ２０３，Ｚ２０５～Ｚ２０７，Ｚ２１０～Ｚ２１２，Ｚ２１４～２１８，Ｚ２２０、およびＺ２２２の各処理では、それぞれ第６実施形態の特別図柄変動処理６（図１７５のＺ１０４）のＺ２０１～Ｚ２０３，Ｚ２０５～Ｚ２０７，Ｚ２１０～Ｚ２１２，Ｚ２１４～２１８，Ｚ２２０、およびＺ２２２の各処理と同一の処理を実行するため、その詳細については省略する。

【４０２９】

また、図４４０に示した通り、本第２１実施形態における特別図柄変動処理２１（Ｓ１６１）では、Ｚ２０３の処理を実行後、第１特別図柄、若しくは第２特別図柄の保留球が存在するか否かを判別し（Ｚ２８１）、保留球が存在しないと判別した場合は（Ｚ２８１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｚ２８１の処理において、保留球が存在すると判別した場合は（Ｚ２８１：Ｙｅｓ）、次いで、入賞順格納エリア２０３ｒｂのデータを参照して今回新たに特別図柄の抽選を行う特別図柄の種別を特定する（Ｚ２８２）。そして、Ｚ２８２の処理において特定された特別図柄の種別が第２特別図柄（特図２）であるか否かを判別し（Ｚ２８３）、抽選を行う特別図柄の種別が第２特別図柄であると判別した場合は（Ｚ２８３：Ｙｅｓ）、Ｚ２０５～Ｚ２０７の処理を実行し、Ｚ２８４の処理へ移行する。一方、Ｚ２８３の処理において、抽選を行う特別図柄の種別が第２特別図柄ではない（第１特別図柄である）と判別した場合は（Ｚ２８３：Ｎｏ）、Ｚ２１０～Ｚ２１２の処理を実行し、Ｚ２８４の処理へ移行する。

【４０３０】

Ｚ２８４の処理では、第１図柄表示装置３７において変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理２１を実行し（Ｚ２８４）、その後、本処理を終了する。この特別図柄変動開始処理２１（Ｚ２８４）の詳細については図４４１を参照して後述する。

【４０３１】

また、本第２１実施形態における特別図柄変動処理２１（図４４０参照）では、Ｚ２２０の処理が終了すると、次いで、時短中カウンタ２０３ｚｕの値を０にリセットすると共に、確変フラグ２０３ｒａの状態をオフにリセットして、処理をＺ２２２へと移行する。また、本第２１実施形態における特別図柄変動処理２１（図４４０参照）では、Ｚ２１７の処理において今回の特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合に（Ｚ２１７：Ｎｏ）、次いで、時短中カウンタ２０３ｚｕの値が０より大きい値であるか否かを判別し（Ｚ２８６）、時短中カウンタ２０３ｚｕの値が０より大きい値であれば（Ｚ２８６：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｚｕの値を１減算して更新し（Ｚ２８７）、処理をＺ２２２へと移行する。一方、Ｚ２８６の処理において、時短中カウンタ２０３ｚｕの値が０であると判別した場合は（Ｚ２８６：Ｎｏ）、Ｚ２８７の処理をスキップして、処理をＺ２２２へと移行する。

【４０３２】

次に、図４４１を参照して、本第２１実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動開始処理２１（Ｚ２８４）について説明する。図４４１は、特別図柄変動開始処理２１（Ｚ２８４）を示したフローチャートである。本第２１実施形態における特別図柄変動開始処理２１（Ｚ２８４）は、特別図柄変動処理２１（図

４４０参照）の中で実行される処理であり、特別図柄の抽選を行って、当該抽選の抽選結果に応じた変動パターンの開始を設定するための処理である。

【４０３３】

この特別図柄変動開始処理２１（Ｚ２８４）のうち、Ｓ３０１，Ｓ３０３，Ｓ３０５，Ｓ３１２，Ｓ３１４およびＳ３１５の各処理では、それぞれ第６実施形態（および第１実施形態）の特別図柄変動開始処理（図３９のＳ２１０）のＳ３０１，Ｓ３０３，Ｓ３０５，Ｓ３１２，Ｓ３１４およびＳ３１５の各処理と同一の処理が実行されるため、ここではその詳細については省略する。

【４０３４】

また、本第２１実施形態における特別図柄変動開始処理２１（図４４１参照）では、Ｓ３０１の処理が終了すると、次に、確変フラグ２０３ｒａがオンであるか否かを判別し（Ｓ３３１）、確変フラグ２０３ｒａがオンであると判別した場合は（Ｓ３３１：Ｙｅｓ）、高確率時用の第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図４３５（ａ）参照）に基づいて特別図柄の抽選結果を取得し（Ｓ３３２）、処理をＳ３０３へと移行する。なお、Ｓ３３２の処理では、具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、高確率時用の第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図４３５（ａ）参照）に格納されている乱数値と比較する。上述したように、第１当たり種別カウンタＣ１の値が「０～１９」の範囲にあれば、特別図柄の当たりであると判定し、「２０～９９９」の範囲にあれば、特別図柄の外れであると判定する（図４３５（ａ）参照）。

【４０３５】

一方、Ｓ３３１の処理において、確変フラグ２０３ｒａがオフであると判別した場合は（Ｓ３３１：Ｎｏ）、低確率時用の第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図４３５（ａ）参照）に基づいて特別図柄の抽選結果を取得し（Ｓ３３３）、処理をＳ３０３へと移行する。なお、Ｓ３３３の処理では、具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、低確率時用の第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図４３５（ａ）参照）に格納されている乱数値と比較する。上述したように、第１当たり種別カウンタＣ１の値が「０～７」の範囲にあれば、特別図柄の当たりであると判定し、「８～９９９」の範囲にあれば、特別図柄の外れであると判定する（図４３５（ａ）参照）。

【４０３６】

また、本第２１実施形態における特別図柄変動開始処理２１（図４４１参照）では、Ｓ３０３の処理において抽選結果が大当たりであると判別した場合に（Ｓ３０３：Ｙｅｓ）、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ（図４３５（ｂ）参照）に基づいて、今回の大当たり種別を特定する（Ｓ３３４）。より具体的には、Ｓ３０１の処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値と、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ（図４３５（ｂ）参照）に格納されている乱数値とを比較し、第１特別図柄と第２特別図柄それぞれに３種類ずつある大当たり（大当たりＡ２１、Ｂ２１，Ｃ２１，Ｄ２１，Ｅ２１，Ｆ２１）のうち、大当たり種別が何であるかを判定する（図４３５（ｂ）参照）。

【４０３７】

そして、特別図柄の種別（特別図柄種別）と大当たり種別とに対応した大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ３０５）。このＳ３０５の処理では、判別された大当たり種別（大当たりＡ２１、Ｂ２１，Ｃ２１，Ｄ２１，Ｅ２１，Ｆ２１）に応じて、第１図柄表示装置３７の表示態様（ＬＥＤ３７ａの点灯状態）が設定される。また、大当たり種別に対応した停止図柄を、第３図柄表示装置８１において停止表示させるべく、大当たり種別（大当たりＡ２１、Ｂ２１，Ｃ２１，Ｄ２１，Ｅ２１，Ｆ２１）が停止種別として設定される。

【４０３８】

その後、現在の遊技状態と変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ３３５）、Ｓ３１４の処理へ移行する。Ｓ３３５の処理で変動パターンが設定されると、第１図柄表示装置３７における変動演出の変動時間（表示時間）が設定されると共に、第３図柄表示装置８１において大当たり図柄で停止するまでの第３図柄の変動時間が決定される。具体的には、取得した特別図柄の種別、抽選結果およびＲＡＭ２

０３のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値と、通常用テーブル２０２ｒｄ１、潜確用テーブル２０２ｒｄ２および時短・確変用テーブル２０２ｒｄ３のうち現在の遊技状態に応じた変動パターンテーブルとを比較して、図柄変動の変動時間を決定する（図４３６（ｂ）、図４３７（ａ），（ｂ）参照）。

【４０３９】

また、本第２１実施形態における特別図柄変動開始処理２１（図４４１参照）では、Ｓ３１２の処理が終了すると、現在の遊技状態と変動種別カウンタＣＳ１の値とに応じて外れ時の変動パターンを決定する（Ｓ３３６）。ここでは、第１図柄表示装置３７の表示時間が設定されると共に、第３図柄表示装置８１において外れ図柄で停止するまでの第３図柄の変動時間が決定される。このとき、Ｓ３３５の処理と同様に、取得した特別図柄の種別、抽選結果およびＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値と、通常用テーブル２０２ｒｄ１、潜確用テーブル２０２ｒｄ２および時短・確変用テーブル２０２ｒｄ３のうち現在の遊技状態に応じた変動パターンテーブルとを比較して、図柄変動の変動時間を決定する（図４３６（ｂ）、図４３７（ａ），（ｂ）参照）。

【４０４０】

また、本第２１実施形態における特別図柄変動開始処理２１（図４４１参照）では、Ｓ３１５の処理が終了すると、入賞順格納エリア２０３ｒｂのデータを更新し（Ｓ３３７）、本処理を終了する。

【４０４１】

次に、図４４２を参照して、本第２１実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される始動入賞処理２１（Ｓ１６２）について説明する。図４４２は、始動入賞処理２１（Ｓ１６２）の内容を示したフローチャートである。本第２１実施形態における始動入賞処理２１（Ｓ１６２）は、上述した第６実施形態（および第１実施形態）の始動入賞処理（図４３参照）に代えて実行する処理である。

【４０４２】

この始動入賞処理２１（Ｓ１６２）のうち、Ｓ７０１～Ｓ７０７の各処理では、それぞれ第６実施形態（および第１実施形態）の始動入賞処理（図４３のＳ１０５）のＳ７０１～Ｓ７０７の各処理と同一の処理が実行される。

【４０４３】

また、本第２１実施形態における始動入賞処理２１（図４４２参照）では、Ｓ７０６の処理を実行後、入賞順格納エリア２０３ｒｂのデータを更新し（Ｓ７１１）、処理をＳ７０７へと移行する。また、本第２１実施形態における始動入賞処理２１（図４４２参照）では、Ｓ７０１の処理において、球が第１入賞口へ入賞していないと判別した場合（Ｓ７０１：Ｎｏ）、Ｓ７０３の処理で第１特別図柄の保留球数が４であると判別した場合（Ｓ７０３：Ｎｏ）、およびＳ７０７の処理が終了した場合に、次いで、球が第２入賞口（入球口）１６４０へと入球したか否かを判別する（Ｓ７１２）。このＳ７１２の処理では、第２入賞口（入球口）１６４０への入球を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が第２入賞口（入球口）１６４０に入球したと判別されると（Ｓ７１２：Ｙｅｓ）、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ａｂの値（Ｎ２）を取得し（Ｓ７１３）、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ａｂの値（Ｎ２）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する（Ｓ７１４）。

【４０４４】

そして、第２入賞口（入球口）１６４０への入球がないか（Ｓ７１２：Ｎｏ）、或いは、第２入賞口（入球口）１６４０への入賞があっても特別図柄２保留球数カウンタ２０３ａｂの値（Ｎ２）が４未満でなければ（Ｓ７１４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、第２入賞口（入球口）１６４０への入賞があり（Ｓ７１２：Ｙｅｓ）、且つ、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ａｂの値（Ｎ２）が４未満であれば（Ｓ７１４：Ｙｅｓ）、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ａｂの値（Ｎ２）を１加算する（Ｓ７１５）。そして、演算により変更された特別図柄２保留球数カウンタ２０３ａｂの値を示す特図２保留

球数コマンドを設定する（Ｓ７１６）。
【４０４５】
ここで設定された特図２保留球数コマンドも、Ｓ７０５の処理において設定された特図１保留球数コマンドと同様に、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるのメイン処理（図５１参照）の外部出力処理（Ｓ１５０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、特図２保留球数コマンドを受信すると、その特図２保留球数コマンドから特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｂの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄２保留球数カウンタ２２３ａａに格納する。
【４０４６】
Ｓ７１６の処理により特図２保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理のＳ１０３で更新した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２及び停止種別選択カウンタＣ３の各値を、ＲＡＭ２０３の特別図柄２保留球格納エリア２０３ａａの空き保留エリア（特図２保留第１エリア～特図２保留第４エリア）のうち最初のエリアに格納する（Ｓ７１７）。なお、Ｓ７１７の処理では、Ｓ７０６の処理と同様に、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｂの値を参照し、その値が０であれば、特図２保留第１エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば特図２保留第２エリアを、その値が２であれば特図２保留第３エリアを、その値が３であれば特図２保留第４エリアを、それぞれ最初のエリアとする。Ｓ７１７の処理が終了すると、入賞順格納エリア２０３ｒｂのデータを更新し（Ｓ７１８）、Ｓ７０７の処理を実行して、本処理を終了する。
【４０４７】
次に、図４４３を参照して、本第２１実施形態における普通図柄変動処理２１（Ｓ１６３）について説明する。この普通図柄変動処理２１（Ｓ１６３）は、第６実施形態（および第１実施形態）における普通図柄変動処理（図４５参照）に代えて実行される処理であり、第２図柄表示装置８３において行う第２図柄の変動表示及び変動時間、第２入球口１６４０に付随する普通電動役物１６４０ａの開放動作及び開放時間などを制御するための処理である。
【４０４８】
この第２１実施形態における普通図柄変動処理２１（図４４３参照）のうち、Ｓ９０１，Ｓ９０２，Ｓ９０４，Ｓ９０６～Ｓ９０８，Ｓ９１３～９１５、およびＳ９２０の各処理では、それぞれ第６実施形態における普通図柄変動処理（図４５参照）のＳ９０１，Ｓ９０２，Ｓ９０４，Ｓ９０６～Ｓ９０８，Ｓ９１３～９１５、およびＳ９２０の各処理と同一の処理が実行される。
【４０４９】
また、図４４３に示した通り、普通図柄変動処理２１（Ｓ１６３）では、Ｓ９０２の処理において、第２図柄表示装置８３の表示態様が変動中でなければ（Ｓ９０２：Ｎｏ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｚｂの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）を取得する（Ｓ９６１）。次に、取得した普通図柄保留球数カウンタ２０３ｚｂの値（Ｍ）が０よりも大きい値であるか否かを判別し（Ｓ９６２）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｚｂの値（Ｍ）が０であると判別した場合は（Ｓ９６２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ９６２の処理において、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｚｂの値（Ｍ）が０より大きい値であると判別した場合は（Ｓ９６２：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｚｂの値（Ｍ）を１減算する（Ｓ９６３）。
【４０５０】
Ｓ９６３の処理が終了すると、次いで、普通図柄保留球格納エリア２０３ｚａに格納されたデータをシフトする（Ｓ９６４）。Ｓ９６４の処理では、普通図柄保留球格納エリア２０３ｚａの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普

通図柄保留球格納エリア２０３ｚａの実行エリアに格納されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｓ９０４）。

【４０５１】

次に、普通図柄の時短状態であるか否かを判定する（Ｓ９６５）。なお、本第２１実施形態におけるパチンコ機１０では、時短中カウンタ２０３ｚｕの値が１以上であれば、普通図柄の時短状態であると判定する一方で、時短中カウンタ２０３ｚｕの値が０であれば、普通図柄の通常状態であると判定する。

【４０５２】

Ｓ９６５の処理において、普通図柄の時短状態であると判定した場合は（Ｓ９６５：Ｙｅｓ）、Ｓ９０４の処理で取得した第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、高確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図４３５（ｃ）参照）とに基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得し（Ｓ９６６）、処理をＳ９０６へと移行する。なお、Ｓ９６６の処理では、具体的には、第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、高確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図４３５（ｃ）参照）に格納されている乱数値と比較する。上述したように、第２当たり種別カウンタＣ４の値が「０～２３９」の範囲にあれば、普通図柄の当たりであると判定する（図４３５（ｃ）参照）。

【４０５３】

一方、Ｓ９６５の処理において、普通図柄の時短状態でないと判定した場合は（Ｓ９６５：Ｎｏ）、次いで、Ｓ９０４の処理で取得した第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、低確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図４３５（ｃ）参照）とに基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得し（Ｓ９６７）、処理をＳ９０６へと移行する。Ｓ９６７の処理では、具体的には、第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、低確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図４３５（ｃ）参照）に格納されている乱数値と比較する。上述したように、第２当たり種別カウンタＣ４の値が「１～２３９」の範囲にあれば、普通図柄の当たりであると判定し、「０」であれば、普通図柄の外れであると判定する（図４３５（ｃ）参照）。即ち、本第２１実施形態では、普通図柄の低確率状態（通常状態）であっても、普通図柄の抽選が実行されると高確率（２３９／２４０の確率）で普通図柄の当たりに当選するように構成されている。これにより、普通図柄の通常状態に設定される通常状態や潜確状態において中央スルーゲート６７ｃを遊技球が通過する毎に、ほぼ普通図柄の当たりになるため、潜確状態においては、中央スルーゲート６７ｃを通過した遊技球を普通電動役物１６４０ａが突出状態の間に普通電動役物１６４０ａの上面へと到達させて第２入球口１６４０へと入球させることができる。つまり、潜確状態においては、振分装置１７５０へと遊技球が入球する毎に、左第１入球口６４ｌと、第２入球口１６４０とに交互に遊技球を入球させることができる。従って、不利な左打ち遊技状態である通常状態および潜確状態の遊技性を大きく異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【４０５４】

次に、図４４４を参照して、本第２１実施形態で実行されるエンディング処理２１（Ｚ１３９１）について説明する。このエンディング処理２１（Ｚ１３９１）は、第６実施形態におけるエンディング処理６（図１７７参照）に代えて実行される処理である。

【４０５５】

この第２１実施形態におけるエンディング処理２１（Ｚ１３９１）のうち、Ｚ４１０１～Ｚ４１０４の各処理では、それぞれ第６実施形態におけるエンディング処理６（図１７７，Ｚ１３７９）のＺ４１０１～Ｚ４１０４の各処理と同一の処理が実行される。

【４０５６】

また、本第２１実施形態におけるエンディング処理２１（Ｚ１３９１）では、Ｚ４１０３およびＺ４１０４の処理を実行後に、時短付与テーブル２０２ｅ（図４３８（ａ）参照）を読み出して（Ｚ４１１１）、その読み出した時間付与テーブル２０２ｅから今回の大当たり種別と大当たり当選時の遊技状態とに応じた時短回数を特定し（Ｚ４１１２）、時短回数カウンタにＺ４１１２の処理において特定した時短回数を設定して（Ｚ４１１３）

、本処理を終了する。このエンディング処理２１（図４４４参照）を実行することにより、大当たり種別や当選時の遊技状態等に応じて正確に遊技状態を設定することができる。

【４０５７】

＜第２１実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図４４５、および図４４６を参照して、本第２１実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。本第２１実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理は、上述した第６実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理に対して、入賞情報関連処理（図５７参照）に代えて入賞情報関連処理２１（図４４５参照）を実行する点と、演出設定処理（図６３参照）に代えて演出設定処理２１（図４４６参照）を実行する点とで相違する。その他の処理については同一であるため、その詳細な説明は省略する。

【４０５８】

まず、図４４５を参照して、本第２１実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される入賞情報関連処理２１（Ｓ１８１０１）について説明する。この入賞情報関連処理２１（Ｓ１８１０１）は、第６実施形態（および第１実施形態）における入賞情報関連処理（図５７参照）に代えて実行される処理である。

【４０５９】

この第２１実施形態における入賞情報関連処理２１（Ｓ１８１０１）のうち、Ｓ２３０１，Ｓ２３１１、およびＳ２３１２の各処理では、それぞれ第６実施形態（および第１実施形態）における入賞情報関連処理（図５７参照）のＳ２３０１，Ｓ２３１１、およびＳ２３１２の各処理と同一の処理が実行される。

【４０６０】

また、本第２１実施形態における入賞情報関連処理２１（Ｓ１８１０１）では、Ｓ２３０１の処理を実行後、Ｓ２３０１の処理で読み出した遊技状態は潜確状態であるかを判別し（Ｓ２３６１）、潜確状態であると判別した場合には（Ｓ２３６１：Ｙｅｓ）、次に、今回受信した入賞情報コマンドが第１特別図柄に対応する入賞情報（特図１の入賞情報）を示すコマンドであるか否かを判別する（Ｓ２３６２）。Ｓ２３６２の処理において、第１特別図柄の入賞情報に対応するコマンドであると判別した場合は（Ｓ２３６３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の保留図柄を示す「並」保留に対応する表示用入賞情報コマンドを設定し（Ｓ２３６３）、処理をＳ２３１１へと移行する。一方、Ｓ２３６２の処理において、第１特別図柄（特図１）の入賞情報ではないと判別した場合は（Ｓ２３６３：Ｎｏ）、第２特別図柄の保留図柄を示す「熱」保留に対応する表示用入賞情報コマンドを設定し（Ｓ２３６４）、処理をＳ２３１１へと移行する。また、Ｓ２３６１の処理において、読み出した遊技状態が潜確状態ではないと判別された場合（Ｓ２３６１：Ｎｏ）、処理をＳ２３１２へと移行する。

【４０６１】

この入賞情報関連処理２１（図４４５参照）を実行することにより、潜確状態において有利度合が高い第２特別図柄の保留球が増加した場合に、「熱」保留を増加させ、有利度合が低い第１特別図柄の保留球が増加した場合に、「並」保留を増加させることができるので、保留図柄の表示態様から、遊技者に対して容易に保留球の種別を理解させることができる。

【４０６２】

次に、図４４６を参照して、本第２１実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される演出設定処理２１（Ｓ２８４１）について説明する。この演出設定処理２１（Ｓ２８４１）は、第６実施形態（および第１実施形態）における演出設定処理（図６３参照）に代えて実行される処理であり、変動表示演出（変動パターン演出）の演出態様を設定するための処理である。

【４０６３】

この第２１実施形態における演出設定処理２１（Ｓ２８４１）のうち、Ｓ２９０１の処

理では、第６実施形態における演出設定処理（図６３，Ｓ２８０４参照）のＳ２９０１の処理と同一の処理が実行される。

【４０６４】

また、本第２１実施形態における演出設定処理２１（Ｓ２８４１）では、Ｓ２９０１の処理が終了すると、次いで、Ｓ２９０１の処理において潜確状態に対応する情報を読み出したか否かを判別する（Ｓ２９７１）。Ｓ２９７１の処理において、潜確状態に対応する情報を読み出していないと判別した場合は（Ｓ２９７１：Ｎｏ）、次いで、遊技状態と特図種別とに応じた変動表示態様を選択し（Ｓ２９７５）、本処理を終了する。

【４０６５】

一方、Ｓ２９７１の処理において、潜確状態に対応する情報を読み出したと判別した場合は（Ｓ２９７１：Ｙｅｓ）、次いで、今回受信した変動パターンコマンドが第１特別図柄（特図１）に対応する変動パターンコマンドであるか否かを判別する（Ｓ２９７２）。Ｓ２９７２の処理において、第１特別図柄（特図１）の変動パターンコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ２９７２：Ｙｅｓ）、「並」図柄が付随する第３図柄の変動表示態様を選択し（Ｓ２９７３）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ２９７２の処理において、第１特別図柄（特図１）に対応する変動パターンコマンドでを受信していない（第２特別図柄に対応する変動パターンコマンドを受信した）と判別した場合は（Ｓ２９７２：Ｎｏ）、「熱」図柄が付随する第３図柄の変動表示態様を選択し（Ｓ２９７４）、本処理を終了する。

【４０６６】

この演出設定処理２１（図４４６参照）を実行することにより、潜確状態において、第１特別図柄に対応する第３図柄の変動表示を行う際は、第３図柄に対して「並」図柄を付随させて表示する一方で、第２特別図柄に対応する第３図柄の変動表示を行う際は、第３図柄に対して「熱」図柄を付随させて表示することができる。よって、有利度合が低い第１特別図柄に対応する変動表示演出が実行されているのか、有利度合が高い第２特別図柄に対応する変動表示演出が実行されているのかを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【４０６７】

以上説明した通り、本第２１実施形態におけるパチンコ機１０では、普通図柄の通常状態（低確率状態）が設定される通常状態と潜確状態とで、左打ちにより遊技を進行した場合における有利度合いを異ならせる構成とした。即ち、通常状態では、有利度合いが低い第１特別図柄の抽選ばかりが実行される一方で、潜確状態では、第１特別図柄の抽選と、第１特別図柄の抽選よりも有利度合いが高い第２特別図柄の抽選とが交互に実行され易くなるように構成した。より具体的には、普通図柄の当たりに当選してから普通電動役物１６４０ａが開放されるまでの期間（普通電動役物１６４０ａの可動（変位）の態様）を異ならせることにより、第１特別図柄の抽選が実行され易い左打ち遊技状態（通常状態）と、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが交互に実行され易い左打ち遊技状態（潜確状態）と、を形成する構成とした。これにより、遊技者にとって不利な左打ち遊技状態において遊技のバリエーションを増加させることができるので、不利な左打ち遊技状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【４０６８】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、左打ちにより遊技を進行する比較的有利度合いが低い遊技状態と、右打ちにより遊技を進行する比較的有利度合いが高い遊技状態と、を設ける構成とし、大当たり当選等の特定契機の成立に基づいて、有利度合いが低い遊技状態から有利度合いが高い遊技状態へと移行するものが広く一般的に知られている。しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利度合いが低い遊技状態が長く続いてしまうと、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうという問題点があった。

【４０６９】

これに対して本第２１実施形態では、左打ちにより遊技を進行する遊技状態として、左

打ちを行うことでほぼ第１特別図柄の抽選のみが実行される通常状態と、左打ちを行うことで第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とがほぼ交互に実行される潜確状態と、の２種類の遊技状態を設ける構成としている。これにより、左打ちにより遊技を進行する不利な遊技状態において、遊技が単調となってしまうことを抑制することができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制することができる。よって、不利な遊技状態における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【４０７０】

なお、本第２１実施形態では、普通図柄の当たり時のオープニング期間のみを通常状態と潜確状態とで異ならせることにより、通常状態では中央スルーゲート６７ｒを通過した遊技球がほぼ右第１入球口６４ｒへと入球する一方で、潜確状態では中央スルーゲート６７ｒを通過した遊技球がほぼ第２入球口１６４０へと入球するように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、普通図柄の当たり時の普通電動役物１６４０の動作パターン（変位パターン）は共通（例えば、第２１実施形態における潜確状態の変位パターン）とし、普通図柄の変動時間を通常状態と潜確状態とで異ならせる（例えば、通常状態では０．３８秒間、潜確状態では０．１秒間）ことにより、本第２１実施形態と同一の挙動を実現してもよい。このように構成することで、普通電動役物１６４０ａの動作パターンを少なくすることができるので、普図開放パターンテーブル２０２ｒａのデータ量を削減することができる。よって、ＲＯＭ２０２の記憶容量を削減することができる。

【４０７１】

本第２１実施形態では、通常状態を第１特別図柄の抽選ばかりが実行される左打ち遊技状態として構成する一方で、潜確状態を第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが交互に実行される左打ち遊技状態として構成していたが、これに限られるものではない。例えば、逆に、通常状態を第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが交互に実行される左打ち遊技状態として構成してもよい。このように構成することで、通常状態では、大当たり確率が低いものの、有利な第２特別図柄の抽選が実行され易い遊技性となる一方で、潜確状態では、大当たり確率が高いものの、有利な第２特別図柄の抽選が実行され難い遊技性を実現することができる。つまり、通常状態と潜確状態とで、互いに異なるメリットおよびデメリットを設けることができるので、これらの遊技状態における遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。この仕様において、大当たり終了後の遊技状態が最も不利な潜確状態に設定される場合は、大当たりの遊技におけるインターバル期間等の右打ちを行っても賞球を獲得できない期間の間に、遊技者に対して左打ちを促す演出を実行することにより、第２特別図柄の保留球を貯めさせる構成としてもよい。つまり、大当たりに当選してから潜確状態が設定されるまでの間に、振分装置１７５０へと遊技球を入球させることを促す演出を実行してもよい。大当たり遊技中は、パチンコ機１０の初期状態（通常状態）と同一の状態に設定されるため、通常状態を左第１入球口６４ｌと第２入球口１６４０とに交互に入球し易い遊技状態に設定することで、大当たり遊技の実行中も振分装置１７５０へと遊技球が入球する毎に、左第１入球口６４ｌと第２入球口１６４０とに交互に振り分けられ易い状態を形成する。よって、係る状況下において、大当たり遊技中に左打ちを報知する構成とすることにより、大当たり遊技の間に第２入球口１６４０へと遊技球を入球させて第２特別図柄の保留球を貯めさせることができる。このため、有利度合いが低い第１特別図柄の抽選ばかりが実行される（振分装置１７５０へと遊技球を入球させても左第１入球口６４ｌと右第１入球口６４ｒとのどちらかにしか入球しない）潜確状態へと移行するよりも前に、有利度合いが高い第２特別図柄の保留球を貯めておくことができる。よって、潜確状態へと移行した後で消化される第２特別図柄の保留球で大当たりとなって有利な確変状態へと移行することを強く期待して遊技を行わせることができる。従って、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、通常状態へと移行する場合や第２特別図柄の抽選ばかりが実行される時短状態、確変状態へと移行する場合は、左打ちを促す演出を実行してもよいし、しなくてもよい。通常状態、時短状態、確変状態においては、大当たり遊技の実行中と同等かそれ以上に第２入球口１６４０へと遊技球が入球するため、大当たり遊技の実行中に左打ちを促す演出を行わない

ことで、大当たり遊技中の無駄球を低減させることができる。また、左打ちを促す演出を実行する場合には、例えば、大当たり終了後の遊技状態を報知するよりも前に実行するのが効果的である。つまり、大当たり終了後の遊技状態を報知するタイミングを例えば大当たりのエンディング期間に設定しておき、大当たりの各ラウンド間のインターバル演出において、左打ちを行うか行わないかを遊技者に選択させる演出を実行する構成とする。この場合、大当たり終了後の遊技状態が潜確状態になりそうだと予想した遊技者に対して左打ちを選択させる一方で、潜確状態以外の遊技状態になると予想した遊技者に対して、左打ちを行わないという選択をさせることができる。よって、大当たり終了後の遊技状態を予測して、その予測結果に応じた遊技方法（左打ちを行うか行わないか）を選択させるという新たな遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【４０７２】

本第２１実施形態では、通常状態と潜確状態とで、遊技球が中央スルーゲート６７ｃを通過してから普通電動役物１６４０ａが開放されるまでに要する期間を異ならせることにより、左打ち遊技を行うと第１特別図柄の抽選ばかりが実行される状態（通常状態）と、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが交互に行われ易くなる状態（潜確状態）と、を形成する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、１の遊技状態において、遊技球が中央スルーゲート６７ｃを通過してから普通電動役物１６４０ａが開放されるまでに要する期間を状況に応じて異ならせることにより、第１特別図柄の抽選ばかりが実行される状態と、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが交互に行われ易くなる状態と、を形成する構成としてもよい。より具体的には、例えば、一部の通常大当たりに当選して時短状態へと移行し、時短回数が経過した場合に、第２入球口１６４０へと入球し易くなるオープニング期間が設定される通常状態Ａを形成するように構成し、その他の通常大当たりに当選して時短回数が経過した場合や、パチンコ機１０が初期化された場合には、第２入球口１６４０へと誘導され得ないオープニング期間が設定される通常状態Ｂを形成するように構成してもよい。このように構成することで、潜確状態を廃止することができる。また、例えば、通常状態が設定されてから特定の抽選回数（例えば、３００回）が終了するまでは第２入球口１６４０へと誘導され得ないオープニング期間が設定される通常状態Ｂが設定され、特定の抽選回数が終了した後においては、第２入球口１６４０へと入球し易くなるオープニング期間が設定される通常状態Ａが設定されるように構成してもよい。このように構成することで、特定の抽選回数が近くなってきた場合に、特定の抽選回数まで遊技を継続しようと思わせることができるし、特定の抽選回数を超えた場合に、当たりになるまで遊技を継続しようと思わせることができる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【４０７３】

本第２１実施形態では、通常状態と潜確状態とで、遊技球が中央スルーゲート６７ｃを通過してから普通電動役物１６４０ａが開放されるまでに要する期間を異ならせることにより、通常状態では中央スルーゲート６７ｃを通過した遊技球が第２入球口１６４０へと誘導され得なくなる一方で、潜確状態では中央スルーゲート６７ｃを通過した遊技球のほとんどが普通電動役物１６４０ａによって第２入球口１６４０へと誘導される構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、通常状態と潜確状態とで遊技球が中央スルーゲート６７ｃを通過してから普通電動役物１６４０ａが開放されるまでに要する期間を共通とし、通常状態でも潜確状態でも中央スルーゲート６７ｃを通過した遊技球のほとんどが普通電動役物１６４０ａによって第２入球口１６４０へと誘導されるように構成してもよい。そして、上述した第１７実施形態等のように、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを重複して実行可能な同時変動方式を採用し、通常状態では第２特別図柄の変動時間が第１特別図柄の変動時間に対して極端に長くなる（例えば、１時間等）一方で、潜確状態では第１特別図柄と第２特別図柄との変動時間が共通となるように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の当たりとなった際に、通常状態と潜確状態とで共通の制御を行えばよくなるので、主制御装置１１０の処理負荷を軽減する

ことができる。また、同時変動方式を採用する場合は、中央スルーゲート６７ｃや右第１入球口６４ｒを廃止して、単純に右誘導流路１７５０ｄを流下した大部分の遊技球が入球可能な位置（第２１実施形態において右第１入球口６４ｒが設けられている位置）に、普通電動役物１６４０ａが付随しない第２入球口１６４０を設ける構成としてもよい。このように構成することで、振分装置１７５０の構成を簡素化することができるので、部品点数の削減によりパチンコ機１０の原価を低減させることができる。更に、同時変動方式を採用する場合において、異なる遊技状態（通常状態と潜確状態）で異なる変動パターンテーブルを参照して変動パターンを選択するのではなく、１の遊技状態において参照する変動パターンテーブルを異ならせる場合を設けることにより、有利度合い（第２入球口１６４０への入球し易さ）が異なる複数の状態を形成する構成としてもよい。より具体的には、例えば、一部の通常大当たりに当選して時短状態へと移行し、時短回数が経過した場合に、第２特別図柄の変動時間が短くなる（第１特別図柄の変動時間と同等になる）変動パターンテーブルが参照される通常状態Ａが設定されるように構成し、その他の通常大当たりに当選して時短回数が経過した場合や、パチンコ機１０が初期化された場合には、第２特別図柄の変動時間が著しく長くなる変動パターンテーブルが参照される通常状態Ｂが設定されるように構成してもよい。このように構成することで、潜確状態を廃止することができる。また、例えば、通常状態が設定されてから特定の抽選回数（例えば、３００回）が終了するまでは第２特別図柄の変動時間が著しく長くなる変動パターンテーブルが参照される通常状態Ｂが設定され、特定の抽選回数が終了した後においては、第２特別図柄の変動時間が短くなる（第１特別図柄の変動時間と同等になる）変動パターンテーブルが参照される通常状態Ａが設定されるように構成してもよい。このように構成することで、特定の抽選回数が近くなってきた場合に、特定の抽選回数まで遊技を継続しようと思わせることができるし、特定の抽選回数を超えた場合に、当たりになるまで遊技を継続しようと思わせることができる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【４０７４】

本第２１実施形態では、普通図柄の通常状態（低確率状態）においても、普通図柄の抽選が実行されると、ほぼ（９９．６％の割合で）普通図柄の当たりとなるように構成していたが、普通図柄の当たり確率はこれに限られるものではない。例えば、普通図柄の通常状態における普通図柄の当たり確率を１／２にすることにより、潜確状態において左打ちを行って振分装置１７５０へと入球した遊技球の１／４（右誘導流路１７５０ｄに誘導された遊技球のうち１／２）が第２入球口１６４０へと誘導されるように構成することができる。また、例えば、普通図柄の当たり確率を１／４にすることにより、潜確状態において左打ちを行って振分装置１７５０へと入球した遊技球の１／４（右誘導流路１７５０ｄに誘導された遊技球のうち１／２）が第２入球口１６４０へと誘導されるように構成することができる。よって、普通図柄の当たり確率を可変させることで潜確状態において第２特別図柄の抽選が実行される割合を異ならせることができるので、設計の自由度を向上させることができる。

【４０７５】

本第２１実施形態では、確変状態に移行すると、当該確変状態が実質的に次の大当たりまで継続するように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、確変状態において予め定められた抽選回数（ＳＴ回数）に渡って連続して外れとなった場合に、確変状態が終了されて通常状態に変更されるように構成してもよい。このように構成することで、潜確状態や確変状態へと移行した場合に、特定回数内に大当たりに当選することを強く期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【４０７６】

本第２１実施形態では、通常状態において大当たりＣ２１に当選した場合に、時短回数が３０回の時短状態に移行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、時短回数が０回に設定されて通常状態をループする構成としてもよい。つまり、通常状態において大当たりに当選すると、高い割合で通常状態をループし、相対的に低い割合で

当選する確変大当たりに当選した場合にのみ、有利な確変状態、若しくは相対的に有利度合いが高い左打ち遊技状態である潜確状態へと移行するように構成してもよい。このように構成することで、潜確状態へと移行しただけでも遊技者を喜ばせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【４０７７】

本第２１実施形態では、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に確変大当たりが決定される割合と、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に確変大当たりが決定される割合とを異ならせる構成としていたが、これに限られるものではなく、確変割合を共通化してもよい。この場合において、第１特別図柄の抽選で確変大当たりになった場合は、高い割合（例えば、確変大当たりの８０％の割合や１００％の割合）で時短回数が０回に設定されて潜確状態に設定される一方で、第２特別図柄の抽選で確変大当たりになった場合は、高い割合（例えば、確変大当たりの８０％の割合や１００％の割合）で時短回数が６５５３５回に設定されて実質的に次回の大当たりまで継続する確変状態に設定されるように構成してもよい。また、この場合において、確変大当たりとなる割合自体も高くして（例えば、大当たりに当選した場合の９０％の割合）、且つ、上述した第１７実施形態等と同様に確変リミット回数を設定する構成としてもよい。このように構成することで、通常状態において大当たりに当選すると、比較的高い割合で潜確状態へと移行させることができ、潜確状態において第２特別図柄の抽選で大当たりになると比較的高い割合で最も有利な確変状態へと移行する一方で、潜確状態において第１特別図柄の抽選でばかり大当たりに当選してしまうと、比較的高い割合で潜確状態をループしてしまって、確変リミット回数までの残り回数を無駄に消費してしまうゲーム性となるため、潜確状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選するか第２特別図柄の抽選で大当たりに当選するかが上述した第２１実施形態以上に重要となる遊技性を実現することができる。つまり、確変状態に移行した時点における確変リミット回数までの残り回数が、潜確状態をループした回数によって可変するので、確変状態において大当たりとなる回数の上限が潜確状態における遊技内容によって可変する遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【４０７８】

本第２１実施形態では、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とがほぼ交互に実行される（交互に実行され易い）潜確状態において、全ての図柄列（右図柄列、中図柄列、および左図柄列）の第３図柄に「並」図柄が付随して表示されている場合に有利度合いが低い第１特別図柄の変動パターン演出（変動表示演出）であることを示す一方で、「熱」図柄が付随して表示されている場合に有利度合いが高い第２特別図柄の変動パターン演出であることを示す構成としていたが、必ず全ての図柄に対して同一の付随図柄を表示させる必要はない。例えば、所定条件下で、一部または全部の図柄列に対して変動中の特別図柄の種別とは異なる付随図柄が付随される変動表示態様や、一部または全部の図柄列に対して付随図柄が付随されない変動表示態様を実行する構成としてもよい。より具体的には、例えば、抽選結果に応じて、付随図柄の表示個数や付随図柄の種別を可変させる構成とし、例えば、不利な第１特別図柄の抽選で比較的有利な抽選結果となる（例えば、大当たりＡ２１や大当たりＢ２１に当選する）場合には、一部または全部の付随図柄が「並」図柄に代えて「熱」図柄に設定される変動表示態様（または一部または全部の図柄列に付随図柄が付随されない変動表示態様）に比較的高い割合で設定し、比較的不利な抽選結果となる場合には、比較的低い割合で一部または全部の付随図柄が「並」図柄に代えて「熱」図柄に設定される変動表示態様（または一部または全部の図柄列に付随図柄が付随されない変動表示態様）に設定するように構成してもよい。この場合において、「熱」図柄の個数が増える（若しくは付随図柄が付随されない図柄列が増える）ほど遊技者にとって有利な抽選結果となる期待度が高くなるように構成し、第１特別図柄に対応する変動表示演出において全ての付随図柄が「熱」図柄に変更され、且つ、大当たりが報知された場合には、遊技者にとって最も有利な大当たりＡ２１が確定するように構成してもよい。そして、第１特別図柄の抽選で外れとなった場合には極めて低確率（例えば、外れ時の１／３００

）でしか全ての付随図柄が「熱」図柄に変更される演出が選択されないように構成してもよい。このように構成することで、全ての付随図柄が「熱」図柄に変更される演出態様が開始された時点で、大当たりＡ２１となって確変状態へと移行することに対する期待感を向上させることができる。よって、特に、潜確状態において有利度合いが低い第１特別図柄の抽選が実行されている間における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。また、同様にして、第２特別図柄の抽選で「並」図柄の個数が増える（若しくは付随図柄が付随されない図柄列が増える）ほど遊技者にとって不利な抽選結果（例えば、大当たりＦ２１）となる可能性が高くなるように構成してもよい。このようにこうせいすることで、第２特別図柄の抽選で「並」図柄の個数がより多く表示された場合や付随図柄が付随されていない第３図柄の個数がより多く表示された場合において、抽選結果が外れとなることを強く願いながら遊技を行わせる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【４０７９】

本第２１実施形態では、潜確状態よりも通常状態の方が普通図柄の当たりとなってから普通電動役物１６４０ａが開放されるまでの期間を長くすることにより、通常状態においては普通電動役物１６４０ａが突出状態に変位している間に遊技球を到達させることが困難に構成する一方で、潜確状態においては普通電動役物１６４０ａが突出状態に変位している間に遊技球を到達可能に構成していたが、これに限られるものではない。逆に、右誘導流路１７５０ｄを通過するまで（中央スルーゲート６７ｃを通過してから右誘導流路１７５０ｄを通過しきるまで）に比較的長い期間を要するように構成した上で、普通電動役物１６４０ａが開放されるまでの期間が長い場合に突出状態に変位している普通電動役物１６４０ａへと到達可能に構成してもよい。具体的には、例えば、中央スルーゲート６７ｃを通過してから右誘導流路１７５０ｄの下端に到達するまでの間に２秒間を要するように、中央スルーゲート６７ｃの下方に遅延機構（例えば、つづら折りの経路等）を設ける構成とし、通常状態においては、中央スルーゲート６７ｃを通過してから０．５秒経過時点で普通電動役物１６４０ａが１秒間開放されるように制御する一方で、潜確状態においては、中央スルーゲート６７ｃを通過してから１．５秒経過時点で普通電動役物１６４０ａが１秒開放されるように構成してもよい。このように構成した場合も、上述した第２１実施形態と同様に、潜確状態でのみ第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが交互に実行され易くなる動作を実現することができる。また、通常状態の方が早く普通図柄の当たりが終了するように構成することにより、通常状態において複数（例えば、３個）の遊技球が連なって振分装置１７５０へと入球し、最初の遊技球が中央スルーゲート６７ｃを通過したとしても、最初の遊技球すら普通電動役物１６４０ａの突出状態において普通電動役物１６４０ａへと到達困難に構成することができるので、後続の遊技球が突出状態の普通電動役物１６４０ａへと到達することをより確実に防止することができる。

【４０８０】

＜第２１実施形態の変形例＞

次いで、上述した第２１実施形態の変形例について説明する。上述した第２１実施形態では、右第１入球口６４ｒの左上側に第２入球口１６４０を設ける構成とし、普通電動役物１６４０ａを、第２入球口１６４０に向けて右上方向から左下方向に下る向きの傾斜を形成する構成としていた。これに対して本変形例では、第２入球口１６４０の配置および普通電動役物１６４０の機構を変更することにより、振分装置１７５０の構造の簡素化を図っている。

【４０８１】

また、上述した第２１実施形態では、単純に潜確状態が設定されている間にのみ、付随図柄（「熱」図柄または「並」図柄）を第３図柄に付随させて表示させることにより、第１特別図柄の変動表示が実行されているのか、第２特別図柄の変動表示が実行されているのかを識別可能に構成していた。

【４０８２】

これに対して本変形例では、潜確状態に移行する前や、潜確状態が終了した後において

も、所定回数の抽選に渡って付随図柄を表示させる構成としている。このように構成することで、期待度の異なる付随図柄の表示をより長い期間実行することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【４０８３】

まず、図４９８を参照して、本変形例における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図４９８は、本変形例における遊技盤１３の正面図である。図４９８に示した通り、本変形例における遊技盤１３は、上述した第２１実施形態における遊技盤１３（図４３０参照）に対して、振分装置１７５０の周辺構造が変更となっている点でのみ相違している。具体的には、図４９８に示した通り、第２入球口１６４０の配置が振分装置１７５０の右下方向（右第１入球口６４ｒに対して正面視右側）に移動されていると共に、第１入球口６４ｌが左誘導流路１７５０ｃの直下に移動されている点で相違している。また、第２１実施形態における普通電動役物１６４０ａに代えて、第２入球口１６４０の左右に一対の普通電動役物１６４０ａｌ，１６４０ａｒが付随して設けられている点でも相違している。本変形例の第２入球口１６４０、および第２入球口１６４０に付随する普通電動役物１６４０ａの詳細について、図４９９を参照して説明する。なお、左第１入球口６４ｌの配置を移動すると共に、左第１入球口６４ｌの周辺に設けられていた釘を削除したのは、単に第２入球口１６４０の配置を移動したことにより左誘導流路１７５０ｃの真下のスペースが空いたため、左誘導流路１７５０ｃから自由落下した遊技球がそのまま入球可能となる位置に移動することで振分装置１７５０の構成をより簡素化する趣旨である。

【４０８４】

図４９９は、本変形例における第２入球口１６４０の周辺を示した拡大正面図である。図４９９では、普通電動役物１６４０ａｌ，１６４０ａｒが突出状態に設定されている場合を示した図である。図４９９に示した通り、第２入球口１６４０の左側に設けられている普通電動役物１６４０ａｌが突出状態に設定されている状況において、普通電動役物１６４０ａｌは、第２入球口１６４０へと遊技球を誘導可能な左上方向から右下方向へと下る向きの傾斜を形成する。また、図４９９に示した通り、普通電動役物１６４０ａｌは、突出状態において、右第１入球口６４ｒの上方を塞ぐため、突出状態の間に誘導流路１７５０ｄを流下した遊技球は、普通電動役物１６４０ａｌによって右第１入球口６４ｒへの入球が妨げられると共に、普通電動役物１６４０ａｌの形成する傾斜によって第２入球口１６４０へと誘導される。

【４０８５】

また、図４９９に示した通り、普通電動役物１６４０ａｒは、突出状態となることにより第２入球口１６４０へと遊技球を誘導可能な右上方向から左下方向へと下る向きの傾斜を形成する。この普通電動役物１６４０ａｒのうち、第２入球口１６４０側とは逆側の端部は、右スルーゲート６７ｒの下方まで伸びているため、突出状態において、右打ちされた遊技球を受け止めて第２入球口１６４０へと誘導することが可能に構成されている。一方、この一組の普通電動役物１６４０ａｌ，１６４０ａｒが没入状態に設定されている間は、右第１入球口６４ｒの上方が開放されるため、没入状態の間に右誘導流路１７５０ｄを通過した遊技球は、上述した第２１実施形態と同様に右第１入球口６４ｒへと入球する。また、没入状態の間に右打ちされた遊技球は、普通電動役物１６４０ａｒに受け止められることがないため、第２１実施形態と同様に、アウト口６６へ向けて流下する。なお、普通図柄の当たりに当選した際の普通電動役物１６４０ａｌ，１６４０ａｒの動作パターン（変位パターン）については、第２１実施形態における普通電動役物１６４０と同一の動作が両方の普通電動役物１６４０ａｌ，１６４０ａｒに対して設定される。よって、通常状態において左打ちを行った場合は、第２１実施形態と同様に、振分装置１７５０へと入球した遊技球が左第１入球口６４ｌと右第１入球口６４ｒとに交互に入球することにより、有利度合いが低い第１特別図柄の抽選ばかりが実行される不利な遊技状態を形成する。一方、潜確状態において左打ちを行った場合は、第２１実施形態と同様に、振分装置１７５０へと入球した遊技球が左第１入球口６４ｌと第２入球口１６４０とに交互に入球することにより、有利度合いが低い第１特別図柄の抽選と有利度合いが高い第２特別図柄の

抽選とが交互に実行される比較的有利な遊技状態を形成する。更に、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態（時短状態、確変状態）において右打ちを行った場合には、普通電動役物１６４０ａｒによって第２入球口１６４０へと遊技球が誘導されるため、有利度合いが高い第２特別図柄の抽選ばかりが実行される極めて有利な遊技状態を形成する。

【４０８６】

次に、図５００を参照して、本変形例における遊技状態間の移行方法について説明する。図５００に示した通り、本変形例においては、第２１実施形態と同様に、４つの遊技状態が設けられている。即ち、特別図柄の低確率状態と普通図柄の通常状態とに設定される通常状態（図５００の上部参照）と、特別図柄の高確率（確変）状態と普通図柄の通常状態とに設定される潜確状態（図５００の中段参照）と、特別図柄の高確率（確変）状態と普通図柄の時短状態とに設定される確変状態（図５００の下部左側参照）と、特別図柄の低確率状態と普通図柄の時短状態とに設定される時短状態（図５００の下部右側参照）と、の４つの遊技状態が設けられている。ここで、確変状態および時短状態における状態移行方法については、上述した第２１実施形態と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【４０８７】

図５００の上段に示した通り、通常状態から他の遊技状態へは、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。より具体的には、図５００の上段に示した通り、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に５％の割合で当選する大当たりＡ２１に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が遊技者にとって最も有利な確変状態に設定される。また、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に６０％の割合で当選する大当たりＢ２１に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が比較的不利な（即ち、左打ち遊技状態である）潜確状態に設定される。一方、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に３５％の割合で当選する大当たりＣ２１に当選すると、上述した第２１実施形態とは異なり、大当たり終了後の遊技状態が再度、不利な通常状態に設定される。このため、本変形例では、潜確状態への移行割合が増加している点では第２１実施形態よりも有利度合いが高くなっているが、通常大当たりとなった際に最も不利な通常状態をループしてしまうという点では有利度合いが低くなっている。

【４０８８】

また、図５００の中段に示した通り、潜確状態から他の遊技状態へは、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。より具体的には、図５００の中段に示した通り、潜確状態において大当たりに当選した場合のうち、実質的に３５％の割合（第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが交互に実行されることを加味した割合）で当選する大当たりＡ２１，Ｄ２１，Ｅ２１のいずれかに当選した場合、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な確変状態に設定される。同様に、潜確状態において大当たりに当選した場合のうち、実質的に１７．５％の割合で当選する大当たりＣ２１に当選した場合、大当たり終了後の遊技状態が最も不利な通常状態に設定され、潜確状態において大当たりに当選した場合のうち、実質的に１７．５％の割合で当選する大当たりＦ２１に当選した場合、大当たり終了後の遊技状態が比較的有利な時短状態に設定される。これらに対し、潜確状態において実質的に３０％の割合で当選する大当たりＢ２１に当選した場合は、第２１実施形態と同様に、大当たり終了後の遊技状態が再度、潜確状態に設定される。

【４０８９】

なお、本変形例では、大当たりＢ２１および大当たりＣ２１を、極めて短時間（例えば、１秒間）で終了され、右打ちしてもほぼ賞球を獲得することができない大当たり遊技で構成している。つまり、遊技者が大当たりに当選したことを認識し難くなるように構成している。これにより、通常状態において大当たりＢ２１に当選した場合に、あたかも直接潜確状態へと移行したかのように思わせることができる。また、潜確状態において大当たりＣ２１に当選した場合は、あたかも直接通常状態へと移行したかのように思わせることができる。また、特定入賞口６５ａへと遊技球を入球させることが不可能（困難）な確変大当たり、通常大当たりを設ける構成としたことに伴って、本変形例では、確変スイッチ

６５ｅ３が廃止されている。即ち、大当たり種別に応じて、大当たり終了後に特別図柄の確変状態が設定されるか、特別図柄の低確率状態が設定されるかが予め定められている構成としている。これにより、遊技球を入球させることが困難な確変大当たり、通常大当たりを設けることができる。

【４０９０】

次に、図５０１から図５０３を参照して、本変形例における特徴的な演出態様について説明する。まず、図５０１を参照して、本変形例における通常状態から潜確状態へと移行する際の演出態様について説明する。本変形例では、通常状態において大当たりＢ２１に当選して潜確状態へと移行する場合に、左図柄列および中図柄列に奇数の同一の数字を模した第３図柄が停止表示され、右図柄列に左図柄列および中図柄列とは異なる奇数の数字を模した第３図柄が停止表示される変動表示演出（変動パターン演出）が実行されるように構成している。つまり、外れを報知しているかのような表示態様の演出が実行される。そして、短時間（例えば、１秒間）で終了する大当たり遊技の間も、当たり変動において停止表示された停止図柄がそのまま表示され続ける。図５０１（ａ）の例では、左図柄列ＬＤおよび中図柄列ＣＤに「３」の数字を模した第３図柄が停止表示され、右図柄列ＲＤに「５」の数字を模した第３図柄が停止表示された場合を例示している。また、潜確状態へと移行する場合は、表示領域ＨＲ６に対して、「チャンスゾーン突入！！」という文字が表示される。これらの表示態様により、あたかも特別図柄の抽選で外れとなったのを契機として、何らかの有利度合いが高い状態に移行したかのように遊技者に思わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、本変形例では、副表示領域Ｄｓに対して、実行中の変動表示に対応する保留図柄を示すための実行図柄表示領域Ｄｓ０、および変動が保留されている保留図柄を表示させるための第１～第８保留図柄表示領域Ｄｓ１～Ｄｓ８が横に並べて表示される。これにより、次に実行される保留図柄を遊技者に対して容易に理解させることができる。

【４０９１】

また、大当たりＢ２１の終了タイミングになり、潜確状態が設定されると、図５０１（ｂ）に示した通り、副表示領域Ｄｓの各保留図柄表示領域Ｄｓ１～Ｄｓ８に表示されていた各保留図柄が擬似的に「熱」保留図柄、および「並」保留図柄に変更される演出が実行される。通常状態においては、第１特別図柄の保留図柄しか保留されないため、潜確状態への移行直後に単純に潜確状態の表示態様に設定しようとすると、本来であれば、全ての保留図柄が低期待度を示す「並」保留図柄に設定されてしまうはずである。これに対して本変形例では、潜確状態への移行時点において既に保留されている保留図柄を擬似的に、「熱」保留図柄と「並」保留図柄とが交互に並んだ表示態様に設定することにより、遊技者に対して潜確状態への移行直後から期待度が異なる保留球を交互に消化できる遊技性を提供することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、この変更に当たっては、振分部材１７５０ｂの配置を加味して「熱」保留図柄および「並」保留図柄の並び順を設定する構成としている。即ち、振分部材１７５０ｂが右側に傾倒した状態であれば、次に振分装置１７５０に入球する遊技球は左第１入球口６４ｌへと振り分けられるので、時間的に最も新しい保留球に対応する保留図柄を「熱」保留図柄に設定すると共に、「熱」保留図柄と「並」保留図柄とが交互に表示されるように設定する（図５０１（ｂ）参照）。一方で、振分部材１７５０ｂが左側に傾倒した状態であれば、次に振分装置１７５０に入球する遊技球は第２入球口１６４０へと振り分けられるので、時間的に最も新しい保留球に対応する保留図柄を「並」保留図柄に設定すると共に、「熱」保留図柄と「並」保留図柄とが交互に表示されるように設定する。これにより、通常状態の間に保留された保留図柄と、潜確状態において追加して保留された保留図柄と、が共存する場合であっても、確実に、「熱」保留図柄と「並」保留図柄とが交互に表示されるように設定することができる。

【４０９２】

なお、潜確状態へと移行する時点において、保留内に確変状態への移行に対応する保留球（大当たりＡ２１）が含まれている場合に限り、振分部材１７５０ｂの配置を加味せず

に、大当たりＡ２１に対応する保留図柄を「熱」保留図柄に設定し、「熱」保留図柄と「並」保留図柄とが交互に表示されるように設定する構成としている。これにより、潜確状態に移行する前に保留された保留図柄においても、「熱」保留図柄の方が遊技者にとって有利となる期待度を高く構成することができるので、「熱」保留図柄の価値を共通化することができる。

【４０９３】

次に、図５０２を参照して、潜確状態の間における表示態様について説明する。図５０２（ａ）は、本変形例における潜確状態の間の基本的な表示態様である。図５０２（ａ）に示した通り、潜確状態においては、第２１実施形態と同様に、第１特別図柄に対応する変動パターン演出において、第３図柄に対して「並」図柄が付随して表示され（図５０２（ａ）参照）、第２特別図柄に対応する変動パターン演出において、第３図柄に対して「熱」図柄が付随して表示される。これにより、第２１実施形態と同様に、遊技者に対して期待度が高い第２特別図柄の抽選が実行されているのか、期待度が低い第１特別図柄の抽選が実行されているのかを容易に理解させることができる。

【４０９４】

一方、図５０２（ｂ）は、潜確状態において所定条件下で設定される秘匿状態を示した図である。この秘匿状態では、図５０２（ｂ）に示した通り、付随図柄や保留図柄が全て「？」の文字が付された態様（「？」図柄、「？」保留図柄）に変更される。これにより、第１特別図柄の抽選であるか、第２特別図柄の抽選であるかを遊技者に対して把握困難にすることができる。また、図５０２（ｂ）に示した通り、秘匿状態に移行すると、表示領域ＨＲ６に対して「チャンスゾーン終了のピンチ！？」という文字が表示される。この秘匿状態は、大当たりＣ２１（通常状態へ移行する大当たり）に対応する始動入賞を検出した場合、および外れに対応する始動入賞を検出した場合の一部（例えば、１／２０）で設定される状態であり、潜確状態から通常状態へと転落してしまう可能性があることを示す状態である。秘匿状態において付随図柄の種別（属性）を秘匿する構成とすることにより、いずれの保留が危険であるのかを分かり難くすることができる。よって、秘匿状態が終了されるまで、遊技者に対して緊張感を持続的に抱かせ続けることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、秘匿状態が設定されている間は、新たに始動入賞を検出して保留球が増加したとしても、当該保留球に対応する保留図柄が「？」保留図柄に変更される。秘匿状態自体は、秘匿状態の設定契機となる始動入賞に基づく特別図柄の抽選が実行されて当該抽選に基づく変動表示が終了することで終了される。

【４０９５】

図５０３（ａ）は、秘匿状態が終了され、且つ、潜確状態が継続した（秘匿状態の設定契機が単に外れ時の抽選に当選した場合だった）場合における表示態様の一例を示した図である。潜確状態が継続する場合は、図５０３（ａ）に示した通り、単なる外れの組合せで第３図柄が停止表示されると共に、「？」保留図柄が特別図柄の種別を示す態様に復帰される。即ち、第１特別図柄の保留図柄が「並」図柄に復帰されると共に、第２特別図柄の保留図柄が「熱」図柄に復帰される。これにより、潜確状態が継続したということに対する安堵感を遊技者に対して抱かせることができる。なお、潜確状態が終了する（通常状態が設定される）場合は、左図柄列および中図柄列に偶数の同一の数字を模した第３図柄が停止表示され、右図柄列に左図柄列および中図柄列とは異なる偶数の数字を模した第３図柄が停止表示される変動表示演出（変動パターン演出）が実行されるように構成している。図５０３（ｂ）では、左図柄列および中図柄列に「２」を模した第３図柄が停止表示され、右図柄列に「６」の数字を模した第３図柄が停止表示される変動表示演出が実行された場合を例示している。つまり、潜確状態（チャンスゾーン）が設定される場合と真逆の出目法則（数字の偶奇が真逆の関係）に設定される。これにより、チャンスゾーンへの移行およびチャンスゾーンの終了を遊技者に対して容易に理解させることができる。また、図５０３（ｂ）に示した通り、チャンスゾーンの終了時には、保留図柄が擬似的に通常状態に対応する表示態様に設定される。これにより、チャンスゾーンの終了を報知するタ

イミングと、通常状態に対応する保留図柄態様に設定するタイミングとを共通化することができる。よって、遊技者にとって分かり易い演出態様を設定することができる。

【４０９６】

＜第２１実施形態の変形例における音声ランプ制御装置の制御処理＞

次に、図５０５から図５０７を参照して、本変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図５０４を参照して、本変形例における入賞情報関連処理２１Ａ（Ｓ１８１０１）について説明する。この入賞情報関連処理２１Ａ（Ｓ１８１０１）は、上述した第２１実施形態における入賞情報関連処理２１（図４４５参照）に変えて実行される処理であり、入賞情報関連処理２１（図４４５参照）と同様に、入賞情報コマンドにより通知された先読み結果に応じた制御を行うための処理である。

【４０９７】

この第２１実施形態の変形例における入賞情報関連処理２１Ａ（図５０４参照）のうち、Ｓ２３０１，Ｓ２３１１、およびＳ２３１２の各処理では、それぞれ上述した第２１実施形態における入賞情報関連処理２１（図４４５参照）のＳ２３０１，Ｓ２３１１、およびＳ２３１２の各処理と同一の処理が実行される。また、本変形例における入賞情報関連処理２１Ａ（図５０４参照）では、Ｓ２３０１の処理が終了すると、次に、付随図柄が表示された状態であることを示すための付随図柄表示フラグがオンであるか否かを判別して（Ｓ２３８１）、オフであると判別した場合は（Ｓ２３８１：Ｎｏ）、付随図柄を表示させる遊技状態ではないことを意味するので、処理をＳ２３１２へと移行する。一方、Ｓ２３８１の処理において、付随図柄表示フラグがオンであると判別した場合は（Ｓ２３８１：Ｙｅｓ）、潜確状態等の、付随図柄を表示させる遊技状態であることを意味するので、次いで、秘匿状態が終了するまでの残りの変動回数を示すための秘匿カウンタの値が０より大きい値あるか否かを判別する（Ｓ２３８２）。

【４０９８】

Ｓ２３８２の処理において、秘匿カウンタの値が０より大きい値である（即ち、秘匿状態に設定されている）と判別した場合は（Ｓ２３８２：Ｙｅｓ）、秘匿保留図柄（「？」保留図柄）に対応する表示用入賞情報コマンドを設定して（Ｓ２３８３）、今回の入賞情報が大当たりに対応する入賞情報であるか否かを判別する（Ｓ２３８４）。Ｓ２３８４の処理において、大当たりに対応する入賞情報であると判別した場合は（Ｓ２３８４：Ｙｅｓ）、秘匿状態を継続させる変動回数を示す秘匿カウンタの値に対して、現在の保留球数を上書きして（Ｓ２３８５）、処理をＳ２３１１へと移行する。一方、Ｓ２３８４の処理において、今回の入賞情報が大当たりに対応する入賞情報ではないと判別した場合は（Ｓ２３８４：Ｎｏ）、Ｓ２３８５の処理をスキップして、処理をＳ２３１１へと移行する。つまり、秘匿状態が設定されている間に大当たりに対応する入賞情報を追加で検出した場合には、その大当たり変動まで秘匿状態が延長される。これにより、秘匿状態が長く継続している場合に、大当たりとなることを期待して遊技を行わせることができる。

【４０９９】

また、本変形例における入賞情報関連処理２１Ａ（図５０４参照）では、Ｓ２３８２の処理において、秘匿カウンタの値が０である（即ち、秘匿状態が設定されていない）と判別した場合は（Ｓ２３８２：Ｎｏ）、秘匿状態の設定可否を抽選するための秘匿抽選処理を実行して（Ｓ２３８６）、処理をＳ２３１１へと移行する。この秘匿抽選処理（Ｓ２３８６）の詳細について、図５０５を参照して説明する。

【４１００】

図５０５は、秘匿抽選処理（Ｓ２３８６参照）を示したフローチャートである。秘匿抽選処理（Ｓ２３８５）が実行されると、まず、今回の入賞情報コマンドにより通知された入賞情報が大当たりＣ２１に対応する入賞情報であるか否かを判別し（Ｓ１７９０１）、大当たりＣ２１に対応する入賞情報であると判別した場合は（Ｓ１７９０１：Ｙｅｓ）、全保留図柄を秘匿保留図柄（「？」保留図柄）に変更するための表示用コマンドを設定して（Ｓ１７９０２）、秘匿カウンタに現在の保留球数を設定し（Ｓ１７９０３）、本処理

を終了する。
【４１０１】
一方、Ｓ１７９０１の処理において、今回の入賞情報が大当たりＣ２１ではないと判別した場合は（Ｓ１７９０１）、次いで、今回の入賞情報を含む各入賞情報の中に大当たりに対応する入賞情報があるか否かを判別し（Ｓ１７９０２）、大当たりに対応する入賞情報が含まれると判別した場合は（Ｓ１７９０２：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。これに対して、Ｓ１７９０２の処理において、入賞情報内に大当たりが含まれないと判別した場合は（Ｓ１７９０２：Ｎｏ）、秘匿状態に設定するか否かの抽選を実行し（Ｓ１７９０５）、秘匿状態に設定する抽選結果となったか否かを判別する（Ｓ１７９０６）。Ｓ１７９０６の処理において、秘匿状態に対応する抽選結果になったと判別した場合は（Ｓ１７９０６：Ｙｅｓ）、処理をＳ１７９０２へと移行して秘匿状態を設定する。
【４１０２】
一方で、Ｓ１７９０６の処理において秘匿状態に設定する抽選結果とならなかった場合には（Ｓ１７９０６：Ｎｏ）、特別図柄の種別と、特別図柄の種別と付随図柄および保留図柄の種別とを逆転させることを示す逆順フラグの状態と、に応じた保留図柄を示すための表示用入賞情報コマンドを設定して（Ｓ１７９０７）、本処理を終了する。
【４１０３】
次いで、図５０６を参照して、本変形例における大当たり終了時処理Ａ（Ｓ２４０８）について説明する。この大当たり終了時処理Ａ（Ｓ２４０８）は、上述した第２１実施形態（および第１実施形態）における大当たり終了処理（図５９参照）と同様に、大当たり終了時における各種の設定を行うための処理である。
【４１０４】
この第２１実施形態の変形例における大当たり終了時処理Ａ（図５０６参照）では、まず、遊技状態格納エリア２２３ｆのデータを読み出して（Ｓ２５０１）、読み出したデータが潜確状態を示すデータであるか否かを判別する（Ｓ２５３１）。Ｓ２５３１の処理において、潜確状態に対応するデータを読み出していないと判別した場合は（Ｓ２５３１：Ｙｅｓ）、次いで、秘匿カウンタの値が０より大きい値であるか否か判別し（Ｓ２５３２）、値が０であると判別した場合は（Ｓ２５３２：Ｎｏ）、大当たり終了後の遊技状態に応じた保留図柄の表示態様を設定して（Ｓ２５３３）、本処理を終了する。なお、大当たり終了後が通常状態であれば、保留図柄が全て白丸で示される保留図柄に設定される一方で、他の遊技状態では、第２特別図柄の保留図柄が「並」保留図柄で示され、第２特別図柄の保留図柄が「熱」保留図柄で示される表示態様に設定される。一方、Ｓ２５３２の処理において、秘匿カウンタの値が０より大きい値である（即ち、秘匿状態である）と判別した場合は（Ｓ２５３２：Ｙｅｓ）、次いで、保留球数分の保留図柄を秘匿保留図柄（「？」保留図柄）に設定して（Ｓ２５３４）、本処理を終了する。
【４１０５】
これに対して、Ｓ２５３１処理において、潜確状態に対応するデータを読み出したと判別した場合は（Ｓ２５３１：Ｙｅｓ）、付随図柄表示フラグがオンであるか否かを判別して（Ｓ２５３７）、オンであると判別した場合は、潜確状態をループしたことを意味し、既に付随図柄の表示が設定されていることを意味するため、そのまま本処理を終了する。これに対し、Ｓ２５３５の処理において、付随図柄表示フラグがオフであると判別した場合は（Ｓ２５３５：Ｙｅｓ）、入賞情報格納エリア２２３ａに格納されている全てのデータを読み出して（Ｓ２５３６）、入賞情報内に大当たりＡ２１に対応する入賞情報が含まれているか否かを判別する（Ｓ２５３７）。Ｓ２５３７の処理において、大当たりＡ２１が含まれていると判別した場合は（Ｓ２５３７：Ｙｅｓ）、振分部材１７５０ｂの配置を示す振分状態フラグの状態に応じて通常状態において保留された保留図柄の表示態様を「熱」保留と「並」保留の交互表示に設定し（Ｓ２５３８）、処理をＳ２５４２へと移行する。一方、Ｓ２５３７の処理において、入賞情報内に大当たりＡ２１に対応するデータが含まれていると判別した場合は（Ｓ２５３７：Ｙｅｓ）、大当たりＡ２１に対応する保留図柄が「熱」図柄となるように各保留図柄の交互表示を設定し（Ｓ２５３９）、振分部材

１７５０ｂの配置と逆の対応関係を設定したか否かを振分状態フラグの状態に応じて判別する（Ｓ２５４０）。Ｓ２５４０の処理において、振分部材１７５０ｂの配置と逆の対応関係を設定したと判別した場合は（Ｓ２５４０：Ｙｅｓ）、対応関係を逆転させて表示させていることを示す逆順フラグをオンに設定し（Ｓ２５４１）、処理をＳ２５４２へと移行する。一方、Ｓ２５４０の処理において、振分部材１７５０ｂの配置に応じた対応関係を設定したと判別した場合は（Ｓ２５４０：Ｎｏ）、Ｓ２５４１の処理をスキップして、処理をＳ２５４２へと移行する。Ｓ２５４２の処理では、付随図柄表示フラグをオンに設定して、本処理を終了する。

【４１０６】

次に、本変形例における演出設定処理２１Ａ（Ｓ２８４１）の詳細について説明する。この演出設定処理２１Ａ（Ｓ２８４１）は、上述した第２１実施形態における演出設定処理（図４４６参照）と同様に、変動表示演出の変動表示態様を設定するための処理である。この演出設定処理２１Ａ（Ｓ２８４１）では、秘匿カウンタの値が０より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ２９９１）、０より大きい値であると判別した場合は（Ｓ２９９１：Ｙｅｓ）、秘匿カウンタの値を１減算して更新し（Ｓ２９９２）、減算後の秘匿カウンタの値が０であるか否かを判別する（Ｓ２９９３）。Ｓ２９９３の処理において、減算後の秘匿カウンタの値が０になっていないと判別した場合は、秘匿図柄が付随する第３図柄の変動表示を設定して（Ｓ２９９４）、本処理を終了する。一方、Ｓ２９９３の処理において、減算後の秘匿カウンタの値が０であると判別した場合は（Ｓ２９９３：Ｙｅｓ）、変動停止時に振分状態フラグの状態に応じた付随図柄態様に設定される変動表示態様を設定して（Ｓ２９９５）、本処理を終了する。

【４１０７】

また、Ｓ２９９１の処理において、秘匿カウンタの値が０であると判別した場合は（Ｓ２９９１：Ｎｏ）、次いで、付随図柄表示フラグがオンであるか否かを判別して（Ｓ２９９６）、付随図柄表示フラグがオフであれば（Ｓ２９９６：Ｎｏ）、遊技状態と特別図柄の種別とに応じた変動表示態様を選択して（Ｓ２９７５）、本処理を終了する。一方、Ｓ２９９６の処理において、付随図柄表示フラグがオンであると判別した場合は（Ｓ２９９６：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の変動パターンを受信したか否かを判別し（Ｓ２９９７）、第１特別図柄の変動パターンコマンドを受信していれば（Ｓ２９９７：Ｙｅｓ）、「並」図柄が付随する第３図柄の変動表示態様を設定する一方で（Ｓ２９９８）、第１特別図柄の変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ２９９７：Ｎｏ）、「熱」図柄が付随する第３図柄の変動表示を設定して（Ｓ２９９９）、本処理を終了する。

【４１０８】

以上説明した通り、第２１実施形態の変形例におけるパチンコ機１０では、第２入球口１６４０の配置及び普通電動役物の構造を変更することにより、振分装置１７５０の構造をコンパクト化している。加えて、本変形例では、付随図柄の表示期間を第２１実施形態よりも長くする構成としているので、付随図柄の種別によって期待度を推測する遊技性をより長い期間に渡って提供することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【４１０９】

なお、上述した第２１実施形態およびその変形例では、潜確状態における保留図柄の態様を第１特別図柄と第２特別図柄とで異ならせることにより、第１特別図柄の保留球であるか、第２特別図柄の保留球であるかを区別可能に構成していたが、これに限られるものではない。例えば、保留図柄の背面の態様（背面画像）を異ならせることで第１特別図柄の保留図柄と第２特別図柄の保留図柄とを区別可能に構成してもよい。

【４１１０】

＜第２２実施形態＞

次に、図４４７から図４６９を参照して、第２２実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１７実施形態におけるパチンコ機１０では、複数の特別図柄（第１特別図柄と第２特別図柄）を同時に（並行して）、抽選（変動）することができるよ

うに構成した上で、遊技状態として４つの遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態、潜確状態）を設定可能にし、設定されている遊技状態に応じて抽選（変動）が実行され易い特別図柄の種別を異ならせるように構成していた。具体的には、左打ち遊技状態である通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合には、第２特別図柄抽選よりも第１特別図柄抽選のほうが実行され易くなるように構成し、右打ち遊技状態である時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合には、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成していた。つまり、左打ち遊技状態では第１特別図柄の抽選ばかりが実行される一方で、右打ち遊技状態では第２特別図柄の抽選ばかりが実行されるように構成していた。

【４１１１】

これに対して本第２２実施形態におけるパチンコ機１０では、右打ち遊技状態として、第２特別図柄の抽選の実行され易さが異なる複数の遊技状態を設ける構成としている。即ち、第２特別図柄の抽選よりも第１特別図柄の抽選が実行され易い遊技状態（時短状態、確変状態）と、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選が実行され易い遊技状態（潜確状態）と、を設ける構成としている。このように構成することで、右打ち遊技状態における遊技状態毎の有利度合いをより大きく異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【４１１２】

また、本第２２実施形態におけるパチンコ機１０では、特定の遊技状態（例えば、潜確状態）へと移行したことを契機として、特定回数（例えば、２回）の大当たり遊技に当選するまで有利な右打ち遊技状態が継続し易くなる（不利な左打ち遊技状態へと移行し得ない）極めて有利な状態を形成可能に構成している。このように構成することで、特定の遊技状態へと移行した時点で特定回数の大当たりに当選することが実質的に確定することを遊技者に対して認識させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【４１１３】

この第２２実施形態におけるパチンコ機１０が、上述した第１７実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１７実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１７実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【４１１４】

まず、図４４７を参照して、本第２２実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図４４７は、本第２２実施形態における遊技盤１３の正面図である。図４４７に示した通り、本第２２実施形態では、主として、遊技盤１３における右側の構成が第１７実施形態から大きく変更されている。より具体的には、図４４７に示した通り、遊技盤１３の右側において、スルーゲート６７が上流側に移動されている。また、スルーゲート６７の下流側には、多数の遊技釘が配置されると共に、第１特別図柄の抽選契機となる右第１入球口６４ｒが設けられている。また、図４４７に示した通り、右第１入球口６４ｒには、右第１入球口６４ｒを開閉可能な普通電動役物６４ｒａが付随して設けられている。この普通電動役物６４ｒａは、スルーゲート６７を遊技球が通過したことに基づく普通図柄の抽選で普通図柄の当たりとなった場合に、所定期間（例えば、０．２秒間、若しく

は１秒間）開放される。
【４１１５】
更に、図４４７に示した通り、右第１入球口６４ｒの下流側には、大当たりの各ラウンドで開放される可変入賞装置１６５０が配置されている。加えて、可変入賞装置１６５０の正面視左側（可変入賞装置１６５０が閉鎖されている間に可変入賞装置１６５０を通過した遊技球が到達可能な位置）には、第２特別図柄の抽選契機となる第２入球口１６４０が設けられている。なお、本第２２実施形態では、小当たり抽選結果が設けられていないため、可変入賞装置２６５０は削除されている。
【４１１６】
この盤面構成により、本第２２実施形態では、普通電動役物６４ｒａが開放され易い普通図柄の時短状態が設定される遊技状態においては、右打ちを行うことにより右第１入球口６４ｒへと頻繁に遊技球が入球することに加え、第２入球口１６４０にも遊技球が入球する。そして、本第２２実施形態においては、普通図柄の時短状態が設定される確変状態や時短状態では、第２特別図柄の変動時間が、第１特別図柄の変動時間に対して大幅に長くなる。加えて、本第２２実施形態では、第１７実施形態と同様に、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを同時並行して実行可能に構成されている。これにより、確変状態や時短状態においては、第２特別図柄が長時間変動している間に、第１特別図柄の抽選ばかりが頻繁に実行されるという挙動を実現することができる。
【４１１７】
一方、普通図柄の通常状態が設定される遊技状態においては、右打ちを行っても普通電動役物６４ｒａがほとんど開放されない（普通図柄の当たりに当選し難い）ため、右第１入球口６４ｒにはほとんど遊技球が入球せず、第２入球口１６４０にばかり遊技球が入球する。ここで、本第２２実施形態では、普通図柄の通常状態が設定される通常状態および潜確状態のうち、通常状態においては第２特別図柄の変動時間が著しく長くなる一方で、潜確状態においては、第２特別図柄の変動時間が比較的短くなるように構成している。つまり、通常状態においては、右打ちを行ったとしても右第１入球口６４ｒへと遊技球をほとんど入球させることができない上に、第２入球口１６４０へと遊技球を入球させたとしても、第２特別図柄の抽選が極めて長い時間間隔で実行されるため、遊技効率が悪化する。よって、左打ちにより遊技を進行させることができる。一方で、潜確状態においては、第２特別図柄の変動時間が短くなるため、右打ちを行うことにより頻繁に第２入球口１６４０へと入球して第２特別図柄の抽選が実行される。よって、右打ちにより遊技を進行させることができる。
【４１１８】
なお、本第２２実施形態では、第２特別図柄の抽選で大当たりになると、必ず、確変スイッチ１６５０ｅ３を遊技球が通過可能となる期間（Ｖラウンド）において可変入賞装置１６５０の開閉扉１６５０ｆが開放される開放パターンが設定される。つまり、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置１６５０に向けて遊技球を発射し続ける（右打ちし続ける）だけで確変スイッチ１６５０ｅ３を遊技球が通過して大当たり終了後が特別図柄の確変状態に設定される大当たりが必ず実行される。そして、本第２２実施形態では、特別図柄の確変状態が、次回の大当たりまで継続するように構成している。このため、右打ちにより第２特別図柄の抽選ばかりが実行される潜確状態へと移行すると、次の大当たりまで右打ち遊技状態が継続する（次回の大当たりが実質的に確定する）のみならず、次の大当たり終了後にも右打ち遊技状態が設定されること、および次の大当たり終了後の右打ち遊技状態も大当たりに当選するまで継続することが確定する。言い換えれば、潜確状態へと移行することにより、次回および次々回の２回分の大当たりが実質的に確定することになるため、潜確状態へと移行した時点で、遊技者に対してより大きな満足感と安心感とを抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【４１１９】
次に、図４４８を参照して、本第２２実施形態における遊技状態間の移行方法について説明する。図４４８に示した通り、本第２２実施形態においては、４つの遊技状態が設け

られている。即ち、特別図柄の低確率状態と普通図柄の通常状態とに設定される通常状態（図４４８の上部参照）と、特別図柄の高確率（確変）状態と普通図柄の通常状態とに設定される潜確状態（図４４８の中段左側参照）と、特別図柄の低確率状態と普通図柄の時短状態とに設定される時短状態（図４４８の中段右側参照）と、特別図柄の高確率（確変）状態と普通図柄の時短状態とに設定される確変状態（図４４８の下段参照）と、の４つの遊技状態が設けられている。ここで、上述した通り、通常状態は、左打ちにより主として第１特別図柄の抽選を実行させることにより遊技を進行する遊技状態であり、潜確状態は、右打ちにより主として第２特別図柄の抽選を実行させることにより遊技を進行する遊技状態であり、確変状態および時短状態は、右打ちにより主として第１特別図柄の抽選を実行させることにより遊技を進行する遊技状態である。

【４１２０】

図４４８の上段に示した通り、通常状態から他の遊技状態へは、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。より具体的には、図４４８の上段に示した通り、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に３５％の割合で当選する大当たりＡ２２に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が遊技者にとって最も有利な潜確状態に設定される。また、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に６５％の割合で当選する大当たりＢ２２に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が比較的有利な時短状態に設定される。つまり、通常状態において大当たりに当選すると、かならず右打ち遊技状態に移行するため、いずれにしても、大当たりに当選することで遊技者に有利となる。よって、大当たりに当選した時点で遊技者をより喜ばせることができる。

【４１２１】

また、図４４８の中段左側に示した通り、潜確状態から他の遊技状態へは、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。より具体的には、図４４８の中段左側に示した通り、潜確状態において第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に６５％の割合で当選する大当たりＤ２２に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される。これに対し、潜確状態において第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に３５％の割合で当選する大当たりＣ２２に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、遊技者にとって最も有利な潜確状態に設定される。つまり、右打ち遊技状態である潜確状態においては、大当たりに当選すると、同一の遊技状態をループするか、右打ち状態である確変状態に移行するか、のどちらかとなるので、次の大当たり終了後の遊技状態も右打ち遊技状態となることが実質的に確定する。つまり、潜確状態へと移行した時点で、右打ち遊技状態を維持したまま、少なくとも２回の大当たりに当選することができるということが実質的に確定する。よって、潜確状態へと移行した時点で、遊技者に対してより大きな満足感と安心感とを抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【４１２２】

また、図４４８の中段右側に示した通り、時短状態から他の遊技状態へは、大当たりに当選した場合、および時短回数が経過した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図４４８の中段右側に示した通り、時短状態において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に３５％の割合で当選する大当たりＡ２２に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に最も有利な潜確状態に設定される。これに対し、時短状態において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に６５％の割合で当選する大当たりＢ２２に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、遊技者にとって比較的有利な時短状態に設定される。これに対して、時短状態において設定されている時短回数の間に大当たりに当選しなかった場合は、普通図柄の時短状態から普通図柄の通常状態に切り替わる結果、遊技状態が通常状態に設定される。つまり、右打ち遊技状態の一種である時短状態においては、大当たりに当選すると、同一の遊技状態をループするか、最も有利な潜確状態に移行するか、のどちらかとなる一方で、時短回数内に大当たりに当選しなければ遊技者にとって不利な通常状態へと移行してしまうため、時短回数内に大当たりに当選することを強く望みながら遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向

上させることができる。

【４１２３】

また、図４４８の下段に示した通り、確変状態から他の遊技状態へは、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。より具体的には、図４４８の下段に示した通り、確変状態において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に３５％の割合で当選する大当たりＡ２２に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に最も有利な潜確状態に設定される。また、確変状態において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に６５％の割合で当選する大当たりＢ２２に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が比較的有利な時短状態に設定される。つまり、確変状態では、大当たりＡ２２に当選することでより有利な潜確状態へと移行する一方で、大当たりＢ２２に当選してしまうと、確変状態よりも有利度合いが低い時短状態へと移行してしまう。よって、大当たりＡ２２に当選することを強く期待して遊技を行わせることができる。

【４１２４】

まとめると、本第２２実施形態においては、左打ち遊技状態である通常状態において、まず、大当たりに当選することを期待して左打ち遊技を実行する。そして、大当たりに当選した場合は、大当たり種別が大当たりＡ２２であることをより強く期待して遊技を行わせることができる。そして、大当たりＡ２２に当選して遊技者にとって最も有利な潜確状態が設定された場合には、遊技者に対して大きな安心感と満足感とを抱かせることができる一方で、大当たりＢ２２に当選した場合は、大当たり終了後に設定される時短状態の間に再度大当たりに当選することを期待して遊技を行わせることができる。また、潜確状態においては、大当たりに当選したとしても、大当たり中に遊技球を発射しない等の特殊な遊技方法で遊技を行わない限り、有利度合いが低い時短状態へと移行することが無いため、安心感を抱きながら遊技を行わせることができる。また、大当たりに当選した場合には、潜確状態をループする大当たりＣ２２に当選することを強く期待して遊技を行わせることができる。

【４１２５】

潜確状態において大当たりＤ２２に当選し、確変状態に移行した場合は、次の大当たりまで右打ち遊技状態が継続するという安心感はあるものの、大当たりに当選した場合の過半数（６５％）が大当たりＢ２２となって有利度合いが低い時短状態に設定されてしまう。よって、大当たりＢ２２に当選して欲しくないという緊張感を抱かせながら遊技を行わせることができる。そして、確変状態において大当たりＡ２２となって有利な潜確状態へと移行（復帰）した場合には、遊技者に対してより大きな喜びを与えることができる。これに対し、大当たりＢ２２に当選して時短状態が設定された場合には、時短回数の間に再度大当たりに当選することを強く期待して遊技を行わせることができる。そして、狙い通りに時短回数内に大当たりに当選し、大当たりＡ２２となって潜確状態へと移行した場合は、より大きな満足感を遊技者に抱かせることができる一方で、大当たりＢ２２に当選した場合は、もう一度時短回数内に大当たりに当選させようと思わせることができる。一方、時短回数が経過してしまった場合は、また一から大当たりを目指そうと思わせることができる。

【４１２６】

このように、本第２２実施形態では、遊技者に有利な打ち遊技状態の一種である潜確状態へと移行することにより、少なくとも２回の大当たりに当選するまでの間右打ち遊技状態が継続することが実質的に確定するように構成しているので、潜確状態へと移行した時点で遊技者の興趣を大幅に向上させることができる。

【４１２７】

なお、本第２２実施形態では、確変状態や時短状態において大当たりに当選した場合に、潜確状態と時短状態とのいずれかが設定されるように構成していたが、これに限られるものではなく、確変状態が設定される振り分けを設けてもよい。より具体的には、例えば、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に所定の割合（例えば、１０％の割合）で、時短回数が６５５３５回に設定される確変大当たりに当選するように構成してもよい。

このように構成することで、より複雑な状態移行を実現することができるので、より奥深いゲーム性を提供することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【４１２８】

次に、図４４９から図４５２を参照して、本第２２実施形態における特徴的な興趣演出について説明する。上述した通り、本第２２実施形態では、潜確状態へと移行することにより、２回の大当たりに当選するまで右打ち遊技状態が継続する（し易い）極めて有利な状況を形成する。このため、本第２２実施形態では、潜確状態へと移行するか否か、および潜確状態から確変状態へと移行（転落）するか否かを大当たり遊技中に実行される演出態様によって示唆可能に構成している。

【４１２９】

まず、図４４９を参照して、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、当該大当たり遊技中に第３図柄表示装置８１において表示される表示演出の演出態様の一例について説明する。図４４９（ａ）は、通常状態において当選した大当たりの１ラウンド目における表示態様を示した図である。

【４１３０】

図４４９（ａ）に示した通り、通常状態において大当たりに当選すると、大当たりの１ラウンド目において、主表示領域Ｄｍに対して、剣と盾とを所持した冒険者を模したキャラクタ（冒険者のキャラクタ）８０１と、宝箱８０２を抱えた怪獣を模したキャラクタ（怪獣のキャラクタ）８１１とが睨み合う表示態様が表示される。また、冒険者のキャラクタ８０１と怪獣のキャラクタ８１１との上方に形成される横長略長方形形状の表示領域ＨＲ６に対して、「敵を倒せ！！」という文字が表示される。加えて、副表示領域Ｄｓに対して「敵を倒せばＲＵＳＨ突入！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、敵である怪獣のキャラクタ８１１を冒険者のキャラクタ８０１が倒すことにより、有利な潜確状態（ＲＵＳＨ状態）へと移行するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【４１３１】

なお、本第２２実施形態では、特別図柄の確変状態に設定される右打ち遊技状態（潜確状態、または確変状態）のことを、まとめて「ＲＵＳＨ」と称している。一方で、図示については省略したが、特別図柄の低確率状態に設定される右打ち遊技状態（時短状態）のことを、「チャンスタイム」と称している。つまり、「ＲＵＳＨ」への突入が報知された場合には、次に大当たりに当選するまで右打ち状態が継続する一方で、「チャンスタイム」が報知された場合には、時短回数の経過により右打ち状態が終了されてしまう（不利な通常状態に移行してしまう）ように構成されている。これにより、遊技者に対して、右打ち状態の種別を容易に理解させることができる。

【４１３２】

図４４９（ｂ）は、大当たり演出において敵である怪獣のキャラクタ８１１を冒険者のキャラクタ８０１が倒すことに成功した（当選した大当たり種別が大当たりＡ２２だった）場合における表示態様の一例を示した図である。図４４９（ｂ）に示した通り、敵である怪獣のキャラクタ８１１を倒すことに成功すると、表示領域ＨＲ６に対して、「勝利！！」という文字が表示されると共に、副表示領域Ｄｓに対して、「ＲＵＳＨ突入確定！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して大当たり終了後に有利な潜確状態（ＲＵＳＨ状態）へと移行するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【４１３３】

怪獣のキャラクタ８１１を倒す演出が実行された後は、図４５０（ａ）に示した通り、怪獣のキャラクタ８１１が所持していた宝箱８０２の中から薬液が封入された丸底フラスコ（超人薬）８０２ａを発見する演出が実行される。また、表示領域ＨＲ６に対して、「超人薬ＧＥＴ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たり終了後の状態がＲＵＳＨ状態に設定されることに加えてさらなる付加価値を獲得したかのような

印象を遊技者に対して抱かせることができる。なお、この超人薬８０２ａを所持している間は、怪獣のキャラクタ８１１とのバトルでの勝利が確定する。よって、今回の大当たりだけでなく、少なくとも次回の大当たりにおいてもバトルに勝利してＲＵＳＨ状態が設定されるということを、遊技者に対して容易に理解させることができる。

【４１３４】

なお、図示については省略したが、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される場合は、冒険者のキャラクタ８０１が怪獣のキャラクタ８１１に敗北する演出が実行されると共に、チャンスタイムへの突入が報知される。

【４１３５】

図４５０（ｂ）に示した通り、大当たり演出において超人薬８０２ａを獲得する演出が実行された後で移行するＲＵＳＨ状態においては、主表示領域Ｄｍにおける右下に形成される表示領域Ｄｍ３に対して超人薬８０２ａが表示される。この表示内容により、超人薬８０２ａを所持しているか否かを遊技者が容易に確認（視認）することができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。

【４１３６】

図４５１、および図４５２は、超人薬８０２ａを所持している状況（潜確状態）において大当たりに当選した場合に実行される大当たり演出の演出態様の一例を示した図である。本第２２実施形態においては、超人薬８０２ａを所持している場合において、超人薬８０２ａを冒険者のキャラクタ８０１が服用してパワーアップを果たした後に怪獣のキャラクタ８１１とバトルする演出態様と、超人薬８０２ａを使用せずに（温存したまま）怪獣のキャラクタ８１１とバトルする演出態様と、のどちらかが実行されるように構成されている。まず、図４５１を参照して、超人薬８０２ａを服用する場合の演出態様について説明する。

【４１３７】

図４５１（ａ）に示した通り、超人薬８０２ａを所持した状態で大当たりに当選し、超人薬８０２ａを服用する演出態様が選択されると、冒険者のキャラクタ８０１が超人薬８０２ａを服用する演出態様が設定されると共に、表示領域ＨＲ６に対して「超人薬を使用！！」という文字が表示される。また、表示領域Ｄｍ３に表示されていた超人薬８０２ａが消去される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「勝利確定！？」という文字が表示される。これらの表示内容によって、少なくとも大当たり終了後にＲＵＳＨ状態が設定されることは確定しているということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【４１３８】

冒険者のキャラクタ８０１が超人薬８０２ａを服用した後は、図４５１（ｂ）に示した通り、超人薬８０２ａの効果で冒険者のキャラクタ８０１の腕の筋肉が膨張し、その筋肉が膨張した腕によって怪獣のキャラクタ８１１を殴打することにより怪獣のキャラクタ８１１を遠方へと吹き飛ばす演出が実行される。また、表示領域ＨＲ６に対して、「勝利！！」という文字が表示されると共に、副表示領域Ｄｓに対して、「ＲＵＳＨ突入確定！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して大当たり終了後の遊技状態がＲＵＳＨ状態（潜確状態、または確変状態）となることを容易に理解させることができる。なお、大当たり終了後の遊技状態が確変状態である場合には、必ず、怪獣のキャラクタ８１１が残した宝箱８０２の中身が空っぽである演出が実行される。一方、大当たり終了後の遊技状態が潜確状態である場合には、宝箱８０２の中身が空っぽである演出と、宝箱８０２の中から新たな超人薬８０２ａを獲得する演出とのどちらかが実行される。つまり、潜確状態において大当たりに当選し、大当たり終了後の遊技状態が潜確状態に設定される場合には、必ずしも超人薬８０２ａを獲得する演出（次回の大当たり終了後もＲＵＳＨ状態となることを予め報知する演出）が実行されるわけではない。このように、超人薬８０２ａを所持していない場合でも、潜確状態が設定されている可能性があるように構成することで、超人薬８０２ａを獲得せずにＲＵＳＨ状態の突入のみが報知された場合であっても、実は潜確状態が設定されているということを期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【４１３９】
一方、図４５２は、超人薬８０２ａを所持した状態で大当たりに当選し、超人薬８０２ａを温存する演出態様が選択された場合は、超人薬８０２ａを使用せずに、そのまま怪獣８１１とのバトルに移行する。また、表示領域ＨＲ６に対して、「超人薬温存！！」という文字が表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、超人薬８０２ａを使用する演出が実行された場合（図４５１（ａ）参照）と同様に、「勝利確定！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、超人薬８０２ａを所持した状態を維持したまま、ＲＵＳＨ状態に移行するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。言い換えれば、怪獣のキャラクタ８１１を倒して宝箱８０２の中身を確認する演出が実行されるよりも前に、潜確状態へと移行することを察知させることができる。よって、超人薬８０２ａを所持した状態で開始された大当たり演出における興趣をより向上させることができる。

【４１４０】
なお、図示については省略したが、確変状態（超人薬８０２ａを所持していない状態）において大当たりＢ２２に当選し、時短状態が設定される場合には、怪獣のキャラクタ８１１に敗北する演出が実行されて、チャンスタイムへの移行が報知される。また、図示については省略したが、確変大当たりにおいて遊技者が遊技球の発射を行わなかった等によりＶ入賞が発生しなかった場合には、Ｖラウンドの終了時に、次回大当たりまで継続する有利状態へと移行する権利を失ったことを報知する演出が実行される。より具体的には、例えば、倒したはずの怪獣のキャラクタ８１１が復活して冒険者のキャラクタ８０１が敗北する演出が実行されて、チャンスタイムへの移行が報知される。これにより、Ｖ入賞が発生しなかったことに起因して有利状態へ移行する権利を失ったということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【４１４１】
＜第２２実施形態の電気的構成＞
次に、図４５３（ａ）を参照して、本第２２実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図４５３（ａ）は、本第２２実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図４５３（ａ）に示した通り、本第２２実施形態におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１７実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成（図３６４（ａ）参照）に対して、変動パターンシナリオ１７テーブル２０２ｎｆが削除されている点で相違する。また、第１当たり乱数１７テーブル２０２ｎａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ａが設けられ、第１当たり種別選択１７テーブル２０２ｎｂに代えて第１当たり種別選択テーブル２０２ｂが設けられ、第２当たり乱数１７テーブル２０２ｎｃに代えて第２当たり乱数テーブル２０２ｃが設けられ、変動パターン１７テーブル２０２ｎｄに代えて変動パターンテーブル２０２ｄが設けられ、時短付与１７テーブル２０２ｎｅに代えて時短付与テーブル２０２ｅが設けられている点で相違する。

【４１４２】
まず、図４５３（ｂ）を参照して、本第２２実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図４５３（ｂ）は、本第２２実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａの規定内容を示した図である。図４５３（ｂ）に示した通り、本第２２実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａには、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～７」の８個の乱数値（カウンタ値）が規定され、特別図柄の高確率状態（確変状態）において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～１９」の２０個の乱数値（カウンタ値）が規定されている。

【４１４３】
第１当たり乱数カウンタＣ１が取り得る「０～９９９」の１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、特別図柄の低確率状態および高確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ８個および２０個であるので、特別図柄の低確率状態にて特別図柄の抽選で大当たりとなる確率は１／１２５（８／１０００）であり、特別

図柄の高確率状態にて第１特別図柄の抽選で大当たりとなる確率は１／５０（２０／１０００）である。なお、本第２２実施形態では、小当たりに対応する抽選結果が設けられていないため、小当たりに対応する乱数値は規定されていない。

【４１４４】

次に、図４５４（ａ）を参照して、本第２２実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂについて説明する。図４５４（ａ）は、本第２２実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの規定内容を示した図である。この第１当たり種別選択テーブル２０２ｂは、大当たりに当選した際に、大当たり種別を決定するために参照されるデータテーブルである。

【４１４５】

図４５４（ａ）に示した通り、本第２２実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂには、第１特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＡ２２」，「大当たりＢ２２」の２種類の大当たり種別が規定されている。また、第２特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＣ２２」，「大当たりＤ２２」の２種類の大当たり種別が規定されている。より具体的には、図４５４（ａ）に示した通り、第１特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～３４」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＡ２２」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ２２」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドに設定され、大当たり中に確変スイッチ１６５０ｅ３を通過可能な開閉パターンで開閉扉１６５０ｆ１が開閉される種別の大当たりである。また、「大当たりＡ２２」の終了後は基本的に（即ち、実行期間中に確変スイッチ１６５０ｅ３を遊技球が通過していれば）、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に最も有利な潜確状態（特別図柄の確変状態、および普通図柄の通常状態）に設定される。よって、「大当たりＡ２２」は、大当たり終了後の遊技状態の面で遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＡ２２」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）の個数が「０～３４」の３５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に「大当たりＡ２２」が決定される割合は３５％（３５／１００）である。

【４１４６】

また、図４５４（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３５～９９」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＢ２２」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ２２」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドに設定され、大当たり中に確変スイッチ１６５０ｅ３を通過困難な開閉パターンで開閉扉１６５０ｆ１が開閉される種別の大当たりである。この「大当たりＢ２２」の終了後は、基本的に（奇跡的に確変スイッチ１６５０ｅ３を遊技球が通過しない限り）、時短状態（特別図柄の低確率状態、および普通図柄の時短状態）に設定される。つまり、潜確状態よりも有利度合いが低い遊技状態に設定される。よって、「大当たりＢ２２」は、大当たり終了後の遊技状態の面で遊技者にとって比較的有利度合いが低い大当たり種別である。一方、大当たりのラウンド数の面では第１特別図柄の大当たりの中で最も不利となる大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＢ２２」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）の個数が「３５～９９」の６５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に「大当たりＢ２２」が決定される割合は６５％（６５／１００）である。

【４１４７】

一方、第２特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～３４」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＣ２２」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ２２」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドに設定され、大当たり中に確変スイッチ１６５０ｅ３を通過可能な開閉パターンで開閉扉１６５０ｆ１が開閉される種別の大当たりである。また、「大当たりＣ２２」の終了後は基本的に（即ち、実行期間中に確変スイッチ１６５０ｅ３を遊技球が通過していれば）、遊技者に最も有利な潜確状態（特別図柄の確変状態、および普通図柄の通常状態）に設定される。よって

、「大当たりＣ２２」は、大当たり終了後の遊技状態の面でも、ラウンド数の面でも、遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＣ２２」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）の個数が「０～３４」の３５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に「大当たりＣ２２」が決定される割合は３５％（３５／１００）である。

【４１４８】

また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３５～９９」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＤ２２」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ２２」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドに設定され、大当たり中に確変スイッチ１６５０ｅ３を通過可能な開閉パターンで開閉扉１６５０ｆ１が開閉される種別の大当たりである。また、「大当たりＤ２２」の終了後は基本的に（即ち、実行期間中に確変スイッチ１６５０ｅ３を遊技球が通過していれば）、大当たり終了後の遊技状態が潜確状態よりは有利度合いが低く、時短状態よりは有利度合いが高い確変状態（特別図柄の確変状態、および普通図柄の時短状態）に設定される。よって、「大当たりＤ２２」は、大当たり終了後の遊技状態の面で「大当たりＡ２２」や「大当たりＣ２２」よりは有利度合いが低くなるが、「大当たりＢ２２」よりも有利度合いが高くなる。また、ラウンド数の面では「大当たりＣ２２」と並んで最も有利となる大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＤ２２」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）の個数が「３５～９９」の６５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に「大当たりＤ２２」が決定される割合は６５％（６５／１００）である。

【４１４９】

このように、本第２２実施形態では、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、必ず特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定されるように構成している。これにより、右打ちにより第２特別図柄の抽選が頻繁に実行される潜確状態の優位性を高めることができるので、潜確状態へと移行した場合における遊技者の興趣を大きく向上させることができる。

【４１５０】

次に、図４５４（ｂ）を参照して、本第２２実施形態における第２当たり乱数テーブル２０２ｃについて説明する。この第２当たり乱数テーブル２０２ｃは、普通図柄の当たりとなる乱数値（第２当たり乱数カウンタＣ４のカウンタ値）が、普通図柄の状態毎に規定されているデータテーブルである。図４５４（ｂ）は、この第２当たり乱数テーブル２０２ｃの規定内容を示した図である。

【４１５１】

図４５４（ｂ）に示した通り、普通図柄の高確率状態（時短状態）に対しては、普通図柄の当たりとなる乱数値（カウンタ値）として、「０～２３９」の２４０個の乱数値が対応付けて規定されている。第２当たり乱数カウンタＣ４が取り得る「０～２３９」の２４０個の乱数値全てが当たりとなる乱数値として規定されているので、普通図柄の時短状態（高確率状態）において普通図柄の抽選が実行された場合に普通図柄の当たりとなる割合は１００％（２４０／２４０）である。

【４１５２】

これに対して、図４５４（ｂ）に示した通り、普通図柄の低確率状態（通常状態）に対しては、普通図柄の当たりとなる乱数値（カウンタ値）として、「０」のみが対応付けて規定されている。第２当たり乱数カウンタＣ４が取り得る「０～２３９」の２４０個の乱数値（カウンタ値）のうち、普通図柄の低確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値の個数が「０」の１個のみなので、普通図柄の通常状態（低確率状態）において普通図柄の抽選が実行された場合に普通図柄の当たりとなる割合は約０．４％（１／２４０）である。よって、普通図柄の通常状態が設定される通常状態や潜確状態においては、ほぼ、普通電動役物６４ｒａが開放されることはないため、右打ちにより発射された遊技

球は第２入球口１６４０へと入球する。
【４１５３】
次に、図４５５を参照して、本第２２実施形態における変動パターンテーブル２０２ｄについて説明する。この変動パターンテーブル２０２ｄは、特別図柄の抽選結果を示すための変動パターンを選択するために参照されるデータテーブルである。ここで、図示については省略したが、本第２２実施形態における変動パターンテーブル２０２ｄは、通常状態において変動パターンを選択するために参照される通常用テーブル２０２ｓｄ１と、潜確状態において変動パターンを選択するために参照される潜確用テーブル２０２ｓｄ２と、時短状態および確変状態において変動パターンを選択するために参照される時短・確変用テーブル２０２ｓｄ３と、の３つのデータテーブルで構成されている。即ち、上述した第２１実施形態における変動パターンテーブル２０２ｄ（図４３６（ａ）参照）と同一の構成となっている。加えて、本第２２実施形態における通常用テーブル２０２ｓｄ１は、上述した第２１実施形態における通常用テーブル２０２ｒｄ１（図４３６（ｂ）参照）と全く同一の規定内容となっている。即ち、第２特別図柄の抽選が実行されると、その抽選結果によらず１８０秒の極めて長い変動時間が設定されるように構成されている。
【４１５４】
次に、図４５５（ａ）を参照して、上述した潜確用テーブル２０２ｓｄ２の詳細について説明する。図４５５（ａ）は、潜確用テーブル２０２ｓｄ２の規定内容を示した図である。この潜確用テーブル２０２ｓｄ２には、特別図柄の抽選結果と、変動種別カウンタＣＳ１の値の範囲と、が対応付けて規定されている。即ち、潜確状態においては、特別図柄の種別とは無関係に、特別図柄の抽選結果に応じて変動パターンが決定されるように構成している。図４５５（ａ）に示した通り、第１特別図柄、または第２特別図柄の抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動時間が３秒間の「短外れ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１８９」の範囲に対して、変動時間が５秒間の「長外れ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９５」の範囲に対して、変動時間が１０秒の「ノーマルリーチ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９６～１９８」の範囲に対して、変動時間が１５秒の「スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。
【４１５５】
また、図４５５（ａ）に示した通り、第１特別図柄、または第２特別図柄抽選結果が「大当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４９」の範囲に対して、変動時間が１０秒の「ノーマルリーチ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「５０～１９４」の範囲に対して、変動時間が１５秒の「スーパーリーチ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９５～１９８」の範囲に対して、変動時間が３０秒の「スペシャルリーチ」が対応付けて規定されている。
【４１５６】
このように、潜確状態では、全体的に変動時間が短くなると共に、短い変動時間が選択される割合が高くなるように構成されている。よって、右打ちを行った場合における遊技をより効率良く進行させることができる。
【４１５７】
次に、図４５５（ｂ）を参照して、本第２２実施形態における変動パターンテーブル２０２ｄをデータテーブルの１つである時短・確変用テーブル２０２ｓｄ３の詳細について説明する。図４５５（ｂ）は、この時短・確変用テーブル２０２ｓｄ３の規定内容を示した図である。図４５５（ｂ）に示した通り、本第２２実施形態における時短・確変用テーブル２０２ｓｄ３には、図柄種別、抽選結果、および変動種別カウンタＣＳ１の値の範囲と、変動パターンとが対応付けて規定されている。より具体的には、図４５５（ｂ）に示した通り、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動時間が３秒間の「短外れ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１８９」の範囲に対

して、変動時間が５秒間の「長外れ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９５」の範囲に対して、変動時間が１０秒の「ノーマルリーチ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９６～１９８」の範囲に対して、変動時間が１５秒の「スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。

【４１５８】

また、図４５５（ｂ）に示した通り、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４９」の範囲に対して、変動時間が１０秒の「ノーマルリーチ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「５０～１９４」の範囲に対して、変動時間が１５秒の「スーパーリーチ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９５～１９８」の範囲に対して、変動時間が３０秒の「スペシャルリーチ」が対応付けて規定されている。

【４１５９】

これに対して、図柄種別が第２特別図柄（特図２）、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が１８０秒の外れロング変動が対応付けて規定され、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が１８０秒の当たりロング変動が対応付けて規定されている。よって、時短状態や確変状態において右打ちを行った場合に、右第１入球口６４ｒにも第２入球口１６４０にも頻繁に遊技球が入球するものの、第２特別図柄に対してはロング変動が設定されるため、第２特別図柄が比較的長い期間、変動表示を行っている間に、第１特別図柄の抽選を頻繁に実行させることができる。よって、時短状態や確変状態を、実質的に第１特別図柄の抽選ばかりが実行される遊技状態として構成することができる。

【４１６０】

次に、図４５６を参照して、本第２２実施形態における時短付与テーブル２０２ｅの詳細について説明する。この時短付与テーブル２０２ｅは、大当たり終了時に時短回数を設定する際に参照されるデータテーブルである。図４５６は、この第２２実施形態における時短付与テーブル２０２ｅの規定内容を示した図である。

【４１６１】

図４５６に示した通り、本第２２実施形態における時短付与テーブル２０２ｅは、大当たり種別と、大当たり当選時の遊技状態と、大当たり中のＶ入賞の有無と、に対応付けて、設定される時短回数が規定されている。具体的には、図４５６に示した通り、大当たり種別が大当たりＡ２２（４ラウンド確変大当たり）である場合には、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり中にＶ入賞（確変スイッチ１６５０ｅ３の通過）を検出していれば、時短回数として０回が設定され、Ｖ入賞を検出していなければ、時短回数として１００回が設定される。なお、上述した通り、大当たり種別が大当たりＡ２２では、確変スイッチ１６５０ｅ３を通過可能な期間において開閉扉１６５０ｆ１が開放されるため、大当たり遊技中に遊技球の発射を停止する等の特殊な遊技方法で遊技を行わない限り、Ｖ入賞が発生して特別図柄の確変状態に設定されると共に、普通図柄の通常状態が設定される。つまり、大当たりＡ２２に当選した場合は、遊技状態によらず、次に大当たりに当選するまで継続する潜確状態が設定されることが実質的に確定する。よって、大当たりＡ２２は、大当たり終了後の遊技状態の面で遊技者にとって最も有利となる。

【４１６２】

また、図４５６に示した通り、大当たり種別が大当たりＢ２２（４ラウンド通常大当たり）である場合には、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり中にＶ入賞（確変スイッチ１６５０ｅ３の通過）を検出していれば、時短回数として６５５３５回が設定される一方で、Ｖ入賞を検出していなければ、時短回数として５０回が設定される。上述した通り、大当たりＢ２２は、確変スイッチ１６５０ｅ３を通過可能な期間において開閉扉１６５０ｆ１が開放されない（閉鎖されたままの状態となる）ため、基本的に、Ｖ入賞が発生することはなく、特別図柄の低確率状態が設定されると共に、５０回の時短回数の時短状態が設定される。即ち、大当たりＢ２２に当選すると、基本的に、時短回数が５０回の

時短状態が設定される。上述した通り、特別図柄の低確率状態において特別図柄の抽選で大当たりとなる確率は１／１２５であるため、時短回数５０回の間に大当たりに当選する割合は、約３３％である。

【４１６３】

なお、大当たりＢ２２に当選してＶ入賞を検出した場合に、時短回数として６５５３５回を設定するのは、何らかの不正行為が行われなければ、大当たりＢ２２においてＶ入賞を発生させることが困難であるためである。大当たりＢ２２においてＶ入賞が発生した場合に、時短回数を６５５３５回に設定して潜確状態よりも有利度合いが低い確変状態に移行させることにより、不正行為を犯してまでＶ入賞を発生させるメリットを低減することができる。よって、不正行為に対する抑制を図ることができる。

【４１６４】

また、図４５６に示した通り、大当たり種別が大当たりＣ２２（８ラウンド確変大当たり）である場合には、大当たり当選時の遊技状態が通常状態であれば、大当たり中にＶ入賞（確変スイッチ１６５０ｅ３の通過）を検出することで時短回数として６５５３５回が設定される一方で、Ｖ入賞を検出していなければ、時短回数として０回が設定される。これに対し、大当たり当選時の遊技状態が通常状態以外の遊技状態（時短状態、確変状態、潜確状態のいずれか）であれば、大当たり中にＶ入賞（確変スイッチ１６５０ｅ３の通過）を検出することで時短回数として０回が設定される一方で、Ｖ入賞を検出していなければ、時短回数として１００回が設定される。なお、上述した通り、大当たり種別が大当たりＣ２２では、確変スイッチ１６５０ｅ３を通過可能な期間において開閉扉１６５０ｆ１が開放されるため、大当たり遊技中に遊技球の発射を停止する等の特殊な遊技方法で遊技を行わない限り、Ｖ入賞が発生して特別図柄の確変状態に設定される。つまり、通常状態において大当たりＣ２２に当選すると、実質的に次の大当たりまで継続する確変状態が設定される一方で、通常状態以外の遊技状態で大当たりＣ２２に当選すると、遊技者にとって最も有利な潜確状態が設定される。なお、通常状態のみ、有利度合いが低い遊技状態を設定する構成としているのは、通常状態では、基本的に左打ちにより遊技を進行する遊技状態であり、この基本を破って故意に右打ちするという変則的な遊技方法で遊技を行わない限り、第２入球口１６４０へと入球して大当たりＣ２２に当選し得ないからである。通常状態において大当たりＣ２２に当選した際の有利度合いを低減しておくことにより、通常状態の間に右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【４１６５】

また、図４５６に示した通り、大当たり種別が大当たりＤ２２（８ラウンド確変大当たり）である場合には、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり中にＶ入賞（確変スイッチ１６５０ｅ３の通過）を検出することで時短回数として６５５３５回が設定される一方で、Ｖ入賞を検出していなければ、時短回数として１００回が設定される。なお、上述した通り、大当たり種別が大当たりＤ２２では、確変スイッチ１６５０ｅ３を通過可能な期間において開閉扉１６５０ｆ１が開放されるため、大当たり遊技中に遊技球の発射を停止する等の特殊な遊技方法で遊技を行わない限り、Ｖ入賞が発生して特別図柄の確変状態に設定される。つまり、大当たりＤ２２に当選すると、実質的に次の大当たりまで継続する確変状態が設定される。

【４１６６】

次に、図４５７を参照して、本第２２実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図４５７は、本第２２実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図４５７に示した通り、本第２２実施形態におけるＲＡＭ２０３は、上述した第１７実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成（図３７０参照）に対して、小当たり開始フラグ２０３ｆと、小当たり中フラグ２０３ｇと、小当たりフラグ２０３ｃｂと、特図１仮停止フラグ２０３ｍｃと、特図２仮停止フラグ２０３ｍｄと、リミットカウンタ２０３ｎａと、リミット到達フラグ２０３ｎｂと、変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｎｄと、特図１減算フラグ２０３ｎｆと、時短終了待機フラグ２０３ｎｇと、特図２減算フラグ２０３ｎｈと、が削除されている点で相違している。

これらの構成の削除は、本第２２実施形態において小当たり遊技、確変リミット回数等の使用を削除したことに伴うものである。

【４１６７】

次に、図４５８（ａ）を参照して、本第２２実施形態における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。図４５８（ａ）は、本第２２実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図４５８（ａ）に示した通り、本第２２実施形態におけるＲＯＭ２２２は、上述した第１７実施形態（および第１６実施形態）におけるＲＯＭ２２２の構成（図３４２（ａ）参照）に対して、連チャン期待度更新テーブル２２２ｍａが削除されている点で相違している。また、当たり演出選択テーブル２２２ｓａが追加されている点でも相違している。

【４１６８】

当たり演出選択テーブル２２２ｓａは、大当たり開始時に、大当たり中の演出態様を遊技状態や当選した大当たりの種別等に応じて決定する際に参照されるデータテーブルである。この当たり演出選択テーブル２２２ｓａの詳細について、図４５９を参照して説明する。

【４１６９】

図４５９は、本第２２実施形態における当たり演出選択テーブル２２２ｓａの規定内容を示した図である。図４５９に示した通り、本第２２実施形態における当たり演出選択テーブル２２２ｓａには、大当たり種別、大当たり当選時の遊技状態、および大当たり当選時点における超人薬８０２ａの状況（超人薬８０２ａを所持しているか否か）毎に、演出カウンタ２２３ｅの値と、大当たり演出の演出態様とが対応付けて規定されている。より具体的には、図４５９に示した通り、超人薬８０２ａを所持していない状況で、且つ、大当たりＡ２２に当選した場合、大当たり当選時の遊技状態が通常状態または時短状態であれば、演出カウンタ２２３ｅの取り得る全範囲（０～９９の範囲）に対して、怪獣のキャラクタ８１１に勝利した上で超人薬８０２ａを獲得する演出態様（図４４９（ｂ）、図４５０（ａ）参照）が対応付けられている。このため、通常状態および時短状態においてにおいて大当たりＡ２２に当選すると、必ず怪獣のキャラクタ８１１を倒して超人薬８０２ａを獲得する演出（勝利＋超人薬演出）が実行される。一方、大当たり当選時の遊技状態が確変状態または潜確状態であれば、演出カウンタ２２３ｅの値が「０～４９」の範囲に対して、怪獣のキャラクタ８１１に勝利するが超人薬８０２ａは獲得できない演出態様（勝利のみ演出）が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｅの値が「５０～９９」の範囲に対して、怪獣のキャラクタ８１１に勝利した上で超人薬８０２ａを獲得する演出態様（勝利＋超人薬演出）が対応付けて規定されている。よって、確変状態や潜確状態において大当たりＡ２２に当選した場合は、勝利のみ演出と勝利＋超人薬演出とが半々の割合で選択される。

【４１７０】

また、図４５９に示した通り、超人薬８０２ａを所持していない状況で、且つ、大当たりＢ２２に当選した場合、大当たり当選時の遊技状態によらず、演出カウンタ２２３ｅの取り得る全範囲（０～９９の範囲）に対して、怪獣のキャラクタ８１１に敗北する演出態様（敗北演出）が対応付けられている。このため、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される（大当たり終了後にチャンスタイムに突入する）大当たりＢ２２に当選した場合は、必ず冒険者のキャラクタ８０１が怪獣のキャラクタ８１１に敗北する演出が実行される。

【４１７１】

また、図４５９に示した通り、超人薬８０２ａを所持していない状況で、且つ、大当たりＣ２２に当選した場合、大当たり当選時の遊技状態が通常状態または時短状態であれば、演出カウンタ２２３ｅの取り得る全範囲（０～９９の範囲）に対して、怪獣のキャラクタ８１１に勝利するが超人薬８０２ａは獲得できない演出態様（勝利のみ演出）が対応付けられている。一方で、大当たり当選時の遊技状態が確変状態または潜確状態であれば、演出カウンタ２２３ｅの値が「０～７４」の範囲に対して、怪獣のキャラクタ８１１に勝

利するが超人薬８０２ａは獲得できない演出態様（勝利のみ演出）が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｅの値が「７５～９９」の範囲に対して、怪獣のキャラクタ８１１に勝利した上で超人薬８０２ａを獲得する演出態様（勝利＋超人薬演出）が対応付けて規定されている。このため、確変状態や潜確状態において大当たりＣ２２に当選し、潜確状態への移行が確定したとしても、２５％の割合でしか超人薬８０２ａを獲得する演出が実行されず、７５％の割合で勝利のみ演出が実行される。よって、ＲＵＳＨ状態（潜確状態、または確変状態）において勝利のみ演出が実行されたとしても、潜確状態が設定されていることに対する期待感を維持させることができる。

【４１７２】

また、図４５９に示した通り、超人薬８０２ａを所持していない状況で、且つ、大当たりＤ２２に当選した場合、大当たり当選時の遊技状態によらず、演出カウンタ２２３ｅの取り得る全範囲（０～９９の範囲）に対して、怪獣のキャラクタ８１１に勝利するが超人薬８０２ａは獲得できない演出態様（勝利のみ演出）が対応付けて規定されている。これは、大当たりＤ２２の終了後に設定されるＲＵＳＨ状態は確変状態であり、潜確状態に対応する「勝利＋超人薬」演出を実行してしまうと実際の遊技状態と矛盾してしまうためである。

【４１７３】

一方で、図４５９に示した通り、超人薬８０２ａを所持している状態（即ち、潜確状態の一部）において大当たりＣ２２に当選した場合、演出カウンタ２２３ｅの値が「０～２９」の範囲に対して、超人薬８０２ａを使用（服用）して怪獣のキャラクタ８１１を倒した後、超人薬８０２ａを新たに入手する演出（超人薬使用＋超人薬獲得演出）が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｅの値が「３０～８９」の範囲に対して、超人薬８０２ａを使用して怪獣のキャラクタ８１１を倒すが新たな超人薬８０２ａを入手することはできない演出（超人薬使用のみ演出）が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｅの値が「９０～９９」の範囲に対して、超人薬８０２ａを温存したまま怪獣のキャラクタ８１１を討伐する演出（超人薬温存演出）が対応付けて規定されている。よって、超人薬８０２ａを所持した状態で大当たりＣ２２に当選すると、３０％の割合で超人薬使用＋超人薬獲得演出が実行され、６０％の割合で超人薬使用のみ演出が実行され、１０％の割合で超人薬温存演出が実行される。つまり、超人薬８０２ａを所持している状況において大当たり終了後に最も有利な潜確状態へと移行する大当たりＣ２２に当選した場合についても、過半数（６０％の割合）が、超人薬使用のみ演出に設定されるため潜確状態が確定報知されない。よって、超人薬使用のみ演出が実行されたとしても、潜確状態が設定されていることに対する期待感を損なわずに遊技を継続させることができる。

【４１７４】

また、図４５９に示した通り、超人薬８０２ａを所持している状態において大当たりＤ２２に当選した場合は、演出カウンタ２２３ｅの取り得る全範囲（０～９９の範囲）に対して、超人薬使用のみ演出が対応付けられている。よって、超人薬を所持している状況下において大当たりＤ２２に当選した場合は、必ず超人薬使用のみ演出が実行される。

【４１７５】

次に、図４５８（ｂ）を参照して、本第２２実施形態における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図４５８（ｂ）は、本第２２実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図４５８（ｂ）に示した通り、本第２２実施形態におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１７実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成に対して、時短情報更新エリア２２３ｇと、残時短期間カウンタ２２３ｍａと、スーパーＲＵＳＨ開始フラグ２２３ｎａと、スーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｎｂと、スーパーＲＵＳＨカウンタ２２３ｎｃと、準リミットフラグ２２３ｎｅと、チャレンジ演出フラグ２２３ｎｆと、開始遅延フラグ２２３ｎｈと、が削除されている点で相違している。また、超人薬フラグ２２３ｓａが追加されている点でも相違している。

【４１７６】

超人薬フラグ２２３ｓａは、超人薬８０２ａを所持しているか否かを示すためのフラグ

であり、オンであれば超人薬８０２ａを所持していることを示す一方で、オフであれば超人薬８０２ａを所持していないことを示す。この超人薬フラグ２２３ｓａは、初期状態がオフに設定されており、大当たり演出として超人薬８０２ａを獲得する演出が設定された場合にオンに設定される一方で（図４６９のＳ１２４１５参照）、超人薬８０２ａを使用するのみの演出が設定された場合にオフに設定される（図４６９のＳ１２４１７参照）。上述した当たり演出選択テーブル２２２ｓａ（図４５９参照）を参照して大当たり演出を決定する際は、この超人薬フラグ２２３ｓａの状態を読み出して、超人薬８０２ａを所持している状態であるか否かを判別して、その判別結果と遊技状態と大当たり種別とに応じて演出態様を決定する。

【４１７７】

＜第２２実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図４６０から図４６８を参照して、本第２２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図４６０を参照して、本第２２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理２２（Ｓ１８１）について説明する。図４６０は、特別図柄変動処理２２（Ｓ１８１）の内容を示したフローチャートである。本第２２実施形態における特別図柄変動処理２２（Ｓ１８１）は、上述した第１７実施形態の特別図柄変動処理１７（図３７２，Ｓ１９１）に代えて実行する処理であり、第１７実施形態における特別図柄変動処理１７（図３７２参照）と同様に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおける特別図柄の変動表示に関する各種設定を行うための処理である。

【４１７８】

この特別図柄変動処理２２（図４６０参照）のうち、Ｓ７０５４，Ｓ７０５７，Ｓ７０５９、およびＳ７０６２の各処理では、それぞれ第１７実施形態の特別図柄変動処理１７（図３７２）のＳ７０５４，Ｓ７０５７，Ｓ７０５９、およびＳ７０６２の各処理と同一の処理を実行するため、その詳細については省略する。

【４１７９】

また、図４６０に示した通り、特別図柄変動処理２２（図４６０参照）が実行されると、まず、大当たり遊技中（大当たり中）であるかを判別する（Ｓ７０７１）。ここでは、遊技状態格納エリア２０３ｎｅに記憶されている情報に基づいて現在が大当たり遊技中（大当たり中）であるかが判別される。Ｓ７０７１の処理において、大当たり中であると判別した場合には（Ｓ７０７１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【４１８０】

また、本第２２実施形態における特別図柄変動処理２２（図４６０参照）では、Ｓ７０５４の処理において特図１変動時間カウンタ２０３ｍａが０よりも大きくない（０である）と判別した場合（Ｓ７０５４：Ｎｏ）、即ち、現在が特図１変動中では無いと判別した場合に、次いで、第１特別図柄変動開始処理２２を実行し（Ｓ７０７２）、処理をＳ７０５９へと移行する。この第１特別図柄変動開始処理２２（Ｓ７０７２）では、第１特別図柄の新たな抽選（変動）を実行するための処理が行われるものであり、新たな抽選（変動）を実行可能な状態であるかの判別と、新たな抽選（変動）を実行可能な状態である場合には、新たな抽選（変動）を行う処理が実行される。この第１特別図柄変動開始処理２２（Ｓ７０７２）については、図４６１から図４６３を参照して後述する。

【４１８１】

また、本第２２実施形態における特別図柄変動処理２２（図４６０参照）では、Ｓ７０５４の処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ｍａの値が０よりも大きい値である（第１特別図柄の変動表示中である）と判別した場合に（Ｓ７０５４：Ｙｅｓ）、次いで、特図１変動時間カウンタ２０３ｍａの値を減算して更新し（Ｓ７０７３）、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおける第１特別図柄の表示態様を更新する（Ｓ７０７４）。Ｓ７０７４の処理が終了すると、次いで、Ｓ７０７３の処理による減算後の特図１変動時間カウンタ２０３ｍａの値が０であるかを判別し（Ｓ７０５７）、特図１変動時間カウンタ２０３ｍａが０であると判別した場合は（Ｓ７０５７：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動停止処

理２２を実行して（Ｓ７０７５）、Ｓ７０５９の処理へと移行する。この第１特別図柄変動停止処理２２（Ｓ７０７５）では、変動表示中の第１特別図柄に規定されている変動時間が経過した場合に、第１特別図柄の抽選結果を示す図柄で変動表示を停止する処理が実行される。この第１特別図柄変動停止処理２２（Ｓ７０７５）の詳細については、図４６４を参照して後述する。また、Ｓ７０５７の処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ｍａの値が０ではないと判別した場合は（Ｓ７０５７：Ｎｏ）、Ｓ７０７５の処理をスキップしてＳ７０５９の処理へ移行する。

【４１８２】

また、本第２２実施形態における特別図柄変動処理２２（図４６０参照）では、Ｓ７０５９の処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ｍｂの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ７０５９：Ｎｏ）、現在が特図２変動中ではない場合であるため、次に、第２特別図柄の新たな抽選（変動）を実行するための第２特別図柄変動開始処理２２を実行し（Ｓ７０７６）、本処理を終了する。この第２特別図柄変動開始処理２２（Ｓ７０７６）の詳細については、図４６５および図４６６を参照して後述する。

【４１８３】

一方で、Ｓ７０５９の処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ｍｂの値が０よりも大きい、即ち、現在が特図２変動中であると判別した場合は（Ｓ７０５９：Ｙｅｓ）、次いで、特図２変動時間カウンタ２０３ｍｂの値を減算して更新し（Ｓ７０７７）、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの第２特別図柄の表示態様を更新する（Ｓ７０７８）。Ｓ７０７８の処理が終了すると、次いで、Ｓ７０７７の処理による更新後の特図２変動時間カウンタ２０３ｍｂの値が０であるかを判別し（Ｓ７０６２）、０であると判別した場合は（Ｓ７０６２：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の変動停止を設定するための第２特別図柄変動停止処理２２を実行し（Ｓ７０７９）、本処理を終了する。この第２特別図柄変動停止処理２２（Ｓ７０７９）の詳細については、図４６７を参照して後述する。一方、Ｓ７０６２の処理において特図２変動時間カウンタ２０３ｍｂの値が０ではないと判別した場合は（Ｓ７０６２：Ｎｏ）、Ｓ７０７９の処理をスキップして本処理を終了する。

【４１８４】

次に、図４６１を参照して、本第２２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される第１特別図柄変動開始処理２２（Ｓ７０７２）について説明する。図４６１は、第１特別図柄変動開始処理２２（Ｓ７０７２）の内容を示したフローチャートである。本第２２実施形態における第１特別図柄変動開始処理２２（Ｓ７０７２）は、上述した第１７実施形態の第１特別図柄変動開始処理１７（図３７３参照）に代えて実行する処理である。

【４１８５】

この第１特別図柄変動開始処理２２（図４６１参照）のうち、Ｓ７１０１～Ｓ７１０５、およびＳ７１１１の各処理では、それぞれ第１７実施形態の第１特別図柄変動開始処理１７（図３７３参照）のＳ７１０１～Ｓ７１０５、およびＳ７１１１の各処理と同一の処理を実行するため、その詳細については省略する。

【４１８６】

また、本第２２実施形態における第１特別図柄変動開始処理２２（Ｓ７０７２）では、Ｓ７１０５の処理を実行後、第１特別図柄の抽選（大当たり判定）を行うための第１特別図柄大当たり判定処理２２を実行し（Ｓ７１３１）、Ｓ７１１１の処理へ移行する。この第１特別図柄大当たり判定処理２２（Ｓ７１３１）の詳細については図４６２を参照して後述する。

【４１８７】

また、本第２２実施形態における第１特別図柄変動開始処理２２（図４６１参照）では、Ｓ７１１１の処理が終了すると、次いで、時短回数を更新するための時短更新処理２２を実行し（Ｓ７１３２）、本処理を終了する。この時短更新処理２２（Ｓ７１３２）の詳細については図４６３を参照して後述する。

【４１８８】

次に、図４６２を参照して、本第２２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される第１特別図柄大当たり判定処理２２（Ｓ７１３１）について説明する。図４６２は、第１特別図柄大当たり判定処理２２（Ｓ７１３１）の内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄大当たり判定処理２２（Ｓ７１３１）は、第１特別図柄変動開始処理２２（図４６１参照）の中で、第１７実施形態における第１特別図柄大当たり判定処理１７（図３７４参照）に代えて実行される処理であり、第１７実施形態における第１特別図柄大当たり判定処理１７（図３７４参照）と同様に、特別図柄の抽選（大当たり判定）を実行するための処理である。

【４１８９】

この第２２実施形態における第１特別図柄大当たり判定処理２２（Ｓ７１３１）では、第１７実施形態の第１特別図柄大当たり判定処理１７（図３７４参照）に対して、Ｓ１８７１～Ｓ１８７５の処理が削除されている点でのみ相違する。その他の処理については同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【４１９０】

次に、図４６３を参照して、本第２２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される時短更新処理２２（Ｓ７１３２）について説明する。図４６３は、時短更新処理２２（Ｓ７１３２）の内容を示したフローチャートである。この第２２実施形態における時短更新処理２２（Ｓ７１３２）は、第１特別図柄変動開始処理２２（図４６１参照）の中で、第１７実施形態の時短更新処理（図３７７参照）に代えて実行される処理であり、普通図柄の時短状態が設定されている場合において、時短回数（時短中カウンタ２０３ｋの値）を更新するために実行される処理である。

【４１９１】

この時短更新処理２２（Ｓ７１３２）では、まず、時短中カウンタ２０３ｋの値が０より大きいか判別し（Ｓ１７０１１）、時短中カウンタ２０３ｋの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ１７０１１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１７０１１の処理において、時短中カウンタ２０３ｋの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ１７０１１：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｋの値を１減算し（Ｓ１７０１２）、時短中カウンタ２０３ｋの値と時短中カウンタ２０３ｋの値を減算後の遊技状態とを示す状態コマンドを設定し（Ｓ１７００７）、本処理を終了する。

【４１９２】

次に、図４６４を参照して、本第２２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される第１特別図柄変動停止処理２２（Ｓ７０７５）について説明する。図４６４は、第１特別図柄変動停止処理２２（Ｓ７０７５）の内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄変動停止処理２２（Ｓ７０７５）は、上述した第１７実施形態の第１特別図柄変動停止処理１７（図３７６参照）に代えて実行する処理であり、第１特別図柄の変動停止を設定するために実行される処理である。

【４１９３】

この第１特別図柄変動停止処理２２（Ｓ７０７５）では、第１７実施形態の第１特別図柄変動停止処理１７（図３７６参照）に対して、時短更新処理（Ｓ１８９３）を行わないという点で相違する。その他の処理については同一であるため、その詳細な説明は省略する。つまり、本第２２実施形態では、特別図柄の変動停止時ではなく、特別図柄の変動開始時に時短回数を更新する構成としている。

【４１９４】

次に、図４６５を参照して、本第２２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される第２特別図柄変動開始処理２２（Ｓ７０７６）について説明する。図４６５は、第２特別図柄変動開始処理２２（Ｓ７０７６）の内容を示したフローチャートである。本第２２実施形態における第２特別図柄変動開始処理２２（Ｓ７０７６）は、上述した第１７実施形態の第２特別図柄変動開始処理１７（図３７８参照）に代えて実行する処理である。

【４１９５】
この第２特別図柄変動開始処理２２（Ｓ７０７６）のうち、Ｓ７６３１～Ｓ７６３７、およびＳ７６３９の各処理では、それぞれ第１７実施形態の第２特別図柄変動開始処理１７（図３７８参照）のＳ７６３１～Ｓ７６３７、およびＳ７６３９の各処理と同一の処理を実行するため、その詳細な説明については省略する。
【４１９６】
また、本第２２実施形態における第２特別図柄変動開始処理２２（図４６５参照）では、Ｓ７６３７の処理を実行後、第２特別図柄大当たり判定処理２２を実行し（Ｓ７６５１）、Ｓ７６３９の処理へ移行する。この第２特別図柄大当たり判定処理２２（Ｓ７６５１）の詳細については図４６６を参照して後述する。また、本第２２実施形態における第２特別図柄変動開始処理２２（図４６５参照）では、Ｓ７６３９の処理を実行後、時短更新処理２２を実行して（Ｓ７６５２）、本処理を終了する。この時短更新処理２２（Ｓ７６５２）は、第１特別図柄変動開始処理２２（図４６１参照）の中で実行される時短更新処理２２（Ｓ７１３２）と全く同一の処理である（図４６３参照）。
【４１９７】
次に、図４６６を参照して、本第２２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される第２特別図柄大当たり判定処理２２（Ｓ７６５１）について説明する。図４６６は、第２特別図柄大当たり判定処理２２（Ｓ７６５１）の内容を示したフローチャートである。本第２２実施形態における第２特別図柄大当たり判定処理２２（Ｓ７６５１）は、第２特別図柄変動開始処理２２（図４６５参照）の中で、第１７実施形態における第２特別図柄大当たり判定処理１７（図３７９参照）に代えて実行される処理であり、第１７実施形態における第２特別図柄大当たり判定処理１７（図３７９参照）と同様に、第２特別図柄の抽選（大当たり判定）を実行するための処理である。
【４１９８】
この第２２実施形態における第２特別図柄大当たり判定処理２２（Ｓ７６５１）では、第１７実施形態における第２特別図柄大当たり判定処理１７（図３７９参照）に対して、Ｓ１９７１～Ｓ１９７５の処理が削除されている点、およびＳ１９２５の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合に（Ｓ１９２５：Ｎｏ）、特図２外れ変動処理１７（Ｓ１９３０）の代わりに第１図柄表示装置に第１特別図柄の外れ図柄をセットする処理（Ｓ１９３５）を実行する点でのみ相違する。その他の処理については同一であるため、その詳細な説明は省略する。
【４１９９】
次に、図４６７を参照して、本第２２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される第２特別図柄変動停止処理２２（Ｓ７０７９）について説明する。図４６７は、第２特別図柄変動停止処理２２（Ｓ７０７９）の内容を示したフローチャートである。本第２２実施形態における第２特別図柄変動停止処理２２（Ｓ７０７９）は、上述した第１７実施形態の第２特別図柄変動停止処理１７（図３８０参照）に代えて実行する処理であり、第２特別図柄変動停止処理１７（図３８０参照）と同様に、第２特別図柄の停止表示を設定するための処理である。
【４２００】
この第２２実施形態における第２特別図柄変動停止処理２２（Ｓ７０７９）では、第１７実施形態における第２特別図柄変動停止処理１７（図３８０参照）に対して、特図２外れ停止処理１６（Ｓ８１２１）が削除されている点、およびＳ１９７１の処理において特図２大当たりフラグ２０３ｎｊがオフであると判別した場合に（Ｓ１９７１：Ｎｏ）、処理をＳ１９７９へと移行する点でのみ相違する。その他の処理については同一であるため、その詳細な説明は省略する。
【４２０１】
次に、図４６８を参照して、本第２２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される大当たり終了処理２２（Ｓ１３００１）について説明する。図４６８は、大当たり終了処理２２（Ｓ１３００１）の内容を示したフローチャートである。本第

２２実施形態における大当たり終了処理２２（Ｓ１３００１）は、上述した第１７実施形態の大当たり終了処理１７（図３８２参照）に代えて、実行される処理であり、第１７実施形態における大当たり終了処理１７（図３８２参照）と同様に、大当たり終了時の各種設定を行うための処理である。

【４２０２】

この大当たり終了処理２２（Ｓ１３００１）のうち、Ｓ１７１０１，Ｓ１７１０６，Ｓ１７１０９，Ｓ１７１１０，Ｓ１７１１４、およびＳ１７１１５の各処理では、それぞれ第１７実施形態の大当たり終了処理１７（図３８２，Ｓ１６９３）のＳ１７１０１，Ｓ１７１０６，Ｓ１７１０９，Ｓ１７１１０，Ｓ１７１１４、およびＳ１７１１５の各処理と同一の処理を実行するためその詳細な説明を省略する。

【４２０３】

また、本第２２実施形態における大当たり終了処理２２（Ｓ１３００１）では、Ｓ１７１０１の処理において、確変設定フラグ２０３ｚｓがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ１７１０１：Ｎｏ）、Ｓ１７１２１の処理に移行する。一方、確変設定フラグ２０３ｚｓがオンであると判別した場合には（Ｓ１７１０１：Ｙｅｓ）、Ｓ１７１０６の処理を実行し、Ｓ１７１２１の処理に移行する。

【４２０４】

Ｓ１７１２１の処理では、実行中の大当たり種別と、当選時状態格納エリア２０３ｃｆのデータとに対応する時短回数を時短付与テーブル２０２ｅ（図４５６参照）から読み出す（Ｓ１７１２１）。次いで、Ｓ１７１０９およびＳ１７１１０の処理を実行後、大当たり後の遊技状態に対応する状態コマンドを設定し（Ｓ１７１２２）、Ｓ１７１１４の処理へ移行する。この大当たり終了処理２２（図４６８参照）を実行することにより、大当たり終了後の遊技状態を大当たり種別や大当たり当選時の遊技状態等に応じて正確に設定することができるので、図４３２に示す状態移行を確実に実現することができる。

【４２０５】

＜第２２実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図４６９を参照して、本第２２実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。本第２２実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理は、上述した第１７実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理に対して、大当たり開始処理１７（図３８８参照）に代えて大当たり開始処理２２（Ｓ１２３２１）を実行する点でのみ相違する。その他の処理については同一であるため、その詳細な説明は省略する。この大当たり開始処理２２（Ｓ１２３２１）の詳細について、図４６９を参照して説明する。図４６９は、大当たり開始処理２２（Ｓ１２３２１）の内容を示したフローチャートである。

【４２０６】

図４６９に示した通り、本第２２実施形態における大当たり開始処理２２（Ｓ１２３２１）では、まず、遊技状態格納エリア２２３ｆのデータに応じて大当たり当選時の遊技状態を特定し（Ｓ１２４１１）、特定した遊技状態と、今回の大当たり種別と、超人薬フラグ２２３ｓａの状態とに応じて、当たり演出の演出態様を決定する（Ｓ１２４１２）。次いで、Ｓ１２４１２の処理で特定した演出態様の当たり演出の実行を設定し（Ｓ１２４１３）、超人薬獲得演出（図４５０（ａ）参照）を設定したか否かを判別する（Ｓ１２４１４）。Ｓ１２４１４の処理において、超人薬獲得演出（図４５０（ａ）参照）を設定したと判別した場合は（Ｓ１２４１４：Ｙｅｓ）、超人薬フラグ２２３ｓａをオンに設定し（Ｓ１２４１５）、本処理を終了する。

【４２０７】

一方、Ｓ１２４１４の処理において、超人薬獲得演出（図４５０（ａ）参照）を設定していないと判別した場合は（Ｓ１２４１４：Ｎｏ）、次いで、超人薬使用演出（図４５１（ａ）参照）を設定したか否かを判別する（Ｓ１２４１６）。超人薬使用演出（図４５１（ａ）参照）を設定したと判別した場合は（Ｓ１２４１６；Ｙｅｓ）、超人薬フラグ２２

３ｓａをオフに設定し（Ｓ１２４１７）、その後本処理を終了する。一方、超人薬使用演出（図４５１（ａ）参照）を設定していないと判別した場合は（Ｓ１２４１６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【４２０８】

この大当たり開始処理２２（図４６９参照）を実行することにより、大当たり演出として設定した演出の演出態様に応じて超人薬フラグ２２３ｓａの状態を更新することができるので、超人薬８０２ａの状況を正確に把握することができる。よって、超人薬８０２ａを所持していないにもかかわらず超人薬使用演出（図４５１（ａ）参照）が実行されてしまったり、超人薬８０２ａを所持しているにもかかわらず超人薬使用演出（図４５１（ａ）参照）を伴わない超人薬獲得演出（図４５０（ａ）参照）が実行されてしまう等の矛盾が生じてしまうことを抑制することができる。

【４２０９】

以上説明した通り、第２２実施形態におけるパチンコ機１０では、右打ち遊技状態として、第２特別図柄の抽選の実行され易さが異なる複数の遊技状態を設ける構成としている。即ち、第２特別図柄の抽選よりも第１特別図柄の抽選が実行され易い遊技状態（時短状態、確変状態）と、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選が実行され易い遊技状態（潜確状態）と、を設ける構成としている。そして、特定の遊技状態（潜確状態）へと移行したことを契機として、特定回数（２回）の大当たり遊技に当選するまで有利な右打ち遊技状態が継続し易くなる（不利な左打ち遊技状態へと移行し得ない）極めて有利な状態を形成可能に構成している。このように構成することで、特定の遊技状態へと移行した時点で特定回数の大当たりに当選することが実質的に確定することを遊技者に対して認識させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【４２１０】

また、本第２２実施形態では、大当たり演出として特定の演出態様（超人薬８０２ａを獲得する演出、若しくは超人薬８０２ａを温存する演出）が実行された場合に、遊技者にとって有利な遊技状態（次回の大当たりまで継続する右打ち遊技状態）が設定されることのみならず、設定される有利な遊技状態において大当たりに当選した後も、再度有利な遊技状態が設定されること（有利な遊技状態が１回分ストックされていること）が確定する構成としている。つまり、特定の演出態様が実行された時点で、大当たりに当選するよりも前に、少なくとも２回の大当たり当選が実質的に確定するということを遊技者に対して理解させることができるので、特定の演出態様が実行された時点で、遊技者に対して大きな喜びを与えることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【４２１１】

なお、本第２２実施形態では、超人薬８０２ａを獲得する演出や超人薬８０２ａを温存する演出（次回当選する大当たりの終了後に、次の大当たりまで継続する右打ち遊技状態が設定されることを示唆する演出）を、大当たり中の演出態様として実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たりＡ２２や大当たりＣ２２（大当たり終了後に潜確状態が設定される大当たり）に当選したことを示すための大当たり変動の変動演出として、超人薬８０２ａを獲得する演出を実行してもよい。言い換えれば、大当たり変動中に、大当たりに当選すること、大当たり終了後にＲＵＳＨ状態に突入することに加え、次のＲＵＳＨ状態において大当たりに当選した場合に、再度ＲＵＳＨ状態が設定されることまで濃厚となる（確定する）演出態様を設ける構成としてもよい。このように構成することで、変動表示中の演出態様により注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【４２１２】

＜第２３実施形態＞

次に、図４７０から図４７４を参照して、第２３実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第２２実施形態におけるパチンコ機１０では、潜確状態へと移行したことを契機として、少なくとも大当たりに２回当選するまでの間、右打ち遊技状態が

継続する極めて有利な状況を形成するように構成していた。

【４２１３】

これに対して第２３実施形態におけるパチンコ機１０では、潜確状態へと移行したことを契機として、少なくとも大当たりに３回当選するまでの間、右打ち遊技状態が継続するより有利な状況を形成可能に構成している。これにより、潜確状態へと移行した場合における優位性をより高めることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【４２１４】

この第２３実施形態におけるパチンコ機１０が、上述した第２２実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第２２実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第２２実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【４２１５】

まず、図４７０を参照して、本第２３実施形態における遊技状態の移行方法について説明する。図４７０に示した通り、本第２３実施形態では、５つの遊技状態が設けられている。即ち、特別図柄の低確率状態と普通図柄の通常状態とに設定される通常状態（図４７０の上部参照）と、特別図柄の高確率（確変）状態と普通図柄の通常状態とに設定される潜確状態（図４７０の中段左側参照）と、特別図柄の低確率状態と普通図柄の時短状態とに設定される時短状態（図４７０の中段右側参照）と、特別図柄の高確率（確変）状態と普通図柄の時短状態とに設定される確変状態Ａ（図４７０の下段左側参照）と、同じく特別図柄の高確率（確変）状態と普通図柄の時短状態とに設定される確変状態Ｂ（図４７０の下段右側参照）と、の５つの遊技状態が設けられている。ここで、上述した第２２実施形態と同様に、通常状態は、左打ちにより主として第１特別図柄の抽選を実行させることにより遊技を進行する遊技状態であり、潜確状態は、右打ちにより主として第２特別図柄の抽選を実行させることにより遊技を進行する遊技状態である。一方、時短状態は、第２２実施形態と異なり、右打ちを行うことにより実質的に第２特別図柄の抽選ばかりが実行される遊技状態として構成される。また、確変状態Ａは、右打ちを行うことにより、実質的に第２特別図柄の抽選ばかりが実行される遊技状態として構成され、確変状態Ｂは、右打ちを行うことにより実質的に第１特別図柄の抽選ばかりが実行される遊技状態として構成している。確変状態Ａと確変状態Ｂとで実質的に変動される特別図柄を異ならせる方法としては、確変状態Ａにおいては第１特別図柄の変動時間を極端に長くする一方で、確変状態Ｂにおいては第２特別図柄の変動時間を極端に長くすることにより実現している。即ち、普通図柄の時短状態が設定される各遊技状態（時短状態、確変状態Ａ、確変状態Ｂ）においては、上述した第２２実施形態と同様に、右打ちを行うことにより右第１入球口６４ｒにも第２入球口１６４０にも頻繁に入球する。よって、第１特別図柄の変動時間を長くすることにより、第２特別図柄の抽選ばかりを実行させることができるし、第２特別図柄の変動時間を長くすることにより、第１特別図柄の抽選ばかりを実行させることができる。この方法を用いて、本第２３実施形態では、普通図柄の時短状態に設定される各遊技状態において、実質的に抽選が実行される特別図柄の種別を異ならせている。

【４２１６】

図４７０の上段に示した通り、通常状態から他の遊技状態へは、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。より具体的には、図４７０の上段に示した通り、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に３５％の割合で当選する大当たりＡ２３に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が遊技者にとって最も有利な潜確状態に設定される。また、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に６５％の割合で当選する大当たりＢ２３に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が比較的有利な時短状態に設定される。つまり、通常状態において大当たりに当選すると、かなら

ず右打ち遊技状態に移行するため、いずれにしても、大当たりに当選することで遊技者に有利となる。よって、大当たりに当選した時点で遊技者をより喜ばせることができる。

【４２１７】

また、図４７０の中段左側に示した通り、潜確状態から他の遊技状態へは、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。より具体的には、図４７０の中段左側に示した通り、潜確状態において第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に６５％の割合で当選する大当たりＤ２３に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が確変状態Ａに設定される。これに対し、潜確状態において第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に３５％の割合で当選する大当たりＣ２３に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、遊技者にとって最も有利な潜確状態に設定される。つまり、右打ち遊技状態である潜確状態においては、大当たりに当選すると、同一の遊技状態をループするか、右打ち状態である確変状態Ａに移行するか、のどちらかとなるので、次の大当たり終了後の遊技状態も右打ち遊技状態となることが実質的に確定する。よって、潜確状態へと移行した時点で、遊技者に対してより大きな満足感と安心感とを抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【４２１８】

また、図４７０の中段右側に示した通り、時短状態から他の遊技状態へは、大当たりに当選した場合、および時短回数が経過した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図４７０の中段右側に示した通り、時短状態において第２特別図柄の抽選で大当たりとなると、大当たり種別によらず、１００％の割合で、時短状態よりも比較的有利度合いが高い確変状態Ｂへと移行する。これに対して、時短状態において設定されている時短回数の間に大当たりに当選しなかった場合は、普通図柄の時短状態から普通図柄の通常状態に切り替わる結果、遊技状態が通常状態に設定される。つまり、右打ち遊技状態の一種である時短状態においては、大当たりに当選すると、より有利な確変状態Ｂへと移行する一方で、時短回数内に大当たりに当選しなければ遊技者にとって不利な通常状態へと移行してしまうため、時短回数内に大当たりに当選することを強く望みながら遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【４２１９】

また、図４７０の下段左側に示した通り、確変状態Ａから他の遊技状態へは、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。より具体的には、図４７０の下段左側に示した通り、確変状態Ａにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に３５％の割合で当選する大当たりＣ２３に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に最も有利な潜確状態に設定される。また、確変状態Ａにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に６５％の割合で当選する大当たりＤ２３に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が確変状態Ｂに設定される。この確変状態Ｂは、次の大当たりまで継続する右打ち遊技状態の一種であるものの、比較的有利度合いが低い第１特別図柄の抽選ばかりが実行されるため、確変状態Ａよりも有利度合いが低くなる。つまり、確変状態Ａでは、大当たりＣ２３に当選しても、大当たりＤ２３に当選しても、大当たり終了後の遊技状態が、次回の大当たりまで継続する右打ち遊技状態（潜確状態、若しくは確変状態Ｂ）に設定されるので、遊技者にとって極めて有利となる。

【４２２０】

また、図４７０の下段右側に示した通り、確変状態Ｂから他の遊技状態へは、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。より具体的には、図４７０の下段右側に示した通り、確変状態Ｂにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に３５％の割合で当選する大当たりＡ２３に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に最も有利な潜確状態に設定される。また、確変状態Ｂにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に６５％の割合で当選する大当たりＢ２３に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。よって、確変状態Ｂでは、大当たりに当選したとしても過半数（６５％）が、有利度合いが最も低い右打ち遊技状態である時短状態へと移行する上に、運良く振り分けが３５％の大当たりＡ２３に当選することができたとしても、最も

有利な潜確状態ではなく、確変状態Ａへと移行する。よって、確変状態Ｂは、特別図柄の確変状態が設定される３つの遊技状態（潜確状態、確変状態Ａ、確変状態Ｂ）の中で、最も有利度合いが低い遊技状態となる。

【４２２１】

まとめると、本第２３実施形態においては、左打ち遊技状態である通常状態において、まず、大当たりに当選することを期待して左打ち遊技を実行する。そして、大当たりに当選した場合は、大当たり種別が大当たりＡ２３であることをより強く期待して遊技を行わせることができる。そして、大当たりＡ２３に当選して遊技者にとって最も有利な潜確状態が設定された場合には、遊技者に対して大きな安心感と満足感とを抱かせることができる一方で、大当たりＢ２３に当選した場合は、大当たり終了後に設定される時短状態の間に再度大当たりに当選することを期待して遊技を行わせることができる。また、潜確状態においては、大当たりに当選したとしても、大当たり中に遊技球を発射しない等の特殊な遊技方法で遊技を行わない限り、有利度合いが低い時短状態へと移行することが無いため、安心感を抱きながら遊技を行わせることができる。そして、潜確状態において大当たりに当選した場合には、潜確状態をループする大当たりＣ２３に当選することを強く期待して遊技を行わせることができる。

【４２２２】

潜確状態において大当たりＤ２３に当選し、確変状態Ａに移行した場合も、次の大当たりまで右打ち遊技状態が継続する上に、次の大当たり終了後も、次回の大当たりまで継続する右打ち状態が設定されるため、大当たりに当選するまでの間、安心感を抱かせながら遊技を行わせることができる。また、確変状態Ａにおいて大当たりに当選した場合は、潜確状態へと移行する大当たりＣ２３が決定されることをより強く期待して遊技を行わせることができる。

【４２２３】

確変状態Ａにおいて大当たりＤ２３に当選し、確変状態Ｂに移行した場合は、次に大当たりに当選するまでの間右打ち遊技状態が継続するという安心感があるものの、大当たり当選時は過半数（６５％）が大当たりＢ２３となって有利度合いが低い時短状態に設定されてしまう。よって、大当たりＢ２３に当選して欲しくないという緊張感を抱かせながら遊技を行わせることができる。そして、確変状態Ｂにおいて大当たりＡ２３となって有利な確変状態Ａへと移行（復帰）した場合には、遊技者に対してより大きな喜びを与えることができる。これに対し、大当たりＢ２３に当選して時短状態が設定された場合には、時短回数の間に再度大当たりに当選することを強く期待して遊技を行わせることができる。そして、狙い通りに時短回数内に大当たりに当選し、確変状態Ｂへと復帰した場合は、より大きな満足感を遊技者に抱かせることができる一方で、時短回数が経過してしまった場合は、また一から大当たりを目指そうと思わせることができる。

【４２２４】

このように、本第２３実施形態では、潜確状態へと移行した場合に、潜確状態、確変状態Ａ、および確変状態Ｂの３つの遊技状態で少なくとも１回ずつ大当たりに当選することができるように構成している。つまり、潜確状態へと移行した時点で、少なくとも３回の大当たりに当選することが実質的に確定するという、極めて斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をこれまでになく向上させることができる。

【４２２５】

次に、図４７１を参照して、本第２３実施形態における特徴的な演出態様について説明する。図４７１（ａ）は、本第２３実施形態において確変状態（確変状態Ａ、若しくは確変状態Ｂ）が設定されている間に第３図柄表示装置８１に対して表示される表示態様を示した図である。図４７１に示した通り、確変状態においては、主表示領域Ｄｍにおける比較的広い範囲において、特別図柄の抽選が実行され易い側（短い変動時間が設定され易い側）の特別図柄（確変状態Ａであれば第２特別図柄、確変状態Ｂであれば第１特別図柄）に対応する第３図柄の変動表示が実行されると共に、主表示領域Ｄｍにおける比較的狭い

範囲（右下部分に設けられている小領域Ｄｍ４内）において、特別図柄の抽選が実行され難い側（ロング変動が設定される側）の特別図柄（確変状態Ａであれば第１特別図柄、確変状態Ｂであれば第２特別図柄）に対応する第３図柄の変動表示が実行される。言い換えれば、特別図柄の抽選が実行され易い側の特別図柄に対応する第３図柄の変動表示を、実行され難い側の特別図柄に対応する第３図柄の変動表示よりも目立たせる（視認し易くする）構成としている。これにより、遊技者は遊技状態によらず、単に視認し易い表示態様の第３図柄の変動表示に注目しているだけで、特別図柄の抽選結果を把握することができるので、遊技者にとって分かり易い遊技を提供することができる。

【４２２６】

また、図４７１（ａ）に示した通り、副表示領域Ｄｓにおける左側には、特別図柄の抽選が実行され易い側の特別図柄（確変状態Ａであれば第２特別図柄、確変状態Ｂであれば第１特別図柄）に対応する保留図柄が比較的広い表示範囲（小領域Ｄｓ１）で表示されると共に、副表示領域Ｄｓにおける右下部分には、特別図柄の抽選が実行され難い側の特別図柄（確変状態Ａであれば第１特別図柄、確変状態Ｂであれば第２特別図柄）に対応する保留図柄が比較的狭い表示範囲（第３表示領域Ｄｓ３）で表示される。つまり、特別図柄の抽選が実行され易い側の特別図柄に対応する保留図柄を、実行され難い側の特別図柄に対応する保留図柄よりも目立たせる（視認し易くする）構成としているので、視認し易く表示されている保留図柄を確認するだけで、実行され易い特別図柄の保留球の状況を把握することができる。よって、遊技者にとってより分かり易い遊技を提供することができる。

【４２２７】

なお、本第２３実施形態では、確変状態（確変状態Ａまたは確変状態Ｂ）において、第１特別図柄に対応する第３図柄および保留図柄であるか、第２特別図柄に対応する第３図柄および保留図柄であるかは見た目から把握困難となるように構成している。このように構成することで、設定されている遊技状態が第２特別図柄の抽選が実行され易い確変状態Ａであるのか、第１特別図柄の抽選が実行され易い確変状態Ｂであるのかを遊技者に認識困難とすることができる。より具体的には、確変状態Ａも確変状態Ｂも、右打ちを行うことにより右第１入球口６４ｒと第２入球口１６４０とに頻繁に遊技球が入球するため、どちらへの入球を契機に各表示領域において変動表示が開始されたか、および保留図柄が増加されたのかを正確に把握することが比較的困難となる。係る状況下において、第１特別図柄に対応する第３図柄および保留図柄であるか第２特別図柄に対応する第３図柄および保留図柄であるのかを明示しない構成とすることにより、有利度合いが比較的高い（少なくとも２回の大当たりが実質的に確定する）確変状態Ａであるのか、有利度合いが比較的低い（次回の大当たりのみが確定する）確変状態Ｂであるのかを遊技者に把握困難に構成することができる。これにより、有利度合いが低い確変状態Ｂが設定されている場合であっても、有利度合いが高い確変状態が設定されていることを遊技者に対して期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【４２２８】

なお、確変状態Ａに移行する場合は、上述した第２２実施形態における潜確状態へと移行する場合と同様に、大当たり遊技の実行中に超人薬８０２ａを獲得する演出が実行される可能性がある。つまり、次の大当たり終了後に、次回の大当たりまで継続する右打ち遊技状態が設定される（少なくとも２回の大当たり当選が実質的に確定する）ことを示唆する演出が実行される可能性がある。よって、超人薬８０２ａが獲得されて第３表示領域Ｄｓ３に対して表示されている間は、確変状態Ａ（若しくはより有利な潜確状態）であることを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【４２２９】

次に、図４７１（ｂ）を参照して潜確状態における表示態様の一例について説明する。図４７１（ｂ）に示した通り、潜確状態においては、第３表示領域Ｄｍ３に対して、超人薬８０２ａの画像の右側に、「×２」という文字が出現する可能性がある。つまり、超人薬８０２ａを２個所持していることを示す表示内容が表示される可能性がある。上述した

通り、超人薬８０２ａは、大当たりにおいて怪獣のキャラクタ８１１とのバトルに勝利することが濃厚となる（確定する）演出態様（表示態様）である。つまり、次の大当たりの終了後に、次回の大当たりまで継続する右打ち遊技状態（潜確状態、確変状態Ａ、または確変状態Ｂのいずれか）が設定されることを意味する表示態様（演出態様）である。よって、超人薬８０２ａを２個所持しているということは、少なくとも２回の大当たりに渡って、怪獣のキャラクタ８１１に勝利することが濃厚となる（確定する）ことを意味するため、少なくとも３回の大当たりに当選することが確定するということを遊技者に対して認識させることができる。よって、超人薬８０２ａを２個所持している表示態様が設定された場合に、遊技者の遊技に対する興趣を著しく向上させることができる。

【４２３０】

なお、本第２３実施形態では、超人薬８０２ａを２個所持した状態（潜確状態）において大当たりＣ２３に当選して潜確状態をループしたとしても、超人薬８０２ａを１個使用し、新たな超人薬８０２ａを獲得しない演出態様（超人薬８０２ａが１個減少する演出態様）が実行される可能性がある。また、超人薬８０２ａを１個所持した状態（確変状態Ａまたは潜確状態）において大当たりＣ２３に当選して潜確状態が設定されたとしても、超人薬８０２ａを温存して怪獣のキャラクタ８１１を倒し、新たな超人薬８０２ａを獲得しない演出態様（超人薬８０２ａの個数が変わらない演出態様）や、超人薬８０２ａを１個使用し、新たな超人薬８０２ａを獲得しない演出態様（超人薬８０２ａが１個減少する演出態様）が実行される可能性がある。つまり、潜確状態に移行しても必ず超人薬８０２ａを２個所持した状態となるわけではないし、確変状態Ａに移行しても必ず超人薬８０２ａを１個所持した状態となるわけではない。言い換えれば、潜確状態においては、超人薬８０２ａの所持個数が０～２個のいずれにも設定され得るし、確変状態Ａにおいては、超人薬８０２ａの所持個数が０個および１個のどちらにも設定され得るように構成している。一方、確変状態Ｂにおいては、必ず超人薬８０２ａの所持個数が０個（第３表示領域Ｄｍ３に超人薬８０２ａが表示されない態様）に設定される。これらにより、超人薬８０２ａの所持個数が０個であっても、潜確状態や確変状態Ａに設定されていることを期待して遊技を行わせることができる。また、超人薬８０２ａの所持個数が１個であっても、潜確状態に設定されていることを期待して遊技を行わせることができる。

【４２３１】

なお、潜確状態においては、右第１入球口６４ｒへと遊技球を入球させることが困難となる（普通電動役物６４ｒａが開放され難くなる）ため、当該仕様を知っている遊技者であれば、普通電動役物６４ｒａの動作態様を確認することで潜確状態であるか、確変状態であるかを区別することが可能となる。逆に、言えば、当該仕様を知らない遊技者は、第３図柄表示装置８１の演出態様により遊技状態を推測するしかないので、超人薬８０２ａの所持個数から遊技状態を推測する遊技性をより楽しませることができる。

【４２３２】

＜第２３実施形態の電気的構成＞

次に、図４７２から図４７４を参照して、本第２３実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。ここで、図示については省略したが、本第２３実施形態におけるＲＯＭ２０２は、上述した第２２実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成（図４５３（ａ）参照）に対して、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの規定内容と、時短付与テーブル２０２ｅの規定内容と、変動パターンテーブル２０２ｄの規定内容と、が一部変更となっている点で相違している。また、大当たり終了後の遊技状態と、大当たり種別と、大当たり当選時の遊技状態と、に応じて、参照する変動パターンテーブルの種別を選択するために参照されるデータテーブルである変動パターンシナリオテーブル２０２ｔａが追加されている点でも相違している。

【４２３３】

まず、図４７２（ａ）を参照して、本第２３実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの詳細について説明する。図４７２（ａ）は、本第２３実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの規定内容を示した図である。この第１当たり種別選

択テーブル２０２ｂは、大当たりに当選した際に、大当たり種別を決定するために参照されるデータテーブルである。

【４２３４】

図４７２（ａ）に示した通り、本第２３実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂには、第１特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＡ２３」，「大当たりＢ２３」の２種類の大当たり種別が規定されている。また、第２特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＣ２３」，「大当たりＤ２３」の２種類の大当たり種別が規定されている。より具体的には、図４７２（ａ）に示した通り、第１特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～３４」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＡ２３」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ２３」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドに設定され、大当たり中に確変スイッチ１６５０ｅ３を通過可能な開閉パターンで開閉扉１６５０ｆ１が開閉される種別の大当たりである。また、「大当たりＡ２３」の終了後は基本的に（即ち、実行期間中に確変スイッチ１６５０ｅ３を遊技球が通過していれば）、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に最も有利な潜確状態（特別図柄の確変状態、および普通図柄の通常状態）に設定される。よって、「大当たりＡ２３」は、大当たり終了後の遊技状態の面で遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＡ２３」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）の個数が「０～３４」の３５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に「大当たりＡ２３」が決定される割合は３５％（３５／１００）である。

【４２３５】

また、図４７２（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３５～９９」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＢ２３」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ２３」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドに設定され、大当たり中に確変スイッチ１６５０ｅ３を通過困難な開閉パターンで開閉扉１６５０ｆ１が開閉される種別の大当たりである。この「大当たりＢ２３」の終了後は、基本的に（奇跡的に確変スイッチ１６５０ｅ３を遊技球が通過しない限り）、時短状態（特別図柄の低確率状態、および普通図柄の時短状態）に設定される。つまり、潜確状態よりも有利度合いが低い遊技状態に設定される。よって、「大当たりＢ２３」は、大当たり終了後の遊技状態の面で遊技者にとって比較的有利度合いが低い大当たり種別である。一方、大当たりのラウンド数の面では第１特別図柄の大当たりの中で最も不利となる大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＢ２３」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）の個数が「３５～９９」の６５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に「大当たりＢ２３」が決定される割合は６５％（６５／１００）である。

【４２３６】

一方、第２特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～３４」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＣ２３」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ２３」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドに設定され、大当たり中に確変スイッチ１６５０ｅ３を通過可能な開閉パターンで開閉扉１６５０ｆ１が開閉される種別の大当たりである。また、「大当たりＣ２３」の終了後は潜確状態、および確変状態Ｂに設定される可能性がある。即ち、潜確状態または確変状態Ａにおいて「大当たりＣ２３」に当選し、確変スイッチ１６５０ｅ３を遊技球が通過した場合は、大当たり終了後の遊技状態が潜確状態に設定され、時短状態において「大当たりＣ２３」に当選し、確変スイッチ１６５０ｅ３を遊技球が通過した場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態Ｂに設定される。つまり、右打ち遊技状態において「大当たりＣ２３」に当選すると、当選時の遊技状態の有利度合い以上の有利度合いの遊技状態が設定されるため、「大当たりＣ２３」は、大当たり終了後の遊技状態の面で遊技者に有利な大当たり種別である。なお、レアなケースではあるが、実質的に第１特別図柄の抽選ばかりが実行される通常状態において第２特別図柄の抽選で「大当たりＣ２３」に当選した場合は、大当たり終

了後の遊技状態が確変状態Ｂに設定される。また、実質的に第１特別図柄の抽選が実行される確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で「大当たりＣ２３」に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が潜確状態に設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＣ２３」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）の個数が「０～３４」の３５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に「大当たりＣ２３」が決定される割合は３５％（３５／１００）である。

【４２３７】

また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３５～９９」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＤ２３」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ２３」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドに設定され、大当たり中に確変スイッチ１６５０ｅ３を通過可能な開閉パターンで開閉扉１６５０ｆ１が開閉される種別の大当たりである。また、「大当たりＤ２３」の終了後は、確変状態Ａ、および確変状態Ｂに設定される可能性がある。即ち、潜確状態において「大当たりＤ２３」に当選し、確変スイッチ１６５０ｅ３を遊技球が通過した場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態Ａに設定され、確変状態Ａや時短状態において「大当たりＤ２３」に当選し、確変スイッチ１６５０ｅ３を遊技球が通過した場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態Ｂに設定される。つまり、時短状態以外の遊技状態においては、「大当たりＤ２３」に当選すると、有利度合いが低い右打ち遊技状態へと移行してしまうため、大当たり終了後の遊技状態の面で、「大当たりＣ２３」よりも遊技者に不利となる。なお、レアなケースではあるが、実質的に第１特別図柄の抽選ばかりが実行される通常状態や確変状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で「大当たりＤ２３」に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態Ｂに設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＤ２２」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）の個数が「３５～９９」の６５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に「大当たりＤ２２」が決定される割合は６５％（６５／１００）である。

【４２３８】

このように、本第２３実施形態では、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、必ず特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定されるように構成している。これにより、右打ちにより第２特別図柄の抽選が頻繁に実行される潜確状態、確変状態Ａの優位性を高めることができるので、潜確状態や確変状態Ａへと移行した場合における遊技者の興趣を大きく向上させることができる。

【４２３９】

次に、図４７２（ｂ）を参照して、本第２３実施形態における時短付与テーブル２０２ｅの詳細について説明する。この時短付与テーブル２０２ｅは、大当たり終了時に時短回数を設定する際に参照されるデータテーブルである。図４７２（ｂ）は、この第２３実施形態における時短付与テーブル２０２ｅの規定内容を示した図である。

【４２４０】

図４７２（ｂ）に示した通り、本第２３実施形態における時短付与テーブル２０２ｅは、大当たり種別と、大当たり当選時の遊技状態と、大当たり中のＶ入賞の有無と、に対応付けて、設定される時短回数が規定されている。具体的には、図４７２（ｂ）に示した通り、大当たり種別が大当たりＡ２３（４ラウンド確変大当たり）である場合には、大当たり当選時の遊技状態が通常状態または潜確状態であれば、大当たり中にＶ入賞（確変スイッチ１６５０ｅ３の通過）を検出することにより時短回数として０回が設定され、Ｖ入賞を検出していなければ、時短回数として１００回が設定される。一方、大当たり当選時の遊技状態が時短状態または確変状態であれば、大当たり中にＶ入賞（確変スイッチ１６５０ｅ３の通過）を検出することにより時短回数として６５５３５回が設定され、Ｖ入賞を検出していなければ、時短回数として１００回が設定される。なお、上述した通り、大当たり種別が大当たりＡ２３では、確変スイッチ１６５０ｅ３を通過可能な期間において開閉扉１６５０ｆ１が開放されるため、大当たり遊技中に遊技球の発射を停止する等の特殊

な遊技方法で遊技を行わない限り、Ｖ入賞が発生して特別図柄の確変状態に設定される。つまり、通常状態や潜確状態において大当たりＡ２３に当選した場合は、次に大当たりに当選するまで継続する潜確状態が設定されることが実質的に確定する。一方、時短状態や確変状態において大当たりＡ２３に当選した場合は、次に大当たりに当選するまで継続する確変状態が設定されることが実質的に確定する。

【４２４１】

また、図４７２（ｂ）に示した通り、大当たり種別が大当たりＢ２３（４ラウンド通常大当たり）である場合には、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり中にＶ入賞（確変スイッチ１６５０ｅ３の通過）を検出していれば、時短回数として６５５３５回が設定される一方で、Ｖ入賞を検出していなければ、時短回数として５０回が設定される。上述した通り、大当たりＢ２３は、確変スイッチ１６５０ｅ３を通過可能な期間において開閉扉１６５０ｆ１が開放されない（閉鎖されたままの状態となる）ため、基本的に、Ｖ入賞が発生することはなく、特別図柄の低確率状態が設定されると共に、５０回の時短回数の時短状態が設定される。即ち、大当たりＢ２３に当選すると、基本的に、時短回数が５０回の時短状態が設定される。上述した通り、特別図柄の低確率状態において特別図柄の抽選で大当たりとなる確率は１／１２５であるため、時短回数５０回の間に大当たりに当選する割合は、約３３％である。

【４２４２】

なお、大当たりＢ２３に当選してＶ入賞を検出した場合に、時短回数として６５５３５回を設定するのは、何らかの不正行為が行われなければ、大当たりＢ２３においてＶ入賞を発生させることが困難であるためである。大当たりＢ２３においてＶ入賞が発生した場合に、時短回数を６５５３５回に設定して潜確状態よりも有利度合いが低い確変状態に移行させることにより、不正行為を犯してまでＶ入賞を発生させるメリットを低減することができる。よって、不正行為に対する抑制を図ることができる。

【４２４３】

また、図４７２（ｂ）に示した通り、大当たり種別が大当たりＣ２３（８ラウンド確変大当たり）である場合には、大当たり当選時の遊技状態が通常状態または時短状態であれば、大当たり中にＶ入賞（確変スイッチ１６５０ｅ３の通過）を検出することで時短回数として６５５３５回が設定される一方で、Ｖ入賞を検出していなければ、時短回数として１００回が設定される。これに対し、大当たり当選時の遊技状態が確変状態または潜確状態であれば、大当たり中にＶ入賞（確変スイッチ１６５０ｅ３の通過）を検出することで時短回数として０回が設定される一方で、Ｖ入賞を検出していなければ、時短回数として１００回が設定される。なお、上述した通り、大当たり種別が大当たりＣ２３では、確変スイッチ１６５０ｅ３を通過可能な期間において開閉扉１６５０ｆ１が開放されるため、大当たり遊技中に遊技球の発射を停止する等の特殊な遊技方法で遊技を行わない限り、Ｖ入賞が発生して特別図柄の確変状態に設定される。つまり、通常状態や時短状態において大当たりＣ２３に当選すると、実質的に次の大当たりまで継続する確変状態が設定される一方で、確変状態や潜確状態で大当たりＣ２３に当選すると、遊技者にとって最も有利な潜確状態が設定される。

【４２４４】

また、図４７２（ｂ）に示した通り、大当たり種別が大当たりＤ２３（８ラウンド確変大当たり）である場合には、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり中にＶ入賞（確変スイッチ１６５０ｅ３の通過）を検出することで時短回数として６５５３５回が設定される一方で、Ｖ入賞を検出していなければ、時短回数として１００回が設定される。なお、上述した通り、大当たり種別が大当たりＤ２２では、確変スイッチ１６５０ｅ３を通過可能な期間において開閉扉１６５０ｆ１が開放されるため、大当たり遊技中に遊技球の発射を停止する等の特殊な遊技方法で遊技を行わない限り、Ｖ入賞が発生して特別図柄の確変状態に設定される。つまり、大当たりＤ２２に当選すると、実質的に次の大当たりまで継続する確変状態が設定される。

【４２４５】

次に、図４７３（ａ）を参照して、本第２３実施形態における変動パターンテーブル２０２ｄの詳細について説明する。この変動パターンテーブル２０２ｄは、特別図柄の抽選結果を示すための変動パターンを選択するために参照されるデータテーブルである。図４７３（ａ）は、本第２３実施形態における変動パターンテーブル２０２ｄの構成を示したブロック図である。図４７３（ａ）に示した通り、本第２３実施形態における変動パターンテーブル２０２ｄは、上述した第２２実施形態における変動パターンテーブル２０２ｄに対して、時短・確変用テーブル２０２ｓｄ３に代えて、実質特図１遊技用テーブル２０２ｔｄ３および実質特図２遊技用テーブル２０２ｔｄ４が設けられている点でのみ相違している。実質特図１遊技用テーブル２０２ｔｄ３は、実質的に第１特別図柄の抽選ばかりが実行される確変状態Ｂにおいて変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルであり、実質特図２遊技用テーブル２０２ｔｄ４は、実質的に第２特別図柄の抽選ばかりが実行される時短状態、確変状態Ａにおいて変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルである。

【４２４６】

まず、図４７３（ｂ）を参照して、上述した実質特図１遊技用テーブル２０２ｔｄ３の詳細について説明する。図４７３（ｂ）は、実質特図１遊技用テーブル２０２ｔｄ３の規定内容を示した図である。この実質特図１遊技用テーブル２０２ｔｄ３には、図柄種別、抽選結果、および変動種別カウンタＣＳ１の値の範囲と、変動パターンとが対応付けて規定されている。より具体的には、図４７３（ｂ）に示した通り、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動時間が３秒間の「短外れ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１８９」の範囲に対して、変動時間が５秒間の「長外れ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９５」の範囲に対して、変動時間が１０秒の「ノーマルリーチ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９６～１９８」の範囲に対して、変動時間が１５秒の「スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。

【４２４７】

また、図４７３（ｂ）に示した通り、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４９」の範囲に対して、変動時間が１０秒の「ノーマルリーチ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「５０～１９４」の範囲に対して、変動時間が１５秒の「スーパーリーチ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９５～１９８」の範囲に対して、変動時間が３０秒の「スペシャルリーチ」が対応付けて規定されている。

【４２４８】

これに対して、図柄種別が第２特別図柄（特図２）、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が１８０秒の外れロング変動が対応付けて規定され、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が１８０秒の当たりロング変動が対応付けて規定されている。よって、この実質特図１遊技用テーブル２０２ｔｄ３が参照される確変状態Ｂにおいて右打ちを行った場合に、右第１入球口６４ｒにも第２入球口１６４０にも頻繁に遊技球が入球するものの、第２特別図柄に対してはロング変動が設定されるため、第２特別図柄が比較的長い期間、変動表示を行っている間に、第１特別図柄の抽選を頻繁に実行させることができる。よって、確変状態Ｂを、実質的に第１特別図柄の抽選ばかりが実行される遊技状態として構成することができる。

【４２４９】

また、図示については省略したが、実質特図２遊技用テーブル２０２ｔｄ４の規定内容は、第１特別図柄と第２特別図柄とで変動パターンの振り分けが実質特図１遊技用テーブル２０２ｔｄ３と単純に逆になっているのみである。つまり、第２特別図柄の変動パターンとして３秒～３０秒の変動パターンが選択され得るようにデータが規定されているのに対し、第１特別図柄の変動パターンとして、１８０秒のロング変動のみが選択されるよう

に構成している。これにより、実質特図２遊技用テーブル２０２ｔｄ４が参照される確変状態Ａや時短状態において右打ちを行った場合に、右第１入球口６４ｒにも第２入球口１６４０にも頻繁に遊技球が入球するものの、第１特別図柄に対してはロング変動が設定されるため、第１特別図柄が比較的長い期間、変動表示を行っている間に、第２特別図柄の抽選を頻繁に実行させることができる。よって、確変状態Ａや時短状態を、実質的に第２特別図柄の抽選ばかりが実行される遊技状態として構成することができる。

【４２５０】

次に、図４７４を参照して、上述した変動パターンシナリオテーブル２０２ｔａの詳細について説明する。図４７４に示した通り、この変動パターンシナリオテーブル２０２ｔａは、現在設定されている遊技状態と、前回の大当たり種別と、その前回の大当たりに当選した際の遊技状態と、の組合せに対して、変動パターンを選択するためのデータテーブルの種別（通常用テーブル２０２ｓｄ１、潜確用テーブル２０２ｓｄ２、実質特図１遊技用テーブル２０２ｔｄ３、実質特図２遊技用テーブル２０２ｔｄ４のいずれか）が対応付けて規定されている。

【４２５１】

より具体的には、図４７４に示した通り、通常状態に対しては、前回の大当たり種別および前回の大当たり当選時の遊技状態によらず、変動パターンを選択するための変動パターンテーブルの種別として、通常用テーブル２０２ｓｄ１が対応付けて規定されている。よって、通常状態において特別図柄の抽選条件が成立した場合には、必ず、通常用テーブル２０２ｓｄ１が参照されて変動パターンが選択される。また、時短状態に対しては、前回の大当たり種別および前回の大当たり当選時の遊技状態によらず、変動パターンを選択するための変動パターンテーブルの種別として、実質特図２遊技用テーブル２０２ｔｄ４が対応付けて規定されている。よって、時短状態において特別図柄の抽選条件が成立した場合には、必ず、実質特図２遊技用テーブル２０２ｔｄ４が参照されて変動パターンが選択される。更に、潜確状態に対しては、前回の大当たり種別および前回の大当たり当選時の遊技状態によらず、変動パターンを選択するための変動パターンテーブルの種別として、潜確用テーブル２０２ｓｄ２が対応付けて規定されている。よって、潜確状態において特別図柄の抽選条件が成立した場合には、必ず、潜確用テーブル２０２ｓｄ２が参照されて変動パターンが選択される。

【４２５２】

一方で、確変状態においては、前回の大当たり種別や前回の大当たり当選時の遊技状態に応じて、参照される変動パターンテーブルの種別が異なって構成されている。より具体的には、図４７４に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりＡ２３、且つ、前回の大当たり当選時の遊技状態が時短状態という条件に対しては、実質特図１遊技用テーブル２０２ｔｄ３が対応付けて規定されている。よって、時短状態において第１特別図柄の抽選で大当たりＡ２３に当選して設定された確変状態においては、実質特図１遊技用テーブル２０２ｔｄ３が参照されて変動パターンが選択される。即ち、第１特別図柄の抽選が実行され易い確変状態Ｂを形成する。一方、前回の大当たり種別が大当たりＡ２３、且つ、前回の大当たり当選時の遊技状態が時短状態以外という条件に対しては、実質特図２遊技用テーブル２０２ｔｄ４が対応付けて規定されている。よって、時短状態以外の遊技状態において第１特別図柄の抽選で大当たりＡ２３に当選して設定された確変状態においては、実質特図２遊技用テーブル２０２ｔｄ４が参照されて変動パターンが選択される。即ち、第２特別図柄の抽選が実行され易い確変状態Ａを形成する。

【４２５３】

また、図４７４に示した通り、確変状態において、前回の大当たり種別が大当たりＢ２３という状況に対しては、前回の大当たり当選時の遊技状態とは無関係に、実質特図１遊技用テーブル２０２ｔｄ３が対応付けて規定されている。よって、通常大当たりである大当たりＢ２３に当選したにもかかわらず確変状態が設定された場合（即ち、不正に確変スイッチ１６５０ｅ３に遊技球を通過させた可能性が高い場合）においては、実質特図１遊技用テーブル２０２ｔｄ３が参照されて変動パターンが選択される。つまり、特別図柄の

確変状態に設定される遊技状態のうち最も有利度合いが低い確変状態Ｂを形成するので、不正行為のメリットを低減することにより、不正行為に対する抑制を図ることができる。

【４２５４】

また、図４７４に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりＣ２３、且つ、前回の大当たり当選時の遊技状態が通常状態または時短状態という条件に対しては、実質特図１遊技用テーブル２０２ｔｄ３が対応付けて規定されている。よって、通常状態または時短状態において第２特別図柄の抽選で大当たりＣ２３に当選して設定された確変状態においては、実質特図１遊技用テーブル２０２ｔｄ３が参照されて変動パターンが選択される。即ち、第１特別図柄の抽選が実行され易い確変状態Ｂを形成する。一方、前回の大当たり種別が大当たりＣ２３、且つ、前回の大当たり当選時の遊技状態が潜確状態または確変状態という条件に対しては、実質特図２遊技用テーブル２０２ｔｄ４が対応付けて規定されている。よって、潜確状態または確変状態において第２特別図柄の抽選で大当たりＣ２３に当選して設定された確変状態においては、実質特図２遊技用テーブル２０２ｔｄ４が参照されて変動パターンが選択される。即ち、第２特別図柄の抽選が実行され易い確変状態Ａを形成する。

【４２５５】

なお、通常状態において第２特別図柄の抽選で大当たりＣ２３に当選した場合に確変状態Ｂに移行させるのは、左打ちにより遊技を進行すべき通常状態において右打ちを行って第２特別図柄の抽選を無理矢理実行させる変則的な遊技方法に対する抑制を図る趣旨である。即ち、最も有利な潜確状態や比較的有利な確変状態Ａに移行し得ない構成とすることで、通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法によるメリットを低減することができる。よって、変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【４２５６】

また、図４７４に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりＤ２３、且つ、前回の大当たり当選時の遊技状態が潜確状態という条件に対しては、実質特図２遊技用テーブル２０２ｔｄ４が対応付けて規定されている。よって、潜確状態において第２特別図柄の抽選で大当たりＤ２３に当選して設定された確変状態においては、実質特図２遊技用テーブル２０２ｔｄ４が参照されて変動パターンが選択される。即ち、第２特別図柄の抽選が実行され易い確変状態Ａを形成する。一方、前回の大当たり種別が大当たりＤ２３、且つ、前回の大当たり当選時の遊技状態が潜確状態以外の遊技状態という条件に対しては、実質特図１遊技用テーブル２０２ｔｄ３が対応付けて規定されている。よって、潜確状態以外の遊技状態において第２特別図柄の抽選で大当たりＤ２３に当選して設定された確変状態においては、実質特図１遊技用テーブル２０２ｔｄ３が参照されて変動パターンが選択される。即ち、第１特別図柄の抽選が実行され易い確変状態Ｂを形成する。

【４２５７】

このように、本第２３実施形態では、確変状態に移行した場合に、当該確変状態へと移行する経緯（前回の大当たり種別や前回大当たり当選時の遊技状態）に応じて異なる変動パターンテーブルが参照されるように構成している。これにより、確変状態として、有利度合いが異なる複数の状態を設けることができる。即ち、第２特別図柄の抽選が実行され易い確変状態Ａと、第１特別図柄の抽選が実行され易い確変状態Ｂとを形成することができる。

【４２５８】

以上説明した通り、本第２３実施形態におけるパチンコ機１０では、特定の遊技状態（潜確状態）へと移行したことを契機として、少なくとも大当たりに特定回数（３回）当選するまでの間、右打ち遊技状態が継続するより有利な状況を形成可能に構成している。より具体的には、本第２３実施形態では、右打ち遊技状態として、第２特別図柄の抽選が実行され易い潜確状態、確変状態Ａ、および時短状態と、第１特別図柄の抽選が実行され易い確変状態Ｂと、の４種類の遊技状態を設ける構成としている。そして、潜確状態および確変状態Ａ，Ｂは、次に大当たりとなるまで継続する（他の遊技状態に変更されることがない）ように構成しているので、潜確状態、確変状態Ａ、および確変状態Ｂでは、実質的

に次の大当たり当選が確定している（確約されている）状態となるように構成している。更に、本第２３実施形態では、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、必ず特別図柄の確変状態が設定されるように構成し、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合にのみ、特別図柄の低確率状態が設定され得るように構成している。言い換えれば、第２特別図柄の抽選が実行される確変状態Ａや潜確状態は、次の大当たりが確定するのみならず、次の大当たり終了後の遊技状態として次回の大当たりまで継続する右打ち遊技状態（確変状態Ａ、確変状態Ｂ、潜確状態のいずれか）が設定されることも確定する。そして、潜確状態で大当たりになると、右打ち遊技状態のうち潜確状態または確変状態Ａのどちらかが設定される構成とし、確変状態Ａにおいて大当たりになると、右打ち遊技状態のうち潜確状態または確変状態Ｂのどちらかが設定される構成とした。これらの構成により、大当たり終了後の遊技状態が潜確状態に移行すると、少なくとも確変状態Ａおよび確変状態Ｂを経由しなければ時短状態に移行することが無いため、潜確状態、確変状態Ａ、および確変状態Ｂのそれぞれで少なくとも１回ずつ大当たりに当選することができる。よって、潜確状態に移行した時点で最低でもあと３回の大当たりに当選するという、極めて興趣性の高いゲーム性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【４２５９】

なお、本第２３実施形態では、確変状態Ａや時短状態において、第１特別図柄の変動時間を一律に１８０秒とすることで第２特別図柄の抽選ばかりが実行される遊技状態を形成し、確変状態Ｂでは、第２特別図柄の変動時間を一律に１８０秒とすることで第１特別図柄の抽選ばかりが実行される遊技状態を形成する構成としていたが、これに限られるものではなく、変動時間は任意に定めることができる。例えば、抽選が実行され難い側の特別図柄の変動時間として１０時間や１００時間等の、実質的に抽選結果を確認することが不可能となるような変動時間を設定してもよい。このように構成したとしても、抽選が実行され易い側の特別図柄の抽選が当たりとなって当たり図柄が停止表示されると、抽選が実行され難い側の特別図柄の変動表示が外れ図柄で強制的に停止表示される（抽選結果が破棄される）ので、遊技に対して影響を与えることなく、より確実に、抽選が実行され易い側の特別図柄ばかりを変動表示させることができる。なお、この場合において、時短状態においては、抽選が実行され難い側の特別図柄の変動時間を比較的短い変動時間に設定してもよい。時短状態では、時短回数が経過することで（即ち、大当たりに当選することなく）通常状態へと移行する可能性があるため、この通常状態への移行の際に、第１特別図柄の変動表示の実行中である場合、残りの変動時間が経過するまで遊技が不可能となってしまう虞がある。よって、時短状態においては、１０時間等の抽選結果を確認することが不可能な変動時間では無く、３００秒等の比較的短い変動時間を設定することにより、時短回数が経過してから長い期間、遊技が不可能となってしまう不具合を抑制することができる。また、時短状態において抽選が実行され易い特別図柄の種別を第１特別図柄に設定した上で、時短状態における第２特別図柄の変動時間を１０時間や１００時間等の実質的に抽選結果を確認することが困難となる時間に設定してもよい。この場合は、通常状態に移行した後、即座に第１特別図柄の抽選を実行させることができるので、通常状態の遊技に一切影響を与えることなく、抽選が実行され難い側の特別図柄の抽選をより実行され難く構成することができる。

【４２６０】

本第２３実施形態では、確変状態Ｂで大当たりに当選した場合に、右打ち遊技状態が終了され得る時短状態へと移行する構成としていたが、確変状態Ｂで大当たりに当選した場合にも、必ず、次に大当たりとなるまで継続する右打ち遊技状態が設定されるように構成してもよい。つまり、本第２３実施形態では、潜確状態へと移行した時点で、潜確状態、確変状態Ａ、および確変状態Ｂの３つの遊技状態で少なくとも１回大当たりに当選する構成とすることで、潜確状態に移行した時点で３回の大当たりが実質的に確定する構成としていたが、４回の大当たりが確定するように構成してもよい。より具体的には、右打ち遊技状態として、第２特別図柄の変動時間が比較的短くなる（実質特図２遊技用テーブル２

０２ｔｄ４が参照される）通常状態Ｂを設け、確変状態Ｂにおいて通常大当たり（大当たりＢ２３）に当選した場合は、時短状態ではなく通常状態Ｂへと移行する構成としてもよい。そして、通常状態Ｂにおいて大当たりに当選した場合の一部で、通常状態若しくは時短状態へと移行するように構成してもよい。このように構成することで、潜確状態に移行した場合における遊技者の興趣を著しく向上させることができる。

【４２６１】

本第２３実施形態では、確変状態Ａと確変状態Ｂとが見分け難くなるように、表示態様を共通化する構成としていたが、これに代えて、または加えて、確変状態Ａと時短状態とが見分け難くなるように表示態様を共通化する構成としてもよい。つまり、右打ちにより普通電動役物ｒａが頻繁に開放され、且つ、実質的に第２特別図柄の抽選ばかりが実行される挙動となる２種類の遊技状態（つまり、普通電動役物の動作態様や特別図柄の変動開始タイミング等から区別することが不可能（困難）な状態）を共通の演出態様に設定することにより、大当たりが少なくとも２回確定している状態であるか、時短回数の経過で通常状態へと移行してしまう状態であるのかを遊技者に認識困難とすることができる。逆に言えば、共通の演出態様が設定されている間に５０回の抽選回数を突破（時短状態が設定される場合における時短回数）が経過した時点で、２回の大当たりが少なくとも控えているということを遊技者に対して容易に理解させることができるので、共通の演出態様が設定された場合において、特に、大当たり終了後の抽選回数が５０回に近づくにつれて、遊技者の期待感をより大きく高めることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【４２６２】

本第２３実施形態では、特別図柄の確変状態が次の大当たりまで継続するように構成していたが、特定回数の抽選で特別図柄の確変状態から特別図柄の低確率状態へと移行する構成とすることにより、新たな遊技性が生じる。具体的には、例えば、大当たり終了時に設定される特別図柄の確変状態の継続回数（特別図柄の抽選回数）を４０回に設定する一方で、時短回数を５０回に設定することにより、４０回以内に大当たりに当選できなければ時短状態に設定されてしまう遊技性を実現することができる。更に、大当たり終了後の遊技状態として確変状態が設定される場合に、時短回数にバリエーションを持たせる構成とすることにより、先に特別図柄の確変状態が終了して（低確率状態に移行して）、普通図柄の時短状態のみが継続する（確変状態Ａや確変状態Ｂから時短状態に直接移行する）状況や、先に普通図柄の時短状態が終了して（普通図柄の通常状態に移行して）、特別図柄の確変状態のみが継続する（確変状態Ａや確変状態Ｂから潜確状態に直接移行する）状況や、確変回数が終了すると同時に時短回数が終了して通常状態に直接移行する状況等、様々な状況を成立させることができる。よって、確変状態Ａや確変状態Ｂが設定された場合に、確変状態の間に大当たりに当選することや、先に普通図柄の時短状態のみが終了して潜確状態に移行すること等、遊技者毎の好みに応じた状態移行を期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【４２６３】

上述した第２２実施形態および第２３実施形態では、大当たり演出中にのみ超人薬８０２ａの所持数が増減する演出を実行するように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、潜確状態や第２３実施形態における確変状態Ａにおいても、超人薬８０２ａの所持数が増加する演出を実行する構成としてもよい。より具体的には、例えば、潜確状態や確変状態Ａにおいて、超人薬８０２ａの表示個数が実際に保証されている残りの有利状態（次回大当たりまで継続する右打ち遊技状態）の回数よりも少ない場合に、特別図柄の抽選が実行される毎に、所定の確率（例えば、１／５０の確率）で超人薬８０２ａを獲得する演出を実行してもよい。このように構成することで、大当たり中に超人薬８０２ａを獲得する演出が実行されなかったとしても、右打ち遊技状態へと移行した後で超人薬８０２ａが追加されることに期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、この場合において、抽選結果に応じて超人薬８０２ａを獲得する確率を異ならせてもよい。具体的には、例えば、抽選結果が大当た

りとなった場合（若しくは保留内に大当たりが含まれると先読みにより判別した場合）の方が、外れの場合（若しくは保留内に大当たりが含まれていないと先読みにより判別した場合）よりも超人薬８０２ａを獲得する演出の実行確率を高くする（例えば、大当たりの場合に１／３の確率、外れの場合に１／５０の確率に設定する）ように構成してもよい。このように構成することで、変動演出として超人薬８０２ａを獲得する演出が実行された場合に、大当たりとなることにも期待させることができる。また、逆に、大当たりの場合（若しくは保留内に大当たりが含まれると先読みにより判別した場合）には超人薬８０２ａを獲得する演出が実行され難くなるように構成してもよい。このように構成することで、超人薬８０２ａを獲得する演出を伴わずに大当たり期待度が比較的高い演出（例えば、リーチ演出）が実行された場合に、当該期待度が比較的高い演出に対する期待感を損ね難くすることができる。また、潜確状態や確変状態Ａにおいて、超人薬８０２ａの表示個数が実際に保証されている残りの有利状態（次回大当たりまで継続する右打ち遊技状態）の回数に一致している場合においても、所定条件下で、超人薬８０２ａを追加で獲得する演出を実行してもよい。より具体的には、例えば、有利状態をループする種別の大当たり（例えば、第２２実施形態における潜確状態中の大当たりＣ２２）や、有利状態の保証回数が増加する種別の大当たり（例えば、第２２実施形態における確変状態中の大当たりＡ２２）に対応する始動入賞を新たに検出したと先読みによって判別した場合に、当該判別の時点から当たり変動が終了するまでの間において、超人薬８０２ａを獲得する演出を設定する構成としてもよい。このように構成することで、より多くの個数の超人薬８０２ａを表示させることが可能となるため、多い個数の超人薬８０２ａが表示されるほど、遊技者を喜ばせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【４２６４】

上述した第２２実施形態および第２３実施形態では、大当たり終了後に有利状態（次回大当たりまで継続する右打ち遊技状態）が設定される保証数（ストック数）を、超人薬８０２ａの所持数によって示唆する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、超人薬８０２ａによって、時短状態（大当たりに当選することなく終了される可能性がある右打ち遊技状態）に移行するまでの残りの大当たり回数を示唆する構成としてもよい。この場合、超人薬８０２ａの個数を１個多く表示させることが可能となるので、より多い個数の超人薬８０２ａを獲得し得る。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【４２６５】

上述した第２２実施形態および第２３実施形態では、大当たり終了後に有利状態（次回大当たりまで継続する右打ち遊技状態）が設定される最低保証回数を上限として、超人薬８０２ａの表示個数を設定する構成としていたが、最低保証回数を超えて超人薬８０２ａを獲得する演出を実行可能に構成してもよい。この場合において、右打ち遊技状態の間に超人薬８０２ａを使用する演出を実行することにより、次の大当たりが開始されるまで（即ち、次に大当たりに当選する右打ち遊技状態の間）に、最低保証回数にあわせ込む構成としてもよい。超人薬８０２ａを使用する方法としては、例えば、冒険者のキャラクタ８０１の進行方向に橋が架かっていない川や谷等が出現し、超人薬８０２ａで身体能力を向上させることにより川や谷を飛び越える演出を実行する、等が挙げられる。

【４２６６】

上述した第２２実施形態、および第２３実施形態では、冒険者のキャラクタ８０１と怪獣のキャラクタ８１１とがバトルする演出を、大当たりの１ラウンド目から開始するように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、確変大当たりの場合に確変スイッチ１６５０ｅ３が通過可能となるラウンドが終了した次のラウンドや、大当たりのエンディング期間においてバトルする演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、確変大当たりにもかかわらずＶ入賞が発生しなかったり、通常大当たりにもかかわらずＶ入賞が発生したようなイレギュラーな自体が発生した場合に、当該イレギュラーな自体を反映した演出内容を設定することができる。よって、より好適な演出態様を実

現することができる。
【４２６７】
＜第２４実施形態＞
次に、図４７５から図４８７を参照して、第２４実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第２３実施形態では、確変状態として、有利度合いが高い第２特別図柄の抽選が実行され易い確変状態Ａと、第１特別図柄の抽選が実行され易い確変状態Ｂと、の２種類を設ける構成とすることで、５種類の遊技状態を実現し、より奥深く斬新な遊技性を実現する構成としていた。
【４２６８】
これに対して本第２４実施形態におけるパチンコ機１０では、時短状態として、有利度合いが低い第１特別図柄の抽選が実行され易い時短状態Ａと、有利度合いが高い第２特別図柄の抽選が実行され易い時短状態Ｂとを設ける構成とした。即ち、有利度合いが低い時短状態Ａと、有利度合いが高い時短状態Ｂと、の２種類の時短状態を設ける構成とした。そして、時短状態Ｂは、時短状態Ａよりも移行させることが困難になるように構成した。より具体的には、時短状態Ａは、通常大当たりに当選するだけで移行するように構成されている一方で、時短状態Ｂ移行させるためには、まず、確変状態へと移行させて、その確変状態において確変大当たりに当選することを繰り返し、確変状態の連続設定回数（確変リミット回数）が予め定められた上限値（５回）に到達した状態で更に確変大当たりに当選することにより、確変状態が設定される代わりに時短状態Ｂが設定されるように構成している。このように構成することで、移行させることが困難な時短状態Ｂへと移行した場合に遊技者に対してより大きな喜びを与えることができる。なお、本第２４実施形態では、第１特別図柄の大当たりとなった場合に１０％の割合で確変大当たりとなり９０％の割合で通常大当たりとなる一方で、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合には９０％の割合で確変大当たりとなり１０％の割合で通常大当たりとなるように構成している。よって、第１特別図柄の抽選が実行され易い通常状態や時短状態Ａにおいて確変状態へと移行させること自体がそもそも困難となる。よって、確変状態へと移行するだけでも遊技者に対して比較的大きな喜びを抱かせることができる。
【４２６９】
この第２４実施形態におけるパチンコ機１０が、上述した第２３実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第２３実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第２３実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。
【４２７０】
まず、図４７５を参照して、本第２４実施形態における遊技状態の移行方法について説明する。図４７５に示した通り、本第２４実施形態には、４つの遊技状態が設けられている。即ち、特別図柄の低確率状態と普通図柄の通常状態とに設定される通常状態（図４７５の上部参照）と、特別図柄の高確率（確変）状態と普通図柄の時短状態とに設定される確変状態（図４７５の中段左側参照）と、特別図柄の低確率状態と普通図柄の時短状態とに設定される時短状態Ａ（図４７５の中段右側参照）と、同じく特別図柄の低確率状態と普通図柄の時短状態とに設定される時短状態Ｂ（図４７５の下段左側参照）と、の４つの遊技状態が設けられている。ここで、通常状態は、左打ちにより主として第１特別図柄の抽選を実行させることにより遊技を進行する遊技状態である。一方、確変状態は、右打ちにより主として第２特別図柄の抽選を実行させることにより遊技を進行する遊技状態であ

り、時短状態Ａは、右打ちにより主として第１特別図柄の抽選を実行させることにより遊技を進行する遊技状態であり、時短状態Ｂは、右打ちにより主として第２特別図柄の抽選を実行させることにより遊技を進行する遊技状態である。時短状態Ａと時短状態Ｂとで実行され易い特別図柄の種別を異ならせる方法は、上述した第２３実施形態と同様であり、参照される変動パターンテーブルを異ならせることによって実現している。

【４２７１】

図４７５の上段に示した通り、通常状態から他の遊技状態へは、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。より具体的には、図４７５の上段に示した通り、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に１０％の割合で当選する大当たりＡ２４に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が遊技者にとって有利な確変状態に設定される。また、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に９０％の割合で当選する大当たりＢ２４に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が確変状態よりも有利度合いが低い右打ち遊技状態である時短状態Ａに設定される。つまり、通常状態において大当たりに当選した場合に、直接確変状態へと移行するケースは稀（１０％の割合）であり、ほとんどの場合、時短状態Ａへと移行する。

【４２７２】

また、図４７５の中央右側に示した通り、時短状態Ａから他の状態へは、大当たりに当選した場合の他、時短回数が経過した場合にも移行する。より具体的には、図４７５の中段右側に示した通り、時短状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に１０％の割合で当選する大当たりＡ２４に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が有利な確変状態に設定される。一方、時短状態Ａにおいて設定された時短回数の間に大当たりに当選できずに時短回数が経過した場合は、遊技状態が通常状態に設定される。これらに対して、時短状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に９０％の割合で当選する大当たりＢ２４に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態Ａに設定される。このため、時短状態Ａにおける遊技では、時短状態の間に大当たりに当選し続けて、１０％の割合の大当たりＡ２４を目指すという、いわば「数打ちゃ当たる」の精神で遊技に臨ませることができる。なお、本第２４実施形態では、大当たりＢ２４に当選すると、時短回数として１００回が設定される。一方で、本第２４実施形態における特別図柄の大当たり確率は約１／７１．４であるため、１００回以内（時短回数以内）に特別図柄の抽選で再度大当たりに当選する割合は約７５．６％である。よって、時短状態の間に４回前後の大当たり当選を見込めるため、その４回の間に１０％の割合の大当たりＡ２４に当選することを期待する遊技性を実現することができる。

【４２７３】

また、図４７５の中段左側に示した通り、確変状態から他の遊技状態へは、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。より具体的には、図４７５の中段左側に示した通り、確変状態において第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に９０％の割合で当選する大当たりＣ２４または大当たりＤ２４（即ち、確変大当たり）に当選し、且つ、確変リミット回数に到達していれば、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂに設定される。また、確変状態において第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に１０％の割合で当選する大当たりＥ２４に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が比較的有利度合いが低い時短状態Ａに設定される。これに対し、確変状態において第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に９０％の割合で当選する大当たりＣ２４または大当たりＤ２４（即ち、確変大当たり）に当選し、且つ、確変リミット回数に到達していなければ、大当たり終了後の遊技状態が再度、確変状態に設定される（確変状態をループする）。このため、確変状態では、大当たりになる毎に高い割合で確変状態がループするので、現実的な割合で確変リミット回数に到達する。より具体的には、５回の大当たりに渡って連続して９０％の割合の確変大当たりに当選することで時短状態Ｂへと移行するので、確変状態に移行した場合において確変リミット回数に到達して時短状態Ｂが設定される割合は約５９％（９０％の５乗）である。

【４２７４】

更に、図４７５の下段に示した通り、時短状態Ｂから他の遊技状態へは、大当たりに当選した場合の他、時短回数が経過した場合にも移行する。より具体的には、図４７５の下段に示した通り、時短状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に９０％の割合で当選する大当たりＣ２４，Ｄ２４（確変大当たり）に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が有利な確変状態に設定される。また、時短状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に１０％の割合で当選する大当たりＥ２４に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が、比較的有利度合いが低い時短状態Ａに設定される。一方、時短状態Ｂにおいて設定された時短回数の間に大当たりに当選できずに時短回数が経過した場合は、遊技状態が通常状態に設定される。このため、時短状態Ｂにおける遊技では、時短回数内に大当たりに当選することにより、ほぼ確変状態へと復帰するため、時短回数内に大当たりとなることを強く期待させる遊技性を実現することができる。時短状態Ｂに移行した時点で確変リミット回数がリセットされているため、確変状態へと復帰することにより、大当たりと確変状態とが９０％の割合でループする極めて有利な状態を、再度楽しませることができる。なお、時短状態Ｂが設定される場合、必ず時短回数として１００回が設定される。よって、上述した通り、１００回の時短回数の間に約７５．６％の割合で大当たりに当選し、そのうち９０％の割合で確変状態へと移行する。つまり、時短状態Ｂは、約６８％（７５．６％×９０％）の割合で確変状態へと移行するので、時短状態Ａに比較して極めて有利な状態である。

【４２７５】

次に、図４７６から図４７９を参照して、本第２４実施形態における特徴的な演出態様について説明する。まず図４７６を参照して、通常状態、および時短状態Ａにおいて大当たりに当選した場合に第３図柄表示装置８１において実行される演出態様の一例について説明する。図４７６（ａ）に示した通り、通常状態、および時短状態Ａにおいて大当たりに当選すると、主表示領域Ｄｍにおいて、冒険者のキャラクタ８０１が、洞窟の中を探索する演出が実行される。また、表示領域ＨＲ６に対して、「敵を探せ！！」という文字が表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「敵発見でバトルＲＵＳＨ突入！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、敵である怪獣のキャラクタ８１１を発見すれば遊技者にとって有利な展開になるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。これらの表示内容が表示された後は、洞窟内における右側の通路に設けられている右側扉ＲＧと、左側の通路に設けられている左側扉ＬＧとのどちらかを冒険者のキャラクタ８０１が選択し、その選択したいずれかの扉を開く演出が実行される。本第２４実施形態では、冒険者のキャラクタ８０１が選択した扉から怪獣のキャラクタ８１１が出現することにより、大当たり終了後の遊技状態が確変状態（バトルＲＵＳＨ）に設定されることを示唆（報知）し、怪獣のキャラクタ８１１が出現しなかった場合は、確変状態が設定されない（時短状態Ａが設定される）ことを示唆（報知）する構成としている。

【４２７６】

図４７６（ｂ）は、冒険者のキャラクタ８０１が選択した扉の中から怪獣のキャラクタ８１１が出現した場合（即ち、確変状態に移行する場合）の表示態様を示した図である。怪獣のキャラクタ８１１を発見する演出が実行されると、扉から怪獣のキャラクタ８１１が飛び出す表示態様が設定されると共に、表示領域ＨＲ６に対して、「発見！！」という文字が表示される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「バトルＲＵＳＨ確定！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たり終了後に確変状態（バトルＲＵＳＨ）へと移行するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【４２７７】

次に、図４７７および図４７８を参照して、確変状態で大当たりに当選した場合における演出態様について説明する。上述した通り、確変状態においては、確変リミット回数の範囲内において、確変状態と大当たりとが９０％の割合でループする極めて有利な遊技状態を形成する。よって、確変状態において大当たりになった場合は、確変状態が継続するか否か、および確変リミット回数に到達するまでの残り回数を大当たり演出によって遊技者に示唆する構成としている。

【４２７８】
具体的には、図４７７（ａ）に示した通り、確変状態において大当たりに当選すると、主表示領域Ｄｍにおいて、冒険者のキャラクタ８０１が怪獣のキャラクタ８１１からの攻撃を盾で受け止める演出が実行される。また、表示領域ＨＲ６に対して、「攻撃に耐えろ！！」という文字が表示されると共に、副表示領域Ｄｓに対して、「耐え切ればバトルＲＵＳＨ継続！？」という文字が表示される。これらの表示態様により、冒険者のキャラクタ８０１が怪獣のキャラクタ８１１からの攻撃に耐えることで、大当たり終了後に再度、確変状態（バトルＲＵＳＨ）が設定されるということを容易に理解させることができる。また、図４７７（ａ）に示した通り、冒険者のキャラクタ８０１の左側には、盾の耐久度を示す耐久度ゲージＴＧが表示される。本第２４実施形態では、この耐久度ゲージＴＧのゲージ数によって、確変リミット回数に到達するまでの残り回数を示唆している。
【４２７９】
図４７７（ｂ）は、冒険者のキャラクタ８０１が怪獣のキャラクタ８１１の攻撃に耐え切った場合における表示態様の一例を示した図である。図４７７（ｂ）に示した通り、怪獣のキャラクタ８１１の攻撃に耐え切ると、表示領域ＨＲ６に対して、「成功！！」という文字が表示されると共に、耐久度ゲージＴＧのゲージ数が１ゲージ減少される演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「バトルＲＵＳＨ継続！！」という文字が表示される。これらの表示態様により、大当たり終了後に有利な確変状態が設定されるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、耐久度ゲージＴＧのゲージ数が１ゲージ減ることにより、確変リミット回数までの残り回数が１減ったということを遊技者に対して容易に理解させることができる。
【４２８０】
一方、図４７８（ａ）は、確変状態において通常大当たり（大当たりＥ２４）に当選し、確変状態と大当たりとの繰り返しが終了される（大当たり終了後に時短状態Ａが設定される）場合の表示態様を示した図である。図４７８（ａ）に示した通り、確変状態において大当たりＥ２４に当選した場合は、怪獣のキャラクタ８１１の攻撃に耐え切れずに盾が破壊されてしまう演出が実行されると共に、耐久度ゲージＴＧのゲージ数が一気に０になる演出が実行される。また、表示領域ＨＲ６に対して、「残念・・」という文字が表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「バトルＲＵＳＨ終了・・・」という文字が表示される。これらの表示態様により、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ａに設定されてしまうということを遊技者に対して容易に理解させることができる。
【４２８１】
図４７８（ｂ）は、確変リミット回数に到達した場合における大当たり遊技中の演出態様の一例を示した図である。図４７８（ｂ）に示した通り、確変リミット回数に到達した（確変状態中の確変大当たり当選が５回繰り返された）場合には、怪獣のキャラクタ８１１から受ける攻撃に耐え切る演出が実行された後、怪獣のキャラクタ８１１が撤退する演出が実行される。また、耐久度ゲージＴＧのゲージ数が残り１ゲージに更新される。また、表示領域ＨＲ６に対して、「敵、一時撤退！！」という文字が表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「耐久度ＵＰゾーン突入！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、確変状態とは異なる有利な状況に移行する（即ち、時短状態Ｂに移行する）ということを遊技者に対して容易に理解させることができる。
【４２８２】
次に、図４７９を参照して、時短状態Ｂ（耐久度ＵＰゾーン）における表示態様について説明する。この時短状態Ｂでは、例えば、怪獣のキャラクタ８１１の攻撃を受け続けて耐久度が低下した盾ＳＧを修理する演出が展開される。より具体的には、図４７９（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおいて、第２特別図柄の抽選結果を示すための第３図柄（右図柄ＲＤ、中図柄ＣＤ、左図柄ＬＤ）の変動表示態様が表示されると共に、第３図柄の背面側において、冒険者のキャラクタ８０１が傷ついた盾ＳＧをトンカチにって修理する演出が実行される。また、表示領域ＨＲ６には、残りの時短回数が表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「盾を修理するんだ！！」という文字が表示される。

【４２８３】
そして、時短状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、図４７９（ｂ）に示した通り、盾ＳＧの修理に成功して耐久度ゲージＴＧのゲージ数が最大値まで回復する演出が実行されると共に、同一の数字を模した第３図柄が揃って停止表示される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「修理成功！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、盾によって怪獣のキャラクタ８１１の攻撃を耐える演出態様が展開されるバトルＲＵＳＨの準備ができたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。
【４２８４】
なお、時短状態Ｂにおける大当たり演出でも、通常状態や時短状態Ａにおける大当たり演出と同様に、洞窟内で怪獣のキャラクタ８１１を探す演出態様（図４７６参照）が実行される。ただし、時短状態Ｂにおいては、大当たり当選時に９０％という極めて高い割合で確変大当たりとなるため、通常状態や時短状態Ａに比較して、大幅にバトルＲＵＳＨに突入する（確変状態が設定される）期待度が高くなる。よって、時短状態Ｂにおいては、大当たりに当選した時点で、バトルＲＵＳＨに突入する期待感を大きく高めることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、時短状態Ｂにおいて時短回数が経過して通常状態へと移行する場合は、盾ＳＧの修理に失敗する演出が実行されて、時短状態Ｂの終了が報知される。
【４２８５】
このように、本第２４実施形態では、確変大当たりに当選して怪獣のキャラクタ８１１を発見してから、時短状態Ａへと移行するまでの間において、ストーリー性のある一連の演出態様を実行する構成としている。即ち、確変状態と確変大当たりとが繰り返されている（ループしている）間は、確変状態への移行時に発見した怪獣のキャラクタ８１１の攻撃を耐え切ることができるか否かによって、確変状態がループするか時短状態Ａに移行してしまう（転落してしまう）かを報知する演出態様が実行され、確変状態において確変大当たりに当選し、確変リミット回数に到達した後は、怪獣のキャラクタ８１１とのバトルにより傷ついた盾ＳＧを修理する演出が実行され、盾ＳＧの修理に成功することで大当たり当選が報知され、大当たり中に再度、怪獣のキャラクタ８１１を発見することで、確変状態へと再突入することを示す。よって、確変状態、および確変状態において確変リミット回数到達後に設定される時短状態Ｂにおいて、ストーリー性のある一連の演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【４２８６】
＜第２４実施形態における電気的構成＞
次に、図４８０（ａ）を参照して、本第２４実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図４８０（ａ）は、本第２４実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図４８０（ａ）に示した通り、本第２４実施形態におけるＲＯＭ２０２は、上述した第２３実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａの規定内容と、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの規定内容と、時短付与テーブル２０２ｅの規定内容と、変動パターンシナリオテーブル２０２ｔａの規定内容と、が一部変更となっている点で相違している。
【４２８７】
まず、図４８０（ｂ）を参照して、本第２４実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａについて説明する。図４８０（ｂ）は、この第１当たり乱数テーブル２０２ａの規定内容を示した図である。図４８０（ｂ）に示した通り、本第２４実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａには、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～１３」の１４個の乱数値（カウンタ値）が規定され、特別図柄の高確率状態（確変状態）において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～１４」の１５個の乱数値（カウンタ値）が規定されている。
【４２８８】

第１当たり乱数カウンタＣ１が取り得る「０～９９９」の１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、特別図柄の低確率状態および高確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ１４個および１５個であるので、特別図柄の低確率状態にて特別図柄の抽選で大当たりとなる確率は約１／７１．４（１４／１０００）であり、特別図柄の高確率状態にて第１特別図柄の抽選で大当たりとなる確率は約１／６６．７（１５／１０００）である。

【４２８９】

次に、図４８０（ｃ）を参照して、本第２４実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂについて説明する。図４８０（ｃ）は、本第２４実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの規定内容を示した図である。この第１当たり種別選択テーブル２０２ｂは、大当たりに当選した際に、大当たり種別を決定するために参照されるデータテーブルである。

【４２９０】

図４８０（ａ）に示した通り、本第２４実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂには、第１特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＡ２４」，「大当たりＢ２４」の２種類の大当たり種別が規定されている。また、第２特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＣ２４」～「大当たりＥ２４」の３種類の大当たり種別が規定されている。より具体的には、図４８０（ａ）に示した通り、第１特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＡ２４」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ２４」は、大当たりのラウンド数が１ラウンドに設定され、大当たり中に確変スイッチ１６５０ｅ３を通過可能な開閉パターンで開閉扉１６５０ｆ１が開閉される種別の大当たりである。また、「大当たりＡ２４」の終了後は基本的に（即ち、実行期間中に確変スイッチ１６５０ｅ３を遊技球が通過していれば）、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に最も有利な確変状態に設定される。よって、「大当たりＡ２４」は、大当たり終了後の遊技状態の面で遊技者にとって最も有利な大当たり種別であるが、ラウンド数が１ラウンドしか無いため、払い出される賞球数の面では有利度合いが低い大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＡ２４」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）の個数が「０～９」の１０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に「大当たりＡ２４」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。

【４２９１】

また、図４８０（ｃ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１０～９９」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＢ２４」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ２４」は、大当たりのラウンド数が１ラウンドに設定され、大当たり中に確変スイッチ１６５０ｅ３を通過困難な開閉パターンで開閉扉１６５０ｆ１が開閉される種別の大当たりである。この「大当たりＢ２４」の終了後は、基本的に（奇跡的に確変スイッチ１６５０ｅ３を遊技球が通過しない限り）、時短状態Ａ（特別図柄の低確率状態、および普通図柄の時短状態）に設定される。つまり、確変状態よりも大幅に有利度合いが低い遊技状態に設定される。よって、「大当たりＢ２４」は、大当たり終了後の遊技状態の面で遊技者にとって比較的有利度合いが低い大当たり種別である。加えて、大当たりのラウンド数の面でも最も有利度合いが低い大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＢ２４」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）の個数が「１０～９９」の９０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に「大当たりＢ２４」が決定される割合は９０％（９０／１００）である。

【４２９２】

一方、第２特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～２４」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＣ２４」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ２４」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドに設定され、大

当たり中に確変スイッチ１６５０ｅ３を通過可能な開閉パターンで開閉扉１６５０ｆ１が開閉される種別の大当たりである。また、「大当たりＣ２４」の終了後は基本的に（即ち、実行期間中に確変スイッチ１６５０ｅ３を遊技球が通過していれば）、遊技者に最も有利な確変状態（特別図柄の確変状態、および普通図柄の通常状態）に設定される。よって、「大当たりＣ２４」は、大当たり終了後の遊技状態の面でも、ラウンド数の面でも、遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＣ２４」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）の個数が「０～２４」の２５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に「大当たりＣ２４」が決定される割合は２５％（２５／１００）である。

【４２９３】

また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２５～８９」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＤ２４」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ２４」は、大当たりのラウンド数が２ラウンドに設定され、大当たり中に確変スイッチ１６５０ｅ３を通過可能な開閉パターンで開閉扉１６５０ｆ１が開閉される種別の大当たりである。また、「大当たりＤ２４」の終了後は基本的に（即ち、実行期間中に確変スイッチ１６５０ｅ３を遊技球が通過していれば）、遊技者に有利な確変状態（特別図柄の確変状態、および普通図柄の時短状態）に設定される。よって、「大当たりＤ２４」は、大当たり終了後の遊技状態の面で最も有利度合いが高くなる。また、ラウンド数の面では「大当たりＣ２４」の次に遊技者に有利となる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＤ２４」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）の個数が「２５～８９」の６５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に「大当たりＤ２４」が決定される割合は６５％（６５／１００）である。

【４２９４】

また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９０～９９」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＥ２４」が対応付けて規定されている。この「大当たりＥ２４」は、大当たりのラウンド数が２ラウンドに設定され、大当たり中に確変スイッチ１６５０ｅ３を通過困難な開閉パターンで開閉扉１６５０ｆ１が開閉される種別の大当たりである。この「大当たりＥ２４」の終了後は、基本的に（奇跡的に確変スイッチ１６５０ｅ３を遊技球が通過しない限り）、時短状態Ａ（特別図柄の低確率状態、および普通図柄の時短状態）に設定される。つまり、確変状態よりも大幅に有利度合いが低い遊技状態に設定される。よって、「大当たりＥ２４」は、大当たり終了後の遊技状態の面で遊技者にとって最も有利度合いが低い大当たり種別である。加えて、大当たりのラウンド数の面でも第２特別図柄の大当たりの中では最も有利度合いが低い大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＥ２４」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）の個数が「９０～９９」の１０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に「大当たりＤ２４」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。

【４２９５】

このように、本第２４実施形態では、第１特別図柄の抽選で大当たりになっても９０％の割合で有利度合いが低い時短状態Ａが設定されてしまう一方で、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合には、９０％の割合で有利な確変状態が設定されるように構成している。これにより、第１特別図柄の抽選が実行され易い遊技状態（通常状態、時短状態Ａ）と、第２特別図柄の抽選が実行され易い遊技状態（確変状態、時短状態Ａ）との有利度合いの差を大きくすることができるので、確変状態や時短状態Ｂへと移行することを強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【４２９６】

次に、図４８１を参照して、本第２４実施形態における時短付与テーブル２０２ｅの詳細について説明する。この時短付与テーブル２０２ｅは、大当たり終了時に時短回数を設

定する際に参照されるデータテーブルである。図４８１は、この第２４実施形態における時短付与テーブル２０２ｅの規定内容を示した図である。

【４２９７】

図４８１に示した通り、本第２４実施形態における時短付与テーブル２０２ｅは、大当たり種別と、大当たり当選時の遊技状態と、大当たり中のＶ入賞の有無および確変リミット回数到達有無と、に対応付けて、設定される時短回数が規定されている。具体的には、図４８１に示した通り、大当たり種別が大当たりＡ２４（１ラウンド確変大当たり）である場合には、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり中にＶ入賞（確変スイッチ１６５０ｅ３の通過）を検出することにより時短回数として６５５３５回が設定され、Ｖ入賞を検出していなければ、時短回数として１００回が設定される。なお、Ｖ入賞を検出し、且つ、確変リミット回数に到達していれば、時短回数として１００回が設定される。

【４２９８】

また、図４８１に示した通り、大当たり種別が大当たりＢ２４（１ラウンド通常大当たり）である場合には、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり中にＶ入賞（確変スイッチ１６５０ｅ３の通過）を検出していれば、リミット回数に到達したか否かによらず時短回数として０回が設定される一方で、Ｖ入賞を検出していなければ、時短回数として１００回が設定される。上述した通り、大当たりＢ２４は、確変スイッチ１６５０ｅ３を通過可能な期間において開閉扉１６５０ｆ１が開放されない（閉鎖されたままの状態となる）ため、基本的に、Ｖ入賞が発生することはなく、特別図柄の低確率状態が設定されると共に、１００回の時短回数の時短状態Ａが設定される。即ち、大当たりＢ２４に当選すると、基本的に、時短回数が１００回の時短状態Ａが設定される。上述した通り、特別図柄の低確率状態において特別図柄の抽選で大当たりとなる確率は約１／７１．４であるため、時短回数１００回の間に大当たりに当選する割合は、約７５．６％である。

【４２９９】

なお、大当たりＢ２４に当選してＶ入賞を検出した場合に、時短回数として０回を設定するのは、何らかの不正行為が行われなければ、大当たりＢ２４においてＶ入賞を発生させることが困難であるためである。大当たりＢ２４においてＶ入賞が発生した場合に、時短回数を０回に設定して潜確状態に移行させることにより、大当たり確率は通常状態よりも高いものの、通常状態と同様に左打ちにより主として第１特別図柄の抽選により遊技を進行する必要がある不利な状態が設定されるため、不正行為を犯してまでＶ入賞を発生させるメリットを低減することができる。よって、不正行為に対する抑制を図ることができる。なお、潜確状態は、不正行為によって通常大当たりにもかかわらずＶ入賞を発生させた場合にのみ移行する遊技状態である。つまり、本第２４実施形態における潜確状態は、ペナルティー状態という位置付けである。

【４３００】

また、図４８１に示した通り、大当たり種別が大当たりＣ２４（４ラウンド確変大当たり）、または大当たりＤ２４（２ラウンド確変大当たり）である場合には、大当たり当選時の遊技状態が通常状態（またはペナルティー状態である潜確状態）であれば、大当たり中にＶ入賞（確変スイッチ１６５０ｅ３の通過）を検出していてもしていなくても、時短回数として０回が設定される。これに対し、大当たり当選時の遊技状態が通常状態以外の遊技状態（確変状態、時短状態Ａ、または時短状態Ｂ）であれば、大当たり中にＶ入賞（確変スイッチ１６５０ｅ３の通過）を検出することで時短回数として６５５３５回が設定される一方で、Ｖ入賞を検出していなければ、時短回数として１００回が設定される。なお、上述した通り、大当たり種別が大当たりＣ２４，Ｄ２４では、確変スイッチ１６５０ｅ３を通過可能な期間において開閉扉１６５０ｆ１が開放されるため、大当たり遊技中に遊技球の発射を停止する等の特殊な遊技方法で遊技を行わない限り、Ｖ入賞が発生して特別図柄の確変状態に設定される。つまり、通常状態や潜確状態において大当たりＣ２４，Ｄ２４に当選すると、実質的に次の大当たりまで継続する潜確状態が設定される一方で、確変状態や時短状態で大当たりＣ２４，Ｄ２４に当選すると、遊技者にとって最も有利な確変状態が設定される。なお、左打ち遊技状態である通常状態や潜確状態において大当た

りＣ２４，Ｄ２４に当選した場合に時短回数を０回に設定する構成としているのは、左打ち遊技状態にもかかわらず右打ちにより第２特別図柄の抽選を実行させる変則的な遊技方法に対する抑制を図るためである。つまり、左打ち遊技状態において右打ちを行って第２特別図柄の抽選を実行させた場合に、時短回数として０回が設定され、ペナルティー状態である潜確状態（Ｖ入賞発生時）、または通常状態（Ｖ入賞非発生時）に移行する構成とすることにより、左打ち遊技状態において右打ちを行った場合のメリットを無くすことができる。よって、左打ち遊技状態において右打ちにより遊技を進行する変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【４３０１】

また、図４８１に示した通り、大当たり種別が大当たりＥ２４（２ラウンド通常大当たり）である場合には、大当たり当選時の遊技状態が通常状態（またはペナルティー状態である潜確状態）であれば、大当たり中にＶ入賞（確変スイッチ１６５０ｅ３の通過）を検出していてもしていなくても、時短回数として０回が設定される。これは、大当たりＣ２４，Ｄ２４に当選した場合と同様に、左打ち遊技状態において右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図る趣旨である。これに対し、大当たり当選時の遊技状態が確変状態、時短状態Ａ、または時短状態Ｂであれば、大当たり中にＶ入賞（確変スイッチ１６５０ｅ３の通過）を検出することで時短回数として６５５３５回（リミット非到達時）または１００回（リミット到達時）が設定される。一方で、Ｖ入賞を検出していなければ、時短回数として５０回が設定される。なお、上述した通り、大当たり種別が大当たりＥ２４では、確変スイッチ１６５０ｅ３を通過可能な期間において開閉扉１６５０ｆ１が開放されないため、Ｖ入賞が発生することは基本的になく、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。よって、大当たりＥ２４は、第２特別図柄の大当たり種別の中で、大当たり終了後の遊技状態の面で最も不利となる。

【４３０２】

次に、図４８２を参照して、本第２４実施形態における変動パターンシナリオテーブル２０２ｔａの詳細について説明する。図４８２に示した通り、この変動パターンシナリオテーブル２０２ｔａは、現在設定されている遊技状態と、前回の大当たりに当選した際の確変リミット回数到達有無と、の組合せに対して、変動パターンを選択するためのデータテーブルの種別（通常用テーブル２０２ｓｄ１、実質特図１遊技用テーブル２０２ｔｄ３、実質特図２遊技用テーブル２０２ｔｄ４のいずれか）が対応付けて規定されている。

【４３０３】

より具体的には、図４８２に示した通り、通常状態（およびペナルティー状態である潜確状態）に対しては、前回の大当たり当選時にリミットに到達したか否かによらず、変動パターンを選択するための変動パターンテーブルの種別として、通常用テーブル２０２ｓｄ１が対応付けて規定されている。よって、通常状態およびペナルティー状態である潜確状態において特別図柄の抽選条件が成立した場合には、必ず、通常用テーブル２０２ｓｄ１が参照されて変動パターンが選択される。

【４３０４】

また、時短状態に対しては、前回の大当たり当選時に確変リミット回数に到達していたという状況に対しては、変動パターンテーブルの種別として、実質特図２遊技用テーブル２０２ｔｄ４が対応付けられている。一方、前回の大当たり当選時に確変リミット回数に到達していなかったという状況に対しては、変動パターンテーブルの種別として、実質特図１遊技用テーブル２０２ｔｄ３が対応付けられている。このため、確変リミット回数に到達して設定される時短状態は、第２特別図柄の抽選が実行され易い時短状態Ｂとなる一方で、確変リミット回数に到達せずに設定される時短状態は、第１特別図柄の抽選が実行され易い時短状態Ａとなる。

【４３０５】

また、図４８２に示した通り、確変状態に対しては、前回の大当たり当選時にリミットに到達したか否かによらず、変動パターンを選択するための変動パターンテーブルの種別として、実質特図２遊技用テーブル２０２ｔｄ４が対応付けて規定されている。よって、

確変状態において特別図柄の抽選条件が成立した場合には、必ず、実質特図２遊技用テーブル２０２ｔｄ４が参照されて変動パターンが選択される。

【４３０６】

このように、本第２４実施形態では、確変リミット回数に到達して設定された時短状態であるか、通常大当たりを契機として設定された時短状態であるかに応じて、変動パターンテーブルを異ならせることにより、第１特別図柄の抽選ばかりが実行される時短状態Ａと、第２特別図柄の抽選ばかりが実行される時短状態Ｂと、の有利度合いが異なる時短状態を形成する構成としている。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【４３０７】

次に、図４８３を参照して、本第２４実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図４８３は、本第２４実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図４８３に示した通り、本第２４実施形態におけるＲＡＭ２０３は、上述した第２３実施形態（および第２２実施形態）におけるＲＡＭ２０３の構成（図４５７参照）に対して、リミットカウンタ２０３ｎａと、リミット到達フラグ２０３ｎｂと、変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｎｄと、が追加されている点で相違している。

【４３０８】

リミットカウンタ２０３ｎａは、特別図柄抽選で連続して確変大当たりに当選した回数を計測するためのカウンタであって、確変大当たりに当選した場合に、値が１加算される。具体的には、大当たり終了処理２４（図４８５参照）において、確変設定フラグ２０３ｚｓがオンに設定されていると判別した場合（即ち、大当たり遊技中にＶ入賞装置１６５０内に設けられた特定領域（確変スイッチ１６５０ｅ３）へと遊技球が通過した場合）に、値が１加算される（図４８５のＳ１７１０３参照）。そして、確変大当たりが連続して実行された回数がリミット回数（５回）に到達しているかを判別する際に参照される（図４８５のＳ１７１０５参照）。また、大当たり終了処理２４（図４８５参照）において、確変設定フラグ２０３ｚｓがオンに設定されていないと判別した場合は（図４８５のＳ１７１０１：Ｎｏ）、連続して確変状態が設定されない場合であるため、リミットカウンタ２０３ｎａの値が０にリセットされる（図４８５のＳ１７１０２参照）。また、リミットカウンタ２０３ｎａの値がリミット回数（５回）に到達したと判別された場合も（図４８５のＳ１７１０５：Ｙｅｓ）、リミットカウンタ２０３ｎａの値が０にリセットされる（図４８５のＳ１７１０２参照）。

【４３０９】

なお、本第２４実施形態では、大当たり遊技中にＶ入賞装置１６５０内に設けられた特定領域（確変スイッチ１６５０ｅ３）へと遊技球が通過した場合に、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されるように構成しているため、リミットカウンタ２０３ｎａの値を更新する処理を大当たり終了処理２４（図４８５参照）にて実行するように構成しているが、これ以外のタイミングでリミットカウンタ２０３ｎａの値を更新する処理を実行しても良く、例えば、Ｖ入賞装置１６５０内に設けられた特定領域（確変スイッチ１６５０ｅ３）へと遊技球が通過したかを判別する入賞処理にて、確変スイッチ１６５０ｅ３を遊技球が通過したことを判別した場合に、リミットカウンタ２０３ｎａの値を更新するように構成しても良い。また、例えば、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に決定される大当たり種別に応じて、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されるか否かが確定するパチンコ機１０であれば、リミットカウンタ２０３ｎａの値を更新する処理を、大当たり遊技の開始タイミングや、大当たり当選を示す特別図柄変動を実行させるタイミングや、当該特別図柄変動を停止表示させるタイミングで実行するように構成しても良い。

【４３１０】

このように、実際に遊技状態が設定されるよりも前の段階でリミットカウンタ２０３ｎａの値を更新する処理を実行することにより、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を事前に確定することが可能となる。よって、確定した遊技状態を示すためのコマンドを

音声ランプ制御装置１１３へと送信することにより、リミット到達の有無に基づいて大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が可変する場合であっても、実際に設定される遊技状態に対応する演出態様（特別図柄変動に対応する第３図柄の変動表示演出の演出態様や、大当たり遊技中に実行される大当たり演出の演出態様）を実行し易くすることができる。

【４３１１】

なお、本実施形態では、確変状態（特別図柄の高確率状態）が設定された場合には、次回の大当たりに当選するまで特別図柄の高確率状態が継続するように構成している。よって、大当たり遊技が実行される毎に、リミットカウンタ２０３ｎａの値を更新する処理を実行するだけで良いが、例えば、特別図柄の高確率状態が大当たり遊技終了後から特別図柄変動が８０回実行されるまでの所定期間のみ設定される仕様のパチンコ機１０や、特別図柄の高確率状態が設定された場合に、所定条件が成立する毎に、特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるための移行抽選を実行する仕様のパチンコ機１０のように、大当たり当選を介することなく、特別図柄の高確率状態が終了してしまう遊技性を有するパチンコ機１０であれば、大当たり遊技当選時における遊技状態を判別する処理を実行し、大当たり遊技当選時に特別図柄の高確率状態が設定されている場合のみ、リミットカウンタ２０３ｎａの値を更新するか否かに関する処理を実行し、大当たり遊技当選時に特別図柄の高確率状態が設定されていない場合には、リミットカウンタ２０３ｎａの値を０にリセットする処理を実行するように構成すれば良い。

【４３１２】

また、本第２４実施形態では、特別図柄の高確率状態（確変状態）が過剰に連続して設定されることを抑制するためにリミット機能を設けているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄の高確率状態（時短状態）が過剰に連続して設定されることを抑制するためにリミット機能を設けても良い。この場合は、大当たり当選時において普通図柄の高確率状態が設定されていたかを判別する処理と、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が設定されるかを判別する処理と、を設け、大当たり遊技の前後で普通図柄の高確率状態が設定される（されていた）場合に、リミットカウンタ２０３ｎａの値を更新するように構成すれば良い。

【４３１３】

リミット到達フラグ２０３ｎｂは、確変状態（特別図柄の高確率状態）が連続して設定される回数が上限数（確変リミット回数）に到達したことを示すためのフラグであって、上限数（リミット回数）に到達した場合にオンに設定されるものである。このリミット到達フラグ２０３ｎｂは、大当たり終了時処理２４（図４８５参照）において、確変大当たりが連続して実行された回数がリミット回数（５回）に到達していると判別した場合に（図４８５のＳ１７１０５：Ｙｅｓ）オンに設定され、リミット到達フラグ２０３ｎｂの設定状況（オン、オフ）に応じて、時短付与回数及び変動パターンシナリオが決定される（図４８５のＳ１７１０８，Ｓ１７１３１参照）。そして、大当たり当選時（大当たり当選を示す表示態様で特別図柄が停止表示されるタイミング）にオフに設定される。

【４３１４】

変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｎｄは、変動パターンシナリオを示すデータを格納するための記憶領域である。特別図柄の変動開始時には、この変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｎｄに格納されているデータが示す変動パターンシナリオに応じて、変動パターン（変動時間）を決定するための変動パターンテーブルが読み出される。この変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｎｄには、大当たり終了時に、変動パターンシナリオテーブル２０２ｔａを参照して決定された変動パターンシナリオに対応するデータが格納される（図４８５のＳ１７１１３参照）。

【４３１５】

次に、図４８４を参照して、本第２４実施形態における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図４８４は、本第２４実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図４８４に示した通り、本第２４

実施形態におけるＲＡＭ２２３は、上述した第２３実施形態（および第２２実施形態）におけるＲＡＭ２２３の構成（図４５８参照）に対して、超人薬フラグ２２３ｓａが削除されている点で相違している。また、従リミットカウンタ２２３ｕａが追加されている点でも相違している。

【４３１６】

従リミットカウンタ２２３ｕａは、音声ランプ制御装置１１３側で確変状態の連続回数をカウントするためのカウンタであり、主制御装置１１０から通知されるリミットカウンタ２０３ｕａの値を示すリミット回数コマンドを受信する毎に、主制御装置１１０のリミットカウンタ２０３ｕａの値に同期して更新される。この従リミットカウンタ２２３ｕａにより、確変状態の連続回数を音声ランプ制御装置１１３側でも正確に把握することができる。

【４３１７】

＜第２４実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図４８５を参照して、本第２４実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理について説明する。本第２４実施形態では、上述した第２３実施形態（および第２２実施形態）に対して、大当たり終了処理２２（図４６８参照）に代えて、大当たり終了処理２４（Ｓ１３０１１）を実行する点でのみ相違する。その他の処理については同一であるため、その詳細な説明は省略する。図４８５は、この第２４実施形態における大当たり終了処理２４（Ｓ１３０１１）の内容を示したフローチャートである。本第２４実施形態における大当たり終了処理２４（Ｓ１３０１１）は、上述した第２２実施形態の大当たり終了処理２２（図４６８参照）と同様に、大当たり終了時における各種設定を行うための処理である。

【４３１８】

この大当たり終了処理２４（Ｓ１３０１１）のうち、Ｓ１７１０１，Ｓ１７１０６，Ｓ１７１０９，Ｓ１７１１０，Ｓ１７１１４、およびＳ１７１１５の各処理では、それぞれ第２３実施形態（および第２２実施形態）の大当たり終了処理２２（図４６８，Ｓ１３００１）のＳ１７１０１，Ｓ１７１０６，Ｓ１７１０９，Ｓ１７１１０，Ｓ１７１１４、およびＳ１７１１５の各処理と同一の処理を実行するためその詳細な説明を省略する。

【４３１９】

また、本第２４実施形態における大当たり終了処理２４（Ｓ１３０１１）では、Ｓ１７１０１の処理において、確変設定フラグ２０３ｚｓがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合に（Ｓ１７１０１：Ｎｏ）、リミットカウンタ２０３ｎａの値を０に設定して（Ｓ１７１０２）、Ｓ１７１０８の処理へと移行する。即ち、確変リミット回数をリセットする処理を行う。

【４３２０】

また、本第２４実施形態における大当たり終了処理２４（図４８５参照）では、Ｓ１７１０１の処理において、確変設定フラグ２０３ｚｓがオンであると判別した場合に（Ｓ１７１０１：Ｙｅｓ）、リミットカウンタ２０３ｎａの値に１を加算して更新し（Ｓ１７１０３）、次いで、確変設定フラグ２０３ｚｓをオフに設定する（Ｓ１７１０４）。Ｓ１７１０４の処理が終了すると、次いで、Ｓ１７１０３の処理による加算後のリミットカウンタ２０３ｎａの値が５であるか（即ち、確変リミット回数に到達したか）否かを判別し（Ｓ１７１０５）、加算後のリミットカウンタ２０３ｎａの値が５である（即ち、確変リミット回数に到達した）と判別した場合は（Ｓ１７１０５：Ｙｅｓ）、リミット到達フラグ２０３ｎｂをオンに設定して（Ｓ１７１０７）、上述したＳ１７１０２の処理へ移行する。即ち、確変フラグ２０３ｎｃをオンにするＳ１７１０６の処理が実行されないため、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂに設定される。一方、Ｓ１７１０５の処理において、加算後のリミットカウンタ２０３ｎａの値が５ではない（４以下の値である）と判別した場合は（Ｓ１７１０５：Ｎｏ）、確変フラグ２０３ｎｃをオンに設定し（Ｓ１７１０６）、Ｓ１７１０８の処理へ移行する。

【４３２１】

Ｓ１７１０８の処理では、実行中の大当たり種別と、当選時状態格納エリア２０３ｃｆのデータと、リミット到達フラグ２０３ｎｂの状態と、に対応する時短回数を時短付与テーブル２０２ｅ（図４８１参照）から読み出して（Ｓ１７１０８）、次いで、Ｓ１７１０９およびＳ１７１１０の処理を実行し、大当たり後の遊技状態とリミットカウンタ２０３ｎａの値とに対応する状態コマンドを設定する（Ｓ１７１１１）。

【４３２２】

次に、大当たり終了後の遊技状態と、リミット到達フラグ２０３ｎｂの状態とに応じて変動パターンシナリオを特定し（Ｓ１７１３１）、特定した変動パターンシナリオを示すデータを変動パターンシナリオ格納エリア２０３ｎｄに格納する（Ｓ１７１１３）。次いで、リミットカウンタ２０３ｎａの値を示すリミット回数コマンドを設定し（Ｓ１７１３２）、Ｓ１７１１４およびＳ１７１１５の処理を実行後、本処理を終了する。

【４３２３】

この大当たり終了処理２４（図４８５参照）を実行することにより、確変設定フラグ２０３ｚｓの状態（大当たり遊技の実行中に確変スイッチ１６５０ｅ３を通過したか否か）に応じて、リミットカウンタ２０３ｎａの値を更新することができるので、確変リミット回数に到達したか否かを正確に判別することができる。よって、確変リミット回数に到達した場合に、確実に、有利な時短状態Ｂを設定することができる。

【４３２４】

＜第２４実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図４８６、及び図４８７を参照して、本第２４実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。本第２４実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理は、上述した第２３実施形態（および第２２実施形態）における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理に対して、大当たり開始処理２２（図４６９参照）に代えて大当たり開始処理２４（Ｓ１２３４１）を実行する点と、大当たり終了時処理１７（図３９０参照）に代えて大当たり終了時処理２４（Ｓ１２３４２）を実行する点とで相違する。その他の処理については同一であるため、その詳細な説明は省略する。

【４３２５】

まず、図４８６を参照して、本第２４実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される大当たり開始処理２４（Ｓ１２３４１）について説明する。図４８６は、大当たり開始処理２４（Ｓ１２３４１）の内容を示したフローチャートである。この第２４実施形態における大当たり開始処理２４（Ｓ１２３４１）は、上述した第２３実施形態（および第２２実施形態）の大当たり開始処理２２（図４６９参照）に代えて実行される処理であり、大当たり遊技の間に実行する演出態様を設定するための処理である。

【４３２６】

この大当たり開始処理２４（Ｓ１２３４１）のうち、Ｓ１２４１１の処理では、第２３実施形態（および第２２実施形態）の大当たり開始処理２２（図４６９参照）のＳ１２４１１の処理と同一の処理を実行するためその詳細な説明を省略する。

【４３２７】

また、本第２４実施形態における大当たり開始処理２４（Ｓ１２３４１）では、Ｓ１２４１１の処理が終了すると、次に、Ｓ１２４１１の処理で特定した遊技状態が確変状態であるか否かを判別する（Ｓ１２４２１）。Ｓ１２４２１の処理において特定した遊技状態が確変状態ではないと判別した場合は（Ｓ１２４２１：Ｎｏ）、遊技状態と大当たり種別とに応じた大当たり演出態様を設定し（Ｓ１２４２２）、本処理を終了する。一方、Ｓ１２４２１の処理において特定した遊技状態が確変状態であると判別した場合は（Ｓ１２４２１：Ｙｅｓ）、次いで、今回の大当たりが確変大当たりであるか否かを判別し（Ｓ１２４２３）、今回の大当たりが確変大当たりではないと判別した場合は（Ｓ１２４２３：Ｎｏ）、怪獣のキャラクタ８１１に敗北する演出態様を設定して（Ｓ１２４２４）、本処理を終了する。一方、Ｓ１２４２３の処理において、今回の大当たりが確変大当たりである

と判別した場合は（Ｓ１２４２３：Ｙｅｓ）、従リミットカウンタ２２３ｕａの値を読み出し（Ｓ１２４２５）、読み出した従リミットカウンタ２２３ｕａの値が４であるか否かを判別する（Ｓ１２４２６）。

【４３２８】

Ｓ１２４２６の処理において、読み出した従リミットカウンタ２２３ｕａの値が４ではないと判別した場合は（Ｓ１２４２６：Ｎｏ）、耐久度が１ゲージ減少する演出態様を設定し（Ｓ１２４２７）、本処理を終了する。一方、読み出した従リミットカウンタ２２３ｕａの値が４であると判別した場合は（Ｓ１２４２６：Ｙｅｓ）、怪獣のキャラクタ８１１が一時撤退する演出態様（図４７８（ｂ）参照）を設定し（Ｓ１２４２８）、本処理を終了する。なお、従リミットカウンタ２２３ｕａが４であるか否かによって演出態様を切り替えているのは、主制御装置１１０側においてリミットカウンタ２０３ｎａを更新するタイミングが大当たり終了時であり、本大当たり開始処理２４（図４８６参照）の実行時点では更新前の状態だからである。つまり、主制御装置１１０においてリミットカウンタ２０３ｎａの値が５に更新される（確変リミット回数に到達して時短状態Ｂが設定される）場合は、確変大当たりに当選して、且つ、当該確変大当たり開始時においてリミットカウンタ２０３ｎａ（および従リミットカウンタ２２３ｕａ）の値が４である場合となるため、この条件を満たす（大当たり終了時に確変リミット回数に到達する）場合は大当たり開始時に怪獣のキャラクタ８１１が一時撤退する演出態様（図４７８（ｂ）参照）を設定する一方で、条件を満たさない場合は耐久度が１ゲージ減少する演出態様を設定するように構成している。このように構成することで、実際に確変リミット回数に到達するよりも前に、時短状態Ｂが設定されることを遊技者に対して報知（示唆）することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【４３２９】

次に、図４８７を参照して、本第２４実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される大当たり終了時処理２４（Ｓ１２３４２）について説明する。図４８７は、大当たり終了時処理２４（Ｓ１２３４２）の内容を示したフローチャートである。本第２４実施形態における大当たり終了時処理２４（Ｓ１２３４２）は、上述した第２３実施形態（および第１７実施形態）の大当たり終了時処理１７（図３９０参照）に代えて実行される処理である。

【４３３０】

大当たり終了時処理２４（Ｓ１２３４２）では、まず、大当たり演出が怪獣のキャラクタ８１１の発見に失敗する演出態様であるか否かを判別する（Ｓ１２４６１）。大当たり演出が怪獣のキャラクタ８１１の発見に失敗する演出態様であると判別した場合は（Ｓ１２４６１：Ｙｅｓ）、後述するＳ１２４６４の処理へ移行する。一方、Ｓ１２４６１の処理において、大当たり演出が怪獣のキャラクタ８１１の発見に失敗する演出態様ではないと判別した場合は（Ｓ１２４６１：Ｎｏ）、次いで、大当たり演出が怪獣のキャラクタ８１１に敗北する演出態様であるか否かを判別する（Ｓ１２４６２）。大当たり演出が怪獣のキャラクタ８１１に敗北する演出態様であると判別した場合は（Ｓ１２４６２：Ｙｅｓ）、後述するＳ１２４６４の処理へ移行する。一方、Ｓ１２４６２の処理において、大当たり演出が怪獣のキャラクタ８１１に敗北する演出態様ではないと判別した場合は（Ｓ１２４６２：Ｎｏ）、大当たり演出の演出結果に応じたモードへの移行の報知を設定し（Ｓ１２４６３）、本処理を終了する。

【４３３１】

Ｓ１２４６４の処理では、従リミットカウンタ２２３ｕａの値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ１２４６４）。Ｓ１２４６４の処理において、従リミットカウンタ２２３ｕａの値が０であると判別した場合は（Ｓ１２４６４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、従リミットカウンタ２２３ｕａの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ１２４６４：Ｙｅｓ）、通常大当たりに当選したにもかかわらず、奇跡的に（運よく）大当たり遊技の実行中に確変スイッチ１６５０ｅ３を遊技球が通過し、大当たり終了後の遊技状態が確変状態、若しくは時短状態Ｂに設定されることを意味する。つまり、大当たり開始時

に通常大当たりを想定して設定した演出態様（怪獣のキャラクタ８１１の発見に失敗する演出態様、若しくは怪獣のキャラクタ８１１に敗北する演出態様）と、実際に設定される遊技状態（確変状態、若しくは時短状態Ｂ）とに齟齬が生じた状態となる。このため、演出結果との齟齬を解消するため、復活演出を設定して有利な遊技状態への移行を報知する。具体的には、まず、従リミットカウンタ２２３ｕａの値が５であるか否かを判別し（Ｓ１２４６５）、従リミットカウンタ２２３ｕａの値が５であると判別した場合は（Ｓ１２４６５：Ｙｅｓ）、復活演出により修理モード突入の報知を設定し（Ｓ１２４６６）、本処理を終了する。一方、Ｓ１２４６５の処理において、従リミットカウンタ２２３ｕａの値が５ではないと判別した場合は（Ｓ１２４６５：Ｎｏ）、復活演出によりバトルＲＵＳＨ突入の報知を設定し（Ｓ１２４６７）、その後、本処理を終了する。

【４３３２】

この大当たり終了時処理２４（図４８７参照）を実行することにより、通常大当たりに当選したにもかかわらず大当たり終了後の遊技状態が有利な遊技状態（確変状態若しくは時短状態Ｂ）に設定されるという状況が発生した場合に、復活演出により有利な遊技状態への移行を報知することができる。よって、演出態様と実際に設定される遊技状態とに矛盾が生じてしまうことを抑制できるので、演出態様をより好適に設定することができる。

【４３３３】

以上説明した通り、本第２４実施形態におけるパチンコ機１０では、特定の遊技状態が設定された場合に、当該特定の遊技状態が設定された経緯に応じて特定の遊技状態の有利度合いを異ならせる構成としている。即ち、通常大当たりに当選して大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定された場合は、有利度合いが比較的低くなる時短状態Ａを形成する一方で、確変大当たりに当選して大当たり中に確変スイッチ１６５０ｅ３を遊技球が通過し、且つ、確変リミット回数に到達していたことによって大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定された場合は、有利度合いが比較的高い時短状態Ｂを形成する構成としていた。より具体的には、時短状態Ａにおいては、右打ちにより有利度合いが低い第１特別図柄の抽選ばかりが実行されるように制御する一方で、時短状態Ｂにおいては、右打ちにより有利度合いが高い第２特別図柄の抽選ばかりが実行されるように制御する構成としている。このように構成することで、比較的移行させることが困難な時短状態Ｂへと移行した場合に遊技者に対してより大きな喜びを与えることができる。

【４３３４】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、従来より、所定の設定条件が成立する毎に、有利度合いの異なる複数の遊技状態のうち１の遊技状態を設定するものが広く一般的に知られている。より具体的には、例えば、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態に設定される通常状態、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態に設定される時短状態、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の通常状態に設定される潜確状態、および特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の時短状態に設定される確変状態の中から１の遊技状態を設定するものが知られている。しかしながら、係る従来型の遊技機においては、特別図柄の状態（高確率状態若しくは低確率状態）、および普通図柄の状態（通常状態若しくは時短状態）の組合せの数しか異なる遊技状態を設けることができないため、遊技性を多様化させることが困難になるという問題点があった。

【４３３５】

これに対して本第２４実施形態におけるパチンコ機１０では、特定の遊技状態（時短状態）が設定される契機に応じて、特定の遊技状態の有利度合いを異ならせることが可能に構成されているので、有利度合いが異なる遊技状態をより多く形成することができる。よって、遊技性を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【４３３６】

本第２４実施形態では、時短状態Ａと時短状態Ｂとで、有利度合が低い第１特別図柄の抽選が実行され易いか、有利度合が高い第２特別図柄の抽選が実行され易いかを切り替えることにより、有利度合いを可変させる構成としていたが、有利度合いを可変させる方法

はこれに限られるものではない。これに代えて、または加えて、例えば、時短状態Ｂでは、時短状態Ａよりも時短回数が多くなるように構成することで有利度合いを可変させてもよい。また、例えば、時短状態Ｂの方が遊技効率が良くなる（平均の変動時間が短くなる）ように構成してもよい。このように構成することで、設計の自由度を高めることができる。

【４３３７】

＜第２４実施形態の第１の変形例＞

次に、図４８８から図４９１を参照して、上述した第２４実施形態の第１の変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第２４実施形態では、時短状態として、有利度合いが異なる複数の時短状態（時短状態Ａ、および時短状態Ｂ）を設ける構成とし、時短状態Ｂは、移行させることが最も困難な遊技状態で構成され、且つ、時短状態Ａよりも有利となるように構成していた。しかしながら、有利度合いの面では確変状態の方が有利度合いが高くなる（有利度合いが高い第２特別図柄の抽選が実行され易い状態が次の大当たりまで継続する上に特別図柄の抽選で大当たりとなる確率も高くなる）ため、時短状態Ｂが設定されるよりも、時短状態Ｂにおいて確変大当たりに当選した場合の方が遊技者に対してより大きな喜びを与える構成となっていた。

【４３３８】

これに対して本第１の変形例では、時短状態Ｂへと移行した時点で、次に大当たりに当選するまで右打ち遊技状態が継続することが確定する構成とした。つまり、時短状態Ｂにおいて時短回数が経過した場合に移行する通常状態を、右打ち遊技状態（通常状態Ｂ）として構成した。加えて、本第１の変形例では、通常状態Ｂへと移行した場合に、通常大当たりに当選したとしても時短状態Ａへと移行せずに時短状態Ｂに移行するように構成した。これにより、時短状態Ｂにおいて時短回数が経過した場合に、遊技者に対してより大きな喜びを抱かせることができる。

【４３３９】

この第２４実施形態の第１の変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第２４実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０内のＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、上述した第２４実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第２４実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【４３４０】

まず、図４８８を参照して、本第１の変形例におけるパチンコ機１０の各状態間の移行方法について説明する。図４８８に示した通り、本第１の変形例には、５つの状態が設けられている。即ち、特別図柄の低確率状態と普通図柄の通常状態とに設定される通常状態Ａ（図４８８の上部参照）と、特別図柄の高確率（確変）状態と普通図柄の時短状態とに設定される確変状態（図４８８の中段左側参照）と、特別図柄の低確率状態と普通図柄の時短状態とに設定される時短状態Ａ（図４８８の中段右側参照）と、同じく特別図柄の低確率状態と普通図柄の時短状態とに設定される時短状態Ｂ（図４８８の下段左側参照）と、特別図柄の低確率状態と普通図柄の通常状態とに設定される通常状態Ｂ（図４８８の下段右側参照）と、の５つの状態が設けられている。ここで、通常状態Ａは、上述した第２４実施形態における通常状態と同一の状態であり、左打ちにより主として第１特別図柄の抽選を実行させることにより遊技を進行する遊技状態である。一方、通常状態Ｂは、通常状態Ａとは異なり、右打ちにより主として第２特別図柄の抽選を実行させることにより遊技を進行する遊技状態である。通常状態Ａと通常状態Ｂとで実行され易い特別図柄の種別を異ならせる方法は、上述した時短状態Ａおよび時短状態Ｂと同様であり、参照される変動パターンテーブルを異ならせることによって実現している。なお、本第１の変形例では、第２４実施形態に対して、通常状態の名称が通常状態Ａに変更されている点、時短状態Ｂにおいて時短回数を経過した場合に設定される遊技状態が変更されている点、および通

常状態Ｂが追加されている点でのみ相違する。よって、ここでは時短状態Ｂ、および通常状態Ｂにおける状態移行の方法についてのみを説明する。

【４３４１】

図４８８に示した通り、時短状態Ｂにおいて時短回数が経過すると、通常状態Ｂへと移行する。この通常状態Ｂは、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態に設定される遊技状態であるが、右打ちを行うことにより第２特別図柄の抽選が実行され易い遊技状態を形成する。この通常状態Ｂにおいては、大当たりに当選した場合にのみ他の状態へと移行する可能性がある。即ち、図４８８に示した通り、通常状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に９０％の割合で決定される大当たりＣ２４，Ｄ２４のどちらかになると、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される。一方、通常状態において第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に１０％の割合で決定される大当たりＥ２４になると、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｂに設定される。つまり、通常状態Ｂでは、大当たりに当選することで有利な確変状態へと移行するか、若しくは有利度合いが高い時短状態Ｂへと移行するので、大当たり終了後の遊技状態の面で確変状態や時短状態Ｂよりも有利になる。よって、時短状態Ｂにおいて時短回数が経過した場合に、遊技者に対してより大きな喜びを抱かせることができる。また、時短状態Ｂにおいて大当たりに当選するよりも、時短回数が経過することを期待して遊技を行わせるという斬新な遊技性を実現することができる。従って、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【４３４２】

次に、図４８９を参照して、本第１の変形例における特徴的な演出態様について説明する。図４８９（ａ）は、本第１の変形例における時短状態Ｂの間の第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図であり、図４８９（ｂ）は、本第１の変形例における通常状態Ｂの間の第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。図４８９（ａ）に示した通り、時短状態Ｂにおいて、表示領域ＨＲ６に対して、「無限修理ゾーンまで残り１０回」という文字が表示される。つまり、特別図柄の抽選が特定回数（１０回）実行されることで遊技者にとって有利になるということを示唆する文字が表示される。この「無限修理ゾーン」とは、有利な通常状態Ｂを示している。つまり、１０回という回数は、時短回数が経過するまでの残りの抽選回数を示している。この表示内容により、表示されている時短回数が経過することで遊技者に有利になるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【４３４３】

図４８９（ｂ）は、通常状態Ｂにおける表示態様を示した図である。図４８９（ｂ）に示した通り、時短状態Ｂにおいて時短回数が経過したことに基づいて設定された通常状態Ｂでは、表示領域ＨＲ６に対して、「修理完了まで継続！？」という文字が表示されると共に、副表示領域Ｄｓに対して、「無限修理ゾーン」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たりに当選する（盾の修理に成功する）までの間、有利な右打ち遊技状態が継続するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【４３４４】

＜第２４実施形態の第１の変形例における電気的構成＞

次に、図４９０、および図４９１を参照して、本第１の変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。ここで、本第１の変形例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第２４実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成に対して、時短付与テーブル２０２ｅの規定内容、および変動パターンシナリオテーブル２０２ｔａの規定内容が一部変更となっている点でのみ相違している。まず、図４９０を参照して、本第１の変形例における時短付与テーブル２０２ｅの詳細について説明する。図４９０は、本第１の変形例における時短付与テーブル２０２ｅの規定内容を示した図である。

【４３４５】

図４９０に示した通り、本第１の変形例における時短付与テーブル２０２ｅは、上述した第２４実施形態における時短付与テーブル２０２ｅ（図４８１参照）に対して、大当た

りＡ２４，Ｃ２４～Ｅ２４に当選し、且つ、確変リミット回数に到達した場合に設定される時短回数が１００回から１０回に変更となっている点でのみ相違している。つまり、本第１の変形例では、上述した第２４実施形態よりも時短状態Ｂにおける時短回数が少なく設定される。これにより、時短状態Ｂにおいて時短回数が経過し易くなるので、有利な通常状態Ｂへと移行し易く構成することができる。よって、時短状態Ｂへと移行した場合に遊技者に対してより大きな喜びを与えることができる。

【４３４６】

次に、図４９１を参照して、本第１の変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｔａの詳細について説明する。図４９１に示した通り、本第１の変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｔａは、前回の大当たり終了後に設定された遊技状態と、大当たり当選時の確変リミット回数到達有無と、大当たり終了後に実行された特別図柄の抽選回数と、に対応付けて、変動パターンを決定するために参照される変動パターンテーブルが規定されている。具体的には、図４９１に示した通り、大当たり終了後の遊技状態が通常状態（およびペナルティー状態である潜確状態）である場合、前回の大当たり当選時にリミットに到達したか否か、および特別図柄の抽選回数によらず、変動パターンを選択するための変動パターンテーブルの種別として、通常用テーブル２０２ｓｄ１が対応付けて規定されている。よって、大当たり終了後に通常状態およびペナルティー状態である潜確状態が設定された場合には、次に大当たりに当選するまで、必ず、通常用テーブル２０２ｓｄ１が参照されて変動パターンが選択される。

【４３４７】

また、大当たり終了後の遊技状態が時短状態であり、前回の大当たり当選時に確変リミット回数に到達していたという状況に対しては、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数によらず、変動パターンテーブルの種別として、実質特図２遊技用テーブル２０２ｔｄ４が対応付けられている。一方、前回の大当たり当選時に確変リミット回数に到達していなかったという状況に対しては、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数が１００回以下の範囲に対して実質特図１遊技用テーブル２０２ｔｄ３が対応付けて規定され、特別図柄の抽選回数が１００回以降の範囲に対して通常用テーブル２０２ｓｄ１が対応付けて規定されている。このため、確変リミット回数に到達して設定される時短状態、および時短回数経過後の通常状態は、第２特別図柄の抽選が実行され易い時短状態Ｂ、および通常状態Ｂとなる。一方、確変リミット回数に到達せずに設定される時短状態、および時短回数経過後の通常状態は、第１特別図柄の抽選が実行され易い（第２特別図柄の抽選が実行され難い）時短状態Ａ、および通常状態Ａとなる。

【４３４８】

また、図４９１に示した通り、大当たり終了後の遊技状態が確変状態である場合、前回の大当たり当選時にリミットに到達したか否か、および大当たり終了後の特別図柄の抽選回数によらず、変動パターンを選択するための変動パターンテーブルの種別として、実質特図２遊技用テーブル２０２ｔｄ４が対応付けて規定されている。よって、確変状態において特別図柄の抽選条件が成立した場合には、必ず、実質特図２遊技用テーブル２０２ｔｄ４が参照されて変動パターンが選択される。

【４３４９】

このように、本第２４実施形態では、確変リミット回数に到達して設定された時短状態であるか、通常大当たりを契機として設定された時短状態であるかに応じて、変動パターンテーブルを異ならせることにより、第１特別図柄の抽選ばかりが実行される時短状態Ａと、第２特別図柄の抽選ばかりが実行される時短状態Ｂと、の有利度合いが異なる時短状態を形成する構成としている。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。更に、時短状態Ａにおいて時短回数が経過したことを契機として設定された通常状態であるか、時短状態Ｂにおいて時短回数が経過したことを契機として設定された通常状態であるかに応じて変動パターンテーブルを異ならせることにより、右打ちしても特別図柄の抽選がほとんど実行されない（遊技効率が極めて悪化する）ため、左打ちにより第１特別図柄の抽選を実行させることで遊技を進行する必要がある通常状態Ａと、右打ち

により第２特別図柄の抽選が頻繁に実行される有利な通常状態Ｂと、を形成する構成としている。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【４３５０】

以上説明した通り、第２４実施形態の第１の変形例では、移行させることが極めて困難な時短状態Ｂへと移行した場合に、比較的少ない時短回数が設定されて、当該少ない時短回数を経過させることで大当たり当選時の遊技状態の面で最も有利となる（有利な確変状態若しくは有利度合いが高い時短状態Ｂのどちらかが設定される）通常状態Ｂへと移行する構成としている。つまり、時短状態Ｂにおいて大当たりに当選した場合であっても、９０％という高い割合で確変状態が設定される上に、時短回数を経過させることで、更に有利度合いが高くなる（大当たり当選時に有利度合いが低い時短状態Ａが設定される可能性が無くなる）通常状態Ｂが設定されるように構成した。このように構成することで、時短状態Ｂへと移行した時点で遊技者に対してより大きな喜びを与えることができると共に、時短状態Ｂにおいて、時短回数内に大当たりに当選するよりも、時短回数を経過させることをより強く期待して遊技を行わせる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を著しく向上させることができる。

【４３５１】

なお、上述した第２４実施形態、およびその第１の変形例では、時短状態Ｂにおいて大当たりに当選した場合の有利度合いを、確変状態と同一の有利度合いに設定していたが、これに限られるものではない。例えば、上述した第１７実施形態のように、第２入球口６４０が閉鎖されている間にのみ到達可能な位置に小当たり当選で開放される特定入賞口２６５０ａを設ける構成とし、普通図柄の時短状態では、特定入賞口２６５０ａに到達した全ての遊技球が第２入球口６４０へと入球する一方で、普通図柄の通常状態では、特定入賞口２６５０ａに到達した遊技球の一部が第２入球口６４０へと入球し、残りが可変入賞装置２６５０へと流下する盤面構成（図３５４参照）としてもよい。そして、普通図柄の通常状態が設定される通常状態と潜確状態とのうち、通常状態では第２特別図柄の変動時間が極端に長くなる（例えば、１時間等）一方で、潜確状態では第２特別図柄の変動時間が短くなる（例えば、平均１０秒等）ように構成してもよい。つまり、上述した第１７実施形態等と同様に、潜確状態においては、右打ちを行い続けることで第２特別図柄の抽選が頻繁に実行されるだけでなく、頻繁に小当たりに当選して特定入賞口２６５０ａへと遊技球が入球することによる賞球の払い出しを受けることも可能となるように構成することで、大当たりとならなくても賞球をどんどん獲得できる極めて有利な遊技状態を形成する構成としてもよい。そして、時短状態Ｂにおいて第２特別図柄の抽選で確変大当たりに当選した場合にのみ、時短回数として０回が設定されて潜確状態へと移行するように構成してもよい。このように構成することで、時短状態Ｂに移行した場合に、大当たりに当選することをより強く願って遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を著しく向上させることができる。この変形例について、図４９２から図４９７を参照して詳しく説明する。

【４３５２】

＜第２４実施形態の第２の変形例＞

次に、図４９２から図４９７を参照して、第２４実施形態に対して第１７実施形態の仕様を組み合わせた第２の変形例について説明する。上述した第２４実施形態、およびその第１の変形例におけるパチンコ機１０では、時短状態Ｂにおいて大当たりに当選した場合と、有利な確変状態において大当たりに当選した場合とで、有利度合いが共通となる（大当たり終了後の遊技状態の振り分けが共通となる）ように構成されていた。このため、確変状態から時短状態Ｂへと移行したとしても、その違いを遊技者が体感しにくくなるため、時短状態Ｂにおける遊技者の興趣を大きく向上させ難くなっていた。

【４３５３】

これに対して本第２の変形例におけるパチンコ機１０では、確変状態よりも遊技者に有利な遊技状態（潜確状態）を設ける構成とし、当該潜確状態へは、時短状態Ｂにおいて大当たりに当選した場合にのみ移行し得るように構成した。このように構成することで、時

短状態Ｂに移行した場合に、当該時短状態Ｂの間に大当たりに当選することをより強く願って遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を著しく向上させることができる。なお、潜確状態を確変状態よりも有利にする方法としては、上述した第１７実施形態と同様であり、潜確状態において右打ち遊技を行った場合にのみ、大当たりに当選するまでの間、可変入賞装置２６５０へと遊技球を入球させて賞球を得る機会が与えられる小当たりに頻繁に当選する方法を採用している。このため、確変状態においては、単に持ち球をあまり減らさずに次の大当たりまで遊技を継続することができるに過ぎない遊技となる一方で、潜確状態においては、可変入賞装置２６５０への入球機会が頻繁に与えられることにより大当たりに当選しなくても多量の賞球を獲得し得る極めて有利な遊技状態を形成する。

【４３５４】

この第２４実施形態の第２の変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第２４実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が上述した第１７実施形態における遊技盤１３に類似する盤面構成に変更となっている点、第１７実施形態と同様に、第２特別図柄の抽選において高確率（約６５％の割合）で小当たりの抽選結果となるように変更した点、主制御装置１１０に設けられているＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点である。

【４３５５】

まず、図４９２を参照して、本第２の変形例における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図４９２は、本第２の変形例における遊技盤１３の正面図である。図４９２に示した通り、本第２の変形例における遊技盤１３の盤面構成は、第１７実施形態における遊技盤１３（図３５４参照）に類似する構成となっている。より具体的には、図４９２に示した通り、第１７実施形態における遊技盤１３（図３５４参照）に対して、遊技盤１３の正面視右側の流路に設けられていた右第１入球口６４ｚ、および右第１入球口６４ｚへと入球することを規制する規制蓋６４ｚｆが削除されている点でのみ相違している。

【４３５６】

この盤面構成により、本第２の変形例のパチンコ機１０において右打ちを行うと、上述した第１７実施形態のパチンコ機１０において右打ちを行った場合と同様の遊技性を実現することができる。即ち、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態である確変状態や時短状態Ｂにおいて右打ちを行うと、高確率（２３９／２４０）で普通図柄の当たりに当選して普通電動役物６４０ａが頻繁に開放される。このため、第２入球口６４０に遊技球を容易に入球させることが可能であり、さらに、第２特別図柄抽選の変動時間として短時間の変動時間が設定され易くなる（実質特図２遊技用テーブル２０２ｔｄ４が参照されて変動パターンが選択される）ため、右打ち遊技を実行した場合に、効率良く第２特別図柄抽選を実行することができる。しかしながら、第１７実施形態と同様に、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態においては、普通図柄の変動時間が短くなる（３～５秒→０．１～０．４秒）と共に、普通電動役物６４０ａの開放時間が長くなる（０．０４秒→０．２秒×２回）ため、普図当たり遊技によって頻繁に普通電動役物６４０ａが開放状態となり、右側領域を流下する遊技球が第３流路ｒｙ３へと流入し難くなる。この結果、第２特別図柄抽選の抽選結果が小当たりとなる小当たり遊技が実行された場合であっても、可変入賞装置２６５０の特定入賞口２６５０ａに遊技球が入球し難い遊技状態を形成する。この結果、右打ちされた遊技球のほぼ全てが、入球を検出する毎に１個の賞球が付与される始動入賞口として構成される第２入球口６４０へと入球するので、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態においては、発射された遊技球の個数と払い出される賞球の個数とが略同一となる。これにより、普通図柄の時短状態に設定される確変状態や時短状態Ｂは、右打ちにより持ち球を減らさずに第２特別図柄の抽選を効率良く実行可能となり、遊技者に有利な遊技状態を形成する。

【４３５７】

なお、時短状態Ａにおいては、第２特別図柄の変動時間が著しく長くなる変動パターンテーブル（通常用テーブル２０２ｓｄ１）を参照して変動パターン（変動時間）を選択す

るように制御されるため、右打ちを行ったとしても第２特別図柄の抽選が著しく長い時間間隔でしか行われなくなる。よって、本第２の変形例における時短状態Ａは、左打ちにより第１特別図柄の抽選を実行させることで遊技を進行する左打ち遊技状態を形成する。言い換えれば、本第２の変形例における時短状態Ａは、遊技者にとって不利な左打ち遊技状態を形成する。

【４３５８】

また、遊技状態として潜確状態が設定されている場合には、第２特別図柄抽選の変動時間は、上述した確変状態や時短状態Ｂと同様の変動時間が設定され易くなる（実質特図２遊技用テーブル２０２ｔｄ４が参照されて変動パターンが選択される）。一方、潜確状態では、普通図柄の通常状態に設定されるため、普通図柄の変動時間が長くなり、普通図柄の当たり当選時の普通電動役物６４０ａの開放時間も短くなる。これにより、潜確状態では、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態よりも、右側領域を流下する遊技球が第３流路ｒｙ３へと流入し易くなり、小当たり遊技中に可変入賞装置２６５０の特定入賞口２６５０ａへと遊技球を入球させ易くすることができる状態となる。なお、普通図柄の当たり確率や普通図柄の変動時間、普通電動役物６４０ａの開放時間や普通電動役物６４０ａの上面の構造等は全て上述した第１７実施形態におけるパチンコ機１０と同一になっているので、潜確状態においても、第２入球口６４０へと頻繁に遊技球を入球させることができる。つまり、第１７実施形態と同様に、潜確状態において右打ち遊技を実行すると、第２特別図柄抽選を効率良く実行させることができる上に、小当たり遊技中に特定入賞口２６５０ａへと遊技球を入球させ易くなる（特定入賞口２６５０ａへの入球に基づく賞球の払い出しを頻繁に受けることができる）ので、大当たりに当選するまで頻繁に賞球を獲得することができる。つまり、大当たり確率が高く、且つ、大当たりに当選しなくても多量の賞球を獲得し得る極めて有利な遊技状態を形成する。

【４３５９】

次に、図４９３を参照して、本第２の変形例における状態の各状態間の移行方法について説明する。図４９３に示した通り、本第２の変形例には、５つの状態が設けられている。即ち、特別図柄の低確率状態と普通図柄の通常状態とに設定される通常状態（図４９３の上部参照）と、特別図柄の高確率（確変）状態と普通図柄の時短状態とに設定される確変状態（図４９３の中段左側参照）と、特別図柄の低確率状態と普通図柄の時短状態とに設定される時短状態Ａ（図４９３の中段右側参照）と、同じく特別図柄の低確率状態と普通図柄の時短状態とに設定される時短状態Ｂ（図４９３の下段左側参照）と、特別図柄の高確率状態と普通図柄の通常状態とに設定される潜確状態（図４９３の下段右側参照）と、の５つの状態が設けられている。ここで、時短状態Ａは、上述した第２４実施形態における時短状態Ａと異なり、特別図柄の抽選条件が成立した場合に通常状態と同様に通常用テーブル２０２ｓｄ１を参照して変動パターンを選択するように制御されるため、右打ちを行ってもほとんど第２特別図柄の抽選を実行させることができない。つまり、第２特別図柄の変動時間が著しく長くなり、右打ちを行うと遊技効率が極めて悪くなる不利な状況を形成する。よって、本第２の変形例における時短状態Ａは、左打ちにより遊技を行う必要がある不利な遊技状態を形成する。通常状態と時短状態Ａとは、大当たり確率が同一であり、変動パターン（変動時間）も同じ変動パターンテーブル（通常用テーブル２０２ｓｄ１）が参照されて選択されるので、有利度合いが略同一となる。つまり、通常状態と時短状態Ａとは遊技者に不利な左打ち遊技状態を形成する。また、潜確状態は、上述した通り、右打ち遊技を行うことで頻繁に第２特別図柄の抽選が実行される上に、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に、特定入賞口２６５０ａへと遊技球を容易に入球させることができる最も有利な遊技状態を形成する。

【４３６０】

なお、本第２の変形例では、通常状態、時短状態Ａ、および確変状態における他の状態への移行方法が、上述した第２４実施形態と全く同一となっている。従って、ここでは、時短状態Ｂ、および新に追加された潜確状態における状態の移行方法についてのみ説明を行う。

【４３６１】
図４９３の下段左側に示した通り、時短状態Ｂにおいて時短回数が経過した場合は、上述した第２４実施形態と同様に最も不利な通常状態へと移行する。また、時短状態Ｂにおいて大当たりに当選した場合の１０％の割合で決定される大当たりＥ２４に当選した場合も、第２４実施形態と同様に大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ａに設定される。これに対して、時短状態Ｂにおいて大当たりに当選した場合の９０％の割合で決定される大当たりＣ２４，Ｄ２４のどちらかに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が遊技者にとって極めて有利な潜確状態に設定される。つまり、本第２の変形例においては、確変状態で大当たりに当選すると、第２４実施形態と同様に９０％という高い割合で確変状態をループする一方で、確変リミット回数に到達したことに基づいて移行する時短状態Ｂにおいて大当たりに当選すると、９０％という高い割合で確変状態よりも有利度合いが高い（遊技者にとって最も有利な）潜確状態へと移行する。このため、時短状態Ｂにおいては、時短回数内に大当たりになると、最も有利な潜確状態に移行する一方で、時短回数が経過してしまうと、最も不利な通常状態に移行してしまうので、時短回数内に大当たりに当選することを強く願って遊技を行う遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【４３６２】
また、図４９３の下段右側に示した通り、潜確状態から他の状態には、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。即ち、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に６５％の割合で決定される大当たりＤ２４に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定され、１０％の割合で決定される大当たりＥ２４に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に不利な時短状態Ａに設定される。これらに対して、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に２５％の割合で決定される大当たりＣ２４に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が再度、潜確状態に設定される（潜確状態をループする）。つまり、最も有利な潜確状態をループする振り分けが２５％設定されている分、大当たり終了後の遊技状態の面で確変状態よりも有利になる。
【４３６３】
このように、本第２の変形例では、確変リミット回数に到達することでのみ設定される時短状態Ｂにおいて大当たりに当選すると、高確率で遊技者にとって最も有利な潜確状態へと移行する構成とした。この潜確状態では、大当たりに当選しなくても、小当たり遊技によって賞球を頻繁に獲得することができるので、次に大当たりとなるまで断続的に賞球を増加させるという興趣性の高い遊技を実現することができる。よって、時短状態Ｂに移行した場合、および時短状態Ｂにおいて大当たりに当選した場合に、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【４３６４】
次に、図４９４、および図４９５を参照して、本第２の変形例における特徴的な演出態様について説明する。先ず、図４９４を参照して、本第２の変形例における時短状態中の演出態様について説明する。図４９４（ａ）に示した通り、本第２の変形例における時短状態Ｂでは、上述した第２４実施形態における盾ＳＧを修理する演出に代えて、時短状態Ｂに移行することを示す大当たり演出（図４７８（ｂ）参照）において、撤退した怪獣のキャラクタ８１１を追跡する演出が実行される。より具体的には、図４９４（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおいて、第３図柄の変動表示が実行されると共に、冒険者のキャラクタ８０１が逃走した怪獣のキャラクタ８１１を走って追いかける演出態様が表示される。また、表示領域ＨＲ６に対して、「敵を見失うな！！」という文字が表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「追跡ゾーン」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して敵である怪獣のキャラクタ８１１を見失わない限り時短状態Ｂが継続するというということを容易に理解させることができる。以降の説明では、この怪獣のキャラクタ８１１を追跡する演出のことを、「追跡ゾーン演出」と称する。この追跡ゾーン演出では、怪獣のキャラクタ８１１を見失わずに怪獣のキャラクタ８１１の巣（本拠地）を発見することができれば大当たりに加えて潜確状態への移行が確定する演出態

様で構成されている。

【４３６５】

図４９４（ｂ）は、時短状態Ｂにおいて確変大当たりに当選した場合の演出態様の一例を示した図である。図４９４（ｂ）に示した通り、時短状態Ｂにおいて確変大当たりに当選し、潜確状態への移行が確定すると、主表示領域Ｄｍにおいて、同一の数字（例えば、「７」）が付された第３図柄が確定表示されるタイミングで、冒険者のキャラクタ８０１が怪獣のキャラクタ８１１の逃げた先に怪獣のキャラクタ８１１を含む多数の敵が生息する洞窟ＤＧを発見する演出が実行される。また、表示領域ＨＲ６に対して、「敵の巣発見！！」という文字が表示されると共に、副表示領域Ｄｓに対して、「プレミアムバトルＲＵＳＨ確定！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、「バトルＲＵＳＨ」（確変状態）よりも有利度合いが高い状態に移行したということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、「プレミアムバトルＲＵＳＨ」は、潜確状態を意味する演出上の名称であり、右打ちにより小当たりに頻繁に当選して特定入賞口２６５０ａが開放されると共に、その開放された特定入賞口２６５０ａへと頻繁に遊技球を入球させて賞球の払い出しを受けることができる極めて有利な状態である。この潜確状態（プレミアムバトルＲＵＳＨ）中における演出態様については、図４９５を参照して後述する。

【４３６６】

なお、図示については省略したが、時短状態Ｂにおいて時短回数が経過した場合、および通常大当たりに当選した場合は、冒険者のキャラクタ８０１が怪獣のキャラクタ８１１を見失ってしまう演出が実行されて、通常状態への移行若しくは通常大当たりの当選が報知される。なお、冒険者のキャラクタ８０１が怪獣のキャラクタ８１１を見失うまでの演出の流れとしては、例えば、怪獣のキャラクタ８１１が谷や川等を飛び越えて逃走する演出が実行され、冒険者のキャラクタ８０１も怪獣のキャラクタ８１１に倣って谷若しくは川を飛び越えようとするが、飛び越えきれずに谷若しくは川に落ちてしまい、怪獣のキャラクタ８１１を追跡不能となってしまう演出が実行される。なお、時短状態Ｂにおいて時短回数が残っており、且つ、大当たりに当選していない状況においても、所定の割合で怪獣のキャラクタ８１１が谷や川を飛び越えて逃走する演出が実行されるように構成されている。つまり、外れに対応する変動表示演出の一種として、冒険者のキャラクタ８０１が怪獣のキャラクタ８１１を追跡不能となる演出態様の前半（一部）が実行される演出が実行され、且つ、冒険者のキャラクタ８０１も谷若しくは川の飛び越えに成功することにより追跡を継続する演出が実行される。このように構成することで、怪獣のキャラクタ８１１が谷若しくは川を飛び越えた時点では、通常大当たりや時短回数の経過が確定しないので、冒険者のキャラクタ８０１が谷若しくは川に落下しないことを願って遊技を行わせることができる。即ち、演出の最後まで時短状態Ｂが終了されないことを期待しながら遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【４３６７】

次に、図４９５（ａ）を参照して、本第２の変形例における潜確状態中の表示態様について説明する。図４９５（ａ）は、潜確状態において小当たりに当選した場合の表示態様を示した図である。図４９５（ａ）に示した通り、潜確状態において第２特別図柄の抽選で小当たりに当選すると、主表示領域Ｄｍにおいて、奇数の互いに異なる数字を模した第３図柄が停止表示される変動表示演出が実行されると共に、大量の敵が生息する洞窟ＤＧから１のザコ敵のキャラクタＺＥが１体出現して、その出現したザコ敵ＺＥを冒険者のキャラクタ８０１が剣による攻撃で倒す演出が実行される。また、表示領域ＨＲ６に対しては、「討伐数×５」という文字が表示される。この討伐数は、１の潜確状態においてザコ敵ＺＥを倒した数を示しており、図４９５（ａ）では５回目の小当たりに当選して５体目のザコ敵ＺＥを倒したことにより、「×５」という討伐数が表示された状況を例示している。表示領域ＨＲ６に表示される討伐数は、ザコ敵ＺＥを１体討伐する毎に１ずつ加算表示される。これにより、１の潜確状態において小当たりに当選した回数を遊技者に対して容易に理解させることができるので、遊技者に対して、自己が今回の潜確状態においてどれだけの利益（小当たりによる賞球）を獲得することができたかを、大まかに把握させる

ことができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができる。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「ボス敵が出現するまで倒しまくれ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、ボス敵である怪獣のキャラクタ８１１が再度出現するまでの間、ザコ敵ＺＥを倒す毎に小当たり遊技が実行されて賞球を得ることができるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【４３６８】

次に、図４９５（ｂ）を参照して、潜確状態の間に大当たりＣ２４に当選した場合における大当たり演出の一例について説明する。ここで、上述した通り、潜確状態において大当たりＣ２４に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が再度、潜確状態に設定される。そこで、本第２の変形例では、潜確状態中に大当たりＣ２４に当選した場合に、潜確状態が大当たりによって一旦終了されていることを遊技者に認識させ難くなるような演出態様を設定する構成としている。より具体的には、図４９５（ｂ）に示した通り、大当たりのオープニング期間、およびインターバル期間の間に、主表示領域Ｄｍにおいて、小当たり変動と同様の演出態様を実行する構成としている。即ち、奇数の互いに異なる数字を模した第３図柄が停止表示される変動表示演出が実行されると共に、ザコ敵ＺＥを１体討伐する演出が実行される。なお、小当たり変動とは異なり、小領域Ｄｍ１に対して、大当たり種別を示す大当たり図柄（第４図柄）が表示される。加えて、副表示領域Ｄｓに対して、「無敵ゾーン」という文字と、「終了まで残り２体」という文字とが表示される。「無敵ゾーン」という文字により、遊技者に対して、ボス敵である怪獣のキャラクタ８１１が出現して他の遊技状態に変更される可能性が無いということを遊技者に対して直感的に分かり易く表現することができる。また、終了までの残りの討伐数を示す文字は、大当たりのラウンド数を示している。これらの表示内容により、残りの討伐数を消化するまでは右打ちにより賞球を得続けることができる有利な状況が継続するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【４３６９】

なお、本第２の変形例では、「無敵ゾーン」を、大当たりＣ２４の実行期間にリンクさせていたが、これに限られるものではない。例えば、保留内に大当たりＣ２４が含まれていると先読みによって判別したことに基づいて、（他の大当たりが大当たりＣ２４よりも先の保留に存在しないことを条件として）、無敵ゾーンの表示態様に切り替えるように構成してもよい。また、大当たりＣ２４の終了後も、先読み結果に応じて無敵ゾーンを継続させるか否かを判別する構成としてもよい。より具体的には、例えば、外れ変動が実行されるまで無敵ゾーンを継続させてもよいし、大当たり終了後に特別図柄の抽選が実行される毎に、所定の割合（例えば、５０％の割合）で無敵ゾーンを終了させる構成としてもよい。このように構成することで、無敵ゾーンの表示態様をより長く継続させることができるので、他の遊技状態へと移行し得ないことに対する安心感をより長く遊技者に与え続けることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【４３７０】

＜第２４実施形態の第２の変形例における電気的構成＞

次に、図４９６、および図４９７を参照して、本第２の変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。ここで、本第２の変形例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第２４実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成に対して、時短付与テーブル２０２ｅの規定内容、および変動パターンシナリオテーブル２０２ｔａの規定内容が一部変更となっている点でのみ相違している。まず、図４９６を参照して、本第２の変形例における時短付与テーブル２０２ｅの詳細について説明する。図４９６は、本第２の変形例における時短付与テーブル２０２ｅの規定内容を示した図である。

【４３７１】

図４９６に示した通り、本第２の変形例における時短付与テーブル２０２ｅは、上述した第２４実施形態における時短付与テーブル２０２ｅ（図４８１参照）に対して、大当たりＢ２４，Ｃ２４，Ｄ２４に当選した場合に付与される時短回数が一部変更となっている点で相違している。その他の大当たり種別（大当たりＡ２４，Ｅ２４）に当選した場合に

設定される時短回数については、上述した第２４実施形態と同一であるため、その詳細については省略する。

【４３７２】

図４９６に示した通り、大当たりＢ２４に当選し、Ｖ入賞を検出した場合は、当選時の遊技状態によらず、確変リミット回数に到達していなければ時短回数として６５５３５回が設定される。一方で、他の場合（Ｖ入賞を検出し、確変リミット回数に到達した場合、およびＶ入賞を検出しなかった場合）については、第２４実施形態と同様である。

【４３７３】

また、図４９６に示した通り、通常状態において大当たりＣ２４に当選した場合に、Ｖ入賞を検出し、且つ、当該大当たりにおいて確変リミット回数に到達していなければ、時短回数として６５５３５回が設定される。一方で、Ｖ入賞を検出しなかった場合には、時短回数として１００回が設定される。大当たりＣ２４は、大当たり遊技中に右打ちを行い続けるだけで、ほぼ、Ｖ入賞が発生する大当たり種別（確変大当たり）であるので、通常状態において大当たりＣ２４に当選すると、基本的に、時短回数として６５５３５回が設定されて、大当たり終了後の遊技状態が実質的に次回の大当たりまで継続する確変状態に設定される。上述した第２４実施形態では、潜確状態を不利な遊技状態として構成し、通常状態において通常の遊技（左打ち遊技）を行っていれば当選しないはずの大当たりＣ２４に当選した場合に、変則的な遊技方法に対するペナルティーとして潜確状態へと移行させる構成としていたが、本第２の変形例では、潜確状態を最も有利な状態として形成したため、潜確状態へと移行させる代わりに確変状態へと移行させる構成としている。

【４３７４】

また、時短状態および潜確状態において大当たりＣ２４に当選した場合に、Ｖ入賞を検出し、且つ、当該大当たりにおいて確変リミット回数に到達していなければ、時短回数として０回が設定される。一方で、Ｖ入賞を検出し、且つ、確変リミット回数に到達していた場合や、Ｖ入賞を検出しなかった場合には、時短回数として１００回が設定される。大当たりＣ２４は、大当たり遊技中に右打ちを行い続けるだけで、ほぼ、Ｖ入賞が発生する大当たり種別（確変大当たり）であるので、時短状態や潜確状態において大当たりＣ２４に当選すると、基本的に、時短回数として０回が設定されて、大当たり終了後の遊技状態が潜確状態に設定される。なお、確変状態において大当たりＣ２４に当選した場合に設定される時短回数は、上述した第２４実施形態と同一であるため、その説明を省略する。

【４３７５】

また、図４９６に示した通り、通常状態において大当たりＤ２４に当選した場合に、Ｖ入賞を検出し、且つ、当該大当たりにおいて確変リミット回数に到達していなければ、時短回数として６５５３５回が設定される。一方で、Ｖ入賞を検出しなかった場合には、時短回数として０回が設定される。大当たりＤ２４は、大当たりＣ２４と同様に大当たり遊技中に右打ちを行い続けるだけで、ほぼ、Ｖ入賞が発生する大当たり種別（確変大当たり）であるので、通常状態において大当たりＣ２４に当選すると、基本的に、時短回数として６５５３５回が設定されて、大当たり終了後の遊技状態が実質的に次回の大当たりまで継続する確変状態に設定される。上述した第２４実施形態では、潜確状態を不利な遊技状態として構成し、通常状態において通常の遊技（左打ち遊技）を行っていれば当選しないはずの大当たりＤ２４に当選した場合に、変則的な遊技方法に対するペナルティーとして潜確状態へと移行させる構成としていたが、本第２の変形例では、潜確状態を最も有利な状態として形成したため、潜確状態へと移行させる代わりに確変状態へと移行させる構成としている。

【４３７６】

また、時短状態において大当たりＤ２４に当選した場合に、Ｖ入賞を検出し、且つ、当該大当たりにおいて確変リミット回数に到達していなければ、時短回数として０回が設定される。一方で、Ｖ入賞を検出し、且つ、確変リミット回数に到達していた場合や、Ｖ入賞を検出しなかった場合には、時短回数として１００回が設定される。大当たりＤ２４は、大当たり遊技中に右打ちを行い続けるだけで、ほぼ、Ｖ入賞が発生する大当たり種別（

確変大当たり）であるので、時短状態や潜確状態において大当たりＤ２４に当選すると、基本的に、時短回数として０回が設定されて、大当たり終了後の遊技状態が潜確状態に設定される。なお、確変状態および潜確状態において大当たりＤ２４に当選した場合に設定される時短回数は、上述した第２４実施形態と同一であるため、その説明を省略する。

【４３７７】

次に、図４９７を参照して、本第２の変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｔａの詳細について説明する。図４９７に示した通り、本第２の変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ｔａは、上述した第２４実施形態における変動パターンシナリオテーブル２０２ｔａ（図４８２参照）に対して、時短状態および潜確状態に対応する規定内容が変更となっている点で相違している。より具体的には、時短状態で、且つ、前回の大当たりにおいて確変リミット回数に到達していない（通常大当たりに当選したことに基づく時短状態である）という状況（即ち、時短状態Ａ）に対しては、通常用テーブル２０２ｓｄ１が対応付けて規定されている。また、潜確状態に対しては、実質特図２遊技用テーブル２０２ｔｄ４が対応付けて規定されている。従って、時短状態Ａにおいては、第２４実施形態と異なり、右打ちを行っても第２特別図柄の変動時間が著しく長くなるため、右打ちによる遊技効率が極めて悪化する（遊技者に不利になる）。よって、本第２の変形例における時短状態Ａは、左打ちにより遊技を進行する必要がある不利な遊技状態を形成する。また、本第２の変形例における潜確状態は、右打ちにより第２特別図柄の抽選が頻繁に実行される有利な状態を形成する。更に、上述した通り、小当たり遊技において特定入賞口２６５０ａへと遊技球を到達させることが可能となる普通電動役物６４０ａの開放パターンおよび普通図柄の変動時間が設定されるので、右打ちを行っているだけで多量の賞球を獲得し得る有利な遊技状態を形成する。よって、潜確状態へと移行することを最終目標として遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【４３７８】

なお、通常状態、確変状態、および時短状態、且つ、前回の大当たり当選時に確変リミット回数に到達した場合（即ち、時短状態Ｂ）における規定内容は上述した第２４実施形態における変動パターンシナリオテーブル２０２ｔａと同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【４３７９】

以上説明した通り、第２４実施形態の第２の変形例では、確変状態よりも遊技者に有利な遊技状態（潜確状態）を設ける構成とし、当該潜確状態へは、時短状態Ｂにおいて大当たりに当選した場合にのみ移行し得るように構成した。このように構成することで、時短状態Ｂに移行した場合に、当該時短状態Ｂの間に大当たりに当選することをより強く願って遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を著しく向上させることができる。

【４３８０】

なお、本第２の変形例では、時短状態Ａと時短状態Ｂとの２種類の時短状態を形成する構成としていたが、単に時短状態Ｂのみを設ける構成としてもよい。つまり、通常大当たりに当選した場合は、時短回数が０回に設定されるように構成することで直接通常状態へと移行するように構成し、確変大当たりに当選して確変リミット回数に到達した場合にのみ時短回数（１００回）が設定されて時短状態Ｂが設定されるように構成してもよい。このように構成することで、変動パターンシナリオテーブル２０２ｔａを簡素化することができるので、ＲＯＭ２０２のデータ容量を削減することができる。

【４３８１】

上述した第２４実施形態、およびその各種変形例では、確変リミット回数に到達した場合にのみ時短状態Ｂが設定され得る構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第１特別図柄の抽選で通常大当たりとなった場合に、所定の割合（例えば、２％の割合）で時短状態Ｂが設定されるように構成してもよいし、第２特別図柄の抽選で通常大当たりとなった場合に、所定の割合（例えば、２％の割合）で時短状態Ｂが設定されるよ

うに構成してもよい。このように構成することで、有利度合いが高い時短状態Ｂが設定される可能性を高めることができるので、通常大当たりに当選した場合に、遊技者に対して時短状態Ｂを期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【４３８２】

本第２の変形例では、潜確状態に移行した場合に、必ず、右打ち遊技によって特定入賞口２６５０ａへと頻繁に入球する極めて有利な遊技状態を形成する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、右打ちにより第２入球口６４０には頻繁に入球するものの、特定入賞口２６５０ａには到達し難い普通電動役物６４０ａの開放制御が実行される潜確状態Ａと、右打ちにより第２入球口６４０にも特定入賞口２６５０ａにも頻繁に入球する有利な潜確状態Ｂとを設ける構成としてもよい。より具体的には、上述した第２１実施形態のように、普通図柄の通常状態における普通図柄の当たりのオープニング期間を状態に応じて異ならせ、例えば、大当たりＤ２４になったことを契機として設定された潜確状態（潜確状態Ａ）では、短いオープニング期間（例えば、０．０４秒）が設定される一方で、大当たりＣ２４になったことを契機として設定された潜確状態（潜確状態Ｂ）では、長いオープニング期間（例えば、２秒）が設定されるように構成してもよい。即ち、普通図柄の変動時間を短くする（例えば、０．３秒）と共に、普通図柄の開放時間を長くして（例えば、０．２秒）、普通図柄のオープニング期間が長くなければ特定入賞口２６５０ａへと到達し得ないように構成してもよい。このように構成することで、遊技状態を変えずにより多様な状態を形成することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【４３８３】

上述した第２４実施形態、およびその各種変形例では、第１特別図柄の抽選で当たりとなった場合に確変大当たりとなる割合を１０％とする一方で、第２特別図柄の抽選で当たりとなった場合に確変大当たりとなる割合を９０％とする構成としていたが、これに限られるものではなく、任意に定めることができる。例えば、第２特別図柄の抽選で当たりとなった場合に確変大当たりとなる割合を１００％にしてもよい。このように構成することで、通常状態若しくは時短状態Ａにおいて第１特別図柄の抽選で確変大当たりに当選した場合に、確変リミット回数分の大当たり当選が実質的に確定するため、時短状態Ｂへの移行も実質的に確定する遊技性を実現することができる。つまり、上述した第２２実施形態や第２３実施形態と同様の遊技性（特定の遊技状態が設定された場合に、予め定められた特定回数の大当たり当選が実質的に確約される遊技性）を追加することができる。これにより、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、確変リミット回数についても自由に増減させてもよい。つまり、確変状態へと移行した際に実質的に確約される大当たり当選回数を任意に設定してもよい。確変リミット回数を多くすることにより、遊技者の利益をより多くすることができるし、逆に、少なく設定することにより、遊技者にとって過剰に有利となり過ぎることを抑制することができる。

【４３８４】

上述した第２４実施形態、およびその各種変形例では、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される場合において、時短回数および時短状態の種別（時短状態Ａであるか時短状態Ｂであるか）を、大当たり種別や、確変リミット回数到達の有無、大当たり当選時の遊技状態等に応じて決定する構成としていたが、大当たり終了後の時短状態の種別を設定する方法はこれに限られるものではない。例えば、大当たり種別毎に、時短状態Ａが設定されるか、時短状態Ｂが設定されるかを予め定めておく構成としてもよい。より具体的には、通常大当たりに当選して大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定された場合には、一律で時短状態Ａに設定する一方で、確変大当たり（大当たりＡ２４，Ｃ２４，Ｄ２４）に当選して大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定された場合には、一律で時短状態Ｂに設定するように構成してもよい。このように構成することで、単に大当たり終了後の遊技状態として時短状態を設定する際に、その設定の契機となった大当たり種別を参照して変動パターンシナリオ（実質特図１遊技用テーブル２０２ｔｄ３を参照するシナ

リオ、または実質特図２遊技用テーブル２０２ｔｄ４を参照するシナリオ）を設定するという単純な制御を行えば良いため、変動パターンシナリオテーブル２０２ｔを削減することができる。よって、ＲＯＭ２０２の記憶容量を削減することができる。なお、この方法を採用した場合、確変大当たりにおいて確変スイッチ１６５０ｅ３を通過可能な期間の間に遊技球の発射を故意に停止する等の変則的な遊技方法を行った場合に、容易に大当たり終了後の遊技状態を時短状態Ｂへと移行させることが可能となる。このため、時短状態Ｂに対して確変状態よりも有利度合いが高い要素を設ける場合には、上述した第２４実施形態およびその各種変形例のように、確変大当たりの終了時の遊技状態として時短状態が設定される場合に、その時短状態に設定される経緯（Ｖ入賞を検出しなかったことにより時短状態が設定されるのか、確変リミット回数に到達したことにより時短状態が設定されるのか）に応じて、時短状態の種別を異ならせる制御を採用することが望ましい。これにより、確変大当たりに当選した場合に、故意にＶ入賞を回避する変則的な遊技方法により時短状態Ｂへと移行させようとする行為が成立しなくなるように構成できるので、変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【４３８５】

上述した第２４実施形態、およびその各種変形例では、確変リミット回数に到達した場合にのみ、時短状態Ｂが設定されるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、時短状態Ａにおいて大当たりに当選せずに予め定められた第１回数（例えば、９９回）の特別図柄の抽選が実行された場合に、予め定められた第２回数（例えば、１回）の特別図柄の抽選に渡って時短状態Ｂに切り替わるように変動パターンシナリオを構成してもよい。つまり、大当たり終了後の抽選回数に応じて、変動パターンを決定するために実質特図１遊技用テーブル２０２ｔｄ３を参照する抽選回数の範囲と、実質特図２遊技用テーブル２０２ｔｄ４を参照する抽選回数の範囲とを変動パターンシナリオテーブル２０２ｔに予め規定しておく構成としてもよい。このように構成することで、時短状態Ａに移行した場合に、時短状態Ｂに切り替わるまで特別図柄の抽選で外れ続けることを期待させることができると共に、時短状態Ｂに切り替わった後において、当たりに当選することを期待させることができるという、極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、第２回数の間に右打ちを行うことで第２特別図柄の保留球を貯めることができるので、時短状態Ｂに移行してから当該時短状態Ｂの間に貯まった全ての第２特別図柄の抽選が終了するまでの間の第２特別図柄の抽選回数は第２回数（例えば、１回）＋保留球数（例えば、４回）である。また、逆に、大当たり終了後の遊技状態として時短状態Ｂが設定された後において、時短回数内で時短状態Ａに切り替わるように、変動パターンシナリオを構成してもよい。このように構成することで、時短状態Ｂに移行した場合において、時短状態Ａに切り替わる抽選回数の間に大当たりとならないことを強く期待させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【４３８６】

上述した第２２実施形態から第２４実施形態のパチンコ機１０では、同時変動方式として、一方の特別図柄が変動表示中に、他方の特別図柄が大当たりで停止表示された場合に、変動表示中の特別図柄を外れ図柄で停止表示させる方式を採用していたが、これに限られるものではない。例えば、一方の特別図柄が変動表示中に、他方の特別図柄が大当たりで停止表示された場合に、変動表示中の特別図柄の変動時間の減算を大当たりが終了するまでの間中断する方式を採用してもよい。このように構成することで、有利な第２特別図柄の抽選が実行され易い右打ち遊技状態においても、不利な第１特別図柄の抽選で大当たりになる可能性を高くすることができるし、不利な第１特別図柄の抽選が実行され易い右打ち遊技状態においても、有利な第２特別図柄の抽選で大当たりになる可能性を高くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【４３８７】

上述した第２２実施形態から第２４実施形態のパチンコ機１０では、同時変動方式として、一方の特別図柄が変動表示中に、他方の特別図柄が大当たりで停止表示された場合に

のみ、変動表示中の特別図柄を外れ図柄で停止表示させる方式を採用していたが、これに加えて、小当たりの抽選結果を設けて、小当たり図柄が停止表示された場合にも他方の特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制的に停止表示させるように構成してもよい。また、小当たり当選時に開放される可変入賞装置は、遊技球がほぼ入球不可能な位置に設ける構成とし、第１特別図柄の抽選でも第２特別図柄の抽選でも高確率（例えば、１／２）で小当たりに当選するように構成してもよい。このように構成することで、長い変動時間が設定される側の特別図柄の変動表示中に、ほぼ、他方の特別図柄の抽選で小当たりに当選して長い変動時間の側の特別図柄を外れで強制停止させることができるので、より確実に、遊技状態に応じた種別（抽選が実行され易い側）の特別図柄の抽選のみを実行させることができる。

【４３８８】

上記各実施形態では、主制御装置１１０において特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ）が更新される度（即ち、増加した場合や、減少した場合にそれぞれ）に、保留球数コマンドを主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、主制御装置１１０において特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ）が増加する場合だけ、保留数コマンドを主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信された変動パターンコマンドを受信すると、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｂ２の値を１減らすように構成する。これにより、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３へ保留数コマンドを送信する回数と、音声ランプ制御装置１１３が保留数コマンドを受信する回数とをそれぞれ減らすことができるので、主制御装置１１０および音声ランプ制御装置１１３の制御的負担を軽減することができる。

【４３８９】

上記各実施形態においては、第１入球口６４への入賞およびスルーゲート６７の通過は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１入球口６４への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、第１図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【４３９０】

また、上記各実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、縦方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるものである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。

【４３９１】

上述した各実施形態では、遊技者に各図柄の抽選結果を示すための第３図柄表示を１つの表示手段（第３図柄表示装置８１）にて実行しているが、それ以外の構成を用いてもよく、例えば、第３図柄のうち、遊技者に強調して表示される主図柄を表示する表示手段と、従図柄を表示する表示手段とで異なる表示手段を設けてもよい。また、表示手段の構成として、液晶ディスプレイ以外の構成を用いても良い。

【４３９２】

上述した各実施形態では、遊技者に有利となる遊技状態（時短状態）の場合に遊技盤１３の右側領域を狙う右打ち遊技が実行され、通常の遊技状態の場合に遊技盤１３の左側領域を狙う左打ち遊技が実行されるように構成しているが、遊技状態に応じて遊技盤１３の

狙う領域を異ならせていればよく、時短状態中に左打ち遊技を実行させ、通常状態中に右打ち遊技を実行させてもよい。また、同一の領域を狙いながら異なる遊技状態における遊技を実行可能に構成してもよい。

【４３９３】

上述した各実施形態では、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下動作することにより、操作手段が操作されたことが判別される枠ボタン２２，２３を用いているが、それ以外の構成を用いてもよく、遊技者が左右または前後に傾倒させることで操作されたことを判別可能なレバー状に構成された操作手段や、遊技者が接触または近接したことで操作されたことを判別可能なタッチセンサ式の操作手段や、所定の電波を発信することで操作されたことを判別可能な無線式の操作手段等を用いても良い。また、可動弁７５０や貯留装置（第１貯留装置７７０、第２貯留装置７７１）や第２枠ボタン（解除用ボタン）２２ｂ（１０２２ｂ、１１２２ｂ）や第３枠ボタン（解除用ボタン）２２ｃの各動作制御の一部または全部を主制御装置１１０ではなく、音声ランプ制御装置１１３側で実行するように構成してもよい。

【４３９４】

上述した各実施形態では、第３図柄表示装置８１の表示画面を用いて実行される演出における表示態様を設定するための処理を音声ランプ制御装置１１３が行い、遊技（抽選）そのものは、音声ランプ制御装置１１３とは異なる主制御装置１１０が実行するように構成しているが、これに限ること無く、遊技（抽選）を実行するための処理と、遊技（抽選）の結果を演出として表示するための処理とを、同一の制御装置で実行するように構成しても良い。このように構成することで、一つの制御装置にて複数の異なる処理を実行することが可能となる。

【４３９５】

上述した第６、第８、および第９実施形態では、振分装置７００の内部に右第１入球口６４ａ２を開放させるための第１作動口７０４と、右第２入球口６４ｂを開放させるための第２作動口７０７と、を設ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、振分装置７００の内部に直接右第１入球口６４ａ２と、右第２入球口６４ｂとを設ける構成としてもよい。つまり、第１作動口７０４に代えて右第１入球口６４ａ２を設けると共に、第２作動口７０７に代えて右第２入球口６４ｂを設ける構成としてもよい。このように構成することで、第１作動口７０４、第２作動口７０７、第１作動役物６４５ａ、および第２作動役物６４５ｂを削除することができるので、盤面構成を簡素化することができる。よって、パチンコ機１０の部品点数を削減できるので、原価率を低減することができる。

【４３９６】

上記各実施形態では、主制御装置１１０において特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ）が更新される度（即ち、増加した場合や、減少した場合にそれぞれ）に、保留球数コマンドを主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、主制御装置１１０において特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ）が増加する場合だけ、保留数コマンドを主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信された変動パターンコマンドを受信すると、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｂ２の値を１減らすように構成する。これにより、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３へ保留数コマンドを送信する回数と、音声ランプ制御装置１１３が保留数コマンドを受信する回数とをそれぞれ減らすことができるので、主制御装置１１０および音声ランプ制御装置１１３の制御的負担を軽減することができる。

【４３９７】

上記各実施形態においては、第１入球口６４、或いは第２入球口６４０への入賞は最大４回まで、スルーゲート６７の通過は最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数はこれに限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回

）に設定してもよい。また、第１入球口６４への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、第１図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【４３９８】

また、上記各実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、縦方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。また、特別図柄の抽選結果を示すための第３図柄の動的表示の表示態様と、普通図柄の抽選結果を示すための装飾図柄の動的表示の表示態様と、を遊技者が識別困難となるように、例えば、表示制御装置１１４が有する共通の画像データを用いて各表示態様を設定するように構成しても良い。

【４３９９】

上述した各実施形態では、遊技者に各図柄の抽選結果を示すための第３図柄表示を１つの表示手段（第３図柄表示装置８１）にて実行しているが、それ以外の構成を用いてもよく、例えば、第３図柄のうち、遊技者に強調して表示される主図柄を表示する表示手段と、従図柄を表示する表示手段とで異なる表示手段を設けてもよい。また、表示手段の構成として、液晶ディスプレイ以外の構成を用いても良い。

【４４００】

上述した各実施形態では、遊技状態に応じて遊技盤１３の狙う領域（遊技領域）を異ならせるように構成しているが、これに限られること無く、遊技者に有利となる遊技状態（時短状態）の場合と、その時短状態よりも遊技者に不利となる遊技状態（通常状態）の場合とで、遊技盤１３の左側領域を狙う左打ち遊技が実行されるように構成しても良い。また、時短状態中に左打ち遊技を実行させ、通常状態中に右打ち遊技を実行させてもよい。

【４４０１】

上述した各実施形態では、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下動作することにより、操作手段が操作されたことが判別される枠ボタン２２を用いているが、それ以外の構成を用いてもよく、遊技者が左右または前後に傾倒させることで操作されたことを判別可能なレバー状に構成された操作手段や、遊技者が接触または近接したで操作されたことを判別可能なタッチセンサ式の操作手段や、所定の電波を発信することで操作されたことを判別可能な無線式の操作手段等を用いても良い。また、枠ボタン２２を音声ランプ制御装置１１３に対して電気的に接続させており、枠ボタン２２を、パチンコ機１０にて実行される演出の演出態様を、遊技者の操作に基づいて可変させるための演出用操作手段として用いているが、枠ボタン２２に対する遊技者の操作に基づいてパチンコ機１０で実行される各種演出の演出態様を可変させることができれば良く、例えば、枠ボタン２２を表示制御装置１１４に対して電気的に接続させても良いし、操作手段（枠ボタン２２）からの出力信号を入力可能にし、表示制御装置１１４、音声ランプ制御装置１１３、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７へと出力可能な演出設定信号を生成可能な制御装置を設けても良い。このように構成することで、演出用操作手段を複数設けた場合であっても、複数の演出用操作手段から出力される出力信号（操作信号）を集中管理することができるため、演出用操作手段への遊技者の操作に対する演出態様を円滑に設定することができる。

【４４０２】

大当たり種別の振り分け（割合）や、大当たり終了後の時短回数や確変回数（ＳＴ回数）、大当たり確率や小当たり確率、普通図柄の当たり確率、各入賞口への入賞に対する賞球数や、確変リミット回数等の遊技の仕様に関する数値（確率）は、上記各実施形態の数

値に限定されるものではなく、各実施形態の趣旨を変更しない範囲で任意に変更することができる。有利な大当たり種別の割合を高くしたり、時短回数やＳＴ回数を多くしたり、大当たり確率や小当たり確率を高くしたり、賞球数を多くしたり、確変リミット回数を多くすることで、遊技者の有利度合いをより高めることができる。また、逆に、有利な大当たり種別の割合を低くしたり、時短回数やＳＴ回数を少なくしたり、大当たり確率や小当たり確率を低くしたり、賞球数を少なくしたり、確変リミット回数を少なくすることで、遊技者にとって過剰に有利となってしまうことを抑制することができる。

【４４０３】

本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。また、大当たり抽選に係る確率の組み合わせ（通称、設定と称される）が複数段階設けられ、遊技店側で設定を変更することが可能に構成されているパチンコ機として実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしてもよい。

【４４０４】

なお、複数段階の設定が設けられているパチンコ機としては、大当たり確率の組み合わせ（低確率状態における大当たり確率と、確変状態における大当たり確率との組み合わせ）を複数段階（例えば、６段階）のいずれかに設定することが可能なものが代表例として挙げられるが、これに限られるものではない。大当たり確率の組み合わせに代えて、又は加えて、例えば、大当たりとなった場合に決定される各大当たり図柄（各大当たり種別）の割合を、設定に応じて可変させることが可能なパチンコ機として実施してもよい。即ち、設定に応じて遊技者に有利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたり、遊技者に不利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたりしてもよい。より具体的には、例えば、ラウンド数が多い（例えば、１６ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、ラウンド数が少ない（例えば、２ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりすることにより、設定毎の有利度合いを可変させる構成としてもよい。また、例えば、大当たり終了後に多い時短回数（例えば、１００回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、少ない時短回数（例えば、０回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。更に、大当たり終了後に有利な遊技状態（例えば、確変状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、不利な遊技状態（例えば、通常状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。また、特定の設定でのみ決定される割合が大幅に高くなる（他の設定ではほぼ決定されることがない）大当たり種別を設ける構成としてもよい。具体的には、例えば、設定を１から６の６段階で設定可能に構成しておき、最も有利な設定を設定６とする。そして、設定６では、大当たりとなった場合に２％の割合でラウンド数が６ラウンドの大当たりが決定される一方で、他の設定では０．０１％の割合でしか６ラウンドの大当たりが決定されない構成としてもよい。このように構成することで、大当たりが６ラウンドで終了した時点で、最も有利な設定６である可能性が極めて高くなるので、遊技者に対して大当たりのラウンド数に注目して遊技を行わせることができる。また、これに代えて、又は加えて、例えば、設定６では、大当たり終了後に６６回の時短回数が付与される大当たり種別となる割合が他の設定よりも高くなるように構成してもよい。このように構成することで、時短状態が終了する回数に注目して遊技を行わせることができる。また、これらに代えて、又は加えて、例えば、大当たり遊

技の実行中に他の大当たり種別とは異なる作動パターンで大入賞口（若しくは大入賞口の内部の役物等）が作動する大当たり種別を設ける構成とし、当該大当たり種別が特定の設定で決定され易くなる（決定される割合が高くなる）ように構成してもよい。また、大当たりの確率の組み合わせを設定に応じて可変させる場合において、低確率状態では、遊技者に有利な設定であるほど大当たり確率を高くする一方で、確変状態では、遊技者に不利な設定であるほど大当たり確率を高くする構成としてもよい。本構成は、特に、確変状態において、特別図柄の抽選回数が多くなる程持ち球を増加させ易い（発射された遊技球の数よりも、払い出される賞球数の方が多くなり易い）タイプの遊技機において有効である。より具体的には、例えば、確変状態が次に大当たりに当選するまで継続する構成であり、且つ、確変状態では高確率で小当たりとなるタイプの遊技機に適用することで、高設定の優位性をより高めることができる。即ち、確変状態において大当たりとなる確率が低いと、次に大当たりとなるまでの抽選回数が多くなり易いので、小当たりとなって賞球を獲得する機会も多くなる。よって、確変状態になると、次に大当たりとなるまでの間により多くの賞球を獲得し易くなるので、遊技者にとって有利となる。

【４４０５】

さらに、複数段階の設定を設定可能なパチンコ機１０においては、設定されている設定値に基づいて、主制御装置１１０にて変動パターンを選択する際に参照される変動パターン選択テーブル２０２ｂの種別を異ならせたり、音声ランプ制御装置１１３にて第３図柄の変動パターン（変動演出）を選択する際に参照される変動パターン選択テーブル２２２ａの種別を異ならせたり、変動演出として実行される詳細な演出態様を選択する際に参照される各種選択テーブルの種別を異ならせたりするように構成すると良い。このように構成することで、実行される変動演出の内容に応じて、パチンコ機１０に設定されている設定値を予測することが可能となるため、遊技者が興味を持つ変動演出を実行することができる。

【４４０６】

また、操作演出の演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルを、パチンコ機１０に設定されている設定値に基づいて異ならせる場合には、操作演出の演出態様として、設定されている設定値を示唆するための「設定示唆」の演出態様を、各設定値に対して用いられる各データテーブルで選択割合が同一となるように規定しておき、「設定示唆」の演出態様で実行される操作演出の演出内容を、各設定値に応じて異ならせるように構成し、その他の演出態様の選択割合を設定値に応じて可変させるように構成すると良い。このように構成することで、設定値を直接示唆する「設定示唆」の操作演出が実行された場合には、その演出内容を、それ以外の操作演出が実行された場合には、各演出態様の選択割合を、複合的に把握することにより、パチンコ機１０に設定されている設定値を予測することが可能となるため、実行される様々な操作演出に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【４４０７】

さらに、上述した通り、操作演出における各演出態様の選択割合は、設定されている遊技状態に応じても異ならせるように構成しているため、例えば、遊技者に不利となる設定「１」から遊技者に有利となる設定「６」までの６段階で設定値を設定可能なパチンコ機１０において、設定「１」～「３」が設定されており、且つ、遊技者に有利な第１遊技状態（確変状態）が設定されている場合に選択される操作演出の選択割合と、設定「４」～「６」が設定されており、且つ、第１遊技状態よりも遊技者に不利な第２遊技状態（時短状態）が設定されている場合に選択される操作演出の選択割合とを同一にすることで、遊技者に不利となる設定値が設定されているパチンコ機１０を遊技している遊技者に対しても、遊技者に有利となる設定値が設定されているのではと思わせることができる。

【４４０８】

このように、パチンコ機１０に設定されている設定値と、その他の遊技状況（大当たりの抽選結果、設定されている遊技状態、選択された変動パターン（変動時間））とに基づいて演出態様の選択割合を可変させるように構成することで、パチンコ機１０に設定され

ている設定値を遊技者に容易に判別されてしまうことを抑制することができる。
【４４０９】
また、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。
【４４１０】
また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。
【４４１１】
上記した各実施形態について、その全部またはその一部を組み合わせて構成してもよい。
【４４１２】
以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。
【４４１３】
＜特徴Ａ群＞（小当たり当選で時短終了）
判別条件が成立した場合に所定の判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に前記識別情報を動的表示させる動的表示実行手段と、前記表示手段に第１判別結果を示す前記識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記表示手段に第１判別結果とは異なる第２判別結果を示す前記識別情報が停止表示された場合に、前記特典遊技とは異なる小特典遊技を実行する小特典遊技実行手段と、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技が終了した後に、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態とを設定可能な遊技状態設定手段と、その遊技状態設定手段により設定される前記第２遊技状態の終了条件を設定する終了条件設定手段と、を有し、前記終了条件設定手段は、前記動的表示実行手段により前記動的表示が所定回数実行されたことに基づいて成立する第１終了条件と、前記判別手段の判別結果が前記第１判別結果であることに基づいて成立し得る第２終了条件と、前記判別手段の判別結果が前記第２判別結果であることに基づいて成立し得る第３終了条件と、を少なくとも設定可能に構成されるものであることを特徴とする遊技機Ａ１。
【４４１４】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、特典遊技の実行後に抽選が行われ易くなる時

短遊技が所定期間実行される遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１２－２１７７６６号公報）。ところで、上記した遊技機は、実行される特典遊技の種別によって予め定められた所定期間（所定回数）の間、時短遊技が実行されるものであるため、時短遊技が実行される期間を遊技者に容易に把握されてしまい、時短遊技が継続するか否かに注目させながら遊技を行わせることが難しく、遊技が単調となりやすいという不具合があった。上記した遊技機において、さらに遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。

【４４１５】

遊技機Ａ１によれば、遊技者に有利な第２遊技状態を終了させるための終了条件を複数設定することができるため、遊技者に対して第２遊技状態が継続して設定される期間を予測させ難くすることができ、遊技が単調になることを抑制することができるという効果がある。

【４４１６】

遊技機Ａ１において、前記第２遊技状態が継続して設定されている期間中に、前記判別手段の判別結果が前記第２判別結果となる回数が所定数に到達した場合に、前記第３終了条件が成立するものであることを特徴とする遊技機Ａ２。

【４４１７】

遊技機Ａ２によれば、遊技機Ａ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２遊技状態中に小特典遊技が実行される回数によって、第２遊技状態を終了させることができるため、第２遊技状態中の判別手段の判別結果に対して遊技者を注視させることができる。

【４４１８】

また、第２遊技状態中に過剰に小特典遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

【４４１９】

遊技機Ａ２において、前記判別手段は、前記第１判別結果及び前記第２判別結果とは異なる第３判別結果も判別するものであり、前記小特典遊技実行手段は、前記判別手段の判別結果が前記第３判別結果である場合にも前記小特典遊技を実行するものであることを特徴とする遊技機Ａ３。

【４４２０】

遊技機Ａ３によれば、遊技機Ａ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第３終了条件が成立し得ない小特典遊技を実行することが可能となることから、第２遊技状態中に実行された小特典遊技の回数を把握するだけでは、第２遊技状態が継続して設定される期間を予測させ難くすることができるため、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【４４２１】

遊技機Ａ２またはＡ３において、前記判別手段は、前記第２判別結果として、前記小特典遊技実行手段に第１小特典遊技を実行させる特定第２判別結果と、前記小特典遊技実行手段に前記第１小特典遊技とは異なる第２小特典遊技を実行させる前記特定第２判別結果とは異なる特別第２判別結果とを少なくとも判別するものであり、前記特定第２判別結果と判別された回数が第１所定回数となった場合、或いは、前記特別第２判別結果と判別された回数が前記第１所定回数とは異なる第２所定回数となった場合に、前記第３終了条件が成立するものであることを特徴とする遊技機Ａ４。

【４４２２】

遊技機Ａ４によれば、遊技機Ａ２またはＡ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、小特典遊技の種別に応じて異なる回数の終了条件を設定することができるため、第２遊技状態中に実行された小特典遊技の回数を把握するだけでは、第２遊技状態が継続して設定される期間を予測させ難くすることができる。よって、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【４４２３】

遊技機Ａ４において、前記小特典遊技が実行される場合に、遊技球が入球し難い第１状態から入球し易い第２状態へと可変可能な可変入球手段と、その可変入球手段に入球した遊技球が通過可能な特定領域と、を有し、前記特典遊技実行手段は、前記特定領域を遊技球が通過した場合にも前記特典遊技を実行するものであり、前記小特典遊技実行手段により前記第１小特典遊技が実行された場合と、前記第２小特典遊技が実行された場合とで、前記特定領域への遊技球の通過し易さを異ならせたものであることを特徴とする遊技機Ａ５。

【４４２４】

遊技機Ａ５によれば、遊技機Ａ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技機Ａ実行される小特典遊技の種別に応じて、第２遊技状態が終了する可能性と、特典遊技を実行させる可能性と、を異ならせることができるため、実行される小特典遊技の内容に対して遊技者を注視させることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【４４２５】

＜特徴Ｂ群＞（特１遊技と特２遊技で異なる時短終了条件）

遊技球が入球可能な第１入球手段と、遊技球が入球可能な前記第１入球手段とは異なる第２入球手段と、前記第１入球手段に遊技球が入球し、所定の第１判別条件が成立した場合に所定の第１判別を実行し、前記第２入球手段に遊技球が入球し、前記第１判別条件とは異なる第２判別条件が成立した場合に所定の第２判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に前記識別情報を動的表示させる動的表示実行手段と、前記表示手段に第１判別結果を示す前記識別情報が停止表示された場合に遊技者に有利となる特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行された前記特典遊技が終了した後に、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態とを設定可能な遊技状態設定手段と、その遊技状態設定手段により設定される前記第２遊技状態の終了条件を複数設定可能な終了条件設定手段と、を有し、前記終了条件設定手段は、複数の前記終了条件として、前記第１判別が実行されるよりも前記第２判別が実行される場合に成立し易い第１終了条件と、前記第２判別が実行されるよりも前記第１判別が実行される場合に成立し易い第２終了条件と、を少なくとも設定するものであることを特徴とする遊技機Ｂ１。

【４４２６】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、特典遊技の実行後に抽選が行われ易くなる時短遊技が所定期間実行される遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１２－２１７６６号公報）。さらに、上記した遊技機は、遊技の抽選として特別図柄の抽選を実行するものであり、且つ、特別図柄を２種類設けることにより、様々な遊技の抽選を実行可能とするものであった。しかしながら、上記した遊技機は、時短遊技中に実行される特別図柄の抽選回数が所定回数に到達した場合に時短状態を終了させるものであるため、時短状態中に抽選が実行される特別図柄の種別に関わらず同一の条件で時短状態が終了することになる。よって、時短状態の遊技が単調となりやすいという不具合があった。また、時短状態中に実行される抽選の内容は、抽選される特別図柄の種別に応じて異ならせてはいるが、時短状態が終了するか否かの遊技結果については、抽選される特別図柄の種別に関わらず同一であるため、時短状態が継続する期間と、時短状態中に抽選が実行される特別図柄の種別とに、関連性を持たせることができず、遊技が単調となりやすいという不具合があった。上記した遊技機において、さらに遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。

【４４２７】

遊技機Ｂ１によれば、第１判別を実行する場合と第２判別を実行する場合とで第２遊技状態を終了させるための終了条件を異ならせることが可能となる。よって、第２遊技状態中にどの判別が実行されるのかを遊技者に注視させることができるため、遊技の興趣を向

上させることができる。
【４４２８】
遊技機Ｂ１において、前記判別手段の判別結果が第２判別結果である場合に前記特典遊技とは異なる小特典遊技を実行する小特典遊技実行手段を有し、前記終了条件設定手段は、少なくとも前記判別手段の判別結果が前記第２判別結果である場合に成立し得る判別結果終了条件と、前記動的表示実行手段により前記動的表示が実行されたことに基づいて成立し得る動的表示終了条件と、を設定するものであり、前記判別手段は、前記第１判別が実行されるよりも前記第２判別が実行されるほうが前記第２判別結果と判別し易いものであることを特徴とする遊技機Ｂ２。
【４４２９】
遊技機Ｂ２によれば、遊技機Ｂ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判別が実行されるよりも第２判別が実行されるほうが、第２遊技状態を終了させるための終了条件のうちの１つが成立し易くなるため、第２遊技状態中に何れの判別が実行され、且つ、その判別結果が何であったのかを遊技者が気にすることになる。よって、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。
【４４３０】
遊技機Ｂ２において、前記終了条件設定手段は、前記第１終了条件として前記判別結果終了条件を設定し、前記第２終了条件として前記動的表示終了条件を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｂ３。
【４４３１】
遊技機Ｂ３によれば、遊技機Ｂ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判別が実行されるほうが、第２判別が実行されるよりも、判別結果終了条件が成立し易くなる。つまり、第２判別のほうが第２判別結果となり易いにも関わらず、判別結果終了条件が成立し難いことになる。よって、第２判別結果となったのが第１判別なのか第２判別なのかを遊技者が注視することになるため、飽きの来ない遊技を提供することができるという効果がある。
【４４３２】
遊技機Ｂ２またはＢ３において、前記判別手段の判別結果が前記第２判別結果である場合に、前記第２判別結果の種別として複数の第２判別結果種別から１の第２判別結果種別を決定する第２判別結果種別決定手段を有し、前記終了条件設定手段は、前記判別結果終了条件として前記第２判別結果種別決定手段により決定される第２判別結果種別毎に異なる終了条件を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｂ４。
【４４３３】
遊技機Ｂ４によれば、遊技機Ｂ２またはＢ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２判別結果種別に基づいて異なる終了条件を設定することができるため、終了条件が成立するタイミングを遊技者に把握させ難くすることができる。よって、今後の遊技を予測させる楽しみを高めることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【４４３４】
遊技機Ｂ４において、前記第２判別結果種別決定手段は、前記第１判別の判別結果が前記第２判別結果となった場合と、前記第２判別の判別結果が前記第２判別結果となった場合とで、異なる第２判別結果種別を決定可能とするものであることを特徴とする遊技機Ｂ５。
【４４３５】
遊技機Ｂ５によれば、遊技機Ｂ４の奏する効果に加え、第１判別と第２判別とで異なる第２判別結果種別を決定することができるため、第１判別と第２判別とで、判別結果終了条件の成立のし易さを容易に異ならせることができるという効果がある。
【４４３６】
遊技機Ｂ２からＢ５のいずれかにおいて、前記終了条件設定手段は、前記動的表示終了条件として前記第１判別に基づく前記動的表示が実行された場合に成立し得る第１動的表

示終了条件と、前記第２判別に基づく前記動的表示が実行された場合に成立し得る第２動的表示終了条件と、を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｂ６。

【４４３７】

遊技機Ｂ６によれば、遊技機Ｂ２からＢ５のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２遊技状態を終了させるための終了条件を異ならせることが可能となる。よって、第２遊技状態中にどの判別が実行されるのかを遊技者に注視させることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【４４３８】

遊技機Ｂ６において、前記動的表示終了条件は、前記動的表示が実行された動的表示回数が所定回数となった場合に終了条件が成立するものであり、前記終了条件設定手段は、前記第１動的表示終了条件を成立させる動的表示回数と、前記第２動的表示終了条件を成立させる動的表示回数と、を異ならせて設定するものであることを特徴とする遊技機Ｂ７。

【４４３９】

遊技機Ｂ７によれば、遊技機Ｂ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１動的表示終了条件を成立させる動的表示回数と、第２動的表示終了条件を成立させる動的表示回数と、を異ならせることができるため、第２遊技状態が設定されている場合において、第１判別が実行される遊技と、第２判別が実行される遊技とで、第２遊技状態の終了のし易さを異ならせることができるため、多様な遊技を提供することができるという効果がある。

【４４４０】

遊技機Ｂ７において、前記終了条件設定手段は、前記第１判別に基づいて実行された第１動的表示回数と、前記第２判別に基づいて実行された第２動的表示回数と、を合算させた合算動的表示回数が上限回数に到達した場合に成立する上限動的表示終了条件を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｂ８。

【４４４１】

遊技機Ｂ８によれば、遊技機Ｂ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１動的表示回数と、第２動的表示回数と、を合算させた合算動的表示回数が上限に到達した場合にも、第２遊技状態を終了させるため、第２遊技状態中に第１判別と第２判別とが過剰に実行されてしまうことを抑制することができる。よって、遊技者に適正な遊技を提供することができるという効果がある。

【４４４２】

遊技機Ｂ８において、所定の移行条件が成立した場合に、前記判別手段の判別結果が前記第１判別結果となり易い有利状態を特定期間設定する有利状態設定手段を有し、前記所定の移行条件は、前記遊技状態設定手段により前記第２遊技状態を設定する場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機Ｂ９。

【４４４３】

遊技機Ｂ９によれば、遊技機Ｂ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２遊技状態が設定するタイミングに合わせて、有利状態を設定することができるため、遊技の興趣を向上することができるという効果がある。

【４４４４】

遊技機Ｂ９において、前記有利状態が設定されている前記特定期間中に前記第１遊技状態が設定された場合に、遊技者に有利な特別状態を設定する特別状態設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｂ１０。

【４４４５】

遊技機Ｂ１０によれば、遊技機Ｂ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、有利状態が設定されている期間中に、第２遊技状態が終了した場合に、特別状態が設定される。これにより、第２遊技状態が終了するタイミングに応じて異なる遊技状態を設定することが可能となる。加えて、特定期間という所定期間内に第２遊技状態を終了させることで特別状態が設定されるように構成しているため、遊技者に有利な第２遊技状態を積極的

に終わらせるという斬新な遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上することができるという効果がある。

【４４４６】

なお、特定期間としては、第２遊技状態が設定されたタイミングから所定の終了条件が成立するまでの期間を設定するようにしても良いし、第２遊技状態が設定されている状態において、特定の成立条件を満たした場合から所定の終了条件が成立するまでの期間を設定するように構成しても良い。

【４４４７】

＜特徴Ｃ群＞（残時短期間演出）

判別条件が成立した場合に所定の判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別結果を示す識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に第１判別結果を示す前記識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行された前記特典遊技が終了した後に、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態とを設定可能な遊技状態設定手段と、その遊技状態設定手段により設定される前記第２遊技状態の終了条件を複数設定可能な終了条件設定手段と、その終了条件設定手段により設定された複数の前記終了条件のうち、成立し易い終了条件を判別する終了条件判別手段と、前記第２遊技状態が継続して設定される期間を示唆するための示唆演出を実行する示唆演出実行手段と、その示唆演出実行手段により実行される前記示唆演出の演出態様を設定する示唆演出態様設定手段と、を有し、前記示唆演出態様設定手段は、前記終了条件判別手段により判別された前記終了条件に基づいて前記示唆演出の演出態様を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｃ１。

【４４４８】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、特典遊技の実行後に抽選が行われ易くなる時短遊技が所定期間実行される遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１２－２１７７６６号公報）。ところで、上記した遊技機は、実行される特典遊技の種別によって予め定められた所定期間（所定回数）の間、時短遊技が実行されるものであるため、時短遊技が実行される期間を遊技者に容易に把握されてしまい、時短遊技が継続するか否かに注目させながら遊技を行わせることが難しく、遊技が単調となりやすいという不具合があった。そこで、本出願人は、時短遊技を終了させるための条件を複数設けることで、時短遊技が継続して設定される期間を遊技者に分かり難くさせる遊技機の開発を行った。この遊技機では、時短遊技を終了させるための終了条件が複数存在することから、時短遊技が行われる残期間を遊技者に報知し難く、遊技者に分かり難い遊技を提供してしまうという問題があった。上記した遊技機において、遊技者に分かり易い遊技機を提供することを目的とする。

【４４４９】

遊技機Ｃ１によれば、第２遊技状態を終了させるための終了条件が複数設定されている場合であっても、その中で成立し易い終了条件に基づいて示唆演出を設定することができるため、第２遊技状態が継続して設定される期間を遊技者が把握し易くすることができるという効果がある。

【４４５０】

遊技機Ｃ１において、前記終了条件判別手段は、前記第２遊技状態中における前記判別手段の実行内容に基づいて前記成立し易い終了条件を判別するものであることを特徴とする遊技機Ｃ２。

【４４５１】

遊技機Ｃ２によれば、遊技機Ｃ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、実際に判別手段の実行内容に基づいて成立し易い終了条件を判別しているため、判別精度を高めることができるという効果がある。

【４４５２】
遊技機Ｃ２において、前記第２遊技状態が継続して設定されている期間に実行される前記判別手段の実行内容に基づいて所定の遊技情報を更新する更新手段を有し、前記終了条件設定手段は、前記複数の終了条件として、前記更新手段により第１遊技情報が更新される場合に成立し得る第１終了条件と、前記更新手段により前記第１遊技情報とは異なる第２遊技情報が更新される場合に成立し得る第２終了条件と、を少なくとも設定するものであることを特徴とする遊技機Ｃ３。
【４４５３】
遊技機Ｃ３によれば、遊技機Ｃ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別手段が実行されることにより成立し得る複数の遊技情報に対して終了条件を設定しているため、第２遊技状態が終了するか否かを判別手段の実行内容に基づいて把握し難くすることができる。よって、遊技者を示唆演出に注視させることができ演出効果を高めることができるという効果がある。
【４４５４】
遊技機Ｃ３において、前記第１終了条件は、前記第１遊技情報の更新回数が第１回数となった場合に成立するものであり、前記第２終了条件は、前記第２遊技情報の更新回数が第２回数となった場合に成立するものであり、前記更新手段により更新された前記遊技情報に基づいて、前記第１終了条件が成立するまでの第１残更新数と、前記第２終了条件が成立するまでの第２残更新数と、を判別する残更新数判別手段を有し、前記終了条件判別手段は、前記残更新数判別手段の判別結果に応じて前記成立し易い終了条件を判別するものであることを特徴とする遊技機Ｃ４。
【４４５５】
遊技機Ｃ４によれば、遊技機Ｃ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、各終了条件が成立するまでの残回数に基づいて成立し易い終了条件を判別しているため、示唆演出の演出態様の精度を高めることができるという効果がある。
【４４５６】
遊技機Ｃ４において、前記残更新数判別手段により判別された前記第１残更新数、或いは、前記第２残更新数が所定の終了前条件を満たしているかを判別する終了前条件判別を有し、前記示唆演出態様設定手段は、前記終了前条件判別手段の判別結果に基づいて前記示唆演出の演出態様を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｃ５。
【４４５７】
遊技機Ｃ５によれば、遊技機Ｃ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、終了前条件判別手段により終了前条件を満たしているか否かに応じて示唆演出の演出態様を設定することができるため、示唆演出の演出態様によって遊技者に対して終了条件が成立するまでの残回数を予測させることができるという効果がある。
【４４５８】
遊技機Ｃ５において、前記示唆演出態様設定手段は、前記終了前条件判別手段の判別により、複数の前記終了前条件が成立していると判別した場合に、特定の示唆演出態様を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｃ６。
【４４５９】
遊技機Ｃ６によれば、遊技機Ｃ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、終了前条件が成立した場合に特定の示唆演出態様を設定することができるため、遊技者に対して時短状態の残期間を予測させることが可能となる。よって、遊技者に対して予測する楽しみを提供することができるという効果がある。
【４４６０】
遊技機Ｃ１からＣ６のいずれかにおいて、前記遊技状態設定手段により前記第２遊技状態が設定されてからの第１期間を設定する第１期間設定手段を有し、前記示唆演出態様設定手段は、前記第１期間設定手段により前記第１期間が設定されている状態で前記終了条件が成立する場合には、特別示唆演出態様を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｃ７。

【４４６１】
遊技機Ｃ７によれば、遊技機Ｃ１からＣ６のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者に有利な第２遊技状態が設定されてから所定期間内に終了条件が成立した場合には特別示唆演出態様が設定されるため、終了条件が成立したタイミングに応じた演出態様を設定することができる。よって、遊技者に対して終了条件が成立するタイミングを意識させることで演出効果を高めることができるという効果がある。
【４４６２】
遊技機Ｃ７において、前記第１期間設定手段は、前記第２遊技状態が設定されてから前記判別手段により実行される前記判別の回数が所定回数となるまで前記第１期間を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｃ８。
【４４６３】
遊技機Ｃ８によれば、遊技機Ｃ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別手段により実行される判別の回数が所定回数となるまで第１期間が設定されるため、第１期間が設定されている状態を遊技者が把握し易くなる。よって、遊技者に対して第１期間が設定されている間に終了条件が成立するか否かを楽しませることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【４４６４】
遊技機Ｃ７またはＣ８において、前記第１期間設定手段は、前記第２遊技状態が設定されてからの経過時間が所定時間となるまで前記第１期間を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｃ９。
【４４６５】
遊技機Ｃ９によれば、遊技機Ｃ７またはＣ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２遊技状態が設定されてからの経過時間が所定時間内である場合に第１期間が設定されるため、第１期間内に終了条件を成立させるために意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。
【４４６６】
＜特徴Ｄ群＞（１種２種で通常時短）
第１判別条件が成立した場合に判別を行う第１判別手段と、その第１判別手段による判別結果を示す識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に第１判別結果を示す前記識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技が終了した後に、前記第１判別条件とは異なる第２判別条件が成立し易くなる特定遊技状態を設定する特定遊技状態設定手段と、前記第２判別条件が成立した場合に判別を行う第２判別手段と、その第２判別手段による判別の結果として第２判別結果を示す識別情報が前記表示手段に表示された場合に、遊技球が入球し難い第１状態から入球し易い第２状態へと可変可能な可変入球手段と、その可変入球手段に入球した遊技球が通過可能な特定領域と、を有し、前記特典遊技実行手段は、前記特定領域を遊技球が通過した場合にも前記特典遊技を実行するものであり、前記特定遊技状態設定手段は、前記第２判別条件が成立し易い第１特定遊技状態と、その第１特定遊技状態よりも前記第２判別条件が成立し難い第２特定遊技状態と、を少なくとも設定可能なものであることを特徴とする遊技機Ｄ１。
【４４６７】
ここで、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合、或いは、遊技の当否抽選が当たり以外の場合において、実行され得る所定遊技中に遊技球が特定領域を通過した場合に、遊技者に有利となる特典遊技が実行される遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１２－２１７７６６号公報）。さらに、遊技機の遊技状態として上述した特典遊技が実行され易い遊技状態を設定可能にするものがある。上記した遊技機は、遊技者に有利な遊技状態と、それ以外の遊技状態の２つの遊技状態を設定するものであり、遊技者に有利な遊技状態を段階的に複数設定することができないため、遊技が単調となりやすいという問題があった。上記した遊技機において、遊技が単調となることを抑制し、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供

することを目的とする。
【４４６８】
遊技機Ｄ１によれば、特定遊技状態中に第２判別条件の成立のし易さを異ならせた遊技状態を設定することができるため、遊技が単調になることを抑制することができるという効果がある。
【４４６９】
遊技機Ｄ１において、前記第１判別手段による判別結果を示すための第１識別情報と、前記第２判別手段による判別結果を示すための第２識別情報とを表示可能な表示手段と、その表示手段に前記第１識別情報を所定の第１期間動的表示させる第１動的表示手段と、前記表示手段に前記第２識別情報を所定の第２期間動的表示させる第２動的表示手段と、前記第１動的表示手段により実行される前記第１識別情報の第１動的表示期間を設定する第１動的表示期間設定手段と、前記第２動的表示手段により実行される前記第２識別情報の第２動的表示期間を設定する第２動的表示期間設定手段と、を有し、前記第１動的表示手段により前記第１識別情報が動的表示されている間に、前記第２動的表示手段により前記第２識別情報を動的表示させることが可能に構成され、前記表示手段に、前記第１識別情報が前記第１判別結果を示すための第１表示態様で停止表示されたことに応じて前記特定遊技状態が設定され、前記第２識別情報が前記第２判別結果を示すための第２表示態様で停止表示されたことに応じて前記可変入球手段が前記第２状態へと可変されるものであり、前記特定遊技状態設定手段は前記第１動的表示期間設定手段により設定される第１動的表示期間、或いは、前記第２動的表示期間設定手段により設定される前記第２動的表示期間を異ならせることにより、前記第１特定遊技状態と前記第２特定遊技状態とを設定するものであることを特徴とする遊技機Ｄ２。
【４４７０】
遊技機Ｄ２によれば、遊技機Ｄ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定遊技状態中における第１動的表示期間と第２動的表示期間とを異ならせることにより、第１特定遊技状態と第２特定遊技状態とを設定可能としているため、特定遊技状態中に第２判別条件の成立のし易さを異ならせた遊技状態を容易に設定することができるという効果がある。
【４４７１】
遊技機Ｄ２において、前記第２動的表示期間設定手段は、前記第２特定遊技状態が設定されている場合よりも前記第１特定遊技状態が設定されている場合のほうが短い第２動的表示期間を設定し易くするものであることを特徴とする遊技機Ｄ３。
【４４７２】
遊技機Ｄ３によれば、遊技機Ｄ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示期間を短くすることで第２判別手段による判別を実行させ易くすることができるため、遊技状態を容易に設定することができるという効果がある。
【４４７３】
遊技機Ｄ２またはＤ３において、前記第２判別手段は、前記第１判別結果も判別可能に構成され、前記第２動的表示期間設定手段は、前記第２特定遊技状態中に前記第２判別手段の判別結果が前記第１判別結果である場合には、前記第１判別結果以外の判別結果である場合よりも短い第２動的表示期間を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｄ４。
【４４７４】
遊技機Ｄ４によれば、遊技機Ｄ２またはＤ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２判別手段の判別結果が第１判別結果である場合は、他の判別結果よりも短い動的表示期間が設定されるため、特典遊技を実行させ易くすることができるという効果がある。
【４４７５】
遊技機Ｄ２からＤ４のいずれかにおいて、前記第１動的表示期間設定手段は、前記第１特定遊技状態が設定されている場合よりも前記第２特定遊技状態が設定されている場合のほうが短い第１動的表示期間を設定し易くするものであることを特徴とする遊技機Ｄ５。

【４４７６】
遊技機Ｄ５によれば、遊技機Ｄ２からＤ４のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１特定遊技状態が設定されている場合よりも第２特定遊技状態が設定されている場合のほうが短い第１動的表示期間を設定され易くなるため、遊技状態を容易に設定することができるという効果がある。
【４４７７】
遊技機Ｄ５において、前記第１動的表示期間設定手段は、前記第１特定状態中に前記第１判別手段の判別結果が前記第１判別結果である場合には、前記第１判別結果以外の判別結果である場合よりも短い第１動的表示期間を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｄ６。
【４４７８】
遊技機Ｄ６によれば、遊技機Ｄ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１特定状態中に第１判別結果である場合には、第１判別結果以外の判別結果である場合よりも短い第１動的表示期間が設定される。これにより、遊技者に有利な判別結果であることを遊技者に即座に報知することができる。よって、遊技者に不安感を与えてしまうことを抑制することができるという効果がある。
【４４７９】
遊技機Ｄ２からＤ６のいずれかにおいて、所定の第１取得条件が成立した場合に、第１入球情報を取得する第１取得手段と、その第１取得手段により取得した前記第１入球情報を、前記第１判別条件が成立するまでの間、第１所定数を上限に複数記憶可能な第１記憶手段と、所定の第２取得条件が成立した場合に、第２入球情報を取得する第２取得手段と、その第２取得手段により取得した前記第２入球情報を、前記第２判別条件が成立するまでの間、第２所定数を上限に複数記憶可能な第２記憶手段と、を有し、前記第１特定遊技状態が設定されている状態において実行される最初の第２判別手段の判別結果が第２判別結果である場合には、前記第１特定遊技状態が設定されている状態において実行される最初の第１判別手段の判別結果を示すための前記第１動的表示期間よりも短い動的表示期間が設定されるものであることを特徴とする遊技機Ｄ７。
【４４８０】
遊技機Ｄ７によれば、遊技機Ｄ２からＤ６のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１特定遊技状態が設定されている状態において最初に実行される第２判別手段の判別結果が第２判別結果である場合には、第１特定遊技状態が設定されている状態において最初に実行される第１判別手段の判別結果を示すための第１動的表示期間よりも短い動的表示期間が設定される。これにより、第１記憶手段と第２記憶手段とが共に入球情報を記憶している状態で第１特定遊技状態が設定されたとしても、遊技者に有利となる第２判別手段の第２判別結果を即座に遊技者に報知することができる。よって、遊技者に不安感を与えてしまうことを抑制することができるという効果がある。
【４４８１】
＜特徴Ｅ群＞（時短中の小当たり当選時の電サポ制御）
判別条件が成立した場合に判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別結果を示す識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に前記識別情報を動的表示させる動的表示実行手段と、前記表示手段に第１判別結果を示す前記識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技が終了した後に、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態とを設定可能な遊技状態設定手段と、その遊技状態設定手段により設定される前記第２遊技状態の終了条件を複数設定可能な終了条件設定手段と、を有し、前記遊技状態設定手段は、複数の前記終了条件のうち成立した終了条件に応じて前記第１遊技状態を設定するタイミングを異ならせるものであることを特徴とする遊技機Ｅ１。
【４４８２】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球

すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、特典遊技の実行後に抽選が行われ易くなる時短遊技が所定期間実行される遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１２－２１７６６号公報）。ところで、上記した遊技機は、時短遊技を終了させるタイミングが同一であるため、時短遊技が終了したか否かを遊技者に即座に把握されてしまうため、遊技が単調になり、遊技の興趣が低下してしまうという問題があった。上記した遊技機において、遊技の興趣を向上させる遊技を提供することを目的とする。

【４４８３】

遊技機Ｅ１によれば、成立した終了条件の種別に基づいて第１遊技状態を設定するタイミングを異ならせることができるため、終了条件が成立した場合にその種別に対しても遊技者に興味を持たせることができる。よって、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【４４８４】

遊技機Ｅ１において、前記判別手段の判別結果が前記第１判別結果とは異なる第２判別結果である場合に、前記特典遊技とは異なる小特典遊技を実行する小特典遊技実行手段を有し、前記終了条件設定手段は、少なくとも、前記動的表示が実行された場合に成立し得る第１終了条件と、前記判別手段の判別結果が前記第２判別結果である場合に成立し得る第２終了条件と、を設定するものであり、前記遊技状態設定手段は、前記第１終了条件が成立したと判別された場合には、対応する前記動的表示が終了し、前記識別情報が停止表示されたことに基づいて前記第１遊技状態を設定し、前記第２終了条件が成立したと判別された場合には、対応する前記小特典遊技が実行されることに基づいて前記第１遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｅ２。

【４４８５】

遊技機Ｅ２によれば、遊技機Ｅ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、成立した終了条件の内容に応じて第１遊技状態を設定するため、違和感の無い遊技を提供することができるという効果がある。

【４４８６】

遊技機Ｅ２において、前記第１終了条件と、前記第２終了条件と、のうち何れか終了条件が成立したかを判別する終了条件判別手段を有し、前記終了条件判別手段は、前記第２終了条件よりも前記第１終了条件を優先して判別するものであることを特徴とする遊技機Ｅ３。

【４４８７】

遊技機Ｅ３によれば、遊技機Ｅ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別手段により実行される１回の判別によって、複数の終了条件が成立した場合には、第１終了条件が優先して判別される。よって、第２終了条件が成立することに基づいて第１遊技状態が設定される状況を発生し難くすることができ、特別感を遊技者に提供することができるという効果がある。

【４４８８】

なお、遊技機Ｅ３の構成を用いる場合には、第２終了条件が成立することに基づいて第１遊技状態が設定される場合には、第１終了条件が成立することに基づいて第１遊技状態を設定する場合よりも遊技者に有利となるように構成すると良い。これにより、遊技者に対して終了条件が成立したか否かだけではなく、成立する終了条件に対しても注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【４４８９】

遊技機Ｅ３において、前記終了条件判別手段は、前記判別手段により１の判別が実行される場合に前記第１終了条件が成立するかの判別を行い、前記第１終了条件が成立しないと判別した場合に、前記第２終了条件が成立するかの判別を行うものであることを特徴とする遊技機Ｅ４。

【４４９０】

遊技機Ｅ４によれば、遊技機Ｅ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、各終

了条件の成立の有無について判別を行うタイミングを異ならせているため、第１終了条件の成立の有無を第２終了条件の成立の有無よりも確実に優先した判別することができるという効果がある。

【４４９１】

遊技機Ｅ２からＥ４のいずれかにおいて、前記判別手段の判別結果が前記第２判別結果の場合に、実行される前記小特典遊技の種別を決定する遊技種別決定手段を有し、前記遊技種別決定手段は、前記小特典遊技が実行される期間が異なる複数の種別のうち、１の種別を決定するものであることを特徴とする遊技機Ｅ５。

【４４９２】

遊技機Ｅ５によれば、実行される期間が異なる小特典遊技を実行することができる。よって、第２遊技状態が終了するタイミングを小特典遊技中の遊技期間を跨いで大きく異ならせることができる。よって、遊技の興趣を向上させることが出来るという効果がある。

【４４９３】

遊技機Ｅ５において、遊技球が入球し易い第１状態と、その第１状態よりも入球し難い第２状態とに可変可能な可変入球手段と、その可変入球手段の状態を可変制御する可変制御手段と、を有し、前記小特典遊技実行手段は、前記小特典遊技として前記可変入球手段が前記第１状態となるように前記可変制御手段による可変制御を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｅ６。

【４４９４】

遊技機Ｅ６によれば、遊技機Ｅ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１終了条件が成立して第１遊技状態が設定される場合と、第２終了条件が成立して第１遊技状態が設定される場合とで、遊技者に対する有利度合いを大きく異ならせることができる。よって、遊技者に対して成立した終了条件の種別と、実行される小特典遊技の種別と、の両方に注視させることができる。よって、遊技の興趣を向上させることが出来るという効果がある。

【４４９５】

遊技機Ｅ６において、前記小特典遊技の種別は、前記小特典遊技中における前記可変入球手段が前記第２状態となる期間の長さを異ならせるものであることを特徴とする遊技機Ｅ７。

【４４９６】

遊技機Ｅ７によれば、遊技機Ｅ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定される小特典遊技の種別に応じて、小特典遊技として遊技者に付与される特典量も可変することになるため、実行される小特典遊技の種別を遊技者に注視させることができ、遊技の興趣を向上することができるという効果がある。

【４４９７】

遊技機Ｅ７において、前記小特典遊技の種別は、前記小特典遊技中における前記可変入球手段が前記第１状態となる期間の長さが同一である複数の種別を有するものであることを特徴とする遊技機Ｅ８。

【４４９８】

遊技機Ｅ８によれば、遊技機Ｅ７の奏する効果に加え、小特典遊技として遊技者に付与可能な特典量を同一に設定した複数の小特典遊技に対して、小特典遊技の実行期間を異ならせることにより、第２遊技状態が設定される期間の長さを異ならせることができるという効果がある。

【４４９９】

＜特徴Ｆ群＞（複数の時短遊技を遊技者が選択）

遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる、遊技球が入球可能な第２入球手段と、前記第１入球手段に遊技球が入球した場合に取得可能な第１取得情報を取得したことに基づいて第１判別を実行し、前記第２入球手段に遊技球が入球した場合に取得可能な第２取得情報を取得したことに基づいて第２判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段

に前記識別情報を動的表示させる動的表示実行手段と、前記表示手段に第１判別結果を示すための前記識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行された前記特典遊技が終了した後に、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利となる有利遊技状態とを設定可能な遊技状態設定手段と、その遊技状態設定手段により前記有利遊技状態が設定されている場合に、前記第１判別を実行させるための第１有利遊技と、その第１遊技とは異なり、前記第２判別を実行させるための第２有利遊技と、を遊技者が選択可能な選択手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｆ１。

【４５００】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、特典遊技の実行後に抽選が行われ易くなる時短遊技が所定期間実行される遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１２－２１７６６号公報）。このような遊技機は、上述した時短遊技を実行する場合に、通常とは異なる遊技領域に向けて遊技球を発射させる遊技を遊技者に行わせるように構成されていた。上記した遊技機は、遊技者に有利な遊技状態である時短遊技中に通常とは異なる遊技方法を実行させることで特別感を提供することができるものであったが、予め定められた遊技方法を遊技者に行わせるだけのものであるため、遊技が単調になり、遊技の興趣が低下してしまうという問題があった。上記した遊技機において、遊技の興趣を向上させる遊技を提供することを目的とする。

【４５０１】

遊技機Ｅ１によれば、成立した終了条件の種別に基づいて第１遊技状態を設定するタイミングを異ならせることができるため、終了条件が成立した場合にその種別に対しても遊技者に興味を持たせることができる。よって、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【４５０２】

遊技機Ｆ１によれば、遊技者に有利となる有利遊技状態において、遊技者が遊技方法を選択することができるため、遊技者に対して多彩な遊技を提供することが可能となる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【４５０３】

遊技機Ｆ１において、前記第１有利遊技によって実行される前記特典遊技は、前記第２有利遊技によって実行される前記特典遊技よりも、遊技者に有利なものであることを特徴とする遊技機Ｆ２。

【４５０４】

遊技機Ｆ１またはＦ２において、前記第２有利遊技は、前記第１有利遊技よりも前記有利遊技状態が継続し易いものであることを特徴とする遊技機Ｆ３。

【４５０５】

遊技機Ｆ１からＦ３のいずれかにおいて、遊技球が流下可能な遊技領域と、発射強度を可変可能であり、前記遊技領域へと遊技球を到達させることが可能な発射手段と、を有し、流下可能な第１遊技領域と、前記一の発射強度とは異なる所定の発射強度で発射された遊技球が流下可能な前記第１遊技領域とは異なる第２遊技領域とを有し、前記第１遊技領域に前記第１入球手段を設け、前記第２遊技領域に前記第２入球手段を設け、前記選択手段は、前記発射手段の発射強度を可変させるものであることを特徴とする遊技機Ｆ４。

【４５０６】

遊技機Ｆ４において、前記特典遊技が実行される場合に前記発射手段で発射された遊技球が入球可能となる可変入球手段を有し、前記可変入球手段は、前記第１遊技領域を流下する遊技球も前記第２遊技領域を流下する遊技球も入球可能に構成されるものであることを特徴とする遊技機Ｆ５。

【４５０７】

遊技機Ｆ４またはＦ５において、前記有利状態が設定されている場合に前記第１入球手

段よりも入球し易くなる第３入球手段を有し、前記第３入球手段に遊技球が入球し、前記第１判別条件が成立した場合にも前記第１判別が実行されるものであり、前記第１有利遊技とは、前記第３入球手段へ遊技球を入球させる遊技であることを特徴とする遊技機Ｆ６。

【４５０８】

遊技機Ｆ６において、前記第１入球手段は、前記遊技領域のうち、前記第１遊技領域と、前記第２遊技領域とは異なる第３遊技領域に設けられるものであることを特徴とする遊技機Ｆ７。

【４５０９】

遊技機Ｆ５からＦ７のいずれかにおいて、前記第１遊技領域を流下する遊技球を検出するための第１検出手段と、前記第２遊技領域を流下する遊技球を検出するための第２検出手段と、前記第１検出手段の検出結果と、前記第２検出手段の検出結果とに基づいて、現在の選択されている有利遊技の種別を判別する実行遊技判別手段と、その実行遊技判別手段の判別結果を示すための情報を遊技者に報知する報知手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｆ８。

【４５１０】

遊技機Ｆ８において、前記報知手段は、前記特典遊技が実行されている間に報知を行うものであることを特徴とする遊技機Ｆ９。

【４５１１】

＜特徴Ｇ群＞（義風タイプで異なる時短転落条件）

遊技球が入球可能となる開放状態と、その開放状態よりも遊技球の入球が困難となる閉鎖状態とに可変可能な可変入球手段と、その可変入球手段を開放条件の成立に基づいて、前記閉鎖状態から前記開放状態に可変させる可変制御手段と、前記可変入球手段に入球した遊技球を第１流路とその第１流路とは異なる第２流路と、前記可変入球手段に入球した遊技球を前記第１流路と前記第２流路との一方に振分可能な振分手段と、前記可変入球手段に入球した遊技球を前記第１流路に振分易い第１振分状態と前記第２流路に振分易い第２振分状態とを設定する振分状態設定手段と、前記第１流路に遊技球が入球したことに基づいて、遊技球が入球可能となる第１入球手段と、前記第２流路に遊技球が入球したことに基づいて、遊技球が入球可能となる第２入球手段と、前記第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第１判別を実行する第１判別手段と、前記第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第２判別を実行する第２判別手段と、前記可変制御手段により前記可変入球手段を前記開放状態に可変させ易い第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記開放状態に可変させ難い第２遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段と、を有し、前記遊技状態設定手段は、前記第１判別手段による前記第１判別の実行、或いは前記第２判別手段による前記第２判別の実行、に基づいて遊技状態を設定するものであり、前記第１遊技状態が設定されている場合においては、前記第１判別を実行するほうが前記第２判別を実行するよりも、前記第２遊技状態が設定され易くなるものであることを特徴とする遊技機Ｇ１。

【４５１２】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、特典遊技の実行後に抽選結果が有利となる確変遊技状態を所定の確率で設定する遊技機が提案されていた（例えば、特開２００３－２６５７６５号公報）。ところで、上記した遊技機は、一定確率で確変遊技状態が設定されるのみであり、遊技が単調となりやすいという不具合があった。上記した遊技機において、さらに遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。

【４５１３】

遊技機Ｇ１によれば、第１判別を実行するほうが第２判別を実行するよりも、第２遊技状態が設定され難くすることができるので、第１遊技状態が設定されている場合において、第１判別が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができ、遊技の興趣を

向上できるという効果がある。

【４５１４】

遊技機Ｇ１において、前記第１判別手段が特定の第１判別結果となった場合に第１特典遊技を実行し、前記第２判別手段が特定の第２判別結果となった場合に前記第１特典遊技よりも遊技者に有利な第２特典遊技を実行する特典遊技実行手段を有し、前記特定の第１判別結果または前記特定の第２判別結果となった場合における遊技状態に応じて前記振分状態設定手段により前記第１振分状態と前記第２振分状態とに設定される設定割合を可変する割合可変手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｇ２。

【４５１５】

遊技機Ｇ２によれば、遊技機Ｇ１の奏する効果に加え、特定の第１判別結果または特定の第２判別結果となった場合における遊技状態に応じて、第１振分状態と第２振分状態とのいずれかに設定される割合が可変されるので、判別結果だけでなく遊技状態によって、遊技を多様にすることができるという効果がある。

【４５１６】

遊技機Ｇ２において、前記遊技状態として、複数の遊技状態が設定されており、前記特定の第１判別結果または前記特定の第２判別結果となったことに基づいて、前記複数の遊技状態より１の遊技状態を選択して設定する選択設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｇ３。

【４５１７】

遊技機Ｇ３によれば、遊技機Ｇ２の奏する効果に加え、特定の第１判別結果または特定の第２判別結果となったことに基づいて選択設定手段により１の遊技状態が選択して設定されるので、判別結果だけでなく設定される遊技状態にも興味を持たせて興趣を向上できるという効果がある。

【４５１８】

遊技機Ｇ１からＧ３のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第１状態とその第１状態よりも遊技球の入球が困難となる第２状態とに可変可能な第２可変入球手段と、その第２可変入球手段に入球した遊技球が入球可能な特定領域と、その特定領域に遊技球が入球した場合に、遊技者に有利となる特典を付与する特典付与手段とを有するものであることを特徴とする遊技機Ｇ４。

【４５１９】

遊技機Ｇ４によれば、遊技機Ｇ１からＧ３のいずれかの奏する効果に加え、特定領域に入球するか否かを期待させる遊技を行うことができ遊技を多様にできるという効果がある。

【４５２０】

遊技機Ｇ４において、前記特典付与手段により付与される特典は、前記特定の第１判別結果と判別される確率または前記特定の第２判別結果と判別される確率を所定条件が成立するまで高く設定するものであることを特徴とする遊技機Ｇ５。

【４５２１】

遊技機Ｇ５によれば、遊技機Ｇ４の奏する効果に加え、特定の第１判別結果または特定の第２判別結果と判別される確率を可変できるので、遊技の興趣をより向上できるという効果がある。

【４５２２】

遊技機Ｇ１かＧ３のいずれかにおいて、前記特定の第１判別結果または前記特定の第２判別結果となった場合に、特定条件の成立に基づいて終了条件が成立するまで、前記特定の第１判別結果または前記特定の第２判別結果と判別される確率を通常よりも高く設定する特別状態設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｇ６。

【４５２３】

遊技機Ｇ６によれば、遊技機Ｇ１からＧ３のいずれかの奏する効果に加え、終了条件が成立してしまうか否かを遊技者に心配させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【４５２４】
＜特徴Ｈ群＞（有利状態に移行後、特定条件が成立するよりも前に当たりとなるよりも、特定条件の成立後に当たりとなった方が有利となる遊技性）
所定の取得条件の成立に基づいて判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、を備えた遊技機において、所定の設定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な第１状態を設定する第１状態設定手段を備え、前記遊技機は、前記第１状態が設定されてから当該第１状態の間に取得された全ての前記判別情報を用いた判別が終了するまでの間において、予め定められた特定条件が成立するよりも前に前記特典遊技が実行された場合と、前記特定条件が成立した後で前記特典遊技が実行された場合とで、遊技者にとっての有利度合いが異なるように構成されていることを特徴とする遊技機Ｈ１。
【４５２５】
ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり遊技を実行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にし、様々な状態において当たり遊技を目指す遊技を行わせることにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。
【４５２６】
しかしながら、係る従来型の遊技機では、同一の状態が設定されている間、遊技者の有利度合いは一定となるので、同一の遊技状態が設定されている間における遊技が単調となってしまい、遊技者の遊技に対する興趣を向上させ難くなってしまう虞がある。
【４５２７】
これに対して遊技機Ｈ１によれば、特典遊技が実行された場合に、特定条件が成立する前の実行であるか否かに注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【４５２８】
遊技機Ｈ１において、前記第１状態が設定されてから予め定められた第１回数の前記判別手段による判別が終了するまでの間に前記特典遊技が実行されなかった場合に、前記第１状態よりも不利な第２状態を設定する第２状態設定手段を備え、前記特定条件は、前記第１状態が設定された後、前記第１回数以下の第２回数の前記判別手段による判別が終了するまでの間に前記特典遊技が実行されなかった場合に成立するものであることを特徴とする遊技機Ｈ２。
【４５２９】
遊技機Ｈ２によれば、遊技機Ｈ１の奏する効果に加え、第１状態において実行された判別の回数に応じて特典遊技の有利度合いが可変するので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
【４５３０】
遊技機Ｈ２において、前記判別情報取得手段により取得された前記判別情報を、所定の情報数を上限として、少なくとも前記判別手段による判別に用いられるまでの間記憶することが可能な記憶手段を備え、前記第２状態は、前記第１状態よりも、前記判別情報取得手段による前記判別情報の取得が困難となるように構成されているものであり、前記特定条件は、前記第１状態が設定された後、前記第１回数の前記判別手段による判別が終了するまでの間に前記特典遊技が実行されなかった場合に成立するものであることを特徴とする遊技機Ｈ３。
【４５３１】
遊技機Ｈ３によれば、遊技機Ｈ２の奏する効果に加え、第１状態が終了するまでの間に実行される判別と、第２状態に設定された時点で記憶手段に記憶されている判別情報に基づく判別と、で特典遊技が実行された場合の有利度合いが可変するので、第２状態に設定

された時点において記憶手段に記憶されている判別情報の個数に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【４５３２】

遊技機Ｈ３において、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、を備え、所定の取得条件は、前記第１入球手段と前記第２入球手段との少なくとも一方へと遊技球が入球したことに基づいて成立するものであり、前記第２状態は、前記第１状態よりも、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと可変し難くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｈ４。

【４５３３】

遊技機Ｈ４によれば、遊技機Ｈ３の奏する効果に加え、第１状態であるか、第２状態であるかに応じて異なる入球手段へと遊技球が入球し易くなるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４５３４】

遊技機Ｈ１からＨ４のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第３入球手段と、その第３入球手段へと遊技球が入球可能となる第３位置と、その第３位置よりも遊技球が入球困難となる第４位置と、に可変可能な第２可変手段と、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果になったことに基づいて、前記第２可変手段が所定期間、前記第４位置から前記第３位置に可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記第３入球手段へと入球した遊技球が入球可能な位置に設けられている特定領域と、を備え、前記特典遊技実行手段は、前記特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて前記特典遊技を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｈ５。

【４５３５】

遊技機Ｈ５によれば、遊技機Ｈ１からＨ４のいずれかが奏する効果に加え、可変遊技の実行中に特定領域へと遊技球が入球するか否かに注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【４５３６】

遊技機Ｈ５において、遊技者の操作に応じて、遊技球を第１方向とその第１方向とは異なる第２方向とを少なくとも含む複数の方向のうちいずれかの方向へと発射可能な発射手段を備え、前記所定の取得条件は、少なくとも前記第１状態において、前記第１方向へと遊技球が発射されるよりも、前記第２方向へと遊技球が発射された場合の方が成立し易くなるように構成されているものであり、前記第３入球手段は、前記第２方向へと発射された遊技球よりも、前記第１方向へと発射された遊技球の方が入球し易くなる位置に設けられているものであることを特徴とする遊技機Ｈ６。

【４５３７】

遊技機Ｈ６によれば、遊技機Ｈ５の奏する効果に加え、第１状態において第１方向へと遊技球を発射している間に可変遊技が実行された場合に、第１方向へと発射されていた遊技球がそのまま第３入球手段の特定領域へと入球することを抑制することができるので、第１状態において、特定領域へと遊技球を入球させるために発射方向を第２方向へと変更するか、第１方向へと遊技球を発射し続けることにより特定領域へと遊技球を入球させずに可変遊技を終了させるかを遊技者に選択させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【４５３８】

遊技機Ｈ１からＨ６のいずれかにおいて、前記第１状態設定手段は、前記第１状態が設定されてから当該第１状態の間に取得された全ての前記判別情報を用いた判別が終了するまでの間において、前記特定条件が成立するよりも前に前記特典遊技が実行された場合に、前記特典遊技が終了した後の状態として第１の割合で前記第１状態を設定し、前記特定条件が成立した後で前記特典遊技が実行された場合に、前記特典遊技が終了した後の状態として前記第１の割合よりも高い第２の割合で前記第１状態を設定するものであることを

特徴とする遊技機Ｈ７。
【４５３９】
遊技機Ｈ７によれば、遊技機Ｈ１からＨ６のいずれかにおいて、特定条件が成立した後で特典遊技が実行された場合の方が、有利な第１状態が設定される割合が高くなるので、特定条件が成立した後で特典遊技が実行されることをより強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
【４５４０】
遊技機Ｈ７において、前記第１状態設定手段は、前記２状態において前記特定の判別結果となったことに基づいて前記特典遊技が実行された場合に、前記特典遊技が終了した後の状態として前記第１の割合よりも高い第３の割合で前記第１状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｈ８。
【４５４１】
遊技機Ｈ８によれば、遊技機Ｈ７の奏する効果に加え、不利な第２状態の方が、特定条件が成立する前の第１状態よりも、有利な第１状態が設定される割合が高くなるので、第２状態が過剰に不利となってしまうことを抑制することができるという効果がある。
【４５４２】
＜特徴Ｉ群＞（時短中に、期待度が高い特２抽選を実行させるタイミングを遊技者に選択させる）
判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えた遊技機において、所定の設定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態よりも遊技者に不利な第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、を備え、前記第１遊技状態は、第１の遊技方法で遊技を行うことにより前記特典遊技が実行され難くなり、且つ、前記特定条件が成立し難くなり、前記第１の遊技方法とは異なる第２の遊技方法で遊技を行うことにより、前記第１の遊技方法で遊技を行った場合よりも前記特典遊技が実行され易くなり、且つ、前記特定条件が成立し易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機Ｉ１。
【４５４３】
ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり遊技を実行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にし、様々な状態において当たり遊技を目指す遊技を行わせることにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。
【４５４４】
しかしながら、係る従来型の遊技機では、同一の遊技状態が設定されている間において、同一の遊技方法により遊技を行わなければ遊技者にとって不利益となる可能性があるため、同一の遊技状態が設定されている間、当該遊技状態に対応する遊技方法を実行し続けなくてはならなかった。よって、遊技が単調となってしまい、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが困難となってしまう虞がある。
【４５４５】
これに対して遊技機Ｉ１によれば、第１の遊技方法で遊技を行うか、第２の遊技方法で遊技を行うかによって遊技性を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【４５４６】
遊技機Ｉ１において、前記判別手段は、第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されるものであり、前記第１判別手段は、前記第２判別手段の判別よりも、判別が実行された場合に前記特典遊技が実行され難くな

り、且つ、前記特定条件が成立し難くなるように構成されているものであり、前記第１の遊技方法は、前記第２判別手段の判別よりも、前記第１判別手段の判別の方が実行され易くなる遊技方法で構成され、前記第２の遊技方法は、前記第１判別手段の判別よりも、前記第２判別手段の判別の方が実行され易くなる遊技方法で構成されていることを特徴とする遊技機Ｉ２。

【４５４７】

遊技機Ｉ２によれば、遊技機Ｉ１の奏する効果に加え、判別が実行される判別手段の種別によって、第１遊技状態における遊技性を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【４５４８】

遊技機Ｉ２において、前記特定条件は、前記第１遊技状態が設定されてから前記特典遊技が実行されずに予め定められた第１回数の前記第１判別手段の判別が実行されたことに基づいて成立し、前記第２遊技状態が設定されてから前記特典遊技が実行されずに前記第１回数よりも少ない第２回数の前記第２判別手段の判別が実行されたことに基づいて成立するように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｉ３。

【４５４９】

遊技機Ｉ３によれば、遊技機Ｉ２の奏する効果に加え、第１判別手段の判別回数と、第２判別手段の判別回数と、に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【４５５０】

遊技機Ｉ２又はＩ３において、遊技球を発射することが可能な発射手段と、その発射手段によって予め定められた特定方向に発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている第１入球手段と、前記特定方向に発射された遊技球が入球可能な位置に設けられ、前記第１入球手段とは異なる第２入球手段と、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記判別手段の判別に用いるための判別情報を取得可能な第１判別情報取得手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記前記判別情報を取得可能な第２判別情報取得手段と、を備え、前記第１判別手段は、前記第１判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行するものであり、前記第２判別手段は、前記第２判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｉ４。

【４５５１】

遊技機Ｉ４によれば、遊技機Ｉ２又はＩ３の奏する効果に加え、第１遊技状態においては、特定方向へと遊技球を発射することにより、第１判別手段の判別と、第２判別手段の判別と、の両方を実行させることが可能となるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

【４５５２】

遊技機Ｉ４において、前記第１判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、予め定められた第１の情報数を上限として、前記第１判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な第１記憶手段と、前記第２判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、予め定められた第２の情報数を上限として、前記第２判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な第２記憶手段と、を備え、前記第２判別手段は、前記第１記憶手段に１以上の前記判別情報が記憶されている場合に、判別の実行が抑制されるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｉ５。

【４５５３】

遊技機Ｉ５によれば、遊技機Ｉ４の奏する効果に加え、第１遊技状態において、判別が実行されても特定条件が成立し難い第１判別手段の判別を優先的に実行させることができるので、第１遊技状態が長く継続し易くなるように構成することができる。よって、遊技者に対してより長い期間、第１遊技状態を楽しませることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【４５５４】

遊技機Ｉ５において、前記第２の遊技方法は、前記第２記憶手段に対して１以上の前記

判別情報が記憶されている場合に、前記第２記憶手段に記憶されている前記判別情報が判別に用いられるまで遊技球の発射が抑制されるように遊技を行う遊技方法であることを特徴とする遊技機Ｉ６。

【４５５５】

遊技機Ｉ６によれば、遊技機Ｉ５の奏する効果に加え、第２の遊技方法を行うことにより、第１判別手段の判別を実行させ難くすることができるので、特典遊技が実行され易くすることができる。よって、毎回の判別に対して、より高い期待感を遊技者に抱かせることができるという効果がある。

【４５５６】

遊技機Ｉ４からＩ６のいずれかにおいて、前記第１入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも前記第１入球手段へと遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な第１可変手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球可能となる第３位置と、その第３位置よりも前記第２入球手段へと遊技球が入球困難となる第４位置と、に可変可能な第２可変手段と、前記特定方向に発射された遊技球が通過可能な位置に設けられている通過手段と、その通過手段を通過した遊技球が入球可能な位置に設けられている第３入球手段と、前記通過手段を通過した遊技球が入球可能な位置に設けられ、前記第３入球手段とは異なる第４入球手段と、前記通過手段を通過した遊技球を前記第３入球手段と、前記第４入球手段と、のどちらかへと振り分ける振分手段と、前記特定方向に発射された遊技球が前記通過手段を通過可能となる第５位置と、その第５位置よりも遊技球が前記通過手段を通過困難となる第６位置と、に可変可能な第３可変手段と、所定の可変条件の成立に基づいて前記可変手段が所定期間、前記第６位置から前記第５位置へと可変するように制御する可変制御手段と、を備え、前記第１可変手段は、前記第３入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第２位置から前記第１位置へと可変するように構成されているものであり、前記第２可変手段は、前記第４入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第４位置から前記第３位置へと可変するように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｉ７。

【４５５７】

遊技機Ｉ７によれば、遊技機Ｉ４からＩ６のいずれかが奏する効果に加え、通過手段を通過した遊技球が振分手段によって振り分けられる入球手段の種別に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【４５５８】

遊技機Ｉ７において、前記可変条件は、前記第２遊技状態よりも、前記第１遊技状態の方が成立し易くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｉ８。

【４５５９】

遊技機Ｉ８によれば、遊技機Ｉ７の奏する効果に加え、第１遊技状態において、通過手段を遊技球が通過し易くなるので、より効率良く遊技を行わせることができるという効果がある。

【４５６０】

遊技機Ｉ７又はＩ８において、前記第１遊技状態は、前記通過手段を通過した遊技球が前記第４入球手段よりも前記第３入球手段へと振り分けられ易くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｉ９。

【４５６１】

遊技機Ｉ９によれば、遊技機Ｉ７又はＩ８の奏する効果に加え、通過手段を遊技球が通過した場合に、第２入球手段よりも第１入球手段が入球可能となる可能性を高くすることができるので、第１判別手段の判別がより実行され易く構成することができるという効果がある。

【４５６２】

遊技機Ｉ２からＩ９のいずれかにおいて、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第２の判別結果になったことに基づいて成立し得る所定の実行条件が成立し

たことに基づいて、前記特典遊技を実行する第２特典遊技実行手段を備え、前記第２判別手段は、前記第１判別手段よりも、判別結果が前記第２の判別結果となる確率が高くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｉ１０。

【４５６３】

遊技機Ｉ１０によれば、遊技機Ｉ２からＩ９のいずれかが奏する効果に加え、第２判別手段の判別が実行された場合に、特定の判別結果だけでなく、第２の判別結果になることも期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【４５６４】

遊技機Ｉ１０において、遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球困難となる第２状態と、に可変可能に構成され、遊技球が入球可能な特定領域が設けられている可変入球手段と、前記判別手段の判別結果が前記第２の判別結果になったことに基づいて、前記可変入球手段が所定期間、前記第２状態から前記第１状態に可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備え、前記実行条件は、前記可変入球手段へと入球した遊技球が前記特定領域に入球したことに基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機Ｉ１１。

【４５６５】

遊技機Ｉ１１によれば、遊技機Ｉ１０の奏する効果に加え、可変遊技が実行された場合に特定領域へと遊技球が入球するか否かに注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【４５６６】

＜特徴Ｊ群＞（有利状態中よりも有利状態終了後の方が大当たり期待度が高くなる遊技性）

第１の判別条件の成立に基づいて第１の判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて、前記第１の判別よりも遊技者にとっての有利度合いが高い第２の判別を実行する第２判別手段と、を有した遊技機において、所定の設定条件の成立に基づいて、前記第１の判別条件が成立し易い第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に不利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備え、前記遊技機は、前記第１遊技状態において前記設定条件が成立して前記第２遊技状態が設定された場合に、予め定められた特定条件が成立していれば、前記第１遊技状態よりも前記第２の判別条件が成立し易い第１状態を形成するように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｊ１。

【４５６７】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり遊技を実行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にし、様々な状態において当たり遊技を目指す遊技を行わせることにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

【４５６８】

しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利な遊技状態から不利な遊技状態に移行した場合に、遊技者の遊技に対するモチベーションを低下させてしまう虞があった。

【４５６９】

これに対して遊技機Ｊ１によれば、不利な第２遊技状態が設定されたとしても、第１状態が形成されている間は有利な第２の判別条件が成立し易くなるので、第１状態が形成された場合における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４５７０】

遊技機Ｊ１において、前記遊技機は、前記第１遊技状態において前記設定条件が成立して前記第２遊技状態が設定された場合に、予め定められた特定条件が成立していなければ、前記第１状態よりも前記第２の判別条件が成立し難い第２状態を形成するように構成さ

れているものであることを特徴とする遊技機Ｊ２。
【４５７１】
遊技機Ｊ２によれば、遊技機Ｊ１の奏する効果に加え、第２遊技状態が設定された時点における特定条件の成立有無に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【４５７２】
遊技機Ｊ１又はＪ２において、前記第１判別手段の判別結果と、前記第２判別手段の判別結果とのうちどちらかが予め定められた特定の判別結果になったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段を備え、前記第１判別手段は、予め定められた第１の確率で前記特定の判別結果となるように構成されているものであり、前記第２判別手段は、前記第１の確率よりも高い第２の確率で前記特定の判別結果となるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｊ３。
【４５７３】
遊技機Ｊ３によれば、遊技機Ｊ１又はＪ２の奏する効果に加え、有利な第１遊技状態が終了した後においても、特定条件が成立するまでの間は特定の判別結果となる確率が高いので、少なくとも特定条件が成立するまでの間、特典遊技に対する期待感を抱かせながら遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
【４５７４】
遊技機Ｊ３において、前記遊技機は、前記第１状態において予め定められた第１条件が成立したことに基づいて、遊技状態の変更を伴わずに、前記第１状態よりも前記第２の判別条件が成立し難い第２状態を形成するように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｊ４。
【４５７５】
遊技機Ｊ４によれば、遊技機Ｊ３の奏する効果に加え、第２遊技状態として、有利度合いの異なる複数の状態を形成することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
【４５７６】
遊技機Ｊ１からＪ４のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第１判別手段の判別に用いるための第１判別情報を取得する第１判別情報取得手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第２判別手段の判別に用いるための第２判別情報を取得する第２判別情報取得手段と、前記第１判別情報取得手段によって取得された前記第１判別情報を、所定の情報数を上限として、前記第１判別手段の判別に用いられるまでの間記憶することが可能な第１記憶手段と、前記第２判別情報取得手段によって取得された前記第２判別情報を、所定の情報数を上限として、前記第２判別手段の判別に用いられるまでの間記憶することが可能な第２記憶手段と、を備え、前記第１判別手段は、前記第１記憶手段に記憶されている前記第１判別情報を用いて前記第１の判別を実行するものであり、前記第２判別手段は、前記第２記憶手段に記憶されている前記第２判別情報を用いて前記第２の判別を実行するものであり、前記第１の判別は、前記第２の判別よりも優先して実行されるように構成されているものであり、前記第１遊技状態は、前記第１入球手段と前記第２入球手段との両方に遊技球が入球し得るように構成されているものであり、前記第２遊技状態は、前記第１遊技状態よりも、前記第２入球手段に少なくとも遊技球が入球し難くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｊ５。
【４５７７】
遊技機Ｊ５によれば、遊技機Ｊ１からＪ４のいずれかが奏する効果に加え、第１判別手段の判別の方が優先して実行されるので、第１遊技状態の終了時において、第２記憶手段に対して第２判別情報がより多く記憶された状態にすることができるという効果がある。
【４５７８】

遊技機Ｊ５において、前記第２入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも前記第１入球手段へと遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段を備え、前記第１遊技状態は、前記第２遊技状態よりも、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置に可変され易くなるように構成されているものであり、前記第１状態は、前記第２遊技状態が設定され、且つ、前記第２記憶手段に対して少なくとも１の前記第２判別情報が記憶された状態で構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｊ６。

【４５７９】

遊技機Ｊ６によれば、遊技機Ｊ５の奏する効果に加え、第２判別手段の判別が優先的に実行されている間に、第２記憶手段に対してより多くの第２判別情報を記憶させることができるので、第２遊技状態が設定された場合に、より確実に第１状態を形成することができるという効果がある。

【４５８０】

遊技機Ｊ６において、遊技球が入球可能な第３入球手段を備え、前記第１判別情報取得手段は、前記第１入球手段と前記第３入球手段とのうち少なくとも一方へと遊技球が入球したことに基づいて前記第１判別情報を取得するものであり、前記第２遊技状態は、前記第１入球手段よりも前記第３入球手段へと遊技球が入球し易くなり、前記第２入球手段よりも前記第３入球手段へと遊技球が入球し易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機Ｊ７。

【４５８１】

遊技機Ｊ７によれば、遊技機Ｊ６の奏する効果に加え、遊技状態に応じて入球し易い入球手段を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４５８２】

遊技機Ｊ１からＪ７のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第４入球手段と、その第４入球手段へと遊技球が入球可能となる第３位置と、その第３位置よりも遊技球が入球困難となる第４位置と、に可変可能な第２可変手段と、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果になったことに基づいて、前記第２可変手段が所定期間、前記第４位置から前記第３位置に可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記第４入球手段へと入球した遊技球が入球可能な位置に設けられている特定領域と、を備え、前記特典遊技実行手段は、前記特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて前記特典遊技を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｊ８。

【４５８３】

遊技機Ｊ８によれば、遊技機Ｊ１からＪ７のいずれかが奏する効果に加え、可変遊技が実行された場合に特定領域へと遊技球が入球することを強く期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４５８４】

＜特徴Ｋ群＞（有利状態の終了直後に保留が増加することを抑制する）

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、第１の設定条件の成立に基づいて第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において第２の設定条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態よりも前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと可変され難い第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、少なくとも前記可変手段が前記第２の設定条件の成立前後に跨がって前記第１位置へと可変した状態となる場合に、前記入球手段へと遊技球が入球し難くなるように制御可能な制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｋ１。

【４５８５】
ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が所定の結果である場合に特典遊技を実行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の遊技状態を設定可能にし、遊技者にとって有利な遊技状態が設定されている場合に抽選を実行し易くするものがある（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。
【４５８６】
しかしながら、有利な遊技状態から不利な遊技状態へと切り替わるタイミングによっては、不利な遊技状態が設定されているにも関わらず、有利な遊技状態と同様に抽選を実行することが可能な状況が発生してしまい、不利な遊技状態における特典遊技の期待度を均一化することができないという問題があった。
【４５８７】
これに対して遊技機Ｋ１によれば、第２の設定条件の成立直後に入球手段へと遊技球が入球することを抑制することができるので、１の第１遊技状態における特典遊技の期待度を均一化することができるという効果がある。
【４５８８】
遊技機Ｋ１において、遊技球が入球可能な第２入球手段を備え、前記制御手段は、少なくとも前記可変手段が前記第２の設定条件の成立前後に跨がって前記第１位置へと可変した状態となる場合に、前記入球手段よりも前記第２入球手段へと遊技球が入球し易くなるように制御するものであることを特徴とする遊技機Ｋ２。
【４５８９】
遊技機Ｋ２によれば、遊技機Ｋ１の奏する効果に加え、第２の設定条件の成立直後に入球手段へと遊技球が入球することをより確実に抑制できるという効果がある。
【４５９０】
遊技機Ｋ２において、前記判別情報取得手段は、前記入球手段と前記第２入球手段との少なくとも一方に遊技球が入球したことに基づいて前記判別情報を取得するものであり、前記判別手段は、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて取得された前記判別情報を用いて判別を実行する場合よりも、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて取得された前記判別情報を用いて判別を実行する場合の方が、前記特定の判別結果となる確率が高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機Ｋ３。
【４５９１】
遊技機Ｋ３によれば、遊技機Ｋ２の奏する効果に加え、特定の判別結果になり易い有利な判別が、第２遊技状態に設定された後も多く実行されてしまうことを抑制することができるという効果がある。
【４５９２】
遊技機Ｋ２又はＫ３において、前記可変手段が前記第１位置に配置されている場合に遊技球が流入可能となり、前記可変手段が前記第２位置に配置されている場合に流入困難となる位置に設けられている特定流路と、その特定流路を流下した遊技球を前記入球手段と、前記第２入球手段と、のいずれかに振り分ける振分手段と、を備え、前記制御手段は、少なくとも前記第２の設定条件が成立した後の所定期間において、前記振分手段によって遊技球が前記第２入球手段へと振り分けられ易くなるように前記振分手段を制御するものであることを特徴とする遊技機Ｋ４。
【４５９３】
遊技機Ｋ４によれば、遊技機Ｋ２又はＫ３の奏する効果に加え、第２遊技状態が設定された後で入球手段へと遊技球が振り分けられることを確実に抑制することができるという効果がある。
【４５９４】
遊技機Ｋ４において、前記制御手段は、前記振分手段に到達した遊技球が前記入球手段へと振り分けられる第１振分状態と、前記第２入球手段へと振り分けられる第２振分状態とが、予め定められた特定の切替パターンで切り替わるように前記振分手段を制御するも

のであり、前記特定の切替パターンは、前記所定期間において、前記第２振分状態に設定される期間の割合が前記第１振分状態に設定される期間の割合よりも高くなり易く構成され、前記第１遊技状態が設定されてから前記第２の設定条件が成立するまでの間における少なくとも一部の期間において、前記所定期間よりも前記第１振分状態に設定される期間の割合が高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機Ｋ５。

【４５９５】

遊技機Ｋ５によれば、遊技機Ｋ４の奏する効果に加え、第１遊技状態において、振分手段の振分状態に応じて入球手段に対する入球し易さを異ならせることができるので、振分手段の状態に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【４５９６】

遊技機Ｋ５において、前記制御手段は、前記第１遊技状態が設定されたことに基づいて前記特定の切替パターンで前記振分手段を制御するものであることを特徴とする遊技機Ｋ６。

【４５９７】

遊技機Ｋ６によれば、遊技機Ｋ５の奏する効果に加え、第１状態が設定された場合に、毎回特定の切換パターンを設定するという単純な制御を実行すればよいため、処理負荷を軽減することができるという効果がある。

【４５９８】

＜特徴Ｌ群＞（確変状態中に当たるよりも、引き戻し時短中に当たった方が、有利度合いが高くなる）

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果になったことに基づいて、遊技者に有利となる特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えた遊技機において、所定の設定条件の成立に基づいて、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態と、その第２遊技状態よりも遊技者に有利な第３遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記遊技機は、前記第３遊技状態よりも、前記第２遊技状態において予め定められた第１条件が成立している間の方が、有利度合いに関する所定の要素の有利度合いが高くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機Ｌ１。

【４５９９】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり遊技を実行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にし、様々な状態において当たり遊技を目指す遊技を行わせることにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

【４６００】

しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利な遊技状態から不利な遊技状態へと移行した場合に、遊技者の遊技に対するモチベーションを低下させてしまう虞があった。また、係る従来型の遊技機の中には、有利な第１遊技状態（例えば、確変状態）から最も不利な第２遊技状態（例えば、通常状態）へと直接移行させずに、第１遊技状態と第２遊技状態との中間の有利度合いの第３遊技状態（例えば、時短状態）へと移行させ、その第３遊技状態において当たりにならなかった場合にのみ、第１遊技状態へと移行させるものも存在する。

【４６０１】

しかしながら、係る仕様の遊技機においても、第２遊技状態へと移行した時点で有利度合いが低下してしまうため、遊技に対するモチベーションの低下を根本的に抑制することは困難であった。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが困難となる虞があった。

【４６０２】

これに対して遊技機Ｌ１によれば、第１条件が成立している間においては、有利度合い

が低い第２遊技状態の方が、所定の要素の有利度合いが高くなるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４６０３】

遊技機Ｌ２において、前記遊技機は、前記第３遊技状態において前記特定の判別結果になるよりも、前記第２遊技状態において前記第１条件が成立している間に前記特定の判別結果になった場合の方が有利になり易く構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｌ２。

【４６０４】

遊技機Ｌ１又はＬ２において、前記遊技状態設定手段は、前記第３遊技状態において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第２遊技状態を設定するものであり、前記遊技機は、前記第３遊技状態において前記特定の判別結果になるよりも、前記特定条件の成立に基づいて設定された前記第２遊技状態において前記特定の判別結果になった場合の方が、前記所定の要素の有利度合いが高くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機Ｌ３。

【４６０５】

遊技機Ｌ３によれば、遊技機Ｌ１又はＬ２の奏する効果に加え、第３遊技状態において、特定条件が成立しないように期待しながら遊技を行わせることができると共に、特定条件が成立して第２遊技状態が設定された場合に所定の要素の有利度合いが高くなるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【４６０６】

遊技機Ｌ３において、前記遊技状態設定手段は、前記第３遊技状態において前記特定条件が成立した場合と、前記第１遊技状態において予め定められた第２条件が成立した場合と、で前記第２遊技状態を設定することが可能に構成されているものであり、前記遊技機は、前記第２条件が成立したことに基づいて設定された前記第２遊技状態よりも、前記特定条件が成立したことに基づいて設定された前記第２遊技状態の方が、前記所定の要素の有利度合いが高くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機Ｌ４。

【４６０７】

遊技機Ｌ４によれば、遊技機Ｌ３の奏する効果に加え、同一の第２遊技状態でも、有利度合いを異ならせることができるという斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

【４６０８】

遊技機Ｌ３又はＬ４において、前記特定条件は、第１特定条件と、その第１特定条件よりも異なる第２特定条件と、で少なくとも構成されているものであり、前記遊技機は、前記第３遊技状態よりも、前記第１特定条件の成立に基づいて設定された前記第２遊技状態の方が、前記所定の要素の有利度合いが高くなり易く構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｌ５。

【４６０９】

遊技機Ｌ５によれば、遊技機Ｌ３又はＬ４の奏する効果に加え、第３遊技状態において、第２特定条件が成立するよりも、第１特定条件が成立することをより強く期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４６１０】

遊技機Ｌ５において、前記特典遊技実行手段によって実行される前記特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも遊技者に有利な第２特典遊技と、を少なくとも含む複数の中から１の特典遊技の種別を決定する種別決定手段を備え、前記遊技状態設定手段は、前記第３遊技状態において前記特定の判別結果となって前記種別決定手段により前記第１特典遊技が決定されたことを前記第２特定条件の成立として、当該第１特典遊技の終了後の遊技状態を前記第２遊技状態に設定するものであることを特徴とする遊技機Ｌ６。

【４６１１】

遊技機Ｌ５によれば、第３遊技状態において第１特典遊技が決定されると、不利な第２遊技状態が設定される上に、所定の要素の有利度合いも低くなるため、第３遊技状態において特定の判別結果となった場合に、第１特典遊技が決定されないことを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【４６１２】

遊技機Ｌ６において、前記遊技状態設定手段は、前記第３遊技状態において前記特定の判別結果となって前記種別決定手段により前記第２特典遊技が決定された場合に、当該第２特典遊技の終了後の遊技状態を前記第３遊技状態に設定することが可能に構成されているものであり、前記遊技機は、前記第３遊技状態において前記特定の判別結果となって前記種別決定手段により前記第２特典遊技が決定された場合に、予め定められた特定の設定条件が成立していれば、前記遊技状態設定手段により前記第２遊技状態が設定されるように制御する制御手段を備え、前記遊技状態設定手段は、前記制御手段により前記第２遊技状態が設定されるように制御されたことを前記第１特定条件の成立として、前記第２遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｌ７。

【４６１３】

遊技機Ｌ７によれば、遊技機Ｌ６の奏する効果に加え、第３遊技状態において第２特典遊技が決定されると、有利な第３遊技状態が設定されるか、第２遊技状態が設定されたとしても所定の要素の有利度合いが高くなるか、のどちらかであるため、第３遊技状態において特定の判別結果となった場合に、第２特典遊技が決定されることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【４６１４】

遊技機Ｌ７において、前記特定の設定条件は、予め定められた特定回数に渡って連続して前記第２特典遊技が決定されたことに基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機Ｌ８。

【４６１５】

遊技機Ｌ８によれば、遊技機Ｌ７の奏する効果に加え、特定回数に渡って第２特典遊技が決定されることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【４６１６】

遊技機Ｌ５又はＬ６において、前記第３遊技状態において、前記判別条件の成立に基づいて第２判別を行う第２判別手段を備え、前記遊技状態設定手段は、前記第２判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果になったことを前記第２特定条件の成立として、前記第２遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｌ９。

【４６１７】

遊技機Ｌ９によれば、遊技機Ｌ５又はＬ６の奏する効果に加え、第３遊技状態において第１の判別結果となって有利度合いが低い第２遊技状態が設定されてしまった場合における遊技者の失望感を緩和することができるという効果がある。

【４６１８】

遊技機Ｌ９において、前記遊技状態設定手段は、前記第３遊技状態が設定されてから予め定められた第１回数の判別が終了するよりも前に、前記第２判別手段の判別結果が前記第１の判別結果となったことに基づいて前記第２遊技状態を設定し、前記第３遊技状態が設定されてから予め定められた第１回数の判別が終了した後で、前記第２判別手段の判別結果が前記第１の判別結果となったことに基づいて前記第１遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｌ１０。

【４６１９】

遊技機Ｌ１０によれば、遊技機Ｌ９の奏する効果に加え、第３遊技状態において少ない判別回数で第１の判別結果となってしまった場合における遊技者の失望感を緩和することができるという効果がある。

【４６２０】

＜特徴Ｍ群＞（引き戻し時短が終了した後にチャンスゾーン）

所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果

が予め定められた特定の判別結果になったことに基づいて、遊技者に有利となる特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも有利度合いが高い第２特典遊技と、を少なくとも含む複数の中から１の特典遊技の種別を決定する種別決定手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、前記種別決定手段により第１の割合で前記第２特典遊技が決定される第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記第２遊技状態において前記設定条件が成立して他の遊技状態が設定されたことに基づいて、予め定められた特定条件が成立するまでの間、前記第２特典遊技が前記第１の割合よりも高い割合で決定され易くなる特別状態となるように制御する状態制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｍ１。

【４６２１】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり遊技を実行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にし、様々な状態において当たり遊技を目指す遊技を行わせることにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

【４６２２】

しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利な遊技状態から不利な遊技状態へと移行した場合に、有利な遊技状態で遊技ができたことにより遊技者を満足させてしまい、遊技を継続しようと思わせ難くなってしまうという問題点があった。

【４６２３】

また、係る従来型の遊技機の中には、有利な第１遊技状態（例えば、確変状態）から最も不利な第２遊技状態（例えば、通常状態）へと直接移行させずに、第１遊技状態と第２遊技状態との中間の有利度合いの第３遊技状態（例えば、時短状態）へと移行させ、その第３遊技状態において当たりにならなかった場合にのみ、第１遊技状態へと移行させるものも存在する。

【４６２４】

しかしながら、係る仕様の遊技機においても、第２遊技状態が終了した時点で遊技に満足してしまう可能性があるため、第２遊技状態から第１遊技状態へと移行した後における遊技者のモチベーションを維持することが困難になってしまうという問題点があった。よって、第１遊技状態へと移行した後における遊技機の稼働率を向上させることが困難になるという問題点があった。

【４６２５】

これに対して遊技機Ｍ１によれば、有利な第２遊技状態から他の遊技状態に移行した場合に特別状態が設定されるので、特別状態の間、遊技を継続しようと思わせることができる。よって、遊技機の稼働率を向上させることができるという効果がある。

【４６２６】

遊技機Ｍ１において、前記状態制御手段は、前記第２状態において前記設定条件が成立して前記第１遊技状態が設定されたことに基づいて、前記特定条件が成立するまでの間、前記特別状態となるように制御するものであることを特徴とする遊技機Ｍ２。

【４６２７】

遊技機Ｍ２によれば、有利な第２遊技状態から有利度合いが低い第１遊技状態へと移行した場合に、特別状態となるので、第２遊技状態が終了した時点で遊技者が遊技を辞めてしまうことを抑制できる。よって、遊技機の稼働率を向上させることができるという効果がある。

【４６２８】

遊技機Ｍ１又はＭ２において、前記判別手段は、第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記種別

決定手段は、前記第１判別手段の判別結果が前記特定の判別結果になるよりも、前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となった場合の方が、前記第２特典遊技を決定し易く構成されているものであり、前記状態制御手段は、前記特別状態として、前記第１判別手段の判別が、前記第２判別手段の判別よりも実行され難くなるように制御するものであることを特徴とする遊技機Ｍ３。

【４６２９】

遊技機Ｍ３によれば、遊技機Ｍ１又はＭ２の奏する効果に加え、特別状態の間は、第２判別手段の判別が実行され易くなるので、当該特別状態の間に特定の判別結果となることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【４６３０】

遊技機Ｍ３において、遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段により第１方向に発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている第１入球手段と、前記第１方向に発射された遊技球が入球可能な位置に設けられ、前記第１入球手段とは異なる第２入球手段と、前記第１方向に発射された遊技球が入球困難となり、且つ、前記第１方向とは異なる第２方向に発射された遊技球が入球可能となる位置に設けられている第３入球手段と、その第３入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記判別手段の判別に用いるための判別情報を取得可能な第１判別情報取得手段と、前記第２入球手段と、前記第３入球手段と、のうち少なくとも一方に遊技球が入球したことに基づいて前記前記判別情報を取得可能な第２判別情報取得手段と、を備え、前記第１判別手段は、前記第１判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行するものであり、前記第２判別手段は、前記第２判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行するものであり、前記可変手段は、前記第１遊技状態よりも、前記第２遊技状態の方が前記第２位置から前記第１位置に可変され易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機Ｍ４。

【４６３１】

遊技機Ｍ４によれば、遊技機Ｍ３の奏する効果に加え、特別状態が設定されていない第２遊技状態であっても、第２判別手段による判別を実行させることができるので、第２判別手段の判別で特定の判別結果になることを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【４６３２】

遊技機Ｍ３又はＭ４において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第１判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示させる第１動的表示手段と、前記第２判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示させる第２動的表示手段と、で少なくとも構成される動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、を備え、前記状態制御手段は、前記特別状態として、前記第１動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間の方が、前記第２動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間よりも長い期間となり易くなるように制御するものであることを特徴とする遊技機Ｍ５。

【４６３３】

遊技機Ｍ５によれば、遊技機Ｍ３又はＭ４の奏する効果に加え、特別状態においては、第１判別手段の判別が実行された場合に長い動的表示期間が設定され易くなるので、当該長い動的表示期間の間に第２判別手段による判別を複数回実行させることができる。よって、第２判別手段の判別によって特定の判別結果となる可能性を高くすることができるという効果がある。

【４６３４】

遊技機Ｍ５において、前記動的表示手段は、前記第１動的表示手段による前記識別情報の動的表示と、前記第２動的表示手段による前記識別情報の動的表示と、を重複して行うことが可能に構成されていることを特徴とする遊技機Ｍ６。

【４６３５】
遊技機Ｍ６によれば、第１判別手段の判別と、第２判別手段の判別と、をより効率良く実行させることができるという効果がある。
【４６３６】
遊技機Ｍ１からＭ６のいずれかにおいて、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態と、前記第２遊技状態と、前記第２遊技状態よりも遊技者に有利な第３遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定するものであり、前記第２遊技状態は、前記第３遊技状態において特定の設定条件が成立したことに基づいて前記遊技状態設定手段により設定されるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｍ７。
【４６３７】
遊技機Ｍ７によれば、遊技機Ｍ１からＭ６のいずれかが奏する効果に加え、有利な第３遊技状態が終了して第２遊技状態に設定され、更に第２遊技状態まで終了されて不利な第１遊技状態に移行してしまった場合に、特別状態を形成することで遊技者の失望感を緩和することができるという効果がある。
【４６３８】
遊技機Ｍ１からＭ７のいずれかにおいて、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態が設定されてから前記特典遊技が実行されずに予め定められた特定回数の前記判別手段の判別が終了したことを前記設定条件の成立として、他の遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｍ８。
【４６３９】
遊技機Ｍ８によれば、遊技機Ｍ１からＭ７のいずれかが奏する効果に加え、有利な第２遊技状態において特典遊技が実行されずに他の遊技状態に移行してしまった場合における遊技者の失望感を緩和させることができるという効果がある。
【４６４０】
＜特徴Ｎ群＞（有利状態中に、第１の発射間隔で遊技球を発射するよりも、第１の発射間隔よりも長い第２の発射間隔で遊技球を発射した方が有利になり易い遊技性）
遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作内容に応じて遊技球を発射することが可能な発射手段と、を備えた遊技機において、所定の設定条件の成立に基づいて、遊技者にとって不利な第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者にとって有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定することが可能な遊技状態設定手段と、を備え、前記遊技機は、前記第２遊技状態において、少なくとも予め定められた特定条件が成立している間、前記発射手段により第１の発射間隔で遊技球が発射され易くなる第１の操作内容で前記操作手段を操作するよりも、前記第１の発射間隔よりも長い発射間隔で遊技球が発射され易くなる第２の操作内容で前記操作手段を操作した場合の方が有利となり易くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｎ１。
【４６４１】
遊技機Ｎ１によれば、発射間隔が長い方が有利になるという、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【４６４２】
遊技機Ｎ１において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の判別情報を取得することが可能な判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記遊技機は、前記特定条件が成立している間、前記第１の操作内容で前記操作手段を操作するよりも、前記第２の操作内容で前記操作手段を操作した場合の方が、前記第２遊技状態において取得された全ての前記判別情報を用いた判別が終了するまでの間における前記判別手段の判別回数が多く

なり易く構成されていることを特徴とする遊技機Ｎ２。
【４６４３】
遊技機Ｎ２によれば、遊技機Ｎ１の奏する効果に加え、発射間隔が長い方が判別手段の判別回数が多くなるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
【４６４４】
遊技機Ｎ２において、遊技球が入球可能な第２入球手段と、その第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記判別情報を取得することが可能な第２判別情報取得手段と、前記第２判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、所定の情報数を上限として、前記判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な記憶手段と、を備え、前記判別手段は、前記判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行する第１判別手段と、前記第２判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第１判別手段の判別は、前記第２判別手段の判別よりも有利な判別結果になり易く構成されているものであり、前記遊技機は、前記特定条件が成立している間、前記第１の操作内容で前記操作手段を操作するよりも、前記第２の操作内容で前記操作手段を操作した場合の方が、前記第２遊技状態において取得された全ての前記判別情報を用いた判別が終了するまでの間における前記第１判別手段の判別回数が多くなり易く構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｎ３。
【４６４５】
遊技機Ｎ３によれば、遊技機Ｎ２の奏する効果に加え、有利度合いが高い第１判別手段の判別回数を、特定条件が成立している間の操作内容に応じて可変させることができるという斬新な遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
【４６４６】
遊技機Ｎ３において、前記第２判別手段の判別は、前記第１判別手段の判別よりも優先して実行されるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｎ４。
【４６４７】
遊技機Ｎ４によれば、遊技機Ｎ３の奏する効果に加え、有利度合いの低い第２判別手段の判別の方が優先的に実行されるので、第２判別手段の判別回数を多くしたいとより強く希望させることができるという効果がある。
【４６４８】
遊技機Ｎ３又はＮ４において、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態において、前記特典遊技が実行されずに予め定められた第１回数の前記第１判別手段の判別が終了したことに基づいて前記第１遊技状態を設定するものであり、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態において、前記特典遊技が実行されずに前記第１回数よりも多い第２回数の前記第２判別手段の判別が終了したことに基づいて前記第１遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｎ５。
【４６４９】
遊技機Ｎ５によれば、遊技機Ｎ３又はＮ４の奏する効果に加え、第１遊技状態が設定される条件を、第１判別手段の判別回数と、第２判別手段の判別回数とで異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【４６５０】
遊技機Ｎ２からＮ５のいずれかにおいて、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示させる動的表示手段と、を備え、前記第２の操作内容は、前記識別情報の動的表示が実行されていない状態で遊技球が前記入球手段に入球するように遊技球が発射され易くなる操作内容で構成されていることを特徴とする遊技機Ｎ６。
【４６５１】
遊技機Ｎ６によれば、遊技機Ｎ２からＮ５のいずれかが奏する効果に加え、第２の操作

内容を行うことにより、動的表示が実行されていない期間が生じ易くなるため、有利な第２遊技状態に設定されている期間が長くなり易く構成することができる。よって、より長い期間第２遊技状態を楽しませることができるという効果がある。

【４６５２】

遊技機Ｎ１からＮ６のいずれかにおいて、前記発射手段は、前記操作手段に対する操作内容に応じて、予め定められた特定の発射間隔以上の発射間隔で遊技球を発射することが可能に構成されているものであり、前記第１の操作内容の操作は、前記発射手段により前記特定の発射間隔で遊技球が発射され易くなる操作内容で構成されていることを特徴とする遊技機Ｎ７。

【４６５３】

遊技機Ｎ７によれば、遊技機Ｎ１からＮ６のいずれかが奏する効果に加え、第１の操作内容の操作は、最短の発射間隔で遊技球を発射するという比較的単純な操作で構成されているので、遊技者の技量に関係なく、容易に行うことができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

【４６５４】

＜特徴Ｏ群＞（有利状態に移行後、特定条件が成立するよりも前に当たりとなるよりも、特定条件の成立後に当たりとなった方が有利となる遊技性）

所定の取得条件の成立に基づいて判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、を備えた遊技機において、所定の設定条件の成立に基づいて、第１遊技状態を少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備え、前記遊技機は、前記第１遊技状態が設定されてから当該第１遊技状態の間に取得された全ての前記判別情報を用いた判別が終了するまでの間において、予め定められた特定条件が成立するよりも前に前記特定の判別結果になった場合と、前記特定条件が成立した後で前記特定の判別結果になった場合とで、遊技者にとっての有利度合いが異なるように構成されていることを特徴とする遊技機Ｏ１。

【４６５５】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり遊技を実行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にし、様々な状態において当たり遊技を目指す遊技を行わせることにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

【４６５６】

しかしながら、係る従来型の遊技機では、同一の状態が設定されている間、遊技者の有利度合いは一定となるので、同一の遊技状態が設定されている間における遊技が単調となってしまい、遊技者の遊技に対する興趣を向上させ難くなってしまう虞がある。

【４６５７】

これに対して遊技機Ｏ１によれば、特定の判別結果となった場合に、特定条件が成立する前であるか否かに注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４６５８】

遊技機Ｏ１において、前記第１遊技状態が設定されてから当該第１遊技状態の間に取得された全ての前記判別情報を用いた判別が終了するまでの間において、予め定められた特定条件が成立するよりも前に前記特定の判別結果になった場合よりも、前記特定条件が成立した後で前記特定の判別結果になった場合の方が遊技者に有利となり易く構成されていることを特徴とする遊技機Ｏ２。

【４６５９】

遊技機Ｏ２によれば、遊技機Ｏ１の奏する効果に加え、第１遊技状態へと移行した場合に、特定条件が成立した後で特定の判別結果となることを期待して遊技を行わせることが

できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【４６６０】
遊技機Ｏ１又はＯ２において、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態が設定されてから、予め定められた特定回数の前記判別手段の判別に渡って連続して、前記特定の判別結果とは異なる第２判別結果となったことに基づいて、前記第１遊技状態よりも遊技者に不利な第２遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｏ３。
【４６６１】
遊技機Ｏ３によれば、遊技機Ｏ１又はＯ２の奏する効果に加え、第１遊技状態において、特定回数の判別が終了するまでに特定の判別結果となることを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【４６６２】
遊技機Ｏ３において、前記特定条件は、前記第１遊技状態が設定されてから、前記特定回数以下の第２回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記第２判別結果となったことに基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機Ｏ４。
【４６６３】
遊技機Ｏ４によれば、遊技機Ｏ３の奏する効果に加え、第１遊技状態において実行された判別の回数に応じて特典遊技の有利度合いが可変するので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
【４６６４】
遊技機Ｏ４において、前記判別情報取得手段により取得された前記判別情報を、所定の情報数を上限として、少なくとも前記判別手段による判別に用いられるまでの間記憶することが可能な記憶手段を備え、前記第２遊技状態は、前記第１遊技状態よりも、前記判別情報取得手段による前記判別情報の取得が困難となるように構成されているものであり、前記特定条件は、前記第１遊技状態が設定された後、前記特定回数の前記判別手段による判別に渡って連続して前記第２判別結果となったことに基づいて場合に成立するものであることを特徴とする遊技機Ｏ５。
【４６６５】
遊技機Ｏ５によれば、遊技機Ｏ４の奏する効果に加え、第１遊技状態が終了するまでの間に実行される判別と、第２遊技状態に設定された時点で記憶手段に記憶されている判別情報に基づく判別と、で特典遊技が実行された場合の有利度合いが可変するので、第２遊技状態に設定された時点において記憶手段に記憶されている判別情報の個数に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。
【４６６６】
＜特徴Ｐ群＞（時短中に、期待度が高い特２抽選を実行させるタイミングを遊技者に選択させる）
所定の設定条件の成立に基づいて、第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態とは有利度合いが異なる第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、を備え、前記第１遊技状態は、第１の遊技方法で遊技を行うことにより前記特定条件が成立し難くなり、前記第１の遊技方法とは異なる第２の遊技方法で遊技を行うことにより、前記第１の遊技方法で遊技を行うよりも前記特定条件が成立し易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機Ｐ１。
【４６６７】
ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり遊技を実行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にし、様々な状態において当たり遊技を目指す遊技を行わせることにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。
【４６６８】
しかしながら、係る従来型の遊技機では、同一の遊技状態が設定されている間において

、同一の遊技方法により遊技を行わなければ遊技者にとって不利益となる可能性があるため、同一の遊技状態が設定されている間、当該遊技状態に対応する遊技方法を実行し続けなくてはならなかった。よって、遊技が単調となってしまい、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが困難となってしまう虞がある。

【４６６９】

これに対して遊技機Ｐ１によれば、第１の遊技方法で遊技を行うか、第２の遊技方法で遊技を行うかによって遊技性を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４６７０】

遊技機Ｐ１において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第１遊技状態は、前記第１の遊技方法で遊技を行うことにより前記特典遊技が実行され難くなり、且つ、前記特定条件が成立し難くなり、前記第２の遊技方法で遊技を行うことにより、前記第１の遊技方法で遊技を行うよりも、前記特典遊技が実行され易くなり、且つ、前記特定条件が成立し易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機Ｐ２。

【４６７１】

遊技機Ｐ２によれば、第１の遊技方法で遊技を行うか、第２の遊技方法で遊技を行うかによって遊技性をより異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４６７２】

遊技機Ｐ２において、前記判別手段は、第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されるものであり、前記第１判別手段は、前記第２判別手段の判別よりも、判別が実行された場合に前記特典遊技が実行され難くなり、且つ、前記特定条件が成立し難くなるように構成されているものであり、前記第１の遊技方法は、前記第２判別手段の判別よりも、前記第１判別手段の判別の方が実行され易くなる遊技方法で構成され、前記第２の遊技方法は、前記第１判別手段の判別よりも、前記第２判別手段の判別の方が実行され易くなる遊技方法で構成されていることを特徴とする遊技機Ｐ３。

【４６７３】

遊技機Ｐ３によれば、遊技機Ｐ２の奏する効果に加え、判別が実行される判別手段の種別によって、第１遊技状態における遊技性を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【４６７４】

遊技機Ｐ３において、前記特定条件は、前記第１遊技状態が設定されてから前記特典遊技が実行されずに予め定められた第１回数の前記第１判別手段の判別が実行されたことに基づいて成立し、前記第２遊技状態が設定されてから前記特典遊技が実行されずに前記第１回数よりも少ない第２回数の前記第２判別手段の判別が実行されたことに基づいて成立するように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｐ４。

【４６７５】

遊技機Ｐ４によれば、遊技機Ｐ３の奏する効果に加え、第１判別手段の判別回数と、第２判別手段の判別回数と、に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【４６７６】

遊技機Ｐ３又はＰ４において、遊技球を発射することが可能な発射手段と、その発射手段によって予め定められた特定方向に発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている第１入球手段と、前記特定方向に発射された遊技球が入球可能な位置に設けられ、前記第１入球手段とは異なる第２入球手段と、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記判別手段の判別に用いるための判別情報を取得可能な第１判別情報取得手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記前記判別情報を取得可能

な第２判別情報取得手段と、を備え、前記第１判別手段は、前記第１判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行するものであり、前記第２判別手段は、前記第２判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｐ５。

【４６７７】

遊技機Ｐ５によれば、遊技機Ｐ３又はＰ４の奏する効果に加え、第１遊技状態においては、特定方向へと遊技球を発射することにより、第１判別手段の判別と、第２判別手段の判別と、の両方を実行させることが可能となるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

【４６７８】

＜特徴Ｑ群＞（有利な遊技状態で大当たりに当選するよりも、不利な遊技状態で大当たりに当選した方が、有利度合いが高くなる）

所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えた遊技機において、所定の設定条件の成立に基づいて、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備え、前記遊技機は、前記第１遊技状態において前記特定の判別結果になった方が、前記第２遊技状態において前記特定の判別結果になった場合よりも有利になり易く構成されていることを特徴とする遊技機Ｑ１。

【４６７９】

遊技機Ｑ１によれば、所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えたものであり、所定の設定条件の成立に基づいて、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備え、前記遊技機は、前記第１遊技状態において前記特定の判別結果になった方が、前記第２遊技状態において前記特定の判別結果になった場合よりも有利になり易く構成されている。

【４６８０】

これにより、有利度合いが低い遊技状態において特定の判別結果となることをより強く願わせるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４６８１】

遊技機Ｑ１において、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態において前記特典遊技の実行とは少なくとも異なる特定の設定条件が成立したことに基づいて前記第１遊技状態を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機Ｑ２。

【４６８２】

遊技機Ｑ２によれば、遊技機Ｑ１の奏する効果に加え、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態において前記特典遊技の実行とは少なくとも異なる特定の設定条件が成立したことに基づいて前記第１遊技状態を設定可能に構成されているので、有利な第２遊技状態において特定の判別結果となるよりも、特定の設定条件が成立することをより強く期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

【４６８３】

遊技機Ｑ１又はＱ２において、前記判別手段は、第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第１遊技状態は、前記第１判別手段の判別結果が前記特定の判別結果になるよりも、前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果になった場合の方が有利になり易く構成されているものであり、前記第２遊技状態は、前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果になるよりも、前記第１判別手段の判別結果が前記特定の判別結果になった場合の方が

有利になり易く構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｑ３。
【４６８４】
遊技機Ｑ３によれば、遊技機Ｑ１又はＱ２の奏する効果に加え、前記判別手段は、第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第１遊技状態は、前記第１判別手段の判別結果が前記特定の判別結果になるよりも、前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果になった場合の方が有利になり易く構成されているものであり、前記第２遊技状態は、前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果になるよりも、前記第１判別手段の判別結果が前記特定の判別結果になった場合の方が有利になり易く構成されているものである。
【４６８５】
これにより、遊技状態に応じて異なる判別手段の判別で特定の判別結果となることを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【４６８６】
遊技機Ｑ３において、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記第１の判別に用いるための第１判別情報を取得する第１判別情報取得手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記第２の判別に用いるための第２判別情報を取得する第２判別情報取得手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、少なくとも前記第１遊技状態において、前記第２入球手段へと遊技球が入球し難くなる第１制御により前記可変手段を可変制御する可変制御手段と、を備え、前記第１の判別条件は、前記第１判別情報取得手段によって前記第１判別情報が取得されたことに基づいて成立するものであり、前記第２の判別条件は、前記第２判別情報取得手段によって前記第２判別情報が取得されたことに基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機Ｑ４。
【４６８７】
遊技機Ｑ４によれば、遊技機Ｑ３の奏する効果に加え、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記第１の判別に用いるための第１判別情報を取得する第１判別情報取得手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記第２の判別に用いるための第２判別情報を取得する第２判別情報取得手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、少なくとも前記第１遊技状態において、前記第２入球手段へと遊技球が入球し難くなる第１制御により前記可変手段を可変制御する可変制御手段と、を備え、前記第１の判別条件は、前記第１判別情報取得手段によって前記第１判別情報が取得されたことに基づいて成立するものであり、前記第２の判別条件は、前記第２判別情報取得手段によって前記第２判別情報が取得されたことに基づいて成立するものである。
【４６８８】
これにより、第１遊技状態において第２判別情報記憶手段に対して第２判別情報が記憶され難く構成できるので、第１遊技状態において第２判別手段による判別が多く実行されてしまい、遊技者にとって過剰に有利となってしまうことを抑制することができるという効果がある。
【４６８９】
遊技機Ｑ４において、前記第２判別情報取得手段によって取得された前記第２判別情報を、予め定められた特定の情報数を上限として、前記第２判別手段の判別に用いられるまで記憶しておくことが可能な判別情報記憶手段を備え、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態と、前記第２遊技状態と、前記第２遊技状態よりも有利な第３遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から１の遊技状態を設定可能に構成されているものであり、前記

第２遊技状態は、前記第１制御により前記可変手段が可変制御されるものであり、前記第３遊技状態は、前記第１制御よりも前記第２入球手段へと遊技球が入球し易くなる第２制御により前記可変手段が可変制御されるものであり、前記遊技状態設定手段は、前記第３遊技状態において予め定められた第１回数の前記判別手段の判別に渡って前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果になったことに基づいて、前記第２遊技状態を設定し、前記第２遊技状態において予め定められた第２回数の前記判別手段の判別に渡って前記外れ判別結果になったことに基づいて、前記第１遊技状態を設定することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機Ｑ５。

【４６９０】

遊技機Ｑ５によれば、遊技機Ｑ４の奏する効果に加え、前記第２判別情報取得手段によって取得された前記第２判別情報を、予め定められた特定の情報数を上限として、前記第２判別手段の判別に用いられるまで記憶しておくことが可能な判別情報記憶手段を備え、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態と、前記第２遊技状態と、前記第２遊技状態よりも有利な第３遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から１の遊技状態を設定可能に構成されているものであり、前記第２遊技状態は、前記第１制御により前記可変手段が可変制御されるものであり、前記第３遊技状態は、前記第１制御よりも前記第２入球手段へと遊技球が入球し易くなる第２制御により前記可変手段が可変制御されるものであり、前記遊技状態設定手段は、前記第３遊技状態において予め定められた第１回数の前記判別手段の判別に渡って前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果になったことに基づいて、前記第２遊技状態を設定し、前記第２遊技状態において予め定められた第２回数の前記判別手段の判別に渡って前記外れ判別結果になったことに基づいて、前記第１遊技状態を設定することが可能に構成されている。

【４６９１】

これにより、第３遊技状態において第２判別情報記憶手段に記憶させておいた第２判別情報に基づく判別で、第２遊技状態では外れ判別結果となることを願わせる一方で、第２遊技状態が終了した後に設定される第１遊技状態では特定の判別結果となることを願わせるという、極めて斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【４６９２】

遊技機Ｑ５において、前記特定の情報数は、前記第１回数と前記第２回数との和よりも多い数で構成されていることを特徴とする遊技機Ｑ６。

【４６９３】

遊技機Ｑ６によれば、遊技機Ｑ５の奏する効果に加え、前記特定の情報数は、前記第１回数と前記第２回数との和よりも多い数で構成されているので、第２遊技状態において第２回数の第２判別手段の判別に渡って外れ判別結果になることにより、ほぼ確実に、第１遊技状態において少なくとも１回の第２判別手段の判別を実行させることができるという効果がある。

【４６９４】

遊技機Ｑ３からＱ６のいずれかにおいて、前記第２遊技状態において前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特定の状態を設定することが可能な特定状態設定手段を備え、前記特定の状態は、前記第１遊技状態よりも前記第２の判別条件が成立し易くなるように構成されているものであり、前記特定状態設定手段は、前記特定の状態において前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて、前記特定の状態を設定することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機Ｑ７。

【４６９５】

遊技機Ｑ７によれば、遊技機Ｑ３からＱ６のいずれかが奏する効果に加え、前記第２遊技状態において前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特定の状態を設定することが可能な特定状態設定手段を備え、前記特定の状態は、前記第１遊技状態よりも前記第２の判別条件が成立し易くなるように構成さ

れているものであり、前記特定状態設定手段は、前記特定の状態において前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて、前記特定の状態を設定することが可能に構成されている。

【４６９６】

これにより、特定の状態の有利度合いをより高くすることができるので、特定の状態が設定された場合における遊技者の興趣を向上させることができるという効果がある。

【４６９７】

遊技機Ｑ７において、前記第２遊技状態は、前記第１遊技状態よりも、前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となった場合に前記特定状態設定手段により前記特定の状態が設定され難く構成されていることを特徴とする遊技機Ｑ８。

【４６９８】

遊技機Ｑ８によれば、遊技機Ｑ７の奏する効果に加え、前記第２遊技状態は、前記第１遊技状態よりも、前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となった場合に前記特定状態設定手段により前記特定の状態が設定され難く構成されているので、第１遊技状態において第２判別手段の判別結果が特定の判別結果になって欲しいと遊技者に強く期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４６９９】

＜特徴Ｒ群＞（有利な遊技状態において当たらないことを示唆する先読み演出）

所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えた遊技機において、第１の設定条件の成立に基づいて、第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において第２の設定条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態よりも有利度合いが低い第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において前記第２の設定条件の成立し易さを示唆可能な特定演出を実行する特定演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｒ１。

【４７００】

遊技機Ｒ１によれば、所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えたものであり、第１の設定条件の成立に基づいて、第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において第２の設定条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態よりも有利度合いが低い第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において前記第２の設定条件の成立し易さを示唆可能な特定演出を実行する特定演出実行手段と、を備える。

【４７０１】

これにより、比較的有利度合いが低い第２遊技状態が設定されるか否かを示唆するという斬新な演出を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４７０２】

遊技機Ｒ１において、所定の取得条件の成立に基づいて前記判別手段の判別に用いるための判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、当該判別情報を用いた判別が実行されるまでの間、予め定められた特定の情報数を上限として記憶可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記判別情報に応じて、当該判別情報を用いた前記判別手段の判別が実行されるよりも前に前記判別手段の判別結果を特定することが可能な特定手段と、を備え、前記第２の設定条件は、前記第１遊技状態が設定されてから予め定められた特定回数の判別に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となったことに基づいて成立するものであり、前記特定演出実行手段は、前記特定手段によって特定された判別結果に応じた演出態様の前記

特定演出を、前記特定回数の判別が終了するよりも前に実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機Ｒ２。

【４７０３】

遊技機Ｒ２によれば、遊技機Ｒ１の奏する効果に加え、所定の取得条件の成立に基づいて前記判別手段の判別に用いるための判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、当該判別情報を用いた判別が実行されるまでの間、予め定められた特定の情報数を上限として記憶可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記判別情報に応じて、当該判別情報を用いた前記判別手段の判別が実行されるよりも前に前記判別手段の判別結果を特定することが可能な特定手段と、を備え、前記第２の設定条件は、前記第１遊技状態が設定されてから予め定められた特定回数の判別に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となったことに基づいて成立するものであり、前記特定演出実行手段は、前記特定手段によって特定された判別結果に応じた演出態様の前記特定演出を、前記特定回数の判別が終了するよりも前に実行可能に構成されている。

【４７０４】

これにより、特定回数の判別に渡って連続して外れ判別結果となる期待度を予め示唆するという極めて斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

【４７０５】

遊技機Ｒ１又はＲ２において、前記第１遊技状態において前記特定の判別結果になるよりも、前記第２遊技状態において前記特定の判別結果になった場合の方が、遊技者にとって有利となり易く構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｒ３。

【４７０６】

遊技機Ｒ３によれば、遊技機Ｒ１又はＲ２の奏する効果に加え、前記第１遊技状態において前記特定の判別結果になるよりも、前記第２遊技状態において前記特定の判別結果になった場合の方が、遊技者にとって有利となり易く構成されているので、有利度合いが高い第１遊技状態において特定の判別結果とならずに、有利度合いが低い第２遊技状態において特定の判別結果となることを期待させるという斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

【４７０７】

遊技機Ｒ３において、第３の設定条件の成立に基づいて、前記第１遊技状態よりも前記所定の取得条件が成立し易い第３遊技状態を設定する第３遊技状態設定手段を備え、前記第１の設定条件は、前記第３遊技状態において成立し得るように構成されているものであり、前記第３遊技状態の間に取得されて前記記憶手段に記憶された前記判別情報を用いて、前記第１遊技状態において前記特定の判別結果になるよりも、前記第２遊技状態において前記特定の判別結果になった場合の方が遊技者にとって有利となり易く構成されていることを特徴とする遊技機Ｒ４。

【４７０８】

遊技機Ｒ４によれば、遊技機Ｒ３の奏する効果に加え、前記第１遊技状態よりも前記所定の取得条件が成立し易い第３遊技状態を設定する第３遊技状態設定手段を備え、前記第１の設定条件は、前記第３遊技状態において成立し得るように構成されているものであり、前記第３遊技状態の間に取得されて前記記憶手段に記憶された前記判別情報を用いて、前記第１遊技状態において前記特定の判別結果になるよりも、前記第２遊技状態において前記特定の判別結果になった場合の方が遊技者にとって有利となり易く構成されている。

【４７０９】

これにより、第３遊技状態において前記所定の取得条件がより多く成立することを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４７１０】

遊技機Ｒ３又はＲ４において、前記特定演出実行手段は、前記特定手段によって特定された判別結果に応じて、前記第２の設定条件が成立するよりも前に、前記第２遊技状態に

おいて前記特定の判別結果となることを示唆する内容の前記特定演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機Ｒ５。

【４７１１】

遊技機Ｒ５によれば、遊技機Ｒ３又はＲ４の奏する効果に加え、前記特定演出実行手段は、前記特定手段によって特定された判別結果に応じて、前記第２の設定条件が成立するよりも前に、前記第２遊技状態において前記特定の判別結果となることを示唆する内容の前記特定演出を実行可能に構成されているので、特定演出の内容に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４７１２】

遊技機Ｒ２からＲ５のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも前記第２入球手段への入球が困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、を備え、前記判別情報取得手段は、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記判別情報を取得する第１判別情報取得手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記判別情報を取得する第２判別情報取得手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記判別手段は、前記第１判別情報取得手段によって取得された前記判別情報に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第２判別情報取得手段によって取得された前記判別情報に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記記憶手段は、前記第１判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、当該判別情報を用いた前記第１判別手段による判別が実行されるまでの間記憶可能な第１記憶手段と、前記第２判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、当該判別情報を用いた前記第２判別手段による判別が実行されるまでの間記憶可能な第２記憶手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第２判別手段は、前記第１判別手段の判別よりも優先的に判別を実行可能に構成されているものであり、前記特定手段は、前記第２記憶手段に記憶されている前記判別情報に応じて、当該判別情報を用いた前記第２判別手段の判別が実行されるよりも前に前記判別手段の判別結果を特定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｒ６。

【４７１３】

遊技機Ｒ６によれば、遊技機Ｒ２からＲ５のいずれかが奏する効果に加え、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも前記第２入球手段への入球が困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、を備え、前記判別情報取得手段は、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記判別情報を取得する第１判別情報取得手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記判別情報を取得する第２判別情報取得手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記判別手段は、前記第１判別情報取得手段によって取得された前記判別情報に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第２判別情報取得手段によって取得された前記判別情報に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記記憶手段は、前記第１判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、当該判別情報を用いた前記第１判別手段による判別が実行されるまでの間記憶可能な第１記憶手段と、前記第２判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、当該判別情報を用いた前記第２判別手段による判別が実行されるまでの間記憶可能な第２記憶手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第２判別手段は、前記第１判別手段の判別よりも優先的に判別を実行可能に構成されているものであり、前記特定手段は、前記第２記憶手段に記憶されている前記判別情報に応じて、当該判別情報を用いた前記第２判別手段の判別が実行されるよりも前に前記判別手段の判別結果を特定することが可能に構成されているものである。

【４７１４】

これにより、特定演出により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。
【４７１５】
遊技機Ｒ６において、前記第２入球手段へと遊技球が入球し易くなる第１制御と、その第１制御よりも前記第２入球手段へと遊技球が入球困難となる第２制御と、を少なくとも含む複数の制御で前記可変手段を可変制御することが可能な可変制御手段と、第３の設定条件の成立に基づいて、前記可変制御手段により前記第１制御で前記可変手段が可変制御される第３遊技状態を設定する第３遊技状態設定手段と、を備え、前記第１遊技状態と、前記第２遊技状態とは、前記可変制御手段により前記第２制御で前記可変手段が可変制御されるように構成されているものであり、前記第１の設定条件は、前記第３遊技状態において成立し得るように構成されているものであり、前記第１遊技状態において前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果になるよりも、前記第２遊技状態において前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となった場合の方が遊技者にとって有利となり易く構成されていることを特徴とする遊技機Ｒ７。
【４７１６】
遊技機Ｒ７によれば、遊技機Ｒ６の奏する効果に加え、前記第２入球手段へと遊技球が入球し易くなる第１制御と、その第１制御よりも前記第２入球手段へと遊技球が入球困難となる第２制御と、を少なくとも含む複数の制御で前記可変手段を可変制御することが可能な可変制御手段と、第３の設定条件の成立に基づいて、前記可変制御手段により前記第１制御で前記可変手段が可変制御される第３遊技状態を設定する第３遊技状態設定手段と、を備え、前記第１遊技状態と、前記第２遊技状態とは、前記可変制御手段により前記第２制御で前記可変手段が可変制御されるように構成されているものであり、前記第１の設定条件は、前記第３遊技状態において成立し得るように構成されているものであり、前記第１遊技状態において前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果になるよりも、前記第２遊技状態において前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となった場合の方が遊技者にとって有利となり易く構成されている。
【４７１７】
これにより、可変制御手段の制御内容に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。
【４７１８】
遊技機Ｒ７において、前記第２遊技状態において前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特定の状態を設定することが可能な特定状態設定手段を備え、前記特定の状態は、前記第１遊技状態よりも前記第２の判別条件が成立し易くなるように構成されているものであり、前記特定状態設定手段は、前記特定の状態において前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて、前記特定の状態を設定することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機Ｒ８。
【４７１９】
遊技機Ｒ８によれば、遊技機Ｒ７の奏する効果に加え、前記第２遊技状態において前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特定の状態を設定することが可能な特定状態設定手段を備え、前記特定の状態は、前記第１遊技状態よりも前記第２の判別条件が成立し易くなるように構成されているものであり、前記特定状態設定手段は、前記特定の状態において前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて、前記特定の状態を設定することが可能に構成されている。
【４７２０】
これにより、特定の状態が設定されることを強く期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【４７２１】
遊技機Ｒ８において、前記第１遊技状態は、前記第２遊技状態よりも、前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となった場合に前記特定状態設定手段により前記特定

の状態が設定され難く構成されていることを特徴とする遊技機Ｒ９。
【４７２２】
遊技機Ｒ９によれば、遊技機Ｒ８の奏する効果に加え、前記第１遊技状態は、前記第２遊技状態よりも、前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となった場合に前記特定状態設定手段により前記特定の状態が設定され難く構成されているので、第２遊技状態において第２判別手段の判別結果が特定の判別結果となることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【４７２３】
＜特徴Ｓ群＞（特定回数の抽選に渡って連続して大当たりに当選することで有利な遊技状態に移行し易くなる）
所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えた遊技機において、前記特典遊技が終了した後の遊技状態として、遊技者に有利な第１遊技状態を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備え、前記遊技機は、前記遊技状態設定手段により１の遊技状態が設定されてからその設定された遊技状態の間に前記特定の判別結果になることを予め定められた特定回数の前記特典遊技の終了後の遊技状態に渡って連続して繰り返すことにより、連続回数が前記特定回数未満の場合よりも、前記遊技状態設定手段によって前記第１遊技状態が設定され易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機Ｓ１。
【４７２４】
遊技機Ｓ１によれば、所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えたものであり、前記特典遊技が終了した後の遊技状態として、遊技者に有利な第１遊技状態を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備え、前記遊技機は、前記遊技状態設定手段により１の遊技状態が設定されてからその設定された遊技状態の間に前記特定の判別結果になることを予め定められた特定回数の前記特典遊技の終了後の遊技状態に渡って連続して繰り返すことにより、連続回数が前記特定回数未満の場合よりも、前記遊技状態設定手段によって前記第１遊技状態が設定され易くなるように構成されている。
【４７２５】
これにより、特典遊技が終了した後で、他の遊技状態に移行する前に特定の判別結果となることを強く期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【４７２６】
遊技機Ｓ１において、前記遊技機は、予め定められた特定回数の判別に渡って連続して前記特定の判別結果となった場合に、前記特定の判別結果の連続回数が前記特定回数未満の場合よりも、前記遊技状態設定手段によって前記第１遊技状態が設定され易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機Ｓ２。
【４７２７】
遊技機Ｓ２によれば、前記遊技機は、予め定められた特定回数の判別に渡って連続して前記特定の判別結果となった場合に、前記特定の判別結果の連続回数が前記特定回数未満の場合よりも、前記遊技状態設定手段によって前記第１遊技状態が設定され易くなるように構成されているので、特定の判別結果が連続することを期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。
【４７２８】
遊技機Ｓ１又はＳ２において、前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に不利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定可能に構成されているものであり、前記遊技機は、前記第２遊技状態において前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となったことに基づいて、前記第１遊技状態よりも不

利な第３遊技状態が設定され易くなり、前記第２遊技状態において前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて、前記第１遊技状態が設定され易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機Ｓ３。

【４７２９】

遊技機Ｓ３によれば、遊技機Ｓ１又はＳ２の奏する効果に加え、前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に不利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定可能に構成されているものであり、前記遊技機は、前記第２遊技状態において前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となったことに基づいて、前記第１遊技状態よりも不利な第３遊技状態が設定され易くなり、前記第２遊技状態において前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて、前記第１遊技状態が設定され易くなるように構成されている。

【４７３０】

これにより、特典遊技が実行された後の遊技状態が第２遊技状態に設定された場合に、続けて特定の判別結果となることを強く期待させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４７３１】

遊技機Ｓ３において、前記判別手段は、第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、第２の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態において前記第１判別手段の判別で前記特定の判別結果となった場合に、前記第１遊技状態よりも前記第２遊技状態を設定し易くなり、前記第２遊技状態において前記第２判別手段の判別で前記特定の判別結果となった場合に、前記第２遊技状態よりも前記第１遊技状態を設定し易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機Ｓ４。

【４７３２】

遊技機Ｓ４によれば、遊技機Ｓ３の奏する効果に加え、前記判別手段は、第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、第２の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態において前記第１判別手段の判別で前記特定の判別結果となった場合に、前記第１遊技状態よりも前記第２遊技状態を設定し易くなり、前記第２遊技状態において前記第２判別手段の判別で前記特定の判別結果となった場合に、前記第２遊技状態よりも前記第１遊技状態を設定し易くなるように構成されている。

【４７３３】

これにより、第２遊技状態において、第２判別手段の判別で特定の判別結果となることを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【４７３４】

遊技機Ｓ４において、第１方向へと発射した遊技球が入球可能な位置に設けられている第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる位置に設けられている第２入球手段と、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１判別手段の判別に用いるための第１判別情報を取得する第１判別情報取得手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２判別手段の判別に用いるための第２判別情報を取得する第２判別情報取得手段と、前記第１判別情報取得手段によって取得された前記第１判別情報を、所定の情報数を上限として、前記第１判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な第１判別情報記憶手段と、前記第２判別情報取得手段によって取得された前記第２判別情報を、所定の情報数を上限として、前記第１判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な第２判別情報記憶手段と、を備え、前記特典遊技は、前記第１方向へと遊技球を発射することで遊技者に有利となるように構成されているものであり、前記第２遊技状態は、少なくとも前記特典遊技の実行中よりも前記第２入球手段へと遊技球が入球し易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機Ｓ５。

【４７３５】
遊技機Ｓ５によれば、遊技機Ｓ４の奏する効果に加え、第１方向へと発射した遊技球が入球可能な位置に設けられている第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる位置に設けられている第２入球手段と、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１判別手段の判別に用いるための第１判別情報を取得する第１判別情報取得手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２判別手段の判別に用いるための第２判別情報を取得する第２判別情報取得手段と、前記第１判別情報取得手段によって取得された前記第１判別情報を、所定の情報数を上限として、前記第１判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な第１判別情報記憶手段と、前記第２判別情報取得手段によって取得された前記第２判別情報を、所定の情報数を上限として、前記第１判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な第２判別情報記憶手段と、を備え、前記特典遊技は、前記第１方向へと遊技球を発射することで遊技者に有利となるように構成されているものであり、前記第２遊技状態は、少なくとも前記特典遊技の実行中よりも前記第２入球手段へと遊技球が入球し易くなるように構成されている。
【４７３６】
これにより、最初に特典遊技の終了後における遊技状態として第２遊技状態が設定されると、まず、第１判別情報に基づく判別を開始させることができるので、第２遊技状態が設定されたとしても、第１判別手段の判別結果が特定の判別結果となり、更に再度設定された第２遊技状態において第２判別手段の判別結果が特定の判別結果とならなければ有利な第１遊技状態へと移行しないように構成できるので、第１遊技状態へと移行した場合における遊技者の興趣をより向上させることができるという効果がある。
【４７３７】
遊技機Ｓ５において、前記第２入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、前記第２遊技状態において、前記第２入球手段へと遊技球が入球し易くなり、前記第３遊技状態と前記特典遊技の実行中とで前記第２入球手段へと遊技球が入球し難くなるように前記可変手段を可変制御する可変制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｓ６。
【４７３８】
遊技機Ｓ６によれば、遊技機Ｓ５の奏する効果に加え、前記第２入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、前記第２遊技状態において、前記第２入球手段へと遊技球が入球し易くなり、前記第３遊技状態と前記特典遊技の実行中とで前記第２入球手段へと遊技球が入球し難くなるように前記可変手段を可変制御する可変制御手段と、を備える。
【４７３９】
これにより、可変手段の可変制御に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。
【４７４０】
遊技機Ｓ１からＳ６のいずれかにおいて、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態において前記判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて、前記第１遊技状態を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機Ｓ７。
【４７４１】
遊技機Ｓ７によれば、遊技機Ｓ１からＳ６の奏する効果に加え、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態において前記判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて、前記第１遊技状態を設定可能に構成されているので、第１遊技状態において特定の判別結果となることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【４７４２】
＜特徴Ｔ群＞（大当たり遊技の実行中に特定条件が成立することで連荘が確定する）
予め定められた特定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、所定の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行する判別手段と、前記特典遊技の実行中に前記判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別

結果になったことに基づいて、前記特典遊技の終了後に前記特定条件が成立し易くなるように制御する特定条件制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｔ１。

【４７４３】

遊技機Ｔ１によれば、予め定められた特定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、所定の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行する判別手段と、前記特典遊技の実行中に前記判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果になったことに基づいて、前記特典遊技の終了後に前記特定条件が成立し易くなるように制御する特定条件制御手段と、を備える。

【４７４４】

これにより、特典遊技の実行中に判別手段の判別結果が特定の判別結果になることを期待させることができるので、特典遊技の実行中における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４７４５】

遊技機Ｔ１において、前記所定の判別条件は、前記特典遊技が実行されているか否かによらず成立し得るものであることを特徴とする遊技機Ｔ２。

【４７４６】

遊技機Ｔ２によれば、遊技機Ｔ１の奏する効果に加え、前記所定の判別条件は、前記特典遊技が実行されているか否かによらず成立し得るものであるので、特典遊技の実行中以外の状態でも特定の判別結果となることを期待させることができるという効果がある。

【４７４７】

遊技機Ｔ２において、特定条件制御手段は、前記特典遊技が実行されていない状態で前記特定の判別結果となるよりも、前記特典遊技の実行中に前記特定の判別結果になった場合の方が、前記特定条件が成立し易くなるように制御可能に構成されていることを特徴とする遊技機Ｔ３。

【４７４８】

遊技機Ｔ３によれば、遊技機Ｔ２の奏する効果に加え、特定条件制御手段は、前記特典遊技が実行されていない状態で前記特定の判別結果となるよりも、前記特典遊技の実行中に前記特定の判別結果になった場合の方が、前記特定条件が成立し易くなるように制御可能に構成されているので、特典遊技の実行中に特定の判別結果となることをより強く期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４７４９】

遊技機Ｔ１からＴ３のいずれかにおいて、前記判別手段によって判別が実行されたことに基づいて、当該判別の判別結果に応じて、当該判別の判別結果を示すまでの判別期間を設定することが可能に構成され、少なくとも前記特定の判別結果を示すまでの前記判別期間として、前記特典遊技の終了よりも後に経過し易くなる長さの判別期間を設定することが可能な判別期間設定手段を備えることを特徴とする遊技機Ｔ４。

【４７５０】

遊技機Ｔ２によれば、遊技機Ｔ１からＴ３のいずれかが奏する効果に加え、前記判別手段によって判別が実行されたことに基づいて、当該判別の判別結果に応じて、当該判別の判別結果を示すまでの判別期間を設定することが可能に構成され、少なくとも前記特定の判別結果を示すまでの前記判別期間として、前記特典遊技の終了よりも後に経過し易くなる長さの判別期間を設定することが可能な判別期間設定手段を備える。

【４７５１】

これにより、特典遊技の実行中に特定の判別結果となった場合に、特典遊技の実行中に特定条件が成立してしまい、重複して特典遊技が実行されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【４７５２】

遊技機Ｔ１からＴ４のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手

段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難になる第２位置と、に可変可能な可変手段と、を備え、前記特定条件は、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立可能に構成されているものであり、前記特定条件制御手段は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果になったことに基づいて、前記可変手段を前記第２位置から前記第１位置へと所定期間可変させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機Ｔ５。

【４７５３】

遊技機Ｔ４によれば、遊技機Ｔ１からＴ４のいずれかが奏する効果に加え、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難になる第２位置と、に可変可能な可変手段と、を備え、前記特定条件は、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立可能に構成されているものであり、前記特定条件制御手段は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果になったことに基づいて、前記可変手段を前記第２位置から前記第１位置へと所定期間可変させることが可能に構成されている。

【４７５４】

これにより、可変手段の可変動作に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４７５５】

遊技機Ｔ５において、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記判別手段の判別とは異なる特定の判別を実行する特定判別手段と、遊技球が入球可能となる第１状態と、その第１状態よりも遊技球の入球が困難となる第２状態と、に可変可能な可変入球手段と、前記特定判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて、前記可変入球手段が前記第２状態から前記第１状態へと所定期間可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備え、前記特典遊技実行手段は、前記特定判別手段の判別結果が前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となったことに基づいて前記特典遊技を実行する第１特典遊技実行手段と、前記可変入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記特典遊技を実行する第２特典遊技実行手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第２の判別結果となる確率は、前記第１の判別結果となる確率よりも高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機Ｔ６。

【４７５６】

遊技機Ｔ６によれば、遊技機Ｔ５の奏する効果に加え、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記判別手段の判別とは異なる特定の判別を実行する特定判別手段と、遊技球が入球可能となる第１状態と、その第１状態よりも遊技球の入球が困難となる第２状態と、に可変可能な可変入球手段と、前記特定判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて、前記可変入球手段が前記第２状態から前記第１状態へと所定期間可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備え、前記特典遊技実行手段は、前記特定判別手段の判別結果が前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となったことに基づいて前記特典遊技を実行する第１特典遊技実行手段と、前記可変入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記特典遊技を実行する第２特典遊技実行手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第２の判別結果となる確率は、前記第１の判別結果となる確率よりも高くなるように構成されている。

【４７５７】

これにより、特定判別手段の判別結果に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４７５８】

遊技機Ｔ６において、前記特定判別手段は、前記第１の判別結果と、前記第２の判別結果と、のどちらかの判別結果となるように構成されていることを特徴とする遊技機Ｔ７。

【４７５９】

遊技機Ｔ７によれば、遊技機Ｔ６の奏する効果に加え、前記特定判別手段は、前記第１の判別結果と、前記第２の判別結果と、のどちらかの判別結果となるように構成されてい

るので、特定判別手段が実行された時点で特典遊技が実質的に確定するため、可変手段が第１位置へと可変されることを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【４７６０】

遊技機Ｔ５からＴ７のいずれかにおいて、所定の設定条件の成立に基づいて、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から１の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段を備え、前記特定条件制御手段は、前記第１遊技状態の間に前記特定の判別結果が示されたことに基づいて、前記入球手段へと遊技球を入球させることが困難となる第１可変パターンで前記可変手段を可変させ、前記第２遊技状態の間に前記特定の判別結果が示されたことに基づいて、前記第１可変パターンよりも前記入球手段へと遊技球を入球させることが容易となる第２可変パターンで前記可変手段を可変させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機Ｔ８。

【４７６１】

遊技機Ｔ８によれば、遊技機Ｔ５からＴ７のいずれかが奏する効果に加え、所定の設定条件の成立に基づいて、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から１の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段を備え、前記特定条件制御手段は、前記第１遊技状態の間に前記特定の判別結果が示されたことに基づいて、前記入球手段へと遊技球を入球させることが困難となる第１可変パターンで前記可変手段を可変させ、前記第２遊技状態の間に前記特定の判別結果が示されたことに基づいて、前記第１可変パターンよりも前記入球手段へと遊技球を入球させることが容易となる第２可変パターンで前記可変手段を可変させることが可能に構成されている。

【４７６２】

これにより、第２遊技状態の間に特定の判別結果が示されることを強く期待させることができるという効果がある。

【４７６３】

＜特徴Ｕ群＞（時短中に普図当たりに当選するよりも、大当たり中に普図当たりに当選した方が有利になる）

第１の判別条件の成立に基づいて第１の判別を実行する第１判別手段と、の第１判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えた遊技機において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、遊技球が通過可能な通過手段と、その通過手段を遊技球が通過したことに基づいて第２の判別を実行する第２判別手段と、その第２判別手段の判別結果が第２の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定の可変パターンで可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記第２判別手段による前記第２の判別が実行されたことに基づいて、次に前記第２の判別を実行することが可能となるまでの間における前記可変手段の可変態様として、前記入球手段へと遊技球が入球し難い第１可変態様と、その第１可変態様よりも前記入球手段へと遊技球が入球し易い第２可変態様と、を少なくとも含む複数のうち１の可変態様で前記可変手段を可変させることが可能な可変制御手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特定の遊技状態を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記特定の遊技状態よりも、前記特典遊技の実行中の方が、前記第２の判別が実行された場合に前記可変制御手段により前記第２可変態様で前記可変手段が可変され易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機Ｕ１。

【４７６４】

遊技機Ｕ１によれば、第１の判別条件の成立に基づいて第１の判別を実行する第１判別手段と、の第１判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えたものであり、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、遊技球が

通過可能な通過手段と、その通過手段を遊技球が通過したことに基づいて第２の判別を実行する第２判別手段と、その第２判別手段の判別結果が第２の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定の可変パターンで可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記第２判別手段による前記第２の判別が実行されたことに基づいて、次に前記第２の判別を実行することが可能となるまでの間における前記可変手段の可変態様として、前記入球手段へと遊技球が入球し難い第１可変態様と、その第１可変態様よりも前記入球手段へと遊技球が入球し易い第２可変態様と、を少なくとも含む複数のうち１の可変態様で前記可変手段を可変させることが可能な可変制御手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特定の遊技状態を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記特定の遊技状態よりも、前記特典遊技の実行中の方が、前記第２の判別が実行された場合に前記可変制御手段により前記第２可変態様で前記可変手段が可変され易くなるように構成されている。

【４７６５】

これにより、特定の遊技状態よりも、特典遊技の実行中に第２判別手段の判別が実行されることを遊技者に期待させるという斬新な遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができきるという効果がある。

【４７６６】

遊技機Ｕ１において、前記特定の遊技状態は、前記特典遊技の実行中よりも、前記第２判別手段による判別が実行された場合に前記第２の判別結果となる確率が高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機Ｕ２。

【４７６７】

遊技機Ｕ２によれば、遊技機Ｕ１の奏する効果に加え、前記特定の遊技状態は、前記特典遊技の実行中よりも、前記第２判別手段による判別が実行された場合に前記第２の判別結果となる確率が高くなるように構成されているので、第２遊技状態へと移行することを期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４７６８】

遊技機Ｕ１又はＵ２において、前記可変制御手段は、前記特典遊技の実行中に予め定められた特定条件が成立している状態で前記第２の判別結果となった場合に、前記特典遊技が終了した後で前記可変遊技が開始され易くなるように前記可変手段を可変制御可能に構成されていることを特徴とする遊技機Ｕ３。

【４７６９】

遊技機Ｕ３によれば、遊技機Ｕ１又はＵ２の奏する効果に加え、前記可変制御手段は、前記特典遊技の実行中に予め定められた特定条件が成立している状態で前記第２の判別結果となった場合に、前記特典遊技が終了した後で前記可変遊技が開始され易くなるように前記可変手段を可変制御可能に構成されているので、特典遊技の実行期間と可変遊技の実行期間とが重複してしまうことを抑制することができるという効果がある。

【４７７０】

遊技機Ｕ３において、前記第２判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間を、設定する動的表示期間設定手段と、を備え、前記特典遊技実行手段は、前記特典遊技において前記特定条件が成立してから前記特典遊技が終了するまでの期間が予め定められた特定期間となるように前記特典遊技を実行可能に構成されているものであり、前記動的表示期間設定手段は、前記第２の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示における動的表示期間として、前記特定期間を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機Ｕ５。

【４７７１】

遊技機Ｕ５によれば、遊技機Ｕ４の奏する効果に加え、前記第２判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間を、設定する動的表示期間設定手段と、を備え、前

記特典遊技実行手段は、前記特典遊技において前記特定条件が成立してから前記特典遊技が終了するまでの期間が予め定められた特定期間となるように前記特典遊技を実行可能に構成されているものであり、前記動的表示期間設定手段は、前記第２の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示における動的表示期間として、前記特定期間を設定可能に構成されている。

【４７７２】

これにより、特典遊技において特定条件の成立後に特定の判別結果となった場合に、確実に、特典遊技が終了してから可変遊技を開始させることができるという効果がある。

【４７７３】

遊技機Ｕ５において、前記遊技状態設定手段により前記特典遊技の終了後の遊技状態として前記特定の遊技状態が設定された場合に、当該設定された特定の遊技状態が少なくとも前記特定期間以上継続し易くなるように制御する期間制御手段を備えることを特徴とする遊技機Ｕ６。

【４７７４】

遊技機Ｕ６によれば、遊技機Ｕ５の奏する効果に加え、前記遊技状態設定手段により前記特典遊技の終了後の遊技状態として前記特定の遊技状態が設定された場合に、当該設定された特定の遊技状態が少なくとも前記特定期間以上継続し易くなるように制御する期間制御手段を備えるので、特典遊技において特定条件の成立後に特定の判別結果となった場合に、確実に、特定の遊技状態の間に可変遊技を開始させることができるという効果がある。

【４７７５】

遊技機Ｕ６において、前記期間制御手段は、前記特定の遊技状態が前記特定期間が経過した時点で終了し易くなるように制御可能に構成されているものであり、前記可変制御手段は、前記特定の遊技状態の間に前記可変遊技が開始された場合に、前記可変手段が予め定められた第１期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変するように可変制御し、前記特定の遊技状態の終了後に前記可変遊技が開始された場合に、前記可変手段が前記第１期間よりも短い第２期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変するように可変制御することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機Ｕ７。

【４７７６】

遊技機Ｕ７によれば、遊技機Ｕ６の奏する効果に加え、前記期間制御手段は、前記特定の遊技状態が前記特定期間が経過した時点で終了し易くなるように制御可能に構成されているものであり、前記可変制御手段は、前記特定の遊技状態の間に前記可変遊技が開始された場合に、前記可変手段が予め定められた第１期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変するように可変制御し、前記特定の遊技状態の終了後に前記可変遊技が開始された場合に、前記可変手段が前記第１期間よりも短い第２期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変するように可変制御することが可能に構成されている。

【４７７７】

これにより、特定の遊技状態の間に可変遊技が開始されることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【４７７８】

遊技機Ｕ１からＵ７のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球困難になる第２状態と、に可変可能な可変入球手段と、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第３の判別を実行する第３判別手段と、その第３判別手段の判別結果が予め定められた第３の判別結果となったことに基づいて前記可変入球手段を所定期間、前記第２状態から前記第１状態へと可変させる可変制御手段と、前記可変入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記特典遊技を実行する第２特典遊技実行手段と、を備え、前記特典遊技実行手段は、前記第３判別手段の判別結果が前記第１の判別結果となったことに基づいて前記特典遊技を実行可能に構成されているものであり、前記第３判別手段は、前記第１の判別結果となる確率よりも、前記第３の判別結果となる確率の方が高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機Ｕ８。

【４７７９】
遊技機Ｕ８によれば、遊技機Ｕ１からＵ７の奏する効果に加え、遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球困難になる第２状態と、に可変可能な可変入球手段と、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第３の判別を実行する第３判別手段と、その第３判別手段の判別結果が予め定められた第３の判別結果となったことに基づいて前記可変入球手段を所定期間、前記第２状態から前記第１状態へと可変させる可変制御手段と、前記可変入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記特典遊技を実行する第２特典遊技実行手段と、を備え、前記特典遊技実行手段は、前記第３判別手段の判別結果が前記第１の判別結果となったことに基づいて前記特典遊技を実行可能に構成されているものであり、前記第３判別手段は、前記第１の判別結果となる確率よりも、前記第３の判別結果となる確率の方が高くなるように構成されている。
【４７８０】
これにより、第３判別手段の判別が実行されることを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【４７８１】
遊技機Ｕ８において、前記第３判別手段は、前記第１の判別結果と、前記第３の判別結果と、のどちらかになるように構成されていることを特徴とする遊技機Ｕ９。
【４７８２】
遊技機Ｕ９によれば、遊技機Ｕ８の奏する効果に加え、前記第３判別手段は、前記第１の判別結果と、前記第３の判別結果と、のどちらかになるように構成されているので、第３判別手段が実行された時点で特典遊技の実行が実質的に確定する。よって、第３判別手段の判別が実行されるか否かにより注目して遊技を行わせることができるという効果がある。
【４７８３】
＜特徴Ｖ群＞（当たりに当選した際の変動時間に応じて、当たり終了後の時短回数が可変する）
所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、遊技者に有利な第１遊技状態を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記第１遊技状態は、当該第１遊技状態が設定される契機となった前記特典遊技が実行される際の前記動的表示期間に応じて、遊技者にとっての有利度合いが可変され得るように構成されていることを特徴とする遊技機Ｖ１。
【４７８４】
遊技機Ｖ１によれば、所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、遊技者に有利な第１遊技状態を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記第１遊技状態は、当該第１遊技状態が設定される契機となった前記特典遊技が実行される際の前記動的表示期間に応じて、遊技者にとっての有利度合いが可変され得るように構成されている。
【４７８５】
これにより、特典遊技が実行される際の動的表示期間に応じて有利度合いが可変するという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【４７８６】

遊技機Ｖ１において、前記判別手段は、第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記動的表示手段は、前記第１判別手段の判別結果を示すための第１識別情報を動的表示させる第１動的表示手段と、前記第２判別手段の判別結果を示すための第２識別情報を動的表示させる第２動的表示手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第１遊技状態は、前記特典遊技が実行される際の前記第１識別情報の動的表示における動的表示期間に応じて、遊技者にとっての有利度合いが可変されるように構成されていることを特徴とする遊技機Ｖ２。

【４７８７】

遊技機Ｖ２によれば、遊技機Ｖ１の奏する効果に加え、前記判別手段は、第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記動的表示手段は、前記第１判別手段の判別結果を示すための第１識別情報を動的表示させる第１動的表示手段と、前記第２判別手段の判別結果を示すための第２識別情報を動的表示させる第２動的表示手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第１遊技状態は、前記特典遊技が実行される際の前記第１識別情報の動的表示における動的表示期間に応じて、遊技者にとっての有利度合いが可変されるように構成されている。

【４７８８】

これにより、第１識別情報の動的表示における動的表示期間に注目して遊技を行わせる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

【４７８９】

遊技機Ｖ２において、前記第１識別情報の動的表示の実行中に前記特定の判別結果を示すための前記第２識別情報の動的表示が終了したことに基づいて、少なくとも前記特典遊技が終了するまでの間、前記第１識別情報の動的表示を中断させることが可能な中断手段を備え、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態において前記第１識別情報の動的表示が終了した場合、および前記第１遊技状態において予め定められた特定回数の前記第２識別情報の動的表示が終了した場合に、前記第１遊技状態よりも不利な第２遊技状態を設定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｖ３。

【４７９０】

遊技機Ｖ３によれば、遊技機Ｖ２の奏する効果に加え、前記第１識別情報の動的表示の実行中に前記特定の判別結果を示すための前記第２識別情報の動的表示が終了したことに基づいて、少なくとも前記特典遊技が終了するまでの間、前記第１識別情報の動的表示を中断させることが可能な中断手段を備え、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態において前記第１識別情報の動的表示が終了した場合、および前記第１遊技状態において予め定められた特定回数の前記第２識別情報の動的表示が終了した場合に、前記第１遊技状態よりも不利な第２遊技状態を設定することが可能に構成されている。

【４７９１】

これにより、第１遊技状態の間に第２判別手段の判別で特定の判別結果になったとしても、第１識別情報の動的表示における動的表示期間がリセットされずに残りの動的表示期間の第１識別情報の動的表示が特典遊技の終了後に再開されるので、第１識別情報の動的表示の実行中により多くの回数第２判別手段の判別を実行させて特典遊技をより多く実行させたいと願わせる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

【４７９２】

遊技機Ｖ３において、遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって特定方向へと発射された遊技球が入球可能となる位置に設けられている入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記第１の判別に用いるための第１判別情報を取得する取得手段と、その取得手段によって取得された前記第１判別情報を、所定の情報数を上限として、前記第１判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な第１判別情報記憶手

段と、を備え、前記特典遊技は、前記特定方向へと遊技球を発射することで遊技者に対して所定の特典を付与し得るように構成されていることを特徴とする遊技機Ｖ４。

【４７９３】

遊技機Ｖ４によれば、遊技機Ｖ３の奏する効果に加え、遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって特定方向へと発射された遊技球が入球可能となる位置に設けられている入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記第１の判別に用いるための第１判別情報を取得する取得手段と、その取得手段によって取得された前記第１判別情報を、所定の情報数を上限として、前記第１判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な第１判別情報記憶手段と、を備え、前記特典遊技は、前記特定方向へと遊技球を発射することで遊技者に対して所定の特典を付与し得るように構成されている。

【４７９４】

これにより、特典遊技の実行中に第１判別情報記憶手段に対して第１判別情報を記憶させることができるので、第１遊技状態に設定されると共に第１識別情報の動的表示を開始させることができるという効果がある。

【４７９５】

遊技機Ｖ３又はＶ４において、前記動的表示期間決定手段は、前記第１遊技状態において、前記第１識別情報の動的表示における動的表示期間よりも、前記第２識別情報の動的表示における動的表示期間の方が、短い動的表示期間を設定し易く構成されていることを特徴とする遊技機Ｖ５。

【４７９６】

遊技機Ｖ５によれば、遊技機Ｖ３又はＶ４の奏する効果に加え、前記動的表示期間決定手段は、前記第１遊技状態において、前記第１識別情報の動的表示における動的表示期間よりも、前記第２識別情報の動的表示における動的表示期間の方が、短い動的表示期間を設定し易く構成されているので、第１遊技状態において、第１識別情報の動的表示が実行されている間に１又は複数回の第２判別手段の判別を実行させることができる。よって、第１遊技状態において特定の判別結果となるチャンスを確実に与えることができるという効果がある。

【４７９７】

遊技機Ｖ３からＶ６のいずれかにおいて、前記第１遊技状態において、前記第１識別情報の動的表示における動的表示期間の残り期間に対応する遊技者の有利度合いを示唆する特定演出を実行する特定演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機Ｖ７。

【４７９８】

遊技機Ｖ７によれば、遊技機Ｖ３からＶ６のいずれかが奏する効果に加え、前記第１遊技状態において、前記第１識別情報の動的表示における動的表示期間の残り期間に対応する遊技者の有利度合いを示唆する特定演出を実行する特定演出実行手段を備えるので、特定演出により有利度合いを容易に確認することができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

【４７９９】

遊技機Ｖ７において、前記特定演出は、前記第１識別情報の動的表示における前記動的表示期間の残り期間で実行し得る前記第２識別情報の動的表示の回数と、前記特定の判別結果となる確率と、に少なくとも応じた演出態様で構成されていることを特徴とする遊技機Ｖ８。

【４８００】

遊技機Ｖ８よれば、遊技機Ｖ７の奏する効果に加え、前記特定演出は、前記第１識別情報の動的表示における前記動的表示期間の残り期間で実行し得る前記第２識別情報の動的表示の回数と、前記特定の判別結果となる確率と、に少なくとも応じた演出態様で構成されているので、特定演出により有利度合いを正確に示唆することができるという効果がある。

【４８０１】

＜特徴Ｗ群＞（当たって欲しい遊技状態と、当たって欲しくない遊技状態とが予め定め

られた順序で設定される）
　判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定することが可能な遊技状態設定手段と、を備え、前記第１遊技状態は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となるよりも、前記特定の判別結果とならない方が遊技者に有利となり易く構成されているものであり、前記第２遊技状態は、前記第１遊技状態の終了後に設定され易く構成され、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となった方が、前記特定の判別結果とならない場合よりも遊技者に有利となり易く構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｗ１。
【４８０２】
　遊技機Ｗ１によれば、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定することが可能な遊技状態設定手段と、を備え、前記第１遊技状態は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となるよりも、前記特定の判別結果とならない方が遊技者に有利となり易く構成されているものであり、前記第２遊技状態は、前記第１遊技状態の終了後に設定され易く構成され、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となった方が、前記特定の判別結果とならない場合よりも遊技者に有利となり易く構成されているものである。
【４８０３】
　これにより、特定の判別結果とならない方が有利な第１遊技状態の後で特定の判別結果となった方が有利な第２遊技状態が設定されるので、特定の判別結果となるタイミングによって有利度合いが変わる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【４８０４】
　遊技機Ｗ１において、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態において予め定められた特定回数の判別に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となったことに基づいて前記第２遊技状態を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機Ｗ２。
【４８０５】
　遊技機Ｗ２によれば、遊技機Ｗ１の奏する効果に加え、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態において予め定められた特定回数の判別に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となったことに基づいて前記第２遊技状態を設定可能に構成されているので、外れ判別結果が連続することを期待するという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【４８０６】
　遊技機Ｗ１又はＷ２において、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態と、前記第２遊技状態と、第３遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定可能に構成されているものであり、前記遊技状態設定手段は、前記第３遊技状態が設定されたことを契機として、予め定められた特定の順序で前記複数の遊技状態が設定され易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機Ｗ３。
【４８０７】
　遊技機Ｗ３によれば、遊技機Ｗ１又はＷ２の奏する効果に加え、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態と、前記第２遊技状態と、第３遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定可能に構成されているものであり、前記遊技状態設定手段は、前記第３遊技状態が設定されたことを契機として、予め定められた特定の順序で前記複数

の遊技状態が設定され易くなるように構成されている。
【４８０８】
これにより、第３遊技状態が設定されたことを契機に遊技状態が特定の順序で設定されるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【４８０９】
遊技機Ｗ３において、前記第３遊技状態は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となった方が、前記特定の判別結果とならない場合よりも遊技者に有利となり易く構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｗ４。
【４８１０】
遊技機Ｗ４によれば、遊技機Ｗ３の奏する効果に加え、前記第３遊技状態は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となった方が、前記特定の判別結果とならない場合よりも遊技者に有利となり易く構成されているものであるので、第３遊技状態において、特定の判別結果となることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【４８１１】
遊技機Ｗ１からＷ４のいずれかにおいて、所定の取得条件の成立に基づいて前記判別手段の判別に用いるための判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、所定の情報数を上限として前記判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、を備え、前記第２遊技状態は、当該第２遊技状態において前記判別情報記憶手段に記憶された前記判別情報を用いた判別で前記特定の判別結果となった場合よりも、前記第２遊技状態が設定されるよりも前に前記判別情報記憶手段に記憶された前記判別情報を用いた判別で前記特定の判別結果となった方が遊技者に有利となり易く構成されていることを特徴とする遊技機Ｗ５。
【４８１２】
遊技機Ｗ５によれば、遊技機Ｗ１からＷ４のいずれかが奏する効果に加え、所定の取得条件の成立に基づいて前記判別手段の判別に用いるための判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、所定の情報数を上限として前記判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、を備え、前記第２遊技状態は、当該第２遊技状態において前記判別情報記憶手段に記憶された前記判別情報を用いた判別で前記特定の判別結果となった場合よりも、前記第２遊技状態が設定されるよりも前に前記判別情報記憶手段に記憶された前記判別情報を用いた判別で前記特定の判別結果となった方が遊技者に有利となり易く構成されている。
【４８１３】
これにより、第２遊技状態が設定されるよりも前に記憶された判別情報であるか、第２遊技状態に設定されてから記憶された判別情報であるかによって、特定の判別結果となった場合における有利度合いが可変するので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【４８１４】
遊技機Ｗ５において、前記判別手段は、第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記判別情報取得手段は、第１の取得条件の成立に基づいて前記第１判別手段の判別に用いる第１判別情報を取得する第１判別情報取得手段と、前記第１の取得条件とは異なる第２の取得条件の成立に基づいて前記第２判別手段の判別に用いる第２判別情報を取得する第２判別情報取得手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第２遊技状態は、当該第２遊技状態が設定されるよりも前に前記判別情報記憶手段に記憶された前記第２判別情報を用いた判別で前記特定の判別結果となることで遊技者に有利となり易く構成されていることを特徴とする遊技機Ｗ６。
【４８１５】
遊技機Ｗ６によれば、遊技機Ｗ５の奏する効果に加え、前記判別手段は、第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２

の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記判別情報取得手段は、第１の取得条件の成立に基づいて前記第１判別手段の判別に用いる第１判別情報を取得する第１判別情報取得手段と、前記第１の取得条件とは異なる第２の取得条件の成立に基づいて前記第２判別手段の判別に用いる第２判別情報を取得する第２判別情報取得手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第２遊技状態は、当該第２遊技状態が設定されるよりも前に前記判別情報記憶手段に記憶された前記第２判別情報を用いた判別で前記特定の判別結果となることで遊技者に有利となり易く構成されている。

【４８１６】

これにより、第２遊技状態において第２判別手段の判別結果が特定の判別結果となることをつよく期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４８１７】

遊技機Ｗ６において、前記第２遊技状態は、前記第２の取得条件よりも、前記第１の取得条件の方が成立し易くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｗ７。

【４８１８】

遊技機Ｗ７によれば、遊技機Ｗ６の奏する効果に加え、前記第２遊技状態は、前記第２の取得条件よりも、前記第１の取得条件の方が成立し易くなるように構成されているので、第２遊技状態が設定されるよりも前に第２判別情報を予め記憶しておいて、第２遊技状態となってから特定の判別結果となることにより有利になるという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４８１９】

遊技機Ｗ６又はＷ７において、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも前記第２入球手段へと遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、その可変手段を可変制御する可変制御手段と、を備え、前記第１の取得条件は、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立可能に構成されているものであり、前記第２の取得条件は、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立可能に構成されているものであり、前記第２遊技状態は、前記第２入球手段へと遊技球が入球困難となるように前記可変手段が可変制御されるように構成されていることを特徴とする遊技機Ｗ８。

【４８２０】

遊技機Ｗ８によれば、遊技機Ｗ６又はＷ７の奏する効果に加え、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも前記第２入球手段へと遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、その可変手段を可変制御する可変制御手段と、を備え、前記第１の取得条件は、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立可能に構成されているものであり、前記第２の取得条件は、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立可能に構成されているものであり、前記第２遊技状態は、前記第２入球手段へと遊技球が入球困難となるように前記可変手段が可変制御されるように構成されている。

【４８２１】

これにより、第２遊技状態となった場合に第２入球手段へと遊技球が入球することが困難になるので、第２遊技状態が設定されるよりも前に予め第２入球手段へと遊技球を入球させて第２判別情報を記憶させておき、当該記憶させておいた第２判別情報に基づく判別を第２遊技状態が設定されてから実行させて特定の判別結果となることにより有利になるという、極めて斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

【４８２２】

遊技機Ｗ４において、前記第１遊技状態は、前記第３遊技状態において前記特定の判別結果とならない場合よりも、前記第３遊技状態において前記特定の判別結果となったことに基づいて設定され易く構成されていることを特徴とする遊技機Ｗ９。

【４８２３】

遊技機Ｗ９によれば、遊技機Ｗ４の奏する効果に加え、前記第１遊技状態は、前記第３遊技状態において前記特定の判別結果とならない場合よりも、前記第３遊技状態において前記特定の判別結果となったことに基づいて設定され易く構成されているので、第３遊技状態において特定の判別結果となることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【４８２４】

遊技機Ｗ９において、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態と、前記第２遊技状態と、前記第３遊技状態と、第４遊技状態と、遊技者にとって最も有利な第５遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定可能に構成されているものであり、前記第４遊技状態は、前記第３遊技状態において前記特定の判別結果となったことに基づいて設定されるものであり、前記第１遊技状態は、前記第４遊技状態において予め定められた第１回数の判別に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となることで設定されるものであり、前記第２遊技状態は、前記第１遊技状態において予め定められた第２回数の判別に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となることで設定されるものであり、前記第５遊技状態は、前記第２遊技状態において前記特定の判別結果となったことに基づいて設定されるものであることを特徴とする遊技機Ｗ１０。

【４８２５】

遊技機Ｗ１０によれば、遊技機Ｗ９の奏する効果に加え、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態と、前記第２遊技状態と、前記第３遊技状態と、第４遊技状態と、遊技者にとって最も有利な第５遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定可能に構成されているものであり、前記第４遊技状態は、前記第３遊技状態において前記特定の判別結果となったことに基づいて設定されるものであり、前記第１遊技状態は、前記第４遊技状態において予め定められた第１回数の判別に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となることで設定されるものであり、前記第２遊技状態は、前記第１遊技状態において予め定められた第２回数の判別に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となることで設定されるものであり、前記第５遊技状態は、前記第２遊技状態において前記特定の判別結果となったことに基づいて設定されるものである。

【４８２６】

これにより、遊技状態に応じて特定の判別結果となった方が有利になる状況と、特定の判別結果にならない方が有利になる状況とを切り替えることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４８２７】

遊技機Ｗ１０において、前記第３遊技状態は、前記第１遊技状態と同一の遊技状態で構成されていることを特徴とする遊技機Ｗ１１。

【４８２８】

遊技機Ｗ１１によれば、前記第３遊技状態は、前記第１遊技状態と同一の遊技状態で構成されているので、同一の遊技状態にもかかわらず、特定の判別結果となることで有利になる場合と、特定の判別結果にならないことで有利になる場合とを設けることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４８２９】

＜特徴ＡＡ群＞（リミッタ到達前に特定の大当たりになるよりも、リミッタ到達後に特定の大当たりになった方が時短期間が長くなり易い）

所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行

する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段によって実行される特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも遊技者に有利な第２特典遊技と、を少なくとも含む複数の中から１の種別を決定する特典遊技種別決定手段と、前記特典遊技が終了した後の状態として、遊技者に有利な特定状態を少なくとも含む複数の中から１の状態を設定する状態設定手段と、前記特定状態が設定されたことに基づいて、遊技者の有利度合いに関する特定要素の種別を、第１の有利度合いに対応する第１特定要素と、前記第１の有利度合いよりも高い第２の有利度合いに対応する第２特定要素と、を少なくとも含む複数のうち１の種別に設定する種別決定手段と、を備え、前記種別決定手段は、前記特定状態において予め定められた特定条件が成立している状況で前記第２特典遊技が実行されるよりも、前記特定条件が成立していない状況で前記第２特典遊技が実行された場合の方が、前記第１特定要素を決定し易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＡＡ１。

【４８３０】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり遊技を実行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にし、様々な状態において当たり遊技を目指す遊技を行わせることにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものがある（例えば、特開２００１－０３８００７号公報）。

【４８３１】

しかしながら、かかる従来型の遊技機では、状態毎の有利度合いが固定化されており、同一の状態が続く限り同じ有利度合いが続いてしまうため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させ難いという問題点があった。

【４８３２】

これに対して遊技機ＡＡ１によれば、所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段によって実行される特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも遊技者に有利な第２特典遊技と、を少なくとも含む複数の中から１の種別を決定する特典遊技種別決定手段と、前記特典遊技が終了した後の状態として、遊技者に有利な特定状態を少なくとも含む複数の中から１の状態を設定する状態設定手段と、前記特定状態が設定されたことに基づいて、遊技者の有利度合いに関する特定要素の種別を、第１の有利度合いに対応する第１特定要素と、前記第１の有利度合いよりも高い第２の有利度合いに対応する第２特定要素と、を少なくとも含む複数のうち１の種別に設定する種別決定手段と、を備え、前記種別決定手段は、前記特定状態において予め定められた特定条件が成立している状況で前記第２特典遊技が実行されるよりも、前記特定条件が成立していない状況で前記第２特典遊技が実行された場合の方が、前記第１特定要素を決定し易くなるように構成されている。

【４８３３】

これにより、第２特典遊技が実行された際の特定条件の成立有無によって有利度合いを異ならせることができるので、特定条件の成立有無に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４８３４】

遊技機ＡＡ１において、前記種別決定手段によって前記第１特定要素が設定されるよりも、前記第２特定要素が設定された場合の方が、前記特定状態が終了するまでの間に実行される判別の回数が多くなり易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＡＡ２。

【４８３５】

遊技機ＡＡ２によれば、遊技機ＡＡ１の奏する効果に加え、前記種別決定手段によって前記第１特定要素が設定されるよりも、前記第２特定要素が設定された場合の方が、前記特定状態が終了するまでの間に実行される判別の回数が多くなり易くなるように構成され

ているので、特定条件が成立している状況で第２特典遊技が実行されることに期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４８３６】

遊技機ＡＡ１又はＡＡ２において、前記特定の判別結果となる確率として、第１確率と、その第１確率よりも高い第２確率と、を少なくとも含む複数のうち１の確率を設定することが可能な確率設定手段を備え、前記特定条件は、予め定められた特定回数の前記特典遊技に渡って連続して、前記第２確率が設定されている間に実行されたことに基づいて成立し得る条件で構成されていることを特徴とする遊技機ＡＡ３。

【４８３７】

遊技機ＡＡ３によれば、遊技機ＡＡ１又はＡＡ２の奏する効果に加え、前記特定の判別結果となる確率として、第１確率と、その第１確率よりも高い第２確率と、を少なくとも含む複数のうち１の確率を設定することが可能な確率設定手段を備え、前記特定条件は、予め定められた特定回数の前記特典遊技に渡って連続して、前記第２確率が設定されている間に実行されたことに基づいて成立し得る条件で構成されている。

【４８３８】

これにより、第２確率が設定されている間に特典遊技が連続して実行された回数に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４８３９】

遊技機ＡＡ１からＡＡ３のいずれかにおいて、前記種別決定手段は、前記第１特定要素として、前記特定状態が終了されるまでの期間の長さを予め定められた第１期間に決定し、前記第２特定要素として、前記特定状態が終了されるまでの期間の長さを前記第１期間よりも長い第２期間に決定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＡ４。

【４８４０】

遊技機ＡＡ４によれば、遊技機ＡＡ１からＡＡ３のいずれかにおいて、前記種別決定手段は、前記第１特定要素として、前記特定状態が終了されるまでの期間の長さを予め定められた第１期間に決定し、前記第２特定要素として、前記特定状態が終了されるまでの期間の長さを前記第１期間よりも長い第２期間に決定することが可能に構成されているので、第２期間が決定されることを期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４８４１】

遊技機ＡＡ４において、前記特典遊技種別決定手段によって前記第２特典遊技が決定されたことに基づいて、当該第２特典遊技が前記特定条件の成立下で実行されたか否かとは少なくとも無関係に、前記第２特典遊技が終了した後に設定される前記特定状態の終了条件として予め定められた共通の終了条件を設定する終了条件設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＡ５。

【４８４２】

遊技機ＡＡ５によれば、遊技機ＡＡ４の奏する効果に加え、前記特典遊技種別決定手段によって前記第２特典遊技が決定されたことに基づいて、当該第２特典遊技が前記特定条件の成立下で実行されたか否かとは少なくとも無関係に、前記第２特典遊技が終了した後に設定される前記特定状態の終了条件として予め定められた共通の終了条件を設定する終了条件設定手段を備えるので、特定状態の終了条件として、特定条件の成立有無とは無関係に共通の終了条件を設定しているにもかかわらず、特定条件が成立していない状況下で第２特典遊技が実行された場合の方が特定状態の有利度合いが高くなるという極めて斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４８４３】

遊技機ＡＡ５において、前記共通の終了条件は、前記特定状態において予め定められた

第１条件が成立したことに基づいて成立する第１終了条件と、前記第１条件とは異なる第２条件が予め定められた特定回数成立したことに基づいて成立する第２終了条件と、で少なくとも構成されているものであり、前記種別決定手段は、前記第１条件が成立したことに基づいて、前記第１終了条件を成立させるまでの期間として前記第１期間と前記第２期間とを少なくとも含む複数のうち１の期間を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＡＡ６。

【４８４４】

遊技機ＡＡ６によれば、遊技機ＡＡ５の奏する効果に加え、前記共通の終了条件は、前記特定状態において予め定められた第１条件が成立したことに基づいて成立する第１終了条件と、前記第１条件とは異なる第２条件が予め定められた特定回数成立したことに基づいて成立する第２終了条件と、で少なくとも構成されているものであり、前記種別決定手段は、前記第１条件が成立したことに基づいて、前記第１終了条件を成立させるまでの期間として前記第１期間と前記第２期間とを少なくとも含む複数のうち１の期間を設定可能に構成されている。

【４８４５】

これにより、第１終了条件を成立させるまでの期間の長短を異ならせることで特定状態の有利度合いを異ならせることができるという効果がある。

【４８４６】

遊技機ＡＡ６において、前記判別手段は、第１判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１判別条件とは異なる第２判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第１終了条件は、前記特定状態が設定された後で前記第１判別手段の判別結果が１回示されたことに基づいて成立し得るものであり、前記第２終了条件は、前記特定状態が設定された後で前記第２判別手段の判別結果が前記特定回数示されたことに基づいて成立し得るものであり、前記種別決定手段は、前記第１判別手段の判別が実行されたことに基づいて、前記第１判別手段の判別結果が示されるまでの期間として、前記第１期間と前記第２期間とを少なくとも含む複数のうち１の期間を決定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＡＡ７。

【４８４７】

遊技機ＡＡ７によれば、遊技機ＡＡ６の奏する効果に加え、前記判別手段は、第１判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１判別条件とは異なる第２判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第１終了条件は、前記特定状態が設定された後で前記第１判別手段の判別結果が１回示されたことに基づいて成立し得るものであり、前記第２終了条件は、前記特定状態が設定された後で前記第２判別手段の判別結果が前記特定回数示されたことに基づいて成立し得るものであり、前記種別決定手段は、前記第１判別手段の判別が実行されたことに基づいて、前記第１判別手段の判別結果が示されるまでの期間として、前記第１期間と前記第２期間とを少なくとも含む複数のうち１の期間を決定可能に構成されている。

【４８４８】

これにより、特定状態において、第１判別手段の判別結果が示されないことを期待する斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

【４８４９】

遊技機ＡＡ７において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第１判別手段の判別結果を示すための第１識別情報を動的表示させる第１動的表示手段と、前記第２判別手段の判別結果を示すための第２識別情報を動的表示させる第２動的表示手段と、を備え、前記第２動的表示手段は、前記第１識別情報が動的表示されている間に前記第２識別情報の動的表示を開始させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＡＡ８。

【４８５０】

遊技機ＡＡ８によれば、遊技機ＡＡ７の奏する効果に加え、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第１判別手段の判別結果を示すための第１識別情報を動的表示させる第１動

的表示手段と、前記第２判別手段の判別結果を示すための第２識別情報を動的表示させる第２動的表示手段と、を備え、前記第２動的表示手段は、前記第１識別情報が動的表示されている間に前記第２識別情報の動的表示を開始させることが可能に構成されている。

【４８５１】

これにより、判別手段の判別をより効率良く実行させることができるという効果がある。

【４８５２】

＜特徴ＡＢ群＞（小当たりＲＵＳＨ直行大当たりで特定条件が成立した場合に、引き戻し時短と区別し難い演出を実行する）

所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態より１の遊技状態を設定することが可能な遊技状態設定手段と、前記特典遊技実行手段によって実行される前記特典遊技の種別として、前記特典遊技の実行が終了した後で前記第１遊技状態が設定され易い第１特典遊技と、前記第２遊技状態が設定され易い第２特典遊技と、を少なくとも含む複数の特典遊技の種別より１の前記特典遊技の種別を決定することが可能な特典遊技種別決定手段と、前記第１特典遊技が決定されたことに基づいて、前記第１特典遊技が終了した後に実行される演出態様として第１演出態様を実行させることが可能な第１演出態様実行手段と、前記第２特典遊技が決定され、予め定められた特定条件が成立している場合に、前記第２特典遊技が終了した後における演出態様を、前記第１演出態様で実行される演出態様と区別し難い演出態様が含まれる第２演出態様を実行させることが可能な第２演出態様実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＢ１。

【４８５３】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり遊技を実行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にし、様々な状態において当たり遊技を目指す遊技を行わせることにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

【４８５４】

しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利な遊技状態から不利な遊技状態に移行した場合に、遊技者の遊技に対するモチベーションを低下させてしまう虞があった。

【４８５５】

これに対して遊技機ＡＢ１によれば、所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態より１の遊技状態を設定することが可能な遊技状態設定手段と、前記特典遊技実行手段によって実行される前記特典遊技の種別として、前記特典遊技の実行が終了した後で前記第１遊技状態が設定され易い第１特典遊技と、前記第２遊技状態が設定され易い第２特典遊技と、を少なくとも含む複数の特典遊技の種別より１の前記特典遊技の種別を決定することが可能な特典遊技種別決定手段と、前記第１特典遊技が決定されたことに基づいて、前記第１特典遊技が終了した後に実行される演出態様として第１演出態様を実行させることが可能な第１演出態様実行手段と、前記第２特典遊技が決定され、予め定められた特定条件が成立している場合に、前記第２特典遊技が終了した後における演出態様を、前記第１演出態様で実行される演出態様と区別し難い演出態様が含まれる第２演出態様を実行させることが可能な第２演出態様実行手段と、を備える。

【４８５６】

これにより、第２遊技状態よりも不利な第１遊技状態が設定される第１特典遊技が実行された場合にも、その後に実行される第１演出態様として第２特典遊技が実行された場合に実行される第２演出態様と区別し難い演出態様が含まれているので、第１遊技状態が設定されている場合にも第２遊技状態が設定されていると遊技者に期待させることが可能となり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４８５７】

遊技機ＡＢ１において、前記遊技状態設定手段は、前記特定条件が成立していない状態で前記第２特典遊技が終了するよりも、前記特定条件が成立している状態で前記第２特典遊技が終了する場合の方が、前記第２遊技状態を設定し難く構成されていることを特徴とする遊技機ＡＢ２。

【４８５８】

遊技機ＡＢ２によれば、遊技機ＡＢ１の奏する効果に加え、前記遊技状態設定手段は、前記特定条件が成立していない状態で前記第２特典遊技が終了するよりも、前記特定条件が成立している状態で前記第２特典遊技が終了する場合の方が、前記第２遊技状態を設定し難く構成されているので、第１演出態様若しくは第２演出態様が実行された場合に、第１遊技状態が設定されるか、少なくとも第２遊技状態が設定され難いということを遊技者に対して容易に認識させることができるという効果がある。

【４８５９】

遊技機ＡＢ２において、前記第２演出態様が実行される遊技状態は、少なくとも前記第１遊技状態が実行される遊技状態とは異なって構成されていることを特徴とする遊技機ＡＢ３。

【４８６０】

遊技機ＡＢ１からＡＢ３のいずれかにおいて、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態と、前記第２遊技状態と、前記第２遊技状態よりも不利な第３遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定可能に構成されているものであり、前記特典遊技種別決定手段は、前記第１特典遊技と、前記第２特典遊技と、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として前記第３遊技状態が設定される第３特典遊技と、を少なくとも含む複数のうち１の前記特典遊技の種別を決定可能に構成されているものであり、前記第１演出態様実行手段は、前記第１特典遊技および前記第３特典遊技が終了した後における演出態様として、前記第１演出態様を実行させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＡＢ４。

【４８６１】

遊技機ＡＢ４によれば、遊技機ＡＢ１からＡＢ３のいずれかが奏する効果に加え、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態と、前記第２遊技状態と、前記第２遊技状態よりも不利な第３遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定可能に構成されているものであり、前記特典遊技種別決定手段は、前記第１特典遊技と、前記第２特典遊技と、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として前記第３遊技状態が設定される第３特典遊技と、を少なくとも含む複数のうち１の前記特典遊技の種別を決定可能に構成されているものであり、前記第１演出態様実行手段は、前記第１特典遊技および前記第３特典遊技が終了した後における演出態様として、前記第１演出態様を実行させることが可能に構成されている。

【４８６２】

これにより、第１演出態様若しくは第１演出態様と区別し難い第２演出態様が実行された場合に、第１特典遊技と第２特典遊技と第３特典遊技とのいずれが終了したのかを遊技者に分かり難くすることができるので、第１特典遊技や第２特典遊技が実行されていたとしても、第２特典遊技が実行されていたことを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【４８６３】

遊技機ＡＢ１からＡＢ４のいずれかにおいて、前記判別手段は、第１判別を実行可能な第１判別手段と、第２判別を実行可能な第２判別手段と、で少なくとも構成されているも

のであり、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態が設定されてから前記第１判別が第１回数実行されるか、前記第２判別が前記第１回数よりも多い第２回数実行されたことに基づいて前記第１遊技状態を設定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＢ５。

【４８６４】

遊技機ＡＢ５によれば、遊技機ＡＢ１からＡＢ４のいずれかが奏する効果に加え、前記判別手段は、第１判別を実行可能な第１判別手段と、第２判別を実行可能な第２判別手段と、を有し、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態が設定されてから前記第１判別が第１回数実行されるか、前記第２判別が前記第１回数よりも多い第２回数実行されたことに基づいて前記第１遊技状態を設定することが可能に構成されているものである。

【４８６５】

これにより、第１判別と第２判別とで第２遊技状態から第１遊技状態へと切替えられる期間が異なるので、第１判別が実行される場合と、第２判別が実行される場合とで遊技者の興趣を異ならせることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【４８６６】

遊技機ＡＢ５において、前記第１判別手段と前記第２判別手段とは、前記第１判別と前記第２判別とを同時に実行することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＢ６。

【４８６７】

遊技機ＡＢ５によれば、遊技機ＡＢ５の奏する効果に加え、前記第１判別手段と前記第２判別手段とは、前記第１判別と前記第２判別とを同時に実行することが可能に構成されているので、遊技効率を向上させることができるという効果がある。

【４８６８】

遊技機ＡＢ５又はＡＢ６において、前記第１判別を示すための第１識別情報を表示手段に動的表示させた後に前記第１判別結果を示す態様で停止表示させることが可能な第１動的表示手段と、前記第２判別を示すための第２識別情報を前記表示手段に動的表示させた後に前記第２判別結果を示す態様で停止表示させることが可能な第２動的表示手段と、を有し、前記第１動的表示手段は、前記第２遊技状態が設定されている場合には、前記第２識別情報が動的表示される期間よりも長い期間で前記第１識別情報を動的表示させ易く構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＢ７。

【４８６９】

遊技機ＡＢ７によれば、遊技機ＡＢ５又はＡＢ６の奏する効果に加え、前記第１判別を示すための第１識別情報を表示手段に動的表示させた後に前記第１判別結果を示す態様で停止表示させることが可能な第１動的表示手段と、前記第２判別を示すための第２識別情報を前記表示手段に動的表示させた後に前記第２判別結果を示す態様で停止表示させることが可能な第２動的表示手段と、を有し、前記第１動的表示手段は、前記第２遊技状態が設定されている場合には、前記第２識別情報が動的表示される期間よりも長い期間で前記第１識別情報を動的表示させ易く構成されているものである。

【４８７０】

これにより、第２遊技状態が設定されている場合には、第１識別情報の動的表示期間が第２識別情報の動的表示期間よりも長く設定され易いので、第２遊技状態中の第２判別が実行される回数を多くすることができるという効果がある。

【４８７１】

遊技機ＡＢ５からＡＢ７のいずれかにおいて、前記第１演出態様と前記第２演出態様とに共通して含まれる演出は、設定されている遊技状態が前記第１遊技状態であるか前記第２遊技状態であるかが識別困難とする演出で構成されており、前記遊技機は、前記第２遊技状態が設定されていることを示す第３演出態様を実行させることが可能な第３演出態様実行手段を有し、前記第３演出態様実行手段は、前記第２遊技状態が設定された後に、停止表示された後に前記第１特典遊技が実行されることとなる前記第１識別情報とは異なる第１判別結果を示すための第１識別情報が実行されたことに基づいて前記第３演出態様を

実行させるものであることを特徴とする遊技機ＡＢ８。
【４８７２】
遊技機ＡＢ８によれば、遊技機ＡＢ５からＡＢ７のいずれかの奏する効果に加え、前記第１演出態様と前記第２演出態様とに共通して含まれる演出は、設定されている遊技状態が前記第１遊技状態であるか前記第２遊技状態であるかが識別困難とする演出で構成されており、前記遊技機は、前記第２遊技状態が設定されていることを示す第３演出態様を実行させることが可能な第３演出態様実行手段を有し、前記第３演出態様実行手段は、前記第２遊技状態が設定された後に、停止表示された後に前記第１特典遊技が実行されることとなる前記第１識別情報とは異なる第１判別結果を示すための第１識別情報が実行されたことに基づいて前記第３演出態様を実行させるものである。
【４８７３】
これにより、第２遊技状態が設定された後に、直ぐに第１特典遊技が実行され、第１遊技状態へと切替えられる場合にも第２演出態様が実行されることで、短期間に第２遊技状態が終了したことを遊技者が識別困難となり、遊技の興趣が低下してしまう不具合を抑制できるという効果がある。
【４８７４】
＜特徴ＡＣ群＞（有利状態が設定された後に、所定契機で有利状態の有利度合いを可変させる）
所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技が終了した後の遊技状態として、特定の遊技状態を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記遊技状態設定手段によって前記特定の遊技状態が設定された後で予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記特定の遊技状態が設定される期間を可変して設定可能な可変手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＣ１。
【４８７５】
ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり遊技を実行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にし、様々な状態において当たり遊技を目指す遊技を行わせることにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。
【４８７６】
しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利な遊技状態から不利な遊技状態に移行した場合に、遊技者の遊技に対するモチベーションを低下させてしまう虞があった。
【４８７７】
これに対して遊技機ＡＣ１によれば、所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技が終了した後の遊技状態として、特定の遊技状態を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記遊技状態設定手段によって前記特定の遊技状態が設定された後で予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記特定の遊技状態が設定される期間を可変して設定可能な可変手段と、を備える。
【４８７８】
これにより、特定の遊技状態が設定された後に特定条件が成立したことに基づいて特定の遊技状態が設定される期間が可変するので、特定の遊技状態が設定される期間を多様にすることが可能となり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【４８７９】
遊技機ＡＣ１において、前記特定条件は、前記特典遊技の開始とは少なくとも異なる条件で構成されていることを特徴とする遊技機ＡＣ２。

【４８８０】
遊技機ＡＣ２によれば、遊技機ＡＣ１の奏する効果に加え、前記特定条件は、前記特典遊技の開始とは少なくとも異なる条件で構成されているので、特典遊技が実行されてもいないのに特定の遊技状態が設定される期間を可変させることができるという斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。
【４８８１】
遊技機ＡＣ１又はＡＣ２において、前記可変手段は、前記特定の遊技状態が設定される期間を、前記特定の遊技状態の間に第１回数の判別を実行することが可能な第１期間と、第１回数よりも多い第２回数の判別を実行することが可能な第２期間と、を少なくとも含む複数のうち１の期間に可変可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＡＣ３。
【４８８２】
遊技機ＡＣ３によれば、前記可変手段は、前記特定の遊技状態が設定される期間を、前記特定の遊技状態の間に第１回数の判別を実行することが可能な第１期間と、第１回数よりも多い第２回数の判別を実行することが可能な第２期間と、を少なくとも含む複数のうち１の期間に可変可能に構成されている。
【４８８３】
これにより、特定条件が成立した場合に、第２期間に可変されることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【４８８４】
遊技機ＡＣ１からＡＣ３のいずれかにおいて、前記判別手段は、第１判別を実行可能な第１判別手段と、第２判別を実行可能な第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第１判別の判別結果を示すための第１識別情報を動的表示させた後で前記第１判別の判別結果を示す態様で停止表示させることが可能な第１動的表示手段と、前記第２判別の判別結果を示すための第２識別情報を動的表示させた後で前記第２判別の判別結果を示す態様で停止表示させることが可能な第２動的表示手段と、を有し、前記遊技状態設定手段は、前記特定の遊技状態が設定された後で前記第１判別の判別結果を示す前記第１識別情報が第１回数停止表示されるか、前記第２判別の判別結果を示す前記第２識別情報が前記第１回数よりも多い第２回数停止表示されたことに基づいて、前記特定の遊技状態とは異なる遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機ＡＣ４。
【４８８５】
遊技機ＡＣ４によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ３のいずれかが奏する効果に加え、前記判別手段は、第１判別を実行可能な第１判別手段と、第２判別を実行可能な第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第１判別の判別結果を示すための第１識別情報を動的表示させた後で前記第１判別の判別結果を示す態様で停止表示させることが可能な第１動的表示手段と、前記第２判別の判別結果を示すための第２識別情報を動的表示させた後で前記第２判別の判別結果を示す態様で停止表示させることが可能な第２動的表示手段と、を有し、前記遊技状態設定手段は、前記特定の遊技状態が設定された後で前記第１判別の判別結果を示す前記第１識別情報が第１回数停止表示されるか、前記第２判別の判別結果を示す前記第２識別情報が前記第１回数よりも多い第２回数停止表示されたことに基づいて、前記特定の遊技状態とは異なる遊技状態を設定するものである。
【４８８６】
これにより、第１判別が実行される場合と第２判別が実行される場合とで特定の遊技状態から他の遊技状態に切り替えられるまでの期間が異なるので、実行される判別の種別によって興趣を異ならせて、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
【４８８７】
遊技機ＡＣ４において、前記可変手段は、前記第１回数内における少なくとも１の前記第１識別情報の動的表示における動的表示期間を可変して設定するものであることを特徴とする遊技機ＡＣ５。
【４８８８】
遊技機ＡＣ５によれば、前記可変手段は、前記第１回数内における少なくとも１の前記

第１識別情報の動的表示における動的表示期間を可変して設定するものであるので、第１識別情報が第１回数停止表示されるまでの期間を可変させることができる。つまり、特定の遊技状態から他の遊技状態に切り替えられるまでの期間を可変させることができるので、他の遊技状態に切り替えられるまでに実行可能な第２判別の回数も可変させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４８８９】

遊技機ＡＣ４又はＡＣ５において、前記第１識別情報と前記第２識別情報とは同時に動的表示可能に構成されており、前記第１動的表示手段は、前記特定の遊技状態が設定されている場合に、前記第１識別情報の動的表示期間を前記第２識別情報の動的表示期間よりも長くし易く構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＣ６。

【４８９０】

遊技機ＡＣ６によれば、遊技機ＡＣ４又はＡＣ５の奏する効果に加え、前記第１識別情報と前記第２識別情報とは同時に動的表示可能に構成されており、前記第１動的表示手段は、前記特定の遊技状態が設定されている場合に、前記第１識別情報の動的表示期間を前記第２識別情報の動的表示期間よりも長くし易く構成されているものである。

【４８９１】

これにより、特定の遊技状態が設定されている場合に第１識別情報の動的表示期間が長くなることで、特定の遊技状態から他の遊技状態へと切替えられる期間を長くすることができ、特定の遊技状態が設定される期間を長くすることができるという効果がある。

【４８９２】

遊技機ＡＣ４からＡＣ６のいずれかにおいて、前記第２判別は、前記第１判別よりも遊技者に有利となる判別を実行し易く構成されており、前記特定の遊技状態が設定された場合に、前記第２判別が実行され易く設定されるものであることを特徴とする遊技機ＡＣ７。

【４８９３】

遊技機ＡＣ７によれば、遊技機ＡＣ４からＡＣ６のいずれかが奏する効果に加え、前記第２判別は、前記第１判別よりも遊技者に有利となる判別を実行し易く構成されており、前記特定の遊技状態が設定された場合に、前記第２判別が実行され易く設定されるものである。

【４８９４】

これにより、特定の遊技状態が設定されることを期待させて遊技を実行させることで、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【４８９５】

＜特徴ＡＤ群＞（遊技者に有利となり易い有利遊技を実行可能な特定の遊技状態に移行した場合に、特定回数の有利遊技が終了するまで遊技状態が維持される）

所定の設定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特定の遊技状態を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記特定の遊技状態において特定の実行条件が成立したことに基づいて、遊技者に有利となり易い有利遊技を実行する有利遊技実行手段と、前記特定の遊技状態において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、他の遊技状態が設定されるまでに前記有利遊技を予め定められた特定回数に渡って実行させ易くなるように制御する制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＤ１。

【４８９６】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり遊技を実行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にし、様々な状態において当たり遊技を目指す遊技を行わせることにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものがある（例えば、特開２００１－０３８００７号公報）。

【４８９７】

しかしながら、かかる従来型の遊技機では、有利な状態が設定されたとしても、当たり

遊技が実行されることで一旦有利な状態が途切れてしまうため、有利な状態において早期に当たり遊技が実行されるほど、有利な状態における遊技の興趣を向上させ難くなる可能性があるという問題点があった。

【４８９８】

また、係る従来型の遊技機の中には、抽選の結果が特定の抽選結果となった場合に、遊技状態の変更を伴わずに特定の入賞口を所定期間開放させるものも存在する。この従来型の遊技機では、当たり遊技が実行されることなく特定の抽選結果になり続けるほど、特定の入賞口への入球機会が多くなるため、遊技者に有利となる。逆に言えば、早期に当たり遊技が実行されるほど、特定の入賞口への入球機会を損してしまったかのような印象を遊技者に抱かせることとなるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させにくいという問題点があった。

【４８９９】

これに対して遊技機ＡＤ１によれば、所定の設定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特定の遊技状態を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記特定の遊技状態において特定の実行条件が成立したことに基づいて、遊技者に有利となり易い有利遊技を実行する有利遊技実行手段と、前記特定の遊技状態において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、他の遊技状態が設定されるまでに前記有利遊技を予め定められた特定回数に渡って実行させ易くなるように制御する制御手段と、を備える。

【４９００】

これにより、特定の遊技状態において特定条件が成立することを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４９０１】

遊技機ＡＤ１において、前記有利遊技において予め定められた第１の遊技結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段を備え、前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記特定の遊技状態と、その特定の遊技状態よりも遊技者に不利な不利遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＡＤ２。

【４９０２】

遊技機ＡＤ２によれば、遊技機ＡＤ１の奏する効果に加え、前記有利遊技において予め定められた第１の遊技結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段を備え、前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記特定の遊技状態と、その特定の遊技状態よりも遊技者に不利な不利遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定可能に構成されている。

【４９０３】

これにより、特定の遊技状態において第１の遊技結果になった場合に、再度特定の遊技状態が設定されることを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４９０４】

遊技機ＡＤ２において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、前記入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、前記有利遊技において前記第１の遊技結果とは異なる第２の遊技結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備え、前記可変遊技は、当該可変遊技の実行が終了した後も、前記第２の遊技結果となった時点の遊技状態が維持されるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＤ３。

【４９０５】

遊技機ＡＤ３によれば、遊技機ＡＤ２の奏する効果に加え、遊技球が入球可能な入球手

段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、前記入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、前記有利遊技において前記第１の遊技結果とは異なる第２の遊技結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備え、前記可変遊技は、当該可変遊技の実行が終了した後も、前記第２の遊技結果となった時点の遊技状態が維持されるように構成されているものである。

【４９０６】

これにより、可変遊技が実行されると、遊技状態が特定の遊技状態に維持されたまま所定の特典が付与される機会を得られるのに対し、特典遊技が実行されると、不利な不利遊技状態が設定されてしまう可能性があるため、第１の遊技結果よりも第２の遊技結果となることにより強く期待して遊技を行わせるという斬新な遊技性を実現することができる。

【４９０７】

遊技機ＡＤ３において、前記制御手段は、前記特定条件が成立した後に実行された前記有利遊技において前記第１の遊技結果となることを抑制可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＡＤ４。

【４９０８】

遊技機ＡＤ４によれば、遊技機ＡＤ３の奏する効果に加え、前記制御手段は、前記特定条件が成立した後に実行された前記有利遊技において前記第１の遊技結果となることを抑制可能に構成されているので、特定条件が成立した後は、第１の遊技結果となって不利遊技状態が設定されてしまうことに対する不安感を遊技者に抱かせてしまうことを抑制できる。よって、特定回数の有利遊技においてより多くの回数第２の遊技結果となって可変遊技が実行されることを期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４９０９】

遊技機ＡＤ４において、前記特定の遊技状態は、前記特定条件が成立した後で予め定められた特定期間が経過したことに基づいて他の遊技状態に設定されるように構成されているものであり、前記特定期間は、前記特定回数の前記有利遊技を実行することが可能となる長さの期間で構成されていることを特徴とする遊技機ＡＤ５。

【４９１０】

遊技機ＡＤ５によれば、遊技機ＡＤ４の奏する効果に加え、前記特定の遊技状態は、前記特定条件が成立した後で予め定められた特定期間が経過したことに基づいて他の遊技状態に設定されるように構成されているものであり、前記特定期間は、前記特定回数の前記有利遊技を実行することが可能となる長さの期間で構成されている。

【４９１１】

これにより、特定期間の間は、有利遊技が実行されても第１の遊技結果となる心配がないため、安心して遊技を行わせることができるという効果がある。

【４９１２】

遊技機ＡＤ５において、前記特定の遊技状態において前記特定の実行条件とは異なる第１の実行条件の成立に基づいて、前記有利遊技とは異なる第１遊技を実行する第１遊技実行手段と、前記第１遊技の実行期間として、予め定められた複数の異なる長さの実行期間うち１の実行期間を設定する実行期間設定手段と、を備え、前記特典遊技実行手段は、前記第１遊技において前記第１の遊技結果となったことに基づいて前記特典遊技を実行可能に構成されているものであり、前記実行期間設定手段は、前記第１の遊技結果に対応する前記第１遊技の実行期間として前記特定期間を設定可能に構成されているものであり、前記制御手段は、少なくとも前記第１の遊技結果に対応する前記第１遊技の実行期間の間に実行された前記有利遊技において前記第１の遊技結果となることを抑制可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＡＤ６。

【４９１３】

遊技機ＡＤ６によれば、遊技機ＡＤ５の奏する効果に加え、前記特定の遊技状態におい

て前記特定の実行条件とは異なる第１の実行条件の成立に基づいて、前記有利遊技とは異なる第１遊技を実行する第１遊技実行手段と、前記第１遊技の実行期間として、予め定められた複数の異なる長さの実行期間うち１の実行期間を設定する実行期間設定手段と、を備え、前記特典遊技実行手段は、前記第１遊技において前記第１の遊技結果となったことに基づいて前記特典遊技を実行可能に構成されているものであり、前記実行期間設定手段は、前記第１の遊技結果に対応する前記第１遊技の実行期間として前記特定期間を設定可能に構成されているものであり、前記制御手段は、少なくとも前記第１の遊技結果に対応する前記第１遊技の実行期間の間に実行された前記有利遊技において前記第１の遊技結果となることを抑制可能に構成されている第１遊技において第１の遊技結果となることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【４９１４】

遊技機ＡＤ６において、前記有利遊技実行手段は、前記第１遊技の実行中であるか否かによらず、前記有利遊技を実行可能に構成されているものであり、前記第１遊技実行手段は、前記有利遊技の実行中であるか否かによらず、前記第１遊技を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＡＤ７。

【４９１５】

遊技機ＡＤ７によれば、遊技機ＡＤ６の奏する効果に加え、前記有利遊技実行手段は、前記第１遊技の実行中であるか否かによらず、前記有利遊技を実行可能に構成されているものであり、前記第１遊技実行手段は、前記有利遊技の実行中であるか否かによらず、前記第１遊技を実行可能に構成されている。

【４９１６】

これにより、有利遊技と第１遊技とを重複して実行することができるので、有利遊技および第１遊技を効率良く実行することができるという効果がある。

【４９１７】

遊技機ＡＤ３からＡＤ７のいずれかにおいて、前記有利遊技において前記第２の遊技結果となる割合は、前記第１の遊技結果となる割合よりも高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＡＤ８。

【４９１８】

遊技機ＡＤ８によれば、遊技機ＡＤ３からＡＤ７のいずれかが奏する効果に加え、前記有利遊技において前記第２の遊技結果となる割合は、前記第１の遊技結果となる割合よりも高くなるように構成されているので、特定の遊技状態をより長く継続し易くすることができるという効果がある。

【４９１９】

遊技機ＡＤ８において、前記有利遊技実行手段は、１の有利遊技において、前記第１の遊技結果と、前記第２の遊技結果と、前記第１の遊技結果とも前記第２の遊技結果とも異なる外れ遊技結果と、のうちいずれか１の遊技結果となるように構成されているものであり、前記第２の遊技結果となる割合は、前記外れ遊技結果となる割合よりも高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＡＤ９。

【４９２０】

遊技機ＡＤ９によれば、遊技機ＡＤ８の奏する効果に加え、前記有利遊技実行手段は、１の有利遊技において、前記第１の遊技結果と、前記第２の遊技結果と、前記第１の遊技結果とも前記第２の遊技結果とも異なる外れ遊技結果と、のうちいずれか１の遊技結果となるように構成されているものであり、前記第２の遊技結果となる割合は、前記外れ遊技結果となる割合よりも高くなるように構成されている。

【４９２１】

これにより、有利遊技が実行されると、第２の遊技結果となる割合が最も高くなるので、特定の遊技状態において可変遊技をより多く実行させることができる。よって、特定の遊技状態における有利度合いをより高くすることができるという効果がある。

【４９２２】

＜特徴ＡＥ群＞（有利状態において第１の遊技方法で遊技を行った場合と、第２の遊技

方法で遊技を行った場合と、で遊技性を可変させる）
　第１方向と、その第１方向とは異なる第２方向と、に少なくとも遊技球を発射可能な発射手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、予め定められた特定の遊技状態を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記特定の遊技状態は、遊技者の有利度合いに関連する第１要素と、その第１要素とは異なる第２要素と、で少なくとも構成されているものであり、前記第１要素は、前記特定の遊技状態の間に前記第１方向へと遊技球を発射するよりも、前記第２方向へと遊技球を発射した場合の方が、有利度合いが高くなり易く構成されているものであり、前記第２要素は、前記特定の遊技状態の間に前記第２方向へと遊技球を発射するよりも、前記第１方向へと遊技球を発射した場合の方が、有利度合いが高くなり易く構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＥ１。
【４９２３】
　ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり遊技を実行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にし、様々な状態において当たり遊技を目指す遊技を行わせることにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものがある（例えば、特開２００１－０３８００７号公報）。
【４９２４】
　しかしながら、かかる従来型の遊技機では、遊技方法が状態毎に固定されているため、各状態における遊技が単調になってしまい、遊技者の遊技に対する興趣を向上させ難いという問題点があった。
【４９２５】
　これに対して遊技機ＡＥ１によれば、第１方向と、その第１方向とは異なる第２方向と、に少なくとも遊技球を発射可能な発射手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、予め定められた特定の遊技状態を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記特定の遊技状態は、遊技者の有利度合いに関連する第１要素と、その第１要素とは異なる第２要素と、で少なくとも構成されているものであり、前記第１要素は、前記特定の遊技状態の間に前記第１方向へと遊技球を発射するよりも、前記第２方向へと遊技球を発射した場合の方が、有利度合いが高くなり易く構成されているものであり、前記第２要素は、前記特定の遊技状態の間に前記第２方向へと遊技球を発射するよりも、前記第１方向へと遊技球を発射した場合の方が、有利度合いが高くなり易く構成されているものである。
【４９２６】
　これにより、第１方向へと遊技球を発射した場合に、第２要素の有利度合いが高くなる一方で第１要素の遊技度合いが低くなり、第２方向へと遊技球を発射した場合に、第１要素の有利度合いが高くなる一方で第２要素の遊技度合いが低くなるので、遊技球の発射方向に応じて遊技性を異ならせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【４９２７】
　遊技機ＡＥ１において、前記遊技状態設定手段は、前記特定の遊技状態と、その特定の遊技状態よりも不利な不利遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＡＥ２。
【４９２８】
　遊技機ＡＥ２によれば、遊技機ＡＥ１の奏する効果に加え、前記遊技状態設定手段は、前記特定の遊技状態と、その特定の遊技状態よりも不利な不利遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定可能に構成されているので、有利度合いが高い特定の遊技状態において、発射方向に応じて異なる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【４９２９】
　遊技機ＡＥ１又はＡＥ２において、前記第２方向へと発射された遊技球が入球可能とな

り、前記第１方向へと発射された遊技球が入球困難となる位置に設けられ、遊技球が入球したことに基づいて遊技者に有利となる第１の特典が付与される入球手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＥ３。

【４９３０】

遊技機ＡＥ３によれば、遊技機ＡＥ１又はＡＥ２の奏する効果に加え、前記第２方向へと発射された遊技球が入球可能となり、前記第１方向へと発射された遊技球が入球困難となる位置に設けられ、遊技球が入球したことに基づいて遊技者に有利となる第１の特典が付与される入球手段を備えるので、第１の特典を獲得したいと考える遊技者に対して、第２要素が不利になることを加味しても、第２方向へと遊技球を発射したいと思わせることができるし、第２要素を重視する遊技者に対しては、第１の特典の獲得を諦めて第１方向へと遊技球を発射させることができる。よって、遊技者の趣向に応じた遊技方法を選択させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４９３１】

遊技機ＡＥ１からＡＥ３のいずれかにおいて、所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、所定の付与条件の成立に基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、前記判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて、前記特典付与手段によって前記所定の特典が付与され易い特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第１要素は、前記特定の遊技状態となってから当該特定の遊技状態の間に実行された前記特典遊技が終了するまでの間に前記特典付与手段によって付与される前記所定の特典の量で構成されていることを特徴とする遊技機ＡＥ４。

【４９３２】

遊技機ＡＥ４によれば、遊技機ＡＥ１からＡＥ３のいずれかの奏する効果に加え、所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、所定の付与条件の成立に基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、前記判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて、前記特典付与手段によって前記所定の特典が付与され易い特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第１要素は、前記特定の遊技状態となってから当該特定の遊技状態の間に実行された前記特典遊技が終了するまでの間に前記特典付与手段によって付与される前記所定の特典の量で構成されている。

【４９３３】

これにより、付与される所定の特典の量を重要視する遊技者に対して、第２方向へと遊技球を発射するという選択を行わせ、第２要素を重要視する遊技者に対して、第１方向へと遊技球を発射するという選択を行わせることができる。よって、遊技者の趣向に応じた遊技方法を選択させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４９３４】

遊技機ＡＥ４において、前記付与手段は、前記所定の特典として、所定個数の遊技球を払い出すことが可能に構成されているものであり、前記特定の遊技状態が終了するまで前記第１方向へと遊技球を発射し続けた場合と、前記特定の遊技状態が終了するまで前記第２方向へと遊技球を発射し続けた場合とで、共に、発射される遊技球の個数よりも前記付与手段により払い出される遊技球の個数の方が多くなり易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＡＥ５。

【４９３５】

遊技機ＡＥ５によれば、遊技機ＡＥ４の奏する効果に加え、第１方向へ遊技球を発射した場合も、第２方向へ遊技球を発射した場合も、遊技者が損をし難くなるように構成されているので、第１方向へと遊技球を発射するか、第２方向へと遊技球を発射するかを安心して選択させることができるという効果がある。

【４９３６】

遊技機ＡＥ５において、前記特定の遊技状態が終了するまで前記第１方向へと遊技球を発射し続けた場合に前記付与手段によって払い出される遊技球の個数の平均値と発射され

る遊技球の個数の平均値との差分は、前記特定の遊技状態が終了するまで前記第２方向へと遊技球を発射し続けた場合に前記付与手段によって払い出される遊技球の個数の平均値と発射される遊技球の個数の平均値との差分に対して１割以下の差となるように構成されていることを特徴とする遊技機ＡＥ６。

【４９３７】

遊技機ＡＥ６によれば、遊技機ＡＥ５の奏する効果に加え、前記特定の遊技状態が終了するまで前記第１方向へと遊技球を発射し続けた場合に前記付与手段によって払い出される遊技球の個数の平均値と発射される遊技球の個数の平均値との差分は、前記特定の遊技状態が終了するまで前記第２方向へと遊技球を発射し続けた場合に前記付与手段によって払い出される遊技球の個数の平均値と発射される遊技球の個数の平均値との差分に対して１割以下の差となるように構成されているので、第１方向へと遊技球を発射した場合も、第２方向へと遊技球を発射した場合も、遊技者の利益の期待値を略同一とすることができる。よって、より安心して遊技球を発射する方向を選択させることができるという効果がある。

【４９３８】

遊技機ＡＥ５又はＡＥ６において、前記第２要素は、前記特定の判別結果となるまでに前記発射手段によって発射される遊技球の個数に対する前記付与手段によって払い出される遊技球の個数の比率で構成されていることを特徴とする遊技機ＡＥ７。

【４９３９】

遊技機ＡＥ７によれば、遊技機ＡＥ５又はＡＥ６の奏する効果に加え、前記第２要素は、前記特定の判別結果となるまでに前記発射手段によって発射される遊技球の個数に対する前記付与手段によって払い出される遊技球の個数の比率で構成されているので、特定の判別結果となるまでに発射手段によって発射される遊技球の個数に対する付与手段によって払い出される遊技球の個数の比率を重視する遊技者に対して、第１方向へと遊技球を発射させることができるという効果がある。

【４９４０】

＜特徴ＡＦ群＞（特定の種別の大当たりに当選した場合に、大当たり開始後特定期間が経過してから大当たり演出を実行する）

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技とは異なる第２特典遊技と、を少なくとも含む複数のうち１の前記特典遊技の種別を決定する種別決定手段と、前記第１特典遊技の実行が開始されたことに基づいて特定演出を実行する第１特定演出実行手段と、前記第２特典遊技の実行中に予め定められた特定条件が成立したことに基づいて前記特定演出を実行する第２特定演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＦ１。

【４９４１】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な大当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。

【４９４２】

しかしながら、かかる従来型の遊技機では、大当たり遊技における演出態様が単調となる場合があるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させ難いという問題点があった。

【４９４３】

これに対して遊技機ＡＦ１によれば、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実

行される前記特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技とは異なる第２特典遊技と、を少なくとも含む複数のうち１の前記特典遊技の種別を決定する種別決定手段と、前記第１特典遊技の実行が開始されたことに基づいて特定演出を実行する第１特定演出実行手段と、前記第２特典遊技の実行中に予め定められた特定条件が成立したことに基づいて前記特定演出を実行する第２特定演出実行手段と、を備える。

【４９４４】

これにより、特典遊技の種別に応じて特定演出の実行タイミングを異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４９４５】

遊技機ＡＦ１において、前記特定演出は、前記特典遊技が実行されていることを遊技者に示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成されていることを特徴とする遊技機ＡＦ２。

【４９４６】

遊技機ＡＦ２によれば、遊技機ＡＦ１の奏する効果に加え、前記特定演出は、前記特典遊技が実行されていることを遊技者に示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成されているので、特典遊技の種別に応じて、特典遊技が実行されていることを遊技者に示唆するタイミングを異ならせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４９４７】

遊技機ＡＦ１又はＡＦ２において、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、前記識別情報の動的表示期間の間に第１演出を実行する第１演出実行手段と、前記第２特典遊技の実行中において、少なくとも前記特定条件が成立するよりも前の所定期間の間、前記第１演出と区別し難い態様の第２演出を実行する第２演出を実行する第２演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＦ３。

【４９４８】

遊技機ＡＦ３によれば、遊技機ＡＦ１又はＡＦ２の奏する効果に加え、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、前記識別情報の動的表示期間の間に第１演出を実行する第１演出実行手段と、前記第２特典遊技の実行中において、少なくとも前記特定条件が成立するよりも前の所定期間の間、前記第１演出と区別し難い態様の第２演出を実行する第２演出を実行する第２演出実行手段と、を備える。

【４９４９】

これにより、第２特典遊技が開始されてから特定条件が成立するまでの間、特典遊技が実行されていることを遊技者に認識され難くすることができるという効果がある。

【４９５０】

遊技機ＡＦ１からＡＦ３のいずれかにおいて、前記第２特定演出実行手段は、前記特典遊技が終了した後も予め定められた第１条件が成立するまで前記特定演出を継続させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＡＦ４。

【４９５１】

遊技機ＡＦ４によれば、遊技機ＡＦ１からＡＦ３の何れかが奏する効果に加え、前記第２特定演出実行手段は、前記特典遊技が終了した後も予め定められた第１条件が成立するまで前記特定演出を継続させることが可能に構成されているので、第２特典遊技が終了した後も、特典遊技が継続しているかのように思わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４９５２】

遊技機ＡＦ１からＡＦ４のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難になる第２位置と、に可変可能な可変手段と、前記特典遊技の実行中に前記可変手段を所定の可変動作で可変させる可変制御手段と、を備え、前記可変制御手段は、前記第１特典遊技が開始されてから前記可変手段が前記第１位置へと特定回数可変するまでの間の前記可変手段の可変動作と、前記第２特典遊技において前記特定条件が成立してから当該特定条

件が成立した後で前記可変手段が前記第１位置へと前記特定回数可変するまでの間の前記可変手段の可変動作と、が区別困難となるように前記可変手段を可変させることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＦ５。

【４９５３】

遊技機ＡＦ５によれば、遊技機ＡＦ１からＡＦ４の奏する効果に加え、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難になる第２位置と、に可変可能な可変手段と、前記特典遊技の実行中に前記可変手段を所定の可変動作で可変させる可変制御手段と、を備え、前記可変制御手段は、前記第１特典遊技が開始されてから前記可変手段が前記第１位置へと特定回数可変するまでの間の前記可変手段の可変動作と、前記第２特典遊技において前記特定条件が成立してから当該特定条件が成立した後で前記可変手段が前記第１位置へと前記特定回数可変するまでの間の前記可変手段の可変動作と、が区別困難となるように前記可変手段を可変させることが可能に構成されているものである。

【４９５４】

これにより、第１特典遊技が開始されて特定演出が実行されたのか、第２特典遊技の実行中に特定条件が成立して特定演出が実行されたのかをより分かり難くすることができるという効果がある。

【４９５５】

遊技機ＡＦ５において、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第１判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段を備え、前記可変制御手段は、前記第１特典遊技が開始されてから終了するまでの間の前記可変手段の可変動作と、前記第２特典遊技において前記特定条件が成立してから当該第２特典遊技が終了した後で予め定められた第１回数の可変遊技が終了するまでの間の前記可変手段の可変動作と、が区別困難となるように前記可変手段を可変させることが可能に構成されているものであり、前記第２特定演出実行手段は、前記第２特典遊技が終了した後も前記第１回数の可変遊技が終了するまで前記特定演出を継続させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＡＦ６。

【４９５６】

遊技機ＡＦ６によれば、遊技機ＡＦ５の奏する効果に加え、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第１判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段を備え、前記可変制御手段は、前記第１特典遊技が開始されてから終了するまでの間の前記可変手段の可変動作と、前記第２特典遊技において前記特定条件が成立してから当該第２特典遊技が終了した後で予め定められた第１回数の可変遊技が終了するまでの間の前記可変手段の可変動作と、が区別困難となるように前記可変手段を可変させることが可能に構成されているものであり、前記第２特定演出実行手段は、前記第２特典遊技が終了した後も前記第１回数の可変遊技が終了するまで前記特定演出を継続させることが可能に構成されている。

【４９５７】

これにより、第１特典遊技が実行されているのか、第２特典遊技の実行中若しくは終了後であるのかをより分かり難くすることができるという効果がある。

【４９５８】

遊技機ＡＦ６において、前記第２特定演出実行手段は、前記第２特典遊技の終了後、前記第１回数以内の前記判別手段の判別で前記特定の判別結果とも前記第１の判別結果とも異なる外れ判別結果となったことに基づいて、前記特定演出の実行を終了することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＡＦ７。

【４９５９】

遊技機ＡＦ７によれば、遊技機ＡＦ６の奏する効果に加え、前記第２特定演出実行手段は、前記第２特典遊技の終了後、前記第１回数以内の前記判別手段の判別で前記特定の判

別結果とも前記第１の判別結果とも異なる外れ判別結果となったことに基づいて、前記特定演出の実行を終了することが可能に構成されているので、第１回数以内に外れ判別結果となって特定演出の実行が終了された場合に、第２特典遊技が実行されていたということを遊技者に対して理解させることができるという効果がある。

【４９６０】

遊技機ＡＦ１からＡＦ７のいずれかにおいて、前記特典遊技が終了した後の遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備え、前記第１特典遊技は、前記第２特典遊技よりも、前記遊技状態設定手段により前記第１遊技状態を設定され易く構成されていることを特徴とする遊技機ＡＦ８。

【４９６１】

遊技機ＡＦ８によれば、遊技機ＡＦ１からＡＦ７のいずれかが奏する効果に加え、前記特典遊技が終了した後の遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備え、前記第１特典遊技は、前記第２特典遊技よりも、前記遊技状態設定手段により前記第１遊技状態を設定され易く構成されている。

【４９６２】

これにより、第２特典遊技が実行され得た場合の方が有利な第２遊技状態が設定され易いので、特定演出の実行タイミング等に注目することで第１特典遊技が実行されたか第２特典遊技が実行されたかを推測する遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４９６３】

＜特徴ＡＧ群＞（特定の大当たりで付与されている時短期間を条件に応じて異ならせる）

所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技が終了した後の状態として、遊技者に有利な特定状態を少なくとも含む複数の中から１の状態を設定する状態設定手段と、前記特定状態において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて前記特定状態を終了させる特定状態終了手段と、所定の可変条件の成立に基づいて、前記特定条件の成立し易さを可変させる可変手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＧ１。

【４９６４】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり遊技を実行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にし、様々な状態において当たり遊技を目指す遊技を行わせることにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものがある（例えば、特開２００１－０３８００７号公報）。

【４９６５】

しかしながら、かかる従来型の遊技機では、状態毎の有利度合いが固定化されており、同一の状態が続く限り同じ有利度合いが続いてしまうため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させ難いという問題点があった。

【４９６６】

これに対して遊技機ＡＧ１によれば、所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技が終了した後の状態として、遊技者に有利な特定状態を少なくとも含む複数の中から１の状態を設定する状態設定手段と、前記特定状態において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて前記特定状態を終了させる特定状態終了手段と、所定の可変条件の成立に基づいて、前記特定条件の成立し易さを可変させる可変手段と、を備える。

【４９６７】

これにより、可変手段によってより特定条件が成立し難くなるように可変されることを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４９６８】

遊技機ＡＧ１において、前記特典遊技実行手段によって実行される前記特典遊技の種別として、前記特典遊技が終了した後の状態として前記特定状態が設定される第１特典遊技と、前記特定状態とは異なる第２状態が設定される第２特典遊技と、を少なくとも含む複数のうち１の特典遊技の種別を決定する種別決定手段とを備え、前記可変手段は、前記第１特典遊技の終了後に設定される前記特定状態において、前記特定条件の成立し易さを可変可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＡＧ２。

【４９６９】

遊技機ＡＧ２によれば、遊技機ＡＧ１の奏する効果に加え、前記特典遊技実行手段によって実行される前記特典遊技の種別として、前記特典遊技が終了した後の状態として前記特定状態が設定される第１特典遊技と、前記特定状態とは異なる第２状態が設定される第２特典遊技と、を少なくとも含む複数のうち１の特典遊技の種別を決定する種別決定手段とを備え、前記可変手段は、前記第１特典遊技の終了後に設定される前記特定状態において、前記特定条件の成立し易さを可変可能に構成されている。

【４９７０】

これにより、第１特典遊技が実行された場合に、特定条件の成立し易さに注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【４９７１】

遊技機ＡＧ２において、前記可変手段は、前記特定状態が設定される期間として、前記特定条件が成立し易い第１期間と、その第１期間よりも前記特定条件が成立し難い第２期間と、を少なくとも含む複数の期間のうち１の期間に可変可能に構成されているものであり、予め定められた第１の状況において前記第１特典遊技が実行された場合に、前記第２期間よりも第１期間に可変する割合が高くなり、前記第１の状況とは異なる第２の状況において前記第１特典遊技が実行された場合に、前記第１期間よりも前記第２期間に可変する割合が高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＡＧ３。

【４９７２】

遊技機ＡＧ３によれば、遊技機ＡＧ２の奏する効果に加え、前記可変手段は、前記特定状態が設定される期間として、前記特定条件が成立し易い第１期間と、その第１期間よりも前記特定条件が成立し難い第２期間と、を少なくとも含む複数の期間のうち１の期間に可変可能に構成されているものであり、予め定められた第１の状況において前記第１特典遊技が実行された場合に、前記第２期間よりも第１期間に可変する割合が高くなり、前記第１の状況とは異なる第２の状況において前記第１特典遊技が実行された場合に、前記第１期間よりも前記第２期間に可変する割合が高くなるように構成されている。

【４９７３】

これにより、第２期間が設定され易い第２の状況において第１特典遊技が実行されることを遊技者に期待させることができるという効果がある。

【４９７４】

遊技機ＡＧ３において、前記判別手段は、第１の判別条件の成立に基づいて第１判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて第２判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記特定条件は、前記特定の状態が設定された後で予め定められた第１回数の前記第１判別が実行されたことに基づいて成立するものであり、前記可変手段は、前記第１回数の前記第１判別が終了するまでの期間を可変可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＡＧ４。

【４９７５】

遊技機ＡＧ４によれば、遊技機ＡＧ３の奏する効果に加え、前記判別手段は、第１の判別条件の成立に基づいて第１判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて第２判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも

構成されているものであり、前記特定条件は、前記特定の状態が設定された後で予め定められた第１回数の前記第１判別が実行されたことに基づいて成立するものであり、前記可変手段は、前記第１回数の前記第１判別が終了するまでの期間を可変可能に構成されている。

【４９７６】

これにより、可変手段によって可変される期間に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【４９７７】

遊技機ＡＧ４において、前記第２判別手段は、前記第１判別の実行中に前記第２判別を開始させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機Ｇ５。

【４９７８】

遊技機ＡＧ５によれば、遊技機ＡＧ４の奏する効果に加え、前記第２判別手段は、前記第１判別の実行中に前記第２判別を開始させることが可能に構成されているので、第２判別を効率良く実行させることができるという効果がある。

【４９７９】

＜特徴ＢＡ群＞（特１ばかり回る左打ち状態と、特１、特２が交互に回る左打ち状態と、を設ける）

第１の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行可能な第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行可能な第２判別手段と、前記第１判別手段の判別結果、または前記第２判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に不利な第２遊技状態と、前記第１遊技状態よりも遊技者に不利であって前記第２遊技状態よりも前記第２判別条件が成立し易くなる第３遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＢＡ１。

【４９８０】

ここで、パチンコ機等の遊技機では、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球することで遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されていた。さらに、特典遊技の実行後に抽選が行われ易くなる時短遊技が所定期間実行される遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１２－２１７７６６号公報）。

【４９８１】

しかしながら、係る従来型の遊技機では、時短遊技が設定されている状態と、時短遊技が設定されていない状態とで、有利度合いが大きく異なるため、時短遊技が設定されていない状態における遊技者の遊技に対するモチベーションを維持させることが困難となる虞があった。

【４９８２】

これに対して遊技機ＢＡ１によれば、第１の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行可能な第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行可能な第２判別手段と、前記第１判別手段の判別結果、または前記第２判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に不利な第２遊技状態と、前記第１遊技状態よりも遊技者に不利であって前記第２遊技状態よりも前記第２判別条件が成立し易くなる第３遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備える。

【４９８３】

これにより、有利者に不利な遊技状態として、第２判別条件の成立し易さが異なる複数の遊技状態が設けられているため、不利な遊技状態が設定されている状況における遊技が

単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４９８４】

遊技機ＢＡ１において、前記第２判別手段の判別は、前記第１判別手段の判別よりも遊技者に有利となり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＢＡ２。

【４９８５】

遊技機ＢＡ２によれば、遊技機ＢＡ１の奏する効果に加え、前記第２判別手段の判別は、前記第１判別手段の判別よりも遊技者に有利となり易く構成されているので、第２判別手段の判別が実行されることを期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４９８６】

遊技機ＢＡ１又はＢＡ２において、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、遊技球を第１方向と、その第１方向とは異なる第２方向と、を少なくとも含む複数の発射方向のうちいずれかへと発射可能な発射手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、前記第２方向へと発射された遊技球が前記第２入球手段へと入球し易くなる第１制御と、その第１制御よりも前記第２方向へと発射された遊技球が前記第２入球手段へと入球し難くなる第２制御と、を少なくとも含む複数のうちいずれか１の制御を設定可能な制御設定手段と、を備え、前記第１の判別条件は、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立し得るものであり、前記第２の判別条件は、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立し得るものであり、前記第２遊技状態と前記第３遊技状態とは、少なくとも前記第２制御が設定される遊技状態で構成されていることを特徴とする遊技機ＢＡ３。

【４９８７】

遊技機ＢＡ３によれば、遊技機ＢＡ１又はＢＡ２の奏する効果に加え、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、遊技球を第１方向と、その第１方向とは異なる第２方向と、を少なくとも含む複数の発射方向のうちいずれかへと発射可能な発射手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、前記第２方向へと発射された遊技球が前記第２入球手段へと入球し易くなる第１制御と、その第１制御よりも前記第２方向へと発射された遊技球が前記第２入球手段へと入球し難くなる第２制御と、を少なくとも含む複数のうちいずれか１の制御を設定可能な制御設定手段と、を備え、前記第１の判別条件は、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立し得るものであり、前記第２の判別条件は、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立し得るものであり、前記第２遊技状態と前記第３遊技状態とは、少なくとも前記第２制御が設定される遊技状態で構成されている。

【４９８８】

これにより、第２入球手段へと入球し難い制御が設定されているにもかかわらず第２判別条件の成立し易さが可変するという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４９８９】

遊技機ＢＡ３において、前記第３遊技状態は、前記第２遊技状態よりも、前記第１方向へと発射された遊技球が前記第２入球手段へと入球し易くなる遊技状態で構成されていることを特徴とする遊技機ＢＡ４。

【４９９０】

遊技機ＢＡ４によれば、遊技機ＢＡ３の奏する効果に加え、前記第３遊技状態は、前記第２遊技状態よりも、前記第１方向へと発射された遊技球が前記第２入球手段へと入球し易くなる遊技状態で構成されているので、第３遊技状態において遊技球を第１方向に発射させることができるという効果がある。

【４９９１】

遊技機ＢＡ３又はＢＡ４において、前記第１入球手段は、第１の第１入球手段と、第２の第１入球手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第１方向へと発射され

た遊技球が流下可能な位置に設けられている特定流路と、その特定流路を流下した遊技球を前記第１の第１入球手段へと流下させることが可能な第１流路と、前記第２の第１入球手段へと流下させることが可能な第２流路と、のどちらかへと振り分ける振分手段と、前記第２流路を流下した遊技球が前記第２の第１入球手段へと入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも前記第２の第１入球手段へと入球困難となる第２位置と、に変位可能な変位手段と、を備え、前記変位手段は、前記第２位置に変位している状態において、到達した遊技球を前記第２入球手段へと誘導可能に構成されているものであり、前記第３遊技状態は、前記第２遊技状態よりも、前記第２流路へと振り分けられた遊技球が前記第２位置に変位している前記変位手段へと到達し易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＡ５。

【４９９２】

遊技機ＢＡ５によれば、遊技機ＢＡ３又はＢＡ４の奏する効果に加え、第３遊技状態においては、第２流路へと振り分けられた遊技球が第２入球手段へと入球し易くなるので、振分手段によって第１流路に振り分けられるか第２流路に振り分けられるかにより注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【４９９３】

遊技機ＢＡ５において、前記第２流路へと振り分けられた遊技球が通過可能な位置に設けられている通過手段と、その通過手段を遊技球が通過したことに基づいて判別を実行する通過判別手段と、その通過判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて前記変位手段が所定の変位パターンで変位するように制御する変位制御手段と、を備え、前記変位制御手段は、前記第２遊技状態において前記第１の判別結果となった場合に、当該第１の判別結果となってから前記変位手段が最初に前記第１位置に変位するまでの期間が、前記通過手段を通過した遊技球が前記変位手段に到達するまでに要する期間よりも長くなり易い第１変位パターンで前記変位手段を制御し易くなり、前記第３遊技状態において前記第１の判別結果となった場合に、当該第１の判別結果となってから前記変位手段が最初に前記第１位置に変位するまでの期間が、前記通過手段を通過した遊技球が前記可変手段に到達するまでに要する期間よりも短くなり易い第２変位パターンで前記変位手段を制御し易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＡ６。

【４９９４】

遊技機ＢＡ６によれば、遊技機ＢＡ５の奏する効果に加え、前記第２流路へと振り分けられた遊技球が通過可能な位置に設けられている通過手段と、その通過手段を遊技球が通過したことに基づいて判別を実行する通過判別手段と、その通過判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて前記変位手段が所定の変位パターンで変位するように制御する変位制御手段と、を備え、前記変位制御手段は、前記第２遊技状態において前記第１の判別結果となった場合に、当該第１の判別結果となってから前記変位手段が最初に前記第１位置に変位するまでの期間が、前記通過手段を通過した遊技球が前記変位手段に到達するまでに要する期間よりも長くなり易い第１変位パターンで前記変位手段を制御し易くなり、前記第３遊技状態において前記第１の判別結果となった場合に、当該第１の判別結果となってから前記変位手段が最初に前記第１位置に変位するまでの期間が、前記通過手段を通過した遊技球が前記可変手段に到達するまでに要する期間よりも短くなり易い第２変位パターンで前記変位手段を制御し易くなるように構成されている。

【４９９５】

これにより、通過判別手段の判別結果が第１の判別結果となってから変位手段が第１位置に変位するまでの期間を遊技状態に応じて異ならせるという比較的単純な制御によって遊技状態毎の第２入球手段への入球し易さを異ならせることができるので、遊技機の処理負荷を軽減することができるという効果がある。

【４９９６】

遊技機ＢＡ６において、前記通過判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表

示期間を設定する動的表示期間設定手段と、を備え、前記変位制御手段は、前記通過判別手段の判別結果が前記第１の判別結果となった場合に、前記動的表示期間が経過した後で特定の待機期間が経過してから前記変位手段を所定期間、前記第１位置へと変位させるものであり、前記第２遊技状態は、前記動的表示期間と前記特定の待機期間との和が、前記第１の判別結果となった場合に、前記通過手段を通過した遊技球が前記変位手段に到達するまでに要する期間よりも長くなり易く構成されているものであり、前記第３遊技状態は、前記動的表示期間と前記特定の待機期間との和が、前記通過手段を通過した遊技球が前記可変手段に到達するまでに要する期間よりも短くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＢＡ７。

【４９９７】

遊技機ＢＡ７によれば、遊技機ＢＡ６の奏する効果に加え、前記通過判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段と、を備え、前記変位制御手段は、前記通過判別手段の判別結果が前記第１の判別結果となった場合に、前記動的表示期間が経過した後で特定の待機期間が経過してから前記変位手段を所定期間、前記第１位置へと変位させるものであり、前記第２遊技状態は、前記動的表示期間と前記特定の待機期間との和が、前記第１の判別結果となった場合に、前記通過手段を通過した遊技球が前記変位手段に到達するまでに要する期間よりも長くなり易く構成されているものであり、前記第３遊技状態は、前記動的表示期間と前記特定の待機期間との和が、前記通過手段を通過した遊技球が前記可変手段に到達するまでに要する期間よりも短くなり易く構成されている。

【４９９８】

これにより、動的表示期間と特定の待機期間との和を可変させることで遊技状態毎の第２入球手段への入球し易さを異ならせることができるという効果がある。

【４９９９】

遊技機ＢＡ７において、前記動的表示期間設定手段は、前記第２遊技状態と第３遊技状態とで予め定められた共通の動的表示期間を設定するものであることを特徴とする遊技機ＢＡ８。

【５０００】

遊技機ＢＡ８によれば、遊技機ＢＡ７の奏する効果に加え、前記動的表示期間設定手段は、前記第２遊技状態と第３遊技状態とで予め定められた共通の動的表示期間を設定するものであるので、第２遊技状態と第３遊技状態とで特定の待機期間のみを異ならせることにより第２入球手段への入球し易さを異ならせることができる。よって、遊技機の処理負荷を軽減することができるという効果がある。

【５００１】

＜特徴ＢＢ群＞（右打ち状態として、特定回数の大当たり連荘が確定する状態と、次回の大当たりのみ確定する状態とを設ける）

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利となる特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記第２遊技状態が設定されてから予め定められた特定回数の特典遊技が実行されるまで、前記第１遊技状態が少なくとも設定され難くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＢ１。

【５００２】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり遊技を実行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にし、様々な状態において当たり遊技を目指す遊技を行わせることにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

【５００３】
しかしながら、係る従来型の遊技機では、当たり遊技の終了後における遊技状態が有利度合いの高い遊技状態に設定されたとしても、その有利度合いが高い遊技状態において当たりとなった場合にいずれの遊技状態に設定されるかについては当たりになるまで決定されないため、有利度合いが高い遊技状態が設定されたとしても、遊技者に対して安心感を抱かせながら遊技を行わせることが困難であった。
【５００４】
これに対して遊技機ＢＢ１によれば、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利となる特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記第２遊技状態が設定されてから予め定められた特定回数の特典遊技が実行されるまで、前記第１遊技状態が少なくとも設定され難くなるように構成されている。
【５００５】
これにより、第２遊技状態が一旦設定されると、特定回数の特典遊技が実行されるまで有利度合いが低い第１遊技状態が設定され難くなるので、第２遊技状態が設定された時点で遊技者に対して大きな喜びを与えることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【５００６】
遊技機ＢＢ１において、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態において前記判別手段により予め定められた第１回数の判別に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となったことに基づいて、前記第１遊技状態よりも不利な第３遊技状態を設定可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＢ２。
【５００７】
遊技機ＢＢ２によれば、遊技機ＢＢ１の奏する効果に加え、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態において前記判別手段により予め定められた第１回数の判別に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となったことに基づいて、前記第１遊技状態よりも不利な第３遊技状態を設定可能に構成されているので、第１遊技状態において、第１回数の判別が実行されるよりも前に特定の判別結果となることを強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【５００８】
遊技機ＢＢ１又はＢＢ２において、前記第２遊技状態は、前記第１遊技状態よりも、前記判別手段の判別で前記特定の判別結果となるまで同一の遊技状態が維持され易く構成されていることを特徴とする遊技機ＢＢ３。
【５００９】
遊技機ＢＢ３によれば、遊技機ＢＢ１又はＢＢ２の奏する効果に加え、前記第２遊技状態は、前記第１遊技状態よりも、前記判別手段の判別で前記特定の判別結果となるまで同一の遊技状態が維持され易く構成されているので、第２遊技状態に移行した時点で、実質的に次の特典遊技が確定する。よって、第２遊技状態に移行した際の遊技者の喜びをより大きくすることができるという効果がある。
【５０１０】
遊技機ＢＢ１からＢＢ３のいずれかにおいて、前記判別手段は、第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第２遊技状態は、前記第１の判別条件よりも前記第２の判別条件の方が成立し易くなるように構成されているものであり、前記遊技状態設定手段は、前記第１判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となった場合に、前記特典遊技の終了後の遊技状態として予め定められた特定の割合で前記第１遊技状態を設定し、前記第２判別手段の判別結果

が前記特定の判別結果となった場合に、前記特典遊技の終了後の遊技状態として前記特定の割合よりも低い割合で前記第１遊技状態を設定可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＢ４。

【５０１１】

遊技機ＢＢ４によれば、遊技機ＢＢ１からＢＢ３のいずれかが奏する効果に加え、前記判別手段は、第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第２遊技状態は、前記第１の判別条件よりも前記第２の判別条件の方が成立し易くなるように構成されているものであり、前記遊技状態設定手段は、前記第１判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となった場合に、前記特典遊技の終了後の遊技状態として予め定められた特定の割合で前記第１遊技状態を設定し、前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となった場合に、前記特典遊技の終了後の遊技状態として前記特定の割合よりも低い割合で前記第１遊技状態を設定可能に構成されているものである。

【５０１２】

これにより、第１判別手段の判別よりも、第２判別手段の判別で特定の判別結果となることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【５０１３】

遊技機ＢＢ４において、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態において前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となった場合に、前記特典遊技終了後の遊技状態として前記第２遊技状態と前記第１遊技状態よりも有利な第４遊技状態とのどちらかに設定可能に構成されているものであり、前記第４遊技状態は、前記第２の判別条件よりも、前記第１の判別条件の方が成立し易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＢ５。

【５０１４】

遊技機ＢＢ５によれば、遊技機ＢＢ４の奏する効果に加え、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態において前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となった場合に、前記特典遊技終了後の遊技状態として前記第２遊技状態と前記第１遊技状態よりも有利な第４遊技状態とのどちらかに設定可能に構成されているものであり、前記第４遊技状態は、前記第２の判別条件よりも、前記第１の判別条件の方が成立し易くなるように構成されている。

【５０１５】

これにより、第４遊技状態では、遊技者に有利となるものの第１判別手段の判別が実行され易いので、第２遊技状態となることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【５０１６】

遊技機ＢＢ４において、前記遊技状態設定手段は、前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となった場合に、前記特典遊技終了後の遊技状態として前記第２遊技状態と前記第１遊技状態よりも有利な第４遊技状態とのどちらかに設定可能に構成されているものであり、前記第２遊技状態において前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて設定される前記第４遊技状態は、前記第１の判別条件よりも、前記第２の判別条件の方が成立し易くなるように構成されているものであり、前記第４遊技状態において前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて設定される前記第４遊技状態は、前記第２の判別条件よりも、前記第１の判別条件の方が成立し易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＢ６。

【５０１７】

遊技機ＢＢ６によれば、遊技機ＢＢ４の奏する効果に加え、前記遊技状態設定手段は、前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となった場合に、前記特典遊技終了後の遊技状態として前記第２遊技状態と前記第１遊技状態よりも有利な第４遊技状態とのどちらかに設定可能に構成されているものであり、前記第２遊技状態において前記第２判別

手段の判別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて設定される前記第４遊技状態は、前記第１の判別条件よりも、前記第２の判別条件の方が成立し易くなるように構成されているものであり、前記第４遊技状態において前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて設定される前記第４遊技状態は、前記第２の判別条件よりも、前記第１の判別条件の方が成立し易くなるように構成されている。

【５０１８】

これにより、第２遊技状態において特定の判別結果となったか、第４遊技状態において特定の判別結果となったかに応じて、第４遊技状態において判別が実行され易い判別手段の種別を異ならせることができるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【５０１９】

遊技機ＢＢ４からＢＢ６のいずれかにおいて、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第１判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示する第１動的表示手段と、前記第２判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示する第２動的表示手段と、前記識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段と、を備え、前記第２遊技状態は、前記第２動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間よりも、前記第１動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間の方が、前記動的表示期間設定手段によって長い動的表示期間が設定され易く構成されていることを特徴とする遊技機ＢＢ７。

【５０２０】

遊技機ＢＢ７によれば、遊技機ＢＢ４からＢＢ６のいずれかが奏する効果に加え、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第１判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示する第１動的表示手段と、前記第２判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示する第２動的表示手段と、前記識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段と、を備え、前記第２遊技状態は、前記第２動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間よりも、前記第１動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間の方が、前記動的表示期間設定手段によって長い動的表示期間が設定され易く構成されている。

【５０２１】

これにより、第２遊技状態においては、第２判別手段の判別を、第１判別手段の判別よりも頻繁に行わせることができるので、第２遊技状態の優位性をより高めることができるという効果がある。

【５０２２】

遊技機ＢＢ７において、前記第１動的表示手段により前記識別情報の動的表示が行われている間に、前記第２動的表示手段により前記識別情報の動的表示を開始可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＢ８。

【５０２３】

遊技機ＢＢ８によれば、遊技機ＢＢ７の奏する効果に加え、前記第１動的表示手段により前記識別情報の動的表示が行われている間に、前記第２動的表示手段により前記識別情報の動的表示を開始可能に構成されているので、第２判別手段の判別をより効率良く実行することができるという効果がある。

【５０２４】

遊技機ＢＢ８において、前記第２動的表示手段により前記識別情報の動的表示が行われている間に、前記第３動的表示手段により前記識別情報の動的表示を開始可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＢ９。

【５０２５】

遊技機ＢＢ９によれば、遊技機ＢＢ８の奏する効果に加え、前記第２動的表示手段により前記識別情報の動的表示が行われている間に、前記第３動的表示手段により前記識別情報の動的表示を開始可能に構成されているので、第１判別手段の判別をより効率良く実行することができるという効果がある。

【５０２６】
＜特徴ＢＣ群＞（特定回数の当たりに当選した後で設定される遊技状態を、特定回数の当たりに当選するよりも前に示唆する演出）
判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利となる特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技が終了した後の遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、予め定められた特定回数の前記特典遊技が実行された後の遊技状態として前記遊技状態設定手段によって設定される遊技状態を示唆可能な特定演出を、前記判別手段の判別で前記特定の判別結果となるよりも少なくとも前に実行可能な特定演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＢＣ１。
【５０２７】
ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。
【５０２８】
また、係る従来型の遊技機の中には、当たり遊技後に設定される遊技状態を、遊技状態が設定されるよりも前に予め示唆する演出を実行することで遊技者の興趣向上を図っているものも存在する。
【５０２９】
しかしながら、当たりに当選しなければ当たり後の遊技状態が確定しないのが通常であるため、遊技状態を予め示唆する演出の実行タイミングが限られてしまうという問題点があった。
【５０３０】
これに対して遊技機ＢＣ１によれば、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利となる特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技が終了した後の遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、予め定められた特定回数の前記特典遊技が実行された後の遊技状態として前記遊技状態設定手段によって設定される遊技状態を示唆可能な特定演出を、前記判別手段の判別で前記特定の判別結果となるよりも少なくとも前に実行可能な特定演出実行手段と、を備える。
【５０３１】
これにより、特定回数の特典遊技が実行された後の遊技状態を予め示唆することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【５０３２】
遊技機ＢＣ１において、前記特定演出の種別として、前記特定回数の前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記遊技状態設定手段によって前記第１遊技状態が設定され得ることを示唆可能な第１種別と、前記第１遊技状態が設定され難いことを示唆可能な第２種別と、を少なくとも含む複数のうち１の種別を決定可能な演出種別決定手段を備えることを特徴とする遊技機ＢＣ２。
【５０３３】
遊技機ＢＣ２によれば、遊技機ＢＣ１の奏する効果に加え、前記特定演出の種別として、前記特定回数の前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記遊技状態設定手段によって前記第１遊技状態が設定され得ることを示唆可能な第１種別と、前記第１遊技状態が設定され難いことを示唆可能な第２種別と、を少なくとも含む複数のうち１の種別を決定可能な演出種別決定手段を備えるので、第２種別の特定演出が実行された場合に

、特定回数の特典遊技の実効が終了した後の遊技状態が有利である可能性が高まるため、特定回数の特典遊技が実行されるまで遊技を継続しようと思わせることができる。よって、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させることができるという効果がある。

【５０３４】

遊技機ＢＣ２において、前記第２種別は、前記特定回数の前記特典遊技が実行されるまで前記遊技状態設定手段によって前記第１遊技状態が設定され難くなることを示唆可能な演出態様で構成されていることを特徴とする遊技機ＢＣ３。

【５０３５】

遊技機ＢＣ３によれば、遊技機ＢＣ２の奏する効果に加え、前記第２種別は、前記特定回数の前記特典遊技が実行されるまで前記遊技状態設定手段によって前記第１遊技状態が設定され難くなることを示唆可能な演出態様で構成されているので、第２種別の特定演出が実行された場合に、遊技者に対してより大きな喜びを与えることができるという効果がある。

【５０３６】

遊技機ＢＣ３において、前記特定演出実行手段は、前記第２種別の前記特定演出として、予め定められた第１特定回数の前記特典遊技が実行されるまで前記遊技状態設定手段によって前記第１遊技状態が設定され難くなることを示唆可能な第１演出態様と、前記第１特定回数よりも多い第２特定回数の前記特典遊技が実行されるまで前記遊技状態設定手段によって前記第１遊技状態が設定され難くなることを示唆可能な第２演出態様と、を少なくとも含む複数のうち１の演出態様を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＣ４。

【５０３７】

遊技機ＢＣ４によれば、遊技機ＢＣ３の奏する効果に加え、前記特定演出実行手段は、前記第２種別の前記特定演出として、予め定められた第１特定回数の前記特典遊技が実行されるまで前記遊技状態設定手段によって前記第１遊技状態が設定され難くなることを示唆可能な第１演出態様と、前記第１特定回数よりも多い第２特定回数の前記特典遊技が実行されるまで前記遊技状態設定手段によって前記第１遊技状態が設定され難くなることを示唆可能な第２演出態様と、を少なくとも含む複数のうち１の演出態様を実行可能に構成されているので、第２演出態様の特定演出が実行されることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【５０３８】

遊技機ＢＣ１からＢＣ４のいずれかにおいて、前記特定演出実行手段は、少なくとも前記特典遊技の実行中における演出として、当該実行中の前記特典遊技が終了した後で実行される前記特定回数の前記特典遊技の終了後の遊技状態を示唆可能な前記特定演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＣ５。

【５０３９】

遊技機ＢＣ５によれば、遊技機ＢＣ１からＢＣ４のいずれかが奏する効果に加え、前記特定演出実行手段は、少なくとも前記特典遊技の実行中における演出として、当該実行中の前記特典遊技が終了した後で実行される前記特定回数の前記特典遊技の終了後の遊技状態を示唆可能な前記特定演出を実行可能に構成されているので、特典遊技の実行中の演出として特定演出を実行することができる。よって、特典遊技の実行中における遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

【５０４０】

遊技機ＢＣ１からＢＣ５のいずれかにおいて、前記第２遊技状態は、当該第２遊技状態が設定された後で前記特定回数の前記特典遊技が実行されるまで前記遊技状態設定手段により前記第１遊技状態が設定され難くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＣ６。

【５０４１】

遊技機ＢＣ６によれば、遊技機ＢＣ１からＢＣ６のいずれかが奏する効果に加え、前記第２遊技状態は、当該第２遊技状態が設定された後で前記特定回数の前記特典遊技が実行

されるまで前記遊技状態設定手段により前記第１遊技状態が設定され難くなるように構成されているので、第２遊技状態が設定された際に、遊技者に対して大きな喜びを与えることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【５０４２】

遊技機ＢＣ６において、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態と、前記第２遊技状態と、前記第１遊技状態よりも遊技者に有利な第３遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定可能に構成されているものであり、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態が設定された後、前記特定回数の前記特典遊技が実行されるまで、前記第２遊技状態と前記第３遊技状態とのどちらかを設定するように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＣ７。

【５０４３】

遊技機ＢＣ７によれば、遊技機ＢＣ６の奏する効果に加え、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態と、前記第２遊技状態と、前記第１遊技状態よりも遊技者に有利な第３遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定可能に構成されているものであり、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態が設定された後、前記特定回数の前記特典遊技が実行されるまで、前記第２遊技状態と前記第３遊技状態とのどちらかを設定するように構成されている。

【５０４４】

これにより、第２遊技状態が一旦設定されると、特定回数の特典遊技が実行されるまで有利度合いが低い第１遊技状態が設定されなくなるので、第２遊技状態が設定されることをより強く期待させることができるという効果がある。

【５０４５】

遊技機ＢＣ７において、前記第２遊技状態と前記第３遊技状態とは、前記特典遊技が実行されるまで他の遊技状態に変更され難く構成されていることを特徴とする遊技機ＢＣ８。

【５０４６】

遊技機ＢＣ８によれば、遊技機ＢＣ７の奏する効果に加え、前記第２遊技状態と前記第３遊技状態とは、前記特典遊技が実行されるまで他の遊技状態に変更され難く構成されているので、第２遊技状態や第３遊技状態では、実質的に次の特典遊技が確定する。よって、第２遊技状態や第３遊技状態へと移行した時点で遊技者に対して安心感を抱かせることができるという効果がある。

【５０４７】

遊技機ＢＣ８において、前記第１遊技状態は、当該第１遊技状態に設定された後で予め定められた第１回数の前記判別手段の判別に渡って前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となったことに基づいて、前記第１遊技状態よりも遊技者に不利な第４遊技状態に変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＣ９。

【５０４８】

遊技機ＢＣ９によれば、遊技機ＢＣ８の奏する効果に加え、前記第１遊技状態は、当該第１遊技状態に設定された後で予め定められた第１回数の前記判別手段の判別に渡って前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となったことに基づいて、前記第１遊技状態よりも遊技者に不利な第４遊技状態に変更されるように構成されているので、第１遊技状態が設定された場合に、第１回数の判別が行われるまでに特定の判別結果となることを強く願いながら遊技を行わせることができるという効果がある。

【５０４９】

＜特徴ＢＤ群＞（リミット到達後の時短状態とリミット到達前の時短状態とで有利度合いを可変させる）

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利となる特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、特定の遊技

状態を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、その遊技状態設定手段により設定される前記特定の遊技状態の有利度合いとして、第１の有利度合いと、その第１の有利度合いよりも有利度合いが高い第２の有利度合いと、を少なくとも含む複数の有利度合いのうち１の有利度合いに設定する有利度合い設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＢＤ１。

【５０５０】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり遊技を実行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にし、様々な状態において当たり遊技を目指す遊技を行わせることにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

【５０５１】

具体的には、時短状態の有無および確変機能の作動有無の組合せによって、最大４種類の有利度合いが異なる遊技状態の中から１の遊技状態を設定するものが知られている。

【５０５２】

しかしながら、係る従来型の遊技機では、同一の遊技状態における有利度合いは共通であるため、同じ遊技状態が長く設定され続けることにより、遊技が単調となってしまうという問題点があった。

【５０５３】

これに対して遊技機ＢＤ１によれば、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利となる特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、特定の遊技状態を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、その遊技状態設定手段により設定される前記特定の遊技状態の有利度合いとして、第１の有利度合いと、その第１の有利度合いよりも有利度合いが高い第２の有利度合いと、を少なくとも含む複数の有利度合いのうち１の有利度合いに設定する有利度合い設定手段と、を備える。

【５０５４】

これにより、特定の遊技状態の有利度合いを異ならせることができるので、第２の有利度合いが設定されることをより強く期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【５０５５】

遊技機ＢＤ１において、前記特定の遊技状態は、前記第１の有利度合いが設定されているか前記第２の有利度合いが設定されているかによらず、前記特定の遊技状態が設定された後で予め定められた特定回数の前記判別手段の判別に渡って前記特定の判別結果となったことに基づいて終了されるように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＤ２。

【５０５６】

遊技機ＢＤ２によれば、遊技機ＢＤ１の奏する効果に加え、前記特定の遊技状態は、前記第１の有利度合いが設定されているか前記第２の有利度合いが設定されているかによらず、前記特定の遊技状態が設定された後で予め定められた特定回数の前記判別手段の判別に渡って前記特定の判別結果となったことに基づいて終了されるように構成されているので、特定の遊技状態となってから特定回数の判別が実行されるよりも前に特定の判別結果となることを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【５０５７】

遊技機ＢＤ１又はＢＤ２において、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技とは異なる第２特典遊技と、を少なくとも含む複数のうち１の前記特典遊技の種別を決定する種別決定手段を備え、前記有利度合い設定手段は、前記第１特典遊技の終了後の遊技状態として前記特定の遊技状態が設定される場合に前記第１の有利度合いに設定し、前記第２特典遊技の終了後の遊技状態として前記特定の遊技状態が設定される場合に前記第２の有利度合いに設定することが可能

に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＤ３。
【５０５８】
遊技機ＢＤ３によれば、遊技機ＢＤ１又はＢＤ２の奏する効果に加え、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技とは異なる第２特典遊技と、を少なくとも含む複数のうち１の前記特典遊技の種別を決定する種別決定手段を備え、前記有利度合い設定手段は、前記第１特典遊技の終了後の遊技状態として前記特定の遊技状態が設定される場合に前記第１の有利度合いに設定し、前記第２特典遊技の終了後の遊技状態として前記特定の遊技状態が設定される場合に前記第２の有利度合いに設定することが可能に構成されている。
【５０５９】
これにより、第１特典遊技が決定されることをより強く期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【５０６０】
遊技機ＢＤ３において、前記遊技状態設定手段は、前記第２特典遊技の終了後の遊技状態として、予め定められた特定条件が成立している場合に前記特定の遊技状態を設定し、前記特定条件が成立していない場合に前記特定の遊技状態よりも遊技者に有利な第１遊技状態を設定することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＤ４。
【５０６１】
遊技機ＢＤ４によれば、遊技機ＢＤ３の奏する効果に加え、前記遊技状態設定手段は、前記第２特典遊技の終了後の遊技状態として、予め定められた特定条件が成立している場合に前記特定の遊技状態を設定し、前記特定条件が成立していない場合に前記特定の遊技状態よりも遊技者に有利な第１遊技状態を設定することが可能に構成されているので、第２特典遊技が決定された場合に、特定条件が成立していないことに期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【５０６２】
遊技機ＢＤ４において、前記特典遊技の実行中に遊技球が入球可能となる可変入球手段を備え、前記遊技状態設定手段は、前記第２特典遊技の実行中に前記可変入球手段へと遊技球が入球し、前記特定条件が成立している場合に前記特定の遊技状態を設定し、前記第２特典遊技の実行中に前記可変入球手段へと遊技球が入球し、前記特定条件が成立していない場合に前記第１遊技状態を設定することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＤ５。
【５０６３】
遊技機ＢＤ５によれば、遊技機ＢＤ４の奏する効果に加え、前記特典遊技の実行中に遊技球が入球可能となる可変入球手段を備え、前記遊技状態設定手段は、前記第２特典遊技の実行中に前記可変入球手段へと遊技球が入球し、前記特定条件が成立している場合に前記特定の遊技状態を設定し、前記第２特典遊技の実行中に前記可変入球手段へと遊技球が入球し、前記特定条件が成立していない場合に前記第１遊技状態を設定することが可能に構成されている。
【５０６４】
これにより、第２特典遊技の実行中に可変入球手段へと入球することを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【５０６５】
遊技機ＢＤ５において、前記遊技状態設定手段は、前記第２特典遊技の実行中に前記可変入球手段へと遊技球が入球しなかった場合に前記特定の遊技状態を設定可能に構成されているものであり、前記有利度合い設定手段は、前記第２特典遊技の実行中に前記可変入球手段へと遊技球が入球せずに設定された前記特定の遊技状態の有利度合いを前記第１の有利度合いに設定するものであることを特徴とする遊技機ＢＤ６。
【５０６６】
遊技機ＢＤ６によれば、遊技機ＢＤ５の奏する効果に加え、前記遊技状態設定手段は、

前記第２特典遊技の実行中に前記可変入球手段へと遊技球が入球しなかった場合に前記特定の遊技状態を設定可能に構成されているものであり、前記有利度合い設定手段は、前記第２特典遊技の実行中に前記可変入球手段へと遊技球が入球せずに設定された前記特定の遊技状態の有利度合いを前記第１の有利度合いに設定するものである。

【５０６７】

これにより、第２特典遊技において遊技球を可変入球手段へと入球させることができなかった場合、有利度合が低い第１の有利度合いに設定される特定の遊技状態に設定されてしまうため、第２特典遊技において遊技球が可変入球手段へと入球することを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【５０６８】

遊技機ＢＤ４からＢＤ６のいずれかにおいて、前記特定条件は、予め定められた特定回数の前記特典遊技に渡って連続して前記遊技状態設定手段によって前記第２遊技状態が設定されたことに基づいて成立するように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＤ７。

【５０６９】

遊技機ＢＤ７によれば、遊技機ＢＤ４からＢＤ６のいずれかが奏する効果に加え、前記特定条件は、予め定められた特定回数の前記特典遊技に渡って連続して前記遊技状態設定手段によって前記第２遊技状態が設定されたことに基づいて成立するように構成されているので、第２遊技状態が連続した回数に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【５０７０】

遊技機ＢＤ１からＢＤ７のいずれかにおいて、前記判別手段は、第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第２判別手段の判別は、前記第１判別手段の判別よりも遊技者に有利となり易く構成されているものであり、前記第２の有利度合いに設定された前記特定の遊技状態は、前記第１の有利度合いに設定された前記特定の遊技状態よりも、前記第２の判別条件が成立し易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＤ８。

【５０７１】

遊技機ＢＤ８によれば、遊技機ＢＤ１からＢＤ８のいずれかが奏する効果に加え、前記判別手段は、第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第２判別手段の判別は、前記第１判別手段の判別よりも遊技者に有利となり易く構成されているものであり、前記第２の有利度合いに設定された前記特定の遊技状態は、前記第１の有利度合いに設定された前記特定の遊技状態よりも、前記第２の判別条件が成立し易くなるように構成されている。

【５０７２】

これにより、第１の有利度合いに設定されるか、第２の有利度合いに設定されるかによって、有利度合が異なる判別が実行され易くなるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【５０７３】

遊技機ＢＤ８において、前記遊技状態設定手段は、前記第１判別手段の判別で前記特定の判別結果となった場合に、予め定められた特定割合で前記特定の遊技状態よりも有利な第１遊技状態を設定し、前記第２判別手段の判別で前記特定の判別結果となった場合に、前記特定割合よりも高い割合で前記第２遊技状態を設定することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＤ９。

【５０７４】

遊技機ＢＤ９によれば、遊技機ＢＤ８の奏する効果に加え、前記遊技状態設定手段は、前記第１判別手段の判別で前記特定の判別結果となった場合に、予め定められた特定割合で前記特定の遊技状態よりも有利な第１遊技状態を設定し、前記第２判別手段の判別で前記特定の判別結果となった場合に、前記特定割合よりも高い割合で前記第２遊技状態を設

定することが可能に構成されているので、第２判別手段の判別で特定の判別結果となることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【５０７５】

＜特徴ＢＥ群＞（少なくとも特定回数の大当たりに当選しなければ移行し得ない遊技状態）

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利となる特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行が終了した後の状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態において１の前記特典遊技が実行された後における前記特典遊技の実行回数が予め定められた特定回数未満の場合よりも、前記特定回数以上の場合の方が前記第２遊技状態を設定し易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＥ１。

【５０７６】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり遊技を実行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にし、様々な状態において当たり遊技を目指す遊技を行わせることにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

【５０７７】

また、係る従来型の遊技機では、各遊技状態の設定割合に差をつけ、有利度合いが高いものの滅多に設定されない遊技状態や、比較的設定され易いが有利度合いが低い遊技状態、等を設けることにより、滅多に設定されない遊技状態が設定されることを一つの目的として遊技性を行わせることにより興趣向上を図っているものも存在する。

【５０７８】

しかしながら、係る従来型の遊技機では、滅多に設定されない遊技状態であっても、運が良ければ少ない当たり当選回数で設定され得る構成となっているので、運が良い遊技者が滅多に設定されない遊技状態を設定させるという目的をすぐに達成してしまい、遊技に対するモチベーションを失ってしまう可能性があった。

【５０７９】

これに対して遊技機ＢＥ１によれば、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利となる特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行が終了した後の状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態において１の前記特典遊技が実行された後における前記特典遊技の実行回数が予め定められた特定回数未満の場合よりも、前記特定回数以上の場合の方が前記第２遊技状態を設定し易くなるように構成されている。

【５０８０】

これにより、第１遊技状態が設定された後における特典遊技の実行回数に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【５０８１】

遊技機ＢＥ１において、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態と、前記第２遊技状態と、前記第１遊技状態よりも遊技者に有利な第３遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定可能に構成されているものであり、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態において実行された前記特典遊技が終了した後の遊技状態として前記第３遊技状態が設定された後における前記特典遊技の実行回数が前記特定回数未満の場合よりも、前記特定回数以上の場合の方が前記第２遊技状態を設定し易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＥ２。

【５０８２】
遊技機ＢＥ２によれば、遊技機ＢＥ１の奏する効果に加え、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態と、前記第２遊技状態と、前記第１遊技状態よりも遊技者に有利な第３遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定可能に構成されているものであり、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態において実行された前記特典遊技が終了した後の遊技状態として前記第３遊技状態が設定された後における前記特典遊技の実行回数が前記特定回数未満の場合よりも、前記特定回数以上の場合の方が前記第２遊技状態を設定し易くなるように構成されている。
【５０８３】
これにより、特典遊技の終了後の遊技状態として第３遊技状態が設定されることを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【５０８４】
遊技機ＢＥ２において、前記第３遊技状態は、前記判別手段の判別が実行された場合に予め定められた第１確率で前記特定の判別結果となるように構成されているものであり、前記第１遊技状態は、前記判別手段の判別が実行された場合に前記第１確率よりも低い第２確率で前記特定の判別結果となるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＥ３。
【５０８５】
遊技機ＢＥ３によれば、遊技機ＢＥ２の奏する効果に加え、前記第３遊技状態は、前記判別手段の判別が実行された場合に予め定められた第１確率で前記特定の判別結果となるように構成されているものであり、前記第１遊技状態は、前記判別手段の判別が実行された場合に前記第１確率よりも低い第２確率で前記特定の判別結果となるように構成されているものである。
【５０８６】
これにより、第３遊技状態となった場合に、少ない判別回数で特定の判別結果となり易くなるので、第３遊技状態の優位性をより高めることができる。よって、第３遊技状態が設定されることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【５０８７】
遊技機ＢＥ２又はＢＥ３において、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第１特典遊技を少なくとも含む複数のうち１の種別を決定する種別決定手段を備え、前記第１特典遊技は、少なくとも前記第１遊技状態において実行された場合に前記遊技状態設定手段により前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として前記第３遊技状態が設定されるように構成されているものであり、前記遊技状態設定手段は、前記特定回数の前記特典遊技に渡って連続して前記第１特典遊技が実行された場合に少なくとも前記第２遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機ＢＥ４。
【５０８８】
遊技機ＢＥ４によれば、遊技機ＢＥ２又はＢＥ３の奏する効果に加え、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第１特典遊技を少なくとも含む複数のうち１の種別を決定する種別決定手段を備え、前記第１特典遊技は、少なくとも前記第１遊技状態において実行された場合に前記遊技状態設定手段により前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として前記第３遊技状態が設定されるように構成されているものであり、前記遊技状態設定手段は、前記特定回数の前記特典遊技に渡って連続して前記第１特典遊技が実行された場合に少なくとも前記第２遊技状態を設定するものである。
【５０８９】
これにより、第１特典遊技の連続回数に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【５０９０】
遊技機ＢＥ４において、前記第２遊技状態の有利度合いを第１の有利度合いと、その第１の有利度合いよりも高い第２の有利度合いと、を少なくとも含む複数のうち１の有利度合いに設定する有利度合い設定手段を備え、前記種別決定手段は、前記第１特典遊技と、

前記遊技状態設定手段により前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として前記第２遊技状態が設定される第２特典遊技と、を少なくとも含む複数のうち１の種別を決定可能に構成されているものであり、前記有利度合い設定手段は、前記第２特典遊技の実行が終了した後に設定される前記第２遊技状態の有利度合いを前記第１の有利度合いに設定し、前記第１特典遊技の実行が終了した後に設定される前記第２遊技状態の有利度合いを前記第２の有利度合いに設定することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＥ５。

【５０９１】

遊技機ＢＥ５によれば、遊技機ＢＥ４の奏する効果に加え、前記第２遊技状態の有利度合いを第１の有利度合いと、その第１の有利度合いよりも高い第２の有利度合いと、を少なくとも含む複数のうち１の有利度合いに設定する有利度合い設定手段を備え、前記種別決定手段は、前記第１特典遊技と、前記遊技状態設定手段により前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として前記第２遊技状態が設定される第２特典遊技と、を少なくとも含む複数のうち１の種別を決定可能に構成されているものであり、前記有利度合い設定手段は、前記第２特典遊技の実行が終了した後に設定される前記第２遊技状態の有利度合いを前記第１の有利度合いに設定し、前記第１特典遊技の実行が終了した後に設定される前記第２遊技状態の有利度合いを前記第２の有利度合いに設定することが可能に構成されている。

【５０９２】

これにより、第１特典遊技が特定回数連続しなければ第２の有利度合いの第２遊技状態が設定されないため、第２の有利度合いの第２遊技状態が設定された場合に、遊技者に対して大きな達成感を抱かせることができるという効果がある。

【５０９３】

遊技機ＢＥ５において、前記判別手段は、第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第２判別手段の判別は、前記第１判別手段の判別よりも遊技者にとって有利となり易く構成されているものであり、前記有利度合い設定手段は、前記第２の有利度合いとして前記第１の判別条件よりも前記第２の判別条件の方が成立し易くなるように設定し、前記第１の有利度合いとして、前記第１の有利度合いが設定された場合よりも前記第２の判別条件が成立し難くなるように設定することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＥ６。

【５０９４】

遊技機ＢＥ６によれば、遊技機ＢＥ５の奏する効果に加え、前記判別手段は、第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第２判別手段の判別は、前記第１判別手段の判別よりも遊技者にとって有利となり易く構成されているものであり、前記有利度合い設定手段は、前記第２の有利度合いとして前記第１の判別条件よりも前記第２の判別条件の方が成立し易くなるように設定し、前記第１の有利度合いとして、前記第１の有利度合いが設定された場合よりも前記第２の判別条件が成立し難くなるように設定することが可能に構成されている。

【５０９５】

これにより、第１の有利度合いに設定されるか、第２の有利度合いに設定されるかによって、有利度合が異なる判別が実行され易くなるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【５０９６】

遊技機ＢＥ６において、前記第１判別手段の判別結果を示すための第１識別情報を動的表示させる第１動的表示手段と、前記第１識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する第１動的表示期間設定手段と、前記第２判別手段の判別結果を示すための第２識別情報を動的表示させる第２動的表示手段と、前記第２識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する第２動的表示期間設定手段と、を備え、前記第１の有利度合いが設定さ

れた前記第２遊技状態は、前記第１動的表示期間設定手段により設定される前記第１識別情報の動的表示における動的表示期間よりも、前記第２動的表示期間設定手段により設定される前記第２識別情報の動的表示における動的表示期間の方が、長い期間が設定され易く構成されているものであり、前記第２の有利度合いが設定された前記第２遊技状態は、前記第２動的表示期間設定手段により設定される前記第２識別情報の動的表示における動的表示期間よりも、前記第１動的表示期間設定手段により設定される前記第１識別情報の動的表示における動的表示期間の方が、長い期間が設定され易く構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＥ７。

【５０９７】

遊技機ＢＥ７によれば、遊技機ＢＥ６の奏する効果に加え、前記第１判別手段の判別結果を示すための第１識別情報を動的表示させる第１動的表示手段と、前記第１識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する第１動的表示期間設定手段と、前記第２判別手段の判別結果を示すための第２識別情報を動的表示させる第２動的表示手段と、前記第２識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する第２動的表示期間設定手段と、を備え、前記第１の有利度合いが設定された前記第２遊技状態は、前記第１動的表示期間設定手段により設定される前記第１識別情報の動的表示における動的表示期間よりも、前記第２動的表示期間設定手段により設定される前記第２識別情報の動的表示における動的表示期間の方が、長い期間が設定され易く構成されているものであり、前記第２の有利度合いが設定された前記第２遊技状態は、前記第２動的表示期間設定手段により設定される前記第２識別情報の動的表示における動的表示期間よりも、前記第１動的表示期間設定手段により設定される前記第１識別情報の動的表示における動的表示期間の方が、長い期間が設定され易く構成されているものである。

【５０９８】

これにより、第１の有利度合いが設定されている状況において第２識別情報の動的表示が実行される間隔を長くすることができるので、相対的に第１識別情報の動的表示をより多く実行させることが可能になると共に、第２の有利度合いが設定されている状況において第１識別情報の動的表示が実行される間隔を長くすることができるので、相対的に第２識別情報の動的表示をより多く実行させることが可能になる。よって、第１の有利度合いが設定されている場合に、確実に第１判別手段の判別が実行され易くなるように構成できると共に、第２の有利度合いが設定されている場合に、確実に第２判別手段の判別が実行され易くなるように構成できるという効果がある。

【５０９９】

遊技機ＢＥ７において、前記第１動的表示手段は、前記第２識別情報の動的表示が行われている間に前記第１識別情報の動的表示を開始させることが可能に構成されているものであり、前記第２動的表示手段は、前記第１識別情報の動的表示が行われている間に前記第１識別情報の動的表示を開始させることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＥ８。

【５１００】

遊技機ＢＥ８によれば、遊技機ＢＥ７の奏する効果に加え、前記第１動的表示手段は、前記第２識別情報の動的表示が行われている間に前記第１識別情報の動的表示を開始させることが可能に構成されているものであり、記第２動的表示手段は、前記第１識別情報の動的表示が行われている間に前記第１識別情報の動的表示を開始させることが可能に構成されているものである。

【５１０１】

これにより、第１判別手段および第２判別手段の判別をより効率よく実行することができるという効果がある。

【５１０２】

＜特徴ＢＦ群＞（特１始動口へと振り分けられる状態において特２始動口へのイレギュラー入賞を抑制する）

遊技球が流下可能な特定流路と、その特定流路を流下した遊技球が入球可能な位置に設

けられている第１入球手段と、前記特定流路を流下した遊技球が入球可能な位置に設けられ、前記第１入球手段とは異なる第２入球手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、前記特定流路を流下した遊技球が前記第２入球手段よりも前記第１入球手段へと入球し易くなる第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記第２入球手段へと遊技球が入球し易くなる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において前記特定流路を流下した遊技球が前記第２入球手段へと入球することを抑制する抑制手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＢＦ１。

【５１０３】

遊技機ＢＦ１によれば、遊技球が流下可能な特定流路と、その特定流路を流下した遊技球が入球可能な位置に設けられている第１入球手段と、前記特定流路を流下した遊技球が入球可能な位置に設けられ、前記第１入球手段とは異なる第２入球手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、前記特定流路を流下した遊技球が前記第２入球手段よりも前記第１入球手段へと入球し易くなる第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記第２入球手段へと遊技球が入球し易くなる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において前記特定流路を流下した遊技球が前記第２入球手段へと入球することを抑制する抑制手段と、を備える。

【５１０４】

これにより、第１遊技状態と第２遊技状態とで第２入球手段への入球し易さを異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【５１０５】

遊技機ＢＦ１において、前記第１入球手段および前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第２入球手段への入球に基づく判別で前記特定の判別結果となった方が、前記第１入球手段への入球に基づく判別で前記特定の判別結果となった場合よりも遊技者に有利となり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＢＦ２。

【５１０６】

遊技機ＢＦ２によれば、遊技機ＢＦ１の奏する効果に加え、前記第１入球手段および前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第２入球手段への入球に基づく判別で前記特定の判別結果となった方が、前記第１入球手段への入球に基づく判別で前記特定の判別結果となった場合よりも遊技者に有利となり易く構成されている。

【５１０７】

これにより、第２入球手段へと遊技球が入球することを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【５１０８】

遊技機ＢＦ１又はＢＦ２において、前記特定流路を流下した遊技球を前記第１入球手段へと誘導可能な第１位置と、前記第２入球手段へと誘導可能な第２位置と、に可変する可変手段を備え、前記抑制手段は、前記第１遊技状態において前記特定流路を流下した遊技球が前記第１位置に可変した前記可変手段に到達し難くなるように前記可変手段を可変制御可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＦ３。

【５１０９】

遊技機ＢＦ３によれば、遊技機ＢＦ１又はＢＦ２の奏する効果に加え、前記特定流路を流下した遊技球を前記第１入球手段へと誘導可能な第１位置と、前記第２入球手段へと誘導可能な第２位置と、に可変する可変手段を備え、前記抑制手段は、前記第１遊技状態において前記特定流路を流下した遊技球が前記第１位置に可変した前記可変手段に到達し難くなるように前記可変手段を可変制御可能に構成されている。

【５１１０】

これにより、第１遊技状態において第２入球手段へと入球することを確実に抑制することができるという効果がある。
【５１１１】
遊技機ＢＦ３において、前記特定流路を流下した遊技球が通過可能な通過手段と、その通過手段を遊技球が通過したことに基づいて判別を実行する通過判別手段と、その通過判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段を所定期間、前記第１位置から前記第２位置へと可変させる可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備え、前記抑制手段は、前記第１遊技状態において前記第１の判別結果となってから前記可変遊技において前記可変手段が前記第２位置に可変するまでの期間を、前記遊技球が前記通過手段を通過してから前記可変手段に到達するまでに要する期間よりも長くなり易い期間に設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＦ４。
【５１１２】
遊技機ＢＦ４によれば、遊技機ＢＦ３の奏する効果に加え、前記特定流路を流下した遊技球が通過可能な通過手段と、その通過手段を遊技球が通過したことに基づいて判別を実行する通過判別手段と、その通過判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段を所定期間、前記第１位置から前記第２位置へと可変させる可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備え、前記抑制手段は、前記第１遊技状態において前記第１の判別結果となってから前記可変遊技において前記可変手段が前記第２位置に可変するまでの期間を、前記遊技球が前記通過手段を通過してから前記可変手段に到達するまでに要する期間よりも長くなり易い期間に設定可能に構成されている。
【５１１３】
これにより、第１遊技状態において第２入球手段へと遊技球が入球することをより確実に抑制することができるという効果がある。
【５１１４】
遊技機ＢＦ４において、前記第２遊技状態において前記第１の判別結果となってから前記可変遊技において前記可変手段が前記第２位置に可変するまでの期間を、前記遊技球が前記通過手段を通過してから前記可変手段に到達するまでに要する期間よりも短くなり易い期間に設定する手段を備えることを特徴とする遊技機ＢＦ５。
【５１１５】
遊技機ＢＦ５によれば、遊技機ＢＦ４の奏する効果に加え、第２遊技状態において第２入球手段へと遊技球を入球し易く構成することができるという効果がある。
【５１１６】
＜特徴ＢＧ群＞（特１ばかり回る左打ち状態と、特１、特２が交互に回る左打ち状態と、を設ける）
特定の発射強度で発射された遊技球が少なくとも入球可能な位置に設けられている第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、前記特定の発射強度で発射された遊技球が前記第２入球手段へと入球困難となるように制御される第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記特定の発射強度で発射された遊技球が前記第２入球手段へと入球し易くなるように制御される第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＢＧ１。
【５１１７】
遊技機ＢＧ１によれば、特定の発射強度で発射された遊技球が少なくとも入球可能な位置に設けられている第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、前記特定の発射強度で発射された遊技球が前記第２入球手段へと入球困難となるように制御される第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記特定の発射強度で発射された遊技球が前記第２入球手段へと入球し易くなるように制御される第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備える。
【５１１８】

これにより、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【５１１９】
遊技機ＢＧ１において、前記第２入球手段は、前記特定の発射強度とは異なる第１の発射強度で発射された遊技球が入球し得る位置に設けられているものであり、前記第１遊技状態と前記第２遊技状態とは、前記第１の発射強度で発射された遊技球が前記第２入球手段へと入球困難となるように制御されるものであり、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態と、前記第２遊技状態と、前記第１の発射強度で発射された遊技球が前記第２入球手段へと入球し易くなるように制御される第３遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＧ２。
【５１２０】
遊技機ＢＧ２によれば、遊技機ＢＧ１の奏する効果に加え、前記第２入球手段は、前記特定の発射強度とは異なる第１の発射強度で発射された遊技球が入球し得る位置に設けられているものであり、前記第１遊技状態と前記第２遊技状態とは、前記第１の発射強度で発射された遊技球が前記第２入球手段へと入球困難となるように制御されるものであり、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態と、前記第２遊技状態と、前記第１の発射強度で発射された遊技球が前記第２入球手段へと入球し易くなるように制御される第３遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定可能に構成されている。
【５１２１】
これにより、遊技状態に応じて異なる発射強度で遊技球を発射させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【５１２２】
遊技機ＢＧ１又はＢＧ２において、前記特定の発射強度で発射された遊技球が到達可能な位置に設けられ、到達した遊技球が前記第２入球手段へと入球可能となる第１位置と、到達した遊技球が前記第２入球手段へと入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段を備え、前記第１遊技状態は、前記可変手段が前記第１位置に可変している間に遊技球を到達させることが困難となるように前記可変手段が制御されるものであり、前記第２遊技状態は、前記可変手段が前記第１位置に可変している間に遊技球を到達させることが前記第１遊技状態よりも容易となるように前記可変手段が制御されるものであることを特徴とする遊技機ＢＧ３。
【５１２３】
遊技機ＢＧ３によれば、遊技機ＢＧ１又はＢＧ２の奏する効果に加え、第１遊技状態においては可変手段によって物理的に第２入球手段への入球を抑制することができるという効果がある。
【５１２４】
遊技機ＢＧ３において、前記特定の発射強度で発射された遊技球が通過可能な位置に設けられている通過手段と、前記通過手段を遊技球が通過したことに基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段を所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変させる可変制御手段と、を備え、前記可変手段は、前記通過手段を通過した遊技球のみが到達可能な位置に設けられているものであり、前記第１遊技状態は、前記特定の判別結果となってから前記可変手段が前記第１位置に可変されるまでの期間が、前記通過手段を通過した遊技球が前記可変手段に到達するまでに要する期間よりも長くなり易い期間となるように制御されるものであり、前記第２遊技状態は、前記特定の判別結果となってから前記可変手段が前記第１位置に可変されるまでの期間が、前記通過手段を通過した遊技球が前記可変手段に到達するまでに要する期間よりも短くなり易い期間となるように制御されるものであることを特徴とする遊技機ＢＧ４。
【５１２５】
遊技機ＢＧ４によれば、遊技機ＢＧ３の奏する効果に加え、前記特定の発射強度で発射された遊技球が通過可能な位置に設けられている通過手段と、前記通過手段を遊技球が通過したことに基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定めら

れた特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段を所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変させる可変制御手段と、を備え、前記可変手段は、前記通過手段を通過した遊技球のみが到達可能な位置に設けられているものであり、前記第１遊技状態は、前記特定の判別結果となってから前記可変手段が前記第１位置に可変されるまでの期間が、前記通過手段を通過した遊技球が前記可変手段に到達するまでに要する期間よりも長くなり易い期間となるように制御されるものであり、前記第２遊技状態は、前記特定の判別結果となってから前記可変手段が前記第１位置に可変されるまでの期間が、前記通過手段を通過した遊技球が前記可変手段に到達するまでに要する期間よりも短くなり易い期間となるように制御されるものである。

【５１２６】

これにより、第１遊技状態において第２入球手段へと遊技球が入球することをより確実に抑制することができるという効果がある。

【５１２７】

遊技機ＢＧ４において、前記可変手段は、前記特定の発射強度で発射され、且つ、前記通過手段を通過しなかった遊技球が到達困難となるように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＧ５。

【５１２８】

遊技機ＢＧ５によれば、遊技機ＢＧ４の奏する効果に加え、前記可変手段は、前記特定の発射強度で発射され、且つ、前記通過手段を通過しなかった遊技球が到達困難となるように構成されているので、通過手段を介さずに第２入球手段へと入球することを抑制することができるという効果がある。

【５１２９】

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機γ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【５１３０】

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機γ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【５１３１】

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機γ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記

識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

＜その他＞

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり遊技を実行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

本技術的思想は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

＜手段＞

この目的を達成するために技術的思想１の遊技機は、特定の発射強度で発射された遊技球が少なくとも入球可能な位置に設けられている第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、前記特定の発射強度で発射された遊技球が前記第２入球手段へと入球困難となるように制御される第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記特定の発射強度で発射された遊技球が前記第２入球手段へと入球し易くなるように制御される第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備える。

技術的思想２の遊技機は、技術的思想１記載の遊技機において、前記第２入球手段は、前記特定の発射強度とは異なる第１の発射強度で発射された遊技球が入球し得る位置に設けられているものであり、前記第１遊技状態と前記第２遊技状態とは、前記第１の発射強度で発射された遊技球が前記第２入球手段へと入球困難となるように制御されるものであり、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態と、前記第２遊技状態と、前記第１の発射強度で発射された遊技球が前記第２入球手段へと入球し易くなるように制御される第３遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定可能に構成されている。

技術的思想３の遊技機は、技術的思想１又は２記載の遊技機において、前記特定の発射強度で発射された遊技球が到達可能な位置に設けられ、到達した遊技球が前記第２入球手段へと入球可能となる第１位置と、到達した遊技球が前記第２入球手段へと入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段を備え、前記第１遊技状態は、前記可変手段が前記第１位置に可変している間に遊技球を到達させることが困難となるように前記可変手段が制御されるものであり、前記第２遊技状態は、前記可変手段が前記第１位置に可変している間に遊技球を到達させることが前記第１遊技状態よりも容易となるように前記可変手段が制御されるものである。

技術的思想４の遊技機は、技術的思想３記載の遊技機において、前記特定の発射強度で発射された遊技球が通過可能な位置に設けられている通過手段と、前記通過手段を遊技球が通過したことに基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段を所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変させる可変制御手段と、を備え、前記可変手段は、前記通過手段を通過した遊技球のみが到達可能な位置に設けられているものであり、前記第１遊技状態は、前記特定の判別結果となってから前記可変手段が前記第１位置に可変されるまでの期間が、前記通過手段を通過した遊技球が前記可変手段に到達するまでに要する期間よりも長くなり易い期間となるように制御されるものであり、前記第２遊技状態は、前記特定の判別結果となってから前記可変手段が前記第１位置に可変されるまでの期間が、前記通過手段を通過した遊技球が前記可変手段に到達するまでに要する期間よりも短くなり易い期間となるように制御されるものである。

技術的思想５の遊技機は、技術的思想４記載の遊技機において、前記可変手段は、前記特定の発射強度で発射され、且つ、前記通過手段を通過しなかった遊技球が到達困難となるように構成されている。

＜効果＞

技術的思想１記載の遊技機によれば、特定の発射強度で発射された遊技球が少なくとも入球可能な位置に設けられている第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、前記特定の発射強度で発射された遊技球が前記第２入球手段へと入球困難となるように制御される第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記特定の発射強度で発射された遊技球が前記第２入球手段へと入球し易くなるように制御される第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備える。

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

技術的思想２記載の遊技機によれば、技術的思想１記載の遊技機の奏する効果に加え、前記第２入球手段は、前記特定の発射強度とは異なる第１の発射強度で発射された遊技球が入球し得る位置に設けられているものであり、前記第１遊技状態と前記第２遊技状態とは、前記第１の発射強度で発射された遊技球が前記第２入球手段へと入球困難となるように制御されるものであり、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態と、前記第２遊技状態と、前記第１の発射強度で発射された遊技球が前記第２入球手段へと入球し易くなるように制御される第３遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定可能に構成されている。

これにより、遊技状態に応じて異なる発射強度で遊技球を発射させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

技術的思想３記載の遊技機によれば、技術的思想１又は２記載の遊技機の奏する効果に加え、前記特定の発射強度で発射された遊技球が到達可能な位置に設けられ、到達した遊技球が前記第２入球手段へと入球可能となる第１位置と、到達した遊技球が前記第２入球手段へと入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段を備え、前記第１遊技状態は、前記可変手段が前記第１位置に可変している間に遊技球を到達させることが困難となるように前記可変手段が制御されるものであり、前記第２遊技状態は、前記可変手段が前記第１位置に可変している間に遊技球を到達させることが前記第１遊技状態よりも容易となるように前記可変手段が制御されるものである。

これにより、第１遊技状態においては可変手段によって物理的に第２入球手段への入球を抑制することができるという効果がある。

技術的思想４記載の遊技機によれば、技術的思想３記載の遊技機の奏する効果に加え、前記特定の発射強度で発射された遊技球が通過可能な位置に設けられている通過手段と、前記通過手段を遊技球が通過したことに基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段を所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変させる可変制御手段と、を備え、前記可変手段は、前記通過手段を通過した遊技球のみが到達可能な位置に設けられているものであり、前記第１遊技状態は、前記特定の判別結果となってから前記可変手段が前記第１位置に可変されるまでの期間が、前記通過手段を通過した遊技球が前記可変手段に到達するまでに要する期間よりも長くなり易い期間となるように制御されるものであり、前記第２遊技状態は、前記特定の判別結果となってから前記可変手段が前記第１位置に可変されるまでの期間が、前記通過手段を通過した遊技球が前記可変手段に到達するまでに要する期間よりも短くなり易い期間となるように制御されるものである。

これにより、第１遊技状態において第２入球手段へと遊技球が入球することをより確実に抑制することができるという効果がある。

技術的思想５記載の遊技機によれば、技術的思想４記載の遊技機の奏する効果に加え、前記可変手段は、前記特定の発射強度で発射され、且つ、前記通過手段を通過しなかった遊技球が到達困難となるように構成されているので、通過手段を介さずに第２入球手段へと入球することを抑制することができるという効果がある。

【符号の説明】

【５１３２】

１０　　パチンコ機（遊技機）