(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2019-150143
(P2019-150143A)
(43)公開日　令和1年9月12日(2019.9.12)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	315A	2C088

審査請求 未請求　請求項の数 5　ＯＬ　（全 894 頁）

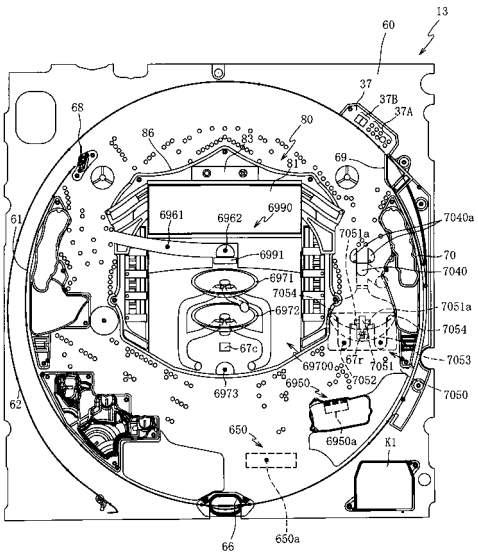
(21)出願番号　特願2018-35918(P2018-35918)
(22)出願日　平成30年2月28日(2018.2.28)

(71)出願人　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100196151
弁理士　工藤　洋平
(72)発明者　岡村　鉉
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内
(72)発明者　井川　貴博
名古屋市千種区春岡通７丁目４９番地　株式会社ジェイ・ティ内

Ｆターム(参考)　2C088 EB05　EB74

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供すること。
【解決手段】予め定められた第１条件の成立に基づいて、特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。第１条件とは異なる第２条件が成立したことに基づいて、第１設定手段により、第１条件が特定回数に渡って連続して成立し易くなる第２状態が設定される。第２状態が設定された後で予め定められた第３条件が成立したことに基づいて、第２設定手段により第２状態が新たに設定される。これにより、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【選択図】図４０２



【特許請求の範囲】
【請求項１】
予め定められた第１条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、
前記第１条件とは異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記第１条件が特定回数に渡って連続して成立し易くなる第２状態を設定する第１設定手段と、
前記第２状態が設定された後で予め定められた第３条件が成立したことに基づいて、前記第２状態を新たに設定する第２設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
遊技球が入球可能な入球手段と、
その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の判別情報を取得する取得手段と、
所定の判別条件の成立に基づいて、前記所定の判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、
前記取得手段により取得された前記所定の判別情報を、前記所定の判別条件が成立するまで少なくとも記憶することが可能な記憶手段と、
前記入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、を備え、
前記第２状態は、前記可変手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変される状態で構成されているものであることを特徴とする請求項１記載の遊技機。
【請求項３】
前記特典遊技実行手段は、前記判別手段による判別が実行されたことを前記第１条件の成立として前記特典遊技を実行するものであることを特徴とする請求項２記載の遊技機。
【請求項４】
遊技球が入球可能な第２入球手段と、
その第２入球手段へと入球した遊技球が通過可能な位置に設けられている通過手段と、
前記第２入球手段へと入球した遊技球を、前記通過手段を通過し得る方向に遊技球を流下させる第１流路と、前記通過手段を通過し得ない方向に遊技球を流下させる第２流路と、を少なくとも含む複数の流路のうちいずれかに振り分ける振分手段と、を備え、
前記第１設定手段は、前記通過手段を遊技球が通過したことを前記第１条件の成立として、前記第２状態を設定するものであることを特徴とする請求項２又は３記載の遊技機。
【請求項５】
前記入球手段へと入球した遊技球が通過可能な位置に設けられている第２通過手段と、
前記入球手段へと遊技球が入球してから当該遊技球が前記第２通過手段へと到達するまでの間の期間を、１又は複数の前記特典遊技が終了するまでに要する期間よりも長くなるように長期化することが可能な長期化手段と、を備え、
前記第２設定手段は、前記第２通過手段を遊技球が通過したことを前記第３条件の成立として、前記第２状態を新たに設定するものであることを特徴とする請求項２から４のいずれかに記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ機に代表される遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ機等の遊技機には、遊技盤に設けられている特定領域を遊技球が通過した場合に、遊技者に有利となる特典遊技（当たり遊技等）を付与するものがあり、特定領域へと遊技球が入球するか否かに注目させることで遊技者の興趣向上を図っていた。
【先行技術文献】
【特許文献】

【０００３】
【特許文献１】特許第２７５９１４４号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、更なる興趣の向上が求められている。
【０００５】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
この目的を達成するために請求項１記載の遊技機は、予め定められた第１条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記第１条件とは異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記第１条件が特定回数に渡って連続して成立し易くなる第２状態を設定する第１設定手段と、前記第２状態が設定された後で予め定められた第３条件が成立したことに基づいて、前記第２状態を新たに設定する第２設定手段と、を備える。
【０００７】
請求項２記載の遊技機は、請求項１記載の遊技機において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の判別情報を取得する取得手段と、所定の判別条件の成立に基づいて、前記所定の判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、前記取得手段により取得された前記所定の判別情報を、前記所定の判別条件が成立するまで少なくとも記憶することが可能な記憶手段と、前記入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、を備え、前記第２状態は、前記可変手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変される状態で構成されている。
【０００８】
請求項３記載の遊技機は、請求項２記載の遊技機において、前記特典遊技実行手段は、前記判別手段による判別が実行されたことを前記第１条件の成立として前記特典遊技を実行するものである。
【０００９】
請求項４記載の遊技機は、請求項２又は３記載の遊技機において、遊技球が入球可能な第２入球手段と、その第２入球手段へと入球した遊技球が通過可能な位置に設けられている通過手段と、前記第２入球手段へと入球した遊技球を、前記通過手段を通過し得る方向に遊技球を流下させる第１流路と、前記通過手段を通過し得ない方向に遊技球を流下させる第２流路と、を少なくとも含む複数の流路のうちいずれかに振り分ける振分手段と、を備え、前記第１設定手段は、前記通過手段を遊技球が通過したことを前記第１条件の成立として、前記第２状態を設定するものである。
【００１０】
請求項５記載の遊技機は、請求項２から４のいずれかに記載の遊技機において、前記入球手段へと入球した遊技球が通過可能な位置に設けられている第２通過手段と、前記入球手段へと遊技球が入球してから当該遊技球が前記第２通過手段へと到達するまでの間の期間を、１又は複数の前記特典遊技が終了するまでに要する期間よりも長くなるように長期化することが可能な長期化手段と、を備え、前記第２設定手段は、前記第２通過手段を遊技球が通過したことを前記第３条件の成立として、前記第２状態を新たに設定するものである。
【発明の効果】
【００１１】
請求項１記載の遊技機によれば、予め定められた第１条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記第１条件とは異なる第２条件が成立

したことに基づいて、前記第１条件が特定回数に渡って連続して成立し易くなる第２状態を設定する第１設定手段と、前記第２状態が設定された後で予め定められた第３条件が成立したことに基づいて、前記第２状態を新たに設定する第２設定手段と、を備える。

【００１２】

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

【００１３】

請求項２記載の遊技機によれば、請求項１記載の遊技機の奏する効果に加え、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の判別情報を取得する取得手段と、所定の判別条件の成立に基づいて、前記所定の判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、前記取得手段により取得された前記所定の判別情報を、前記所定の判別条件が成立するまで少なくとも記憶することが可能な記憶手段と、前記入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、を備え、前記第２状態は、前記可変手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変される状態で構成されている。

【００１４】

これにより、可変手段が第１位置へと可変されることで第２状態となったことを容易に理解させることができるという効果がある。

【００１５】

請求項３記載の遊技機によれば、請求項２記載の遊技機の奏する効果に加え、前記特典遊技実行手段は、前記判別手段による判別が実行されたことを前記第１条件の成立として前記特典遊技を実行するものである。

【００１６】

これにより、判別手段による判別が実行された時点で遊技者を喜ばせることができるという効果がある。

【００１７】

請求項４記載の遊技機によれば、請求項２又は３記載の遊技機の奏する効果に加え、遊技球が入球可能な第２入球手段と、その第２入球手段へと入球した遊技球が通過可能な位置に設けられている通過手段と、前記第２入球手段へと入球した遊技球を、前記通過手段を通過し得る方向に遊技球を流下させる第１流路と、前記通過手段を通過し得ない方向に遊技球を流下させる第２流路と、を少なくとも含む複数の流路のうちいずれかに振り分ける振分手段と、を備え、前記第１設定手段は、前記通過手段を遊技球が通過したことを前記第１条件の成立として、前記第２状態を設定するものである。

【００１８】

これにより、振分手段によって振り分けられる流路に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【００１９】

請求項５記載の遊技機によれば、請求項２から４のいずれかに記載の遊技機の奏する効果に加え、前記入球手段へと入球した遊技球が通過可能な位置に設けられている第２通過手段と、前記入球手段へと遊技球が入球してから当該遊技球が前記第２通過手段へと到達するまでの間の期間を、１又は複数の前記特典遊技が終了するまでに要する期間よりも長くなるように長期化することが可能な長期化手段と、を備え、前記第２設定手段は、前記第２通過手段を遊技球が通過したことを前記第３条件の成立として、前記第２状態を新たに設定するものである。

【００２０】

これにより、より多くの特典遊技が終了してから第２通過手段を遊技球が通過することを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【図面の簡単な説明】

【００２１】

【図１】第１実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図２】第１実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図３】第１実施形態におけるパチンコ機の背面図である。
【図４】（ａ）は、開閉扉が閉鎖された状態における右可変入賞装置の正面斜視図であり、（ｂ）は、開閉扉が開放された状態における右可変入賞装置の正面斜視図である。
【図５】第１実施形態における右可変入賞装置の上面図である。
【図６】（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。
【図７】（ａ），（ｂ）は、大当たり待機状態において実行される待機状態演出の表示態様の一例を示した図である。
【図８】第１実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図９】（ａ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０】（ａ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１】（ａ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１実施形態における大当たり用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１実施形態における外れ用（通常）変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は、第１実施形態における外れ用（確変）変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２】第１実施形態における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図１３】第１実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１４】（ａ）は第１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１５】第１実施形態における表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図１６】（ａ）～（ｃ）は、電源投入時画像を説明する説明図である。
【図１７】（ａ）は、背面Ａを説明する説明図であり、（ｂ）は、背面Ｂを説明する説明図である。
【図１８】第１実施形態における表示データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１９】第１実施形態における転送データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２０】第１実施形態における描画リストの一例を模式的に示した図である。
【図２１】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図２２】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２３】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２４】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図２５】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理を示すフローチャートである。
【図２６】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２７】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図２８】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。

【図２９】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図３０】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３１】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開始処理を示すフローチャートである。
【図３２】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図３３】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図３４】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３５】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図３６】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図３７】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図３８】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図３９】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図４０】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるブート処理を示すフローチャートである。
【図４１】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ割込処理を示すフローチャートである。
【図４２】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図４３】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターンコマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。
【図４４】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される待機状態コマンド処理を示すフローチャートである。
【図４５】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるオープニングコマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド数コマンド処理を示したフローチャートである。
【図４６】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディングコマンド処理を示すフローチャートである。
【図４７】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。
【図４８】第１実施形態における表示装置内のＭＰＵにより実行される表示設定処理を示したフローチャートである。
【図４９】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される警告画像設定処理を示したフローチャートである。
【図５０】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるポインタ更新

処理を示したフローチャートである。
【図５１】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される転送設定処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される常駐画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図５２】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される通常画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図５３】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される描画処理を示したフローチャートである。
【図５４】第２実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図５５】第２実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５６】第２実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図５７】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理２を示したフローチャートである。
【図５８】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理２を示したフローチャートである。
【図５９】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開始処理２を示したフローチャートである。
【図６０】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理２を示したフローチャートである。
【図６１】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理２を示したフローチャートである。
【図６２】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される待機状態コマンド処理を示したフローチャートである。
【図６３】第３実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図６４】（ａ）は、第３実施形態における確変状態中に第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合における表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３実施形態における小当たり状態中の表示態様の一例を示した図である。
【図６５】（ａ）は、第３実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図６６】第３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理３を示したフローチャートである。
【図６７】第３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理を示したフローチャートである。
【図６８】第３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連コマンド処理３を示したフローチャートである。
【図６９】第４実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図７０】（ａ）は、第４実施形態において、左作動入賞口が入球可能な状態となっている間における待機状態演出の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４実施形態において、右作動入賞口が入球可能な状態となっている間における待機状態演出の表示態様の一例を示した図である。
【図７１】第４実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図７２】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開始処理４を示したフローチャートである。
【図７３】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理４を示したフローチャートである。
【図７４】第４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理４を示したフローチャートである。
【図７５】第５実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図７６】（ａ）は、第５実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第５実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された期間長選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図７７】第５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理５を示したフローチャートである。
【図７８】第５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理５を示したフローチャートである。
【図７９】第５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるインターバル設定処理を示したフローチャートである。
【図８０】第５実施形態の変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図８１】第６実施形態における右可変入賞装置の上面図である。
【図８２】（ａ），（ｂ）は、第６実施形態におけるスーパーリーチ中の演出態様として、右打ち期待度示唆演出が設定された場合の表示態様の一例を示した図である。
【図８３】（ａ），（ｂ）は、第６実施形態におけるスーパーリーチ中の演出態様として、右打ち期待度示唆演出が設定された場合の表示態様の一例を示した図である。
【図８４】（ａ）は、第６実施形態において、特別図柄の抽選で大当たりとなり、且つ、右打ち期待度示唆演出が設定された場合の演出態様の経時変化を模式的に示した図であり、（ｂ）は第６実施形態において、特別図柄の抽選で外れとなり、且つ、右打ち期待度示唆演出が設定された場合の演出態様の経時変化を模式的に示した図である。
【図８５】（ａ）は、第６実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第６実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図８６】第６実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された演出態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８７】第６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理６を示したフローチャートである。
【図８８】第６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される報知開始判別処理を示したフローチャートである。
【図８９】第６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理６を示したフローチャートである。
【図９０】第６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様選択処理を示したフローチャートである。
【図９１】第７実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図９２】第７実施形態において、左契機大当たりとなった場合の演出態様の経時変化を模式的に示した図である。
【図９３】（ａ）は、第７実施形態における左契機大当たりのオープニング演出の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、左契機大当たりのオープニング演出が終了した後の表示態様の一例を示した図である。
【図９４】第７実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図９５】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理７を示したフローチャートである。
【図９６】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似通常状態演出処理を示したフローチャートである。
【図９７】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理７を示したフローチャートである。
【図９８】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される待機状態コマンド処理７を示したフローチャートである。

【図９９】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるオープニングコマンド処理を示したフローチャートである。
【図１００】第１制御例におけるパチンコ機の正面図である。
【図１０１】（ａ）は、第１制御例における確変状態中の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１制御例における確変状態中に、選曲メニュー画面が表示された場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１０２】（ａ）は、第１制御例における楽曲選択モードに移行した場合に表示される選曲メニュー画面の初期配置の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１制御例における楽曲選択モードにおいて、操作ボタンに対する操作を検出した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１０３】第１制御例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１０４】（ａ）は第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１０５】（ａ）は、第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭに設定された項目配置格納エリアの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭに設定された選曲回数格納エリアの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０６】第１制御例における音声出力装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図１０７】（ａ）は、第１制御例における音声出力装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１制御例における音声出力装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１０８】第１制御例における音声出力装置のＲＯＭに設定された音声ファイル記憶エリアの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０９】第１制御例における楽曲用データ群の構成の一例を示した図である。
【図１１０】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理８を示したフローチャートである。
【図１１１】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される操作検出処理を示したフローチャートである。
【図１１２】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理８を示したフローチャートである。
【図１１３】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド処理を示したフローチャートである。
【図１１４】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理８を示したフローチャートである。
【図１１５】（ａ）は、第１制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示したフローチャートである。
【図１１６】第１制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図１１７】第１制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行される音声設定処理を示したフローチャートである。
【図１１８】第２制御例における大当たりの状態の推移と、音声態様の推移との対応関係を示した図である。
【図１１９】第２制御例における大当たりに設定されている組み替え判別タイミング１において、再生順を組み替えると判別した場合の大当たりの状態の推移と、楽曲のパートの推移との対応関係の一例を示した図である。
【図１２０】第２制御例における大当たりに設定されている組み替え判別タイミング２において、再生順を組み替えると判別した場合の大当たりの状態の推移と、楽曲のパートの推移との対応関係の一例を示した図である。

【図１２１】第２制御例における大当たりにおいて、エンディング演出の開始タイミングを遅延させると判別される場合の、大当たり状態の推移と、楽曲のパートの推移との対応関係について模式的に示した図である。
【図１２２】（ａ）は第２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１２３】第２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された組み替え判別テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２４】第２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたエンディング演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２５】第２制御例における音声出力装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図１２６】第２制御例における音声出力装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１２７】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理９を示したフローチャートである。
【図１２８】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される操作検出処理９を示したフローチャートである。
【図１２９】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディング演出開始判定処理を示したフローチャートである。
【図１３０】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理９を示したフローチャートである。
【図１３１】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド数コマンド処理を示したフローチャートである。
【図１３２】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される選曲期間設定処理を示したフローチャートである。
【図１３３】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるインターバルコマンド処理を示したフローチャートである。
【図１３４】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディングコマンド処理を示したフローチャートである。
【図１３５】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲コマンド処理を示したフローチャートである。
【図１３６】第２制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理９を示したフローチャートである。
【図１３７】第２制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理９を示したフローチャートである。
【図１３８】第２制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行される大当たり楽曲関連処理を示したフローチャートである。
【図１３９】第２制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行される音声設定処理９を示したフローチャートである。
【図１４０】（ａ），（ｂ）は、第３制御例における選曲メニュー画面の一例を示した図である。
【図１４１】（ａ），（ｂ）は、第３制御例において、疑似少ラウンド演出が設定された大当たりの実行中における表示態様の一例を示した図である。
【図１４２】（ａ）は第３制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１４３】第３制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたランダム選曲テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４４】第３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される操作検出処理１０を示したフローチャートである。

【図１４５】第３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲決定処理を示したフローチャートである。
【図１４６】第３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理１０を示したフローチャートである。
【図１４７】第３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似少ラウンド抽選処理を示したフローチャートである。
【図１４８】第３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド数コマンド処理１０を示したフローチャートである。
【図１４９】第３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるインターバルコマンド処理１０を示したフローチャートである。
【図１５０】第３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理１０を示したフローチャートである。
【図１５１】（ａ）は第４制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第４制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１５２】（ａ）は第４制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された疑似少ラウンド抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第４制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された優先度規程テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５３】第４制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたサビループ判別テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５４】第４制御例における音声出力装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１５５】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理１１を示したフローチャートである。
【図１５６】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される操作検出処理１１を示したフローチャートである。
【図１５７】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲決定処理１１を示したフローチャートである。
【図１５８】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるサビ部分ループ処理を示したフローチャートである。
【図１５９】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理１１を示したフローチャートである。
【図１６０】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似少ラウンド抽選処理１１を示したフローチャートである。
【図１６１】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド数コマンド処理１１を示したフローチャートである。
【図１６２】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される選曲期間設定処理１１を示したフローチャートである。
【図１６３】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される履歴エリア設定処理を示したフローチャートである。
【図１６４】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるインターバルコマンド処理１１を示したフローチャートである。
【図１６５】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される選択楽曲設定処理を示したフローチャートである。
【図１６６】第４制御例における音声出力制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理１１を示したフローチャートである。
【図１６７】第４制御例における音声出力制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理１１を示したフローチャートである。
【図１６８】第４制御例における音声出力制御装置内のＭＰＵにより実行される仮選曲コ

マンド処理を示したフローチャートである。
【図１６９】第４制御例における音声出力制御装置内のＭＰＵにより実行される仮選曲期間中処理を示したフローチャートである。
【図１７０】第４制御例の変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭに設定された演出中再生回数格納エリアの内容の一例を示した図である。
【図１７１】第４制御例の変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される履歴エリア設定処理１２を示したフローチャートである。
【図１７２】第４制御例の変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理１２を示したフローチャートである。
【図１７３】第８実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１７４】（ａ）は、第８実施形態における閉鎖された状態のゲート誘導弁に対して上方より遊技球が到達した場合を示した図であり、（ｂ）は、第８実施形態におけるゲート誘導弁の上面に遊技球が停留された状態でゲート誘導弁が開放された場合を示した図であり、（ｃ）は、第８実施形態におけるゲート誘導弁が開放されて停留されていた遊技球が落下した直後にゲート誘導弁が閉鎖された場合を示した図である。
【図１７５】（ａ）は、第８実施形態における遊技球が３穴クルーンの内壁を転動中の状態を示した図であり、（ｂ）は、遊技球がＭＡＸ用作動入賞口に入球し他ことに連動して非電動役物が開放された状態を示した図である。
【図１７６】（ａ）は、第８実施形態における特殊ＭＡＸ用作動入賞口が開放された状態で大当たりが終了した場合のエンディング演出の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第８実施形態におけるＭＡＸゾーンの間に大当たりに当選した場合における、大当たり待機状態中の表示態様（待機状態演出）の一例を示した図である。
【図１７７】（ａ）は、第８実施形態におけるＭＡＸゾーン中に時短回数が終了した場合における第３図柄表示装置の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第８実施形態におけるＭＡＸゾーンにおいて特殊ＭＡＸ用作動入賞口へと入球したことによりＭＡＸゾーンが終了した場合の第３図柄表示装置の表示態様の一例を示した図である。
【図１７８】第８実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１７９】第８実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１８０】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理１２を示したフローチャートである。
【図１８１】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理１２を示したフローチャートである。
【図１８２】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理１２を示したフローチャートである。
【図１８３】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開始処理１２を示したフローチャートである。
【図１８４】第８実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理１２を示したフローチャートである。
【図１８５】第８実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞口種別コマンド処理を示したフローチャートである。
【図１８６】第９実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１８７】第９実施形態における抽選装置の拡大正面図である。
【図１８８】（ａ）は、第９実施形態における球排出扉および球止め部がどちらも閉鎖されている状態で複数の遊技球が抽選装置の内部に入球した場合を示した図であり、（ｂ）は、第９実施形態における抽選装置の内部に入球した遊技球が停留されている状態で球排出扉が開放された状態を示した図である。
【図１８９】（ａ），（ｂ）は、第９実施形態における振分回転体の上面図である。
【図１９０】第９実施形態における第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合の、抽選

装置の各部の作動パターンを模式的に示した図である。
【図１９１】（ａ）は、第９実施形態における低期待度用の特殊小当たり演出の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第９実施形態における高期待度用の特殊小当たり演出の表示態様の一例を示した図である。
【図１９２】（ａ）は、第９実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第９実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１９３】（ａ）は、第９実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第９実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１９４】第９実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１９５】ａ）は、第９実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第９実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された期待度選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１９６】第９実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１９７】第９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理１３を示したフローチャートである。
【図１９８】第９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動開始処理１３を示したフローチャートである。
【図１９９】第９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始処理を示したフローチャートである。
【図２００】第９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理１３を示したフローチャートである。
【図２０１】第９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理１３を示したフローチャートである。
【図２０２】第９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理１３を示したフローチャートである。
【図２０３】第９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理１３を示したフローチャートである。
【図２０４】第９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過検出処理を示したフローチャートである。
【図２０５】第９実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理１３を示したフローチャートである。
【図２０６】第９実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される期待度示唆設定処理を示したフローチャートである。
【図２０７】第９実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ入賞口コマンド処理を示したフローチャートである。
【図２０８】第９実施形態の変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過検出処理を示したフローチャートである。
【図２０９】第１０実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２１０】第１０実施形態における抽選装置周辺の拡大正面図である。
【図２１１】（ａ）は、第１０実施形態における上開閉扉と、下開閉扉との両方が閉鎖された状態における誘導流路周辺の拡大正面図であり、（ｂ）は、第１０実施形態における上開閉扉が開放され、下開閉扉が閉鎖された状態における誘導流路周辺の拡大正面図であり、（ｃ）は、第１０実施形態における上開閉扉と、下開閉扉との両方が開放された状態における誘導流路周辺の拡大正面図である。
【図２１２】第１０実施形態における振分回転体の上面図である。

【図２１３】第１０実施形態における小当たり遊技の実行中における抽選装置内の各部の作動パターンを模式的に示した図である。
【図２１４】（ａ）～（ｄ）は、第１０実施形態における第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に小当たり用アタッカーに対して設定される開放パターンを示した図である。
【図２１５】（ａ）～（ｃ）は、第１０実施形態における第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に小当たり用アタッカーに対して設定される開放パターンを示した図である。
【図２１６】第１０実施形態における第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に実行される選択演出の表示態様の一例を示した図である。
【図２１７】（ａ）は、第１０実施形態においてＶチャレンジ小当たりに当選した場合の表示態様の経時変化を示した図であり、（ｂ）は、第１０実施形態において通常小当たりに当選した場合の演出態様の経時変化を示した図である。
【図２１８】（ａ）は、第１０実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１０実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図２１９】第１０実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された特図１小当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２２０】第１０実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された特図２小当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２２１】第１０実施形態の第１の変形例における抽選装置の誘導流路周辺の拡大正面図である。
【図２２２】第１０実施形態の第１の変形例における第２特別図柄の特殊小当たりに当選した場合に設定される特殊開放パターンを示した図である。
【図２２３】（ａ），（ｂ）は、第１０実施形態の第２の変形例における抽選装置の誘導流路における球排出扉よりも右側の部分を示した上面図である。
【図２２４】（ａ），（ｂ）は、第１１実施形態における操作応援演出の表示態様の一例を示した図である。
【図２２５】（ａ）は、第１１実施形態における操作応援演出の実行中に期待度の低い文字態様の文字画像が表示された場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１実施形態における操作応援演出の実行中に発展の期待度が高い文字態様の文字画像が表示された場合の表示態様の一例を示した図である。
【図２２６】第１１実施形態において、スーパーリーチの変動パターンに対して操作応援演出が設定された場合の演出期間を示した図である。
【図２２７】（ａ），（ｂ）は、第１１実施形態におけるミニキャラ予告演出の第１アクションが実行された場合の表示態様の一例を示した図である。
【図２２８】（ａ）は、第１１実施形態におけるミニキャラ予告演出の第２アクションが実行された場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１実施形態におけるミニキャラ予告演出の第３アクションが実行された場合の表示態様の一例を示した図である。
【図２２９】第１１実施形態におけるミニキャラ予告演出の演出態様の経時変化を示した図である。
【図２３０】（ａ）は、第１１実施形態において、長外れの変動パターンに対してミニキャラ予告演出が設定された場合における変動時間とミニキャラのアクションタイミングとの対応関係を示した図であり、（ｂ）は、第１１実施形態において、ノーマルリーチ外れの変動パターンに対して低期待度のミニキャラ予告演出が設定された場合における変動時間とミニキャラのアクションタイミングとの対応関係を示した図であり、（ｃ）は、第１１実施形態において、当たりノーマルリーチの変動パターンに対して低期待度のミニキャラ予告演出が設定された場合における変動時間とミニキャラのアクションタイミングとの

対応関係を示した図である。
【図２３１】（ａ）は、第１１実施形態において、ノーマルリーチ外れの変動パターンに対して中期待度のミニキャラ予告演出が設定された場合における変動時間とミニキャラのアクションタイミングとの対応関係を示した図であり、（ｂ）は、第１１実施形態において、当たりノーマルリーチの変動パターンに対して中期待度のミニキャラ予告演出が設定された場合における変動時間とミニキャラのアクションタイミングとの対応関係を示した図であり、（ｃ）は、第１１実施形態において、ノーマルリーチ外れの変動パターンに対して高期待度のミニキャラ予告演出が設定された場合における変動時間とミニキャラのアクションタイミングとの対応関係を示した図であり、（ｄ）は、第１１実施形態において、当たりノーマルリーチの変動パターンに対して高期待度のミニキャラ予告演出が設定された場合における変動時間とミニキャラのアクションタイミングとの対応関係を示した図である。
【図２３２】（ａ），（ｂ）は、第１１実施形態における普通図柄の時短状態中に第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合における表示態様の一例を示した図である。
【図２３３】（ａ）は第１１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２３４】（ａ）は第１１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された文字態様選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第１１実施形態における文字態様選択テーブルの当たり（発展完了前）用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は第１１実施形態における文字態様選択テーブルの当たり（発展完了後）用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２３５】（ａ）は第１１実施形態における文字態様選択テーブルの外れ（発展完了前）用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第１１実施形態における文字態様選択テーブルの外れ（発展完了後）用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２３６】（ａ）は第１１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたミニキャラ演出選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第１１実施形態におけるミニキャラ演出選択テーブルのＶチャレンジ小当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２３７】（ａ）は第１１実施形態におけるミニキャラ演出選択テーブルの通常小当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第１１実施形態におけるミニキャラ演出選択テーブルの非小当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２３８】（ａ）は第１１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された小当たり時演出選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第１１実施形態における小当たり時演出選択テーブルの小当たりＨ１４～Ｊ１４用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は第１１実施形態における小当たり時演出選択テーブルの小当たりＫ１４～Ｍ１４用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２３９】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始処理１４を示したフローチャートである。
【図２４０】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理１４を示したフローチャートである。
【図２４１】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理１４を示したフローチャートである。
【図２４２】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理１４を示すフローチャートである。
【図２４３】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される操作応援演出処理を示すフローチャートである。
【図２４４】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される発

展判別処理を示すフローチャートである。
【図２４５】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される文字態様設定処理を示すフローチャートである。
【図２４６】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるミニキャラ設定処理を示すフローチャートである。
【図２４７】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される各種設定ボタン入力監視処理を示すフローチャートである。
【図２４８】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される制限期間設定処理を示すフローチャートである。
【図２４９】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理１４を示したフローチャートである。
【図２５０】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり種別コマンド処理を示すフローチャートである。
【図２５１】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される作動内容コマンド処理を示すフローチャートである。
【図２５２】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理１４を示すフローチャートである。
【図２５３】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される応援演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２５４】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるアクションタイミング決定処理を示すフローチャートである。
【図２５５】第１１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理１４を示すフローチャートである。
【図２５６】第１１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるアクションコマンド処理を示すフローチャートである。
【図２５７】第１２実施形態における抽選装置の誘導流路の上面図である。
【図２５８】（ａ），（ｂ）は、第１２実施形態における操作応援演出の実行中における表示態様の一例を示した図である。
【図２５９】（ａ），（ｂ）は、第１２実施形態における操作応援演出の実行中に音量設定の項目を選択した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図２６０】第１２実施形態における小当たり遊技の実行中における抽選装置内の各部の作動パターンを模式的に示した図である。
【図２６１】（ａ）は第１２実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１２実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２６２】（ａ）は第１２実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたボタン態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第１２実施形態におけるボタン態様選択テーブルの当たり（非操作）用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は第１２実施形態におけるボタン態様選択テーブルの当たり（操作）用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２６３】（ａ）は第１２実施形態におけるボタン態様選択テーブルの外れ（非操作）用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第１２実施形態におけるボタン態様選択テーブルの外れ（操作）用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２６４】第１２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される各種設定ボタン入力監視処理１５を示すフローチャートである。
【図２６５】第１２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される各種設定ボタン入力監視処理１５を示すフローチャートである。
【図２６６】第１２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される上下ボタン押下時処理を示すフローチャートである。
【図２６７】第１２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される左

右ボタン押下時処理を示すフローチャートである。
【図２６８】第１２実施形態における光量設定中の表示態様の一例を示した図である。
【図２６９】第１３実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２７０】第１３実施形態における小当たり入賞装置近傍の部分拡大図である。
【図２７１】第１３実施形態における小当たり用入賞装置内の球流れを示した図である。
【図２７２】第１３実施形態における役物ルート用流路への球流れを示した図である。
【図２７３】第１３実施形態における直Ｖ流路への球流れを示した図である。
【図２７４】（ａ）は、第１３実施形態における作動状態に位置する回転体の構成を模式的に示した断面図であり、（ｂ）は、第１３実施形態における初期状態に位置する回転体の構成を模式的に示した断面図である。
【図２７５】（ａ）は、第１３実施形態における役物装置の構成を模式的に示した正面図であり、（ｂ）は、第１３実施形態における役物装置の構成を模式的に示した平面図である。
【図２７６】（ａ）は、第１３実施形態における役物装置内の球流れのうち、球がＶ入賞した場合の球流れを模式的に示した平面図であり、（ｂ）は、第１３実施形態における役物装置内の球流れのうち、球がアウト入賞した場合の球流れを模式的に示した平面図である。
【図２７７】第１３実施形態におけるゲート式電動役物近傍の部分拡大図である。
【図２７８】第１３実施形態における小当たり開放パターンＡの動作内容を示したタイミングチャートである。
【図２７９】第１３実施形態における小当たり開放パターンＢの動作内容を示したタイミングチャートである。
【図２８０】第１３実施形態におけるパチンコ機のゲームフローを示した図である。
【図２８１】（ａ）は、第１３実施形態における小当たりＡ当選から小当たり遊技までの期間を示した図であり、（ｂ）は、第１３実施形態における小当たりＢ当選から小当たり遊技までの期間を示した図である。
【図２８２】（ａ）は、第１３実施形態における小当たり当選時の表示画面を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１３実施形態における小当たり遊技開始時の表示画面を模式的に示した図である。
【図２８３】（ａ）は、第１３実施形態における小当たり遊技中にＶ入賞した場合の表示画面を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１３実施形態における小当たり遊技中に実行される役物チャレンジ演出の表示画面を模式的に示した図である。
【図２８４】（ａ）は、第１３実施形態における役物チャレンジ演出中の表示画面を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１３実施形態における役物チャレンジ演出の成功画面を模式的に示した図である。
【図２８５】（ａ）は、第１３実施形態における役物チャレンジ演出の失敗画面を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１３実施形態におけるエラー状態での電源立ち上げ時に表示される表示画面を模式的に示した図である。
【図２８６】（ａ）は、第１３実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１３実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数１４テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２８７】（ａ）は、第１３実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択１４テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１３実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択１４テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２８８】第１３実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たりシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２８９】（ａ）は、第１３実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択１４テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１３実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン１４テーブルの規定内容を模

式的に示した図であり、（ｃ）は、第１３実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された時短用変動パターン１４テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２９０】第１３実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２９１】（ａ）は、第１３実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１３実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された表示コメント選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２９２】第１３実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２９３】第１３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理１５を示したフローチャートである。
【図２９４】第１３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始処理１５を示したフローチャートである。
【図２９５】第１３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理１５を示したフローチャートである。
【図２９６】第１３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり中復帰処理を示したフローチャートである。
【図２９７】第１３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理１５を示したフローチャートである。
【図２９８】第１３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過検出処理１５を示したフローチャートである。
【図２９９】第１３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技状況設定処理を示したフローチャートである。
【図３００】第１３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技状況判別処理を示したフローチャートである。
【図３０１】第１３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり中監視処理を示したフローチャートである。
【図３０２】第１３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理１５を示すフローチャートである。
【図３０３】第１３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理１５を示したフローチャートである。
【図３０４】第１３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり入賞コマンド処理を示したフローチャートである。
【図３０５】（ａ）は、第１４実施形態における役物装置の構成を模式的に示した正面図であり、（ｂ）は、第１４実施形態における役物装置の構成を模式的に示した平面図である。
【図３０６】（ａ）は、第１４実施形態における役物装置内の球流れのうち、球がＶ入賞した場合の球流れを模式的に示した平面図であり、（ｂ）は、第１４実施形態における役物装置内の球流れのうち、球がアウト入賞した場合の球流れを模式的に示した平面図である。
【図３０７】第１４実施形態における小当たり開放パターンＡの動作内容を示したタイミングチャートである。
【図３０８】（ａ）は、第１４実施形態における役物チャレンジ演出中の表示画面を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１４実施形態における役物チャレンジ演出が所定期間を経過した場合に表示される画面を模式的に示した図である。
【図３０９】（ａ）は、第１４実施形態の第１変形例における役物装置の構成を模式的に示した正面図であり、（ｂ）は、第１４実施形態の第１変形例における役物装置の構成を模式的に示した平面図である。
【図３１０】（ａ）は、第１４実施形態の第１変形例における役物装置内の球流れのうち、球がＶ入賞した場合の球流れを模式的に示した平面図であり、（ｂ）は、第１４実施形

態の第１変形例における役物装置内の球流れのうち、球がアウト入賞した場合の球流れを模式的に示した平面図である。
【図３１１】第１４実施形態の第１変形例における小当たり開放パターンＣの動作内容を示したタイミングチャートである。
【図３１２】（ａ）は、第１４実施形態の第２変形例における遅延装置の構成を模式的に示した拡大図であり、（ｂ）は、第１４実施形態の第２変形例における遅延装置の平面図である。
【図３１３】第１４実施形態の第２変形例における小当たり開放パターンＤの動作内容を示したタイミングチャートである。
【図３１４】第１５実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３１５】第１５実施形態におけるパチンコ機の右下側領域の部分拡大図である。
【図３１６】第１５実施形態における各作動口に球が入賞した場合を示した図である。
【図３１７】第１５実施形態における時短中のゲート式電動役物の動作と、切換弁の切換動作との対応関係を示したタイミングチャートである。
【図３１８】第１５実施形態におけるパチンコ機のゲームフローを示した図である。
【図３１９】第１５実施形態における小当たり遊技中の各種装置の動作内容を示したタイミングチャートである。
【図３２０】（ａ）は、第１５実施形態における時短Ａ状態中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１５実施形態における時短Ａ状態中の特２大当たり終了画面の一例を示した図である。
【図３２１】（ａ）は、第１５実施形態における役物ラッシュ中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１５実施形態における役物ラッシュ終了画面の一例を示した図である。
【図３２２】（ａ）は、第１５実施形態における役物ラッシュ中の大当たり画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１５実施形態における役物ラッシュ中の大当たり中画面の一例を示した図である。
【図３２３】第１５実施形態におけるエラー画面の一例を示した図である。
【図３２４】（ａ）は、第１５実施形態における主制御装置のＲＯＭの内容の一部を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１５実施形態における第１当たり乱数１６テーブルを模式的に示した模式図である。
【図３２５】（ａ）は、第１５実施形態における第１当たり種別選択１６テーブルを模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１５実施形態における小当たり種別選択１６テーブルを模式的に示した模式図である。
【図３２６】第１５実施形態における小当たりシナリオテーブルを模式的に示した模式図である。
【図３２７】第１５実施形態における主制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図３２８】（ａ）は、第１５実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの内容の一部を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１５実施形態における称号選択テーブルを模式的に示した模式図である。
【図３２９】第１５実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図３３０】第１５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理１６を示したフローチャートである。
【図３３１】第１５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり中復帰処理１６を示したフローチャートである。
【図３３２】第１５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理１６を示したフローチャートである。
【図３３３】第１５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理１６を示したフローチャートである。

【図３３４】第１５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり終了タイミング処理１６を示したフローチャートである。
【図３３５】第１５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過検出処理１６を示したフローチャートである。
【図３３６】第１５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される電源断時処理を示したフローチャートである。
【図３３７】第１５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理１６を示したフローチャートである。
【図３３８】第１５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド処理１６を示したフローチャートである。
【図３３９】第１５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理１６を示したフローチャートである。
【図３４０】第１５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理１６を示したフローチャートである。
【図３４１】第１５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される最終変動演出設定処理を示したフローチャートである。
【図３４２】（ａ）は、第１５実施形態の変形例１における通常ラッシュ中の大当たり画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１５実施形態の変形例１における復活チャンス中中画面の一例を示した図である。
【図３４３】第１５実施形態の変形例１におけるパチンコ機のゲームフローを示した図である。
【図３４４】（ａ）は、第１５実施形態の変形例１における主制御装置のＲＯＭの内容の一部を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１５実施形態の変形例１における第１当たり種別選択テーブルを模式的に示した模式図である。
【図３４５】（ａ）は、第１５実施形態の変形例２における転動装置を正面視した拡大図であり、（ｂ）は、第１５実施形態の変形例２における転動装置を平面視した拡大図である。
【図３４６】第１５実施形態の変形例３におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３４７】第１５実施形態の変形例３における小当たり遊技中の各種装置の動作内容を示したタイミングチャートである。
【図３４８】第１５実施形態の変形例３における通常ラッシュ中の特２小当たり画面の一例を示した図である。
【図３４９】（ａ）は、第１６実施形態における通常時小当たり遊技開始画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１６実施形態における通常時小当たり遊技開放１回目の表示画面の一例を示した図である。
【図３５０】（ａ）は、第１６実施形態における通常時小当たり遊技開放２回目開始画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１６実施形態における通常時小当たり遊技開始画面の一例を示した図である。
【図３５１】（ａ）は、第１６実施形態における小当たり遊技中の球貯留完了画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１６実施形態における貯留球排出までの待機画面の一例を示した図である。
【図３５２】第１６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理１７を示したフローチャートである。
【図３５３】第１６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理１７を示したフローチャートである。
【図３５４】第１６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状況コマンド処理を示したフローチャートである。
【図３５５】第１５実施形態の構造変形例におけるパチンコ機の遊技盤正面図である。
【図３５６】第１５実施形態の構造変形例におけるパチンコ機の右下側領域の部分拡大図である。

【図３５７】第１５実施形態の構造変形例における時短中のゲート式電動役物の動作と、切換弁の切換動作との対応関係を示したタイミングチャートである。
【図３５８】（ａ），（ｂ）は、第１５実施形態の演出変形例における演出表示画面を示した図である。
【図３５９】（ａ），（ｂ）は、第１５実施形態の制御変形例における電源投入時の表示画面を示した図である。
【図３６０】（ａ）は、第１５実施形態の制御変形例における第１５実施形態の制御変形例における主制御装置内のＭＰＵが有するＲＡＭの構成を示した図であり、（ｂ）は、第１５実施形態の制御変形例における主制御装置内のＭＰＵが有するＲＡＭが有する復電時状況選択テーブルの構成を示した図である。
【図３６１】第１５実施形態の制御変形例における主制御装置内のＭＰＵが有するＲＡＭの構成を示した図である。
【図３６２】第１５実施形態の制御変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される電源断時処理Ａを示したフローチャートである。
【図３６３】第１５実施形態の制御変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり中復帰処理Ａを示したフローチャートである。
【図３６４】第１７実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３６５】（ａ），（ｂ）は、第１７実施形態において、第１一般入賞口への入球前後における第２一般入賞口の状態を示した図である。
【図３６６】（ａ），（ｂ）は、第１７実施形態において、第２一般入賞口への入球前後における第３一般入賞口の状態を示した図である。
【図３６７】（ａ）は、第１７実施形態における普図右図柄の当たりのオープニング期間中の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７実施形態におけるボーナス状態中に第４特別入球口が開放された場合の表示態様の一例を示した図である。
【図３６８】（ａ）は、第１７実施形態において、扉突破チャンス演出の実行中に、第４特別入球口への入球（始動入賞）を検出した場合における表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７実施形態において、扉突破チャンス演出の実行中に特別図柄の抽選で大当たりとなった場合における表示態様の一例を示した図である。
【図３６９】第１７実施形態における普通電動役物が開放パターンＡで開閉動作した場合の各役物の開閉動作の経時変化の一例を示したタイミングチャートである。
【図３７０】第１７実施形態における普通電動役物が開放パターンＢで開閉動作した場合の各役物の開閉動作の経時変化の一例を示したタイミングチャートである。
【図３７１】（ａ）は、第１７実施形態において、第４役物開放後に実行される特別図柄の抽選が２回とも外れとなる場合の演出態様の経時変化を示した図であり、（ａ）は、第１７実施形態において、第４役物解放後に実行される２回分の特別図柄の抽選のうち、２回目の抽選で大当たりとなる場合の演出態様の経時変化を示した図である。
【図３７２】（ａ）は、第１７実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１７実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１７実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３７３】（ａ）は、第１７実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１７実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１７実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３７４】第１７実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図３７５】第１７実施形態におけるパチンコ機の遊技の流れを示した図である。
【図３７６】第１７実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロッ

ク図である。
【図３７７】第１７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理２０を示したフローチャートである。
【図３７８】第１７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理２０を示したフローチャートである。
【図３７９】第１７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理２０を示したフローチャートである。
【図３８０】第１７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理２０を示したフローチャートである。
【図３８１】第１７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理２０を示したフローチャートである。
【図３８２】第１７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理２０を示したフローチャートである。
【図３８３】第１７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動パターンコマンド処理を示したフローチャートである。
【図３８４】第１７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物動作コマンド処理を示したフローチャートである。
【図３８５】第１７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理２０を示したフローチャートである。
【図３８６】第１７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図当たり終了コマンド処理を示したフローチャートである。
【図３８７】第１７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理２０を示したフローチャートである。
【図３８８】第１７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される扉突破演出設定処理を示したフローチャートである。
【図３８９】第１８実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３９０】第１８実施形態における球振分役物の拡大正面図である。
【図３９１】（ａ），（ｂ）は、第１８実施形態における第２入球口の振分機構の正面図である。
【図３９２】第１８実施形態における普通図柄の当たりとなってから大当たりが開始されるまでの間の各部の動作の経時変化の一例を示した図である。
【図３９３】第１８実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１８実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１８実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３９４】第１８実施形態におけるパチンコ機の遊技の流れを示した図である。
【図３９５】第１８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理２１を示したフローチャートである。
【図３９６】第１８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理２１を示したフローチャートである。
【図３９７】第１８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理２１を示したフローチャートである。
【図３９８】第１８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過検出処理２１を示したフローチャートである。
【図３９９】第１８実施形態の変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図４００】第１８実施形態の変形例におけるパチンコ機の時短状態における遊技の流れを示した図である。
【図４０１】第１８実施形態の変形例における時短状態中に普電入賞を検出した場合の表示態様の一例を示した図である。

【図４０２】第１９実施形態におけるパチンコ機の遊技盤正面図である。
【図４０３】第１９実施形態における振分機構の拡大正面図である。
【図４０４】第１９実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１９実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１９実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４０５】第１９実施形態におけるパチンコ機の遊技の流れを示した図である。
【図４０６】第１９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理２２を示したフローチャートである。
【図４０７】第１９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理２２を示したフローチャートである。
【図４０８】第１９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理２２を示したフローチャートである。
【図４０９】第１９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理２２を示したフローチャートである。
【図４１０】第１９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理２２を示したフローチャートである。
【図４１１】第１９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理２２を示したフローチャートである。
【図４１２】第２０実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図４１３】第２０実施形態における普通電動役物、および特別図柄の状態の経時変化の一例を示した図である。
【図４１４】第２０実施形態におけるパチンコ機の遊技の流れを示した図である。
【図４１５】第２１実施形態におけるパチンコ機の遊技盤正面図である。
【図４１６】第２１実施形態における球振分役物の拡大正面図である。
【図４１７】第２１実施形態におけるパチンコ機のゲームフローを示した図である。
【図４１８】（ａ）は、第２１実施形態における確変状態が設定された場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２１実施形態における特図抽選１回目で大当たり当選した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図４１９】（ａ）は、第２１実施形態における大当たり待機状態となった場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２１実施形態におけるチャンスタイム終了時にクルーン内に球が残存している場合の表示態様の一例を示した図である。
【図４２０】（ａ）は、第２１実施形態におけるＶ入賞して大当たり遊技が開始される場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２１実施形態における特図抽選１回目で外れ当選した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図４２１】（ａ）は、第２１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第２１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された普図当たり動作選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４２２】（ａ）は、第２１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２１実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図４２３】第２１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図４２４】第２１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理３０を示したフローチャートである。
【図４２５】第２１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理３０を示したフローチャートである。

【図４２６】第２１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される転落ゲート通過処理を示したフローチャートである。
【図４２７】第２１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理３０を示したフローチャートである。
【図４２８】第２１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理３０を示したフローチャートである。
【図４２９】第２１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理３０を示したフローチャートである。
【図４３０】第２１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入球状況判別処理を示したフローチャートである。
【図４３１】第２１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理３０を示したフローチャートである。
【図４３２】第２１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理３０を示したフローチャートである。
【図４３３】第２１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド関連処理を示したフローチャートである。
【図４３４】第２１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理３０を示したフローチャートである。
【図４３５】第２１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される選択変動演出設定処理を示したフローチャートである。
【図４３６】第２２実施形態におけるパチンコ機の遊技盤正面図である。
【図４３７】第２２実施形態における球振分役物の拡大正面図である。
【図４３８】第２２実施形態におけるパチンコ機の主な遊技の流れを示した図である。
【図４３９】（ａ）は、第２２実施形態における普図当たり当選時の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２２実施形態におけるループモード中の表示態様の一例を示した図である。
【図４４０】（ａ）は、第２２実施形態におけるループモード終了ピンチ時の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２２実施形態におけるループモード中に大当たりＡ当選した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図４４１】第２２実施形態におけるループモード中の大当たりＢ中の表示態様の一例を示した図である。
【図４４２】第２２実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図４４３】（ａ）は、第２２実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２２実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４４４】（ａ）は、第２２実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２２実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第２２実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４４５】第２２実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された普図変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４４６】（ａ）は、第２２実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２２実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり動作シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図４４７】第２２実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された普電動作シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図４４８】第２２実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図４４９】第２２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図４５０】第２２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理３１を示したフローチャートである。
【図４５１】第２２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図関連処理を示したフローチャートである。
【図４５２】第２２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド関連処理３１を示したフローチャートである。
【図４５３】第２２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理３１を示したフローチャートである。
【図４５４】第２２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理３１を示したフローチャートである。
【図４５５】第２２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるループ状態判別処理を示したフローチャートである。
【発明を実施するための形態】
【００２２】
＜第１実施形態＞
以下、本発明の第１実施形態について、添付図面を参照して説明する。図１は、第１実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図２はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図３はパチンコ機１０の背面図である。
【００２３】
パチンコ機１０は、図１に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図１参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。
【００２４】
内枠１２には、多数の釘や、入球口６４，６４０，６７等を有する遊技盤１３（図２参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面を遊技球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、遊技球を遊技盤１３の前面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図８参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された遊技球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。
【００２５】
内枠１２の前面側には、その前面上側を覆う前面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。前面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図１参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として前面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と前面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。
【００２６】
前面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。前面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の前面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。
【００２７】
前面枠１４には、遊技球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正

面視（図１参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された遊技球が球発射ユニット１１２ａへと案内される。また、上皿１７の上面には、枠ボタン２２が設けられている。この枠ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１で表示される演出や背景などを可変させる場合などに、遊技者により操作される。

【００２８】

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

【００２９】

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

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】

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

【００３３】

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

【００３４】

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

【００３５】

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

【００３６】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図８参照）から発射された遊技球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。外レール６２の先端部分（図２の左上部）には、遊技球が入球可能な作動入賞口６６０が設けられている。この作動入賞口６６０は、遊技球が入球した場合に遊技者にとって有利な状態である大当たり状態（特別遊技状態）へと移行する。詳述すると、特別図柄（第１図柄）の抽選で大当たりと判定された場合に、この作動入賞口６６０への入球が有効とされる状態（大当たり待機状態）に設定される。なお、通常時は作動入賞口６６０へと遊技球が入球したとしても、何ら遊技に影響を与えることは無い。大当たり待機状態において、遊技者が遊技球を作動入賞口６６０に向けて発射することにより、遊技球が作動入賞口へと入球（入賞）して大当たりが開始される。なお、図２に示した通り、作動入賞口６６０の正面視左方向には、一定の回転速度で回転動作する回動部材６７０ａが配設されている。この回動部材６７０ａは、その回転位置に応じて作動入賞口６６０に向けて発射された遊技球が作動入賞口６６０の方向へ向かうのを妨げる配置と、妨げない配置とを取り得るため、回動部材６７０ａが遊技球を妨げない配置となるタイミングを狙って遊技球を打ち出さなければ作動入賞口６６０へと遊技球を入球させること（大当たりを開始させること）ができない。よって、

特別図柄の抽選で大当たりと判定された場合に、回動部材６７０ａの配置を加味して遊技球を発射させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【００３７】

なお、作動入賞口６６０は、図２に示した通り、遊技球１個分よりも広く、２個分よりも狭い幅の流路（作動入賞口用流路）の終端に設けられている。この作動入賞口用流路は、少なくとも最大の勢い（発射強度）を含む所定範囲の発射強度（例えば、発射強度が９５％～１００％の範囲）で発射された遊技球が届く（流入する）ように構成されている。このため、特別図柄の抽選で大当たりと判定され、大当たり待機状態になった場合には、作動入賞口６６０を狙う際に、単にハンドル５１を可動し得る最大の範囲まで回転操作するだけで容易に作動入賞口６６０へと遊技球を入球させることができる。

【００３８】

内レール６１の先端部分には、返しゴム６９が取り付けられている。所定の発射強度（例えば、発射強度が９０％～９５％範囲）で発射された遊技球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【００３９】

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

【００４０】

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

【００４１】

一方、普通入球口６７における遊技球の通過に対して行われる普通図柄の抽選では、普

通図柄の当たりか否かの当否判定が行われる。普通図柄の当たりになると、所定時間（例えば、０．２秒または１秒）だけ第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放位置に可変されることで第２入球口６４０が開放される。なお、通常時は、電動役物６４０ａが閉鎖位置に配設されているため、第２入球口６４０が閉鎖されている。よって、正面視上方から第２入球口６４０に向かって流下してきた球は、電動役物６４０ａに阻まれることにより第２入球口６４０へと入球することが不可能（困難）となる。一方、普通図柄の当たりとなった場合は、電動役物６４０ａが開放されることにより、第２入球口６４０に向かって流下してきた球が第２入球口６４０へ入球し易くなり、その結果、第２特別図柄の抽選が行われ易くなる。

【００４２】

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

【００４３】

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

【００４４】

「大当たりＡ」になると、ラウンド数が８ラウンドの特別遊技状態（８ラウンド大当たり）となる。一方、「大当たりＢ」、または「大当たりＣ」になると、ラウンド数が５ラウンドの特別遊技状態（５ラウンド大当たり）となり、「大当たりＤ」になると、ラウンド数が１６ラウンドの特別遊技状態（１６ラウンド大当たり）となり、「大当たりＥ」、「大当たりＦ」になると、ラウンド数が１０ラウンドの特別遊技状態（１０ラウンド大当たり）となる。更に、「大当たりＡ」、「大当たりＢ」、「大当たりＤ」、「大当たりＥ」になった場合は、大当たり終了後に特別図柄の高確率状態（特別図柄の確変中）へ移行する。また、特別図柄の高確率状態が付与された場合には、普通図柄の当たり確率もアップする（普通図柄の時短状態が付与される）。特別図柄の高確率状態、および普通図柄の時短状態は、大当たり終了後から次に大当たりとなるまで継続する。一方、「大当たりＣ」、または「大当たりＦ」になると、大当たり終了後に普通図柄の時短状態が付与されるものの、特別図柄の高確率状態は付与されない。この「大当たりＣ」、または「大当たりＦ」の終了後に付与される普通図柄の時短状態は、特別図柄の抽選が１００回実行されることにより終了する。

【００４５】

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

【００４６】

上述したように、本実施形態における特別図柄の大当たりでは、大当たりの種別に応じて大当たり時のラウンド数を異ならせている。これに対して、全ての大当たり種別でラウ

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

【００４７】

本パチンコ機１０では、電源などの投入等により初期設定が行われると、必ず「特別図柄の低確率状態」、および「普通図柄の通常状態」に設定される。そして、「大当たりＡ」、「大当たりＢ」、「大当たりＤ」、「大当たりＥ」の何れかになった場合は、「特別図柄の低確率状態」から「特別図柄の確変状態」へ移行すると共に、「普通図柄の通常状態」から「普通図柄の時短状態」へ移行する。この場合、設定された「特別図柄の確変状態」と、「普通図柄の時短状態」とは、次に大当たりとなるまで継続する。一方、「大当たりＣ」、または「大当たりＦ」になると、「特別図柄の低確率状態」、且つ「普通図柄の時短状態」に移行する。以降、説明の簡略化のため、大当たりの終了後に「特別図柄の確変状態」、且つ「普通図柄の時短状態」が付与される大当たり（「大当たりＡ」、「大当たりＢ」、「大当たりＤ」、「大当たりＥ」）のことを、「確変大当たり」と称する。一方、大当たりの終了後に１００回の「普通図柄の時短状態」のみが付与される大当たり（「大当たりＣ」、「大当たりＦ」）のことを、「通常大当たり」と称する。

【００４８】

遊技盤１３の正面視左側下部（図２の左側下部）には、発光手段である複数の発光ダイオード（以下、「ＬＥＤ」と略す。）３７ａと７セグメント表示器３７ｂとが設けられた第１図柄表示装置３７が配設されている。第１図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。複数のＬＥＤ３７ａは、第１入球口６４への入球（始動入賞）に伴って行われる特別図柄の抽選が実行中であるか否かを点灯状態により示すことによって変動表示を行ったり、変動終了後の停止図柄として、その特別図柄の抽選結果に応じた特別図柄（第１図柄）を点灯状態により示したり、第１入球口６４、または第２入球口６４０に入球された遊技球のうち変動が未実行である遊技球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。

【００４９】

この第１図柄表示装置３７において特別図柄（第１図柄）の変動表示が行われている間に遊技球が第１入球口６４、または第２入球口６４０へ入球した場合、その入球回数は最大４回まで保留され、その保留球数は第１図柄表示装置３７により示されると共に、第３図柄表示装置８１においても示される。なお、本実施形態においては、第１入球口６４、および第２入球口６４０への入球は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留回数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。

【００５０】

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

【００５１】

また、遊技領域には、遊技球が入賞することにより５個から１５個の遊技球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には

、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す。）で構成された第３図柄表示装置８１と、ＬＥＤで構成された第２図柄表示装置８３とが設けられている。この可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【００５２】

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

【００５３】

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

【００５４】

ここで、図６を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図７は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図６（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図６（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【００５５】

第３図柄は、「１」から「９」の数字を付した９種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、「１」から「９」の数字を模して構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「１」から「９」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（１，３，５，７，９）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（２，４，６，８）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。

【００５６】

また、本実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図８参照）により行われる特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。一方、特別図柄の抽選結果が外れであった場合は、同一の主図柄が揃わない変動表示が行われる。

【００５７】

例えば、特別図柄の抽選結果が確変大当たり（「大当たりＡ」、「大当たりＢ」、「大当たりＤ」、「大当たりＥ」のいずれか）であれば、「１」～「９」のいずれかが付加された主図柄が揃う変動表示が行われる。また、通常大当たり（「大当たりＣ」、または「大当たりＦ」）であれば、偶数番号である「０，２，４，６，８」が付加された主図柄が揃う変動表示が行われる。即ち、奇数番号である「１，３，５，７，９」が付加された主図柄が揃う変動表示は、確変大当たりでのみ実行される可能性がある。確変大当たりの場合でも、偶数の数字が付された主図柄が揃う変動表示が行われる可能性がある構成とすることにより、偶数の数字が付された主図柄が揃った場合にも、確変大当たりであることを期待して大当たり中の遊技を行わせることができる。一方、特別図柄の抽選結果が外れで

あれば、同一番号の主図柄が揃わない変動表示が行われる。なお、確変大当たりにおいて、偶数の数字が付された主図柄が揃う変動表示が行われる割合は、例えば、６０％に設定される。また、偶数の数字が付された主図柄が揃う変動表示によって確変大当たりが開始された場合には、大当たりの所定期間（例えば、５ラウンドのラウンド期間中）において、確変大当たりであったことを報知する演出が実行される。

【００５８】

図６（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下に２分割され、下側の２／３が第３図柄を変動表示する主表示領域Ｄｍ、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタおよび保留球数などを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【００５９】

主表示領域Ｄｍは、左・中・右の３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に区分けされており、その３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に、それぞれ３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動表示が行われる。特に、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列され、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列されている。

【００６０】

また、主表示領域Ｄｍには、図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、毎回の遊技に際して、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。この停止表示状態は最低１秒間保持される。このように、停止した第３図柄を一定期間（１秒以上）表示させておくことで、遊技者が大当たりに対応する第３図柄の組み合わせであるか否か（特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か）を見落としてしまうことを抑制することができる。また、第３図柄の停止時に有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（本実施形態では、同一の主図柄の組合せ）が揃えば、大当たりが確定し、大当たり待機状態を示す待機状態演出が表示される。この待機状態演出の詳細については、図７を参照して後述する。また、大当たり待機状態の間に遊技球を作動入賞口６６０に入球（入賞）させることにより、大当たりが開始され、大当たり動画（オープニング演出）が表示される。

【００６１】

また、停止表示された第３図柄の組み合わせが外れに対応する組み合わせであって、保留球が存在する場合は、１秒間の停止表示後に、保留球に基づく抽選に対応する変動表示が開始される。なお、複数の保留球が存在する場合は、時間的に最も古い入球に対応する保留球に基づいて抽選が実行される。

【００６２】

一方、保留球が存在しない状態で、特別図柄の外れに対応する組み合わせの第３図柄が１秒間停止表示された場合は、その後も第３図柄が停止表示された状態が継続する。この状態は、所定時間（例えば、１５秒）が経過するか、または、第１入球口６４に対して新たに遊技球が入球するまで継続する。そして、第３図柄が停止表示されてから所定時間（例えば、１５秒）が経過した場合は、遊技が実行されていないことを示すデモ演出が表示される。遊技者が遊技球を所定時間（例えば、１５秒）連続して発射させているにも関わらず、第１入球口６４への入球が無いという状況は稀であり、第３図柄が停止表示された状態が所定時間（例えば、１５秒）継続する場合の多くは、遊技者が遊技を辞めたことで、パチンコ機１０による遊技が全く行われていないことに起因する。よって、本実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄が停止表示されてから所定時間（例えば、１５秒）が経過した時点で、遊技者が遊技を行っていないと判断し、デモ演出を開始する。これにより、遊技を開始するためにパチンコ機１０を選択しようとしている遊技者が、デモ演出の表示の有無に基づいて遊技が行われているか否かを容易に判断することができる。一方、所定時間（例えば、１５秒）が経過する前に第１入球口６４に対して新たに遊技球が入球し

た場合は、その新たな入球に対応する第３図柄の変動表示が実行される。
【００６３】
副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも上方に横長に設けられており、さらに左右方向に３つの小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に等区分されている。このうち、小領域Ｄｓ１は、第１入球口６４、および第２入球口６４０に入球された遊技球のうち変動が未実行である遊技球（保留球）の数である保留球数を表示する領域であり、小領域Ｄｓ２およびＤｓ３は、予告演出画像を表示する領域である。
【００６４】
実際の表示画面では、図４（ｂ）に示すように、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計９個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることが遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ７１０（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、別のキャラクタが現出する等して予告演出が行われる。
【００６５】
一方、第３図柄表示装置８１（第１図柄表示装置３７）にて変動表示が行われている間に遊技球が第１入球口６４、または第２入球口６４０へ入球した場合、その入球回数は入球口の種別毎に、それぞれ最大４回まで保留され、その保留球数は第１図柄表示装置３７により示されると共に、副表示領域Ｄｓの小領域Ｄｓ１においても示される。小領域Ｄｓ１には、保留球数１球につき１つの保留球数図柄が表示され、その保留球数図柄の表示数に応じて、保留球数が表示される。即ち、小領域Ｄｓ１に１つの保留球数図柄が表示されている場合は、保留球数が１球であることを示し、４つの保留球数図柄が表示されている場合は、保留球数が４球であることを示す。また、小領域Ｄｓ１に保留球数図柄が表示されていない場合は、保留球数が０球である、即ち、保留球が存在しないことを示す。なお、小領域Ｄｓ１のうち、左半分には、第１入球口６４への入球に基づく保留球数を示す保留球数図柄を表示し、小領域Ｄｓ２のうち、右半分には、第２入球口６４０への入球に基づく保留球数を示す保留球数図柄を表示する構成としている。図６（ｂ）の例では、小領域Ｄｓ１の左半分に４つの保留球数図柄が表示されている一方で、右半分には保留球数図柄が１つも表示されていないので、第１特別図柄の保留球が４つ存在するが、第２特別図柄の保留球は０個となっている状態を示している。
【００６６】
なお、本実施形態においては、第１入球口６４、および第２入球口６４０への入球は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、小領域Ｄｓ１における保留球数図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、第１図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させないものとしてもよい。更に、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを最大保留数分の４つ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。
【００６７】
第２図柄表示装置８３は、遊技球が普通入球口６７を通過することに伴って行われる普通図柄の抽選が実行中であるか否かを点灯状態により示すことによって変動表示を行ったり、変動終了後の停止図柄として、その普通図柄の抽選結果に応じた普通図柄（第２図柄）を点灯状態により示したりするものである。
【００６８】
より具体的には、第２図柄表示装置８３では、遊技球が左右いずれかの普通入球口６７を通過する毎に、普通図柄（第２図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。パチンコ機１０は、第２図柄表示装置８３における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止すると、第２入球口６４０

に付随する電動役物６４０ａが所定時間だけ作動状態となり（開放される）、その結果、第２入球口６４０に遊技球が入り易い状態となるように構成されている。遊技球が普通入球口６７を通過した通過回数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置３７により表示されると共に第２図柄保留ランプ８４においても点灯表示される。第２図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。

【００６９】

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

【００７０】

可変表示装置ユニット８０の下方には、遊技球が入球し得る第１入球口６４が配設されている。この第１入球口６４へ遊技球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０で第１特別図柄の抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａで示される。また、第１入球口６４は、遊技球が入球すると５個の賞球が払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、この第１入球口６４は、可変表示装置ユニット８０の左側の流路を流下した遊技球（左打ちされた遊技球）の方が、可変表示装置ユニット８０の右側の流路を流下した遊技球（右打ちされた遊技球）に比べて入球し易くなるように、釘等が配置されている。

【００７１】

可変表示装置ユニット８０の正面視右下側には、遊技球が入球し得る第２入球口６４０が配設されている。この第２入球口６４０へ遊技球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０で第２特別図柄の抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａで示される。また、第２入球口６４０は、遊技球が入球すると５個の賞球が払い出される入賞口の１つにもなっている。図２に示した通り、第２入球口６４０は、遊技盤１３の右側に設けられているため、基本的に可変表示装置ユニット８０の右方向に設けられた流路を流下した遊技球のみが入球する。

【００７２】

第２入球口６４０の正面視左下方向には、右可変入賞装置６５が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の右特定入賞口６５ａが設けられている。また、右可変入賞装置６５の正面視左下方向には、左可変入賞装置６５０が配設されている。この左可変入賞装置６５０は、左特定入賞口６５０ａを覆う横長矩形状の開閉板と、その開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大開放口ソレノイド（図示せず）とを備えている。開閉板は、通常時は、遊技球が入賞できない閉状態になっている。開閉板の閉状態においては、開閉板と遊技盤１３とが同一平面上となるように閉鎖されるため、遊技球が開閉板の手前側を通過可能となる。また、開閉板が前面下側に傾倒することで、遊技球が左特定入賞口６５０ａに入賞しやすい開状態を一時的に形成する。パチンコ機１０においては、主制御装置１１０で行われる特別図柄の抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａを点灯させると共に、その大当たりに対応した第３図柄の停止図柄を第３図柄表示装置８１に表示させて、大当たりの確定（大当たりの権利を得たこと）が示される。そして、大当たりが確定したことで移行した大当たり待機状態において、遊技球を作動入賞口６６０へと入球させることで、通常時より多量の賞球の払い出しが行われる特別遊技状態に遊技状態

が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている右特定入賞口６５ａ、および左特定入賞口６５０ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、遊技球が所定個数入賞するまで）開放される。即ち、通常時は右特定入賞口６５ａを閉鎖している開閉扉６５ｆ１が、大当たり（特別遊技状態）の１ラウンド目となることにより開放され、右特定入賞口６５ａへと球が入球可能となる。右特定入賞口６５ａに遊技球が１個入球する毎に１０個の賞球が付与される。加えて、大当たり（特別遊技状態）の２ラウンド目以降の各ラウンドでは、左特定入賞口６５０ａが開放されて入球可能となる。左特定入賞口６５０ａも、右特定入賞口６５ａと同様に、遊技球が１個入球する毎に１０個の賞球が付与される。

【００７３】

なお、右特定入賞口６５ａ、左特定入賞口６５０ａ、および上述した第２入球口６４０は、可変表示装置ユニット８０の右側の流路を流下した遊技球（右打ちされた遊技球）が入球可能（入球容易）となる位置に配置されている。言い換えれば、可変表示装置ユニット８０の左側の流路を流下した遊技球が入球不可能（入球困難）となる位置に配置されている。よって、遊技者が大当たり中に賞球の払い出しを受ける（利益を得る）ためには、遊技球を右打ちすればよい。ここで、図２に示した通り、右可変入賞装置６５は、正面視左下方向に下る向きに若干傾斜した状態で配設されている。これにより、開閉扉６５ｆ１が閉鎖された状態で遊技者が右打ちを行い、遊技球が右可変入賞装置６５の上面に到達した場合に、その到達した遊技球を右可変入賞装置６５の傾斜に沿って正面視左下方向へと流下させてアウト口６６に入球させることができる。よって、右打ちにより発射された遊技球が右可変入賞装置６５の上部（開閉扉６５ｆ１の上面）に滞留してしまうことを防止（抑制）することができる。なお、図２に示した通り、左可変入賞装置６５０は、右可変入賞装置６５の左下に配設されているので、左特定入賞口６５０ａが開放されている場合には、右可変入賞装置６５の傾斜に沿って正面視左下方向へと流下した遊技球が左特定入賞口６５０ａへと入球する。

【００７４】

本第１実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たりの各ラウンドが終了する（開放された右特定入賞口６５ａ、または左特定入賞口６５０ａを、再度閉鎖する）条件を、大当たりのラウンド（開放される特定入賞口の種別）に応じて異ならせている。具体的には、１ラウンド目（右特定入賞口６５ａが開放されるラウンド）は、開閉扉６５ｆ１が開放されてから３０秒間が経過するか、または、２個以上の遊技球が右特定入賞口６５ａに入賞（入球）した場合に開閉扉６５ｆ１が閉鎖されて１ラウンド目が終了される。一方、大当たりの２ラウンド目以降の各ラウンド（左特定入賞口６５０ａが開放されるラウンド）においては、左特定入賞口６５０ａが開放されてから３０秒間が経過するか、または、１０個以上の遊技球が左特定入賞口６５０ａへと入賞した場合に左特定入賞口６５０ａが閉鎖されてラウンドが終了される。

【００７５】

なお、右可変入賞装置６５において、右特定入賞口６５ａに対する遊技球の入球を検知するためのセンサは、右可変入賞装置６５の内部に設けられている。よって、右特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞（入球）してから、入球が検知されるまでにはタイムラグが生じる。より具体的には、遊技球が右特定入賞口６５ａへと入球してから、実際に入球数がカウントされるまでには約０．５秒間を要する。つまり、ラウンドの終了条件が成立する個数となる遊技球が右特定入賞口６５ａに入球してから開閉扉６５ｆ１が閉鎖されるまでには約０．５秒間を要する。よって、この０．５秒間の間に遊技球を追加で入球させることができれば、通常（ラウンドの終了上限が成立する個数のみが入賞した場合）よりも多くの賞球を獲得することができる。本第１実施形態では、１ラウンド（右特定入賞口６５ａが開放されるラウンド）において、ラウンドの終了条件となる個数以上の遊技球を遊技者が意図的に右特定入賞口６５ａに対して入球させることができる構成としている。以降、説明の簡略化のため、各ラウンドで規定されている上限の入賞個数（入球個数）を上回る個数の遊技球が特定入賞口６５ａに入賞（入球）することを、「オーバー入賞」と称す

る。
【００７６】
詳細については図４、および図５を参照して後述するが、本第１実施形態では、オーバー入賞を発生させ易くするために、遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面に到達してから、開閉扉６５ｆ１の上面を通過しきるまでの期間が長くなるように開閉扉６５ｆ１の上面を構成している。このように構成することで、１の遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面を流下している間に、複数の遊技球を追加して開閉扉６５ｆ１の上面に到達させ易くなる。よって、大当たり待機状態において、より多くの遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面を流下しているタイミングで、作動入賞口６６０へと遊技球を入球させて大当たりを開始させる（開閉扉６５ｆ１を開放させる）ことにより、開閉扉６５ｆ１の上面を流下中の全ての遊技球を開放された右特定入賞口６５ａへと入球させることができる。上述した通り、大当たりの１ラウンド目では特定入賞口６５ａに対する２個以上の入賞（入球）を検出した場合に終了する。しかしながら、大当たりの開始前に３個以上の遊技球を開閉扉６５ｆ１の上面に到達させた状態で大当たりの１ラウンド目を開始させることができれば、３個以上の遊技球を右特定入賞口６５ａへと入賞（入球）させて、本来（２個分の入賞に対する賞球）よりも多くの賞球を獲得することができる。よって、作動入賞口６６０へと遊技球を入球させるタイミングに応じて、遊技者が大当たりの１ラウンド目に獲得可能な賞球数に影響を与える遊技性を提供することができるので、大当たり待機状態中における遊技をより楽しませることができる。なお、大当たり待機状態の間に、開閉扉６５ｆ１へと遊技球を到達させるには、作動入賞口６６０へと遊技球が入球しない（作動入賞口用流路（図２参照）へと遊技球が流入しない）程度の発射強度（９５％未満の発射強度）で右打ちを行えばよい。
【００７７】
次に、図４、および図５を参照して、開閉扉６５ｆ１の上面の構造について説明する。まず、図４（ａ）は、開閉扉６５ｆ１が閉鎖された状態における可変入賞装置６５の正面斜視図であり、図４（ｂ）は、開閉扉６５ｆ１が開放された状態における可変入賞装置６５の正面斜視図である。
【００７８】
図４（ａ）に示した通り、開閉扉６５ｆ１の上面には、遊技球の流下を妨げるために設けられている凸部６５ｆ１ａ～６５ｆ１ｃが設けられている。開閉扉６５ｆ１の上面を流下する遊技球は、各凸部６５ｆ１ａ～６５ｆ１ｃによって流下を妨げられるので、各凸部６５ｆ１ａ～６５ｆ１ｃの外周に沿って開閉扉６５ｆ１上を流下する。つまり開閉扉６５ｆ１上には、各凸部６５ｆ１ａ～６５ｆ１ｃによってつづら折り状の流路が形成されることになる。このため、各凸部６５ｆ１ａ～６５ｆ１ｃが設けられていない場合（即ち、遊技球が開閉扉６５ｆ１上を正面視右方向から左方向へと直線的に流下可能な場合）に比較して、開閉扉６５ｆ１の上面を流下しきるまでに要する期間を長くすることができる。これにより、１の遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面を流下している間に、複数の遊技球を追加して開閉扉６５ｆ１の上面に到達させ易くなる。よって、大当たり待機状態において、より多くの遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面を流下しているタイミングで、作動入賞口６６０へと遊技球を入球させて大当たりを開始させる（開閉扉６５ｆ１を開放させる）ことによって、より多くの遊技球をオーバー入賞させることができる。
【００７９】
図４（ｂ）は、開閉扉６５ｆ１が開放された状態を示した図である。図４（ｂ）に示した通り、開閉扉６５ｆ１は、正面視手前側から正面視奥側に向けてスライド動作し、遊技盤１３に設けられている開口部を介して遊技盤１３の内側に収納される。これにより、右特定入賞口６５ａが開放された状態となる。右特定入賞口６５ａが開放されると、右可変入賞装置６５の右方向から流下してきた遊技球が右特定入賞口６５ａに入球可能となる。また、開閉扉６５ｆ１を収納するための開口部の高さは、遊技球の直径に対して十分に低いので、開閉扉６５ｆ１のスライド移動が開始される時点で開閉扉６５ｆ１の上面を流下中であった遊技球が開閉扉６５ｆ１と共に遊技盤１３の内部に収納されてしまうことを抑制できる。よって、開閉扉６５ｆ１が遊技盤１３の内部へとスライド移動した場合に、開

閉扉６５ｆ１の上面に乗っていた遊技球を特定入賞口６５ａへと落下させることができる。

【００８０】

ここで、本第１実施形態では、１の遊技球が開閉扉６５ｆ１を通過しきるまでに要する期間が約４秒間となるように構成している。そして、遊技球の発射間隔（１の遊技球を発射してから、次の遊技球を発射するまでの間隔）は最短で０．６秒となるように構成している。これにより１の遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面を流下中に、追加で６個前後の遊技球を発射することができる。よって、大当たり待機状態において、７個前後の遊技球を可変入賞装置６５に向けて連続して発射してから、作動入賞口６６０に対して遊技球を入球させることにより、７個前後の遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面を流下中の状態で１ラウンド目を開始させることができる。即ち、開閉扉６５ｆ１を開放させて開閉扉６５ｆ１の上面を流下中の遊技球を全て特定入賞口６５ａに入賞させることができる。これにより、本来（２個分の入賞に対する賞球）よりも多い賞球を獲得することができるので、大当たり待機状態において、より多くの遊技球を開閉扉６５ｆ１に到達させた状態で作動入賞口６６０へ遊技球を入球させようと遊技者に工夫させることができる。従って、遊技者の大当たり待機状態における遊技に対する興趣を向上させることができる。これにより、大当たり待機状態において、遊技球が開閉扉６５ｆ１を流下している間に作動入賞口６６０へと遊技球を入球させることにより、オーバー入賞を意図的に発生させることができる遊技性を提供できる。

【００８１】

なお、本第１実施形態では、開閉扉６５ｆ１の上面に３つの凸部６５ｆ１ａ～６５ｆ１ｃを設けることにより、凸部６５ｆ１ａ～６５ｆ１ｃを遊技球が迂回する構成とし、遊技球が開閉扉６５ｆ１を通過する通過期間が長くなるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、凸部６５ｆ１ａ～６５ｆ１ｃを設けるのに代えて、または加えて、開閉扉６５ｆ１の上面の材質を、他の部分（遊技盤１３の表面や可変入賞装置６５の内面等）よりも摩擦係数が大きい材質（例えば、弾性体等）で構成したり、遊技球が転動し難くなる加工を施したり（例えば、表面に凹凸を設ける等）してもよい。

【００８２】

本第１実施形態では、１ラウンドが開始されてから３０秒間が経過するか、または３０秒間が経過する前に特定入賞口６５ａに２個以上の遊技球が入球した場合に１ラウンド目を終了させる構成としていた。即ち、右打ちを行っていれば、ほぼ確実に上限個数（２個）の遊技球を特定入賞口６５ａに入球させて１ラウンド目が終了するように、終了条件を設定していたが、これに限られるものではない。例えば、１ラウンドが開始されてから右特定入賞口６５ａを狙って右打ちを行っても、遊技球を入球させることが困難となる長さの期間で１ラウンド目が終了する構成としてもよい。具体的には例えば、１ラウンドが開始されてから０．５秒間が経過するか、０．５秒間が経過する前に１０個以上の遊技球が特定入賞口６５ａに入賞した場合に１ラウンド目を終了する構成としてもよい。このように構成した場合、作動入賞口６６０へと遊技球が入球したタイミングで開閉扉６５ｆ１の上面を遊技球が通過中でなければ、遊技球を１個も右特定入賞口６５ａへと入球させることなく１ラウンド目が終了してしまう可能性が高くなる遊技性を提供することができる。よって、１ラウンド目において賞球を獲得したいと考える遊技者に対して、大当たり待機状態において作動入賞口６６０へと遊技球を入球させる前に、遊技球を開閉扉６５ｆ１に向けて打ち出させた後で作動入賞口６６０を狙うという遊技性を楽しませることができる。よって、遊技者の大当たり待機状態における遊技に対する興趣を向上させることができる。

【００８３】

図５は、開閉扉６５ｆ１を鉛直上面側から見た上面図である。図５に示した通り、開閉扉６５ｆ１の上面のうち、遊技球が転動可能（容易）なつづら折り状の経路に、遊技球の通過を検出可能な通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆが埋め込まれている。これらの通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆは、開閉扉６５ｆ１の上面に形成されている経路において

、互いに少なくとも遊技球の直径を超える距離を離して配置されている。これらの通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆは、その上方に遊技球が配置されている場合に出力がＨ（ハイ）となり、上方を妨げるものが何もない場合に出力がＬ（ロー）となる公知の光学センサで構成されている。本第１実施形態では、これらの通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆの出力の組み合わせを音声ランプ制御装置１１３側で監視する構成としている。そして、大当たり待機状態の間は、通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆの出力の組み合わせに応じて、開閉扉６５ｆ１の上面を流下中の遊技球の個数の目安を示唆する演出を実行可能に構成している。即ち、作動入賞口６６０に遊技球を入球させた場合の有利度合いを示唆する演出を実行可能に構成している。これにより、演出内容に応じてより多くの遊技球が開閉扉６５ｆ１上を流下中であることを示唆されたタイミングで作動入賞口６６０へと遊技球を入球させることにより、より多くの個数の遊技球をより容易にオーバー入賞させることができる。よって、遊技者がより気軽にオーバー入賞を狙うことができる。この大当たり待機状態中に実行される待機状態演出の詳細について、図７を参照して説明する。

【００８４】

図７（ａ），（ｂ）は、大当たり待機状態において実行される待機状態演出中の表示態様を示した図である。図７（ａ）に示した通り、大当たり待機状態になると、第３図柄表示装置８１の表示画面における正面視上側に、「大当たり確定！」という文字が表示された表示領域ＨＲ１が形成される。この表示領域ＨＲ１の表示内容により、遊技者に対して大当たりが確定した（大当たりの権利を得た）ことを容易に認識させることができる。また、表示領域ＨＲ１の下方には、大当たり待機状態となる前に実行されていた変動表示演出において最終的に停止表示（確定表示）された第３図柄の組み合わせ（最終停止図柄）が表示される。大当たり待機状態の間も最終停止図柄を表示させておくことにより、今回の大当たりが確変大当たりであるか、通常大当たりであるかを遊技者が任意のタイミングで容易に確認することができる。

【００８５】

最終停止図柄に対して正面視右側には、縦長で、縦方向に６つの小領域に分割されているチャンスメーターＣＭが表示されている。このチャンスメーターＣＭを構成する各領域は、消灯した見た目となる態様と、発光した見た目となる態様とに可変可能に構成されており、発光した見た目となっている小領域の個数によって、作動入賞口６６０に遊技球を入球させた際の有利度合いを示唆する構成としている。より具体的には、小領域の個数は、通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆのうち、出力がＨ（ハイ）となっているセンサの個数に応じて、下側の小領域から順番（優先的）に発光した見た目（点灯態様）に設定される構成となっている。つまり、チャンスメーターＣＭのうち、発光した見た目（点灯態様）となっている小領域の個数分の遊技球が、少なくとも開閉扉６５ｆ１の上面を通過中である（開閉扉６５ｆ１が開放された場合に右特定入賞口６５ａへと入賞させることができる）ことが示唆される。以降、説明の簡略化のため、チャンスメーターＣＭのうち、発光した見た目の小領域のことを「ゲージ」と称し、発光した見た目の小領域の個数のことを「ゲージ数」と称し、小領域が発光した見た目に可変することを、「ゲージが貯まる」と称することにする。

【００８６】

最終停止図柄の下方には、「「ＧＯ！」を狙うとメーターチャージ！！」との文字と、「タイミングを合わせて右上を狙え！！」との文字と、作動入賞口６６０を狙うように示唆する画像とが表示された表示領域ＨＲ２が形成される。この表示領域ＨＲ２の表示内容により、遊技者に対して「ＧＯ！」の文字が付された普通入球口（スルーゲート）６７（図２参照）を狙うことにより、表示画面における正面視右側に表示されたチャンスメーターＣＭのゲージ数を増加させることができるということを容易に理解させることができる。なお、上述した通り、このチャンスメーターＣＭは、開閉扉６５ｆ１の上面に配設されている通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆの検出内容に連動してゲージ数が可変される。普通入球口（スルーゲート）６７に入球する程度の発射強度（発射速度）で遊技球を発射することにより、その下流に配設されている可変入賞装置６５に対しても遊技球を到達さ

せることができる。よって、普通入球口（スルーゲート）６７が配置されている方向に向けて連続して遊技球を発射することで、可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ１の上面にも遊技球が連続して到達する。この状態で、表示領域ＨＲ２の表示内容に従って作動入賞口６６０を狙って（即ち、９５％～１００％の発射強度で）遊技球を発射することにより、大当たりが開始されて開閉扉６５ｆ１が開放される。これにより、開閉扉６５ｆ１を流下中の遊技球をほぼ右特定入賞口６５ａに入賞（入球）させることができる。なお、上述した通り、作動入賞口６６０に対して正面視左方には、一定の回転速度で回転動作を行う回動部材６７０ａが設けられている。この回動部材６７０ａは、その回転位置に応じて、作動入賞口６６０へと遊技球が入球することを妨げ得るため、遊技者に対して、チャンスメーターＣＭのゲージ数だけでなく、回動部材６７０ａの回転位置も加味した発射タイミングで遊技球を発射させることができる。よって、大当たり待機状態における遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【００８７】

図７（ｂ）は、チャンスメーターＣＭのゲージが３つ分貯まっている状態を示した図である。図７（ｂ）に示した通り、通過検出センサ２２８ｃ～２２８ｅの３つのセンサの上側を遊技球が通過中となっている場合に、これら３つのセンサの出力がＨ（ハイ）となる。音声ランプ制御装置１１３は、Ｈ出力となっているセンサの個数を検出して、チャンスメーターＣＭの態様に反映させる。図７（ｂ）の例では、３つのセンサ（通過検出センサ２２８ｃ～２２８ｅ）の出力がＨとなっているので、チャンスメーターＣＭのゲージが３つ貯まった状態の態様で表示される。このように、開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球の個数を通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆによって検出し、検出結果に応じて、通過中の遊技球の個数の目安をチャンスメーターＣＭのゲージ数で表示させる構成とすることにより、遊技者に対して作動入賞口６６０を狙うべきタイミングをより分かり易くすることができる。よって、パチンコ機１０での遊技を行った経験が浅い遊技者に対しても、作動入賞口６６０を狙うタイミングを直感的に理解させ易くすることができる。これにより、初めて遊技を行う遊技者に対しても、気軽に遊技を行わせることができるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【００８８】

なお、本第１実施形態では、大当たり待機状態において、開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球の個数の目安をチャンスメーターＣＭのゲージ数によって示唆することで、作動入賞口６６０へと遊技球を入球させた場合の有利度合いを示唆する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、チャンスメーターＣＭのゲージ数によって大当たりの有利度合いを示唆する構成としてもよい。具体的には例えば、チャンスメーターＣＭのゲージ数によって、大当たり種別を示唆することにより、作動入賞口６６０に遊技球を入球させた場合の有利度合いを遊技者に示唆する構成としてもよい。また、例えば、大当たりが確定した時点では大当たりのラウンド数が不定となるように構成し、作動入賞口６６０を通過させたタイミングで大当たりのラウンド数を抽選する構成としてもよい。そして、ゲージ数によって、作動入賞口６６０に遊技球を入球させた場合に実行される抽選で決定されるラウンド数を示唆することで、作動入賞口６６０に遊技球を入球させた場合の有利度合いを遊技者に示唆する構成としてもよい。

【００８９】

図２に戻って説明を続ける。遊技盤１３の右下側の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられている。この、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図１参照）を通じて視認することができる。

【００９０】

更に、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。

【００９１】

図３に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０、９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。

【００９２】

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

【００９３】

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

【００９４】

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

【００９５】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図８参照）の所定の電気的構成により遊技球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の遊技球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。

【００９６】

また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図８参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【００９７】

＜第１実施形態における電気的構成について＞

次に、図８を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図８は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【００９８】
主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。
【００９９】
主制御装置１１０では、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ（図１２参照）が設けられている。
【０１００】
ここで、図１２を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定、第２図柄表示装置８３の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。
【０１０１】
大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、大当たりの抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり図柄の選択に使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、停止種別を選択するために使用する停止種別カウンタＣ３と、変動パターンの選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１とが用いられる。また、普通図柄（第２図柄表示装置８３）の抽選には、第２当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。
【０１０２】
各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図２１参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図３０参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。ＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａが設けられており、これらの各エリアには、第１入球口６４への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２及び停止種別選択カウンタＣ３の各値がそれぞれ格納される。また、ＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂが設けられており、これらの各エリアには、第２入球口６４０への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２及び停止種別選択カウンタＣ３の各値がそれぞれ格納される。また、ＲＡＭ２０３には、実行エリア２０３ｃが設けられており、抽選を実行する対象となる第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２及び停止種別選択カウンタＣ３の各値が格納される。更に、ＲＡＭ２０３には、１つの実行エリアと４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）とからなる普通図柄保留球格納エリア２０３ｄが設けられており、これらの各エリアには、遊技球が普通入球口（スルーゲート）６７を通過したタイミングに合わせて、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が格納される。
【０１０３】
各カウンタについて詳しく説明する。第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例

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

【０１０４】

また、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～３９９の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～３９９の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図２１参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図３０参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【０１０５】

第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、遊技球が第１入球口６４に入球した場合には、その値がＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納される。一方、遊技球が第２入球口６４０に入球した場合には、その値が第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。

【０１０６】

上述した通り、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図９（ｂ）参照）によって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブルによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。また、この第１当たり乱数テーブル２０２ａは、特別図柄の低確率時（特別図柄の低確率状態である期間）用と、その低確率時より特別図柄の大当たりとなる確率の高い高確率時（特別図柄の確変状態である期間）用との２種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている（図９（ｂ）参照）。このように、大当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、特別図柄の低確率時と特別図柄の高確率時とで、大当たりとなる確率が変更される。

【０１０７】

第１当たり種別カウンタＣ２は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、遊技球が第１入球口６４に入球した場合には、その値がＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ（特別図柄の抽選が実行中でない場合は実行エリア２０３ｃ）に格納される。一方、遊技球が第２入球口６４０へと入球した場合には、その値がＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ（特別図柄の抽選が実行中でない場合は実行エリア２０３ｃ）に格納される。

【０１０８】

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

【０１０９】

一方で、実行エリア２０３ｃに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、特別図柄の大当たりとなる乱数であれば、第１図柄表示装置３７に表示される停止図柄に対応した表示態様は、特別図柄の大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の具体的な表示態様は、同じ第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、または第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されている第１当たり種別カウンタＣ２の値が示す表示態様となる。

【０１１０】
本実施形態のパチンコ機１０における第１当たり乱数カウンタＣ１は、０～３９９の範囲の２バイトのループカウンタとして構成されている。この第１当たり乱数カウンタＣ１において、特別図柄の低確率時に、特別図柄の大当たりとなる乱数値は２個あり、その乱数値である「０，１」は、低確率時用の第１当たり乱数テーブルに格納されている（図９（ｂ）の２０２ａ１参照）。このように特別図柄の低確率時には、乱数値の総数が４００ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が２なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「１／２００」となる。なお、大当たりとなる乱数値（カウンタ値）は、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とで共通である。
【０１１１】
一方で、特別図柄の高確率時に、特別図柄の大当たりとなる乱数値は２０個あり、その値である「０～１９」は、高確率時用の第１当たり乱数テーブルに格納されている（図９（ｂ）の２０２ａ２参照）。このように特別図柄の高確率時には、乱数値の総数が４００ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が２０なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「１／２０」となる。
【０１１２】
また、本実施形態のパチンコ機１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。そして、図１０（ａ）に示すように、第１特別図柄の抽選で大当たりとなり、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」であった場合の大当たり種別は、「大当たりＡ」（８ラウンド確変大当たり）となる。また、値が「５～６４」であった場合の大当たり種別は、「大当たりＢ」（５ラウンド確変大当たり）となり、値が「６５～９９」であった場合の大当たり種別は、「大当たりＣ」（５ラウンド通常大当たり）となる。
【０１１３】
一方、第２特別図柄の抽選で大当たりとなり、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」であった場合の大当たり種別は、「大当たりＤ」（１６ラウンド確変大当たり）となる。また、値が「５～６４」であった場合の大当たり種別は、「大当たりＥ」（１０ラウンド確変大当たり）となり、値が「６５～９９」であった場合の大当たり種別は、「大当たりＦ」（１０ラウンド通常大当たり）となる。
【０１１４】
このように、本実施形態のパチンコ機１０は、特別図柄の種類、および第１当たり種別カウンタＣ２が示す乱数の値によって、６種類の当たり種別（大当たりＡ～Ｆ）が決定されるように構成されている。
【０１１５】
停止種別選択カウンタＣ３は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。本実施形態では、停止種別選択カウンタＣ３によって、第３図柄表示装置８１で表示される外れ時の停止種別が選択され、リーチが発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後に１つだけずれて停止する「前後外れリーチ」（例えば９８，９９）と、同じくリーチ発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」（例えば９０～９７の範囲）と、リーチ発生しない「完全外れ」（例えば０～８９の範囲）との３つの停止（演出）パターンが選択される。停止種別選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、遊技球が第１入球口６４に入球した場合は、その値がＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ（特別図柄の抽選が実行中でない場合は実行エリア２０３ｃ）に格納される。また、遊技球が第２入球口６４０に入球した場合は、その値がＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ（特別図柄の抽選が実行中でない場合は実行エリア２０３ｃ）に格納される。
【０１１６】
なお、停止種別選択カウンタＣ３の値（乱数値）から、特別図柄の停止種別を決定するための乱数値は、停止種別選択テーブル（図示せず）により設定されており、このテーブ

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

【０１１７】

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

【０１１８】

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

【０１１９】

変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１によって、いわゆるノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４により第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するメイン処理（図３０参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。なお、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターンテーブル２０２ｄ（図１１（ａ）参照）は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。

【０１２０】

ここで、図１１（ａ）～（ｄ）を参照して、変動パターンテーブル２０２ｄについて説明する。この変動パターンテーブル２０２ｄは、図１１（ａ）に示すように、第１特別図柄の抽選に基づく変動パターンを選択するためのテーブルとして、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１（図１１（ｂ）参照）と、外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ２（図１１（ｃ）参照）と、外れ用（確変）変動パターンテーブル２０２ｄ３（図１１（ｄ）参照）とが少なくとも規定されている。

【０１２１】

まず、図１１（ｂ）を参照して、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１について説明する。図１１（ｂ）は、この大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１の内容を模式的に示した模式図である。大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１は、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合に、選択される変動パターンの種別（変動時間）が規定されたデータテーブルである。大当たりの変動パターンとしては、ノーマルリーチ各種（３０秒）、スーパーリーチ各種（６０秒）、スペシャルリーチ（９０秒）がそれぞれ規定されている。大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１には、変動種別カウンタＣＳ１の値毎に、各変動パターンが対応付けられている。

【０１２２】

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

【０１２３】

図１１（ｃ）は、外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ２の内容を模式的に示した模式図である。外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ２は、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の抽選結果が外れであった場合に選択される変動パターンの種別（変動時間）が規定されたデータテーブルである。特別図柄の抽選結果が外れである場合には、上述したように、図示しない停止種別選択テーブルより停止種別が完全外れ（非リーチ）であるか、リーチ外れ（リーチ共通）であるかが停止種別選択カウンタＣ３の値によって決定される。具体的には、例えば、特別図柄の低確率状態において停止種別選択カウンタＣ３の値が「０～７９」の範囲にあれば完全外れを設定し、「８０～９９」の範囲にあれば外れリーチ（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）を設定する。

【０１２４】

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

【０１２５】

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

【０１２６】

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

【０１２７】

図１１（ｄ）は、外れ用（確変）変動パターンテーブル２０２ｄ３の内容を模式的に示した模式図である。この外れ用（確変）変動パターンテーブル２０２ｄ３は、特別図柄の確変状態において、特別図柄の抽選が外れとなった場合に選択される変動パターンの種別（変動時間）が規定されたデータテーブルである。この外れ用（確変）変動パターンテーブル２０２ｄ３では、設定されている変動種別カウンタＣＳ１の値が、上述した外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ２とは異なっている。

【０１２８】

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

【０１２９】

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

【０１３０】
図１２に戻って説明を続ける。第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～２３９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２３９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、本実施形態ではタイマ割込処理毎に、例えば定期的に更新され、遊技球がスルーゲート６７を通過したことが検知された時に取得され、ＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｄに格納される。
【０１３１】
そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のＲＯＭ２０２に格納される第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図１０（ｂ）参照）によって設定されており、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が、第２当たり乱数テーブルによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄の当たりと判定する。また、この第２当たり乱数テーブルは、普通図柄の低確率時（普通図柄の通常状態である期間）用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時（普通図柄の時短状態である期間）用との２種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている（図１０（ｂ）参照）。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率が変更される。
【０１３２】
図１０（ｂ）に示すように、普通図柄の低確率時に、普通図柄の当たりとなる乱数値は２４個あり、その値は「５～２８」である。このように、普通図柄の低確率時には、乱数値の総数が２４０ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が２４なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「１／１０」となる。
【０１３３】
パチンコ機１０が普通図柄の低確率時である場合に、遊技球が普通入球口（スルーゲート）６７を通過すると、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得されると共に、第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が３０秒間実行される。そして、取得された第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「５～２８」の範囲内であれば当選と判定されて、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが「０．２秒間×１回」だけ開放される。なお、本実施形態では、パチンコ機１０が普通図柄の低確率時である場合に、普通図柄の当たりとなったら電動役物６４０ａが「０．２秒間×１回」だけ開放されるが、開放時間や回数は任意に設定すれば良い。例えば、「０．５秒間×２回」開放しても良い。
【０１３４】
一方で、普通図柄の高確率時に、普通図柄の大当たりとなる乱数値は２００個あり、その範囲は「５～２０４」となっている。これらの乱数値は、高確率時用の第２当たり乱数テーブルに格納されている。このように特別図柄の低確率時には、乱数値の総数が２４０ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が２００なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「１／１．２」となる。
【０１３５】
パチンコ機１０が普通図柄の高確率時である場合に、遊技球が普通入球口（スルーゲート）６７を通過すると、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得されると共に、第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が３秒間実行される。そして、取得された第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「５～２０４」の範囲であれば普通図柄の当たりと判定される。この場合、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、電動役物６４０ａが「１秒間×２回」開放される。このように、普通図柄の高確率時には、普通図柄の低確率時と比較して、変動表示の時間が「３０秒→３秒」と非常に短くなり、更に、電動役物６４０ａの開放期間が「０．２秒×１回→１秒間×２回」と非常に長くなるので、第２入球口６４０へ遊

技球が入球し易い状態となる。なお、本実施形態では、パチンコ機１０が普通図柄の高確率時である場合に、普通図柄の当たりとなったら電動役物６４ａが「１秒間×２回」だけ開放されるが、開放時間や回数は任意に設定すれば良い。例えば、「３秒間×２回」開放しても良い。

【０１３６】

第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第２当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～２３９）、タイマ割込処理（図２１参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図３０参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【０１３７】

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

【０１３８】

図８に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図１２に図示したカウンタ用バッファのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【０１３９】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図３０参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図２９参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図２８参照）が即座に実行される。

【０１４０】

次に、ＲＯＭ２０２の具体的な内容について、図９（ａ）を参照して説明する。図９（ａ）は、本実施形態における主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ２０２の構成を示すブロック図である。主制御装置１１０のＲＯＭ２０２には、上記した固定値データの一部として、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ、変動パターン選択テーブル２０２ｄが少なくとも記憶されている。

【０１４１】

第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図９（ｂ）参照）は、第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、抽選結果との対応関係が規定されているデータテーブルである。具体的には、特別図柄の低確率状態において、大当たりと判定される判定値の範囲として「０，１」が規定され（図９（ｂ）の２０２ａ１参照）、特別図柄の高確率状態（確変状態）において、大当たりと判定される判定値の範囲として「０～１９」が規定されている（図９（ｂ）の２０２ａ２参照）。始動入賞に基づいて取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、この第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図９（ｂ）参照）に規定されている大当たりに対応する判定値のいずれかと一致した場合に、特別図柄の大当たりであると判別される。

【０１４２】

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

【０１４３】

図１０（ａ）に示した通り、第１特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲には、「大当たりＡ」が対応付けられて規定されている（図１０（ａ）の２０２ｂ１参照）。この「大当たりＡ」は、ラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後に、次に大当たりとなるまで継続する「特別図柄の確変状態」、および「普通図柄の時短状態」が付与される大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＡ」となるカウンタ値は５個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ」が決定される割合は５％（５／１００）である。この「大当たりＡ」は、第１特別図柄の大当たりの中で最もラウンド数が多く、且つ、大当たり終了後に有利な「特別図柄の確変状態」、および「普通図柄の時短状態」が付与されるので、第１特別図柄の大当たりの中で最も有利な大当たり種別である。

【０１４４】

第１特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５～６４」の範囲には、「大当たりＢ」が対応付けられて規定されている（図１０（ａ）の２０２ｂ２参照）。この「大当たりＢ」は、ラウンド数が５ラウンドであり、大当たり終了後に、次に大当たりとなるまで継続する「特別図柄の確変状態」、および「普通図柄の時短状態」が付与される大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＢ」となるカウンタ値は６０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ」が決定される割合は６０％（６０／１００）である。この「大当たりＢ」は、ラウンド数が少ないものの、「大当たりＡ」と同様に、大当たりの終了後に有利な「特別図柄の確変状態」、および「普通図柄の時短状態」が付与されるので、遊技者にとって比較的有利な大当たり種別である。

【０１４５】

第１特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６５～９９」の範囲には、「大当たりＣ」が対応付けられて規定されている（図１０（ａ）の２０２ｂ３参照）。この「大当たりＣ」は、ラウンド数が５ラウンドであり、大当たり終了後に、特別図柄の抽選が１００回終了するまでの間継続する「普通図柄の時短状態」が付与される大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＣ」となるカウンタ値は３５個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ」が決定される割合は３５％（３５／１００）である。この「大当たりＣ」は、ラウンド数が少なく、且つ、大当たり終了後の遊技状態も、「大当たりＡ」や「大当たりＢ」に比較して不利となるため、遊技者にとって不利な大当たり種別となる。

【０１４６】

また、図１０（ａ）に示した通り、第２特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲には、「大当たりＤ」が対応付けられて規定されている（図１０（ａ）の２０２ｂ４参照）。この「大当たりＤ」は、ラウンド数が１６ラウンドであり、大当たり終了後に、次に大当たりとなるまで継続する「特別図柄の確変状態」、および「普通図柄の時短状態」が付与される大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＤ」となるカウンタ値は５個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＤ」が決定される割合は５％（５／１００）である。この「大当たりＤ」は、ラウンド数が最も多い上に、大当たり終了後の遊技状態も有利となるため、遊技者にとって最も有利な大当たり種別となる。

【０１４７】

第２特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５～６４」の範囲には、

「大当たりＥ」が対応付けられて規定されている（図１０（ａ）の２０２ｂ５参照）。この「大当たりＥ」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり終了後に、次に大当たりとなるまで継続する「特別図柄の確変状態」、および「普通図柄の時短状態」が付与される大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＥ」となるカウンタ値は６０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＥ」が決定される割合は６０％（６０／１００）である。この「大当たりＥ」は、「大当たりＤ」に比較してラウンド数が少ないものの、大当たり終了後の遊技状態は「大当たりＡ」、「大当たりＢ」、および「大当たりＤ」と同様に有利な遊技状態が設定されるので、遊技者にとって有利な大当たり種別の一種である。

【０１４８】

第２特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６５～９９」の範囲には、「大当たりＦ」が対応付けられて規定されている（図１０（ａ）の２０２ｂ６参照）。この「大当たりＦ」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり終了後に、特別図柄の抽選が１００回終了するまで継続する「普通図柄の時短状態」が付与される大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＦ」となるカウンタ値は３５個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＦ」が決定される割合は３５％（３５／１００）である。この「大当たりＦ」は、ラウンド数は第１特別図柄の大当たり（「大当たりＡ」～「大当たりＣ」）に比較して多いものの、大当たり終了後の遊技状態が不利となるため、遊技者にとって不利な大当たり種別である。

【０１４９】

このように、第２特別図柄の抽選で大当たりになると、第１特別図柄の抽選よりもラウンド数が多い大当たり種別となるので、第１特別図柄の抽選よりも、第２特別図柄の抽選の方が遊技者にとって有利となる。なお、確変大当たりと通常大当たりとの比率は、第１特別図柄の抽選でも、第２特別図柄の抽選でも同一（確変大当たりが６５％、通常大当たりが３５％）となるように構成されている。

【０１５０】

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

【０１５１】

変動パターンテーブル２０２ｄ（図１１参照）は、変動パターンの表示態様を決定するための変動種別カウンタＣＳ１の判定値が表示態様毎にそれぞれ規定されているデータテーブルである。なお、変動パターンテーブル２０２ｄの詳細については、変動種別カウンタＣＳ１の説明において上述した通りであるので、ここではその詳細な説明について省略する。

【０１５２】

次に、ＲＡＭ２０３の詳細について、図１３を参照して説明する。図１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の構成を示すブロック図である。図１３に示した通り、ＲＡＭ２０３は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、実行エリア２０３ｃ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇ、確変フラグ２０３ｈ、時短中カウンタ２０３ｉ、入球待機フラグ２０３ｊ、大当たり開始フラグ２０３ｋ、大当たり中フラグ２０３ｍ、その他メモリエリア２０３ｚを少なくとも有している。

【０１５３】
第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａは、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）を有しており、これらの各エリアには、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、及び停止種別選択カウンタＣ３の各値がそれぞれ格納される。
【０１５４】
より具体的には、遊技球が第１入球口６４へ入賞（始動入賞）したタイミングで、各カウンタＣ１～Ｃ３の各値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い入賞に対応するデータが記憶され、保留第１エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。なお、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。
【０１５５】
その後、主制御装置１１０において、特別図柄の抽選が行われる場合には、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの保留第１エリアに記憶されている各カウンタＣ１～Ｃ３の値が、実行エリア２０３ｃ（図１２参照）へシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタＣ１～Ｃ３の各値に基づいて、特別図柄の抽選などの判定が行われる。
【０１５６】
なお、保留第１エリアから実行エリア２０３ｃへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となる。そこで、他の保留エリア（保留第２エリア～保留第４エリア）に記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリア（保留第１エリア～保留第３エリア）に詰めるシフト処理が行われる。本実施形態では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａにおいて、入賞のデータが記憶されている保留エリア（保留第２エリア～保留第４エリア）についてのみデータのシフトが行われる。
【０１５７】
第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂは、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと同様に、４つの保留エリアを有している。この第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂには、第２入球口６４０への始動入賞に基づいて取得される各カウンタ値が記憶される。カウンタ値の格納方法等については、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと同様であるため、その詳細な説明については省略する。
【０１５８】
実行エリア２０３ｃは、特別図柄の抽選を実行に用いるための各カウンタＣ１～Ｃ３の値が格納される記憶領域である。この実行エリア２０３ｃに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３の値と、上述した第１当たり乱数テーブル２０２ａ、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ等とが比較されて、特別図柄の抽選が実行される。
【０１５９】
普通図柄保留球格納エリア２０３ｄは、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）とを有している。これらの各エリアには、第２当たり乱数カウンタＣ４が格納される。より具体的には、遊技球が普通入球口（スルーゲート）６７を通過したタイミングで、カウンタＣ４の値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａや、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂと同様に、入賞した順序が保持されつつ、入賞に対応するデータが格納される。尚、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。
【０１６０】
その後、主制御装置１１０において、普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄの保留第１エリアに記憶されているカウンタＣ４の値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶されたカウンタＣ４

の値に基づいて、普通図柄の当たりの抽選などの判定が行われる。
【０１６１】
なお、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となるので、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａや、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの場合と同様に、他の保留エリアに記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリアに詰めるシフト処理が行われる。また、データのシフトも、入賞のデータが記憶されている保留エリアについてのみ行われる。
【０１６２】
第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅは、第１入球口６４への入球（始動入賞）に基づいて第１図柄表示装置３７で行われる特別図柄（第１図柄）の変動表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅは、初期値がゼロに設定されており、第１入球口６４へ遊技球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１ずつ加算される（図２４のＳ４０４参照）。一方、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅは、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、１減算される（図２２のＳ２１０参照）。
【０１６３】
この第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（第１特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）は、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図２２のＳ２１１、図２４のＳ４０５参照）。保留球数コマンドは、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値が変更される度に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。
【０１６４】
音声ランプ制御装置１１３は、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値が変更される度に、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された変動表示の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂによって管理される変動表示の保留球数が、ノイズ等の影響によって、主制御装置１１０に保留された実際の変動表示の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。
【０１６５】
なお、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドに基づいて保留球数を管理し、保留球数が変化する度に表示制御装置１１４に対して、保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、この表示用保留球数コマンドによって通知された保留球数を基に、第３図柄表示装置８１に保留球数図柄を表示する。
【０１６６】
第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、第２入球口６４０への入球（始動入賞）に基づいて第１図柄表示装置３７で行われる特別図柄（第１図柄）の変動表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、初期値がゼロに設定されており、第２入球口６４０へ遊技球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１ずつ加算される（図２４のＳ４１０参照）。一方、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、１減算される（図２２のＳ２０５参照）。この第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値も、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値と同様に、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３へと通知される。
【０１６７】
普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇは、普通入球口（スルーゲート）６７における遊技球の通過に基づいて第２図柄表示装置８３で行われる普通図柄（第２図柄）の変動表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カ

ウンタ２０３ｇは、初期値がゼロに設定されており、遊技球がスルーゲート６７を通過して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される（図２７のＳ７０４参照）。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇは、新たに普通図柄（第２図柄）の変動表示が実行される毎に、１減算される（図２６のＳ６０５参照）。

【０１６８】

遊技球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）が４未満であれば、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得され、その取得されたデータが、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄに記憶される（図２７のＳ７０５）。一方、遊技球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇの値が４であれば普通図柄保留球格納エリア２０３ｄには新たに何も記憶されない（図２７のＳ７０３：Ｎｏ）。

【０１６９】

確変フラグ２０３ｈは、パチンコ機１０が特別図柄の確変状態であるか否かを示すフラグであり、確変フラグ２０３ｈがオンであれば、パチンコ機１０が特別図柄の確変状態であることを示し、確変フラグ２０３ｈがオフであれば、パチンコ機１０が特別図柄の低確率状態であることを示す。また、上述した通り、特別図柄の確変状態の間は、普通図柄の時短状態となる。よって、確変フラグ２０３ｈがオンであれば、特別図柄の確変状態であると共に、普通図柄の時短状態であることも示している。

【０１７０】

確変フラグ２０３ｈは、初期値がオフに設定されており、確変大当たり（「大当たりＡ」、「大当たりＢ」、「大当たりＤ」、「大当たりＥ」のいずれか）となった場合に、その大当たりの終了時にオンに設定される（図３２のＳ１２１５参照）。また、確変フラグ２０３ｈは、大当たり遊技が開始される場合にオフにリセット設定される（図２２のＳ２１９参照）。

【０１７１】

この確変フラグ２０３ｈは、特別図柄変動開始処理において遊技状態が確変状態であるか否かを判別するために参照される（図２３のＳ３０２参照）。具体的には、特別図柄変動開始処理（図２３、Ｓ２１３）が実行されると、特別図柄の抽選が行われる。特別図柄変動開始処理（図２３、Ｓ２１３）では、確変フラグ２０３ｈが参照され、オンであれば、高確率時用の第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図９（ｂ）の２０２ａ２参照）に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。一方、確変フラグ２０３ｈがオフであれば、低確率時用の第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図９（ｂ）の２０２ａ１参照）に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。

【０１７２】

また、確変フラグ２０３ｈは、普通図柄変動処理において遊技状態が時短状態であるか否かを判別するためにも参照される（図２６のＳ６０８，Ｓ６１４，Ｓ６２０）。具体的には、普通図柄変動処理の中で確変フラグ２０３ｈ、および後述する時短中カウンタ２０３ｉが参照され、確変フラグ２０３ｈがオンであるか、または時短中カウンタ２０３ｉの値が１以上であれば、普通図柄の時短状態中と判別されて、高確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図１０（ｂ）の２０２ｃ２参照）に基づいて、普通図柄の抽選が行われる（図２６のＳ６０９参照）。一方、確変フラグ２０３ｈがオフであり、且つ、時短中カウンタ２０３ｉの値が０であれば、普通図柄の通常状態中と判別されて、低確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図１０（ｂ）の２０２ｃ１参照）に基づいて普通図柄の抽選が行われる（図２６のＳ６１０参照）。また、普通図柄変動処理では、普通図柄の変動時間や、普通図柄の当たりとなった場合における電動役物６４０ａの開放時間を決定する際にも確変フラグ２０３ｈが参照される（図２６のＳ６１４，Ｓ６２０参照）。

【０１７３】

時短中カウンタ２０３ｉは、パチンコ機１０が普通図柄の時短状態であるか否かを示すカウンタであり、時短中カウンタ２０３ｉの値が１以上であれば、パチンコ機１０が普通図柄の時短状態であることを示し、時短中カウンタ２０３ｉの値が０、且つ、確変フラグ

２０３ｈがオフであれば、パチンコ機１０が普通図柄の通常状態であることを示す。この時短中カウンタ２０３ｉは、初期値がゼロに設定されており、主制御装置１１０において特別図柄の抽選が行われ、通常大当たりとなる度に、その通常大当たりの終了時に値が１００にセットされる（図３２のＳ１２１４参照）。また、大当たり種別に関わらず、特別図柄の抽選により大当たりとなった場合は、その大当たりの開始を設定する中で値が０に設定される（図２２のＳ２１９参照）。

【０１７４】

普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、時短中カウンタ２０３ｉの値、および確変フラグ２０３ｈの状態が参照され、時短中カウンタ２０３ｉの値が１以上であるか、確変フラグ２０３ｈがオンであれば、普通図柄の時短中と判別される。この場合、高確率時用の第２当たり乱数テーブルに基づいて、普通図柄の抽選が行われる（図２６のＳ６０９参照）。一方、時短中カウンタ２０３ｉの値が０であり、且つ、確変フラグ２０３ｈがオフであれば、普通図柄の通常状態と判別されて、低確率時用の第２当たり乱数テーブルに基づいて、普通図柄の抽選が行われる（図２６のＳ６１０参照）。

【０１７５】

入球待機フラグ２０３ｊは、作動入賞口６６０へと遊技球が入球するまで大当たりの開始が待機される大当たり待機状態であるか否かを示すフラグである。この入球待機フラグ２０３ｊがオンであれば、大当たり待機状態であることを意味し、オフであれば、大当たり待機状態ではないことを意味する。この入球待機フラグ２０３ｊは、特別図柄の抽選で大当たりとなり、当該大当たりに対応する変動パターンの変動時間が経過した際にオンに設定される（図２２のＳ２２０参照）。また、入球待機フラグ２０３ｊは、大当たり待機状態中において、作動入賞口６６０へと遊技球が入球した場合にオフに設定される（図３１のＳ１１０４参照）。この入球待機フラグ２０３ｊがオンの間は、作動入賞口６６０への入球が有効として扱われる（入球を検出した場合に大当たりが開始される）。

【０１７６】

大当たり開始フラグ２０３ｋは、大当たりを開始させるか否かを示すフラグである。この大当たり開始フラグ２０３ｋがオンであれば、大当たりを開始させるタイミングである（作動入賞口６６０へと遊技球が入球して大当たり待機状態が終了した）ことを意味し、オフであれば、大当たりを開始させるタイミングではないことを意味する。この大当たり開始フラグ２０３ｋは、大当たり待機状態中に作動入賞口６６０へと遊技球が入球することでオンに設定される（図３１のＳ１１０３参照）。また、大当たり開始フラグ２０３ｋは、大当たりの開始を設定した場合にオフに設定される（図３２のＳ１２０３参照）。

【０１７７】

大当たり中フラグ２０３ｍは、大当たり（特別遊技状態）中であるか否かを示すフラグである。この大当たり中フラグ２０３ｍがオンであれば、大当たり中であることを意味し、オフであれば大当たり中でないことを意味する。大当たり中フラグ２０３ｍは、特別図柄の抽選により大当たりとなり、大当たり（特別遊技状態）が開始されると共にオンに設定される（図３２のＳ１２０３参照）。また、大当たり（特別遊技状態）の終了時にオフに設定される（図３２のＳ１２１７参照）。特別図柄変動処理（図２２参照）では、この大当たり中フラグ２０３ｍが参照されて、大当たり中であるか否かが判別される（図２２のＳ２０１参照）。

【０１７８】

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

【０１７９】

このように、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３には、各種のカウンタやフラグが設けられている。

【０１８０】

図８に戻って、説明を続ける。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されてい

る。入出力ポート２０５には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、第１図柄表示装置３７、第２図柄表示装置８３、右特定入賞口６５ａおよび左特定入賞口６５０ａを閉鎖または開放する開閉扉６５ｆ１を開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイド２０９、回動部材６７０ａを回転動作させるための回転体用モータ６７０ｃが接続され、ＭＰＵ２０１は、入出力ポート２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【０１８１】

また、入出力ポート２０５には、図示しないスイッチ群やセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源装置１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）回路２５３が接続され、ＭＰＵ２０１は各種スイッチ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）回路２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。

【０１８２】

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

【０１８３】

払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図２８参照）が即座に実行される。

【０１８４】

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

【０１８５】

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

【０１８６】

音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動表示演出（変動表示）といった表示制御装置１１４で行われる第３図柄表示装置８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置である

ＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３と、を有している。

【０１８７】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆ、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。

【０１８８】

音声ランプ制御装置１１３は、通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆの出力を監視し、出力がＨ（ハイ）となっているセンサの個数から、開閉扉６５ｆ１の上面を流下中の遊技球の大まかな個数を把握することが可能に構成されている。そして、大当たり待機状態では、センサの個数に応じて把握した遊技球の個数に対応させて、第３図柄表示装置８１に表示させるチャンスメーターＣＭの態様（ゲージの量）を可変させる。これにより、遊技者に対して、作動入賞口６６０へと遊技球を入球させた場合に得られる賞球の量（開閉扉６５ｆ１が開放された場合に入球する遊技球の個数）を見た目で分かり易く理解させることができる。よって、大当たり待機状態の間に、より積極的に作動入賞口６６０に到達しない発射強度（９５％未満の発射強度）で右打ちを行わせ、開閉扉６５ｆ１の上面により多くの遊技球を到達させようとさせることができる。よって、大当たり待機状態中の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０１８９】

また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７を制御し、また、表示制御装置１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側に表示される画像のことである。

【０１９０】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０からのコマンドや、音声ランプ制御装置１１３に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第３図柄表示装置８１に遅滞無く表示させる制御が行われる。

【０１９１】

次に、音声ランプ制御装置１１３の電気的構成の詳細について説明する。図１４（ａ）は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２の内容を模式的に示した模式図である。ＲＯＭ２２２には、変動パターン選択テーブル２２２ａを少なくとも有している。

【０１９２】

変動パターン選択テーブル２２２ａは、主制御装置１１０から出力された変動パターンコマンドに基づいて、その変動パターンコマンドが示す大まかな変動内容（変動時間、変動種別（リーチ、外れ等））から更に詳細な変動内容を決定するために用いられる。これにより、さらに多様な変動態様を決定することができる。ここでは、主制御装置１１０から指示された大まかな変動内容に対して、抽選により複数種類のうち１の変動態様が決定される。

【０１９３】

次に、図１４（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１におけるＲ

ＡＭ２２３について説明する。図１４（ｂ）は、ＲＡＭ２２３の内容を示したブロック図である。ＲＡＭ２２３には、入賞情報格納エリア２２３ａと、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂと、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃと、変動開始フラグ２２３ｄと、停止種別選択フラグ２２３ｅと、変動時間カウンタ２２３ｆと、待機状態演出フラグ２２３ｇと、レベルカウンタ２２３ｈと、遊技状態格納エリア２２３ｉと、その他メモリエリア２２３ｚとが少なくとも設けられている。

【０１９４】

入賞情報格納エリア２２３ａは、４つのエリア（第１エリア～第４エリア）からなる記憶エリアを、第１特別図柄、および第２特別図柄のそれぞれに対して有している。加えて、１つの実行エリアを有している。各エリアには、入賞情報がそれぞれ格納される。本パチンコ機１０では、主制御装置１１０において始動入賞が検出された場合に、その始動入賞に応じて取得された第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２及び停止種別選択カウンタＣ３の各値から、その始動入賞に対応する特別図柄の抽選が行われた場合に得られる各種情報（当否、停止種別、変動パターン）が主制御装置１１０において予測（推定）され、その予測された各種情報が、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ入賞情報コマンドによって通知される。

【０１９５】

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

【０１９６】

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

【０１９７】

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

【０１９８】

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

【０１９９】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、または第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値を取得して、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、または第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（図３６のＳ４３０８参照）。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３

ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値と同期させながら、その値を更新することができる。

【０２００】

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

【０２０１】

表示制御装置１１４では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値分の保留球数図柄を第３図柄表示装置８１の副表示領域Ｄｓに表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１の小領域Ｄｓ１に表示される保留球数図柄の数も、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【０２０２】

変動開始フラグ２２３ｄは、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドを受信した場合にオンされ（図３６のＳ４３０２参照）、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図３８のＳ４５０２参照）。変動開始フラグ２２３ｄがオンになると、受信した変動パターンコマンドから抽出された変動パターンに基づいて、表示用変動パターンコマンドが設定される。

【０２０３】

ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３４参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第３図柄表示装置８１において第３図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。

【０２０４】

停止種別選択フラグ２２３ｅは、主制御装置１１０から送信される停止種別コマンドを受信した場合にオンされ（図３６のＳ４３０５参照）、第３図柄表示装置８１における停止種別の設定がなされるときにオフされる（図３８のＳ４５０７参照）。停止種別選択フラグ２２３ｅがオンになると、受信した停止種別コマンドから抽出された停止種別（大当たりの場合には大当たり種別）に基づいて、停止種別が決定される。

【０２０５】

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

【０２０６】

待機状態演出フラグ２２３ｇは、待機状態演出（図７（ａ），（ｂ）参照）の実行中で

あるか否かを示すフラグである。この待機状態演出フラグ２２３ｇがオンであれば、待機状態演出の実行中であることを意味し、オフであれば、待機状態演出の実行中ではないことを意味する。この待機状態演出フラグ２２３ｇは、大当たり待機状態となったことを示す待機状態コマンドを主制御装置１１０から受信して、待機状態演出の開始を設定したことを契機としてオンに設定される（図３７のＳ４４０３参照）。また、この待機状態演出フラグ２２３ｇは、主制御装置１１０から大当たりの開始を示すオープニングコマンドを受信した場合にオフに設定される（図３７のＳ４４０６参照）。

【０２０７】

レベルカウンタ２２３ｈは、待機状態演出（図７（ａ），（ｂ）参照）において第３図柄表示装置８１の表示画面に表示されるチャンスメーターＣＭのゲージ数（レベル）を示すカウンタである。このレベルカウンタ２２３ｈの値は、通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆのうち、出力がＨ（ハイ）となっているセンサの個数に連動して更新される（図３５のＳ４２０４参照）。即ち、出力がＨ（ハイ）となっているセンサの個数がカウンタ値として設定される。

【０２０８】

遊技状態格納エリア２２３ｉは、パチンコ機１０の遊技状態に応じたデータを格納しておくための記憶領域である。この遊技状態格納エリア２２３ｉは、主制御装置１１０から、パチンコ機１０の遊技状態に変更が生じる毎に出力される状態コマンドを受信する毎に更新される（図３６のＳ４３１０参照）。なお、遊技状態格納エリア２２３ｉは、例えば１バイトの記憶領域で構成され、下位２ビットの状態によって遊技状態を特定可能に構成されている。より具体的には、例えば、最下位のビットが普通図柄の時短状態であるか否かを示し、下位２ビット目のビットが特別図柄の確変状態であるか否かを示す。よって、「特別図柄の低確率状態」、且つ「普通図柄の通常状態」では、下位２ビットが「００Ｂ」となり、「特別図柄の低確率状態」、且つ「普通図柄の時短状態」では、下位２ビットが「０１Ｂ」となり、「特別図柄の確変状態」、且つ「普通図柄の時短状態」では、下位２ビットが「１１Ｂ」となる。音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１は、この遊技状態格納エリア２２３ｉに格納されたデータに基づいて、音声ランプ制御装置１１３側でパチンコ機１０の遊技状態を把握することができる。

【０２０９】

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

【０２１０】

ＲＡＭ２２３は、その他、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）や、演出時間を計時する経時タイマなどを有している。なお、コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図３６参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【０２１１】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動表示（変動演出）や連続予告演出を制御するものである。この表示制御装置１１４の詳細については、図１５を参照して後述する。

【０２１２】

電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２と、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路２５３とを有している。電源部２５１は、図

示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【０２１３】

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

【０２１４】

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

【０２１５】

次に、図１５を参照して、表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図１５は、表示制御装置１１４の電気的構成を示すブロック図である。表示制御装置１１４は、ＭＰＵ２３１と、ワークＲＡＭ２３３と、キャラクタＲＯＭ２３４と、常駐用ビデオＲＡＭ２３５と、通常用ビデオＲＡＭ２３６と、画像コントローラ２３７と、入力ポート２３８と、出力ポート２３９と、バスライン２４０，２４１とを有している。

【０２１６】

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

【０２１７】

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

【０２１８】

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

【０２１９】

まず、ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０の変動パターンコマンドに基づく音声ランプ

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

【０２２０】

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

【０２２１】

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

【０２２２】

一方で、一般的にＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅くなるという問題点がある。例えば、複数のページに連続して並んだデータの読み出しを行う場合において、２ページ目以降のデータは高速読み出しが可能であるが、最初の１ページ目のデータの読み出しには、アドレスが指定されてからデータが出力されるまでに大きな時間を要する。また、連続していないデータを読み出す場合は、そのデータを読み出す度に大きな時間を要する。このように、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、その読み出しに係る速度が遅いため、ＭＰＵ２３１が直接キャラクタＲＯＭ２３４から制御プログラムを読み出して各種処理を実行するように構成すると、制御プログラムを構成する命令の読み出しに時間がかかる場合が発生し、ＭＰＵ２３１として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置１１４の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。

【０２２３】

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

【０２２４】

キャラクタＲＯＭ２３４は、ＭＰＵ２３１において実行される制御プログラムや、第３図柄表示装置８１に表示される画像のデータを記憶したメモリであり、ＭＰＵ２３１とバスライン２４０を介して接続されている。ＭＰＵ２３１は、バスライン２４０を介してシ

ステムリセット解除後にキャラクタＲＯＭ２３４に直接アクセスし、そのキャラクタＲＯＭ２３４の後述する第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶された制御プログラムを、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａへ転送する。また、バスライン２４０には画像コントローラ２３７も接続されており、画像コントローラ２３７はキャラクタＲＯＭ２３４の後述するキャラクタ記憶エリア２３４ａ２に格納された画像データを、画像コントローラ２３７に接続されている常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する。

【０２２５】

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

【０２２６】

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

【０２２７】

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

【０２２８】

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

【０２２９】

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

【０２３０】

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

【０２３１】

このＲＯＭコントローラ２３４ｂにより、エラービットを含むＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出されたデータに対して誤り訂正が行われるので、キャラクタＲＯ

Ｍ２３４としてＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いたとしても、誤ったデータに基づいてＭＰＵ２３１が処理を行ったり、画像コントローラ２３７が各種画像を生成したりすることを抑制することができる。

【０２３２】

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

【０２３３】

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

【０２３４】

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

【０２３５】

ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄは、キャラクタＲＯＭ２３４におけるサブの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを補完することを目的にそのＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａよりも極めて小容量（例えば、２キロバイト）に構成されている。このＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄには、キャラクタＲＯＭ２３４に記憶される制御プログラムのうち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されていないプログラム、具体的には、ＭＰＵ２３１においてシステムリセット解除後に最初に実行されるブートプログラムの一部を格納する第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１が少なくとも設けられている。

【０２３６】

ブートプログラムは、第３図柄表示装置８１に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置１１４を起動するための制御プログラムであり、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１が先ずこのブートプログラムを実行する。これにより、表示制御装置１１４において各種制御が実行可能に状態とすることができる。第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１は、このブートプログラムのうち、バッファＲＡＭ２３４ｃの１バンク分（即ち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ページ分）の容量の範囲で、システムリセット

解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令（例えば、１ページの容量が２キロバイトであれば、１０２４ワード（１ワード＝２バイト）分の命令）を格納する。なお、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に格納されるブートプログラムの命令数は、バッファＲＡＭ２３４ｃの１バンク分の容量以下に収まっていればよく、表示制御装置１１４の仕様に合わせて適宜設定されるものであってもよい。

【０２３７】

ＭＰＵ２３１は、システムリセットが解除されると、ハードウェアによって命令ポインタ２３１ａの値を「００００Ｈ」に設定すると共に、バスライン２４０に対して命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレス「００００Ｈ」を指定するように構成されている。一方、キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０にアドレス「００００Ｈ」が指定されたことを検知すると、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃの一方のバンクにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力する。

【０２３８】

ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯＭ２３４から受け取った命令コードをフェッチすると、そのフェッチした命令コードに従って各種処理を実行するとともに、命令ポインタ２３１ａを１だけ加算し、命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレスをバスライン２４０に対して指定する。そして、キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０によって指定されたアドレスがＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに記憶されたプログラムを指し示すアドレスである間、先にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄからバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされたプログラムの中から、対応するアドレスの命令コードをバッファＲＡＭ２３４ｃより読み出して、ＭＰＵ２３１に対して出力する。

【０２３９】

ここで、本実施形態において、制御プログラムを全てＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに格納するのではなく、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに格納するのは、次の理由による。即ち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、上述したように、最初の１ページ目のデータの読み出しにおいて、アドレスを指定してからデータが出力されるまでに大きな時間を要する、というＮＡＮＤ型フラッシュメモリ特有の問題がある。

【０２４０】

このようなＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに対して制御プログラムを全て格納すると、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１が最初に実行すべき命令コードをフェッチするためにＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「００００Ｈ」が指定された場合、キャラクタＲＯＭ２３４はアドレス「００００Ｈ」に対応するデータ（命令コード）を含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出してバッファＲＡＭ２３４ｃにセットしなければならい。そして、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの性質上、その読み出しからバッファＲＡＭ２３４ｃへのセットに多大な時間を要することになるので、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してからアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費する。よって、ＭＰＵ２３１の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。

【０２４１】

これに対し、ＮＯＲ型ＲＯＭは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるので、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに格納することによって、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「００００Ｈ」が指定されると、キャラクタＲＯＭ２３４は即座にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセ

ットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力することができる。よって、ＭＰＵ２３１は、アドレス「０００００Ｈ」を指定してから短い時間でアドレス「０００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取ることができ、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラムを格納しても、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御を即座に開始することができる。

【０２４２】

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

【０２４３】

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

【０２４４】

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

【０２４５】

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

シュメモリ２３４ａに記憶させた場合であっても、ＭＰＵ２３１は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。

【０２４６】

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

【０２４７】

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

【０２４８】

この残りのブートプログラムでは、プログラム格納エリア２３３ａに転送されていない残りの制御プログラムやその制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を全て第２プログラム記憶エリア２３４ａ１から所定量ずつプログラム格納エリア２３３ａ又はデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送する処理を実行する。また、ブートプログラムの最後で、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａ内の第２の所定番地に設定する。具体的には、この第２の所定番地として、プログラム格納エリア２３３ａに格納された、ブートプログラムによるブート処理（図３９のＳ６００１参照）の終了後に実行される初期設定処理（図３９のＳ６００２参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定する。

【０２４９】

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

【０２５０】

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

【０２５１】

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

なるので、その短時間化に伴うキャラクタＲＯＭ２３４のコスト増加を抑制することができる。

【０２５２】

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

【０２５３】

画像コントローラ２３７は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１に対して垂直同期割込信号（以下、「Ｖ割込信号」と称す）を送信する。ＭＰＵ２３１は、このＶ割込信号を検出する度に、Ｖ割込処理（図４１（ｂ）参照）を実行し、画像コントローラ２３７に対して、次の１フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、画像コントローラ２３７は、次の１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を第３図柄表示装置８１に表示させる処理を実行する。

【０２５４】

このように、ＭＰＵ２３１は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号に伴ってＶ割込処理を実行し、画像コントローラ２３７に対して描画指示を行うので、画像コントローラ２３７は、画像の描画処理および表示処理間隔（２０ミリ秒）毎に、画像の描画指示をＭＰＵ２３１より受け取ることができる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【０２５５】

画像コントローラ２３７は、また、ＭＰＵ２３１からの転送指示や、描画リストに含まれる転送データ情報に基づいて、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する処理も実行する。

【０２５６】

なお、画像の描画は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５および通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて行われる。即ち、描画の際に必要となる画像データは、その描画が行われる前に、ＭＰＵ２３１からの指示に基づき、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される。

【０２５７】

ここで、一般的にＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、ＲＯＭの大容量化を容易にする一方、読み出し速度がその他のＲＯＭ（マスクＲＯＭやＥＥＰＲＯＭなど）と比して遅い。これに対し、表示制御装置１１４では、ＭＰＵ２３１が、キャラクタＲＯＭ２３４に格納されている画像データのうち一部の画像データを電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示するよう構成されている。そして、後述するように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された画像データは、上書きされることなく常駐されるように制御される。

【０２５８】

これにより、電源が投入されてから常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データの転送が終了した後は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しなが

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

【０２５９】

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

【０２６０】

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

【０２６１】

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

【０２６２】

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

【０２６３】

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

【０２６４】

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

【０２６５】

これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファＲＡＭ２３７ａに格納し、その後、その画像データをバッファＲＡＭ２３７

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

【０２６６】

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

【０２６７】

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

【０２６８】

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

【０２６９】

ＭＰＵ２３１は、電源部２５１から電源供給が開始されたときに、キャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送するように、画像コントローラ２３７へ転送指示を送信する（図３９のＳ６００３，Ｓ６００４参照）。

【０２７０】

ここで、図１６を参照して、電源投入時変動画像について説明する。図１６は、表示制御装置１１４が電源投入直後において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して格納すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から転送している間に、第３図柄表示装置８１にて表示される電源投入時画像を説明する説明図である。

【０２７１】

表示制御装置１１４は、電源投入直後に、キャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを、電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送すると、続いて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき残りの画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送する。この残りの画像データの転送が行われている間、表示制御装置１１４は、先に電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いて、図１６（ａ）に示す電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示させる。

【０２７２】

このとき、変動開始の指示コマンドである主制御装置１１０からの変動パターンコマンドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信される表示用変動パターンコマンドを受信すると、表示制御装置１１４は、図１６（ｂ）に示すように、電源投入時主画像の表示画

面上に、画面に向かって右下の位置に「○」図柄の電源投入時変動画像と、図１６（ｃ）に示すように、「○」図柄と同位置に「×」図柄の電源投入時変動画像とを、変動期間中、交互に繰り返して表示する。そして、主制御装置１１０からの変動パターンコマンドや停止種別コマンドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信される表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドから、主制御装置１１０にて行われた抽選の結果を判断し、「特別図柄の大当たり」である場合は図１６（ｂ）に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させ、「特別図柄の外れ」である場合は図１６（ｃ）に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させる。

【０２７３】

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

【０２７４】

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

【０２７５】

また、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始し、第１入球口６４、または第２入球口６４０に入球が検出された場合は、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐された電源投入時変動画像に対応する画像データを用いて電源投入時変動画像が描画され、図１６（ｂ）及び（ｃ）に示す画像が交互に第３図柄表示装置８１に表示されるように、ＭＰＵ２３１から画像コントローラ２３７に対して指示される。これにより、電源投入時変動画像を用いて簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【０２７６】

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

【０２７７】

図１５に戻って、説明を続ける。背面画像エリア２３５ｃは、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像に対応する画像データを格納する領域である。ここで、図１７を参照して、背面画像と、その背面画像のうち、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。図１７は、４種類の背面画像と、各背面画像に対して常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲を説明する説明

図であり、図１７（ａ）は、「砂浜ステージ」に対応する背面Ａに対して、図１７（ｂ）は、「深海ステージ」に対応する背面Ｂに対してそれぞれ示したものである。

【０２７８】

各背面Ａ，Ｂに対応する背面画像は、図１７に示すように、いずれも第３図柄表示装置８１において表示される表示領域よりも水平方向に長い画像が、キャラクタＲＯＭ２３４に用意されている。画像コントローラ２３７は、その画像を水平方向に左から右へスクロールさせながら背面画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、画像の描画をおこなう。

【０２７９】

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

【０２８０】

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

【０２８１】

次いで、各背面画像において、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。初期ステージである砂浜ステージに対応する背面Ａは、図１７（ａ）に示すように、その背面Ａの全範囲、即ち、位置ａから位置ｄに対応する画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される。通常、初期ステージである「砂浜ステージ」を表示させたまま、ステージを変更せずに遊技が行われる場合が多いので、多頻度で表示される「砂浜ステージ」に対応する背面Ａの画像データを全て背面画像エリア２３５ｃに常駐させておくことで、キャラクタＲＯＭ２３４へのデータアクセス回数を減らすことができる。よって、表示制御装置１１４にかかる処理負荷を軽減することができる。

【０２８２】

一方、「深海ステージ」に対応する背面Ｂは、図１７（ｂ）に示すように、その背面の一部領域、即ち、位置ａから位置ｂの間の画像に対応する画像データだけが常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される。

【０２８３】

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

【０２８４】

これに対し、本パチンコ機１０では、ステージが変更された場合に最初に表示される背面画像の初期位置を、位置ａから位置ａ’の範囲（または図１７（ａ）～（ｂ）の範囲）に固定し、その初期位置を含む位置ａから位置ｂの間の画像（または図１７（ａ）～（ｂ

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

【０２８５】

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

【０２８６】

なお、背面Ｂにおいて、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データは、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ（図１５参照）に設けられた背面画像専用のサブエリアに格納される。これにより、背面画像専用のサブエリアに格納された背面画像データが、他の画像データによって上書きされることがないので、背面画像を確実に表示させることができる。

【０２８７】

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

【０２８８】

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

【０２８９】

図１５に戻って、説明を続ける。第３図柄エリア２３５ｄは、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出において使用される第３図柄を常駐するためのエリアである。即ち、第３図柄エリア２３５ｄには、第３図柄である「１」から「９」の数字を付した上述の９種類の主図柄（図６（ｂ）参照）に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３

４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く変動演出を開始することができる。よって、第１入球口６４、または第２入球口６４０への入球が発生してから、第１図柄表示装置３７では変動演出が開始されているにも関わらず、第３図柄表示装置８１において変動演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。

【０２９０】

また、第３図柄エリア２３５ｄには、「１」から「９」の数字が付されていない主図柄に対応する画像データも常駐される。これらの画像データは、一の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第３図柄表示装置８１に表示されるデモ演出に用いられる。これにより、デモ演出が第３図柄表示装置８１に表示されると、そのデモ演出において、第３図柄として数字の付されていない主図柄が表示される。よって、遊技者は、数字の付されていない主図柄を第３図柄表示装置８１の表示画像から視認することによって、当該パチンコ機１０がデモ状態にあることを容易に認識することができる。

【０２９１】

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

【０２９２】

エラーメッセージ画像エリア２３５ｆは、パチンコ機１０内にエラーが発生した場合に表示されるエラーメッセージに対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、例えば、遊技盤１３の裏面に取り付けられた振動センサ（図示せず）の出力から、音声ランプ制御装置１１３によって振動を検出すると、音声ランプ制御装置１１３は振動エラーの発生をエラーコマンドによって表示制御装置１１４に通知する。また、音声ランプ制御装置１１３により、その他のエラーの発生が検出された場合にも、音声ランプ制御装置１１３は、エラーコマンドによって、そのエラーの発生をそのエラー種別と共に表示制御装置１１４へ通知する。表示制御装置１１４では、エラーコマンドを受信すると、その受信したエラーに対応するエラーメッセージを第３図柄表示装置８１に表示させるように構成されている。

【０２９３】

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

【０２９４】

通常用ビデオＲＡＭ２３６は、データが随時上書きされ更新されるように用いられるも

ので、画像格納エリア２３６ａ、第１フレームバッファ２３６ｂ、第２フレームバッファ２３６ｃが少なくとも設けられている。

【０２９５】

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

【０２９６】

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

【０２９７】

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

【０２９８】

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

【０２９９】

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

【０３００】

そして、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、第３図柄表示装置８１に画像を表示させるために１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとは、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１によって、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかが交互に入れ替えて指定される。

【０３０１】

即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定さ

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

【０３０２】

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

【０３０３】

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

【０３０４】

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

【０３０５】

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

【０３０６】

これらのデータテーブルは、通常、キャラクタＲＯＭ２３４のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに設けられた第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に固定値データの一種として記憶されており、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって実行されるブートプログラムに従って、これらのデータテーブルがキャラクタＲＯＭ２３４からワークＲＡＭ２３３へ転送され、このデータテーブル格納エリア２３３ｂに格納される。そして、全てのデータテーブルがデータテーブル格納エリア２３３ｂに格納されると、以後、ＭＰＵ

２３１は、データテーブル格納エリア２３３ｂに格納されたデータテーブルを用いて第３図柄表示装置８１の表示を制御する。上述したように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、各種データテーブルを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【０３０７】

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

【０３０８】

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

【０３０９】

オープニング演出は、これからパチンコ機１０が特別遊技状態へ移行して、通常時には閉鎖されている右特定入賞口６５ａ、および左特定入賞口６５０ａが繰り返し開放されることを遊技者に報知するための演出であり、ラウンド演出は、これから開始されるラウンド数を遊技者に報知するための演出である。エンディング演出は、特別遊技状態の終了を遊技者に報知するための演出である。

【０３１０】

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

【０３１１】

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

【０３１２】

ここで、図１８を参照して、表示データテーブルの詳細について説明する。図１８は、表示データテーブルのうち、変動表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。表示データテーブルは、第３図柄表示装置８１において１フレーム分の画像が表示される時間（本実施形態では、２０ミリ秒）を１単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）を詳細に規定したものである。

【０３１３】

描画内容には、１フレーム分の画像を構成する表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率

、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第３図柄表示装置８１に描画させるための描画情報が規定されている。

【０３１４】

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

【０３１５】

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

【０３１６】

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

【０３１７】

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

【０３１８】

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

【０３１９】

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

【０３２０】
また、位置情報は、この表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、表示用データベースに基づき画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始された段階で表示されていた背面画像の位置と、位置情報により示される該画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間とに基づいて特定する。
【０３２１】
更に、位置情報は、背面種別に応じて、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報および表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報のいずれかを示すものであってもよいし、背面種別および位置情報とともに、その位置情報の種別情報（例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であるか、表示用データベースに基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であるかを示す情報）を、背面画像の描画内容として規定してもよい。その他、位置情報は、経過時間を示す情報ではなく、表示すべき背面画像の範囲が格納されたアドレスを示す情報であってもよい。
【０３２２】
第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）は、表示すべき第３図柄を特定するための図柄種別情報として、図柄種別オフセット情報が記載されている。このオフセット情報は、各第３図柄に付された数字の差分を表す情報である。第３図柄の種別を直接特定するのではなく、オフセット情報を特定するのは、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄および今回行われる変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動が開始されてから所定時間経過するまでの図柄オフセット情報では、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。
【０３２３】
一方、変動が開始されてから所定時間経過後は、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より受信した停止種別コマンド（表示用停止種別コマンド）に応じて設定される停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、変動演出を、主制御装置１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄で停止させることができる。
【０３２４】
なお、各第３図柄には固有の数字が付されているので、１つ前の変動演出における変動図柄や、主制御装置１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄を、その第３図柄に付された数字で管理し、また、オフセット情報を、各第３図柄に付された数字の差分で表すことにより、そのオフセット情報から容易に表示すべき第３図柄を特定することができる。
【０３２５】
また、図柄オフセット情報において、１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えられる所定時間は、第３図柄が高速に変動表示されている時間となるように設定されている。第３図柄が高速に変動表示されている間は、その第３図柄が遊技者に視認不能な状態であるので、その間に、図柄オフセット情報を１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えることによって、第３図柄の数字の連続性が途切れても、その数字の連続性の途切れを遊技者に認識させないようにすることができる。
【０３２６】
表示データテーブルの先頭アドレスである「０００００Ｈ」には、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、表示データテーブルの最終アドレス（図１８の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されて

いる。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その表示データテーブルで規定すべき演出態様に対応させた描画内容が記載されている。

【０３２７】

ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定し、その選定した表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納すると共に、ポインタ２３３ｆを初期化する。そして、１フレーム分の描画処理が完了する度にポインタ２３３ｆを１加算し、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図２０参照）を作成する。この描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ２３３ｆの更新に従って、表示データテーブルで規定された順に描画内容が特定されるので、その表示データテーブルで規定された通りの画像が第３図柄表示装置８１に表示される。

【０３２８】

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

【０３２９】

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

【０３３０】

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

【０３３１】

次いで、図１９を参照して、転送データテーブルの詳細について説明する。図１９は、転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。転送データテーブルは、演出毎に用意された表示データテーブルに対応して用意されるもので、上述したように、表示

データテーブルで規定されている演出において使用されるスプライトの画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送するための転送データ情報ならびにその転送タイミングが規定されている。

【０３３２】

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

【０３３３】

転送データテーブルは、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべきスプライトの画像データ（以下、「転送対象画像データ」と称す）の転送データ情報が記載されている（図１９のアドレス「０００１Ｈ」及び「００９７Ｈ」が該当）。ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、その転送対象画像データの転送開始タイミングが設定されており、転送データテーブルでは、その転送開始タイミングに対応するアドレスに対応させて、転送対象画像データの転送データ情報が規定される。

【０３３４】

一方、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスで示される時間に、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しない場合は、そのアドレスに対応して転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータが規定される（図１９のアドレス「０００２Ｈ」が該当）。

【０３３５】

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

【０３３６】

なお、転送データテーブルの先頭アドレスである「０００００Ｈ」には、表示データテーブルと同様に、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、転送データテーブルの最終アドレス（図１９の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その転送データテーブルで規定すべき転送対象画像データの転送データ情報が記載されている。

【０３３７】

ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定すると、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが存在する場合は、その転送データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納する。そして、ポインタ２３３ｆの更新毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図２０参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【０３３８】

例えば、図１９の例では、ポインタ２３３ｆが「０００１Ｈ」や「００９７Ｈ」となった場合に、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルの当該アドレスに規定された転送データ

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

【０３３９】

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

【０３４０】

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

【０３４１】

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

【０３４２】

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

【０３４３】

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

【０３４４】

また、転送データテーブルは、表示データテーブルと同様のデータ構造を有し、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべき転送対象画像データの転送データ情報が規定されているので、表示デー

タテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルに基づいて所定のスプライトの画像データが用いられる前に、確実にその画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６へ格納されるように、転送開始のタイミングを指示することができるので、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、多種多様な演出画像を容易に第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【０３４５】

簡易画像表示フラグ２３３ｃは、第３図柄表示装置８１に、図１６（ａ）～（ｃ）に示す電源投入時画像（電源投入時主画像および電源投入時変動画像）を表示するか否かを示すフラグである。この簡易画像表示フラグ２３３ｃは、電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭの電源投入時主画像エリア２３５ａ又は電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送された後に、ＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理（図３９参照）の中でオンに設定される（図３９のＳ６００５参照）。そして、画像転送処理の常駐画像転送処理によって、全ての常駐対象画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された段階で、第３図柄表示装置８１に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される（図５１（ｂ）のＳ７７０５参照）。

【０３４６】

この簡易画像表示フラグ２３３ｃは、画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号を検出する毎にＭＰＵ２３１によって実行されるＶ割込処理の中で参照され（図４１（ｂ）のＳ６３０１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである場合は、電源投入時画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、簡易コマンド判定処理（図４１（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図４１（ｂ）のＳ６３０９参照）が実行される。一方、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである場合は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに応じて、種々の画像が表示されるように、コマンド判定処理（図４２～図４７参照）および表示設定処理（図４８～図５０参照）が実行される。

【０３４７】

また、簡易画像表示フラグ２３３ｃは、Ｖ割込処理の中でＭＰＵ２３１により実行される転送設定処理の中で参照され（図５１（ａ）のＳ７６０１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていない常駐対象画像データが存在するため、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送する常駐画像転送設定処理（図５１（ｂ）参照）を実行し、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである場合は、描画処理に必要な画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する通常画像転送設定処理（図５２参照）を実行する。

【０３４８】

表示データテーブルバッファ２３３ｄは、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に応じて第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様に対応する表示データテーブルを格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、その音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に基づいて、第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様を判断し、その演出態様に対応する表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから選定して、その選定された表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納する。そして、ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図２０参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する演出が表示される。

【０３４９】

ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッフ

ファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図２０参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルに対応する演出が表示される。

【０３５０】

転送データテーブルバッファ２３３ｅは、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから選定して、その選定された転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納する。なお、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納される表示データテーブルにおいて用いられるスプライトの画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されている場合は、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが用意されていないので、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｅに転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする。

【０３５１】

そして、ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された転送対象画像データの転送データ情報が規定されていれば（即ち、Ｎｕｌｌデータが記載されていなければ）、１フレーム毎に生成される画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図２０参照）に、その転送データ情報を追加する。

【０３５２】

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

【０３５３】

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

【０３５４】

ポインタ２３３ｆは、表示データテーブルバッファ２３３ｄおよび転送データテーブルバッファ２３３ｅの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するためのものである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに表示データテーブルが格納されるのに合わせて、ポインタ２３３ｆを一旦

０に初期化する。そして、画像コントローラ２３７から１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒ごとに送信されるＶ割込信号に基づいてＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理の表示設定処理（図４１（ｂ）のＳ６３０３参照）の中で、ポインタ更新処理（図４８のＳ７３０５参照）が実行され、ポインタ２３３ｆの値が１ずつ加算される。

【０３５５】

ＭＰＵ２３１は、このようなポインタ２３３ｆの更新が行われる毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図２０参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【０３５６】

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

【０３５７】

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

【０３５８】

描画リストエリア２３３ｇは、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブル、及び、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルに基づいて生成される、１フレーム分の画像の描画を画像コントローラ２３７に指示する描画リストを格納するためのエリアである。

【０３５９】

ここで、図２０を参照して、描画リストの詳細について説明する。図２０は、描画リストの内容を模式的に示した模式図である。描画リストは、画像コントローラ２３７に対して、１フレーム分の画像の描画を指示する指示表であり、図２０に示すように、１フレームの画像で使用する背面画像、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・，保留球数図柄１，保留球数図柄２，・・・，エラー図柄）といったスプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報（詳細情報）を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラ２３７に対して所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。

【０３６０】

各スプライトの詳細な描画情報（詳細情報）には、対応するスプライト（表示物）の画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）を示す情報と、そのアドレスとが記述されており、画像コントローラ２３７は、そのＲＡＭ種別およびアドレスによって指定されるメモリ領域から、当該スプライト

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

【０３６１】

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

【０３６２】

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

【０３６３】

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

【０３６４】

また、ＭＰＵ２３１は、描画リストを生成するにあたり、１フレーム分の画像の中で、最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えて、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を記述する。即ち、描画リストでは、最初に背面画像に対応する詳細情報が記述され、次いで、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・，保留球数図柄１，保留球数図柄２，・・・，エラー図柄）の順に、それぞれのスプライトに対応する詳細情報が記述される。

【０３６５】

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

【０３６６】

また、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルにおいて、ポインタ２３３ｆによって示されるアドレスに転送データ情報が記載されている場合、その転送データ情報（転送対象画像データが格納されたキャラクタＲＯＭ２３４における格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスと、その転送対象画像デ

ータを格納すべき画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリアの格納先先頭アドレス）を、描画リストの最後に追加する。画像コントローラ２３７は、描画リストにこの転送データ情報が含まれていれば、その転送データ情報に基づいて、キャラクタＲＯＭ２３４の所定の領域（格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスによって示される領域）から画像データを読み出して、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられた所定のサブエリア（格納先アドレス）に、転送対象となる画像データを転送する。

【０３６７】

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

【０３６８】

そして、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図４１（ｂ）参照）の表示設定処理が実行される度に、計時カウンタ２３３ｈが１ずつ減算される（図４８のＳ７３０７参照）。その結果、計時カウンタ２３３ｈの値が０以下となった場合、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにより表示される演出が終了したことを判断し、演出終了に合わせて行うべき種々の処理を実行する。

【０３６９】

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

【０３７０】

この格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図３９のＳ６００２参照）によって生成される。ここで生成される格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリア２３６ａに格納されていないことを示す「オフ」に設定される。

【０３７１】

そして、格納画像データ判別フラグ２３３ｉの更新は、ＭＰＵ２３１により実行される通常画像転送設定処理（図５２参照）の中で、一のスプライトに対応する転送対象画像データの転送指示を設定した場合に行われる。この更新では、転送指示が設定された一のスプライトに対応する格納状態を、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていることを示す「オン」に設定する。また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトの画像データは、一のスプライトの画像データが格納されることによって必ず未格納状態となるので、その他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定する。

【０３７２】

また、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する際に、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを参照し、転送対象のスプライトの画像データが、既に通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを判断する（図５２のＳ７８１３参照）。そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていなければ、その画像データの転送指示を設定し（図５２のＳ７８１４参照）、画像コントローラ２３７に対して、その画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３

６ａの所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【０３７３】

描画対象バッファフラグ２３３ｊは、２つのフレームバッファ（第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃ）の中から、画像コントローラ２３７によって描画された画像を展開するフレームバッファ（以下、「描画対象バッファ」と称す）を指定するためのフラグで、描画対象バッファフラグ２３３ｊが０である場合は描画対象バッファとして第１フレームバッファ２３６ｂを指定し、１である場合は第２フレームバッファ２３６ｃを指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、描画リストと共に画像コントローラ２３７に送信される（図５３のＳ７９０２参照）。

【０３７４】

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

【０３７５】

描画対象バッファフラグ２３３ｊは、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラ２３７に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象バッファフラグ２３３ｊの値を反転させることにより、即ち、その値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。また、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理の描画処理（図４１（ｂ）のＳ６３０６参照）が実行される度に行われる。

【０３７６】

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

【０３７７】

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

えて指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【０３７８】

＜第１実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図２１～図３２のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。

【０３７９】

図２１は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば2ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ１０１）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【０３８０】

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

【０３８１】

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

【０３８２】

次に、第１図柄表示装置３７において表示を行うための処理であると共に、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行し（Ｓ１０４）、次いで、第１入球口６４、または第２入球口６４０への入賞（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１０５）。尚、特別図柄変動処理、及び、始動入賞処理の詳細については、図２２～図２５を参照して後述する。

【０３８３】

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

ある場合に、発射制御装置１１２に対して遊技球の発射指示をする。
【０３８４】
次に、図２２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（Ｓ１０４）について説明する。図２２は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０４）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｓ１０４）は、タイマ割込処理（図２１参照）の中で実行され、第１図柄表示装置３７において行う特別図柄（第１図柄）の変動表示や、第３図柄表示装置８１において行う第３図柄の変動表示などを制御するための処理である。
【０３８５】
この特別図柄変動処理では、まず、今現在が、大当たり待機状態中、または特別図柄の大当たり中の何れかであるかを判定する（Ｓ２０１）。具体的には、入球待機フラグ２０３ｊ、および大当たり中フラグ２０３ｍの何れかがオンであるかを判定する。判定の結果、大当たり待機状態中、または特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ２０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。
【０３８６】
Ｓ２０１の処理において、大当たり待機状態中でも、特別図柄の大当たり中でもないと判定した場合は（Ｓ２０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ２０２）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中でなければ（Ｓ２０２：Ｎｏ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（第２特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ２）を取得する（Ｓ２０３）。次に、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｎ２）が０よりも大きいか否かを判別する（Ｓ２０４）。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｎ２）が０でなければ（Ｓ２０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｎ２）を１減算し（Ｓ２０５）、演算により変更された第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２０６）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図３０参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納する。
【０３８７】
Ｓ２０６の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されたデータをシフトする（Ｓ２０７）。Ｓ２０７の処理では、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトし、Ｓ２１３の処理へ移行する。
【０３８８】
一方、Ｓ２０４の処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｎ２）が０であると判定した場合は（Ｓ２０４：Ｎｏ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（第１特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ１）を取得し（Ｓ２０８）、取得した第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）が０よりも大きいか否かを判別する（Ｓ２０９）。
【０３８９】
Ｓ２０９の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）が０であると判別した場合は（Ｓ２０９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２０９の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）が０でない（即ち、１以上である）と判別した場合は（Ｓ２０９：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）を１減算し（Ｓ２１０）、演算により変更された第１特別図柄保

留球数カウンタ２０３ｅの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２１１）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図３０参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂに格納する。

【０３９０】

Ｓ２１１の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納されたデータを、Ｓ２０７の処理と同一の手法によりシフトして（Ｓ２１２）、処理をＳ２１３へと移行する。Ｓ２０７、またはＳ２１２の処理後に実行されるＳ２１３の処理では、第１図柄表示装置３７において変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理を実行し（Ｓ２１３）、本処理を終了する。なお、この特別図柄変動開始処理の詳細については、図２３を参照して後述する。

【０３９１】

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

【０３９２】

一方、Ｓ２１５の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば（Ｓ２１５：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７の停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ２１７）。停止図柄の設定は、図２３を参照して後述する特別図柄変動開始処理（Ｓ２１３）によって予め行われる。この特別図柄変動開始処理（Ｓ２１３）が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて特別図柄の大当たりか否かが決定されると共に、特別図柄の大当たりである場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて大当たりＡ～Ｆのいずれかが決定される。

【０３９３】

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

【０３９４】

Ｓ２１７の処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判定する（Ｓ２１８）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば（Ｓ２１８：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３ｈをオフに設定すると共に、時短中カウンタ２０３ｉの値を０にリセットする（Ｓ２１９）。そして、入球待機フラグ２０３ｊをオンに設定すると共に、大当たり待機状態の開始を示す待機状態コマンドを設定して（Ｓ２２０）、Ｓ２２３の処理へと移行する。ここで設定された待機状態コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、Ｍ

ＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図３０参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、待機状態コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１の表示画面において待機状態演出（図７（ａ），（ｂ）参照）を開始させるための表示用待機状態コマンドを表示制御装置１１４に出力するコマンドとして設定する。その結果、第３図柄表示装置８１において、待機状態演出が開始される。

【０３９５】

一方、Ｓ２１８の処理において、今回の抽選結果が特別図柄の外れであれば（Ｓ２１８：Ｎｏ）、時短中カウンタ２０３ｉの値が０より大きい値であるか（即ち、普通図柄の時短状態であるか）を判別し（Ｓ２２１）、時短中カウンタ２０３ｉの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ２２１：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｉの値を１減算して（Ｓ２２２）、処理をＳ２２３へと移行する。これに対し、Ｓ２２１の処理において、時短中カウンタ２０３ｉの値が０であると判別した場合は（Ｓ２２１：Ｎｏ）、Ｓ２２２の処理をスキップして、処理をＳ２２３に移行する。なお、図示については省略したが、Ｓ２２２の処理において減算後の時短中カウンタ２０３ｉの値が０になった場合には、普通図柄の時短状態から普通図柄の通常状態に遊技状態が変更されたことを示す状態コマンドが設定される。ここで設定された状態コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図３０参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、状態コマンドを受信すると、状態コマンドに含まれる遊技状態を取得する。これにより、音声ランプ制御装置１１３の把握する状態を、実際のパチンコ機１０の状態に一致させることができる。

【０３９６】

Ｓ２２３の処理では、停止種別を示す停止コマンドを設定して、本処理を終了する。ここで設定された停止コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図３０参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、状態コマンドを受信すると、停止コマンドが示す停止種別に基づいて、第３図柄の停止図柄を設定する。

【０３９７】

次に、図２３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動開始処理（Ｓ２１３）について説明する。図２３は、特別図柄変動開始処理（Ｓ２１３）を示したフローチャートである。この特別図柄変動開始処理（Ｓ２１３）は、タイマ割込処理（図２１参照）の特別図柄変動処理（図２２参照）の中で実行される処理であり、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａおよび第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、「特別図柄の大当たり」又は「特別図柄の外れ」の抽選（当否判定）を行うと共に、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の演出パターン（変動パターン）を決定するための処理である。

【０３９８】

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

【０３９９】

次に、確変フラグ２０３ｈを読み出して、パチンコ機１０が特別図柄の確変状態であるかを判定する（Ｓ３０２）。このＳ３０２の処理では、確変フラグ２０３ｈがオンならば特別図柄の確変状態であると判定し、確変フラグ２０３ｈがオフであれば、特別図柄の低確率状態（確変状態でない）と判定する。Ｓ３０２の処理において、パチンコ機１０が特別図柄の確変状態であると判定した場合は（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、Ｓ３０１の処理で取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、高確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブルと

に基づいて、特別図柄の大当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｓ３０３）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値を、高確率時用の第１当たり乱数テーブル（図９（ｂ）の２０２ａ２参照）と比較する。上述したように、特別図柄の大当たりとなる乱数値としては、「０～１９」の２０個が設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、これらの当たりとなる乱数値とが一致する場合に、特別図柄の大当たりであると判定する。特別図柄の抽選結果を取得したら、Ｓ３０５の処理へ移行する。

【０４００】

一方、Ｓ３０２の処理において、パチンコ機１０が特別図柄の確変状態でない（特別図柄の低確率状態である）と判定した場合は（Ｓ３０２：Ｎｏ）、Ｓ３０１の処理で取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、低確率時用の第１当たり乱数テーブル（図９（ｂ）の２０２ａ１参照）とに基づいて、特別図柄の大当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｓ３０４）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、低確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブルとを比較する。第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、当たりとなる乱数値（即ち、「０，１」）と一致する場合に、特別図柄の大当たりであると判定する。特別図柄の抽選結果を取得したら、Ｓ３０５の処理へ移行する。

【０４０１】

そして、Ｓ３０３またはＳ３０４の処理によって取得した特別図柄の抽選結果が、特別図柄の大当たりであるかを判定し（Ｓ３０５）、特別図柄の大当たりであると判定された場合には（Ｓ３０５：Ｙｅｓ）、Ｓ３０１の処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ３０６）。より具体的には、Ｓ３０１の処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値と、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ（図１０（ａ）参照）とを比較し、大当たり種別が何であるかを判定する。上述したように、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲にあれば、大当たりＡ（８ラウンド確変大当たり）であると判定し、「５～６４」の範囲にあれば、大当たりＢ（５ラウンド確変大当たり）であると判定し、「６５～９９」の範囲にあれば、大当たりＣ（５ラウンド通常大当たり）であると判定する（図１０（ａ）参照）。一方、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲にあれば、大当たりＤ（１６ラウンド確変大当たり）であると判定し、「５～６４」の範囲にあれば、大当たりＥ（１０ラウンド通常大当たり）であると判定し、「６５～９９」の範囲にあれば、大当たりＦ（１０ラウンド通常大当たり）であると判定する（図１０（ａ）参照）。

【０４０２】

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

【０４０３】

次に、大当たり時の変動パターンを決定する（Ｓ３０７）。Ｓ３０７の処理で変動パターンが設定されると、第１図柄表示装置３７における変動演出の変動時間（表示時間）が設定されると共に、第３図柄表示装置８１において大当たり図柄で停止するまでの第３図柄の変動時間が決定される。このとき、ＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値と、変動パターンテーブル２０２ｄ（図１１（ａ）参照）とを比較し、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターン（変動時間）を決定する。

【０４０４】

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

あるか、完全外れであるかを設定する。
【０４０５】
ここでは、パチンコ機１０が特別図柄の確変状態であれば、Ｓ３０１の処理で取得した停止種別選択カウンタＣ３の値と、高確率時用の停止種別選択テーブルに格納されている乱数値とを比較して、停止種別を設定する。具体的には、停止種別選択カウンタＣ３の値が「０～８９」の範囲にあれば、完全外れを設定し、「９０～９７」の範囲にあれば前後外れ以外リーチを設定し、「９８，９９」であれば前後外れリーチを設定する。一方、パチンコ機１０が特別図柄の通常状態であれば、停止種別選択カウンタＣ３の値と、低確率時用の停止種別選択テーブルに格納されている乱数値とを比較して、停止種別を設定する。具体的には、停止種別選択カウンタＣ３の値が「０～７９」の範囲にあれば、完全外れを設定し、「８０～９７」の範囲にあれば前後外れ以外リーチを設定し、「９８，９９」であれば前後外れリーチを設定する。
【０４０６】
次に、外れ時の変動パターンを決定する（Ｓ３０９）。ここでは、第１図柄表示装置３７の表示時間が設定されると共に、第３図柄表示装置８１において外れ図柄で停止するまでの第３図柄の変動時間が決定される。このとき、Ｓ３０７の処理と同様に、ＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値と、変動パターンテーブル２０２ｄとを比較し、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターン（変動時間）を決定する。
【０４０７】
Ｓ３０７の処理またはＳ３０９の処理が終わると、次に、Ｓ３０７の処理またはＳ３０９の処理で決定した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知するための変動パターンコマンドを設定する（Ｓ３１０）。次いで、今回の変動パターンの変動時間に対応するカウンタ値を、変動時間カウンタに設定する（Ｓ３１１）。そして、Ｓ３０６又はＳ３０８の処理で設定された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定する（Ｓ３１２）。これらの変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、メイン処理（図３０参照）のＳ１００１の処理で、音声ランプ制御装置１１３に送信される。Ｓ３１２の処理が終わると、特別図柄変動処理（図２２参照）へ戻る。
【０４０８】
次に、図２４のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される始動入賞処理（Ｓ１０５）を説明する。図２４は、この始動入賞処理（Ｓ１０５）を示すフローチャートである。この始動入賞処理（Ｓ１０５）は、タイマ割込処理（図２１参照）の中で実行され、第１入球口６４、および第２入球口６４０への入賞（始動入賞）の有無を判断し、始動入賞があった場合に、各種カウンタが示す値の保留処理を実行するための処理である。
【０４０９】
始動入賞処理が実行されると、まず、遊技球が第１入球口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判定する（Ｓ４０１）。ここでは、第１入球口６４への入球を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、遊技球が第１入球口６４に入賞したと判別されると（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）を取得する（Ｓ４０２）。そして、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する（Ｓ４０３）。
【０４１０】
そして、遊技球が第１入球口６４への入賞がないか（Ｓ４０１：Ｎｏ）、或いは、遊技球が第１入球口６４への入賞があっても第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）が４未満でなければ（Ｓ４０３：Ｎｏ）、処理をＳ４０７へと移行する。一方、第１入球口６４への入賞があり（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、且つ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）が４未満であれば（Ｓ４０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カ

ウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）を１加算する（Ｓ４０４）。そして、演算により変更された第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ４０５）。

【０４１１】

ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図３０参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂに格納する。

【０４１２】

Ｓ４０５の処理により保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理のＳ１０３で更新した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を、ＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの空き保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）のうち最初のエリアに格納して（Ｓ４０６）、処理をＳ４０７へと移行する。尚、Ｓ４０６の処理では、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を参照し、その値が０であれば、保留第１エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば保留第２エリアを、その値が２であれば保留第３エリアを、その値が３であれば保留第４エリアを、それぞれ最初のエリアとする。

【０４１３】

Ｓ４０７の処理では、遊技球が第２入球口６４０に入賞（始動入賞）したか否かを判定する（Ｓ４０７）。本処理でも、Ｓ４０１の処理と同様に、第２入球口６４０への入球を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、遊技球が第２入球口６４０に入賞したと判別されると（Ｓ４０７：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ２）を取得し（Ｓ４０８）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｎ２）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する（Ｓ４０９）。

【０４１４】

そして、第２入球口６４０への入賞がないか（Ｓ４０７：Ｎｏ）、或いは、第２入球口６４０への入賞があっても第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｎ２）が４未満でない（即ち、４である）と判定した場合は（Ｓ４０９：Ｎｏ）、処理をＳ４１３へと移行する。一方、第２入球口６４０への入賞があり（Ｓ４０７：Ｙｅｓ）、且つ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｎ２）が４未満であれば（Ｓ４０９：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｎ２）に１を加算する（Ｓ４１０）。そして、演算により変更された第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ４１１）。

【０４１５】

ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図３０参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納する。

【０４１６】

Ｓ４１１の処理により保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理のＳ１０３の処理で更新した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を、ＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの空き保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）のうち最初のエリアに格納し（Ｓ４１２）、Ｓ４１３の処理へ移行する。尚、Ｓ４１２の処理では、Ｓ４０６の処理と同様に、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値を参照し、その値が０であれば、保留

第１エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば保留第２エリアを、その値が２であれば保留第３エリアを、その値が３であれば保留第４エリアを、それぞれ最初のエリアとする。

【０４１７】

Ｓ４１３の処理では、始動入賞に基づいて取得した各種カウンタ値から当否を先読みするための先読み処理を実行して（Ｓ４１３）、本処理を終了する。この先読み処理の詳細について、図２５を参照して説明する。

【０４１８】

図２５は、先読み処理（Ｓ４１３）を示すフローチャートである。この先読み処理（Ｓ４１３）では、まず、今回の始動入賞処理（図２４参照）において第１入球口６４、または第２入球口６４０に対する新たな入球を検出していたか否かを判別し（Ｓ５０１）、新たな入球を検出していなければ（Ｓ５０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０４１９】

一方、Ｓ５０１の処理において、新たな入球を検出していたと判別した場合は（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、次に、検出した入球に対応する保留球数が上限値（即ち、４）であるか否かを判別し（Ｓ５０２）、上限値であると判別した場合は（Ｓ５０２：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。これに対し、Ｓ５０２の処理において、保留球数が上限値未満であると判別した場合は（Ｓ５０２：Ｎｏ）、当該入球に基づく変動表示を開始するタイミングが特別図柄の確変状態であるか否かを判別する（Ｓ５０３）。このＳ５０３の処理では、現在の遊技状態と、今回の入球以前に保留された保留球の先読み結果とに応じて、確変状態であるか否かを判別している。具体的には、保留球の中に大当たりが含まれていなければ、現在の遊技状態と、今回検出した入球に基づく変動表示を開始するタイミングとが一致するので、現在の遊技状態が確変状態であると判別する。また、保留球の中に大当たりが含まれている場合は、大当たりの種別に応じて遊技状態が変更される可能性がある。具体的には、確変大当たりが保留されている場合は当該大当たり後に確変状態へと移行し、通常大当たりが保留されている場合は、当該大当たり後に通常状態へと移行する。これらを加味して、今回検出した入球に基づく変動表示の開始タイミングが確変状態であるか否かを判別する。

【０４２０】

Ｓ５０３の処理において、今回検出した入球に基づく変動の開始時が特別図柄の確変状態であると判別した場合は（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、入球を検出した入球口の種別と、高確率時用の第１当たり乱数テーブル（図９（ｂ）の２０２ａ２参照）とに基づいて、今回の入球に基づく抽選結果を取得し（Ｓ５０４）、処理をＳ５０６へと移行する。一方、変動開始時が特別図柄の低確率状態であると判別した場合は（Ｓ５０３：Ｎｏ）、入球を検出した入球口の種別と、低確率時用の第１当たり乱数テーブル（図９（ｂ）の２０２ａ１参照）とに基づいて、今回の入球に基づく抽選結果を取得し（Ｓ５０５）、処理をＳ５０６へと移行する。

【０４２１】

Ｓ５０４、またはＳ５０５の処理後に実行されるＳ５０６の処理では、今回の入球を検出した入球口の種別と、Ｓ５０４、またはＳ５０５の処理で取得した抽選結果とに基づいて入賞情報コマンドを設定し（Ｓ５０６）、本処理を終了する。ここで設定された入賞情報コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図３０参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、入賞情報コマンドを受信すると、その入賞情報コマンドにより通知された入球口の種別、および抽選結果を入賞情報格納エリア２２３ａに格納する。

【０４２２】

次に、図２６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される普通図柄変動処理（Ｓ１０６）について説明する。図２６は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０６）を示すフローチャートである。この普通図柄変動処理（Ｓ１０６）は、タイマ割込処理

（図２１参照）の中で実行され、第２図柄表示装置８３において行う普通図柄（第２図柄）の変動表示や、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放時間などを制御するための処理である。

【０４２３】

この普通図柄変動処理（Ｓ１０６）では、まず、今現在が、普通図柄（第２図柄）の当たり中であるか否かを判定する（Ｓ６０１）。普通図柄（第２図柄）の当たり中としては、第２図柄表示装置８３において当たりを示す表示がなされている最中と、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開閉制御がなされている最中とが含まれる。判定の結果、普通図柄（第２図柄）の当たり中であれば（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【０４２４】

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

【０４２５】

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

【０４２６】

次に、普通図柄の時短状態であるか否かを判定する（Ｓ６０８）。なお、上述した通り、本実施形態におけるパチンコ機１０では、確変フラグ２０３ｈがオンであるか、または、時短中カウンタ２０３ｉの値が１以上であれば、普通図柄の時短状態であると判定する一方で、確変フラグ２０３ｈがオフで、且つ、時短中カウンタ２０３ｉの値が０であれば、普通図柄の通常状態であると判定する。

【０４２７】

Ｓ６０８の処理において、普通図柄の時短状態であると判定した場合は（Ｓ６０８：Ｙｅｓ）、Ｓ６０７の処理で取得した第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルと基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｓ６０９）。具体的には、第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルに格納されている乱数値と比較する。上述したように、第２当たり種別カウンタＣ４の値が「５～２０４」の範囲にあれば、普通図柄の当たりであると判定し、「０～４，２０５～２３９」の範囲にあれば、普通図柄の外れであると判定する（図１０（ｂ）の２０２ｃ２参照）。

【０４２８】

Ｓ６０８の処理において、普通図柄の時短状態でないと判定した場合は（Ｓ６０８：Ｎｏ）、Ｓ６１０の処理へ移行する。Ｓ６１０の処理では、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり中であるか、又は、パチンコ機１０が普通図柄の通常状態であるので、Ｓ６０７の処理で取得した第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルとに基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｓ６１０）。具体的には、第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブル

に格納されている乱数値と比較する。上述したように、第２当たり種別カウンタＣ４の値が「５～２８」の範囲にあれば、普通図柄の当たりであると判定し、０～４，２９～２３９」の範囲にあれば、普通図柄の外れであると判定する（図１０（ｂ）の２０２ｃ１参照）。

【０４２９】

次に、Ｓ６０９またはＳ６１０の処理によって取得した普通図柄の抽選結果が、普通図柄の当たりであるかを判定し（Ｓ６１１）、普通図柄の当たりであると判定した場合には（Ｓ６１１：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様を設定する（Ｓ６１２）。このＳ６１２の処理では、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されるように設定し、処理をＳ６１４へと移行する。一方、Ｓ６１１の処理において、普通図柄の当たりではない（普通図柄の外れである）と判定した場合には（Ｓ６１１：Ｎｏ）、外れ時の表示態様を設定する（Ｓ６１３）。このＳ６１３の処理では、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「×」の図柄が点灯表示されるように設定し、処理をＳ６１４へと移行する。

【０４３０】

Ｓ６１２、またはＳ６１３の処理後に実行されるＳ６１４の処理では、普通図柄の時短状態であるか（確変フラグ２０３ｈがオン、または時短中カウンタ２０３ｉが１以上であるか）を判定し（Ｓ６１４）、普通図柄の時短状態であれば（Ｓ６１４：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３における変動表示の変動時間を３秒間に設定して（Ｓ６１５）、本処理を終了する。一方、普通図柄の時短状態でない（即ち、確変フラグ２０３ｈがオフであり、且つ、時短中カウンタ２０３ｉの値が０である）と判定した場合は（Ｓ６１４：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３における変動表示の変動時間を３０秒間に設定して（Ｓ６１６）、本処理を終了する。

【０４３１】

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

【０４３２】

Ｓ６１７の処理において、変動時間が経過していないと判別した場合は（Ｓ６１７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ６１７の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば（Ｓ６１７：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３の停止表示を設定する（Ｓ６１８）。Ｓ６１８の処理では、普通図柄の抽選が当たりとなって、Ｓ６１２の処理により表示態様が設定されていれば、第２図柄としての「○」図柄が、第２図柄表示装置８３において停止表示（点灯表示）されるように設定される。一方、普通図柄の抽選が外れとなって、Ｓ６１３の処理により表示態様が設定されていれば、第２図柄としての「×」図柄が、第２図柄表示装置８３において停止表示（点灯表示）されるように設定される。Ｓ６１８の処理により、停止表示が設定されると、次にメイン処理（図３０参照）の第２図柄表示更新処理（Ｓ１００８参照）が実行された場合に、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了し、Ｓ６１２の処理またはＳ６１３の処理で設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）が第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯表示）される。

【０４３３】

次に、第２図柄表示装置８３において実行中の変動表示が開始されたときに、普通図柄変動処理によって行われた普通図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、普通図柄の当たりであるかを判定する（Ｓ６１９）。今回の抽選結果が普通図柄の当たりであれば（Ｓ６１９：Ｙｅｓ）、次いで、普通図柄の時短状態中であるか（即ち、確変フラグ２０３ｈがオン、または時短中カウンタ２０３ｉが１以上であるか）を判別し（Ｓ６２０）、時短状態

中でなければ（Ｓ６２０：Ｎｏ）、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放時間、および開放回数を「０．２秒間×１回」に設定して（Ｓ６２１）、処理をＳ６２３へと移行する。一方、Ｓ６２０の処理において、普通図柄の時短中ではあると判別した場合は（Ｓ６２０：Ｙｅｓ）、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放時間、および開放回数を「１秒間×２回」に設定して（Ｓ６２２）、処理をＳ６２３へと移行する。

【０４３４】

Ｓ６２３の処理では、Ｓ６２１、またはＳ６２２の処理で決定された開放時間、および開放回数の開閉制御開始を設定し（Ｓ６２３）、本処理を終了する。Ｓ６２３の処理によって、電動役物６４０ａの開閉制御開始が設定されると、次にメイン処理（図３０参照）の電動役物開閉処理（Ｓ１００６参照）が実行された場合に、電動役物６４０ａの開閉制御が開始され、Ｓ６２１の処理またはＳ６２２の処理で設定された開放時間および開放回数が終了するまで電動役物６４０ａの開閉制御が継続される。一方、Ｓ６１９の処理において、今回の抽選結果が普通図柄の外れであれば（Ｓ６１９：Ｎｏ）、Ｓ６２０～Ｓ６２３の各処理をスキップして、本処理を終了する。

【０４３５】

次に、図２７のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）を説明する。図２７は、このスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）を示すフローチャートである。このスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）は、タイマ割込処理（図２１参照）の中で実行され、普通入球口（スルーゲート）６７における遊技球の通過の有無を判断し、遊技球の通過があった場合に、第２当たり乱数カウンタＣ４が示す値を取得し保留するための処理である。

【０４３６】

スルーゲート通過処理では、まず、遊技球が普通入球口６７を通過したか否かを判定する（Ｓ７０１）。ここでは、普通入球口６７における遊技球の通過を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、遊技球が普通入球口６７を通過したと判定されると（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）を取得する（Ｓ７０２）。そして、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇの値（Ｍ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する（Ｓ７０３）。

【０４３７】

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

【０４３８】

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

発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ８０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。
【０４３９】
なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出発射制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。
【０４４０】
次に、図２９を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図２９は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ９０１）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では１秒）を実行する（Ｓ９０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ９０３）。
【０４４１】
その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）がオンされているか否かを判別し（Ｓ９０４）、オンされていれば（Ｓ９０４：Ｙｅｓ）、処理をＳ９１５へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていなければ（Ｓ９０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ９０５）、記憶されていなければ（Ｓ９０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ９１５へ移行する。
【０４４２】
ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ９０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ９０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ９０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ９１５へ移行する。なお、図３０のＳ１０１５の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。
【０４４３】
Ｓ９１５の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ９１５）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ９１６，Ｓ９１７）を実行する。
【０４４４】
上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ１２２を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ９１６，Ｓ９１７）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ９１６，Ｓ９１７）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ９１６，Ｓ９１７）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ９１６）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ９１７）。Ｓ９１７の処理が終了した後は、処理をＳ９１０へと移行する。
【０４４５】

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

【０４４６】

Ｓ９１０の処理では、演出許可コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信し、音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４に対して各種演出の実行を許可する。Ｓ９１０の処理が終了した後は、確変フラグ２０３ｈ、時短中カウンタ２０３ｉ、入球待機フラグ２０３ｊ、大当たり中フラグ２０３ｍを読み出して（Ｓ９１１）、読み出した確変フラグ２０３ｈ、時短中カウンタ２０３ｉ、入球待機フラグ２０３ｊ、大当たり中フラグ２０３ｍが示す遊技状態を通知するための状態コマンドを設定する（Ｓ９１２）。Ｓ９１２の処理が終了した後は、回転体用モータ６７０ｃの駆動開始を設定し（Ｓ９１３）、割込みを許可して（Ｓ９１４）、後述するメイン処理に移行する。Ｓ９１３の処理により設定された回転体用モータ６７０ｃの駆動の設定は、電源が遮断されるまで変更されない。これにより、遊技機に対して電源が投入されている間は、回動部材６７０ａを常に等速で回転動作させ続けることができる。よって、大当たり待機状態において、遊技者に対して回動部材６７０ａの回転位置が、作動入賞口６６０方向への遊技球の流下（飛翔）を妨げない配置となっているタイミングを狙って遊技球を発射させることができるので、遊技者に対してタイミング良く遊技球を発射する楽しみを与えることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０４４７】

なお、本第１実施形態では、遊技機に対して電源が投入されている間、回動部材６７０ａを等速で回転動作させ続けるように構成したが、これに限られるものではない。大当たり待機状態において、回動部材６７０ａの回転位置が、作動入賞口６６０への入球を妨げる配置と、妨げない配置とに可変される構成となっていればよく、例えば、大当たり待機状態の間のみ回動部材６７０ａを等速で回転動作させ、その他の状態では動作を停止させる構成としてもよい。

【０４４８】

また、本第１実施形態では、回動部材６７０ａの回転速度が等速となるように構成していたが、これに限られるものではなく、ランダムに、または規則的に回転速度や回転方向が可変する構成としてもよい。このように構成することで、作動入賞口６６０へと遊技球を入球させる難易度がより高くなるため、作動入賞口６６０へと狙い通りに遊技球が入球した場合に、遊技者をより喜ばせることができる。

【０４４９】

次に、図３０を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図３０は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、４ｍ秒周期の定期処理としてＳ１００１～Ｓ１００８の各処理が実行され、その残余時間でＳ１０１１，Ｓ１０１２のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【０４５０】

メイン処理においては、まず、タイマ割込処理（図２１参照）の実行中に、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ１００１）。具体的には、タイマ割込処理（図２１参照）におけるＳ１０１のスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置１１１に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理（図２２参照

）や始動入賞処理（図２４参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。また、始動入賞処理で設定された入賞情報コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。また、遊技状態が変更された場合に、その遊技状態の変更を通知するための状態コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。更に、この外部出力処理により、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動表示に必要な変動パターンコマンド、停止種別コマンド等を音声ランプ制御装置１１３に送信する。また、大当たり制御処理（図３２参照）で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。加えて、遊技球の発射を行う場合には、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信する。

【０４５１】

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

【０４５２】

変動種別カウンタＣＳ１の更新が終わると、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１００３）、次いで、大当たり待機状態において、作動入賞口６６０への入球を監視し、作動入賞口６６０への入球が検出された場合に大当たりを開始するための大当たり開始処理を実行する（Ｓ１００４）。この大当たり開始処理（Ｓ１００４）の詳細については、図３１を参照して後述する。Ｓ１００４の処理が終了すると、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たり演出の実行や、可変入賞装置６５の右特定入賞口６５ａおよび左特定入賞口６５０ａを開放又は閉鎖するための大当たり制御処理を実行する（Ｓ１００５）。大当たり制御処理では、大当たりのラウンド毎に右特定入賞口６５ａ（開閉扉６５ｆ１）、または左特定入賞口６５０ａを開放し、最大開放時間が経過したか、又は遊技球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると右特定入賞口６５ａ（開閉扉６５ｆ１）、または左特定入賞口６５０ａを閉鎖する。ここで、本実施形態では、大当たり制御処理（Ｓ１００５）をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。この大当たり制御処理（Ｓ１００５）の詳細については、図３２を参照して後述する。

【０４５３】

Ｓ１００５の処理が終了すると、次に、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（Ｓ１００６）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図２６参照）のＳ６２３の処理によって電動役物６４０ａの開閉制御開始が設定された場合に、電動役物６４０ａの開閉制御を開始する。尚、この電動役物６４０ａの開閉制御は、普通図柄変動処理（図２６参照）におけるＳ６２１の処理またはＳ６２２の処理で設定された開放時間および開放回数が終了するまで継続される。

【０４５４】

次に、第１図柄表示装置３７の表示を更新する第１図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１００７）。第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動開始処理（図２３参照）のＳ３０７の処理またはＳ３０９の処理によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第１図柄表示装置３７において開始する。本実施形態では、第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているＬＥＤが赤であれば、その赤のＬＥＤを消灯すると共に緑のＬＥＤを点灯させ、緑のＬＥＤが点灯していれば、その緑のＬＥＤを消灯すると共に青のＬＥＤを点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる。

【０４５５】

なお、メイン処理は４ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎にＬＥＤの点灯色を変更すると、ＬＥＤの点灯色の変化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がＬＥＤの点灯色の変化を確認することができるように、メイン処理が実行される

毎にカウンタ（図示せず）を１カウントし、そのカウンタが１００に達した場合に、ＬＥＤの点灯色の変更を行う。即ち、０．４ｓ毎にＬＥＤの点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、ＬＥＤの点灯色が変更されたら、０にリセットされる。

【０４５６】

また、第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動開始処理（図２３参照）のＳ３０７の処理またはＳ３０９の処理によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第１図柄表示装置３７において実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動開始処理（図２３参照）のＳ３０６の処理またはＳ３０８の処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第１図柄）を第１図柄表示装置３７に停止表示（点灯表示）する。

【０４５７】

次に、第２図柄表示装置８３の表示を更新する第２図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１００８）。第２図柄表示更新処理では、普通図柄変動開始処理（図２６参照）のＳ６１５の処理またはＳ６１６の処理によって普通図柄（第２図柄）の変動時間が設定された場合に、第２図柄表示装置８３において変動表示を開始する。これにより、第２図柄表示装置８３では、普通図柄（第２図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第２図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理（図２６参照）のＳ６１８の処理によって第２図柄表示装置８３の停止表示が設定された場合に、第２図柄表示装置８３において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動開始処理（図２６参照）のＳ６１２の処理またはＳ６１３の処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）を第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯表示）する。

【０４５８】

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

【０４５９】

一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間（４ミリ秒）が経過していなければ（Ｓ１０１０：Ｎｏ）、所定時間に至るまでの間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１０１１，Ｓ１０１２）。

【０４６０】

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

【０４６１】

ここで、Ｓ１００１～Ｓ１００８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。

【０４６２】
また、Ｓ１００９の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１００９：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図２８のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１０１３以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１０１３）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１０１４）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１０１５）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１０１６）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【０４６３】
なお、Ｓ１００９の処理は、Ｓ１００１～Ｓ１００８で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるＳ１０１１とＳ１０１２の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置１１０のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１００１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１００１の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（図２９のＳ９０１参照）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１００１の処理から開始することができる。従って、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【０４６４】
次に、図３１のフローチャートを参照して、大当たり開始処理（Ｓ１００４）の詳細について説明する。この大当たり開始処理（Ｓ１００４）は、上述した通り、作動入賞口６６０への入球を監視し、入球が検出された場合に大当たりを開始するための処理である。

【０４６５】
この大当たり開始処理（図３１参照）では、まず、入球待機フラグ２０３ｊがオンであるかを判別し（Ｓ１１０１）、入球待機フラグ２０３ｊがオフであると判別した場合は（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、現在が大当たり待機状態ではないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。

【０４６６】
一方、Ｓ１１０１の処理において、入球待機フラグ２０３ｊがオンであると判別した場合は（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、現在が大当たり待機状態中であることを意味するので、次に、作動入賞口６６０への入球を検出したか否かを判別する（Ｓ１１０２）。Ｓ１１０２の処理において、作動入賞口６６０への入球を検出していないと判別した場合は（Ｓ１１０２：Ｎｏ）、大当たりの開始タイミングではないため、そのまま本処理を終了する。これに対し、Ｓ１１０２の処理において、作動入賞口６６０への入球を検出したと判別した場合は（Ｓ１１０２：Ｙｅｓ）、大当たりの開始を設定すると共に、大当たり開始フラグ２０３ｋをオンに設定する（Ｓ１１０３）。そして、入球待機フラグ２０３ｊをオフに設定することで、大当たり待機状態を終了させ（Ｓ１１０４）、本処理を終了する。

【０４６７】
次に、図３２のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり制御処理（Ｓ１００５）を説明する。図３２は、この大当たり制御処理（Ｓ１００５）を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１００５）は、メイン処理（図３０参照）の中で実行され、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、右特定入賞口６５ａ、および左特定

入賞口６５０ａを開放又は閉鎖するための処理である。
【０４６８】
大当たり制御処理（図３２参照）では、まず、大当たり開始フラグ２０３ｋがオンであるか（即ち、大当たりの開始が設定されたか）を判定する（Ｓ１２０１）。Ｓ１２０１の処理において、大当たり開始フラグ２０３ｋがオンであると判別した場合には（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、大当たりのオープニング期間の開始を通知するためのオープニングコマンドを設定する（Ｓ１２０２）。ここで設定されたオープニングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図３０参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、オープニングコマンドを受信すると、表示用オープニングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用オープニングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１においてオープニング演出が開始される。なお、本第１実施形態では、オープニング期間を０．１秒とし、作動入賞口６６０に対する遊技球の入球を検出してから、ほとんど時間差無く１ラウンドが開始される（開閉扉６５ｆ１が開放される）構成としている。このように構成することで、作動入賞口６６０へと入球した時点で開閉扉６５ｆ１の上面を流下中の遊技球をほぼ右特定入賞口６５ａに入球させることができる。よって、遊技者が作動入賞口６６０へと遊技球を入球させるタイミングを図り易くすることができる。Ｓ１２０２の処理後は、大当たり中フラグ２０３ｍをオンに設定すると共に、大当たり開始フラグ２０３ｋをオフに設定して（Ｓ１２０３）、本処理を終了する。
【０４６９】
一方、Ｓ１２０１の処理において、大当たりフラグ２０３ｊがオフであると判定した場合は（Ｓ１２０１：Ｎｏ）、大当たり中フラグ２０３ｍがオンであるか（特別図柄の大当たり中であるか）を判別する（Ｓ１２０４）。Ｓ１２０４の処理において、大当たりフラグ２０３ｍがオフである（特別図柄の大当たり中ではない）と判別した場合は（Ｓ１２０４：Ｎｏ）、本処理を終了する。
【０４７０】
一方、Ｓ１２０４の処理において、大当たり中フラグ２０３ｍがオンであると判別した場合は（Ｓ１２０４：Ｙｅｓ）、新たなラウンドの開始タイミングであるかを判定し（Ｓ１２０５）、新たなラウンドの開始タイミングであれば（Ｓ１２０５：Ｙｅｓ）、ラウンド数に対応する特定入賞口の開放を設定する（Ｓ１２０６）。より具体的には、今回が１ラウンド目の開始タイミングであれば、開閉扉６５ｆ１を開放することで右特定入賞口６５ａを開放状態に設定し、１ラウンド目以外であれば左特定入賞口６５０ａを開放状態に設定する。Ｓ１２０６の処理が終了すると、次いで、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定して（Ｓ１２０７）、本処理を終了する。ここで設定されたラウンド数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図３０参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、ラウンド数コマンドを受信すると、そのラウンド数コマンドからラウンド数を抽出する。そして、抽出したラウンド数に応じた表示用ラウンド数コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用ラウンド数コマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において新たなラウンド演出が開始される。
【０４７１】
一方、Ｓ１２０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングでないと判定した場合は（Ｓ１２０５：Ｎｏ）、特定入賞口（右特定入賞口６５ａ、または左特定入賞口６５０ａ）の閉鎖条件が成立したかを判定する（Ｓ１２０８）。具体的には、現在が１ラウンドのラウンド期間であれば、右特定入賞口６５ａを開放した後に所定時間（例えば、３０秒）が経過したか、または、右特定入賞口６５ａを開放した後に遊技球が右特定入賞口６５ａに２個以上入賞したことを検出した場合に、閉鎖条件が成立したと判別する。また、現在が１ラウンド目以外のラウンドのラウンド期間であれば、左特定入賞口６５０ａを

開放した後に所定時間（例えば、３０秒）が経過したか、または、左特定入賞口６５０ａを開放した後に遊技球が左特定入賞口６５０ａに１０個以上入賞したことを検出した場合に、閉鎖条件が成立したと判別する。

【０４７２】

Ｓ１２０８の処理において、特定入賞口（右特定入賞口６５ａ、または左特定入賞口６５０ａ）の閉鎖条件が成立したと判別した場合には（Ｓ１２０８：Ｙｅｓ）、開放状態に設定されている特定入賞口（右特定入賞口６５ａ、または左特定入賞口６５０ａ）の閉鎖を設定して（Ｓ１２０９）、本処理を終了する。一方、Ｓ１２０８の処理において、特定入賞口の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓ１２０８：Ｎｏ）、エンディング演出の開始タイミングであるかを判定する（Ｓ１２１０）。具体的には、通常時より多量の賞球の払い出しが行われる特別遊技状態の全ラウンドが終了した場合に、エンディング演出の開始タイミングであると判定する。

【０４７３】

Ｓ１２１０の処理において、エンディング演出の開始タイミングであると判定した場合には（Ｓ１２１０：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ１２１１）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図３０参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると表示用エンディングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１においてエンディング演出が開始される。

【０４７４】

Ｓ１２１０の処理において、エンディングの演出の開始タイミングでないと判定した場合は（Ｓ１２１０：Ｎｏ）、次いで、エンディング演出の終了タイミングであるか否かを判別し（Ｓ１２１２）、エンディング演出の終了タイミングでないと判別した場合は（Ｓ１２１２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１２１２の処理において、エンディング演出の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１２１２：Ｙｅｓ）、今回の大当たりが確変大当たり（大当たりＡ，Ｂ，Ｄ，Ｅの何れか）であるか否かを判別する（Ｓ１２１３）。

【０４７５】

Ｓ１２１３の処理において、確変大当たりでない（即ち、通常大当たりである）と判別した場合は（Ｓ１２１３：Ｎｏ）、時短中カウンタ２０３ｉの値に１００を上書きすることにより、大当たり終了後に１００回の普通図柄の時短期間が付与されるように設定して（Ｓ１２１４）、処理をＳ１２１６へと移行する。一方、Ｓ１２１３の処理において、今回の大当たりが確変大当たりであると判別した場合は（Ｓ１２１３：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３ｈをオンとすることで、大当たりの終了後に特別図柄の確変状態が付与されるように設定し（Ｓ１２１５）、処理をＳ１２１６へと移行する。

【０４７６】

Ｓ１２１４の処理、又はＳ１２１５の処理後に実行されるＳ１２１６の処理では、大当たりが終了した後の遊技状態（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態であるか、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態であるか）を音声ランプ制御装置１１３に対して通知するための状態コマンドを設定し（Ｓ１２１６）、大当たりの終了を設定して（Ｓ１２１７）、本処理を終了する。

【０４７７】

＜第１実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図３３～図３８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。

【０４７８】
まず、図３３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図３３は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。
【０４７９】
立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ４００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ４１１７の電源断処理（図３４参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ４００２）。図３４を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると（図３４のＳ４１１４参照）、Ｓ４１１７の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ４１１７の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。
【０４８０】
電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ４００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４１１７の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ４００３）。
【０４８１】
ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ４００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ４００３：Ｙｅｓ）、Ｓ４００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ４００３：Ｎｏ）、Ｓ４００８へ移行する。
【０４８２】
なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ４００３：Ｙｅｓ）、Ｓ４００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４１１７の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ４００３：Ｎｏ）、Ｓ４００８の処理へと移行する。
【０４８３】
Ｓ４００２の処理において、電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ４００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ４１１７の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ４００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。
【０４８４】
Ｓ４００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックして（Ｓ４００４

）、次いで、ＲＡＭ２２３の各記憶領域が正常であるか否かを判別する（Ｓ４００５）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が０クリアされる。

【０４８５】

Ｓ４００５の処理において、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ４００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定し（Ｓ４００６）、処理をＳ４００８へと移行する。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。

【０４８６】

一方、Ｓ４００５の処理において、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ４００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ４００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【０４８７】

Ｓ４００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ４００８）。電源断フラグはＳ４１１７の電源断処理の実行時にオンされる（図３４のＳ４１１７参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ４１１７の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ４００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ４１１７の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ４００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭの作業エリアをクリアし（Ｓ４００９）、ＲＡＭ２２３の初期値の設定を行う（Ｓ４０１０）。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【０４８８】

Ｓ４０１０の処理後は、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって立ち上げ処理（図２９参照）の中で設定された状態コマンドの通知内容を解析して（Ｓ４０１１）、解析結果に応じて遊技状態格納エリア２２３ｉのデータを更新する（Ｓ４０１２）。これにより、電源投入時からパチンコ機１０の遊技状態を正確に把握することができる。Ｓ４０１２の処理後は、割込み許可を設定して（Ｓ４０１３）、メイン処理へ移行する。

【０４８９】

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

【０４９０】

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

御装置１１３の制御を継続できるからである。
【０４９１】
次に、図３４を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図３４は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、又は、前回のＳ４１０１の処理が実行されてから１ｍ秒以上が経過したか否かが判別され（Ｓ４１０１）、１ｍ秒以上経過していなければ（Ｓ４１０１：Ｎｏ）、Ｓ４１０２～Ｓ４１１１の処理を行わずにＳ４１１２の処理へ移行する。Ｓ４１０１の処理で、１ｍ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ４１０２～Ｓ４１１１が主に表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ミリ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ４１１２のコマンド判定処理や、Ｓ４１１３の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ４１１２の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ４１１３の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。
【０４９２】
Ｓ４１０１の処理で１ミリ秒以上経過していれば（Ｓ４１０１：Ｙｅｓ）、まず、Ｓ４１０３～Ｓ４１１３の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ４１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ４１０８の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ４１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ４１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ４１０５の処理へ移行する。
【０４９３】
Ｓ４１０５の処理では客待ち演出処理が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される（Ｓ４１０６）。客待ち演出処理では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。保留個数表示更新処理では、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値に応じて保留ランプ（図示せず）を点灯させる処理が行われる。
【０４９４】
その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ４１０７）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン２２の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して枠ボタン２２が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。
【０４９５】
また、変動演出が未実行の期間や、高速変動期間中に枠ボタン２２が押された場合は、ステージを変更する処理を行い、表示制御装置１１４に対する背面画像変更コマンドを設定する。この背面画像変更コマンドに、変更後のステージに対応する背面画像の種別に関する情報を含めることにより、表示制御装置１１４において、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像を、ステージに応じた画像に変更する処理が行われる。また、変動表示開始時に予告キャラが出現した場合に枠ボタン２２を押すことで今回の変動による大当たりの期待値を表示したり、リーチ演出中に枠ボタン２２を押すことで大当たりへの期待感

を持てる演出に変更したり、枠ボタン２２を複数のリーチ演出のうち１のリーチ演出を選択するための決定ボタンとしても良い。なお、枠ボタン２２が配設されていない場合には、Ｓ４１０７の処理は省略される。

【０４９６】

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

【０４９７】

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

【０４９８】

Ｓ４１１０の処理が終了すると、次に、演出更新処理を実行して（Ｓ４１１１）、処理をＳ４１１２に移行する。演出更新処理（Ｓ４１１１）では、大当たり待機状態において実行される待機状態中演出の演出態様（チャンスメーターＣＭ（図７（ａ），（ｂ）参照）のゲージ数）を、通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆの検出結果に応じて可変させる制御が実行される。この演出更新処理の詳細については、図３５を参照して後述する。

【０４９９】

Ｓ４１１２の処理では、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行う（Ｓ４１１２）。このコマンド判定処理の詳細については、図３６、および図３７を参照して後述する。そして、コマンド判定処理の後、変動表示設定処理が実行される（Ｓ４１１３）。変動表示設定処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドが生成されて設定される。その結果、そのコマンドが表示制御装置１１４に送信される。なお、この変動表示設定処理の詳細については、図３８を参照して後述する。

【０５００】

Ｓ４１１３の処理が終了すると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ４１１４）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ４１１４の処理において、電源断の発生情報が記憶されていると判別された場合は（Ｓ４１１４：Ｙｅｓ）、電源断フラグ、及び電源断処理中フラグを共にオンに設定して（Ｓ４１１６）、電源断処理を実行する（Ｓ４１１７）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ４１１８）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【０５０１】

一方、Ｓ４１１４の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ４１１４：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ４１１５）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ４１１５：Ｎｏ）、Ｓ４１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ４１１５：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技

者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【０５０２】

次に、図３５を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される演出更新処理（Ｓ４１１１）の詳細について説明する。図３５は、この演出更新処理（Ｓ４１１１）を示したフローチャートである。この演出更新処理（Ｓ４１１１）は、上述した通り、待機状態演出における演出態様を更新するための処理である。

【０５０３】

演出更新処理（図３５参照）では、まず、待機状態演出フラグ２２３ｇがオンであるかを判別し（Ｓ４２０１）、オフであると判別した場合は（Ｓ４２０１：Ｎｏ）、現在が待機状態演出の実行中ではない（演出態様を更新する可能性が無い）ため、そのまま本処理を終了する。一方で、Ｓ４２０１の処理において、待機状態演出フラグ２２３ｇがオンであると判別した場合は（Ｓ４２０１：Ｙｅｓ）、通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆのうち、出力がＨ（ハイ）のセンサの数をカウント（計数）する（Ｓ４２０２）。

【０５０４】

Ｓ４２０２の処理が終了すると、Ｓ４２０２の処理によるカウント値（計数値）と、レベルカウンタ２２３ｈのカウンタ値とが一致するかを判別する（Ｓ４２０３）。上述した通り、このレベルカウンタ２２３ｈは、第３図柄表示装置８１において表示されるチャンスメーターＣＭのゲージ数を示すカウンタである。チャンスメーターＣＭのゲージ数は、通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆのうち、出力がＨ（ハイ）となっているセンサの数に連動して可変される。よって、Ｓ４２０３の処理において、レベルカウンタ２２３ｈのカウント値と、Ｓ４２０２の処理におけるカウント値とが異なっていると判別した場合は（Ｓ４２０３：Ｎｏ）、開閉扉６５ｆ１の上面における遊技球の個数が変化した等により、チャンスメーターＣＭの表示態様と出力がＨ（ハイ）のセンサの数とがずれていることを意味するので、Ｓ４２０２の処理におけるカウント値（計数値）を、レベルカウンタ２２３ｇの値に上書きすることで更新する（Ｓ４２０４）。そして、チャンスメーターＣＭの態様を、Ｓ４２０４の処理で更新したレベルカウンタ２２３ｇの値に対応するゲージ数の態様に更新して（Ｓ４２０５）、本処理を終了する。

【０５０５】

一方、Ｓ４２０３の処理において、Ｓ４２０２の処理によるカウント値（計数値）と、レベルカウンタ２２３ｇの値とが一致していると判別した場合は（Ｓ４２０３：Ｙｅｓ）、現状の通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆの出力と、チャンスメーターＣＭのゲージ数とが一致しており、チャンスメーターＣＭの表示態様（待機状態演出の演出態様）を更新する必要がないので、Ｓ４２０４，Ｓ４２０５の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【０５０６】

この演出更新処理（図３５参照）を実行することで、チャンスメーターＣＭの態様を、開閉扉６５ｆ１の上面を流下中の遊技球の個数に対応させて更新することができる。よって、チャンスメーターＣＭの態様を参照して、よりゲージ数が多い態様となっている間に作動入賞口６６０へと遊技球が入球することを狙って遊技を行わせることができる。つまり、遊技者に対して作動入賞口６６０を狙うべきタイミングをより分かり易くすることができる。よって、パチンコ機１０での遊技を行った経験が浅い遊技者に対しても、作動入賞口６６０を狙うタイミングを直感的に理解させ易くすることができる。これにより、初めて遊技を行う遊技者に対しても、気軽に遊技を行わせることができるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【０５０７】

なお、本第１実施形態では、待機状態演出の実行中において、演出更新処理（図３５参照）が実行される毎にＳ４２０３の処理によって通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆの出

力状況と、チャンスメーターＣＭのゲージ数との齟齬が生じていないか（チャンスメーターＣＭの態様を更新すべきか）を判別する構成としていたが、チャンスメーターＣＭの態様を更新する頻度を少なくしてもよい。具体的には、例えば、待機状態演出の実行中は、０．５秒に１回のみＳ４２０３の処理を実行する構成としてもよい。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１の処理負荷を軽減することができる。

【０５０８】

次に、図３６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ４１１２）について説明する。図３６は、このコマンド判定処理（Ｓ４１１２）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ４１１２）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３４参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定するための処理である。

【０５０９】

コマンド判定処理では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４３０１）。Ｓ４３０１の処理において、変動パターンコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４３０１：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３に設けられた変動開始フラグ２２３ｄをオンし（Ｓ４３０２）、また、受信した変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出して（Ｓ４３０３）、本処理を終了する。ここで抽出された変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動表示設定処理（図３８参照）が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置１１４に対して変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用変動パターンコマンドを設定するために用いられる。

【０５１０】

一方、Ｓ４３０１の処理において、変動パターンコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４３０１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４３０４）。そして、停止種別コマンドを受信した場合には（Ｓ４３０４：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の停止種別選択フラグ２２３ｅをオンに設定し（Ｓ４３０５）、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して（Ｓ４３０６）、本処理を終了する。ここで抽出された停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動表示設定処理（図３８参照）が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置１１４に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。

【０５１１】

一方、Ｓ４３０４の処理において、停止種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４３０４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４３０７）。そして、保留球数コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４３０７：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドに含まれている値、即ち、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（第１特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ１）、または第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（第２特別図柄に基づく変動表示の保留回数Ｎ２）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、または第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（Ｓ４３０８）。また、Ｓ４３０８の処理では、更新された第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を表示制御装置１１４へ通知するための表示用保留球数コマンドを設定する。Ｓ４３０８の処理の終了後は、本処理を終了する。

【０５１２】

ここで、保留球数コマンドは、遊技球が第１入球口６４、若しくは第２入球口６４０に入賞（始動入賞）したとき、または特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置１１０から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、又は、特別図柄の抽選が行われる毎に、

Ｓ４３０８の処理によって音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値、および第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値が主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値に合わせることができる。尚、Ｓ４３０８の処理が実行されると、更新された第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を表示制御装置１１４へ通知するための表示用保留球数コマンドが設定される。これにより、表示制御装置１１４では、保留球数に応じた保留球数図柄が第３図柄表示装置８１に表示される。

【０５１３】

Ｓ４３０７の処理において、保留球数コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４３０７：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より状態コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４３０９）。そして、状態コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４３０９：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに応じて遊技状態格納エリア２２３ｉのデータを更新する（Ｓ４３１０）。即ち、状態コマンドにより通知された遊技状態に応じた情報に基づき、特別図柄の確変状態、且つ普通図柄の時短状態が通知された場合には、遊技状態格納エリア２２３ｉの下位２ビットを「１１Ｂ」に設定し、特別図柄の低確率状態、且つ普通図柄の時短状態が通知された場合には、遊技状態格納エリア２２３ｉの下位２ビットを「０１Ｂ」に設定し、特別図柄の低確率状態、且つ普通図柄の通常状態が通知された場合には、遊技状態格納エリア２２３ｉの下位２ビットを「００Ｂ」に設定する。これにより、パチンコ機１０の遊技状態が変更された場合に、その変更を音声ランプ制御装置１１３が容易に把握することができる。

【０５１４】

一方、Ｓ４３０９の処理において、状態コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４３０９：Ｎｏ）、次いで、入賞情報コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４３１１）。Ｓ４３１１の処理において、入賞情報コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４３１１：Ｙｅｓ）、受信した入賞情報コマンドにより通知された情報（新たな始動入賞を検出した入球口の種別、および抽選結果を示す情報）を、入賞情報格納エリア２２３ａの対応する記憶領域に格納して（Ｓ４３１２）、本処理を終了する。

【０５１５】

Ｓ４３１１の処理において、入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４３１１：Ｎｏ）、次いで、当たりに関連するコマンド（待機状態コマンド、オープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドのいずれか）を受信したか否かを判定する（Ｓ４３１３）。そして、当たりに関連するコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４３１３：Ｙｅｓ）、当たりに関連するコマンドの種別に対応する制御を実行するための当たり関連処理を実行して（Ｓ４３１４）、本処理を終了する。この当たり関連処理（Ｓ４３１４）の詳細については、図３７を参照して後述する。

【０５１６】

一方、Ｓ４３１３の処理において、大当たりに関連するコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４３１３：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４３１５）、本処理を終了する。Ｓ４３１５の処理では、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行うものである。

【０５１７】

次に、図３７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり関連処理（Ｓ４３１４）について説明する。図３７は、この当たり関連処理（Ｓ４３１４）を示したフローチャートである。

【０５１８】

当たり関連処理では、まず、待機状態コマンドを受信したか否かを判定し（Ｓ４４０１）、待機状態コマンドを受信していれば（Ｓ４４０１：Ｙｅｓ）、待機状態演出を開始させるための表示用待機状態コマンドを設定する（Ｓ４４０２）。ここで設定された表示用待機状態コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３４参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用待機状態コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１において大当たり待機状態であることを報知するための待機状態演出を開始する。Ｓ４４０２の処理が終了すると、次に、待機状態演出フラグ２２３ｇをオンに設定することで待機状態演出の実行中であることを示し（Ｓ４４０３）、本処理を終了する。

【０５１９】

一方、Ｓ４４０１の処理において、待機状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４０１：Ｎｏ）、次いで、オープニングコマンドを受信したか否かを判定し（Ｓ４４０４）、オープニングコマンドを受信していれば（Ｓ４４０４：Ｙｅｓ）、オープニング演出を開始させるための表示用オープニングコマンドを設定し（Ｓ４４０５）、待機状態演出フラグ２２３ｇをオフにすることで待機状態演出の終了を設定して（Ｓ４４０６）、本処理を終了する。Ｓ４４０５の処理で設定された表示用オープニングコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３４参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用オープニングコマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１において大当たりの開始を報知するためのオープニング演出を開始する。

【０５２０】

一方、Ｓ４４０４の処理において、オープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４４０４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０よりラウンド数コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４４０７）。そして、ラウンド数コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４４０７：Ｙｅｓ）、受信したラウンド数コマンドからラウンド数を抽出し、その抽出したラウンド数に応じた表示用ラウンド数コマンドを設定する（Ｓ４４０８）。ここで設定された表示用ラウンド数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３４参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用ラウンド数コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１において新たなラウンド演出を開始する。Ｓ４４０８の処理後は、本処理を終了する。

【０５２１】

一方、Ｓ４４０７の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４４０７：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０よりエンディングコマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４４０９）。そして、エンディングコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４４０９：Ｙｅｓ）、エンディング演出を開始させるための表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ４４１０）、本処理を終了する。Ｓ４４１０の処理で設定された表示用オープニングコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３４参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用オープニングコマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１において大当たりの終了を報知するためのエンディング演出を開始する。

【０５２２】

一方、Ｓ４４０９の処理において、エンディングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４４０９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。この当たり関連処理（図３７参照）を実行することにより、当たりに関連する各種のコマンドに応じて適切な制御を実行することができる。

【０５２３】

次に、図３８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（Ｓ４１１３）について説明する。図３８は、この変動表示設定処理（Ｓ４１１３）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ４１１３）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３４参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。

【０５２４】

変動表示設定処理では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた変動開始フラグ２２３ｄがオンか否かを判別する（Ｓ４５０１）。そして、変動開始フラグ２２３ｄがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合は（Ｓ４５０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ４５０６の処理へ移行する。一方、Ｓ４５０１の処理において、変動開始フラグ２２３ｄがオンであると判別された場合は（Ｓ４５０１：Ｙｅｓ）、変動開始フラグ２２３ｄをオフし（Ｓ４５０２）、次いで、コマンド判定処理（図３６参照）のＳ４３０３の処理において、変動パターンコマンドから抽出した変動演出における変動パターン種別を、ＲＡＭ２２３より取得する（Ｓ４５０３）。

【０５２５】

そして、取得した変動パターン種別に基づいて、表示制御装置１１４へ通知するための表示用変動パターンコマンドを生成して、そのコマンドを表示制御装置１１４へ送信するために設定する（Ｓ４５０４）。表示制御装置１１４では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第３図柄表示装置８１において第３図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。

【０５２６】

次いで、入賞情報格納エリア２２３ａに格納されたデータをシフトして（Ｓ４５０５）、処理をＳ４５０６へと移行する。Ｓ４５０５の処理では、入賞情報格納エリア２２３ａの第１エリア～第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、第１エリア→実行エリア、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。

【０５２７】

Ｓ４５０６の処理では、ＲＡＭ２３３に設けられた停止種別選択フラグ２２３ｅがオンか否かを判別する（Ｓ４５０６）。そして、停止種別選択フラグ２２３ｅがオンではない（即ち、オフである）と判別された場合（Ｓ４５０６：Ｎｏ）、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信していない状態であるので、この変動表示設定処理（図３８参照）を終了し、メイン処理に戻る。

【０５２８】

一方、停止種別選択フラグ２２３ｅがオンであると判別された場合（Ｓ４５０６：Ｙｅｓ）、停止種別選択フラグ２２３ｅをオフに設定し（Ｓ４５０７）、次いで、コマンド判定処理（図３６参照）のＳ４３０６の処理において、停止種別コマンドから抽出された変動演出における停止種別を、ＲＡＭ２２３より取得する（Ｓ４５０８）。次に、Ｓ４５０８の処理で取得した停止種別に基づいて、表示用停止種別コマンドを設定し（Ｓ４５０９）、本処理を終了する。表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドを受信することによって、この表示用停止種別コマンドによって示される停止種別で、第３図柄表

示装置８１において第３図柄の停止表示が行われるように制御される。
【０５２９】
＜第１実施形態における表示制御装置の制御処理について＞
次に、図３９から図５３を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各制御について説明する。かかるＭＰＵ２３１の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理と、音声ランプ制御装置１１３よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理と、画像コントローラ２３７より１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に送信されるＶ割込信号をＭＰＵ２３１が検出した場合に実行されるＶ割込処理とがある。ＭＰＵ２３１は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理やＶ割込処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込処理を実行させることができる。
【０５３０】
まず、図３９を参照して、表示制御装置１１４内のＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理について説明する。図３９は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。
【０５３１】
このメイン処理の起動は、具体的には、以下の流れに従って行われる。電源装置１１５から表示制御装置１１４に対して電源が投入され、システムリセットが解除されると、ＭＰＵ２３１は、そのハードウェア構成によって、ＭＰＵ２３１内に設けられた命令ポインタ２３１ａを「０００００Ｈ」に設定すると共に、命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレス「０００００Ｈ」をバスライン２４０に対して指定する。キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０に指定されたアドレスが「０００００Ｈ」であることを検知すると、ＮＯＲ型フラッシュメモリ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力する。そして、ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯＭ２３４から受け取った命令コードをフェッチし、そのフェッチした命令に応じた処理の実行を開始することで、メイン処理を起動する。
【０５３２】
ここで、仮にシステムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理されるブートプログラムを全てＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに記憶させた場合、キャラクタＲＯＭ２３４は、バスライン２４０に指定されたアドレスが「０００００Ｈ」であることを検知すると、アドレス「０００００Ｈ」に対応するデータ（命令コード）を含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出してバッファＲＡＭ２３４ｃにセットしなければならない。そして、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの性質上、その読み出しからバッファＲＡＭ２３４ｃへのセットに多大な時間を要するので、ＭＰＵ２３１は、アドレス「０００００Ｈ」を指定してからアドレス「０００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費することとなる。よって、ＭＰＵ２３１の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。
【０５３３】
これに対し、本実施形態のように、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令がＮＯＲ型フラッシュメモリ２３４ｄに格納されることにより、ＮＯＲ型フラッシュメモリは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるため、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「０００００Ｈ」が指定されると、キャラクタＲＯＭ２３４は即座にＮＯＲ型フラッシュメモリ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力することができる。よって、ＭＰＵ２３１は、アドレス「

０００００Ｈ」を指定してから短い時間でアドレス「０００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取ることができるので、ＭＰＵ２３１においてメイン処理の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラムを格納しても、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御を即座に開始することができる。

【０５３４】

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

【０５３５】

ここで、図４０を参照して、ブート処理（Ｓ６００１）について説明する。図４０は、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１において、メイン処理の中で実行されるブート処理（Ｓ６００１）を示すフローチャートである。

【０５３６】

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

【０５３７】

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

【０５３８】

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

【０５３９】

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

【０５４０】

また、Ｓ６１０２の処理により命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの所定番地に設定することで、ＭＰＵ２３１は、そのワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに格納された制御プログラムを読み出しながら、各種処理を実行するこ

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

【０５４１】

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

【０５４２】

そして、ブート処理に必要なその他の処理を実行（Ｓ６１０４）した後、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの第２の所定番地、即ち、このブート処理（図３９のＳ６００１参照）の終了後に実行すべき初期化処理（図３９のＳ６００２参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定することで（Ｓ６１０５）、ブートプログラムの実行を終え、本ブート処理を終了する。

【０５４３】

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

【０５４４】

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

【０５４５】

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

うになるので、その短時間化に伴うキャラクタＲＯＭ２３４のコスト増加を抑制することができる。

【０５４６】

なお、図４０に示すブート処理では、Ｓ６１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送される所定量の制御プログラムに、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが全て含まれるように構成されているが、必ずしもこれに限られるものではなく、Ｓ６１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送される所定量の制御プログラムは、Ｓ６１０２の処理に続いて処理すべきブート処理を実行するブートプログラムの一部としてもよい。ここで転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムを全て含む制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、更に、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を実行するものであってもよい。そして、プログラム格納エリア２３３ａに格納された残り全てのブートプログラムによって、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理を実行するようにしてもよい。

【０５４７】

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

【０５４８】

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

【０５４９】

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

【０５５０】

ここで、図３９の説明に戻る。ブート処理を終了すると、次いで、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに転送され格納された制御プログラムに従って、初期設定処理を実行する（Ｓ６００２）。具体的には、スタックポインタの値をＭＰＵ２３１内に設定すると共に、ＭＰＵ２３１内のレジスタ群や、Ｉ／Ｏ装置等に対する各種の設定などを行う。また、ワークＲＡＭ２３３、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ

２３６の記憶をクリアする処理などが行われる。更に、ワークＲＡＭ２３３に各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。なお、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除き、「オフ」又は「０」が設定される。

【０５５１】

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

【０５５２】

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

【０５５３】

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

【０５５４】

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

【０５５５】

Ｓ６００４の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時変動画像に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア２３５ｂへの転

送が終了すると、次いで、簡易画像表示フラグ２３３ｃをオンする（Ｓ６００５）。これにより、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの間は、後述する転送設定処理（図５１（ａ）参照）において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように画像コントローラ２３７へ転送を指示する常駐画像転送設定処理が実行される（図５１（ａ）のＳ７６０２参照）。

【０５５６】

また、簡易画像表示フラグ２３３ｃは、この常駐画像転送設定処理による画像コントローラ２３７への転送指示に基づき、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データのキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５への転送が終了するまでの間、オンに維持される。これにより、その間は、Ｖ割込処理（図４１（ｂ）参照）において、図１６に示す電源投入時画像（電源投入時主画像や電源投入時変動画像）が描画されるように、簡易コマンド判定処理（図４１（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図４１（ｂ）のＳ６３０９参照）が実行される。

【０５５７】

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

【０５５８】

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

【０５５９】

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

【０５６０】

また、上述したように、残りの常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間は、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画

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

【０５６１】

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

【０５６２】

次いで、図４１（ａ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるコマンド割込処理について説明する。図４１（ａ）は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置１１３からコマンドを受信すると、ＭＰＵ２３１によってコマンド割込処理が実行される。

【０５６３】

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

【０５６４】

次いで、図４１（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理について説明する。図４１（ｂ）は、そのＶ割込処理を示すフローチャートである。このＶ割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第３図柄表示装置８１に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画リストを作成し、その描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、画像コントローラ２３７に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。

【０５６５】

上述したように、このＶ割込処理は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号が検出されることによって実行が開始される。このＶ割込信号は、画像コントローラ２３７において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成され、ＭＰＵ２３１に対して送信される信号である。よって、このＶ割込信号に同期させてＶ割込処理を実行することにより、画像コントローラ２３７に対して描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【０５６６】

ここでは、まず、Ｖ割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。このＶ割込処理では、図４１（ｂ）に示すように、まず、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであるか否かを判別し（Ｓ６３０１）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ６３０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味するので、電源投入時画像ではなく、通常の演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、コマンド判定処理（Ｓ６３０２）を実行し、次いで、表示設定処理（Ｓ６３０３）

を実行する。
【０５６７】
コマンド判定処理（Ｓ６３０２）では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置１１３からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行すると共に、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ用表示データテーブル又は変動パターン種別に応じた変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定すると共に、設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定する。
【０５６８】
このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、Ｖ割込処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。特に、主制御装置１１０において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや表示用停止種別コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置１１０や音声ランプ制御装置１１３によって選定された変動演出の態様や停止種別を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。なお、このコマンド判定処理の詳細については、図４２～図４７を参照して後述する。
【０５６９】
表示設定処理（Ｓ６３０３）では、コマンド判定処理（Ｓ６３０２）などによって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルの内容に基づき、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。また、処理の状況などに応じて、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出態様を決定し、その決定した演出態様に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。なお、この表示設定処理の詳細については、図４８～図５０を参照して後述する。
【０５７０】
表示設定処理が実行された後、次いで、タスク処理を実行する（Ｓ６３０４）。このタスク処理では、表示設定処理（Ｓ６３０３）もしくは簡易表示設定処理（Ｓ６３０９）によって特定された、第３図柄表示装置８１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。
【０５７１】
次に、転送設定処理を実行する（Ｓ６３０５）。この転送設定処理では、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである間は、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである間は、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定される転送データテーブルの転送データ情報に基づき、画像コントローラ２３７に対して、所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定すると共に、音声ランプ制御装置１１３から背面画像変更コマンドを受信した場合にも、画像コントローラ２３７に対して、変更後の背面画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。なお、転送設定処理の詳細については、図５１および図５２を参照して後述する。
【０５７２】

次いで、描画処理を実行する（Ｓ６３０６）。この描画処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された、１フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理（Ｓ６３０５）により設定された転送指示とから、図２０に示す描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ２３７に対して送信する。これにより、画像コントローラ２３７では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する（Ｓ６３０６）。なお、描画処理の詳細については、図５３を参照して後述する。

【０５７３】

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

【０５７４】

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

【０５７５】

次いで、図４２～図４７を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述のコマンド判定処理（Ｓ６３０２）の詳細について説明する。まず、図４２は、このコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【０５７６】

このコマンド判定処理では、図４２に示すように、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０１）、未処理の新規コマンドがなければ（Ｓ６４０１：Ｎｏ）、コマンド判定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、オン状態で新規コマンドを処理したことを表示設定処理（Ｓ６３０３）に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ６４０２）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（Ｓ６４０３）。

【０５７７】

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

【０５７８】

ここで、図４３（ａ）を参照して、変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）の詳細について説明する。図４３（ａ）は、変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものである。

【０５７９】

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

【０５８０】
ここで、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用変動パターンコマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用変動パターンコマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用変動パターンコマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ６５０１の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用変動パターンコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。

【０５８１】
仮に、変動時間の長い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定してしまうと、実際には、設定した表示データテーブルよりも短い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合に、設定された変動表示データテーブルに従った変動演出を第３図柄表示装置８１に表示させている最中に主制御装置１１０から次の表示用変動パターンコマンドを受信することとなり、別の変動表示が急に開始されてしまうので、遊技者に対して違和感を持たせるおそれがあった。

【０５８２】
これに対し、本実施形態のように、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定することで、実際には、設定した表示データテーブルよりも長い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合であっても、後述するように、表示データテーブルバッファ２３３ｄに従った変動演出が終了したのち、主制御装置１１０から次の表示用パターンコマンドを受信するまでの間、デモ演出が表示されるように、表示設定処理によって、第３図柄表示装置８１の表示が制御されるので、遊技者は違和感なく第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動を見続けることができる。

【０５８３】
次いで、Ｓ６５０１で設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定してデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出し、それを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定する（Ｓ６５０２）。そして、Ｓ６５０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動表示データテーブルに対応する変動パターンの変動時間を基に、その変動時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６５０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６５０４）。そして、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ６５０５）、変動パターンコマンドを終了し、コマンド判定処理に戻る。

【０５８４】
この変動パターンコマンド処理が実行されることにより、表示設定処理では、Ｓ６５０４の処理によって初期化されたポインタ２３３ｆを更新しながら、Ｓ６５０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、Ｓ６５０２の処理によって転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定された転送データテーブルから、ポインタ２３３ｆに示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動表示データテーブルにおいて必要なスプライトの画像データが、予めキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送されるように、画像コントローラ２３７を制御する。

【０５８５】
また、表示設定処理では、Ｓ６５０３の処理によって時間データが設定された計時カウンタ２３３ｈを用いて、変動表示データテーブルで規定された変動演出の時間を計時し、

変動表示データテーブルにおける変動演出が終了すると判断された場合、主制御装置１１０からの表示用停止種別コマンドに応じた停止図柄を第３図柄表示装置８１に表示するように、その停止表示の設定を制御する。

【０５８６】

ここで、図４２の説明に戻る。Ｓ６４０４の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別されると（Ｓ６４０４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０６）、表示用停止種別コマンドがあれば（Ｓ６４０６：Ｙｅｓ）、停止種別コマンド処理を実行して（Ｓ６４０７）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【０５８７】

ここで、図４３（ｂ）を参照して、停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７）の詳細について説明する。図４３（ｂ）は、停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動種別コマンドに対応する処理を実行するものである。

【０５８８】

停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７）では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報（大当たりＡ～Ｆ、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ、のいずれか）に対応する停止種別テーブルを決定し（Ｓ６６０１）、その停止種別テーブルと、Ｖ割込処理（図４１（ｂ）参照）が実行されるたびに更新される停止種別カウンタの値とを比較して、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄を最終的に設定する（Ｓ６６０２）。

【０５８９】

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

【０５９０】

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

【０５９１】

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

【０５９２】

仮に、「特別図柄の大当たり」に対応する停止図柄が設定されてしまうと、実際には、

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

【０５９３】

図４２に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０６の処理において、表示用停止種別コマンドがないと判別されると（Ｓ６４０６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用待機状態コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０８）、表示用待機状態コマンドがあれば（Ｓ６４０８：Ｙｅｓ）、待機状態コマンド処理を実行して（Ｓ６４０９）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【０５９４】

ここで、図４４を参照して、待機状態コマンド処理（Ｓ６４０９）の詳細について説明する。図４４は、待機状態コマンド処理を示すフローチャートである。この待機状態コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した待機状態コマンドに対応する処理を実行するものである。

【０５９５】

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

【０５９６】

図４２に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０８の処理において、待機状態コマンドがないと判別されると（Ｓ６４０８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用オープニングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１０）、表示用オープニングコマンドがあれば（Ｓ６４１０：Ｙｅｓ）、オープニングコマンド処理を実行して（Ｓ６４１１）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【０５９７】

ここで、図４５（ａ）を参照して、オープニングコマンド処理（Ｓ６４１１）の詳細について説明する。図４５（ａ）は、オープニングコマンド処理を示すフローチャートである。このオープニングコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したオープニングコマンドに対応する処理を実行するものである。

【０５９８】

オープニングコマンド処理では、まず、オープニング表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６８０１）。その後、オープニング表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定し（Ｓ６８０２）、設定したオープニング表示データテーブルを基に、時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ６８０３）。その後、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６８０４）。そして、デモ表示フラグ、および確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ６８０５）、オープニングコマンドを終了し、コマンド判定処理に戻る。

【０５９９】

図４２に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１０の処理において、表示用オープニングコマンドがないと判別されると（Ｓ６４１０：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用ラウンド数コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１２）、表示用ラウンド数コマンドがあれば（Ｓ６４１２：Ｙｅｓ）、ラウンド数コマンド処理を実行して（Ｓ６４１３）、

Ｓ６４０１の処理へ戻る。
【０６００】
ここで、図４５（ｂ）を参照して、ラウンド数コマンド処理（Ｓ６４１３）の詳細について説明する。図４５（ｂ）は、ラウンド数コマンド処理を示すフローチャートである。このラウンド数コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用ラウンド数コマンドに対応する処理を実行するものである。
【０６０１】
ラウンド数コマンド処理では、まず、表示用ラウンド数コマンドによって示されるラウンド数に対応したラウンド数表示データテーブルを決定し、その決定したラウンド数表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６９０１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６９０２）。
【０６０２】
そして、Ｓ６９０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されたラウンド数表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６９０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６９０４）。そして、デモ表示フラグ、および確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ６９０５）、ラウンド数コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。
【０６０３】
図４２に戻って説明を続ける。Ｓ６４１２の処理において、表示用ラウンド数コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１２：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用エンディングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１４）、表示用エンディングコマンドがあれば（Ｓ６４１４：Ｙｅｓ）、エンディングコマンド処理を実行して（Ｓ６４１５）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。
【０６０４】
ここで、図４６を参照して、エンディングコマンド処理（Ｓ６４１５）の詳細について説明する。図４６は、エンディングコマンド処理を示すフローチャートである。このエンディングコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用エンディングコマンドに対応する処理を実行するものである。
【０６０５】
エンディングコマンド処理では、まず、表示用エンディングコマンドによって示されるエンディング演出の表示態様に対応したエンディング表示データテーブルを決定し、その決定したエンディング表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ７００１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７００２）。
【０６０６】
次いで、Ｓ７００１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されたエンディング表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７００３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ７００４）。そして、デモ表示フラグ、および確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ７００５）、エンディングコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。
【０６０７】
図４２に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１４の処理において、表示用エンディングコマンドがないと判別されると（Ｓ６４１４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１６）、背面画像変更コマンドがあれば（Ｓ６４１６：Ｙｅｓ）、背面画像変更コマンド処理を実行して（Ｓ６４１７）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。
【０６０８】
ここで、図４７（ａ）を参照して、背面画像変更コマンド処理（Ｓ６４１７）の詳細に

ついて説明する。図４７（ａ）は、背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートである。この背面画像変更コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した背面画像変更コマンドに対応する処理を実行するものである。

【０６０９】

背面画像変更コマンド処理では、まず、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を通常画像転送設定処理（Ｓ７６０３）に通知する背面画像変更フラグをオンに設定する（Ｓ７１０１）。そして、背面画像種別（背面Ａ，Ｂ）毎に設けられた背面画像判別フラグの各ビットのうち、背面画像変更コマンドによって示された背面画像種別に対応するビットをオンに設定すると共に、その他の背面画像種別に対応するビットをオフに設定して（Ｓ７１０２）、この背面画像変更コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【０６１０】

通常画像転送設定処理では、Ｓ７１０１の処理により設定される背面画像変更フラグがオンされていることを検出すると、Ｓ７１０２の処理によって設定される背面画像判別フラグから、変更後の背面画像種別を特定する。

【０６１１】

また、タスク処理（Ｓ６３０４）では、表示データテーブルに規定された背面画像の背面種別によって、背面Ａ，Ｂのいずれかを表示させることが規定されていた場合、Ｓ７１０２によって設定された背面画像判別フラグから、その時点において表示すべき背面画像種別を特定し、更に、表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定して、その背面画像の範囲に対応する画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）と、そのＲＡＭのアドレスを特定する。

【０６１２】

なお、遊技者が枠ボタン２２を２０ミリ秒以下で連続して操作することはないので、２０ミリ秒以内に２以上の背面画像変更コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の背面画像変更コマンドが格納されている場合はないはずであるが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って背面画像変更コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ７１０２の処理では、２以上の背面画像コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、先に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよいし、後に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。また、任意の１の背面画像変更コマンドを抽出し、そのコマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。この背面画像の変更は、パチンコ機１０における遊技価値の直接影響を与えるものではないので、パチンコ機１０の特性や操作性に応じて、適宜設定するのが好ましい。

【０６１３】

ここで、図４２の説明に戻る。Ｓ６４１６の処理において、背面画像変更コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１８）、エラーコマンドがあれば（Ｓ６４１８：Ｙｅｓ）、エラーコマンド処理を実行して（Ｓ６４１９）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【０６１４】

ここで、図４７（ｂ）を参照して、エラーコマンド処理（Ｓ６４１９）の詳細について説明する。図４７（ｂ）は、エラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。

【０６１５】

エラーコマンド処理では、まず、オン状態でエラーが発生していることを示すエラー発生フラグをオンに設定する（Ｓ７２０１）。そして、エラー種別毎に設けられたエラー判別フラグのうち、エラーコマンドによって示されるエラー種別に対応するエラー判別フラ

グをオンすると共に、その他のエラー判別フラグをオフに設定して（Ｓ７２０２）、エラーコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【０６１６】

表示設定処理（Ｓ６３０３）では、Ｓ７２０１の処理によって設定されたエラー発生フラグに基づいて、エラーの発生を検出すると、Ｓ７２０２の処理によって設定されたエラー判別フラグから発生したエラー種別を判断し、そのエラー種別に対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように処理を実行する。

【０６１７】

なお、２以上のエラーコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、Ｓ７２０２に処理では、それぞれのエラーコマンドによって示される全てのエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンに設定する。これにより、全てのエラー種別に対応する警告画像が第３図柄表示装置８１に表示されるので、遊技者やホール関係者が、エラーの発生状況を正しく把握することができる。

【０６１８】

ここで、図４２の説明に戻る。Ｓ６４１８の処理において、エラーコマンドがないと判別されると（Ｓ６４１８：Ｎｏ）、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し（Ｓ６４２０）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【０６１９】

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

【０６２０】

なお、Ｖ割込処理（図４１（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理（Ｓ６３０８）も、コマンド判定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、変動パターンコマンド処理（図４３（ａ）参照）および停止種別コマンド処理（図４３（ｂ）参照）を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。

【０６２１】

ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理（図４３（ａ）参照）では、Ｓ６５０１の処理で、電源投入時変動画像の表示に対応した表示データテーブルバッファが表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像および電源投入時変動画像の画像データは常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂに格納されているので、Ｓ６５０２の処理では、転送データテーブルバッファ２３３ｅにはＮｕｌｌデータを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。

【０６２２】

次いで、図４８～図５０を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の表示設定処理（Ｓ６３０３）の詳細について説明する。図４８は、この表示設定処理を示すフローチャートである。

【０６２３】

この表示設定処理では、図４８に示すように、まず、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ７３０１）、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ７３０１：Ｎｏ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されていないと判断して、Ｓ７３０２～Ｓ７３０４の処理をスキップし、Ｓ７３０５の処

理へ移行する。一方、新規コマンドフラグがオンであれば（Ｓ７３０１：Ｙｅｓ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ７３０２）、Ｓ７３０３～Ｓ７３０４の処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。

【０６２４】

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

【０６２５】

ここで、図４９を参照して、警告画像設定処理の詳細について説明する。図４９は、警告画像設定処理を示すフローチャートである。この処理は、発生したエラーに対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる画像データを展開するための処理で、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる警告画像データを展開する（Ｓ７４０１）。

【０６２６】

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

【０６２７】

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

【０６２８】

ここで、図４８の説明に戻る。警告画像設定処理（Ｓ７３０４）の後、又は、Ｓ７３０３の処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ち、オフであると判別されると（Ｓ７３０３：Ｎｏ）、次いで、Ｓ７３０５の処理へ移行する。

【０６２９】

Ｓ７３０５では、ポインタ更新処理を実行する（Ｓ７３０５）。ここで、図５０を参照して、ポインタ更新処理の詳細について説明する。図５０は、ポインタ更新処理を示すフローチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ２３３ｄおよび転送データテーブルバッファ２３３ｅの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ２３３ｆの更新を行う処理である。

【０６３０】

このポインタ更新処理では、まず、ポインタ２３３ｆに１を加算する（Ｓ７５０１）。即ち、ポインタ２３３ｆは、原則、Ｖ割込処理が実行される度に１だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブルは、アドレス「００００Ｈ」には、Ｓｔａｒｔ情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「０００１Ｈ」以降に規定されているところ、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されるのに合わせてポインタ２３３ｆの値が０に初期化された場合は、このポインタ更新処理によってその値が１に更新されるので、アドレス「０００１Ｈ」から順に、それぞれのデータテーブルから実体的なデータを読み出すことができる。

【０６３１】

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

【０６３２】
そこで、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルであるか否かを判別して（Ｓ７５０３）、デモ用表示データテーブルであれば（Ｓ７５０３：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されているデモ用表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７５０４）、Ｓ７５０７の処理へ移行する。
【０６３３】
一方、Ｓ７５０３の処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルでないと判別された場合は（Ｓ７５０３：Ｎｏ）、表示データテーブルが待機状態演出用表示データテーブルであるか否かを判別して（Ｓ７５０５）、待機状態演出用表示データテーブルであれば（Ｓ７５０５：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている待機状態演出用表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７５０６）、Ｓ７５０７の処理へ移行する。
【０６３４】
Ｓ７５０７の処理では、ポインタ２３３ｆを１に設定して初期化し（Ｓ７５０７）、本処理を終了して、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、デモ用表示データテーブルの先頭から順に描画内容を展開することができるので、第３図柄表示装置８１には、デモ演出を繰り返し表示させることができる。
【０６３５】
一方、Ｓ７５０５の処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されている表示データテーブルが待機状態演出用表示データテーブルでないと判別された場合は（Ｓ７５０５：Ｎｏ）、ポインタ２３３ｆの値を１だけ減算して（Ｓ７５０８）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、表示データテーブルバッファ２３３ｄにデモ用表示データテーブル以外の表示データテーブル、例えば、変動表示データテーブルが設定されている場合は、Ｅｎｄ情報が記載された１つ前のアドレスの描画内容が常に展開されるので、第３図柄表示装置８１には、その表示データテーブルで規定される最後の画像を停止させた状態で表示させることができる。一方、Ｓ７５０２の処理において、更新後のポインタ２３３ｆで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報でなければ（Ｓ７５０２：Ｎｏ）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。
【０６３６】
ここで、図４８に戻り説明を続ける。ポインタ更新処理の後、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている表示データテーブルから、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ２３３ｆで示されるアドレスの描画内容を取得する（Ｓ７３０６）。タスク処理（Ｓ６３０４）では、先に展開された警告画像などと共に、Ｓ７３０６の処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。
【０６３７】
次いで、計時カウンタ２３３ｈの値を１だけ減算し（Ｓ７３０７）、減算後の計時カウンタ２３３ｈの値が０以下であるか否かを判別する（Ｓ７３０８）。そして、計時カウンタ２３３ｈの値が１以上である場合は（Ｓ７３０８：Ｎｏ）、そのまま表示設定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、計時カウンタ２３３ｈの値が０以下である場合は（Ｓ７３０８：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている表示データテーブルに対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データテーブルバッファ２３３ｄに変動表示データテーブルが設定されている場合は、その変動表示を終了すると共に停止表示を行うタイミングであるので、確定表示フラグがオンであるか否かを確認する（Ｓ７３０９）。
【０６３８】
その結果、確定表示フラグがオフであれば（Ｓ７３０９：Ｎｏ）、まだ確定表示の演出

を行っておらず、確定表示の演出を行うタイミングなので、まず、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定し（Ｓ７３１０）、次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７３１１）。そして、確定表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７３１２）、更に、ポインタ２３３ｆの値を０に初期化する（Ｓ７３１３）。そして、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオンに設定した後（Ｓ７３１４）、停止図柄判別フラグの内容をそのままワークＲＡＭ２３３に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして（Ｓ７３１５）、Ｖ割込処理に戻る。

【０６３９】

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

【０６４０】

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

【０６４１】

一方、Ｓ７３０９の処理において、確定表示フラグがオンであれば（Ｓ７３０９：Ｙｅｓ）、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ７３１６）。そして、デモ表示フラグがオフであれば（Ｓ７３１６：Ｎｏ）、確定表示演出の終了に伴って計時カウンタ２３３ｈの値が０以下になったことを意味するので、確定表示演出の終了から一定時間経過後に、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示させるための処理を行う。

【０６４２】

まず、デモ用表示データテーブルを取得して表示データテーブルバッファ２３３ｄへ設定し（Ｓ７３１７）、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７３１８）。そして、デモ用表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ７３１９）。そして、ポインタ２３３ｆを０に初期化し（Ｓ７３２０）、オン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して（Ｓ７３２１）、本処理を終了し、Ｖ割込処理に戻る。

【０６４３】

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

【０６４４】
Ｓ７３１６の処理において、デモ表示フラグがオンであれば（Ｓ７３１６：Ｙｅｓ）、確定表示演出が終了した後にデモ演出が行われ、そのデモ演出が終了したことを意味するので、そのまま表示設定処理を終了し、Ｖ割込処理に戻る。そして、この場合、次回のＶ割込処理の中で実行されるポインタ更新処理によって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランプ制御装置１１３より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し第３図柄表示装置８１に表示させることができる。
【０６４５】
なお、Ｖ割込処理（図４１（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの場合に実行される簡易表示設定処理（Ｓ６３０９）でも、表示設定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像による変動演出の演出時間が終了した後、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像の一方の画像を停止表示させることを規定した表示データテーブルを、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する処理が行われる。
【０６４６】
次いで、図５１及び図５２を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の転送設定処理（Ｓ６３０５）の詳細について説明する。まず、図５１（ａ）は、この転送設定処理を示すフローチャートである。
【０６４７】
この転送設定処理では、まず、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンか否かを判別する（Ｓ７６０１）。そして、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであれば、（Ｓ７６０１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して（Ｓ７６０２）、転送設定処理を終了し、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図５１（ｂ）を参照して後述する。
【０６４８】
一方、Ｓ７６０１の処理の結果、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば、（Ｓ７６０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し（Ｓ７６０３）、転送設定処理を終了して、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図５２を参照して後述する。
【０６４９】
次いで、図５１（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ６３０５）の一処理である常駐画像転送設定処理（Ｓ７６０２）について説明する。図５１（ｂ）は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ７６０２）を示すフローチャートである。
【０６５０】
この常駐画像転送設定処理では、まず、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し（Ｓ７７０１）、転送指示を送信していれば（Ｓ７７０１：Ｙｅｓ）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（Ｓ７７０２）。このＳ７７０２の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ７７０２の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ７７０２：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送

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

【０６５１】

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

【０６５２】

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

【０６５３】

Ｓ７７０３の処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば（Ｓ７７０３：Ｙｅｓ）、簡易画像表示フラグ２３３ｃをオフに設定して（Ｓ７７０５）、本処理を終了する。これにより、Ｖ割込処理（図４１（ｂ）参照）において、簡易コマンド判定処理（図４１（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図４１（ｂ）のＳ６３０９参照）ではなく、コマンド判定処理（図４２～図４７参照）および表示設定処理（図４８～図５０参照）が実行されるので、通常時の画像の描画が設定されることになり、第３図柄表示装置８１には通常時の画像が表示される。また、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理（図５２参照）により、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われる（図５１（ａ）のＳ７６０１：Ｎｏ参照）。

【０６５４】

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

【０６５５】

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

ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。

【０６５６】

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

【０６５７】

次いで、図５２を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（図５１（ａ）、Ｓ６３０５参照）の一処理である通常画像転送設定処理（Ｓ７６０３）について説明する。図５２は、この通常画像転送設定処理（Ｓ７６０３）を示すフローチャートである。

【０６５８】

この通常画像転送設定処理では、まず、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定されている転送データテーブルから、先に実行された表示設定処理（図４８、Ｓ６３０３参照）のポインタ更新処理（Ｓ７３０５）によって更新されたポインタ２３３ｆで示されるアドレスに記載された情報を取得する（Ｓ７８０１）。そして、取得した情報が転送データ情報であるか否かを判別し（Ｓ７８０２）、転送データ情報であれば（Ｓ７８０２：Ｙｅｓ）、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出して、ワークＲＡＭ２３３に設けられた転送データバッファに格納し（Ｓ７８０３）、更に、ワークＲＡＭ２３３に設けられ、オン状態で転送開始すべき画像データが存在することを示す転送開始フラグをオンに設定して（Ｓ７８０４）、Ｓ７８０５の処理へ移行する。

【０６５９】

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

【０６６０】

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

【０６６１】

Ｓ７８０７の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し（Ｓ７８０７）、転送開始フラグがオンであれば（Ｓ７８０７：Ｙｅｓ）、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし（Ｓ７８０８）、Ｓ７８０３の処理によって転送デ

ータバッファに格納した各種情報によって示されるスプライトの画像データを転送対象画像データに設定した上で、Ｓ７８１３の処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ７８０７：Ｎｏ）、次いで、背面画像変更フラグはオンか否かを判別する（Ｓ７８０９）。そして、背面画像変更フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ７８０９：Ｎｏ）、転送開始すべき画像データが存在していないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。

【０６６２】

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

【０６６３】

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

【０６６４】

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

【０６６５】

一方、Ｓ７８１３の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていなければ（Ｓ７８１３：Ｎｏ）、その転送対象画像データの転送指示を設定する（Ｓ７８１４）。これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リストに、転送対象画像データの転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、転送対象画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。なお、転送データ情報には、転送対象画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、通常用ビデオＲＡＭ２３６）、及び転送先（ここで転送される転送対象画像の画像データを格納すべき通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリア）の先頭アドレスが含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して、指定されたビデオＲＡＭ（ここでは、通常用ビデオＲＡＭ２３６）の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。

【０６６６】

Ｓ７８１４の処理の後、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを更新し（Ｓ７８１５）、

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

【０６６７】

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

【０６６８】

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

【０６６９】

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

【０６７０】

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

【０６７１】

また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データの

転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【０６７２】

次いで、図５３を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の描画処理（Ｓ６３０６）の詳細について説明する。図５３は、この描画処理を示すフローチャートである。

【０６７３】

描画処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報）、及び、転送設定処理（Ｓ６３０５）により設定された転送指示から、描画リスト（図２０参照）を生成する（Ｓ７９０１）。即ち、Ｓ７９０１の処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別から、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを特定し、その特定された格納ＲＡＭ種別とアドレスとに対して、タスク処理で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、１フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）として、スプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別ならびにアドレスおよびそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生成する。また、転送設定処理（Ｓ６３０５）により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを追記する。

【０６７４】

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

【０６７５】

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

【０６７６】

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

【０６７７】

また、描画リストに転送データ情報が含まれている場合は、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出し、その格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスま

でに格納された画像データを順にキャラクタＲＯＭ２３４から読み出してバッファＲＡＭ２３７ａに一時的に格納した後、通常用ビデオＲＡＭ２３６が未使用状態にあるときを見計らって、バッファＲＡＭ２３７ａに格納した画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６の転送先先頭アドレスによって示されるエリアに順次転送する。そして、この通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データは、その後にＭＰＵ２３１より送信される描画リストに基づいて使用され、描画リストに従った画像の描画が行われる。

【０６７８】

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

【０６７９】

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

【０６８０】

ここで、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図４１（ｂ）参照）の描画処理が実行される度に、行われることになる。これにより、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。よって、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【０６８１】

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

【０６８２】

以上説明した通り、本第１実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり中に遊技球が入球することで賞球が払い出される可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ１が閉鎖され、右特定入賞口６５ａに遊技球を入球させることが不可能な状態において、開閉扉６５ｆ１の上面を遊技球が流下可能となるように構成している。そして、開閉扉６５ｆ１の上面は、

１ラウンド目の終了条件となる入球個数（即ち、２個）を上回る個数の遊技球を同時に流下させることが可能に構成している。言い換えれば、１の遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面に到達してから、開閉扉６５ｆ１の上面を通過するまでの間に、１ラウンド目の終了条件となる入球個数（即ち、２個）を上回る個数の遊技球を開閉扉６５ｆ１の上面に到達させることが可能となるように構成している。これにより、１ラウンド目が開始される（開閉扉６５ｆ１が開放される）タイミングで、開閉扉６５ｆ１の上面を流下している遊技球が多くなるほど、開閉扉６５ｆ１上を流下していた遊技球を、開放された開閉扉６５ｆ１から右特定入賞口６５ａへと入球させて、より多くの賞球を獲得することができる。よって、大当たりの１ラウンドの開始タイミングにおいて、開閉扉６５ｆ１の上面を流下中の遊技球の個数に注目して遊技を行わせることができるので、１ラウンド目の開始時における遊技者の興趣を向上させることができる。

【０６８３】

また、本第１実施形態におけるパチンコ機１０では、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、作動入賞口６６０へと遊技球が入球したことを契機として大当たりが開始される構成としている。これにより、作動入賞口６６０へ向けて遊技球を発射するタイミングを調節することにより、大当たりの１ラウンド目が開始されるタイミングを遊技者が調節することができるので、遊技者にとってより有利となるタイミング（つまり、開閉扉６５ｆ１の上面をより多くの遊技球が通過しているタイミング）を狙って作動入賞口６６０へと遊技球を入球させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の技量（作動入賞口６６０を狙うタイミング）に応じて、大当たりの所定期間（１ラウンド終了まで）に遊技者が獲得できる賞球（特典）の量を異ならせることができるので、作動入賞口６６０へと遊技球を入球させるタイミングをより真剣に図らせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【０６８４】

更に、本第１実施形態では、大当たりが確定してから大当たりが開始されるまでの間の大当たり待機状態において、作動入賞口６６０へと遊技球を入球させた場合に遊技者が受けることができる恩恵（賞球数）の目安を、演出態様（チャンスメーターＣＭのゲージ数）によって遊技者に示唆する構成としている。このように構成することで、作動入賞口６６０を狙うべきタイミングを、より分かり易くすることができる。よって、パチンコ機１０で遊技を行った経験が浅い遊技者であっても、分かり易い遊技性を実現することができるので、遊技者に敬遠され難い遊技機を提供できる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【０６８５】

なお、本第１実施形態におけるパチンコ機１０では、開閉扉６５ｆ１の上面に３つの凸部６５ｆ１ａ～６５ｆ１ｃを設けることにより、凸部６５ｆ１ａ～６５ｆ１ｃを遊技球が迂回する構成とし、遊技球が開閉扉６５ｆ１を通過する通過期間が長くなるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、凸部６５ｆ１ａ～６５ｆ１ｃを設けるのに代えて、または加えて、開閉扉６５ｆ１の上面の材質を、他の部分（遊技盤１３の表面や右可変入賞装置６５の内面等）よりも摩擦係数が大きい材質（例えば、弾性体等）で構成したり、遊技球が転動し難くなる加工を施したり（例えば、表面に凹凸を設ける等）してもよい。

【０６８６】

本第１実施形態では、１ラウンドが開始されてから３０秒間が経過するか、または３０秒間が経過する前に右特定入賞口６５ａに２個以上の遊技球が入球した場合に１ラウンド目を終了させる構成としていた。即ち、右打ちを行っていれば、ほぼ確実に上限個数（２個）の遊技球を右特定入賞口６５ａに入球させて１ラウンド目が終了するように、終了条件を設定していたが、これに限られるものではない。例えば、１ラウンドが開始されてから右特定入賞口６５ａを狙って右打ちを行っても、遊技球を入球させることが困難となる長さの期間で１ラウンド目が終了する構成としてもよい。具体的には例えば、１ラウンドが開始されてから０．５秒間が経過するか、０．５秒間が経過する前に１０個以上の遊技

球が右特定入賞口６５ａに入賞した場合に１ラウンド目を終了する構成としてもよい。このように構成した場合、作動入賞口６６０へと遊技球が入球したタイミングで開閉扉６５ｆ１の上面を遊技球が通過中でなければ、遊技球を１個も右特定入賞口６５ａへと入球させることなく１ラウンド目が終了してしまう可能性が高くなる遊技性を提供することができる。よって、１ラウンド目において賞球を獲得したいと考える遊技者に対して、大当たり待機状態において作動入賞口６６０へと遊技球を入球させる前に、遊技球を開閉扉６５ｆ１に向けて打ち出させた後で作動入賞口６６０を狙うという遊技性を楽しませることができる。よって、遊技者の大当たり待機状態における遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０６８７】

本第１実施形態では、大当たり待機状態において、開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球の個数の目安をチャンスメーターＣＭのゲージ数によって示唆することで、作動入賞口６６０へと遊技球を入球させた場合の有利度合いを示唆する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、チャンスメーターＣＭのゲージ数によって大当たりの有利度合いを示唆する構成としてもよい。具体的には例えば、チャンスメーターＣＭのゲージ数によって、大当たり種別を示唆することにより、作動入賞口６６０に遊技球を入球させた場合の有利度合いを遊技者に示唆する構成としてもよい。また、例えば、大当たりが確定した時点では大当たりのラウンド数が不定となるように構成し、作動入賞口６６０を通過させたタイミングで大当たりのラウンド数を抽選する構成としてもよい。そして、ゲージ数によって、作動入賞口６６０に遊技球を入球させた場合に実行される抽選で決定されるラウンド数を示唆することで、作動入賞口６６０に遊技球を入球させた場合の有利度合いを遊技者に示唆する構成としてもよい。

【０６８８】

本第１実施形態では、遊技機に対して電源が投入されている間、回動部材６７０ａを等速で回転動作させ続けるように構成したが、これに限られるものではない。大当たり待機状態において、回動部材６７０ａの回転位置が、作動入賞口６６０への入球を妨げる配置と、妨げない配置とに可変される構成となっていればよく、例えば、大当たり待機状態の間のみ回動部材６７０ａを等速で回転動作させ、その他の状態では動作を停止させる構成としてもよい。

【０６８９】

本第１実施形態では、回動部材６７０ａの回転速度が等速となるように構成していたが、これに限られるものではなく、ランダムに、または規則的に回転速度や回転方向が可変する構成としてもよい。このように構成することで、作動入賞口６６０へと遊技球を入球させる難易度がより高くなるため、作動入賞口６６０へと狙い通りに遊技球が入球した場合に、遊技者をより喜ばせることができる。

【０６９０】

本第１実施形態では、待機状態演出により、大当たりが開始された場合の有利度合い（１ラウンド目に獲得できる賞球数）を示唆する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たりが開始された場合の有利度合いに代えて、又は加えて、待機状態演出により大当たり自体の有利度合いを示唆する演出を実行する構成としてもよい。具体的には、例えば、大当たり後の遊技状態（確変大当たりであるか否か）や、ラウンド数等を示唆する演出を実行する構成としてもよい。また、大当たり自体の有利度合いを示唆する演出を実行する場合には、大当たり待機状態中に実行しなくても良い。例えば、第３図柄の停止表示時に、第３図柄の種別によって実行中に大当たり自体の有利度合いを示唆してもよい。また、オープニング期間やラウンド期間、エンディング期間等において大当たり自体の有利度合いを示唆してもよい。

【０６９１】

本第１実施形態では、特別図柄の抽選で大当たりとなり、作動入賞口６６０へと遊技球が入球した場合に大当たりが開始されるタイプのパチンコ機１０を例に取って説明したが、異なる仕様のパチンコ機１０に適用してもよい。例えば、遊技盤１３における特定領域

に遊技球が入球した場合に大当たりが開始されるパチンコ機１０に対して適用してもよい。即ち、特別図柄の抽選を行う機能自体が搭載されていないタイプのパチンコ機１０（所謂、２種タイプ）や、特別図柄の抽選を行う機能は搭載されているものの、特別図柄の抽選結果とは無関係に、特定領域に遊技球が入球すると大当たりが開始されるタイプのパチンコ機１０（所謂、１種２種混合タイプ）に適用してもよい。このように構成することで、特定領域へと遊技球を入球させる時点における開閉扉６５ｆ１の上面の遊技球個数に応じて大当たりの１ラウンド目の有利度合いを可変させることができる。

【０６９２】

＜第２実施形態＞

次に、図５４から図６２を参照して、第２実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１実施形態におけるパチンコ機１０では、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり待機状態に移行し、その大当たり待機状態の間に作動入賞口６６０へと遊技球を入球させた場合に大当たりが開始される構成としていた。また、作動入賞口６６０は遊技盤１３の右上側に１箇所のみ設ける構成としていた。即ち、大当たり待機状態となった場合には、大当たり種別によらず、遊技盤１３の右上側に向かって遊技球を発射して作動入賞口６６０へと遊技球を入球させない限り、大当たりが開始されない構成としていた。

【０６９３】

これに対して本第２実施形態におけるパチンコ機１０では、遊技盤１３の右上側と、左下側とにそれぞれ大当たり開始の契機となる作動入賞口（右作動入賞口６６１、左作動入賞口６６２）を設け、大当たり種別に応じて、大当たりの開始の契機となる作動入賞口を異ならせる構成としている。また、左作動入賞口６６２は、大当たり待機状態となった場合に、比較的短い時間（約０．５秒間）で、ほぼ自動的に遊技球が入球する構成としている。つまり、左作動入賞口６６２が大当たりの開始の契機となる大当たり種別の場合には、開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を到達させるよりも前に、大当たりの１ラウンド目が開始される構成としている。つまり、遊技者が１ラウンド目にオーバー入賞を狙うことが不可能な大当たり種別を設ける構成としている。これにより、オーバー入賞を狙うことができる大当たり種別と、オーバー入賞を狙うことができない大当たり種別とを設けることができるので、ラウンド数や大当たり後の遊技状態以外にも、大当たり種別毎の有利度合いに差を設けることができる。

【０６９４】

この第２実施形態におけるパチンコ機１０が、第１実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【０６９５】

まず、図５４を参照して、第２実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図５４に示した通り、遊技盤１３の正面視右上側には、第１実施形態における作動入賞口６６０に代えて、遊技球が入球可能な右作動入賞口６６１が設けられている。この右作動入賞口６６１は、本第２実施形態における８種類の大当たり（大当たりＡ２～Ｈ２）のうち、大当たりＡ２，Ｂ２，Ｄ２，Ｆ２～Ｈ２の６種類の大当たりの開始の契機となる作動入賞口である。この右作動入賞口６６１は、特別図柄の抽選で上記６種類の大当たり（大当たりＡ２，Ｂ２，Ｄ２，Ｆ２～Ｈ２）のいずれかとなった場合に移行される大当たり待機状態の間のみ、入球が有効と判定されるように構成されている。

【０６９６】
また、図５４に示した通り、第１入球口６４に対して正面視左下側には、遊技球が入球可能な左作動入賞口６６２が設けられている。この左作動入賞口６６２は、本第２実施形態における８種類の大当たり（大当たりＡ２～Ｈ２）のうち、大当たりＣ２，Ｅ２の２種類の大当たりの開始の契機となる作動入賞口である。即ち、特別図柄の抽選で大当たりＣ２，Ｅ２のどちらかとなったことを契機として移行する大当たり待機状態において、遊技球の入球が有効と判定される作動入賞口である。この左作動入賞口６６２に対して正面視上方には、図５４に示した通り、貯留装置６７５が設けられている。この貯留装置６７５は、鉛直上方から流下してきた遊技球を１個のみ貯留することが可能に構成されている。この貯留装置６７５は、１個の遊技球が流下可能な幅で構成された流路の下端に、貯留装置６７５に入球した遊技球を受け止めて貯留する（遊技球の流下を妨げる）ことが可能な閉鎖位置と、貯留装置６７５へと入球した遊技球の流下を妨げることなく、遊技球をそのまま貯留装置６７５の下方へと排出する開放位置とに可変可能な貯留弁６７５ａが設けられている。

【０６９７】
この貯留装置６７５の貯留弁６７５ａは、大当たり待機状態が設定された場合に開放位置に可変され、大当たりの終了時に閉鎖位置に可変される。図５４に示した通り、貯留装置６７５の直下には左作動入賞口６６２が配設されているので、貯留装置６７５に遊技球が貯留されている状態で大当たり待機状態になると、貯留弁６７５ａが開放されることで貯留されていた遊技球が下方へと流下する結果、大当たり待機状態となった直後（約０．５秒後）に左作動入賞口６６２へと遊技球が入球する。ここで、通常時（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態）においては、第２入球口６４０へと遊技球が入球し難い（電動役物６４０ａが開放され難い）ので、左打ちにより第１入球口６４を狙って遊技を行うのが遊技者にとって最も損の少ない遊技方法となる。第１入球口６４を狙って遊技球を発射すると、第１入球口６４の左下側に配設されている貯留装置６７５の方向へも遊技球が流下する。これにより、通常時においては、大当たりとなるまでの間に、ほぼ、貯留装置６７５に遊技球が貯留された状態となる。よって、通常時に大当たりＣ２，Ｅ２のいずれかになった場合は、ほぼ、大当たり待機状態となった直後に大当たりが開始されることとなる。このため、大当たりＣ２，Ｅ２になると、大当たり待機状態となる期間が短すぎて、大当たり待機状態の間に開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を到達させることがほぼ不可能となるため、オーバー入賞を狙うことができなくなる。このため、大当たりの１ラウンド目における入賞個数が最低限（２個）となる可能性が極めて高くなる結果、他の大当たりの１ラウンド目に比較して、獲得できる賞球数の面で不利となる。

【０６９８】
このように、本第１実施形態では、右作動入賞口６６１が大当たり開始の契機となる大当たり種別（大当たりＡ２，Ｂ２，Ｄ２，Ｆ２～Ｈ２）では、第１実施形態と同様に１ラウンド目にオーバー入賞を狙って賞球をより多く獲得する遊技性で遊技を行うことができる一方で、左作動入賞口６６２が大当たり開始の契機となる大当たり種別（大当たりＣ２，Ｅ２）では、ほぼ、オーバー入賞を狙う間もなく大当たりが開始される構成とした。これにより、大当たり種別に応じて大当たりの１ラウンド目における有利度合いに差をつけることができるので、大当たりとなった場合に、遊技者に対して大当たり種別により注目させることができる。よって、遊技者の興趣をより向上させることができる。なお、以降では、説明の簡略化のために、右作動入賞口６６１への入球を契機として開始される大当たり種別のことを、「右契機大当たり」と称し、左作動入賞口６６２への入球を契機として開始される大当たり種別のことを、「左契機大当たり」と称する。

【０６９９】
＜第２実施形態における電気的構成＞
次に、図５５、および図５６を参照して、本第２実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２、ＲＡＭ２０３について説明する。なお、本第２実施形態のＲＯＭ２０２は、上述した第１実施形態のＲＯＭ２０２に対して、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ

の規定内容が一部変更となっているのみであり、その他の構成については、上述した第１実施形態と同一である。よって、第２実施形態におけるＲＯＭ２０２の説明としては、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの詳細のみを説明する。

【０７００】

図５５は、本第２実施形態におけるＲＯＭ２０２に規定されている第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの規定内容を示した図である。図５５に示した通り、本第２実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂには、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に決定され得る５種類の大当たり種別（大当たりＡ２～Ｅ２）と、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に決定され得る３種類の大当たり種別（大当たりＦ２～Ｈ２）とが規定されている。

【０７０１】

第１特別図柄の大当たりとして、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲に対しては、「大当たりＡ２」が対応付けて規定されている（図５５の２０２ｂ１参照）。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＡ２」となるカウンタ値は５個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ２」が決定される割合は５％（５／１００）である。この「大当たりＡ２」は、第１実施形態における「大当たりＡ」と同様にラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後に「特別図柄の確変状態」、且つ、「普通図柄の時短状態」が付与される大当たり種別である。また、この「大当たりＡ２」は、右作動入賞口６６１への入球を契機として開始される右契機大当たりの一種である。このため、大当たり待機状態の間に遊技球をより多く開閉扉６５ｆ１の上面に到達させた状態で右作動入賞口６６０へと遊技球を入球させることができれば、通常（１ラウンドが開始されてから遊技球を右打ちした場合）よりも多くの賞球を獲得できるので、左契機大当たりに比べて１ラウンド目に獲得できる賞球数が有利となり易い。

【０７０２】

第１特別図柄の大当たりとして、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５～１４」の範囲に対しては、「大当たりＢ２」が対応付けて規定されている（図５５の２０２ｂ２参照）。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＢ２」となるカウンタ値は１０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ２」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。この「大当たりＢ２」は、第１実施形態における「大当たりＢ」と同様にラウンド数が５ラウンドであり、大当たり終了後に「特別図柄の確変状態」、且つ、「普通図柄の時短状態」が付与される大当たり種別である。また、この「大当たりＢ２」は、「大当たりＡ２」と同様に、右作動入賞口６６１への入球を契機として開始される右契機大当たりの一種である。このため、左契機大当たりに比べて１ラウンド目に獲得できる賞球数が有利となり易い。

【０７０３】

第１特別図柄の大当たりとして、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１５～６４」の範囲に対しては、「大当たりＣ２」が対応付けて規定されている（図５５の２０２ｂ３参照）。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＣ２」となるカウンタ値は５０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ２」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。この「大当たりＣ２」は、第１実施形態における「大当たりＢ」と同様にラウンド数が５ラウンドであり、大当たり終了後に「特別図柄の確変状態」、且つ、「普通図柄の時短状態」が付与される大当たり種別である。また、この「大当たりＣ２」は、左作動入賞口６６２への入球を契機として開始される左契機大当たりの一種である。このため、右契機大当たりに比べて１ラウンド目に獲得できる賞球数が不利となり易い。

【０７０４】

第１特別図柄の大当たりとして、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６５～７４」の範囲に対しては、「大当たりＤ２」が対応付けて規定されている（図５５の２０２ｂ４参照）。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たり

Ｄ２」となるカウンタ値は１０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＤ２」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。この「大当たりＤ２」は、第１実施形態における「大当たりＣ」と同様にラウンド数が５ラウンドであり、大当たり終了後に「特別図柄の低確率状態」、且つ、「普通図柄の時短状態」が付与される大当たり種別である。また、この「大当たりＤ２」は、右作動入賞口６６１への入球を契機として開始される右契機大当たりの一種である。このため、左契機大当たりに比べて１ラウンド目に獲得できる賞球数が有利となり易い。

【０７０５】

第１特別図柄の大当たりとして、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「７５～９９」の範囲に対しては、「大当たりＥ２」が対応付けて規定されている（図５５の２０２ｂ５参照）。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＥ２」となるカウンタ値は２５個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＥ２」が決定される割合は２５％（２５／１００）である。この「大当たりＥ２」は、第１実施形態における「大当たりＣ」と同様にラウンド数が５ラウンドであり、大当たり終了後に「特別図柄の低確率状態」、且つ、「普通図柄の時短状態」が付与される大当たり種別である。また、この「大当たりＥ２」は、左作動入賞口６６２への入球を契機として開始される左契機大当たりの一種である。このため、右契機大当たりに比べて１ラウンド目に獲得できる賞球数が不利となり易い。

【０７０６】

このように、本第２実施形態では、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、２５％の割合で右契機大当たり（大当たりＡ２，Ｂ２，Ｄ２の何れか）となり、７５％の割合で左契機大当たり（大当たりＣ２，Ｅ２の何れか）となるように構成している。即ち、大当たり待機状態の間に遊技球をより多く開閉扉６５ｆ１の上面に到達させた後でタイミング良く右作動入賞口６６１を狙う遊技性で遊技を行うことができるのは、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合の２５％である。大半（７５％の割合）は、大当たり待機状態となってから、即座に（約０．５秒間で）大当たりが開始されてしまう大当たりであるので、右契機大当たりとなった場合に、遊技者をより喜ばせることができる。

【０７０７】

また、図５５に示した通り第２特別図柄の大当たりは、右契機大当たりのみで構成されている。よって、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、必ず右作動入賞口６６１へと遊技球が入球したことを契機として大当たりが開始される。このように構成しているのは、第２特別図柄の抽選が実行されるのは、基本的に「普通図柄の時短状態」の間であり、遊技者が遊技球を連続して右打ちにより発射している間となるため、大当たり待機状態の開始時に貯留装置６７５に対して遊技球が貯留されていない可能性が高いからである。つまり、第２特別図柄の大当たりの中に左契機大当たりを設ける構成にしたとしても、大当たり待機状態の直後に大当たりを開始させることができない可能性が高いので、無駄に左契機大当たりを設けず、右契機大当たりのみを設ける構成としている。これにより、大当たり種別を削減することができるので、大当たり種別毎のデータを格納しておくための記憶領域の記憶容量を削減することができる。

【０７０８】

第２実施形態における第２特別図柄の各大当たり（大当たりＦ２～Ｈ２）は、それぞれ第１実施形態における第２特別図柄の各大当たり（大当たりＤ～Ｆ）と、ラウンド数や大当たり後の遊技状態が全く同一である。よって、その詳細な説明については省略する。

【０７０９】

なお、本第２実施形態では、第２特別図柄の大当たりとなった場合に必ず右契機大当たりとなるように構成していたが、これに限られるものではない。第２特別図柄の大当たりとなった場合にも、所定の割合（例えば、１０％）で左契機大当たりとなるように構成してもよい。上述した通り、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、貯留装置６７５に遊技球が貯留されている可能性は低いので、左契機大当たりとなった場合にも、大当たり待機状態となった場合に即座に遊技球が左作動入賞口６６２へと入球することはない

。よって、左契機大当たりとなった場合には、左作動入賞口６６２へと遊技球を入球させるタイミングを計る遊技性を提供することができる。即ち、右契機大当たりとなるか、左契機大当たりとなるかによって大当たり待機状態の間に狙う作動入賞口を異ならせることができる。よって、大当たり待機状態の間の遊技のバリエーションを多様化することができる。

【０７１０】

次に、図５６を参照して、本第２実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３について説明する。図５６は、ＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図５６に示した通り、本第２実施形態におけるＲＡＭ２０３は、上述した第１実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成（図１３参照）に対して、開始契機格納エリア２０３ｎが追加されている点で相違している。その他の構成については、第１実施形態におけるＲＡＭ２０３と同一であるので、その詳細な説明については省略する。

【０７１１】

開始契機格納エリア２０３ｎは、大当たりの開始契機となる作動入賞口の種別を示すデータが格納される記憶領域である。より具体的には、この開始契機格納エリア２０３ｎにデータとして「０１Ｈ」が格納されている場合には、大当たりの開始契機が右作動入賞口６６１である（今回の大当たりが右契機大当たりである）ことを意味し、「０２Ｈ」が格納されている場合には、大当たりの開始契機が左作動入賞口６６２である（今回の大当たりが左契機大当たりである）ことを意味する。この開始契機格納エリア２０３ｎは、初期値が「００Ｈ」に設定されており、特別図柄の抽選で大当たりとなり、大当たり待機状態に移行する際に、今回の大当たり種別に応じたデータが上書きされる（図５７のＳ２３２参照）。大当たり待機状態の間は、この開始契機格納エリア２０３ｎに格納されているデータに対応する作動入賞口に対する入球を監視して、当該監視している作動入賞口に対する入球を検出した場合に、大当たりの開始を設定する構成としている（図５９のＳ１１１３，Ｓ１１１４参照）。これにより、大当たり種別に応じて、異なる作動入賞口への入球を契機として大当たりを開始させることができるので、右契機大当たりとなった場合には、第１実施形態と同様の、タイミング良く作動入賞口を狙う遊技性を実現できる一方で、左契機大当たりとなった場合には、作動入賞口を狙わなくても大当たりが開始される遊技性を実現することができる。よって、大当たり待機状態における遊技性を多様化させることができる。

【０７１２】

＜第２実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図５７から図６０を参照して、本第２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図５７を参照して、特別図柄変動処理２（Ｓ１１１）について説明する。この特別図柄変動処理２（Ｓ１１１）は、第１実施形態における特別図柄変動処理（図２２参照）に代えて実行される処理であり、特別図柄変動処理（図２２参照）と同様に、第１図柄表示装置３７における表示の設定や、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定するための処理である。

【０７１３】

この第２実施形態における特別図柄変動処理２（図５７参照）のうち、Ｓ２０１～Ｓ２３の各処理では、それぞれ第１実施形態における特別図柄変動処理（図２２参照）のＳ２０１～Ｓ２２３の各処理と同一の処理が実行される。

【０７１４】

また、本第２実施形態における特別図柄変動処理２（図５７参照）では、Ｓ２２０の処理が終了すると、貯留弁６７５ａの開放を設定する（Ｓ２３１）。貯留弁６７５ａを開放することで、貯留装置６７５に対して遊技球が貯留されている場合に、大当たり待機状態の開始直後に左作動入賞口６６２に対して遊技球を入球させることができる。これにより、左契機大当たりとなった場合に、開放扉６５ｆ１の上面に対して遊技球を到達させる間もなく大当たりを開始させることができる。

【０７１５】
Ｓ２３１の処理が終了すると、次に、開始契機格納エリア２０３ｎに格納されているデータを、今回の大当たり種別に応じたデータに更新して（Ｓ２３２）、処理をＳ２２３へと移行する。Ｓ２３２の処理では、今回の大当たりが右契機大当たり（大当たりＡ２，Ｂ２，Ｄ２，Ｆ２～Ｈ２の何れか）である場合に、データとして「０１Ｈ」を格納し、左契機大当たり（大当たりＣ２，Ｅ２の何れか）である場合に、データとして「０２Ｈ」を格納する。
【０７１６】
次に、図５８を参照して、本第２実施形態における立ち上げ処理２について説明する。この立ち上げ処理２は、第１実施形態における立ち上げ処理（図２９参照）に代えて実行される処理であり、電源投入に伴って起動される処理である。
【０７１７】
この第２実施形態における立ち上げ処理２（図５８参照）のうち、Ｓ９０１～Ｓ９１４の各処理では、それぞれ第１実施形態における立ち上げ処理（図２９参照）のＳ９０１～Ｓ９１４の各処理と同一の処理が実行される。
【０７１８】
また、第２実施形態における立ち上げ処理２（図５８参照）では、Ｓ９１１の処理が終了すると、次に、入球待機フラグ２０３ｊと、大当たり中フラグ２０３ｍのどちらかがオンであるか判別し（Ｓ９２１）、いずれかのフラグがオンであると判別した場合は（Ｓ９２１：Ｙｅｓ）、貯留装置６７５の貯留状態が解除されているべき期間（大当たり待機状態中、または大当たり中）であることを意味するので、貯留弁６７５ａの開放を設定して（Ｓ９２２）、処理をＳ９１２へ移行する。これに対し、Ｓ９２１の処理において、入球待機フラグ２０３ｊと、大当たり中フラグ２０３ｍのどちらもオフであると判別した場合は（Ｓ９２１：Ｎｏ）、貯留装置６７５が貯留状態に設定されているべき期間（通常遊技中）であることを意味するので、貯留弁６７５ａの閉鎖を設定して（Ｓ９２３）、処理をＳ９１２へと移行する。
【０７１９】
次に、図５９を参照して、本第２実施形態における大当たり開始処理２（Ｓ１０２１）について説明する。この大当たり開始処理２（Ｓ１０２１）は、メイン処理（図３０参照）の中で、第１実施形態における大当たり開始処理（図３１参照）に代えて実行される処理であり、大当たり種別に対応する作動入賞口（右作動入賞口６６１、または左作動入賞口６６２）への入球を監視し、作動入賞口への入球が検出された場合に大当たりを開始するための処理である。
【０７２０】
この第２実施形態における大当たり開始処理２（図５９参照）のうち、Ｓ１１０１，Ｓ１１０３、およびＳ１１０４の各処理では、それぞれ第１実施形態における大当たり開始処理（図３１参照）のＳ１１０１，Ｓ１１０３、およびＳ１１０４の各処理と同一の処理が実行される。
【０７２１】
また、本第２実施形態における大当たり開始処理２（図５９参照）では、Ｓ１１０１の処理において入球待機フラグ２０３ｊがオンである（即ち、大当たり待機状態である）と判別した場合に（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、次いで、開始契機格納エリア２０３ｎのデータを読み出して（Ｓ１１１１）、読み出したデータが右作動入賞口６６１を示すデータ（即ち、「０１Ｈ」）であるかを判別する（Ｓ１１１２）。Ｓ１１１２の処理において、右作動入賞口６６１に対応するデータ（即ち、「０１Ｈ」）が格納されていると判別した場合は（Ｓ１１１２：Ｙｅｓ）、次いで、右作動入賞口６６１への入球を検出したか判別し（Ｓ１１１３）、入球を検出していない場合は（Ｓ１１１３：Ｎｏ）、大当たり待機状態を継続させるために、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１１１３の処理において、右作動入賞口６６１への入球を検出したと判別した場合は（Ｓ１１１３：Ｙｅｓ）、大当たり待機状態を終了して大当たりを開始させるために、処理をＳ１１０３へと移行する。

【０７２２】
これに対して、Ｓ１１１２の処理において、開始契機格納エリア２０３ｎに格納されているデータが、左作動入賞口６６２を示すデータ（即ち、「０２Ｈ」）であると判別した場合は（Ｓ１１１２：Ｎｏ）、左作動入賞口６６２への入球を検出したか判別し（Ｓ１１１４）、左作動入賞口６６２への入球を検出していない場合は（Ｓ１１１４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１１１４の処理において、左作動入賞口６６２への入球を検出したと判別した場合は（Ｓ１１１４：Ｙｅｓ）、大当たり待機状態を終了して大当たりを開始させるために、処理をＳ１１０３へと移行する。
【０７２３】
この大当たり開始処理２（図５９参照）を実行することにより、大当たり種別（右契機大当たりであるか、左契機大当たりであるか）に応じて、大当たりの契機となる作動入賞口の種別を切り替えることができる。よって、右契機大当たりとなった場合は、右作動入賞口６６１を狙うタイミングに応じて大当たりの１ラウンドに遊技者が享受できる利益（賞球数）が可変する遊技性と、大当たり待機状態中の遊技方法が利益（賞球数）に影響しない遊技性とを切り替えることができる。
【０７２４】
次に、図６０を参照して、本第２実施形態における大当たり制御処理２（Ｓ１０２２）について説明する。この大当たり制御処理２（Ｓ１０２２）は、メイン処理（図３０参照）の中で第１実施形態における大当たり制御処理（図３２参照）に代えて実行される処理であり、大当たり制御処理（図３２参照）と同様に、大当たり演出の実行や、可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａを開放又は閉鎖するための処理である。
【０７２５】
この第２実施形態における大当たり制御処理２（図６０参照）のうち、Ｓ１２０１～Ｓ１２１７の各処理では、それぞれ第１実施形態における大当たり制御処理（図３２参照）のＳ１２０１～Ｓ１２１７の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２実施形態における大当たり制御処理２（図６０参照）では、Ｓ１２１４、またはＳ１２１５の処理が終了した後で、貯留装置６７５の貯留弁６７５ａの閉鎖を設定して（Ｓ１２２１）、処理をＳ１２１６へと移行する。これにより、貯留装置６７５の貯留状態が解除される期間を、大当たり待機状態中、および大当たり中に限ることができる。
【０７２６】
＜第２実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞
次に、図６１、および図６２を参照して、本第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理について説明する。まず、図６１を参照して、本第２実施形態における当たり関連処理２（Ｓ４３２１）について説明する。この当たり関連処理２（Ｓ４３２１）は、第１実施形態における当たり関連処理（図３７参照）に代えて実行される処理であり、当たり関連処理（図３７参照）と同様に、当たりに関連するコマンドの種別に対応する制御を実行するための処理である。
【０７２７】
この第２実施形態における当たり関連処理（図６１参照）のうち、Ｓ４４０１、およびＳ４４０４～Ｓ４４１０の各処理では、それぞれ第１実施形態における当たり関連処理（図３７参照）のＳ４４０１、およびＳ４４０４～Ｓ４４１０の各処理と同一の処理が実行される。また、第２実施形態における当たり関連処理２（図６１参照）では、Ｓ４４０１の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に待機状態コマンドがあると判別した場合に（Ｓ４４０１：Ｙｅｓ）、受信した待機状態コマンドに応じて待機状態演出の内容を決定するための待機状態コマンド処理を実行し（Ｓ４４２１）、本処理を終了する。この待機状態コマンド処理（Ｓ４４２１）の詳細について、図６２を参照して説明する。
【０７２８】
図６２は、待機状態コマンド処理（Ｓ４４２１）を示すフローチャートである。待機状態コマンド処理（Ｓ４４２１）では、まず、今回の大当たりが、右契機大当たりであるか

を判別し（Ｓ４６０１）、右契機大当たりであると判別した場合は（Ｓ４６０１：Ｙｅｓ）、第１実施形態と同様に待機状態演出（図７参照）を実行させるための表示用待機状態コマンドを設定し（Ｓ４６０２）、待機状態演出フラグ２２３ｇをオンに設定して（Ｓ４６０３）、本処理を終了する。

【０７２９】

一方、Ｓ４６０１の処理において、今回の大当たりが右契機大当たりでない（左契機大当たりである）と判別した場合は（Ｓ４６０１：Ｎｏ）、待機状態演出を実行する代わりに、変動表示演出において確定表示された第３図柄をそのまま確定表示させ続ける（確定表示を延長させる）態様の待機状態演出を実行させるための表示用待機状態コマンドを設定して（Ｓ４６０４）、本処理を終了する。左契機大当たりの場合に、単に第３図柄の確定表示を延長させる態様の待機状態演出としているのは、左契機大当たりとなった場合の大当たり待機状態が、極めて短期間（０．５秒程度）で終了して大当たりが開始されるためである。よって、左契機大当たりとなった場合に、右契機大当たりと同様の待機状態演出（図７参照）を実行する構成にすると、一瞬（約０．５秒間）だけ待機状態演出が表示された後で大当たりが開始されるので、遊技者が表示内容に違和感を抱かせてしまったり、遊技者を混乱させてしまう虞がある。そこで、本第２実施形態では、左契機大当たりとなったことに基づいて設定された大当たり待機状態において、変動表示演出の終了時の表示態様（第３図柄の確定表示）を大当たりが開始されるまでそのまま表示させ続ける構成としている。このように構成することで、変動表示が終了してからそのまま大当たりが開始されたかのように遊技者に感じさせることができるので、遊技者に対して違和感を抱かせてしまったり、遊技者を混乱させてしまうことを防止（抑制）することができる。

【０７３０】

以上説明した通り、本第２実施形態におけるパチンコ機１０では、遊技盤１３の右上側と、左下側とに、２種類の作動入賞口を配設し、大当たり種別に応じて大当たりの開始契機となる作動入賞口を異ならせる構成としている。遊技盤１３の右上側に設けられた右作動入賞口６６１は、右打ちにより遊技球を発射した場合に入球し得る位置に設けられている一方で、遊技盤１３の左下側に設けられた左作動入賞口６６２は、左打ちにより遊技球を発射した場合に入球し得る位置に設けられている。また、左作動入賞口６６２の上方には、遊技球を１個のみ貯留しておくことができる貯留装置６７５が配設されており、左打ちを行う遊技状態（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態）において、遊技者が第１入球口６４を狙って遊技球を発射する遊技を行うと、第１特別図柄の大当たりとなるまでの間に、ほぼ、貯留装置６７５に対して遊技球が貯留された状態となるように構成している。この貯留装置６７５の貯留状態は、大当たり待機状態となったことを契機に解除されるので、左作動入賞口６６２へと入球したことを契機に開始される大当たり種別（左契機大当たり）となった場合には、貯留装置６７５に貯留されていた遊技球が下方へと流下して左作動入賞口６６２へと入球するため、大当たり待機状態となった直後に大当たりが開始される。これにより、左契機大当たりは、大当たりの１ラウンド目において、開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球が到達していない状態で大当たりが開始される可能性が高くなるので、遊技者の技量によらず、得られる賞球数が毎回ほぼ同一となる。これに対して右契機大当たりになると、右作動入賞口６６１を狙って遊技球を発射しない限り大当たりが開始されないので、第１実施形態と同様に、右作動入賞口６６１へと遊技球を入球させるタイミングに応じて、大当たりの１ラウンド目に遊技者が得られる賞球数を異ならせることができる遊技性を実現することができる。よって、本第２実施形態では、左契機大当たりとなるか、右契機大当たりとなるかに応じて、大当たり待機状態、および大当たりの１ラウンド目における遊技性を異ならせることができるので、大当たり種別により注目して遊技を行わせることができる。

【０７３１】

なお、本第２実施形態では、大当たり種別に応じて、大当たりの開始の契機となる作動入賞口を異ならせる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、全ての大当たり種別で、左右のどちらの作動入賞口へ遊技球が入球した場合にも大当たりが開始さ

れるように構成した上で、貯留弁６７５ａが開放される大当たり種別と、開放されない大当たり種別とを設ける構成としてもよい。即ち、左契機大当たりの場合には、大当たり待機状態が開始されてから大当たりが終了するまでの間、貯留弁６７５ａが開放される一方で、右契機大当たりの場合には、大当たり待機状態が開始されてから大当たりが終了するまでの間、貯留弁６７５ａが閉鎖されたままの状態となるように構成としてもよい。このように構成することで、左契機大当たりの場合は、大当たりが確定表示された直後に、貯留弁６７５ａが解除されて貯留されていた遊技球が左作動入賞口６６２へと入球（入賞）するので、上述した第２実施形態と同様に、開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を貯める間もなく（大当たり待機状態となってから約０．５秒間で）大当たりを開始させることができる。一方、右契機大当たりとなった場合には、貯留弁６７５ａが開放されないため、大当たりが確定表示されたとしても、即座に左作動入賞口６６２へと遊技球が入球する可能性が低くなる。よって、大当たりの確定表示後、即座に大当たりが開始される可能性も低くなるので、上述した第１実施形態、および第２実施形態と同様に、遊技球の発射速度（発射強度）を異ならせることで、遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面により多く到達している（乗っている）状態で右作動入賞口６６１へと入球させることにより、１ラウンド目の終了条件となる入賞個数（即ち、２個）を上回る個数の遊技球が右特定入賞口６５ａに入賞し得る画期的な遊技性を提供することができる。これらにより、第２実施形態と同様に、大当たり種別に応じて、１ラウンド目が予め定められた入賞個数で終了する遊技性と、遊技者の技量次第で予め定められた入賞個数を上回る個数の遊技球を入賞させることができる遊技性とを切り替えることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【０７３２】

本第２実施形態では、２つの作動入賞口（右作動入賞口６６１、左作動入賞口６６２）を設ける構成とし、大当たり種別に応じて大当たりの開始契機となる作動入賞口を異ならせる構成としていた。即ち、大当たりを示す第３図柄の組み合わせ（即ち、ぞろ目）が確定表示されてから、即座に遊技球が入球する可能性が高い左作動入賞口６６２に遊技球が入球（入賞）することで開始される大当たり種別と、大当たりを示す第３図柄の組み合わせが確定表示されてから、遊技者が狙わなければ遊技球が入球する可能性が低い右作動入賞口６６１に遊技球が入球（入賞）することで開始される大当たり種別とを設ける構成としていた。これに対して、単に右作動入賞口６６１のみを設ける構成とし、右作動入賞口６６１に遊技球が入球（入賞）しなくても（即ち、大当たりを示す第３図柄の組み合わせが確定表示されただけで）開始される大当たり種別と、右作動入賞口６６１に遊技球が入球（入賞）しなければ大当たりが開始されない大当たり種別とを設ける構成としてもよい。このように構成することで、左作動入賞口６６２、および貯留装置６７０を設ける必要がなくなるので、パチンコ機１０の部品点数を削減することができる。よって、パチンコ機１０の原価率を低減させることができる。

【０７３３】

本第２実施形態では、第１入球口６４に対する遊技球の入球し易さが、貯留装置６７５の状態とは無関係に一定であったが、第１入球口６４に対する入球し易さを、貯留装置６７５の状態（遊技球が貯留されているか否か）に応じて可変させる構成としてもよい。具体的には、例えば、貯留装置６７５を第１入球口６４の左上側に設ける構成とし、貯留装置６７５に対して遊技球が貯留されている場合には、その貯留されている遊技球の上面が貯留装置６７５の上面から一部はみ出すように貯留装置６７５の高さを設定する。そして、左打ちにより発射された遊技球が、貯留装置６７５に貯留されている遊技球に衝突した場合には、第１入球口６４が配置されている方向へはじき返され易くなるように、貯留装置６７５の位置を設定する。このように構成することで、貯留装置６７５に遊技球が貯留されている場合に、第１入球口６４へと遊技球が入球し易くなるので、第１特別図柄の抽選が実行され易くなる。つまり、貯留装置６７５に遊技球が貯留されている方が、遊技者にとって有利となるので、遊技者に対して通常時に積極的に遊技球を貯留させることができる。よって、より確実に貯留装置６７５に遊技球が貯留された状態で大当たり待機状態

を開始させることができるので、左契機大当たりとなった場合に、貯留装置６７５に貯留されていた遊技球を即座に左作動入賞口６６２へと入球させて、左契機大当たりを開始させることができる。

【０７３４】

本第２実施形態では、大当たり種別に応じて大当たりの開始契機となる作動入賞口を切り替えることにより、大当たり待機状態となってから大当たりが開始されるまでの期間を異ならせる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、作動入賞口自体を削除して（つまり、大当たり待機状態を介さずに大当たりが開始される構成とし）、単に大当たり種別に応じてオープニング期間を異ならせるのみとしてもよい。このように構成することで、オープニングが長い大当たりではオープニングの間に右打ちを行うことでより多くの遊技球を開閉扉６５ｆ１の上面に到達させることができるのに対し、オープニング期間が短い大当たりでは、遊技球を開閉扉６５ｆ１の上面に到達させ難くなるので、作動入賞口を用いること無く、１ラウンド目の有利度合いを大当たり種別に応じて可変させることができる。

【０７３５】

本第２実施形態では、大当たり種別に応じて大当たりの開始契機となる作動入賞口を切り替える構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり待機状態において、どちらの作動入賞口へと遊技球が入球したとしても、大当たりが開始される構成としてもよい。そして、入賞した作動入賞口の種別に応じて、大当たりの有利度合いを異ならせる構成としてもよい。より具体的には、例えば、左作動入賞口６６２に入賞して大当たりが開始されるよりも、右作動入賞口６６１に入賞して大当たりが開始された方が、大当たりのラウンド数が多くなり易くなる構成としてもよい。このように構成することで、大当たり待機状態となった場合に即座に右作動入賞口６６１へと遊技球を入賞（入球）させることができれば、遊技者にとって有利な結果となるので、大当たりとなるか否かを変動表示の実行中から予測して、大当たり待機状態となってから即座に（遊技球が左作動入賞口６６２に入賞するまでの約０．５秒間の間に）遊技球が右作動入賞口６６１へと入球するように工夫して遊技を行わせることができる。また、この場合において、有利度合いを作動入賞口の種別に応じて切り替えるのに代えて、遊技性を切り替える構成としてもよい。具体的には、例えば、左作動入賞口６６２へと入球して大当たりが開始された場合には、必ず１０ラウンドの大当たりが開始される構成とする一方で、右作動入賞口６６１へと入球して大当たりが開始された場合には、４ラウンド、又は１６ラウンドの大当たりのどちらかが抽選で選択される構成としてもよい。このように構成することで、安定して１０ラウンドの大当たりが付与される遊技性と、多いラウンド数にも少ないラウンド数にもなり得る不安定な（ギャンブル性が高い）遊技性とを切り替えることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０７３６】

本第２実施形態では、特別図柄の抽選で大当たりとなった後で大当たり種別に対応する作動入賞口へと遊技球が入球した場合に大当たりが開始される構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、作動入賞口を構成に含まず、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に即座に開始される大当たり（所謂、１種当たり）と、遊技盤１３に設けられた特定領域に遊技球が入球した場合に開始される大当たり（所謂、２種当たり）とが存在するタイプのパチンコ機１０（所謂、１種２種混合機）に対して本実施形態の右可変入賞装置６５を適用しても、同様の動作を実現し得る。即ち、１種当たりとなった場合には、右可変入賞装置６５に向けて遊技球を発射する間もなく大当たりが開始されるので、オーバー入賞を狙うことができなくなる一方で、特定領域が入球可能な状態（２種当たりを狙える状態）となった場合には、先に開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を発射してから特定領域を狙って遊技球を発射することにより、オーバー入賞を意図的に発生させることができる。

【０７３７】

＜第３実施形態＞

次に、図６３から図６８を参照して、第３実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１実施形態におけるパチンコ機１０では、特別図柄の抽選で大当たりとなり、大当たり待機状態に移行した場合に、作動入賞口６６０へと遊技球が入球したタイミングで開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球が多い程、遊技者に有利となる（１ラウンド目に獲得できる賞球数が多くなる）構成としていた。

【０７３８】

これに対して第３実施形態では、大当たりとなった場合以外でも、開閉扉６５ｆ１の上面を通過する遊技球の数に応じて遊技者の有利度合いを異ならせる場面を設ける構成とした。より具体的には、特別図柄の抽選が外れとなった場合の一部で、右特定入賞口６５ａが所定期間（例えば、０．２秒間）開放される抽選結果（小当たり）を設けている。これにより、小当たりが開始されたタイミングで開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球が多いほど、小当たりにおいて獲得できる賞球数が多くなるので、小当たりの度に開閉扉６５ｆ１の上面に注目して遊技を行わせることができる。

【０７３９】

この第３実施形態におけるパチンコ機１０が、第１実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【０７４０】

まず、図６３を参照して、本第３実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図６３に示した通り、本第３実施形態では、普通入球口（スルーゲート）６７と、第２入球口６４０とを、可変表示装置ユニット８０の左側に設けられた流路に配設する構成としている。また、これにより、遊技球を左打ちにより発射することで、普通入球口（スルーゲート）６７、第１入球口６４、および第２入球口６４０の何れに対しても遊技球を入球させることができる。このため、大当たり待機状態中、および大当たり中以外では、遊技状態によらず、遊技者に対して左打ちによって遊技を行わせることができる。そして、大当たり、または小当たりとなった場合には、右打ちにより開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を発射することで、開閉扉６５ｆ１が開放されるタイミングにより多くの遊技球を右特定入賞口６５ａに入賞させる遊技性を楽しませることができる。

【０７４１】

なお、本第３実施形態では、第２特別図柄の抽選で外れとなった場合の一部で小当たりとなって開閉扉６５ｆ１が所定期間（０．２秒間）開放されるが、第１特別図柄の抽選では小当たりに当選しない構成としている。このように構成することで、普通図柄の時短状態が設定されている間における有利度合いをより高めることができる。よって、普通図柄の時短状態における遊技者の興趣をより向上させることができる。

【０７４２】

次に、図６４を参照して、本第３実施形態におけるパチンコ機１０の第３図柄表示装置８１において実行される表示演出について説明する。まず、図６４（ａ）は、確変状態（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態）において第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合における表示態様の一例を示した図である。本実施形態では、小当たりとなった場合に、第３図柄表示装置８１において、小当たりを示す第３図柄の組み合わせ（所謂、チャンス目）として、「３」、「４」、「１」の数字が付された第３図柄の組み合わせが表示される。図６４（ａ）は、小当たりとなって、全ての図柄列が停止表示された瞬間を示している。

【０７４３】
図６４（ａ）に示した通り、確変状態において、小当たりに対応する図柄の組み合わせが確定表示されるまでの間は、小領域Ｄｓ３において左打ちを遊技者に促す画像が表示される。これにより、確変状態において、遊技盤１３の左側に設けられた第２入球口６４０を狙って左打ちを行わせることができる。
【０７４４】
図６４（ｂ）は、小当たりの確定表示中における表示態様を示した図である。小当たりの確定表示中は、第３図柄表示装置８１における小領域Ｄｓ３に対して、「右からだよ！」という文字と、右向きの矢印の図形とが表示された吹き出しが形成される。この表示内容によって、右打ちを行うことにより、開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を到達させることができる。よって、小当たりの開放期間が開始された場合に、開閉扉６５ｆ１の上面に配置されていた遊技球を右特定入賞口６５ａへと入球させることができる。この小当たりの確定表示（図６４（ｂ）参照）は、小当たりに対応する変動表示の変動期間が経過してから、小当たりが終了するまでの間に渡って表示され続ける。以降、説明の簡略化のため、小当たりの間に表示される、右打ちを促す画像（図６４（ｂ）参照）のことを、「右打ち報知画像」と称する。
【０７４５】
なお、本第３実施形態における小当たりは、４秒間のオープニング期間が設定される構成となっている。即ち、表示画面に右打ち報知画像（図６４（ｂ）参照）が表示開始されてから４秒間が経過した後で、開閉扉６５ｆ１が所定期間（０．２秒間）開放される構成となっている。これにより、４秒間のオープニング期間の間に遊技球をより多く開閉扉６５ｆ１の上面に到達させることで、小当たりの開放期間となり、開閉扉６５ｆ１が開放された場合に、より多くの遊技球を右特定入賞口６５ａへと入球させることができる。
【０７４６】
また、上述した通り、開閉扉６５ｆ１の上面は、遊技球が約４秒で通過可能に構成されている。即ち、開閉扉６５ｆ１の上面に到達した遊技球は、小当たりのオープニング期間とほぼ同一の期間開閉扉６５ｆ１の上面を転動する。よって、右打ち報知画像（図６４（ｂ）参照）が表示されてから右打ちを開始した場合に、オープニング期間が経過するよりも前に遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面を通過してしまうことを抑制できる。また、小当たりが確定表示された後、より早く遊技球の右打ちを開始する程、より多くの遊技球を開閉扉６５ｆ１の上面に到達させることができるので、確変状態（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態）、および時短状態（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態）において、第３図柄表示装置８１の表示内容により注目して遊技を行わせることができる。
【０７４７】
＜第３実施形態における電気的構成＞
次に、図６５を参照して、本第３実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２、ＲＡＭ２０３について説明する。なお、本第３実施形態のＲＯＭ２０２は、上述した第１実施形態のＲＯＭ２０２に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａの規定内容が一部変更となっているのみであり、その他の構成については、上述した第１実施形態と同一である。よって、第３実施形態におけるＲＯＭ２０２の説明としては、第１当たり乱数テーブル２０２ａの詳細のみを説明する。
【０７４８】
図６５（ａ）は、本第３実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａの規定内容を示した図である。図６５（ａ）に示した通り、第３実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａには、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）に加えて、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）が規定されている。
【０７４９】
より具体的には、特別図柄の低確率状態であるか、特別図柄の高確率状態であるかによらず、第２特別図柄の抽選に対して、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「３６０～３９

９」の範囲に対して、小当たりが対応付けて規定されている（図６５（ａ）の２０２ａ２、２０２ａ４参照）。一方で、第１特別図柄の抽選に対しては、小当たりに対応する第１当たり乱数カウンタＣ１の値が１つも対応付けられていない（図６５（ａ）の２０２ａ２、２０２ａ４参照）。このため、第１特別図柄の抽選が実行された場合、小当たりになる可能性は無いが、第２特別図柄の抽選が実行されると、１／１０（４０／４００）の確率で小当たりとなる。よって、確変状態や時短状態では、普通図柄の当たり確率が高くなることで第２入球口６４０へと遊技球が入球し易くなる上に、比較的高確率で小当たりとなって賞球を獲得するチャンスが得られるので、遊技者にとって極めて有利な遊技状態となる。また、小当たりとなった場合に特定入賞口６５ａを狙って遊技を行うか否かによって、遊技者の有利度合いに大きな差を設けることができる。即ち、本実施形態では、小当たりが報知された後、４秒間のオープニング期間の間に遊技球を右打ちすることにより、開閉扉６５ｆ１の上面に多量（６個前後）の遊技球を到達させることができる。言い換えれば、小当たりの開放期間が開始される時点で、６個前後の遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の状態とすることができる。特定入賞口６５ａに対して遊技球が１個入賞する毎に、１０個の賞球が付与されるので、小領域Ｄｓ３に表示される右打ち報知（図６４（ｂ）参照）に従って右打ちを行うことにより、小当たりとなる毎に６０個前後の賞球を獲得することができる。よって、小当たりとなった場合に第３図柄表示装置８１の表示内容（右打ち報知画像）に従って右打ちを行うか否かで、確変状態および時短状態の間の有利度合いを大きく異ならせることができる。従って、第３図柄表示装置８１の表示内容により注目して遊技を行わせることができる。

【０７５０】

次に、図６５（ｂ）を参照して、本第３実施形態における主制御装置１１０に設けられているＲＡＭ２０３について説明する。図６５（ｂ）は、ＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。この第３実施形態におけるＲＡＭ２０３は、第１実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成（図１３参照）に対して、小当たり中フラグ２０３ｐが追加されている点で相違している。その他の構成については、第１実施形態におけるＲＡＭ２０３と同一であるので、その詳細な説明については省略する。

【０７５１】

小当たり中フラグ２０３ｐは、小当たり中であるか否かを示すフラグであり、オンであれば小当たり中であることを意味する。一方、オフであれば、小当たり中ではないことを意味する。ここで、小当たり中とは、小当たりのオープニング期間が開始されてから、小当たりのエンディング期間が終了するまでの間を示している。この小当たり中フラグ２０３ｐは、小当たりのオープニング期間の開始時にオンに設定され（図６７のＳ１３０３参照）、小当たりの終了時にオフに設定される（図６７のＳ１３１１参照）。

【０７５２】

＜第３実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図６６、および図６７を参照して、本第３実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図６６のフローチャートを参照して、本第３実施形態におけるメイン処理３について説明する。このメイン処理３は、第１実施形態におけるメイン処理（図３０参照）に代えて実行される処理であり、メイン処理（図３０参照）と同様に、遊技の主要な制御を行うための処理である。

【０７５３】

この第３実施形態におけるメイン処理３（図６６参照）のうち、Ｓ１００１～Ｓ１００５、およびＳ１００６～Ｓ１０１６の各処理では、それぞれ第１実施形態におけるメイン処理（図３０参照）のＳ１００１～Ｓ１００５、およびＳ１００６～Ｓ１０１６の各処理と同一の処理が実行される。また、本第３実施形態におけるメイン処理３（図６６参照）では、Ｓ１００５の処理が終了すると、次に、小当たりの実行中における特定入賞口６５ａの開閉動作を制御するための小当たり制御処理を実行して（Ｓ１０２１）、処理をＳ１００６へと移行する。この小当たり制御処理（Ｓ１０２１）の詳細について、図６７を参照して説明する。

【０７５４】
図６７は、小当たり制御処理（Ｓ１０２１）を示すフローチャートである。この小当たり制御処理（Ｓ１０２１）では、まず、小当たりの開始タイミングであるか否かを判別する（Ｓ１３０１）。なお、Ｓ１３０１の処理では、特別図柄変動開始処理（図２３参照）において特別図柄の抽選結果が小当たりと判定されたことに基づいて変動パターンが実行され、当該小当たりに対応する変動パターンの終了タイミングとなった場合に、小当たりの開始タイミングであると判別する。
【０７５５】
Ｓ１３０１の処理において、小当たりの開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、小当たりのオープニング期間の開始を示す小当たり用オープニングコマンドを設定し（Ｓ１３０２）、小当たり中フラグ２０３ｐをオンに設定して（Ｓ１３０３）、本処理を終了する。
【０７５６】
一方、Ｓ１３０１の処理において、小当たりの開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、次いで、小当たり中フラグ２０３ｐがオンであるか（つまり、小当たり中であるか）を判別し（Ｓ１３０４）、小当たり中フラグ２０３ｐがオフであると判別した場合は（Ｓ１３０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。これに対し、小当たり中フラグ２０３ｐがオンであると判別した場合は（Ｓ１３０４：Ｙｅｓ）、次に、右特定入賞口６５ａの開放タイミングになったか否かを判別する（Ｓ１３０５）。即ち、オープニング期間（３秒間）の終了タイミングであるかを判別する。
【０７５７】
Ｓ１３０５の処理において、右特定入賞口６５ａの開放タイミングであると判別した場合は（Ｓ１３０５：Ｙｅｓ）、右特定入賞口６５ａの開放を設定して（Ｓ１３０６）、本処理を終了する。Ｓ１３０６の処理によって右特定入賞口６５ａの開放が設定されることにより、開閉扉６５ｆ１が開放されて開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球が右特定入賞口６５ａへと入賞（入球）する。これにより、開閉扉６５ｆ１の上面に多くの遊技球が到達しているほど、多量の賞球を遊技者に獲得させることができる。よって、小当たりのオープニング期間の間に、より多くの遊技球を遊技者に発射させることができるので、遊技者の遊技に対する参加意欲を向上させることができる。
【０７５８】
Ｓ１３０５の処理において、右特定入賞口６５ａの開放タイミングではない（即ち、オープニング期間の終了タイミングではない）と判別した場合は（Ｓ１３０５：Ｎｏ）、次いで、右特定入賞口６５ａの閉鎖条件が成立したか否かを判別する（Ｓ１３０７）。なお、本第３実施形態では、右特定入賞口６５ａが開放されてから０．２秒間が経過するか、或いは、遊技球が２個入賞した場合に、閉鎖条件が成立したと判別する。
【０７５９】
Ｓ１３０７の処理において、右特定入賞口６５ａの閉鎖条件が成立したと判別した場合は（Ｓ１３０７：Ｙｅｓ）、右特定入賞口６５ａの閉鎖を設定し（Ｓ１３０８）、小当たりのエンディング期間の開始を示す小当たり用エンディングコマンドを設定して（Ｓ１３０９）、本処理を終了する。なお、小当たりのエンディング期間は、右特定入賞口６５ａへと入球した全ての遊技球を排出するのに十分な期間（例えば、０．５秒間）が設定される。
【０７６０】
一方、Ｓ１３０７の処理において、右特定入賞口６５ａの閉鎖条件が成立したタイミングではないと判別した場合は（Ｓ１３０７：Ｎｏ）、次いで、小当たりの終了タイミングであるか（即ち、エンディング期間の終了タイミングであるか）を判別し（Ｓ１３１０）、小当たりの終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１３１０：Ｙｅｓ）、小当たり中フラグ２０３ｐをオフにすることで小当たりの終了を設定して（Ｓ１３１１）、本処理を終了する。また、Ｓ１３１０の処理において、小当たりの終了タイミングでないと判別した場合は（Ｓ１３１０：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０７６１】
この小当たり制御処理（図６６参照）を実行することで、毎回の小当たりで同一の右特定入賞口６５ａの開閉動作を実現することができる。
【０７６２】
＜第３実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞
次に、図６８を参照して、本第３実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理について説明する。図６８は、本第３実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される当たり関連処理３（Ｓ４３３１）を示すフローチャートである。この第３実施形態における当たり関連処理３（Ｓ４３３１）は、コマンド判定処理（図３６参照）の中で、第１実施形態における当たり関連処理（図３７参照）に代えて実行される処理であり、当たり関連処理（図３７参照）と同様に、当たりに関連するコマンドの種別に対応する制御を実行するための処理である。
【０７６３】
この第３実施形態における当たり関連処理３（図６８参照）のうち、Ｓ４４０１～Ｓ４４１０の各処理では、それぞれ第１実施形態における当たり関連処理（図３７参照）のＳ４４０１～Ｓ４４１０の各処理と同一の処理が実行される。
【０７６４】
また、本第３実施形態における当たり関連処理３（図６８参照）では、Ｓ４４０９の処理において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４０９：Ｎｏ）、次に、主制御装置１１０から小当たり用オープニングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４４３１）、小当たり用オープニングコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４４３１：Ｙｅｓ）、右打ち報知画像（図６４（ｂ）参照）を表示させるための表示用コマンドを表示制御装置１１４に対して設定して（Ｓ４４３２）、本処理を終了する。
【０７６５】
一方、Ｓ４４３１の処理において、小当たり用オープニングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４３１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０から小当たり用エンディングコマンドを受信しているかを判別し（Ｓ４４３３）、小当たり用エンディングコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４４３３：Ｙｅｓ）、右打ち報知画像を解除して通常の左打ちを報知する画像（図６４（ａ）参照）に戻すための表示用コマンドを設定して（Ｓ４４３４）、本処理を終了する。小当たりの終了タイミングではなく、小当たりのエンディング期間の開始時に右打ち報知画像を解除することにより、右特定入賞口６５ａが閉鎖されて、遊技球が右特定入賞口６５ａへと入球する可能性がないにも拘わらず遊技者が遊技球を右打ちにより発射示続けてしまうことを防止（抑制）することができる。よって、遊技者にとって損となることを防止できる。これに対し、Ｓ４４３３の処理において、小当たり用エンディングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４３３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【０７６６】
この第３実施形態における当たり関連処理３（図６８参照）におけるＳ４４３１～Ｓ４４３４の処理により、小当たりのオープニング期間の開始時から小当たり終了までの間に渡って、右打ち報知画像の表示を設定することができる。よって、小当たりの開放期間が開始されるよりも前（４秒間のオープニング期間の間）に遊技者に右打ちを行わせることができるので、右打ち報知画像に従って右打ちを行うことにより、小当たりの開放期間の開始時に開閉扉６５ｆ１の上面に複数の遊技球を到達した状態とすることができる。従って、小当たりの開放期間は自体は短い（最大０．２秒間）にも拘わらず、複数の遊技球を特定入賞口６５ａへと入球させることができるので、右打ち報知画像に従って遊技を行った場合の有利度合いをより大きくすることができる。これにより、遊技者に対してより真剣に第３図柄表示装置８１の表示内容を確認させることができるので、遊技者の遊技に対する参加意欲を向上させることができる。
【０７６７】
以上説明した通り、第３実施形態におけるパチンコ機１０では、特別図柄の抽選で外れ

となった場合の一部で、右特定入賞口６５ａが最大０．２秒間だけ開放される抽選結果（小当たり）を設ける構成としている。この小当たりになると、４秒間のオープニング期間が設定された後で、右特定入賞口６５ａが０．２秒間開放される。よって、４秒間のオープニング期間の間に開閉扉６５ｆ１の上面に向けて遊技球を連続して発射することにより、開放期間の開始時に複数の遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の状態とすることができるので、その複数の遊技球を開放された右特定入賞口６５ａへと入球させることができる。また、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合には、小当たりのオープニング期間の開始から開放期間の終了までに渡って右打ち報知画像を表示させる構成としている。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示内容に従って右打ち報知画像が表示されている間のみ右打ちを行うことで、毎回の小当たりで容易に複数の遊技球を０．２秒間の開放期間の間に右特定入賞口６５ａへと入賞させることができる。よって、第３図柄表示装置８１の表示内容により注目して遊技を行わせることができる。更に、本第３実施形態では、右打ちが有利となるのが大当たり、または小当たりの場合のみであり、通常時は左打ちによって遊技を行う構成としている。このように構成することで、時短状態中や確変状態中は、右打ちと、左打ちとを頻繁に切り替えさせることができるので、遊技者に対して遊技球を発射する方向を切り替える楽しみを抱かせることができる。また、右打ちが報知されれば賞球を獲得できるチャンスであるので、右打ちが報知された場合に遊技者を喜ばせることができる。

【０７６８】

なお、本第３実施形態では、通常時に小当たりとなった場合は右打ちを報知する演出を実行し、それ以外では左打ちを報知する演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、小当たりとなった場合に、即座に（例えば、変動終了後、０．１秒間で）開放期間が設定される構成とする。即ち、変動表示の実行中に右打ちを開始していなければ小当たりの開放期間中に遊技球を入球させることが困難となるように構成する。そして、第２特別図柄の変動表示中に小当たりとなる期待度を示唆する演出を実行する構成としてもよい。具体的には例えば、第３図柄の変動表示の実行中に、小領域Ｄｓ３に対して、「１０％」との文字と、「３０％」との文字と、「６０％」との文字と、「１００％」との文字との中から何れかの文字を選択して表示させる構成としてもよい。選択する際には、第２特別図柄の抽選結果に応じた選択確率で表示させる文字を決定する構成としてもよい。より具体的には、「１００％」との文字は、小当たりの場合にしか選択されないが、選択される確率が他の文字に比べて低確率となるように構成する。また、「１０％」との文字は、第２特別図柄の抽選結果が小当たりの場合に「３０％」や「６０％」よりも選択され難く、且つ、外れの場合に最も選択され易くなるように構成する。また、「３０％」との文字は、小当たりの場合に選択される確率が「１０％」よりは高く、且つ、「６０％」よりも低くなるように構成する一方、外れの場合に選択される確率が「１０％」よりは低く、且つ、「６０％」よりも高くなるように構成する。また、「６０％」との文字は、小当たりの場合に選択される確率が「３０％」よりも高くなるように構成する一方、外れの場合に選択される確率が「３０％」よりも低くなるように構成する。このように構成することで、小当たりとなった場合に表示される文字の多くは、外れの場合にも表示され得る「３０％」や「６０％」となるので、表示された文字から、小当たりとなるか否かを遊技者に予測させることができる。そして、小当たりになると予測した遊技者に対して、変動表示の実行中から（小当たりが開始される前から）右打ちにより開閉扉６５ｆ１の上面に向けて遊技球を発射させることができる。これにより、遊技者の予測通りに小当たりとなれば、開閉扉６５ｆ１が開放されて賞球を獲得できる一方、予測が外れた場合には無駄に右打ちを行ってしまっただけとなるので、遊技者に小当たりであるか否かをより真剣に予測させることができる。また、「１００％」との文字が表示された場合は、必ず小当たりとなるので、遊技者に対して安心して変動表示の実行中から右打ちを行わせることができる。よって、確変状態、および時短状態における遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【０７６９】

本第３実施形態では、小当たり種別として、オープニング期間が４秒間の小当たりのみを設ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、オープニング期間が異なる複数の種別を設ける構成としてもよい。具体的には、例えば、オープニング期間が１秒間の種別と、２秒間の種別と、４秒間の種別と、８秒間の種別とを設ける構成としてもよい。このように構成することで、オープニング期間が短い（１秒間や２秒間）種別の小当たりとなった場合には、小当たりのオープニング期間が開始されてから右打ちを行った場合に、小当たりの開放期間が開始されるまでの間に開閉扉６５ｆ１に到達する遊技球の個数が少なくなるので、オープニング期間が４秒間の小当たり種別に比べて賞球数が少なくなり易い。一方、オープニング期間が、開閉扉６５ｆ１の上面を遊技球が通過するのに要する期間よりも長い（８秒間）種別の小当たりとなった場合には、小当たりのオープニング期間が開始されてから右打ちをし続けると、オープニング期間の前半で発射された遊技球が、開放期間の開始よりも前に開閉扉６５ｆ１を通過してしまう。よって、無駄球が発生しやすくなるため、オープニング期間が４秒間の小当たり種別よりも、持ち球が減り易くなってしまう。これにより、小当たり種別によって遊技者の有利度合いが可変されるので、小当たりが報知された（右打ち報知画像が表示された）場合に、有利な小当たりであることを願いながら右打ちを行わせることができる。

【０７７０】

本第３実施形態では、小当たりとなった場合に右打ち報知画像を表示させる構成としていたが、右打ち報知画像を表示させるのは、小当たりの間に限られるものではない。例えば、大当たりの実行中の表示（例えば、オープニング期間の表示）にも右打ち報知画像を転用してもよい。このように構成することで、大当たり中と小当たり中とで別々の演出を用意する必要がなくなるので、表示データテーブルのデータ数を削減することができる。

【０７７１】

本第３実施形態では、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選する可能性がある構成としたが、これに限られるものではない。第２特別図柄の抽選に代えて、または加えて、第１特別図柄の抽選が実行された場合に所定確率（例えば、１／５０の確率）で小当たりに当選する構成としてもよい。このように構成することで、遊技者にとって最も不利な特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態において、小当たりとなった場合にある程度まとまった出球を得ることが可能となるので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、最も不利な状態が長く続いた（所謂、ハマりが発生した）としても、遊技者が遊技に飽き難くすることができる。この場合において、小当たりに当選した場合における右打ち報知画像を表示する割合（右打ちナビの発生率）を、外れが連続した回数によって可変させる構成としてもよい。即ち、第１特別図柄の抽選で大当たりとならずに特定回数、外れとなるまでは、小当たりとなっても右打ちナビがほとんど発生しない構成とし、特定回数を超えた場合に右打ちナビの発生率が高確率（例えば、５０％）となる構成としてもよい。これにより、特定回数を超えると持ち球が減り難くなるので、遊技者に対してより長く遊技を継続させることができる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【０７７２】

本第３実施形態では、第１実施形態と同様に、作動入賞口６６０へと遊技球が入球した場合に大当たりが開始される構成としていたが、作動入賞口６６０を削除して、小当たりとなった場合にのみ、オーバー入賞が発生し得る構成としてもよい。

【０７７３】

本第３実施形態では、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に大当たりが開始される構成としていたが、これに限られるものではない。これに代えて、または加えて、右可変入賞装置６５の内部の特定領域に遊技球が入球した場合に大当たりが開始される構成としてもよい。即ち、小当たりに当選したことに基づく右特定入賞口６５ａの開放期間の間に、右特定入賞口６５ａへと遊技球を入球させることで、特定領域へと遊技球が入球して大当たりが開始される可能性がある構成としてもよい。このように構成することで、小当たりにおいて右特定入賞口６５ａへと入球させるメリットをより大きくすることができるの

で、右打ちナビが発生するかどうかにより注目して遊技を行わせることができる。この場合において、第１特別図柄の抽選でも小当たりに当選するように構成した上で、遊技状態毎に小当たりとなった場合の右打ちナビの発生率を可変させる構成としてもよい。即ち、普通図柄の低確率状態では、ナビ発生率を低くし、普通図柄の時短状態ではナビ発生率を高くする構成としてもよい。このように構成することで、普通図柄の時短状態における有利度合いをより高めることができる。また、逆に、普通図柄の低確率状態の方がナビ発生率を高くしてもよい。これにより、特別図柄の抽選で大当たりになった場合に加え、小当たりとなった場合にも特定領域に入球させて大当たりになるチャンスが与えられるので、長い間大当たりに当選しないという状況を発生し難くすることができる。よって、遊技者に対してより長く遊技を継続させることができる。更に、普通図柄の低確率状態において、特別図柄の抽選で外れとなった回数が特定回数以上となった場合に、小当たりとなった場合における右打ちナビの発生率を高くする構成としてもよい。このように構成することで、特定回数を超えた場合に、超える前よりも大当たりに当選し易い（特定領域に遊技球を入球させ易い）状況を形成することができるので、長い間特別図柄の外れが連続するという状況が発生し難くなるように構成できる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【０７７４】

＜第４実施形態＞

次に、図６９から図７４を参照して、第４実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１実施形態におけるパチンコ機１０では、開閉扉６５ｆ１の上面を遊技球が通過している間に作動入賞口６６０へと遊技球を入球させることで、大当たりが開始されて開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球が右特定入賞口６５ａへと入球する構成としていた。つまり、大当たり待機状態になった場合には、必ず大当たりを開始させる（作動入賞口６６０へと入球させる）タイミングに応じて１ラウンド目の有利度合い（１ラウンド目に右特定入賞口６５ａへと入球させる遊技球の個数）が可変する遊技性になる構成としていた。

【０７７５】

これに対して第４実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たりを開始させるタイミングに応じて１ラウンド目の有利度合い（獲得できる賞球数）が可変する遊技性と、大当たりを開始させるタイミングと１ラウンド目の有利度合い（獲得できる賞球数）とが無関係になる遊技性とを遊技者が選択することができる構成としている。より具体的には、本第４実施形態では、大当たり待機状態における遊技者の選択により、大当たりの１ラウンド目に、右可変入賞装置６５の右特定入賞口６５ａを開放させるか、左可変入賞装置６５０の左特定入賞口６５０ａを開放させるかを可変させる構成としている。これにより、遊技者に対して好みの遊技性を選択させることができるので、遊技者毎の趣向に合わせた遊技性を提供することができる。

【０７７６】

この第４実施形態におけるパチンコ機１０が、第１実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、大当たりの各ラウンドにおいて左特定入賞口６５０ａを閉鎖すると判定される条件を、「３０秒が経過したか、或いは４個以上の遊技球が入賞した場合」とした点、主制御装置１１０におけるＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点、である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【０７７７】
まず、図６９を参照して、本第４実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図６９に示した通り、本第４実施形態では、遊技盤１３における正面視右上側には、第１実施形態における作動入賞口６６０に代えて、振り分け装置６８０が配設されている。振り分け装置６８０の内部には、遊技球が入球可能な２つの作動入賞口（右作動入賞口６８１、左作動入賞口６８２）が設けられている。これら２つの作動入賞口は、いずれも第１実施形態における作動入賞口６６０と同様に、大当たり待機状態の間のみ、遊技球の入球が有効と判定される。大当たり待機状態において、右作動入賞口６８１へと遊技球が入球した場合には、大当たりの１ラウンドにおいて右特定入賞口６５ａが開放される大当たりが開始され、左作動入賞口６８２へと遊技球が入球した場合は、大当たりの１ラウンドにおいて左特定入賞口６５０ａが開放される大当たりが開始される。
【０７７８】
また、２つの作動入賞口（右作動入賞口６８１、左作動入賞口６８２）の上方には、振り分け装置６８０へと入球した遊技球を、どちらかの作動入賞口へと振り分けるための振り分け部材６８３が設けられている。この振り分け部材６８３は、軸６８３ａを回転軸として回動可能に構成されており、経過時間に応じて（２秒毎に）右側に傾倒した配置（図６９の実線参照）と、左側に傾倒した配置（図６９の破線参照）とに交互に可変される。振り分け部材６８３が右側に傾倒した配置になると、右作動入賞口６８１の上方が振り分け部材６８３によって塞がれると共に、左作動入賞口６８２の上方が開放される。このため、振り分け部材６８３が右側に傾倒した配置となっている間に振り分け装置６８０へと入球した遊技球は、振り分け部材６８３が形成する、正面視右上方向から正面視左下方向に向かう傾斜に沿って左下方向へと流下して、左作動入賞口６８２へと入球する。
【０７７９】
大当たり待機状態において左作動入賞口６８２へと遊技球が入球すると、大当たりの全ラウンドで左特定入賞口６５０ａが開放される大当たりが開始される。左可変入賞装置６５０は、右可変入賞装置６５と異なり、左特定入賞口６５０ａが閉鎖されている間に、左特定入賞口６５０ａへと遊技球が入球可能な位置に遊技球を留めておくことが不可能となるように構成されている。よって、大当たりの１ラウンド目において、遊技球の入球数がバラつき難く、毎回ほぼ同一の個数の賞球を安定して払い出させることができる。よって、タイミングを合わせて遊技球を打ち出す遊技に自信が無い遊技者等に対しては、左特定入賞口６５０ａが開放される大当たりを選択させることができる。
【０７８０】
なお、上述した通り、左作動入賞口６８２へと遊技球が入球した場合に開始される大当たりは、各ラウンドの開始から３０秒が経過するか、或いは遊技球が左特定入賞口６５０ａに４個以上入球した場合にラウンドが終了する。よって、左作動入賞口６８２へと遊技球が入球して開始された大当たり（左契機大当たり）の１ラウンド目では、ほぼ、遊技球が左特定入賞口６５０ａに４個入賞して大当たりが終了する。
【０７８１】
一方、振り分け部材６８３が左側に傾倒した配置になった場合は、右作動入賞口６８１の上方が開放されると共に、左作動入賞口６８２の上方が振り分け部材６８３によって塞がれる。このため、振り分け部材６８３が左側に傾倒した配置となっている間に振り分け装置６８０へと入球した遊技球は、振り分け部材６８３が形成する、正面視左上方向から正面視右下方向に向かう傾斜に沿って右下方向へと流下して、右作動入賞口６８１へと入球する。右作動入賞口６８１へと遊技球が入球した場合には、大当たりの１ラウンド目に右特定入賞口６５ａが開放され、２ラウンド目以降に左特定入賞口６５０ａが開放される大当たり（右契機大当たり）が開始される。この右契機大当たりの１ラウンド目は、右特定入賞口６５ａが開放されてから３０秒が経過するか、或いは遊技球が右特定入賞口６５ａに２個以上入球した場合に終了する。しかしながら、上述した通り、右特定入賞口６５ａへの入賞個数は、右特定入賞口６５ａの開放時点で開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球の個数に応じて、おおよそ２個～６個の範囲で上下する。よって、大当たり待機状態

において右作動入賞口６８１へと遊技球が入球した場合は、その入球のタイミングに応じて獲得できる賞球数が可変する遊技性となる。

【０７８２】

このように、本第４実施形態では、大当たり待機状態になると、２秒毎に振り分け部材６８３の配置が切り替わるので、遊技者に対して、振り分け部材６８３の配置を確認して、好みの遊技性に対応する作動入賞口へと入球可能となるタイミングで遊技球を入球させることにより、各遊技者の趣向に合った遊技性を提供することができる。

【０７８３】

右作動入賞口６８１と、左作動入賞口６８２との間には、振り分け装置６８０へと入球した遊技球がいずれの作動入賞口へも入球しなかった場合に、当該遊技球を振り分け装置６８０の外部へと排出するためのアウト口が設けられている。このアウト口を設けておくことで、振り分け装置６８０の内部において球詰まり等の不具合が生じることを防止（抑制）することができる。

【０７８４】

次に、図７０を参照して、本第４実施形態における表示演出について説明する。図７０（ａ），（ｂ）は、本第４実施形態における大当たり待機状態において実行される待機状態演出中の表示態様の一例を示した図である。図７０（ａ）は、大当たり待機状態において、振り分け部材６８３が右側に傾倒した状態となっている間の表示態様を示している。

【０７８５】

図７０（ａ）に示した通り、本第４実施形態における大当たり待機状態では、第１実施形態と同様に、表示画面における正面視上部に「大当たり確定！」との文字が表示された表示領域ＨＲ１と、大当たり待機状態となる前に実行されていた変動表示演出において最終的に停止表示（確定表示）された第３図柄の組み合わせ（最終停止図柄）とが表示される。また、図７０（ａ）に示した通り、振り分け部材６８３が右側に傾倒した状態となっている間は、表示画面に形成される表示領域ＨＲ２に対して、「今打つと安心モード！？」との文字と、「賞球を安定して獲得できるよ！」との文字と、振り分け装置６８０へと入球した遊技球が流下する方向（左作動入賞口６８２が配置されている方向）を示す画像とが表示される。また、第１実施形態とは異なり、チャンスメーターＣＭは表示されず、表示画面の右側が空いた状態となる。これらの表示内容により、振り分け装置６８０へ向けて遊技球を発射すると、左作動入賞口６８２へと入球する可能性が高いことを遊技者に認識させることができる。即ち、左作動入賞口６８２へと遊技球を入球させるタイミングとは無関係に、１ラウンド目において安定して５個の遊技球を左特定入賞口６５０ａに入球させることができる遊技性の大当たりが開始されると認識させることができる。

【０７８６】

図７０（ｂ）に示した通り、振り分け部材６８３が左側に傾倒した状態となっている間は、第１実施形態と同様に、表示画面における正面視上部に「大当たり確定！」との文字が表示された表示領域ＨＲ１と、大当たり待機状態となる前に実行されていた変動表示演出において最終的に停止表示（確定表示）された第３図柄の組み合わせ（最終停止図柄）とが表示される。加えて、表示画面の右側に、第１実施形態と同様にチャンスメーターＣＭが表示される。そして、表示画面に形成される表示領域ＨＲ２に対して、「今打つと不安定モード！？」との文字と、「運が良ければ大量獲得！！運が悪ければ、、、」との文字と、振り分け装置６８０へと入球した遊技球が流下する方向（右作動入賞口６８１が配置されている方向）を示す画像とが表示される。これらの表示内容により、振り分け装置６８０へ向けて遊技球を発射すると、右作動入賞口６８１へと入球する可能性が高いことを遊技球に認識させることができる。即ち、開閉扉６５ｆ１に到達している遊技球の個数をチャンスメーターＣＭのゲージ数から判別して、タイミング良く（ゲージ数がより多いタイミングで）右作動入賞口６８１へと遊技球を入球させることでより多くの賞球を獲得できる遊技性の大当たりが開始されると認識させることができる。

【０７８７】

このように、本第４実施形態では、大当たり待機状態において、振り分け装置６８０を

狙って遊技球を発射した場合に入球する作動入賞口の種別と、入球により開始される大当たりの概要（遊技性）とを第３図柄表示装置８１において表示させる構成としている。このように構成することで、遊技者に対して自己の趣向に合った遊技性の大当たりを選択させることができる。よって、遊技者毎の好みに合わせて遊技性を切り替えることができる遊技機を提供することができる。

【０７８８】

＜第４実施形態における電気的構成＞

次に、図７１を参照して、第４実施形態における主制御装置１１０に設けられているＲＡＭ２０３の構成について説明する。図７１は、ＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。この第４実施形態におけるＲＡＭ２０３は、上述した第１実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成（図１３参照）に対して、特定入賞口種別格納エリア２０３ｑと、振分状態格納エリア２０３ｒと、振分状態タイマ２０３ｓと、が追加されている点で相違している。その他の構成については、第１実施形態におけるＲＡＭ２０３と同一であるので、その詳細な説明については省略する。

【０７８９】

特定入賞口種別格納エリア２０３ｑは、大当たりの１ラウンド目において開放される特定入賞口の種別を示すデータが格納される記憶領域である。具体的には、特定入賞口種別格納エリア２０３ｑに「０１Ｈ」が格納されている場合は、大当たりの１ラウンド目に右特定入賞口６５ａが開放され、２ラウンド目以降は左特定入賞口６５０ａが開放される大当たり種別であることを意味する。一方、「０２Ｈ」が格納されている場合は、大当たりの各ラウンドで左特定入賞口６５０ａが開放される大当たり種別であることを意味する。この特定入賞口種別格納エリア２０３ｑは、初期値が「００Ｈ」に設定されており、大当たり待機状態において右作動入賞口６８１へと遊技球が入球することで「０１Ｈ」が格納される一方、左作動入賞口６８２へと遊技球が入球することで「０２Ｈ」が格納される（図７２のＳ１１３１，Ｓ１１３３参照）。大当たりの１ラウンド目の開始条件が成立すると、この特定入賞口種別格納エリア２０３ｑのデータに基づいて開放させる特定入賞口の種別を判別する（図７３のＳ１２３２）。

【０７９０】

振分状態格納エリア２０３ｒは、振り分け部材６８３の向きを示すデータが格納される記憶領域である。具体的には、振分状態格納エリア２０３ｒに「００Ｈ」が格納されている場合は、振り分け部材６８３が左側に傾倒した状態（右作動入賞口６８１に遊技球が入球可能となる状態）となっていることを意味し、「０１Ｈ」が格納されている場合は、振り分け部材６８３が右側に傾倒した状態（左作動入賞口６８２に遊技球が入球可能となる状態）となっていることを意味する。この振分状態格納エリア２０３ｒのデータは、大当たり待機状態において、振り分け部材６８３の配置が切り替わる毎に、切り替わり後の配置に対応したデータに更新される（図７２のＳ１１２５，Ｓ１１２７参照）。なお、振り分け部材６８３の初期の配置は、左側に傾倒した状態となる。これに合わせて、振分状態格納エリア２０３ｒの初期値も「００Ｈ」となる。大当たり待機状態においては、振分状態格納エリア２０３ｒのデータが更新される毎に、更新後のデータに対応する振り分け部材６８３の配置を音声ランプ制御装置１１３に通知するためのコマンド（振分状態コマンド）が設定される。この振分状態コマンドにより、振り分け部材６８３の配置が切り替わったと判別して、待機状態演出の表示態様を切り替わり後の配置に対応する表示態様に更新する。

【０７９１】

振分状態タイマ２０３ｓは、振り分け部材６８３の状態を切り替えるまでの残り時間をカウントするためのタイマである。この振分状態タイマ２０３ｓは、大当たり待機状態において振り分け部材６８３の状態が切り替えられる毎にタイマ値が「０」にリセットされ、後述する大当たり開始処理４（図７２参照）が実行される毎に１ずつ加算される（図７２のＳ１１２１）。即ち、メイン処理の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新される。そして、タイマ値が５００以上となった場合に振り分け部材６８３の状態が切り替えられる（

図７２のＳＳ１１２４，Ｓ１１２６参照）。
【０７９２】
＜第４実施形態における主制御装置の制御処理について＞
次に、図７２、および図７３を参照して、第４実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理について説明する。まず、図７２を参照して、本第４実施形態における大当たり開始処理４（Ｓ１０４１）について説明する。この大当たり開始処理４（Ｓ１０４１）は、第１実施形態における大当たり開始処理（図３１参照）に代えて実行される処理であり、作動入賞口（右作動入賞口６８１、および左作動入賞口６８２）への入球を監視し、作動入賞口への入球が検出された場合に、作動入賞口の種別に対応する大当たりを開始するための処理である。
【０７９３】
この第４実施形態における大当たり開始処理４（図７２参照）のうち、Ｓ１１０１，Ｓ１１０３、およびＳ１１０４の各処理では、それぞれ第１実施形態における大当たり開始処理（図３１参照）のＳ１１０１，Ｓ１１０３、およびＳ１１０４の各処理と同一の処理が実行される。
【０７９４】
また、本第４実施形態における大当たり開始処理４（図７２参照）では、Ｓ１１０１の処理において入球待機フラグ２０３ｊがオンである（即ち、大当たり待機状態中である）と判別した場合は（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、次いで、振分状態タイマ２０３ｓの値に１を加算し（Ｓ１１２１）、加算後のタイマ値が５００以上であるかを判別する（Ｓ１１２２）。Ｓ１１２２の処理において、加算後の振分状態タイマ２０３ｓのタイマ値が５００以上であると判別した場合は（Ｓ１１２２：Ｙｅｓ）、振り分け部材６８３の状態を切り替えるタイミングになったことを意味するため、振り分け部材６８３の状態を切り替えるためのＳ１１２３～Ｓ１１２９の各処理を実行する。
【０７９５】
具体的には、振分状態格納エリア２０３ｒに格納されたデータが「００Ｈ」であるか（振り分け部材６８３が左側に傾倒した状態であるか）否かを判別する（Ｓ１１２３）。Ｓ１１２３の処理において、「００Ｈ」が格納されていると判別した場合は（Ｓ１１２３：Ｙｅｓ）、左側に傾倒した状態の振り分け部材６８３を、右側に傾倒した状態に可変させ（Ｓ１１２４）、振分状態格納エリア２０３ｒに「０１Ｈ」を格納して（Ｓ１１２５）、処理をＳ１１２８へと移行する。
【０７９６】
一方、Ｓ１１２３の処理において、振分状態格納エリア２０３ｒに格納されたデータが「０１Ｈ」であると判別した場合は（Ｓ１１２３：Ｎｏ）、右側に傾倒した状態の振り分け部材６８３を、左側に傾倒した状態に可変させ（Ｓ１１２６）、振分状態格納エリア２０３ｒに「００Ｈ」を格納して（Ｓ１１２７）、処理をＳ１１２８へと移行する。
【０７９７】
Ｓ１１２５、またはＳ１１２７の処理後に実行されるＳ１１２８の処理では、切り替え後の振り分け部材６８３の配置を示す振分状態コマンドを設定し（Ｓ１１２８）、振分状態タイマ２０３ｓの値を０にリセットして（Ｓ１１２９）、処理をＳ１１３０へと移行する。
【０７９８】
これに対して、Ｓ１１２２の処理において、更新後の振分状態タイマ２０３ｓの値が５００未満であると判別した場合は（Ｓ１１２２：Ｎｏ）、振り分け部材６８３の状態を切り替えるタイミングではないことを意味するので、Ｓ１１２３～Ｓ１１２９の各処理をスキップして、処理をＳ１１３０へと移行する。Ｓ１１３０の処理では、右作動入賞口６８１への入球を検出したかを判別し（Ｓ１１３０）、入球を検出したと判別した場合は（Ｓ１１３０：Ｙｅｓ）、特定入賞口種別格納エリア２０３ｑに対して右特定入賞口６５０ａを示すデータである「０１Ｈ」を格納して（Ｓ１１３１）、処理をＳ１１０３へと移行する。これにより、大当たりの１ラウンド目に右特定入賞口６５ａが開放される大当たりの

開始を設定することができる。
【０７９９】
一方、Ｓ１１３０の処理において、右作動入賞口６８１への入球を検出していないと判別した場合は（Ｓ１１３０：Ｎｏ）、次に、左作動入賞口６８２への入球を検出したか判別する（Ｓ１１３２）。Ｓ１１３２の処理において、左作動入賞口６８２への入球を検出したと判別した場合は（Ｓ１１３２：Ｙｅｓ）、特定入賞口種別格納エリア２０３ｑに対して左特定入賞口６５０ａを示すデータである「０２Ｈ」を格納して（Ｓ１１３３）、処理をＳ１１０３へと移行する。これに対し、Ｓ１１３２の処理において、左作動入賞口６８２への入球を検出していないと判別した場合は（Ｓ１１３２：Ｎｏ）、大当たり待機状態の終了タイミングではないことを意味するので、そのまま本処理を終了する。
【０８００】
また、本第４実施形態における大当たり開始処理４（Ｓ１０４１）では、Ｓ１１０４の処理が終了すると、次に、振分状態タイマ２０３ｓを０にリセットして（Ｓ１１３４）、本処理を終了する。このＳ１１３４の処理において、大当たり待機状態の終了時に振分状態タイマ２０３ｓをリセットしておくことにより、次の大当たり待機状態において、振分状態タイマ２０３ｓがリセットされた状態からタイマ値の更新を開始できる。
【０８０１】
次に、図７３を参照して、本第４実施形態における大当たり制御処理４（Ｓ１０４２）について説明する。図７３は、大当たり制御処理４（Ｓ１０４２）を示したフローチャートである。この大当たり制御処理４（Ｓ１０４２）は、第１実施形態における大当たり制御処理（図３２参照）に代えてメイン処理（図３０参照）の中で実行される処理であり、大当たり制御処理（図３２参照）と同様に、右特定入賞口６５ａ、および左特定入賞口６５０ａの開閉動作を制御するための処理である。
【０８０２】
この第４実施形態における大当たり制御処理４（図７３参照）のうち、Ｓ１２０１～Ｓ１２０５、およびＳ１２０７～Ｓ１２１７の各処理では、それぞれ第１実施形態における大当たり制御処理（図３２参照）のＳ１２０１～Ｓ１２０５、およびＳ１２０７～Ｓ１２１７の各処理と同一の処理が実行される。また、本第４実施形態における大当たり制御処理４（図７３参照）では、Ｓ１２０５の処理において新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合に（Ｓ１２０５：Ｙｅｓ）、今回開始されるラウンドが１ラウンドであるかを判別する（Ｓ１２３１）。
【０８０３】
Ｓ１２３１の処理において、１ラウンドであると判別した場合は（Ｓ１２３１：Ｙｅｓ）、特定入賞口種別格納エリア２０３ｑに格納されているデータに対応する特定入賞口の開放を設定して（Ｓ１２３２）、処理をＳ１２０７へと移行する。より具体的には、特定入賞口種別格納エリア２０３ｑに格納されているデータが「０１Ｈ」であれば、右特定入賞口６５ａの開放を設定する一方で、格納されているデータが「０２Ｈ」であれば、左特定入賞口６５０ａの開放を設定する。
【０８０４】
一方、Ｓ１２３１の処理において、今回開始されるラウンドが１ラウンド目ではないと判別した場合は（Ｓ１２３２：Ｎｏ）、左特定入賞口６５０ａの開放を設定して（Ｓ１２３３）、処理をＳ１２０７へと移行する。
【０８０５】
この大当たり制御処理４（図７３参照）を実行することで、大当たりの１ラウンド目において、遊技者が大当たり待機状態において通過させた（選択した）作動入賞口の種別に応じた特定入賞口を開放させることができる。よって、大当たりの１ラウンド目において、遊技者が選択した作動入賞口の種別に応じた遊技性を提供することができる。
【０８０６】
＜第４実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞
次に、図７４を参照して、本第４実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ

２２１により実行される制御処理について説明する。図７４は、本第４実施形態における当たり関連処理４（Ｓ４３４１）を示すフローチャートである。この当たり関連処理４（Ｓ４３４１）は、第１実施形態における当たり関連処理（図３７参照）に代えて実行される処理であり、当たり関連処理（図３７参照）と同様に、当たりに関連するコマンドの種別に対応する制御を実行するための処理である。

【０８０７】

この第４実施形態における当たり関連処理４（図７４参照）のうち、Ｓ４４０１～Ｓ４４１０の各処理では、それぞれ第１実施形態における当たり関連処理（図３７参照）のＳ４４０１～Ｓ４４１０の各処理と同一の処理が実行される。また、本第４実施形態における当たり関連処理４（図７４参照）では、Ｓ４４０９の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にエンディングコマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ４４０９：Ｎｏ）、次に、振分状態コマンドが含まれているか判別する（Ｓ４４４１）。

【０８０８】

Ｓ４４４１の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に振分状態コマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ４４４１：Ｙｅｓ）、受信した振分状態コマンドが示す振分状態に対応する待機状態演出の態様に更新するための表示用コマンドを設定して（Ｓ４４４２）、本処理を終了する。一方、Ｓ４４４１の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に振分状態コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ４４４１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０８０９】

この当たり関連処理４（図７４参照）により、振り分け部材６８３の状態が切り替わる毎に、切り替わり後の状態に応じた表示態様（図７０（ａ），（ｂ）参照）を設定することができる。よって、大当たり待機状態となった場合に、遊技者は、第３図柄表示装置８１の表示内容を確認するだけで、現在の振り分け装置６８０の状態が、遊技球を入球させた場合に自己の趣向に合った遊技性の大当たりが開始される状態であるか否かを容易に判別することができる。

【０８１０】

以上説明した通り、本第４実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たりとなった場合に遊技球が入球可能となる２種類の特定入賞口（右特定入賞口６５ａ、左特定入賞口６５０ａ）を設ける構成としている。より具体的には、右特定入賞口６５ａは、閉鎖されている間に、右特定入賞口６５ａが開放されると入球可能となる位置（開閉扉６５ｆ１の上面）に遊技球を比較的長い時間滞在させることが可能となる構成となっている一方で、左特定入賞口６５０ａは、閉鎖されている間に、左特定入賞口６５０ａへと遊技球が入球可能な位置に遊技球を留めておくことが不可能となるように構成されている。加えて、本第４実施形態では、大当たりの開始契機となる２種類の作動入賞口（右作動入賞口６８１、左作動入賞口６８２）を設け、大当たり待機状態において入球させる作動入賞口を遊技者に選択させる構成としている。右作動入賞口６８１へと遊技球が入球すれば、大当たりの毎ラウンドで右特定入賞口６５ａが開放される右契機大当たりが開始され、左作動入賞口６８２へと遊技球が入球すれば、大当たりの毎ラウンドで左特定入賞口６５０ａが開放される左契機大当たりが開始される。これにより、右作動入賞口６８１へと遊技球を入球させるタイミングで開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球の個数が、１ラウンド目に獲得できる賞球数に大きく影響を及ぼす遊技性と、大当たり待機状態中の状況が獲得賞球数に影響しない遊技性とを、遊技者に対して選択させることができる。よって、遊技者毎の趣向に沿った遊技性を提供することができる。

【０８１１】

なお、本第４実施形態では、左契機大当たりとなった場合には、大当たり待機状態において左特定入賞口６５０ａへと入球可能な位置に遊技球を滞在させておくことが不可能となるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、開閉扉６５ｆ１の上面よりも少ない範囲で、所定数（例えば、１個）まで遊技球を左特定入賞口６５０ａに入

球可能な位置に滞在させることが可能に構成してもよい。このように構成することで、左作動入賞口６８２を遊技者が選択した場合にも、遊技球を入球させるタイミングに応じて有利度合いが可変する遊技性を提供することができる。

【０８１２】

本第４実施形態では、右契機大当たりとなった場合に、大当たりの全ラウンドで右特定入賞口６５ａを開放させる一方で、左契機大当たりとなった場合には、全ラウンドで左特定入賞口６５０ａを開放させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、１ラウンド目のみ作動入賞口に対応する特定入賞口を開放させる構成とし、２ラウンド目以降は共通の特定入賞口を開放させる構成としてもよい。このように構成したとしても、１ラウンド目における遊技性を、遊技球が入球した作動入賞口の種別に応じて切り替えることができる。

【０８１３】

本第４実施形態では、入球した作動入賞口の種別に応じて右契機大当たりと、左契機大当たりとのどちらを開始させるかを異ならせていた。即ち、大当たりにおいて開放させる特定入賞口の種別を、作動入賞口の種別に応じて異ならせていたが、作動入賞口の種別に応じて異ならせるのはこれに限られるものではない。例えば、作動入賞口の種別に応じて、大当たりのラウンド数を異ならせる構成としてもよい。より具体的には、例えば、右作動入賞口６８１へと遊技球が入球した場合は、ラウンド数が１６ラウンド、又は４ラウンドの大当たりが半々で抽選されるのに対し、左作動入賞口６８２へと遊技球が入球した場合は、ラウンド数が１０ラウンドの大当たりが必ず選択される構成としてもよい。また、大当たり中に特定領域に遊技球が入球した場合に、大当たり後に確変状態が付与される遊技機（所謂、Ｖ確機）において、作動入賞口の種別に応じて、特定領域への入球率を異ならせる構成としてもよい。より具体的には、例えば、右作動入賞口６８１へと遊技球が入球した場合は、特定領域への入球率が２０％の大当たりと１００％の大当たりとが半々で抽選されるのに対し、左作動入賞口６８２へと遊技球が入球した場合は、特定領域への入球率が６０％の大当たりが必ず選択される構成としてもよい。

【０８１４】

＜第５実施形態＞

次に、図７５から図７９を参照して、第５実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１実施形態では、大当たり待機状態において開閉扉６５ｆ１の上面に向けて発射した遊技球の個数に応じて、大当たりが開始された場合の有利度合い（１ラウンド目に獲得できる賞球数）が可変する構成としていた。

【０８１５】

これに対して本第５実施形態では、大当たりに対応する変動表示が終了すると、大当たり待機状態を介さずに大当たりが開始される構成とした。そして、大当たりのオープニング期間やインターバル期間を大当たり種別に応じて異ならせることにより、オープニング期間や、インターバル期間において開閉扉６５ｆ１の上面に到達させることができる遊技球の個数を異ならせ、大当たり種別毎に有利度合いを可変させる構成とした。

【０８１６】

この第５実施形態におけるパチンコ機１０が、第１実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、大当たりの各ラウンドの終了条件を、「３０秒が経過したか、或いは２個以上の遊技球が入賞した場合」に統一した点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点、および主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【０８１７】

まず、図７５を参照して、第５実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の盤面構成について説明する。図７５に示した通り、本第５実施形態における遊技盤１３は、第１実施形態における遊技盤１３（図２参照）の正面視右上側に設けられていた作動入賞口６６０が削除されている。このため、本第５実施形態では、大当たりに対応する変動表示が終了すると、即座に（大当たり待機状態を介さずに）大当たりのオープニング期間が開始される。

【０８１８】

また、図７５に示した通り、本第５実施形態では、左可変入賞装置６５０ａが削除されている。このため、本第５実施形態では、大当たりの全てのラウンドで、ラウンドが開始してから３０秒が経過するか、或いは、遊技球が２個以上入球することで閉鎖される右特定入賞口６５ａが開放される。

【０８１９】

＜第５実施形態の電気的構成＞

次に、図７６を参照して、本第５実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２について説明する。図７６（ａ）は、ＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図７６（ａ）に示した通り、本第５実施形態におけるＲＯＭ２０２は、第１実施形態におけるＲＭ２０２の構成に対して、期間長選択テーブル２０２ｅが追加されている点と、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの規定内容が一部変更となっている点とが相違している。その他の構成については、第１実施形態におけるＲＯＭ２０２と同一であるので、その詳細な説明については省略する。

【０８２０】

期間長選択テーブル２０２ｅは、大当たりのオープニング期間、およびインターバル期間を大当たりの種別毎に規定したデータテーブルである。大当たりのオープニング期間の開始タイミング、およびインターバル期間の開始タイミングとなった場合は、この期間量選択テーブル２０２ｅが参照されて、大当たり種別に応じたオープニング期間、およびインターバル期間が設定される。詳細については図７０（ｃ）を参照して後述するが、この期間長選択テーブル２０２ｅには、オープニング期間として比較的長い期間（５秒間）と、比較的短い期間（１秒間）との２種類が規定されている。また、インターバル期間も同様に、比較的長い期間（３秒間）と、比較的短い期間（０．５秒間）との２種類が規定されている。これらによって、大当たりが開始されてから１ラウンド目が開始するまでの閉鎖期間（オープニング期間）、および２ラウンド目以降の各ラウンド間の閉鎖期間（インターバル期間）が長い大当たりと、短い大当たりとを設けることができる。

【０８２１】

次に、図７６（ｂ）を参照して、本第５実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂについて説明する。図７６（ｂ）は、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの規定内容を示した図である。図７６（ｂ）に示した通り、本第５実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂには、第１特別図柄の大当たり種別として「大当たりＡ５」～「大当たりＥ５」の５種類の大当たり種別が規定され、第２特別図柄の大当たり種別として「大当たりＦ５」～「大当たりＨ５」の３種類の大当たり種別が規定されている。

【０８２２】

図７６（ｂ）に示した通り、第１特別図柄の大当たりとして、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲に対しては、「大当たりＡ５」が対応付けて規定されている（図７６の２０２ｂ１参照）。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＡ５」となるカウンタ値は５個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ５」が決定される割合は５％（５／１００）である。この「大当たりＡ２」は、第１実施形態における「大当たりＡ」と同様にラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後に「特別図柄の確変状態」、且つ、「普通図柄の時短状態」が付与される大当たり種別である。また、この「大当たりＡ５」は、オープニング期間、およびエンディング期間として、比較的長い期間が設定される大当たり種別の１種である。上述した通り、本第５実施形態では、大当たりの全てのラウンドにおいて、３０秒

が経過するか、或いは、２個以上の遊技球が右特定入賞口６５ａに入球することで右特定入賞口６５ａが閉鎖されてラウンドが終了する。このため、オープニング期間、およびインターバル期間が長ければ、閉鎖期間の間により多くの遊技球を開閉扉６５ｆ１の上面に到達させることができるので、次のラウンドの開始時に、より多くの遊技球が開閉扉６５ｆ１に乗っている状態とすることができる。つまり、新たなラウンドが開始されて開閉扉６５ｆ１が開放された場合に、より多くの遊技球を開閉扉６５ｆ１から落下させて右特定入賞口６５ａに入球させることができる。これにより、各ラウンドで規定されている上限の入球個数（２個）を超える個数の遊技球が右特定入賞口６５ａに入球する（オーバー入賞する）可能性が高くなるので、遊技者にとって賞球数の面で有利となり易くなる。一方、オープニング期間、およびインターバル期間が短ければ、これらの閉鎖期間の間に開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を到達させることが困難になるので、大当たりの各ラウンドにおいて、上限（規定）個数（即ち、２個）の遊技球が入球してラウンドが終了する可能性が高くなる（オーバー入賞する可能性が低くなる）。つまり、賞球数の面で不利となり易くなる。以降の説明では、オープニング期間、およびインターバル期間が長い大当たり（各ラウンドで獲得する賞球が多くなり易い大当たり）のことを「長間隔大当たり」と称し、オープニング期間、およびインターバル期間が短い大当たり（各ラウンドで獲得する賞球が多くなり難い大当たり）のことを「短間隔大当たり」と称する。

【０８２３】

第１特別図柄の大当たりとして、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５～１４」の範囲に対しては、「大当たりＢ５」が対応付けて規定されている（図７６の２０２ｂ２参照）。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＢ２」となるカウンタ値は１０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ５」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。この「大当たりＢ５」は、第１実施形態における「大当たりＢ」と同様にラウンド数が５ラウンドであり、大当たり終了後に「特別図柄の確変状態」、且つ、「普通図柄の時短状態」が付与される大当たり種別である。また、この「大当たりＢ５」は、「大当たりＡ５」と同様に、長間隔大当たりの一種である。このため、短間隔大当たりに比べて各ラウンドで獲得する賞球数が多くなり易い。

【０８２４】

第１特別図柄の大当たりとして、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１５～６４」の範囲に対しては、「大当たりＣ５」が対応付けて規定されている（図７６の２０２ｂ３参照）。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＣ２」となるカウンタ値は５０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ５」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。この「大当たりＣ５」は、第１実施形態における「大当たりＢ」と同様にラウンド数が５ラウンドであり、大当たり終了後に「特別図柄の確変状態」、且つ、「普通図柄の時短状態」が付与される大当たり種別である。また、この「大当たりＣ５」は、短間隔大当たりの一種である。このため、長間隔大当たりに比べて各ラウンドで獲得する賞球数が多くなり難い。

【０８２５】

第１特別図柄の大当たりとして、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６５～７４」の範囲に対しては、「大当たりＤ５」が対応付けて規定されている（図７６の２０２ｂ４参照）。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＤ５」となるカウンタ値は１０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＤ５」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。この「大当たりＤ５」は、第１実施形態における「大当たりＣ」と同様にラウンド数が５ラウンドであり、大当たり終了後に「特別図柄の低確率状態」、且つ、「普通図柄の時短状態」が付与される大当たり種別である。また、この「大当たりＤ５」は、長間隔大当たりの一種である。このため、短間隔大当たりに比べて各ラウンドで獲得する賞球数が多くなり易い。

【０８２６】

第１特別図柄の大当たりとして、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「７５～９９」の

範囲に対しては、「大当たりＥ５」が対応付けて規定されている（図７６の２０２ｂ５参照）。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＥ５」となるカウンタ値は２５個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＥ５」が決定される割合は２５％（２５／１００）である。この「大当たりＥ５」は、第１実施形態における「大当たりＣ」と同様にラウンド数が５ラウンドであり、大当たり終了後に「特別図柄の低確率状態」、且つ、「普通図柄の時短状態」が付与される大当たり種別である。また、この「大当たりＥ５」は、短間隔大当たりの一種である。このため、長間隔大当たりに比べて各ラウンドで獲得する賞球数が多くなり難い。

【０８２７】

また、第２特別図柄の大当たりとして、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲に対しては、「大当たりＦ５」が対応付けて規定されている（図７６の２０２ｂ６参照）。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＦ５」となるカウンタ値は５個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＦ５」が決定される割合は５％（５／１００）である。この「大当たりＦ５」は、第１実施形態における「大当たりＤ」と同様にラウンド数が１６ラウンドであり、大当たり終了後に「特別図柄の確変状態」、且つ、「普通図柄の時短状態」が付与される大当たり種別である。また、この「大当たりＦ５」は、長間隔大当たりの一種である。このため、短間隔大当たりに比べて各ラウンドで獲得する賞球数が多くなり易い。

【０８２８】

第２特別図柄の大当たりとして、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５～６４」の範囲に対しては、「大当たりＧ５」が対応付けて規定されている（図７６の２０２ｂ７参照）。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＧ５」となるカウンタ値は６０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＧ５」が決定される割合は６０％（６０／１００）である。この「大当たりＧ５」は、第１実施形態における「大当たりＥ」と同様にラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり終了後に「特別図柄の確変状態」、且つ、「普通図柄の時短状態」が付与される大当たり種別である。また、この「大当たりＧ５」は、長間隔大当たりの一種である。このため、短間隔大当たりに比べて各ラウンドで獲得する賞球数が多くなり易い。

【０８２９】

第２特別図柄の大当たりとして、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６５～９９」の範囲に対しては、「大当たりＨ５」が対応付けて規定されている（図７６の２０２ｂ８参照）。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＨ５」となるカウンタ値は３５個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＨ５」が決定される割合は３５％（３５／１００）である。この「大当たりＨ５」は、第１実施形態における「大当たりＤ」と同様にラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり終了後に「特別図柄の低確率状態」、且つ、「普通図柄の時短状態」が付与される大当たり種別である。また、この「大当たりＨ５」は、長間隔大当たりの一種である。このため、短間隔大当たりに比べて各ラウンドで獲得する賞球数が多くなり易い。

【０８３０】

このように、本第５実施形態では、長間隔大当たりと、短間隔大当たりとを設ける構成としている。長間隔大当たりでは、ラウンド間の右特定入賞口６５ａの閉鎖期間が長くなるため、その長い閉鎖期間の間に右打ちにより開閉扉６５ｆ１の上面により多くの遊技球を到達させることができる。よって、閉鎖期間が終了し、新たなラウンドが開始されることで、開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球を右特定入賞口６５ａに入球させることができるため、より多くの賞球を獲得することができる。一方、短間隔大当たりでは、右特定入賞口６５ａが閉鎖されてから、次に開放されるまでの間の期間が短く、閉鎖期間の間に開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を到達させることがほとんどできないので、次のラウンドでオーバー入賞が発生する可能性も低くなる。よって、各ラウンドで獲得できる賞球が長間隔大当たりに比べて少なくなり易い。よって、本第５実施形態では、ラウンド数や、大当たり後の遊技状態とは別に、オーバー入賞する可能性を大当たり種別毎に異ならせる

ことで大当たり毎の有利度合いを可変させることができるので、大当たり種別により注目して遊技を行わせることができる。

【０８３１】

次に、図７６（ｃ）を参照して、期間長選択テーブル２０２ｅの詳細について説明を行う。図７６（ｃ）は、期間長選択テーブル２０２ｅの規定内容を示した図である。図７６（ｃ）に示した通り、この期間長選択テーブル２０２ｅには、大当たりの種別毎に、オープニング期間、およびインターバル期間として設定すべき期間の長さが規定されている。

【０８３２】

具体的には、大当たり種別が「大当たりＡ５」，「大当たりＢ５」，「大当たりＤ５」，「大当たりＦ５」～「大当たりＨ５」（長間隔大当たり）に対しては、オープニング期間として「５秒間」が対応付けて規定されていると共に、インターバル期間として「３秒間」が対応付けて規定されている（図７６（ｃ）の２０２ｅ１参照）。また、大当たり種別が「大当たりＣ５」，「大当たりＥ５」（短間隔大当たり）に対しては、オープニング期間として「１秒間」が対応付けて規定されていると共に、インターバル期間として「０．５秒間」が対応付けて規定されている（図７６（ｃ）の２０２ｅ２参照）。これらの規定内容を参照してオープニング期間、およびインターバル期間を選択することにより、長間隔大当たりでは、各閉鎖期間（オープニング期間、インターバル期間）が比較的長くなるので、閉鎖期間の間に遊技球を比較的多く開閉扉６５ｆ１の上面に到達させることができる。一方、短間隔大当たりでは、各閉鎖期間が、閉鎖期間が開始されてから右打ちしても１個の遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面にとどくかどうかという程度の短い長さに設定されるので、大当たりの各ラウンドでオーバー入賞が発生し難くなる。よって、この期間長選択テーブル２０２ｅを参照して閉鎖期間を設定することにより、大当たり種別に応じてオーバー入賞が発生する可能性を異ならせることができる。従って、大当たり種別により注目して遊技を行わせることができる。

【０８３３】

＜第５実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図７７から図７９を参照して、第５実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理について説明する。まず、図７７を参照して、本第５実施形態における特別図柄変動処理５（Ｓ１２１）について説明する。この特別図柄変動処理５（Ｓ１２１）は、第１実施形態における特別図柄変動処理（図２２参照）に代えてタイマ割込み処理（図２１参照）の中で実行される処理であり、特別図柄変動処理（図２２参照）と同様に、第１図柄表示装置３７における表示の設定や、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定するための処理である。

【０８３４】

この第５実施形態における特別図柄変動処理５（図７７参照）のうち、Ｓ２０２～Ｓ２１９、およびＳ２２２～Ｓ２２４の各処理では、それぞれ第１実施形態における特別図柄変動処理（図２２参照）のＳ２０２～Ｓ２１９、およびＳ２２２～Ｓ２２４の各処理と同一の処理が実行される。

【０８３５】

また、本第５実施形態における特別図柄変動処理５（図７７参照）が開始されると、大当たり中であるか否かを判別して（Ｓ２４１）、大当たり中であれば（Ｓ２４１：Ｙｅｓ）、処理をそのまま終了する。一方、Ｓ２４１の処理において、大当たり中ではないと判別した場合は（Ｓ２４１：Ｎｏ）、処理をＳ２０２へと移行する。

【０８３６】

また、本第５実施形態における特別図柄変動処理５（図７７参照）では、Ｓ２１９の処理が終了すると、大当たり開始フラグ２０３ｋをオンに設定して（Ｓ２４２）、処理をＳ２２４へ移行する。

【０８３７】

次に、図７８のフローチャートを参照して、本第５実施形態における大当たり制御処理５（Ｓ１０５２）について説明する。この大当たり制御処理５（Ｓ１０５２）は、第１実

施形態における大当たり制御処理（図３２参照）に代えてメイン処理（図３０参照）の中で実行される処理であり、右特定入賞口６５ａの開閉動作を制御するための処理である。

【０８３８】

この大当たり制御処理５（図７８参照）のうち、Ｓ１２０１，Ｓ１２０３～Ｓ１２０９、およびＳ１２１０～Ｓ１２１７の各処理では、それぞれ第１実施形態における大当たり制御処理（図３２参照）のＳ１２０１，Ｓ１２０３～Ｓ１２０９、およびＳ１２１０～Ｓ１２１７の各処理と同一の処理が実行される。

【０８３９】

また、本第５実施形態における大当たり制御処理５（図７８参照）では、Ｓ１２０１の処理において大当たり開始フラグ２０３ｋがオンであると判別した場合は（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、期間長選択テーブル２０２ｅ（図７６（ｃ）参照）を読み出して（Ｓ１２４１）、読み出した期間長選択テーブル２０２ｅから今回の大当たり種別に対応する長さのオープニング期間を特定し、その特定した期間を示すオープニングコマンドを設定する（Ｓ１２４２）。Ｓ１２４２の処理では、長間隔大当たりの場合には５秒間のオープニング期間を示すオープニングコマンドを設定し、短間隔大当たりの場合には１秒間のオープニング期間を示すオープニングコマンドを設定する。Ｓ１２４２の処理が終了すると、処理をＳ１２０３に移行する。

【０８４０】

また、本第５実施形態における大当たり制御処理５（図７８参照）では、Ｓ１２０８の処理において右特定入賞口６５ａの閉鎖条件が成立したと判別した場合に（Ｓ１２０８：Ｙｅｓ）、大当たり種別に応じたインターバル期間を設定するためのインターバル設定処理を実行して（Ｓ１２４３）、本処理を終了する。このインターバル設定処理（Ｓ１２４３）の詳細について、図７９を参照して説明する。

【０８４１】

図７９は、インターバル設定処理（Ｓ１２４３）を示すフローチャートである。このインターバル設定処理（Ｓ１２４３）では、まず、今回成立した閉鎖条件が、最終ラウンドの終了に伴う閉鎖であったかを判別し（Ｓ１４０１）、最終ラウンドの終了に伴う閉鎖であると判別した場合は（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、インターバル期間を設定する必要が無いため、そのまま本処理を終了する。

【０８４２】

一方、Ｓ１４０１の処理において、最終ラウンド以外のラウンドの終了に伴う閉鎖条件が成立したと判別した場合は（Ｓ１４０１：Ｎｏ）、期間長選択テーブル２０２ｅを読み出して（Ｓ１４０２）、今回の大当たり種別に対応するインターバル期間の長さを、読み出した期間長選択テーブル２０２ｅから選択（特定）する（Ｓ１４０３）。そして、Ｓ１４０３の処理で特定した長さのインターバル期間の開始を設定して（Ｓ１４０４）、本処理を終了する。

【０８４３】

このインターバル設定処理（図７９参照）を実行することで、長間隔大当たりであるか、短間隔大当たりであるかに応じてインターバル期間の長さを可変させることができる。これにより、長間隔大当たりでは、インターバル期間毎に閉鎖中の開閉扉６５ｆ１の上面に多量の遊技球を到達させることができるので、次のラウンドの開始時に右特定入賞口６５ａへと多量の遊技球をオーバー入賞させることができる。これに対して、短間隔大当たりとなった場合には、インターバル期間として極めて短い期間（０．５秒間）が設定されるので、インターバル期間中に開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を到達させることが困難となる。よって、各ラウンドでオーバー入賞が発生し難くなるので、各ラウンドで獲得できる賞球数が少なくなる。よって、大当たり種別として長間隔大当たりが選択されることを期待して遊技を行わせることができる。

【０８４４】

以上説明した通り、第５実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たりのオープニング期間、およびインターバル期間が比較的長い長間隔大当たりと、大当たりのオープニン

グ期間、およびインターバル期間が比較的短い短間隔大当たりとを設ける構成としている。長間隔大当たりとなった場合には、大当たりが報知されてから１ラウンド目が開始されるまでの間の閉鎖期間（オープニング期間）、および１のラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの間の閉鎖期間（インターバル期間）において、右打ちを行うことで多量の賞球を開閉扉６５ｆ１の上面に到達させることができる。よって、閉鎖期間が経過して右特定入賞口６５ａが開放される際に、開閉扉６５ｆ１の上面の遊技球を一気に右特定入賞口６５ａへと入球させることができるので、大当たりの各ラウンドでオーバー入賞が発生する割合を高くすることができる。一方、短間隔大当たりの場合には、閉鎖期間の間に右打ちを行っていても、閉鎖期間が短すぎて開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球がほとんど到達しないまま次のラウンドが開始されてしまう。よって、オーバー入賞が発生し難くなるので、長間隔大当たりよりも賞球数の面で不利となる。これらにより、大当たりのラウンド数や、大当たり終了後の遊技状態の他に、オーバー入賞の発生し易さも大当たり種別に応じて異ならせることができるので、大当たり種別毎の有利度合いの差をより大きくすることができる。よって、大当たりとなった場合に、大当たりの種別により注目して遊技を行わせることができる。

【０８４５】

なお、本第５実施形態では、全ての閉鎖期間が長い長間隔大当たりと、全ての閉鎖期間が短い短間隔大当たりとの２種類のみを設ける構成としていたが、これに限られるものではない。より多くの種類を設ける構成としても良い。具体的には、例えば、長間隔大当たり、および短間隔大当たりに加えて、大当たりの所定ラウンド（例えば、３ラウンド目）までは閉鎖期間として長間隔（例えば、３秒間）が設定され、以降のラウンドでは短間隔（例えば、０．５秒間）が設定される大当たり種別や、逆に、所定のラウンド（例えば、３ラウンド目）までは閉鎖期間として短間隔（例えば、０．５秒間）が設定され、以降のラウンドでは長間隔（例えば、３秒間）が設定される大当たり種別を設ける構成としても良い。また、例えば、短間隔と長間隔とが交互に繰り返される大当たり種別を設ける構成としても良い。このように構成することで、オープニング期間が短間隔であったとしても、所定のラウンドを経過したら長間隔になる大当たり、または短間隔と長間隔が交互に繰り返される大当たりになることを遊技者に期待させることができる。また、オープニング期間が長間隔であった場合には、全ての閉鎖期間に長間隔が設定される大当たりであることを期待させることができる。これにより、大当たり種別を予測させる楽しみを遊技者に与えることができる。

【０８４６】

本第５実施形態では、長間隔大当たりとなった場合に、オープニング期間と、インターバル期間とをどちらも長間隔とし、短間隔大当たりとなった場合に、オープニング期間と、インターバル期間とをどちらも短間隔とするこうせいとしていたが、これに限られるものではない。例えば、一方は共通の長さの期間とし、他方の期間の長さのみを大当たり種別に応じて異ならせる構成としてもよい。これにより、制御を簡素化することができるので、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１の処理負荷を軽減することができる。

【０８４７】

本第５実施形態では、大当たり種別に応じてオープニング期間とインターバル期間との長さを異ならせる構成としていたが、これに限られるものではない。これに代えて、又は加えて、大当たりに当選した時点の遊技状態に応じて、オープニング期間とインターバル期間とのうち少なくとも一方を異ならせる構成としてもよい。具体的には、例えば、遊技者に不利な特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態では、短いオープニング期間（例えば、１秒間）、およびインターバル期間（例えば、０．５秒間）が設定される一方で、普通図柄の時短状態が設定されている遊技状態（確変状態、時短状態）では、長いオープニング期間（例えば、５秒間）、およびインターバル期間（例えば、３秒間）が設定される大当たり種別を設ける構成としてもよい。これにより、遊技者に有利な確変状態、および時短状態の有利度合いを更に向上させることができる。また、逆に、遊技者に不利な遊技状態において、長い閉鎖期間が設定され、有利な遊技状態では短い閉鎖期間が設

定される構成としてもよい。これにより、遊技者に不利な状態で大当たりとなった場合に、より多くの賞球を獲得できるので、不利な状態になった場合に遊技を辞めてしまうことを抑制できる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。また、遊技状態、若しくは大当たり種別に応じて閉鎖期間の長さを可変させる制御は、必ずしも本実施形態における右可変入賞装置６５と組み合わせる必要はない。オーバー入賞を意図的に発生させることができない構造の可変入賞装置（例えば、上記各実施形態における左可変入賞装置６５０）のみが設けられているパチンコ機１０に適用してもよい。これにより、閉鎖期間を状況（当選した大当たり種別、当選した時点の遊技状態等）に応じて可変させることができるので、閉鎖期間で実行する演出を異ならせることができる。よって、演出態様を多様化させることができる。

【０８４８】

＜第５実施形態の変形例＞

次に、図８０を参照して、上述した第５実施形態の変形例について説明する、上述した第５実施形態では、１の可変入賞装置６５を用いて、オーバー入賞し易い大当たり種別と、オーバー入賞し難い大当たり種別とを設ける技術について説明した。これに対して本変形例では、２種類の可変入賞装置（下可変入賞装置６５、上可変入賞装置６５０）を用いて、閉鎖期間を変えずにオーバー入賞が発生する可能性を異ならせる技術について説明する。

【０８４９】

図８０は、第５実施形態の変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３を示した図である。図８０に示した通り、本変形例では、上記各実施形態における右可変入賞装置６５と同一の構造の下可変入賞装置６５が、上記各実施形態における右可変入賞装置６５と同一の位置に配置されている。また、下可変入賞装置６５の上方には、上記第１～第４実施形態における左可変入賞装置６５０と同一の構造の上可変入賞装置６５０が配設されている。本変形例では、大当たり種別に応じて、上可変入賞装置６５０の上特定入賞口６５０ａと、可変入賞装置６５の下特定入賞口６５ａとが１ラウンド毎に交互に開放される大当たり種別（交互大当たり）と、大当たりの毎ラウンドで下特定入賞口６５ａが開放される大当たり種別（片方大当たり）とが少なくとも設けられている。また、各閉鎖期間（オープニング期間、インターバル期間）は、上述した第５実施形態における短間隔大当たりと同一の期間が設定される。このように構成した場合、片方大当たりでは、上述した第５実施形態における短間隔大当たりと同一の動作となるので、ほとんどオーバー入賞が発生せず、賞球数の面で不利となる。

【０８５０】

一方で、交互大当たりとなった場合には、上特定入賞口６５０ａが開放されているラウンドにおいて右打ちを行うと、一部の遊技球が上特定入賞口６５０ａの右側を抜けて（上特定入賞口６５０ａに入賞せずに）下方へと流下し、開閉扉６５ｆ１の上面に到達する場合がある。つまり、次のラウンド（下特定入賞口６５ａが開放されるラウンド）の開始時に、開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球が１又は複数配置されている状態となる可能性がある。これにより、開閉扉６５ｆ１の上面に到達した遊技球が多いほど、次のラウンド（下特定入賞口６５ａが開放されるラウンド）におけるオーバー入賞の発生割合が高くなる。よって、交互大当たりとなった場合に、遊技者に対して、上特定入賞口６５０ａの右側を抜けて開閉扉６５ｆ１の上面に到達し易くなる発射強度となるように工夫して遊技を行わせることができる。つまり、上特定入賞口６５０ａが開放されている最大３０秒間の間に、より多くの遊技球を開閉扉６５ｆ１の上面へ到達させてから上特定入賞口６５０ａに上限個数（２個）以上の遊技球を入球させることを狙って遊技を行わせることができる。これにより、交互大当たりとなった場合には、遊技者の遊技方法に応じて獲得できる賞球が異なってくるので、技術に自信のある遊技者に対して、積極的にパチンコ機１０で遊技を行わせることができる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【０８５１】

＜第６実施形態＞

次に、図８１から図９０を参照して、第６実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第５実施形態では、大当たり種別に応じてオープニング期間、およびエンディング期間の長さ（閉鎖期間の長さ）を異ならせることにより、各閉鎖期間において右可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ１に到達させることが可能な遊技球の数を異ならせる構成とした。これにより、各ラウンドの開始時に開閉扉６５ｆ１上面を通過中の遊技球（即ち、右特定入賞口６５ａが開放された場合に、右特定入賞口６５ａの内部へと誘導される位置に配置されている遊技球）の数を異ならせることが可能となるように構成した。２個を上回る遊技球を開閉扉６５ｆ１の上面に到達させることが可能な長さの閉鎖期間が設定される長間隔大当たりでは、閉鎖期間中に連続して遊技球を開閉扉６５ｆ１に向けて発射し続けるだけで、次のラウンドの開始時に開閉扉６５ｆ１上を通過中の遊技球を全て、開放された右特定入賞口６５ａへと入賞させることができる。よって、遊技球が２個以上入賞することで終了する大当たりの各ラウンドにおいて、閉鎖期間中に連続して右打ちを行うだけで、規定個数（２個）を上回る個数の遊技球を入球させることができる。一方、２個以下の遊技球のみを開閉扉６５ｆ１の上面に到達させることが可能な長さの閉鎖期間が設定される短間隔大当たりでは、大当たりの各ラウンドの開始時に開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球の個数がほぼ２個以下になる。これにより、大当たりの各ラウンドにおいて、ほぼ、規定個数（２個）の遊技球のみが入球してラウンドが終了する。これらによって、大当たり種別に応じて大当たりの各ラウンドで獲得可能となる賞球数を異ならせることができるので、大当たり種別毎の有利度合いの差をより大きくすることができる。

【０８５２】

これに対して本第６実施形態では、オープニング期間の長さが大当たり種別によらず０．５秒間で固定となるように構成している。つまり、オープニング期間が開始されてから右打ちを行ったとしても、遊技球が開閉扉６５ｆ１に到達するよりも前にオープニング期間が終了して右特定入賞口６５ａが開放されてしまう構成としている。そして、変動表示演出の実行中における示唆内容により、変動表示中から遊技球を発射した方がよいかどうか（開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球が複数到達した状態で開閉扉６５ｆ１が開放されるかどうか）を遊技者に判断させる構成としている。即ち、変動表示の実行中に、右打ちを行った場合に有利となる可能性を遊技者に報知する演出を実行可能に構成している。これにより、遊技者に対して演出の内容から右打ちを行った方がよいかどうかを予測させて、右打ちを行った方がよいと判断した場合に、変動が終了するよりも前に右打ちを開始させることができる。よって、予測通りに開閉扉６５ｆ１が開放された場合には、遊技者に対して自力でオーバー入賞を発生させたことに対する幸福感を抱かせることができる。

【０８５３】

この第６実施形態におけるパチンコ機１０が、第５実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、右可変入賞装置６５に設けられている通過検出センサ２２８の配置および個数を変更した点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第５実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【０８５４】

まず、図８１を参照して、本第６実施形態における右可変入賞装置６５に設けられている通過検出センサ２２８の配置について説明する。図８１は、本第６実施形態における右可変入賞装置６５の上面図である。図８１に示した通り、本第６実施形態における右可変入賞装置６５は、開閉扉６５ｆ１の上面に設けられている流路の入口側（正面視右側）、および出口側（正面視左側）に、それぞれ遊技球の通過を検出可能な通過検出センサ２２

８ｇ１，２２８ｇ２が設けられている。通過検出センサ２２８ｇ１により開閉扉６５ｆ１の上面に設けられている流路へと流入する遊技球を検出することができる。また、通過検出センサ２２８ｇ２により、開閉扉６５ｆ１の上面に設けられている流路を通過しきって開閉扉６５ｆ１の左側へと排出された遊技球を検出することができる。本第６実施形態では、開閉扉６５ｆ１の上面に設けられている流路へと流入する遊技球の個数（通過検出センサ２２８ｇ１によって検出された遊技球の個数）と、開閉扉６５ｆ１の上面に設けられている流路から排出された遊技球の個数（通過検出センサ２２８ｇ２によって検出された遊技球の個数）との差分を算出することにより、開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球の個数を、より正確に把握することが可能に構成している。

【０８５５】

また、図８１に示した通り、本第６実施形態における右可変入賞装置６５では、遊技球の流下を妨げる（遊技球を減速させて開閉扉６５ｆ１の上面を遊技球が通過するのに要する期間を長くする）ための構成として、開閉扉６５ｆ１の上面の凸部６５ｆ１ａ～６５ｆ１ｃに加えて、開閉扉６５ｆ１の左右にも、遊技球の流下を妨げることが可能な凸部６５ｆ１ｄ，６５ｆ１ｅが設けられている。凸部６５ｆ１ｄにより、右可変入賞装置６５の右側から流下してきた遊技球を、右可変入賞装置６５の上面における正面視手前側から、開閉扉６５ｆ１の上面の流路に流入させることができる。また、凸部６５ｆ１ｅにより、開閉扉６５ｆ１の上面に設けられている流路から排出される際に、排出位置を右可変入賞装置６５における正面視手前側に限ることができる。これらの開閉扉６５ｆ１の上面の流路の入口側（正面視右側）、および出口側（正面視左側）の遊技球が通過可能な流路（凸部６５ｆ１ｄ，６５ｆ１ｅで妨げられていない範囲）は、遊技球が１個のみ通過可能な幅（遊技球１．５個分の幅）で構成されており、その中央にそれぞれ通過検出センサ２２８ｇ１，２２８ｇ２が配設されている。入口側、および出口側の流路を上記各実施形態よりも狭くする（遊技球１．５個分の幅にする）ことにより、１個の入口側、および出口側に設けられている通過検出センサ２２８ｇ１，２２８ｇ２によって、開閉扉６５ｆ１の上面の流路へと流入する遊技球と、流路から流出する遊技球とをより確実に検出することができる。よって、開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球の個数をより正確に把握することができる。

【０８５６】

次に、図８２～図８４を参照して、本第６実施形態における変動表示演出の実行中に、第３図柄表示装置８１に表示される可能性がある右打ち期待度示唆演出について説明を行う。この右打ち期待度示唆演出は、スーパーリーチまたはスペシャルリーチに発展する変動表示演出の一部で実行される可能性がある演出であり、開閉扉６５ｆ１の上面に向けて遊技球を発射した場合に遊技者に有利となるかどうかの期待度を示唆するための演出である。即ち、変動表示中に開閉扉６５ｆ１の上面の流路に遊技球をより多く到達させた場合に、右特定入賞口６５ａが開放されてオーバー入賞が発生するかどうかの期待度を示唆するための演出である。

【０８５７】

図８２（ａ）は、右打ち期待度示唆演出が設定されたスーパーリーチ中の表示態様を示した図である。上述した通り、本第６実施形態では、スーパーリーチ、又はスペシャルリーチ演出に発展した場合の一部で、右打ち期待度示唆演出が実行される。この右打ち期待度示唆演出では、図８２（ａ）に示した通り、剣と盾とを所持した冒険者のキャラクタと、敵である怪獣とが睨み合っている画像が第３図柄表示装置８１の表示画面上に表示される。また、表示画面の上側には、「敵を倒せ！！」という文字が表示された表示領域ＨＲ４が形成されると共に、表示領域ＨＲ４の右側に、リーチ状態で変動中の第３図柄が縮小表示される。これらの表示内容により、冒険者が敵である怪獣を倒すことができれば大当たりになるということを遊技者に理解させることができる。

【０８５８】

なお、図８２（ａ）に示した通り、怪獣の胴体には十文字に交差した傷が付いている。更に、本第６実施形態における右可変入賞装置６５の正面視手前側には、怪獣の胴体に付

いている傷を模した装飾が施されている。これにより、怪獣の傷と右可変入賞装置６５とが関連しているかのような印象を遊技者に抱かせることができる。なお、詳細については後述するが、本第６実施形態では、冒険者が怪獣の傷を狙って攻撃を行う演出が実行される。そして、これに合わせて、遊技者参加型の演出として、怪獣の傷を模した装飾が施された右可変入賞装置６５を狙って遊技球を発射させる演出が実行される。

【０８５９】

図８２（ｂ）に示した通り、右打ち期待度示唆演出において、冒険者と怪獣とが睨み合う画像が表示された後、怪獣の腹部から上側がズームアップされて表示されると共に、怪獣の画像の右側に、怪獣の残りの体力を示す体力ゲージＬＧが表示された表示領域ＨＲ５が形成される。これらの表示内容により、怪獣の残り体力を遊技者に視覚的に分かり易く理解させることができる。

【０８６０】

また、怪獣の左側には、怪獣の傷を指し示す矢印の画像が表示されると共に、表示領域ＨＲ４に対して、「傷を狙うんだ！！」との文字と、傷を模した画像とが表示される。更に、右可変入賞装置６５における傷を模した装飾の箇所付近が、今回の演出の期待度に応じた色に発光する。これらの演出内容により、傷を模した装飾が施された右可変入賞装置６５を狙って遊技球を発射することで、オーバー入賞が発生する可能性があることを遊技者に対して示唆することができる。

【０８６１】

なお、本第６実施形態における右可変入賞装置６５は、傷を模した装飾の箇所付近を発光させるために、複数種類の発光色の発光ダイオード（ＬＥＤ）が内蔵されている。即ち、白色ＬＥＤと、青色ＬＥＤと、緑色ＬＥＤと、赤色ＬＥＤとが内蔵されている。詳細については後述するが、本第６実施形態では、白色の発光色が最も期待度が低く、青色が白色よりも期待度が高く、緑色が青色よりも期待度が高く、赤色が最も期待度が高くなるように構成されている。これにより、右可変入賞装置６５の発光色を手掛かりとして、開閉扉６５ｆ１の上面へと遊技球を発射した場合に有利となるか（右特定入賞口６５ａが開放されてオーバー入賞が発生するか）どうかを推測させることができる。よって、右打ち期待度示唆演出の内容により注目して遊技を行わせることができる。

【０８６２】

図８３（ａ）は、右打ち期待度示唆演出において、遊技者が右打ちにより開閉扉６５ｆ１の上面を狙って遊技球を発射した場合の表示態様である。図８３（ａ）に示した通り、右打ち期待度示唆演出において、怪獣の傷を狙って攻撃を行うように示唆する表示内容（図８２（ｂ）参照）が表示された後は、遊技球が通過検出センサ２２８ｇ１を通過する毎に、冒険者が怪獣の傷に攻撃を加えることで怪獣の体力ゲージＬＧが１ゲージずつ減少する演出が実行される。このゲージが減少する演出を実行することにより、右打ちを行った方が怪獣を倒しやすくなるかのように遊技者に思わせることができるので、遊技球を積極的に右打ちさせることができる。よって、遊技者の右打ち期待度示唆演出に対する参加意欲を向上させることができる。

【０８６３】

なお、本第６実施形態における右打ち期待度示唆演出では、特別図柄の抽選結果が大当たりの場合に、体力ゲージＬＧのゲージ数が０まで減少し得る一方で、特別図柄の抽選結果が外れの場合には、残り１ゲージまでしか減少しない（ゲージ数が０になることはない）構成としている。これにより、特別図柄の抽選結果を第３図柄が停止表示されるよりも前に知りたいと考える遊技者に対して、より積極的に遊技球を開閉扉６５ｆ１の上面へ向けてと発射させることができる。これにより、遊技者の右打ち期待度示唆演出に対する参加意欲をより向上させることができる。

【０８６４】

図８３（ｂ）は、特別図柄の抽選で大当たりとなり、右打ち期待度示唆演出が設定された変動表示が実行された場合における変動停止時の表示態様の一例を示した図である。図８３（ｂ）に示した通り、大当たりを報知する場合には、表示領域ＨＲ３において第３図

柄が同一の数字が揃った状態で停止表示される。これに加えて、冒険者の攻撃によって怪獣が倒れると共に、体力ゲージのゲージ数が０に減少する演出が実行される。また、表示領域ＨＲ４に対して「勝利」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たりになったことを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【０８６５】

また、これらの表示内容はオープニング期間中も表示され続ける。上述した通り、本第６実施形態では、オープニング期間が０．５秒間と極めて短くなるように構成している。よって、右打ち期待度示唆演出を、オープニング期間まで用いて実行することにより、０．５秒間だけ演出を行うことで演出が不自然となってしまうことを防止する構成としている。オープニング期間の終了時には、右特定入賞口６５ａが開放されるので、右打ち期待度示唆演出の実行中に遊技者が右打ちを行って開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を到達させていた場合には、遊技球が開放された右特定入賞口６５ａへと入球する。

【０８６６】

次に、図８４を参照して、本第６実施形態において右打ち期待度示唆演出が設定された変動表示演出の前後における表示態様の経時変化について説明する。図８４（ａ）は、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合の変動表示演出で右打ち期待度示唆演出が実行された場合における表示態様の経時変化を示した図である。図８４（ａ）では、変動時間が６０秒間のスーパーリーチが変動種別として選択された場合を例にとって説明する。図８４（ａ）に示した通り、大当たりに対応する変動表示が開始されると、まず、通常の変動表示が開始され、各図柄列を構成する第３図柄の変動表示が開始される。そして、第３図柄の変動表示が開始されてから１０秒間が経過すると、リーチ状態が発生する。即ち、左図柄列Ｚ１と右図柄列Ｚ３とが同一の数字を付した第３図柄で停止表示され、中図柄列Ｚ２のみが変動表示されている状態となる。

【０８６７】

リーチ状態が発生してから２０秒間が経過すると、スーパーリーチに発展すると共に、右打ち期待度示唆演出（図８２（ａ）参照）が開始される。そして、この右打ち期待度示唆演出が開始されてから２６秒間が経過すると（即ち、変動終了まで残り４秒間になると）、表示領域ＨＲ４に「傷を狙うんだ！！」との文字が表示される演出（図８２（ｂ）参照）が実行される。この演出では、上述した通り、右可変入賞装置６５の発光色によって、右打ちを行った場合に有利となるかどうかの期待度を示唆する構成としている。変動時間が終了するまでの間の残りの４秒間と、大当たりのオープニング期間の０．５秒間との４．５秒間に渡って右打ちを行うことで、７個前後の遊技球を発射することができるので、１ラウンドの開始時に７個前後の遊技球をほぼ同時に入球させることができる。以降の説明では、右可変入賞装置６５の発光色によって右打ちを行った場合に有利となるか否かの期待度を報知する演出（表示画面に「傷を狙うんだ！！」との文字が表示される演出）のことを、「期待度報知演出」と称する。

【０８６８】

なお、実際には、発光色を確認して、開閉扉６５ｆ１が開放されるかどうかを判断してから発射を開始する場合が大半となるので、発射までに要する期間が長くなるほど、オーバー入賞の個数が少なくなる。外れの場合に遊技球を発射してしまうと、発射した全ての遊技球が無駄となる（ほぼ全ての遊技球がアウト口６６から排出されてしまう）ため、演出発生時に毎回即座に右打ちを行う遊技方法で遊技を行うと、却って損になってしまうためである。よって、遊技者に対して、「傷を狙うんだ！！」との文字が表示される演出（期待度報知演出）が発生する毎に、右特定入賞口６５ａが開放されるかどうかを正確に判断して、開放されると判断した場合に、迅速に右打ちを開始しようとして遊技を行わせることができる。よって、遊技者の右打ち期待度示唆演出に対する参加意欲を向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０８６９】

大当たりにおけるオープニング期間の０．５秒間が経過すると、大当たりの１ラウンド目が開始されて右特定入賞口６５ａが開放されると共に、大当たりが開始されたことを示

す演出（オープニング演出に相当する演出）が１ラウンドのラウンド期間、および１ラウンドが終了した後のインターバル期間に渡って実行される。そして、大当たりの２ラウンド目が開始されると、通常の態様の大当たり演出が実行される。大当たりの２ラウンド目が開始されるまでの期間に渡ってオープニング演出に相当する演出を実行する構成にすることで、実際のオープニング期間の０．５秒間の間にオープニング演出を実行する場合に比較して、十分長い時間に渡って大当たりが開始されたことを演出により報知することができる。よって、遊技者に対して大当たりが開始されたことをより確実に認識させることができる。

【０８７０】

図８４（ｂ）は、変動時間が６０．５秒間のスーパーリーチ外れの変動種別が変動パターンとして決定され、右打ち期待度示唆演出が設定された場合における表示態様の経時変化を示した図である。図８４（ｂ）に示した通り、外れの場合における演出態様の経時変化は、少なくとも期待度報知演出が発生するまでの間、大当たりの場合と全く同一となる。一方、上述した通り、右可変入賞装置６５の装飾部分の発光色の選択率が大当たりの場合とは異なっている。よって、期待度報知演出が発生した場合には、大当たりにおいて選択される割合が高い発光色であるか、外れにおいて選択される割合が高い発光色であるかによって、右打ちを開始させるかどうかを遊技者に判断させることができる。

【０８７１】

図８４（ｂ）に示した通り、変動開始から６０秒が経過すると、冒険者の攻撃で怪獣を倒すことができなかったことが報知されると共に、外れに対応する第３図柄の組み合わせが停止表示されて、外れとなったことが報知される。これにより、遊技者に対して今回の特別図柄の抽選結果が外れだったことを容易に理解させることができる。この外れとなったことの報知（外れに対応する第３図柄の組み合わせの停止表示）は、０．５秒間継続する。なお、外れの方が、変動時間が０．５秒間長くなっているのは、大当たりとなる場合には、上述した通り、大当たりのオープニング期間である０．５秒間も用いて右打ち期待度示唆演出を実行するためである。つまり、外れの場合も、大当たりの場合と同一の演出時間とすることで、最終結果が報知される６０秒経過時までの演出態様を共通化することができる。よって、共通のデータを用いて演出を実行することができるので、右打ち期待度示唆演出を実行するためのデータ量を削減することができる。

【０８７２】

このように、本第６実施形態では、右打ち期待度示唆演出が設定された場合に、右可変入賞装置６５の装飾部分の発光色の選択率以外は態様が共通する演出が、演出終了の０．５秒前まで継続する。これにより、遊技者に対して右可変入賞装置６５の発光色を手掛かりに、右打ちを行った方が良いか否かを判断させることができる。

【０８７３】

なお、上述した通り、本第６実施形態では、期待度報知演出が発生した後で、遊技球が通過検出センサ２２８ｇ１を通過する毎に、怪獣の体力を示す体力ゲージＬＧのゲージ数が１ずつ減少して表示される。そして、大当たりとなる（右特定入賞口６５ａが開放される）場合には、体力ゲージＬＧが０まで減少する一方で、外れの場合には体力ゲージＬＧが１までしか減少しない。よって、遊技者が右打ちをし続けた場合には、大当たりとなるかどうかを若干早く察知できる場合がある。体力ゲージＬＧは、ゲージ数の初期値が５となるので、５個の遊技球を通過検出センサ２２８ｇ１に到達させることにより、大当たりか否かを察知することができる。即ち、ゲージ数が０まで減少すれば大当たりであると判断することができる一方、ゲージ数が１から減少しなかった場合は、外れであると判断することができる。しかしながら、５個の遊技球を発射するには、最低でも３秒間を要する。そして、発射された遊技球が通過検出センサ２２８ｇ１に到達するまでには、１秒前後の時間を要する。よって、右可変入賞装置６５の発光色を確認した後で遊技球を発射したとしても、５個の遊技球を通過検出センサ２２８ｇ１に通過させることは困難となる。このため、大当たりを少しでも早く察知したいと考える遊技者に対して、期待度報知演出が発生するよりも前に遊技球を発射させることができる。つまり、遊技者毎の趣向に応じて

、少しでも早く大当たりか否かを知ることができる遊技性と、大当たりかどうかを右可変入賞装置６５の発光色から推測して右打ちを行うかどうかを判断する遊技性とを遊技者に選択させることができる。よって、遊技者毎の趣向に合わせた遊技性を提供することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【０８７４】

なお、本第６実施形態では、大当たりに対応する変動表示演出において右打ち期待度示唆演出が設定された場合には、通過検出センサ２２８ｇ１を５個以上の遊技球が通過した場合は体力ゲージＬＧのゲージ数が必ず０まで減少する構成としたが、これに限られるものではない。例えば、大当たりとなる場合に所定の割合（例えば、５０％の割合）で体力ゲージＬＧのゲージ数を０まで減少可能に構成し、その他の場合にはゲージ数が１となるまでしか減少しないように構成してもよい。このように構成することで、ゲージ数が１までしか減少しなくても、大当たりに対する期待感を持続させることができる。

【０８７５】

＜第６実施形態における電気的構成＞

次に、図８５、および図８６を参照して、本第６実施形態における音声ランプ制御装置１１３に設けられているＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３について説明する。図８５（ａ）は、ＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図８５（ａ）に示した通り、本第６実施形態におけるＲＯＭ２２２は、第５実施形態（および第１実施形態）におけるＲＯＭ２２２の構成（図１４（ａ）参照）に対して、演出態様選択テーブル２２２ｂが追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第５実施形態と同一であるので、その詳細については省略する。

【０８７６】

演出態様選択テーブル２２２ｂは、変動表示演出において実行する演出態様を選択する際に参照するデータテーブルである。この演出態様選択テーブル２２２ｂには、上述した右打ち期待度示唆演出を含む複数の演出態様が規定されており、変動表示演出の開始時に、後述する演出抽選カウンタ２２３ｊの値に対応する態様が決定される。この演出態様選択テーブル２２２ｂの詳細について、図８６を参照して説明する。

【０８７７】

図８６は、演出態様選択テーブル２２２ｂの規定内容を示した図である。図８６に示した通り、演出態様選択テーブル２２２ｂは、変動種別毎に、選択され得る演出態様と、演出抽選カウンタ２２３ｊの値の範囲とが対応付けて規定されている。具体的には、変動種別「当たりスペシャルリーチ」に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｊの値の範囲「０～３９」に、演出種別として通常演出が対応付けて規定されている（図８６の２２２ｂ１参照）。この通常演出とは、右打ちを行った場合に有利となるか否かが、変動停止の直前まで分かり難くなる演出態様の総称である。より具体的には、大当たりの場合と、外れの場合とで、変動終了時に同一の数字が付された第３図柄が揃うか否か以外は、演出態様から大当たりとなるか否かを見分けることが困難となる態様の演出である。この通常演出が実行された場合には、大当たりであるかどうかを、第３図柄の停止時まで判断できない。よって、遊技者が大当たりを察知して右打ちを開始したとしても、２個を上回る遊技球を開閉扉６５ｆ１の上面に到達させるよりも前に１ラウンド目が開始されてしまう。よって、通常演出が選択された場合には、１ラウンド目にオーバー入賞させることが困難になる。

【０８７８】

演出抽選カウンタ２２３ｊの値が取り得る「０～９９」の１００個の値のうち、「通常演出」に対応付けられているカウンタ値は４０個なので、当たりスペシャルリーチの変動種別が決定された場合に、演出態様として通常演出が決定される割合は４０％（４０／１００）である。

【０８７９】

一方、演出抽選カウンタ２２３ｊの値の範囲「４０～９９」に対しては、演出態様として右打ち期待度示唆演出が対応付けて規定されている（図８６の２２２ｂ２～２２２ｂ５参照）。このうち、「４０～４９」の範囲には、右可変入賞装置６５の発光色として「白

色」が設定される態様の期待度報知演出が発生する右打ち期待度示唆演出が対応付けて規定され（図８６の２２２ｂ２参照）、「５０～７４」の範囲には、発光色として「青色」が設定される態様が対応付けて規定され（図８６の２２２ｂ３参照）、「７５～９０」の範囲には、発光色として「緑色」が設定される態様が対応付けて規定され（図８６の２２２ｂ４参照）、「９０～９９」の範囲には、発光色として「赤色」が設定される態様が対応付けて規定されている（図８６の２２２ｂ５参照）。

【０８８０】

演出抽選カウンタ２２３ｊの値が取り得る１００個の値のうち、発光色が「白色」、「青色」、「緑色」、「赤色」に対応付けられているカウンタ値はそれぞれ１０個、２５個、１５個、１０個なので、各発光色が決定される割合は、それぞれ１０％（１０／１００）、２５％（２５／１００）、１５％（１５／１００）、１０％（１０／１００）である。

【０８８１】

また、変動種別「当たりスーパーリーチ」に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｊの値の範囲「０～７４」に、演出種別として通常演出が対応付けて規定されている（図８６の２２２ｂ６参照）。演出抽選カウンタ２２３ｊの値が取り得る１００個の値のうち、「通常演出」に対応付けられているカウンタ値は７５個なので、当たりスーパーリーチの変動種別が決定された場合に、演出態様として通常演出が決定される割合は７５％（７５／１００）である。

【０８８２】

一方、演出抽選カウンタ２２３ｊの値の範囲「７５～９９」に対しては、演出態様として右打ち期待度示唆演出が対応付けて規定されている（図８６の２２２ｂ７，２２２ｂ８参照）。このうち、「７５～９４」の範囲には、期待度報知演出における右可変入賞装置６５の発光色として「白色」が対応付けて規定され（図８６の２２２ｂ７参照）、「９５～９９」の範囲には、発光色として「赤色」が設定される態様が対応付けて規定されている（図８６の２２２ｂ８参照）。演出抽選カウンタ２２３ｊの値が取り得る１００個の値のうち、発光色が「白色」、「赤色」に対応付けられているカウンタ値はそれぞれ２０個、５個なので、各発光色が決定される割合は、それぞれ２０％（２０／１００）、５％（５／１００）である。

【０８８３】

また、変動種別「外れスペシャルリーチ」に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｊの値の範囲「０～８９」に、演出種別として通常演出が対応付けて規定されている（図８６の２２２ｂ９参照）。演出抽選カウンタ２２３ｊの値が取り得る１００個の値のうち、「通常演出」に対応付けられているカウンタ値は９０個なので、外れスペシャルリーチの変動種別が決定された場合に、演出態様として通常演出が決定される割合は９０％（９０／１００）である。

【０８８４】

一方、演出抽選カウンタ２２３ｊの値の範囲「９０～９９」に対しては、演出態様として右打ち期待度示唆演出が対応付けて規定されている（図８６の２２２ｂ１０～２２２ｂ１２参照）。このうち、「９０～９６」の範囲には、期待度報知演出における右可変入賞装置６５の発光色として「白色」が対応付けて規定され（図８６の２２２ｂ１０参照）、「９７，９８」の範囲には、発光色として「青色」が設定される態様が対応付けて規定され（図８６の２２２ｂ１１参照）、「９９」に対しては、発光色として「緑色」が設定される態様が対応付けて規定されている（図８６の２２２ｂ１２参照）。演出抽選カウンタ２２３ｊの値が取り得る１００個の値のうち、発光色が「白色」、「青色」、「緑色」に対応付けられているカウンタ値はそれぞれ７個、２個、１個なので、各発光色が決定される割合は、それぞれ７％（７／１００）、２％（２／１００）、１％（１／１００）である。

【０８８５】

即ち、当たりスペシャルリーチと、外れスペシャルリーチとを比較すると、当たりスペ

シャルリーチの方が右打ち期待度示唆演出が選択される割合が高くなる（通常演出が選択される割合が低くなる）。よって、右打ち期待度示唆演出が実行された時点で、大当たりに対する期待感を抱かせることができる。また、当たりスペシャルリーチでは、外れスペシャルリーチに比べて、右打ち期待度示唆演出が決定される場合における、「白色」および「青色」の発光色の決定割合が低くなる一方で、「緑色」の発光色の決定割合が高くなる。また、当たりスペシャルリーチの場合にのみ、「赤色」の発光色が決定される可能性がある。よって、発光色が「緑色」となった場合には、右打ちをした方が有利になる可能性が高いと遊技者に思わせることができる。また、「赤色」となった場合には、右特定入賞口６５ａが開放されることを遊技者に察知させることができる。

【０８８６】

また、変動種別「外れスーパーリーチ」に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｊの値の範囲「０～９４」に、演出種別として通常演出が対応付けて規定されている（図８６の２２２ｂ１３参照）。演出抽選カウンタ２２３ｊの値が取り得る１００個の値のうち、「通常演出」に対応付けられているカウンタ値は９５個なので、外れスーパーリーチの変動種別が決定された場合に、演出態様として通常演出が決定される割合は９５％（９５／１００）である。

【０８８７】

一方、演出抽選カウンタ２２３ｊの値の範囲「９５～９９」に対しては、演出態様として、「白色」の発光色に対応する期待度報知演出が対応付けて規定されている（図８６の２２２ｂ１４参照）。演出抽選カウンタ２２３ｊの値が取り得る１００個の値のうち、発光色が「白色」の期待度報知演出に対応付けられているカウンタ値は５個なので、発光色が「白色」の期待度報知演出が決定される割合は５％（５／１００）である。

【０８８８】

即ち、当たりスーパーリーチと、外れスーパーリーチとを比較すると、当たりスーパーリーチの方が右打ち期待度示唆演出が選択される割合が高くなる（通常演出が選択される割合が低くなる）。よって、右打ち期待度示唆演出が実行された時点で、大当たりに対する期待感を抱かせることができる。また、当たりスーパーリーチでは、外れスーパーリーチに比べて、右打ち期待度示唆演出が決定される場合における、「白色」の発光色の決定割合が低くなる。また、当たりスペシャルリーチの場合にのみ、「赤色」の発光色が決定される可能性がある。よって、発光色が「白色」となった場合には、右打ちをした方が有利となるのか、ならないのかを遊技者に推測させることができる。また、「赤色」となった場合には、右特定入賞口６５ａが開放されることを遊技者に察知させることができる。

【０８８９】

また、変動種別「当たりスペシャルリーチ」、「当たりスーパーリーチ」、「外れスペシャルリーチ」、「外れスーパーリーチ」以外の変動種別（「当たりノーマルリーチ」、「外れノーマルリーチ」、「長外れ」、「短外れ」）に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｊが取り得る全ての値の範囲に対して、「通常演出」が対応付けて規定されている（図８６の２２２ｂ１５参照）。このため、変動種別が「当たりノーマルリーチ」、「外れノーマルリーチ」、「長外れ」、「短外れ」となった場合には、右打ち期待度示唆演出が実行されることはない。

【０８９０】

このように、本第６実施形態では、右打ち期待度示唆演出を決定する割合や、右打ち期待度示唆演出の中の期待度報知演出で各発光色を選択する割合を、変動種別に応じて異ならせる構成としている。これにより、期待度報知演出が実行された場合における右可変入賞装置６５の発光色から、右打ちを行った方が良いかどうかを遊技者に判断させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０８９１】

次に、図８５（ｂ）を参照して、本第６実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成について説明する。図８５（ｂ）に示した通り、本第６実施形態におけるＲＡＭ２２３は、第１実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成（図１４（ｂ）参照）に対して、演出抽選カウンタ２

２３ｊと、通過個数カウンタ２２３ｋと、報知演出中フラグ２２３ｍと、体力ゲージカウンタ２２３ｎと、報知待機フラグ２２３ｐと、報知種別格納エリア２２３ｑとが追加されている点で相違している。

【０８９２】

演出抽選カウンタ２２３ｊは、上述した演出態様選択テーブル２２２ｂ（図８６参照）から、変動表示演出の態様を選択するために用いるカウンタであり、「０～９９」の範囲で値が更新される。変動開始時には、この演出抽選カウンタ２２３ｊの値に対応する演出態様が演出態様選択テーブル２２２ｂから選択される。

【０８９３】

通過個数カウンタ２２３ｋは、開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球の個数をカウントするためのカウンタである。この通過個数カウンタ２２３ｋの値は、通過検出センサ２２８ｇ１，２２８ｇ２のうち、上流側に設けられている通過検出センサ２２８ｇ１によって遊技球の通過が検出される（出力がＨになる）毎に値に１ずつ加算される。即ち、開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球が流入する毎に１ずつ加算される。また、通過個数カウンタ２２３ｋの値は、下流側に設けられている通過検出センサ２２８ｇ２によって遊技球の通過が検出される（出力がＨになる）毎に１ずつ加算される。即ち、開閉扉６５ｆ１の上面の流路から遊技球が流出する毎に１ずつ減算される。

【０８９４】

報知演出中フラグ２２３ｍは、期待度報知演出（右可変入賞装置６５の発光色により右打ちを行った場合に有利となるか否かの期待度を報知する演出）の実行中であるか否かを示すフラグである。この報知演出中フラグ２２３ｍがオンであれば、期待度報知演出の実行中であることを示し、オフであれば、期待度報知演出の実行中ではないことを示す。この報知演出中フラグ２２３ｍは、期待度報知演出の開始を設定した場合にオンに設定され（図８８のＳ４７０８参照）、大当たりが開始された場合にオフに設定される。

【０８９５】

体力ゲージカウンタ２２３ｎは、期待度報知演出の実行中に第３図柄表示装置８１に表示される体力ゲージＬＧのゲージ数を示すカウンタである。この体力ゲージカウンタ２２３ｎのカウンタ値は、期待度報知演出の開始時に、初期値として体力ゲージ数の最大値である「５」から通過個数カウンタ２２３ｋの値を減算した値が設定される（図８８のＳ４７０６参照）。これにより、期待度報知演出が開始されるよりも前から遊技球を右打ちし、期待度報知演出の開始時に複数の遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の状態にしておけば、期待度報知演出の実行中に体力ゲージカウンタＬＧのゲージ数を減らし切るまでに要する期間を短くすることができる。よって、大当たりとなるか否かを少しでも早く知りたいと考える遊技者に対して、期待度報知演出が開始されるよりも前から遊技球を右打ちさせることができる。なお、期待度報知演出の開始時に、通過個数カウンタ２２３ｋの値が４以上の場合には、通過個数カウンタ２２３ｋの値によらず、体力ゲージカウンタ２２３ｎの値を一律で１に設定する（図８８のＳ４７０５参照）。即ち、大当たりの場合でも、期待度報知演出の開始直後に体力ゲージＬＧのゲージ数が０となることはない。よって、右可変入賞装置６５の発光色を手掛かりに右打ちを開始した方が良いかどうかを遊技者に判断させることができる。この体力ゲージカウンタ２２３ｎは、特別図柄の抽選結果毎に設定された下限値（大当たりの場合は０、外れの場合は１）となるまで、上流側の通過検出センサ２２８ｇ１によって遊技球の通過が検出される毎に、値が１ずつ減算して更新される（図８７のＳ４２１７参照）。

【０８９６】

報知待機フラグ２２３ｐは、右打ち期待度示唆演出が設定された変動表示演出の実行中であり、且つ、期待度報知演出の開始タイミングに達していない状態であるか否かを示すフラグである。この報知待機フラグ２２３ｐは、右打ち期待度示唆演出の実行が決定された場合にオンに設定され（図９０のＳ４８０５参照）、期待度報知演出の開始が設定された場合にオフに設定される（図８８のＳ４７０８参照）。

【０８９７】

報知種別格納エリア２２３ｑは、右打ち期待度示唆演出において実行される期待度報知演出の種別（右可変入賞装置６５の発光色）を示すデータが格納される記憶領域である。変動開始時に演出態様選択テーブル２２２ｂを参照して期待度報知演出の種別が決定されると、この報知種別格納エリア２２３ｑに対して、決定された種別に対応するデータが格納される（図９０のＳ４８０４参照）。なお、報知種別格納エリア２２３ｑは、例えば、１バイトの記憶領域で構成され、「０１Ｈ」が格納されていれば発光色「白色」が設定される期待度報知演出を示し、「０２Ｈ」が格納されていれば発光色「青色」が設定される期待度報知演出を示し、「０３Ｈ」が格納されていれば発光色「緑色」が設定される期待度報知演出を示し、「０４Ｈ」が格納されていれば発光色「赤色」が設定される期待度報知演出を示す。一方、「００Ｈ」が格納されている場合は、右打ち期待度示唆演出が設定されていないことを示す。

【０８９８】

＜第６実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理＞

次に、図８７から図９０を参照して、本第６実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図８７のフローチャートを参照して、本第６実施形態における演出更新処理６（Ｓ４１２１）について説明する。この演出更新処理６（Ｓ４１２１）は、演出更新処理（図３５参照）に代えてメイン処理（図３４参照）の中で実行される処理であり、遊技の状況に応じて演出態様を更新するための処理である。

【０８９９】

この演出更新処理６（図８７参照）では、まず、右可変入賞装置６５の上面における上流側（開閉扉６５ｆ１の上面の流路の入口側）に配置されている通過検出センサ２２８ｇ１の出力がＨ（ハイ）であるかを判別して（Ｓ４２１１）、出力がＨであると判別した場合は（Ｓ４２１１：Ｙｅｓ）、通過個数カウンタ２２３ｋの値に１を加算して更新する（Ｓ４２１２）。次に、報知演出中フラグ２２３ｍがオンであるか否かを判別して（Ｓ４２１３）、報知演出中フラグ２２３ｍがオンであると判別した場合は（Ｓ４２１３：Ｙｅｓ）、体力ゲージＬＧの態様を更新するための処理（Ｓ４２１４～Ｓ４２１８）を実行した後で、処理をＳ４２１９へと移行する。一方、Ｓ４２１１の処理において通過検出センサ２２８ｇ１の出力がＬであると判別した場合（Ｓ４２１１：Ｎｏ）、およびＳ４２１３の処理において報知演出中フラグ２２３ｍがオフであると判別した場合は（Ｓ４２１３：Ｎｏ）、体力ゲージＬＧの表示態様を変更する可能性が無いため、体力ゲージＬＧの態様を更新するためのＳ４２１４～Ｓ４２１８の各処理をスキップして、処理をＳ４２１９へと移行する。

【０９００】

ここで、体力ゲージＬＧの態様を更新するための処理について詳しく説明する。体力ゲージＬＧを更新するための処理では、まず、今回の特別図柄の抽選が大当たりであったか否かを判別し（Ｓ４２１４）、今回の特別図柄の抽選の結果が大当たりであると判別した場合は（Ｓ４２１４：Ｙｅｓ）、次いで、体力ゲージカウンタ２２３ｎの値が１以上であるか否かを判別する（Ｓ４２１５）。即ち、体力ゲージＬＧのゲージ数が当たりの場合の下限（０）に達しているか否かを判別して、体力ゲージカウンタ２２３ｎの値が１以上である（ゲージ数が下限に達していない）と判別した場合は（Ｓ４２１５：Ｙｅｓ）、体力ゲージカウンタ２２３ｎの値を１減算して更新すると共に（Ｓ４２１７）、体力ゲージＬＧの表示態様を、更新後の体力ゲージカウンタ２２３ｎの値に対応するゲージ数の態様に更新して（Ｓ４２１８）、処理をＳ４２１９へと移行する。一方、Ｓ４２１５の処理において体力ゲージカウンタ２２３ｎの値が０である（ゲージ数が下限に達している）と判別した場合は（Ｓ４２１５：Ｎｏ）、体力ゲージＬＧの表示態様を更新する必要が無いため、Ｓ４２１７，Ｓ４２１８の各処理をスキップして、処理をＳ４２１９へと移行する。

【０９０１】

これに対して、Ｓ４２１４の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が外れである（大当たりではない）と判別した場合は（Ｓ４２１４：Ｎｏ）、次いで、体力ゲージカウン

タ２２３ｎの値が２以上であるか否かを判別する（Ｓ４２１６）。即ち、外れの場合における体力ゲージＬＧのゲージ数の下限値（１）に達しているかを判別して（Ｓ４２１６）、体力ゲージカウンタ２２３ｎの値が２以上である（ゲージ数が下限値に達していない）と判別した場合は（Ｓ４２１６：Ｙｅｓ）、体力ゲージカウンタ２２３ｎの値、および体力ゲージＬＧの表示態様を更新するためのＳ４２１７，Ｓ４２１８の各処理を実行して、処理をＳ４２１９へと移行する。一方、Ｓ４２１６の処理において、体力ゲージカウンタ２２３ｎの値が１である（外れの場合におけるゲージ数の下限値である）と判別した場合は（Ｓ４２１６：Ｎｏ）、体力ゲージＬＧの表示態様を更新する必要が無いため、Ｓ４２１７，Ｓ４２１８の各処理をスキップして、処理をＳ４２１９へと移行する。

【０９０２】

Ｓ４２１９の処理では、右可変入賞装置６５の上面における下流側（開閉扉６５ｆ１の上面の流路の出口側）に設けられている通過検出センサ２２８ｇ２の出力がＨ（ハイ）であるかを判別して（Ｓ４２１９）、出力がＨである（遊技球が通過した）と判別した場合は（Ｓ４２１９：Ｙｅｓ）、通過個数カウンタ２２３ｋの値を１減算して更新し（Ｓ４２２０）、処理をＳ４２２１へと移行する。一方、Ｓ４２１９の処理において、通過検出センサ２２８ｇ２の出力がＬである（遊技球の通過を検出していない）と判別した場合は（Ｓ４２１９：Ｎｏ）、Ｓ４２２０の処理をスキップして、処理をＳ４２２１へと移行する。

【０９０３】

Ｓ４２２１の処理では、期待度報知演出の開始タイミングであるかを判別して、開始タイミングとなった場合に期待度報知演出を実行するための報知開始判別処理を実行して（Ｓ４２２１）、本処理を終了する。この報知開始判別処理（Ｓ４２２１）の詳細について、図８８を参照して説明する。

【０９０４】

図８８は、上述した報知開始判別処理（Ｓ４２２１）を示したフローチャートである。この報知開始判別処理（Ｓ４２２１）では、まず、報知待機フラグ２２３ｐがオンであるかを判別し（Ｓ４７０１）、オフであると判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｎｏ）、右打ち期待度示唆演出の実行中でないか、或いは、右打ち期待度示唆演出の実行中であるが、既に期待度報知演出を開始済みであることを意味し、期待度報知演出の実行を開始する可能性が無いため、そのまま本処理を終了する。

【０９０５】

一方、Ｓ４７０１の処理において、報知待機フラグ２２３ｐがオンであると判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｙｅｓ）、次いで、期待度報知演出の開始タイミングであるかを判別し（Ｓ４７０２）、期待度報知演出の開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ４７０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。これに対し、Ｓ４７０２の処理において期待度報知演出の開始タイミングになったと判別した場合は（Ｓ４７０２：Ｙｅｓ）、通過個数カウンタ２２３ｋの値を読み出して（Ｓ４７０３）、読み出したカウンタ値が４以上であるか否かを判別する（Ｓ４７０４）。

【０９０６】

Ｓ４７０４の処理において、通過個数カウンタ２２３ｋの値が４以上であると判別した場合は、体力ゲージカウンタ２２３ｎの値に１を設定して（Ｓ４７０５）、処理をＳ４７０７へと移行する。一方、Ｓ４７０４の処理において、通過個数カウンタ２２３ｋの値が４未満であると判別した場合は、ゲージ数の最大値である５から通過個数カウンタ２２３ｋの値を減じた値を体力ゲージカウンタ２２３ｎの値に設定して（Ｓ４７０６）、処理をＳ４７０７へと移行する。このように、本第６実施形態では、期待度報知演出の開始時における体力ゲージＬＧのゲージ数の初期値を、通過個数カウンタ２２３ｋの値（開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球の個数）に応じて異ならせる構成としている。これにより、少しでも早く大当たりとなるか否かを知りたいと考える遊技者に対して、期待度報知演出が開始されるよりも前から、右打ちにより開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球をより多く到達させようと思わせることができる。

【０９０７】
Ｓ４７０７の処理では、報知種別格納エリア２２３ｑに格納されているデータと、Ｓ４７０５、またはＳ４７０６の処理で設定された体力ゲージカウンタ２２３ｎの値と、に応じた態様で、期待度報知演出の開始を設定する（Ｓ４７０７）。具体的には、報知種別格納エリア２２３ｑに格納されているデータに対応する発光色で右可変入賞装置６５を発光させると共に、体力ゲージカウンタ２２３ｎのカウンタ値に応じたゲージ数を、体力ゲージＬＧの表示態様として設定する。次いで、報知待機フラグ２２３ｐをオフに設定すると共に、報知演出中フラグ２２３ｍをオンに設定して（Ｓ４７０８）、本処理を終了する。
【０９０８】
この報知開始判別処理（図８８参照）を実行することにより、演出態様選択テーブル２２２ｂから選択された態様の期待度報知演出を正確に実行することができる。
【０９０９】
次に、図８９を参照して、本第６実施形態における変動表示設定処理６（Ｓ４１２２）について説明する。この変動表示設定処理６（Ｓ４１２２）は、変動表示設定処理（図３８参照）に代えて実行される処理である。この第６実施形態における変動表示設定処理６（Ｓ４１２２）のうち、Ｓ４５０１～Ｓ４５０９の各処理では、それぞれ変動表示設定処理（図３８参照）におけるＳ４５０１～Ｓ４５０９の各処理と同一の処理が実行される。
【０９１０】
また、本第６実施形態における変動表示設定処理６（図８９参照）では、Ｓ４５０３の処理が終了すると、Ｓ４５０３の処理で抽出した変動パターン（変動種別）に応じた態様の演出態様を演出態様選択テーブル２２２ｂから決定するための演出態様選択処理を実行して（Ｓ４５１１）、処理をＳ４５０４へと移行する。この演出態様選択処理（Ｓ４５１１）の詳細について、図９０を参照して説明する。
【０９１１】
図９０は、演出態様選択処理（Ｓ４５１１）を示したフローチャートである。この演出態様選択処理（Ｓ４５１１）では、まず、演出態様選択テーブル２２２ｂと、演出抽選カウンタ２２３ｊの値とを読み出して（Ｓ４８０１）、読み出した演出態様選択テーブル２２２ｂから、変動パターンコマンドによって主制御装置１１０から通知された変動種別と、演出抽選カウンタ２２３ｊの値とに対応する演出態様を特定する（Ｓ４８０２）。
【０９１２】
次いで、特定した演出態様が、右打ち期待度示唆演出に対応する演出態様であるかを判別して（Ｓ４８０３）、右打ち期待度示唆演出が実行されない演出態様であると判別した場合は（Ｓ４８０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４８０３の処理において、右打ち期待度示唆演出を伴う態様が特定された場合には、今回の演出態様（右可変入賞装置６５の発光色）に対応するデータを報知種別格納エリア２２３ｑに格納し（Ｓ４８０４）、報知待機フラグ２２３ｐをオンに設定して（Ｓ４８０５）、本処理を終了する。
【０９１３】
この演出態様選択処理（図８９参照）を実行することにより、演出態様選択テーブル２２２ｂから、変動種別に応じた割合で、期待度報知演出の演出態様を選択することができるので、期待度報知演出が実行された場合に、右可変入賞装置６５の発光色から右打ちを行うと有利となるか否かを推測して、右打ちを開始するかどうかを遊技者に判断させることができる。
【０９１４】
以上説明した通り、第６実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり種別によらず、大当たりのオープニング期間として０．５秒間が設定される構成としている。即ち、大当たりが開始されるよりも前から右可変入賞装置６５へ向けて遊技球を発射していない限り、大当たりの１ラウンド目の開始時に、規定個数（２個）を上回る個数の遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面の流路を通過中の状態にすることが不可能に構成としている。そして、大当たりを報知するための変動表示演出の一部、および外れを報知するための変動表示演

出の一部で、右特定入賞口６５ａが開放される期待度を報知するための期待度報知演出を実行可能に構成している。これにより、期待度報知演出の内容から、変動表示演出の実行中（特別図柄の抽選結果が報知されるよりも前）に、右打ちを開始するかどうかを遊技者に判断させることができる。変動表示の実行中に右打ちを開始し、遊技者の狙い通り右特定入賞口６５ａが開放されれば、オーバー入賞を発生させることができるので遊技者を満足させることができる。また、変動表示の実行中に右打ちを行わず、遊技者の狙い通り右特定入賞口６５ａが閉鎖されたままになった（特別図柄の抽選で外れになった）場合には、無駄に右打ちをして持ち球を消費することを回避できたことに対する安堵感を抱かせることができる。一方、遊技者の狙いに反する結果となった場合（右打ちを行ったのに右特定入賞口６５ａが開放されなかった場合、および右打ちを行わなかったのに右特定入賞口６５ａが開放された場合）には、次回の期待度報知演出では、右打ちをした方が良いかどうかの予測を当てたいという目的意識を抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０９１５】

また、本第６実施形態では、オープニング期間を大当たり種別によらず共通とし、音声ランプ制御装置１１３側の制御により、変動表示の実行中から右打ちを行った方が良いかどうかを遊技者に判断させる構成とすることで、大当たり毎に１ラウンド目の有利度合い（右特定入賞口６５ａへと入賞する遊技球の個数）を異ならせている。これにより、上述した第５実施形態とは異なり、主制御装置１１０において、大当たり種別と閉鎖期間との対応関係を規定した期間長選択テーブル２０２ｅ（図７６（ｃ）参照）を設ける必要が無いため、ＲＯＭ２０２の容量を削減することができる。また、オープニング期間を選択する際の制御処理も、単に共通の期間を設定する処理となるため、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１の処理負荷を軽減することができる。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、大当たりの抽選や第１図柄の変動表示等の、遊技に関する主要な制御を行う必要があるものであるので、処理負荷を軽減することにより各種の主要な制御をより確実に実行することができる。

【０９１６】

なお、本第６実施形態では、期待度報知演出として、右可変入賞装置６５の発光色により右打ちを行った方が有利となるか否かの期待度を示す構成としていたが、これに限られるものではない。これに代えて、又は加えて、例えば、第３図柄表示装置８１に表示される怪獣の色や態様を異ならせることで期待度を示す構成としてもよいし、冒険者の攻撃の内容によって期待度を報知する構成としてもよい。また、右可変入賞装置６５の発光色や第３図柄表示装置８１の表示態様に代えて、又は加えて、楽曲や効果音を異ならせることにより期待度を報知する構成としてもよい。

【０９１７】

本第６実施形態では、全ての大当たり種別のオープニング期間を０．５秒間に統一したが、これに限られるものではない。例えば、上述した第５実施形態と同様に、大当たり種別に応じてオープニング期間を異ならせる構成とし、オープニング期間が短い大当たりとなった場合（および特別図柄の抽選で外れとなった場合）の一部で、変動表示の実行中に期待度報知演出を実行する構成としてもよい。これにより、オープニング期間が長い大当たり種別になった場合は、大当たりが報知された後で安心して右打ちを行わせることができる。また、期待度報知演出が実行された場合には、報知内容（右可変入賞装置６５の発光色）に基づいて変動表示の実行中から右打ちを開始した方が良いかどうかを遊技者に判断させる遊技性を提供することができる。

【０９１８】

本第６実施形態では、期待度報知演出において、傷を模した装飾を右可変入賞装置６５に施した上で、第３図柄表示装置８１において、傷を狙うように促す表示を行うことで、間接的に右打ちを遊技者に示唆する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、期待度報知演出において、右打ちを明確に報知する構成としてもよい。このように構成することで、遊技者に対して右打ちを行うことで有利になる（オーバー入賞が発生す

る）可能性があることを容易に理解させることができる。
【０９１９】
本第６実施形態では、右打ちを行った場合に遊技者に有利となるか否かの期待度を報知する期待度報知演出を実行することにより、変動表示の実行中に右打ちを行った方が良いかどうかを判断させる構成としていたが、期待度報知演出は、必ずしも本実施形態における右可変入賞装置６５（右特定入賞口６５ａが開放された場合に入賞可能となる位置に複数の遊技球を留めることができる構造の可変入賞装置）と組み合わせる必要はない。例えば、期待度報知演出を、左可変入賞装置６５０のように、開放された後で打ち出した遊技球のみを入賞させることが可能な可変入賞装置のみが設けられているパチンコ機１０に適用してもよい。即ち、期待度報知演出を、単に変動終了後に大当たりとなるかどうかの期待度を報知する演出として実行する構成としてもよい。
【０９２０】
本第６実施形態では、特別図柄の抽選が外れとなった場合も、期待度報知演出を実行可能に構成していたが、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合にのみ、期待度報知演出を実行する構成としてもよい。この場合において、期待度報知演出を開始するタイミングを可変させる構成としてもよい。即ち、第６実施形態では、変動時間が終了する４秒前に期待度報知演出が発生する構成としていたが、例えば、抽選により４秒前、２秒前、１秒前のいずれかのタイミングで期待度報知演出が発生する構成としてもよい。更に、この場合において、例えば、外れに対応する変動表示の連続回数が多くなるほど、４秒前や２秒前に期待度報知演出が発生する割合が高くなるように構成してもよい。即ち、外れの連続回数が多くなる程、大当たりとなって右打ち期待度示唆演出が選択された場合に、変動表示の実行中に、右打ちをより長い期間実行できるように構成してもよい。このように構成することで、前回大当たりとなってからの変動表示の実行回数が多くなる程、大当たりに当選した場合における１ラウンド目の賞球数が多くなり易くなるので、外れが連続した場合に、遊技者に対して大当たりとなるまで遊技を継続しようと思わせることができる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。また、例えば、ＲＴＣ（Ｒｅａｌ－Ｔｉｍｅ－Ｃｌｏｃｋ）等の時刻を計時可能な装置を設ける構成とし、時間帯に応じて期待度報知演出が発生し易いタイミングを異ならせる構成としてもよい。このように構成することで、変動終了の４秒前や２秒前に期待度報知演出が発生し易い時間帯に遊技を行いたいと遊技者に思わせることができる。
【０９２１】
＜第７実施形態＞
次に、図９１から図９９を参照して、第７実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第２実施形態では、遊技盤１３の右上側と、左下側とにそれぞれ大当たり開始の契機となる作動入賞口（右作動入賞口６６１、左作動入賞口６６２）を設け、大当たり種別に応じて、大当たりの開始の契機となる作動入賞口を異ならせる構成としていた。また、左作動入賞口６６２には、大当たり待機状態となった場合に、比較的短い時間（約０．５秒間）で、ほぼ自動的に遊技球が入球する構成としていた。つまり、左作動入賞口６６２が大当たりの開始の契機となる左契機大当たりとなった場合には、開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を到達させるよりも前に、大当たりの１ラウンド目が開始される一方で、右作動入賞口６６１が大当たりの開始の契機となる右契機大当たりとなった場合には、大当たり待機状態の間に開閉扉６５ｆ１の上面の流路に遊技球を複数到達させてから右作動入賞口６６１へと遊技球を入球させることで遊技者がオーバー入賞を狙うことが可能に構成していた。
【０９２２】
これに対して、本第７実施形態におけるパチンコ機１０では、左契機大当たりに当選した場合も、大当たり待機状態となってから遊技者が左打ちを行わなければ遊技球が左作動入賞口６６２へと入球する可能性が無いように構成している。そして、大当たり待機状態において、第３図柄表示装置８１において実行される演出として、通常の遊技状態であるかのような演出を行う構成としている。即ち、大当たり待機状態の間も、疑似的に第３図

柄の変動表示演出等を実行し、遊技者に対して大当たり待機状態に移行していないかのように（通常の遊技状態であるかのように）誤認させて左打ちを継続させることが可能に構成している。つまり、左契機大当たりとなった場合には、大当たり待機状態となったことを遊技者に認識され難い演出を実行することで、遊技者に対して左打ちを継続させ、開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を到達させようと遊技者が意識する間もなく、左作動入賞口６６２へと遊技球を入球させてしまう構成としている。これにより、左契機大当たりとなった場合には、開閉扉６５ｆ１の上面に規定個数（１ラウンド目の上限個数である２個）を上回る個数の遊技球を到達させてから大当たりを開始させることが困難となる一方で、右契機大当たりとなった場合には開閉扉６５ｆ１の上面により多くの遊技球が到達しているタイミングで右作動入賞口６６１へと遊技球を入球させることにより、容易にオーバー入賞を発生させることができる。よって、上述した第２実施形態と同様に、左契機大当たりと右契機大当たりとで１ラウンド目の有利度合い（獲得できる賞球数）を異ならせることができるので、大当たり種別により注目して遊技を行わせることができる。

【０９２３】

この第７実施形態におけるパチンコ機１０が、第２実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第２実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第２実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【０９２４】

まず、図９１を参照して、本第７実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図９１に示した通り、本第７実施形態における遊技盤１３の盤面構成は、第２実施形態における遊技盤１３（図５４参照）に対して、貯留装置６７５が削除されている点で相違している。貯留装置６７５が削除されたことにより、左契機大当たりに当選し、大当たり待機状態になった場合も、上述した第２実施形態のように、即座に左作動入賞口６６２へと遊技球が入球することはない。つまり、左契機大当たりの場合でも、大当たり待機状態において左打ちにより作動入賞口６６２へと遊技球を入球させなければ、大当たりが開始されることがない。なお、本第７実施形態では、左契機大当たりとなった場合に、第３図柄表示装置８１において外れの組み合わせの第３図柄を停止表示させ、大当たり待機状態に移行した後も、通常の遊技状態と同様に変動表示を実行する構成としている。これにより、遊技者が大当たり待機状態となったことを認識し難くなるように構成し、大当たり待機状態となった後も左打ちを継続して左作動入賞口６６２へと遊技球が入球するように構成している。よって、第２実施形態と同様に、右契機大当たりではオーバー入賞を狙って発生させることが可能な一方で、左契機大当たりとなった場合にはオーバー入賞を狙う間もなく大当たりが開始されてしまう遊技性を提供することができる。また、左打ちによって発射された遊技球のうち、左作動入賞口６６２へと入賞する遊技球の割合は、第１入球口６４へと入球する割合よりも高くなるように構成されている。これにより、左契機大当たりの大当たり待機状態となった場合に、より短期間で左作動入賞口６６２へと遊技球を入球（入賞）させることができる。なお、図示については省略したが、貯留装置６７５が削除されたことにより、貯留装置６７５の貯留弁６７５ａを開閉する制御処理も削除されている。

【０９２５】

次に、図９２を参照して、左契機大当たりとなった場合において、変動表示が開始されてから大当たりが開始されるまでの間の演出態様の経時変化について説明する。図９２は、変動開始時に保留球数が２個貯まっている状態で、左契機大当たりに対応する変動表示演出（変動時間が６０秒間の当たりスーパーリーチ）が実行された場合を例示した図であ

る。図９２に示した通り、左契機大当たりに対応する変動表示が実行されると、変動終了時に外れとなったことが疑似的に報知される。即ち、第３図柄表示装置８１において、第３図柄が外れの組み合わせで停止表示される。なお、このとき第１図柄表示装置３７では、大当たりに対応する停止図柄が停止表示される。しかしながら、第３図柄表示装置８１は、第１図柄表示装置３７に比べて大きく、且つ、見易い位置に配置されている。よって、ほとんどの遊技者は、第１図柄表示装置３７において当たりとなる停止図柄となっていることに気付かないので、第３図柄表示装置８１の表示内容を確認した遊技者に対して特別図柄の抽選結果が外れになった（大当たり待機状態に移行していない）と思わせることができる。

【０９２６】

図９２に示した通り、左契機大当たりに対応する変動表示が終了すると、大当たり待機状態が開始されると共に、第３図柄表示装置８１において、疑似的な変動表示が開始される。即ち、左契機大当たりに対応する変動表示の実行中に保留されていた２個の保留球に対応する変動表示を疑似的に実行する。この疑似的な変動表示は、それぞれ２秒間の変動時間が設定され、変動終了時に完全外れに対応する停止図柄が停止表示される。なお、この疑似的な変動表示を実行するために、表示制御装置１１４において、疑似的な変動表示用の表示データテーブルが用意されている。また、大当たり待機状態において疑似的な変動表示が実行されると、第３図柄表示装置８１の小領域Ｄｓ１に表示されている保留球数図柄の数も疑似的に減らされる。これにより、２秒毎に保留球が減っていくかのように遊技者に思わせることができるので、追加で第１入球口６４へと遊技球を入球させて特別図柄の抽選を実行させようと思わせることができる。疑似的な変動表示が終了し、疑似的な保留球も無くなると、疑似的な変動停止状態が設定される。この疑似的な変動停止状態は、通常の遊技状態において保留球の数が０になった場合と全く同一の表示態様となる。よって、遊技者に対して第１入球口６４へと遊技球を入球させなければ特別図柄の抽選が実行されないと思わせることができるので、より積極的に左打ちを行わせることができる。

【０９２７】

なお、本実施形態では、上述した第２実施形態と同様に、第１特別図柄の抽選でのみ、左契機大当たりに当選する構成としている。即ち、左契機大当たりに当選する状況を、第１入球口６４を狙って遊技を行う遊技状態（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態）に限定する構成としている。これにより、疑似的な変動表示演出や疑似的な変動停止状態となった場合に、遊技を継続する（特別図柄の抽選を行わせる）ために遊技者が遊技球を発射する方向を、遊技盤１３の左側に限定することができる。よって、疑似的な通常状態において、遊技を継続しようとした遊技者に対して、より確実に、左作動入賞口６６２へと遊技球を入球させることができる。

【０９２８】

大当たり待機状態において遊技者が左打ちを継続して行うことにより、左作動入賞口６６２へと遊技球が入球すると、特殊な態様の演出（ブラックアウト演出）が実行される。詳細については後述するが、この、通常の遊技状態中には発生しないブラックアウト演出が実行されることで、大当たり待機状態だったこと、および大当たりが開始されることを遊技者に即座に理解させることができる。このブラックアウト演出は、オープニング期間の０．１秒間の間実行され、演出終了後は通常の大当たり演出が開始される。

【０９２９】

なお、疑似的な変動停止状態において、３秒間が経過しても左作動入賞口６６２への入賞が検知されなかった場合は、疑似的な変動停止状態を終了して、待機状態演出（図７参照）を実行する。３秒間で疑似的な変動停止状態を終了する構成としているのは、変動停止状態となったタイミングで、遊技者が遊技を辞めようと思った場合に、遊技者が台を離れるよりも前に、実は大当たり待機状態となっていたことを遊技者に気づかせるためである。即ち、大当たりが確定している状態で遊技者が離席してしまい、他の遊技者に大当たり待機状態から遊技を開始されることを抑制するためである。これにより、大当たりに当選していたにも拘わらず、気づかずに遊技を辞めてしまい、遊技者に遊技に対する不満を

抱かせてしまうことを防止できる。
【０９３０】
次に、図９３を参照して、本第７実施形態における左契機大当たり中の演出態様について説明する。図９３（ａ）は、左契機大当たりのオープニング期間において実行されるブラックアウト演出を示した図である。上述した通り、本第７実施形態では、左契機大当たりに当選して大当たり待機状態へと移行した場合に、疑似的な変動表示、および疑似的な変動停止状態演出を実行することにより、大当たり待機状態となったことを遊技者に認識され難くしている。これらの疑似的な演出の実行中に左作動入賞口６６２へと遊技球が入賞し、大当たりを開始させる場合にはオープニング期間が極めて短い（０．１秒間）ため、第３図柄を当たりの組み合わせで停止表示させる等の演出により大当たりを報知するだけの期間が無い。そこで本第７実施形態では、遊技者に特別な演出が実行されたことを一見して理解させることができ、演出時間も短くて済む態様として、図９３（ａ）に示したブラックアウト演出を実行する構成としている。即ち、左作動入賞口６６２へと遊技球が入賞して、左契機大当たりのオープニング期間となった場合に、突如として第３図柄表示装置８１の表示画面全体が暗転する（ブラックアウトする）演出が実行される構成としている。それまで実行されていた疑似的な変動表示、または疑似的な変動停止状態演出とは大きく異なる見た目になることで、遊技者に対して瞬時に特別な演出が実行されたことを理解させることができる。
【０９３１】
ブラックアウト演出が終了した後は、図９３（ｂ）に示した、大当たりが開始されたことを示す演出が実行される。即ち、主表示領域Ｄｍにおいて、「大当たり確定！」という文字が表示されると共に、同一の数字が付された第３図柄が３つ揃った状態で停止表示される。更に、小領域Ｄｓ１において、ラウンド数を示す表示（「１ラウンド」との文字）、および払い出された賞球数を示す表示（「０００００ＧＥＴ」との文字）が表示される。また、小領域Ｄｓ３には、右特定入賞口６５ａに向けて遊技球を発射させるための、「右打ち！！」との文字と、右向きの矢印の図形とが表示される。これらの表示内容により、大当たりが既に開始されていることを、遊技者に対して即座に理解させることができる。
【０９３２】
＜第７実施形態における電気的構成＞
次に、図９４を参照して、本第７実施形態における音声ランプ制御装置１１３に設けられているＲＡＭ２２３について説明する。図９４は、ＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図９４に示した通り、本第７実施形態におけるＲＡＭ２２３は、第２実施形態（および第１実施形態）におけるＲＡＭ２２３の構成（図１４（ｂ）参照）に対して、疑似保留球数カウンタ２２３ｒと、疑似通常状態フラグ２２３ｓと、疑似変動中タイマ２２３ｔと、疑似変動停止状態タイマ２２３ｕとが追加されている。
【０９３３】
疑似保留球数カウンタ２２３ｒは、左契機大当たりに当選し、大当たり待機状態となった後における疑似的な変動表示の保留数を示すカウンタである。大当たり待機状態において、この疑似保留球数カウンタ２２３ｒの値が１以上の間は疑似的な変動表示が繰り返し実行され（図９６のＳ４９０７参照）、疑似保留球数カウンタ２２３ｒの値が０となった状態で疑似的な変動表示が終了した場合は、疑似的な変動停止状態が設定される（図９６のＳ４９０６参照）。この疑似保留球数カウンタ２２３ｒは、左契機大当たりに対応する大当たり待機状態への移行時に、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値が設定される（図９８のＳ４６１４参照）。つまり、疑似保留球数カウンタ２２３ｒは、疑似的な第１特別図柄の保留球数をカウントするためのカウンタと、疑似的な第２特別図柄の保留球数をカウントするためのカウンタとで少なくとも構成されている。また、この疑似保留球数カウンタ２２３ｒは、疑似的な変動表示の開始を設定する毎に値が１ずつ減算される（図９６のＳ４９０８参照）。
【０９３４】
疑似通常状態フラグ２２３ｓは、大当たり待機状態において、疑似的に通常の遊技状態

であるかのような態様の演出（疑似通常状態演出）を実行しているか（左契機大当たりに当選した場合に設定される大当たり待機状態であるか）否かを示すフラグである。この疑似通常状態フラグ２２３ｓがオンであれば、疑似通常状態演出の実行中であることを示し、オフであれば疑似通常状態演出を実行していないことを示す。この疑似通常状態フラグ２２３ｓは、左契機大当たりに当選し、大当たり待機状態が開始された場合にオンに設定される（図９８のＳ４６１７参照）。一方、この疑似通常状態フラグ２２３ｓは、疑似通常状態演出が終了した際（左作動入賞口６６２へと遊技球が入球して大当たりのオープニング期間に移行した場合、または疑似的な変動停止状態が３秒継続して待機状態演出が開始された場合）にオフに設定される（図９６のＳ４９１２，図９８のＳ４６１７参照）。

【０９３５】

疑似変動中タイマ２２３ｔは、疑似的な変動表示の変動時間を計時するタイマである。この疑似変動中タイマ２２３ｔには、疑似的な変動表示の開始を設定する毎に、２秒に対応するタイマ値（即ち、２０００）が設定される（図９６のＳ４９０７参照）。この疑似変動中タイマ２２３ｔの値が０であるかいなかによって、疑似的な変動表示の実行中であるか否かを判別する。

【０９３６】

疑似変動停止状態タイマ２２３ｕは、疑似的な変動停止状態の継続時間を計時するタイマである。この疑似変動停止状態タイマ２２３ｕには、疑似的な変動停止状態が設定されたタイミングで、３秒に対応するタイマ値（即ち、３０００）が設定される（図９６のＳ４９０６参照）。この疑似変動停止状態タイマ２２３ｕが０になった場合は、疑似的な変動停止状態が開始されてから３秒間が経過したことを意味するので、待機状態演出の開始を設定する。３秒間で疑似的な変動停止状態を終了する構成とすることにより、仮に遊技者が遊技を辞めようと思ったとしても、遊技者が台を離れるよりも前に、大当たり待機状態となっていたことを遊技者に気づかせることができる。これにより、左契機大当たりに当選していたにも拘わらず、気づかずに遊技を辞めてしまい、遊技者に遊技に対する不満を抱かせてしまうことを防止できる。

【０９３７】

＜第７実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図９５から図９９を参照して、本第７実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図９５を参照して、本第７実施形態における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理７について説明を行う。このメイン処理７は、第２実施形態（および第１実施形態）におけるメイン処理（図３４参照）に代えて実行される処理である。

【０９３８】

この第７実施形態におけるメイン処理７（図９５参照）のうち、Ｓ４１０１～Ｓ４１１８の各処理では、それぞれ第２実施形態におけるメイン処理（図３４参照）のＳ４１０１～Ｓ４１１８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第７実施形態におけるメイン処理７（図９５参照）では、演出更新処理（Ｓ４１１１）が終了した後で、疑似的な通常状態が設定されている間の演出態様を設定するための疑似通常状態演出処理を実行して（Ｓ４１３１）、処理をＳ４１１２へと移行する。この疑似通常状態演出処理（Ｓ４１３１）の詳細について、図９６を参照して説明する。

【０９３９】

図９６は、上述した疑似通常状態演出処理（Ｓ４１３１）を示したフローチャートである。この疑似通常状態演出処理（Ｓ４１３１）では、まず、疑似通常状態フラグ２２３ｓがオンであるかを判別し（Ｓ４９０１）、疑似通常状態フラグ２２３ｓがオフであると判別した場合は（Ｓ４９０１：Ｎｏ）、疑似的な通常の遊技状態が設定されていない（左契機大当たりに基づく大当たり待機状態ではない）ことを意味するので、そのまま本処理を終了する。

【０９４０】

一方、Ｓ４９０１の処理において、疑似通常状態フラグ２２３ｓがオンであると判別し

た場合は（Ｓ４９０１：Ｙｅｓ）、次に、疑似的な変動表示演出の実行中であるか否かを判別する（Ｓ４９０２）。より具体的には、疑似変動中タイマ２２３ｔの値が１以上であるかを判別する。Ｓ４９０２の処理において、疑似的な変動表示演出の実行中である（疑似変動中タイマ２２３ｔの値が１以上である）と判別した場合は（Ｓ４９０２：Ｙｅｓ）、疑似変動中タイマ２２３ｔの値を１減算することで更新し（Ｓ４９０３）、減算後の疑似変動中タイマ２２３ｔの値が０になったかを判別する（Ｓ４９０４）。即ち、疑似的な変動表示の変動時間が終了したかを判別する。

【０９４１】

Ｓ４９０４の処理において、疑似変動中タイマ２２３ｔの値が０になっていないと判別した場合は（Ｓ４９０４：Ｎｏ）、疑似的な変動表示を継続させるために、そのまま本処理を終了する。一方、疑似変動中タイマ２２３ｔの値が０になったと判別した場合は（Ｓ４９０４：Ｙｅｓ）、次いで、疑似保留球数カウンタ２２３ｒの値が０であるか（第１特別図柄に対応する疑似的な保留球数と第２特別図柄に対応する疑似的な保留球数とが共に０であるか）を判別し（Ｓ４９０５）、疑似保留球数カウンタ２２３ｒの値が０であると判別した場合は（Ｓ４９０５：Ｙｅｓ）、疑似的な変動表示を開始させることができないので、疑似的な変動停止状態に移行させるために、疑似変動停止状態タイマ２２３ｕの値に３０００を設定して（Ｓ４９０６）、本処理を終了する。なお、疑似通常状態演出処理（図９６参照）は、メイン処理７（図９５参照）の中で１ミリ秒毎に実行される処理であるので、疑似変動停止状態タイマ２２３ｕのタイマ値として３０００を設定することで、３秒（３０００ミリ秒）経過時にタイマ値が０となる。これにより、疑似的な変動停止状態となってから３秒間を正確に計ることができる。

【０９４２】

一方、Ｓ４９０５の処理において、疑似保留球数カウンタ２２３ｒの値が０になっていないと判別した場合は（Ｓ４９０５：Ｎｏ）、疑似的な変動表示の開始を新たに設定すると共に、疑似変動中タイマ２２３ｔの値に２０００（２秒間に対応するタイマ値）を設定する（Ｓ４９０７）。次いで、疑似保留球数カウンタ２２３ｒの値を１減算すると共に、減算後の疑似的な保留球数に応じた表示態様に更新して（Ｓ４９０８）、本処理を終了する。

【０９４３】

また、Ｓ４９０２の処理において、疑似的な変動表示の実行中ではないと判別した場合は（Ｓ４９０２：Ｎｏ）、現在が疑似的な変動停止状態であることを意味するので、疑似変動停止状態タイマ２２３ｕの値を１減算し（Ｓ４９０９）、減算後の疑似変動停止状態タイマ２２３ｕの値が０になったかを判別する（Ｓ４９１０）。Ｓ４９１０の処理において、疑似変動停止状態タイマ２２３ｕの値が０になっていない（１以上の値である）と判別した場合は（Ｓ４９１０：Ｎｏ）、疑似的な変動停止状態を継続させるために、そのまま本処理を終了する。

【０９４４】

一方、Ｓ４９１０の処理において、減算後の疑似変動停止状態タイマ２２３ｕの値が０になったと判別した場合は（Ｓ４９１０：Ｙｅｓ）、表示用待機状態コマンドを設定することで、待機状態演出（図７参照）の実行を設定する（Ｓ４９１１）。次いで、待機状態演出フラグ２２３ｇをオンに設定すると共に、疑似通常状態フラグ２２３ｓをオフに設定して（Ｓ４９１２）、本処理を終了する。

【０９４５】

この疑似通常状態演出処理（図９６参照）を実行することにより、左契機大当たりに当選したことに基づいて移行した大当たり待機状態において、遊技者に対して通常の遊技状態が継続しているかのように思わせる態様の演出を実行することができる。これにより、左契機大当たりとなって大当たり待機状態に移行した場合に、遊技者に対して左打ちを継続させることができるので、開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を到達させようと思う間もなく左契機大当たりの１ラウンド目を開始させることができる。

【０９４６】

なお、本第７実施形態では、疑似的な変動表示を、大当たり待機状態の開始時（変動終了時）において保留されている保留球数の分だけ実行する構成とし、大当たり待機状態となった後で第１入球口６４への入球を検出した場合には、その入球に対応する疑似的な保留球数を増加させない構成としている。これは、上述した通り、左打ちを行った場合に、第１入球口６４よりも、左作動入賞口６６２へと遊技球が入球し易くなるように遊技盤１３が構成されているため、大当たり待機状態の間に連続して左打ちを行った場合に、左作動入賞口６６２へと遊技球が入賞せずに連続して第１入球口６４へと入球する可能性が極めて低いためである。よって、疑似的な保留球数を増加させるための処理を省略することができるので、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１の処理負荷を軽減することができる。また、仮に、保留球数を増加させる処理も行う構成とした場合、主制御装置１１０において、大当たり待機状態の間に第１入球口６４への入球を検出した場合に、既に保留球数が上限に達していたとしても、入球したことを音声ランプ制御装置１１３に対して通知しなければならなくなる。保留球数が上限に達している状態で大当たり待機状態に移行し、１回以上疑似的な変動表示演出が実行された後で第１入球口６４に対する入球を検出した場合は、疑似的に保留球数を増加させる必要があるからである。このため、主制御装置１１０において出力すべきコマンドが増加するので、主制御装置１１０の処理負荷も増加することとなる。これに対して本第７実施形態では、疑似的な保留球数を増加させない構成としているので、主制御装置１１０においてコマンドを新たに増加させる必要が無く、主制御装置１１０の処理負荷を軽減させることができる。更に、運良く先に第１入球口６４へと入球し、保留球数図柄が増加しないことを遊技者が認識した場合には、実は大当たり待機状態になっていたということを遊技者に理解させることができる。よって、運良く大当たり待機状態を察知できた遊技者に対して、開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を到達させてから左作動入賞口６６２へと入球させようと工夫して遊技を行わせることができる。これにより、通常の遊技状態であるか、大当たり待機状態であるかを見極めるために、より積極的に左打ちを行わせることができる。

【０９４７】

次に、図９７を参照して、本第７実施形態における当たり関連処理７（Ｓ４３４１）について説明する。この当たり関連処理７（Ｓ４３４１）は、第２実施形態における当たり関連処理２（図６１参照）に代えて実行される処理であり、当たり関連処理２（図６１参照）と同様に、当たりに関連するコマンドを受信した場合に、コマンドに応じた制御を行うための処理である。

【０９４８】

この第７実施形態における当たり関連処理７（図９７参照）のうち、Ｓ４４０１，Ｓ４４０４、およびＳ４４０７～Ｓ４４１０の各処理では、それぞれ第２実施形態における当たり関連処理２（図６１参照）のＳ４４０１，Ｓ４４０４、およびＳ４４０７～Ｓ４４１０の各処理と同一の処理が実行される。また、本第７実施形態における当たり関連処理７（図９７参照）では、Ｓ４４０１の処理において、主制御装置１１０から待機状態コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４４０１：Ｙｅｓ）、待機状態コマンド処理（図６２参照）に代えて、待機状態コマンド処理７を実行し（Ｓ４４４１）、本処理を終了する。詳細については図９８を参照して後述するが、この待機状態コマンド処理７（Ｓ４４４１）は、大当たり待機状態として、大当たり種別に応じた演出態様を設定するための処理である。

【０９４９】

また、本第７実施形態における当たり関連処理７（図９７参照）では、Ｓ４４０４の処理において、主制御装置１１０からオープニングコマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４４０４：Ｙｅｓ）、大当たりが開始された状況に応じた態様のオープニング演出を実行するためのオープニングコマンド処理を実行して（Ｓ４４４２）、本処理を終了する。このオープニングコマンド処理（Ｓ４４４２）の詳細については、図９９を参照して後述する。

【０９５０】

次いで、図９８を参照して、上述した待機状態コマンド処理７（Ｓ４４４１）の詳細について説明する。図９８は、待機状態コマンド処理７（Ｓ４４４１）を示したフローチャートである。この待機状態コマンド処理７（Ｓ４４４１）のうち、Ｓ４６０１～Ｓ４６０３の各処理では、それぞれ第２実施形態における待機状態コマンド処理（図６２参照）のＳ４６０１～Ｓ４６０３の各処理と同一の処理が実行される。

【０９５１】

また、本第７実施形態における待機状態コマンド処理７（図９８参照）では、Ｓ４６０１の処理において、今回の大当たりが右契機大当たりではない（左契機大当たりである）と判別した場合に（Ｓ４６０１：Ｎｏ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を読み出して（Ｓ４６１１）、読み出した各カウンタ値が共に０であるか否かを判別する（Ｓ４６１２）。

【０９５２】

Ｓ４６１２の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値が共に０であると判別した場合は（Ｓ４６１２：Ｙｅｓ）、特別図柄の保留球数が０であり、疑似的な変動表示を開始させてしまうと遊技者に対して違和感を抱かせてしまうことになるので、疑似的な変動停止状態を設定する。即ち、疑似変動停止状態タイマ２２３ｕの値に３０００（３秒間に対応するタイマ値）を設定して（Ｓ４６１３）、処理をＳ４６１７へと移行する。

【０９５３】

一方、Ｓ４６１２の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値のうち、少なくとも一方が０ではないと判別した場合は（Ｓ４６１２：Ｎｏ）、読み出した第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を疑似保留球数カウンタ２２３ｒの値として格納し（Ｓ４６１４）、疑似的な変動表示の開始を設定すると共に、疑似変動中タイマ２２３ｔの値に２０００（２秒間に対応するタイマ値）を設定する（Ｓ４６１５）。そして、疑似保留球数カウンタ２２３ｒの値を１減算して更新すると共に、保留球数図柄を疑似的に１個減少して表示させ（Ｓ４６１６）、処理をＳ４６１７へと移行する。Ｓ４６１７の処理では、疑似通常状態フラグ２２３ｓをオンに設定して（Ｓ４６１７）、本処理を終了する。

【０９５４】

この待機状態コマンド処理７（図９８参照）を実行することにより、左契機大当たりの大当たり待機状態では、通常の遊技状態が継続しているかのような演出を疑似的に実行することができる一方で、右契機大当たりとなった場合には、待機状態演出を実行することができる。これにより、左契機大当たりとなった場合は、遊技者に対して大当たり待機状態となったことを気づかせずに左打ちを継続させることができるので、開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を到達させる間もなく左作動入賞口６６２へと入賞させて大当たりを開始させることができる。一方、右契機大当たりとなった場合には、大当たり待機状態となったことを遊技者に容易に理解させることができるので、遊技球を右作動口６６１へと入賞させるタイミングに応じて１ラウンド目の有利度合い（右特定入賞口６５ａへと入球させることができる遊技球の個数）が可変する遊技性を提供することができる。よって、遊技者に対してタイミング良く遊技球を発射する楽しみを与えることができる。

【０９５５】

次に、図９９を参照して、上述したオープニングコマンド処理（Ｓ４４４２）の詳細について説明する。このオープニングコマンド処理（Ｓ４４４２）では、まず、疑似通常状態フラグ２２３ｓがオンであるかを判別する（Ｓ５００１）。Ｓ５００１の処理において、疑似通常状態フラグ２２３ｓがオンであると判別した場合は（Ｓ５００１：Ｙｅｓ）、疑似的な変動表示演出、または疑似的な変動停止状態が表示されている間に左作動入賞口６６２へと入球して大当たりのオープニング期間が開始されたことを意味するので、ブラックアウト演出（図９３（ａ）参照）に対応する表示用オープニングコマンドを設定する（Ｓ５００２）。

【０９５６】
次いで、疑似保留球数カウンタ２２３ｒの値と、疑似変動中タイマ２２３ｔの値と、疑似変動停止状態タイマ２２３ｕの値とを全て０にリセットし（Ｓ５００３）、疑似通常状態フラグ２２３ｓをオフに設定して（Ｓ５００４）、本処理を終了する。
【０９５７】
一方、Ｓ５００１の処理において、疑似通常状態フラグ２２３ｓがオフであると判別した場合は（Ｓ５００１：Ｎｏ）、通常のオープニング演出に対応する表示用オープニングコマンドを設定し（Ｓ５００５）、待機状態演出フラグ２２３ｇをオフに設定して（Ｓ５００６）、本処理を終了する。
【０９５８】
このオープニングコマンド処理（図９９参照）を実行することにより、左契機大当たりに当選して移行した大当たり待機状態で、左作動入賞口６６２へと遊技球が入賞してオープニング期間が開始された場合に、突如として第３図柄表示装置８１の表示画面全体が暗転する（ブラックアウトする）ブラックアウト演出を実行することができる。即ち、それまで実行されていた疑似的な変動表示、または疑似的な変動停止状態演出とは大きく異なる態様に設定することができる。これにより、遊技者に対して瞬時に特別な演出が実行されたことを理解させることができる。
【０９５９】
以上説明した通り、第７実施形態におけるパチンコ機１０では、第１入球口６４を狙って発射された遊技球の一部が入球可能となる位置に、左契機大当たりの開始契機となる左作動入賞口６６２を配置する構成とした。そして、左契機大当たりとなった場合には、特別図柄の変動表示中における第３図柄表示装置８１の演出として、外れの組み合わせの第３図柄が停止表示される演出が実行される構成とした。更に、変動終了後に移行する大当たり待機状態では、通常の遊技状態が継続しているかのような態様の演出が実行される構成としている。即ち、大当たり待機状態の間も、疑似的な変動表示演出等の疑似通常状態演出を実行し、遊技者に対して通常の遊技状態中であるかのように誤認させて左打ちを継続させることが可能に構成している。これにより、左契機大当たりに当選して大当たり待機状態となった場合に、遊技者に対して左打ちを継続させることができる（遊技者が右打ちを行うことを抑制できる）ので、開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を到達させようと遊技者が意識する間もなく、左作動入賞口６６２へと遊技球を入球さることができる。よって、左契機大当たりとなった場合には、開閉扉６５ｆ１の上面に規定個数（１ラウンド目の上限個数である２個）を上回る個数の遊技球を到達させてから大当たりを開始させることが困難となる一方で、右契機大当たりとなった場合には開閉扉６５ｆ１の上面により多くの遊技球が到達しているタイミングで右作動入賞口６６１へと遊技球を入球させることにより、容易にオーバー入賞を発生させることができる。よって、左契機大当たりと右契機大当たりとで１ラウンド目の有利度合い（獲得できる賞球数）を異ならせることができるので、大当たり種別により注目して遊技を行わせることができる。
【０９６０】
なお、本第７実施形態では、左契機大当たりの大当たり待機状態となった場合に必ず疑似通常状態演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、左契機大当たりとなった場合に、疑似通常状態演出を実行するか、待機状態演出を実行するかを抽選により決定する構成としてもよい。
【０９６１】
本第７実施形態では、疑似的な変動表示を、大当たり待機状態の開始時（変動終了時）において保留されている保留球数の分だけ実行する構成とし、大当たり待機状態となった後で第１入球口６４への入球を検出した場合には、その入球に対応する疑似的な保留球数を増加させない構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、始動入賞が検出される毎に、疑似的に保留球数図柄を増加させる構成としても良い。これにより、疑似通常状態演出が実行されているのか否かをより遊技者に認識され難くできる。
【０９６２】

本第７実施形態では、期待度報知演出の実行開始タイミングを、変動種別毎に固定としていた。即ち、当たり又は外れスペシャルリーチの場合には、変動開始から８６秒が経過したタイミングで期待度報知演出を実行開始させ、当たり又は外れスーパーリーチの場合には、変動開始から５６秒が経過したタイミングで期待度報知演出を実行開始させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、同一の変動種別であっても、抽選等により、期待度報知演出の実行開始タイミングを異ならせる構成としてもよい。

【０９６３】

本第７実施形態では、疑似的な変動表示として、通常とは異なる２秒間の専用の演出を実行する構成としたが、これに限られるものではない。例えば、通常の変動表示と同一の変動時間、および表示態様の変動表示演出を疑似的に実行する構成としてもよい。より具体的には、例えば、大当たり待機状態となる直前に実行されていた変動表示を繰り返す構成としてもよい。このように構成することで、直前に使用していた変動表示のデータをそのまま転用すれば良いので、疑似的な変動表示を実行する際の処理負荷を軽減させることができる。

【０９６４】

本第７実施形態では、左契機大当たりとなって大当たり待機状態に移行した場合、その時点の保留球数に応じた回数の疑似的な変動表示を実行してから、疑似的な停止表示状態に移行させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり待機状態に移行した場合に、保留球数とは無関係に、即座に停止表示状態に移行させる構成としてもよい。この場合において、保留球数図柄を、大当たり待機状態に移行した際、又は変動表示中から疑似的に０個にする構成としてもよい。このように構成することで、大当たり待機状態に移行した場合に保留球が０個になったかのような印象を遊技者に抱かせることができるので、大当たり待機状態の開始時から、特別図柄の抽選を実行させようとして遊技者に左打ちを行わせることができる。

【０９６５】

本第７実施形態では、疑似的な変動表示を実行する場合に、通常の変動表示と同一の大３図柄の画像を用いて変動表示を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、通常の第３図柄とは態様が異なる図柄を、疑似的な変動表示に専用の図柄として用意する構成としてもよい。

【０９６６】

＜第１制御例＞

次に、図１００から図１１７を参照して、上記各実施形態におけるパチンコ機１０に対して適用し得る第１の制御例について説明する。この第１の制御例では、興趣演出の一環として、通常遊技中における所定期間（例えば、確変状態が設定されている期間）において出力（再生）される楽曲（音声演出）を、遊技者が選択可能に構成している。より具体的には、所定期間（確変状態が設定されている期間）において、前面枠１４に設けられている操作ボタン２３０に対する操作を検出した場合に、第３図柄表示装置８１において、選曲（選択）可能な楽曲のリスト（選曲メニュー画面）を表示する構成としている。そして、選曲メニュー画面が表示された状態で遊技者が任意の楽曲（音声演出）を選択し、決定操作（操作ボタン２３０の中央ボタンＣＢに対する押下操作）を行うことにより、当該選択された楽曲（音声演出）の出力（再生）が開始される構成としている。なお、本第１制御例では、所定期間が開始された（確変状態に移行した）タイミングで、まず１の楽曲（演出態様）をランダムに選択して再生する構成としている。このランダムに選択された楽曲の再生は、遊技者により選択された楽曲の再生が開始されるか、確変状態（所定期間）が終了するまで継続する。これにより、確変状態に移行してから遊技者によって楽曲が選択されるまでの間（楽曲が選択されていない状態の間）も、楽曲を再生しておくことができるので、遊技者に有利な確変状態となったことに対する遊技者の満足感をより大きくすることができる。

【０９６７】

また、本第１制御例では、選曲メニュー画面の初期配置として、確変状態の開始時にラ

ンダムに選択された楽曲（演出態様）の種別とは無関係に、それまでの遊技において遊技者により選択された頻度の高い（回数が多い）楽曲程、選択し易いメニュー位置に配置されるように構成している。ここで、「選択し易いメニュー位置」とは、楽曲を選択するまでの間に操作ボタン２３０に対して実行される操作の回数が少ない（３回以内の操作で選択可能な）メニュー位置を意味する。

【０９６８】

まず、図１００を参照して、本第１制御例におけるパチンコ機１０の外観について説明する。図１００は、本第１制御例におけるパチンコ機１０の正面図である。図１００に示した通り、本第１制御例におけるパチンコ機１０では、貸球操作部４０に対して正面視左側に、操作ボタン２３０が配設されている。この操作ボタン２３０は、正面視上側に配置された上ボタンＵＢ、正面視下側に配置された下ボタンＤＢ、正面視右側に配置された右ボタンＲＢ、正面視左側に配置された左ボタンＬＢ、および操作ボタン２３０の中央部分に配置された中央ボタンＣＢの５つのボタンで構成されている。詳細については図１０１、および図１０２を参照して後述するが、この操作ボタン２３０は、上述した通り、確変状態が設定されている期間において、パチンコ機１０に予め設定され、選曲メニュー画面に表示されている複数の楽曲（楽曲Ａ～楽曲Ｚの２６曲）の中から、任意の楽曲を遊技者に対して選択させるために設けられている。

【０９６９】

次に、図１０１、および図１０２を参照して、本第１制御例における確変状態中の表示態様について説明する。図１０１（ａ）は、確変状態中における第３図柄表示装置８１の表示内容の一例を示した図である。図１０１（ａ）に示した通り、確変状態では、主表示領域Ｄｍにおける正面視左側（変動表示されている第３図柄の左側）に、再生中の楽曲の情報を表示させるための楽曲用領域ＭＲが形成される。より具体的には、図１０１（ａ）に示した通り、現在再生中（出力中）の楽曲（図１０１（ａ）の例では楽曲Ａ）を示す「楽曲Ａ」という文字と、「ボタン操作で曲を選択できるよ！」という文字とが楽曲用領域ＭＲに対して表示される。これらの表示内容により、現在再生されている楽曲が何であるかを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、操作ボタン２３０を操作することにより、任意の楽曲を選択できるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【０９７０】

図１０１（ｂ）は、図１０１（ａ）に示した画像が表示されている状態において、操作ボタン２３０を遊技者が操作した（各ボタンＵＢ，ＤＢ，ＲＢ，ＬＢ，ＣＢの何れかを押下した）場合に切り替わる表示内容を示した図である。図１０１（ｂ）は、遊技者が下ボタンＤＢを押下したことに基づいて（連動して）表示内容（表示態様）が切り替わった場合を例示している。図１０１（ｂ）に示した通り、操作ボタン２３０が操作（押下）されると、楽曲用領域ＭＲの内部に、楽曲のタイトル（楽曲名）が付された横長略長方形形状の表示領域が複数表示される。また、複数の表示領域の下方には、「上下ボタンで選択」という文字と、「中央ボタンで決定」という文字とが表示される。これらの表示内容（選曲メニュー画面）により、操作ボタン２３０を操作することにより、任意の楽曲を選択して再生させることができることを遊技者に対して容易に理解させることができる。以降、説明の簡略化のため、この選曲メニュー画面が表示されている状態（操作ボタン２３０の操作内容に応じて任意の楽曲を選択できる状態）のことを「楽曲選択モード」と称する。この楽曲選択モード中の表示内容について、図１０２を参照してより詳細な説明を行う。

【０９７１】

図１０２（ａ）は、楽曲選択モードに移行した場合に最初に表示される選曲メニュー画面における各項目（楽曲の種別（楽曲名）を示す画像）の配置を示した図である。図１０２（ａ）に示した通り、選曲メニュー画面には、互いに異なる項目（楽曲の種別を示す画像）が配置された少なくとも５つの表示領域（全楽曲数である２６曲よりも少ない数の表示領域）が表示される。選曲メニュー画面が表示された状態で中央ボタンＣＢが押下されると、５つの表示領域のうち、中央に表示されている表示領域に配置されている項目（楽

曲）の再生が決定される。
【０９７２】
選曲メニュー画面に表示される５つの表示領域のうち、上側２つの表示領域には、遊技者がこれまでの確変状態において選択した回数が多い楽曲の種別（遊技者の選択頻度が高い楽曲）に対応する項目ＰＡ１，ＰＡ２（楽曲Ｙ、および楽曲Ｚを示す画像）が配置される。なお、中央の表示領域に対して相対的に近い位置に配置されている項目ＰＡ１（楽曲Ｚを示す画像）の方が、中央の表示領域に対して相対的に遠い項目Ｐ２（楽曲Ｙを示す画像）よりも、遊技者の選択頻度がより高くなっている。
【０９７３】
選曲メニュー画面において中央に表示された項目ＲＡ１（楽曲Ａを示す画像）には、ランダムに選択された楽曲（確変状態に移行後、最初に再生された楽曲）を示す項目が配置される。そして、中央よりも下側には、最初に選択された楽曲を基準として、予め定められた順番（本第１制御例では、アルファベット順）で２つの項目が並べて表示される。即ち、中央に表示された項目ＲＡ１（楽曲Ａ）を基準として、アルファベット順となる「楽曲Ｂ」、および「楽曲Ｃ」との項目ＲＡ２，ＲＡ３が、項目ＲＡ１の下方に並べて表示される。以降の説明では、説明の簡略化のため、選曲メニュー画面における最初の配置において、中央の項目ＲＡ１よりも上側に表示される２つの項目ＰＡ１，ＰＡ２（遊技者がこれまでに選択した頻度が高い項目）が配置される表示領域のことを「履歴エリア」と称する。また、履歴エリアよりも下側に表示される３つの項目が表示される表示領域（ランダムに選択された項目が配置される表示領域）のことを「ランダム選択エリア」と称する。また、遊技者が中央ボタンＣＢを押下した場合に再生される項目が配置される表示領域のことを「選曲エリア」と称する。
【０９７４】
図１０２（ａ）に示した通り、選曲エリア（選曲メニュー画面における中央）に配置されている項目ＰＡ１は、点灯した状態で表示され、他の項目ＰＡ１，ＰＡ２，ＲＡ２，ＲＡ３は消灯した状態で表示される。これにより、中央ボタンＣＢを押下した場合に他の項目（楽曲の種別を示す画像）とは異なる態様（点灯した見た目の態様）で表示されている項目が、今回再生される楽曲として決定されることを、遊技者に対してより容易に理解させることができる。また、選曲エリアの上側、且つ、項目ＰＡ１の右側には、上向きの略三角形形状の上画像ＵＧが表示されると共に、選曲エリアの下側、且つ、項目ＲＡ２の右側には、下向きの略三角形形状の下画像ＤＧが表示される。これらの表示内容により、上ボタンＵＢを押下すると、押下に連動して、選曲エリアに表示される表示内容（楽曲）を現状よりも１つ上側の表示内容（図１０２（ａ）の例では、楽曲Ｚを示す画像）にずらすことが可能であること、および下ボタンＤＢを押下すると、押下に連動して、選曲エリアに表示される表示内容（楽曲）を現状よりも１つ下側の表示内容（図１０２（ａ）の例では、楽曲Ｂを示す画像）にずらすことが可能であることを遊技者に対して直観的に理解させることができる。
【０９７５】
図１０２（ｂ）は、図１０１（ａ）に示した選曲メニュー画面が表示されている状態において、遊技者が操作ボタン２３０における上ボタンＵＢを押下（操作）した場合の表示態様の一例を示した図である。図１０２（ｂ）に示した通り、上ボタンＵＢを遊技者が押下すると、当該押下に連動して、全ての表示内容が、表示領域１つ分ずつ下方向に移動された見た目の表示態様に可変される。これにより、図１０２（ａ）において選曲エリアの１つ上に配置されていた項目ＰＡ１（楽曲Ｚ）が、上ボタンＵＢに対する押下に連動して、選曲エリアに移動された見た目の表示態様に可変される。選曲エリアに移動された項目ＰＡ１は、点灯した見た目の態様に設定され、他の項目は消灯した見た目の態様に設定される。また、項目ＰＡ２の１つ上側に、「楽曲Ｘ」を示す項目ＰＡ３が表示される。この項目ＰＡ３は、遊技者がこれまでに選択した回数として、項目ＰＡ２（楽曲Ｙ）の次に多い項目（図１０２（ｂ）の例では、「楽曲Ｘ」）が表示される。また、各項目が表示領域１つ分ずつ下方向にシフトすることに伴って、上ボタンＵＢに対応する画像である上画像

が点灯した見た目になる。これにより、上ボタンＵＢを押下したことに連動して、選曲メニュー画面の項目の配置が変更された（選曲エリアの１つ上に配置されていた項目ＰＡ１を選曲エリアに移動させることができた）ことを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【０９７６】

また、上ボタンＵＢが複数回押下された場合は、その押下回数に応じて項目が下方向にシフトされる。例えば、図１０２（ａ）に示した選曲メニュー画面の配置において、上ボタンＤＢを遊技者が３回押下した場合には、各項目が表示領域３つ分ずつ下方向にシフトされることで、選曲エリアに対して、項目ＰＡ３（楽曲Ｘを示す画像）が配置される。なお、メニュー項目の配置はループ状になっており、上ボタンを押下し続けることで全ての楽曲を順番に選曲エリアにシフトさせることが可能となっている。また、末尾の楽曲に対応する項目が選曲エリアに配置された状態で、更に上ボタンＵＢが押下された場合には、先頭の楽曲（図１０２（ａ）の例では、楽曲Ａ）を示す項目が選曲エリアに戻ってくる構成となっている。

【０９７７】

なお、図示については省略したが、下ボタンＤＢを遊技者が操作（押下）した場合は、上ボタンＵＢを押下した場合とは反対の動作が行われる。即ち、各項目表示領域１つ分ずつ上方向にシフトすることにより、操作の時点で選曲エリアの１つ下の表示領域に配置されていた項目が選曲エリアへと移動された見た目の表示態様に可変される。例えば、図１０２（ａ）に示した配置において下ボタンＤＢが押下された場合には、当該押下に連動して、項目ＲＡ２が選曲エリアに移動された見た目の表示態様に可変される。また、下ボタンＤＢに対応する下画像ＤＧが点灯した見た目の態様に設定される。これにより、遊技者が下ボタンＤＢを押下した場合にも、押下に連動して項目がシフトされたことを遊技者に容易に理解させることができる。

【０９７８】

なお、本第１制御例では、選曲メニュー画面の初期配置において選曲エリアの上側に対して、遊技者がこれまでに選択した回数が多い順に３つの項目（項目ＰＡ１～ＰＡ３）を配置する構成としている。即ち、上ボタンＵＢに対する押下回数が３回以内の範囲で選択可能（選曲エリアにシフトさせることが可能）な位置に、遊技者の選択頻度が高い項目（楽曲）を配置する構成としている。これは、これまでに選択された頻度が高い項目ほど、今回の確変状態においても遊技者が選択する可能性が高いと考えられるからである。仮に、選曲メニュー画面の初期配置を決定するにあたって、ランダムに選択された項目（楽曲）に対応する項目を選曲エリアに配置し、その他の項目を、選曲エリアに配置された項目を基準として、単純にアルファベット順（予め定められた順番）に配置する構成にすると、遊技者が好みの楽曲を選択し難くなってしまう可能性がある。即ち、遊技者が選択したい項目（楽曲）と、ランダムに選択された項目（楽曲）とが順番として離れている場合に、選択したい項目を選曲エリアまでシフトさせるための操作ボタン２３０に対する操作の回数が多くなってしまい、遊技者に対して煩わしさを感じさせてしまう虞がある。また、煩わしさを感じさせ難くするための方法として、確変状態となった場合に最初に選曲エリアに配置される項目を、遊技者の選択頻度が高い項目に設定する方法も考えられるが、この方法では、そもそも確変状態において最初に再生（出力）された楽曲に対して遊技者が満足してしまい、楽曲を変更しようと思わない（選曲メニュー画面を表示させない）可能性が高くなる。遊技者が選曲メニュー画面を表示させる機会が少なくなる程、パチンコ機１０に設定されている他の楽曲の種別を知る機会も少なくなってしまう。このため、遊技者が、他の楽曲を選択しようと考える可能性が低くなってしまう。よって、例えパチンコ機１０に対して、多数の楽曲が選択可能に設定されていたとしても、その大半が選択されずに無駄となってしまう場合がある。

【０９７９】

更に、遊技者が好みの楽曲を選択し易くする方法として、全ての項目を第３図柄表示装置８１の表示画面に一括して表示させる（項目をマトリクス状に配置させる）ことにより

、どの楽曲（項目）がどの位置に配置されているかを一目で理解できるようにする方法も考えられる。しかしながら、この方法では、項目を表示させるための表示領域（選曲メニュー画面の面積）が広くなってしまい、他の表示内容（第３図柄や、保留球数図柄等）を表示させるための表示領域が狭くなりすぎてしまう可能性がある。

【０９８０】

これらに対して本第１制御例では、遊技者が選択する可能性が高い項目（これまでの遊技において選択した頻度が高い項目）を選択し易くなるように、選曲メニュー画面に表示される項目の初期配置を設定している。より具体的には、遊技者がこれまでの遊技で選択した頻度が高い（選択した回数が多い）３つの項目（楽曲）を示す画像を、少ない操作回数（操作ボタン２３０に対する押下回数）で選択可能となる位置（選曲エリアの上側３つ分の表示領域）に配置させる構成としている。このように構成することで、選曲メニュー画面の選曲エリアに最初に配置される項目（楽曲名を示す画像）がいずれになったとしても、少ない操作回数（３回以内の操作）で選択可能な位置に、遊技者の選択頻度が高い項目を配置させることができる。よって、毎回の確変状態において、遊技者がこれまでに繰り返し選択してきた項目（即ち、遊技者が今回の確変状態でも選択する可能性が高い項目）を、少ない手間で選択させることができるので、遊技者に対して楽曲（項目）を選択する際に煩わしさを感じさせ難くすることができる。なお、１回以上選択された項目（再生された楽曲）が３つに満たない（即ち、遊技者の選択頻度が高い項目が３つに満たない）場合には、１回以上選択された項目（３つ未満の項目）のみが履歴エリアに配置され、その他の項目が、選曲エリアに配置されている項目を基準として、予め定められた順序（楽曲アルファベット順）で配置される。このため、パチンコ機１０に対する電源投入の直後等、遊技者が１回も楽曲を選択していない状態の場合には、単純に、ランダムな抽選により選曲エリアに配置することが決定された項目を基準として、全ての項目が予め定められた順序（楽曲のアルファベット順）で配置される。

【０９８１】

また、本第１制御例では、確変状態へ移行した後、最初に表示される選曲メニュー画面において、選曲エリアに対して、ランダムに選択した１の楽曲の楽曲名を示す画像を配置し、選曲エリアの上側に履歴エリアを配置する構成としている。このように構成することで、少なくとも確変状態に移行した直後は、ランダムに選択した楽曲を再生させることができるので、選択する頻度が高い楽曲以外の楽曲を聴く機会を遊技者に与えることができる。よって、パチンコ機１０に設定されている複数の楽曲を無駄なく再生することができる。また、ランダムに選択された楽曲を聴くうちに、当該楽曲を遊技者が気に入り、次回以降の確変状態でも再生させたいと考える可能性がある。よって、遊技者の好みの楽曲を増加させることができるので、確変状態における遊技の興趣を向上させることができる。また、同じ楽曲ばかりを選択し続けることで、遊技が単調となってしまうことを抑制（防止）できる。

【０９８２】

更に、本第１制御例では、選曲メニュー画面に表示させる項目（楽曲名を示す画像）の数を５個（全楽曲数である２６よりも少ない個数）に限る構成とし、操作ボタン２３０に対する操作内容に応じて、選曲メニュー画面に表示される項目の種別を可変させることにより、パチンコ機１０に設定されている全ての項目を選択することができる構成としている。このように構成することで、全ての項目を一括して表示させる場合に比較して、選曲メニュー画面の表示面積を小さくすることができる。よって、第３図柄や、保留球数図柄等の、選曲メニュー画面以外の表示内容をより大きな表示面積で表示させることができる。

【０９８３】

なお、本第１制御例では、選曲エリアの上側３つ分の表示領域に対して、遊技者がこれまでの遊技において選択した頻度（回数）が多い楽曲（項目）に対応する表示領域を配置する構成とし、残りの表示領域はランダムに選択された１の表示領域を基準として、予め定められた順番（アルファベット順）で配置する構成としていたが、これに限られるもの

ではない。遊技者がこれまでの遊技において選択した頻度（回数）が多い項目の個数は、３つより少なく設定しても良いし、多く設定してもよい。

【０９８４】

本第１制御例では、選曲メニュー画面の初期配置において、履歴エリアに配置させる項目として、これまでの遊技において遊技者が選択した頻度が高い項目を配置させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、今回の確変状態よりも前に設定された確変状態において遊技者が選択した項目を、選択されたタイミングが新しい（近い）順に履歴エリアに配置する構成としてもよい。このように構成することにより、気に入った楽曲を連続して選択する傾向がある遊技者が選択する可能性の高い楽曲を示す画像（項目）を履歴エリアに配置しておくことができるので、遊技者の利便性を高めることができる。

【０９８５】

本第１制御例では、確変状態になった後で、操作ボタン２３０を操作しなければ選曲メニュー画面が表示されない構成としていたが、これに限られるものではなく、確変状態中は常時、選曲メニュー画面を表示させておく構成としてもよい。このように構成することで、楽曲を選択したいと考える遊技者の手間を軽減することができるので、遊技者の利便性を高めることができる。

【０９８６】

本第１制御例では、選曲エリアに対して最初に表示される項目を、ランダムな抽選によって選択する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、選曲メニュー画面における選曲エリアに最初に表示される項目として、今回の確変状態よりも前に設定された確変状態において、遊技者が最後に選択した項目を配置させる構成としてもよい。

【０９８７】

本第１制御例では、これまでの遊技において遊技者が選択した回数が多い順に最大３つの項目を、選曲メニュー画面における初期配置において、比較的少ない操作回数で選択する（選曲エリアにシフトさせる）ことが可能な位置に配置させる構成としていたが、これに限られるものではない。遊技者が選択する可能性が高い楽曲（これまでに選択された回数が多い楽曲）が選曲メニュー画面のどこに配置されているのかを遊技者が容易に理解できればよく、例えば、選曲メニュー画面における初期配置として、楽曲用領域ＭＲのどこかに表示されるように構成してもよい。このように構成することで、例えば、楽曲用領域ＭＲに表示させる項目数を５個よりも増加させた場合であっても、遊技者が選択しようとしている可能性が高い項目を最初から表示しておくことができる。よって、遊技者が項目を選択し易くなるので、遊技者の利便性を高めることができる。

【０９８８】

本第１制御例では、選曲エリアに表示されている項目と、その他の表示領域に表示されている項目とで、表示態様を異ならせる構成としていたが、これに加えて、遊技者が選択する可能性が高い楽曲（選曲メニュー画面の初期配置において履歴エリアに配置させた項目）であるか否かによって表示態様を可変させる構成としてもよい。このように構成することで、遊技者が選択する可能性が高い項目を遊技者がより容易に発見できるので、遊技者の利便性を高めることができる。

【０９８９】

＜第１制御例における電気的構成＞

次に、図１０３から図１０８を参照して、本第１制御例における電気的構成について説明する。図１０３は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。この第１制御例におけるパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３の入出力ポート２２５に対して操作ボタン２３０が電気的に接続されている点で、上記各実施形態におけるパチンコ機１０の電気的構成（図８参照）と相違している。また、音声ランプ制御装置１１３に設けられているＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている。その他の構成については、上記各実施形態と同一であるため、その詳細については省略する。なお、以降の第１制御例の説明では、第１実施形態を比較対象として、第１実施形態との相

違点を中心に説明を行う。

【０９９０】

操作ボタン２３０を構成するいずれかのボタン（ＵＢ，ＤＢ，ＲＢ，ＬＢ，ＣＢ）が押下（操作）されると、操作されたボタンに対応する信号線に対してオン信号（出力がＨの信号）が出力される。音声ランプ制御装置１１３は、操作ボタン２３０からの出力を監視して、いずれかのボタンに対応する信号の出力がＨとなっている場合には、ボタンの種別に応じた制御を実行する。具体的には、例えば、確変状態において選曲メニュー画面が表示されていない状態でいずれかのボタンに対応する信号の出力がＨになったことを検出した場合は、選曲メニュー画面を表示させるための制御を行う。また、選曲メニュー画面が表示された状態において、上ボタンＵＢに対応する信号の出力がＨとなったことを検出した場合は、選曲メニュー画面における各項目を１つ分ずつ下方向にシフトさせるための制御を行う。

【０９９１】

次に、図１０４（ａ）を参照して、本第１制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成について説明する。図１０４（ａ）は、本第１制御例におけるＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図１０４（ａ）に示した通り、本第１制御例におけるＲＯＭ２２２は、第１実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成（図１４（ａ）参照）に対して、項目順記憶エリア２２２ａａが追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第１実施形態と同一であるため、その詳細については省略する。

【０９９２】

項目順記憶エリア２２２ａａは、選曲メニュー画面における項目の並び順が規定されているデータテーブルであり、選曲メニュー画面の初期配置を設定する際に参照される。より具体的には、確変状態に移行した際に、選曲メニュー画面の初期配置が決定される。この初期配置の決定時には、まず、履歴エリアに配置する３つの項目（楽曲）を決定し、次に、履歴エリアに配置されていない他の項目の中から、選曲エリアに配置する１の項目をランダムに（例えば、乱数を用いた抽選等により）決定する。そして、選曲エリアに配置した項目を基準として、この項目順記憶エリア２２２ａａに規定されている並び順で、他の項目（選曲エリア、および履歴エリアのいずれにも配置されなかった項目）の配置を設定する。なお、上述した通り、本第１制御例では、項目の並び順が、楽曲のアルファベット順になるように項目順記憶エリア２２２ａａが設定されている。

【０９９３】

次に、図１０４（ｂ）を参照して、本第１制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成について説明する。図１０４（ｂ）は、ＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図１０４（ｂ）に示した通り、本第１制御例におけるＲＡＭ２２３は、第１実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成（図１４（ｂ）参照）に対して、項目配置格納エリア２２３ａａと、メニュー位置ポインタ２２３ａｂと、選曲回数格納エリア２２３ａｃと、選曲許可フラグ２２３ａｄと、メニュー表示フラグ２２３ａｅとが追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第１実施形態と同一であるため、その詳細については省略する。

【０９９４】

項目配置格納エリア２２３ａａは、選曲メニュー画面における各項目（各楽曲の種別を示す画像）の配置を記憶しておくための記憶領域である。確変状態に移行した場合は、この項目配置格納エリア２２３ａａに対して、各項目の初期配置が設定され（図１１３のＳ５２０４，Ｓ５２０８，Ｓ５２１２参照）、選曲メニュー画面が表示された場合には、項目配置格納エリア２２３ａａに設定されている配置で、選曲メニュー画面が表示される。この項目配置格納エリア２２３ａａの詳細について、図１０５（ａ）を参照して説明する。

【０９９５】

図１０５（ａ）は、項目配置格納エリア２２３ａａの内容の一例を示した図である。図１０５（ａ）では、履歴エリアに対して「楽曲Ｎ」、「楽曲Ｏ」、および「楽曲Ｐ」が配

置され、選曲エリアに対して「楽曲Ａ」が配置されるように設定された場合における項目配置格納エリア２２３ａａの内容を例示している。図１０５（ａ）に示した通り、この項目配置格納エリア２２３ａａには、メニュー位置ポインタ２２３ａｂが取り得る各値（「００Ｈ」～「１９Ｈ」）に対応させて、メニュー項目を示すデータを格納するための記憶領域が設けられている。図１０５（ａ）の例では、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「００Ｈ」に対応する記憶領域に対して、メニュー項目「楽曲Ａ」に対応するデータが記憶され、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「０１Ｈ」に対応する記憶領域に対して、メニュー項目「楽曲Ｂ」に対応するデータが記憶されている。以降も、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「０ＢＨ」までは、楽曲のアルファベット順にデータが格納されている。また、「０ＢＨ」の次の「０ＣＨ」に対応する記憶領域には、「楽曲Ｑ」に対応するデータが格納されている。つまり、既に履歴エリアに格納されている「楽曲Ｎ」、「楽曲Ｏ」、および「楽曲Ｐ」に対応するデータがランダム選択エリアに対して重複して格納されることが回避される。

【０９９６】

メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「０ＣＨ」に対応する記憶領域から、「１６Ｈ」に対応する記憶領域までは、「００Ｈ」～「０ＢＨ」の範囲と同様に、楽曲のアルファベット順でデータが格納される。また、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値が「１７Ｈ」～「１９Ｈ」の範囲は、履歴エリアに対応しており、図１０５（ａ）の例では、「楽曲Ｎ」、「楽曲Ｏ」、および「楽曲Ｐ」に対応するデータがそれぞれ格納される。なお、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「１９Ｈ」に対応する記憶領域に対して、最も選択頻度が高い楽曲に対応するデータが格納され、「１８Ｈ」に対応する記憶領域に対して、２番目に選択頻度が高い楽曲に対応するデータが格納され、「１７Ｈ」に対応する記憶領域に対して、３番目に選択頻度が高い楽曲に対応するデータが格納される。

【０９９７】

本第１制御例では、選曲メニュー画面を表示させる場合に、この項目配置格納エリア２２３ａａに記憶されたデータ（メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値と、メニュー項目との対応関係）と、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの現在値とを比較して、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの現在値に対応する記憶領域に格納されているメニュー項目を、選曲エリアに配置する構成としている。また、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値の前後２つ分の値に対応する記憶領域に格納されているメニュー項目を、選曲エリアの上下にそれぞれ配置させる構成としている。例えば、図１０５（ａ）の例において、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値が「１９Ｈ」であれば、選曲エリアに対して「楽曲Ｐ」を示す項目が表示される。また、選曲エリアの１つ上には、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「１９Ｈ」よりも１つ上の値（即ち、「１８Ｈ」）に対応する記憶領域に格納されている「楽曲Ｏ」が配置される。同様に、選曲エリアの２つ上側には、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「１７Ｈ」に対応する「楽曲Ｎ」が配置される。逆に、選曲エリアの１つ下には、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「１９Ｈ」よりも１つ下の値に対応する項目が配置される。ここで、本制御例では、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの最大値である「１９Ｈ」の次の値は「００Ｈ」と判定されるように設定されている（同様に、最小値である「００Ｈ」の次（１つ下）の値は「１９Ｈ」と判定される）このため、選曲エリアの１つ下側、および２つ下側には、それぞれ「００Ｈ」、および「０１Ｈ」に対応する記憶領域に格納されている「楽曲Ａ」、および「楽曲Ｂ」がそれぞれ配置される。

【０９９８】

図１０４（ｂ）に戻って説明を続ける。メニュー位置ポインタ２２３ａｂは、上述した項目配置格納エリア２２３ａａのうち、選曲メニュー画面に表示させる項目の範囲を判別するために用いられるポインタである。上述した通り、選曲メニュー画面を表示させる場合は、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値に対応する記憶領域を中心として、５つの記憶領域に格納されているデータを読み出して、各データに対応する５つの項目を選曲メニュー画面に配置する構成としている。このメニュー位置ポインタ２２３ａｂは、初期値が「００Ｈ」に設定されており、選曲メニュー画面の表示中に上ボタンＵＢに対する押下を

検出する毎に、値が１ずつ減らされる。なお、「００Ｈ」の状態で上ボタンＵＢの押下を検出した場合は、最大値である「１９Ｈ」に更新される。また、選曲メニュー画面の表示中に下ボタンＤＢに対する押下を検出する毎に、値が１ずつ増やされる。なお、値が最大値である「１９Ｈ」となっている状態でさらに下ボタンＵＢに対する押下を検出した場合は、値が最小値である「００Ｈ」に更新される（図１１１のＳ５１１０参照）。また、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値は、大当たりとなる毎に初期値である「００Ｈ」にリセットされる（図１１４のＳ４４５２参照）。確変状態は、必ず大当たりの終了後に移行するため、大当たりとなった場合に初期値にリセットしておくことで、確変状態の開始時にメニュー位置ポインタ２２３ａｂの値を必ず「００Ｈ」に設定しておくことができる。

【０９９９】

選曲回数格納エリア２２３ａｃは、各楽曲（項目）の選択回数を記憶しておくための記憶領域である。項目配置格納エリア２２３ａａに対してメニュー項目の配置を設定する場合には、この選曲回数格納エリア２２３ａｃが参照されて、選択された回数が多い楽曲から順番に、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「１９Ｈ」，「１８Ｈ」，「１７Ｈ」に対応する記憶領域（即ち、履歴エリア）にデータが格納される。この選曲回数格納エリア２２３ａｃの詳細について、図１０５（ｂ）を参照して説明する。

【１０００】

図１０５（ｂ）は、選曲回数格納エリア２２３ａｃの内容の一例を示した図である。図１０５（ｂ）に示した通り、選曲回数格納エリア２２３ａｃは、楽曲の種別と、これまでに選択（選曲）された回数とを対応付けて記憶することが可能に構成されている。例えば、図１０５（ｂ）の例では、「楽曲Ａ」に対して選択回数として０回が対応付けて記憶され、楽曲Ｂに対して選択回数として１回が対応付けて記憶され、楽曲Ｃに対して選択回数として０回が対応付けて記憶されている。他の楽曲種別についても同様に、選択回数が対応付けて記憶されている。この選曲回数格納エリア２２３ａｃは、選曲メニュー画面の表示中に、遊技者が中央ボタンＣＢを押下することで１の楽曲の再生を決定する毎に、当該決定された楽曲に対応する選択回数に対して１が加算されて更新される（図１１１のＳ５１０８参照）。なお、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３はバックアップされていないので、パチンコ機１０の電源がオフになると、各楽曲の選択回数を示すデータはすべてクリアされる。

【１００１】

図１０４（ｂ）に戻って説明を続ける。選曲許可フラグ２２３ａｄは、楽曲を遊技者が選択可能な状態であるか否かを示すフラグである。この選曲許可フラグ２２３ａｄがオンであれば、任意の楽曲を選択可能な状態であることを示し、オフであれば、楽曲を選択することが不可能な状態であることを示す。この選曲許可フラグ２２３ａｄは、初期値がオフに設定されており、主制御装置１１０から出力される状態コマンドによって、確変状態へ移行したことが通知された場合にオンに設定される（図１１３のＳ５２１３参照）。また、大当たりの開始を示すオープニングコマンドを受信する毎に、オフにリセットされる（図１１４のＳ４４５１参照）。選曲許可フラグ２２３ａｄがオンの間は、楽曲の選択が可能な期間であると判別されて、操作ボタン２３０に対する押下が有効として扱われる。

【１００２】

メニュー表示フラグ２２３ａｅは、選曲メニュー画面（図１０２（ａ）参照）が表示されているか否かを示すフラグである。このメニュー表示フラグ２２３ａｅがオンであれば、選曲メニュー画面が表示されていることを示し、オフであれば、選曲メニュー画面が表示されていないことを示す。このメニュー表示フラグ２２３ａｅは、初期値がオフに設定されており、選曲メニュー画面の表示が設定された場合にオンに設定される（図１１１のＳ５１０５参照）。また、選曲メニュー画面が表示された状態で中央ボタンＣＢに対する押下を検出すると、選曲メニュー画面が閉じられると共に、このメニュー表示フラグ２２３ａｅがオフに設定される（図１１１のＳ５１０９参照）。また、大当たりの開始を示すオープニングコマンドを受信した場合にもオフにリセットされる（図１１４のＳ４４５１参照）。メニュー表示フラグ２２３ａｅがオンの間は、上ボタンＵＢ、または下ボタンＤ

Ｂに対する押下を検出する度に、対応する方向に選曲メニュー画面の各項目がシフトされる。また、中央ボタンＣＢに対する押下を検出することで、選曲エリアに配置されている項目の再生が設定されると共に、選曲メニュー画面が閉じられる。

【１００３】

次に、図１０６から図１０８を参照して、音声出力装置２２６の電気的構成について説明する。図１０６は、音声出力装置２２６の電気的構成を示したブロック図である。図１０６に示した通り、音声出力装置２２６は、音声ランプ制御装置１１３から出力されるデータを受信可能に接続されている。

【１００４】

図１０６に示した通り、音声出力装置２２６は、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ３０１が搭載されている。ＭＰＵ３０１には、当該ＭＰＵ３０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ３０２と、そのＲＯＭ３０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ３０３とが内蔵されている。

【１００５】

音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１は、入力ポート３０５、および音声合成部３０６と電気的に接続されている。音声ランプ制御装置１１３から音声出力装置２２６に対して、音声データを指定するコマンドを受信した場合には、そのコマンドが入力ポート３０５、およびバスライン３０４を介してＭＰＵ３０１へ入力される。また、音声ランプ制御装置１１３によって指定された音声データは、ＲＯＭ３０２から読み出されて、音声合成部３０６の、音声種別に対応するチャンネルに対して出力される。例えば、楽曲に対応する音声データは、ＣＮ１に対して出力され、効果音に対応する音声データは、ＣＮ２に対して出力され、警告音に対応する音声データは、ＣＮ３に対して出力される。

【１００６】

音声合成部３０６は、各チャンネルに入力された音声データを合成して、合成音声データとしてアンプ部３０７へと出力する公知の音声合成ＬＳＩで構成されている。合成音声データは、アンプ部３０７によって増幅され、スピーカー部３０８に入力される。これにより、スピーカー部３０８から、音声ランプ制御装置１１３によって指定された各種音声を出力することができる。

【１００７】

次に、図１０７（ａ）を参照して、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１に設けられているＲＯＭ３０２の構成について説明する。図１０７（ａ）に示した通り、ＲＯＭ３０２には、音声ファイル記憶エリア３０２ａが少なくとも設けられている。

【１００８】

音声ファイル記憶エリア３０２ａには、楽曲や効果音等を出力するために用いる音声ファイル（音声データ）が記憶されている記憶領域である。確変状態において、遊技者が選択可能な楽曲（楽曲Ａ～楽曲Ｚ）を再生するための音声ファイルも、この音声ファイル記憶エリア３０２ａに格納されている。各種音声データの出力が音声ランプ制御装置１１３により指示された場合には、この音声ファイル記憶エリア３０２ａから演出に対応する音声ファイルが読み出され、音声合成部３０６の対応するチャンネルに出力される。

【１００９】

この音声ファイル記憶エリア３０２ａの詳細について、図１０８を参照して説明する。図１０８は、音声ファイル記憶エリア３０２ａの構成を示したブロック図である。図１０８に示した通り、音声ファイル記憶エリア３０２ａには、各楽曲を再生するために用いられる複数のデータで構成された楽曲用データ群（楽曲Ａ用データ群３０２ａ１～楽曲Ｚ用データ群３０２ａ２６）や、各効果音を出力するために用いられるデータ（例えば、効果音Ａ用データ３０２ａ２７）等、音声出力装置２２６によって再生可能な全ての音声ファイル（音声データ）が格納されている。

【１０１０】

なお、上述した通り、確変状態中に再生可能な各楽曲（楽曲Ａ～楽曲Ｚ）に対応する音

声ファイル（楽曲Ａ用データ群３０２ａ１～楽曲Ｚ用データ群３０２ａ２６）は、それぞれ複数のデータで構成されている。これらの楽曲用データ群３０２ａ１～３０２ａ２６の構成について、図１０９を参照して説明する。

【１０１１】

図１０９は、楽曲用データ群の構成の一例を示した図である。図１０９に示した通り、楽曲用データ群は、楽曲のパート（区切り）単位の複数のデータで構成されている。より具体的には、図１０９に例示した通り、例えば、楽曲の前奏（所謂、イントロ）部分に対応するイントロ用データと、楽曲の最初のメロディ（所謂、Ａメロ部分）に対応するＡメロ１用データと、楽曲の２番目（Ａメロの次）のメロディ（所謂、Ｂメロ部分）に対応するＢメロ１用データと、楽曲において最も盛り上がる部分（所謂、サビ部分）に対応するサビ１用データと、楽曲の間奏部分に対応する間奏用データと、楽曲の２番のＡメロ部分に対応するＡメロ２用データと、楽曲の２番のＢメロ部分に対応するＢメロ２用データと、楽曲の２番のサビ部分に対応するサビ２用データと、楽曲のアウトロ部分に対応するアウトロ用データとで構成されている。これらのパート単位の音声データを、楽曲毎に定められている順番で再生（出力）することにより、１の楽曲が再生されるように構成している。このように構成することで、他の演出等で楽曲の一部分を使用する際（例えば、変動表示演出中に所定の楽曲のサビ部分を再生する場合等）に、音声データを転用することができる。言い換えれば、楽曲１曲分の音声データと、楽曲の一部分の音声データとを別々に記憶しておく必要が無いため、音声ファイル記憶エリア３０２ａの記憶容量を削減することができる。また、楽曲用データ群を構成する各データには、ＲＡＭ３０３に設定された後述する楽曲用ポインタ３０３ｂのポインタ値に対応するデータと、各データを再生した場合の再生時間とが対応付けて規定されている。本第１制御例では、楽曲用ポインタ３０３ｂの値の順番に再生を行う構成としている。即ち、再生中の楽曲用データの再生時間が経過した場合に、楽曲用ポインタ３０３ｂの値を１更新して、更新後のポインタ値に対応する楽曲用データを再生する構成としている。これにより、各楽曲用データを、毎回同じ順番で再生することができる。

【１０１２】

次に、図１０７（ｂ）を参照して、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１に設けられているＲＡＭ３０３の構成について説明する。図１０７（ｂ）は、ＲＡＭ３０３の構成を示したブロック図である。図１０７（ｂ）に示した通り、ＲＡＭ３０３は、楽曲用データ群格納エリア３０３ａと、楽曲用ポインタ３０３ｂと、最大値格納エリア３０３ｃと、楽曲用タイマ３０３ｄとが少なくとも設けられている。

【１０１３】

楽曲用データ群格納エリア３０３ａは、確変状態中に再生する楽曲に対応する音声ファイル（楽曲用データ群）を格納しておくための記憶領域である。確変状態中は、この楽曲用データ群格納エリア３０３ａに格納されている楽曲用データ群を楽曲用ポインタ３０３ｂの値の順番に再生していくことにより、１の楽曲を再生する構成となっている。この楽曲用データ群格納エリア３０３ａには、音声ランプ制御装置１１３より、確変状態の開始時に抽選で決定された楽曲の再生を指示するために出力されたコマンド（音声用抽選楽曲コマンド）、または遊技者が選択した楽曲の再生を指示するために出力されたコマンド（音声用選択楽曲コマンド）を受信した場合に、コマンドにより指示された楽曲に対応する楽曲用データ群が音声ファイル記憶エリア３０２ａから読み出されて格納される（図１１６のＳ９２０５，Ｓ９２１０参照）。

【１０１４】

なお、本第１制御例では、楽曲用データ群格納エリア３０３ａに格納された楽曲用データ群に基づいて楽曲の再生を開始する際に、楽曲が決定された経緯によって、再生位置を異ならせる構成としている。具体的には、確変状態の開始時に抽選で決定された楽曲の再生を開始する際は、サビ部分から再生を開始する（サビ１用データの再生を設定する）一方で、遊技者の選択によって決定された楽曲の再生を開始する場合には、楽曲の最初（イントロ部分）から再生を開始する（イントロ用データの再生を設定する）構成としている

。遊技者が選択した楽曲については、遊技者が楽曲の最初からじっくりと聴きたいと考えている可能性が高いのに対して、ランダムに選択された楽曲については、少しでも気に入らなければ遊技者が即座に楽曲を変更してしまう可能性があるためである。よって、ランダムに選択された楽曲については、楽曲の中で最も盛り上がる部分であるサビ部分から再生を開始させることにより、少なくとも楽曲の最も特徴的な部分を遊技者に聴かせた上で、楽曲を変更するかどうかの判断を行わせることができる。これにより、ランダムに選曲された楽曲の良さ（特徴）を最大限、遊技者に伝達する（理解させる）ことができるので、遊技者の好みの楽曲を増加させ易くする（ランダムに選曲された楽曲の中から新たに気に入る楽曲を発見し易くする）ことができる。従って、確変状態における遊技の興趣を向上させることができる。

【１０１５】

楽曲用ポインタ３０３ｂは、楽曲用データ群格納エリア３０３ａに格納された楽曲用データ群のうち、いずれのデータを再生中であるかを示すためのポインタである。この楽曲用ポインタ３０３ｂは、遊技者が選択した楽曲の再生が指示された（音声用選択楽曲コマンドにより楽曲が通知された）場合に、値が「００Ｈ」に設定される（図１１６のＳ９２０６参照）。また、これに伴って、ポインタ値「００Ｈ」に対応するイントロ用データの再生が設定される。一方、確変状態の開始時にランダムに選択された楽曲の再生が指示された（音声用抽選楽曲コマンドにより楽曲が通知された）場合に、サビ１部分に対応する値が設定される（図１１６のＳ９２１１参照）。この楽曲用ポインタ３０３ｂの値は、楽曲用データ群格納エリア３０３ａに設定されている１の楽曲用データの再生が終了する毎に、値が１ずつ更新される。また、楽曲用ポインタ３０３ｂの値が、楽曲の種別毎に設定されている最大値（本第１制御例では、アウトロ部分の１つ前に対応するポインタ値）となっている状態で、更にポインタ値が更新される際には、値が「０１Ｈ」に更新される。

【１０１６】

ここで、アウトロ部分の１つ前まで再生を終了した場合に、アウトロ部分、およびイントロ部分を再生させずに、楽曲用ポインタ３０３ｂの値を、Ａメロ１部分に対応する「０１Ｈ」に更新しているのは、楽曲が繰り返し再生された場合に、楽曲の切れ目を遊技者に対して認識させ難くするためである。仮に、楽曲のアウトロ部分まで再生した後、再度、イントロ部分から再生させることで楽曲を繰り返し再生させる構成にすると、楽曲の切れ目を遊技者が容易に認識できてしまう。この場合、楽曲の切れ目が気になってしまい、確変状態中における遊技に集中し難くなってしまう可能性がある。これに対して本制御例では、楽曲を繰り返し再生する場合に、楽曲におけるアウトロ部分、およびイントロ部分を飛ばしてＡメロ１部分に戻る構成としているので、より自然な繋がりで楽曲をループさせることができる。よって、楽曲の切れ目に遊技者が気付き難くなるため、遊技者に対してより集中して確変状態中における遊技を行わせることができる。

【１０１７】

最大値格納エリア３０３ｃは、楽曲用ポインタ３０３ｂの最大値を一時的に記憶しておくための記憶領域である。上述した通り、本第１制御例では、Ａメロ１部分から、アウトロ部分の１つ手前の部分までを繰り返し再生する構成としているが、アウトロ部分の１つ手前の部分に対応するポインタ値は、楽曲によって異なる可能性がある。楽曲によっては、Ｂメロの次にＣメロが設定されていたり、サビが複数種類設定されていたり、間奏が設定されていなかったりする場合があり、図１０９に示したデータ構成とは異なっている場合がある。よって、楽曲用データ群を楽曲用データ群格納エリア３０３ａに格納して楽曲の再生を設定する場合には、この最大値格納エリア３０３ｃに対して、再生しようとしている楽曲に対応する楽曲用ポインタ３０３ｂの最大値を予め設定しておく構成としている（図１１６のＳ９２０７，Ｓ９２１２参照）。そして、楽曲用データ群格納エリア３０３ａに設定した１の楽曲用データの再生が終了する毎に、楽曲用ポインタ３０３ｂの値と、最大値格納エリア３０３ｃに格納されている最大値とを比較して、アウトロ部分の１つ手前の部分までの再生が終了したか（楽曲用ポインタ３０３ｂを「０１Ｈ」に戻すべきタイミングか）どうかを判別可能に構成している。これにより、楽曲毎にデータ構成が異なっ

ていたとしても、イントロ部分とアウトロ部分とを確実にスキップしてループ再生させることができる。

【１０１８】

楽曲用タイマ３０３ｄは、再生中の楽曲用データの再生時間を計時するタイマである。この楽曲用タイマ３０３ｄには、新たな楽曲用データの再生を設定する度に、当該楽曲用データの再生時間に対応するタイマ値が設定される。なお、各楽曲用データの再生時間は、楽曲用データ群格納エリア３０３ａにおいて、楽曲用データの種別に対応付けて規定される。楽曲の再生中は、この楽曲用タイマ３０３ｄの値に基づいて、再生時間が経過したかどうかを判別する。なお、図示については省略したが、この楽曲用タイマ３０３ｄは、定期的（例えば、１ミリ秒毎）に更新される。

【１０１９】

＜第１制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１１０から図１１４を参照して、本第１制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１１０は、本第１制御例における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理８を示したフローチャートである。

【１０２０】

この第１制御例におけるメイン処理８（図１１０参照）のうち、Ｓ４１０１～Ｓ４１１１、およびＳ４１１３～Ｓ４１１８の各処理では、それぞれ第１実施形態におけるメイン処理（図３４参照）のＳ４１０１～Ｓ４１１１、およびＳ４１１３～Ｓ４１１８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１制御例におけるメイン処理８（図１１０参照）では、Ｓ４１１１の演出更新処理が終了した後で、操作ボタン２３０に対する操作（押下）を監視して、操作を検出した場合に対応する制御を実行するための操作検出処理を実行し（Ｓ４１４１）、処理をＳ４１４２へと移行する。この操作検出処理（Ｓ４１４１）の詳細については、図１１１を参照して後述する。

【１０２１】

また、Ｓ４１４１の処理が終了するか、または、Ｓ４１０１の処理において、前回の処理から１ミリ秒が経過していないと判別した場合は（Ｓ４１０１：Ｎｏ）、第１実施形態におけるコマンド判定処理（図３６参照）に代えて、コマンド判定処理８を実行し（Ｓ４１４２）、処理をＳ４１１３へと移行する。このコマンド判定処理８（Ｓ４１４２）の詳細については、図１１２を参照して後述する。

【１０２２】

次に、図１１１を参照して、上述した操作検出処理（Ｓ４１４１）の詳細について説明する。図１１１は、この操作検出処理（Ｓ４１４１）を示すフローチャートである。操作検出処理（Ｓ４１４１）では、まず、操作ボタン２３０に対する操作（押下）を検出したかを判別する（Ｓ５１０１）。このＳ５１０１の処理では、操作ボタン２３０の各ボタンに接続された信号線の出力を検出して、何れかの出力がＨとなっていれば、操作ボタン２３０に対する操作を検出したと判別する。

【１０２３】

Ｓ５１０１の処理において、操作ボタン２３０に対する操作を検出していない（即ち、全てのボタンに対応する信号の出力がＬである）と判別した場合は（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、そのまま処理を終了する。一方、操作ボタン２３０に対する操作を検出した（即ち、何れかのボタンに対応する信号の出力がＨである）と判別した場合は（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、次に、選曲許可フラグ２２３ａｄがオンであるかを判別し（Ｓ５１０２）、選曲許可フラグ２２３ａｄがオフであれば（Ｓ５１０２：Ｎｏ）、楽曲を選択することができない期間であることを意味し、操作ボタン２３０に対する操作が無効とされるので、そのまま本処理を終了する。

【１０２４】

一方、Ｓ５１０２の処理において、選曲許可フラグ２２３ａｄがオンであると判別した場合は（Ｓ５１０２：Ｙｅｓ）、次に、メニュー表示フラグ２２３ａｅがオンであるか否

かを判別する（Ｓ５１０３）。Ｓ５１０３の処理において、メニュー表示フラグ２２３ａｅがオフであると判別した場合は（Ｓ５１０３：Ｎｏ）、選曲メニュー画面の表示を設定し（Ｓ５１０４）、メニュー表示フラグ２２３ａｅをオンに設定して（Ｓ５１０５）、本処理を終了する。これらの処理により、確変状態中で、且つ、選曲メニュー画面が表示されていない場合には、押下されたボタンの種別によらず、選曲メニュー画面を表示させることができる。

【１０２５】

これに対し、Ｓ５１０３の処理においてメニュー表示フラグ２２３ａｅがオンであると判別した場合は（Ｓ５１０３：Ｙｅｓ）、遊技者によって操作（押下）されたボタンの種別に応じて異なる制御を実行する。具体的には、まず、Ｓ５１０１の処理により検出されたのが、中央ボタンＣＢに対する操作であるかを判別し（Ｓ５１０６）、今回検出された操作が、中央ボタンＣＢに対する操作であると判別した場合は（Ｓ５１０６：Ｙｅｓ）、現在のメニュー位置ポインタ２２３ａｂの値に対応する楽曲の再生を音声出力装置２２６に対して通知するための音声用選択楽曲コマンドを設定する（Ｓ５１０７）。

【１０２６】

Ｓ５１０７の処理が終了すると、次いで、選曲回数格納エリア２２３ａｃに設定されている各記憶領域のうち、Ｓ５１０７の処理によって再生が設定された（選択された）楽曲の選曲回数に１を加算して更新し（Ｓ５１０８）、選曲メニュー画面を閉じると共にメニュー表示フラグ２２３ａｅをオフに設定して（Ｓ５１０９）、本処理を終了する。

【１０２７】

一方、Ｓ５１０６の処理において、中央ボタンＣＢに対する操作を検出していないと判別した場合は（Ｓ５１０６：Ｎｏ）、操作を検出したボタンの種別に応じて、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値を更新する（Ｓ５１１０）。このＳ５１１０の処理では、上ボタンＵＢの押下を検出していた場合に、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値から１を減算する一方で、下ボタンＤＢの押下を検出していた場合に、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値に１を加算する。なお、メニュー位置ポインタ２２３ａｂが「００Ｈ」の状態で上ボタンＵＢの押下を検出した場合には、ポインタ値が最大値である「１９Ｈ」に更新される。また、メニュー位置ポインタ２２３ａｂが最大値である「１９Ｈ」となっている状態で下ボタンＤＢの押下を検出した場合には、ポインタ値が「００Ｈ」に更新される。

【１０２８】

Ｓ５１１０の処理が終了すると、次に、Ｓ５１１０の処理により更新された後のメニュー位置ポインタ２２３ａｂの値に応じて選曲メニュー画面の表示態様を更新し（Ｓ５１１１）、本処理を終了する。このＳ５１１１の処理では、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値に対応する項目（楽曲の種別を示す画像）を選曲エリアに配置すると共に、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの現在値の前後２つの値に対応する項目（楽曲の種別を示す画像）を、それぞれ選曲エリアの上下に配置する。

【１０２９】

この操作検出処理（図１１１参照）を実行することで、操作ボタン２３０に対する操作内容（押下を検出したボタンの種別）に応じて選曲メニュー画面の更新や、楽曲の決定等を、遊技者の思い通りに実行することができる。

【１０３０】

次に、図１１２を参照して、本第１制御例における音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理８（Ｓ４１４２）について説明する。このコマンド判定処理８（Ｓ４１４２）は、上述した通り、第１実施形態におけるコマンド判定処理（図３６参照）に代えて実行される処理である。

【１０３１】

このコマンド判定処理８（図１１２参照）のうち、Ｓ４３０１～Ｓ４３０９，Ｓ４３１１～Ｓ４３１３、およびＳ４３１５の各処理では、それぞれ第１実施形態におけるコマンド判定処理（図３６参照）のＳ４３０１～Ｓ４３０９，Ｓ４３１１～Ｓ４３１３、およびＳ４３１５の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１制御例におけるコマンド判

定処理８（図１１２参照）では、Ｓ４３０９の処理において、状態コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４３０９：Ｙｅｓ）、次いで、受信した状態コマンドにより通知された遊技状態に応じた制御を実行するための状態コマンド処理を実行して（Ｓ４３５１）、本処理を終了する。この状態コマンド処理（Ｓ４３５１）の詳細については、図１１３を参照して後述する。

【１０３２】

また、本第１制御例におけるコマンド判定処理８（図１１２参照）では、Ｓ４３１３の処理において、当たり関連のコマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４３１３：Ｙｅｓ）、第１実施形態における当たり関連処理（図３７参照）に代えて、当たり関連処理８を実行して（Ｓ４３５２）、本処理を終了する。この当たり関連処理８（Ｓ４３５２）の詳細については、図１１４を参照して後述する。

【１０３３】

次に、図１１３を参照して、上述した状態コマンド処理（Ｓ４３５１）の詳細について説明する。図１１３は、この状態コマンド処理（Ｓ４３５１）を示したフローチャートである。この状態コマンド処理（Ｓ４３５１）は、上述した通り、状態コマンドにより通知された遊技状態に応じた制御を行うための処理である。

【１０３４】

この状態コマンド処理（図１１３参照）では、まず、主制御装置１１０から受信した状態コマンドにより通知された遊技状態に応じて、遊技状態格納エリア２２３ｉのデータを更新する（Ｓ５２０１）。即ち、状態コマンドにより通知された遊技状態に応じた情報に基づき、特別図柄の確変状態、且つ普通図柄の時短状態が通知された場合には、遊技状態格納エリア２２３ｉの下位２ビットを「１１Ｂ」に設定し、特別図柄の低確率状態、且つ普通図柄の時短状態が通知された場合には、遊技状態格納エリア２２３ｉの下位２ビットを「０１Ｂ」に設定し、特別図柄の低確率状態、且つ普通図柄の通常状態が通知された場合には、遊技状態格納エリア２２３ｉの下位２ビットを「００Ｂ」に設定する。これにより、パチンコ機１０の遊技状態が変更された場合に、その変更を音声ランプ制御装置１１３が容易に把握することができる。

【１０３５】

Ｓ５２０１の処理が終了すると、次いで、確変状態（特別図柄の確変状態、且つ普通図柄の時短状態）への移行を示す状態コマンドであるか否かを判別して（Ｓ５２０２）、確変状態への移行を示す状態コマンドではないと判別した場合は（Ｓ５２０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ５２０２の処理において、確変状態への移行を示す状態コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５２０２：Ｙｅｓ）、次いで、選曲回数格納エリア２２３ａｃ（図１０５（ｂ）参照）から、再生回数が多い順に最大３つのデータを読み出す（Ｓ５２０３）。なお、電源投入後、遊技者が選択した楽曲の数が３つに満たない場合は、選択した楽曲のみ（即ち、３つ未満のデータ）を読み出す。また、電源投入後、１回も楽曲を選択していない（即ち、選曲回数格納エリア２２３ａｃの全ての楽曲種別に対応する選曲回数が０である）場合には、Ｓ５２０３の処理ではデータが読み出されることはない。

【１０３６】

Ｓ５２０３の処理が終了すると、次いで、Ｓ５２０３の処理で読み出した最大３つのデータを、項目配置格納エリア２２３ａａにおける履歴エリア（メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「１７Ｈ」～「１９Ｈ」に対応する記憶領域）に格納し（Ｓ５２０４）、選曲メニュー画面における選曲エリアに配置する項目（楽曲）を抽選により決定する（Ｓ５２０５）。なお、Ｓ５２０４の処理において、Ｓ５２０３の処理によって読み出されたデータが３つ未満だった場合には、履歴エリアの全て（３つ）の記憶領域にデータを格納することができないため、履歴エリアのうち、１又は複数の記憶領域が空きエリアとなる。Ｓ５２０５の処理が終了すると、次に、Ｓ５２０５の処理による抽選で決定した項目が、既に履歴エリアに格納済みの項目（楽曲）であるかを判別し（Ｓ５２０６）、履歴エリアに格納済みの項目であれば（Ｓ５２０６：Ｙｅｓ）、選曲エリアと履歴エリアとに同一の項

目（楽曲）が重複して配置されることを防止するために、再度、Ｓ５２０５の処理に戻って抽選をやり直す。

【１０３７】

一方、Ｓ５２０６の処理において、Ｓ５２０５の処理による抽選で決定した項目（楽曲）が履歴エリアに格納済みの項目ではないと判別した場合は（Ｓ５２０６：Ｎｏ）、Ｓ５２０５の処理による抽選で決定した項目に対応する楽曲の再生を通知するための音声用抽選楽曲コマンドを設定する（Ｓ５２０７）。ここで設定された音声用抽選楽曲コマンドは、メイン処理８（図１１０参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）によって、音声出力装置２２６に対して出力される。音声出力装置２２６は、音声用抽選楽曲コマンドを受信すると、コマンドにより指定された楽曲がサビ１部分から再生されるように設定する。ここで、ランダムな抽選で選択された楽曲を、サビ１部分から再生するのは、少しでも気に入らなければ遊技者が即座に楽曲を変更してしまう可能性があるためである。よって、ランダムに選択された楽曲については、楽曲の中で最も盛り上がる部分であるサビ部分から再生を開始させることにより、少なくとも楽曲の最も特徴的な部分を遊技者に聴かせた上で、楽曲を変更するかどうかの判断を行わせることができる。これにより、ランダムに選曲された楽曲の良さを最大限、遊技者に伝達することができるので、遊技者の好みの楽曲を増加させ易くする（ランダムに選曲された楽曲の中から新たに気に入る楽曲を発見し易くする）ことができる。従って、確変状態における遊技の興趣を向上させることができる。

【１０３８】

Ｓ５２０７の処理が終了すると、次いで、Ｓ５２０５の処理による抽選で決定した項目を、項目配置格納エリア２２３ａａにおけるメニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「００Ｈ」に対応する記憶領域に格納し（Ｓ５２０８）、直前に格納した項目に続けて配置するべき順番の項目を、項目順記憶エリア２２２ａａに規定されている並び順（即ち、楽曲のアルファベット順）を参照して特定する（Ｓ５２０９）。そして、Ｓ５２０９の処理で特定した項目（楽曲）が、項目配置格納エリア２２３ａａにおけるメニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「００Ｈ」に対応する記憶領域に格納したデータ（項目）であるかを判別し（Ｓ５２１０）、項目配置格納エリア２２３ａａにおけるメニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「００Ｈ」に対応する記憶領域に格納した項目以外の項目を特定したと判別した場合には（Ｓ５２１０：Ｎｏ）、履歴エリアに既に格納済みの項目を特定したか否かを判別する（Ｓ５２１１）。

【１０３９】

Ｓ５２１１の処理において、履歴エリアに格納していないデータをＳ５２０９の処理で特定したと判別した場合は（Ｓ５２１１：Ｎｏ）、Ｓ５２０９の処理で特定した項目を、Ｓ５２０８の処理、または前回のＳ５２１２の処理において格納した記憶領域の次の記憶領域に格納し（Ｓ５２１２）、処理をＳ５２０９に戻す。これに対し、Ｓ５２１１の処理において、Ｓ５２０９の処理で特定した項目が、既に履歴エリアに格納済みの項目であると判別した場合は（Ｓ５２１１：Ｙｅｓ）、特定した項目を項目配置格納エリア２２３ａａに格納せずに（Ｓ５２１２の処理をスキップして）、処理をＳ５２０９へと戻す。移行は、Ｓ５２１０の処理において、「００Ｈ」に対応する記憶領域に格納した項目を特定するまで、項目順記憶エリア２２２ａａに規定されている順番で項目を特定するＳ５２０９の処理と、特定した項目を項目配置格納エリア２２３ａａに格納するＳ５２１２の処理とを繰り返す。

【１０４０】

また、Ｓ５２１０の処理において、Ｓ５２０９の処理により特定した項目が、項目配置格納エリア２２３ａａにおけるメニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「００Ｈ」に対応する記憶領域に格納した項目であると判別した場合は（Ｓ５２１０：Ｙｅｓ）、項目配置格納エリア２２３ａａにおけるメニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「００Ｈ」～「１９Ｈ」の全てに対応する記憶領域に項目を格納し、一周して「００Ｈ」に戻ってきたことを意味するので、Ｓ５２０９～Ｓ５２１２の各処理のループを終了し、処理をＳ５２１３へと

移行する。Ｓ５２１３の処理では、選曲許可フラグ２２３ａｄをオンに設定して（Ｓ５２１３）、本処理を終了する。Ｓ５２０９～Ｓ５２１２の処理を繰り返すことにより、Ｓ５２０４の処理において履歴エリアに格納されたデータの個数に関係なく、Ｓ５２０４，Ｓ５２０５の処理によりデータが格納された領域以外の全ての記憶領域に対して、重複無く確実にデータを格納することができる。

【１０４１】

この状態コマンド処理（図１１３参照）を実行することにより、選曲メニュー画面の構成の初期配置を設定することができる。また、遊技者が選択した回数が多い順に最大３つの項目（楽曲）を、選曲メニュー画面における履歴エリアに配置させることができる。即ち、選曲エリアの上側３つ分の配置に対して、これまでの遊技において遊技者が選択した回数が多い項目（遊技者が選択する可能性が高い項目）を配置させることができる。よって、毎回の確変状態において、遊技者がこれまでに繰り返し選択してきた項目（即ち、遊技者が今回の確変状態でも選択する可能性が高い項目）を、少ない手間で選択させることができるので、遊技者に対して楽曲（項目）を選択する際に煩わしさを感じさせ難くすることができる。

【１０４２】

また、確変状態となる毎に、最初に再生される楽曲をランダムな抽選により決定することができる。これにより、少なくとも確変状態に移行した直後は、ランダムに選択した楽曲を再生させることができるので、選択する頻度が高い楽曲以外の楽曲を聴く機会を遊技者に与えることができる。よって、パチンコ機１０に設定されている複数の楽曲を無駄なく再生することができる。また、ランダムに選択された楽曲を聴くうちに、当該楽曲を遊技者が気に入り、次回以降の確変状態でも再生させたいと考える可能性がある。よって、遊技者の好みの楽曲を増加させることができるので、確変状態における遊技の興趣を向上させることができる。また、同じ楽曲ばかりを選択し続けることで、遊技が単調となってしまうことを抑制（防止）できる。

【１０４３】

次に、図１１４を参照して、上述した当たり関連処理８（Ｓ４３５２）の詳細について説明する。図１１４は、この当たり関連処理８（Ｓ４３５２）を示したフローチャートである。この第１制御例における当たり関連処理８（Ｓ４３５２）のうち、Ｓ４４０１～Ｓ４４１０の各処理では、それぞれ第１実施形態における当たり関連処理（図３７参照）と同一の処理が実行される。

【１０４４】

また、本第１制御例における当たり関連処理８（図１１４参照）では、Ｓ４４０６の処理が終了すると、選曲許可フラグ２２３ａｄと、メニュー表示フラグ２２３ａｅとをいずれもオフにリセットし（Ｓ４４５１）、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値を「００Ｈ」にリセットして（Ｓ４４５２）、本処理を終了する。Ｓ４４５１，Ｓ４４５２の各処理を実行することで、選曲メニュー画面に関連するフラグやポインタを、オープニングコマンドを受信する毎（即ち、大当たりに当選する毎）にリセットすることができる。

【１０４５】

なお、本第１制御例では、選曲メニュー画面に関連するフラグやポインタのリセットを、大当たりに当選する毎にリセットする構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、確変状態において大当たりに当選した場合にのみ、リセット処理を実行する構成としてもよい。また、確変状態の開始時にリセット処理を実行する構成としてもよい。

【１０４６】

＜第１制御例における音声出力装置の制御処理について＞

次に、図１１５から図１１７を参照して、本第１制御例における音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図１１５（ａ）を参照して、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行されるメイン処理について説明する。図１１５（ａ）は、このメイン処理の内容を示したフローチャートである。

【１０４７】

この音声出力装置２２６のメイン処理が実行されると、まず、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を実行する（Ｓ９００１）。このコマンド判定処理（Ｓ９００１）の詳細については、図１１６を参照して後述する。Ｓ９００１の処理後は、音声データの再生およびデータの切り替えを設定するための音声設定処理を実行する（Ｓ９００２）。この音声設定処理（Ｓ９００２）の詳細については、図１１７を参照して後述する。

【１０４８】

Ｓ９００２の処理が終了すると、ワークＲＡＭ３０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ９００３）。Ｓ９００３の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ９００３：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ９００５）、電源断処理を実行する（Ｓ９００６）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ９００７）、その後、処理を無限ループする。

【１０４９】

一方、Ｓ９００３の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ９００３：Ｎｏ）、ＲＡＭ３０３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ３０３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ９００４）、ＲＡＭ３０３が破壊されていなければ（Ｓ９００４：Ｎｏ）、Ｓ９００１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ３０３が破壊されていれば（Ｓ９００４：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【１０５０】

次に、図１１５（ｂ）を参照して、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行されるコマンド割込処理について説明する。図１１５（ｂ）は、このコマンド割込処理の内容を示したフローチャートである。

【１０５１】

このコマンド割込処理（図１１５（ｂ）参照）は、音声ランプ制御装置１１３からコマンドを受信する毎に実行する処理である。

【１０５２】

このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ＲＡＭ３０３に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して（Ｓ９１０１）、終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【１０５３】

次に、図１１６を参照して、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行されるメイン処理（図１１５（ａ）参照）内の一処理であるコマンド判定処理（Ｓ９００１）について説明する。このコマンド判定処理（Ｓ９００１）では、音声ランプ制御装置１１３から受信した各種コマンドの種別に応じた制御を実行する。図１１６は、このコマンド判定処理（Ｓ９００１）の内容を示したフローチャートである。

【１０５４】

コマンド判定処理（図１１６参照）では、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ９２０１）、未処理の新規コマンドがなければ（Ｓ９２０１：Ｎｏ）、コマンド判定処理を終了してメイン処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ９２０１：Ｙｅｓ）、オン状態で新規コマンドを処理したことを示す新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ９２０２）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（Ｓ９２０３）。

【１０５５】

そして、未処理のコマンドの中に、まず、遊技者が操作ボタン２３０に対する操作によって選択した楽曲を通知するための音声用選択楽曲コマンドがあるか否かを判別して（Ｓ９２０４）、音声用選択楽曲コマンドがあると判別した場合には（Ｓ９２０４：Ｙｅｓ）

、コマンドにより通知された楽曲に対応する音声ファイル（楽曲用データ群）を、ＲＯＭ３０２の音声ファイル記憶エリア３０２ａから読み出して、読み出した楽曲用データ群を楽曲用データ群格納エリア３０３ａに格納する（Ｓ９２０５）。次に、楽曲用ポインタ３０３ｂの値に「００Ｈ」を設定し、イントロ用データの再生時間に対応するタイマ値を楽曲用タイマ３０３ｄに設定する（Ｓ９２０６）。これにより、遊技者が操作ボタン２３０を操作して選択した楽曲を、先頭から再生することができるので、遊技者が選択した楽曲を遊技者に対してじっくりと（楽曲の先頭から完全な形で）聴かせることができる。

【１０５６】

Ｓ９２０６の処理が終了すると、次いで、今回楽曲用データ群格納エリア３０３ａに格納した楽曲用データ群に対応する楽曲用ポインタ３０３ｂの最大値を、最大値格納エリア３０３ｃに格納し（Ｓ９２０７）、イントロ用データの再生を設定して（Ｓ９２０８）、本処理を終了する。

【１０５７】

一方、Ｓ９２０４の処理において、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドの中に、音声用選択楽曲コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ９２０４：Ｎｏ）、次いで、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドの中に、確変状態となったことに基づいてランダムに選択された楽曲を通知するための音声用抽選楽曲コマンドがあるか否かを判別する（Ｓ９２０９）。Ｓ９２０９の処理において、音声用抽選楽曲コマンドがあると判別した場合は（Ｓ９２０９：Ｙｅｓ）、受信した音声用抽選楽曲コマンドが示す楽曲に対応する音声ファイル（楽曲用データ群）を音声ファイル記憶エリア３０２ａから読出して、読み出した楽曲用データ群を、楽曲用データ群格納エリア３０３ａに格納する（Ｓ９２１０）。

【１０５８】

Ｓ９２１０の処理が終了すると、次いで、楽曲用ポインタ３０３ｂの値に対して、サビ１部分に対応するポインタ値を設定すると共に、サビ１用データの再生時間に対応するタイマ値を楽曲用タイマ３０３ｄに設定する（Ｓ９２１１）。そして、今回楽曲用データ群格納エリア３０３ａに格納した楽曲用データ群に対応する楽曲用ポインタ３０３ｂの最大値を、最大値格納エリア３０３ｃに格納し（Ｓ９２１２）、サビ１用データの再生を設定して（Ｓ９２１３）、本処理を終了する。

【１０５９】

これに対し、Ｓ９２０９の処理において、音声ランプ制御装置１１３から音声用選択楽曲コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ９２０９：Ｎｏ）、音声ランプ制御装置１１３から受信したその他のコマンドに応じた処理を実行して（Ｓ９２１４）、処理をＳ９２０１へと戻す。このＳ９２１４の処理では、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドが、例えば、効果音の再生を指示するコマンドであれば、コマンドによって指定された種別の効果音の再生を設定する。また、警告音の再生を指示するコマンドであれば、コマンドによって指定された種別の警告音の再生を設定する。

【１０６０】

次に、図１１７を参照して、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により、メイン処理（図１１５（ａ）参照）の中で実行される音声設定処理（Ｓ９００２）の詳細について説明する。図１１７は、この音声設定処理（Ｓ９００２）を示したフローチャートである。

【１０６１】

この音声設定処理（図１１７参照）では、まず、確変状態中の楽曲を再生中であるか否かを判別し（Ｓ９３０１）、確変状態中の楽曲の再生中ではないと判別した場合は（Ｓ９３０１：Ｎｏ）、単発の効果音や警告音等を再生しているか、音声が出力されていないことを意味し、音声の再生中に他の音声データへの切り替えを行う可能性が無いので、そのまま本処理を終了する。

【１０６２】

一方、Ｓ９３０１の処理において、確変状態中の楽曲を再生中であると判別した場合は（Ｓ９３０１：Ｙｅｓ）、次に、再生中の楽曲用データの終了タイミングであるかを判別

する（Ｓ９３０２）。即ち、楽曲用タイマ３０３ｄの値が０になったかを判別し、楽曲用データの再生終了タイミングではない（即ち、楽曲用タイマ３０３ｄの値が０になっていない）と判別した場合は（Ｓ９３０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１０６３】

これに対して、Ｓ９３０２の処理において、再生中の楽曲用データの終了タイミングになった（即ち、楽曲用タイマ３０３ｄの値が０になった）と判別した場合は（Ｓ９３０２：Ｙｅｓ）、楽曲用データ群格納エリア３０３ａのうち、今回再生が終了した楽曲用データの次の楽曲用データの再生を設定するための処理を実行する。具体的には、まず、最大値格納エリア３０３ｃに格納されているデータ（今回再生中の楽曲用データ群に対応する最大値）と、楽曲用ポインタ３０３ｂの現在の値とを比較して（Ｓ９３０３）、楽曲用ポインタ３０３ｂの値が今回の楽曲用データ群に対応する最大値（最大値格納エリア３０３ｃに格納されているデータ）に一致したか否かを判別する（Ｓ９３０４）。

【１０６４】

Ｓ９３０４の処理において、楽曲用ポインタ３０３ｂの値が、今回の楽曲用データ群に対応する最大値に一致していないと判別した場合は（Ｓ９３０４：Ｎｏ）、楽曲用ポインタ３０３ｂの値に１を加算して更新し（Ｓ９３０５）、処理をＳ９３０７へと移行する。これに対し、Ｓ９３０４の処理において、楽曲用ポインタ３０３ｂの値が、今回の楽曲用データ群に対応する最大値に一致したと判別した場合は（Ｓ９３０４：Ｙｅｓ）、楽曲用ポインタ３０３ｂの値を「０１Ｈ」に更新し（Ｓ９３０６）、処理をＳ９３０７へと移行する。このＳ９３０６の処理により、楽曲用ポインタ３０３ｂの値を「０１Ｈ」に更新しておくことで、設定されている楽曲のＡメロ１部分に戻ってループ再生を行うことができる。即ち、イントロ部分とアウトロ部分とをスキップしてループ再生を行うことができる。

【１０６５】

ここで、仮に、楽曲のループ再生を行う場合において、楽曲のアウトロ部分まで再生した後、再度、イントロ部分から再生させることでループ再生する構成にすると、楽曲の切れ目を遊技者が容易に認識できてしまう。この場合、楽曲の切れ目が気になってしまい、確変状態中における遊技に遊技者が集中し難くなってしまう可能性がある。これに対して本第１制御例では、楽曲を繰り返し再生する場合に、楽曲におけるアウトロ部分、およびイントロ部分を飛ばしてＡメロ１部分に戻る構成としているので、より自然な繋がりで楽曲をループさせることができる。よって、楽曲の切れ目に遊技者が気付き難くなるため、遊技者に対してより集中して確変状態中における遊技を行わせることができる。

【１０６６】

Ｓ９３０５、またはＳ９３０６の処理が終了した後で実行されるＳ９３０７の処理では、更新後の楽曲用ポインタ３０３ｂの値に対応する１の楽曲用データを、楽曲用データ群格納エリア３０３ａから読み出し（Ｓ９３０７）、読み出した楽曲用データの再生を設定して（Ｓ９３０８）、本処理を終了する。

【１０６７】

この音声設定処理（図１１７参照）を実行することにより、確変状態中において、設定されている楽曲のイントロ部分とアウトロ部分とをスキップしてループ再生を行うことができる。

【１０６８】

以上説明した通り、本第１制御例におけるパチンコ機１０では、通常遊技中における所定期間（例えば、確変状態が設定されている期間）において、第３図柄表示装置８１に対して、遊技者の操作ボタン２３０に対する操作に連動して表示態様（選曲エリアに点灯した見た目の態様で表示される項目）が可変する選曲メニュー画面を表示させる構成とし、当該選曲メニュー画面が表示された状態で遊技者によって中央ボタン２３０が押下された場合に、選曲メニュー画面の表示態様（選曲エリアに表示されている項目）に応じた楽曲（音声演出）を再生する（実行する）構成とした。また、所定期間となった後で、最初に表示される選曲メニュー画面の構成を、遊技者がこれまで（少なくとも前回）に選択した

楽曲の種別（音声演出の種別）に基づいて可変させる構成としている。
【１０６９】
より具体的には、確変状態へと移行した場合に、まず、複数の楽曲（楽曲Ａ～Ｚ）の中からランダムに１曲（１の音声演出の種別）を選択して選曲エリアに配置する項目として決定すると共に、当該選択した楽曲の再生を開始させる構成としている。また、確変状態の間に、遊技者が操作ボタン２３０を操作することで、遊技者の任意の楽曲（任意の演出）を選択することができるように構成している。確変状態への移行時に、１の楽曲をランダムに選択して再生する構成とすることで、遊技者によって楽曲が選択されるまでの間（楽曲が選択されていない状態の間）も、楽曲を再生しておくことができるので、遊技者に有利な確変状態となったことに対する遊技者の満足感をより大きくすることができる。また、操作ボタン２３０に対する操作によって楽曲を選曲するための画面（選曲メニュー画面）の初期配置として、確変状態の開始時にランダムに選択された楽曲の種別とは無関係に、遊技者が選択する可能性が高いと考えられる楽曲（これまでの遊技において遊技者によって選択された回数が多い楽曲）を、操作ボタン２３０に対する少ない操作回数（３回以内の操作回数）で選択可能な位置に配置する構成としている。ここで、仮に、選曲メニュー画面の初期配置を決定するにあたって、ランダムに選択された項目（楽曲）を選曲エリアに配置し、その他の項目を、選曲エリアに配置された項目を基準として、単純にアルファベット順（予め定められた順番）で配置する構成にすると、遊技者が好みの楽曲を選択し難くなってしまう可能性がある。即ち、遊技者が選択したい項目（楽曲）と、ランダムに選択された項目（楽曲）とが順番として離れている場合に、選択したい項目（選択したい楽曲の種別を示す画像）を選曲エリアまでシフトさせるための操作ボタン２３０に対する操作の回数が多くなってしまい、遊技者に対して煩わしさを感じさせてしまう虞がある。また、煩わしさを感じさせ難くするための方法として、確変状態となった場合に最初に選曲エリアに配置される項目を、遊技者が選択した頻度が高い項目としておく方法も考えられるが、この方法では、そもそも確変状態において最初に再生（出力）された楽曲に対して遊技者が満足してしまい、楽曲を変更しようと思わない（選曲メニュー画面を表示させない）可能性が高くなる。遊技者が楽曲選択メニューを表示させる機会が少なくなる程、パチンコ機１０に設定されている楽曲の種別を知る機会も少なくなってしまう。このため、遊技者が、他の楽曲を選択しようと考える可能性が低くなってしまう。よって、例えパチンコ機１０に対して、多数の楽曲が選択可能に設定されていたとしても、その大半が選択されずに無駄となってしまう場合がある。従って、遊技者が、他の楽曲を選択しようと考える可能性が低くなってしまうので、例えパチンコ機１０に対して、多数の楽曲が選択可能に設定されていたとしても、その大半が選択されずに無駄となってしまう場合がある。
【１０７０】
これに対して本第１制御例では、遊技者が選択する可能性が高い項目（これまでの遊技において選択した頻度が高い項目）を選択し易くなるように、選曲メニュー画面の初期配置を設定している。より具体的には、遊技者がこれまでの遊技で選択した頻度が高い（選択した回数が多い）３つの項目（楽曲）を、少ない操作回数（操作ボタン２３０に対する押下回数）で選択可能となる位置（選曲エリアの上側３つ分の表示領域）に配置させる構成としている。このように構成することで、選曲メニュー画面の選曲エリアに最初に配置される項目（楽曲の種別を示す画像）が、いずれの楽曲に対応する項目になったとしても、少ない操作回数（上ボタンＵＢの押下回数が３回以内）で選択可能な位置に、遊技者の選択頻度が高い項目を配置させることができる。よって、毎回の確変状態において、遊技者がこれまでに繰り返し選択してきた項目（即ち、遊技者が今回の確変状態でも選択する可能性が高い項目）を、少ない手間で選択させることができるので、遊技者に対して楽曲（項目）を選択する際に煩わしさを感じさせ難くすることができる。
【１０７１】
また、本第１制御例では、楽曲（音声演出）の再生が設定された経緯に応じて、楽曲（音声演出）の再生位置（実行開始位置）を可変させる構成としている。より具体的には、

遊技者が操作ボタン２３０を操作することによって選択した楽曲については、楽曲の先頭（即ち、イントロ部分）から（第２の開始位置から）再生を開始する構成としているのに対して、確変状態の開始時に、ランダムな抽選によって決定（選択）された楽曲については、楽曲のサビ１部分から（第２の開始位置から）再生を開始する構成としている。これにより、遊技者が自らの意思で選択した楽曲については、楽曲の最初から完全な形で聴かせることができる。一方、ランダムな抽選により選択された楽曲を、サビ１部分から再生するのは、少しでも気に入らなければ遊技者が即座に楽曲を変更してしまう可能性があるためである。よって、ランダムに選択された楽曲については、楽曲の中で最も盛り上がる部分であるサビ部分から再生を開始させることにより、少なくとも楽曲の最も特徴的な部分を遊技者に聴かせた上で、楽曲を変更するかどうかの判断を行わせることができる。これにより、ランダムに選曲された楽曲の良さを最大限、遊技者に伝達することができるので、遊技者の好みの楽曲を増加させ易くする（ランダムに選曲された楽曲の中から新たに気に入る楽曲を発見し易くする）ことができる。従って、確変状態における遊技の興趣を向上させることができる。

【１０７２】

また、本第１制御例では、選曲メニュー画面に表示させる項目を５個（項目の全数よりも少ない数）に限り、操作ボタン２３０を操作することにより、選曲メニュー画面に表示される項目を可変させることで、遊技者の操作に連動させて全ての項目を選択可能に構成している。ここで、選曲メニュー画面において、遊技者が好みの楽曲を選択し易くする方法として、全ての項目を第３図柄表示装置８１の表示画面に一括して表示させる（項目をマトリクス状に配置させる）ことにより、どの楽曲（項目）がどの位置に配置されているかを一目で理解できるようにする方法も考えられる。しかしながら、この方法では、各項目を表示させるための表示領域（選曲メニュー画面の面積）が広くなってしまい、他の表示内容（第３図柄や、保留球数図柄等）を表示させるための表示領域が狭くなりすぎてしまう可能性がある。これに対して本第１制御例では、選曲メニュー画面に表示させる項目の数を５個（項目の全数よりも少ない数）に限る構成としている。このように構成することで、全ての項目を一括して表示させる場合に比較して、選曲メニュー画面の表示面積を小さくすることができる。よって、第３図柄や、保留球数図柄等の、選曲メニュー画面以外の表示内容をより大きな表示面積で表示させることができる。

【１０７３】

なお、本第１制御例では、確変状態の開始時にランダムな抽選によって決定された楽曲については、サビ１部分からの再生を設定する一方で、確変状態中に操作ボタン２３０に対する操作を行って選択した楽曲については、イントロ部分から再生する構成としていたが、これに限られるものではない。逆に、ランダムな抽選によって決定された楽曲については、イントロ部分からの再生を設定する一方で、遊技者が操作ボタン２３０を操作することで自発的に選択した楽曲については、サビ１部分から再生する構成としてもよい。自発的に楽曲を選択した遊技者の多くが最も聴きたいのは、当該選択した楽曲のサビ部分であるので、自発的に選択された楽曲をサビ部分から再生させることにより、遊技者の要望を即座に叶えることができる。また、確変状態の開始（移行）時にランダムな抽選によって再生が決定された楽曲を、イントロ部分から再生させることにより、遊技者に対して楽曲を落ち着いて選択させることができる。詳述すると、楽曲のイントロ部分は比較的落ち着いたメロディーとなるのに対して、楽曲のサビ部分は比較的激しいメロディーとなるのが一般的である。よって、イントロ部分からの再生を設定することにより、比較的落ち着いたメロディーが最初に流れるように設定できる。従って、比較的落ち着いたメロディーが流れている間に、遊技者に対して落ち着いた気分で楽曲を選択させることができる。また、必ずしも再生を設定された経緯に応じて再生位置を異ならせる必要はない。例えば、経緯によらず、サビ１部分から（即ち、楽曲における最も盛り上がる部分から）再生を開始する構成としてもよいし、イントロ部分から再生を開始する構成としてもよい。このように構成することで、経緯を判別して再生位置を可変させる制御を省略することができるので、処理負荷を軽減させることができる。

【１０７４】
本第１制御例では、選曲メニュー画面において、履歴エリアを選曲エリアの上側に配置する構成としていたが、これに限られるものではなく、任意の配置に設定してもよい。例えば、選曲エリアの下側に履歴エリアを配置する構成としてもよい。即ち、遊技者がこれまでの遊技において選択した頻度が高い項目（楽曲）を、選曲エリアの下側に３つ配置する構成としてもよい。
【１０７５】
本第１制御例では、履歴エリアとして、遊技者が選択した回数が多い（頻度が高い）項目が配置されるエリアを設ける構成としていたが、履歴エリアの構成はこれに限られるものではない。例えば、第１制御例の構成に代えて、または加えて、第２の履歴エリアとして、遊技者の過去の傾向から、遊技者が選択する可能性の低い項目を配置しておくエリアを、遊技者が選択し難い（楽曲を選択するための操作ボタン２３０に対する操作回数が比較的多い）範囲に設ける構成としてもよい。より具体的には、例えば、ランダムに選択された楽曲が再生されている状態で、所定期間が経過するよりも前に（例えば、５秒以内に）他の楽曲に変更された場合には、当該楽曲を、次回以降、遊技者が選択する可能性が低い項目として、遊技者が比較的選択し難い範囲（例えば、少なくとも１０回以上の操作を行わなければ選択することができない範囲）に配置させる構成としてもよい。所定期間内に楽曲が変更されたということは、遊技者が聴きたくない楽曲が再生されたため、遊技者が急いで楽曲を変更したという可能性があるため、次回以降も遊技者が当該楽曲を聴きたくないと考えている可能性（再生された場合に、即座に楽曲を変更される可能性）が高くなる。即ち、再生されることで、遊技者に不快感を抱かせてしまう可能性がある。よって、再生中の比較的早い段階（所定期間内）で変更された楽曲を、第２の履歴エリアに配置することにより、次回以降の確変状態においてランダムな抽選時に選択される可能性を排除できると共に、他の項目（第２の履歴エリアに配置した項目に比較して、遊技者により選択される可能性が高い項目）を、相対的に選択し易い（比較的少ない操作回数で選択可能な）位置に配置させることができる。よって、確変状態の開始時に再生される楽曲によって遊技者に対して不快感を抱かせてしまう可能性を低くすることができる。
【１０７６】
本第１制御例では、パチンコ機１０に対する電源投入が行われた後における各楽曲の選択回数を楽曲別にカウントしておき、回数が多い順に３つの項目（楽曲）を履歴エリアに配置する構成としていたが、遊技者が選択する可能性が高い楽曲を推定する方法はこれに限られるものではない。例えば、パチンコ機１０を開発したメーカーが所有している外部サーバーに対して、遊技者毎の選曲の傾向を蓄積可能に構成してもよい。より具体的には、パチンコ機１０の第３図柄表示装置８１において、外部サーバーへ接続するためのＵＲＬの情報を、携帯端末で読み取り可能な形式（例えば、二次元バーコード形式）により表示可能に構成する。当該ＵＲＬ情報を携帯端末で読み取って、携帯端末から外部サーバーへアクセスし、事前に登録しておいた、または今回新規に登録するＩＤ、およびパスワードを入力することで、遊技者の個人データ（パチンコ機１０で大当たりに当選した回数や、特別図柄の抽選回数等）を確認可能に構成する。この項目の中に、選択した楽曲の履歴および回数も設定しておく。そして、サーバーへログインした状態でパチンコ機１０による遊技を開始した場合には、サーバーに記憶されている選択履歴をパチンコ機１０に反映させて、当該選択履歴に基づいて選択エリアに格納する項目を決定する構成としてもよい。なお、サーバーのデータをパチンコ機１０に反映させる方法としては、例えば、サーバーに設定されているデータをパスワード化（符号化）して遊技者の携帯端末に表示させ、当該パスワードを携帯端末の操作者によってパチンコ機１０側に入力させる方法が挙げられる。即ち、パチンコ機１０側で、パスワードと履歴との対応関係を予め規定しておき、パスワードが入力された場合には、当該パスワードに対応する履歴（楽曲毎の選択回数）を選曲回数格納エリア２２３ａｃに設定しておく構成としてもよい。このように構成することで、遊技者毎の傾向に即した選曲メニュー画面を表示させることができるので、遊技者が自己の好きな楽曲をより容易に選択することができるパチンコ機１０を提供すること

ができる。
【１０７７】
本第１制御例では、選曲メニュー画面の項目の初期配置を、これまでに遊技者が選択した楽曲の種別や回数等（遊技者の選択履歴）に応じて可変させる構成としていたが、これに限られるものではない。所定の操作ボタンに対する操作を促す演出等の、遊技者参加型の演出を実行する場合において、遊技者の参加状況に応じて演出の初期態様を可変させる構成としてもよい。例えば、積極的に参加する傾向の遊技者に対しては、より多い回数の操作を促す演出態様が選択され易くなるように制御する一方で、演出に参加する頻度が低い遊技者の場合には、比較的少ない操作回数の操作を促す演出態様が選択され易くなるように制御する構成としてもよい。また、例えば、演出に参加する頻度が低い遊技者の場合には、押下することで遊技者にとって有利な結果が報知される期待度が高い態様の演出が実行され易くなる構成としてもよい。このように構成することで、参加頻度が低い遊技者が、押下演出に参加しようと思う可能性が高くなるので、遊技者の傾向に応じて適切な態様を設定できる。また、この場合において、遊技者の参加状況（履歴）に応じて演出態様を決定するのに代えて、操作回数等の演出態様を抽選でランダムに決定してもよい。このように構成することで、遊技者の参加状況を記憶しておく必要がなくなるため、制御を単純化することができる。
【１０７８】
本第１制御例では、遊技者が選曲メニュー画面から１の楽曲を決定した場合に、状況によらず、楽曲の先頭部分から再生を開始させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、確変状態が終了するまでの残りの時間が短い場合（例えば、実行中の変動表示が終了すると大当たりが開始される場合）には、サビ部分から再生を開始させる構成としてもよい。
【１０７９】
本第１制御例では、確変状態の開始時にランダムに選択された楽曲については、楽曲のサビ部分から再生を開始させる一方で、選曲メニュー画面から遊技者が選択した楽曲については、楽曲の先頭から再生させるように構成していたが、楽曲の再生が決定された経緯に応じて楽曲の再生位置（最初に用いる楽曲用データの種別）を可変させる制御は、これに限られるものではない。例えば、大当たり中に再生される楽曲として、大当たりの１ラウンド目が開始されたことに基づいて楽曲の再生を設定する場合は、楽曲の先頭（イントロ部分）から再生を開始させる一方、大当たりのエンディング期間が開始されたことに基づいて楽曲の再生を設定する場合には、楽曲のアウトロ部分から再生を開始させる構成としてもよい。
【１０８０】
本第１制御例では、楽曲（音声演出）の種別が決定された経緯（ランダムな抽選で選択されたのか、遊技者により自発的に選択されたのか）に応じて、楽曲の再生位置（音声演出の実行開始位置）を可変させる構成としていたが、本制御は、音声による演出に限られるものではない。例えば、第３図柄表示装置８１において実行する表示演出について、本制御を適用しても良い。また、演出の種別が決定された経緯についても、本第１制御例において例示したもの（ランダムな抽選で選択されたのか、遊技者により自発的に選択されたのか）に限られるものではない。例えば、外れに対応する変動表示の実行中という状況下において特定の演出の実行が決定された場合には、当該特定の演出を最初から実行するように構成する一方で、大当たりに対応する変動表示の実行中という状況下において特定の演出の実行が決定された場合には、特定の演出の途中から実行を開始する構成としてもよい。このように構成することで、演出の内容により注目して遊技を行わせることができる。
【１０８１】
本第１制御例では、遊技者が楽曲を選択した履歴（各楽曲の選択回数）に応じて、選曲メニュー画面の初期配置を可変させ、遊技者が選択する可能性が高い項目ほど、少ない操作回数で選択可能な位置に配置する構成としていたが、本制御は、楽曲を選択する場合に

限られるものではない。例えば、音声出力装置２２６から出力される音声の音量に対応する項目や、第３図柄表示装置８１に表示される画像の明るさに対応する項目、遊技履歴に対応する項目等で構成された遊技メニュー画面を、操作ボタン２３０に対する操作によって表示可能に構成する。そして、過去に遊技者が選択した項目の履歴に応じて、遊技者が選択する可能性が高い項目ほど、少ない操作回数で選択可能な位置に配置させるように構成してもよい。

【１０８２】

本第１制御例では、確変状態になった後で、操作ボタン２３０を操作しなければ選曲メニュー画面が表示されない構成としていたが、これに限られるものではなく、確変状態中は常時、選曲メニュー画面を表示させておく構成としてもよい。このように構成することで、楽曲を選択したいと考える遊技者の手間を軽減することができるので、遊技者の利便性を高めることができる。

【１０８３】

本第１制御例では、選曲エリアに対して最初に表示される項目を、ランダムな抽選によって選択する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、選曲メニュー画面における選曲エリアに最初に表示される項目として、今回の確変状態よりも前に設定された確変状態において、遊技者が最後に選択した項目を配置させる構成としてもよい。

【１０８４】

本第１制御例では、これまでの遊技において遊技者が選択した回数が多い順に最大３つの項目を、選曲メニュー画面における初期配置において、比較的少ない操作回数で選択する（選曲エリアにシフトさせる）ことが可能な位置に配置させる構成としていたが、これに限られるものではない。遊技者が選択する可能性が高い楽曲（これまでに選択された回数が多い楽曲）が選曲メニュー画面のどこに配置されているのかを遊技者が容易に理解できればよく、例えば、選曲メニュー画面における初期配置として、楽曲用領域ＭＲのどこかに表示されるように構成してもよい。このように構成することで、例えば、楽曲用領域ＭＲに表示させる項目数を５個よりも増加させた場合であっても、遊技者が選択しようとしている可能性が高い項目を最初から表示しておくことができる。よって、遊技者が項目を選択し易くなるので、遊技者の利便性を高めることができる。

【１０８５】

本第１制御例では、選曲エリアに表示されている項目と、その他の表示領域に表示されている項目とで、表示態様を異ならせる構成としていたが、これに加えて、遊技者が選択する可能性が高い楽曲（選曲メニュー画面の初期配置において履歴エリアに配置させた項目）であるか否かによって表示態様を可変させる構成としてもよい。このように構成することで、遊技者が選択する可能性が高い項目を遊技者がより容易に発見できるので、遊技者の利便性を高めることができる。

【１０８６】

本第１制御例では、確変状態の開始時においてランダムな抽選により決定された楽曲を再生させる場合に、楽曲における最も特徴的な部分であるサビ部分から再生を開始させる構成としていたが、これに限られるものではなく、遊技者の注意が向き易い（ランダムに選択された楽曲を聴こうと遊技者が思い易い）再生位置であればよい。例えば、他の演出（例えば、変動表示演出等）に一部が流用されている楽曲（例えば、スーパーリーチリーチ演出の開始時に、演出のバックミュージックとしてＡメロ部分から再生が開始される楽曲等）については、演出で設定されている再生開始位置と同一の再生開始位置から楽曲の再生を開始させる構成としてもよい。このように構成することで、通常遊技中にも再生されていた再生位置（即ち、遊技者にとって比較的馴染み深い再生位置）から再生を開始させることができる。よって、通常遊技中に再生され得るメロディー（遊技者が既に聴いたことがある可能性が高いメロディー）から再生させることにより、遊技者の注意を引くことができるので、当該楽曲をよりじっくりと聴かせることができる。

【１０８７】

本第１制御例では、確変状態において選曲メニュー画面を表示可能に構成していたが、

これに限られるものではない。例えば、大当たり中に選曲メニュー画面を表示させることが可能に構成してもよいし、時短状態の間に表示させる構成としてもよい。また、例えば、変動表示の実行中の演出態様として、特定の演出態様（例えば、スーパーリーチ演出）が選択された場合に、当該特定の演出態様の実行中に選曲メニュー画面を表示させて、変動表示の実行中における楽曲を遊技者が自由に選択できるように構成してもよい。

【１０８８】

＜第２制御例＞

次に、図１１８から図１３９を参照して、第２制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１制御例におけるパチンコ機１０では、確変状態の開始時に、ランダムに選択した楽曲（音声演出）の再生を開始させる構成にすると共に、操作ボタン２３０を操作することで、任意の楽曲（音声演出）に変更可能に構成していた。また、ランダムに選択した楽曲については、楽曲におけるサビ部分（楽曲における最も盛り上がる部分）から再生を開始するのに対して、遊技者が自発的に選択した楽曲については、楽曲の最初（イントロ部分）から再生を開始する構成としていた。

【１０８９】

これに対して第２制御例では、大当たり中の楽曲（音声演出の種別）を遊技者が選択可能に構成した。そして、最終ラウンドが終了するまでの間に、なるべくサビ部分が再生されるように、大当たりの進行状況に応じて、動的に楽曲用データの再生順を組み替える構成とした。即ち、大当たりの実行中における所定のタイミング（例えば、最終ラウンドの直前のインターバル期間の開始時や、最終ラウンドの開始時）で、現在再生が設定されている楽曲用データの種別（Ａメロ１、Ｂメロ１、サビ１等）を判別して、サビ部分から遠いパートが再生されている場合には、楽曲用データ群を構成する各楽曲用データの再生順を組み替えて、次に再生されるパートがサビ部分に近いパートとなるように変更する構成としている。これにより、大当たりの終了までに、より確実に楽曲における最も盛り上がる（最も特徴的な）部分であるサビ部分を遊技者に聞かせることができる。

【１０９０】

また、本第２制御例では、大当たりの最終ラウンドの終了時において、サビ部分（特定の範囲）を再生中である場合にはエンディング演出の開始タイミングを遅延させて、より長くサビ部分の再生を継続させる構成としている。このように構成することで、楽曲において最も盛り上がる（最も特徴的な）サビ部分が、大当たりの終了により強制的に終了されてしまうことをなるべく防止することができる。これにより、サビ部分を遊技者に対してより楽しませることができるので、大当たり中における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１０９１】

この第２制御例におけるパチンコ機１０が、第１制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、音声出力装置２２６の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、音声出力装置２２６のＲＡＭ３０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理、音声出力装置２２６によって実行されるその他の処理については、第１制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１０９２】

まず、図１１８を参照して、本第２制御例におけるパチンコ機１０の大当たりの構成について説明する。図１１８に示した通り、大当たりのオープニング期間が開始されると、オープニング期間専用の楽曲（オープニング用楽曲）が再生される。オープニング期間が

終了して、１ラウンド目が開始されると、楽曲の選択が可能な期間（選曲期間）が設定される。この選曲期間では、第１制御例における確変状態と同様に、第３図柄表示装置８１の左側に、楽曲用領域ＭＲ（図１０１（ａ），（ｂ）参照）が形成される。この楽曲用領域ＭＲに対する表示内容は、上述した第１制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【１０９３】

なお、本第２制御例では、選曲期間の間に遊技者が選曲メニュー画面（図１０１（ｂ）参照）を表示させて楽曲を選択したとしても、即座に再生が開始されず（再生が遅延され）、１ラウンド目が終了したタイミングで楽曲の再生が設定される。また、選曲期間が設定されている１ラウンド目の間は、選曲期間専用の楽曲（選曲用楽曲）が再生される。このように構成することで、１ラウンドのラウンド期間の間であれば、遊技者が即座に楽曲を選択した場合も、１ラウンドの終了間際に楽曲を選択した場合も、楽曲の再生開始タイミングを同一にすることができるので、選曲期間の間に好みの楽曲をじっくりと選択させることができる。なお、選曲メニュー画面の項目の初期配置は、上述した第１制御例と同様の制御により設定される。即ち、選曲エリアには、ランダムな抽選により選択された楽曲（項目）が配置されると共に、選曲エリアの上側３つの表示領域に、これまでの遊技において遊技者が選択した回数が多い楽曲（項目）が配置される。

【１０９４】

図１１８に示した通り、１ラウンドが終了してインターバル期間が開始されると、遊技者が選択した楽曲（遊技者が選曲メニュー画面において楽曲の選択を行わなかった場合は、大当たり開始時の抽選で選曲エリアに配置された楽曲）の再生が開始される。この楽曲の再生は、大当たりの最終ラウンドが終了するまで少なくとも継続する。そして、最終ラウンドが終了して、エンディング期間の開始タイミングになると、基本的にエンディング演出が開始されると共に、エンディング演出用の楽曲が再生される。なお、上述した通り、最終ラウンドの終了タイミングで、サビ部分を再生中の場合には、エンディング演出の開始タイミングを遅延させることで、より長く楽曲のサビ部分の再生を継続する。楽曲のうち最も盛り上がる部分であるサビ部分をより長く遊技者に聴かせることができるので、大当たり中の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１０９５】

更に、図１１８に示した通り、本第２制御例における大当たりには、楽曲用データ群の再生順を組み替えるかを判別するための組み替え判別タイミングが二箇所（大当たりにおける最終ラウンドの直前のインターバル期間の開始時、および大当たりの最終ラウンドの開始時）に設定されている。これらの組み替え判別タイミングになると、楽曲の再生位置（現在再生している楽曲用データの種別）に基づいて、次に再生する楽曲用データを組み替えるか（通常の再生順から可変させるか）否かを判別する。この判別において、楽曲を組み替えると判別した場合には、次のサビが再生されるまでのパート数（再生される楽曲用データの数）が少なくなるように（現在再生が設定されている楽曲用データ群の次にサビ部分の再生が設定されるように）、楽曲用データの再生順を組み替える。これにより、次にサビが再生されるまでの時間を短くすることができるので、大当たりが終了するまでの間に、より確実にサビ部分を再生することができる。なお、楽曲の再生順を組み替えると判別される種別の楽曲用データであるか否かは、後述する組み替え判別テーブル２２２ｂｂ（図１２３参照）に対して予め設定（規定）されている。

【１０９６】

次に、図１１９、および図１２０を参照して、楽曲の再生順を組み替える場合の具体例について説明する。図１１９は、楽曲Ａの再生中に組み替え判別タイミング１（最終ラウンドの直前のインターバル期間の開始時）となり、再生順を組み替えると判別された場合の、大当たりの状態の推移と、楽曲のパートの推移との対応関係の一例を示している。

【１０９７】

図１１９に示した通り、大当たりの１ラウンドの間は、楽曲として、選曲期間専用の選曲用楽曲が再生される。この間に遊技者によって楽曲Ａが選択されると、大当たりの１ラ

ウンドが終了したことを契機として、楽曲Ａの先頭から（即ち、楽曲Ａのイントロ部分から）再生が開始される。これ以降は、楽曲Ａに対応する楽曲用データ群の並び順（各データに対応付けられている楽曲用ポインタ３０３ｂの値の順番）で、Ａメロ１部分からアウトロ部分の１つ手前のパートまでの間がループ再生される。

【１０９８】

ループ再生が継続している間に、組み替え判別タイミング１になると、楽曲用データの再生順を組み替えるか否かが判別される。図１１９では、組み替え判別タイミング１となった時点で、Ａメロ１部分が再生中となっている場合を例示している。図１１９の中段（組み替え前の楽曲の推移）に示した通り、組み替え判別タイミング１においてＡメロ１部分の再生中である場合には、大当たりの最終ラウンドが終了するまでに、Ｂメロ１部分を再生中に最終ラウンドが終了する可能性が高い。即ち、遊技者が最も聴きたい可能性が高い部分（パート）である、サビ１部分に到達するよりも前に、楽曲Ａの再生が終了してしまう可能性が高い。よって、この場合は、組み替え判別タイミング１になった場合に、楽曲用データ群の再生順を組み替えて、最終ラウンドの終了までに、サビ１部分が再生されやすくなるように再生順を設定する。

【１０９９】

より具体的には、図１１９の下段（組み替え後の楽曲の推移）に示した通り、組み替えが決定された時点で再生中であったＡメロ１部分の再生が終了すると、本来（図１１９の中段に示した組み替え前の推移）の順番であるＢメロ１部分を飛ばして、サビ１部分が再生されるように制御される。より具体的には、楽曲用ポインタ３０３ｂのポインタ値を、楽曲Ａのサビ１部分（サビ１用データ）に対応する値に更新すると共に、サビ１用データの再生を設定する。これにより、最終ラウンドにおいて、楽曲において最も盛り上がる部分であるサビ１部分を遊技者に聴かせることができるので、遊技者の気分を高揚させることで、大当たりに対してより大きな満足感を抱かせることができる。

【１１００】

再生順を組み替えて、サビ１の再生を設定した後は、楽曲用ポインタ３０３ｂの値の順番で再生を継続する。即ち、図１１９の下段に示した通り、サビ１部分の再生中に大当たりの終了タイミングとならなかった場合は、通常通り、間奏部分（間奏用データ）が再生される。

【１１０１】

次に、図１２０を参照して、組み替え判別タイミング２（即ち、大当たりの最終ラウンドの開始タイミング）において、楽曲の再生順を組み替えると判別した場合の具体例について説明する。図１２０の例では、組み替え判別タイミング１になった時点でＢメロ１部分を再生中であり、且つ、組み替え判別タイミング２に到達するまでにＢメロ１部分の再生が終了してサビ１部分の再生に移行する場合を例示している。

【１１０２】

図１２０の例では、組み替え判別タイミング１において、Ｂメロ１部分を再生中であり、次に再生されるのがサビ１部分であるので、再生順を組み替えなくても、最終ラウンドの間にサビ１部分が再生された状態になる可能性が高い。よって、組み替え判別タイミング１では、再生順の組み替えが回避される。また、図１２０の例では、組み替え判別タイミング２において、サビ１部分を再生中の状態となる。この場合、図１２０の中段に示した通り、再生順を組み替えずにそのまま再生を継続すると、最終ラウンドの途中でサビ１部分の再生が終了し、比較的長い期間、サビ１部分の次のパートである間奏部分の再生が実行される。間奏部分は、比較的穏やかなメロディーとなるので、最終ラウンドにおいて間奏部分が長く再生されることにより、遊技者の大当たり遊技に対する興趣を損ねてしまう可能性がある。そこで、組み替え判別タイミング２においてサビ１部分が既に再生中である場合は、楽曲の再生順を組み替えて、図１２０の下段に示した通り、サビ１部分の再生後に、サビ２部分（サビ１部分の次のサビ）が再生されるように設定する。このように構成することで、大当たりにおける最終ラウンドにおいて、より長い期間、楽曲の最も盛り上がる部分であるサビ部分を再生し続けることができる。よって、大当たりの最終ラウ

ンドにおける遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【１１０３】
このように、本第２制御例では、大当たりにおける所定のタイミング（最終ラウンドの直前のインターバル期間の開始時、および最終ラウンドの開始時）において、楽曲の進行状況（楽曲における現在の再生位置）に応じて、楽曲の再生順を組み替えるか否かの判別を実行する構成としている。そして、大当たりの最終ラウンドにおいて、サビ部分が全く再生されないか、または再生時間が短くなる可能性がある場合には、最終ラウンド中により長くサビ部分（サビ１部分、サビ２部分等）が再生されるように、楽曲用データの再生順を組み替える（少なくとも次に再生する楽曲用データを、予め定められた順番（楽曲用ポインタ３０３ｂの値の順）から可変させる）構成としている。言い換えれば、大当たりの進行状況と、楽曲の再生位置とに基づいて、大当たりの所定期間（最終ラウンド）の間により長くサビ部分が再生されるように、動的に楽曲用データの再生順を可変させる構成としている。このように構成することで、大当たりの最終ラウンドにおいて、楽曲における最も盛り上がるサビ部分をより長く遊技者に聴かせることができる。よって、遊技者に対して、大当たりの終了間際により大きな高揚感を抱かせることができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションを高めることができる。
【１１０４】
また、ラウンド数が比較的少ない大当たり（例えば、ラウンド数が５ラウンドの大当たりＢ等）になった場合は、そもそもサビ部分に到達せずに全てのラウンドが終了してしまう可能性がある。特に、遊技者が選曲メニュー画面を表示させて自発的に選択した楽曲の再生中にも拘わらず、サビ部分（サビ１部分、サビ２部分等）を聴けずに大当たりが終了してしまうと、遊技者を大きく落胆させてしまう可能性がある。遊技者が自発的に楽曲を選択した場合には、当該選択した楽曲のサビ部分を聴くことを楽しみにしている可能性が高いためである。これに対して本第２制御例では、大当たりの最終ラウンドが終了するまでにおいて、より確実にサビ部分を少なくとも１回再生することができる。よって、楽曲を選択した遊技者を満足させることができる。
【１１０５】
ここで、大当たりの最終ラウンドにおいて、サビ部分を再生させるための方法として、楽曲の進行状況とは無関係に、最終ラウンドの開始時にサビ部分に対応する楽曲用データの再生を設定する方法も考えられる。しかしながら、この方法では、最終ラウンドの開始前後（つまり、サビ部分の再生に切り替わる前後）において、楽曲の繋がりが不自然になってしまう虞がある。即ち、他のパートの途中から唐突にサビ部分の再生が開始されしまう可能性が高くなってしまう。よって、この方法では、遊技者が再生されている楽曲に違和感を抱いてしまい、パチンコ機１０の故障等を疑わせてしまう可能性がある。即ち、パチンコ機１０が正常に動作しているのかどうかが疑わしくなり、遊技に対して不安感を抱かせてしまう可能性がある。これに対して本第２制御例では、パート単位（メロディー（曲調）の区切り単位）で楽曲用データの再生順を組み替える（可変させる）構成としているので、再生順を組み替えた場合に、違和感の少ない音声態様で楽曲を再生することができる。よって、遊技者に対して、大当たり中の遊技を安心して行わせることができる。
【１１０６】
なお、本第２制御例では、大当たりにおける最終ラウンドの直前のインターバル期間の開始時、および最終ラウンドの開始時に、楽曲用データの再生順を組み替えるか否かの判別を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。再生順を組み替えるか否かの判別の回数、およびタイミングは、任意に定めることができる。
【１１０７】
また、本第２制御例では、最終ラウンドの間にサビ部分がより長く再生されるように楽曲用データの再生順を組み替える構成としていたが、これに限られるものではなく、サビ部分を再生させるラウンドは任意に設定することができる。
【１１０８】
次に、図１２１を参照して、エンディング演出の開始タイミングを遅延させる場合にお

ける、大当たり状態の推移と、楽曲のパートの推移との対応関係について説明する。図１２１は、楽曲用データの再生順を組み替えられた結果、最終ラウンドの終了時にサビ２部分の再生途中になる場合を例示した図である。

【１１０９】

図１２１の最上段は、大当たりにおける状態の推移を示し、上から２段目は、エンディング演出の開始を遅延させなかったと仮定した場合における楽曲の推移を示し、下から２段目は、サビ部分をより長く再生するためにエンディング演出の開始タイミングを遅延させた場合における楽曲の推移を示し、最下段は、大当たり中に第３図柄表示装置８１に対して表示される演出態様の推移を示している。

【１１１０】

図１２１の上から２段目の図に示した通り、エンディング演出の遅延制御を行わなければ、サビ２部分の再生中に、楽曲の再生が打ち切られ、エンディング用の楽曲が再生される。この場合、遊技者に対して、折角最も盛り上がる部分を聴いていたのに、唐突に異なるメロディーが開始されたかのような印象を抱かせてしまい、遊技者が不満に思ってしまう可能性がある。そこで、本第２制御例では、大当たりの最終ラウンドの終了タイミングにおいて、サビ部分（サビ１部分、サビ２部分等）の再生中である場合は、図１２１の下から２段目の図に示すように、エンディング用の楽曲が再生されるタイミングを遅延させて、より長くサビ部分の再生を行い続ける構成としている。これに伴って、演出態様も、大当たり中に表示される演出態様がそのまま継続される。即ち、実際にはエンディング期間が開始されているにも拘わらず、最終ラウンドが終了してから所定期間（例えば、最大４秒間）が経過するまでの間、大当たりが継続しているかのような演出態様（表示態様、音声態様）に設定する構成としている。

【１１１１】

このように構成することで、サビ部分の再生途中で楽曲が終了されてしまう可能性を低くし、大当たりのエンディング演出が開始されるまでの間に、より長く、楽曲における最も盛り上がる部分であるサビ部分を遊技者に聴かせることができる。よって、楽曲を選択した遊技者に対して、より大きな満足感を抱かせることができる。

【１１１２】

＜第２制御例における電気的構成＞

次に、図１２２から図１２６を参照して、本第２制御例における電気的構成について説明する。まず、図１２２（ａ）を参照して、本第２制御例における音声ランプ制御装置１１３に設けられているＲＯＭ２２２の構成について説明する。図１２２（ａ）は、本第２実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。

【１１１３】

図１２２（ａ）に示した通り、本第２制御例におけるＲＯＭ２２２の構成は、上述した第１制御例におけるＲＯＭ２２２の構成（図１０４（ａ）参照）に対して、楽曲用データ群種別格納エリア２２２ｂａと、組み替え判別テーブル２２２ｂｂと、エンディング演出選択テーブル２２２ｂｃとが追加されている点で相違している。

【１１１４】

楽曲用データ群種別格納エリア２２２ｂａは、各楽曲に対応する楽曲用データ群の構成を記憶したデータテーブルである。この楽曲用データ群種別格納エリア２２２ｂａには、楽曲の種別毎に、楽曲用データ群を構成する各楽曲用データの再生順、および再生時間を示す情報が少なくとも規定されている。上述した第１制御例では、音声ランプ制御装置１１３において、再生する楽曲の種別、および楽曲が決定された経緯（ランダムな抽選で選択された楽曲であるか、遊技者が選択した楽曲であるか）を音声出力装置２２６に通知すると、その後は音声出力装置２２６において楽曲用データを予め定められた順番でループ再生する構成だった。即ち、音声ランプ制御装置１１３側では、再生中の楽曲の進行状況を把握する必要が無かった。これに対して本第２制御例では、大当たりの進行状況と、楽曲の再生位置（再生中の楽曲用データの種別）とに応じて楽曲用データの再生順を組み替えたり、エンディング演出の開始タイミングの遅延制御を実行する必要がある。このため

、音声ランプ制御装置１１３側でも、楽曲の再生位置（現在再生中の楽曲用データの種別）等を把握する必要がある。よって、本第２制御例では、この楽曲用データ群格納エリア２２２ｂａを規定しておく構成とし、音声出力装置２２６において設定されている楽曲用データ群の構成や、使用（再生）中の楽曲用データの種別、次に再生される楽曲用データの種別等を把握可能に構成している。

【１１１５】

組み替え判別テーブル２２２ｂｂは、大当たりにおける組み替え判別タイミング１，２のいずれかとなった場合に、楽曲用データの再生順を組み替えるか否かを判別するために参照されるデータテーブルである。この組み替え判別テーブル２２２ｂｂには、現在再生が設定されている楽曲用データの種別に応じて、組み替えるか否かの判別結果と、組み替えると判別する場合における、次に再生を設定する楽曲用データの種別とが規定されている。この組み替え判別テーブル２２２ｂｂの詳細について、図１２３を参照して説明する。

【１１１６】

図１２３は、組み替え判別テーブル２２２ｂｂの規定内容を示した図である。図１２３に示した通り、この組み替え判別テーブル２２２ｂｂには、楽曲の種別毎に、組み替え判別タイミングとなった時点で再生中の状態となっている楽曲用データの種別と、判別結果（再生順を組み替えると判別するか否か）とが対応付けて規定されている。

【１１１７】

より具体的には、例えば、楽曲Ａにおけるメロ１部分に対しては、判別結果として、「可」が対応付けて規定されていると共に、次に再生する楽曲用データの種別として、「サビ１」が対応付けて規定されている。このため、Ａメロ１部分を再生中に組み替え判別タイミングになった場合は、Ａメロ１部分の再生が終了した後で、サビ１部分が再生される（Ｂメロ１部分の再生をスキップする）ように、楽曲用データの再生順が組み替えられる。また、Ｂメロ１部分に対しては、判別結果として「不可」が対応付けて規定されている。このため、Ｂメロ部分を再生中に組み替え判別タイミングになったとしても、楽曲用データの再生順は組み替えられない。よって、Ｂメロ１部分の再生が終了した後は、通常通りサビ１部分が再生される。

【１１１８】

同様にして、図１２３に示した通り、楽曲Ａにおけるサビ１部分、間奏部分、およびＡメロ２部分に対しては、判別結果として、「可」が対応付けて規定されていると共に、次に再生する楽曲用データの種別として、「サビ２」が対応付けて規定されている。このため、サビ１部分、間奏部分、またはＡメロ２部分を再生中に組み替え判別タイミングになった場合は、サビ１部分、間奏部分、またはＡメロ２部分の再生が終了した後で、サビ２部分が再生されるように、楽曲用データの再生順が組み替えられる。また、楽曲Ａにおけるメロ２部分に対しては、判別結果として、「不可」が対応付けて規定されている。このため、Ｂメロ２部分の再生が終了した後は、通常通りサビ２部分が再生される。更に、楽曲Ａにおけるサビ２部分に対しては、判別結果として、「可」が対応付けて規定されていると共に、次に再生する楽曲用データの種別として、「サビ１」が対応付けて規定されている。このため、サビ２部分を再生中に組み替え判別タイミングになった場合は、サビ２部分の再生が終了した後で、サビ２部分が再生されるように、楽曲用データの再生順が組み替えられる。

【１１１９】

楽曲Ｂ以降についても同様に、楽曲において複数回設定されているサビ部分に対して、比較的遠い再生位置（１つ分以上のパートが離れている再生位置）を再生中の状態で、組み替え判別タイミングとなった場合には、現在再生中のパートが終了した後で、直近のサビ部分が再生されるように、組み替え判別テーブル２２２ｂｂのデータが規定されている。このように構成することで、最終ラウンドにおいて、より確実にサビ部分を再生させることができるので、楽曲の最も盛り上がる部分を再生した上で、大当たりを終了させることができる。よって、遊技者の大当たり遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１１２０】
図１２２（ａ）に戻って説明を続ける。エンディング演出選択テーブル２２２ｂｃは、エンディング演出が開始されたタイミング毎にエンディング演出の態様を規定したデータテーブルである。上述した通り、本第２制御例では、サビ部分（サビ１部分、サビ２部分等）の再生中に最終ラウンドの終了タイミングとなった場合は、サビ部分の再生を続行すると共に、エンディング演出の開始を遅延させる構成としている。ここで、エンディング演出の開始タイミングを遅延させたとしても、大当たりのエンディング期間は一定であるため、遅延させた分だけエンディング演出の実行期間が短くなる。本第２制御例では、このエンディング演出選択テーブル２２２ｂｃに対して、エンディング演出の実行期間に応じて選択し得る複数のエンディング演出を規定している。このエンディング演出選択テーブル２２２ｂｃの詳細について、図１２４を参照して説明する。
【１１２１】
図１２４は、エンディング演出選択テーブル２２２ｂｃの規定内容を示した図である。図１２４に示した通り、エンディング演出選択テーブル２２２ｂｃには、大当たりの最終ラウンドの終了時点における、サビ部分の再生が終了するまでの残り時間（残再生時間タイマ２２３ｂｂの値）の範囲毎に、選択されるエンディング演出の種別が対応付けて規定されている。なお、残再生時間タイマ２２３ｂｂは、楽曲用データの再生を設定されるタイミングで、当該データの再生時間に対応するタイマ値が設定され、定期的に（１ミリ秒毎に）値が１ずつ減算される構成となっている。
【１１２２】
図１２４に示した通り、残再生時間タイマ２２３ｂｂの値（Ｔ）が１０００以下（即ち、最終ラウンドの終了時点におけるサビ部分の残りの再生時間が１秒以下）の範囲に対しては、通常の態様のエンディング演出（通常エンディング）が対応付けて規定されている。この通常エンディング演出は、演出時間が４秒間で構成されている。即ち、エンディング期間が開始されてからエンディング演出が終了するまでの期間（サビ部分の残りの再生時間と、通常エンディングの演出期間との和）が、４秒よりも長く、且つ、５秒以下となるように設定される。これに対し、大当たりのエンディング期間は５秒間が設定される。即ち、通常エンディング演出が終了してからエンディング期間が終了までの間には、最大で約１秒間の間が空く構成となっている。本制御例では、エンディング演出中に、遊技者が大当たり中に獲得した賞球の個数を報知する画像（リザルト画像）を表示させる構成とし、エンディング演出の終了から、エンディング期間が終了するまでの差分の期間は、リザルト画像を静止画として表示させ続ける構成としている。これにより、エンディング演出の終了から、実際にエンディング期間が終了するまでの間の期間において、演出が途切れてしまったかのような印象を遊技者に抱かせてしまうことを防止（抑制）することができる。
【１１２３】
残再生時間タイマ２２３ｂｂの値（Ｔ）が１０００より大きく、且つ、２０００以下（即ち、最終ラウンドの終了時点におけるサビ部分の残りの再生時間が１秒より長く、且つ、２秒以下）の範囲に対しては、エンディング演出の種別として、演出時間が３秒間の短縮エンディング１が対応付けて規定されている。即ち、サビ部分の残りの再生時間と、エンディング演出の演出時間との和が４秒よりも長く、且つ、５秒以下となるように設定される。よって、この場合にも、エンディング演出の終了から、実際にエンディング期間が終了するまでの間の期間を１秒以下にすることができる。よって、リザルト画像が静止画として表示され続ける期間を短く限ることができるので、遊技者に対して第３図柄表示装置８１の表示内容に違和感を抱かせてしまうことを防止できる。
【１１２４】
また、残再生時間タイマ２２３ｂｂの値（Ｔ）が２０００より大きく、且つ、３０００以下（即ち、最終ラウンドの終了時点におけるサビ部分の残りの再生時間が２秒より長く、且つ、３秒以下）の範囲に対しては、エンディング演出の種別として、演出時間が２秒間の短縮エンディング２が対応付けて規定されている。即ち、通常エンディングや短縮エ

ンディング１が設定される場合と同様に、サビ部分の残りの再生時間と、エンディング演出の演出時間との和が４秒よりも長く、且つ、５秒以下となるように設定される。また、残再生時間タイマ２２３ｂｂの値（Ｔ）が３０００より大きい範囲に対しては、エンディング演出の種別として、演出時間が１秒間の短縮エンディング３が対応付けて規定されている。ここで、本第２制御例では、エンディング演出の演出時間を確保するために、エンディング演出の開始タイミングを４秒以上遅延させないように構成としている。即ち、エンディング期間が開始されてから４秒間が経過しても、サビ部分が再生され続けている場合には、楽曲の再生（大当たり演出）を打ち切って、エンディング演出を実行する構成としている。このため、短縮エンディング３が設定される場合には、サビ部分の再生時間を３秒と４秒との間に限ることができる。よって、通常エンディングや短縮エンディング１，２が設定される場合と同様に、サビ部分の再生時間と、エンディング演出の演出時間との和が４秒よりも長く、且つ、５秒以下となるように設定される。

【１１２５】

このように、本第２制御例では、最終ラウンドの終了タイミングとなった時点で、サビ部分の再生中である場合には、エンディング演出の開始タイミングを遅延させる構成としている。そして、エンディング期間が開始してから、サビ部分の再生を終了する（または再生を打ち切る）までの間の期間の長さに応じて、エンディング演出の態様を異ならせる構成とし、サビ部分の残り時間によらず、エンディング期間が終了するまでの間にエンディング演出を終了させることが可能に構成している。このように構成することで、楽曲における最も盛り上がる部分であるサビ部分をより長く遊技者に聴かせることができつつ、違和感の無いエンディング演出を実行することができる。

【１１２６】

次に、図１２２（ｂ）を参照して、本第２制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成について説明する。図１２２（ｂ）は、ＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図１２２（ｂ）に示した通り、本第２制御例におけるＲＡＭ２２３の構成は、第１制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図１０４（ｂ）参照）に対して、再生データ種別格納エリア２２３ｂａと、残再生時間タイマ２２３ｂｂと、エンディング遅延フラグ２２３ｂｃと、楽曲種別格納エリア２２３ｂｄと、エンディング種別格納エリア２２３ｂｅと、遅延期間タイマ２２３ｂｆとが追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第１制御例におけるＲＡＭ２２３と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【１１２７】

再生データ種別格納エリア２２３ｂａは、音声出力装置２２６によって再生中の楽曲用データの種別を示すデータを格納しておくための記憶領域である。大当たりにおける楽曲再生期間の間は、この再生データ種別格納エリア２２３ｂａに格納されているデータに基づいて、楽曲の再生位置を特定し、組み替え判別タイミングとなった場合に、楽曲用データの再生順を組み替えるかどうか判断することができる。この再生データ種別格納エリア２２３ｂａは、音声出力装置２２６から楽曲コマンドを受信する毎に、コマンドが示す種別の楽曲用データに対応する値に更新される（図１３５のＳ５７０１参照）。ここで、楽曲コマンドは、音声出力装置２２６において、１の楽曲用データの再生時間が終了し、次の楽曲用データの再生を設定する際に、設定する楽曲用データの種別を音声ランプ制御装置１１３に対して通知するためのコマンドである。この楽曲用コマンドにより、音声出力装置１１３が再生している楽曲用データの種別を、音声ランプ制御装置１１３側で正確に把握することができる。

【１１２８】

残再生時間タイマ２２３ｂｂは、楽曲用データの残りの再生時間を計時するためのタイマである。この残再生時間タイマ２２３ｂｂは、定期的に（例えば、１ミリ秒毎に）更新される。大当たりの最終ラウンドの終了タイミングにおいて、サビ部分を再生中の場合は、この残再生時間タイマ２２３ｂｂのタイマ値が参照されて、サビ部分の残りの再生時間が特定される。この残りの再生時間と、上述したエンディング演出選択テーブル２２２ｂ

ｃの規定内容とに応じて、エンディング演出の演出種別が決定される（図１３４のＳ５６０３参照）。

【１１２９】

エンディング遅延フラグ２２３ｂｃは、エンディング演出の実行開始を遅延させている間の期間であるか否かを示すフラグである。このエンディング遅延フラグ２２３ｂｃがオンであれば、エンディング演出の開始の遅延が決定されてから、エンディング演出が開始されるまでの間の期間（エンディング遅延期間）であることを示す。一方、エンディング遅延フラグ２２３ｂｃがオフであれば、エンディング遅延期間ではないことを示す。このエンディング遅延フラグ２２３ｂｃは、エンディングコマンドを受信した時点でサビ部分を再生中である場合に、オンに設定される（図１３４のＳ５６０５）。また、エンディング遅延期間が経過して、エンディング演出の開始を設定した場合にオフに設定される（図１２９のＳ５３０６参照）。

【１１３０】

楽曲種別格納エリア２２３ｂｄは、大当たりの１ラウンド目に設定される選曲期間の間に遊技者によって選択された楽曲の種別に応じたデータを格納しておくための記憶領域である。この楽曲種別格納エリア２２３ｂｄには、選曲期間（即ち、大当たりの１ラウンド目）の開始時に、ランダムな抽選により決定された１の楽曲（項目）に対応するデータが格納される（図１３２のＳ５２２１参照）。また、選曲期間の間に遊技者によって楽曲が選択された場合には、当該選択された楽曲に対応するデータが上書きされる（図１２８のＳ５１２１参照）。選曲期間（大当たりの１ラウンド目）の終了時には、この楽曲種別格納エリア２２３ｂｄに格納されているデータに応じた楽曲の再生を通知するための音声用選択楽曲コマンドが設定される（図１３３のＳ５５０７参照）。

【１１３１】

エンディング種別格納エリア２２３ｂｅは、エンディング演出の開始タイミングを遅延させた場合に、エンディング演出選択テーブル２２２ｂｃと、残再生時間タイマ２２３ｂｂのタイマ値とに応じて決定されたエンディング演出の演出種別を、エンディング遅延期間の間、記憶しておくための記憶領域である。このエンディング種別格納エリア２２３ｂｅには、エンディングコマンドを受信した時点でサビ部分を再生中であり、エンディング演出の開始の遅延が決定されると共に、エンディング演出の演出種別が決定された場合に、当該決定された演出種別に対応するデータが格納される（図１３４のＳ５６０４参照）。エンディング遅延期間の経過時には、このエンディング種別格納エリア２２３ｂｅに格納されているデータに対応するエンディング演出の開始を設定する（図１２９のＳ５３０５参照）。

【１１３２】

遅延期間タイマ２２３ｂｆは、エンディング演出の開始の遅延が決定されてからの経過時間（エンディング遅延期間の長さ）を計時するためのタイマである。この遅延期間タイマ２２３ｂｆは、エンディング遅延期間の間、定期的に（例えば、１ミリ秒毎に）更新される。この遅延期間タイマ２２３ｂｆの値に基づいて、サビ部分の再生が終了するよりも前に、エンディング遅延期間の長さが４秒に達したと判別された場合には、エンディング遅延期間が打ち切られてエンディング演出が開始される（図１２９のＳ５３０３参照）。

【１１３３】

次に、図１２５、および図１２６を参照して、本第２制御例における音声出力装置２２６の構成について説明する。まず、図１２５は、本第２制御例における音声出力装置２２６の電気的構成を示したブロック図である。図１２５に示した通り、本第２制御例における音声出力装置２２６の構成は、第１制御例における音声出力装置２２６の構成（図１０６参照）に対して、入力ポート３０５に代えて入出力ポート３１１が設けられている点、およびバスライン３０４に代えてバスライン３１２が設けられている点、ＲＡＭ３０３の構成が一部変更となっている点で相違している。

【１１３４】

入出力ポート３１１、およびバスライン３１２に変更したのは、音声出力装置２２６の

ＭＰＵ３０１から音声ランプ制御装置１１３に対して、コマンドを出力可能に構成するためである。即ち、入出力ポート３１１、およびバスライン３１２は、音声ランプ制御装置１１３からＭＰＵ３０１へ向かう方向と、ＭＰＵ３０１から音声ランプ制御装置１１３へ向かう向きとの双方向に通信可能に構成されている。

【１１３５】

次に、図１２６を参照して、本第２制御例における音声出力装置２２６のＲＡＭ３０３の構成について説明する。図１２６は、ＲＡＭ３０３の構成を示したブロック図である。図１２６に示した通り、本第２制御例におけるＲＡＭ３０３は、第１制御例におけるＲＡＭ３０３の構成（図１０７（ｂ）参照）に対して、組み替え待機フラグ３０３ｅと、組み替え種別格納エリア３０３ｆとが追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第１制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【１１３６】

組み替え待機フラグ３０３ｅは、音声ランプ制御装置１１３より、楽曲用データの再生順の組み替えが通知されてから、順番の組み替えを実際に設定するまでの間の期間であることを示すフラグであり、組み替え種別格納エリア３０３ｆは、再生順の組み替え後に、最初に再生を設定するべき楽曲用データの種別として音声ランプ制御装置１１３から通知された種別に対応するデータを格納しておくための記憶領域である。音声ランプ制御装置１１３より、楽曲用データの再生順の組み替えを通知するための音声用組み替えコマンドを受信した場合は、コマンドにより通知された楽曲用データの種別に対応するデータが組み替え種別格納エリア３０３ｆに格納されると共に、組み替え待機フラグ３０３ｅがオンに設定される（図１３８のＳ９４０２，Ｓ９４０３参照）。組み替え待機フラグ３０３ｅがオンの状態で、再生中の楽曲用データの再生時間が経過すると、次に再生する楽曲用データとして、組み替え種別格納エリア３０３ｆに格納されているデータに対応する楽曲用データが設定される（図１３９のＳ９３１３参照）。

【１１３７】

＜第２制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１２７から図１３５を参照して、本第２制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１２７を参照して、本第２制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理９について説明する。このメイン処理９は、第１制御例におけるメイン処理８（図１１０参照）に代えて実行される処理である。

【１１３８】

この第２制御例におけるメイン処理９（図１２７参照）のうち、Ｓ４１０１～Ｓ４１１１、およびＳ４１１３～Ｓ４１１８の各処理では、それぞれ第１制御例におけるメイン処理８（図１１０参照）のＳ４１０１～Ｓ４１１１、およびＳ４１１３～Ｓ４１１８の各処理と同一の処理が実行される。

【１１３９】

また、本第２制御例におけるメイン処理９（図１２７参照）では、Ｓ４１１１の演出更新処理が終了すると、第１制御例における操作検出処理（図１１１参照）に代えて、操作検出処理９を実行する（Ｓ４１５１）。この操作検出処理９（Ｓ４１５１）は、第１制御例における操作検出処理（図１１１参照）と同様に、操作ボタン２３０に対する操作（押下）を監視して、操作を検出した場合に対応する制御を実行するための処理である。この操作検出処理９（Ｓ４１５１）については、図１２８を参照して後述する。

【１１４０】

操作検出処理９（Ｓ４１５１）が終了すると、次に、エンディング演出の開始の遅延が設定されている間の期間（エンディング遅延期間）において、エンディング演出を開始させるか否かを判定するためのエンディング演出開始判定処理を実行する（Ｓ４１５２）。このエンディング演出開始判定処理（Ｓ４１５２）の詳細については、図１２９を参照して後述する。

【１１４１】

エンディング演出開始判定処理（Ｓ４１５２）が終了すると、第１制御例におけるコマンド判定処理８（図１１２参照）に代えて、コマンド判定処理９を実行し（Ｓ４１５３）、処理をＳ４１１３へと移行する。このコマンド判定処理９（Ｓ４１５３）では、第１制御例におけるコマンド判定処理８（図１１２参照）に対して、当たり関連処理８（図１１４参照）に代えて当たり関連処理９（Ｓ４３６１）が実行される点以外は同一であるため、その図示については省略している。

【１１４２】

次に、図１２８を参照して、上述した操作検出処理９（Ｓ４１５１）の詳細について説明する。図１２８は、本第２制御例における操作検出処理９（Ｓ４１５１）を示したフローチャートである。この操作検出処理９（Ｓ４１５１）は、上述した通り、第１制御例における操作検出処理（図１１１参照）に代えて実行される処理であり、操作検出処理（図１１１参照）と同様に、操作ボタン２３０に対する操作（押下）を監視して、操作を検出した場合に対応する制御を実行するための処理である。

【１１４３】

この第２制御例における操作検出処理９（図１２８参照）のうち、Ｓ５１０１～Ｓ５１０６、およびＳ５１０９～Ｓ５１１１の各処理では、それぞれ第１制御例における操作検出処理（図１１１参照）のＳ５１０１～Ｓ５１０６、およびＳ５１０９～Ｓ５１１１の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２制御例における操作検出処理９では、Ｓ５１０６の処理において、中央ボタンＣＢに対する操作を検出したと判別した場合に（Ｓ５１０６：Ｙｅｓ）、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの現在の値に対応する楽曲（現在、選曲メニュー画面の選曲エリアに配置されている項目）を示すデータを楽曲種別格納エリア２２３ｂｄに格納して（Ｓ５１２１）、処理をＳ５１０９へと移行する。

【１１４４】

この操作検出処理９（図１２８参照）により、選曲メニュー画面における項目の配置を、遊技者の操作ボタン２３０に対する操作内容に応じて可変させることができると共に、選曲期間の間に遊技者によって決定操作（選曲メニュー画面が表示された状態で中央ボタンＣＢを押下する操作）が行われた場合に、選曲エリアに配置されている楽曲（楽曲）が楽曲再生期間の間にループ再生するように設定することができる。

【１１４５】

次に、図１２９のフローチャートを参照して、上述したエンディング演出開始判定処理（Ｓ４１５２）の詳細について説明する。このエンディング演出開始判定処理（Ｓ４１５２）は、上述した通り、エンディング遅延期間において、エンディング演出を開始させるか否かを判定するための処理である。

【１１４６】

エンディング演出開始判定処理（図１２９参照）では、まず、エンディング遅延フラグ２２３ｂｃがオンであるかを判別し（Ｓ５３０１）、エンディング遅延フラグ２２３ｂｃがオフであると判別した場合は（Ｓ５３０１：Ｎｏ）、エンディング遅延期間ではないことを意味し、エンディング演出の開始を設定する可能性が無いため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ５３０１の処理において、エンディング遅延フラグ２２３ｂｃがオンであると判別した場合は（Ｓ５３０１：Ｙｅｓ）、エンディング遅延期間であることを意味するので、エンディング遅延期間を終了してエンディング演出を開始させるか否かを判定するための処理を実行する。

【１１４７】

具体的には、まず、残再生時間タイマ２２３ｂｂの値が０であるかを判別する（Ｓ５３０２）。Ｓ５３０２の処理において、残再生時間タイマ２２３ｂｂの値が０ではない（即ち、１以上である）と判別した場合は（Ｓ５３０２：Ｎｏ）、楽曲のサビ部分の再生が終了していないことを意味するので、次に、遅延期間タイマ２２３ｂｆの値が４０００以上であるかを判別する（Ｓ５３０３）。即ち、エンディング演出の開始を遅延させてから、４秒以上が経過したか否かを判別する。Ｓ５３０３の処理において、遅延期間タイマ２２３ｂｆの値が４０００以上ではない（４０００未満である）と判別した場合は（Ｓ５３０

３：Ｎｏ）、エンディング遅延期間を継続させる（楽曲のサビ部分の再生を継続させる）ために、そのまま本処理を終了する。

【１１４８】

一方、Ｓ５３０３の処理において、遅延期間タイマ２２３ｂｆの値が４０００以上であると判別した場合は（Ｓ５３０３：Ｙｅｓ）、エンディング演出の開始を設定するためのＳ５３０４～Ｓ５３０６の処理を実行する。また、Ｓ５３０２の処理において、残再生時間タイマ２２３ｂｂの値が０である（即ち、サビ部分の再生時間が終了した）と判別した場合も（Ｓ５３０２：Ｙｅｓ）、処理をＳ５３０４に移行してエンディング演出の開始を設定する。

【１１４９】

Ｓ５３０４の処理では、エンディング種別格納エリア２２３ｂｅに格納されているデータに対応するエンディング演出の演出種別（通常エンディング、短縮エンディング１～３のいずれか）を特定し（Ｓ５３０４）、その特定した演出種別のエンディング演出を実行させるための、表示用エンディングコマンド、および音声用エンディングコマンドを設定する（Ｓ５３０５）。そして、エンディング遅延フラグ２２３ｂｃをオフに設定することでエンディング遅延期間の終了を設定し（Ｓ５３０６）、本処理を終了する。

【１１５０】

このエンディング演出開始判定処理（図１２９参照）により、エンディング遅延期間が設定されている間に、楽曲の再生状況（サビ部分の再生が終了したか否か）、およびエンディング遅延期間の長さを判別し、適切なタイミングでエンディング演出の開始を設定することができる。

【１１５１】

次に、図１３０を参照して、当たり関連処理９（Ｓ４３６１）の詳細について説明する。この当たり関連処理９（Ｓ４３６１）は、第１制御例における当たり関連処理８（図１１４参照）に代えて実行される処理であり、当たり関連処理８（図１１４参照）と同様に、主制御装置１１０より受信した当たりに関連するコマンドの種別に対応する制御を実行するための処理である。

【１１５２】

この当たり関連処理９（Ｓ４３６１）のうち、Ｓ４４０１～Ｓ４４０７、およびＳ４４０９の各処理では、それぞれ第１制御例における当たり関連処理８（図１１４参照）のＳ４４０１～Ｓ４４０７、およびＳ４４０９の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２制御例における当たり関連処理９（Ｓ４３６１）では、Ｓ４４０７の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にラウンド数コマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ４４０７：Ｙｅｓ）、ラウンド数コマンドが示すラウンド数に応じた制御を行うためのラウンド数コマンド処理を実行して（Ｓ４４６１）、本処理を終了する。このラウンド数コマンド処理（Ｓ４４６１）の詳細については、図１３１を参照して後述する。

【１１５３】

また、本第２制御例における当たり関連処理９（図１３０参照）では、Ｓ４４０７の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に、ラウンド数コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ４４０７：Ｎｏ）、次に、インターバル期間の開始を意味するインターバルコマンドを主制御装置１１０から受信したか否かを判別する（Ｓ４４６２）。Ｓ４４６２の処理において、インターバルコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４４６２：Ｙｅｓ）、インターバルの種別（何ラウンド目のインターバルであるか）に応じた制御を行うためのインターバルコマンド処理を実行して（Ｓ４４６３）、本処理を終了する。このインターバルコマンド処理（Ｓ４４６３）の詳細については、図１３３を参照して後述する。一方、Ｓ４４６２の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にインターバルコマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ４４６２：Ｎｏ）、処理をＳ４４０９へと移行する。

【１１５４】

また、本第２制御例における当たり関連処理９（図１３０参照）では、Ｓ４４０９の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にエンディングコマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ４４０９：Ｙｅｓ）、楽曲の再生状況に応じて、エンディング演出の開始を遅延させるか否か判別するためのエンディングコマンド処理を実行して（Ｓ４４６４）、本処理を終了する。このエンディングコマンド処理（Ｓ４４６４）の詳細については、図１３４を参照して後述する。

【１１５５】

一方、Ｓ４４０９の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にエンディングコマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ４４０９：Ｎｏ）、次いで、音声制御装置２２６から出力される楽曲コマンドを受信しているかを判別し（Ｓ４４６５）、楽曲コマンドを受信していると判別した場合は（Ｓ４４６５：Ｙｅｓ）、楽曲コマンドが示す楽曲用データの種別に応じて、再生データ種別格納エリア２２３ｂａ、再生時間タイマ２２３ｂｂを更新するための楽曲コマンド処理を実行して（Ｓ４４６６）、本処理を終了する。この楽曲コマンド処理（Ｓ４４６６）の詳細については、図１３５を参照して後述する。また、Ｓ４４６５の処理において、楽曲コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４６５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１１５６】

次に、図１３１を参照して、上述したラウンド数コマンド処理（Ｓ４４６１）の詳細について説明する。ラウンド数コマンド処理（Ｓ４４６１）では、まず、ラウンド数コマンドが示すラウンド数を表示制御装置１１４に対して通知するための表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ５４０１）、次いで、ラウンド数コマンドが示すラウンド数が、今回の大当たりにおける最終ラウンドに対応するラウンド数であるかを判別する（Ｓ５４０２）。

【１１５７】

Ｓ５４０２の処理において、今回開始されるラウンドが最終ラウンドであると判別した場合は（Ｓ５４０２：Ｙｅｓ）、組み替え判別タイミング２（楽曲の再生順を組み替えるか否かを判別するタイミング）になったことを意味するので、再生順を組み替えるか否かを判別するためのＳ５４０３～Ｓ５４０５の各処理を実行する。具体的には、組み替え判別テーブル２２２ｂｂの規定内容と、再生データ種別格納エリア２２３ｂａに格納されているデータとを比較し（Ｓ５４０３）、現在再生中の楽曲用データの種別（再生中のパート）が、再生順を組み替えるべき種別であるかを判別する（Ｓ５４０４）。

【１１５８】

Ｓ５４０４の処理において、再生中の楽曲用データの種別が、再生順を組み替えるべき種別であると判別した場合は（Ｓ５４０４：Ｙｅｓ）、再生順の組み替えを行った結果（現在再生している楽曲用データの次に再生を設定すべき楽曲用データの種別）を通知するための音声用組み替えコマンドを設定して（Ｓ５４０５）、本処理を終了する。ここで設定された音声用組み替えコマンドは、メイン処理９のコマンド出力処理（図１２７のＳ４１０２参照）において、音声出力装置２２６に対して出力される。音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１は、音声用組み替えコマンドを受信すると、コマンドにより通知された組み替え結果（次に再生すべき音声用データの種別）を示すデータを組み替え種別格納エリア３０３ｆに格納しておく。そして、現在再生中の楽曲用データの再生期間が経過した場合に、組み替え後の楽曲用データの再生を開始させる。これにより、最終ラウンドが終了するまでの間に、より確実に、楽曲における最も盛り上がるサビ部分を再生させることができる。

【１１５９】

一方、Ｓ５４０４の処理において、データの再生順を組み替えるべき種別ではないと判別した場合は（Ｓ５４０４：Ｎｏ）、再生順の組み替えを行わなくとも、最終ラウンドが終了するまでにサビ部分が再生される可能性が高いため、Ｓ５４０５の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【１１６０】

また、Ｓ５４０２の処理において、ラウンド数コマンドにより通知されたラウンド数が、最終ラウンドではないと判別した場合は（Ｓ５４０２：Ｎｏ）、次いで、通知されたラウンド数が１ラウンド目であるか否かを判別する（Ｓ５４０６）。Ｓ５４０６の処理において、通知されたラウンド数が１ラウンド目であると判別した場合は（Ｓ５４０６：Ｙｅｓ）、選曲期間の開始を設定するための選曲期間設定処理を実行して（Ｓ５４０７）、本処理を終了する。この選曲期間設定処理（Ｓ５４０７）の詳細については、図１３２を参照して後述する。これに対し、Ｓ５４０６の処理において、通知されたのが１ラウンド目ではないと判別した場合は（Ｓ５４０６：Ｎｏ）、Ｓ５４０７の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【１１６１】

次に、図１３２を参照して、上述した選曲期間設定処理（Ｓ５４０７）の詳細について説明する。この選曲期間設定処理は、遊技者が楽曲を選択することが可能となる（選曲メニュー画面を表示することが可能となる）選曲期間を設定するために、選曲メニュー画面の初期配置を決定するための処理である。即ち、第１制御例における状態コマンド処理（図１１３参照）に対応する処理である。この選曲期間設定処理（Ｓ５４０７）と、第１制御例における状態コマンド処理（図１１３参照）とは、処理内容の共通点が多いため、第１制御例における状態コマンド処理（図１１３参照）との相違点を中心に説明を行う。

【１１６２】

この選曲期間設定処理（図１３２参照）におけるＳ５２０３～Ｓ５２０６、およびＳ５２０８～Ｓ５２１３の各処理では、それぞれ第１制御例における状態コマンド処理（図１１３参照）のＳ５２０３～Ｓ５２０６、およびＳ５２０８～Ｓ５２１３の各処理と同一の処理が実行される。

【１１６３】

また、本第２制御例における選曲期間設定処理（図１３２参照）では、Ｓ５２０８の処理が終了すると、次いで、Ｓ５２０５の処理によるランダムな抽選で決定された項目（楽曲）に対応するデータを楽曲種別格納エリア２２３ｂｄに格納して（Ｓ５２２１）、処理をＳ５２０９へと移行する。なお、上述した通り、本第２制御例では、選曲期間（即ち、大当たりの１ラウンド目）の開始時には、ランダムな抽選により決定された楽曲を再生せず、選曲期間用の専用楽曲を再生する構成としているので、第１制御例における状態コマンド処理のように、抽選により決定された楽曲を即座に再生させる処理（Ｓ５２０７の処理）は行われない。

【１１６４】

また、本第２制御例における選曲期間設定処理（図１３２参照）では、Ｓ５２１０の処理において、項目配置格納エリア２２３ａａのうち、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「００Ｈ」に対応する記憶領域に既に格納済みの項目が再度特定されたと判別した場合は（Ｓ５２１０：Ｙｅｓ）、選曲期間用の楽曲の再生を音声出力装置２２６に対して指示（通知）するための音声用コマンドを設定して（Ｓ５２２２）、処理をＳ５２１３へと移行する。

【１１６５】

次に、図１３３を参照して、上述したインターバルコマンド処理（Ｓ４４６３）の詳細について説明する。図１３３は、このインターバルコマンド処理（Ｓ４４６３）を示すフローチャートである。インターバルコマンド処理（Ｓ４４６３）では、まず、終了したラウンドに応じた態様のインターバル演出を設定するための表示用インターバルコマンドを設定し（Ｓ５５０１）、次いで、主制御装置１１０より受信したインターバルコマンドが、最終ラウンドの直前のインターバルを示すコマンドであるか否かを判別する（Ｓ５５０２）。

【１１６６】

Ｓ５５０２の処理において、最終ラウンドの直前のインターバルを示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ５５０２：Ｙｅｓ）、組み替え判別タイミング１（楽曲の再生順を組み替えるか否かを判別するタイミング）になったことを意味するので、楽曲用データの

再生順を組み替えるか否かを判別するためのＳ５５０３～Ｓ５５０５の各処理を実行する。具体的には、組み替え判別テーブル２２２ｂｂの規定内容と、再生データ種別格納エリア２２３ｂａに格納されているデータとを比較し（Ｓ５５０３）、現在再生中の楽曲用データの種別（再生中のパート）が、再生順を組み替えるべき種別であるかを判別する（Ｓ５５０４）。

【１１６７】

Ｓ５５０４の処理において、再生中の楽曲用データの種別が、再生順を組み替えるべき種別であると判別した場合は（Ｓ５５０４：Ｙｅｓ）、再生順の組み替えを行った結果（現在再生している楽曲用データの次に再生を設定すべき楽曲用データの種別）を通知するための音声用組み替えコマンドを設定して（Ｓ５５０５）、本処理を終了する。ここで設定された音声用組み替えコマンドは、メイン処理９のコマンド出力処理（図１２７のＳ４１０２参照）において、音声出力装置２２６に対して出力される。音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１は、音声用組み替えコマンドを受信すると、コマンドにより通知された組み替え結果（次に再生すべき音声用データの種別）を示すデータを組み替え種別格納エリア３０３ｆに格納しておく。そして、現在再生中の楽曲用データの再生期間が経過した場合に、組み替え後の楽曲用データの再生を開始させる。これにより、最終ラウンドが終了するまでの間に、より確実に、楽曲における最も盛り上がるサビ部分を再生させることができる。

【１１６８】

一方、Ｓ５５０４の処理において、データの再生順を組み替えるべき種別ではないと判別した場合は（Ｓ５５０４：Ｎｏ）、再生順の組み替えを行わなくとも、最終ラウンドが終了するまでにサビ部分が再生される可能性が高いため、Ｓ５５０５の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【１１６９】

また、Ｓ５５０２の処理において、今回のインターバルコマンドが、最終ラウンドの直前のインターバルを示すコマンドではないと判別した場合は（Ｓ５５０２：Ｎｏ）、次いで、１ラウンドの終了後に設定されるインターバルを示すコマンドであるかを判別する（Ｓ５５０６）。Ｓ５５０６の処理において、１ラウンドの終了後のインターバルを示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ５５０６：Ｙｅｓ）、楽曲種別格納エリア２２３ｂｄに格納されているデータに対応する楽曲の再生を指示（通知）するための音声用選択楽曲コマンドを設定し（Ｓ５５０７）、選曲回数格納エリア２２３ａｃの各データのうち、今回再生を設定した楽曲の選曲回数に対応するデータに対して１を加算する（Ｓ５５０８）。そして、選曲メニュー画面の非表示を設定すると共に、メニュー表示フラグ２２３ａｅ、および選曲許可フラグ２２３ａｄを共にオフに設定して（Ｓ５５０９）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ５５０６の処理において、今回のインターバルコマンドが、１ラウンド目の終了後のインターバルを示すコマンドではないと判別した場合は（Ｓ５５０６：Ｎｏ）、Ｓ５５０７～Ｓ５５０９の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【１１７０】

次に、図１３４を参照して、上述したエンディングコマンド処理（Ｓ４４６４）の詳細について説明する。このエンディングコマンド処理（Ｓ４４６４）は、上述した通り、楽曲の再生状況に応じて、エンディング演出の開始を遅延させるか否か判別するための処理である。

【１１７１】

エンディングコマンド処理（図１３４参照）では、まず、再生データ種別格納エリア２２３ｂａに格納されているデータ（即ち、現在再生中の楽曲用データの種別に応じたデータ）を読み出して（Ｓ５６０１）、読み出したデータが、サビ部分に対応するデータであるか（即ち、サビ部分を再生中であるか）を判別する（Ｓ５６０２）。Ｓ５６０２の処理において、サビ部分に対応するデータを読み出したと判別した場合は（Ｓ５６０２：Ｙｅｓ）、エンディング演出の開始を遅延させて、サビ部分の再生時間をより長くするためのＳ５６０３～Ｓ５６０５の各処理を実行する。具体的には、エンディング演出選択テーブ

ル２２２ｂｃ（図１２４参照）から、残再生時間タイマ２２３ｂｂの値が属する範囲に対応するエンディング演出の演出種別を選択する（Ｓ５６０３）。

【１１７２】

具体的には、図１２４に示した通り、残再生時間タイマ２２３ｂｂの値が、１０００以下（即ち、最終ラウンドの終了時点におけるサビ部分の残りの再生時間が１秒以下）の範囲にある場合は、エンディング演出の種別として、演出時間が４秒間の通常エンディングを選択し、残再生時間タイマ２２３ｂｂの値が１０００より大きく、且つ、２０００以下（即ち、最終ラウンドの終了時点におけるサビ部分の残りの再生時間が１秒より長く、且つ、２秒以下）の範囲にある場合は、エンディング演出の種別として、演出時間が３秒間の短縮エンディング１を選択し、残再生時間タイマ２２３ｂｂの値が２０００より大きく、且つ、３０００以下（即ち、最終ラウンドの終了時点におけるサビ部分の残りの再生時間が２秒より長く、且つ、３秒以下）の範囲にある場合は、エンディング演出の種別として、演出時間が２秒間の短縮エンディング２を選択し、残再生時間タイマ２２３ｂｂの値が３０００より大きい（即ち、最終ラウンドの終了時点におけるサビ部分の残りの再生時間が３秒より長い）範囲にある場合は、エンディング演出の種別として、演出時間が１秒間の短縮エンディング３を選択する（図１２４参照）。

【１１７３】

Ｓ５６０３の処理が終了すると、次いで、Ｓ５６０３の処理で選択したエンディング演出に対応するデータを、エンディング種別格納エリア２２３ｂｅに格納し（Ｓ５６０４）、エンディング遅延フラグ２２３ｂｃをオンに設定して（Ｓ５６０５）、本処理を終了する。

【１１７４】

これらのＳ５６０３～Ｓ５６０５の各処理を実行することにより、エンディング演出の開始タイミングを遅延させることができると共に、エンディング遅延期間後に実行するエンディング演出の種別を予めエンディング種別格納エリア２２３ｂｅに設定しておくことができる。これにより、エンディング期間が開始してから、サビ部分の再生を終了する（または再生を打ち切る）までの間の期間の長さに応じて、適切な演出時間（演出態様）のエンディング演出を設定することができる。また、楽曲における最も盛り上がる部分であるサビ部分をより長く遊技者に聴かせることができる。

【１１７５】

Ｓ５６０２の処理において、再生データ種別格納エリア２２３ｂａから読み出したデータがサビ部分以外のパートに対応するデータであると判別した場合は（Ｓ５６０２：Ｎｏ）、エンディング演出の開始タイミングを遅延させる必要が無いため、通常エンディング演出に対応する表示用エンディングコマンドを設定すると共に（Ｓ５６０６）、通常エンディング演出に対応する楽曲を示す音声用エンディングコマンドを設定して（Ｓ５６０７）、本処理を終了する。これにより、エンディング期間の開始時（最終ラウンドの終了時）に、サビ部分以外のパートが再生されている場合には、エンディング期間の開始と同時に、通常のエンディング演出を実行することができる。

【１１７６】

次に、図１３５を参照して、上述した楽曲コマンド処理（Ｓ４４６６）の詳細について説明する。この楽曲コマンド処理（Ｓ４４６６）では、まず、音声出力装置２２６から出力された楽曲コマンドが示す楽曲用データ（音声出力装置２２６において再生を設定する楽曲用データ）の種別を示すデータを、再生データ種別格納エリア２２３ｂａに格納する（Ｓ５７０１）。そして、通知された楽曲用データの種別に対応するタイマ値を、残再生時間タイマ２２３ｂｂに設定して（Ｓ５７０２）、本処理を終了する。

【１１７７】

この楽曲コマンド処理（Ｓ４４６６）を実行することにより、音声出力装置２２６が再生している楽曲用データ（再生中のパート）の種別、および再生時間を、音声ランプ制御装置１１３側で容易に把握することができる。

【１１７８】

＜第２制御例における音声出力装置の制御処理について＞
次に、図１３６から図１３９を参照して、本第２制御例における音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図１３６を参照して、本第２制御例において、第１制御例におけるメイン処理（図１１５（ａ）参照）に代えて実行されるメイン処理９について説明する。図１３６は、このメイン処理９を示したフローチャートである。
【１１７９】
この第２制御例におけるメイン処理９（図１３６参照）のうち、９００３～Ｓ９００７の各処理では、第１制御例におけるメイン処理（図１１５（ａ）参照）のＳ９００３～Ｓ９００７の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２制御例におけるメイン処理９（図１３６参照）では、処理が開始されると、まず、Ｓ９０１２、およびＳ９０１３の各処理によって設定された、音声ランプ制御装置１１３に対する各種コマンドを、音声ランプ制御装置１１３に対して送信するためのコマンド出力処理を実行する（Ｓ９０１１）。
【１１８０】
次いで、第１制御例におけるコマンド判定処理（図１１６参照）に代えて、コマンド判定処理９を実行する（Ｓ９０１２）。このコマンド判定処理９（Ｓ９０１２）は、第１制御例におけるコマンド判定処理（図１１６参照）と同様に、音声ランプ制御装置１１３から受信した各種コマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。このコマンド判定処理９（Ｓ９０１２）の詳細については、図１３７を参照して後述する。
【１１８１】
Ｓ９０１２の処理が終了すると、第１制御例における音声設定処理（図１１７参照）に代えて、音声設定処理９を実行し（Ｓ９０１３）、処理をＳ９００３へと移行する。詳細については図１３９を参照して後述するが、この音声設定処理９（Ｓ９０１３）は、第１制御例における音声設定処理（図１１７参照）と同様に、楽曲用データ等の音声データの再生、および楽曲用データの切り替えを設定するための処理である。
【１１８２】
次に、図１３７を参照して、上述したコマンド判定処理９（Ｓ９０１２）の詳細について説明する。このコマンド判定処理９（Ｓ９０１２）は、上述した通り、第１制御例におけるコマンド判定処理（図１１６参照）に代えて実行される処理である。
【１１８３】
この第２制御例におけるコマンド判定処理９（図１３７参照）のうち、Ｓ９２０１～ＳＳ９２１４の各処理では、それぞれ第１制御例におけるコマンド判定処理（図１１６参照）のＳ９２０１～ＳＳ９２１４の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２制御例におけるコマンド判定処理９（図１３７参照）では、Ｓ９２０９の処理において、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドの中に、音声用抽選楽曲コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ９２０９：Ｎｏ）、次いで、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドの中に、大当たり中の楽曲に関連するコマンドが含まれているか否かを判別する（Ｓ９２２１）。
【１１８４】
Ｓ９２２１の処理において、大当たり中の楽曲に関連するコマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ９２２１：Ｙｅｓ）、コマンドの種別に応じた制御を実行するための大当たり楽曲関連処理を実行して（Ｓ９２２２）、本処理を終了する。この大当たり楽曲関連処理（Ｓ９２２２）の詳細については、図１３８を参照して後述する。また、Ｓ９２２１の処理において、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドの中に、大当たり中の楽曲に関連するコマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ９２２１：Ｎｏ）、処理をＳ９２１４に移行する。
【１１８５】
次に、図１３８を参照して、上述した大当たり楽曲関連処理（Ｓ９２２２）の詳細について説明する。この大当たり楽曲関連処理（Ｓ９２２２）では、まず、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドの中に、音声用組み替えコマンドが含まれているかを判別

し（Ｓ９４０１）、音声用組み替えコマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ９４０１：Ｙｅｓ）、コマンドにより通知された組み替え内容（次に再生を設定すべき楽曲用データの種別）に応じて、組み替え種別格納エリア３０３ｆのデータを更新する（Ｓ９４０２）。次いで、組み替え待機フラグ３０３ｅをオンに設定することにより、現在再生中の楽曲用データの次に再生する楽曲用データを組み替える（楽曲用ポインタ３０３ｂの値順の再生順から可変させる）ことを示して（Ｓ９４０３）、本処理を終了する。

【１１８６】

一方、Ｓ９４０１の処理において、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドの中に、音声用組み替えコマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ９４０１：Ｎｏ）、次いで、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドの中に、音声用エンディングコマンドが含まれているかを判別する（Ｓ９４０４）。

【１１８７】

Ｓ９４０４の処理において、音声用エンディングコマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ９４０４：Ｙｅｓ）、現在再生中の楽曲の再生を打ち切って（Ｓ９４０５）、音声用エンディングコマンドにより通知された種別のエンディング用楽曲の再生を設定し（Ｓ９４０６）、本処理を終了する。一方、Ｓ９４０４の処理において、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドの中に、音声用エンディングコマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ９４０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１１８８】

次に、図１３９を参照して、上述した音声設定処理９（Ｓ９０１３）の詳細について説明する。図１３９は、音声設定処理９（Ｓ９０１３）を示したフローチャートである。この音声設定処理９（Ｓ９０１３）は、上述した通り、第１制御例における音声設定処理（図１１７参照）に代えて実行される処理である。

【１１８９】

この第２制御例における音声設定処理９（図１３９参照）のうち、Ｓ９３０２～Ｓ９３０８の各処理では、それぞれ第１制御例における音声設定処理（図１１７参照）のＳ９３０２～Ｓ９３０８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２制御例における音声設定処理９（図１３９参照）が開始されると、まず、大当たり中の楽曲（楽曲Ａ～楽曲Ｚのいずれか）を再生中であるか否かを判別して（Ｓ９３１１）、大当たり中の楽曲を再生中であれば（Ｓ９３１１：Ｙｅｓ）、処理をＳ９３０２へと移行する。一方、Ｓ９３１１の処理において、大当たり中の楽曲の再生中ではないと判別した場合は（Ｓ９３１１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１１９０】

また、本第２制御例における音声設定処理９（図１３９参照）では、Ｓ９３０２の処理において、再生中の楽曲用データの再生終了タイミングであると判別した場合に（Ｓ９３０２：Ｙｅｓ）、次いで、組み替え待機フラグ３０３ｅがオンであるか否かを判別する（Ｓ９３１２）。Ｓ９３１２の処理において、組み替え待機フラグ３０３ｅがオンであると判別した場合は（Ｓ９３１２：Ｙｅｓ）、楽曲毎に予め定められている再生順とは異なる再生順（音声ランプ制御装置１１３によって指定された順）で楽曲用データの再生を設定する必要があるので、組み替え種別格納エリア３０３ｆに格納されているデータに対応する値を、楽曲用ポインタ３０３ｂの値に上書きすることで更新し（Ｓ９３１３）、処理をＳ９３０７へと移行する。これにより、組み替え後の楽曲用データの再生を設定することができる。

【１１９１】

一方、Ｓ９３１２の処理において、組み替え待機フラグ３０３ｅがオフであると判別した場合は（Ｓ９３１２：Ｎｏ）、処理をＳ９３０３へと移行し、楽曲用ポインタ３０３ｂの値順の再生を設定する。

【１１９２】

以上説明した通り、第２制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり中の楽曲を遊技者が選択可能に構成した。そして、最終ラウンドが終了するまでの間に、なるべくサビ部

分が再生されるように、大当たりの進行状況に応じて、動的に楽曲用データの再生順を組み替える構成としている。即ち、大当たりの実行中における所定のタイミング（例えば、最終ラウンドの直前のインターバル期間の開始時や、最終ラウンドの開始時）で、現在再生が設定されている楽曲用データの種別（Ａメロ１、Ｂメロ１、サビ１等）を判別して、サビ部分から遠いパートが再生されている場合には、楽曲用データ群を構成する各楽曲用データの再生順を組み替えて、次に再生されるパートがサビ部分に近いパートとなるように変更する構成としている。これにより、大当たりの終了までに、より確実に楽曲における最も盛り上がる部分であるサビ部分を遊技者に聞かせることができる。

【１１９３】

ここで、大当たりの最終ラウンドにおいて、サビ部分を再生させるための方法として、楽曲の進行状況とは無関係に、最終ラウンドの開始時にサビ部分に対応する楽曲用データの再生を設定する方法も考えられる。しかしながら、この方法では、最終ラウンドの開始前後（つまり、サビ部分の再生に切り替わる前後）において、楽曲の繋がりが不自然になってしまう虞がある。即ち、他のパートの途中から唐突にサビ部分の再生が開始されしまう可能性が高くなってしまう。よって、この方法では、遊技者が再生されている楽曲に違和感を抱いてしまい、パチンコ機１０の故障等を疑わせてしまう可能性がある。即ち、パチンコ機１０が正常に動作しているのかどうかが疑わしくなり、遊技に対して不安感を抱かせてしまう可能性がある。これに対して本第２制御例では、パート単位（メロディー（曲調）の区切り単位）で楽曲用データの再生順を組み替える（可変させる）構成としているので、再生順を組み替えた場合に、違和感の少ない音声態様で楽曲を再生することができる。よって、遊技者に対して、大当たり中の遊技を安心して行わせることができる。

【１１９４】

また、本第２制御例では、大当たりの最終ラウンドの終了時において、サビ部分（サビ１、サビ２等）を再生中である場合にはエンディング演出の開始タイミングを遅延させて、より長くサビ部分の再生を継続させる構成としている。このように構成することで、楽曲において最も盛り上がるサビ部分が、大当たりの終了により強制的に終了されてしまうことをなるべく防止することができる。これにより、サビ部分を遊技者に対してより楽しませることができるので、大当たり中における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１１９５】

なお、本第２制御例では、大当たりの最終ラウンドの途中でサビ部分が終了した場合には、再生順を組み替えずに、楽曲用データの順番で楽曲を再生させる構成としているが、これに限られるものではない。例えば、最終ラウンドにおいてサビ部分の再生が終了した場合には、再度、楽曲用データの再生順を組み替えて、サビ部分が繰り返し再生されるように構成してもよい。この場合において、再生が終了した楽曲用データを再度再生する構成としても良いし、再生が終了したサビ部分とは異なるサビ部分を再生する（例えば、サビ１部分の再生が終了した場合には、続けてサビ２部分の再生を設定し、サビ２部分の再生が終了した場合には、サビ１部分の再生を設定する）構成としてもよい。このように構成することで、最終ラウンドにおいて、より長く、楽曲における最も盛り上がるサビ部分を、より長く再生することができるので、最終ラウンドにおける遊技者の興趣をより向上させることができる。また、単純にサビ部分を繰り返し再生するのではなく、サビ部分の再生を繰り返した場合における、当該サビ部分の終了タイミングを最終ラウンドの進行状況等から予め予測し、最終ラウンドのラウンド期間内に収まる可能性が高いという予測結果になった場合にのみ、サビ部分を繰り返す構成としてもよい。このように構成することで、サビ部分の繰り返しを設定した直後にエンディング期間が開始され、サビ部分を十分に聴くことができずにサビ部分の再生が打ち切られてしまうことを抑制できる。

【１１９６】

本第２制御例では、大当たりにおける最終ラウンドの直前のインターバル期間の開始時、および最終ラウンドの開始時に、楽曲用データの再生順を組み替えるか否かの判別を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。再生順を組み替えるか否かの判

別の回数、およびタイミングは、任意に定めることができる。
【１１９７】
本第２制御例では、最終ラウンドの間にサビ部分がより長く再生されるように楽曲用データの再生順を組み替える構成としていたが、これに限られるものではなく、サビ部分を再生させるラウンドは任意に設定することができる。
【１１９８】
本第２制御例では、楽曲用データの再生順の組み替えを、パート単位で行う構成としていたが、これに限られるものではなく、任意の単位で組み替えを行って良い。パート単位よりも細かい単位で組み替えを行うことにより、組み替えをより細かく設定することができる。また、パート単位よりも荒い単位で組み替える構成とすることで、楽曲用データ群の構成を単純化することができる。
【１１９９】
本第２制御例では、楽曲用データの組み替えを決定した場合に、再生中のパート（楽曲用データ）の再生時間が経過してから、本来の再生順とは異なる順序のパートを再生させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、組み替えを決定した場合に、即座に組み替え後の楽曲用データを再生させる構成としてもよい。このように構成することで、音声出力装置２２６において、組み替えのタイミングとなるまで、組み替え後の楽曲用データの種別を保持しておくための構成（即ち、組み替え種別格納エリア３０３ｆ）を設ける必要がなくなるので、記憶容量を削減することができる。また、より単純に、大当たりの最終ラウンドの開始時に、楽曲の再生位置によらず、サビ部分の再生を開始させる構成としてもよい。このように構成することで、処理をより単純化させることができるので、音声ランプ制御装置１１３、および音声出力装置２２６の処理負荷を軽減することができる。
【１２００】
本第２制御例では、楽曲用データの組み替え可否を音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が行う構成としていたが、これに限られるものではなく、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１が実行する構成としてもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３側では、組み替え判別タイミングとなったことのみを音声出力装置２２６に対して通知する構成とすれば良い。そして、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に設けていた組み替え判別テーブル２２２ｂｂを音声出力装置２２６に移設し、組み替え判別タイミングとなったことが音声ランプ制御装置１１３から音声出力装置２２６に対して通知されたことに基づいて、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１によって、楽曲用データの再生順を組み替えるか否かの判別を実行する構成とすればよい。
【１２０１】
本第２制御例では、大当たり遊技の進行状況と、楽曲の再生位置とに応じて、楽曲用データの再生順を組み替えることが可能に構成していたが、最終ラウンドの間にサビ部分が再生される可能性を高めるための方法は、これに限られるものではない。例えば、遊技の進行状況と、楽曲の再生位置とに応じて、楽曲の再生速度を可変させる構成としてもよい。即ち、例えば、組み替え判別タイミング１において、現在の再生位置と、サビ部分とが遠い（２パート以上離れている）場合は、サビ部分が再生されるまで楽曲を通常よりも速い再生速度（例えば、１．５倍速）で再生させ、近い場合（１パート以下の場合）には、サビ部分が再生されるまで楽曲を通常よりも遅い再生速度（例えば、０．５倍速）で再生させる構成としてもよい。
【１２０２】
本第２制御例では、大当たりの進行状況と、楽曲の進行状況の両方を判別して、楽曲用データの再生順を可変させる（組み替える）か否か判別する構成としていたが、単純に、大当たりの進行状況（最終ラウンドの開始タイミングになったか否か）のみを判別して、特定のパート（サビ部分）に対応する楽曲用データの再生を開始させるか否かを判別する構成としてもよい。また、この制御は、最終ラウンドに限られるものではない。例えば、１の楽曲を大当たり中にループ再生し、エンディング期間には楽曲のアウトロ部分をエン

ディング演出用の音声として再生する構成のパチンコ機１０において、大当たりの１ラウンド目の開始タイミングか否かを判別し、１ラウンド目の開始タイミングであれば、楽曲の状況によらず、イントロ部分に対応するデータを再生させる（楽曲の先頭から再生させる）構成としてもよい。また、エンディング期間の開始タイミングか否かを判別し、エンディング期間の開始タイミングであれば、楽曲の状況によらず、再生するデータをアウトロ部分に対応する楽曲用データに可変させる構成としてもよい。このように構成することで、エンディング演出中の楽曲を、大当たり中に流れていた楽曲に対応するアウトロ部分の楽曲に設定できるので、大当たり中と、エンディング演出中とで、再生される楽曲に統一感を持たせることができる。また、この制御は、エンディング専用の楽曲が設けられている場合にも適用し得る。即ち、大当たりにおいて、エンディング期間の開始タイミングか否かを判別し、エンディング期間の開始タイミングであれば、楽曲の状況によらず、エンディング演出のための専用の楽曲に対応する楽曲用データの再生を開始させる構成としてもよい。

【１２０３】

本第２制御例では、エンディング期間の開始タイミングにおいて、楽曲の進行状況（再生位置）を判別し、特定の再生範囲（サビ部分）を再生中である場合には、エンディング演出の開始を遅延させて、特定の再生範囲をより長く再生可能に構成していたが、当該制御を適用できるのは、エンディング期間の開始時に限られるものではない。楽曲を再生中に、他の楽曲を再生させる条件が成立した場合であれば適用することができ、例えば、上述した確変状態の間に楽曲をループ再生させる構成とし、確変状態の終了タイミングとなった場合にサビ部分を再生中であれば、確変状態が終了したことを示す演出の開始を遅延させて、より長くサビ部分を再生させる構成としても良い。また、ＲＴＣ（Ｒｅａｌ　Ｔｉｍｅ　Ｃｌｏｃｋ）等の公知の計時装置を構成に含み、計時装置の計時する時刻が所定時刻になった場合に、通常とは異なる特定演出（所謂、島連動演出）を実行可能な仕様の遊技機において、島連動演出の開始時に第２制御例における制御を適用してもよい。具体的には、特定演出の開始タイミングで、楽曲のサビ部分（特定の再生範囲）を再生中の場合には、特定演出の開始タイミングを遅延させることにより、サビ部分（特定の再生範囲）をより長く再生させる構成としてもよい。また、本制御を適用可能な対象は、音声を伴う演出（楽曲を再生する演出）に限られるものではない。第３図柄表示装置８１に表示される表示演出に適用することもできる。具体的には、例えば、変動表示の実行中に、計時装置の計時する時刻が所定時刻になった場合に、実行中の変動演出の進行状況（演出態様）に応じて、島連動演出の開始を遅延させるか否か判別する構成としてもよい。具体的には、例えば、比較的大当たりの期待度が高いスーパーリーチ演出の実行中は、当該スーパーリーチ演出が終了するまで、島連動演出が実行されることを抑制する（遅延させる）構成としてもよい。このように構成することで、変動表示演出の結果を遊技者に適切に報知することができる。また、例えば、変動表示演出や、大当たり中の演出として、所定の操作ボタンを操作することを促す演出を実行し、操作を検出するか、操作有効期間が経過することで異なる演出態様に切り替わる押下演出を実行可能な遊技機に適用しても良い。即ち、操作有効期間の間は、操作ボタンに対する操作を検出したとしても、操作有効期間の間の演出が終了するまでは、演出態様が切り替わることを遅延させる（操作有効期間が終了するまで演出態様が可変することを抑制する）構成としてもよい。

【１２０４】

本第２制御例では、エンディング期間の開始時にサビ部分を再生中であれば、エンディング演出の開始タイミングを遅延させてサビ部分をより長く再生させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、エンディング期間の開始タイミングでサビ部分を再生中の場合には、表示態様としてエンディング演出用の表示態様を開始させておきつつ、サビ部分の再生を継続する構成としてもよい。このように構成することで、エンディング演出として、残りのエンディング期間に応じた複数の表示態様を用意しておく必要がなくなるので、エンディング演出を実行するための表示用データテーブルの数を削減することができる。よって、表示制御装置１１４の記憶容量を削減することができる。

【１２０５】
本第２制御例では、エンディング期間の開始時にサビ部分を再生中である場合に、最大で４秒間、エンディング演出の開始を遅延させ、遅延期間が経過後に、残りのエンディング期間の範囲内で終了する長さのエンディング演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、遅延期間が経過した後で開始させるエンディング演出を、遅延させずに開始されるエンディング演出と同一の内容（通常用エンディング演出）にしてもよい。即ち、エンディング期間が終了するまでの長さを、遅延期間に応じて延長する構成としてもよい。このように構成することで、エンディング演出の演出態様として、演出期間が異なる複数の種別を設ける必要がないので、エンディング演出を実行するための表示用データテーブルの数を削減することができる。よって、表示制御装置１１４の記憶容量を削減することができる。また、エンディング期間を延長するのに代えて、エンディング演出のみを、エンディング期間が終了しても継続させる構成としてもよい。この場合、大当たりの終了時点において保留されていた保留球に基づく変動表示を、エンディング演出に比較して目立ち難い態様で（例えば、第３図柄表示装置８１の右下に縮小して）実行する構成としてもよい。このように構成した場合も、エンディング演出を実行するための表示用データテーブルの数を削減することができるので、表示制御装置１１４の記憶容量を削減することができる。
【１２０６】
＜第３制御例＞
次に、図１４０から図１５０を参照して、第３制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第２制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり中に再生（実行）する楽曲（音声演出の種別）として、遊技者が任意の楽曲（音声態様）を選択可能に構成した。そして、大当たりの最終ラウンドにおいて、サビ部分が再生される可能性が高くなるように、大当たりにおける所定のタイミングで、楽曲の再生位置を切り替える（楽曲用データの再生順を組み替える）か否かの判別を実行する構成としていた。
【１２０７】
これに対して第３制御例におけるパチンコ機１０では、選曲メニュー画面において、楽曲（音声演出の態様）がランダムに選択される「ランダム選曲」というメニュー項目を追加し、「ランダム選曲」が遊技者によって決定された場合には、１ラウンド目（選曲期間）の終了後に再生させる楽曲を所定の抽選により決定する構成としている。また、「ランダム選曲」では、選曲メニュー画面には項目として表示されない楽曲（音声演出）が決定され得る構成とした。より具体的には、確変大当たりにおいて「ランダム選曲」が決定されると、選曲メニュー画面に表示される「楽曲Ａ」～「楽曲Ｚ」に対して、「楽曲ａ」を加えた中から抽選により大当たり中に再生する楽曲を決定する構成としている。これにより、通常は聴くことができない「楽曲ａ」が決定されることを期待して、「ランダム選曲」を選択させることができる。
【１２０８】
また、本第３制御例では、大当たり中に実行される演出の一種として、大当たりが開始されてから所定期間（例えば、５ラウンド目や１０ラウンド目が終了するまで）の間、大当たりのラウンド数を、本来のラウンド数よりも少なく報知しておき、所定期間の経過時に、本来のラウンド数を報知する演出を選択可能に構成している。このラウンド数を疑似的に本来のラウンド数よりも少なく報知する演出（疑似少ラウンド演出）を実行可能に構成することで、大当たりの開始時に比較的少ないラウンド数が報知された場合（即ち、第１特別図柄の大当たりで５ラウンドが報知された場合や、第２特別図柄の大当たりで１０ラウンドが報知された場合、図１０（ａ）参照）に、所定期間が経過した後で、より多いラウンド数（８ラウンドや、１６ラウンド）が報知されることを期待して、所定期間が経過するまでの間の遊技を行わせることができる。また、これに伴って、本第３制御例では、疑似少ラウンド演出の実行中における疑似的な最終ラウンドにおいても、本来の最終ラウンドと同様に、楽曲の再生順を組み替えてサビ部分が再生されるように構成している。これにより、疑似的な最終ラウンドの間に再生される楽曲のパートから、疑似的な最終ラ

ウンドであるのか、本来の最終ラウンドであるのかを識別困難にすることができる。よって、疑似少ラウンド演出が終了するまで（所定期間が経過するまで）の間、より多いラウンド数が報知されることに対する期待感を抱かせ続けることができる。

【１２０９】

この第３制御例におけるパチンコ機１０が、第２制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理、音声出力装置２２６によって実行される各種処理については、第２制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第２制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１２１０】

まず、図１４０（ａ），（ｂ）を参照して、本第３制御例における選曲メニュー画面の構成について説明する。図１４０（ａ）は、大当たりの選曲期間が開始されてから、最初に選曲メニュー画面が表示された場合における楽曲用領域ＭＲの表示態様の一例を示した図である。図１４０（ａ）に示した通り、本第３制御例における選曲メニュー画面には、遊技者が選択可能な楽曲名が表示された複数の表示領域（項目ＲＡ１～ＲＡ３，ＰＡ１，ＰＡ２が配置された表示領域）に加えて、「ランダム選曲」という項目ＯＡが表示された表示領域が、楽曲名が表示された複数の画像に対して正面視右側に表示される。この「ランダム選曲」という項目ＯＡは、パチンコ機１０に設定されている楽曲（楽曲Ａ～Ｚ、および楽曲ａ）の中から、抽選によりランダムに１の楽曲が選択される項目である。

【１２１１】

「ランダム選曲」という項目ＯＡは、最初に選曲メニュー画面を表示させた時点では、消灯した見た目の態様（選曲エリア以外の表示領域に配置された項目と同様の態様）に設定される。また、楽曲名が表示された複数の画像と、項目ＯＡとの間には、右向きの略三角形形状の右画像ＲＧが表示される。これらの表示内容により、操作ボタン２３０における右ボタンＲＢを押下（操作）すれば、「ランダム選曲」を選択できることを、遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１２１２】

図１４０（ｂ）は、選曲メニュー画面が表示されている状態で、遊技者が右ボタンＲＢを操作（押下）した場合の楽曲用領域ＭＲの表示態様を示した図である。図１４０（ｂ）に示した通り、遊技者が右ボタンＲＢを押下すると（右ボタンＲＢに対応する信号の出力がＨになったことを検出すると）、選曲エリアに配置されている項目ＲＡ１（「楽曲Ａ」との文字が表示された画像）が、消灯した見た目の態様に切り替わると共に、項目ＯＡが点灯した見た目の態様に切り替わる。即ち、選曲エリアに配置されている項目ＰＡ１の見た目の態様と、項目ＯＡの見た目の態様とが入れ替わる。また、右画像ＲＧが、発光した見た目の態様となる。これらの表示内容により、中央ボタンＣＢを押下した場合に、「ランダム選曲」が決定される状態になったということを、遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１２１３】

また、「ランダム選曲」が決定された場合には、１バイト（８ビット）で構成されたメニュー位置ポインタ２２３ａｂの最上位ビットがオン（１）に設定される。上述した通り、上記第１制御例や第２制御例では、メニューの初期配置を決定する際に、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値の範囲「００Ｈ」（００００００００Ｂ）～「１９Ｈ」（０００１１００１Ｂ）に対して「楽曲Ａ」～「楽曲Ｚ」が１つずつ対応付けられて、その対応関係が項目配置格納エリア２２３ａａに格納される。言い換えれば、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの下位５ビットによって選曲エリアに配置されている項目を特定可能に構成しており、上位３ビットは空きビットとなっている。本第３制御例では、空きビットのうち

１のビット（例えば、最上位ビット）を「ランダム選曲」に対応するビットとして規定している。このように構成することで、「ランダム選曲」が選択された状態になったとしても、「ランダム選曲」が選択される直前に選曲エリアに配置されていた項目（楽曲）を、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの下位５ビットから容易に判別することができる。即ち、遊技者が右ボタンＲＢを押下して「ランダム選曲」を選択してから、再度、左ボタンＬＢを押下したとしても、「ランダム選曲」を選択する直前の状態（選曲メニュー画面の表示態様）に容易に戻すことができる。また、選曲メニュー画面が表示された状態（メニュー表示フラグ２２３ａｅがオンの状態）において遊技者により中央ボタンＣＢが押下された場合には、最上位ビットの状態を確認するだけで、容易に「ランダム選曲」が決定されたか否かを識別することができる。

【１２１４】

なお、詳細については後述するが、本第３制御例では、「ランダム選曲」を遊技者が選択した（項目ＯＡが点灯した見た目の態様となっている状態で中央ボタンＣＢに対する操作を検出した）場合に、特定条件が成立していれば（例えば、実行中の大当たりが確変大当たりであれば）、選曲メニュー画面の中には項目として表示されない（遊技者が選択することができない）特別な楽曲（即ち、楽曲ａ）を含めた複数の楽曲（楽曲Ａ～楽曲Ｚ、および楽曲ａ）の中から１の楽曲を抽選によって決定する構成としている。これにより、特別な楽曲を聴きたいと考える遊技者に対して、積極的に「ランダム選曲」を選択させることができる。

【１２１５】

次に、図１４１（ａ），（ｂ）を参照して、上述した疑似少ラウンド演出（大当たり種別に対応する実際のラウンド数よりも少ないラウンド数かのように見せる演出）が設定された大当たりにおける第３図柄表示装置８１の表示態様の一例について説明する。図１４１（ａ），（ｂ）では、ラウンド数が８ラウンドの大当たりＡに当選し、且つ、疑似少ラウンド演出が設定されたことにより実際よりも少ないラウンド数（５ラウンド）が報知された場合を例にとって説明する。

【１２１６】

図１４１（ａ）は、疑似少ラウンド演出の実行中における、疑似的な最終ラウンドの表示態様（５ラウンド目）の表示態様を示した図である。図１４１（ａ）に示した通り、本第３制御例では、大当たり中に、第３図柄表示装置８１における小領域Ｄｓ１に対して、大当たりの進行状況（現在のラウンド数と、最大ラウンド数との対比）を示す文字（「５／５ラウンド」という文字）が表示される。また、大当たりの進行状況を示す文字の下方には、賞球の獲得状況（現在までに払い出された賞球数と、今回の大当たりにおいて払い出される最大の賞球数との対比）を示す文字（即ち、「５００／５００　ＧＥＴ」という文字）が表示される。図１４１（ａ）は、疑似的な最終ラウンド（５ラウンド目）において、規定個数（即ち、１０個）の遊技球が左特定入賞口６５０に対して入球したことを検出した時点（即ち、払い出された賞球数が５００個になった時点）の表示態様の例を示しており、小領域Ｄｓ１における賞球数の表示が「４９０／５００　ＧＥＴ」から「５００／５００　ＧＥＴ」に更新された瞬間を示している。

【１２１７】

また、図１４１（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍには、宝箱を模した画像が表示される。これにより、遊技者が多量の賞球（利益）を得ることができる状態であることを示唆している。また、楽曲用領域ＭＲには、選曲期間の間に遊技者が選択し、現在再生されている楽曲の楽曲名を示す画像が表示される。図１４１（ａ）では、遊技者が選曲期間の間に「楽曲Ｚ」を選択した場合を例示しており、楽曲用領域ＭＲには、「楽曲Ｚ」という文字が付された項目（画像）が表示される。

【１２１８】

図１４１（ｂ）は、疑似少ラウンド演出が設定された大当たりにおいて、疑似的な最終ラウンドが終了した直後（即ち、図１４１（ａ）の表示態様となった直後）の表示態様を示した図である。疑似少ラウンド演出における疑似的な最終ラウンドが終了すると、本来

のラウンド数を報知する演出が実行される。より具体的には、図１４１（ｂ）に示した通り、小領域Ｄｓ１に表示されていた文字が、本来の最大ラウンド数、および本来の最大の賞球数を示す文字に更新される。即ち、小領域Ｄｓ１における上側に表示されていた「５／５ラウンド」という文字が、「５／８ラウンド」という文字に更新されると共に、小領域Ｄｓ１における下側に表示されていた「５００／５００　ＧＥＴ」という文字が、「５００／８００　ＧＥＴ」という文字に更新される。また、小領域Ｄｓ２に表示されていた少年のキャラクタ７１０が、「まだまだー！！」という台詞を発する演出が実行される。これらの演出態様によって、遊技者に対して、大当たりが５ラウンドで終了せず、８ラウンドまで継続するということ（疑似少ラウンド演出が実行されていたこと）を容易に認識させることができる。よって、より多くの賞球を獲得することができるということを遊技者に認識させることができるので、遊技者の興趣を向上させることができる。以降、説明の簡略化のため、疑似少ラウンドにおける疑似的な最終ラウンドが終了したことに基づいて実行される、大当たりが終了せずに継続することを報知する演出（図１４１（ｂ）参照）のことを、「継続演出」と称する。

【１２１９】

なお、詳細については後述するが、本第３制御例では、第２制御例と同様に、大当たりの最終ラウンドにおいて、楽曲のサビ部分が再生される可能性が高くなるように、大当たり中の所定タイミング（最終ラウンドの直前のインターバル開始時、および最終ラウンドの開始時）で、楽曲用データの再生順を組み替えるか否かの判別を実行する構成としている。加えて、本第３制御例では、疑似少ラウンド演出の実行中における疑似的な最終ラウンドにおいても、本来の最終ラウンドと同様に、楽曲の再生順を組み替えてサビ部分が再生される可能性が高くなるように制御する構成としている。これにより、疑似的な最終ラウンドの間に再生される楽曲のパートから、疑似的な最終ラウンドであるのか、本来の最終ラウンドであるのかを識別困難にすることができる。よって、疑似少ラウンド演出が終了するまで（所定期間が経過するまで）の間、より多いラウンド数が報知されることに対する期待感を抱かせ続けることができる。

【１２２０】

＜第３制御例における電気的構成＞

次に、図１４２（ａ）を参照して、本第３制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成について説明する。図１４２（ａ）は、ＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図１４２（ａ）に示した通り、本第３実施形態におけるＲＯＭ２２２は、第２制御例におけるＲＯＭ２２２の構成（図１２２（ａ）参照）に対して、ランダム選曲テーブル２２２ｃａと、疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂとが追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第２制御例と同一であるので、その詳細な説明については省略する。

【１２２１】

ランダム選曲テーブル２２２ｃａは、遊技者が「ランダム選曲」を選択した場合において、１の楽曲を決定するために参照されるデータテーブルである。このランダム選曲テーブル２２２ｃａの詳細について、図１４３を参照して説明する。

【１２２２】

図１４３は、ランダム選曲テーブル２２２ｃａの規定内容を示した図である。図１４３に示した通り、このランダム選曲テーブル２２２ｃａは、楽曲の種別と、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値との対応関係が、抽選を実行する際の状況（当選した大当たりの種別、および大当たりを報知した図柄の種別）毎に規定されている。ここで、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａは、ランダム選曲テーブル２２２ｃａから１の楽曲を選択するために設けられており、「０～２５９」の範囲で値が更新される乱数カウンタである。

【１２２３】

図１４３に示した通り、変動パターン演出において、奇数の数字が付された第３図柄が揃う演出態様（即ち、確変大当たりの場合にのみ、４０％の割合で選択される演出態様）によって報知された確変大当たり（奇数図柄報知の確変大当たり）の場合には、楽曲抽選

カウンタ２２３ｃａの値が「０～８」の範囲（楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値９個分の範囲）に対して「楽曲Ａ」が対応付けて規定されている（図１４３の２２２ｃａ１参照）。また、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が「９～１７」の範囲に対して「楽曲Ｂ」が対応付けて規定され（図１４３の２２２ｃａ２参照）、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が「１８～２６」の範囲に対して「楽曲Ｃ」が対応付けて規定されている（図１４３の２２２ｃａ３参照）。図示については省略したが、以降も、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値９個分の範囲に対して、「楽曲Ｄ」～「楽曲Ｚ」の各楽曲種別が対応付けて規定されている。楽曲抽選カウンタ２２３ｃａが取り得る２６０個の値のうち、「楽曲Ａ」～「楽曲Ｚ」の各楽曲種別に対して、それぞれ９個の楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が対応付けて規定されているので、奇数図柄報知の確変大当たりとなり、選曲期間中に「ランダム選曲」が選択された場合において、「楽曲Ａ」～「楽曲Ｚ」が決定される割合は、それぞれ約３．５％（９／２６０）である。

【１２２４】

また、図１４３に示した通り、確変図柄報知の確変大当たりとなった状況において、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が「２３４～２５９」の範囲に対しては、選曲メニュー画面には表示されない特別な楽曲である「楽曲ａ」が対応付けて規定されている。楽曲抽選カウンタ２２３ｃａが取り得る２６０個の値のうち、「楽曲ａ」に対応付けられている値が「２３４～２５９」の２６個であるので、奇数図柄報知の確変大当たりの選曲期間において、遊技者により「ランダム選曲」が選択された場合に、「楽曲ａ」が決定される割合（確率）は、１０％（２６／２６０）である（図１４３の２２２ｃａ２７参照）。

【１２２５】

これに対し、変動パターン演出において、偶数の数字が付された第３図柄が揃う演出態様（即ち、確変大当たりの場合に６０％の割合で選択される一方で、通常大当たりの場合に１００％の割合で選択される演出態様）によって報知された確変大当たり（偶数図柄報知の確変大当たり）の場合には、図１４３に示した通り、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が「０～６」の範囲（楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値７個分の範囲）に対して「楽曲Ａ」が対応付けて規定されている（図１４３の２２２ｃａ１参照）。また、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が「７～１３」の範囲に対して「楽曲Ｂ」が対応付けて規定され（図１４３の２２２ｃａ２参照）、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が「１４～２０」の範囲に対して「楽曲Ｃ」が対応付けて規定されている（図１４３の２２２ｃａ３参照）。図示については省略したが、以降も、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値７個分の範囲に対して、「楽曲Ｄ」～「楽曲Ｚ」の各楽曲種別が対応付けて規定されている。楽曲抽選カウンタ２２３ｃａが取り得る２６０個の値のうち、「楽曲Ａ」～「楽曲Ｚ」の各楽曲種別に対して、それぞれ７個の楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が対応付けて規定されているので、偶数図柄報知の確変大当たりとなり、選曲期間中に「ランダム選曲」が選択された場合において、「楽曲Ａ」～「楽曲Ｚ」が決定される割合は、それぞれ約２．７％（７／２６０）である。

【１２２６】

また、図１４３に示した通り、偶数図柄報知の確変大当たりとなった状況において、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が「１８２～２５９」の範囲に対しては、選曲メニュー画面には表示されない特別な楽曲である「楽曲ａ」が対応付けて規定されている。楽曲抽選カウンタ２２３ｃａが取り得る２６０個の値のうち、「楽曲ａ」に対応付けられている値が「１８２～２５９」の７８個であるので、奇数図柄報知の確変大当たりの選曲期間において、遊技者により「ランダム選曲」が選択された場合に、「楽曲ａ」が決定される割合（確率）は、３０％（７８／２６０）である（図１４３の２２２ｃａ２７参照）。即ち、奇数図柄報知の確変大当たりよりも、偶数図柄報知の確変大当たりの方が、「ランダム選曲」を選択した場合に「楽曲ａ」が選択される割合が高くなっている。よって、「楽曲ａ」を聴きたい（再生させたい）と考える遊技者に対して、偶数の数字が付された第３図柄が揃う変動表示が実行されて大当たりが報知された場合に、より積極的に「ランダム選曲」を選択させることができる。

【１２２７】
図１４３に示した通り、通常大当たりに対しては、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が「０～９」の範囲（楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値１０個分の範囲）に対して「楽曲Ａ」が対応付けて規定されている（図１４３の２２２ｃａ１参照）。また、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が「１０～１９」の範囲に対して「楽曲Ｂ」が対応付けて規定され（図１４３の２２２ｃａ２参照）、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が「２０～２９」の範囲に対して「楽曲Ｃ」が対応付けて規定されている（図１４３の２２２ｃａ３参照）。図示については省略したが、以降も、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値１０個分の範囲に対して、「楽曲Ｄ」～「楽曲Ｚ」の各楽曲種別が対応付けて規定されている。楽曲抽選カウンタ２２３ｃａが取り得る２６０個の値のうち、「楽曲Ａ」～「楽曲Ｚ」の各楽曲種別に対して、それぞれ１０個の楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が対応付けて規定されているので、通常大当たりとなり、選曲期間中に「ランダム選曲」が選択された場合において、「楽曲Ａ」～「楽曲Ｚ」が決定される割合は、それぞれ約３．８％（１０／２６０）である。一方、通常大当たりの場合には、特別な楽曲である「楽曲ａ」に対して楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値は対応付けられていない（図１４３の２２２ｃａ２７参照）。即ち、通常大当たりとなった場合には、「ランダム選曲」を選択したとしても、「楽曲ａ」が決定される（再生される）可能性は無い。言い換えれば、「ランダム選曲」を選択して、「楽曲ａ」が再生された場合には、確変大当たりが確定する。よって、特に、偶数の数字が付された第３図柄が揃う変動表示（変動演出）によって大当たりとなった場合（確変大当たりであるか、通常大当たりであるかが不明である場合）に、少しでも早く（即ち、確変状態に移行するか否かを報知する演出の結果を確認するよりも前に）確変状態に移行するか否かを知りたいと考える遊技者に対して積極的に「ランダム選曲」を選択させることができる。また、遊技者の期待通りに「楽曲ａ」が再生された場合に、遊技者を喜ばせることができる。更に、「楽曲ａ」が再生されなかった場合であっても、大当たり中に確変状態に移行するか否かを報知する演出が実行されるまでは、確変状態に対する期待感を抱かせ続けることができる。

【１２２８】
図１４２（ａ）に戻って説明を続ける。疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂは、疑似少ラウンド演出を実行するか否かを判別（抽選）するために参照されるデータテーブルである。この疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂを用いた疑似少ラウンド演出を実行するか否かの抽選は、大当たりＡ、又は大当たりＤに対応するオープニングコマンドを受信した場合に実行される（図１４７のＳ５８３３参照）。図示については省略したが、この疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂは、大当たりＡ、又は大当たりＤとなった場合に、５０％の割合で疑似少ラウンド演出の実行が決定されるように設定されている。

【１２２９】
次に、図１４２（ｂ）を参照して、本第３制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成について説明する。図１４２（ｂ）は、ＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図１４２（ｂ）に示した通り、本第３制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第２制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図１２２（ｂ）参照）に対して、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａと、大当たり状況格納エリア２２３ｃｂと、疑似最終Ｒ格納エリア２２３ｃｃとが追加されている点で相違している。

【１２３０】
楽曲抽選カウンタ２２３ｃａは、上述したランダム選曲テーブル２２２ｃａから１の楽曲を選択（決定）するために用いられるカウンタであり、「０～２５９」の範囲で値が更新される。選曲期間中に遊技者によって「ランダム選曲」が決定された場合には、この楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値に対応する楽曲がランダム選曲テーブル２２２ｃａから選択される。

【１２３１】
大当たり状況格納エリア２２３ｃｂは、大当たりの種別、および大当たりに当選した際に実行された変動演出で揃った図柄に対応するデータが格納される記憶領域である。この

大当たり状況格納エリア２２３ｃｂは、例えば１バイトの記憶領域で構成され、データとして「０１Ｈ」が格納されていれば、奇数図柄報知の確変大当たりであることを示す。また、「０２Ｈ」が格納されていれば、偶数図柄報知の確変大当たりであることを示し、「０３Ｈ」が格納されていれば、偶数図柄報知の通常大当たりであることを示す。一方、「００Ｈ」が格納されていれば、大当たりに当選していないことを示す。この大当たり状況格納エリア２２３ｃｂは、大当たりを報知する変動演出の実行が設定された場合に、当選した大当たりの種別と、大当たりを報知する図柄の種別（奇数の数字が付された第３図柄が揃うか、偶数の数字が付された第３図柄が揃うか）とに応じて、対応するデータが格納される（図１５０のＳ４５２２参照）。選曲期間において、遊技者が「ランダム選曲」を選択（決定）した場合には、ランダム選曲テーブル２２２ｃａのうち、大当たり状況格納エリア２２３ｃｂに格納されているデータに対応する規定内容と、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａとが比較されて、大当たり中に再生する１の楽曲が決定される。

【１２３２】

疑似最終Ｒ格納エリア２２３ｃｃは、疑似少ラウンド演出が決定された場合において、疑似的な最終ラウンドを示すデータが格納される記憶領域である。この疑似最終Ｒ格納エリア２２３ｃｃには、８ラウンド大当たり（大当たりＡ）となって疑似少ラウンド演出が決定された場合に、５ラウンド（即ち、第１特別図柄の大当たりのうち、比較的ラウンド数が少ない大当たりＢ，Ｃのラウンド数）に対応するデータが設定される一方で（図１４７のＳ５８３６参照）、１６ラウンド大当たり（大当たりＤ）となって疑似少ラウンド演出が決定された場合に、１０ラウンド（即ち、第２特別図柄の大当たりのうち、比較的ラウンド数が少ない大当たりＥ，Ｆのラウンド数）に対応するデータが設定される（図１４７のＳ５８３７参照）。大当たりにおいて、新たなインターバル期間の開始時や、新たなラウンドの開始時には、この疑似最終Ｒ格納エリア２２３ｃｃに格納されたデータに応じて、疑似的な最終ラウンドの直前のインターバル期間の開始タイミングであるか、および疑似的な最終ラウンドの開始タイミングであるかが判別される。即ち、楽曲の組み替え判別タイミングであるかが判別される。

【１２３３】

＜第３制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１４４から図１５０を参照して、本第３制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種制御処理について説明する。図示については省略したが、本第３制御例では、第２制御例におけるメイン処理９（図１２７参照）に代えて、メイン処理１０が実行される。このメイン処理１０は、第２制御例におけるメイン処理９（図１２７参照）に対して、操作検出処理９（Ｓ４１５１、図１２８参照）に代えて操作検出処理１０（Ｓ４１６１）が実行される点、コマンド判定処理９（Ｓ４１５３）に代えてコマンド判定処理１０（Ｓ４１６５）が実行される点、変動表示設定処理（図３８参照）に代えて変動表示設定処理１０（Ｓ４１６２）が実行される点のみが相違している。

【１２３４】

まず、図１４４を参照して、本第３制御例における操作検出処理１０（Ｓ４１６１）の詳細について説明する。この操作検出処理１０（Ｓ４１６１）は、第２制御例における操作検出処理９（図１２８参照）に代えて実行される処理であり、上述した操作検出処理９（図１２８参照）と同様に、操作ボタン２３０に対する操作（押下）を監視して、操作を検出した場合に操作内容に応じた制御を実行するための処理である。

【１２３５】

この第３制御例における操作検出処理１０（図１４４参照）のうち、Ｓ５１０１～Ｓ５１０６，Ｓ５１０９、およびＳ５１１０の各処理では、それぞれ第２制御例における操作検出処理９（図１２８参照）のＳ５１０１～Ｓ５１０６，Ｓ５１０９、およびＳ５１１０の各処理と同一の処理が実行される。また、本第３制御例における操作検出処理１０（図１４４参照）では、Ｓ５１０６の処理において、中央ボタンＣＢに対する操作（押下）を検出したと判別した場合に（Ｓ５１０６：Ｙｅｓ）、選択した項目の種別に応じて選曲期

間の終了後に再生する楽曲を決定するための楽曲決定処理を実行して（Ｓ５１２１）、本処理を終了する。この楽曲決定処理（Ｓ５１２１）の詳細について、図１４５を参照して説明する。

【１２３６】

図１４５は、上述した楽曲決定処理（Ｓ５１２１）の詳細を示したフローチャートである。この楽曲決定処理（Ｓ５１２１）では、まず、遊技者によってランダム選曲が決定されたか（メニュー位置ポインタ２２３ａｂの最上位ビットがオン（１）であるか）否かを判別する（Ｓ５８０１）。Ｓ５８０１の処理において、ランダム選曲以外の項目が決定された（中央ボタンＣＢの押下を検出した時点でメニュー位置ポインタ２２３ａｂの最上位ビットがオフ（０）である）と判別した場合は（Ｓ５８０１：Ｎｏ）、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの下位５ビットの値に対応する楽曲を示すデータを項目配置格納エリア２２３ａａから特定し、楽曲種別格納エリア２２３ｂｄに格納して（Ｓ５８０２）、処理をＳ５８０６に移行する。

【１２３７】

一方、Ｓ５８０１の処理において、ランダム選曲が決定された（メニュー位置ポインタ２２３ａｂの最上位ビットがオン（１）である）と判別した場合は（Ｓ５８０１：Ｙｅｓ）、ランダム選曲テーブル２２２ｃａ（図１４３参照）を読み出して（Ｓ５８０３）、読み出したテーブルのうち、大当たり状況格納エリア２２３ｃｂに格納されているデータに対応する規定内容と、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値とを比較することで、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値に対応する１の楽曲を決定する（Ｓ５８０４）。そして、Ｓ５８０４の処理において決定した楽曲に対応するデータを楽曲種別格納エリア２２３ｂｄに格納して（Ｓ５８０５）、処理をＳ５８０６に移行する。

【１２３８】

Ｓ５８０２、またはＳ５８０５の処理後に実行されるＳ５８０６の処理では、選曲メニュー画面を閉じると共に、メニュー表示フラグ２２３ａｅをオフに設定して（Ｓ５８０６）、本処理を終了する。この楽曲決定処理（図１４５参照）を実行することにより、ランダム選曲が決定された場合には、複数の楽曲の中から１の楽曲をランダムに選択することができる。

【１２３９】

なお、上述した通り、ランダム選曲が決定された場合には、選曲メニュー画面に項目として表示されない楽曲（即ち、「楽曲ａ」）が決定される可能性がある。この「楽曲ａ」は、確変大当たりの場合にのみ決定される可能性がある上に、偶数図柄報知の確変大当たりとなった場合（確変大当たりであるか、通常大当たりであるかが不明である場合）の方が、奇数図柄報知の確変大当たりとなった場合（確変大当たりであることが確定する場合）よりも高い割合で決定される構成としている。このように構成することで、偶数図柄報知の大当たりとなった場合に、少しでも早く（即ち、確変状態に移行するか否かを報知する演出の結果を確認するよりも前に）確変状態に移行するか否かを知りたいと考える遊技者に対して積極的に「ランダム選曲」を選択させることができる。また、遊技者の期待通りに「楽曲ａ」が再生された場合に、遊技者を喜ばせることができる。更に、「楽曲ａ」が再生されなかった場合であっても、大当たり中に確変状態に移行するか否かを報知する演出が実行されるまでは、確変状態に対する期待感を抱かせ続けることができる。

【１２４０】

次に、図１４６を参照して、本第３制御例における当たり関連処理１０（Ｓ４３７１）の詳細について説明する。この当たり関連処理１０（Ｓ４３７１）は、第２制御例における当たり関連処理９（図１３０参照）に代えて実行される処理である。この第３制御例における当たり関連処理１０（Ｓ４３７１）のうち、Ｓ４４０１～Ｓ４４０４，Ｓ４４０６，Ｓ４４０７，Ｓ４４０９，Ｓ４４６２、およびＳ４４６４～Ｓ４４６６の各処理では、それぞれ第２制御例における当たり関連処理９（図１３０参照）のＳ４４０１～Ｓ４４０４，Ｓ４４０６，Ｓ４４０７，Ｓ４４０９，Ｓ４４６２、およびＳ４４６４～Ｓ４４６６の各処理と同一の処理が実行される。

【１２４１】
また、本第３制御例における当たり関連処理１０（図１４６参照）では、Ｓ４４０４の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にオープニングコマンドが含まれていると判別した場合に（Ｓ４４０４：Ｙｅｓ）、次いで、本来のラウンド数よりも少ないラウンド数であるかのように見せる演出である疑似少ラウンド演出の実行可否を抽選（判定）するための疑似少ラウンド抽選処理を実行して（Ｓ４４７１）、処理をＳ４４０６へと移行する。この疑似少ラウンド抽選処理（Ｓ４４７１）の詳細については、図１４７を参照して後述する。
【１２４２】
また、本第３制御例における当たり関連処理１０（図１４６参照）では、Ｓ４４０７の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にラウンド数コマンドが含まれていると判別した場合に（Ｓ４４０７：Ｙｅｓ）、次いで、第２制御例におけるラウンド数コマンド処理（図１３１参照）に代えて、ラウンド数コマンド処理１０を実行し（Ｓ４４７２）、本処理を終了する。このラウンド数コマンド処理１０（Ｓ４４７２）の詳細については、図１４８を参照して後述する。
【１２４３】
また、本第３制御例における当たり関連処理１０（図１４６参照）では、Ｓ４４６２の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にインターバルコマンドが含まれていると判別した場合に（Ｓ４４６２：Ｙｅｓ）、次いで、第２制御例におけるインターバルコマンド処理（図１３３参照）に代えて、インターバルコマンド処理１０を実行して（Ｓ４４７３）、本処理を終了する。このインターバルコマンド処理１０（Ｓ４４７３）の詳細については、図１４９を参照して後述する。
【１２４４】
次に、図１４７を参照して、本第３制御例における当たり関連処理１０（図１４６参照）の中の１処理である、上述した疑似少ラウンド抽選処理（Ｓ４４７１）の詳細について説明する。この疑似少ラウンド抽選処理（Ｓ４４７１）は、上述した通り、疑似少ラウンド演出の実行を設定するか否かを抽選するための処理である。
【１２４５】
疑似少ラウンド抽選処理（図１４７参照）では、まず、今回のオープニングコマンドによりオープニング期間の開始が通知された大当たりの種別が大当たりＡ（第１特別図柄の大当たりのうち、比較的ラウンド数が多い８ラウンド大当たり）、または大当たりＤ（第２特別図柄の大当たりのうち、比較的ラウンド数が多い１６ラウンド大当たり）のどちらかであるか否かを判別する（Ｓ５８３１）。Ｓ５８３１の処理において、今回の大当たりが大当たりＡ、および大当たりＤのどちらでもないと判別した場合は（Ｓ５８３１：Ｎｏ）、今回の大当たりが大当たりＢ，Ｃ（第１特別図柄の大当たりのうち、比較的ラウンド数が少ない５ラウンド大当たり）、およびＥ，Ｆ（第２特別図柄の大当たりのうち、比較的ラウンド数が少ない１０ラウンド大当たり）の何れかであることを意味する。よって、この場合は、元々のラウンド数が少なく、疑似少ラウンド演出を実行する可能性が無いため、疑似少ラウンド演出の実行可否を抽選（判定）するためのＳ５８３２～Ｓ５８３７の各処理をスキップして、処理をＳ５８３８へと移行する。
【１２４６】
これに対し、Ｓ５８３１の処理において、今回の大当たりが大当たりＡ、または大当たりＤのどちらかであると判別した場合には（Ｓ５８３１：Ｙｅｓ）、疑似少ラウンド演出の実行可否を抽選（判定）するためのＳ５８３２～Ｓ５８３７の各処理を実行する。具体的には、疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂを読み出して（Ｓ５８３２）、疑似少ラウンド演出の実行可否を抽選（判定）する（Ｓ５８３３）。なお、上述した通り、疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂは、５０％の割合で疑似少ラウンド演出の実行に対応する抽選結果となるように設定されている。
【１２４７】
Ｓ５８３３の処理が終了すると、次いで、Ｓ５８３３の処理による抽選（判定）結果が

、疑似少ラウンド演出の実行に対応する抽選結果であるか否かを判別し（Ｓ５８３４）、疑似少ラウンド演出の実行に対応する抽選結果ではないと判別した場合は（Ｓ５８３４：Ｎｏ）、疑似少ラウンド演出の実行を設定するためのＳ５８３５～Ｓ５８３７の各処理をスキップして、処理をＳ５８３８に移行する。

【１２４８】

一方、Ｓ５８３４の処理において、疑似少ラウンド演出の実行に対応する抽選結果であると判別した場合は（Ｓ５８３４：Ｙｅｓ）、次いで、今回の大当たりが大当たりＡであるか否かを判別する（Ｓ５８３５）。Ｓ５８３５の処理において、今回の大当たりが大当たりＡ（第１特別図柄の８ラウンド大当たり）であると判別した場合は（Ｓ５８３５：Ｙｅｓ）、今回の大当たりを、第１特別図柄の大当たりのうち、ラウンド数が比較的少ない大当たり（５ラウンド大当たり）かのように見せるために、疑似最終Ｒ格納エリア２２３ｃｃに対して５ラウンドに対応する値（データ）を格納して（Ｓ５８３６）、処理をＳ５８３８へと移行する。

【１２４９】

これに対し、Ｓ５８３５の処理において、今回の大当たりが大当たりＡではない（即ち、大当たりＤである）と判別した場合は（Ｓ５８３５：Ｎｏ）、今回の大当たりを、第２特別図柄の大当たりのうち、ラウンド数が比較的少ない大当たり（１０ラウンド大当たり）かのように見せるために、疑似最終Ｒ格納エリア２２３ｃｃに対して１０ラウンドに対応する値（データ）を格納して（Ｓ５８３７）、処理をＳ５８３８に移行する。

【１２５０】

Ｓ５８３８の処理では、実行するオープニング演出に対応する表示用オープニングコマンドを設定して、本処理を終了する。この疑似少ラウンド抽選処理を実行することにより、大当たりの開始時に比較的少ないラウンド数が報知された場合（即ち、第１特別図柄の大当たりで５ラウンドが報知された場合や、第２特別図柄の大当たりで１０ラウンドが報知された場合）であっても、より多いラウンド数が報知されること（疑似少ラウンド演出が実行されていること）を期待して、大当たり中における遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１２５１】

次に、図１４８を参照して、本第３制御例における当たり関連処理１０（図１４６参照）の中の１処理であり、第２制御例におけるラウンド数コマンド処理（図１３１参照）に代えて実行されるラウンド数コマンド処理１０（Ｓ４４７２）の詳細について説明する。図１４８は、このラウンド数コマンド処理１０（Ｓ４４７２）を示したフローチャートである。

【１２５２】

この第３制御例におけるラウンド数コマンド処理１０（図１４８参照）のうち、Ｓ５４０１～Ｓ５４０７の各処理では、それぞれ第２制御例におけるラウンド数コマンド処理（図１３１参照）のＳ５４０１～Ｓ５４０７の各処理と同一の処理が実行される。また、本第３制御例におけるラウンド数コマンド処理１０では、Ｓ５４０１の処理が終了すると、次いで、今回のラウンド数コマンドによって通知されたラウンドが、疑似最終Ｒ格納エリア２２３ｃｃに設定されている疑似的な最終ラウンドに一致するかを判別し（Ｓ５４１１）、今回のラウンドが疑似的な最終ラウンドであると判別した場合は（Ｓ５４１１：Ｙｅｓ）、処理をＳ５４０３に移行して、楽曲用データ種別の再生順を組み替えるか否かの判別を行う。一方、Ｓ５４１１の処理において、今回のラウンドが疑似的な最終ラウンドではないと判別した場合は（Ｓ５４１１：Ｎｏ）、処理をＳ５４０２へと移行する。

【１２５３】

このラウンド数コマンド処理１０（図１４８参照）を実行することにより、疑似少ラウンド演出が実行されている場合における疑似的な最終ラウンドの開始時（大当たりＡにおける５ラウンド開始時、および大当たりＤにおける１０ラウンドの開始時）に、本来の最終ラウンドと同様に、楽曲用データの再生順の組み替えを判別して、疑似的な最終ラウンドの間に楽曲のサビ部分が再生される可能性が高くなるように構成することができる。即

ち、疑似的な最終ラウンドにおける音声態様と、本来の最終ラウンドにおける音声対用途を同等にすることができるので、楽曲の音声態様から、疑似的な最終ラウンドであるか、本来の最終ラウンドであるかを、継続演出（図１４１（ｂ）参照）が実行されるよりも前に遊技者に察知されてしまうことを防止（抑制）できる。よって、疑似少ラウンド演出が設定された場合に、継続演出（図１４１（ｂ）参照）の開始タイミング（即ち、疑似的な最終ラウンドの終了タイミング）となるまで、継続演出が実行されるのか、そのまま大当たりが終了してしまうのかを識別困難にできるので、疑似的な最終ラウンドの間における遊技者の期待感を高めることができる。

【１２５４】

次に、図１４９を参照して、本第３制御例における当たり関連処理１０（図１４６参照）の中の１処理であり、第２制御例におけるインターバルコマンド処理（図１３３参照）に代えて実行されるインターバル数コマンド処理１０（Ｓ４４７３）の詳細について説明する。図１４９は、このインターバル数コマンド処理１０（Ｓ４４７３）を示したフローチャートである。

【１２５５】

この第３制御例におけるインターバルコマンド処理１０（図１４９参照）のうち、Ｓ５５０１～Ｓ５５０９の各処理では、それぞれ第２制御例におけるインターバルコマンド処理（図１３３参照）のＳ５５０１～Ｓ５５０９の各処理と同一の処理が実行される。また、第３制御例におけるインターバルコマンド処理１０（図１４９参照）では、Ｓ５５０１の処理が終了すると、次いで、今回のインターバルコマンドによって通知されたインターバル期間が、疑似的な最終ラウンド（疑似最終Ｒ格納エリア２２３ｃｃに設定されているラウンド）の直前に設定されるインターバル期間であるかを判別し（Ｓ５５１１）、今回のインターバル期間が疑似的な最終ラウンドの直前のインターバル期間であると判別した場合は（Ｓ５５１１：Ｙｅｓ）、処理をＳ５５０３に移行して、楽曲用データ種別の再生順を組み替えるか否かの判別を行う。一方、Ｓ５５１１の処理において、今回のラウンドが疑似的な最終ラウンドではないと判別した場合は（Ｓ５５１１：Ｎｏ）、処理をＳ５５０２へと移行する。

【１２５６】

このＳ５５１１の処理を実行することにより、疑似少ラウンド演出が実行されている場合における疑似的な最終ラウンドの直前のインターバル期間の開始時に、本来の最終ラウンドの直前のインターバル期間の開始時と同様に、楽曲用データの再生順の組み替えを判別して、疑似的な最終ラウンドの間に楽曲のサビ部分が再生される可能性が高くなるように構成することができる。即ち、疑似的な最終ラウンドにおける音声態様と、本来の最終ラウンドにおける音声対用途を同等にすることができるので、楽曲の音声態様から、疑似的な最終ラウンドであるか、本来の最終ラウンドであるかを、継続演出（図１４１（ｂ）参照）が実行されるよりも前に遊技者に察知されてしまうことを防止（抑制）できる。よって、疑似少ラウンド演出が設定された場合に、継続演出（図１４１（ｂ）参照）の開始タイミング（即ち、疑似的な最終ラウンドの終了タイミング）となるまで、継続演出が実行されるのか、そのまま大当たりが終了してしまうのかを識別困難にできるので、疑似的な最終ラウンドの間における遊技者の期待感を高めることができる。

【１２５７】

また、本第３制御例におけるインターバルコマンド処理１０（図１４９参照）では、Ｓ５５０６の処理において、今回のインターバルコマンドにより通知されたインターバル期間が、大当たりの１ラウンド目の終了後のインターバル期間ではないと判別した場合に（Ｓ５５０６：Ｎｏ）、次いで、今回のインターバルが、疑似的な最終ラウンド（疑似最終Ｒ格納エリア２２３ｃｃに設定されているラウンド）が終了した後のインターバル期間であるかを判別する（Ｓ５５１２）。そして、Ｓ５５１２の処理において、疑似的な最終ラウンドが終了した後のインターバル期間であると判別した場合は（Ｓ５５１２：Ｙｅｓ）、継続演出（図１４１（ｂ）参照）の実行を設定し（Ｓ５５１３）、疑似最終Ｒ格納エリア２２３ｃｃに格納されているデータをリセットして（Ｓ５５１４）、本処理を終了する

。
【１２５８】
次に、図１５０を参照して、本第３制御例における変動表示設定処理１０（Ｓ４１６２）の詳細について説明する。図１５０は、この変動表示設定処理１０（Ｓ４１６２）を示したフローチャートである。この第３制御例における変動表示設定処理１０（Ｓ４１６２）は、第２制御例（および第１実施形態）における変動表示設定処理（図３８参照）と同様に、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定するための処理である。
【１２５９】
この第３制御例における変動表示設定処理１０（図１５０参照）のうち、Ｓ４５０１～Ｓ４５０９の各処理では、それぞれ第２制御例（第１実施形態）における変動表示設定処理（図３８参照）のＳ４５０１～Ｓ４５０９の各処理と同一の処理が実行される。また、本第３制御例における変動表示設定処理１０（図１５０参照）では、Ｓ４５０４の処理が終了すると、次に、今回の変動パターンが、大当たりを報知するための変動パターンであるかを判別し（Ｓ４５２１）、大当たりを報知するための変動パターンであると判別した場合は（Ｓ４５２１：Ｙｅｓ）、大当たりの種別と、今回設定した変動パターンにおいて揃う第３図柄の種別（奇数図柄であるか、偶数図柄であるか）とに応じたデータを、大当たり状況格納エリア２２３ｃｂに格納して（Ｓ４５２２）、処理をＳ４５０５に移行する。このＳ４５２２の処理では、奇数図柄報知の確変大当たりである場合に、大当たり状況格納エリア２２３ｃｂに対して「０１Ｈ」を格納し、偶数図柄報知の確変大当たりである場合に、「０２Ｈ」を格納し、偶数図柄報知の通常大当たりである場合に、「０３Ｈ」を格納する。
【１２６０】
Ｓ４５２２の処理によって大当たり状況格納エリア２２３ｃｂに格納されたデータは、選曲期間において、遊技者が「ランダム選曲」を選択（決定）した場合に参照され、ランダム選曲テーブル２２２ｃａのうち、大当たり状況格納エリア２２３ｃｂに格納されているデータに対応する規定内容と、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａとが比較されて、大当たり中に再生する１の楽曲が決定される。
【１２６１】
一方、Ｓ４５２１の処理において、今回設定した変動パターンが、大当たりに対応する変動パターンではない（即ち、外れに対応する変動パターンである）と判別した場合は（Ｓ４５２１：Ｎｏ）、Ｓ４５２２の処理をスキップして、処理をＳ４５０５に移行する。
【１２６２】
以上説明した通り、本第３制御例では、選曲メニュー画面において、「ランダム選曲」が遊技者によって決定された場合には、１ラウンド目（選曲期間）の終了後に再生させる楽曲をランダムな抽選により決定する構成としている。また、「ランダム選曲」が決定された際に、特定の条件が成立していれば（即ち、今回の大当たりが確変大当たりであれば）、選曲メニュー画面には項目として表示されない特別な楽曲（即ち、「楽曲ａ」）が選択され得る構成としている。これにより、通常は聴くことができない「楽曲ａ」が決定されることを期待して、「ランダム選曲」を選択させることができる。特に、偶数の数字が付された第３図柄が揃う変動表示（変動演出）によって大当たりとなった場合（確変大当たりであるか、通常大当たりであるかが不明である場合）に、少しでも早く（即ち、確変状態に移行するか否かを報知する演出の結果を確認するよりも前に）確変状態に移行するか否かを知りたいと考える遊技者に対して積極的に「ランダム選曲」を選択させることができる。更に、「楽曲ａ」が抽選により決定される割合は、奇数図柄報知の確変大当たりよりも、偶数図柄報知の確変大当たりの方が高くなるように構成されている。これにより、偶数図柄報知の大当たりに当選した場合に、より積極的に「ランダム選曲」を選択させることができる。なお、遊技者によって「ランダム選曲」が決定される可能性を高めることにより、パチンコ機１０に設定されている複数の楽曲（楽曲Ａ～楽曲Ｚ）をまんべんな

く再生させることができる。これにより、複数の楽曲を無駄なく聴かせることができる。
【１２６３】
また、本第３制御例では、大当たり中に実行される演出の一種として、大当たりが開始されてから所定期間（例えば、５ラウンド目や１０ラウンド目が終了するまで）の間、大当たりのラウンド数を、本来のラウンド数よりも少なく報知しておき、所定期間の経過時に、本来のラウンド数を報知する疑似少ラウンド演出を選択可能に構成している。この疑似少ラウンド演出を実行可能に構成することで、大当たりの開始時に比較的少ないラウンド数が報知された場合に、所定期間が経過した後で、より多いラウンド数（８ラウンドや、１６ラウンド）が報知されることを期待して、所定期間が経過するまでの間の遊技を行わせることができる。また、これに伴って、本第３制御例では、疑似少ラウンド演出の実行中における疑似的な最終ラウンドにおいても、本来の最終ラウンドと同様に、楽曲の再生順を組み替えてサビ部分が再生されるように構成している。これにより、疑似的な最終ラウンドの間に再生される楽曲のパートから、疑似的な最終ラウンドであるのか、本来の最終ラウンドであるのかを識別困難にすることができる。よって、疑似少ラウンド演出が終了するまで（所定期間が経過するまで）の間、より多いラウンド数が報知されることに対する期待感を抱かせ続けることができる。
【１２６４】
なお、本第３制御例では、確変大当たりの場合にのみ、遊技者が「ランダム選曲」を決定すると、「楽曲ａ」が再生される可能性がある構成とし、且つ、奇数図柄報知の確変大当たりよりも、偶数図柄報知の確変大当たりの方が、「楽曲ａ」が選択される割合が高くなるように構成していたが、「ランダム選曲」を決定した場合において各楽曲が決定される割合は、任意に定めることができる。具体的には、例えば、通常大当たりになった場合も、低確率（例えば、０．１％の割合）で「楽曲ａ」が決定される構成としてもよい。即ち、確変大当たりの実行中に「ランダム選曲」を選択した場合の方が、通常大当たりの実行中に「ランダム選曲」を選択した場合よりも「楽曲ａ」が選択される割合が高くなるように構成してもよい。このように構成することで、「楽曲ａ」が再生されたとしても、確変大当たりが確定する訳ではなくなるので、確変状態が報知されるまでは、緊張感を持って遊技を行わせることができる。また、「楽曲ａ」が決定される割合を、偶数図柄報知の確変の大当たりよりも、奇数図柄報知の確変大当たりの方が高くなるように構成してもよい。
【１２６５】
本第３制御例では、大当たり（所定期間）の間に実行される興趣演出のうち、音声による興趣演出の演出態様（再生される楽曲の種別）を、遊技者の操作ボタン２３０に対する操作内容（選曲メニュー画面における選択結果）に応じて決定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、所定期間の間に第３図柄表示装置８１において、表示される表示演出の演出態様を、遊技者の選択結果（操作ボタン２３０に対する操作内容）に応じて可変させる構成としてもよい。より具体的には、特定の演出実行条件が成立した場合に、複数の演出態様に対応する複数の項目（第３制御例における「楽曲Ａ」～「楽曲Ｚ」のそれぞれに対応する項目に相当）と、演出態様がランダムに選択される項目（第３制御例における「ランダム選曲」に対応する項目に相当）とを第３図柄表示装置８１に対して表示可能に構成する。そして、遊技者が操作ボタン２３０を操作することによって選択した項目に応じて、実行する演出の演出態様を決定する。即ち、演出態様に対応する項目が選択された場合は、選択した項目に対応する演出態様で演出を実行する一方で、ランダムに選択される項目が選択された場合には、所定のタイミングで選択し得る複数の演出態様の中から１の演出態様が決定される構成としてもよい。このように構成することで、遊技者の好みの演出態様を選択する遊技性と、演出態様をランダムに選択させ、いずれの演出態様が選択されるかに注目させる遊技性とを遊技者に選択させることができる。また、この場合において、上記第３制御例と同様に、演出態様がランダムに選択される項目を遊技者が選択した場合にのみ決定され得る特別な演出（上記第３制御例における特別な楽曲である「楽曲ａ」に相当する表示演出）を設定しておいてもよい。このように構成す

ることで、特別な演出が実行されたか否かを視覚によって判別することができるので、特別な演出であるか否か（即ち、大当たり後に確変状態に移行するか否か）をより容易に理解させることができる。

【１２６６】

本第３制御例では、遊技者が選曲メニュー画面において「ランダム選曲」を選択した場合にのみ、特別な楽曲である「楽曲ａ」が選択され得る構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、確変大当たりが確定している場合（即ち、奇数図柄報知の確変大当たりとなり、遊技者が既に確変大当たりであることを確信している場合）には、選曲メニュー画面に対して「楽曲ａ」という項目が表示されるように構成してもよい。このように構成することで、確変状態が確定している状況においては、「楽曲ａ」を聴きたいと考える遊技者に対して、他の楽曲が選択される可能性の方が高い「ランダム選曲」を選択するのでなく、「楽曲ａ」という項目を選択させることができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができる。また、この場合において、偶数図柄報知の確変大当たり（遊技者が確変状態となるか否かを知ることができない状況）において表示される選曲メニュー画面に対して、所定の割合で、「楽曲ａ」という項目が表示されるように構成してもよい。このように構成することで、確変状態となるか否かを早期に察知する方法にバリエーション（項目の中に「楽曲ａ」が含まれるか否か、および「ランダム選曲」を選択した場合に「楽曲ａ」が再生されるか否か）を設けることができるので、偶数図柄報知の大当たりの選曲期間において、遊技者の興趣をより向上させることができる。

【１２６７】

本第３制御例では、遊技者が選曲メニュー画面において「ランダム選曲」を選択した場合にのみ、特別な楽曲である「楽曲ａ」が選択され得る構成としていたが、必ずしも遊技者が楽曲を選択することができるように構成しなくても良い。例えば、操作ボタン２３０を廃止し、大当たりの実行中に再生される楽曲を、毎回、ランダム選曲テーブル２２２ｃａを参照してランダムに選択する構成としてもよい。即ち、大当たり終了後に確変状態となる場合には、「楽曲ａ」が再生され得るが、大当たり終了後が低確率状態の場合は、「楽曲ａ」が再生される可能性が無いように構成してもよい。このように構成した場合にも、偶数図柄報知の大当たりとなった場合に、「楽曲ａ」が再生されるか否かに注目して大当たり中の遊技を行わせることができる。また、確変状態であるか否かを示唆するために「楽曲ａ」を用いる場合に限定されることはない。遊技中の所定期間において、所定期間が経過した後の状態が遊技者にとって有利な状態（例えば、大当たりや時短状態、小当たりＲＵＳＨ、スロットのＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ、ＡＲＴ、ＡＴ等）となるか、その有利な状態よりも不利な状態になるかを判別し、有利な状態となる場合には、特別な楽曲が再生され得る構成とする一方で、不利な状態となる場合には、特別な楽曲が再生される可能性が無いように構成すれば良い。

【１２６８】

本第３制御例では、確変大当たりであるか否かに応じて、「ランダム選曲」を選択した場合に選択され得る楽曲を異ならせる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、疑似少ラウンド演出の実行中であるか否かに応じて、「ランダム選曲」を選択した場合に選択され得る楽曲を異ならせる構成としてもよい。具体的には、疑似少ラウンド演出の実行中に「ランダム選曲」が決定されると、「楽曲ａ」を含む複数の楽曲の中から１の楽曲を選択し、疑似少ラウンド演出が実行されていない場合には、複数の楽曲のうち、「楽曲ａ」を除外した中から１の楽曲を選択する構成としてもよい。

【１２６９】

本第３制御例では、大当たり中の楽曲を設定する際の制御を例にとって説明したが、本制御は大当たり中に限られるものではない。所定の楽曲再生期間の終了後に、遊技者にとって比較的有利な状態となる場合には、「ランダム選曲」を選択した場合に特別な楽曲（即ち、「楽曲ａ」）が選択され得る構成とする一方で、再生期間の終了後に比較的不利な状態となる場合には、特別な楽曲（即ち、「楽曲ａ」）を少なくとも除外した中（即ち、「楽曲Ａ」～「楽曲Ｚ」の中）から１の楽曲を選択する構成にできる状況であれば、何で

もよい。例えば、第１制御例と同様に、確変状態中の楽曲を選択するための制御に用いる構成としてもよい。この場合において、保留球の中に大当たりが含まれている状態で「ランダム選曲」が選択された場合には、特別な楽曲が選択され得る構成とする一方で、保留球の中に大当たりが含まれていない場合には、特別な楽曲を除外した中から１の楽曲を選択する構成としてもよい。また、変動表示演出の実行中に、選曲メニュー画面を表示させることが可能に構成し、大当たりに対応する変動表示の実行中に「ランダム選曲」が選択（決定）された場合には、特別な楽曲が選択され得る構成とする一方で、外れに対応する変動表示の実行中に「ランダム選曲」が選択（決定）された場合には、特別な楽曲を除外した中から１の楽曲を選択する構成としてもよい。

【１２７０】

本第３制御例では、「ランダム選曲」を選択した場合に、「楽曲ａ」が選択されれば確変状態が確定する構成としていたが、遊技者が選曲メニュー画面において「ランダム選曲」以外の項目を選択した場合についても、所定の割合で確変状態が確定する場合を設けてもよい。具体的には、例えば、確変大当たりの実行中に遊技者が１の楽曲を選択した場合に、所定の確率で、当該楽曲の再生位置を通常とは異なる再生位置から再生する（例えば、サビ部分から再生したり、曲の２番から再生したりする、等）構成としてもよい。また、これに代えて、または加えて、所定の確率で、選択した楽曲とは異なる楽曲（例えば、「楽曲ａ」）が再生されたり、曲調を通常とは異ならせたり、バージョンを通常とは異ならせる構成としてもよい。このように構成することで、自分の好みの楽曲を選択したいという考えと、確変状態となるかどうか早期に察知したいという考えとの両方を抱く遊技者の欲求に応じることができる。また、この場合において、所定回数の大当たりに渡って同一の楽曲を選択し続けている場合にのみ、通常とは異なる音声態様で、遊技者に選択された楽曲を再生する構成としてもよい。

【１２７１】

本第３制御例では、大当たりのラウンド数によらず、大当たりの１ラウンド目が終了した時点で、選曲期間中に選択された楽曲を先頭（イントロ部分）から再生する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、ラウンド数が多い大当たり（例えば、８ラウンド大当たりや１６ラウンド大当たり）については、楽曲の先頭から再生を開始する一方で、ラウンド数が少ない（例えば、５ラウンドの）大当たり、および疑似少ラウンド演出が設定された大当たりについては、楽曲のサビ部分から再生を開始する構成としてもよい。このように構成することで、ラウンド数が少ない大当たり種別であっても、１の大当たりにおいて、楽曲のサビ部分をより確実に遊技者に聴かせることができる。また、この場合において、疑似少ラウンド演出が設定されている場合には、楽曲のサビ部分から再生を開始するか、楽曲のイントロ部分から再生を開始するかを抽選により決定してもよい。具体的には、例えば、疑似少ラウンド演出が設定された場合には、９０％の割合で楽曲のサビ部分から再生を開始し、１０％の割合で楽曲の先頭部分から再生を開始する構成としてもよい。このように構成することで、少ないラウンド数（例えば、５ラウンド）が報知されたにも拘わらず、楽曲の先頭部分から再生が開始されれば、その時点で疑似少ラウンド演出が実行されているということを遊技者に理解させることができるので、継続演出を確認するよりも前に、ラウンド数が多い大当たりであることに対する満足感を抱かせることができる。

【１２７２】

＜第４制御例＞

次に、図１５１から図１６９を参照して、第４制御例におけるパチンコ機１０について説明を行う。上述した第１～第３制御例におけるパチンコ機１０では、選曲メニュー画面における項目の初期配置を決定する際に、上ボタンＵＢに対する３回以内の操作で選択可能な範囲（履歴エリア）に、遊技者の選択頻度が高い最大３個の項目を配置させる構成としている。また、選択回数が１回以上の項目が３個未満の場合には、３個未満の項目を履歴エリアに配置させ、残りのエリアにはランダムな抽選により決定した項目を配置する（選曲エリアに抽選により決定した１の項目を配置し、当該１の項目を基準にアルファベッ

ト順で他の項目を配置する）構成としている。このように構成することで、電源投入直後等、楽曲を選択した回数が少ない場合であっても、全ての楽曲を選曲メニュー画面に重複無く配置させることができる。

【１２７３】

これに対して本第４制御例では、履歴エリアに対して設定する項目が少ない（３個未満の）場合に、履歴エリアの空きエリア（選択頻度が高い項目が配置されなかったエリア）に対して配置させる項目の優先順位を規定しておく構成としている。この優先順位は、より多くの遊技者が知っている可能性が高い楽曲（例えば、パチンコ機１０のモチーフとなった作品のテーマ曲や、リーチ演出等の通常遊技時に再生される楽曲等）ほど高くなるように設定されている。このように構成することで、楽曲の選択回数が少ない場合であっても、遊技者が選択する可能性の高い楽曲を履歴エリアに配置させることができるので、遊技者の利便性を高めることができる。

【１２７４】

また、上述した第２、および第３制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり中の最終ラウンドにおいて、サビ部分が再生中の状態となる可能性が高くなるように、大当たり中の所定タイミングで楽曲用データの再生順を組み替え可能に構成していた。これにより、楽曲において最も盛り上がる部分（特徴的な部分）であるサビ部分を、最終ラウンドにおいてより確実に遊技者に聴かせることができるように構成していた。

【１２７５】

これに加えて本第４制御例では、最終ラウンドの間にサビ部分の再生が終了した場合に、最終ラウンドの進行状況に応じてサビ部分を繰り返して再生させるか否か判別する構成としている。より具体的には、サビ部分の再生が終了してから最終ラウンドが終了するまでの間（若しくはエンディング演出を遅延させることが可能な期間が終了するまでの間）にサビ部分を終了させることができる可能性が高ければ、サビ部分を繰り返して再生させ、サビ部分が途中で終了してしまう（サビ部分の再生途中でエンディング演出が開始されてしまう）可能性が高ければ、サビ部分を繰り返さずに楽曲用データの再生順に従って再生を設定する構成としている。このように構成することで、最終ラウンドにおいてサビ部分が途中で打ち切られずに、完全な形で再生できる可能性を高くすることができる。

【１２７６】

また、上述した第３制御例では、大当たりの１ラウンド目を選曲期間とし、遊技者に対して楽曲を選択させる構成としていた。この選曲期間の間は、再生させる楽曲が決定された（中央ボタンＣＢが押下された）か否かに拘わらず、選曲期間に専用の楽曲が再生され続ける構成とし、選曲期間が経過（１ラウンド目が終了）したタイミングで楽曲の先頭（イントロ部分）から再生を開始させる構成としていた。

【１２７７】

これに対して本第４制御例では、選曲期間において遊技者が操作ボタン２３０を操作することで選曲エリアに異なる項目を配置させる毎に、配置させた項目に対応する楽曲のサビ部分を再生させる構成としている。これにより、選曲メニュー画面に表示された楽曲名だけでなく、楽曲における最も特徴的なサビ部分のメロディーを加味して楽曲を選択させることができる。また、本第４制御例では、選曲期間において楽曲が決定された場合に、大当たりのラウンド数に応じて、楽曲の再生開始位置や再生開始タイミングを可変させる構成としている。具体的には、ラウンド数が多い（１６ラウンドの）大当たりの場合には、選曲期間が終了した時点で、楽曲の先頭から（イントロ部分）から再生を開始させ、１０ラウンド、および８ラウンドの大当たりの場合には、選曲期間が終了した時点で、楽曲のＡメロ部分から（即ち、イントロ部分をスキップして）再生を開始させる構成としている。一方で、ラウンド数が少ない（５ラウンドの）大当たりの場合には、遊技者が楽曲を決定した時点で、既に再生中のサビ部分の続きからそのまま楽曲の再生を継続させる（選曲期間が終了する前から楽曲を再生させる）構成としている。このように構成することで、少ないラウンド数の場合でも、サビ部分をより長い時間、遊技者に聴かせることができる。

【１２７８】
この第４制御例におけるパチンコ機１０が、第３制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、音声出力装置２２６におけるＲＡＭ３０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理、音声出力装置２２６によって実行されるその他の処理については、第３制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第３制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１２７９】
まず、図１５１（ａ）を参照して、本第４制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成について説明する。図１５１（ａ）は、ＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図１５１（ａ）に示した通り、本第４制御例におけるＲＯＭ２２２は、第３制御例におけるＲＯＭ２２２の構成（図１４２（ａ）参照）に対して、疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂの規定内容が一部変更となっている点、および優先度規定テーブル２２２ｄａと、サビループ判別テーブル２２２ｄｂとが追加されている点で相違している。

【１２８０】
優先度規定テーブル２２２ｄａは、履歴エリアに配置させる項目の優先順位を定めたテーブルである。選曲メニュー画面における項目の初期配置を決定する際に、１回以上選択された楽曲の個数が３個未満であれば、履歴エリアの空きエリアに対して、この優先度規定テーブル２２２ｄａに規定された優先度が高い項目から順番に項目を配置させる構成としている（図１６３のＳ５２７５参照）。この優先度規定テーブル２２２ｄａの詳細について、図１５２（ｂ）を参照して後述する。

【１２８１】
サビループ判別テーブル２２２ｄｂは、最終ラウンドにおいて、サビ部分に対応する楽曲用データの再生終了タイミングとなった場合に、サビ部分を繰り返し再生させる（ループ再生させる）か否かを判別するために参照されるデータテーブルである（図１５８のＳ５９０５参照）。このサビループ判別テーブル２２２ｄｂの詳細については、図１５３を参照して後述する。

【１２８２】
次に、図１５２（ａ）を参照して、本第４制御例における疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂの詳細について説明する。この疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂは、上述した第３制御例と同様に、疑似少ラウンド演出を実行するか否かを判別（抽選）するために参照されるデータテーブルである。

【１２８３】
図１５２（ａ）に示した通り、本第４制御例における疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂは、演出態様を抽選するための演出抽選カウンタの値の範囲に対応付けて、疑似少ラウンド演出の実行可否（通常演出を実行するか、疑似少ラウンド演出を実行するか）が対応付けて規定されている。加えて、本第４制御例における疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂは、楽曲を再生する際の音声態様（再生態様）を疑似少ラウンド演出によって疑似的に報知されるラウンド数に合わせるか、本来のラウンド数に合わせるかについても、演出抽選カウンタの値に対応付けて規定されている。即ち、本第４制御例では、疑似少ラウンド演出の表示態様と、楽曲の再生態様とを一致させるか否かについても、この疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂによって抽選する構成としている。楽曲の再生態様が疑似少ラウンド演出によって報知されたラウンド数と一致しないことを遊技者が認識した場合には、疑似少ラウンド演出が実行されていることを理解させることができる。よって

、継続演出（図１４１（ｂ）参照）が実行されるよりも前に、疑似少ラウンド演出が実行されたことを理解した遊技者に対して満足感を抱かせることができる。

【１２８４】

図１５２（ａ）に示した通り、大当たりＡにおいて、演出抽選カウンタの値が「０～４９」の範囲に対しては、表示態様として「通常演出」が対応付けて規定され、楽曲の再生態様として「８Ｒ・１０Ｒ用」が対応付けて規定されている。このため、大当たりＡに当選し、演出抽選カウンタの値が「０～４９」の範囲にある場合は、疑似少ラウンド演出が実行されず、大当たりの最初から８ラウンドの大当たりであることが報知される（通常演出が実行される）。また、楽曲の再生態様として、選曲期間の終了時に楽曲がＡメロ１部分から再生される再生態様（８Ｒ・１０Ｒ用の再生態様）が設定される。このため、遊技者に対して第１特別図柄の大当たりの中では比較的ラウンド数が多い８ラウンドの大当たりであることを大当たりの開始時から遊技者に認識させることができる。よって、大当たりの開始時から大当たり中の遊技を安心して行わせることができる。演出抽選カウンタの値が取り得る「０～９９」の１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、表示態様「通常演出」、且つ、再生態様「８Ｒ・１０Ｒ用」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）は「０～４９」の５０個であるので、表示態様「通常演出」、且つ、再生態様「８Ｒ・１０Ｒ用」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【１２８５】

図１５２（ａ）に示した通り、大当たりＡにおいて、演出抽選カウンタの値が「５０～９４」の範囲に対しては、表示態様として「疑似少ラウンド演出」が対応付けて規定され、楽曲の再生態様として「５Ｒ用」が対応付けて規定されている。このため、大当たりＡに当選し、演出抽選カウンタの値が「５０～９４」の範囲にある場合は、疑似少ラウンド演出が実行され、８ラウンドの大当たりであるにも拘わらず、所定期間の間（５ラウンド目が終了するまでの間）、５ラウンド大当たりかのような表示演出（疑似少ラウンド演出）が実行される。加えて、楽曲の再生態様として、遊技者が楽曲を決定した時点で再生されている再生位置からそのまま楽曲の再生が継続される再生態様（５Ｒ用の再生態様）が設定される。これにより、継続演出が実行されるまでは、表示態様としても、音声の再生態様としても、５ラウンド大当たり（大当たりＢ、および大当たりＣ）と同一になるので、所定期間が経過するまでの間、疑似少ラウンド演出が実行されているのか、５ラウンドの大当たりが実行されているのかを識別することを困難にすることができる。よって、継続演出が実行された場合に、遊技者に対してより大きな喜びを与えることができる。演出抽選カウンタの値が取り得る「０～９９」の１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、表示態様「疑似少ラウンド演出」、且つ、再生態様「５Ｒ用」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）は「５０～９４」の４５個なので、表示態様「疑似少ラウンド演出」、且つ、再生態様「５Ｒ用」が決定される割合は４５％（４５／１００）である。

【１２８６】

図１５２（ａ）に示した通り、大当たりＡにおいて、演出抽選カウンタの値が「９５～９９」の範囲に対しては、表示態様として「疑似少ラウンド演出」が対応付けて規定され、楽曲の再生態様として「８Ｒ・１０Ｒ用」が対応付けて規定されている。このため、大当たりＡに当選し、演出抽選カウンタの値が「９５～９９」の範囲にある場合は、疑似少ラウンド演出が実行され、８ラウンドの大当たりであるにも拘わらず、所定期間の間（５ラウンド目が終了するまでの間）、５ラウンド大当たりかのような表示演出（疑似少ラウンド演出）が実行される。加えて、楽曲の再生態様として、選曲期間の終了時に楽曲がＡメロ１部分から再生される再生態様（８Ｒ・１０Ｒ用の再生態様）が設定される。これにより、少なくとも選曲期間において遊技者が楽曲を決定するまでの間は、表示態様としても、音声の再生態様としても、５ラウンド大当たり（大当たりＢ、および大当たりＣ）と同一になるが、楽曲を決定した後の音声の再生態様は５ラウンド大当たりとは異なる態様に設定される。よって、遊技者に対して音声の再生態様と表示態様とが合っていないことに対する違和感を抱かせることができるので、疑似少ラウンド演出が実行されていることを遊技者に容易に理解させることができる。これにより、継続演出が実行されるよりも前

に疑似少ラウンド演出が実行されたことを見抜くことができた遊技者に対して、優越感を抱かせることができる。演出抽選カウンタの値が取り得る「０～９９」の１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、表示態様「疑似少ラウンド演出」、且つ、再生態様「８Ｒ・１０Ｒ用」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）は「９５～９９」の５個なので、表示態様「疑似少ラウンド演出」、且つ、再生態様「８Ｒ・１０Ｒ用」が決定される割合は５％（５／１００）である。

【１２８７】

また、図１５２（ａ）に示した通り、大当たりＤにおいて、演出抽選カウンタの値が「０～４９」の範囲に対しては、表示態様として「通常演出」が対応付けて規定され、楽曲の再生態様として「１６Ｒ用」が対応付けて規定されている。このため、大当たりＤに当選し、演出抽選カウンタの値が「０～４９」の範囲にある場合は、疑似少ラウンド演出が実行されず、大当たりの最初から１６ラウンドの大当たりであることが報知される（通常演出が実行される）。また、楽曲の再生態様として、選曲期間の終了時に楽曲がイントロ部分から再生される再生態様（１６Ｒ用の再生態様）が設定される。このため、遊技者に対して第２特別図柄の大当たりの中では比較的ラウンド数が多い１６ラウンドの大当たりであることを大当たりの開始時から遊技者に認識させることができる。演出抽選カウンタの値が取り得る「０～９９」の１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、表示態様「通常演出」、且つ、再生態様「１６Ｒ用」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）は「０～４９」の５０個であるので、表示態様「通常演出」、且つ、再生態様「１６Ｒ用」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【１２８８】

図１５２（ａ）に示した通り、大当たりＤにおいて、演出抽選カウンタの値が「５０～９４」の範囲に対しては、表示態様として「疑似少ラウンド演出」が対応付けて規定され、楽曲の再生態様として「８Ｒ・１０用」が対応付けて規定されている。このため、大当たりＤに当選し、演出抽選カウンタの値が「５０～９４」の範囲にある場合は、疑似少ラウンド演出が実行され、１６ラウンドの大当たりであるにも拘わらず、所定期間の間（５ラウンド目が終了するまでの間）、１０ラウンド大当たりであるかのような表示演出（疑似少ラウンド演出）が実行される。加えて、楽曲の再生態様として、選曲期間の終了時に楽曲がＡメロ１部分から再生される再生態様（８Ｒ・１０Ｒ用の再生態様）が設定される。これにより、継続演出が実行されるまでは、表示態様としても、音声の再生態様としても、１０ラウンド大当たり（大当たりＥ、および大当たりＦ）と同一になるので、所定期間が経過するまでの間、疑似少ラウンド演出が実行されているのか、１０ラウンドの大当たりが実行されているのかを識別することを困難にすることができる。よって、継続演出が実行された場合に、遊技者に対してより大きな喜びを与えることができる。演出抽選カウンタの値が取り得る「０～９９」の１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、表示態様「疑似少ラウンド演出」、且つ、再生態様「５Ｒ用」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）は「５０～９４」の４５個なので、表示態様「疑似少ラウンド演出」、且つ、再生態様「８Ｒ・１０Ｒ用」が決定される割合は４５％（４５／１００）である。

【１２８９】

図１５２（ａ）に示した通り、大当たりＤにおいて、演出抽選カウンタの値が「９５～９９」の範囲に対しては、表示態様として「疑似少ラウンド演出」が対応付けて規定され、楽曲の再生態様として「１６Ｒ用」が対応付けて規定されている。このため、大当たりＤに当選し、演出抽選カウンタの値が「９５～９９」の範囲にある場合は、疑似少ラウンド演出が実行され、１６ラウンドの大当たりであるにも拘わらず、所定期間の間（５ラウンド目が終了するまでの間）、１０ラウンド大当たりかのような表示演出（疑似少ラウンド演出）が実行される。加えて、楽曲の再生態様として、選曲期間の終了時に楽曲がイントロ部分から再生される再生態様（１６Ｒ用の再生態様）が設定される。これにより、少なくとも選曲期間が終了するまでの間は、表示態様としても、音声の再生態様としても、１０ラウンド大当たり（大当たりＥ、および大当たりＦ）と同一になるが、選曲期間が終了した後の音声の再生態様は１０ラウンド大当たりとは異なる態様に設定される。よって

、遊技者に対して音声の再生態様と表示態様とが合っていないことに対する違和感を抱かせることができるので、疑似少ラウンド演出が実行されていることを遊技者に容易に理解させることができる。これにより、継続演出が実行されるよりも前に疑似少ラウンド演出が実行されたことを見抜くことができた遊技者に対して、優越感を抱かせることができる。演出抽選カウンタの値が取り得る「０～９９」の１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、表示態様「疑似少ラウンド演出」、且つ、再生態様「１６Ｒ用」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）は「９５～９９」の５個なので、表示態様「疑似少ラウンド演出」、且つ、再生態様「１６Ｒ用」が決定される割合は５％（５／１００）である。

【１２９０】

このように、本第４制御例では、大当たりのラウンド数に応じて、楽曲の再生態様（楽曲の再生が開始されるタイミング、および楽曲の再生位置）を異ならせる構成としている。そして、疑似少ラウンド演出（実際のラウンド数よりも少ないラウンド数の（不利な）大当たりであるかのような演出）が実行される場合の一部（所定の割合）で、音声態様のみが実際の大当たりのラウンド数に対応する再生態様に設定される構成としている。このように構成することで、音声態様から、継続演出が実行されるよりも前に疑似少ラウンド演出が実行されたことを遊技者に察知させることが可能となる。よって、早めに疑似少ラウンド演出の実行中であることを察知できた遊技者に対して優越感を抱かせることができる。

【１２９１】

次に、図１５２（ｂ）を参照して、優先度規定テーブル２２２ｄａの規定内容について説明する。この優先度規定テーブル２２２ｄａは、上述した通り、履歴エリアに対して配置する項目の優先度（優先順位）を定めたデータテーブルである。選曲メニュー画面における項目の初期配置を決定する際に、１回以上選択された楽曲の個数が３個未満であれば、履歴エリアの空きエリアに対して、この優先度規定テーブル２２２ｄａに規定された優先度が高い項目から順番に項目が配置される。

【１２９２】

図１５２（ｂ）に示した通り、優先度規定テーブル２２２ｄａには、履歴エリアに配置させる優先度と、メニュー項目とが対応付けて規定されている。より具体的には、優先度規定テーブル２２２ｄａにおいて、優先度「高」に対しては、メニュー項目として「楽曲Ａ」が対応付けて規定され、優先度「中」に対しては、メニュー項目として「楽曲Ｊ」が対応付けて規定され、優先度「低」に対しては、メニュー項目として「楽曲Ｅ」が対応付けて規定されている。これらの項目は、より多くの遊技者に知られている可能性が高い楽曲ほど、高い優先度となるように設定されている。具体的には、例えば、優先度「高」に対応する「楽曲Ａ」として、パチンコ機１０のモチーフとなった作品のオープニング曲（テーマ曲）が規定され、優先度「中」に対応する「楽曲Ｊ」として、モチーフとなった作品のエンディング曲が規定され、優先度「低」に対応する「楽曲Ｅ」として、モチーフとなった作品の挿入歌が規定されている。

【１２９３】

優先度規定テーブル２２２ｄａを参照して履歴エリアに配置させる項目を決定することにより、例えば、１回以上選択された楽曲の個数が２個の状態で確変状態に移行した場合は、選曲メニュー画面の初期配置として、まず、遊技者によって１回以上選択されている２個の楽曲（項目）が履歴エリアに配置される。そして、項目１個分の空きエリアに対して、優先度「高」に対応する項目である「楽曲Ａ」が配置される。また、１回以上選択された楽曲の個数が１個の状態で確変状態に移行した場合は、遊技者によって１回以上選択されている１個の項目を履歴エリアに配置させ、項目２個分の空きエリアに対して、優先度が「高」に対応する「楽曲Ａ」と、優先度が「中」に対応する「楽曲Ｊ」とが格納される。更に、楽曲が１回も選択されていない場合には、優先度規定テーブル２２２ｄａに規定されている３つの項目が全て履歴エリアに格納される。

【１２９４】

このように、本第４制御例では、楽曲の選択回数が少ない（１回以上選択された楽曲が

３個未満の）場合において、履歴エリアの空きエリアに配置させる項目の優先度を、優先度規定テーブル２２２ｄａによって予め規定しておく構成としている。この優先度規定テーブル２２２ｄａは、より多くの遊技者に知られている可能性が高い楽曲ほど優先度が高くなるように構成されている。このように構成することで、楽曲の選択回数が少ない場合であっても、履歴エリアに対して遊技者が選択する可能性が高い楽曲を配置させることができる。よって、楽曲を選択する際における遊技者の利便性を高めることができる。

【１２９５】

次に、図１５３を参照して、上述したサビループ判別テーブル２２２ｄｂの詳細について説明する。図１５３は、サビループ判別テーブル２２２ｄｂの規定内容を示した図である。このサビループ判別テーブル２２２ｄｂは、上述した通り、最終ラウンドの間にサビ部分に対応する楽曲用データの再生が終了した場合に、再生が終了したサビ部分を再度ループ再生させるか否かを判別するために参照されるデータテーブルである。

【１２９６】

図１５３に示した通り、このサビループ判別テーブル２２２ｄｂは、現在再生中の楽曲におけるサビ部分の再生時間の範囲と、ループ再生が可能と判定される入賞個数（最終ラウンドにおいて左特定入賞口６５０ａに入球した遊技球の個数）とが対応付けて規定されている。ここで、上述した通り、パチンコ機１０における遊技球の発射間隔（１の遊技球を発射してから、次の遊技球を発射するまでの間隔）は最短で０．６秒となるように構成している。大当たりの間は、多くの場合、遊技者が最短の発射間隔で遊技球を発射するのが通常であると考えられるため、最終ラウンドにおいて遊技球は約０．６秒間隔で左特定入賞口６５０ａに入球（入賞）する。これにより、最終ラウンドにおける入賞個数によって、エンディング演出が開始されるまでの大まかな時間を予測することができる。サビループ判別テーブル２２２ｄｂは、最終ラウンドにおける入賞個数から予測されるエンディング演出が開始されるまでの残り時間がサビ部分の再生時間以上となる場合に、サビ部分のループ再生を許容し、サビ部分の再生時間未満となる場合にはサビ部分のループ再生が制限されるように対応関係が規定されている。なお、楽曲Ａ～楽曲Ｚ、および楽曲ａの中で最もサビ部分が短い楽曲のサビ部分の長さは７秒間である。よって、図１５３に示した通り、サビループ判別テーブル２２２ｄｂには、サビ部分の再生時間（Ｌ）が７秒以上の範囲についてのみ規定されている。

【１２９７】

より具体的には、図１５３に示した通り、サビ部分の再生時間（Ｌ）が７秒以上、且つ、７．６秒未満の範囲に対しては、サビ部分のループ再生を許容する入賞個数として、「０～３」が対応付けて規定されている。入賞個数が３個以下の状態であれば、サビ部分の再生が終了した直後に４個目の入賞が検出されたとしても、最終ラウンドが終了するまでに５個目～１０個目の６個分の入賞を検出するまでの時間である約３．６秒間（０．６秒間隔×６個）が確保できる。加えて、上述した通り、エンディング演出の開始タイミングは、大当たりの最終ラウンドが終了してから最大で４秒間遅延させることができる。よって、エンディング演出が開始されるまでの間には、７．６秒以上の時間が経過する可能性が高いため、７．６秒未満の再生時間のサビ部分であれば、ループ再生させてもエンディング演出の開始までにサビ部分の再生が終了する可能性が高くなる。従って、サビ部分の再生時間（Ｌ）が７．６秒未満の範囲の場合には、入賞個数が３個以下の範囲に対して、サビ部分のループ再生を許容するようにサビループ判別テーブル２２２ｄｂが規定されている。

【１２９８】

また、図１５３に示した通り、サビ部分の再生時間（Ｌ）が７．６秒以上、且つ、８．２秒未満の範囲に対しては、サビ部分のループ再生を許容する入賞個数として、「０～２」が対応付けて規定されている。入賞個数が２個以下の状態であれば、サビ部分の再生が終了した直後に３個目の入賞が検出されたとしても、最終ラウンドが終了するまでに４個目～１０個目の７個分の入賞を検出するまでの約４．２秒間（０．６秒間隔×７個）と、エンディング演出の開始を遅延させることができる４秒間とを加算した８．２秒間を、サ

ビ部分のループ再生を行うための時間として確保することができる。よって、８．２秒未満の再生時間のサビ部分であれば、ループ再生させてもエンディング演出の開始までにサビ部分の再生が終了する可能性が高くなるので、サビ部分の再生時間（Ｌ）が７．６秒以上、且つ、８．２秒未満の範囲の場合には、入賞個数が２個以下の範囲に対して、サビ部分のループ再生を許容するようにサビループ判別テーブル２２２ｄｂが規定されている。

【１２９９】

また、図１５３に示した通り、サビ部分の再生時間（Ｌ）が８．２秒以上、且つ、８．８秒未満の範囲に対しては、サビ部分のループ再生を許容する入賞個数として、「０，１」が対応付けて規定されている。入賞個数が１個以下の状態であれば、サビ部分の再生が終了した直後に２個目の入賞が検出されたとしても、最終ラウンドが終了するまでに３個目～１０個目の８個分の入賞を検出するまでの約４．８秒間（０．６秒間隔×８個）と、エンディング演出の開始を遅延させることができる４秒間とを加算した８．８秒間を、サビ部分のループ再生を行うための時間として確保することができる。よって、８．８秒未満の再生時間のサビ部分であれば、ループ再生させてもエンディング演出の開始までにサビ部分の再生が終了する可能性が高くなるので、サビ部分の再生時間（Ｌ）が８．２秒以上、且つ、８．８秒未満の範囲の場合には、入賞個数が１個以下の範囲に対して、サビ部分のループ再生を許容するようにサビループ判別テーブル２２２ｄｂが規定されている。

【１３００】

また、図１５３に示した通り、サビ部分の再生時間（Ｌ）が８．８秒以上、且つ、９．４秒未満の範囲に対しては、サビ部分のループ再生を許容する入賞個数として、「０」のみが対応付けて規定されている。入賞個数が０個の状態であれば、サビ部分の再生が終了した直後に１個目の入賞が検出されたとしても、最終ラウンドが終了するまでに２個目～１０個目の９個分の入賞を検出するまでの約５．４秒間（０．６秒間隔×９個）と、エンディング演出の開始を遅延させることができる４秒間とを加算した９．４秒間を、サビ部分のループ再生を行うための時間として確保することができる。よって、９．４秒未満の再生時間のサビ部分であれば、ループ再生させてもエンディング演出の開始までにサビ部分の再生が終了する可能性が高くなるので、サビ部分の再生時間（Ｌ）が８．８秒以上、且つ、９．４秒未満の範囲の場合には、入賞個数が０個以下の範囲に対して、サビ部分のループ再生を許容するようにサビループ判別テーブル２２２ｄｂが規定されている。

【１３０１】

これらに対して、図１５３に示した通り、サビ部分の再生時間（Ｌ）が９．４秒以上の範囲の場合には、ループ再生が許容されることは無い。これは、入賞個数に拘わらず、サビ部分の再生中にエンディング演出の開始タイミングとなってしまう可能性が高いからである。

【１３０２】

このように、本第４制御例では、最終ラウンドにおいてサビ部分の再生が終了した場合に、このサビループ判別テーブル２２２ｄｂによってサビ部分をループ再生させるか否か判別する構成としている。このように構成することで、エンディング演出が開始されるまでの間にサビ部分をループ再生させることができるかどうか（サビ部分の再生途中にエンディング演出が開始されてしまう可能性が低いかどうか）を正確に判別することができる。よって、サビ部分の再生途中でエンディング演出が開始される可能性を低減することができるので、大当たりの最終ラウンド（およびエンディング遅延期間）の間に、サビ部分を完全な形で再生することができる。

【１３０３】

次に、図１５１（ｂ）を参照して、本第４制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成について説明する。図１５１（ｂ）は、ＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図１５１（ｂ）に示した通り、本第４制御例におけるＲＡＭ２２３は、第３制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図１４２（ｂ）参照）に対して、ループ判別フラグ２２３ｄａと、再生態様格納エリア２２３ｄｂと、入賞個数カウンタ２２３ｄｃとが追加されている点で相違している。

【１３０４】
ループ判別フラグ２２３ｄａは、サビ部分のループ再生の可否を判別する期間であるか否かを示すフラグである。このループ判別フラグ２２３ｄａがオンであればループ再生の可否を判別する期間（即ち、大当たりの最終ラウンド）であることを示し、オフであれば、ループ再生の可否を判別する期間ではないことを示す。このループ判別フラグ２２３ｄａは、大当たりの最終ラウンドの開始時にオンに設定され（図１６１のＳ５４２１参照）、大当たりのエンディング期間の開始時にオフに設定される（図１５９のＳ４４８４参照）。
【１３０５】
再生態様格納エリア２２３ｄｂは、楽曲の再生態様（５Ｒ用、８Ｒ・１０Ｒ用、１６Ｒ用のいずれであるか）を示すデータを格納するための記憶領域である。この再生態様格納エリア２２３ｄｂには、大当たりのラウンド数、および疑似少ラウンド演出の実行可否の抽選結果に応じた再生態様を示すデータが格納される（図１６０のＳ５８４１，Ｓ５８４２参照）。この再生態様格納エリア２２３ｄｂに格納されたデータに基づいて、楽曲が決定された場合における再生態様が設定される。
【１３０６】
入賞個数カウンタ２２３ｄｃは、大当たりの各ラウンドにおいて右特定入賞口６５ａ、または左特定入賞口６５０ａに対して入賞した遊技球の個数をカウントするためのカウンタである。この入賞個数カウンタ２２３ｄｃは、初期値が０に設定されており、主制御装置１１０において右特定入賞口６５ａ、または左特定入賞口６５０ａに対する入賞を検出した場合に出力される入賞コマンドを受信する毎に値が１ずつ加算される（図１５９のＳ４４８６参照）。また、各ラウンドが終了した場合に値が０にリセットされる（図１５９のＳ４４８４、図１６４のＳ５５２１参照）。大当たりの最終ラウンド（ループ判別フラグ２２３ｄａがオンの間）においてサビ部分の再生が終了した場合には、この入賞個数カウンタ２２３ｄｃの値と、上述したサビループ判別テーブル２２２ｄｂとが参照されて、サビ部分をループ再生するか否かが判別される（図１５８のＳ５９０５参照）。
【１３０７】
次いで、図１５４を参照して、本第４制御例における音声出力装置２２６のＲＡＭ３０３の構成について説明する。図１５４は、本第４制御例におけるＲＡＭ３０３の構成を示したブロック図である。図１５４に示した通り、本第４制御例におけるＲＡＭ３０３は、第３制御例（および第２制御例）におけるＲＡＭ３０３の構成（図１２６参照）に対して、仮選曲フラグ３０３ｇが追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第３制御例と同一であるので、その詳細な説明については省略する。
【１３０８】
仮選曲フラグ３０３ｇは、選曲期間において、遊技者の操作ボタン２３０に対する操作によって選曲エリアに配置された（仮選曲された）楽曲のサビ部分をループ再生させるべき状態であるか否かを示すフラグである。この仮選曲フラグ３０３ｇがオンであれば、サビ部分のループ再生を行うべき状態であることを示し、オフであれば、サビ部分のループ再生を行うべき状態ではないことを示す。この仮選曲フラグ３０３ｇは、選曲メニュー画面が表示された状態において、遊技者により操作ボタン２３０が操作され、選曲エリアに対して新たな項目が配置される毎にオンに設定される（図１６８のＳ９５０７参照）。また、５ラウンド大当たりにおいて選曲期間中に楽曲を遊技者が決定した（中央ボタンＣＢを遊技者が押下した）場合、若しくは５ラウンド以外の大当たりにおいて選曲期間が終了した場合にオフに設定される（図１６７のＳ９２３３，Ｓ９２３９参照）。この仮選曲フラグ３０３ｇがオンの間は、サビ部分をループ再生するように制御される（図１６９のＳ９６０３参照）。
【１３０９】
＜第４制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞
次に、図１５５から図１６５を参照して、本第４制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１５５を

参照して、本第４制御例における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理１１について説明する。図１５５は、メイン処理１１を示したフローチャートである。

【１３１０】

このメイン処理１１（図１５５参照）のうち、Ｓ４１０１～Ｓ４１１１，Ｓ４１１４～Ｓ４１１８、およびＳ４１５２の各処理では、それぞれ第３制御例におけるメイン処理１０（図示せず）のＳ４１０１～Ｓ４１１１，Ｓ４１１３～Ｓ４１１８、およびＳ４１５２の各処理と同一の処理が実行される。また、本第４制御例におけるメイン処理１１（図１５５参照）では、Ｓ４１１１の処理が終了すると、第３制御例における操作検出処理１０（図１４４参照）に代えて、操作検出処理１１を実行する（Ｓ４１７１）。詳細については図１５６を参照して後述するが、この操作検出処理１１（Ｓ４１７１）は、操作検出処理１０（図１４４参照）と同様に、操作ボタン２３０に対する操作（押下）を監視して、操作を検出した場合に操作内容に応じた制御を実行するための処理である。

【１３１１】

操作検出処理１１（Ｓ４１７１）が終了すると、次に、大当たりの最終ラウンドにおいて、サビ部分の再生が終了した場合に、サビ部分をループ再生するか否かを判別するためのサビ部分ループ処理を実行する（Ｓ４１７２）。このサビ部分ループ処理（Ｓ４１７２）の詳細については、図１５８を参照して後述する。また、サビ部分ループ処理（Ｓ４１７２）が終了すると、主制御装置１１０から受信したコマンドの種別に応じた制御を行うためのコマンド判定処理１１を実行して（Ｓ４１７３）、処理をＳ４１６２へと移行する。

【１３１２】

次に、図１５６のフローチャートを参照して、上述した操作検出処理１１（Ｓ４１７１）の詳細について説明する。この操作検出処理１１（Ｓ４１７１）は、上述した通り、第３制御例における操作検出処理１０（図１４４参照）に代えて実行される処理である。この操作検出処理１１（Ｓ４１７１）のうち、Ｓ５１０１～Ｓ５１０６，Ｓ５１０９、およびＳ５１１０の各処理では、それぞれ第３制御例における操作検出処理１０（図１４４参照）のＳ５１０１～Ｓ５１０６，Ｓ５１０９、およびＳ５１１０の各処理と同一の処理が実行される。

【１３１３】

また、本第４制御例における操作検出処理１１（図１５６参照）では、Ｓ５１０６の処理において、中央ボタンＣＢに対する操作を検出したと判別した場合は（Ｓ５１０６：Ｙｅｓ）、第３制御例における楽曲決定処理（図１４５参照）に代えて、楽曲決定処理１１を実行して（Ｓ５１３１）、本処理を終了する。この楽曲決定処理１１（Ｓ５１３１）は、選択した項目の種別と、大当たりのラウンド数とに応じて選曲期間の終了後、若しくは選択した直後から再生する楽曲を決定するための処理である。この楽曲決定処理１１（Ｓ５１３１）の詳細については、図１５７を参照して後述する。

【１３１４】

また、本第４制御例における操作検出処理１１（図１５６参照）では、Ｓ５１１０の処理が終了すると、Ｓ５１０９の処理によって更新されたメニュー位置ポインタ２２３ａｂの値に対応する楽曲のサビ部分をループ再生させるための音声用仮選曲コマンドを設定して（Ｓ５１３２）、本処理を終了する。ここで設定された音声用仮選曲コマンドは、メイン処理１１（図１５５参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）において音声出力装置２２６に対して出力される。音声出力装置２２６は、音声用仮選曲コマンドを受信すると、受信したコマンドが示す楽曲のサビ部分から再生の開始を設定する。これにより、遊技者が操作ボタン２３０を操作して、新たな項目が選曲エリアに配置される毎に、当該配置された項目に対応するサビ部分を再生させることができる。よって、楽曲名だけでなく、サビ部分のメロディーも加味して楽曲を選択させることができるので、より正確に好みの楽曲を選択させることができる。従って、遊技者の利便性をより高めることができる。

【１３１５】

次に、図１５７を参照して、上述した楽曲決定処理１１（Ｓ５１３１）の詳細について

説明する。この楽曲決定処理１１（Ｓ５１３１）は、上述した通り、第３制御例における楽曲決定処理（図１４５参照）に代えて実行される処理である。

【１３１６】

この第４制御例における楽曲決定処理１１（図１５７参照）のうち、Ｓ５８０１～Ｓ５８０６の各処理では、それぞれ第３制御例における楽曲決定処理（図１４５参照）のＳ５８０１～Ｓ５８０６の各処理と同一の処理が実行される。また、本第４制御例における楽曲決定処理１１（図１５７参照）では、Ｓ５８０１の処理において遊技者によってランダム選曲が決定されていない（メニュー位置ポインタ２２３ａｂの最上位ビットがオン（１）でない）と判別した場合に（Ｓ５８０１：Ｎｏ）、次いで、再生態様格納エリア２２３ｄｂに格納されているデータを読み出して（Ｓ５８１１）、読み出したデータが５Ｒ用の再生態様に対応するデータであるかを判別する（Ｓ５８１２）。

【１３１７】

Ｓ５８１２の処理において、５Ｒ用の再生態様に対応するデータが再生態様格納エリア２２３ｄｂに格納されていない（即ち、８Ｒ・１０Ｒ用、または１６Ｒ用の再生態様に対応するデータが格納されている）と判別した場合は（Ｓ５８１２：Ｎｏ）、処理をＳ５８０２へと移行する。一方、Ｓ５８１２の処理において、５Ｒ用の再生態様に対応するデータが再生態様格納エリア２２３ｄｂに格納されていたと判別した場合は（Ｓ５８１２：Ｙｅｓ）、サビ部分のループ再生の解除を通知するための音声用ループ解除コマンドを設定して（Ｓ５８１３）、本処理を終了する。ここで設定された音声用ループ解除コマンドは、メイン処理１１（図１５５参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）において音声出力装置２２６に対して出力される。音声出力装置２２６は、音声用ループ解除コマンドを受信すると、サビ部分のループ再生を解除する（即ち、仮選曲フラグ３０３ｇをオフに設定する）。これにより、現在再生中のサビ部分の再生時間が終了すると、サビ部分がループ再生されずに、サビ部分の次の再生順に規定されているパート（楽曲用データ）の再生が設定される。以降は、楽曲用データの再生順に従って、各楽曲用データが順番に再生される。これにより、ラウンド数が少なく、大当たりが終了するまでの期間（即ち、楽曲を再生可能な期間）が短くなり易い５ラウンド大当たりにおいて、楽曲を決定した時点から（即ち、選曲期間の終了を待たずに）楽曲を再生させることができる。よって、ラウンド数が少ない５ラウンド大当たりにおいて、大当たり終了までの比較的短い期間を有効利用して楽曲を再生させることができる。

【１３１８】

また、本第４制御例における楽曲決定処理１１（図１５７参照）では、Ｓ５８０５の処理が終了すると、選曲期間用の楽曲の再生を設定して（Ｓ５８１４）、処理をＳ５８０６に移行する。ランダム選曲が決定された場合（Ｓ５８０１：Ｙｅｓ）に、ランダム選曲テーブル２２２ｃａを用いた抽選により決定された楽曲のサビ部分を再生させずに、選曲期間用の楽曲の再生を設定するのは、選曲期間中にランダム選曲を何度も決定することにより、「楽曲ａ」のサビ部分が再生されるかどうかを何度も判別する変則的な選択方法を防止し、１の大当たりにつき、「楽曲ａ」が再生されるかどうかを１回のみ確認可能に構成するためである。

【１３１９】

次に、図１５８を参照して、上述したサビ部分ループ処理（Ｓ４１７２）について説明する。図１５８は、このサビ部分ループ処理（Ｓ４１７２）を示したフローチャートである。このサビ部分ループ処理（Ｓ４１７２）は、上述した通り、大当たりの最終ラウンドにおいて、サビ部分の再生が終了した場合に、サビ部分をループ再生するか否かを判別するための処理である。

【１３２０】

サビ部分ループ処理（図１５８参照）では、まず、ループ判別フラグ２２３ｄａがオンであるか否かを判別し（Ｓ５９０１）、ループ判別フラグ２２３ｄａがオフであると判別した場合は（Ｓ５９０１：Ｎｏ）、サビ部分をループ再生させる可能性が無いため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ５９０１の処理において、ループ判別フラグ２２３ｄａ

がオンであると判別した場合は（Ｓ５９０１：Ｙｅｓ）、次いで、現在再生中のパートがサビ部分であるか否かを判別し（Ｓ５９０２）、サビ部分を再生中でないと判別した場合は（Ｓ５９０２：Ｎｏ）、サビ部分をループ再生させる可能性が無いため、そのまま本処理を終了する。

【１３２１】

一方、Ｓ５９０２の処理において、再生中のパートがサビ部分であると判別した場合は（Ｓ５９０２：Ｙｅｓ）、次に、サビ部分の残りの再生時間（残再生時間タイマ２２３ｂｂの値）が０であるかを判別し（Ｓ５９０３）、サビ部分の残りの再生時間（残再生時間タイマ２２３ｂｂの値）が０でないと判別した場合は（Ｓ５９０３：Ｎｏ）、サビ部分の再生を継続させるために、そのまま本処理を終了する。これに対し、Ｓ５９０３の処理において、サビ部分の残りの再生時間（残再生時間タイマ２２３ｂｂの値）が０になったと判別した場合は（Ｓ５９０３：Ｙｅｓ）、サビ部分のループ再生の実行可否を判別するためのＳ５９０４～Ｓ５９０７の処理を実行する。

【１３２２】

より具体的には、まず、サビループ判別テーブル２２２ｄｂ（図１５３参照）を読み出して（Ｓ５９０４）、読み出したサビループ判別テーブル２２２ｄｂの規定内容と、今回再生中の楽曲のサビ部分の再生時間（Ｌ）と、入賞個数カウンタ２２３ｄｃの値とに基づいて、サビ部分のループ再生の実行可否を判定する（Ｓ５９０５）。なお、上述した通り、サビループ判別テーブル２２２ｄｂ（図１５３参照）は、エンディング演出が開始されるよりも前にサビ部分が終了する可能性が高い場合に、サビ部分のループ再生を許容するように設定されている。

【１３２３】

次に、Ｓ５９０５の処理による判定結果が、ループ再生の実行に対応する判定結果であるかを判別して（Ｓ５９０６）、ループ再生の実行に対応する判定結果でないと判別した場合は（Ｓ５９０６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。これに対し、Ｓ５９０６の処理において、ループ再生の実行に対応する判定結果であると判別した場合は（Ｓ５９０６：Ｙｅｓ）、サビ部分のループ再生を示す音声用ループ再生コマンドを設定して（Ｓ５９０７）、本処理を終了する。ここで設定された音声用ループ再生コマンドは、メイン処理１１（図１５５参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）において音声出力装置２２６に対して出力される。音声出力装置２２６は、音声用ループ再生コマンドを受信すると、再生を終了したサビ部分を再度先頭から再生させる。これにより、エンディング演出が開始されるまでの間に、より多くの回数、楽曲において最も盛り上がる部分であるサビ部分を遊技者に聴かせることができる。よって、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができる。

【１３２４】

次に、図１５９を参照して、本第４制御例における当たり関連処理１１（Ｓ４３８１）について説明する。この当たり関連処理１１（Ｓ４３８１）は、第３制御例における当たり関連処理１０（図１４６参照）に代えて実行される処理である。この第４制御例における当たり関連処理１１（Ｓ４３８１）のうち、Ｓ４４０１～Ｓ４４０４，Ｓ４４０６，Ｓ４４０７，Ｓ４４０９，Ｓ４４６２、およびＳ４４６４～Ｓ４４６６の各処理では、それぞれ第３制御例における当たり関連処理１０（図１４６参照）のＳ４４０１～Ｓ４４０４，Ｓ４４０６，Ｓ４４０７，Ｓ４４０９，Ｓ４４６２、およびＳ４４６４～Ｓ４４６６の各処理と同一の処理が実行される。

【１３２５】

また、本第４制御例における当たり関連処理１１（図１５９参照）では、Ｓ４４０４の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にオープニングコマンドが含まれていると判別した場合に（Ｓ４４０４：Ｙｅｓ）、第３制御例における疑似少ラウンド抽選処理（図１４７参照）に代えて、疑似少ラウンド抽選処理１１を実行し（Ｓ４４８１）、処理をＳ４４０６に移行する。詳細については図１６０を参照して後述するが、この疑似少ラウンド抽選処理１１（Ｓ４４８１）は、第３制御例における疑似少ラウンド抽

選処理（図１４７参照）と同様に、疑似少ラウンド演出の実行可否を判別するための処理である。

【１３２６】

また、本第４制御例における当たり関連処理１１（図１５９参照）では、Ｓ４４０７の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にラウンド数コマンドが含まれていると判別した場合に（Ｓ４４０７：Ｙｅｓ）、第３制御例におけるラウンド数コマンド処理１０（図１４８参照）に代えて、ラウンド数コマンド処理１１を実行し（Ｓ４４８２）、本処理を終了する。詳細については図１６１を参照して後述するが、このラウンド数コマンド処理１１（Ｓ４４８２）は、ラウンド数コマンドが示すラウンド数に応じた制御を行うための処理である。

【１３２７】

また、本第４制御例における当たり関連処理１１（図１５９参照）では、Ｓ４４６２の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にインターバルコマンドが含まれていると判別した場合に（Ｓ４４６２：Ｙｅｓ）、第３制御例におけるインターバルコマンド処理１０（図１４９参照）に代えて、インターバルコマンド１１を実行し（Ｓ４４８３）、本処理を終了する。詳細については図１６４を参照して後述するが、このインターバルコマンド処理１１（Ｓ４４８３）は、インターバルの種別（何ラウンド目のインターバルであるか）に応じた制御を行うための処理である。

【１３２８】

また、本第４制御例における当たり関連処理１１（図１５９参照）では、Ｓ４４０９の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にエンディングコマンドが含まれていると判別した場合に（Ｓ４４０９：Ｙｅｓ）、ループ判別フラグ２２３ｄａをオフに設定すると共に、入賞個数カウンタ２２３ｄｃを０にリセットして（Ｓ４４８４）、処理をＳ４４６４に移行する。このＳ４４８４の処理により、サビ部分のループ再生を判別する期間を終了させることができる。

【１３２９】

また、本第４制御例における当たり関連処理１１（図１５９参照）では、Ｓ４４６５の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に楽曲コマンドが含まれていないと判別した場合に（Ｓ４４６５：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に入賞コマンドが含まれているか否かを判別し（Ｓ４４８５）、入賞コマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ４４８５：Ｙｅｓ）、入賞個数カウンタ２２３ｄｃの値に１を加算して（Ｓ４４８６）、本処理を終了する。入賞個数カウンタ２２３ｄｃの値を入賞コマンドに応じて更新することにより、大当たりの各ラウンドの進行状況（ラウンドが終了するまでの大まかな残り時間）を把握することができる。よって、最終ラウンドにおいて、サビ部分を最後まで再生しきることができるだけの期間が残されているかどうかを、この入賞個数カウンタ２２３ｄｃのカウンタ値を加味して正確に判断することができる。一方、Ｓ４４８５の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に入賞コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ４４８５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１３３０】

次に、図１６０を参照して、上述した疑似少ラウンド抽選処理１１（Ｓ４４８１）の詳細について説明する。図１６０は、疑似少ラウンド抽選処理１１（Ｓ４４８１）を示したフローチャートである。この疑似少ラウンド抽選処理１１（Ｓ４４８１）は、上述した通り、第３制御例における疑似少ラウンド抽選処理（図１４７参照）に代えて実行される処理である。この第４制御例における疑似少ラウンド抽選処理１１（Ｓ４４８１）のうち、Ｓ５８３１～Ｓ５８３８の各処理では、それぞれ第３制御例における疑似少ラウンド抽選処理（図１４７参照）のＳ５８３１～Ｓ５８３８の各処理と同一の処理が実行される。

【１３３１】

また、本第４制御例における疑似少ラウンド抽選処理１１（図１６０参照）では、Ｓ５８３４の処理において、疑似少ラウンド演出を実行すると判別した場合に（Ｓ５８３４：

Ｙｅｓ）、疑似少ラウンド演出の実行可否の抽選と同時に、疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂ（図１５２（ａ）参照）を用いた抽選で決定された楽曲の再生態様を示すデータを再生態様格納エリア２２３ｄｂに格納して（Ｓ５８４１）、処理をＳ５８３５に移行する。Ｓ５８４１の処理によって格納されたデータに基づいて、選曲期間中に楽曲が決定された場合に、当該決定された楽曲の再生態様を適切に設定することができる。これにより、疑似少ラウンド演出（実際のラウンド数よりも少ないラウンド数の（不利な）大当たりであるかのような演出）が実行される場合の一部（所定の割合）で、音声態様のみを実際の大当たりのラウンド数に対応する再生態様に設定することができる。このように構成することで、音声態様から、継続演出が実行されるよりも前に疑似少ラウンド演出が実行されたことを遊技者に察知させることが可能となる。よって、早めに疑似少ラウンド演出の実行中であることを察知できた遊技者に対して優越感を抱かせることができる。

【１３３２】

また、本第４制御例における疑似少ラウンド抽選処理１１（図１６０参照）では、Ｓ５８３１の処理において、今回当選した大当たりが大当たりＡでも大当たりＤでもない（即ち、大当たりＢ，Ｃ，Ｅ，Ｆのいずれかである）と判別した場合（Ｓ５８３１：Ｎｏ）、および、Ｓ５８３４の処理において、疑似少ラウンド演出を実行しないと判別した場合には（Ｓ５８３４：Ｎｏ）、大当たりのラウンド数に対応する楽曲の再生態様を示すデータを再生態様格納エリア２２３ｄｂに格納して（Ｓ５８４２）、本処理を終了する。具体的には、今回の大当たりが大当たりＢ，Ｃのいずれか（５ラウンド大当たり）であれば、「５Ｒ用」の再生態様に対応するデータを格納する一方で、大当たりＥ，Ｆのいずれか（１０ラウンド大当たり）であれば、「８Ｒ・１０Ｒ用」の再生態様に対応するデータを格納する。また、今回の大当たりが大当たりＡ（８ラウンド大当たり）であり、且つ、疑似少ラウンド演出を実行しない場合には、「８Ｒ・１０Ｒ用」の再生態様に対応するデータを再生態様格納エリア２２３ｄｂに格納する一方で、大当たりＤ（１６ラウンド大当たり）であり、且つ、疑似少ラウンド演出を実行しない場合には、「１６Ｒ用」の再生態様に対応するデータを格納する。

【１３３３】

この疑似少ラウンド抽選処理１１（図１６０参照）を実行することにより、大当たりのラウンド数に応じて、楽曲の再生態様（楽曲の再生が開始されるタイミング、および楽曲の再生位置）を異ならせることができる。そして、疑似少ラウンド演出が実行される場合の一部（所定の割合）で、音声態様のみが実際の大当たりのラウンド数に対応する再生態様を設定することができる。これにより、音声態様から、継続演出が実行されるよりも前に疑似少ラウンド演出が実行されたことを遊技者に察知させることが可能となる。よって、早めに疑似少ラウンド演出の実行中であることを察知できた遊技者に対して優越感を抱かせることができる。

【１３３４】

次に、図１６１のフローチャートを参照して、上述したラウンド数コマンド処理１１（Ｓ４４８２）の詳細について説明する。このラウンド数コマンド処理１１（Ｓ４４８２）は、上述した通り、第３制御例におけるラウンド数コマンド処理１０（図１４８参照）に代えて実行される処理である。

【１３３５】

この第４制御例におけるラウンド数コマンド処理１１（図１６１参照）のうち、Ｓ５４０１～Ｓ５４０６、およびＳ５４１１の各処理では、それぞれ第３制御例におけるラウンド数コマンド処理１０（図１４８参照）のＳ５４０１～Ｓ５４０６、およびＳ５４１１の各処理と同一の処理が実行される。また、本第４制御例におけるラウンド数コマンド処理１１（図１６１参照）では、Ｓ５４０２の処理において、今回のラウンド数コマンドにより通知されたラウンド数が最終ラウンドであると判別した場合に（Ｓ５４０２：Ｙｅｓ）、ループ判別フラグ２２３ｄａをオンに設定して（Ｓ５４２１）、処理をＳ５４０３に移行する。このＳ５４２１の処理でループ判別フラグ２２３ｄａをオンに設定しておくことにより、最終ラウンド中にサビ部分の再生時間が経過したタイミングで、サビ部分をルー

プ再生させるか否かを判別することができる。これにより、１の大当たりの実行中にサビ部分が再生される機会をより多くすることができる。

【１３３６】

また、本第４制御例におけるラウンド数コマンド処理１１（図１６１参照）では、Ｓ５４０６の処理において、今回のラウンド数コマンドにより通知されたラウンド数が１ラウンド目であると判別した場合に（Ｓ５４０６：Ｙｅｓ）、第３制御例（および第２制御例）における選曲期間設定処理（図１３２参照）に代えて、選曲期間設定処理１１を実行し（Ｓ５４２２）、本処理を終了する。この選曲期間設定処理１１（Ｓ５４２２）の詳細について、図１６２を参照して説明する。

【１３３７】

図１６２は、選曲期間設定処理１１（Ｓ５４２２）を示したフローチャートである。この選曲期間設定処理１１（Ｓ５４２２）のうち、Ｓ５２０５，Ｓ５２０６，Ｓ５２０８～Ｓ５２１３，Ｓ５２２１、およびＳ５２２２の各処理では、それぞれ第３制御例（および第２制御例）における選曲期間設定処理（図１３２参照）のＳ５２０５，Ｓ５２０６，Ｓ５２０８～Ｓ５２１３，Ｓ５２２１、およびＳ５２２２の各処理と同一の処理が実行される。

【１３３８】

また、第４制御例における選曲期間設定処理１１（図１６２参照）では、まず、履歴エリアに配置する項目を設定するための履歴エリア設定処理を実行して（Ｓ５２３１）、処理をＳ５２０５へと移行する。この履歴エリア設定処理（Ｓ５２３１）の詳細について、図１６３を参照して説明する。

【１３３９】

図１６３は、履歴エリア設定処理（Ｓ５２３１）を示すフローチャートである。この履歴エリア設定処理（Ｓ５２３１）は、上述した通り、履歴エリアに配置する項目を設定するための処理である。この履歴エリア設定処理（Ｓ５２３１）では、まず、選曲回数格納エリア２２３ａｃ（図１０５（ｂ）参照）に格納されているデータを読み出して（Ｓ５２７１）、再生回数が１以上の楽曲が３つ以上あるか否かを判別する（Ｓ５２７２）。Ｓ５２７２の処理において、再生回数が１以上の楽曲が３つ未満であると判別した場合は（Ｓ５２７２：Ｎｏ）、選曲回数格納エリア２２３ａｃに規定されているデータのうち、再生回数が１以上のデータを全て読み出して（Ｓ５２７３）、読み出したデータを項目配置格納エリア２２３ａａ（図１０５（ａ）参照）の履歴エリア（メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値の範囲「１７Ｈ」～「１９Ｈ」に対応する記憶領域）に対して、再生回数が多い順に格納する（Ｓ５２７４）。次いで、履歴エリアのうち、Ｓ５２７４の処理においてデータが格納されなかった残りのエリア（空きエリア）に対して、優先度規定テーブル２２２ｄａ（図１５２（ｂ）参照）に規定されている優先順位が高い項目から順番にデータを格納して（Ｓ５２７５）、本処理を終了する。

【１３４０】

一方、Ｓ５２７２の処理において、再生回数が１以上の楽曲の個数が３つ以上であると判別した場合は（Ｓ５２７２：Ｙｅｓ）、選曲回数格納エリア２２３ａｃから、再生回数が多い順に３つのデータを読み出して（Ｓ５２７６）、読み出した３つのデータを、再生回数が多い順に項目配置格納エリア２２３ａａの履歴エリアに格納して（Ｓ５２７７）、本処理を終了する。

【１３４１】

この履歴エリア設定処理（図１６３参照）を実行することにより、楽曲の選択回数が少ない（１回以上選択された楽曲が３個未満の）場合であっても、履歴エリアの空きエリアに対して遊技者が選択する可能性が高い項目（優先度規定テーブル２２２ｄａに規定されている優先度が高い項目）を配置させることができる。より具体的には、パチンコ機１０のモチーフとなった作品のオープニング曲（テーマ曲）やエンディング曲、挿入歌等の、過去にモチーフとなった作品を見たことがある遊技者であればほぼ確実に聴いたことがある楽曲を優先度が高い項目として規定している。このように構成することで、楽曲の選択

回数が少ない場合であっても、履歴エリアに対し、より多くの遊技者が知っている可能性が高い項目を配置させることができる。即ち、楽曲の選択回数に拘わらず、遊技者が選択する可能性が高い楽曲を履歴エリアに配置させることができるので、楽曲を選択する際における遊技者の利便性を高めることができる。

【１３４２】

次に、図１６４を参照して、上述したインターバルコマンド処理１１（Ｓ４４８３）の詳細について説明する。この第４制御例におけるインターバルコマンド処理１１（Ｓ４４８３）のうち、Ｓ５５０１～Ｓ５５０６、およびＳ５５１１～Ｓ５５１４の各処理では、それぞれ第３制御例におけるインターバルコマンド処理１０（図１４９参照）のＳ５５０１～Ｓ５５０６、およびＳ５５１１～Ｓ５５１４の各処理と同一の処理が実行される。

【１３４３】

また、本第４制御例におけるインターバルコマンド処理１１（図１６４参照）では、Ｓ５５０１の処理が終了すると、次いで、入賞個数カウンタ２２３ｄｃを０にリセットして（Ｓ５５２１）、処理をＳ５５１１に移行する。インターバルコマンドを受信する毎に入賞個数カウンタ２２３ｄｃをリセットする構成とすることにより、大当たりの各ラウンドにおいて、特定入賞口（右特定入賞口６５ａ、または左特定入賞口６５０ａ）に入賞した遊技球の個数を、音声ランプ制御装置１１３側において正確に把握することができる。

【１３４４】

また、本第４制御例におけるインターバルコマンド処理１１（図１６４参照）では、Ｓ５５０６処理において、今回のインターバルコマンドにより開始が通知されたインターバル期間が、１ラウンド目が終了した後のインターバル期間であると判別した場合は（Ｓ５５０６：Ｙｅｓ）、選曲期間（即ち、１ラウンド目）において遊技者に選択（決定）された楽曲の再生を設定するための、選択楽曲設定処理を実行して（Ｓ５５２２）、本処理を終了する。この選択楽曲設定処理（Ｓ５５２２）の詳細について、図１６５を参照して説明する。

【１３４５】

図１６５は、選択楽曲設定処理（Ｓ５５２２）を示したフローチャートである。この選択楽曲設定処理（Ｓ５５２２）では、まず、楽曲種別格納エリア２２３ｂｄに格納されているデータに対応する楽曲を特定し（Ｓ５５５１）、次いで、再生態様格納エリア２２３ｄｂに格納されているデータに対応する再生態様を特定する（Ｓ５５５２）。そして、Ｓ５５５２の処理において特定した再生態様が、５Ｒ用の再生態様であるか否かを判別し（Ｓ５５５３）、５Ｒ用の再生態様であると判別した場合は（Ｓ５５５３：Ｙｅｓ）、次に、選曲期間中の楽曲を再生中であるか否か判別する（Ｓ５５５４）。Ｓ５５５４の処理において、選曲期間中の楽曲を再生中であると判別された場合は（Ｓ５５５４：Ｙｅｓ）、選曲期間において、選曲メニュー画面を一度も表示させていないか、遊技者がランダム選曲を決定したことを意味し、楽曲種別格納エリア２２３ｂｄに格納されているデータに対応する楽曲の再生が設定されていないことを意味するので、Ｓ５５５１の処理により特定した楽曲をサビ部分から再生させるための音声用選択楽曲コマンドを設定して（Ｓ５５５５）、処理をＳ５５５９に移行する。

【１３４６】

一方、Ｓ５５５４の処理において、選曲期間用の楽曲を再生中ではないと判別した場合は（Ｓ５５５４：Ｎｏ）、選曲期間中に遊技者が選曲メニュー画面を表示させて、「ランダム選曲」以外（即ち、楽曲Ａ～楽曲Ｚのいずれか）を選択したことを意味する。上述した通り、５Ｒ用の再生態様が設定さている状態で楽曲を決定すると、その時点で当該楽曲のサビ部分のループ再生が解除されて、決定時点で再生されていた再生位置から楽曲用データの再生順に従って楽曲の再生が開始されるように設定される。即ち、選曲期間の終了時に楽曲の再生を新たに設定する必要は無いため、Ｓ５５５５の処理をスキップして、処理をＳ５５５９に移行する。

【１３４７】

また、Ｓ５５５３の処理において、Ｓ５５５２の処理で特定した再生態様が５Ｒ用の再

生態様ではないと判別した場合には（Ｓ５５５３：Ｎｏ）、次いで、Ｓ５５５２の処理で特定した再生態様が１６Ｒ用の再生態様であるかを判別する（Ｓ５５５６）。Ｓ５５５６の処理において、１６Ｒ用の再生態様を特定していない（８Ｒ・１０Ｒ用の再生態様を特定した）と判別した場合は（Ｓ５５５６：Ｎｏ）、Ｓ５５５１の処理により特定した楽曲をＡメロ１部分から再生させるための音声用選択楽曲コマンドを設定して（Ｓ５５５７）、処理をＳ５５５９に移行する。一方、Ｓ５５５６の処理において、特定した再生態様が１６Ｒ用の再生態様であると判別した場合は（Ｓ５５５６：Ｙｅｓ）、Ｓ５５５１の処理により特定した楽曲をイントロ部分から再生させるための音声用選択楽曲コマンドを設定して（Ｓ５５５８）、処理をＳ５５５９に移行する。

【１３４８】

Ｓ５５５９の処理では、選曲回数格納エリア２２３ａｃのうち、今回再生した楽曲の選曲回数に対応するデータに１を加算し（Ｓ５５５９）、選曲メニュー画面を閉じると共に、メニュー表示フラグ２２３ａｅと、選曲許可フラグ２２３ａｄとをオフに設定して（Ｓ５５６０）、本処理を終了する。

【１３４９】

この選択楽曲設定処理（図１６５参照）を実行することにより、選曲期間の終了時に、再生態様格納エリア２２３ｄｂに格納されているデータに応じた再生態様で、遊技者が選択した楽曲の再生を設定することができる。

【１３５０】

＜第４制御例における音声出力装置の制御処理について＞

次に、図１６６から図１６９を参照して、本第４制御例における音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１６６を参照して、本第４制御例における音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行されるメイン処理１１について説明する。このメイン処理１１は、第３制御例（および第２制御例）におけるメイン処理９（図１３６参照）に代えて実行される処理である。

【１３５１】

このメイン処理１１（図１６６参照）のうち、Ｓ９００３～Ｓ９００７，Ｓ９０１１，Ｓ９０１３の各処理では、それぞれ第３制御例（および第２制御例）におけるメイン処理９（図１３６参照）のＳ９００３～Ｓ９００７，Ｓ９０１１，Ｓ９０１３の各処理と同一の処理が実行される。また、本第４制御例におけるメイン処理１１（図１６６参照）では、Ｓ９０１１の処理が終了すると、次いで、第３制御例（および第２制御例）におけるコマンド判定処理９（図１３７参照）に代えて、コマンド判定処理１１を実行し（Ｓ９０２１）、処理をＳ９０１３に移行する。詳細については図１６７を参照して後述するが、このコマンド判定処理１１（Ｓ９０２１）は、第３制御例におけるコマンド判定処理９（図１３７参照）と同様に、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。

【１３５２】

また、本第４制御例におけるメイン処理１１（図１６６参照）では、Ｓ９０１３の処理が終了すると、次いで、選曲期間において遊技者が選曲エリアに配置した（仮選曲した）項目（楽曲）のサビ部分をループ再生させるための仮選曲期間中処理を実行して（Ｓ９０２２）、処理をＳ９００３に移行する。この仮選曲期間中処理（Ｓ９０２２）の詳細については、図１６９を参照して後述する。

【１３５３】

次いで、図１６７を参照して、上述したコマンド判定処理１１（Ｓ９０２１）の詳細について説明する。図１６７は、コマンド判定処理１１（Ｓ９０２１）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理１１（Ｓ９０２１）は、上述した通り、第３制御例におけるコマンド判定処理９（図１３７参照）に代えて実行される処理である。このコマンド判定処理１１（図１６７参照）のうち、Ｓ９２０１～Ｓ９２０５，Ｓ９２０７，Ｓ９２１４，Ｓ９２２１、およびＳ９２２２の各処理では、それぞれ第３制御例におけるコマンド判定処理９（図１３７参照）のＳ９２０１～Ｓ９２０５，Ｓ９２０７，Ｓ９２１４，Ｓ

９２２１、およびＳ９２２２の各処理と同一の処理が実行される。
【１３５４】
また、本第４制御例におけるコマンド判定処理１１（図１６７参照）では、Ｓ９２０５の処理が終了すると、次いで、音声ランプ制御装置１１３から受信した音声用選択楽曲コマンドが示すパートに対応するポインタ値を楽曲用ポインタ３０３ｂに設定すると共に、再生を設定するパートの再生時間に対応するタイマ値を楽曲用タイマ３０３ｄに設定して（Ｓ９２３１）、処理をＳ９２０７に移行する。また、Ｓ９２０７の処理が終了すると、音声ランプ制御装置１１３から受信した音声用選択楽曲コマンドが示すパートに対応する楽曲用データからの再生を設定し（Ｓ９２３２）、仮選曲フラグ３０３ｇをオフに設定して（Ｓ９２３３）、本処理を終了する。
【１３５５】
また、本第４制御例におけるコマンド判定処理１１（図１６７参照）では、Ｓ９２０４の処理において、未処理のコマンドの中に音声用選択楽曲コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ９２０４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に音声用ループ再生コマンド（即ち、最終ラウンドにおいてサビ部分のループ再生を指示するためのコマンド）が含まれるか否かを判別する（Ｓ９２３４）。Ｓ９２３４の処理において、未処理のコマンドの中に音声用ループ再生コマンドが含まれると判別した場合は（Ｓ９２３４：Ｙｅｓ）、再生が終了するサビ部分の再生時間に対応するタイマ値を楽曲用タイマ３０３ｄに再設定すると共に、再生が終了するサビ部分の再生を再設定して（Ｓ９２３５）、本処理を終了する。このＳ９２３５の処理を実行することで、大当たりの最終ラウンドにおいて、サビ部分をループ再生させることができる。よって、１の大当たりの間により多くの回数、サビ部分を再生することができるので、遊技者の興趣を向上させることができる。
【１３５６】
一方、Ｓ９２３４の処理において、未処理のコマンドの中に音声用ループ再生コマンドが含まれていないと判別した場合は、次に、未処理のコマンドの中に音声用仮選曲コマンド（選曲エリアに新たに配置された楽曲のサビ部分のループ再生を指示するコマンド）が含まれているか否かを判別する（Ｓ９２３６）。Ｓ９２３６の処理において、未処理のコマンドの中に音声用仮選曲コマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ９２３６：Ｙｅｓ）、選曲エリアに新たに配置された（仮選曲された）項目（楽曲）のサビ部分をループ再生させるための仮選曲コマンド処理を実行して（Ｓ９２３７）、本処理を終了する。この仮選曲コマンド処理（Ｓ９２３７）の詳細については、図１６８を参照して後述する。
【１３５７】
また、Ｓ９２３６の処理において、未処理のコマンドの中に音声用仮選曲コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ９２３６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に音声用ループ解除コマンドが含まれているか否かを判別する（Ｓ９２３８）。Ｓ９２３８の処理において、未処理のコマンドの中に音声用ループ解除コマンド（５ラウンド大当たりにおいて、仮選曲された楽曲のサビ部分のループ再生の解除を指示するコマンド）が含まれていると判別した場合は（Ｓ９２３８：Ｙｅｓ）、仮選曲フラグ３０３ｇをオフにすることで、仮選曲された楽曲のサビ部分のループ再生の解除を設定して（Ｓ９２３９）、本処理を終了する。このＳ９２３９の処理においてサビ部分のループ再生を解除しておくことにより、サビ部分の再生時間が経過して以降は、楽曲用データの再生順に従って楽曲用データを順番に再生させることができる。これにより、ラウンド数が少なく、大当たりが終了するまでの期間（即ち、楽曲を再生可能な期間）が短くなり易い５ラウンド大当たりにおいて、楽曲を決定した時点から（即ち、選曲期間の終了を待たずに）楽曲を再生させることができる。よって、ラウンド数が少ない５ラウンド大当たりにおいて、大当たり終了までの比較的短い期間を有効利用して楽曲を再生させることができる。
【１３５８】
一方、Ｓ９２３８の処理において、未処理のコマンドの中に音声用ループ再生コマンドが含まれていないと判別した場合は、処理をＳ９２２１へと移行する。
【１３５９】

次に、図１６８を参照して、上述した仮選曲コマンド処理（Ｓ９２３７）の詳細について説明する。この仮選曲コマンド処理（Ｓ９２３７）は、上述した通り、選曲エリアに新たに配置された（仮選曲された）項目（楽曲）のサビ部分をループ再生させるための処理である。

【１３６０】

仮選曲コマンド処理（図１６８参照）では、まず、ランダム選曲を示す仮選曲コマンドであるか否かを判別し（Ｓ９５０１）、ランダム選曲を示す仮選曲コマンドであると判別した場合は（Ｓ９５０１：Ｙｅｓ）、選曲期間用楽曲の再生を設定して（Ｓ９５０２）、本処理を終了する。一方、Ｓ９５０１の処理において、受信した仮選曲コマンドが、ランダム選曲を示す仮選曲コマンドではないと判別した場合は（Ｓ９５０１：Ｎｏ）、コマンドが示す楽曲に対応する音声ファイル（楽曲用データ群）を音声ファイル記憶エリア３０２ａから読み出して、読み出した音声ファイルを楽曲用データ群格納エリア３０３ａに格納する（Ｓ９５０３）。

【１３６１】

Ｓ９５０３の処理が終了すると、次いで、楽曲用ポインタ３０３ｂに対して、コマンドにより通知された楽曲のサビ１部分に対応するポインタ値を設定すると共に、サビ１部分の再生時間に対応するタイマ値を楽曲用タイマ３０３ｄに設定する（Ｓ９５０４）。次に、楽曲用ポインタ３０３ｂの最大値を最大値格納エリア３０３ｃに格納し（Ｓ９５０５）、サビ１部分に対応する楽曲用データの再生を設定する（Ｓ９５０６）。そして、仮選曲フラグ３０３ｇをオンに設定して（Ｓ９５０７）、本処理を終了する。

【１３６２】

この仮選曲コマンド処理（図１６８参照）を実行することにより、仮選曲された楽曲のサビ１部分のループ再生を開始させることができる。これにより、遊技者に対して、選曲メニュー画面に表示される楽曲名だけでなく、楽曲のサビ部分のメロディーも加味して好みの楽曲を選択させることができる。よって、楽曲を選択する際の遊技者の利便性を高めることができる。

【１３６３】

次に、図１６９のフローチャートを参照して、上述したメイン処理１１（図１６６参照）の中で実行される仮選曲期間中処理（Ｓ９０２２）の詳細について説明する。この仮選曲期間中処理（Ｓ９０２２）は、上述した通り、楽曲が仮選曲されている（選曲エリアに配置されている）場合において、楽曲のサビ部分をループ再生させるための処理である。

【１３６４】

この仮選曲期間中処理（図１６９参照）では、まず、仮選曲フラグ３０３ｇがオンであるか否かを判別して（Ｓ９６０１）、仮選曲フラグ３０３ｇがオフであると判別した場合は（Ｓ９６０１：Ｎｏ）、楽曲が仮選曲されていないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ９６０１の処理において、仮選曲フラグ３０３ｇがオンであると判別した場合は（Ｓ９６０１：Ｙｅｓ）、再生中の楽曲用データの再生終了タイミングであるか否かを判別し（Ｓ９６０２）、再生終了タイミングではないと判別した場合は（Ｓ９６０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１３６５】

一方で、Ｓ９６０２の処理において、再生中の楽曲用データの再生終了タイミングである（楽曲用タイマ３０３ｄの値が０である）と判別した場合は（Ｓ９６０２：Ｙｅｓ）、サビ１部分の再生開始を再設定し（Ｓ９６０３）、楽曲用タイマ３０３ｄに対してサビ１部分に対応する再生時間を再設定して（Ｓ９６０４）、本処理を終了する。

【１３６６】

この仮選曲期間中処理（図１６９参照）を実行することにより、仮選曲された（選曲エリアに配置された）楽曲のサビ１部分を繰り返し再生させることができる。よって、好みの楽曲をより容易に選択させることができるので、遊技者の利便性を高めることができる。

【１３６７】

以上説明した通り、本第４制御例におけるパチンコ機１０では、履歴エリアに対して設定する項目が少ない（３個未満の）場合に、履歴エリアの空きエリア（選択頻度が高い項目が配置されなかったエリア）に対して配置させる項目の優先順位（優先度）を規定しておく構成としている。この優先順位は、より多くの遊技者が知っている可能性が高い楽曲（例えば、パチンコ機１０のモチーフとなった作品のテーマ曲（オープニング曲）や、エンディング曲、挿入歌等）ほど高くなるように設定されている。このように構成することで、楽曲の選択回数が少ない場合であっても、遊技者が選択する可能性の高い楽曲を履歴エリアに配置させることができるので、遊技者の利便性を高めることができる。

【１３６８】

また、本第４制御例では、最終ラウンドの間にサビ部分の再生が終了した場合に、最終ラウンドの進行状況に応じてサビ部分を繰り返して再生させるか否か判別する構成としている。より具体的には、サビ部分の再生が終了してから最終ラウンドが終了するまでの間（若しくはエンディング演出を遅延させることが可能な期間が終了するまでの間）にサビ部分を終了させることができる可能性が高ければ、サビ部分を繰り返して再生させ、サビ部分が途中で終了してしまう（サビ部分の再生途中でエンディング演出が開始されてしまう）可能性が高ければ、サビ部分を繰り返さずに楽曲用データの再生順に従って再生を設定する構成としている。このように構成することで、最終ラウンドにおいてサビ部分が途中で打ち切られずに、完全な形で再生できる可能性を高くすることができる。

【１３６９】

更に、本第４制御例では、選曲期間において遊技者が操作ボタン２３０を操作することで選曲エリアに異なる項目を配置させる（仮選曲する）毎に、配置させた項目に対応する楽曲のサビ部分を再生させる構成としている。これにより、選曲メニュー画面に表示された楽曲名だけでなく、楽曲における最も特徴的なサビ部分のメロディーを加味して楽曲を選択させることができる。また、本第４制御例では、選曲期間において楽曲が決定された場合に、大当たりのラウンド数に応じて、楽曲の再生開始位置や再生開始タイミングを可変させる構成としている。具体的には、ラウンド数が多い（１６ラウンドの）大当たりの場合には、選曲期間が終了した時点で、楽曲の先頭から（イントロ部分）から再生を開始させ、１０ラウンド、および８ラウンドの大当たりの場合には、選曲期間が終了した時点で、楽曲のＡメロ部分から（即ち、イントロ部分をスキップして）再生を開始させる構成としている。一方で、ラウンド数が少ない（５ラウンドの）大当たりの場合には、遊技者が楽曲を決定した時点で、既に再生中のサビ部分の続きからそのまま楽曲の再生を継続させる（選曲期間が終了する前から楽曲を再生させる）構成としている。このように構成することで、少ないラウンド数の場合でも、サビ部分をより長い時間、遊技者に聴かせることができる。

【１３７０】

なお、本第４制御例では、履歴エリアに配置させる項目が少ない場合（遊技者が１回以上選択した楽曲が３個未満の場合）に、履歴エリアの空きエリアに対して、優先度規定テーブル２２２ｄａに規定されている優先度が高い楽曲を示すデータから順に格納する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、履歴エリアの空きエリアの個数とは無関係に、履歴エリアに配置した項目に続けて、優先度が高い楽曲を示すデータから順に項目配置格納エリア２２３ａａに格納する構成としてもよい。このように構成することで、遊技者が多くの楽曲を選択している場合であっても、遊技者が選択する可能性が比較的高い（優先度が高い）楽曲を、比較的少ない操作回数で選曲エリアに移動させることができる配置に設定することができる。

【１３７１】

本第４制御例では、選曲メニュー画面の初期配置を決定する際に、項目配置格納エリア２２３ａａの各記憶領域のうち、少ない操作回数で選択可能な範囲（項目配置格納エリア２２３ａａにおける履歴エリア）に対して、選択回数が１個以上の項目のうち、選択回数が多い順に最大３つの項目を格納する構成としていた。そして、履歴エリアに配置した項目が３つ未満であれば、選択回数が０個の項目の中から履歴エリアの空きエリアに配置さ

せる項目を追加して設定する構成としていたが、本制御は、選曲メニュー画面の初期配置を決定する際の制御に限られるものではない。ＲＡＭ等の記憶手段における特定範囲の記憶領域に対し、予め定められている個数のデータを設定する制御であれば転用することができる。言い換えれば、記憶手段のうち、第１の記憶領域と、第２の記憶領域とに対して予め定められている個数のデータを設定する場合であり、且つ、第１の記憶領域には特定条件を満たしているデータを格納し、第２の記憶領域にはそれ以外のデータを配置させる制御を行うものであれば転用可能である。具体的には、例えば、複数の項目の中から１の項目を選択する所定のメニュー画面（例えば、遊技メニュー画面や、リーチ演出における演出態様を選択するためのメニュー画面）において、遊技者が選択可能な項目と、選択不可能な項目とを含む複数の項目を同時に表示させる場合（例えば、遊技者が予め設定されている所定のミッション（課題）を達成する毎に、選択可能な項目が増えていく仕様のメニューを表示させる場合）に転用してもよい。つまり、特定の表示範囲に対しては、遊技者が選択可能な項目を優先的に配置させ、他の表示範囲に残りの項目を配置させるためのデータ設定を行う際の制御に転用してもよい。この場合は、まず、特定の表示範囲に表示させる項目に対応するデータを設定する。そして、特定の表示範囲に表示させるために十分な個数の項目を設定することができた場合は、続けて残りのデータを他の表示範囲に表示させる項目として設定する。一方、特定の表示範囲に表示させることができる項目数未満の個数の項目が遊技者に選択可能な状態の場合には、特定の表示範囲に表示させる項目として、遊技者が選択不可能な項目の中から優先度が高い項目の順に特定の表示範囲に表示されるようにデータを設定する構成としても良い。この場合の優先度の設定方法としては、例えば、選択可能な状態に切り替わり易い項目（難易度が比較的容易なミッションを達成することで選択可能な状態に切り替わる項目）ほど、優先度が高くなるように設定してもよい。

【１３７２】

本第４制御例では、履歴エリアに配置させる項目（選択回数が１回以上の項目）が３個に満たない場合に、履歴エリアに追加して配置させる項目の優先度（優先順位）として、パチンコ機１０のモチーフとなった作品で使用された頻度が高い楽曲（オープニング曲（テーマ曲）、エンディング曲、挿入歌等）ほど優先度が高くなる構成としていたが、これに限られるものではない。優先度は任意に設定して良く、例えば、パチンコ機１０における遊技の中で使用される頻度が高い楽曲（例えば、リーチ演出中に再生される楽曲等）ほど優先度が高くなるように構成してもよい。また、例えば、通常遊技中に遊技者が優先度を設定することが可能に構成してもよい。

【１３７３】

本第４制御例では、選択回数が１以上の楽曲が少ない（３個未満）場合に、優先度規定テーブル２２２ｄａに規定されている優先度が高い楽曲を優先して履歴エリアに配置させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たりの選曲期間において遊技者により選択された回数を、選曲回数格納エリア２２３ａｃにおいてカウントしておくのに加え、通常遊技中に再生された楽曲（例えば、スーパーリーチ演出に発展することにより再生された楽曲）の再生回数をカウントしておく構成としてもよい。そして、遊技者の選択回数が少ない間は、通常遊技中に再生された回数が多い楽曲を履歴エリアの空きエリア（遊技者の選択回数が１以上の楽曲を格納した後の残りの記憶領域）に対して格納する構成としてもよい。このように構成することで、遊技者が遊技中に聴いたことがある楽曲を履歴エリアに配置することができる。遊技者が自発的に楽曲を選択する場合のほとんどは、自己が聴いたことがある楽曲を選択するので、確実に聴いたことがある楽曲（通常遊技中に再生済みの楽曲）を履歴エリアに配置させる構成とすることで、遊技者が選択する可能性が高い楽曲（メニュー項目）を、操作ボタン２３０に対する少ない操作回数（３回以内）で選択可能な範囲に配置させることができる。よって、遊技者の利便性をより高めることができる。この変形例について、図１７０から図１７２を参照して、より詳細に説明を行う。

【１３７４】

＜第４制御例の変形例＞
図１７０は、第４制御例の変形例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に追加された演出中再生回数格納エリア２２３ｄｄを示した図である。この演出中再生回数格納エリア２２３ｄｄは、通常遊技中に実行される変動表示演出において楽曲が再生（使用）された回数を、楽曲の種別毎に記憶しておくための記憶領域である。図１７０に示した通り、演出中再生回数格納エリア２２３ｄｄは、楽曲の種別（楽曲Ａ～楽曲Ｚ）毎に、通常遊技中に再生（使用）された回数を示すデータが対応付けて記憶されるように構成されている。即ち、選曲回数格納エリア２２３ａｃ（図１０５（ｂ）参照）と同様の構成となっている。図１７０の例では、楽曲Ｃ、および楽曲Ｚが通常遊技中にそれぞれ１回ずつ再生され、他の楽曲が再生されていない場合を例示している。

【１３７５】
この演出中再生回数格納エリア２２３ｄｄに記憶されている各楽曲の再生回数は、本変形例における変動表示設定処理１２（図１７２参照）の中で、変動パターン演出の詳細な態様を決定し、表示用変動パターンコマンドを設定した後で、当該決定された変動パターン演出において再生される楽曲が存在する場合に、当該楽曲の再生回数に１が加算される（図１７２のＳ４５３２参照）。また、この演出中再生回数格納エリア２２３ｄｄに記憶されている各楽曲の再生回数（使用回数）は、選曲メニュー画面の初期配置において、履歴エリアに配置させる項目を設定する際に参照される（図１７１のＳ５２８１）。

【１３７６】
＜第４制御例の変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞
次に、図１７１、および図１７２を参照して、本変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図１７１を参照して、本変形例における履歴エリア設定処理１２（Ｓ５２４１）の詳細について説明する。図１７１は、履歴エリア設定処理１２（Ｓ５２４１）を示したフローチャートである。この履歴エリア設定処理１２（Ｓ５２４１）は、第４制御例における履歴エリア設定処理（図１６３参照）に代えて実行され、履歴エリア設定処理（図１６３参照）と同様に、選曲メニュー画面における履歴エリアに配置させる項目（楽曲）を決定するための処理である。

【１３７７】
この第４制御例の変形例における履歴エリア設定処理１２（図１７１参照）のうち、Ｓ５２７１～Ｓ５２７７の各処理では、それぞれ第４制御例における履歴エリア設定処理（図１６３参照）のＳ５２７１～Ｓ５２７７の各処理と同一の処理が実行される。また、本変形例における履歴エリア設定処理１２（図１７１参照）では、Ｓ５２７４の処理が終了すると、次いで、演出中再生回数格納エリア２２３ｄｄのデータ（通常遊技中に各楽曲が再生された回数に対応するデータ）を読み出して（Ｓ５２８１）、通常遊技中に１回以上再生された楽曲の数が、Ｓ５２７４の処理において履歴エリアにデータが格納されなかった空きエリアのエリア数以上であるか否かを判別する（Ｓ５２８２）。

【１３７８】
Ｓ５２８２の処理において、通常遊技中に１回以上再生された楽曲の数が、履歴エリアの空きエリアのエリア数以上であると判別した場合は（Ｓ５２８２：Ｙｅｓ）、演出中再生回数格納エリア２２３ｄｄに格納されている再生回数が多い順に、履歴エリアの空きエリアのエリア数分の楽曲に対応するデータを読み出し（Ｓ５２８３）、読出したデータを履歴エリアの空きエリアに対して再生回数が多い順に格納して（Ｓ５２８４）、本処理を終了する。

【１３７９】
一方、Ｓ５２８２の処理において、通常遊技中に１回以上再生された楽曲の数が、履歴エリアの空きエリアのエリア数未満であると判別した場合は（Ｓ５２８２：Ｎｏ）、通常遊技中の再生回数が１以上となっている楽曲を読み出し（Ｓ５２８５）、読み出した全ての楽曲を履歴エリアの空きエリアに格納して（Ｓ５２８６）、処理をＳ５２７５に移行する。

【１３８０】
この履歴エリア設定処理１２（図１７１参照）を実行することで、遊技者によって楽曲が選択された回数が少ない場合において、遊技者が通常遊技中に聴いたことがある楽曲を履歴エリアに配置することができる。よって、遊技者が選択する可能性が高い楽曲（項目）を履歴エリアに優先的に配置させることができるので、遊技者の利便性を高めることができる。
【１３８１】
次に、図１７２を参照して、第４制御例の変形例における変動表示設定処理１２（Ｓ４１８２）の詳細について説明する。図１７２は、変動表示設定処理１２（Ｓ４１８２）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理１２（Ｓ４１８２）は、第４制御例（および第３制御例）における変動表示設定処理１０（図１５０参照）に代えて実行される処理であり、変動表示設定処理１０（図１５０参照）と同様に、第３図柄表示装置８１において変動演出（変動表示演出）を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定するための処理である。
【１３８２】
この第４制御例の変形例における変動表示設定処理１２（図１７２参照）のうち、Ｓ４５０１～Ｓ４５０９，Ｓ４５２１、およびＳ４５２２の各処理では、それぞれ第４制御例（および第３制御例）における変動表示設定処理１０（図１５０参照）のＳ４５０１～Ｓ４５０９，Ｓ４５２１、およびＳ４５２２の各処理と同一の処理が実行される。また、本第４制御例の変形例における変動表示設定処理１２（図１７２参照）では、Ｓ４５０４の処理が終了すると、次いで、Ｓ４５０４の処理で設定した表示用変動パターンコマンドによって実行される変動表示演出が、楽曲の再生を伴う演出内容であるか否かを判別する（Ｓ４５３１）。なお、本変形例では、スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出が実行される場合に、リーチの種別に対応する楽曲の一部が再生されるように構成されている。
【１３８３】
Ｓ４５３１の処理において、今回の変動表示演出が、楽曲の再生を伴う演出内容であると判別した場合は（Ｓ４５３１：Ｙｅｓ）、次いで、演出中再生回数格納エリア２２３ｄｄのうち、今回の変動表示演出の実行中に再生される楽曲に対応する再生回数に１を加算して（Ｓ４５３２）、処理をＳ４５２１に移行する。一方、Ｓ４５３１の処理において、今回の変動表示演出が、楽曲の再生を伴わない演出内容（例えば、完全外れの変動パターンに対応する変動表示演出）であると判別した場合は（Ｓ４５３１：Ｎｏ）、Ｓ４５３２の処理をスキップして、処理をＳ４５２１に移行する。
【１３８４】
以上説明した通り、第４制御例の変形例では、遊技者により選択されたことがある楽曲が少ない（３個未満）場合に、通常遊技中において、変動表示演出の実行中に再生（実行）された楽曲（音声演出）に対応する画像を優先的に履歴エリア（少ない操作回数で選択可能なメニュー位置）に配置させる構成としている。このように構成することで、遊技者により選択されたことがある楽曲が少ない（３個未満）場合であっても、遊技者が聴いたことがある楽曲を履歴エリアに配置することができる。よって、楽曲の選択回数に拘わらず、遊技者が選択する可能性が高い楽曲（メニュー項目）を、操作ボタン２３０に対する少ない操作回数（３回以内）で選択可能な範囲に配置させることができるので、遊技者の利便性をより高めることができる。
【１３８５】
なお、本変形例では、楽曲の選択回数が少ない（１回以上選択された楽曲が３個未満の）場合に、履歴エリアの空きエリアに対して通常遊技中に再生されたことがある楽曲に対応する画像（項目）を優先的に配置させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、履歴エリアに配置させる項目として、まず、通常遊技中に再生された回数が多い楽曲を優先的に配置させる構成とし、履歴エリアに空きエリアが生じている場合には、遊技者が選曲期間において選択（決定）した回数が多い楽曲に対応する画像を空きエリ

アに配置させる構成としてもよい。また、例えば、遊技者が選択した回数が多い楽曲を履歴エリアに配置させた後で、履歴エリアに対して空きエリアが生じているか否かに拘わらず、選択回数が多い楽曲に対応する画像に続けて、通常遊技中に再生された回数が多い順に最大３個（所定の上限数）の楽曲に対応する画像を配置させる構成としてもよい。

【１３８６】

上記第４制御例、およびその変形例では、ランダム選曲を遊技者が仮選曲した場合、およびランダム選曲を遊技者が決定した場合に、選曲期間用の楽曲が再生される構成とし、ランダムな抽選により決定された楽曲が何であるのかを、選曲期間が経過するまで識別不可能に構成していたが、これに限られるものではない。例えば、ランダム選曲を遊技者が決定した時点で、ランダムな抽選により決定された楽曲のサビ部分の再生を開始させる構成としてもよい。また、例えば、ランダム選曲を遊技者が仮選曲した時点で再生させる楽曲を抽選により決定し、他の項目と同様にサビ部分のループ再生を開始させる構成としてもよい。このように構成することで、抽選により決定された楽曲を選曲期間中に遊技者が識別可能となるので、抽選により決定された楽曲が気に入らなかった場合に、他の項目を選択し直す機会を与えることができる。よって、遊技者の利便性をより高めることができる。なお、これらの場合において、１の選曲期間において遊技者がランダム選曲を仮選曲、または決定する毎に、ランダムな抽選による楽曲の決定をやり直す構成としてもよいし、ランダム選曲が決定された場合に再生される楽曲を、１の選曲期間において最初に抽選により決定された楽曲に固定する構成としてもよい。ランダム選曲を仮選曲、または決定する毎に、ランダムな抽選による楽曲の決定をやり直す構成にすることで、選曲期間の間に、好みの楽曲が再生されるまでランダム選曲の仮選曲、または決定を繰り返すという選択肢を遊技者に与えることができる。よって、ランダム選曲により好みの楽曲を再生させることができるか否かを選曲期間中における１つの楽しみとして大当たり中の遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。これに対して、ランダム選曲が決定された場合に再生される楽曲を、１の選曲期間において最初に抽選により決定された楽曲に固定する構成とした場合には、再生された時点で確変大当たりが確定する「楽曲ａ」が抽選で決定されるかどうかの機会を、１の大当たりにおいて１回に限ることができる。よって、ランダム選曲を仮選曲、または決定した場合に「楽曲ａ」が再生されなかったとしても、たまたま抽選に外れただけだと思わせることができるので、遊技者の確変大当たりに対する期待感を維持させることができる。

【１３８７】

上記第４制御例、およびその変形例では、選曲期間中に仮選曲された楽曲のサビ部分をループ再生させる構成としているが、これに限られるものではなく、仮選曲された楽曲の再生位置は任意に定めることができる。また、仮選曲されたことに基づいて再生する楽曲と、選曲期間が経過した後に再生する楽曲とで、音量を異ならせる構成としてもよい。例えば、仮選曲された楽曲の音量を小さくし、選曲期間が経過した後に再生する楽曲の音量を大きくすることにより、遊技者が選択した楽曲をより大きな音量で遊技者に聴かせることができる。よって、楽曲を聴いた遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができる。また、仮選曲した楽曲の音量を大きくすることで、選曲期間中に仮選曲された楽曲のサビ部分のメロディーをより明快に遊技者に認識させることができる。よって、好みの楽曲であるか否かをより容易に判断することができるので、遊技者の楽曲選択時における利便性を向上させることができる。

【１３８８】

上記第４制御例、およびその変形例では、疑似少ラウンド演出が決定された場合の一部において、疑似少ラウンド演出により報知されたラウンド数に対応する楽曲の再生態様とは異なる再生態様で楽曲を再生することにより、疑似少ラウンド演出が実行されているか否かを事前に察知させることができる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、再生態様に代えて、表示態様の一部を疑似少ラウンド演出によって報知されたラウンド数とは異なるラウンド数に対応する態様に設定することで、疑似少ラウンド演出が実行されているのか否かを疑似少ラウンド演出が終了する前（継続演出が実行される前）

に遊技者が察知可能な場合を設ける構成としてもよい。具体的には、例えば、第３図柄表示装置８１における小領域Ｄｓ２に表示されるキャラクタをラウンド数に応じて異ならせる構成とし、疑似少ラウンド演出が決定された場合は基本的に疑似少ラウンド演出により報知されたラウンド数に対応するキャラクタが表示されるが、所定の割合（例えば、１０％の割合）で、小領域Ｄｓ２に表示されるキャラクタを実際のラウンド数に対応するキャラクタを表示させる構成としてもよい。このように構成することで、第３図柄表示装置８１により注目して大当たり中の遊技を行わせることができる。

【１３８９】

上記第４制御例、およびその変形例では、疑似少ラウンド演出が実行される場合に、疑似少ラウンド演出により報知されたラウンド数に対応する楽曲の再生態様に設定するか、実際のラウンド数に対応する楽曲の再生態様に設定するかを抽選により決定する構成としていたが、本制御は、疑似少ラウンド演出が実行される場合に限定されるものではない。有利な状態に移行した（または今後移行することが決定している）場合において、一時的に、不利な状態に移行した（または今後移行することが決定している）場合に実行される演出と区別し難い態様の演出を実行するものであれば適用することができる。具体的には、例えば、偶数図柄報知の確変大当たりと、偶数図柄報知の通常大当たりとでは、大当たりのオープニング演出やオープニング用の楽曲として基本的に同一の表示態様および音声態様となるように設定する。一方、奇数図柄報知の確変大当たりの場合には、大当たりのオープニング演出やオープニング用の楽曲として、偶数図柄報知の通常大当たり等におけるオープニングの表示態様および音声態様とは異なる態様を設定する構成とする。この場合において、偶数図柄報知の確変大当たりとなった場合の一部（例えば、１０％の割合）で、オープニング用の楽曲として、奇数図柄報知の確変大当たりとなった場合と同一の楽曲を再生する構成としてもよい。このように構成することで、偶数図柄で大当たりが報知されたが、実は確変大当たりであったということを、遊技者に対して察知させることができる。よって、オープニング期間中の音声態様をより集中して聴かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、オープニング用の楽曲を可変させるのに代えて、又は加えて、オープニング演出の表示態様を、偶数図柄報知の確変大当たりとなった場合の一部（例えば、１０％の割合）で、奇数図柄報知の確変大当たりになった場合と同一の表示態様に設定する構成としてもよい。このように構成することで、オープニング期間中の表示態様により注目して遊技を行わせることができる。また、これらの変形例は、オープニング期間中の表示態様および音声態様に限られるものではない。大当たり中における所定のラウンドにおける表示態様、または音声態様に対して本制御を適用してもよいし、所定のインターバル期間における表示態様、または音声態様に対して本制御を適用してもよいし、エンディング期間における表示態様、または音声態様に対して本制御を適用してもよい。

【１３９０】

上記第４制御例、およびその変形例では、疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂを用いて、疑似少ラウンド演出の実行可否と、楽曲の再生態様の抽選態様との両方を同時に抽選可能に構成していたが、これに限られるものではない。例えば、疑似少ラウンド演出が決定された場合に、楽曲の再生態様として疑似少ラウンド演出により報知されるラウンド数に対応する再生態様を設定するか、本来のラウンド数に対応する再生態様を設定するか抽選するための専用のデータテーブルを別個に設ける構成としてもよい。

【１３９１】

上記第４制御例、およびその変形例では、疑似少ラウンド演出が実行される場合に、疑似少ラウンド演出で報知されるラウンド数に対応する再生態様を設定するか、本来のラウンド数に対応する再生態様を設定するかを抽選により選択する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、疑似少ラウンド演出が実行される場合には、必ず本来のラウンド数に対応する再生態様を設定する構成としてもよい。このように構成することで、楽曲の再生態様をより注意深く確認させることができる。

【１３９２】

上記第３、第４制御例、および第４制御例の変形例では、ランダム選曲を遊技者が決定したことにより実行されるランダムな抽選で決定された楽曲が再生された場合についても、選曲回数格納エリア２２３ａｃに記憶されている再生回数に対して１を加算する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、ランダム選曲を決定したことにより再生された楽曲については、再生回数のカウントの対象から除外する構成としてもよい。このように構成することで、遊技者が自発的に選択した楽曲の選択回数のみをカウントすることができるので、履歴エリアに配置させる項目として、より遊技者が選択する可能性が高い項目を配置させることができる。

【１３９３】

上記第２、および第３制御例では、選曲期間（１ラウンド目）において、選曲期間専用の楽曲を再生し、１ラウンド目の終了時から、遊技者が選択した楽曲を再生する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、選曲メニュー画面において遊技者が上ボタンＵＢや下ボタンＤＢを操作（押下）する毎（点灯した見た目の表示態様となる項目が切り替わる毎）に、選曲エリアに新たに配置された項目のサビ部分を再生する構成としてもよい。このように構成することで、楽曲のタイトル（楽曲名）だけでなく、楽曲における最も特徴的なサビ部分の音声態様も加味して、大当たりの間に再生する楽曲を決定させることができるので、楽曲をより選択し易くすることができる。また、この場合において、今回の大当たりがラウンド数の少ない大当たり（例えば、５ラウンド大当たり）である場合に、遊技者が中央ボタンＣＢを押下して選択した際の再生位置の続きからそのまま楽曲の再生を継続させる構成としてもよい。このように構成することで、ラウンド数が少ない大当たりの残りの期間を用いて、より効果的に楽曲を再生することができる。

【１３９４】

上記各制御例では、所定期間（確変状態中や、大当たり中）において実行される興趣演出のうち、音声による演出の演出態様（再生される楽曲の種別）を遊技者が選択することができる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第３図柄表示装置８１において表示される表示演出の演出態様を選択することが可能に構成してもよい。

【１３９５】

上記各制御例では、再生する楽曲の種別毎に、楽曲用データ群を設け、予め定めた順番で楽曲用データ群を構成する各データを再生することにより１の楽曲を再生する構成としていたが、これに限られるものではない。１の楽曲を開始から終了まで再生することができる１のデータのみを、楽曲の数だけ設ける構成としてもよい。この場合において、再生位置を識別可能な形式のデータ構成としておき、再生位置を、少なくともパート単位で可変させることが可能に構成してもよい。このように構成することで、上述した第１制御例のように、楽曲が選択された経緯に応じて、異なる再生位置から楽曲の再生を開始させることができる。また、上述した第２制御例のように、大当たりの最終ラウンドのラウンド期間中にサビ部分が再生される可能性が高くなるように、再生位置を可変させることができる。

【１３９６】

上記各制御例では、選曲エリアに配置する項目のみをランダムな抽選により決定し、他の項目（履歴エリア以外のメニュー位置に配置させる項目）については、選曲エリアに配置する項目を基準として予め定められた順序（アルファベット順）で配置させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、他の項目についても、ランダムな抽選により決定する構成としてもよい。

【１３９７】

上記各制御例では、選曲メニュー画面の初期配置において、少ない操作回数で選択できる範囲に、遊技者の選択頻度が高い項目を配置させ、選曲エリアに対してランダムな抽選により選択した１の項目を配置させ、これら以外の項目を、選曲エリアに配置させた項目を基準として予め定めた順序で配置させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、遊技者が選曲メニュー画面における項目の配置を操作ボタン２３０に対する操作等によって自由にカスタムできるように構成してもよい。このように構成することで

、遊技者が選択したいと考える楽曲を、予め操作回数が少ない範囲で選択可能な位置に配置させておくことができるので、遊技者の利便性を高めることができる。

【１３９８】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。

【１３９９】

例えば、上記第１～第４実施形態、および第７実施形態では、遊技球が入球することで大当たりの開始契機となる作動入賞口を１又は複数設ける構成としていたが、大当たりの開始契機はこれに限られるものではない。例えば、遊技者の手が届く範囲にスイッチ等の操作手段を設ける構成とし、特別図柄の抽選で大当たりとなってから当該操作手段に対して特定の操作を行った場合に大当たりが開始される構成としてもよい。このように構成することで、簡単に大当たりを開始させることができるので、作動入賞口を狙って遊技球を発射したにも拘わらず作動入賞口に入球しなかった等により遊技者を落胆させてしまうことを防止できる。

【１４００】

＜第８実施形態＞

次に、図１７３から図１８５を参照して、第８実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１実施形態におけるパチンコ機１０では、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり待機状態に移行し、その大当たり待機状態の間に作動入賞口６６０へと遊技球を入球させた場合に大当たりが開始される構成としていた。また、作動入賞口６６０は遊技盤１３の右上側に１箇所のみ設ける構成としていた。即ち、大当たり待機状態となった場合には、大当たり種別によらず、遊技盤１３の右上側に向かって遊技球を発射して作動入賞口６６０へと遊技球を入球させない限り、大当たりが開始されない構成としていた。

【１４０１】

これに対して本第８実施形態におけるパチンコ機１０では、複数の作動入賞口を設ける構成とし、大当たり待機状態において入賞した作動入賞口の種別に応じて開始される大当たりの種別（有利度合い）を異ならせる構成とした。より具体的には、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａ、通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃ、および特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０の４つの作動入賞口を設ける構成とし、大当たり待機状態においてＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａ、および特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０のどちらかへと遊技球が入球した場合には、ラウンド数が１６ラウンドの大当たりが開始される一方で、通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃのどちらかへと遊技球が入球した場合には、ラウンド数が４ラウンドの大当たりが開始される構成としている。この第８実施形態におけるパチンコ機１０では、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと遊技球を入球させることにより大当たりを開始させることができれば、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと遊技球が入球し易い状態を形成することができるので、次回の大当たり待機状態において特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと遊技球を入球させ易くすることができる。よって、２回の大当たりにおいて連続してラウンド数が多い（即ち、遊技者に有利な）１６ラウンド大当たりとなるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４０２】

この第８実施形態におけるパチンコ機１０が、第１実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ

２３１によって実行される各種処理については、第１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１４０３】

まず、図１７３を参照して、本第８実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図１７３は、本第８実施形態における遊技盤１３の正面図である。図１７３に示した通り、本第８実施形態における遊技盤１３では、可変表示装置ユニット８０の下方に、遊技球をＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａ、通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃのいずれかに振り分けるための振分装置６７００が設けられている。この振分装置６７００は、正面視右方に遊技球が内部へと入球可能となる開口部と、その開口部を開閉するための作動ゲート６７００ａとが設けられている。この作動ゲート６７００ａは、通常時においては遊技球が振分装置６７００の内部へと入球不可能な閉鎖状態（閉鎖位置）となり、大当たり待機状態の間のみ、振分装置６７００の内部へと入球可能となる開放状態（開放位置）となる。

【１４０４】

図１７３に示した通り、振分装置６７００の内部には、開口部から入球した遊技球が流下可能な誘導流路６７００ｂと、その誘導流路６７００ｂを流下した遊技球を、３つの作動入賞口（ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａ、通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃ）のいずれかへとランダムに振り分けるための３穴クルーン６７１０とが設けられている。大当たり待機状態においてＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと入球すると、ラウンド数が１６ラウンドの大当たりが開始される一方で、大当たり待機状態において通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃのいずれかへと入球すると、ラウンド数が４ラウンドの大当たりが開始される。

【１４０５】

３穴クルーン６７１０は、公知のクルーン手段で構成されており、すり鉢形状の内壁の底面部分に３つの作動入賞口が設けられている。誘導流路６７００ｂを流下して３穴クルーン６７１０へと流入した遊技球は、すり鉢状の内壁を所定期間転動した後、いずれかの作動入賞口へと入球する。なお、３穴クルーン６７１０へと流入した遊技球が各作動入賞口へと入球する割合は均等となっている。即ち、振分装置６７００へと入球した遊技球がＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａ、通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃへと入球する確率（割合）は、各１／３である。言い換えれば、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に１６ラウンド大当たりとなる確率（ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと振り分けられる確率）は１／３であり、４ラウンド大当たりとなる確率（通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃのどちらかに振り分けられる確率）は２／３である。

【１４０６】

図１７３に示した通り、本第８実施形態における遊技盤１３では、振分装置６７００に対して正面視左下方向に、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が設けられている。この特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０は、大当たり待機状態において遊技球が入球することで、１６ラウンド大当たりの開始が設定される作動入賞口の一種である。即ち、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０は、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａと同一の機能を有する作動入賞口である。この特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０には、図１７３に示した通り、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０を開放、および閉鎖させることが可能な非電動役物６７２０ａが付随して設けられている。

【１４０７】

非電動役物６７２０ａは、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａの内部に設けられている図示しない開放機構と接続されており、非電動役物６７２０ａが閉鎖されている間にＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと遊技球が入球する（遊技球が開放機構を通過する）ことにより、非電動役物６７２０ａが機械的に（電気的な制御を用いずに）開放されるように構成されている。なお、開放機構は、非電動役物６７２０ａを開放する機能のみを有しており、非電動役物６７２０ａが開放されている状態において、更にＭＡＸ用作動入賞口６７１０

ａへと遊技球が入球した（遊技球が開放機構を通過した）としても、非電動役物６７２０ａの状態が変わる（非電動役物６７２０ａが閉鎖される）ことはない。

【１４０８】

また、非電動役物６７２０ａは、開放状態の間に、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０の内部に設けられている図示しない閉鎖機構を遊技球が通過することで、非電動役物６７２０ａが機械的に（電気的な制御を用いずに）閉鎖される。なお、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０は、他の作動入賞口とは異なり、可変表示装置ユニット８０に対して正面視左側の流路を流下した遊技球が入球可能となる位置に設けられている。即ち、他の作動入賞口（ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａ、通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃ）に対して遊技球を入球させるためには、作動ゲート６７００ａが開放されている間に右打ちを行えば良いのに対して、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０に対して遊技球を入球させるためには、非電動役物６７２０ａが開放されている間に左打ちを行えば良い。

【１４０９】

なお、上述した通り、非電動役物６７２０ａは、通常時は閉鎖されており、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと遊技球が入球した場合にのみ開放される。つまり、非電動役物６７２０ａが閉鎖されている状態で大当たりになり、大当たり待機状態においてＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと遊技球が入球すると、ラウンド数が最も多い１６ラウンドの大当たり遊技（遊技者にとって有利な種別の大当たり）が実行される上に、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が開放された状態にすることができる。よって、次に大当たりとなるまでの間に特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと遊技球が入球しなければ（遊技球が閉鎖機構を通過しなければ）、次回の大当たり待機状態において左打ちを行うだけで、容易に、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと遊技球を入球させて１６ラウンド大当たり（遊技者にとって有利な種別の大当たり）を開始させることができる。なお、本第８実施形態では、大当たり終了後の遊技状態として、次回の大当たりまで継続する確変状態、または時短回数が１００回の時短状態のうち、どちらかが大当たり種別（確変大当たりであるか、通常大当たりであるか）に応じて設定される。即ち、特別図柄の抽選で外れ続けたとしても、最低でも特別図柄の抽選が１００回終了するまでの間、普通図柄の時短状態が継続するので、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放され易くなる。このため、少なくとも特別図柄の抽選が１００回終了するまでは、右打ちにより第２入球口６４０を狙って遊技を行うことになる（遊技者が左打ちを行うことがない）ため、大当たり終了後、即座に特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと遊技球が入球してしまい、非電動役物６７２０ａが閉鎖されてしまうことを抑制（防止）することができる。これにより、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと遊技球が入球して大当たりが開始された場合に、遊技者にとって最も有利な１６ラウンドの大当たりに連続して当選し易くなる状態を形成することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４１０】

また、図１７３に示した通り、作動ゲート６７００ａの上方には、振分装置６７００に対する遊技球の到達間隔を長くするための整流装置６８００が設けられている。詳細については後述するが、この整流装置６８００は、到達した遊技球を装置内に停留させる停留状態と、停留していた遊技球を振分装置６７００に向けて流下させる流下状態とに周期的に切り替わる。この切り替わりの周期は、５秒間に１個の遊技球を流下させることが可能となる期間となるように設定されているので、振分装置６７００の作動ゲート６７００ａが開放された場合に、１の遊技球が開口部を介して振分装置６７００へと入球してから、次の遊技球が振分装置６７００へと到達するまでの間に５秒の間隔を空けることができる。一方で、振分装置６７００は、いずれかの作動入賞口へと遊技球が入球した時点で作動ゲート６７００ａが閉鎖されるように制御される。加えて、振分装置６７００の内部へと入球した遊技球がいずれかの作動入賞口へと入球するまでの期間は、４秒前後となるように振分装置６７００の内部構造が構成されている。つまり、１の遊技球が振分装置６７００へと入球してから作動ゲート６７００ａが閉鎖されるまでの期間が５秒未満となるように構成しているので、整流装置６８００によって振分装置６７００に対する遊技球の最短

の到達間隔を５秒間にすることにより、１の大当たり待機状態の間に２個以上の遊技球が振分装置６７００へと入球してしまうことを抑制することができる。

【１４１１】

ここで、仮に整流装置６８００を設けずに振分装置６７００に遊技球が複数入球し得る構成とした場合、１の大当たり待機状態において異なる複数の作動入賞口へと遊技球が入球する可能性がある。つまり、１の遊技球が通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃのどちらかへと入球した後で、他の遊技球がＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと入球してしまう可能性がある。この場合、通常作動入賞口に対応する４ラウンド大当たりが実行されるにもかかわらず、非電動役物６７２０ａが開放されてしまう（特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと入球可能な状態となってしまう）ので、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと入球可能な状態となるケースが増加してしまい、遊技者にとって過剰に有利となってしまう可能性がある。

【１４１２】

これに対して本第８実施形態では、振分装置６７００の開口部の上流側に、整流装置６８００を設けることにより、１の大当たり待機状態において振分装置６７００へと入球可能な遊技球を１個に限る（１の遊技球が振分装置６７００へと入球してからいずれかの作動入賞口へと入球して作動ゲート６７００ａが閉鎖されるまでの間に振分装置６７００に対して次の遊技球が到達することを防止する）構成としているので、非電動役物６７２０ａが閉鎖された状態で大当たりに当選した場合（振分装置６７００へと遊技球を入球させて大当たりを開始させる場合）に、毎回、１／３の確率（割合）で非電動役物６７２０ａを開放させることができる。よって、非電動役物６７２０ａの開放頻度が高くなり、遊技者にとって過剰に有利となってしまうことを抑制できるので、ホールに対して不測の不利益を生じさせてしまうことを防止することができる。

【１４１３】

次に、図１７４を参照して、整流装置６８００の動作の詳細について説明する。図１７４（ａ）は、振分装置６７００の作動ゲート６７００ａが開放されている状態において、停留状態の整流装置６８００へと遊技球が到達した場合を示した図である。図１７４（ａ）に示した通り、整流装置６８００は、遊技球を振分装置６７００へと流下させることが可能な縦方向の流路と、その流路の途中に設けられ、流路を閉鎖および開放させることが可能なゲート誘導弁６８００ａとで構成されている。整流装置６８００の停留状態においては、ゲート誘導弁６８００ａが閉鎖された状態となるので、遊技球が整流装置６８００を通過することが不可能（困難）となる。よって、整流装置６８００へと到達した遊技球は、図１７４（ａ）に示した通り、ゲート誘導弁６８００ａによって流下を阻まれるので、ゲート誘導弁６８００ａの上方に停留される。なお、ゲート誘導弁６８００ａの上方は、遊技球が１個のみ停留可能となる幅で構成されているため、１の遊技球が停留された状態で他の遊技球が整流装置６８００に到達したとしても、ゲート誘導弁６８００ａの上方に停留されることはなく、整流装置６８００の右方の流路を介して遊技盤１３の下方へと流下する。これにより、ゲート誘導弁６８００ａが開放された場合に２個以上の遊技球が同時に振分装置６７００へと向かって流下することを抑制できるので、１の大当たり待機状態において複数の遊技球が振分装置６７００の内部に入球することをより確実に防止することができる。

【１４１４】

図１７４（ｂ）は、ゲート誘導弁６８００ａの上方に遊技球が停留された状態でゲート誘導弁６８００ａが開放された場合を示した図である。図１７４（ｂ）に示した通り、ゲート誘導弁６８００ａが開放されると、ゲート誘導弁６８００ａの上方に停留されていた遊技球が下方へと落下する。これにより、作動ゲート６７００ａが開放されている場合には、遊技球が振分装置６７００へと入球する。なお、図１７４（ｃ）に示した通り、ゲート誘導弁６８００ａは、遊技球がゲート誘導弁６８００ａを通過した直後に閉まるように、ゲート誘導弁６８００ａの開閉の周期が設定されている。より具体的には、ゲート誘導弁６８００ａは、４．９秒間の閉鎖状態と、０．１秒間の開放状態とを周期的に繰り返す

ように構成されている。これにより、５秒間あたり、最大１個の遊技球のみを振分装置６７００に向けて流下させることができるので、１の遊技球が振分装置６７００へと入球してから振分装置６７００の作動ゲート６７００ａが閉鎖されるまでの間の約４秒の間に他の遊技球が振分装置６７００へと入球してしまうことをより確実に防止することができる。

【１４１５】

次に、図１７５を参照して、各作動入賞口の詳細について説明する。図１７５（ａ）は、遊技球が３穴クルーン６７１０の内壁を転動中の状態を示した図である。図１７５（ａ）に示した通り、振分装置６７００の内部に設けられている３穴クルーン６７１０には、その略中央部分に、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａ、通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃの３つの作動入賞口が設けられている。ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと遊技球が入球すると、大当たりのラウンド数が１６ラウンドに設定される一方で、通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃのいずれかへと入球した場合は、大当たりのラウンド数が４ラウンドに設定される。よって、大当たり待機状態において振分装置６７００へと遊技球が入球した場合には、３穴クルーン６７１０に設けられている３つの作動入賞口のうち、有利な１６ラウンド大当たりの契機となるＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと入球することを期待させる遊技性を実現することができる。

【１４１６】

また、図１７５（ａ）に示した通り、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａと、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０とは機械的に接続されている。より具体的には、図１７５（ｂ）に示した通り、遊技球がＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと入球して、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａの内部に設けられている図示しない開放機構を通過すると、遊技球の通過に連動して、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０に付随する非電動役物６７２０ａが開放する。これにより、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと遊技球が入球するまでの間、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が開放された状態に維持される。よって、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと遊技球が入球するよりも前に大当たりに当選し、大当たり待機状態に移行すれば、左打ちにより特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０を狙うだけで、容易にラウンド数が多い（即ち、遊技者にとって有利な）１６ラウンド大当たりを開始させることができる。よって、有利な大当たり種別に連続して当選する可能性が高い極めて有利な状態を形成することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１４１７】

また、本第８実施形態では、大当たりのラウンド数のみを大当たり待機状態の間に遊技球が入球した作動入賞口の種別に応じて決定する構成とし、大当たり終了後の遊技状態に関しては、大当たり種別に応じて予め定められている（確変大当たりとなるか、通常大当たりとなるかが特別図柄の抽選を実行した時点で決定されている）構成としている。このため、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと入球して（即ち、非電動役物６７２０ａが開放された状態で）実行された１６ラウンド大当たりの終了後の遊技状態は、確変状態、および時短状態のどちらの可能性もある。言い換えれば、比較的不利な通常大当たりに当選した場合でも、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと遊技球を入球させることができれば、時短状態が経過するまでの間、大当たりに当選した場合にラウンド数が１６ラウンドに設定される有利な状態が継続するので、時短大当たりとなって通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃのどちらかへと入球した場合（非電動役物６７２０ａが開放されなかった場合）に比較して、時短状態における抽選結果が大当たりとなることをより強く期待して遊技を行わせることができる。即ち、同じ時短状態であっても、非電動役物６７２０ａの状態に応じて、大当たりに当選することに対する期待感を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４１８】

なお、本第８実施形態では、遊技球がＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと１個入球することにより、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が開放される機構を採用していたが、これに限られるものではなく、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が開放されるまでに要するＭ

ＡＸ用作動入賞口６７１０ａへの入賞個数は任意に定めることができる。また、同様にして、開放された状態の特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が閉鎖されるまでに要する特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０に対する入賞個数も任意に定めることができる。

【１４１９】

次に、図１７６、および図１７７を参照して、本第８実施形態における第３図柄表示装置８１に表示される特徴的な表示演出について説明する。図１７６（ａ）は、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が開放された状態で大当たりが終了した場合における大当たりのエンディング演出の表示態様の一例を示した図である。なお、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が開放された状態で大当たりが終了する場合とは、基本的に、大当たり待機状態においてＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと遊技球が入球したことにより実行された１６ラウンド大当たりが終了した場合である。なお、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が開放された状態において大当たりになったにもかかわらず、遊技者が発射方向を誤った等により、大当たり待機状態において右打ちを行って振分装置６７００へと入球させ、３穴クルーン６７１０に設けられているいずれかの作動入賞口へと入球した場合にも、大当たりの終了時に特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が開放された状態になる。この場合にも同様のエンディング演出が実行される。

【１４２０】

特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が開放された状態におけるエンディング演出では、第３図柄表示装置８１の表示画面に対して、「ＭＡＸゾーン突入！！」という文字と、「右打ち中に当たればＭＡＸ確定！？」という文字とが表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して、右打ちを行っている間に大当たりに当選することで、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと遊技球を入球させて１６ラウンド大当たり（ＭＡＸ大当たり）を開始させることができるということを容易に理解させることができる。以降は、説明の便宜上、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が開放された状態のことを、「ＭＡＸゾーン」と称する。

【１４２１】

次に、図１７６（ｂ）を参照して、ＭＡＸゾーンの間に大当たりに当選した場合における、大当たり待機状態中の表示態様（待機状態演出）について説明する。図１７６（ｂ）に示した通り、ＭＡＸゾーンにおいて大当たりに当選すると、第３図柄表示装置８１の表示画面の上方に、「左打ちでＭＡＸを狙え！！」という文字が表示された表示領域ＨＲ５が形成されると共に、表示領域ＨＲ５の下方に、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０を模した画像に対して矢印の画像が向けられている表示内容が表示された表示領域ＨＲ６が形成される。これらの表示内容により、今回の大当たり待機状態においては、右打ちにより振分装置６７００を狙うのではなく、左打ちにより特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０を狙えば良いということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１４２２】

次に、図１７７（ａ）を参照して、ＭＡＸゾーン中に時短回数が終了した（時短期間が経過した）場合における第３図柄表示装置８１の表示態様について説明する。図１７７（ａ）に示した通り、ＭＡＸゾーンにおいて時短回数が経過すると、第３図柄表示装置８１の表示画面における下方に、「ＭＡＸゾーン転落のピンチ！！」という文字と、「転落する前に当たればＭＡＸ確定！？」という文字とが表示された表示領域ＨＲ７が形成される。この表示内容により、遊技者に対してＭＡＸゾーンが終了する可能性があることを容易に理解させることができる。逆に言えば、時短期間が経過し、左打ちにより遊技を行う必要がある比較的不利な遊技状態（通常遊技状態）に移行したとしても、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと遊技球が入球するよりも前に第１入球口６４へと遊技球を入球して大当たりに当選することができれば、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと入球させるだけで有利な１６ラウンド大当たりが実行されるというＭＡＸゾーンの恩恵がそのまま受けられるので、時短状態が終了した場合に、即座に遊技を辞めてしまうことを防止することができる。即ち、少なくとも特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと遊技球が入球して、ＭＡＸゾーンが終了してしまうまでは遊技を継続しようと遊技者に思わせることができるので

、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。なお、本第８実施形態では、非電動役物６７２０ａが開放されている状態において左打ちを行った場合に、遊技球約５個に１個の割合で非電動役物６７２０ａへと遊技球を入球させることが可能に構成されている。これに対し、第１入球口６４に対しては遊技球約１０個に１個の割合でしか入球しないため、非電動役物６７２０ａが開放されている状態で左打ちを行った場合に、第１特別図柄の抽選が実行される回数はほぼ、１回以下となる。よって、非電動役物６７２０ａが開放されている状態で先に第１入球口６４へと入球して、且つ、入球に基づく抽選で大当たりになる可能性は非常に低いため、この状況が生じた場合に、遊技者に対してより大きな達成感と満足感とを抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４２３】

図１７７（ｂ）は、ＭＡＸゾーンにおいて特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと入球したことによりＭＡＸゾーンが終了した場合（非電動役物６７２０ａが閉鎖した場合）を示した図である。図１７７（ｂ）に示した通り、ＭＡＸゾーンにおいて時短期間が経過し、特別図柄の抽選を実行させるために左打ちを行ったことにより、遊技球が特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと入球すると、表示領域ＨＲ７の表示内容が「転落！！」という文字に変更されると共に、非電動役物６７２０ａが閉鎖される。この表示内容により、遊技者に対してＭＡＸゾーンが終了してしまったことを容易に理解させることができる。

【１４２４】

なお、本第８実施形態では、非電動役物６７２０ａが開放されている状態において左打ちを行った場合に、発射された遊技球が約５個に１個の割合で入球する構成としていたが、遊技球が入球する割合は任意に定めてもよい。遊技球が入球する割合を高くする（例えば、１／３の割合）ことにより、非電動役物６７２０ａが開放された状態で大当たりとなった場合に、より少ない発射個数で特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと入球させることができるので、効率良く遊技を行わせることができる。これに対して、遊技球が入球する割合を低くする（例えば、１／２０の割合）ことにより、非電動役物６７２０が開放された状態で時短回数が経過した場合に、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと入球するよりも前に第１入球口６４へと入球して特別図柄の抽選を実行させることができる可能性が高まるため、非電動役物６７２０ａが開放された状態で大当たりとなる可能性を高くすることができる。更に、左打ちを行った場合に特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと入球する割合を、ホールの店員等が可変させることが可能となるように構成してもよい。即ち、効率良く遊技を行うことができるように設定するか、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０ａが開放された状態で大当たりとなる可能性を高めるかを選択することができるように構成してもよい。このように構成することで、ホール毎の経営方針等に合わせたスペックを実現することができる。

【１４２５】

＜第８実施形態における電気的構成＞

次に、図１７８、および図１７９を参照して、本第８実施形態におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明する。本第８実施形態におけるパチンコ機１０では、主制御装置１１０に設けられているＲＯＭ２０２の構成、および音声ランプ制御装置１１３に設けられているＲＡＭ２２３の構成が、第１実施形態から一部変更となっている。まず、図１７８を参照して、本第８実施形態におけるＲＯＭ２０２に設けられている第１当たり種別選択テーブル２０２ｂについて説明する。なお、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの規定内容以外については、第１実施形態におけるＲＯＭ２０２と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【１４２６】

図１７８に示した通り、本第８実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂには、大当たり種別として、「大当たりＡ１２」と、「大当たりＢ１２」との２種類の大当たり種別が規定されている。なお、本第８実施形態では、第１特別図柄の抽選であるか、第２特別図柄の抽選であるかによらず、共通の大当たり種別が選択される。より具体的

には、第１特別図柄、または第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～６４」の範囲内であれば、大当たり種別として「大当たりＡ１２」が決定される（図１７８の２０２ｂ１参照）。この「大当たりＡ１２」は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される大当たり種別である。なお、ラウンド数に関しては、上述した通り、大当たり待機状態において入賞した作動入賞口の種別に応じて可変する。より具体的には、通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃへと入球した場合に、４ラウンドの大当たりになる一方で、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａ、または特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと入球した場合に、１６ラウンドの大当たりとなる。

【１４２７】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＡ１２」に対応付けられているのは「０～６４」の６５個のカウンタ値なので、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ１２」が決定される割合は６５％（６５／１００）である。

【１４２８】

これに対して、第１特別図柄、または第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６５～９９」の範囲内であれば、大当たり種別として「大当たりＢ１２」が決定される（図１７８の２０２ｂ２参照）。この「大当たりＢ１２」は、大当たり終了後の遊技状態として、時短回数が１００回の時短状態に設定される大当たり種別である。よって、確変状態よりも不利な遊技状態となるので、「大当たりＢ１２」は、「大当たりＡ１２」よりも遊技者にとって不利となる。なお、ラウンド数に関しては、「大当たりＡ１２」と同様に、入賞した作動入賞口の種別に応じて可変する。

【１４２９】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＢ１２」に対応付けられているのは「６５～９９」の３５個のカウンタ値なので、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ１２」が決定される割合は３５％（３５／１００）である。

【１４３０】

このように、本第８実施形態では、大当たり種別に応じて、大当たり終了後に設定される遊技状態のみが予め定められており、ラウンド数については、大当たり待機状態において遊技球が（最初に）入球した作動入賞口の種別に応じて決定されるように構成している。即ち、大当たり遊技の有利度合いが、大当たり待機状態において遊技球が入球した作動入賞口の種別に応じて可変する構成としている。これにより、大当たり待機状態となった場合に、遊技球が入球する作動入賞口の種別に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４３１】

次に、図１７９を参照して、本第８実施形態における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の構成について説明する。図１７９は、ＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図１７９に示した通り、第８実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成は、第１実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成（図１４（ｂ）参照）に対して、ＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａが追加されている点、およびレベルカウンタ２２３ｈが削除されている点で相違する。

【１４３２】

ＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａは、ＭＡＸゾーン中であるか（即ち、非電動役物６７２０ａが開放されているか）否かを示すためのフラグである。このＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａがオンであれば、ＭＡＸゾーン中である（非電動役物６７２０ａが開放されている）ことを示し、オフであれば、ＭＡＸゾーン中ではない（非電動役物６７２０ａが閉鎖されている）ことを示す。このＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａは、大当たり待機状態においてＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへの入賞を検出した場合にオンに設定され（図１８５のＳ４０００３参照）、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０への入賞を検出した場合にオフに設定される（図１８５のＳ４０００５，４０００９参照）。大当たりのエンディン

グ期間となり、主制御装置１１０からエンディングコマンドを受信した場合には、このＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａの状態を参照して、通常のエンディング演出を実行するか、ＭＡＸゾーンを示すエンディング演出を実行するかが決定される（図１８４のＳ４４９３～Ｓ４４９５参照）。

【１４３３】

＜第８実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１８０から図１８３を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１８０のフローチャートを参照して、本第８実施形態における特別図柄変動処理１２（Ｓ１３１）について説明する。この特別図柄変動処理１２（Ｓ１３１）は、第１実施形態における特別図柄変動処理（図２２参照）に代えて実行される処理であり、第１実施形態における特別図柄変動処理（図２２参照）と同様に、第１図柄表示装置３７における表示態様の設定、および第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターン等を設定するための処理である。

【１４３４】

この第８実施形態における特別図柄変動処理１２（図１８０参照）のうち、Ｓ２０１～Ｓ２２３の各処理では、それぞれ第１実施形態における特別図柄変動処理（図２２参照）のＳ２０１～Ｓ２２３の各処理と同一の処理が実行される。また、本第８実施形態における特別図柄変動処理１２（図１８０参照）では、Ｓ２２０の処理が終了すると、次いで、作動ゲート６７００ａの開放を設定して（Ｓ２５１）、処理をＳ２２３へと移行する。作動ゲート６７００ａの開放を設定することにより、大当たり待機状態において右打ちを行うことで振分装置６７００の内部へと容易に遊技球を入球させることができるようになる。

【１４３５】

次に、図１８１を参照して、本第８実施形態における立ち上げ処理１２について説明する。この立ち上げ処理１２は、第１実施形態における立ち上げ処理（図２９参照）に代えて実行される処理であり、第１実施形態における立ち上げ処理（図２９参照）と同様に、電源投入に伴い起動される処理である。この第８実施形態における立ち上げ処理１２（図１８１参照）のうち、Ｓ９０１～Ｓ９１２、およびＳ９１４～Ｓ９１７の各処理では、それぞれ第１実施形態における立ち上げ処理（図２９参照）のＳ９０１～Ｓ９１２、およびＳ９１４～Ｓ９１７の各処理と同一の処理が実行される。また、本第８実施形態における立ち上げ処理１２（図１８１参照）では、Ｓ９１２の処理が終了すると、ゲート誘導弁６８００ａの駆動開始を設定して（Ｓ９３１）、処理をＳ９１４へと移行する。ゲート誘導弁６８００ａの駆動が開始されると、ゲート誘導弁６８００ａは、４．９秒間の閉鎖状態と、０．１秒間の開放状態とを電源が遮断されるまで周期的に繰り返す。これにより、整流装置６８００へと到達した遊技球が振分装置６７００へと到達する間隔を５秒間隔以上とすることができるので、１の大当たり待機状態において１の遊技球が振分装置６７００へと入球してから当該遊技球がいずれかの作動ゲートへと入球する（作動ゲート６７００ａが閉鎖される）までの約４秒間の間に他の遊技球が振分装置６７００の内部に入球することを防止することができる。よって、非電動役物６７２０ａが閉鎖された状態において大当たりとなった場合に、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへの入球に基づいてＭＡＸゾーンに移行する（非電動役物６７２０ａが開放される）割合を１／３に維持することができる。よって、ＭＡＸゾーンに過剰に移行してしまい、ホールに対して不測の不利益を与えてしまうことを抑制できる。

【１４３６】

次に、図１８２を参照して、本第８実施形態におけるメイン処理１２について説明する。このメイン処理１２は、第１実施形態におけるメイン処理（図３０参照）に代えて実行される処理であり、第１実施形態におけるメイン処理（図３０参照）と同様に、遊技の主要な制御を実行するための処理である。

【１４３７】

この第８実施形態におけるメイン処理１２（図１８２参照）のうち、Ｓ１００１～Ｓ１

００３、およびＳ１００５～Ｓ１０１６の各処理では、それぞれ第１実施形態におけるメイン処理（図３０参照）のＳ１００１～Ｓ１００３、およびＳ１００５～Ｓ１０１６の各処理と同一の処理が実行される。また、本第８実施形態におけるメイン処理１２（図１８２参照）では、Ｓ１００３の処理が終了すると、第１実施形態における大当たり開始処理（図３１、Ｓ１００４参照）に代えて、大当たり開始処理１２を実行して（Ｓ１０６１）、処理をＳ１００５へと移行する。この大当たり開始処理１２（Ｓ１０６１）の詳細について、図１８３を参照して説明する。

【１４３８】

図１８３は、大当たり開始処理１２（Ｓ１０６１）を示すフローチャートである。この大当たり開始処理１２（Ｓ１０６１）は、第１実施形態における大当たり開始処理（図３１参照）に代えて実行される処理であり、作動入賞口への入球に基づいて大当たりを開始するための処理である。この第８実施形態における大当たり開始処理１２（Ｓ１０６１）のうち、Ｓ１１０１，Ｓ１１０２、およびＳ１１０４の各処理では、それぞれ第１実施形態における大当たり開始処理（図３１参照）のＳ１１０１，Ｓ１１０２、およびＳ１１０４の各処理と同一の処理が実行される。

【１４３９】

また、第８実施形態における大当たり開始処理１２（図１８３参照）では、Ｓ１１０２の処理が終了すると（Ｓ１１０２：Ｙｅｓ）、次に、作動ゲート６７００ａの閉鎖を設定し（Ｓ１１２１）、入賞を検出した作動入賞口の種別を音声ランプ制御装置１１３に通知するための入賞口種別コマンドを設定する（Ｓ１１２２）。ここで設定された入賞口種別コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理１２（図１８２参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、入賞口種別コマンドを受信すると、コマンドにより通知された作動入賞口の種別に応じてＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａを更新する。これにより、大当たり終了時に実行されるエンディング演出の態様を、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０の状態（ＭＡＸゾーンであるか否か）に応じて設定することができる。

【１４４０】

また、Ｓ１１２２の処理が終了すると、次いで、入賞を検出した作動入賞口の種別に応じたラウンド数の大当たりの開始を設定する（Ｓ１１２３）。より具体的には、通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃのどちらかへの入賞を検出した場合に、４ラウンド大当たりの開始を実行する一方で、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａ、または特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０のどちらかへの入賞を検出した場合に、１６ラウンド大当たりの開始を設定する。Ｓ１１２３の処理が終了すると、大当たり開始フラグ２０３ｋをオンに設定して（Ｓ１１２４）、処理をＳ１１０４へと移行する。

【１４４１】

＜第８実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１８４および図１８５を参照して、本第８実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１８４を参照して、本第８実施形態における当たり関連処理１２（Ｓ４３９１）について説明する。この当たり関連処理１２（Ｓ４３９１）は、コマンド判定処理（図３６参照）において、第１実施形態における当たり関連処理（図３７参照）に代えて実行される処理であり、第１実施形態における当たり関連処理（図３７参照）と同様に、当たりに関連するコマンドの種別に対応する制御を実行するための処理である。

【１４４２】

この第８実施形態における当たり関連処理１２（図１８４参照）のうち、Ｓ４４０１～Ｓ４４０９の各処理では、それぞれ第１実施形態における当たり関連処理（図３７参照）のＳ４４０１～Ｓ４４０９の各処理と同一の処理が実行される。また、本第８実施形態における当たり関連処理１２（図１８４参照）では、Ｓ４４０７の処理において、主制御装置１１０から受信した未処理のコマンドの中にラウンド数コマンドが含まれていないと判

別した場合に（Ｓ４４０７：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に入賞口種別コマンドが含まれているか否かを判別し（Ｓ４４９１）、入賞口種別コマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ４４９１：Ｙｅｓ）、コマンドにより通知された作動入賞口の種別に応じた制御を実行するための入賞口種別コマンド処理を実行して（Ｓ４４９２）、本処理を終了する。この入賞口種別コマンド処理（Ｓ４４９２）の詳細については、図１８５を参照して後述する。

【１４４３】

一方、Ｓ４４９１の処理において、主制御装置１１０から受信した未処理のコマンドの中に入賞口種別コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ４４９１：Ｎｏ）、処理をＳ４４０９へと移行する。Ｓ４４０９の処理において、主制御装置１１０から受信した未処理のコマンドの中にエンディングコマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ４４０９：Ｙｅｓ）、次いで、ＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａがオンであるか否かを判別し（Ｓ４４９３）、ＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａがオンであると判別した場合は（Ｓ４４９３：Ｙｅｓ）、非電動役物６７２０ａが開放されていることを意味し、大当たり終了後に設定される確変状態、または時短状態の間に再度大当たりに当選することにより、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと入球させて有利な１６ラウンド大当たりを開始させることが可能であることを意味するので、ＭＡＸゾーンへの突入を示す態様のエンディング演出（図１７６（ａ）参照）の実行を設定して（Ｓ４４９４）、本処理を終了する。一方で、Ｓ４４９３の処理において、ＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａがオフであると判別した場合は（Ｓ４４９３：Ｎｏ）、通常のエンディング演出を設定して（Ｓ４４９５）、本処理を終了する。

【１４４４】

次に、図１８５を参照して、上述した入賞口種別コマンド処理（Ｓ４４９２）の詳細について説明する。この入賞口種別コマンド処理（Ｓ４４９２）は、上述した通り、主制御装置１１０から受信した入賞口種別コマンドによって通知された作動入賞口の種別に応じた制御を実行するための処理である。

【１４４５】

この入賞口種別コマンド処理（図１８５参照）では、まず、待機状態演出フラグ２２３ｇがオンであるか否かを判別し（Ｓ４０００１）、待機状態演出フラグ２２３ｇがオンであると判別した場合は（Ｓ４０００１：Ｙｅｓ）、次いで、今回受信した入賞口種別コマンドが、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａを示すコマンドであるか否かを判別する（Ｓ４０００２）。Ｓ４０００２の処理において、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａを示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ４０００２：Ｙｅｓ）、大当たり待機状態においてＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと遊技球が入球したことを意味し、非電動役物６７２０ａを開放させるための開放機構を遊技球が通過した（非電動役物６７２０ａが開放された）ことを意味するので、ＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａをオンに設定して（Ｓ４０００３）、本処理を終了する。

【１４４６】

一方で、Ｓ４０００２の処理において、今回受信した入賞口種別コマンドが、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａを示すコマンドではないと判別した場合は（Ｓ４０００２：Ｎｏ）、次いで、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０を示すコマンドであるか否かを判別し（Ｓ４０００４）、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０を示す入賞口種別コマンドであると判別した場合は（Ｓ４０００４：Ｙｅｓ）、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと入球して閉鎖機構を遊技球が通過する（非電動役物６７２０ａが閉鎖される）ことを意味するので、ＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａをオフに設定して（Ｓ４０００５）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ４０００４の処理において、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０を示す入賞口種別コマンドではないと判別した場合は（Ｓ４０００４：Ｎｏ）、非電動役物６７２０ａの状態が切り替わることがないので、そのまま本処理を終了する。

【１４４７】

一方、Ｓ４０００１の処理において、待機状態演出フラグ２２３ｇがオフであると判別

した場合は（Ｓ４０００１：Ｎｏ）、次に、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０を示す入賞口種別コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ４０００６）、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０を示す入賞口種別コマンドであると判別した場合は（Ｓ４０００６：Ｙｅｓ）、ＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａがオンであるか否かを判別する（Ｓ４０００７）。Ｓ４０００７の処理において、ＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａがオンであると判別した場合は（Ｓ４０００７：Ｙｅｓ）、大当たり待機状態以外の状態において、開放された状態の特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと入球して非電動役物６７２０ａが閉鎖されたことを意味するので、転落演出（図１７７（ｂ）参照）の実行を設定する（Ｓ４０００８）。次いで、ＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａをオフに設定して（Ｓ４０００９）、本処理を終了する。これにより、遊技者に対してＭＡＸゾーンが終了したことを容易に理解させることができる。

【１４４８】

一方、Ｓ４０００６の処理において、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０を示す入賞口種別コマンドではない（ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａ、通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃのいずれかを示す入賞口種別コマンドである）と判別した場合は（Ｓ４０００６：Ｎｏ）、大当たり待機状態ではない（作動ゲート６７００ａが閉鎖され、振分装置６７００の内部に遊技球が入球不可能である）にもかかわらず、振分装置６７００の内部に遊技球が入球したことを意味し、作動ゲート６７００ａの故障や何らかの不正行為が行われた可能性があるので、表示用エラーコマンドを設定することによりエラーを報知して（Ｓ４００１０）、本処理を終了する。また、Ｓ４０００７の処理において、ＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａがオフであると判別した場合は（Ｓ４０００７：Ｎｏ）、非電動役物６７２０ａが閉鎖されているはずであるのにもかかわらず、遊技球が特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと入球したことを意味し、非電動役物６７２０ａの故障等の不具合が発生している可能性があるため、処理をＳ４００１０へと移行してエラーの報知を設定し、本処理を終了する。

【１４４９】

この入賞口種別コマンド処理（図１８５参照）を実行することにより、入賞を検出した作動入賞口の種別に応じて好適にＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａを更新することができる。

【１４５０】

以上説明した通り、本第８実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり待機状態において入球した作動入賞口の種別に応じて、実行（決定）される大当たり遊技の有利度合い（大当たり種別）が可変する構成としている。即ち、大当たり待機状態においてＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａ、または特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと遊技球が入球すると、比較的有利な１６ラウンド大当たりが実行される一方で、通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃへと入球すると、比較的不利な４ラウンド大当たりが実行される。４つの作動入賞口のうち、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａ、通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃの３つの作動入賞口は、振分装置６７００の内部に設けられており、振分装置６７００の内部に入球した遊技球が各１／３の確率（割合）で均等に振り分けられる構成としている。つまり、大当たり待機状態において振分装置６７００へと遊技球が入球すると、１／３の割合で１６ラウンド大当たりとなり（即ち、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと入球し）、２／３の割合で４ラウンド大当たりとなる（即ち、通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃのいずれかへと入球する）。これにより、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと振り分けられることを期待させる遊技性を実現することができるので、大当たり待機状態における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４５１】

また、本第８実施形態におけるパチンコ機１０では、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと遊技球が入球することにより、通常時は閉鎖されている特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が開放されるように構成している。この特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０の開放状態は、次に特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと遊技球が入球するまで維持される。ここで、

特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０は遊技盤１３における左側の流路に配置されているので、普通図柄の時短状態が設定される確変状態、および時短状態の間（即ち、右打ちにより遊技を進行する遊技状態の間）は、遊技球が特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと入球して非電動役物６７２０ａが閉鎖されることはない。よって、確変大当たり（大当たりＡ１２）に当選して、大当たり待機状態でＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと入球した場合は、１６ラウンド大当たりが実行される上に、次に大当たりとなった場合に特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと入球させることができるので、２回の大当たりで連続して、遊技者にとって有利な種別の大当たりが実行されることが確定するという遊技性を提供することができる。一方で、通常大当たり（大当たりＢ１２）に当選してＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと入球した場合には、時短状態が継続している間に大当たりとなることにより、次の大当たりも１６ラウンド大当たりとなるため、時短状態の間に再度大当たりになることを強く願って遊技を行うという遊技性を実現することができる。このように、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと入球したのが確変大当たりの大当たり待機状態であるか、通常大当たりの大当たり待機状態であるかに応じて、大当たり終了後の遊技性を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４５２】

なお、本第８実施形態では、振分装置６７００の内部に３穴クルーン６７１０を設けることにより、３つの作動入賞口に対してランダムに遊技球を振り分ける構成としていたが、遊技球をランダムに振り分けるための構成はこれに限られるものではない。複数の作動入賞口に対してランダムに遊技球を振り分けることができる構成であれば、任意の構成を採用することができる。

【１４５３】

本第８実施形態では、１の大当たり待機状態において１の遊技球のみが振分装置６７００の内部へと入球可能となるように制御していたが、条件（例えば、大当たり種別や大当たり待機状態に移行した時点の遊技状態、大当たり当選時の特別図柄の抽選回数等）に応じて、振分装置６７００の内部へと入球可能となる遊技球の個数を可変させてもよい。より多くの遊技球が入球可能となる場合の方がＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと入球して特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が開放される可能性も高くなるため、遊技者に対してＭＡＸゾーンへの移行をより強く期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４５４】

本第８実施形態では、振分装置６７００へと入球した遊技球を３つの作動入賞口のいずれかへとランダムに振り分ける構成としていたが、必ずしもランダムに振り分ける必要はない。例えば、大当たり待機状態となる毎に、遊技球が振り分けられる作動入賞口が予め定められた順序で切り替わるように構成してもよい。このように構成することで、次回に振り分けられる作動入賞口がＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａである場合に、大当たりとなるまで遊技を継続しようと遊技者に思わせることができる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１４５５】

本第８実施形態では、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａが、大当たりの開始契機となる作動入賞口としての役割と、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０を開放させる役割とを兼任していたが、これに限られるものではない。例えば、通常用作動入賞口６７１０ｂに対して特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０を開放させるための開放機構を設ける構成としてもよい。このように構成することで、比較的不利な大当たり（４ラウンドの大当たり）が実行された場合に、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が開放した有利な状態となるので、不利な大当たりとなったとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションを維持させることができる。更に、大当たりが通常大当たりであった場合に、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が開放されたままに維持される１００回の時短回数の中で再度大当たりとなって１６ラウンド大当たりに当選させたいと強く願って遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させることができる。また、作動入賞口とは別に、

特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０を開放させるための専用の入球口を設ける構成としてもよい。この場合において、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０を開放させるための専用の入球口は、必ずしも振分装置６７００の内部に設ける必要はなく、例えば、特定入賞口６５ａの内部に設ける構成としてもよい。

【１４５６】

本第８実施形態では、大当たり待機状態においてＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａに遊技球が入球すると必ず１６ラウンド大当たりとなる一方で、通常作動入賞口６７１０ｂ，６７１０ｃに遊技球が入球すると必ず４ラウンド大当たりになる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり種別に応じて、ラウンド数が１６ラウンドに設定される作動入賞口と、４ラウンドが設定される作動入賞口との配分を異ならせる構成としてもよい。即ち、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと入球した場合に加え、通常作動入賞口６７１０ｂへと入球した場合にも１６ラウンド大当たりが設定される大当たり種別や、振分装置６７００の内部のいずれの作動入賞口へと振り分けられたとしてもラウンド数が１６ラウンドに設定される大当たり種別や、振分装置６７００の内部のいずれの作動入賞口へと振り分けられたとしてもラウンド数が４ラウンドに設定される大当たり種別を設ける構成としてもよい。

【１４５７】

本第８実施形態では、大当たり終了後の遊技状態は大当たり種別に応じて予め定められており、大当たりのラウンド数のみを、遊技球が入球した作動入賞口の種別に応じて設定する構成としていたが、作動入賞口の種別によって可変させるのは、大当たりのラウンド数に限られるものではなく、ラウンド数に代えて、又は加えて、大当たりの有利度合いに関する他の要素を作動入賞口の種別に応じて設定する構成としてもよい。具体的には、例えば、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａ、または特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと入球した場合には、大当たりのラウンド数が１６ラウンドに設定されるのに代えて、または加えて、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定されるように構成してもよい。また、通常作動入賞口６７１０ｂへと入球した場合には、大当たりのラウンド数が４ラウンドに設定されるのに代えて、または加えて、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定されるように構成してもよい。また、通常作動入賞口６７１０ｂへと入球した場合には、大当たりのラウンド数が４ラウンドに設定されるのに代えて、または加えて、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定されるように構成してもよい。このように構成することで、遊技球が作動入賞口の種別に応じて設定される有利度合いの差をより大きくすることができるので、遊技球が入球する作動入賞口の種別により注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４５８】

本第８実施形態では、非電動役物６７２０ａが開放された状態において、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと遊技球が１個入球することにより非電動役物６７２０ａが閉鎖される構成としていたが、開放状態の特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が閉鎖状態に切り替わる条件（遊技球の入球個数）は、これに限られるものではない。例えば、遊技球が２個入球するまで特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が開放状態に保たれる構成としてもよい。このように構成した場合、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと遊技球を入球させることができれば、右打ち遊技中に大当たりに当選した場合に１６ラウンド大当たりが確定する有利な状態（ＭＡＸゾーン）を最大２回の大当たりに渡って継続させることができる。よって、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと遊技球が入球した場合における恩恵をより大きくすることができるので、振分装置６７００へと入球した遊技球が振り分けられる作動入賞口の種別により注目して遊技を行わせることができる。

【１４５９】

本第８実施形態では、非電動役物６７２０ａが開放された状態においてＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと遊技球が入球したとしても、非電動役物６７２０ａの状態に何ら影響を及ぼすことがない構成としていた（単に閉鎖状態の非電動役物６７２０ａを開放させるのみであった）が、これに限られるものではなく、非電動役物６７２０ａが開放されてい

る状態でＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと入球させた場合に、非電動役物６７２０ａの状態が更に遊技者に有利になるように構成してもよい。具体的には、例えば、非電動役物６７２０ａが開放されている状態でＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと遊技球が入球する毎に、非電動役物６７２０ａが閉鎖されるまでの特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０に対する入球個数が１ずつ増加していくように構成してもよい。このように構成することで、非電動役物６７２０ａが開放されている状態において大当たりになった場合であっても、大当たり待機状態において振分装置６７００を狙って遊技球を発射させるという選択肢を遊技者に与えることができる。即ち、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと遊技球を入球させることにより非電動役物６７２０ａが閉鎖されるまでの入球個数を上乗せさせようと考えさせることができる。よって、非電動役物６７２０ａが開放されている状態において、発射方向を選択させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４６０】

本第８実施形態では、確変大当たりになると、次に大当たりとなるまで確変状態、および時短状態が継続する構成とし、通常大当たりになると、特別図柄の抽選が１００回実行されるまで時短状態が継続する構成としていたが、これに限られるものではなく、時短回数を多様化させてもよい。具体的には、例えば、次に大当たりとなるまで時短状態が継続する確変大当たり（大当たりａ）と、時短回数が１０回に設定される確変大当たり（大当たりｂ）と、時短回数が１００回に設定される通常大当たり（大当たりｃ）と、時短回数が１０回に設定される通常大当たり（大当たりｄ）と、を少なくとも設ける構成としてもよい。このように構成することで、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が開放された状態において大当たりとなった場合に、大当たり種別を加味して、大当たり待機状態において特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと遊技球を入球させるか、振分装置６７００へと遊技球を入球させるかを選択させる遊技性を実現することができる。即ち、大当たりａや大当たりｃ（時短状態の間に再度大当たりに当選する可能性が比較的高い大当たり種別）となった場合には、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が開放された状態を次の大当たりまで持ち越すために、振分装置６７００を狙って遊技球を発射するという選択肢を遊技者に与えることができる。一方で、大当たりｂや大当たりｄ（時短状態が１０回しかなく、時短回数内に大当たりに当選する可能性が比較的低い大当たり種別）となった場合は、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと遊技球を入球させないと、時短状態が経過して左打ち遊技に戻ってしまい、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと遊技球が入球する可能性が高くなる（特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が閉鎖されて１６ラウンド大当たりの権利を失ってしまう可能性が高くなる）ので、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと遊技球を入球させて１６ラウンド大当たりを実行させるという選択肢を遊技者に与えることができる。なお、この場合において、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと遊技球が入球する毎に特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０の閉鎖条件となる入球個数に１が加算されていく仕様を組み合わせると、より効果的である。即ち、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が開放された状態で振分装置６７００へと遊技球を入球させ、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと入球した場合に、１６ラウンド大当たりとなるだけでなく、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０の閉鎖条件が１加算されるので、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０が閉鎖されているか、開放されているかによらず、ＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと遊技球が入球することで遊技者にメリットを生じさせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４６１】

＜第９実施形態＞

次いで、図１８６から図２０８を参照して、第９実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第８実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり待機状態においてＭＡＸ用作動入賞口６７１０ａへと入球した場合に、有利な１６ラウンド大当たりが開始される上に、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０へと入球可能となるＭＡＸゾーンが付与される構成とすることにより、有利な種別の大当たりが連続して実行され易くなる構

成とし、遊技者の遊技に対する興趣向上を図っていた。

【１４６２】

これに対して本第９実施形態におけるパチンコ機１０では、特別図柄の抽選で大当たりになった場合に加え、特別図柄の抽選で外れの一種である小当たりとなって、当該小当たり遊技の間に遊技領域に設けられているＶ入賞口（特定領域）に遊技球が入球することによっても大当たりに当選する仕様を採用している。また、本第９実施形態において、小当たりは第２特別図柄の抽選（第２入球口６４０への入球に基づく特別図柄の抽選）でのみ高確率で（例えば、９／１０で）当選し得る（第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選の方が小当たりとなり易くなる）構成とし、且つ、遊技状態に応じて第２入球口６４０への入球し易さを可変させる構成としている。即ち、本第９実施形態では、特別図柄の抽選で大当たりになる確率は遊技状態によらず一定としておき、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放確率（普通図柄の当たりとなる確率）や、普通図柄の変動時間、開放時間等を遊技状態に応じて異ならせることにより、遊技状態に応じて小当たりに当選する可能性を異ならせ、結果的に大当たりに当選する可能性を異ならせる構成（所謂、１種２種混合機の仕様）としている。

【１４６３】

また、本第９実施形態では、小当たりに当選した場合に入球すると大当たりに当選するＶ入賞口の種別として、１６ラウンド大当たりが実行される契機となるＭＡＸ用Ｖ入賞口と、小当たり種別に対応するラウンド数の大当たりが実行される契機となる通常Ｖ入賞口との２種類を設ける構成としている。また、上述した第８実施形態と同様に、１６ラウンド大当たりが付与される１のＭＡＸ用Ｖ入賞口（特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２）に対して非電動役物６７５２ａを付随して設ける構成とし、１６ラウンド大当たりが付与される１のＶ入賞口（ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１）へと遊技球が入球したことに連動して、非電動役物６７５２ａが開放される構成としている。これにより、普通図柄の時短状態が継続している間に小当たりとなった場合は、小当たりが終了するよりも前に左打ちにより特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球を入球させるだけで、容易に１６ラウンドの大当たりを確定させることができる。

【１４６４】

この第９実施形態におけるパチンコ機１０が、第８実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第８実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第８実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１４６５】

まず、図１８６を参照して、本第９実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図１８６は、本第９実施形態における遊技盤１３の正面図である。図１８６に示した通り、本第９実施形態における遊技盤１３は、第８実施形態における遊技盤１３の盤面構成（図１７３参照）に対して、振分装置６７００に代えて抽選装置６７５０が設けられている点、特殊ＭＡＸ用作動入賞口６７２０に代えて、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が設けられている点で相違している。

【１４６６】

抽選装置６７５０は、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、所定期間、遊技球が入球可能な状態となり（即ち、小当たり用アタッカー６７５０ａが開放され）、抽選装置６７５０の内部に設けられている３つのＶ入賞口（ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１、通常

Ｖ入賞口６７５０ｆ３，６７５０ｆ５）のうちいずれかへと遊技球が入球することにより、大当たりに当選する。なお、抽選装置６７５０の内部には、Ｖ入賞口の個数（３個）と同数のアウト口（アウト口６７５０ｆ２，６７５０ｆ４，６７５０ｆ６）が設けられている。抽選装置６７５０の内部に入球した遊技球は、いずれかのＶ入賞口、若しくはいずれかのアウト口へと必ず入球するので、抽選装置６７５０へと入球した遊技球がいずれかのＶ入賞口へと入球する（Ｖ入賞が発生する）割合（確率）は１／２（３／６）である。

【１４６７】

小当たり遊技の実行中（小当たり有効期間中）に通常Ｖ入賞口６７５０ｆ３，６７５０ｆ５のいずれかへと遊技球が入球すると、実行された小当たりの種別に対応するラウンド数の大当たりが実行される一方で、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１へと遊技球が入球すると、小当たり種別によらず、１６ラウンドの大当たりが実行される。また、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１の内部には、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２に付随して設けられている非電動役物６７５２ａを開放させるための開放機構が設けられている。このため、小当たり有効期間の間にＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１へと遊技球が入球すると、ラウンド数が最も多い（遊技者に有利な）１６ラウンドの大当たりが実行される上に、左打ちを行うだけで、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球を容易に入球させることが可能な状態となる。小当たり有効期間において特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球が入球した場合についても、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１へと入球した場合と同様に、小当たり種別によらず、ラウンド数が最も多い１６ラウンドの大当たりに当選するので、有利な大当たりに連続して当選するチャンスが付与される。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４６８】

なお、本第９実施形態では、第１特別図柄の抽選が実行された場合、小当たりに当選する可能性は０であるが、第２特別図柄の抽選が実行された場合、高確率（例えば、９／１０）で小当たりに当選する構成としている。よって、第２入球口６４０へと遊技球が入球し易くなる普通図柄の時短状態では、右打ちをし続けることにより、高確率で小当たりとなって小当たり用アタッカー６７５０ａが開放されるので、Ｖ入賞口に入球し易い状態となる。一方で、普通図柄の通常状態では、右打ちを行っても第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが困難となるので、左打ちによって遊技を進行させる必要がある。左打ちされた遊技球は、第１入球口６４に入球可能であるが、第２入球口６４０に入球不可能であるので、普通図柄の通常状態では、小当たりに当選することがない。よって、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１へと遊技球が入球した（特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放された）ことに基づいて実行された大当たりの終了後の遊技状態が普通図柄の通常状態となった場合は、小当たりになるよりも前に左打ちされた遊技球が特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと入球することで、非電動役物６７５２ａが閉鎖されてしまう。これに対し、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１へと遊技球が入球した（特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放された）ことに基づいて実行された大当たりの終了後の遊技状態が普通図柄の時短状態であれば、高確率で小当たりに当選するので、小当たりに当選した時点で左打ちを行うことで、小当たり有効期間の間に容易に特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球を入球させることができる。よって、２回の大当たりで連続して有利な大当たり種別の大当たりを実行させることができる。

【１４６９】

次に、図１８７を参照して、本第９実施形態における抽選装置６７５０の詳細について説明する。図１８７は、抽選装置６７５０の内部構造を示した図である。図１８７に示した通り、抽選装置６７５０の内部には、３つのＶ入賞口（ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１、通常Ｖ入賞口６７５０ｆ３，６７５０ｆ５）と、３つのアウト口（アウト口６７５０ｆ２，６７５０ｆ４，６７５０ｆ６）とが設けられ、常時一定速度で回転動作を行う振分回転体６７５０ｆが設けられている。振分回転体６７５０ｆに到達した遊技球は、３つのＶ入賞口と３つのアウト口のうち、いずれかに入球する。振分回転体６７５０ｆは、パチンコ機１０に対して電源が投入されてから電源が遮断されるまでの間、常に、等速で回転動

作を行うため、小当たりに当選するタイミングや抽選装置６７５０内における遊技球の転動速度等によって、振分回転体６７５０ｆに設けられているいずれの入球口（３つのＶ入賞口、および３つのアウト口）へと振り分けられるかが可変する。即ち、小当たりとなって遊技球が抽選装置６７５０の内部へと入球する毎に、いずれかの入球口へと遊技球をランダムに振り分けることができる。

【１４７０】

また、図１８７に示した通り、抽選装置６７５０における正面視右側には、抽選装置６７５０の入り口部分を開閉するための小当たり用アタッカー６７５０ａが設けられている。この小当たり用アタッカー６７５０ａは、小当たりに当選した場合に、所定期間（例えば、０．５秒間）開放される。この開放期間の間に上方から小当たり用アタッカー６７５０ａへと到達した遊技球は、抽選装置６７５０の内部へと流入する。抽選装置６７５０の内部には、図１８７に示した通り、遊技球を振分回転体６７５０ｆへ向けて流下させるための誘導流路６７５０ｂが設けられており、その誘導流路６７５０ｂの床面の一部には、床面を開閉させる球排出扉６７５０ｃが設けられている。球排出扉６７５０ｃが閉鎖されている場合は、誘導流路６７５０ｂの床面と、球排出扉６７５０ｃの上面とで１の流路を形成するので、遊技球を球排出扉６７５０ｃよりも下流側へと流下させることができる。一方、球排出扉６７５０ｃが開放されている状態では、遊技球が球排出扉６７５０ｃの下方に形成されている排出領域６７５０ｄへと落下して、パチンコ機１０の外部へと排出される。即ち、振分回転体６７５０ｆへと到達することなく、外部へと排出される。また、図１８７に示した通り、球排出扉６７５０ｃの下端よりも、遊技球１個分程度下流側には、流下してきた遊技球を誘導流路６７５０ｂ内で一時的に停止させる（誘導流路６７５０ｂの特定位置を閉鎖する）ことが可能な球止め部６７５０ｅが設けられている。

【１４７１】

球排出扉６７５０ｃ、排出領域６７５０ｄ、および球止め部６７５０ｅは、１の小当たりにおいて振分回転体６７５０ｆへと到達する遊技球を最大１個に限るために設けられている。この振分回転体６７５０ｆへと到達する遊技球を１個に限定するための制御方法について、図１８８を参照して説明する。図１８８（ａ）は、球排出扉６７５０ｃ、および球止め部６７５０ｅがどちらも閉鎖されている状態で複数の遊技球が抽選装置６７５０の内部に入球した場合を示した図である。図１８８（ａ）に示した通り、球排出扉６７５０ｃ、および球止め部６７５０ｅが閉鎖されている状態においては、抽選装置６７５０の内部へと流入した遊技球が球排出扉６７５０ｃの上面を通過して、球止め部６７５０ｅにより流下が妨げられ、球止め部６７５０ｅの右方に停留される。なお、１の遊技球が停留されている状態で更に遊技球が誘導流路６７５０ｂを流下した場合は、既に停留されている遊技球によって流下が妨げられ、停留されている遊技球の右方に停留される。なお、上述した通り、球止め部６７５０ｅは、球排出扉６７５０ｃの下端に対して遊技球１個分程度の距離を空けて配設されているので、２個目以降に抽選装置６７５０へと入球した遊技球は、球排出扉６７５０ｃの上面に停留される。

【１４７２】

図１８８（ｂ）は、遊技球が停留されている状態で球排出扉６７５０ｃが開放された状態を示した図である。図１８８（ｂ）に示した通り、球排出扉６７５０ｃが開放されると、球止め部６７５０ｅの右方に停留されている遊技球以外の遊技球が、排出領域６７５０ｄへと落下することによりパチンコ機１０の外部へと落下する。これにより、抽選装置６７５０の内部に１の遊技球のみが停留された状態を形成することができる。球止め部６７５０ｅは、球排出扉６７５０ｃが開放されてから０．５秒間が経過した後で、正面視左方向へと傾倒することにより誘導流路６７５０ｂを通過可能な状態となる。これにより、抽選装置６７５０内に残存する１の遊技球を振分回転体６７５０ｆへ向けて流下させることができる。このように制御することにより、１の小当たりにおいて振分回転体６７５０ｆへと到達可能となる遊技球を最大１個に限ることができるので、抽選装置６７５０を用いた大当たり抽選の確率（振分回転体６７５０ｆによりＶ入賞口に振り分けられる割合）を一定にすることができる。

【１４７３】
次に、図１８９を参照して、振分回転体６７５０ｆの詳細について説明する。図１８９（ａ）は、振分回転体６７５０ｆの上面図である。図１８９（ａ）に示した通り、振分回転体６７５０ｆは、上面視略円形で構成されており、その外縁部分に６つの入球口が配置されている。振分回転体６７５０ｆは、その中心から外縁方向に向かって下る向きの傾斜が設けられているので、振分回転体６７５０ｆの中心付近に対して上方から到達した遊技球は、外縁方向に向かう傾斜に沿って、外縁部分に設けられている何れかの入球口へと振り分けられる。
【１４７４】
図１８９（ａ）に示した通り、振分回転体６７５０ｆには、上面視略台形形状の３つのＶ入賞口と、上面視略台形形状の３つのアウト口とが交互に配置されている。即ち、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１と、アウト口６７５０ｆ２と、通常Ｖ入賞口６７５０ｆ３と、アウト口６７５０ｆ４と、通常Ｖ入賞口６７５０ｆ５と、アウト口６７５０ｆ６とが順番に配置されている。なお、図１８９（ａ）に示した通り、振分回転体６７５０ｆは、パチンコ機１０に電源が投入されている間、常に、軸６７５０ｆｚを回転軸として、上面視時計回り方向に等速（例えば、５秒間で１回転する回転速度）で回転動作を行い続けるように構成されている。
【１４７５】
図１８９（ｂ）に示した通り、振分回転体６７５０ｆに到達した遊技球がＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１へと入球すると、遊技球がＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１の内部に設けられている開放機構を通過するため、この開放機構の通過に連動して、非電動役物６７５２ａが開放される。これにより、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球が入球可能となる開状態を形成する。この開状態は、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球が入球し、内部に設けられている閉鎖機構を通過するまでの間継続する。なお、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へは、遊技球を右打ちしている限り入球することがないため、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開状態に切り替わる契機となる大当たり（ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１への入球に基づいて当選した大当たり）が時短大当たりであれば、大当たり終了後の時短状態を右打ちで第２特別図柄の抽選を実行させることにより遊技を進行させることができ、左打ちをせずに小当たりに当選させることができる。よって、小当たりに当選した際に、小当たり有効期間の間左打ちを行うだけで、容易に特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球を入球させて有利な種別の大当たり（１６ラウンド大当たり）を実行させることができる。これに対し、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１へと入球することで当選した大当たりが通常大当たりである場合は、大当たり終了後に普通図柄の通常状態となってしまい、右打ちしても第２特別図柄の抽選を実行させることが困難となってしまうので、左打ちにより第１入球口６４へと遊技球を入球させることで遊技を進行する必要がある。よって、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球が入り易くなるので、比較的早い段階で非電動役物６７５２ａが閉鎖されてしまう。このため、ほとんどの場合、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放されたことによる恩恵を受けることはできない。
【１４７６】
このように、本第９実施形態では、小当たりにおいてＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１へと振り分けられて実行された大当たりが時短大当たりであるか、通常大当たりであるかによって、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放されたことによる恩恵（次に小当たりとなった場合に１６ラウンド大当たりに容易に当選させることができること）を受けられるか否かが可変する構成となっている。よって、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１へと遊技球が入球して大当たりが実行された場合に、遊技者に対して、大当たり終了後の遊技状態が普通図柄の時短状態となることをより期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【１４７７】
次に、図１９０を参照して、本第９実施形態における第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合における、抽選装置６７５０の各部（小当たり用アタッカー６７５０ａ、球止

め部６７５０ｅ、および球排出扉６７５０ｃ）の作動パターン（開放パターン）について説明する。図１９０は、小当たり当選時における各部の状態の経時変化を示した図である。

【１４７８】

図１９０に示した通り、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選すると、小当たりの開始（小当たり有効期間の開始）と共に、小当たり用アタッカー６７５０ａが開放される。図１９０に示した通り、この小当たり用アタッカー６７５０ａの開放状態は０．５秒間継続し、０．５秒経過時に閉鎖される。以降は、小当たりが終了するまでの間、小当たり用アタッカー６７５０ａが閉鎖状態に維持される。０．５秒間の開放期間の間に遊技球を小当たりアタッカー６７５０ａへと入球させることができれば、小当たり有効期間の間に振分回転体６７５０ｆへと遊技球を到達させて、いずれかの入球口へと遊技球を入球させることができる。

【１４７９】

また、図１９０に示した通り、球止め部６７５０ｅは、小当たりの開始から２秒が経過するまでの間、閉鎖状態（図１８８（ａ）参照）に維持され、２秒経過時点（小当たり用アタッカー６７５０ａの閉鎖後１．５秒経過時点）から小当たり終了までの間、開放状態（誘導流路６７５０ｂを流下可能となる状態）に切り替えられ、小当たり終了時に再度、閉鎖状態に切り替えられる。これに対して球排出扉６７５０ｃは、小当たりの開始から１．５秒が経過するまでの間、閉鎖状態（図１８８（ａ）参照）に維持され、１．５秒経過時点（小当たり用アタッカー６７５０ａの閉鎖後１秒経過時点）から小当たり終了までの間、開放状態（図１８８（ｂ）参照）に切り替えられ、小当たり終了時に再度、閉鎖状態に切り替えられる。即ち、小当たりが開始されてから１．５秒の間は、球止め部６７５０ｅも球排出扉６７５０ｃも閉鎖された状態となるので、抽選装置６７５０の内部へと入球した遊技球は全て、球止め部６７５０ｅによって誘導流路６７５０ｂ内に停留される。

【１４８０】

また、小当たりの開始から１．５秒が経過すると、球止め部６７５０ｅが閉鎖された状態で球排出扉６７５０ｃが開放されるので、球止め部６７５０ｅの右側に直接接触することにより停留されている１の遊技球以外の遊技球が、全て球排出扉６７５０ｃの開口部から排出領域６７５０ｄへと落下して外部へと排出される。即ち、抽選装置６７５０の内部に停留されている遊技球が１個のみの状態となる。そして、球排出扉６７５０ｃが開放されてから０．５秒後に球止め部６７５０ｅが開放されるので、抽選装置６７５０の内部に残存している１個の遊技球が振分回転体６７５０ｆに向けて流下する。このように、先に球排出扉６７５０ｃを開放させてから球止め部６７５０ｅを開放させる構成とすることにより、小当たり用アタッカー６７５０ａの開放期間中に抽選装置６７５０の内部に２個以上の遊技球が入球したとしても、球止め部６７５０ｅが開放されるまでの間に、２個目以降の遊技球を排出領域６７５０ｄから外部に排出しておくことができる。よって、１の小当たりにおいて振分回転体６７５０ｆへと到達する遊技球を、毎回１個に限ることができるので、小当たりにおける大当たりの当選確率（Ｖ入賞口へと遊技球が入球する確率）を常時一定（５０％）とすることができる。

【１４８１】

次に、図１９１を参照して、本第９実施形態における第３図柄表示装置８１において実行される特徴的な表示演出について説明する。本第９実施形態では、小当たり有効期間の間に遊技球が入球することにより大当たりが付与されるＶ入賞口として、右打ちされた遊技球が入球可能となる抽選装置６７５０の内部に設けられている３つのＶ入賞口（ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１、通常Ｖ入賞口６７５０ｆ３，６７５０ｆ５）に加えて、左打ちにより発射された遊技球が入球可能となる位置に特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が設けられている。本第９実施形態では、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放されている状態で小当たりとなった場合に、小当たり有効期間内に、抽選装置６７５０ではなく、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２を狙うように促す演出（特殊小当たり演出）が実行される。この特殊小当たり演出の表示態様には、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球を入球させた

場合に時短大当たりとなる期待度を示唆可能な３種類の表示態様が設けられている。
【１４８２】
図１９１（ａ）は、時短大当たりの期待度が低いことを示唆する特殊小当たり演出（低期待度用の特殊小当たり演出）が実行された場合における第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。図１９１（ａ）に示した通り、低期待度用の特殊小当たり演出が実行されると、第３図柄表示装置８１の表示画面における左上に、小当たり有効期間が終了するまでの残り時間（特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球が入球した場合に、当該入球が有効として扱われ、１６ラウンドの大当たりに当選する期間）を表示するための表示領域ＨＲ８が形成される。この表示領域ＨＲ８の内部には、図１９１（ａ）に示した通り、「ＭＡＸ有効タイマー」という文字が表示され、その「ＭＡＸ有効タイマー」という文字の下方に、小当たりの有効期間が経過するまでの残り時間に応じた秒数が表示される。この表示領域ＨＲ８の表示内容を確認することにより、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２への入球が無効になるまでの残り時間を遊技者が容易に理解することができる。
【１４８３】
また、図１９１（ａ）に示した通り、表示画面における略中央部分には、「タイマーが０になる前にＭＡＸに入ればＭＡＸ大当たり確定！！」という文字と、「時短モードにも突入するかも・・・？」という文字とが表示された表示領域ＨＲ９が形成される。更に、表示領域ＨＲ９の下方には、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２を模した画像と、その特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２を模した画像の方向を向き、「左打ち」という文字が表示された矢印を模した画像とが表示された表示領域ＨＲ１０が形成される。これらの表示領域ＨＲ９，ＨＲ１０の表示内容により、左打ちにより特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２を狙って遊技球を発射することにより、少なくとも１６ラウンド大当たりに当選するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、表示領域ＨＲ９に対して、「時短モードにも突入するかも・・・？」という比較的弱気な表現の文字が表示されることにより、遊技球を入球させても時短モード（普通図柄の時短状態）に移行する可能性が低いということを遊技者に対して認識させることができる。よって、小当たり期間の間に左打ちを行って１６ラウンド大当たりに当選させるか、遊技球の打ち出しを止めて次の小当たりまで待つ（今回の小当たりでのＶ入賞を回避する）かを遊技者に選択させるという遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、低期待度用の特殊小当たり演出は、時短大当たりに対応する小当たり有効期間中に選択され難く、且つ、通常大当たりに対応する小当たり有効期間中に選択され易くなるように構成されている。
【１４８４】
図１９１（ｂ）は、時短大当たりの期待度が高いことを示唆する特殊小当たり演出（高期待度用の特殊小当たり演出）が実行された場合における第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。図１９１（ｂ）に示した通り、高期待度用の特殊小当たり演出の表示態様は、低期待度用の特殊小当たり演出の表示態様に対して、表示領域ＨＲ９の表示態様のみが異なって構成されている。具体的には、表示領域ＨＲ９の内部における下段に表示される文字が、「時短モードの期待大！！」という文字となる。この表示態様により、遊技者に対して今回の小当たり有効期間の間に特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球を入球させることにより、時短大当たりに当選する可能性が極めて高いということを容易に理解させることができる。詳細については図１９５（ｂ）を参照して後述するが、この高期待度用の特殊小当たり演出は、時短大当たりに対応する小当たり有効期間中に選択され易く、且つ、通常大当たりに対応する小当たり有効期間中に選択され難くなるように構成されている。
【１４８５】
なお、図示については省略したが、本第９実施形態における特殊小当たり演出には、低期待度用、および高期待度用に加えて、中期待度用が設けられている。特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放されている状態で小当たりに当選した場合には、これらの３つの期待度のうち、小当たり種別に応じて１の期待度用の特殊小当たり演出が決定される。これに

より、遊技者に対して特殊小当たり演出により示唆される期待度を加味して、左打ちにより特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２への入賞を狙うのか、Ｖ入賞を回避するのかを選択させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１４８６】

＜第９実施形態における電気的構成＞

次に、図１９２（ａ）を参照して、本第９実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の構成について説明する。図１９２（ａ）は、本第９実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図１９２（ａ）に示した通り、本第９実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成は、第８実施形態（および第１実施形態）におけるＲＯＭ２０２の構成（図９（ａ）参照）に対して、小当たり種別選択テーブル２０２ｅａが追加されている点、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの規定内容が一部変更されている点で相違している。

【１４８７】

小当たり種別選択テーブル２０２ｅａは、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、その小当たり種別を決定するために参照されるデータテーブルである。詳細については図１９３（ｂ）を参照して後述するが、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合には、この小当たり種別選択テーブル２０２ｅａが参照されて、小当たり種別カウンタＣ５の値に対応する小当たり種別が決定される。

【１４８８】

次に、図１９２（ｂ）を参照して、本第９実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａについて説明する。図１９２（ｂ）は、本第９実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａの規定内容を示した図である。図１９２（ｂ）に示した通り、本第９実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａには、大当たりと判定される判定値として、「０，１」の２つの乱数値（カウンタ値）が規定されている（図１９２（ｂ）の２０２ａ１参照）。なお、大当たりとなる判定値は、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とで共通である。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る４００個の乱数値（カウンタ値）のうち、大当たりと判定される判定値（カウンタ値）の個数が２個なので、特別図柄の抽選で大当たりと判定される確率は１／２００（２／４００）である。

【１４８９】

また、第１特別図柄の抽選で外れと判定される判定値の範囲として「２～３９９」が規定され（図１９２（ｂ）の２０２ａ２参照）、第１特別図柄の小当たりと判定される判定値は規定されていない（図１９２（ｂ）の２０２ａ３参照）。また、第２特別図柄の外れと判定される判定値の範囲として「２～３９」が規定され（図１９２（ｂ）の２０２ａ２参照）、第２特別図柄の小当たりと判定される判定値の範囲として「４０～３９９」が規定されている（図１９２（ｂ）の２０２ａ３参照）。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る４００個の乱数値（カウンタ値）のうち、小当たりと判定される判定値（カウンタ値）の個数が３６０個なので、特別図柄の抽選で大当たりと判定される確率は９／１０（３６０／４００）である。

【１４９０】

このように、本第９実施形態では、第２特別図柄の抽選でのみ、小当たりに当選し得る構成としている。これにより、第２特別図柄の抽選が実行され易くなる普通図柄の時短状態において、Ｖ入賞口へと遊技球が入球し易くなるので、短い期間で再度大当たりが発生し易くなる。これにより、時短状態における有利度合いをより高めることができるので、時短状態となった場合に、遊技者に対して大きな喜びを与えることができる。

【１４９１】

次に、図１９３（ａ）を参照して、本第９実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂについて説明する。図１９３（ａ）は、本第９実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの規定内容を示した図である。図１９３（ａ）に示した通り、本第９実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂには、第１特別図柄の大当た

り種別として、大当たりＡ１３，Ｂ１３の２種類が設けられており、第２特別図柄の大当たり種別として、大当たりＣ１３，Ｄ１３の２種類が設けられている。

【１４９２】

図１９３（ａ）に示した通り、第１特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲には、「大当たりＡ１３」が対応付けられて規定されている（図１９３（ａ）の２０２ｂ１参照）。この「大当たりＡ１３」は、ラウンド数が４ラウンドであり、大当たり後の遊技状態が普通図柄の時短状態に設定される大当たり種別（４ラウンド時短大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＡ１３」となるカウンタ値は５０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ１３」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【１４９３】

図１９３（ａ）に示した通り、第１特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲には、「大当たりＢ１３」が対応付けられて規定されている（図１９３（ａ）の２０２ｂ２参照）。この「大当たりＢ１３」は、ラウンド数が４ラウンドであり、大当たり後の遊技状態が普通図柄の通常状態に設定される大当たり種別（４ラウンド通常大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＢ１３」となるカウンタ値は５０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ１３」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【１４９４】

また、図１９３（ａ）に示した通り、第２特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～７９」の範囲に対して「大当たりＣ１３」が対応付けて規定されている（図１９３（ａ）の２０２ｂ３参照）。この「大当たりＣ１３」は、ラウンド数が１６ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が普通図柄の時短状態に設定される大当たり種別（１６ラウンド時短大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＣ１３」となるカウンタ値は８０個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ１３」が決定される割合は８０％（８０／１００）である。

【１４９５】

また、図１９３（ａ）に示した通り、第２特別図柄に対して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８０～９９」の範囲に対して「大当たりＤ１３」が対応付けて規定されている（図１９３（ａ）の２０２ｂ４参照）。この「大当たりＤ１３」は、ラウンド数が４ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が普通図柄の通常状態に設定される大当たり種別（４ラウンド通常大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＤ１３」となるカウンタ値は２０個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＤ１３」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。

【１４９６】

このように、本第９実施形態では、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合には、必ずラウンド数が少ない４ラウンドの大当たりが実行される一方で、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合には、８０％の割合でラウンド数が最も多い１６ラウンドの大当たりが実行され、２０％の割合でラウンド数が少ない４ラウンドの大当たりが実行される構成としている。また、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合には、大当たり終了後に有利な時短状態が設定される割合が５０％であるのに対して、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合には、時短状態が設定される割合が８０％となる。よって、第１特別図柄の抽選で大当たりになるよりも、第２特別図柄の抽選で大当たりになった方が、遊技者にとって有利となり易くなるように構成されている。

【１４９７】

次に、図１９３（ｂ）を参照して、小当たり種別選択テーブル２０２ｅａの詳細につい

て説明する。図１９３（ｂ）は、小当たり種別選択テーブル２０２ｅａの規定内容を示した図である。この小当たり種別選択テーブル２０２ｅａは、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、小当たり種別を決定するための判定値が規定されているデータテーブルであり、小当たり種別カウンタＣ５の判定値が、各小当たり種別に対応付けて規定されている。

【１４９８】

具体的には、図１９３（ｂ）に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～４」の範囲に対しては、小当たり種別として「小当たりＡ１３」が対応付けて規定されている（図１９３（ｂ）の２０２ｅａ１参照）。この「小当たりＡ１３」は、小当たり有効期間の間にいずれかのＶ入賞口へと遊技球が入球した場合に、「大当たりＥ１３」（１６ラウンド時短大当たり）に当選する小当たり種別である。即ち、通常Ｖ入賞口６７５０ｆ３，６７５０ｆ５へと遊技球が入球した場合にも、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１、および特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球が入球した場合と同様に、ラウンド数が最も多い（遊技者に有利な）１６ラウンド大当たりが実行される上に、大当たり終了後の遊技状態として時短状態が設定される最も有利な大当たり種別である。小当たり種別カウンタＣ５の値が取り得る１００個のカウンタ値のうち、「小当たりＡ１３」となるカウンタ値は５個なので、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＡ１３」が決定される割合は５％（５／１００）である。

【１４９９】

また、図１９３（ｂ）に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「５～５４」の範囲に対しては、小当たり種別として「小当たりＢ１３」が対応付けて規定されている（図１９３（ｂ）の２０２ｅａ２参照）。この「小当たりＢ１３」は、小当たり有効期間の間にいずれかのＶ入賞口へと遊技球が入球した場合に、「大当たりＦ１３」（特殊時短大当たり）に当選する小当たり種別である。この「大当たりＦ１３」は、小当たり有効期間の間に通常Ｖ入賞口６７５０ｆ３，６７５０ｆ５のどちらかへと遊技球が入球した場合に、大当たりのラウンド数が４ラウンドに設定される一方で、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１、または特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球が入球した場合に、大当たりのラウンド数が１６ラウンドに設定される。つまり、「小当たりＢ１３」は、大当たりのラウンド数（有利度合い）が入賞したＶ入賞口の種別に応じて可変するので、通常Ｖ入賞口へと遊技球が入球した場合には、遊技者にとって不利となる。また、大当たり後の遊技状態が時短状態に設定されるので、大当たり終了後の遊技状態の面で遊技者に有利となる大当たり種別である。小当たり種別カウンタＣ５の値が取り得る１００個のカウンタ値のうち、「小当たりＢ１３」となるカウンタ値は５０個なので、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＢ１３」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【１５００】

また、図１９３（ｂ）に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「５５～９９」の範囲に対しては、小当たり種別として「小当たりＣ１３」が対応付けて規定されている（図１９３（ｂ）の２０２ｅａ３参照）。この「小当たりＣ１３」は、小当たり有効期間の間にいずれかのＶ入賞口へと遊技球が入球した場合に、「大当たりＧ１３」（特殊通常大当たり）に当選する小当たり種別である。この「大当たりＧ１３」は、小当たり有効期間の間に通常Ｖ入賞口６７５０ｆ３，６７５０ｆ５のどちらかへと遊技球が入球した場合に、大当たりのラウンド数が４ラウンドに設定される一方で、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１、または特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球が入球した場合に、大当たりのラウンド数が１６ラウンドに設定される。つまり、「小当たりＣ１３」は、大当たりのラウンド数（有利度合い）が入賞したＶ入賞口の種別に応じて可変するので、通常Ｖ入賞口へと遊技球が入球した場合には、遊技者にとって不利となる。また、大当たり後の遊技状態が普通図柄の通常状態に設定されるので、大当たり終了後の遊技状態の面で遊技者に不利となる大当たり種別である。小当たり種別カウンタＣ５の値が取り得る１００個のカウンタ値のうち、「小当たりＣ１３」となるカウンタ値は４５個なので、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＣ１３」が決定される割合は４５％（４５／１００）で

ある。

【１５０１】

このように、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、時短大当たりに対応する小当たり種別（小当たりＡ１３，Ｂ１３）が決定される割合は５５％（５％＋５０％）に設定されている一方で、通常大当たりに対応する小当たり種別（小当たりＣ１３）が決定される割合は４５％に設定されている。上述した通り、普通図柄の時短状態においては、第２特別図柄の抽選で小当たりとなる確率が９／１０となるので、普通図柄の時短状態において大当たりに当選するのは、ほぼ、小当たりとなってＶ入賞が発生した場合である。よって、普通図柄の時短状態において大当たりとなった場合に、大当たり後に再度、有利な普通図柄の時短状態となる割合は４５％である。また、第２特別図柄の抽選で小当たりとなり、Ｖ入賞が発生した場合に当選する大当たりのラウンド数については、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２の状態に応じて可変するように構成されている。即ち、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が閉鎖されていれば、小当たり有効期間中にＶ入賞を発生させるためには抽選装置６７５０へと遊技球を入球させる必要があるため、Ｖ入賞が発生する場合の１／３は、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１に対するＶ入賞であるのに対し、Ｖ入賞が発生する場合の２／３は、通常Ｖ入賞口６７５０ｆ３，６７５０ｆ５のどちらかに対するＶ入賞である。そして、上述した通り、小当たりとなった場合の５０％の割合で決定される小当たりＢ１３、および４５％の割合で決定される小当たりＣ１３は、通常Ｖ入賞口６７５０ｆ３，６７５０ｆ５のどちらかに遊技球が入球すると、大当たりのラウンド数が４ラウンドに設定される。即ち、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１に対するＶ入賞が発生した場合には１００％の割合で１６ラウンド大当たりが設定される一方で、通常Ｖ入賞口６７５０ｆ３，６７５０ｆ５のどちらかに対するＶ入賞が発生した場合には、５％の割合（小当たりＡ１３）で１６ラウンド大当たりが設定される一方で、９５％の割合（小当たりＢ１３，Ｃ１３のいずれか）で４ラウンド大当たりが設定される。このため、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が閉鎖された状態においては、Ｖ入賞が発生した場合の約３６．７％の割合（１／３＋２／３×５％）で１６ラウンド大当たりとなる一方で、約６３．３％の割合（２／３×９５％）で４ラウンド大当たりとなる。これに対して、上述した通り、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、８０％の割合で１６ラウンド大当たりとなるので、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が閉鎖されている状態において、有利な１６ラウンド大当たりとなる割合としては、第２特別図柄の抽選で小当たりとなり、当該小当たり遊技の実行中（小当たり有効期間中）にＶ入賞が発生して大当たりとなった場合（約３６．７％）よりも、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合（８０％）の方が高くなる。

【１５０２】

これに対して、時短状態で、且つ、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放されている状態においては、小当たり種別が何であっても、左打ちを行って、開放された状態の特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球を入球させるだけで、必ず最もラウンド数の多い１６ラウンド大当たりが設定されるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合よりも、ラウンド数の面では有利となる。言い換えれば、本第９実施形態では、同一の遊技状態（普通図柄の時短状態）であっても、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放されているか否かに応じて、第２特別図柄の抽選で小当たりとなり、当該小当たり遊技の実行中にＶ入賞が発生して大当たりとなった場合と、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合との有利度合いが切り替わる構成となっている。このように構成することで、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２の状態に応じて、大当たりの当選契機（Ｖ入賞、および第２特別図柄の抽選）として、異なる契機を遊技者に願わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５０３】

次に、図１９４を参照して、本第９実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の構成について説明する。図１９４は、本第９実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図１９４に示した通り、本第９実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成は、上述した第８実施形態（および第１実施形態）におけるＲＡＭ

２０３の構成（図１３参照）に対して、小当たり中フラグ２０３ｅａと、大当たり種別格納エリア２０３ｅｂと、Ｖ通過フラグ２０３ｅｃとが追加されている点、確変フラグ２０３ｈと、入球待機フラグ２０３ｊとが削除されている点で相違している。その他の構成については上述した第８実施形態（および第１実施形態）におけるＲＡＭ２０３の構成と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【１５０４】

小当たり中フラグ２０３ｅａは、小当たり中であるか否かを示すフラグである。この小当たり中フラグ２０３ｅａがオンであれば、小当たり中であることを意味し、オフであれば小当たり中でないことを意味する。小当たり中フラグ２０３ｅａは、特別図柄の抽選で小当たりとなり、小当たりが開始される際にオンに設定される。また、小当たりの終了時にオフに設定される（図２０３のＳ１３１１参照）。特別図柄変動処理１３（図１９７参照）では、この小当たり中フラグ２０３ｅａが参照されて、小当たり中であるか否かが判別される（図１９７のＳ２６１参照）。

【１５０５】

大当たり種別格納エリア２０３ｅｂは、大当たりに当選した場合に、当該当選した大当たりの種別を示すデータを一時的に格納しておくための記憶領域である。この大当たり種別格納エリア２０３ｅｂには、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり種別に対応するデータが格納される（図１９８のＳ３２１参照）。また、特別図柄の抽選で小当たりとなり、当該小当たりにおいてＶ入賞口へと遊技球が入球した場合に、小当たり種別に対応する大当たり種別を示すデータが格納される（図１９９のＳ１５０２参照）。この大当たり種別格納エリア２０３ｅｂに格納されたデータは、当選した大当たりの終了タイミングまで保持され、大当たり終了後の遊技状態を、大当たり種別に応じて設定するために用いられる。

【１５０６】

Ｖ通過フラグ２０３ｅｃは、小当たり遊技の実行中に、Ｖ入賞口へと遊技球が入球済みであるか否か（小当たり終了後に大当たりとなることが確定しているか否か）を示すためのフラグである。小当たりの終了時に、このＶ通過フラグ２０３ｅｃがオンであれば、小当たり終了時に大当たりの開始が設定される一方で、Ｖ通過フラグ２０３ｅｃがオフであれば、大当たりが開始されずに小当たりが終了される。このＶ通過フラグ２０３ｅｃは、初期値がオフに設定されており、小当たり遊技の実行中に遊技球がＶ入賞口に入賞した場合にオンに設定される（図２０４のＳ１６０８参照）。また、Ｖ入賞口へと遊技球が入球したことに基づく大当たりの開始を設定した後でオフに設定される（図２０３のＳ１３２５参照）。

【１５０７】

次に、図１９５（ａ）を参照して、本第９実施形態における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の構成について説明する。図１９５（ａ）は、本第９実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図１９５（ａ）に示した通り、本第９実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成は、第８実施形態（および第１実施形態）におけるＲＯＭ２２２の構成（図１４（ａ）参照）に対して、期待度選択テーブル２２２ｅａが追加されている点でのみ相違している。この期待度選択テーブル２２２ｅａは、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放されている状態で小当たりに当選した場合に実行される特殊小当たり演出の演出態様（演出により示唆される期待度）を決定するために参照されるデータテーブルである。ここで、上述した通り、本第９実施形態では、小当たり有効期間の間にいずれかのＶ入賞口へと入球することにより大当たりに当選する構成としている。また、Ｖ入賞口へと入球した場合に当選する大当たりの種別（大当たり図柄）は、小当たり種別毎に予め定められている（図１９３（ｂ）参照）。即ち、Ｖ入賞口へと遊技球を入球させて大当たりに当選した場合に、当該大当たりの終了後に時短状態が付与されるか否かは、小当たり種別が決定された時点（特別図柄の変動開始時点）で決定されている。本第９実施形態では、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放されている間に小当たりに当選した場合は、小当たり有効期間の間に、Ｖ入賞させることにより時短状態が付与

される期待度を示唆する特殊小当たり演出を期待度選択テーブル２２２ｅａから選択して実行する構成としている。このように構成することで、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放された状態で小当たりとなった場合に、小当たり有効期間内に遊技球を特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２に入球させて大当たりを開始させるか否かを、特殊小当たり演出により示唆される期待度に応じて決定させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。この期待度選択テーブル２２２ｅａの詳細について、図１９５（ｂ）を参照して説明する。

【１５０８】

図１９５（ｂ）は、期待度選択テーブル２２２ｅａの規定内容を示した図である。図１９５（ｂ）に示した通り、この期待度選択テーブル２２２ｅａは、小当たり種別毎に、期待度の種別（特殊小当たり演出で示唆される期待度）と、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値の範囲とが対応付けて規定されている。具体的には、図１９５（ｂ）に示した通り、小当たりＡ１３、および小当たりＢ１３（Ｖ入賞が発生すると時短大当たりに当選する小当たり種別）に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～１９」の範囲に高期待度用の演出態様（図１９１（ｂ）参照）が対応付けて規定され、「２０～８９」の範囲に中期待度用の演出態様（図示せず）が対応付けて規定され、「９０～９９」の範囲に低期待度用の演出態様（図１９１（ａ）参照）が対応付けて規定されている。

【１５０９】

演出抽選カウンタ２２３ｅａは、「０～９９」の１００個の値を取り得るので、小当たりＡ１３、またはＢ１３となった場合に高期待度用、中期待度用、および低期待度用の演出態様が決定される割合は、それぞれ２０％（２０／１００）、７０％（７０／１００）、および１０％（１０／１００）である。

【１５１０】

また、図１９５（ｂ）に示した通り、小当たりＣ１３（Ｖ入賞が発生すると通常大当たりに当選する小当たり種別）に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～４」の範囲に高期待度用の演出態様（図１９１（ｂ）参照）が対応付けて規定され、「５～４９」の範囲に中期待度用の演出態様（図示せず）が対応付けて規定され、「５０～９９」の範囲に低期待度用の演出態様（図１９１（ａ）参照）が対応付けて規定されている。

【１５１１】

演出抽選カウンタ２２３ｅｋａは、「０～９９」の１００個の値を取り得るので、小当たりＣ１３となった場合に高期待度用、中期待度用、および低期待度用の演出態様が決定される割合は、それぞれ５％（５／１００）、４５％（４５／１００）、および５０％（５０／１００）である。これらの規定内容から、高期待度用の演出態様は、小当たりＡ１３、および小当たりＢ１３に当選した場合に選択され易くなる一方で、小当たりＣ１３に当選した場合に選択し難くなると言える。また、中期待度用の演出態様は、小当たりＡ１３、および小当たりＢ１３に当選した場合にも、小当たりＣ１３に当選した場合にも比較的高い割合で選択され、低期待度用の演出態様は、小当たりＡ１３、および小当たりＢ１３に当選した場合に選択され難く、小当たりＣ１３に当選した場合に選択され易くなる。よって、高期待度用の演出態様が実行された場合には、実行中の小当たりが小当たりＡ１３、または小当たりＢ１３である可能性が高いということを示唆することが可能となる一方で、低期待度用の演出態様が実行された場合には、実行中の小当たりが小当たりＣ１３である可能性が高いということを示唆することが可能となる。また、中期待度用の演出態様が実行された場合には、小当たりＡ１３、および小当たりＢ１３の可能性も、小当たりＣ１３の可能性もあるということを示唆することが可能となる。これにより、演出態様により示唆された期待度に応じて、遊技者に対して特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球を入球させるか否かを選択させる遊技性を提供することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５１２】

なお、本第９実施形態では、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放されている状態で小当たりに当選した場合に、特殊小当たり演出を実行する構成としていたが、これに限られ

るものではない。例えば、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が閉鎖された状態において小当たりとなった場合においても、特殊小当たり演出を実行可能に構成してもよい。この場合において、例えば、小当たりに当選する毎に、特殊小当たり演出が実行されるか、通常の小当たり演出（Ｖ入賞させた場合に時短大当たりとなる期待度が示唆されない態様の演出）が実行されるかを抽選により決定してもよい。また、抽選確率を状況に応じて可変させてもよい。より具体的には、通常大当たりに連続して当選しているほど、時短大当たりに当選して時短状態へと移行した場合に、特殊小当たり演出が実行される確率が高くなるように構成してもよい。このように構成することで、通常大当たりに連続して当選するという遊技者にとって比較的不利な状況が発生した場合における救済を図ることができるので、不利な状況が発生したとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションを維持させることができる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１５１３】

次に、図１９６を参照して、本第９実施形態における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の構成について説明する。図１９６は、ＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図１９６に示した通り、本第９実施形態におけるＲＡＭ２２３は、第８実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成（図１７９参照）に対して、演出抽選カウンタ２２３ｅａが追加されている点、および待機状態演出フラグ２２３ｇが削除されている点で相違している。

【１５１４】

演出抽選カウンタ２２３ｅａは、上述した期待度選択テーブル２２２ｅａから１の演出態様（期待度種別）を選択するために用いるカウンタである。この演出抽選カウンタ２２３ｅａは、「０～９９」の範囲で値が更新される。特殊小当たり演出の演出態様（期待度種別）を選択する場合は、期待度選択テーブル２２２ｅａに規定された乱数値（カウンタ値）と、この演出抽選カウンタ２２３ｅａの値と比較されて、対応する１の演出態様（期待度種別）が選択される。この演出抽選カウンタ２２３ｅａは、例えばメイン処理１３（図２０１参照）の中で１ｍｓ毎に更新される。

【１５１５】

＜第９実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１９７から図２０４を参照して、本第９実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１９７を参照して、本第９実施形態における特別図柄変動処理１３（Ｓ１４１）について説明する。この特別図柄変動処理１３（Ｓ１４１）は、第８実施形態における特別図柄変動処理１２（図１８０参照）に代えて実行される処理であり、第８実施形態における特別図柄変動処理１２（図１８０参照）と同様に、第１図柄表示装置３７における表示態様の設定、および第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターン等を設定するための処理である。

【１５１６】

この第９実施形態における特別図柄変動処理１３（図１９７参照）のうち、Ｓ２０２～Ｓ２１２，Ｓ２１４～Ｓ２１８、およびＳ２２１～Ｓ２２３の各処理では、それぞれ第８実施形態における特別図柄変動処理１３（図１９７参照）のＳ２０２～Ｓ２１２，Ｓ２１４～Ｓ２１８、およびＳ２２１～Ｓ２２３の各処理と同一の処理が実行される。また、本第９実施形態における特別図柄変動処理１３（図１９７参照）が実行されると、まず、大当たり遊技、または小当たり遊技の実行中であるか否かを判別し（Ｓ２６１）、大当たり遊技、または小当たり遊技の実行中であると判別した場合は（Ｓ２６１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方で、Ｓ２６１の処理において、大当たり遊技、または小当たり遊技のいずれも実行されていないと判別した場合は（Ｓ２６１：Ｎｏ）、処理をＳ２０２へと移行する。なお、Ｓ２６１の処理では、大当たり中フラグ２０３ｍがオンであれば大当たり遊技の実行中であると判別され、小当たり中フラグ２０３ｅａがオンであれば小当たり遊技の実行中であると判別され、大当たり中フラグ２０３ｍ、および小当たり中フラグ２０３ｅａが共にオフであると判別した場合は、大当たり中でも小当たり中でもないと判別する。

【１５１７】
　また、本第９実施形態における特別図柄変動処理１３（図１９７参照）では、Ｓ２０７、またはＳ２１２の処理が終了すると、第８実施形態（および第１実施形態）における特別図柄変動処理（Ｓ２１３、図２３参照）に代えて、特別図柄変動処理１３を実行して（Ｓ２６２）、本処理を終了する。この特別図柄変動処理１３（Ｓ２６２）の詳細については、図１９８を参照して後述する。また、本第９実施形態における特別図柄変動処理１３（図１９７参照）では、Ｓ２１８の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりであると判別した場合は（Ｓ２１８：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｉを０にリセットし（Ｓ２６３）、大当たりの開始を設定すると共に大当たり開始フラグ２０３ｋをオンに設定して（Ｓ２６４）、処理をＳ２２３へと移行する。
【１５１８】
　また、本第９実施形態における特別図柄変動処理１３（図１９７参照）では、Ｓ２２２の処理が終了すると、次いで、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し（Ｓ２６５）、抽選結果が小当たりであると判別した場合は（Ｓ２６５：Ｙｅｓ）、小当たりの開始を設定するための小当たり開始処理を実行して（Ｓ２６６）、本処理を終了する。この小当たり開始処理（Ｓ２６６）の詳細については、図１９９を参照して後述する。一方、Ｓ２６５の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではない（即ち、外れである）と判別した場合は（Ｓ２６５：Ｎｏ）、小当たり開始処理（Ｓ２６６）をスキップして、そのまま本処理を終了する。
【１５１９】
　次いで、図１９８を参照して、本第９実施形態における特別図柄変動開始処理１３（Ｓ２６２）の詳細について説明する。この特別図柄変動開始処理１３（Ｓ２６２）は、第８実施形態（および第１実施形態）における特別図柄変動開始処理（図２３参照）に代えて実行される処理であり、第８実施形態（および第１実施形態）における特別図柄変動開始処理（図２３参照）と同様に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａおよび第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、「特別図柄の大当たり」、「特別図柄の外れ」、又は「特別図柄の小当たり」の抽選（当否判定）を行うと共に、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の演出パターン（変動パターン）を決定するための処理である。
【１５２０】
　この第９実施形態における特別図柄変動開始処理１３（図１９８参照）のうち、Ｓ３０１～Ｓ３１２の各処理では、それぞれ第８実施形態（および第１実施形態）における特別図柄変動開始処理（図２３参照）のＳ３０１～Ｓ３１２の各処理と同一の処理が実行される。また、本第９実施形態における特別図柄変動開始処理１３（図１９８参照）では、Ｓ３０５の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりであると判別した場合に（Ｓ３０５：Ｙｅｓ）、大当たり種別格納エリア２０３ｅｂに対して今回の抽選により当選した大当たり種別を示すデータを格納して（Ｓ３２１）、処理をＳ３０６へと移行する。
【１５２１】
　一方、Ｓ３０５の処理において、今回の特別図柄の抽選が大当たりではないと判別した場合に（Ｓ３０５：Ｎｏ）、次いで、今回の特別図柄の抽選が小当たりであるか否かを判別して（Ｓ３２２）、抽選結果が小当たりであると判別した場合は（Ｓ３２２：Ｙｅｓ）、Ｓ３０１の処理で取得した小当たり種別カウンタＣ５の値に基づいて、小当たり時の表示態様を設定する（Ｓ３２３）。より具体的には、Ｓ３０１の処理で取得した小当たり種別カウンタＣ５の値と、小当たり種別選択テーブル２０２ｅａ（図１９３（ｂ）参照）とを比較し、小当たり種別が何であるかを判定する。上述したように、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～４」の範囲にあれば、小当たりＡ１３であると判定し、「５～５４」の範囲にあれば、小当たりＢ１３であると判定し、「５５～９９」の範囲にあれば、小当たりＣ１３であると判定する（図１９３（ｂ）参照）。
【１５２２】
　Ｓ３２３の処理が終了すると、小当たり時の変動パターンを決定する（Ｓ３２４）。Ｓ

３２４の処理で変動パターンが設定されると、第１図柄表示装置３７における変動演出の変動時間（表示時間）が設定されると共に、第３図柄表示装置８１において小当たりを示す図柄の組み合わせで停止するまでの第３図柄の変動時間が決定される。このとき、ＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値と、変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図１１（ａ）参照）とを比較し、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターン（変動時間）を決定する。Ｓ３２４の処理が終了すると、本処理を終了する。

【１５２３】

次いで、図１９９を参照して、上述した小当たり開始処理（Ｓ２６６）の詳細について説明する。この小当たり開始処理（Ｓ２６６）は、上述した通り、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、小当たりの開始を設定するための処理である。この小当たり開始処理が実行されると、まず、小当たり種別に対応する抽選装置６７５０の動作シナリオを読み出す（Ｓ１５０１）。この動作シナリオには、小当たり用アタッカー６７５０ａ、球止め部６７５０ｅ、および球排出扉６７５０ｃに対して図１９０に示した動作を設定するためのデータが規定されている。

【１５２４】

Ｓ１５０１の処理が終了すると、次に、大当たり種別格納エリア２０３ｅｂに対して、今回の小当たり種別に対応する大当たり種別を示すデータを格納する（Ｓ１５０２）。このＳ１５０２の処理では、今回の小当たり種別が小当たりＡ１３であれば、大当たりＥ１３（１６ラウンド時短大当たり）を示すデータを大当たり種別格納エリア２０３ｅｂに格納し、今回の小当たり種別が小当たりＢ１３であれば、大当たりＦ１３（特殊時短大当たり）を示すデータを大当たり種別格納エリア２０３ｅｂに格納し、今回の小当たり種別が小当たりＣ１３であれば、大当たりＧ１３（特殊通常大当たり）を示すデータを大当たり種別格納エリア２０３ｅｂに格納する。Ｓ１５０２の処理が終了すると、小当たりの開始を設定して（Ｓ１５０３）、本処理を終了する。

【１５２５】

次に、図２００を参照して、本第９実施形態における立ち上げ処理１３について説明する。この立ち上げ処理１３は、第８実施形態における立ち上げ処理１２（図１８１参照）に代えて実行される処理であり、第８実施形態における立ち上げ処理１２（図１８１参照）と同様に、電源投入に伴い起動される処理である。この第９実施形態における立ち上げ処理１３（図２００参照）のうち、Ｓ９０１～Ｓ９１０，Ｓ９１２、およびＳ９１４～９１７の各処理では、それぞれ第１実施形態における立ち上げ処理（図２９参照）のＳ９０１～Ｓ９１０、およびＳ９１４～Ｓ９１７の各処理と同一の処理が実行される。

【１５２６】

また、本第９実施形態における立ち上げ処理１３（図２００参照）では、Ｓ９１０の処理が終了すると、時短中カウンタ２０３ｉ、大当たり中フラグ２０３ｍ、および小当たり中フラグ２０３ｅａを読み出して（Ｓ９４１）、処理をＳ９１２へと移行する。

【１５２７】

また、本第９実施形態における立ち上げ処理１３（図２００参照）では、抽選装置６７５０の内部に設けられている振分回転体６７５０ｆの回転動作の開始を設定して（Ｓ９４２）、処理をＳ９１４へと移行する。このＳ９４２の処理を実行することにより、パチンコ機１０の電源が遮断されるまでの間、振分回転体６７５０ｆが一定の回転速度（例えば、５秒間で１回転する回転速度）で回転動作を行い続ける。よって、小当たりに当選したタイミング等に応じて、抽選装置６７５０へと入球した遊技球が振り分けられる入球口をランダムに可変させることができる。

【１５２８】

次に、図２０１を参照して、本第９実施形態におけるメイン処理１３の詳細について説明する。このメイン処理１３は、第８実施形態におけるメイン処理１２（図１８２参照）に代えて実行される処理であり、第８実施形態におけるメイン処理１２（図１８２参照）と同様に、遊技の主要な制御を実行するための処理である。

【１５２９】
この第９実施形態におけるメイン処理１３（図２０１参照）のうち、Ｓ１００１～Ｓ１００３、およびＳ１００６～Ｓ１０１６の各処理では、それぞれ第１実施形態におけるメイン処理（図３０参照）のＳ１００１～Ｓ１００３、およびＳ１００６～Ｓ１０１６の各処理と同一の処理が実行される。また、本第９実施形態におけるメイン処理１３（図２０１参照）では、Ｓ１００３の処理が終了すると、第８実施形態（および第１実施形態）における大当たり制御処理（Ｓ１００５、図３０参照）に代えて、大当たり制御処理１３を実行し（Ｓ１０７１）、次いで、小当たり遊技中の各種制御を実行するための小当たり制御処理１３を実行して（Ｓ１０７２）、処理をＳ１００６へと移行する。これらの大当たり制御処理１３（Ｓ１０７１）、および小当たり制御処理１３（Ｓ１０７２）の詳細については、それぞれ図２０２、および図２０３を参照して後述する。
【１５３０】
まず、図２０２を参照して、上述した大当たり制御処理１３（Ｓ１０７１）の詳細について説明する。この大当たり制御処理１３は、上述した通り、第８実施形態（および第１実施形態）における大当たり制御処理（図３２参照）に代えて実行される処理であり、特定入賞口６５ａの開閉制御を行うための処理である。
【１５３１】
この第９実施形態における大当たり制御処理１３（Ｓ１０７１）のうち、Ｓ１２０１～Ｓ１２１２，Ｓ１２１４，Ｓ１２１６、およびＳ１２１７の各処理では、それぞれ第８実施形態（および第１実施形態）における大当たり制御処理（図３２参照）のＳ１２０１～Ｓ１２１２，Ｓ１２１４，Ｓ１２１６、およびＳ１２１７の各処理と同一の処理が実行される。
【１５３２】
また、本第９実施形態における大当たり制御処理１３（図２０２参照）では、Ｓ１２１２の処理において、エンディング演出の終了タイミングになったと判別した場合に（Ｓ１２１２：Ｙｅｓ）、今回の大当たりが時短大当たりであるか否かを判別して（Ｓ１２５１）、時短大当たりであると判別した場合は、処理をＳ１２１４へと移行する。これに対し、Ｓ１２５１の処理において、時短大当たりではないと判別した場合は（Ｓ１２５１：Ｎｏ）、処理をＳ１２１６へと移行する。
【１５３３】
次に、図２０３を参照して、上述した小当たり制御処理１３（Ｓ１０７２）の詳細について説明する。この小当たり制御処理１３（Ｓ１０７２）は、上述した通り、小当たり遊技中の各種制御を実行するための処理である。言い換えれば、上述した第３実施形態における小当たり制御処理（図６７参照）と同様の制御を行うための処理である。
【１５３４】
この小当たり制御処理１３（図２０３参照）のうち、Ｓ１３０１～Ｓ１３０４，Ｓ１３１０、およびＳ１３１１の各処理では、それぞれ第３実施形態における小当たり制御処理（図６７参照）のＳ１３０１～Ｓ１３０４，Ｓ１３１０、およびＳ１３１１の各処理と同一の処理が実行される。また、本第９実施形態における小当たり制御処理１３（図２０３参照）では、Ｓ１３０３の処理が終了すると、次いで、小当たり用の動作シナリオの開始を設定して（Ｓ１３２１）、本処理を終了する。
【１５３５】
また、本第９実施形態における小当たり制御処理１３（図２０３参照）では、Ｓ１３１１の処理が終了すると、次に、Ｖ通過フラグ２０３ｅｃがオンであるか否かを判別し（Ｓ１３２２）、Ｖ通過フラグ２０３ｅｃがオンであると判別した場合は（Ｓ１３２２：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｉの値を０にリセットし（Ｓ１３２３）、大当たり種別格納エリア２０３ｅｂに格納されているデータに対応する種別の大当たりの開始を設定し（Ｓ１３２４）、Ｖ通過フラグ２０３ｅｃをオフに設定して（Ｓ１３２５）、本処理を終了する。一方、Ｓ１３２２の処理において、Ｖ通過フラグ２０３ｅｃがオフであると判別した場合は（Ｓ１３２２：Ｎｏ）、Ｓ１３２３～Ｓ１３２５の各処理をスキップして、そのま

ま本処理を終了する。
【１５３６】
また、本第９実施形態における小当たり制御処理１３（図２０３参照）では、Ｓ１３１０の処理において、小当たりの終了タイミングではないと判別した場合に（Ｓ１３１０：Ｎｏ）、Ｖ入賞口への入球を監視して、入球を検出した場合に、Ｖ入賞口の種別に対応する制御を行うためのＶ通過検出処理を実行して（Ｓ１３２６）、本処理を終了する。このＶ通過検出処理（Ｓ１３２６）の詳細について、図２０４を参照して説明する。
【１５３７】
図２０４は、Ｖ通過検出処理（Ｓ１６２５）を示したフローチャートである。このＶ通過検出処理（Ｓ１６２５）は、上述した通り、Ｖ入賞口への入球を監視して、入球を検出した場合に、Ｖ入賞口の種別に対応する制御を行うための処理である。このＶ通過検出処理（Ｓ１６２５）が実行されると、まず、Ｖ通過フラグ２０３ｅｃがオンであるか否かを判別し（Ｓ１６０１）、Ｖ通過フラグ２０３ｅｃがオンであると判別した場合は（Ｓ１６０１：Ｙｅｓ）、既にいずれかのＶ入賞口への入球（通過）を検出済みであり、新たな設定の必要がないことを意味するので、そのまま本処理を終了する。
【１５３８】
これに対して、Ｖ通過フラグ２０３ｅｃがオフであると判別した場合は（Ｓ１６０１：Ｎｏ）、いずれかのＶ入賞口に対する入球（通過）を検出したか否かを判別して（Ｓ１６０２）、Ｖ入賞口に対する入球（通過）を検出していないと判別した場合は（Ｓ１６０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１６０２の処理において、Ｖ入賞口に対する入球を検出したと判別した場合は（Ｓ１６０２：Ｙｅｓ）、次いで、Ｖ入賞の有効期間中であるか否かを判別し（Ｓ１６０３）、有効期間外である場合は（Ｓ１６０３：Ｎｏ）、不正行為等により遊技球がＶ入賞口へと入球した（通過した）可能性があるため、エラーコマンドを設定して（Ｓ１６０４）、本処理を終了する。
【１５３９】
これに対し、Ｓ１６０３の処理において、Ｖ有効期間内であると判別した場合は（Ｓ１６０３：Ｙｅｓ）、次に、Ｓ１６０２の処理で入球を検出したＶ入賞口の種別が、通常Ｖ入賞口６７５０ｆ３，６７５０ｆ５のいずれかであるか否かを判別し（Ｓ１６０５）、今回の入球（通過）が通常Ｖ入賞口６７５０ｆ３，６７５０ｆ５のどちらでもない（ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１、または特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２のいずれかである）と判別した場合は（Ｓ１６０５：Ｎｏ）、大当たり種別格納エリア２０３ｅｂに格納されているデータを、１６ラウンド大当たりに対応するデータに書き換えて（Ｓ１６０６）、処理をＳ１６０７へと移行する。
【１５４０】
これに対して、Ｓ１６０５の処理において、通常Ｖ入賞口６７５０ｆ３，６７５０ｆ５のどちらかに対する入球を検出したと判別した場合は（Ｓ１６０５：Ｙｅｓ）、Ｓ１６０６の処理をスキップして、処理をＳ１６０７へと移行する。Ｓ１６０７の処理では、Ｖ通過コマンドを設定し（Ｓ１６０７）、次いで、Ｖ通過フラグ２０３ｅｃをオンに設定する（Ｓ１６０８）。次に、通過を検出したＶ入賞口の種別を音声ランプ制御装置１１３に通知するためのＶ入賞口コマンドを設定して（Ｓ１６０９）、本処理を終了する。
【１５４１】
このＶ通過検出処理により、小当たり有効期間の間にＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１、および特殊ＭＡＸＶ入賞口６７５２への入球を検出した場合に、小当たり種別とは無関係に１６ラウンドの大当たりを実行することができる。これにより、小当たり有効期間の間に入球するＶ入賞口の種別に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【１５４２】
＜第９実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞
次に、図２０５から図２０７を参照して、本第９実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図２０５

を参照して、本第９実施形態における当たり関連処理１３（Ｓ４３００１）について説明する。この当たり関連処理１３（Ｓ４３００１）は、コマンド判定処理（図３６参照）において、第８実施形態における当たり関連処理１２（図１８４参照）に代えて実行される処理であり、第８実施形態における当たり関連処理１２（図１８４参照）と同様に、当たりに関連するコマンドの種別に対応する制御を実行するための処理である。

【１５４３】

この第９実施形態における当たり関連処理１３（図２０５参照）のうち、Ｓ４４０４，Ｓ４４０５，Ｓ４４０７、およびＳ４４０８の各処理では、それぞれ第８実施形態における当たり関連処理１２（図１８４参照）のＳ４４０４，Ｓ４４０５，Ｓ４４０７、およびＳ４４０８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第９実施形態における当たり関連処理１３（図２０５参照）では、Ｓ４４０７の処理において、主制御装置１１０から受信した未処理のコマンドの中に、ラウンド数コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ４４０７：Ｎｏ）、次に、主制御装置１１０から受信した未処理のコマンドの中に小当たり用オープニングコマンドが含まれているか否かを判別し（Ｓ４４００１）、小当たり用オープニングコマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ４４００１：Ｙｅｓ）、小当たり中の演出態様を設定するための期待度示唆設定処理を実行して（Ｓ４４００２）、本処理を終了する。この期待度示唆設定処理（Ｓ４４００２）の詳細については、図２０６を参照して後述する。

【１５４４】

また、本第９実施形態における当たり関連処理１３（図２０５参照）では、Ｓ４４００１の処理において、小当たり用オープニングコマンドを受信していないと判別した場合に（Ｓ４４００１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０から受信した未処理のコマンドの中にＶ入賞口コマンドが含まれているか否かを判別し（Ｓ４４００３）、Ｖ入賞口コマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ４４００３：Ｙｅｓ）、入球を検出したＶ入賞口の種別、および状態に応じた制御を実行するためのＶ入賞口コマンド処理を実行して（Ｓ４４００４）、本処理を終了する。一方、Ｓ４４００３の処理において、Ｖ入賞口コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ４４００３：Ｎｏ）、処理をＳ４４０９へと移行する。なお、Ｖ入賞口コマンド処理（Ｓ４４００４）の詳細については、図２０７を参照して後述する。

【１５４５】

次に、図２０６を参照して、上述した期待度示唆設定処理（Ｓ４４００２）の詳細について説明する。この期待度示唆設定処理（Ｓ４４００２）は、上述した通り、小当たり中の演出態様を設定するための処理である。この期待度示唆設定処理（Ｓ４４００２）では、まず、ＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａがオンであるか否かを判別し（Ｓ４０１０１）、ＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａがオンであると判別した場合は（Ｓ４０１０１：Ｙｅｓ）、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放されている状態で小当たりが実行されたことを意味するので、特殊小当たり演出の演出態様を決定するためのＳ４０１０３～Ｓ４０１０５の各処理を実行する。より具体的には、期待度選択テーブル２２２ｅａを読み出して（Ｓ４０１０３）、読み出した期待度選択テーブル２２２ｅａから、今回の小当たり種別、および演出抽選カウンタ２２３ｅａのカウンタ値に対応する期待度種別を特定し（Ｓ４０１０４）、特定した期待度種別の特殊小当たり演出の実行を設定して（Ｓ４０１０５）、本処理を終了する。

【１５４６】

これに対して、Ｓ４０１０１の処理において、ＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａがオフであると判別した場合は（Ｓ４０１０１：Ｎｏ）、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が閉鎖されていることを意味するので、通常の小当たり演出の実行を設定して（Ｓ４０１０２）、本処理を終了する。この期待度示唆設定処理（図２０６参照）により、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放されている場合に、特殊小当たり演出の演出態様によってＶ入賞させた場合に時短大当たりが実行される期待度を遊技者に示唆することができる。よって、特殊小当たり演出の示唆内容を加味して、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球を入

球させるか否かを選択させるという遊技性を実現することができる。従って、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５４７】

次に、図２０７を参照して、上述したＶ入賞口コマンド処理（Ｓ４４００４）の詳細について説明する。このＶ入賞口コマンド処理（Ｓ４４００４）は、上述した通り、入球を検出したＶ入賞口の種別、および状態に応じた制御を実行するための処理である。このＶ入賞口コマンド処理（Ｓ４４００４）では、まず、今回受信したＶ入賞口コマンドが、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１への入球を示すコマンドであるか否かを判別し（Ｓ４０２０１）、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１を示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ４０２０１：Ｙｅｓ）、ＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａをオンに設定し（Ｓ４０２０２）、小当たり有効期間中にＶ入賞口へと入賞したことを示すＶ入賞演出を設定して（Ｓ４０２０３）、本処理を終了する。

【１５４８】

一方、Ｓ４０２０１の処理において、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１への入球を示すコマンドではないと判別した場合は（Ｓ４０２０１：Ｎｏ）、次に、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２への入球を示すＶ入賞口コマンドであるか否かを判別する（Ｓ４０２０４）。Ｓ４０２０４の処理において、今回のＶ入賞口コマンドが特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２を示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ４０２０４：Ｙｅｓ）、次に、ＭＡＸゾーン中フラグ２２３ｄａをオフに設定し（Ｓ４０２０５）、次いで、現在が小当たり遊技の実行中であるか否かを判別する（Ｓ４０２０６）。Ｓ４０２０６の処理において、現在が小当たり遊技の実行中であると判別した場合は（Ｓ４０２０６：Ｙｅｓ）、小当たり有効期間中に、開放状態の特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球が入球したことを意味するので、Ｖ入賞演出の実行を設定して（Ｓ４０２０７）、本処理を終了する。一方、Ｓ４０２０６の処理において、小当たり遊技の実行中ではない（通常遊技中である）と判別した場合は（Ｓ４０２０６：Ｎｏ）、小当たり有効期間外において左打ちを行ったことにより、開放されていた特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球が入球して特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が閉鎖されたことを意味するので、転落演出の実行を設定して（Ｓ４０２０８）、本処理を終了する。

【１５４９】

これに対し、Ｓ４０２０４の処理において、今回受信したＶ入賞口コマンドが、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２への入賞を示すコマンドではないと判別した場合は（Ｓ４０２０４：Ｎｏ）、通常Ｖ入賞口６７５０ｆ３，６７５０ｆ５のいずれかを示すコマンドであることを意味するので、Ｖ入賞演出の実行を設定して（Ｓ４０２０９）、本処理を終了する。このＶ入賞口コマンド処理（図２０７参照）を実行することにより、入賞を検出したＶ入賞口の種別、および特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２の状態等に応じて、好適な制御を実行することができる。

【１５５０】

以上説明した通り、本第９実施形態におけるパチンコ機１０では、小当たりに当選した場合に入球すると大当たりに当選するＶ入賞口の種別として、１６ラウンド大当たりが実行される契機となるＭＡＸ用Ｖ入賞口と、小当たり種別に対応するラウンド数の大当たりが実行される契機となる通常Ｖ入賞口との２種類を設ける構成としている。また、１６ラウンド大当たりが付与されるＭＡＸ用Ｖ入賞口として、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１と、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２との２つを設ける構成とし、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２に対しては非電動役物６７５２ａを付随して設ける構成としている。この非電動役物６７５２ａは、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１へと遊技球が入球したことに連動して開放される構成としている。この開放状態は、次に特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球が入球するまでの間継続するので、小当たり中にＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１へと遊技球を入球させることができれば、小当たりとなった場合に、小当たりが終了するよりも前に左打ちにより特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球を入球させるだけで、容易に１６ラウンドの大当たりを確定させることができる非常に有利な状態を形成することができ

る。つまり、連続して最も有利な種別の大当たりに当選する可能性が高い、極めて有利な状態を形成することができるので、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができる。

【１５５１】

また、本第９実施形態では、時短状態において第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合には、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２の状態によらず、８０％の割合で１６ラウンド大当たりとなるように構成されている。これに対し、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が閉鎖されている状態においてＶ入賞が発生した場合には、約３６．７％の割合（ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１に入球した場合、および小当たりＡ１３の小当たり有効期間中にＶ入賞が発生した場合）でしか１６ラウンド大当たりに当選しない一方で、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放されている状態においては、小当たり有効期間中に特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２を狙って遊技球を発射するだけで必ず１６ラウンド大当たりに当選する構成となっている。言い換えれば、普通図柄の時短状態において特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が閉鎖されている場合には、小当たり有効期間中にＶ入賞が発生した場合よりも、第２特別図柄の抽選で大当たりになった方が有利な１６ラウンド大当たりとなる割合が高くなる一方で、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放されている場合には、小当たり有効期間中にＶ入賞が発生した場合の方が、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合よりも１６ラウンド大当たりとなる割合が高くなる。よって、同一の遊技状態であるにもかかわらず、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放されているか否かに応じて、第２特別図柄の抽選で小当たりとなり、当該小当たり遊技の実行中にＶ入賞が発生して大当たりとなった場合と、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合との有利度合いを切り替えることができる。よって、普通図柄の時短状態において、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２の状態に応じて、大当たりの当選契機（Ｖ入賞、および第２特別図柄の抽選）として、異なる契機を遊技者に願わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５５２】

＜第９実施形態の変形例＞

次に、図２０８を参照して、上述した第９実施形態の変形例について説明する。上述した第９実施形態では、小当たり遊技の実行中（小当たり有効期間の間）に遊技球をいずれかのＶ入賞口へと入球（通過）させることにより、Ｖ入賞口の種別に対応するラウンド数の大当たりが開始される構成としていた。即ち、小当たり種別に応じて、Ｖ入賞した場合に時短大当たりとなるか、通常大当たりとなるかのみが予め定められており、大当たりのラウンド数についてはＶ入賞が発生するまで不定となる構成としていた。

【１５５３】

これに対して第９実施形態の変形例では、大当たりのラウンド数に加えて、大当たり終了後の遊技状態についても、小当たり有効期間の間に入球したＶ入賞口の種別に応じて可変し得る構成としている。より具体的には、大当たりＧ１３（特殊通常大当たり）に対応する小当たりＣ１３に当選したとしても、当該小当たり有効期間においてＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１、または特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと入球すれば、１６ラウンド時短大当たりが付与される（大当たりＧ１３が１６ラウンド時短大当たりに書き換えられる）構成としている。このように構成することで、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１、および特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球が入球した場合における恩恵をより大きくすることができるので、抽選装置６７５０へと遊技球が入球した場合には、入球するＶ入賞口の種別に対してより注目して遊技を行わせることができる。また、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放された状態で時短状態に移行した場合には、９／１０で当選する小当たりの小当たり有効期間内に左打ちを行うだけで、容易に１６ラウンド時短大当たりに当選させることができる極めて有利な状態を形成することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５５４】

この第９実施形態の変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第９実施形態における

パチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第９実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第９実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１５５５】

＜第９実施形態の変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図２０８を参照して、本変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるＶ通過検出処理（Ｓ１６２５）について説明する。このＶ通過検出処理（Ｓ１６２５）は、上述した第９実施形態におけるＶ通過検出処理（図２０４参照）と同様に、Ｖ入賞口への入球を監視して、入球を検出した場合に、Ｖ入賞口の種別に対応する制御を行うための処理である。

【１５５６】

この第９実施形態の変形例におけるＶ通過検出処理（図２０８参照）のうち、Ｓ１６０１～Ｓ１６０５、およびＳ１６０７～Ｓ１６０９の各処理では、それぞれ第９実施形態におけるＶ通過検出処理（図２０４参照）のＳ１６０１～Ｓ１６０５、およびＳ１６０７～Ｓ１６０９の各処理と同一の処理が実行される。

【１５５７】

また、本変形例におけるＶ通過検出処理（図２０８参照）では、Ｓ１６０５の処理において、今回通過を検出したＶ入賞口が、通常Ｖ入賞口６７５０ｆ３，６７５０ｆ５のどちらでもない（即ち、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２のいずれかである）と判別した場合に（Ｓ１６０５：Ｎｏ）、大当たり種別格納エリア２０３ｅｂに格納されているデータを、１６ラウンド時短大当たりを示すデータに書き換えて（Ｓ１６１１）、処理をＳ１６０７へと移行する。

【１５５８】

このように、本変形例におけるＶ通過検出処理（図２０８参照）では、小当たり有効期間の間にＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１、または特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２への入球を検出した場合に、小当たり種別によらず（即ち、小当たり種別に対応する大当たり種別によらず）、１６ラウンド時短大当たりが設定されるように構成している。このように構成することで、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１、または特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球が入球した場合における遊技者の有利度合いをより高めることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５５９】

以上説明した通り、第９実施形態の変形例におけるパチンコ機１０では、小当たり有効期間の間にＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１へと遊技球が入球した場合に、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放される上に、１６ラウンド時短大当たりに当選するように構成している。このように構成することで、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１へと入球させると、必ず、右打ちにより遊技を行う遊技状態へと移行することになるので、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放された後、小当たりに１度も当選せずに特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が閉鎖されるという自体が生じることを抑制することができる。また、小当たり有効期間の間に特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球が入球した場合にも、１６ラウンド時短大当たりに当選する構成としているので、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１へと遊技球を入球させることで、短い間隔で少なくとも２回、１６ラウンド時短大当たりに当選することがほぼ確定する極めて有利な状態を形成することができる。よって、小当たり有効期間中に抽選装置６７５０の内部へと遊技球が入球した場合に、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１へと遊技球が入球することをより強く期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５６０】

また、本変形例では、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１、および特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６

７５２へと遊技球が入球した場合に、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される構成としているので、時短状態への移行し易さを、遊技状態、および特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２の状態に応じて可変させることができる。より具体的には、普通図柄の通常状態においては、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に５０％の割合で時短大当たりとなるのに対し、普通図柄の時短状態において第２特別図柄の抽選で大当たりになると、８０％の割合で時短大当たりとなるように構成されている（図１９３（ａ）参照）。一方、時短状態において小当たり中のＶ入賞により大当たりに当選する場合に時短状態となる割合は、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放されているか否かに応じて可変する。即ち、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が閉鎖されている状態においてＶ入賞が発生した場合には、小当たりＡ１３，Ｂ１３（時短大当たりに対応する小当たり）のどちらかにおける小当たり有効期間の間にＶ入賞が発生した場合（５５％）と、小当たりＣ１３の小当たり有効期間の間にＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１へと入球した場合（４５％×１／３）とに、時短大当たりに当選する。つまり、７０％の割合で時短大当たりとなる。これに対し、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放されている状態においては、小当たり有効期間中に左打ちを行うだけで、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと入球させて時短大当たりを実行させることができる。このため、時短状態において特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が閉鎖されている場合には、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合の方が、小当たり有効期間中にＶ入賞が発生する場合よりも時短状態に移行し易くなるのに対し、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が開放されている場合には、第２特別図柄の抽選で大当たりになるよりも、小当たり有効期間中にＶ入賞が発生した方が時短状態に移行し易くなる。よって、普通図柄の時短状態において、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２の状態に応じて、大当たりの当選契機（Ｖ入賞、および第２特別図柄の抽選）として、異なる契機を遊技者に願わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５６１】

なお、第９実施形態、およびその変形例では、小当たり種別毎に、小当たり有効期間中にＶ入賞が発生した場合に当選する大当たりの種別を対応付けて規定しておき、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１、または特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２へと遊技球が入球した場合には、大当たり種別を１６ラウンド大当たり、または１６ラウンド時短大当たりに書き換える構成としていたが、必ずしも小当たり種別毎に大当たり種別を予め規定しておく必要はない。大当たり種別は、Ｖ入賞が発生した時点で抽選により決定する構成としてもよい。より具体的には、例えば、小当たり有効期間の間に通常Ｖ入賞口６７５０ｆ３，６７５０ｆ５へと遊技球が入球した場合には、５％の割合で１６ラウンド時短大当たり、５０％の割合で４ラウンド時短大当たり、４５％の割合で４ラウンド通常大当たりが決定されるように抽選を行う構成としてもよい。また、ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５０ｆ１、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２への入球を検出した場合には、必ず１６ラウンド時短大当たりが決定されるように抽選を行う構成としてもよい。このように構成することで、小当たり種別と大当たり種別とを対応付けて規定しておく必要がなくなるので、小当たり種別選択テーブル２０２ｅａを省略することができる。

【１５６２】

＜第１０実施形態＞

次に、図２０９から図２２０を参照して、第１０実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第９実施形態におけるパチンコ機１０では、時短状態の間に実行され易くなる第２特別図柄の抽選において、高確率で小当たりに当選する一方で、第１特別図柄の抽選では小当たりに当選し得ない構成としていた。そして、小当たり有効期間の間にＶ入賞口へと遊技球が入球することにより、大当たりに当選する構成としていた。

【１５６３】

これに対して本第１０実施形態におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄の抽選が実行された場合にも、所定確率（例えば、１／１００）で小当たりに当選する構成とし、且つ、第１特別図柄の小当たりの一部でＶ入賞し得る開放パターンが設定される構成としている。即ち、左打ちにより第１入球口６４を狙って遊技球を発射することにより遊技を進

行すべき通常状態においても、Ｖ入賞による大当たり当選が発生し得る構成としている。また、Ｖ入賞が発生し得る第１特別図柄の小当たりとして、Ｖ入賞率が異なる複数の小当たり種別（５０％、７５％、および１００％のＶ入賞率）を設ける構成としている。これにより、第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、Ｖ入賞が可能となる開放パターンの小当たりとなることを期待させることができる上に、より高いＶ入賞率の小当たりとなることを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５６４】

この第１０実施形態におけるパチンコ機１０が、第９実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第９実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第９実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１５６５】

まず、図２０９を参照して、本第１０実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図２０９は、本第１０実施形態における遊技盤１３の正面図である。図２０９に示した通り、本第１０実施形態では、可変表示装置ユニット８０の下方に、第９実施形態における抽選装置６７５０に代えて、抽選装置６７５５が設けられていると共に、第９実施形態における特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２が削除されている点で相違している。この抽選装置６７５５の詳細について、図２１０から図２１２を参照して説明する。

【１５６６】

図２１０は、本第１０実施形態の遊技盤１３における抽選装置６７５５周辺の拡大正面図である。図２１０に示した通り、本第１０実施形態における抽選装置６７５５の内部には、第９実施形態における振分回転体６７５０ｆに代えて、振分回転体６７５５ｆが設けられている。この振分回転体６７５５ｆには、３つのＶ入賞口（中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３）と、３つのアウト口（中央アウト口６７５５ｆｏ１～６７５５ｆｏ３）とが設けられており、第９実施形態における振分回転体６７５０ｆと同様に、常時一定速度で回転動作を行うように構成されている。小当たりに当選するタイミング等によって振分回転体６７５５ｆに到達した遊技球が６つの入球口のいずれかへとランダムに振り分けられるので、振分回転体６７５５ｆに到達した遊技球がＶ入賞口に振り分けられる確率（割合）は１／２（３／６）となる。

【１５６７】

また、図２１０に示した通り、抽選装置６７５５には、抽選装置６７５５を開閉可能な小当たり用アタッカー６７５５ａと、遊技球を外部へと排出させるための排出領域６７５５ｄと、排出領域６７５５を開閉するための球排出扉６７５５ｃと、球排出扉６７５５ｃの上面を通過した遊技球を一時的に誘導流路６７５５ｂ内に停留させるための球止め部６７５５ｅとが設けられている。これらの小当たり用アタッカー６７５５ａ、排出領域６７５５ｄ、球排出扉６７５５ｃ、および球止め部６７５５ｅは、それぞれ第９実施形態における抽選装置６７５０に設けられていた小当たり用アタッカー６７５０ａ、排出領域６７５０ｄ、球排出扉６７５０ｃ、および球止め部６７５０ｅと同一の機能を有して構成されているので、ここではその詳細な説明については省略する。

【１５６８】

また、図２１０に示した通り、抽選装置６７５５の内部における小当たり用アタッカー６７５５ａと、排出領域６７５５ｄとの間の所定位置には、遊技球を振分回転体６７５５ｆとは異なる方向（下方）へと流下させることが可能な誘導流路６７５５ｂ２と、その誘導流路６７５５ｂ２を流下した遊技球が入球可能な位置に設けられている２つの入球口（右Ｖ入賞口６７５５ｂＶ、および右アウト口６７５５ｂＯ）と、誘導流路６７５５ｂ２の

上端を開閉させることが可能な上開閉扉６７５５ｂＵと、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶの上方を開閉することが可能な下開閉扉６７５５ｂＤと、が設けられている。この誘導流路６７５５ｂ２の周辺構造について、図２１１を参照して詳細に説明する。

【１５６９】

図２１１（ａ）は、上開閉扉６７５５ｂＵと、下開閉扉６７５５ｂＤとの両方が閉鎖された状態における誘導流路６７５５ｂ２周辺の拡大正面図であり、図２１１（ｂ）は、上開閉扉６７５５ｂＵが開放され、下開閉扉６７５５ｂＤが閉鎖された状態における誘導流路６７５５ｂ２周辺の拡大正面図であり、図２１１（ｃ）は、上開閉扉６７５５ｂＵと、下開閉扉６７５５ｂＤとの両方が開放された状態における誘導流路６７５５ｂ２周辺の拡大正面図である。

【１５７０】

図２１１（ａ）に示した通り、上開閉扉６７５５ｂＵと、下開閉扉６７５５ｂＤとの両方が閉鎖された状態になると、上開閉扉６７５５ｂＵの上面を遊技球が転動することにより通過可能となる。これにより、抽選装置６７５５の内部へと入球した遊技球は、上開閉扉６７５５ｂＵの上を通過して、振分回転体６７５５ｆへ向けて流下する。また、図２１１（ｂ）に示した通り、上開閉扉６７５５ｂＵが開放され、下開閉扉６７５５ｂＤが閉鎖された状態になると、遊技球が誘導流路６７５５ｂ２へと流入可能となり、且つ、流入した遊技球が右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球不可能（困難）となる。また、図２１０（ｂ）に示した通り、下開閉扉６７５５ｂＤは、閉鎖状態において、右アウト口６７５５ｂＯへと向けて下る向きの傾斜を形成する。これにより、上開閉扉６７５５ｂＵが開放され、下開閉扉６７５５ｂＤが閉鎖された状態で抽選装置６７５５の内部へと流入した遊技球は、上端が開放されている誘導流路６７５５ｂ２へと流入し、閉鎖されている下開閉扉６７５５ｂＤの上面が成す傾斜により右アウト口６７５５ｂＯの方向へと誘導される結果、右アウト口６７５５ｂＯへと入球する。

【１５７１】

また、図２１０（ｃ）に示した通り、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶは、誘導流路６７５５ｂ２の直下に配置されている一方で、右アウト口６７５５ｂＯは、誘導流路６７５５ｂ２の流下方向に対して左側に分岐した位置に設けられている。よって、上開閉扉６７５５ｂＵと、下開閉扉６７５５ｂＤとの両方が開放された状態において抽選装置６７５５の内部へと入球した遊技球は、誘導流路６７５５ｂ２の流下方向に沿って流下し、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球する。

【１５７２】

このように、本第１０実施形態の抽選装置６７５５は、上開閉扉６７５５ｂＵと、下開閉扉６７５５ｂＤの開閉の組み合わせに応じて、抽選装置６７５５の内部へと流入した遊技球を振分回転体６７５５ｆ側へと流下させる状態（図２１１（ａ）参照）と、右アウト口６７５５ｂＯへと流下させる状態（図２１１（ｂ）参照）と、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと流下させる状態とに切り替えることができる。つまり、１／２の割合でＶ入賞が発生する流下方向（振分回転体６７５５ｆが設けられている方向）と、Ｖ入賞不可能（困難）な流下方向（右アウト口６７５５ｂＯの方向）と、Ｖ入賞が確定する（容易となる）流下方向（右Ｖ入賞口６７５５ｂＶの方向）とを切り替えることができる。よって、抽選装置６７５５へと入球した遊技球の流下方向により注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５７３】

なお、詳細については後述するが、本第１０実施形態では、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３のいずれかへと入球することによりＶ入賞が発生した場合の方が、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球することによりＶ入賞が発生した場合よりも時短大当たりとなる可能性が高くなるように構成している。より具体的には、第２特別図柄の小当たり遊技中に中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３へと遊技球が入球すると、１００％の割合で１６ラウンド時短大当たりに当選する一方で、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球した場合には、４割弱でしか時短大当

たりとならないように構成している。このように構成することで、第２特別図柄の小当たりとなった場合に、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球するよりも、中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３のいずれかへと入球することをより強く期待して遊技を行わせることができる。よって、特に、第２特別図柄の小当たり遊技の実行中に、振分回転体６７５５ｆへと向けて遊技球が流下した場合（即ち、中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３、または中央アウト口６７５５ｆｏ１～６７５５ｆｏ３のいずれかへと遊技球が振り分けられることが確定した場合）に、Ｖ入賞することを強く願わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１５７４】

次に、図２１２を参照して、本第１０実施形態における振分回転体６７５５ｆの構成について説明する。図２１２は、本第１０実施形態における振分回転体６７５５ｆの上面図である。図２１２に示した通り、本第１０実施形態における振分回転体６７５５ｆには、第９実施形態における振分回転体６７５０（図１８９（ａ）参照）と同様に、外周部分に沿って６つの入球口が配置されている。具体的には、図２１２に示した通り、中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３と、中央アウト口６７５５ｆｏ１～６７５５ｆｏ３とが、Ｖ入賞口とアウト口とが交互に隣接するように配置されている。振分回転体６７５５ｆは、軸６７５５ｆｚを回転軸として、一定方向に一定速度で回転動作を行い続けるので、振分回転体６７５５ｆへと到達した遊技球は、各入球口へと均等な割合で振り分けられる。即ち、Ｖ入賞口へと遊技球が入球する割合（確率）は１／２（３／６）である。

【１５７５】

次に、図２１３を参照して、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合における、上開閉扉６７５５ｂＵ、下開閉扉６７５５ｂＤ、球止め部６７５５ｅ、および球排出扉６７５５ｃの作動パターンについて説明する。ここで、本第１０実施形態では、小当たりに当選した場合に、小当たり用アタッカー６７５５ａの開閉動作の態様（開放パターン）のみを小当たり種別に応じて異ならせ、その他の作動態様（上開閉扉６７５５ｂＵ、下開閉扉６７５５ｂＤ、球止め部６７５５ｅ、および球排出扉６７５５ｃの作動パターン）については小当たり種別によらず共通となるように構成している。図２１３では、小当たり種別によらず共通となる、小当たり用アタッカー６７５５ａ以外の部分の作動態様について説明する。なお、小当たり種別毎の小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンについては、図２１４、および図２１５を参照して後述する。

【１５７６】

図２１３は、小当たり遊技の実行中における上開閉扉６７５５ｂＵ、下開閉扉６７５５ｂＤ、球止め部６７５５ｅ、および球排出扉６７５５ｃの開閉状態の経時変化（作動パターン）を示した図である。図２１３に示した通り、上開閉扉６７５５ｂＵは、開放状態が初期状態として設定されており、小当たりが開始されてから０．２秒間が経過した時点で閉鎖状態に切り替わる。即ち、振分回転体６７５５ｆの方向へと遊技球を流下させることが可能となる状態に切り替わる。この閉鎖状態は、０．２秒間継続し（即ち、小当たりの開始から０．４秒が経過するまで継続し）、閉鎖状態に切り替わってから０．２秒経過時に開放状態に切り替わる。その後、小当たりの開始から２秒間経過時点まで上開閉扉６７５５ｂＵは開放状態に維持され、２秒経過時点から３秒経過時点までの間、再び閉鎖状態に切り替わる。そして、小当たりの開始から３秒が経過した時点で、再度、開放状態に切り替わり、以降は小当たり終了まで開放状態が維持される。即ち、小当たり開始後０．２秒経過時点から０．４秒経過時点までの間、および２秒経過時点から３秒経過時点までの間に抽選装置６７５５の内部に入球した遊技球は、閉鎖されている上開閉扉６７５５ｂＵの上面を転動して振分回転体６７５５ｆ側へと流下し（図２１１（ａ）参照）、その他の期間において抽選装置６７５５の内部に入球した遊技球は誘導流路６７５５ｂ２へと流入して、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶ、または右アウト口６７５５ｂＯへと誘導される（図２１１（ｂ），（ｃ）参照）。

【１５７７】

また、図２１３に示した通り、下開閉扉６７５５ｂＤは、閉鎖状態が初期状態として設

定されており、小当たりの開始から０．６秒間が経過するまでの間、閉鎖状態が維持される。そして、小当たりの開始から０．６秒間が経過した時点で、開放状態に切り替わる。これにより、誘導流路６７５５ｂ２へと流入した遊技球が右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球可能な状態となる。この下開閉扉６７５５ｂＤの開放状態は、０．２秒間の間継続し、小当たり開始から０．８秒経過時に閉鎖状態に切り替わる。その後は、小当たり開始から３秒間が経過するまでの間、下開閉扉６７５５ｂＤが閉鎖状態に保たれ、３秒経過時点で再度、開放状態に切り替わる。この開放状態は、１秒間の間継続する。即ち、小当たりの開始から４秒間が経過する時点まで、開放状態が継続し、小当たりの開始から４秒経過時点で閉鎖状態に切り替わる。そして、以降は小当たりが終了するまでの間、閉鎖状態が維持される。

【１５７８】

これらの上開閉扉６７５５ｂＵ、および下開閉扉６７５５ｂＤの作動パターンの組み合わせにより、大当たりの開始から０．２秒間の間は遊技球を右アウト口６７５５ｂＯへと誘導する状態（図２１１（ｂ）参照）となる。即ち、小当たりの開始から０．２秒間の間は、遊技球が抽選装置６７５５へと入球したとしても、Ｖ入賞口へと入球することが不可能（困難）な期間（Ｖ不可期間）となる。そして、小当たりの開始から０．２秒間が経過して上開放扉６７５５ｂＵが閉鎖状態に切り替わると、遊技球を振分回転体６７５５ｆへと誘導する状態（図２１１（ａ）参照）となる。上述した通り、振分回転体６７５５ｆに到達した遊技球は、１／２の割合でいずれかのＶ入賞口へと振り分けられるので、小当たり開始から０．２秒間が経過することで、抽選装置６７５５へと入球した遊技球が１／２の割合でＶ入賞する期間（Ｖ入賞率５０％期間）となる。このＶ入賞率５０％期間は、小当たり開始から０．４秒経過時点まで継続して０．４秒経過時に、Ｖ不可期間に切り替わる。

【１５７９】

Ｖ不可期間は、小当たり開始から０．６秒経過時まで継続し、小当たり開始から０．６秒間が経過した時点で、上開閉扉６７５５ｂＵが開放状態に維持されたまま、下開閉扉６７５５ｂＤが開放される。これにより、抽選装置６７５５へと入球した遊技球を右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと誘導する状態（図２１１（ｃ）参照）となる。つまり、抽選装置６７５５へと入球した遊技球がほぼ１００％の割合でＶ入賞する期間（Ｖ入賞率１００％期間）となる。このＶ入賞率１００％期間は、０．２秒間継続し、小当たりの開始から０．８秒間が経過した時点で下開閉扉６７５５ｂＤが閉鎖されることにより、再びＶ不可期間に切り替わる。このＶ不可期間は、小当たり開始から２秒間経過時点まで継続し、小当たり開始から２秒経過時点で上開閉扉６７５５ｂＵが閉鎖されることにより、小当たり開始後３秒経過時までの１秒間の間、Ｖ入賞率５０％期間に切り替わる。そして、小当たり開始後３秒経過時点で、上開閉扉６７５５ｂＵが開放されると共に、下開閉扉６７５５ｂＤが開放されることにより、Ｖ入賞率１００％期間に切り替わる。このＶ入賞率１００％期間は、小当たり開始後４秒経過時点までの間（即ち、１秒間）継続し、１秒間が経過すると、下開閉扉６７５５ｂＤが閉鎖されることによりＶ不可期間へと切り替わる。そして、以降は、小当たりが終了するまでの間、Ｖ不可期間が維持される。

【１５８０】

このように、小当たり遊技の実行中は、Ｖ不可期間、Ｖ入賞率５０％期間、およびＶ入賞率１００％期間が切り替わるので、抽選装置６７５５へと遊技球が入球したタイミングに応じて、Ｖ入賞率を可変させることができる。よって、抽選装置６７５５へと遊技球が入球するタイミングに注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５８１】

また、図２１３に示した通り、球止め部６７５５ｅは、小当たりの開始から５秒が経過するまでの間、閉鎖状態に維持され、５秒経過時点（２回目のＶ入賞率５０％期間が経過した後、２秒経過時点）から小当たり終了までの間、開放状態（誘導流路６７５５ｂを流下可能となる状態）に切り替えられ、小当たり終了時に再度、閉鎖状態に切り替えられる

。これに対して球排出扉６７５５ｃは、小当たりの開始から４．５秒が経過するまでの間、閉鎖状態に維持され、４．５秒経過時点（２回目のＶ入賞率５０％期間が経過した後、１．５秒経過時点）から小当たり終了までの間、開放状態に切り替えられ、小当たり終了時に再度、閉鎖状態に切り替えられる。即ち、小当たりが開始されてから４．５秒の間は、球止め部６７５５ｅも球排出扉６７５５ｃも閉鎖された状態となるので、Ｖ入賞率５０％期間の間に抽選装置６７５５の内部へと入球し、閉鎖された状態の上開閉扉６７５５ｂＵの上面を通過した遊技球は、全て、球止め部６７５５ｅによって誘導流路６７５５ｂ内に停留される。

【１５８２】

また、小当たりの開始から４．５秒が経過すると、球止め部６７５５ｅが閉鎖された状態で球排出扉６７５５ｃが開放されるので、球止め部６７５５ｅの右側に直接接触することにより停留されている１の遊技球以外の遊技球が、全て球排出扉６７５５ｃの開口部から排出領域６７５５ｄへと落下して外部へと排出される。即ち、Ｖ入賞率５０％期間の間に複数の遊技球が抽選装置６７５５の内部へと流入したとしても、球排出扉６７５５ｅが開放されて以降は、抽選装置６７５５の内部に停留されている遊技球が最大で１個のみの状態とすることができる。そして、球排出扉６７５５ｃが開放されてから０．５秒後に球止め部６７５５ｅが開放されるので、抽選装置６７５５の内部に残存している１個の遊技球が振分回転体６７５５ｆに向けて流下する。先に球排出扉６７５５ｃを開放させてから球止め部６７５５ｅを開放させる構成とすることにより、Ｖ入賞率５０％期間の間に抽選装置６７５５の内部に２個以上の遊技球が入球したとしても、球止め部６７５５ｅが開放されるまでの間に、２個目以降の遊技球を排出領域６７５５ｄから外部に排出しておくことができる。よって、１の小当たりにおいて振分回転体６７５５ｆへと到達する遊技球を、最大１個に限ることができるので、Ｖ入賞率５０％期間の間に遊技球が抽選装置６７５５へと入球した場合におけるＶ入賞率を、毎回一定（５０％）とすることができる。

【１５８３】

このように、本第１０実施形態では、小当たりに当選した場合における上開閉扉６７５５ｂＵ、下開閉扉６７５５ｂＤ、球止め部６７５５ｅ、および球排出扉６７５５ｃの動作を、小当たりの種別によらず、共通としている。これにより、小当たり種別に応じて小当たり用アタッカー６７５５ａの動作のみを異ならせればよいので、小当たり当選時における処理負荷を軽減することができる。

【１５８４】

次に、図２１４を参照して、本第１０実施形態において第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に小当たり用アタッカー６７５５ａに対して設定される開放パターンについて説明する。本第１０実施形態では、第１特別図柄の小当たりにおける小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして、４種類の異なる開放パターンが設けられている。具体的には、図２１４に示した通り、Ｖ入賞確定パターン（図２１４（ａ）参照）と、Ｖ入賞率５０％パターン（図２１４（ｂ）参照）と、Ｖ入賞率７５％パターン（図２１４（ｃ）参照）と、通常小当たり用パターン（図２１４（ｄ）参照）との４種類が設けられている。

【１５８５】

図２１４（ａ）に示した通り、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして、Ｖ入賞確定パターンが設定されると、小当たりの開始から１秒間が経過するまでの間、小当たり用アタッカー６７５５ａが閉鎖状態に保たれる。この間は、右打ちにより発射された遊技球が閉鎖されている小当たり用アタッカー６７５５ａに阻まれて、抽選装置６７５５内に入球することが不可能となる。そして、小当たりの開始から１秒間が経過した時点で、０．１秒間の間、小当たり用アタッカー６７５５ａが開放される。０．１秒間が経過すると、小当たり用アタッカー６７５５ａが閉鎖される。この０．１秒間の間は、Ｖ不可期間に相当するため、抽選装置６７５５へと遊技球を入球させることができたとしても、単に入球に対する賞球（例えば、１０個の賞球）を得ることができるのみであり、Ｖ入賞口へと入球させることはできない。

【１５８６】
０．１秒間の開放期間経過後の閉鎖状態は、小当たり開始後３秒間が経過するまで継続する。そして、小当たり開始後３秒間が経過すると、１秒間の間（即ち、小当たり開始後４秒間経過時点まで）小当たり用アタッカー６７５５ａが開放状態に設定される。図２１３を参照して上述した通り、小当たり開始後３秒間から４秒間の間は、Ｖ入賞率１００％期間となる。即ち、上開閉扉６７５５ｂＵと、下開閉扉６７５５ｂＤとの両方が開放された状態（図２１１（ｃ）参照）となるので、開放期間の間に遊技球を抽選装置６７５５へと入球させることにより、ほぼ確実に右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと遊技球が入球して、大当たりに当選する。小当たりの間に右打ちを行い続けていれば、１秒間の開放期間の間に容易に遊技球を抽選装置６７５５へと入球させることができるので、開放パターンとしてＶ入賞確定パターンが設定されると、ほぼ、Ｖ入賞が確定する。

【１５８７】
一方、図２１４（ｂ）に示した通り、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして、Ｖ入賞率５０％パターンが設定された場合、２秒経過時点までの開閉動作はＶ入賞確定パターンと同一となる。即ち、小当たり開始後１秒経過時点から０．１秒間のみ小当たり用アタッカー６７５５ａが開放される。そして、Ｖ入賞率５０％パターンでは、小当たり開始後２秒間が経過した時点で、小当たり用アタッカー６７５５ａが開放され、この開放状態が１秒間の間継続する。即ち、小当たり開始後２秒経過時点から３秒経過時点まで開放状態が維持され、３秒経過時点で小当たり用アタッカー６７５５ａが閉鎖される。この１秒間は、最短の発射間隔（即ち、０．６秒間隔）で遊技球を右打ちし続けることにより、１以上の遊技球を容易に抽選装置６７５５へと入球させることが可能となる期間として設定されている。小当たり用アタッカー６７５５ａが閉鎖されて以降は、小当たり終了まで、小当たりアタッカー６７５５ａが閉鎖状態に維持される。図２１３を参照して上述した通り、小当たり開始後２秒間から３秒間の間は、Ｖ入賞率５０％期間となる。即ち、上開閉扉６７５５ｂＵと、下開閉扉６７５５ｂＤとの両方が閉鎖された状態（図２１１（ａ）参照）となるので、開放期間の間に遊技球を抽選装置６７５５へと入球させることにより、１の遊技球を振分回転体６７５５ｆへと流下させることができる。上述した通り、振分回転体６７５５ｆへと遊技球が到達すると、１／２の割合でＶ入賞口へと振り分けられるので、開放パターンとしてＶ入賞率５０％パターンが設定された場合にＶ入賞が発生する割合は５０％である。

【１５８８】
また、図２１４（ｃ）に示した通り、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして、Ｖ入賞率７５％パターンが設定された場合、２秒経過時点までの開閉動作はＶ入賞確定パターンや、Ｖ入賞率５０％パターンと同一となる。即ち、小当たり開始後１秒経過時点から０．１秒間のみ小当たり用アタッカー６７５５ａが開放される。そして、Ｖ入賞率７５％パターンでは、小当たり開始後２．５秒間が経過した時点で、小当たり用アタッカー６７５５ａが開放され、この開放状態が１秒間の間継続する。即ち、小当たり開始後２．５秒経過時点から３．５秒経過時点まで開放状態が維持され、３．５秒経過時点で小当たり用アタッカー６７５５ａが閉鎖される。以降は、小当たり終了まで、小当たりアタッカー６７５５ａが閉鎖状態に維持される。図２１３を参照して上述した通り、小当たり開始後２秒間から３秒間の間は、Ｖ入賞率５０％期間となり、３秒間から４秒間の間は、Ｖ入賞率１００％期間となる。即ち、Ｖ入賞率７５％パターンが設定された場合は、開放期間の前半０．５秒間がＶ入賞率５０％期間になると共に、開放期間の後半０．５秒間がＶ入賞率１００％期間になる。よって、１秒間の開放期間の前半に抽選装置６７５５へと遊技球が入球すると、Ｖ入賞率が５０％となる一方で、後半で抽選装置６７５５へと入球すると、Ｖ入賞率が１００％となる。よって、Ｖ入賞率７５％パターンが設定された場合におけるＶ入賞率は、平均７５％（５０％×１／２＋１００％×１／２）となる。

【１５８９】
これらに対し、図２１４（ｃ）に示した通り、通常小当たり用パターンが設定された場合には、２秒経過時点までの開閉動作はＶ入賞確定パターンや、Ｖ入賞率５０％パターン

や、Ｖ入賞率７５％パターンと同一になるものの、０．１秒間の開放期間が終了した後は、小当たりが終了するまでの間、小当たり用アタッカー６７５５ａが開放されることはない。よって、通常小当たり用パターンが設定されると、小当たり有効期間の間に０．１秒間という極めて短い期間しか小当たり用アタッカー６７５５ａが開放されない上に、開放期間の間に運良く遊技球を抽選装置６７５５の内部へと入球させることができたとしても、右アウト口６７５５ｂＯへと入球する。即ち、Ｖ入賞が発生することはない。よって、通常小当たり用パターンは、遊技者にとって最も不利となる（恩恵が少ない）開放パターンである。

【１５９０】

このように、本第１０実施形態では、第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、Ｖ入賞率の異なる４種類の開放パターンのうちいずれかが小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして設定される構成としている。また、少なくとも小当たりが開始されてから２秒間が経過するまでは、小当たり用アタッカー６７５５ａに対して設定された開放パターンによらず、共通の開閉動作（１秒経過時に０．１秒間のみ開放される動作）が実行される構成としている。このように構成することで、小当たりが開始されてから少なくとも２秒間が経過するまでの間は、いずれの開放パターンが設定されたのかを遊技者が認識困難になるように構成できるので、全ての小当たり種別において、Ｖ入賞を期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５９１】

なお、本第１０実施形態においては、１の小当たりにおける遊技球の上限の入球個数を１個に設定し、１個の遊技球の入球を検出したことに基づいて、小当たりの終了が設定されるように構成していた。即ち、小当たり用アタッカー６７５５ａの閉鎖が設定されると共に、小当たり用アタッカー６７５５ａが完全に閉鎖されるまでの間に抽選装置６７５５内に入球した全ての遊技球がいずれかの抽選装置６７５５内のいずれかの入球口へと入球して排出されることにより、小当たりが開始されてからの経過時間によらず、小当たりが終了される構成としている。よって、例えば、右打ちした遊技球が、０．１秒間の開放期間の間に抽選装置６７５５の内部へと入球してしまった場合には、小当たり用アタッカー６７５５ａが閉鎖されると共に、入球した遊技球が右アウト口６７５５ｂＯへと入球した時点で小当たりが終了されてしまう構成となっている。言い換えれば、Ｖ入賞可能な開放パターン（図２１４（ａ）～（ｃ）参照）が設定されていたとしても、小当たり開始後１秒経過時点で設定される０．１秒間の開放期間の間に遊技球を入球させてしまうと、Ｖ入賞可能な期間（Ｖ入賞率５０％期間、およびＶ入賞率１００％期間）に到達するよりも前に小当たりが終了されてしまうという極めて不利な状況が生じ得る。一方で、通常小当たり用パターン（図２１４（ｄ）参照）が設定された場合には、０．１秒間の開放期間の間に遊技球を入球させなければ、その後に小当たり用アタッカー６７５５ａが開放されることはなく、賞球を得る機会もないため、０．１秒間の開放期間にあわせて右打ちを行わないと、遊技者にとって損になる可能性がある。このため、Ｖ入賞可能な開放パターンが設定された場合には、０．１秒間の開放期間の間に遊技球を入球させない方が遊技者にとって有利になる可能性が高いのに対して、Ｖ入賞が不可能な通常小当たり用パターンが設定された場合には、０．１秒間の開放期間の間に遊技球を入球させた方が遊技者に有利となるので、小当たり種別（設定される開放パターン）を予測して０．１秒間の開放期間の間に抽選装置６７５５へと入球させるか否かを選択させる遊技性を実現することができる。即ち、Ｖ入賞可能な開放パターンであると予測した遊技者に対して、０．１秒間の開放期間において遊技球が抽選装置６７５５へと入球しないように待機若しくは左打ちを行うという選択をさせる一方で、通常小当たり用パターンであると予測した遊技者に対して、０．１秒間の開放期間を狙って右打ちを行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１５９２】

なお、本第１０実施形態では、全ての小当たり種別において、小当たりの開始から２秒間の動作を共通化していたが、これに限られるものではない。一部のＶ入賞可能な小当た

りにおいては、通常小当たり用パターンと同一の動作態様が含まれない小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンが設定される構成としてもよい。このように構成することで、Ｖ入賞可能となる小当たりをいち早く察知できるケースを設けることができるので、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンに注目して遊技を行わせることができる。

【１５９３】

次に、図２１５を参照して、本第１０実施形態において第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に小当たり用アタッカー６７５５ａに対して設定される開放パターンについて説明する。本第１０実施形態では、第２特別図柄の小当たりにおける小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして、３種類の異なる開放パターン（開放パターンＡ～Ｃ）が設けられている。

【１５９４】

本第１０実施形態では、小当たり中に遊技球１個以上の遊技球が入球した場合に、当該入球した遊技球が排出された時点で小当たりが終了される一方で、遊技球が入球しなかった場合には、８秒が経過するまで小当たりが終了しない構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、１の小当たりにおける小当たり用アタッカー６７５５ａの開放期間が全て終了した時点で遊技球の入球を検出していなければ、その時点で小当たりを打ち切る構成としてもよい。このように構成することで、遊技球が抽選装置６７５５へと入球しなかった（即ち、Ｖ入賞が発生する可能性が無い）にもかかわらず、小当たり開始から８秒経過するまで小当たりが終了されないという事象が生じることを抑制できるので、遊技の効率化を図ることができる。

【１５９５】

また、逆に、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放期間が全て終了した時点からの経過時間によって小当たりの終了を設定する構成としてもよい。より具体的には、例えば、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放期間が終了してから所定期間（例えば、５秒間）が経過した時点で小当たりが強制的に（抽選装置６７５５内に遊技球が残存していても）終了する構成としても良い。この場合において、小当たりを終了させるまでの期間は、Ｖ入賞率５０％期間の間に抽選装置６７５５へと入球した遊技球が、振分回転体６７５５ｆによっていずれかの入球口へと振り分けられる（入球を検出する）よりも少なくとも長い期間で、且つ、磁石等により無理矢理振分回転体６７５５ｆ側の流路（中央ルート）へと遊技球を誘導することが困難となる長さの期間に設定すればよい。このように構成することで、磁石等を用いて無理矢理遊技球を振分回転体６７５５ｆへと誘導する不正行為に対する抑制を図ることができる。ここで、遊技球は磁性体（金属）で構成されているのが通常であるため、遊技領域を流下している遊技球に対して磁石等を近接させることにより、遊技球の流下方向を可変させることが可能となる。この性質を利用することで、例えば、抽選装置６７５５に入球した遊技球を磁石によって引きつけ、上開閉扉６７５５ｂＵが閉鎖されているか開放されているかに関係なく、磁石の磁力によって遊技球を誘導することにより、上開閉扉６７５５ｂＵや球排出扉６７５５ｃを通過させて振分回転体６７５５ｆへと誘導する不正行為を行われる可能性がある。特に、普通図柄の時短状態においては、振分回転体６７５５ｆへと到達した遊技球がＶ入賞口へと入球することで、最も有利な１６ラウンド時短大当たりとなる。つまり、磁石等によって毎回の小当たりで振分回転体６７５５ｆへと遊技球を誘導する不正行為が行われてしまうと、小当たりに当選する確率が高い（９／１０）時短状態と、最も有利な１６ラウンド時短大当たりとが延々と繰り返されてしまい、不正行為者にとって極めて有利な状況となってしまう。言い換えれば、ホールに対して不測の不利益を被らせてしまう可能性がある。これに対して本変形例では、磁石等によって無理矢理振分回転体６７５５ｆへと遊技球を誘導しようとしても、遊技球がいずれかの入球口へと入球する前に小当たりが終了されてしまうように構成している。つまり、上開閉扉６７５５ｂＵが開放されている状態で、遊技盤１３の手前側から磁石によって遊技球を引きつけることにより、誘導流路６７５５ｂに対して遊技球を浮かせて、開放状態の上開閉扉６７５５ｂＵや球排出扉６７５５ｃの上方を無理矢理通過させるという

一連の不正行為を行った場合、通常（Ｖ入賞率５０％期間の間に抽選装置６７５５へと遊技球が入球して振分回転体６７５５ｆへと遊技球が流下した場合）よりも振分回転体６７５５ｆへと流下するまでの期間が長くなるため、不正行為により振分回転体６７５５ｆへと到達した遊技球がいずれかの入球口へと振り分けられるよりも前に小当たりを終了させることができる。よって、不正行為に対する抑制を図ることができる。

【１５９６】

また、小当たり用アタッカー６７５５ａの閉鎖タイミングから所定期間（例えば、５秒間）経過後に小当たりを終了させるのではなく、小当たりにおける最後のＶ入賞率５０％期間が経過してから所定期間経過後に小当たりを終了させる構成とした上で（即ち、小当たりの種別によらず、小当たり開始からの小当たりが打ち切られるまでの期間を共通化した上で）、Ｖ入賞率５０％期間やＶ入賞率１００％期間の順序を異ならせることにより、磁石等により振分回転体６７５５ｆの側へと誘導する不正行為を防止する構成としてもよい。このように構成することで、小当たりの終了条件を単純化することができるので、処理負荷を軽減することができる。

【１５９７】

図２１５（ａ）に示した通り、開放パターンＡが設定されると、小当たりの開始と共に、小当たり用アタッカー６７５５ａが開放される。この開放状態は、０．６秒間の間継続し、小当たり開始後０．６秒が経過した時点で小当たり用アタッカー６７５５ａが閉鎖される。以降は、小当たりが終了するまでの間、小当たり用アタッカー６７５５ａが閉鎖状態に維持される。開放時間が０．６秒間と比較的短いため、最短の発射間隔（即ち、０．６秒間隔）で右打ちを実行していたとしても、遊技球が入球する割合は７割程度である。また、開放期間の間に２個以上の遊技球を入球させることは極めて困難となる。

【１５９８】

図２１３を参照して上述した通り、小当たりの開始から０．２秒間が経過するまでの間、および０．４秒経過時点から０．６秒経過時点までは、Ｖ不可期間に設定される一方で、０．２秒経過時点から０．４秒経過時点までは、Ｖ入賞率５０％期間に設定される。このため、開放パターンＡが設定されて抽選装置６７５５へと入球した場合の１／３（０．２ｓ／０．６ｓ）はＶ入賞率５０％期間の間における入球となる。即ち、１／３の割合で、抽選装置６７５５へと入球した遊技球が振分回転体６７５５ｆへと振り分けられ、その１／２の割合でＶ入賞が発生する。

【１５９９】

また、図２１５（ｂ）に示した通り、開放パターンＢが設定されると、小当たりの開始後０．４秒間の間は、小当たり用アタッカー６７５５ａが閉鎖状態に維持され、０．４秒経過時から１秒経過時までの０．６秒間の間、開放状態に切り替わり、１秒経過以降は小当たり終了まで閉鎖状態に維持される。上述した通り、小当たりの開始後０．４秒経過時点から０．６秒経過時点まで、および０．８秒経過時点から１秒経過時点までは、Ｖ不可期間に設定される一方で、０．６秒経過時点から０．８秒経過時点までは、Ｖ入賞率１００％期間に設定される。このため、開放パターンＢが設定されて抽選装置６７５５へと入球した場合の１／３（０．２ｓ／０．６ｓ）はＶ入賞率１００％期間の間における入球となる。即ち、１／３の割合で、抽選装置６７５５へと入球した遊技球が右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球することによりＶ入賞が発生する。なお、上述した通り、第２特別図柄の小当たりとなった場合に右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球すると、時短状態となる可能性が比較的低くなる（４割弱になる）ように構成されている。一方、上述した通り、中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３へと入球した場合は、遊技者にとって最も有利な１６ラウンド時短大当たりが確定する。このため、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへしか入球し得ない開放パターンＢは、開放パターンＡよりも不利な開放パターンであるといえる。

【１６００】

また、図２１５（ｃ）に示した通り、開放パターンＣが設定されると、小当たりの開始後０．２秒間の間は、小当たり用アタッカー６７５５ａが閉鎖状態に維持され、０．２秒経過時から０．８秒経過時までの０．６秒間の間、開放状態に切り替わり、０．８秒経過

以降は小当たり終了まで閉鎖状態に維持される。上述した通り、小当たりの開始後０．２秒経過時点から０．４秒経過時点までは、Ｖ入賞率５０％期間に設定され、０．４秒経過時点から０．６秒経過時点までは、Ｖ不可期間に設定され、０．６秒経過時点から０．８秒経過時点までは、Ｖ入賞率１００％期間に設定される。このため、開放パターンＣが設定されて抽選装置６７５５へと入球した場合の１／３（０．２ｓ／０．６ｓ）は、Ｖ入賞率５０％期間の間における入球となり、１／３（０．２ｓ／０．６ｓ）は、Ｖ入賞率１００％期間の間における入球となる。即ち、開放パターンＣは、抽選装置６７５５へと入球した場合の２／３でＶ入賞が発生する開放パターンとなるので、他の開放パターンよりもＶ入賞率が高い有利な開放パターンとなる。

【１６０１】

このように、本第１０実施形態では、第２特別図柄の抽選で小当たりになった場合に、３種類の開放パターンのいずれかが設定される構成とし、開放パターンに応じて、Ｖ入賞率や、入球し得るＶ入賞口の種別を異ならせる構成としている。このように構成することで、小当たり時に小当たり用アタッカー６７５５ａに設定される開放パターン（開放期間中における上開閉扉６７５５ｂＵ、下開閉扉６７５５ｂＤの動作）により注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６０２】

次に、図２１６を参照して、本第１０実施形態における第３図柄表示装置８１において実行される特徴的な演出について説明する。図２１６は、本第１０実施形態において、第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に実行される選択演出の表示態様の一例を示した図である。上述した通り、本第１０実施形態では、第１特別図柄の小当たりとして、Ｖ入賞可能な開放パターン（図２１４（ａ）～（ｃ）参照）が設定される小当たりと、Ｖ入賞不可能（困難）な開放パターン（図２１４（ｄ）参照）が設定される小当たりとが設けられているが、少なくとも２秒間が経過するまでは、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターン（小当たり用アタッカー６７５５ａの動作態様）が共通となるため、見た目からＶ入賞可能な開放パターンが設定されているのか否かを区別することが困難となる。よって、共通の開放パターンで動作している間に設定される０．１秒間の開放期間の間に遊技球を入球させると、遊技者にとって特になるのか損になるのかも、不明となる。つまり、Ｖ入賞可能な開放パターンが設定されている場合には、Ｖ不可期間において設定される０．１秒間の開放期間の間に遊技球を入球させると、賞球は付与されるものの、小当たりが終了されてしまうため損になるが、通常小当たり用パターンが設定されている場合には、０．１秒間の開放期間の間に遊技球を入球させると、賞球が付与されるため遊技者にとって得になる。選択演出は、共通の開放パターン（動作態様）が実行されている間に設定される０．１秒間の開放期間を狙って遊技球を発射すべきかどうかを遊技者に選択させるための演出である。

【１６０３】

図２１６に示した通り、選択演出が実行されると、第３図柄表示装置８１の表示画面における中央上部に対して、「選べ！！」という文字が表示された表示領域ＨＲ８が形成される。また、表示画面における中央左側には、「賞球ゲットの期待度低」という文字と、「Ｖチャレンジ期待度中」という文字とが表示された横長略長方形形状の表示領域ＨＲ９が形成される。また、表示領域ＨＲ９の下方には、「左打ち」という文字が表示された、左向きの矢印を模した形状の矢印画像ＹＧ１が表示される。一方、表示画面における中央右側には、「賞球ゲットの期待度中」という文字と、「Ｖチャレンジ期待度低」という文字とが表示された横長略長方形形状の表示領域ＨＲ１０が形成される。また、表示領域ＨＲ１０の下方には、「右打ち」という文字が表示された、右向きの矢印を模した形状の矢印画像ＹＧ２が表示される。これらの表示内容により、左打ちを行った場合のメリット、デメリットと、右打ちを行った場合のメリット、デメリットを遊技者に把握させることができる。即ち、左打ちを行うと、０．１秒間の開放期間の間に遊技球を入球させて賞球を得ることはできないが、Ｖ入賞可能となる期間において小当たり用アタッカー６７５５ａが開放される（Ｖチャレンジが実行される）可能性があるということを遊技者に理解させ

ることができる。また、右打ちを行うと、０．１秒間の開放期間の間に遊技球が入球することで賞球を獲得できる可能性があるが、Ｖ入賞可能な開放パターンが設定されていた場合には、Ｖチャレンジ（Ｖ入賞可能な期間における小当たり用アタッカー６７５５ａの開放）が実行されずに小当たりが終了されてしまう可能性があるということを遊技者に理解させることができる。

【１６０４】

なお、選択演出の態様には、Ｖ入賞可能な開放パターンが設定されている期待度が異なる複数の種類が設けられている。即ち、Ｖ入賞可能な開放パターンが設定された場合に選択される割合、および通常小当たり用の開放パターンが設定された場合に選択される割合が異なる複数の種類が設けられている（図示せず）。これにより、選択演出により示唆されるＶ入賞可能な開放パターンの期待度も加味して、右打ちを行うか左打ちを行うかを遊技者に決断させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６０５】

次に、図２１７を参照して、第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合における第３図柄表示装置８１の表示態様の経時変化について説明する。図２１７（ａ）は、Ｖ入賞可能な開放パターンが設定される小当たり（Ｖチャレンジ小当たり）に当選した場合における表示態様の経時変化を示した図である。図２１７（ａ）では、Ｖチャレンジ小当たりとして、Ｖ入賞率５０％パターンが設定される小当たりに当選した場合を例にとって説明する。

【１６０６】

図２１７（ａ）に示した通り、Ｖ入賞率５０％パターンが設定される小当たりに当選すると、まず、小当たりに対応する変動表示が開始される。この変動表示は６０秒間継続した後、小当たりの当選が報知されると共に、選択演出（図２１６参照）が開始される。即ち、小当たりに対応する図柄が確定表示される期間となった時点で、選択演出が開始される。この選択演出は、最大で３秒間の間継続する。即ち、小当たりが開始されてから２秒間が経過するまで（共通の動作態様が終了するまで）の間継続する。

【１６０７】

小当たり開始後１秒経過時に設定される０．１秒間の開放期間の間に遊技球が抽選装置６７５５内に入球しなければ（即ち、小当たりの終了条件が成立していなければ）、Ｖ入賞可能な期間において小当たり用アタッカー６７５５ａが開放されると共に、Ｖチャレンジ演出が実行されたことを示すＶチャレンジ演出が実行される。図示については省略するが、このＶチャレンジ演出は、右打ちを行って遊技球を抽選装置６７５５へと入球させることにより、振分回転体６７５５ｆ、または右Ｖ入賞口６７５５ｂＶのどちらかへと遊技球を到達させることができるということを報知する演出である。つまり、最低でも５０％の割合でＶ入賞が発生するということを報知するための演出である。このＶチャレンジ演出において遊技球を抽選装置６７５５へと入球させ、Ｖ入賞が発生すると、大当たりが実行される。

【１６０８】

なお、選択演出の実行中に右打ちを行って、０．１秒間の開放期間の間に遊技球が抽選装置６７５５へと入球した場合には、賞球を獲得したことを祝福する演出が実行されて、選択演出が終了される。即ち、Ｖチャレンジ小当たりにおいて、０．１秒間の開放期間の間に遊技球を入球させたことにより、Ｖチャレンジの実行がキャンセルされてしまったとしても、通常小当たり用パターンが設定されて遊技球が入球した場合と区別することが不可能（困難）に構成できる。よって、Ｖチャレンジの実行がキャンセルされたとしても、遊技者に対して、通常小当たり用パターンが設定されたと予測して右打ちを行い、狙い通りに遊技球を入球させることができたと思わせることができる。従って、Ｖチャレンジがキャンセルされたとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制できる。

【１６０９】

図２１７（ｂ）は、通常小当たり用パターンが設定される通常小当たりに当選した場合における演出態様の経時変化を示した図である。図２１７（ｂ）に示した通り、通常小当たりに当選した場合、通常小当たりに対応する変動表示が開始されてから、小当たり開始後２秒間が経過するまでの間の演出態様の経時変化は、Ｖチャレンジ小当たりに当選した場合と同一となる。即ち、６０秒間の変動表示演出の実行後に、選択演出が実行される。選択演出は、０．１秒間の開放期間の間に遊技球の入球が検出されなかったこと（即ち、小当たりの終了条件が成立しなかったこと）を条件に、４秒間の間継続する。即ち、Ｖチャレンジ小当たりのうち、小当たり用アタッカー６７５５ａが開放されるまでの期間が最も長いＶ入賞確定パターン（図２１４（ａ）参照）が設定される小当たりのＶチャレンジの開始タイミングと同一のタイミング（小当たり開始から４秒間経過時点）まで、選択演出が実行され続ける。そして、小当たり開始後４秒が経過した時点で、Ｖチャレンジが実行されないこと（Ｖチャレンジに非当選であったこと）を報知するための演出を実行する。これにより、Ｖチャレンジ小当たりであると予測して選択演出の間、左打ちを行うという選択を行った遊技者に対して、より長く、Ｖチャレンジに対する期待感を抱かせ続けることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６１０】

なお、本第１０実施形態では、小当たり変動の終了時に選択演出を開始させる構成とし、選択演出の開始から２秒経過時に０．１秒間の開放期間が設定される構成としていたが、これに限られるものではない。選択演出のタイミング、および開放期間はより早いタイミングで設定してもよい。具体的には、変動中（第１図柄表示装置３７において第１図柄が停止表示されるよりも前）から選択演出を実行すると共に、小当たり開始直後に解放期間が設定されるように構成してもよい。このように構成することで、第１図柄表示装置３７に表示される第１図柄を識別することにより小当たり種別を特定して、開放期間に遊技球が入球するように遊技球を発射するか否かを決定しても、開放期間に間に合わないようにすることができるので、より真剣に、右打ちするか、左打ちするかを予め選択させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６１１】

＜第１０実施形態における電気的構成＞

次に、図２１８から図２２０を参照して、本第１０実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２について説明する。ここで、本第１０実施形態では、上述した第９実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成（図１９２（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、および小当たり種別選択テーブル２０２ｅａの規定内容が一部変更となっている点でのみ相違する。その他の構成については、上述した第９実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【１６１２】

まず、図２１８を参照して、本第１０実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａについて説明する。図２１８（ａ）は、本第１０実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａの規定内容を示した図である。図２１８（ａ）に示した通り、本第１０実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａには、大当たりと判定される判定値として、「０，１」の２つの乱数値（カウンタ値）が規定されている（図２１８（ａ）の２０２ａ１参照）。なお、大当たりとなる判定値は、第９実施形態と同様に、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とで共通である。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る４００個の乱数値のうち、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）は２個であるので、特別図柄の抽選で大当たりとなる確率は１／２００（２／４００）である。また、第１特別図柄の抽選で外れと判定される判定値の範囲として「２～３９５」が規定され（図２１８（ａ）の２０２ａ２参照）、第１特別図柄の小当たりと判定される判定値の範囲として、「３９６～３９９」が規定されている（図２１８（ａ）の２０２ａ３参照）。

【１６１３】

第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る４００個の乱数値のうち、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）は４個であるので、第１特別図柄の抽選で小当たりとなる確率は

１／１００（４／４００）である。なお、詳細については後述するが、第１特別図柄の小当たりのうち６割は開放パターンとして通常小当たり用パターン（即ち、抽選装置６７５５に遊技球を入球させてもＶ入賞が発生し得ない開放パターン）が設定される。つまり、Ｖチャレンジ小当たりは第１特別図柄の小当たりのうち４割である。即ち、１／１００の割合で、Ｖチャレンジ小当たりを遊技者に期待させることが可能となる小当たり用アタッカー６７５５ａの０．１秒間の開放動作が実行され、そのうち４割でＶチャレンジが実行される（即ち、Ｖ入賞可能となるタイミングで小当たり用アタッカー６７５５ａが開放される）。よって、第１特別図柄の抽選でＶチャレンジ小当たりとなる確率は１／２５０（１／１００×４／１０）である。

【１６１４】

また、図２１８（ａ）に示した通り、第２特別図柄の外れと判定される判定値の範囲として「２～３９」が規定され（図２１８（ａ）の２０２ａ２参照）、第２特別図柄の小当たりと判定される判定値の範囲として「４０～３９９」が規定されている（図２１８（ａ）の２０２ａ３参照）。よって、第２特別図柄の抽選で小当たりとなる確率は、上述した第９実施形態と同様に、９／１０（３６０／４００）である。なお、第２特別図柄の小当たりに関しては、全ての小当たり種別において、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放期間の間にＶ入賞可能な期間が含まれるように構成している。

【１６１５】

このように、本第１０実施形態では、第９実施形態と同様に、第２特別図柄の抽選が実行された場合に高確率（９／１０）で小当たりに当選する構成としているのに加え、第１特別図柄の抽選が実行された場合にも、低確率（１／１００）で小当たりに当選する構成としている。即ち、不利な通常状態において主として実行される第１特別図柄の抽選でも、Ｖ入賞に基づく大当たりの当選を期待させることができる。また、本第１０実施形態では、第１特別図柄の小当たりとして、Ｖ入賞が可能となる期間（Ｖ入賞率５０％期間、Ｖ入賞率１００％期間のうち一方又は両方）に小当たり用アタッカー６７５５ａが開放されるＶチャレンジ小当たりと、Ｖ入賞が不可能（困難）となる期間（Ｖ不可期間）にのみ小当たり用アタッカー６７５５ａが開放される通常小当たりとを設ける構成としている。これにより、小当たりに当選した場合に、Ｖチャレンジ小当たりに当選していることを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、上述した通り、本第１０実施形態では、通常小当たりと、Ｖチャレンジ小当たりとで、小当たり開始後２秒間における小当たり用アタッカー６７５５ａの開閉動作の動作態様を共通としている。即ち、小当たり開始後１秒経過時点で、０．１秒間のみ小当たり用アタッカー６７５５ａが開放される動作態様が実行される。このため、小当たりの当選が報知された後も、少なくとも２秒間の間は、通常小当たりであるかＶチャレンジ小当たりであるかを遊技者が認識困難に構成することができる。よって、通常小当たりに当選したとしても、小当たりの開始から所定期間（２秒間）の間は、Ｖチャレンジ小当たりに対する期待感を持続して抱かせ続けることができる。よって、小当たりに当選する毎に、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６１６】

次に、図２１８（ｂ）を参照して、本第１０実施形態における小当たり種別選択テーブル２０２ｅａの詳細について説明する。図２１８（ｂ）は、本第１０実施形態における小当たり種別選択テーブル２０２ｅａの構成を示した図である。図２１８（ｂ）に示した通り、本第１０実施形態における小当たり種別選択テーブル２０２ｅａには、第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に小当たり種別を決定するために参照される特図１小当たり用テーブル２０２ｅａ１と、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に小当たり種別を決定するために参照される特図２小当たり用テーブル２０２ｅａ２とが設けられている。まず、図２１９を参照して、特図１小当たり用テーブル２０２ｅａ１の詳細について説明する。

【１６１７】

図２１９は、上述した特図１小当たり用テーブル２０２ｅａ１の規定内容を示した図で

ある。図２１９に示した通り、特図１小当たり用テーブル２０２ｅａ１には、小当たり種別カウンタＣ５の値の範囲に対応付けて、決定される小当たり種別が規定されている。より具体的には、図２１９に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０，１」の範囲に対しては、小当たり種別として「小当たりＡ１４」が対応付けて規定されている（図２１９の２０２ｅａ１ａ参照）。この「小当たりＡ１４」は、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして、Ｖ入賞確定パターン（図２１４（ａ）参照）が設定される小当たり種別である。また、この「小当たりＡ１４」においてＶ入賞が発生すると、「大当たりＥ１４」に当選する。「大当たりＥ１４」は、ラウンド数が５ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される大当たり種別である。よって、「小当たりＡ１４」は、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放期間中に右打ちして抽選装置６７５５へと遊技球を入球させるだけで、ほぼ確実にＶ入賞を発生させることができる上に、Ｖ入賞が発生することにより大当たり後に有利な時短状態が付与される小当たり種別である。

【１６１８】

小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＡ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は２個なので、第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＡ１４」が決定される割合は２％（２／１００）である。

【１６１９】

また、図２１９に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「２，３」の範囲に対しては、小当たり種別として「小当たりＢ１４」が対応付けて規定されている（図２１９の２０２ｅａ１ｂ参照）。この「小当たりＢ１４」は、「小当たりＡ１４」と同様に、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして、Ｖ入賞確定パターン（図２１４（ａ）参照）が設定される小当たり種別である。また、この「小当たりＢ１４」においてＶ入賞が発生すると、「大当たりＦ１４」に当選する。「大当たりＦ１４」は、ラウンド数が５ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が不利な普通図柄の通常状態に設定される大当たり種別である。よって、「小当たりＢ１４」は、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放期間中に右打ちして抽選装置６７５５へと遊技球を入球させるだけで、ほぼ確実にＶ入賞を発生させることができるものの、Ｖ入賞が発生した場合は、大当たり後に不利な通常状態が付与される小当たり種別である。よって、「小当たりＢ１４」は、「小当たりＡ１４」よりも不利な小当たり種別である。

【１６２０】

小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＢ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は２個なので、第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＢ１４」が決定される割合は２％（２／１００）である。

【１６２１】

また、図２１９に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「４～９」の範囲に対しては、小当たり種別として「小当たりＣ１４」が対応付けて規定されている（図２１９の２０２ｅａ１ｃ参照）。この「小当たりＣ１４」は、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして、Ｖ入賞率７５％パターン（図２１４（ｃ）参照）が設定される小当たり種別である。また、この「小当たりＣ１４」においてＶ入賞が発生すると、「大当たりＥ１４」（５ラウンド時短大当たり）に当選する。よって、「小当たりＣ１４」は、Ｖ入賞確定パターンが設定される「小当たりＡ１４」や、「小当たりＢ１４」よりもＶ入賞が発生し難い開放パターンが設定されるものの、Ｖ入賞が発生した場合は、大当たり後に有利な時短状態が付与される小当たり種別である。よって、「小当たりＣ１４」は、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとしては「小当たりＡ１４」や「小当たりＢ１４」よりも不利となる（Ｖ入賞し難くなる）。また、Ｖ入賞が発生した場合に大当たり後に設定される遊技状態の面では、「小当たりＢ１４」よりも有利となる。

【１６２２】

小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＣ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は６個なので、第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＣ１４」が決定される割合は６％（６／１００）である。

【１６２３】

また、図２１９に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「１０～１５」の範囲に対しては、小当たり種別として「小当たりＤ１４」が対応付けて規定されている（図２１９の２０２ｅａ１ｄ参照）。この「小当たりＤ１４」は、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして、Ｖ入賞率７５％パターン（図２１４（ｃ）参照）が設定される小当たり種別である。また、この「小当たりＤ１４」においてＶ入賞が発生すると、「大当たりＦ１４」（５ラウンド通常大当たり）に当選する。よって、「小当たりＤ１４」は、Ｖ入賞確定パターンが設定される「小当たりＡ１４」や、「小当たりＢ１４」よりもＶ入賞が発生し難い開放パターンが設定される上に、Ｖ入賞が発生した場合は、大当たり後に不利な通常状態が付与される小当たり種別である。よって、「小当たりＤ１４」は、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとしては「小当たりＡ１４」や「小当たりＢ１４」よりも不利となる（Ｖ入賞し難くなる）。また、Ｖ入賞が発生した場合に大当たり後に設定される遊技状態の面も、最も不利となる。

【１６２４】

小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＤ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は６個なので、第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＤ１４」が決定される割合は６％（６／１００）である。

【１６２５】

また、図２１９に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「１６～２７」の範囲に対しては、小当たり種別として「小当たりＥ１４」が対応付けて規定されている（図２１９の２０２ｅａ１ｅ参照）。この「小当たりＥ１４」は、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして、Ｖ入賞率５０％パターン（図２１４（ｂ）参照）が設定される小当たり種別である。また、この「小当たりＥ１４」においてＶ入賞が発生すると、「大当たりＥ１４」（５ラウンド時短大当たり）に当選する。よって、「小当たりＥ１４」は、Ｖ入賞確定パターンが設定される「小当たりＡ１４」や、「小当たりＢ１４」、およびＶ入賞率７５％パターンが設定される「小当たりＣ１４」や、「小当たりＤ１４」よりもＶ入賞が発生し難い開放パターンが設定されるものの、Ｖ入賞が発生した場合は、大当たり後に有利な時短状態が付与される小当たり種別である。よって、「小当たりＥ１４」は、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとしては「小当たりＡ１４」～「小当たりＤ１４」よりも不利となる（Ｖ入賞し難くなる）。一方で、Ｖ入賞が発生した場合に大当たり後に設定される遊技状態の面では、最も有利となる。

【１６２６】

小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＥ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は１２個なので、第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＥ１４」が決定される割合は１２％（１２／１００）である。

【１６２７】

また、図２１９に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「２８～３９」の範囲に対しては、小当たり種別として「小当たりＦ１４」が対応付けて規定されている（図２１９の２０２ｅａ１ｆ参照）。この「小当たりＦ１４」は、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして、Ｖ入賞率５０％パターン（図２１４（ｂ）参照）が設定される小当たり種別である。また、この「小当たりＦ１４」においてＶ入賞が発生すると、「大当たりＦ１４」（５ラウンド通常大当たり）に当選する。よって、「小当たりＦ１４」は、Ｖ入賞確定パターンが設定される「小当たりＡ１４」や、「小当たりＢ１４」、およびＶ入賞率７５％パターンが設定される「小当たりＣ１４」や、「小当たりＤ１４」より

もＶ入賞が発生し難い開放パターンが設定される上に、Ｖ入賞が発生した場合に、大当たり後に不利な時短状態が付与される小当たり種別である。よって、「小当たりＦ１４」は、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして「小当たりＡ１４」～「小当たりＤ１４」よりも不利となる（Ｖ入賞し難くなる）。また、Ｖ入賞が発生した場合に大当たり後に設定される遊技状態の面でも、最も不利となる。つまり、「小当たりＦ１４」は、Ｖチャレンジ小当たりの中で、小当たり用アタッカー６７５５ａに設定される開放パターンの面でも、Ｖ入賞が発生した場合における大当たり終了後の遊技状態の面でも最も不利となる小当たり種別である。

【１６２８】

小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＦ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は１２個なので、第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＦ１４」が決定される割合は１２％（１２／１００）である。

【１６２９】

また、図２１９に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「４０～９９」の範囲に対しては、小当たり種別として「小当たりＧ１４」が対応付けて規定されている（図２１９の２０２ｅａ１ｇ参照）。この「小当たりＧ１４」は、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして、通常小当たり用パターン（図２１４（ｄ）参照）が設定される小当たり種別である。このため、小当たり有効期間中にＶ入賞させることはほぼ不可能となる。なお、Ｖ入賞が発生することは極めて困難ではあるが、「小当たりＧ１４」の小当たり有効期間中にＶ入賞が発生した場合は、「大当たりＥ１４」（５ラウンド時短大当たり）となる。

【１６３０】

小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＧ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は６０個なので、第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＧ１４」が決定される割合は６０％（６０／１００）である。

【１６３１】

このように、本第１０実施形態では、第１特別図柄のＶチャレンジ小当たりとして、Ｖ入賞率が異なる複数種類の小当たり種別を設ける構成としている。即ち、Ｖ入賞率が１００％となる「小当たりＡ１４」、「小当たりＢ１４」と、Ｖ入賞率が７５％となる「小当たりＣ１４」、「小当たりＤ１４」と、Ｖ入賞率が５０％となる「小当たりＥ１４」、「小当たりＦ１４」とが設けられている。このように構成することで、遊技者に対して、より高いＶ入賞率の小当たりに当選することを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、本第１０実施形態では、Ｖチャレンジ小当たりに加え、Ｖ入賞が不可能（困難）となる期間（Ｖ不可期間）にのみ小当たり用アタッカー６７５５ａが開放される「小当たりＧ１４」（通常小当たり）を設ける構成としている。これにより、小当たりに当選した場合に、Ｖチャレンジ小当たりに当選していることを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、本第１０実施形態では、通常小当たりと、Ｖチャレンジ小当たりとで、小当たり開始後２秒間における小当たり用アタッカー６７５５ａの開閉動作の動作態様を共通としている。即ち、小当たり開始後１秒経過時点で、０．１秒間のみ小当たり用アタッカー６７５５ａが開放される動作態様が実行される。このため、小当たりの当選が報知された後も、少なくとも２秒間の間は、通常小当たりであるかＶチャレンジ小当たりであるかを遊技者が認識困難に構成することができる。よって、通常小当たりに当選したとしても、小当たりの開始から所定期間（２秒間）の間は、Ｖチャレンジ小当たりに対する期待感を持続して抱かせ続けることができる。よって、小当たりに当選する毎に、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６３２】

次に、図２２０を参照して、上述した特図２小当たり用テーブル２０２ｅａ２の詳細に

ついて説明する。図２２０は、この特図２小当たり用テーブル２０２ｅａ２の規定内容を示した図である。図２２０に示した通り、この特図２小当たり用テーブル２０２ｅａ２には、「小当たりＨ１４」～「小当たりＭ１４」の６種類の小当たり種別が規定されている。

【１６３３】

図２２０に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～１２」の範囲に対しては、「小当たりＨ１４」が対応付けて規定されている（図２２０の２０２ｅａ２ａ参照）。この「小当たりＨ１４」は、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして、開放パターンＡ（図２１５（ａ）参照）が設定される小当たり種別である。即ち、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放期間中に遊技球が抽選装置６７５５へと入球した場合に、右アウト口６７５５ｂＯへと入球するか、若しくは振分回転体６７５５ｆへと到達する可能性がある開放パターンが設定される。「小当たりＨ１４」においてＶ入賞が発生した場合、入球したＶ入賞口の種別に応じて異なる大当たり種別に当選する。より具体的には、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球することによりＶ入賞が発生した場合には、「大当たりＧ１４」に当選する。この「大当たりＧ１４」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に有利な時短状態に設定される大当たり種別である。一方、中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３のいずれかへと遊技球が入球する（即ち、振分回転体６７５５ｆに設けられているＶ入賞口に入球する）ことによりＶ入賞が発生した場合には、「大当たりＩ１４」に当選する。この「大当たりＩ１４」は、ラウンド数が１６ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が有利な時短状態に設定される大当たり種別である。即ち、ラウンド数が最も多い上に、大当たり終了後の遊技状態も有利となるため、最も有利な大当たり種別である。なお、図２２０に示した通り、第２特別図柄の小当たりとなって、当該小当たりの有効期間中に中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３のいずれかへと遊技球が入球した場合には、小当たり種別とは無関係に「大当たりＩ１４」に当選するように構成されている。よって、振分回転体６７５５ｆへと遊技球が流下した場合には、５０％の割合で最も有利な大当たりに当選するので、遊技者の期待感を高めることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、開放パターンＡでは、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと遊技球が入球可能となるタイミングで小当たり用アタッカー６７５５ａが開放されることはないため、基本的に「小当たりＨ１４」でＶ入賞が発生した場合には、中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３のいずれかに対するＶ入賞である。即ち、「小当たりＨ１４」の小当たり有効期間中にＶ入賞が発生した場合は、基本的に最も有利な「大当たりＩ１４」に当選する。

【１６３４】

小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＨ１４」に対応付けられているカウンタ値の個数は１３個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりになった場合に「小当たりＨ１４」に当選する割合は１３％（１３／１００）である。

【１６３５】

また、図２２０に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「１３～２５」の範囲に対しては、「小当たりＩ１４」が対応付けて規定されている（図２２０の２０２ｅａ２ｂ参照）。この「小当たりＩ１４」は、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして、開放パターンＢ（図２１５（ｂ）参照）が設定される小当たり種別である。即ち、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放期間中に遊技球が抽選装置６７５５へと入球した場合に、右アウト口６７５５ｂＯへと入球するか、若しくは右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球する可能性がある開放パターンが設定される。「小当たりＩ１４」において右Ｖ入賞口６７５５ｂＶに対するＶ入賞が発生した場合、「小当たりＨ１４」と同様に、「大当たりＧ１４」（１０ラウンド時短大当たり）に当選する。なお、開放パターンＢでは、振分回転体６７５５ｆへと遊技球が到達可能となるタイミングで小当たり用アタッカー６７５５ａが開放されることはないため、基本的に「小当たりＩ１４」でＶ入賞が発生した場合には、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶに対するＶ入賞である。即ち、「小当たりＩ１４」の小

当たり有効期間中にＶ入賞が発生した場合は、基本的に「大当たりＧ１４」（１０ラウンド時短大当たり）に当選する。

【１６３６】

小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＩ１４」に対応付けられているカウンタ値の個数は１３個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりになった場合に「小当たりＩ１４」に当選する割合は１３％（１３／１００）である。

【１６３７】

また、図２２０に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「２６～３８」の範囲に対しては、「小当たりＪ１４」が対応付けて規定されている（図２２０の２０２ｅａ２ｃ参照）。この「小当たりＪ１４」は、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして、開放パターンＣ（図２１５（ｃ）参照）が設定される小当たり種別である。即ち、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放期間中に遊技球が抽選装置６７５５へと入球した場合に、右アウト口６７５５ｂＯへと入球するか、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球するか、若しくは振分回転体６７５５ｆに到達する可能性がある開放パターンが設定される。「小当たりＪ１４」において右Ｖ入賞口６７５５ｂＶに対するＶ入賞が発生した場合、「小当たりＨ１４」、「小当たりＩ１４」と同様に、「大当たりＧ１４」（１０ラウンド時短大当たり）に当選する。なお、開放パターンＣでは、振分回転体６７５５ｆへと遊技球が到達可能となるタイミングでも、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと遊技球が入球可能となるタイミングでも小当たり用アタッカー６７５５ａが開放される。即ち、「小当たりＪ１４」の小当たり有効期間中にＶ入賞が発生した場合は、「大当たりＧ１４」となる可能性も、「大当たりＩ１４」となる可能性もある。

【１６３８】

小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＪ１４」に対応付けられているカウンタ値の個数は１３個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりになった場合に「小当たりＪ１４」に当選する割合は１３％（１３／１００）である。

【１６３９】

また、図２２０に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「３９～５８」の範囲に対しては、「小当たりＫ１４」が対応付けて規定されている（図２２０の２０２ｅａ２ｄ参照）。この「小当たりＫ１４」は、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして、開放パターンＡ（図２１５（ａ）参照）が設定される小当たり種別である。即ち、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放期間中に遊技球が抽選装置６７５５へと入球した場合に、右アウト口６７５５ｂＯへと入球するか、若しくは振分回転体６７５５ｆへと到達する可能性がある開放パターンが設定される。「小当たりＫ１４」において右Ｖ入賞口６７５５ｂＶに対するＶ入賞が発生した場合、「大当たりＨ１４」に当選する。この「大当たりＨ１４」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり終了後に不利な普通図柄の通常状態が設定される大当たり種別である。なお、開放パターンＡでは、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球可能となるタイミングで小当たり用アタッカー６７５５ａが開放されることはないため、基本的に「小当たりＫ１４」でＶ入賞が発生した場合には、中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３のいずれかに対するＶ入賞である。即ち、「小当たりＫ１４」の小当たり有効期間中にＶ入賞が発生した場合は、基本的に「大当たりＩ１４」（１６ラウンド時短大当たり）に当選する。

【１６４０】

小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＫ１４」に対応付けられているカウンタ値の個数は２０個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりになった場合に「小当たりＫ１４」に当選する割合は２０％（２０／１００）である。

【１６４１】

また、図２２０に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「５９～７９」の範囲

に対しては、「小当たりＬ１４」が対応付けて規定されている（図２２０の２０２ｅａ２ｅ参照）。この「小当たりＬ１４」は、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして、開放パターンＢ（図２１５（ｂ）参照）が設定される小当たり種別である。即ち、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放期間中に遊技球が抽選装置６７５５へと入球した場合に、右アウト口６７５５ｂＯへと入球するか、若しくは右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球する可能性がある開放パターンが設定される。「小当たりＬ１４」において右Ｖ入賞口６７５５ｂＶに対するＶ入賞が発生した場合、「小当たりＫ１４」と同様に、「大当たりＨ１４」（１０ラウンド通常大当たり）に当選する。なお、開放パターンＢでは、振分回転体６７５５ｆへと遊技球が到達可能となるタイミングで小当たり用アタッカー６７５５ａが開放されることはないため、基本的に「小当たりＬ１４」でＶ入賞が発生した場合には、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶに対するＶ入賞である。即ち、「小当たりＬ１４」の小当たり有効期間中にＶ入賞が発生した場合は、基本的に「大当たりＨ１４」（１０ラウンド通常大当たり）に当選する。よって、「小当たりＬ１４」は、Ｖ入賞が発生すると遊技者に不利になる（時短状態が終了してしまう）小当たり種別である。

【１６４２】

小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＬ１４」に対応付けられているカウンタ値の個数は２１個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりになった場合に「小当たりＬ１４」に当選する割合は２１％（２１／１００）である。

【１６４３】

また、図２２０に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「８０～９９」の範囲に対しては、「小当たりＭ１４」が対応付けて規定されている（図２２０の２０２ｅａ２ｆ参照）。この「小当たりＭ１４」は、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして、開放パターンＣ（図２１５（ｃ）参照）が設定される小当たり種別である。即ち、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放期間中に遊技球が抽選装置６７５５へと入球した場合に、右アウト口６７５５ｂＯへと入球するか、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球するか、若しくは振分回転体６７５５ｆに到達する可能性がある開放パターンが設定される。「小当たりＭ１４」において右Ｖ入賞口６７５５ｂＶに対するＶ入賞が発生した場合、「小当たりＫ１４」、「小当たりＬ１４」と同様に、「大当たりＨ１４」（１０ラウンド通常大当たり）に当選する。なお、開放パターンＣでは、振分回転体６７５５ｆへと遊技球が到達可能となるタイミングでも、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと遊技球が入球可能となるタイミングでも小当たり用アタッカー６７５５ａが開放される。即ち、「小当たりＭ１４」の小当たり有効期間中にＶ入賞が発生した場合は、「大当たりＨ１４」となる可能性も、「大当たりＩ１４」となる可能性もある。

【１６４４】

小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＭ１４」に対応付けられているカウンタ値の個数は２０個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりになった場合に「小当たりＭ１４」に当選する割合は２０％（２０／１００）である。

【１６４５】

このように、本第１０実施形態では、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、遊技球が入球したＶ入賞口の種別に応じて異なる大当たり種別に当選する構成としている。即ち、中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３のいずれかへと遊技球が入球した場合には、最も有利な「大当たりＩ１４」が確定する一方で、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球した場合には、比較的有利な「大当たりＧ１４」と、不利な「大当たりＨ１４」とのいずれかとなる。また、「大当たりＧ１４」となる割合（即ち、「小当たりＨ１４」～「小当たりＪ１４」のいずれかに当選する割合）よりも、「大当たりＨ１４」となる割合（即ち、「小当たりＫ１４」～「小当たりＭ１４」のいずれかに当選する割合）の方が高くなるように構成している。これにより、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、遊技者に対して、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球するよりも、５０％の割合でしかＶ

入賞が発生しない振分回転体６７５５ｆへと遊技球が到達することを期待させるという斬新な遊技性を提供することができる。よって、抽選装置６７５５へと遊技球が入球する毎に、遊技球の流下方向に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６４６】

以上説明した通り、第１０実施形態におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄の抽選が実行された場合に、所定確率（例えば、１／１００）で小当たりに当選する構成としている。これにより、左打ちによって遊技を進行する必要がある普通図柄の通常状態においても、特別図柄の抽選で小当たりになることを期待して遊技を行わせることができる。また、本第１０実施形態では、第１特別図柄の小当たりとして、Ｖ入賞率が異なる複数の種別が設けられている。即ち、Ｖ入賞率が１００％、７５％、および５０％のＶチャレンジ小当たりと、Ｖ入賞が不可能（困難）になる通常小当たりとが設けられている。これにより、小当たりに当選した場合に、より高いＶ入賞率に対応する小当たり種別が決定されることを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。更に、本第１０実施形態では、第１特別図柄の小当たりとなった場合に、小当たり種別によらず、小当たり開始から２秒間の間における小当たり用アタッカー６７５５ａの開閉動作の態様を共通化している。このように構成することで、少なくとも小当たり開始から２秒間が経過するまでは、いずれの小当たり種別の小当たりが実行されているのかを遊技者に認識困難にすることができるので、通常小当たりが実行されている場合においても、Ｖチャレンジ小当たりに対する期待感をより長く抱かせ続けることができる。

【１６４７】

また、本第１０実施形態では、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に、Ｖチャレンジ小当たりであるか否かを予測して、その予測結果に応じて遊技球の発射方向を遊技者に可変させる選択演出を実行する構成としている。即ち、今回の小当たりが通常小当たりだった場合には、小当たりの開始後２秒間の、共通の動作態様が実行されている間に右打ちを行うことにより、遊技球を抽選装置６７５５へと入球させて賞球を獲得することが可能となる一方で、左打ちを行うと賞球を獲得することができない。一方で、今回の小当たりがＶチャレンジ小当たりであった場合は、共通の動作態様が実行されている間に右打ちを行って遊技球が抽選装置６７５５へと入球してしまうと、その時点で小当たりの終了条件（１個以上の遊技球が入球すること）が成立してしまい、Ｖチャレンジが実行されずに小当たりが終了されてしまう。これに対し、Ｖチャレンジ小当たりにおいて共通の動作態様が実行されている間（即ち、選択演出の実行中に）、左打ちを行った場合、Ｖチャレンジが開始されるまで小当たりが終了されることはない。よって、通常小当たりでは、選択演出の間に右打ちを行うことで賞球を獲得可能になるというメリットが生じるのに対し、Ｖチャレンジ小当たりでは、選択演出の間に左打ちを行うことにより、確実にＶチャレンジを実行させることができるというメリットがある。よって、遊技者に対して、小当たり種別を予測させて、予測に応じた方向へと遊技球を発射させるという斬新な遊技性を提供することができる。

【１６４８】

なお、本第１０実施形態では、通常小当たりとＶチャレンジ小当たりとで、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放動作が共通となる小当たり開始後２秒間の間において、０．１秒間のみ小当たり用アタッカー６７５５ａを開放する構成としていたが、これに限られるものではなく、Ｖ入賞が不可能（困難）な期間の間に小当たり用アタッカー６７５５ａが開放されるのであれば、共通の動作態様として任意の動作態様を設定してもよい。例えば、共通の動作態様として、小当たり開始後０．８秒経過時点から０．５秒間の開放動作を設定する構成としても良い。このように構成することで、共通の動作態様の実行中に遊技球を抽選装置６７５５の内部へと入球させ易くなるので、通常小当たりと予測した遊技者に対して、右打ちによってより容易に賞球を獲得させることができる。

【１６４９】

本第１０実施形態では、抽選装置６７５５において、小当たり用アタッカー６７５５ａ以外の各部の作動パターンを、小当たり種別とは無関係に共通としたが、これに限られるものではなく、小当たり種別に応じて、各部の作動パターンを異ならせてもよい。これにより、小当たり種別毎の動作を多様化させることができるので、小当たり当選時における動作の自由度を向上させることができる。

【１６５０】

本第１０実施形態では、小当たり中に遊技球１個以上の遊技球が入球した場合に、当該入球した遊技球が排出された時点で小当たりが終了される一方で、遊技球が入球しなかった場合には、８秒が経過するまで小当たりが終了しない構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、１の小当たりにおける小当たり用アタッカー６７５５ａの開放期間が全て終了した時点で遊技球の入球を検出していなければ、その時点で小当たりを打ち切る構成としてもよい。このように構成することで、遊技球が抽選装置６７５５へと入球しなかった（即ち、Ｖ入賞が発生する可能性が無い）にもかかわらず、小当たり開始から８秒経過するまで小当たりが終了されないという事象が生じることを抑制できるので、遊技の効率化を図ることができる。

【１６５１】

＜第１０実施形態の第１の変形例＞

次に、図２２１から図２２３を参照して、上述した第１０実施形態の第１の変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１０実施形態におけるパチンコ機１０では、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、抽選装置６７５５の内部に設けられているいずれかのＶ入賞口へと遊技球が入球することにより大当たりに当選する構成としていた。また、第２特別図柄の小当たりでは、遊技球が入球したＶ入賞口の種別によって、大当たり終了後に時短状態となる期待度が異なるように構成していた。即ち、第２特別図柄の小当たりとなって中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３のいずれかに遊技球が入球して大当たりに当選した場合は、小当たり種別とは無関係に、必ず大当たり終了後に時短状態が設定されるのに対し、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶに入球して大当たりに当選した場合は、３９％の割合（即ち、小当たりＨ１４～Ｊ１４であった場合）でしか時短状態が設定されない構成となっていた。即ち、第２特別図柄の小当たりにおいては、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球するよりも、振分回転体６７５５ｆへと遊技球が到達した方が遊技者にとって喜ばしい構成としている。また、第２特別図柄の小当たりの開放期間は０．６秒と短いため、１の遊技球を入球させるのがせいぜいとなるように構成していた。

【１６５２】

これに対して本変形例では、第２特別図柄の小当たりの一部において、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと遊技球が振り分けられる期間の間に小当たり用アタッカー６７５５ａが開放された後で、振分回転体６７５５ｆへと遊技球が誘導される期間においても再度、小当たり用アタッカー６７５５ａが開放される特殊開放パターンが設定される構成とした。また、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと続く流路の途上に、遊技球の流下速度を遅延させるための遅延装置６７５５ｂ３を設ける構成とし、特殊開放パターンにおいて右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと遊技球が誘導される期間と、振分回転体６７５５ｆへと遊技球が誘導される期間との両方で遊技球を入球させた場合に、振分回転体６７５５ｆによって遊技球がいずれかの入球口へと振り分けられた後で右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと遊技球が流下するように、遅延装置６７５５ｂ３による遅延期間を設定している。これにより、遊技者に対して、振分回転体６７５５ｆによって中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３の何れかへと振り分けられなければ（即ち、中央アウト口６７５５ｆｏ１～６７５５ｆｏ３の何れかへと振り分けられてしまうと）、時短状態の期待度が低い右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと遊技球が入球してしまうことを認識させることができるので、振分回転体６７５５ｆにより振り分けられる入球口の種別により注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６５３】

まず、第１０実施形態の第１の変形例におけるパチンコ機１０の抽選装置６７５５の構

成について、図２２１を参照して説明する。図２２１は、第１の変形例における抽選装置６７５５の誘導流路６７５５ｂ２周辺における拡大正面図である。図２２１に示した通り、本第１の変形例における誘導流路６７５５ｂ２は下開閉扉６７５５ｂＤと、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶとの間に、下開閉扉６７５５ｂＤを通過した遊技球（即ち、Ｖ入賞１００％期間の間に抽選装置６７５５へと入球した遊技球）が右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと到達するまでの期間を長くする（遅延させる）ための遅延装置６７５５ｂ３が設けられている。この遅延装置６７５５ｂ３は、公知のクルーン手段で構成されている。つまり、下開閉扉６７５５ｂＤを通過して遅延装置６７５５ｂ３の左側から入射した遊技球が、内壁部分を約８秒間の間周回し続けた後に、中央に設けられている通過口を介して右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへ向けて落下するように構成されている。なお、図２２１に示した通り、誘導流路６７５５ｂ２における上部右側は、遅延装置６７５５ｂ３の左側に向かって下る向きの傾斜を形成している。これにより、Ｖ入賞率１００％期間において抽選装置６７５５へと入球し、下開閉扉６７５５ｂＤを通過した遊技球を、確実に遅延装置６７５５ｂ３の左方へと落下させることができる。つまり、下開閉扉６７５５ｂＤを通過した遊技球が、遅延装置６７５５ｂ３の開口部を直接通過してしまう（遊技球の流下を遅延させることができなくなってしまう）ことを抑制することができる。これにより、特殊開放パターン（Ｖ入賞率１００％期間と、Ｖ入賞率５０％期間とで小当たりアタッカー６７５５ａが開放される開放パターン）が設定される小当たりが実行され、且つ、Ｖ入賞率１００％期間と、Ｖ入賞率５０％期間との両方で遊技者が遊技球を抽選装置６７５５へと入球させた場合に、確実に、振分回転体６７５５ｆによる遊技球の振り分けが終了した後で、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと遊技球を入球させることができる。このため、特殊開放パターンが設定された場合に、振分回転体６７５５ｆによっていずれかのＶ入賞口へと遊技球が振り分けられることをより強く期待させる遊技性を提供することができる。即ち、時短大当たりに当選する期待度が低い右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球するよりも前に、入球した時点で１６ラウンド時短大当たり（大当たりＩ１４）の当選が確定する中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３のいずれかへと遊技球を入球させたいと強く願わせる遊技性を実現することができる。よって、特殊開放パターンが設定された場合における遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１６５４】

なお、誘導流路６７５５ｂ２以外の盤面構成については、上述した第１０実施形態における遊技盤１３の盤面構成と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【１６５５】

次に、図２２２を参照して、第１０実施形態の第１の変形例における特殊開放パターンの詳細について説明する。この特殊開放パターンは、第２特別図柄の小当たりのうち、所定割合（例えば、第２特別図柄の小当たりの１％の割合）で選択される特殊小当たりとなった場合に、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放パターンとして設定される。図２２２に示した通り、特殊開放パターンが設定されると、小当たりの開始から０．４秒間が経過するまでの間、小当たり用アタッカー６７５５ａが閉鎖状態に維持され、小当たりの開始から０．４秒間が経過した時点で小当たり用アタッカー６７５５ａが開放される。この開放状態は、０．６秒間の間継続し、小当たり開始後１秒が経過した時点で小当たり用アタッカー６７５５ａが閉鎖される。この閉鎖状態は、小当たり開始後２秒経過時点まで継続する。即ち、特殊開放パターンは、小当たり開始後２秒間の間、上述した開放パターンＢ（図２１５（ｂ）参照）と全く同一の動作となる。つまり、小当たり開始後０．４秒間～１秒間の間に抽選装置６７５５へと入球した遊技球が、１／３の割合で右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと流下する。

【１６５６】

また、図２２２に示した通り、特殊開放パターンでは、小当たり開始後２秒間が経過すると、０．５秒間の間、小当たり用アタッカー６７５５ａが開放され、小当たり開始後２．５秒が経過した時点で再度、小当たり用アタッカー６７５５ａが閉鎖される。そして、以降は小当たりが終了するまで小当たり用アタッカー６７５５ａが閉鎖状態に維持される

。図２１３を参照して上述した通り、小当たり開始後２秒～２．５秒の間は、Ｖ入賞率５０％期間に設定されるので、この０．５秒間の開放期間の間に抽選装置６７５５へと入球した遊技球は、閉鎖状態の上開閉扉６７５５ｂＵの上面を通過して、振分回転体６７５５ｆへと誘導される。即ち、５０％の割合で、いずれかの中央Ｖ入賞口へと振り分けられて最も有利な１６ラウンド時短大当たりに当選する。なお、上述した通り、Ｖ入賞率１００％期間の間に遊技球が抽選装置６７５５へと入球していた場合、遅延装置６７５５ｂ３によって右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへの到達が遅延される。よって、Ｖ入賞率１００％期間と、Ｖ入賞率５０％期間との両方で抽選装置６７５５へと遊技球を入球させたとしても、先に振分回転体６７５５ｆによる遊技球の振り分けが完了してから右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと遊技球が入球する。よって、振分回転体６７５５ｆにより中央Ｖ入賞口へと遊技球が振り分けられた場合には、最も有利な１６ラウンド時短大当たりに当選する一方で、振分回転体６７５５ｆにより中央アウト口へと振り分けられた場合には、時短状態が付与される期待度が低い右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへの入球に基づく大当たりに当選する。このため、振分回転体６７５５ｆにより振り分けられる入球口の種別により注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６５７】

このように、本第１の変形例では、第２特別図柄の小当たりの一部において、Ｖ入賞率１００％期間と、Ｖ入賞率５０％期間とで小当たり用アタッカー６７５５ａが開放される特殊開放パターンが設定される構成とし、且つ、Ｖ入賞率１００％期間の間に抽選装置６７５５へと入球した遊技球が右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと到達するよりも先に、Ｖ入賞率５０％期間の間に入球した遊技球がいずれかの入球口に振り分けられる構成とした。つまり、Ｖ入賞率１００％期間と、Ｖ入賞率５０％期間との両方において遊技球が入球した場合に、まず、振分回転体６７５５ｆによる遊技球の振り分けが完了してから、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと遊技球が入球する構成とした。言い換えれば、最も有利な１６ラウンド時短大当たりに当選する（振分回転体６７５５ｆにより中央Ｖ入賞口へと振り分けられる）か否かの結果が出てから、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球するように構成している。右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへの入球に基づく大当たりは、時短状態が付与される期待度が低い（例えば、３９％の割合）ので、遊技者に対して、振分回転体６７５５ｆによって中央Ｖ入賞口へと振り分けられることを強く願って遊技を行わせる斬新な遊技性を提供することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６５８】

なお、本第１の変形例では、１の小当たりにおいてＶ入賞率１００％期間と、Ｖ入賞率５０％期間とに遊技球が抽選装置６７５５へと入球した場合に、先に振分回転体６７５５ｆによる遊技球の振り分けが終了してから右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと遊技球が到達するように、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと向かう遊技球の流下速度を遅延させる構成としていたが、必ずしも１の小当たりでなくてもよい。遅延装置６７５５ｂ３によって遊技球が遅延されている間に、小当たりを終了させて次の変動および小当たりを開始可能に構成することにより、複数の小当たりをまたいで右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと到達するよりも前に振分回転体６７５５ｆによる振り分けが終了する動作を実現してもよい。このように構成することで、特殊開放パターンが設定される小当たりを設ける必要がなくなる（開放パターンＢが設定される小当たりの後で開放パターンＡが設定される小当たりに当選することで同様の動作を実現できる）ので、ＲＯＭ２０２の記憶容量を削減することができる。

【１６５９】

本第１の変形例では、小当たり有効期間において最初に遊技球が入球したＶ入賞口の種別に基づいて大当たり種別を決定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、１の小当たり有効期間において最後に遊技球が入球したＶ入賞口の種別に基づいて大当たり種別を決定する構成としてもよい。このように構成することで、１の小当たり有効期間中に先に右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球した後で遊技球が振分回転体６７５５ｆへと誘導されたとしても、振分回転体６７５５ｆによって中央Ｖ入賞口へと振り分けられることにより最も有利な１６ラウンド時短大当たりに当選するように構成できる。言い

換えれば、遅延装置６７５５ｂ３を設けることなく、上述した第１の変形例と同一の遊技性を実現することができる。これにより、遊技盤１３の盤面構成を簡素化することができるので、パチンコ機１０の原価率を低減することができる。

【１６６０】

＜第１０実施形態の第２の変形例＞

次に、図２２３を参照して、第１０実施形態の第２の変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１０実施形態におけるパチンコ機１０では、Ｖ入賞率５０％期間の間に抽選装置６７５５へと入球した遊技球が、振分回転体６７５５ｆによって中央アウト口へと振り分けられた場合は、大当たりに当選する可能性が無かった。

【１６６１】

これに対して第２の変形例では、振分回転体６７５５ｆによって遊技球が中央アウト口へと振り分けられた場合にも、大当たりに当選し得る構成としている。

【１６６２】

この第１０実施形態の第２の変形例について、図２２３を参照して説明する。図２２３（ａ）は、抽選装置６７５５の誘導流路６７５５ｂにおける球排出扉６７５５ｃよりも右側の部分を示した上面図である。図２２３（ａ）に示した通り、本第２の変形例における誘導流路６７５５ｂは、球排出扉６７５５ｃと、上開閉扉６７５５ｂＵとの間の部分が正面視手前側と奥側とに分岐している。また、分岐点には、遊技球を正面視手前側の流路、または奥側の流路のどちらかへと振り分けるための振分部材６７５５ｇが設けられている。この振分部材６７５５ｇは、通常時は遊技球を正面視手前側に誘導する状態（図２２３（ｂ）参照）に配置されており、Ｖ入賞率５０％期間の間に、所定期間の間（例えば、０．１秒間）のみ、遊技球を奥側の流路へと振り分け可能な配置（図２２３（ａ）参照）に可変するように構成されている。

【１６６３】

更に、図２２３（ａ）に示した通り、誘導流路６７５５ｂにおける正面視奥側の流路には、遊技球が通過可能なＶ通過口６７５５ｈが設けられている。このＶ通過口６７５５ｈは、抽選装置６７５５内に設けられている各種Ｖ入賞口と同様の機能を有して構成されている。即ち、小当たり有効期間の間に遊技球がＶ通過口６７５５ｈを通過することによって、大当たりに当選する。

【１６６４】

このように、Ｖ入賞率５０％期間の間における所定期間、Ｖ通過口６７５５ｈが設けられている側の流路を遊技球が通過可能となるように構成することで、Ｖ通過口６７５５ｈを通過後に振分回転体６７５５ｆへと到達し、中央アウト口へと振り分けられたとしても、小当たり終了後に、先にＶ通過口６７５５ｈを通過していたことにより既に当選していた大当たりを開始させることができる。即ち、中央アウト口へと振り分けられた時点で、遊技者に対して大当たりに当選しなかったと一旦思わせておいて、大当たりを開始させることができるので、遊技者に対して大きな驚きと喜びとを抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６６５】

なお、分岐している流路のいずれを遊技球が通過したのかについては、装飾等によって視認困難となるように構成されている。このように構成することで、Ｖ通過口６７５５ｈを通過することにより既に大当たりに当選しているのか否かを遊技者に認識困難とすることができるので、中央アウト口へと振り分けられたにもかかわらず大当たりの当選が報知された場合に、遊技者をより確実に驚かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１６６６】

なお、図示については省略したが、Ｖ通過口６７５５ｈを通過した後で、遊技球が中央アウト口に振り分けられた場合には、一旦、アウト口へと振り分けられたために大当たりに当選しなかったということを報知する演出が実行される。そして、その後に所謂復活演出によって大当たりの当選が報知されて大当たりが開始される。これにより、中央アウト

口へと遊技球が振り分けられて大当たりに当選しなかったことが報知される毎に、復活演出が発生することを期待させることができる。よって、遊技者に対して大当たりへの期待感をより長く抱かせ続けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６６７】

なお、第１０実施形態、およびその各種変形例では、複数のＶ入賞口を別々に設ける構成とし、各Ｖ入賞口へと遊技球が入球した時点で大当たりに当選する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、遊技球が入球することによって大当たりに当選する特定領域を１つのみ設ける構成とし、各Ｖ入賞口へと入球した遊技球は、最終的に１の特定領域へと流下される構成としてもよい。このように構成することで、各Ｖ入賞口に対して入球を検出するセンサ等の検出手段を設ける必要がなくなるので、パチンコ機１０の原価率を低減することができる。

【１６６８】

第１０実施形態、およびその各種変形例では、Ｖ入賞率１００％期間における入球し易さを小当たり種別に応じて異ならせることにより、小当たり種別に応じてＶ入賞が発生する期待度を異ならせる構成としていたが、これに限られるものではない。これに代えて、又は加えて、振分回転体６７５５ｆへと到達可能な遊技球の個数を小当たり種別に応じて異ならせることにより、Ｖ入賞が発生する期待度を異ならせる構成としてもよい。具体的には、例えば、小当たり用アタッカー６７５５ａの開放期間の間に右打ちを行うことで、振分回転体６７５５ｆへと最大１個の遊技球が到達可能となる小当たり種別と、振分回転体６７５５ｆへと最大２個の遊技球が到達可能となる小当たり種別とを設ける構成としてもよい。２個の遊技球を振分回転体６７５５ｆへと到達させることができた場合、Ｖ入賞が発生する割合は７５％（２個の遊技球が共にＶ入賞できない確率が５０％×５０％＝２５％）であるので、振分回転体６７５５へと到達する遊技球が多くなるほど、Ｖ入賞に対する遊技者の期待感を高めることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６６９】

＜第１１実施形態＞

次に、図２２４から図２５６を参照して、第１１実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１０実施形態におけるパチンコ機１０では、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に加え、特別図柄の抽選で小当たりになって、その小当たりの有効期間の間にいずれかのＶ入賞口へと遊技球が入球した場合にも、大当たり遊技が実行される構成としていた。また、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とで、小当たりとなる確率を可変させる構成とし、第２特別図柄の抽選では、高確率（９／１０）で小当たりになる一方で、第１特別図柄の抽選では比較的低確率（１／１００）でしか小当たりに当選しない構成とした。これにより、第２特別図柄の抽選が実行され易い（普通図柄の当たりとなる確率が高い）普通図柄の時短状態においては、相対的に小当たりに当選し易くなる（Ｖ入賞が発生し易くなる）ので遊技者に有利となる一方で、第１特別図柄の抽選により遊技を進行する必要がある普通図柄の通常状態では、相対的に小当たりに当選し難くなる（Ｖ入賞が発生し難くなる）ので遊技者に不利となる。

【１６７０】

これに加えて第１１実施形態におけるパチンコ機１０では、第１０実施形態の仕様（スペック）のパチンコ機１０において実行することで遊技者の興趣をより向上させることが可能となる各種興趣演出を追加している。より具体的には、特別図柄の変動表示の実行中に、大当たりや小当たりとなる期待度を示唆するために実行される興趣演出や、時短状態における小当たり遊技の実行中に、振り分け回転体６７５５ｆへと遊技球が振り分けられ易い入球タイミングを示唆するために実行される興趣演出等が追加されている。

【１６７１】

この第１１実施形態におけるパチンコ機１０が、第１０実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、前面枠１４に対して、上述した第１制御例と同様に、

操作ボタン２３０（図１００参照）が設けられている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行されるその他の処理については、第１０実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１０実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１６７２】

まず、本第１１実施形態における操作ボタン２３０の構成について説明する。なお、本第１１実施形態における操作ボタン２３０の形状は、上述した第１制御例における操作ボタン２３０の形状と同一であるため、ここでは、第１制御例における説明で参照した図１００を再度参照して説明を行う。図１００に示した通り、操作ボタン２３０は、貸球操作部４０に対して正面視左側に配設されている。この操作ボタン２３０は、正面視上側に配置された上ボタンＵＢ、正面視下側に配置された下ボタンＤＢ、正面視右側に配置された右ボタンＲＢ、正面視左側に配置された左ボタンＬＢ、および操作ボタン２３０の中央部分に配置された中央ボタンＣＢの５つのボタンで構成されている。本第１１実施形態では、上ボタンＵＢおよび下ボタンＤＢは、パチンコ機１０における各種発光部材の輝度（電飾部２９～３３の発光輝度や、第３図柄表示装置８１の表示画面の輝度等）を調節するためのボタンとして用いられ、右ボタンＲＢおよび左ボタンＬＢは、パチンコ機１０における各種音声の音量を調節するためのボタンとして用いられる。より具体的には、操作ボタン２３０を操作することによって、輝度および音量を、それぞれ５段階のいずれかの段階に設定することができる。即ち、上ボタンＵＢを操作（押下）する毎に、各種発光部材の輝度を１段階増加させるように設定することが可能となる一方で、下ボタンＤＢを操作（押下）する毎に、各種発光部材の輝度を１段階減少させるように設定することが可能となる。また、右ボタンＲＢを操作（押下）する毎に、音量を１段階増加させるように設定することが可能となる一方で、左ボタンＬＢを押下する毎に、音量を１段階減少させるように設定することが可能となる。また、中央ボタンＣＢは、変動表示演出の実行中に設定され得る所定の演出（例えば、後述する操作応援演出等のボタン操作演出）において操作が促される。詳細については図２２４等を参照して後述するが、操作応援演出では、演出の実行中に中央ボタンＣＢを押下する毎に、大当たり等の期待度を示す表示態様が表示される。これにより、遊技者に対して積極的に中央ボタンＣＢを押下させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６７３】

なお、本第１１実施形態では、輝度の設定変更、および音量の設定変更は基本的に常時可能となるように構成されている。即ち、変動表示演出の実行中や、大当たり遊技の実行中でも、操作ボタン２３０を押下することにより遊技者の好みの設定に変更することができる。よって、遊技者の利便性をより向上させることができる。なお、本第１１実施形態では、中央ボタンＣＢの周辺に輝度の設定変更を行うための上ボタンＵＢ、下ボタンＤＢと、音量の設定変更を行うための右ボタンＲＢ、左ボタンＬＢとが設けられている。即ち、中央ボタンＣＢに対する操作が促される演出（例えば、後述する操作応援演出等のボタン操作演出）が実行されている間、中央ボタンＣＢを押下しようとした遊技者が、誤って異なるボタンを押下してしまう可能性が比較的高いボタン配置となっている。言い換えれば、ボタン操作演出に参加しようとした遊技者が中央ボタンＣＢを押下しようとしたにもかかわらず、輝度の設定が変更されてしまったり、音量の設定が変更されてしまったりする可能性がある。

【１６７４】

そこで、本第１１実施形態では、ボタン操作演出が設定されている変動表示演出の実行

期間のうち、少なくとも中央ボタンＣＢに対する操作が有効として扱われる操作有効期間の間は、輝度または音量の設定変更が制限されるように構成されている。より具体的には、中央ボタンＣＢの操作有効期間が開始される１秒前から、操作有効期間の終了後１秒経過するまでの期間に渡って、各種設定（輝度の設定、および音量の設定）を変更するために要する各種ボタン（非演出用ボタン）の操作回数を通常よりも増加させる構成としている。より具体的には、通常時においては、各種ボタン（非演出用ボタン）を１回操作する毎に設定が１段階変更される（例えば、右ボタンＲＢを１回押下する毎に、音量が１段階大きい設定となる）ように構成する一方で、操作有効期間の開始１秒前から終了後１秒経過時までの間は、各種ボタンを２回操作しなければ設定が変更されないように構成している。このように構成することで、ボタン操作演出の実行中に中央ボタンＣＢを操作しようとした遊技者が誤って非演出用ボタンを押下してしまった場合に、遊技者の意に反して各種設定が変更されてしまうことを抑制することができると共に、操作に対応する演出態様が表示されなかったことにより、遊技者に対して操作の誤り（押下するボタンの種別を誤ったこと）を認識させることができる。よって、ボタン操作演出をより好適に実行することができる。ここで、操作有効期間の間だけでなく、操作有効期間の前後１秒間も非演出用ボタンに対する操作に基づく設定変更が制限されるように構成したのは、ボタン操作演出が開始されることを察知して操作有効期間が始まる前からボタン操作を開始する遊技者や、操作有効期間が終了したことに気付かずに操作を継続し続ける遊技者が誤操作を行ってしまった場合にも対応するためである。これにより、遊技者の意に反する設定変更が行われてしまう可能性をより低減することができる。以降は、説明の簡略化のため、操作有効期間の開始１秒前から終了後１秒経過時までの間の期間のことを、非演出用ボタン制限期間と称する。

【１６７５】

なお、本第１１実施形態では、非演出用ボタン制限期間において非演出用ボタンを２回押下することにより各種設定を１段階変更することが可能となるように構成したが、設定変更を行うための規定の操作回数（押下回数）は２回に限られるものではなく、任意の回数を設定することができる。また、例えば、規定の操作回数に渡って連続して同一の非演出用ボタンを操作しなければ、設定が変更されないように構成してもよい。即ち、異なるボタンを操作する毎に、規定の操作回数がリセットされるように構成してもよい。このように構成することで、非演出用ボタン制限期間において敢えて設定を変更しようと考えて非演出用ボタンを操作した場合以外（例えば、中央ボタンＣＢを大まかに操作することにより、数回に１度程度他のボタンが操作されてしまう場合等）に、設定が変更されてしまうことを抑制することができるので、遊技者の意に反して設定が変更されてしまうことを、より確実に抑制することができる。

【１６７６】

本第１１実施形態では、中央ボタンＣＢの操作有効期間、および操作有効期間の前後１秒間を非演出用ボタン制限期間として設定する構成としていたが、非演出用ボタン制限期間は任意に定めることができる。例えば、ボタン操作演出が設定されている変動表示演出の変動期間の間は常に非演出用ボタン制限期間に設定してもよい。このように構成することで、遊技者が誤操作を行った場合に、遊技者の意に反して設定が変更されてしまうことを抑制することができる。また、例えば、操作有効期間の間のみを非演出用ボタン制限期間に設定する構成としてもよい。このように構成することで、操作有効期間の直前若しくは直後に設定変更を行おうとした遊技者に対して、何らの制限も課さずに設定変更を行わせることができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。また、本第１１実施形態では、操作応援演出においてのみ、非演出用ボタン制限期間を設定する構成としていたが、これに限られるものではなく、他のボタン操作演出でも非演出用ボタン制限期間を設定する構成としてもよい。このように構成することで、他のボタン操作演出でも、遊技者の意に反して設定が変更されてしまうことを抑制することができる。また、他のボタン操作演出において非演出用ボタン制限期間を設定することで、例えば、出現した時点で大当たり期待度が大きく跳ね上がるボタン操作演出が実行されるか否かを、非演出用ボタン

を操作することにより予め知ることができる遊技性を実現することができる。より具体的には、例えば、大当たりとなる場合の一部で、一旦外れの図柄で停止表示された後、ボタン操作演出が発生し、当該ボタン操作演出の演出期間の間に中央ボタンＣＢに対する操作が行われた（または所定の演出期間が経過した）ことに基づいて大当たり図柄に変更される演出に対して非演出用ボタン制限期間を設定される構成とする。そして、例えば、有効期間の１秒前（例えば、外れ図柄が停止した時点）に非演出用ボタン制限期間を開始する構成とする。このように構成することで、外れ図柄が停止した際に非演出用ボタンを操作することで、ボタン操作演出が実行されるよりも前に、ボタン操作演出の実行を遊技者に察知させることができる。よって、ボタン操作演出が開始されるよりも前に大当たりとなることを遊技者に理解させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、中央ボタンＣＢとは異なる他の操作手段に対しても、非演出用ボタンを隣接して配置しておき、当該操作手段に対する操作を促す演出が実行される変動表示演出においても、非演出用ボタン制限期間を設定する構成としてもよい。特に、期待度が高い演出でのみ、操作が促される操作手段の近傍に非演出用ボタンを配置させる構成とすることにより、期待度の高い操作手段に対する操作を促す演出の実行を、非演出用ボタン制限期間において非演出用ボタンを操作することにより、早期に察知することができるので、非演出用ボタン制限期間となっている可能性がある場合に、積極的に非演出用ボタンを押下する遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６７７】

次に、図２２４から図２２６を参照して、本第１１実施形態におけるボタン操作演出の１種である操作応援演出について説明する。この操作応援演出は、演出期間の間に遊技者が中央ボタンＣＢを操作する毎に、実行中の変動表示において大当たりが報知されることに対する期待度や、実行中の変動表示においてより期待度の高い変動表示態様へと発展することに対する期待度（リーチに発展する期待度や、ノーマルリーチからスーパーリーチに発展することに対する期待度等）を遊技者に示唆するための演出である。以下の説明では、スーパーリーチ演出として、冒険者を模したキャラクタ８１１と、怪獣を模したキャラクタ８１２とが対決する演出が実行されている間に操作応援演出が実行された場合を例にとって説明を行う。

【１６７８】

図２２４（ａ）に示した通り、操作応援演出が実行されると、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおける左上部分に対して、横長略長方形形状の表示領域ＨＲ１１が形成される。また、表示領域ＨＲ１１以外の箇所では、スーパーリーチ演出として、冒険者を模したキャラクタ８１１と、怪獣を模したキャラクタ８１２とが対決する演出が実行される。図２２４（ａ）に示した通り、表示領域ＨＲ１１には、鳥を模したキャラクタ８１３が表示されると共に、キャラクタ８１３の下方に、「ボタンＰＵＳＨで応援だ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、操作ボタン２３０を操作することにより、キャラクタ８１３が応援する演出が実行されるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１６７９】

図２２４（ｂ）に示した通り、操作応援演出の実行中に操作ボタン２３０の中央ボタンＣＢが操作（押下）されると、表示領域ＨＲ１１に、「ガンバレー」という文字を模した文字画像８１４が表示される。なお、図２２５（ａ）に示した通り、表示領域ＨＲ１１には、複数の文字画像が表示され得る構成となっている。即ち、表示領域ＨＲ１１が表示されている間（中央ボタンＣＢの操作有効期間の間）に遊技者が中央ボタンＣＢを押下する毎に、文字画像が表示される。図２２５（ａ）は、２つの文字画像８１４ａ，８１４ｂが、通常（デフォルト）の表示態様（白文字の表示態様）で表示されている場合を例示した図である。

【１６８０】

図２２５（ｂ）は、表示領域ＨＲ１１に対して表示されている２つの文字画像のうち、

１の文字画像が、より期待度の高いリーチ演出に発展する期待度が高い表示態様（文字態様）に設定された場合を示した図である。図２２５（ｂ）に示した通り、本第１１実施形態では、発展する期待度が高い文字態様として、ストライプ柄の文字態様（文字画像８１４ｃ）が設けられている。このストライプ柄の文字態様が表示されることにより、期待度が高いリーチ演出に発展することを遊技者に期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６８１】

なお、本第１１実施形態では、文字画像８１４の文字態様として６種類が設けられている。具体的には、上述したストライプ柄の文字態様に加え、例えば、外れの変動表示の実行中よりも、大当たりの変動表示の実行中に表示され易くなる（即ち、大当たりの期待度が高くなる）赤文字の表示態様（文字態様）等が設けられている。操作応援演出の実行中は、中央ボタンＣＢが押下される毎に、６種類の文字態様の中から１の文字態様が抽選により決定されて、その決定された文字態様の文字画像が表示される。よって、大当たりとなる期待度が高くなる文字態様や、発展する期待度が高くなる文字態様が表示されることを期待して、操作応援演出の実行中に積極的に中央ボタンＣＢを操作させることができるので、遊技者の操作応援演出に対する参加意欲を向上させることができる。従って、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６８２】

なお、本第１１実施形態では、遊技者の操作状況（操作の傾向）に応じて、各文字態様の選択率を可変させる構成としている。即ち、操作応援演出の実行中に積極的に中央ボタンＣＢに対する操作を行う傾向の遊技者であるかを判別して、その判別結果に応じて各文字態様の選択率を異ならせることが可能に構成している。より具体的には、操作応援演出の実行中に積極的に中央ボタンＣＢを押下する傾向の遊技者が遊技を行っていると判別した場合は、期待度が高い文字態様（大当たりの期待度が高い赤文字の文字態様や、発展の期待度が高いストライプ柄の文字態様）が決定される割合が比較的低くなる一方で、操作応援演出の実行中に中央ボタンＣＢを押下する頻度が低い傾向の遊技者が遊技を行っていると判別した場合は、期待度が高い文字態様の決定割合が比較的高くなるように構成している。

【１６８３】

ここで、操作応援演出において、遊技者の押下の傾向によらず、実行中の変動表示演出の当否および発展状況のみによって各文字態様の決定割合を設定する構成とした場合、積極的に押下を行う（即ち、１の操作応援演出における押下回数が多い）遊技者の方が、文字態様を抽選する回数が多くなり易いため、相対的に期待度が高い文字態様の表示割合が高くなってしまう。つまり、遊技者の傾向に応じて、操作応援演出により示される期待度が変わってしまうという問題点がある。

【１６８４】

これに対して本第１１実施形態では、操作応援演出の実行中における遊技者毎の押下の傾向に応じて、各文字態様の決定割合を可変させ、積極的に押下を行う遊技者と、比較的押下回数が少ない遊技者とで、操作応援演出の実行中に示唆される期待度の信頼度の差が少なくなるように構成している。これにより、遊技者の押下の傾向によらず、文字態様の期待度をより適切に提供することができる。

【１６８５】

次に、図２２６を参照して、操作応援演出が設定された変動表示演出が実行された場合における、操作応援演出の実行期間について説明する。なお、図２２６では、スーパーリーチの変動パターン（即ち、６０秒間の変動時間の変動パターン、図１１（ｂ）～（ｄ）参照）に対して操作応援演出が設定された場合を例にとって説明を行う。図２２６に示した通り、スーパーリーチの変動パターンに対して操作応援演出の実行が決定されると、１の変動期間の間に３回の操作応援演出が設定される。具体的には、図２２６に示した通り、変動開始から５秒経過時点から９秒経過時点までの４秒間（第１演出期間）と、変動開始から２５秒経過時点から２９秒経過時点までの４秒間（第２演出期間）と、変動開始か

ら５５秒経過時点から５９秒経過時点までの４秒間（第３演出期間）とで操作応援演出が実行される。即ち、リーチ演出に発展する（リーチが発生する）タイミング（変動開始から１０秒経過時）の５秒前から１秒前までの間の４秒間（第１演出期間）と、スーパーリーチに発展するタイミング（変動開始から３０秒経過時）の５秒前から１秒前までの間の４秒間（第２演出期間）と、変動停止タイミング（変動開始から６０秒経過時）の５秒前から１秒前までの間の４秒間（第３演出期間）とで操作応援演出が実行される。即ち、より期待度の高いリーチ演出へと発展する５秒前、および変動停止の５秒前となる毎に操作応援演出が実行される。

【１６８６】

また、図２２６に示した通り、各演出期間の開始前１秒間から、終了後１秒経過時までの間の６秒間は、非演出用ボタン（輝度の設定変更を行うための上ボタンＵＢおよび下ボタンＤＢと、音量の設定変更を行うための右ボタンＲＢおよび左ボタンＬＢ）に対する操作に基づく設定変更が制限される非演出用ボタン制限期間に設定される。即ち、各種設定（輝度の設定、および音量の設定）を変更するために要する各種ボタン（非演出用ボタン）の操作（押下）回数を通常よりも増加させる（１回から２回に変更する）構成としている。このように構成することで、ボタン操作演出の実行中に中央ボタンＣＢを操作しようとした遊技者が誤って非演出用ボタンを押下してしまった場合に、遊技者の意に反して各種設定が変更されてしまうことを抑制することができると共に、操作に対応する演出態様が表示されなかったことにより、遊技者に対して操作の誤り（押下するボタンの種別を誤ったこと）を認識させることができる。よって、ボタン操作演出をより好適に実行することができる。また、操作有効期間の前後１秒間も非演出用ボタン制限期間とすることにより、ボタン操作演出が開始されることを察知して操作有効期間が始まる前からボタン操作を開始する遊技者や、操作有効期間が終了したことに気付かずに操作を継続し続ける遊技者が誤操作を行ってしまった場合にも、遊技者の意に反する設定変更が行われてしまうことを防止することができる。

【１６８７】

なお、本実施形態では、全ての発展が完了する前か後か（スーパーリーチの変動パターンの場合は、スーパーリーチ演出まで発展する前後）で、各文字態様の選択比率が可変するように構成している。即ち、図２２６に示した例において、スーパーリーチに発展する前（第１演出期間、および第２演出期間において実行される操作応援演出）では、発展の期待度が高い文字態様（例えば、ストライプ柄の文字態様）の選択割合が比較的高くなる一方で、大当たりの当否を示唆する文字態様（青文字、緑文字、赤文字等）の選択割合が比較的低くなる。これに対し、スーパーリーチに発展した後（第３演出期間において実行される操作応援演出）では、発展の期待度を示す文字態様の選択割合が低くなる一方で、大当たりの当否を示唆する文字態様の選択割合が比較的高くなる。これにより、変動表示における発展の段階毎に、遊技者が表示されることを期待する文字態様の種別を異ならせることができる。即ち、基本的には期待度の高いリーチ演出に発展する程、大当たりの期待度が高くなるので、リーチ演出の発展前や、ノーマルリーチ演出の実行中など、少ない発展の段階（期待度が低い段階）においては、発展の期待度が高くなる文字態様が表示されることを遊技者に期待させることができる。一方、大当たりの期待度が高まる段階（例えば、スーパーリーチ）まで発展した後は、大当たりの期待度が高くなる文字態様が表示されることを遊技者に期待させることができる。よって、操作応援演出という同一の表示態様の演出が実行されているにもかかわらず、リーチ演出の発展の段階に応じて表示されることを期待する文字態様の種別を異ならせることができるという、斬新な演出を実現することができる。

【１６８８】

なお、図２２６では、スーパーリーチの変動パターンに対して操作応援演出が設定された場合を例示して説明したが、その他の変動パターンにおける操作応援演出の実行タイミングについても簡単に説明すると、完全外れの変動パターンでは、変動停止の５秒前にのみ操作応援演出が実行される。即ち、リーチ演出に発展するか否かに遊技者が注目する期

間においてのみ、操作応援演出が実行される。また、ノーマルリーチの変動パターンに対して操作応援演出が設定された場合には、リーチ演出に発展する５秒前、および変動停止の５秒前にそれぞれ操作応援演出が実行される。即ち、リーチ演出に発展するか否かに遊技者が注目する期間と、スーパーリーチ演出に発展するか否かに注目する期間とに操作応援演出が実行される。更に、スペシャルリーチの変動パターンに対して操作応援演出が設定された場合には、リーチ演出に発展する５秒前、スーパーリーチ演出に発展する５秒前、スペシャルリーチ演出に発展する５秒前、および変動停止の５秒前にそれぞれ操作応援演出が実行される。

【１６８９】

このように、本第１１実施形態では、操作応援演出が設定されると、第３図柄が停止表示される可能性があるタイミング（より期待度の高いリーチ演出に発展する可能性があるタイミング）の５秒前となる毎に、４秒間の操作応援演出が実行される構成としている。この操作応援演出では、４秒間の演出期間の間に、遊技者が中央ボタンＣＢを押下する毎に、当該変動表示の終了時に大当たりが報知されることに対する期待度や、操作応援演出の終了後により期待度の高いリーチ演出に発展することに対する期待度を文字画像８１４の文字態様によって示唆する構成としている。このため、なるべく多くの示唆を確認することにより、大当たりとなるか否か、および発展するか否かについてより正確に予測したいと考える遊技者に対して、４秒間の演出期間の間に積極的に中央ボタンＣＢを操作させることができる。よって、遊技者の操作応援演出に対する参加意欲を向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６９０】

なお、本第１１実施形態では、遊技者の操作状況（操作の傾向）に応じて、各文字態様の選択率を可変させる構成としている。即ち、操作応援演出の実行中に積極的に中央ボタンＣＢに対する操作を行う傾向の遊技者であるかを判別して、その判別結果に応じて各文字態様の選択率を異ならせることが可能に構成している。これにより、積極的に押下を行う遊技者と、比較的押下回数が少ない遊技者とで、操作応援演出の実行中に示唆される期待度の差を少なくすることができるので、遊技者の押下の傾向によらず、文字態様の期待度をより適切に提供することができる。

【１６９１】

なお、本第１１実施形態では、第３図柄が停止表示される可能性があるタイミング（変動開始後１０秒経過時、３０秒経過時、６０秒経過時、および９０秒経過時）の５秒前から、操作応援演出を４秒間に渡って実行する構成としていたが、操作応援演出の実行タイミングは、これに限られるものではない。例えば、１の変動表示演出の演出期間の中で、擬似的に複数回の変動表示を実行する演出（所謂、擬似連演出）を実行することが可能なタイプのパチンコ機１０においては、次の擬似的な変動が実行され得るタイミングとなる所定期間（例えば、５秒）前から操作応援演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、擬似連の回数毎に、遊技者に対して異なる種別の文字態様が表示されることを期待させることができる。即ち、擬似連の回数が少ない（１回や２回）うちは、次の擬似連に発展する期待度が高くなる文字態様が表示されることを期待させることができる一方で、擬似連の回数が多くなり、大当たりか否かの報知が行われうる段階まで発展した後は、大当たりの期待度が高くなる文字態様が表示されることを期待させることができる。よって、操作応援演出の実行中に表示される文字画像８１４の文字態様により注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６９２】

本第１１実施形態では、操作応援演出が設定されると、第３図柄が停止表示される可能性があるタイミング（変動開始後１０秒経過時、３０秒経過時、６０秒経過時、および９０秒経過時）の５秒前となる毎に、操作応援演出を実行する構成としていたが、各タイミングにおいて必ず操作応援演出を実行する必要はなく、例えば、実行タイミングとなる毎に、抽選により操作応援演出を実行するか否かを決定する構成としてもよい。この場合に

おいて、大当たりとなるか否かや、発展するか否か等に応じて抽選確率を可変させる構成としてもよい。このように構成することで、操作応援演出が実行されるか否かについても注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１６９３】

次に、図２２７から図２３２を参照して、本第１１実施形態における変動表示演出の変動期間中に実行され得るミニキャラ予告演出について説明する。このミニキャラ予告演出は、第３図柄表示装置８１に表示されるキャラクタ（ミニキャラ）が所定の動作（アクション）を行う演出であり、普通図柄の通常状態において、Ｖチャレンジ小当たり（図２１４（ａ）～（ｃ）参照）となることを示唆するために実行される。即ち、変動期間中にミニキャラが最大で３段階のアクションを行う演出が実行され、３段階目のアクションまで実行されることによりＶチャレンジ小当たりが確定するという内容の演出が実行される。

【１６９４】

まず、図２２７（ａ），（ｂ）を参照して、ミニキャラ予告演出における１段階目のアクション（第１アクション）について説明する。変動表示の実行中にミニキャラ予告演出における１段階目のアクションが開始されると、まず、図２２７（ａ）に示した通り、ロボットを模したキャラクタ（ミニキャラ）ＭＣが第３図柄表示装置８１の表示画面における中央下方に出現する。第３図柄表示装置８１の表示画面の下方に出現したミニキャラＭＣは、その後、図２２７（ｂ）に示した通り、正面視右方向へと移動していき、そのまま表示画面外へとフェードアウトする。

【１６９５】

また、１段階目のアクションが終了して、ミニキャラＭＣが画面外へとフェードアウトしてから所定期間が経過した後で実行される２段階目のアクション（第２アクション）では、図２２８（ａ）に示した通り、ミニキャラＭＣが表示画面の右方向から表示画面に対してフェードインし、画面の右方向から左上方向へと飛び上がる態様のアクションが実行される。この２段階目のアクションでは、左上方向へと飛び上がったミニキャラが、表示画面の上方へとそのままフェードアウトしていく。

【１６９６】

更に、２段階目のアクションが終了してから所定期間が経過した後で実行される３段階目のアクション（第３アクション）では、図２２８（ｂ）に示した通り、表示画面の上方へとフェードアウトしていたミニキャラＭＣが、「Ｖチャレンジ」という文字が表示された看板を模した画像（Ｖチャレンジシンボル）と共に上方から表示画面内へとフェードインしてくる演出が実行される。この３段階目のアクションが実行されて、Ｖチャレンジシンボルが表示されることにより、遊技者に対してＶチャレンジ小当たりに当選したことを容易に理解させることができる。なお、この３段階目のアクション（第３アクション）が実行されると共に、第３図柄がＶチャレンジ小当たりを示す図柄の組合せ（図２２８（ｂ）の例では、「３」、「Ｖ」、「３」の組合せ）で停止表示される。

【１６９７】

次に、図２２９を参照して、ミニキャラ予告演出が実行された場合における第３図柄表示装置８１の表示態様の経時変化について説明する。図２２９は、ミニキャラ予告演出においてミニキャラＭＣが第３アクションまで実行する場合における、ミニキャラ予告演出の開始時を起点としたミニキャラＭＣの表示態様の経時変化を示した図である。図２２９に示した通り、ミニキャラ予告演出が開始されると、まず、ミニキャラＭＣが表示画面の中央下部に出現して右方向へと移動する第１アクション（図２２７（ａ），（ｂ）参照）を行う。この第１アクションは、５秒間継続し、５秒が経過した時点でミニキャラＭＣが画面外へとフェードアウトした状態となる。このミニキャラＭＣが画面外へとフェードアウトした状態の期間（ミニキャラ不在期間）は、５秒間～１０秒間の間継続する。不在期間の長さは、変動種別（特別図柄の抽選結果、および変動期間の長さ等）に応じて抽選により決定される。

【１６９８】

また、図２２９に示した通り、設定されたミニキャラ不在期間が経過すると、ミニキャラＭＣが表示画面の右方向から左上方向へと飛び上がる第２アクションが実行される。この第２アクションは３秒間継続し、３秒間が経過した時点でミニキャラＭＣが画面外へとフェードアウトした状態となる。ミニキャラがフェードアウトした後のミニキャラ不在期間は４秒間～９秒間の間継続し、設定されたミニキャラ不在期間が経過すると、ミニキャラＭＣがＶチャレンジシンボルと共に表示画面内に落下する第３アクションが実行される。第３アクションが実行されることにより、Ｖチャレンジ小当たりの当選が確定するため、ミニキャラ予告演出が開始される毎に、第３アクションまで予告演出が継続することを遊技者に期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１６９９】

なお、本第１１実施形態では、ミニキャラ不在期間の長さを可変させることにより、ミニキャラＭＣが行う各種アクション（第１～第３アクション）の実行タイミングを異ならせる構成としている。また、ミニキャラ予告演出が設定された変動表示において、第３アクションまで発展することなく変動表示が終了する場合には、必ず、変動停止のタイミングがミニキャラ不在期間となるように設定する構成としている。これにより、ミニキャラＭＣが表示画面内においてアクションを行っている途中で変動表示が終了されてしまうことを防止（抑制）することができる。よって、より好適な表示演出を提供することができる。また、ミニキャラＭＣがアクションを行っている途中で変動表示が終了されることを抑制する構成とすることにより、ミニキャラＭＣのアクション開始のタイミングによっては、より期待度の高いリーチ演出に発展することを、発展に係る演出が実行されるよりも前に予め知ることができる遊技性を提供することができる。即ち、リーチ演出に発展する可能性がある変動開始から１０秒経過時の直前（例えば、２秒前）にミニキャラＭＣがアクションを開始した場合には、ミニキャラＭＣのアクションが変動開始後１０秒経過時をまたいで実行されそうだと遊技者に対して認識させることができる。１０秒をまたぐということは、１０秒経過時点において図柄が停止されて変動表示が終了されることがないということを意味するため、ミニキャラＭＣのアクションが発生した段階で、リーチ演出に発展することを遊技者に間接的に理解させることができる。よって、ミニキャラＭＣ自体のアクションの内容だけでなく、ミニキャラＭＣがアクションを開始する際の第３図柄の変動表示の状況にも注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１７００】

次に、図２３０から図２３１を参照して、第３図柄の変動表示の状況と、ミニキャラＭＣのアクションの状況との対応関係について説明する。本第１１実施形態では、ミニキャラ予告演出における各アクションの実行期間として、低期待度、中期待度、および高期待度の３種類の実行期間が設定されている。即ち、ミニキャラＭＣのアクション自体は共通としておき、ミニキャラＭＣがアクションを行う期間のみを異ならせることでＶチャレンジ小当たりとなることに対する期待度を示唆する構成としている。このように構成することで、ミニキャラ予告演出に要する画像データを最低限にすることができるので、表示制御装置１１４の記憶容量を削減することができる。

【１７０１】

まず、図２３０（ａ）を参照して、長外れの変動パターンに対してミニキャラ予告演出が設定された場合における、ミニキャラＭＣのアクションの期間と、第３図柄の変動時間（変動期間）との対応関係について説明する。図２３０（ａ）に示した通り、長外れの変動パターンに対してミニキャラ予告演出が設定された場合には、必ず、変動開始から５秒経過時点で第１アクションが開始され、外れ図柄停止時に第１アクションが終了される。長外れの変動パターンにおいて第１アクションが実行され得る構成とすることにより、長外れの変動パターンにおいてもＶチャレンジ小当たりとなることに対する期待感を遊技者に抱かせることができる。

【１７０２】

次に、図２３０（ｂ）～図２３１を参照して、ノーマルリーチの変動パターンに対してミニキャラ予告演出が設定された場合における変動時間とミニキャラＭＣのアクションの期間との対応関係について説明する。図２３０（ｂ）は、ノーマルリーチ外れ（通常小当たり含む）の変動パターンに対して、低期待度のアクションタイミングのミニキャラ予告演出が設定された場合を示した図である。図２３０（ｂ）に示した通り、低期待度のミニキャラ予告演出が設定された場合、変動開始から５秒経過時に第１アクションが実行される。即ち、第１アクションの実行期間として、長外れの変動パターンと同一の実行期間が設定される。よって、第１アクションが実行された段階では、遊技者の期待感をさほど向上させることはない。また、図２３０（ｂ）に示した通り、変動開始から２０秒が経過すると、第２アクションが実行される。この第２アクションは、上述した通り、３秒間の間継続する。第２アクションが終了すると、外れ図柄が停止する（変動期間が終了する）までの間、ミニキャラ不在期間に設定される。この低期待度のアクションタイミングは、Ｖチャレンジ小当たりとは異なる抽選結果となった場合に、他の期待度（中期待度、および高期待度）のアクションタイミングよりも高い割合で選択される。よって、アクションのタイミングを確認した遊技者に対して、Ｖチャレンジの期待度がさほど高くないということを認識させることができるので、期待度を適切に認識させることができる。

【１７０３】

また、図２３０（ｃ）は、ノーマルリーチ小当たり（Ｖチャレンジ小当たり）の変動パターンに対して低期待度のアクションタイミングのミニキャラ予告演出が設定された場合を示した図である。図２３０（ｃ）に示した通り、Ｖチャレンジ小当たりの抽選結果に対応するノーマルリーチの変動パターンに対して低期待度のアクションタイミングのミニキャラ予告演出が設定されると、第１アクション、および第２アクションが、ノーマルリーチ外れの場合（図２３０（ｂ）参照）と同一の期間で実行される。即ち、変動開始後５秒経過時に第１アクションが実行され、２０秒経過時に第２アクションが実行される。そして、図２３０（ｃ）に示した通り、ノーマルリーチ小当たりの変動パターンの開始から２７秒間が経過すると、第３アクションが実行されてＶチャレンジ小当たりの当選が報知される。即ち、変動開始後２７秒が経過するまでの間は、少なくともミニキャラＭＣのアクションタイミングが全く同一となるように構成されている。よって、ミニキャラＭＣのアクションの内容から、低期待度用のミニキャラ予告演出が設定されたノーマルリーチ外れの変動パターンであるか、ノーマルリーチ小当たりの変動パターンであるのかを見分けることが困難（不可能）となるので、第３アクションによってＶチャレンジ小当たりが報知された場合に、遊技者に対してより大きな喜びや驚きを与えることができる。

【１７０４】

図２３１（ａ）は、ノーマルリーチ外れ（通常小当たり含む）の変動パターンに対して中期待度のアクションタイミングのミニキャラ予告演出が設定された場合を示した図である。図２３１（ａ）に示した通り、中期待度のミニキャラ予告演出が設定された場合、変動開始から１０秒経過時に第１アクションが実行される。即ち、リーチ演出に発展した直後に第１アクションが実行される。この第１アクションは、変動開始後１５秒経過時まで継続し、１５秒経過後はミニキャラ不在期間となる。そして、図２３１（ａ）に示した通り、変動開始から２０秒間が経過した時点で第２アクションが実行される。第２アクションは変動開始後２３秒経過時まで実行され、その後は変動終了までミニキャラ不在期間に設定される。

【１７０５】

図２３１（ｂ）は、ノーマルリーチ小当たり（Ｖチャレンジ小当たりに限る）の変動パターンに対して中期待度のアクションタイミングが設定された場合を示した図である。図２３１（ｂ）に示した通り、ノーマルリーチ小当たりの変動パターンに対して中期待度のアクションタイミングが設定された場合には、第１アクション、および第２アクションが、ノーマルリーチ外れの場合（図２３１（ａ）参照）と同一の期間で実行される。即ち、変動開始後１０秒経過時に第１アクションが実行され、２０秒経過時に第２アクションが実行される。そして、図２３１（ｂ）に示した通り、ノーマルリーチ小当たりの変動パタ

ーンの開始から２７秒間が経過すると、第３アクションが実行されてＶチャレンジ小当たりの当選が報知される。即ち、低期待度のアクションタイミングと同様に、変動開始後２７秒が経過するまでの間は、少なくともミニキャラＭＣのアクションタイミングが全く同一となるように構成されている。よって、ミニキャラＭＣのアクションの内容から、中期待度用のミニキャラ予告演出が設定されたノーマルリーチ外れの変動パターンであるか、ノーマルリーチ小当たりの変動パターンであるのかを見分けることが困難（不可能）となるので、第３アクションによってＶチャレンジ小当たりが報知された場合に、遊技者に対してより大きな喜びや驚きを与えることができる。

【１７０６】

また、中期待度のアクションタイミングが設定された場合、長外れの変動パターンにミニキャラ予告演出が設定される場合（図２３０（ａ）参照）とは明らかに異なるタイミング（リーチ演出に発展した後）で第１アクションが実行されるので、遊技者に対してより期待度の高い変動表示演出であることを期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１７０７】

図２３１（ｃ）は、ノーマルリーチ外れ（通常小当たり含む）の変動パターンに対して高期待度用のアクションタイミングが設定された場合を示した図である。図２３１（ｃ）に示した通り、高期待度用のアクションタイミングが設定されると、変動開始から８秒経過時に第１アクションが開始される。即ち、リーチ演出に発展する前で、且つ、低期待度用の第１アクションのタイミングよりも遅いタイミングで第１アクションが開始される。これにより、通常時に比較的発生し易い低期待度用の第１アクションとは異なるアクションタイミングが設定されたことを遊技者に対して実感させることができる。よって、Ｖチャレンジ小当たりに対する期待感を高めることができる。また、上述した通り、第１アクションは５秒間継続するので、リーチ演出に発展するタイミングをまたいで第１アクションが実行されることになる。よって、第１アクションの進行状況と、第３図柄の変動表示の態様とを比較して確認した遊技者に対して、リーチ演出が発生するか否かが確定するタイミングよりも第１アクションの終了タイミングの方が後になりそうだと感じさせることができる。ここで、上述した通り、本第１１実施形態では、ミニキャラＭＣのアクションの途中で変動表示が終了することはない。よって、この仕様を理解して遊技を行っている遊技者に対して、リーチ演出の発生タイミングになるよりも前に、リーチ演出が発生することを察知させることができる。従って、変動表示の進行状況と、ミニキャラＭＣのアクションの進行状況とを比較しながら遊技を行うという斬新な楽しみ方を遊技者に対して提供することができる。

【１７０８】

また、図２３１（ｃ）に示した通り、第１アクションが終了する変動開始後１３秒経過時点から、変動開始後２０秒経過時点までの間の７秒間は、ミニキャラ不在期間に設定される。そして、変動開始後２０秒経過時点で３秒間の第２アクションが実行され、以降は変動終了までミニキャラ不在期間に設定される。

【１７０９】

また、図２３１（ｄ）に示した通り、ノーマルリーチ小当たり（Ｖチャレンジ小当たり）の変動パターンに対して高期待度用のアクションタイミングのミニキャラ予告演出が設定されると、第１アクション、および第２アクションがノーマルリーチ外れの場合と同一の期間で実行される。即ち、変動開始後２７秒が経過するまでの間は、少なくともミニキャラＭＣのアクションタイミングが全く同一となるように構成されている。よって、ミニキャラＭＣのアクションの内容から、低期待度用のミニキャラ予告演出が設定されたノーマルリーチ外れの変動パターンであるか、ノーマルリーチ小当たりの変動パターンであるのかを見分けることが困難（不可能）となるので、第３アクションによってＶチャレンジ小当たりが報知された場合に、遊技者に対してより大きな喜びや驚きを与えることができる。

【１７１０】

高期待度用のアクションタイミングは、特別図柄の抽選でＶチャレンジ小当たりとなった場合に設定される割合が比較的高く、且つ、外れの場合に設定される割合が極めて低くなるため、ミニキャラＭＣのアクションのタイミングから高期待度用のアクションであると判断した遊技者に対して、Ｖチャレンジ小当たりとなることに対する大きな期待感を抱かせることができる。よって、ミニキャラＭＣのアクションの内容だけでなく、アクションが開始されるタイミングにも注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１７１１】

なお、図示については省略したが、変動時間が６０秒間のスーパーリーチの変動パターンや、変動時間が９０秒間のスペシャルリーチの変動パターンについても、低期待度用、中期待度用、および高期待度用のアクションタイミングが規定されている。スーパーリーチおよびスペシャルリーチの場合にも、基本的にはノーマルリーチの場合と同様であり、低期待度のアクションタイミングでは、第１アクションがリーチ演出における最後の発展タイミングの直前にアクションが終了するように構成されている。即ち、スーパーリーチの変動パターンであれば、スーパーリーチに発展する直前（即ち、変動開始後３０秒経過時）に第１アクションが終了するように第１アクションが実行され、スペシャルリーチの変動パターンであれば、スペシャルリーチに発展する直前（即ち、変動開始後６０秒経過時）に第１アクションが終了するように第１アクションが実行される。また、中期待度用のアクションタイミングでは、リーチ演出における最後の発展タイミングの直後に第１アクションが開始されるように構成されており、高期待度用のアクションタイミングでは、リーチ演出における最後の発展タイミングをまたいで第１アクションが実行されるように構成されている。

【１７１２】

このように、本第１１実施形態では、Ｖチャレンジの実行を示唆する演出の一種として、ミニキャラ予告演出を実行可能に構成している。このミニキャラ予告演出では、ミニキャラＭＣが第１から第３の全てのアクションを完了することによりＶチャレンジが実行されることを遊技者に報知する演出態様となっている。また、ミニキャラ予告演出には、Ｖチャレンジが実行される期待度が異なる複数の種別（低期待度、中期待度、および高期待度）が設けられており、ミニキャラＭＣのアクションの内容自体は同一であるが、アクションが実行されるタイミングが期待度毎に異なって構成されている。これにより、ミニキャラＭＣのアクションを表示させるために用いる画像データ自体は共通化することができるので、表示制御装置１１４のキャラクタＲＯＭ２３４の記憶容量を削減することができる。更に、ミニキャラ予告演出が設定された変動表示において、高期待度用のアクションタイミングが設定された場合、より期待度の高いリーチ演出に発展するタイミングをまたいで第１アクションが実行される。よって、第１アクションの進行状況と、第３図柄の変動表示の態様とを比較して確認した遊技者に対して、より期待度の高いリーチ演出に発展するか否かが確定するタイミングよりも第１アクションの終了タイミングの方が後になりそうだと感じさせることができる。ここで、上述した通り、本第１１実施形態では、ミニキャラＭＣのアクションの途中で変動表示が終了することはない。よって、この仕様を理解して遊技を行っている遊技者に対して、実際に演出が発展するタイミングになるよりも前に、発展することを察知させることができる。従って、変動表示の進行状況と、ミニキャラＭＣのアクションの進行状況とを比較しながら遊技を行うという斬新な楽しみ方を遊技者に対して提供することができる。

【１７１３】

次に、図２３２を参照して、本第１１実施形態における普通図柄の時短状態において実行される中央ルート示唆演出について説明する。この中央ルート示唆演出は、基本的に、遊技球が抽選装置６７５５へと入球した場合に振分回転体６７５５ｆへと振り分けられる（中央ルートを遊技球が流下する）可能性が高い（振分回転体６７５５ｆへと振り分けられ易くなる）期間（図２１５参照）を示唆する演出である。上述した通り、振分回転体６７５５ｆへと到達した遊技球は、振分回転体６７５５ｆに設けられている６つの入球口（

中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３、中央アウト口６７５５ｆｏ１～６７５５ｆｏ３のいずれか）へと入球する（図２１２参照）。これら６つの入球口のうち、中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３のいずれかへと遊技球が入球した場合は、最も有利な「大当たりＩ１４」に当選する。即ち、ラウンド数が多く、且つ、大当たり終了後に再度普通図柄の時短状態が設定されるので、中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３へと遊技球が入球した場合に、遊技者に対して大きな満足感を抱かせることができる。一方、上述した通り、中央アウト口６７５５ｆｏ１～６７５５ｆｏ３へと入球した場合には、遊技者に対して何らの特典も付与されない状態となる。よって、振分回転体６７５５ｆへと遊技球が振り分けられてからいずれかの入球口へと振り分けられるまでの間は、遊技者にとって最も期待感が高まる期間の一種である。従って、中央ルート示唆演出により振分回転体６７５５へと遊技球が振り分けられ易い（中央ルートを流下し易い）タイミングを示唆する構成とすることにより、中央ルート示唆演出が実行されている間に遊技球を抽選装置６７５５へと入球させたいと遊技者に願わせる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１７１４】

図２３２（ａ），（ｂ）は、時短状態において小当たりが実行された場合における、第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。図２３２（ａ）は、上開閉扉６７５５ｂＵが開放されている間（Ｖ不可期間やＶ入賞率１００％期間）における表示態様の一例を示しており、図２３２（ｂ）は、上開閉扉６７５５ｂＵが閉鎖されている間（Ｖ入賞５０％期間）における表示態様の一例を示している。図２３２（ａ）に示した通り、時短状態における小当たり遊技の実行中は、小領域Ｄｓ２に対して少年のキャラクタ７１０が表示されると共に、小領域Ｄｓ３において、「右打ち！」という文字と、右側を向いた矢印を模した画像とが表示される。これらの表示内容により、小当たり遊技の実行中に右打ちを行うことで小当たり用アタッカー６７５５ａへと遊技球を入球させ、Ｖ入賞を狙うことができるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、主表示領域Ｄｍにおいて、小当たりを示す停止図柄が表示され続ける。これにより、小当たり遊技の実行中であることを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、小領域Ｄｓ１の表示内容については、通常時と同一である。即ち、保留図柄が表示されるのみであるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【１７１５】

図２３２（ｂ）は、上開放扉６７５５ｂＵが閉鎖されている間（Ｖ入賞率５０％期間）における表示態様の一例を示している。図２３２（ｂ）に示した通り、小領域Ｄｓ２に表示されている少年のキャラクタ７１０の周囲が発光した（オーラを纏った）見た目の態様に変更される。この小領域Ｄｓ２の表示態様の変更により、遊技球が抽選装置６７５５へと入球することで中央ルートへと振り分けられる（１／２の割合で最も有利な大当たりＩ１４に当選する状況となる）ということを容易に認識させることができる。よって、時短状態において小当たりとなった場合には、少年のキャラクタ７１０がオーラを纏った（発光した）表示態様となっている間に遊技球が抽選装置６７５５へと入球するか否かについて、より注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１７１６】

なお、本第１１実施形態では、中央ルートへと振り分けられることが無い期間においても、中央ルート示唆演出を実行される可能性がある。具体的には、小当たりＨ１４～Ｊ１４のいずれか（即ち、Ｖ入賞が発生した場合に１０ラウンド時短大当たりとなる小当たり種別）となった場合におけるＶ入賞率１００％期間においても、所定の割合（例えば、４０％の割合）で中央ルート示唆演出を実行する構成としている。これにより、中央ルート示唆演出が発生している間に遊技球を抽選装置６７５５へと入球させたにもかかわらず、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと遊技球が誘導されて、且つ、大当たり後に時短状態に継続するという、通常とは異なる挙動（振分回転体６７５５ｆへと振り分けられる挙動）を実現することができる。よって、遊技者に対して大きな驚きと、喜びとを与えることができる

ので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【１７１７】
ここで、上述した通り、中央ルート示唆演出は、小当たり開始後１秒以内に設定されるＶ入賞率５０％期間、若しくはＶ入賞率１００％期間に同期して実行される演出であるため、演出時間は０．２秒間となる（図２１５参照）。よって、中央ルート示唆演出が発生したことを視認してから遊技球を発射したとしても、演出が終了するまでの間に抽選装置６７５５へと遊技球を到達させることは不可能（困難）となる。これにより、普通図柄の時短状態において、中央ルート示唆演出が発生している間に抽選装置６７５５へと遊技球を入球させることを狙う変則的な遊技方法を成り立たなくすることができるので、ホールに対して不測の不利益を与えてしまうことを抑制することができる。また、中央ルート示唆演出を視認してから遊技球を発射しても、演出の実行期間中に抽選装置６７５５へと遊技球を入球させることが不可能な仕様とすることにより、既に発射した遊技球が抽選装置６７５５に入球するタイミングで、中央ルート示唆演出が発生することを期待させる遊技性を実現することができる。つまり、抽選装置６７５５へと入球した遊技球の流下経路だけでなく、抽選装置６７５５へと入球する時点の演出状況にも注目して遊技を行わせることができる。言い換えれば、中央ルート示唆演出の発生状況と、抽選装置６７５５に対する遊技球の入球タイミングとを比較して、遊技球の流下経路を予め遊技者に把握させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【１７１８】
このように、本第１１実施形態では、普通図柄の時短状態において小当たりに当選した場合に、Ｖ入賞率５０％期間（振分回転体６７５５ｆへと遊技球が誘導され易い期間）であることを遊技者に示唆するための中央ルート示唆演出を実行する構成としている。このように構成することで、遊技球が抽選装置６７５５の内部へと入球した遊技球がいずれかの入球口へと入球するまでの間の流下経路だけでなく、遊技球が抽選装置６７５５へと入球する際の演出状況にも注目して遊技を行わせることができる。即ち、抽選装置６７５５へと遊技球が入球するタイミングと、小領域Ｄｓ２において実行される中央ルート示唆演出の状況とを比較して中央ルートを流下する（振分回転体６７５５ｆへと遊技球が振り分けられる）期待度を遊技者に予測させるという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。この挙動から、中央ルート示唆演出は、演出発生中に抽選装置６７５５へと入球した遊技球によってＶ入賞が発生した場合に、大当たり終了後の時短状態が確定する（演出が発生していない状況で入球した遊技球によりＶ入賞が発生した場合よりも時短状態が設定され易くなる）演出とも言える。
【１７１９】
なお、本第１１実施形態では、中央ルート示唆演出によって中央ルートに振り分けられる可能性が高い入球タイミングを報知する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、中央ルート示唆演出の表示態様に複数の種別を設ける構成とし、表示態様に応じて中央ルートに振り分けられる期待度を異ならせるように構成してもよい。このように構成することで、中央ルート示唆演出が実行されている期間だけでなく、中央ルート示唆演出の表示態様にも注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【１７２０】
本第１１実施形態では、中央ルート示唆演出を、Ｖ入賞率５０％期間、若しくはＶ入賞率１００％期間に同期して実行する構成としたが、これに限られるものではない。例えば、抽選装置６７５５へと入球してから上開閉扉６７５５ｂＵ（下開閉扉６７５５ｂＤ）へと遊技球が到達するまでの間のタイムラグを加味して中央ルート示唆演出の実行タイミングを設定する（例えば、期間が開始される０．１秒前から、期間が終了する０．１秒前までの間を実行期間に設定する）構成としてもよい。このように構成することで、中央ルート示唆演出が実行されている間に抽選装置６７５５へと遊技球が入球したにもかかわらず

、振分回転体６７５５ｆ（若しくは右Ｖ入賞口６７５５ｂＶ）へと遊技球が流下しない状況が発生し、遊技者に不満感を抱かせてしまったり、中央ルート示唆演出の意味が理解し難くなってしまったりすることを防止（抑制）することができる。

【１７２１】

＜第１１実施形態の電気的構成＞

次に、図２３３（ａ）を参照して、本第１１実施形態における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の構成について説明する。図２３３（ａ）は、本第１１実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図２３３（ａ）に示した通り、本第１１実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成は、第１０実施形態（および第８実施形態）におけるＲＯＭ２２２の構成（図１９５（ａ）参照）に対して、文字態様選択テーブル２２２ｆａと、ミニキャラ演出選択テーブル２２２ｆｂと、小当たり時演出選択テーブル２２２ｆｃとが追加されている点で相違している。

【１７２２】

文字態様選択テーブル２２２ｆａは、操作応援演出（図２２４（ｂ）参照）の実行中において、中央ボタンＣＢを遊技者が押下（操作）した場合に表示される文字画像８１４の文字態様を決定するためのデータが規定されているデータテーブルである。詳細については、図２３４および図２３５を参照して後述するが、この文字態様選択テーブル２２２ｆａは、操作応援演出の実行中において中央ボタンＣＢが操作された場合に、特別図柄の抽選結果や遊技者の中央ボタンＣＢに対する操作状況等に応じた文字態様を選択するために参照される（図２４５のＳ４０６０９参照）。

【１７２３】

ミニキャラ演出選択テーブル２２２ｆｂは、ミニキャラ予告演出（図２２７および図２２８参照）においてミニキャラＭＣにより実行されるアクションのタイミングを決定するためのデータが規定されているデータテーブルである。詳細については図２３６および図２３７を参照して後述するが、このミニキャラ演出選択テーブル２２２ｆｂは、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドに基づく変動表示の実行を設定する際に参照され、ミニキャラ予告演出の有無、および予告演出により示唆する期待度（ミニキャラＭＣのアクションのタイミング）を決定するために参照される（図２５４のＳ４１３０７参照）。

【１７２４】

小当たり時演出選択テーブル２２２ｆｃは、普通図柄の時短状態において小当たりとなった場合に、中央ルート示唆演出（図２３２（ｂ）参照）の実行有無、および実行タイミングを決定するためのデータが規定されているデータテーブルである。詳細については図２３８を参照して後述するが、この小当たり時演出選択テーブル２２２ｆｃは、小当たりの開始時（主制御装置１１０から、小当たり種別を示す小当たり種別コマンドを受信した場合）に参照されて、小当たり種別に応じて中央ルート示唆演出の実行有無、および実行タイミングが決定される（図２５０のＳ４１００４，Ｓ４１００５参照）。

【１７２５】

次に、図２３４および図２３５を参照して、文字態様選択テーブル２２２ｆａの詳細について説明する。この文字態様選択テーブル２２２ｆａは、上述した通り、操作応援演出（図２２４（ｂ）参照）の実行中において、中央ボタンＣＢを遊技者が押下（操作）した場合に表示される文字画像８１４の文字態様を決定するために参照されるデータテーブルである。

【１７２６】

図２３４（ａ）は、文字態様選択テーブル２２２ｆａの規定内容を示したブロック図である。図２３４（ａ）に示した通り、文字態様選択テーブル２２２ｆａは、大当たりに対応する変動表示（変動演出）の実行中であり、且つ、リーチ演出における最後の発展タイミングよりも前に実行された操作応援演出において文字態様を選択するために参照される当たり（発展完了前）用テーブル２２２ｆａ１と、大当たりに対応する変動表示（変動演出）の実行中であり、且つ、リーチ演出における最後の発展タイミングよりも後に実行さ

れた操作応援演出において文字態様を選択するために参照される当たり（発展完了後）用テーブル２２２ｆａ２と、外れに対応する変動表示（変動演出）の実行中であり、且つ、リーチ演出における最後の発展タイミングよりも前に実行された操作応援演出において文字態様を選択するために参照される外れ（発展完了前）用テーブル２２２ｆａ３と、外れに対応する変動表示（変動演出）の実行中であり、且つ、リーチ演出における最後の発展タイミングよりも後に実行された操作応援演出において文字態様を選択するために参照される外れ（発展完了後）用テーブル２２２ｆａ４と、で構成されている。

【１７２７】

まず、図２３４（ｂ）を参照して、当たり（発展完了前）用テーブル２２２ｆａ１の詳細について説明する。図２３４（ｂ）は、当たり（発展完了前）用テーブル２２２ｆａ１の規定内容を示した図である。図２３４（ｂ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値の範囲毎に、当たり（発展完了前）用テーブル２２２ｆａ１には、操作応援演出において文字画像８１４に設定され得る６種類の文字態様がそれぞれ対応付けて規定されている。また、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値は、遊技者の操作状況（操作応援演出に対する参加状況）に応じて異なる範囲が規定されている。操作頻度が少ない遊技者が遊技を行っている場合（操作応援演出が設定された前回の変動表示における各操作応援演出の操作回数の平均が５回以下である場合）には、図２３４（ｂ）における「操作頻度少」に対応する規定内容が参照され、操作頻度が中程度の遊技者が遊技を行っている場合（操作応援演出が設定された前回の変動表示における各操作応援演出の操作回数の平均が６回以上、９回以下である場合）には、図２３４（ｂ）における「操作頻度中」に対応する規定内容が参照され、操作頻度が高い遊技者が遊技を行っている場合（操作応援演出が設定された前回の変動表示における各操作応援演出の操作回数の平均が１０回以上である場合）には、図２３４（ｂ）における「操作頻度多」に対応する規定内容が参照される。

【１７２８】

図２３４（ｂ）に示した通り、操作頻度が少ない遊技者に対応する規定内容として、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～１９９」の範囲に対して、文字態様として「白」が対応付けて規定されている（図２３４（ｂ）の２２２ｆａ１ａ）。演出抽選カウンタ２２３ｅａは、「０～９９９」の１０００個の値を取り得るので、大当たりに対応する変動演出における最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、中央ボタンＣＢを遊技者が操作した場合、２０％（２００／１０００）の割合で白文字の文字画像８１４が表示される。

【１７２９】

また、図２３４（ｂ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「２００～４４９」の範囲に対して、文字態様として「青」が対応付けて規定されている（図２３４（ｂ）の２２２ｆａ１ｂ）。よって、大当たりに対応する変動演出における最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、中央ボタンＣＢを遊技者が操作した場合、２５％（２５０／１０００）の割合で青文字の文字画像８１４が表示される。また、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「４５０～４７９」の範囲に対して、文字態様として「緑」が対応付けて規定されている（図２３４（ｂ）の２２２ｆａ１ｃ）。よって、大当たりに対応する変動演出における最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、中央ボタンＣＢを遊技者が操作した場合、３％（３０／１０００）の割合で緑文字の文字画像８１４が表示される。また、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「４８０～４９９」の範囲に対して、文字態様として「赤」が対応付けて規定されている（図２３４（ｂ）の２２２ｆａ１ｄ）。よって、大当たりに対応する変動演出における最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、中央ボタンＣＢを遊技者が操作した場合、２％（２０／１０００）の割合で赤文字の文字画像８１４が表示される。

【１７３０】

また、図２３４（ｂ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「５００～９４９」の範囲に対して、文字態様として「ストライプ（黒）」が対応付けて規定されている（図２３４（ｂ）の２２２ｆａ１ｅ）。よって、大当たりに対応する変動演出における

最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、中央ボタンＣＢを遊技者が操作した場合、４５％（４５０／１０００）の割合で黒のストライプ柄の文字画像８１４が表示される。また、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「９５０～９９９」の範囲に対して、文字態様として「ストライプ（赤）」が対応付けて規定されている（図２３４（ｂ）の２２２ｆａ１ｆ）。よって、大当たりに対応する変動演出における最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、中央ボタンＣＢを遊技者が操作した場合、５％（５０／１０００）の割合で赤のストライプ柄の文字画像８１４が表示される。

【１７３１】

このように、大当たりに対応する変動演出における最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、操作頻度が少ない（１の操作応援演出における平均の操作回数が５回以下）遊技者が中央ボタンＣＢを操作した場合、１／２の割合で、発展の期待度が高くなる黒若しくは赤のストライプ柄の文字態様が設定される。また、詳細については後述するが、当たりとなる期待度が高くなる種別の文字態様（緑文字や赤文字）が、外れの場合よりも高い割合で設定される。よって、発展する期待度が高い文字態様（黒のストライプ柄や赤のストライプ柄）が選択された場合に、遊技者に対してより期待度の高いリーチ演出に発展することを期待させることができる。また、当たりとなる期待度が高くなる種別の文字態様（緑文字や赤文字）が選択された場合に、大当たりとなることに対する期待感を高めることができる。なお、赤ストライプ柄に関しては、リーチ演出における最後の発展が完了した後に実行される操作応援演出においては表示され得ないように構成している。つまり、赤ストライプ柄の文字画像８１４が表示された時点で、現状のリーチ演出の段階よりも期待度の高い演出に発展することが確定する。

【１７３２】

一方、操作頻度が中程度の遊技者（１の操作応援演出における平均の操作回数が６回以上、９回以下）に対応する規定内容として、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～５７９」の範囲に対して、文字態様として「白」が対応付けて規定されている（図２３４（ｂ）の２２２ｆａ１ａ）。よって、大当たりに対応する変動演出における最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、中央ボタンＣＢを遊技者が操作した場合５８％（５８０／１０００）の割合で白文字の文字画像８１４が表示される。また、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「５８０～７７９」の範囲に対して、文字態様として「青」が対応付けて規定されている（図２３４（ｂ）の２２２ｆａ１ｂ）。よって、大当たりに対応する変動演出における最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、中央ボタンＣＢを遊技者が操作した場合、２０％（２００／１０００）の割合で青文字の文字画像８１４が表示される。また、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「７８０～７９１」の範囲に対して、文字態様として「緑」が対応付けて規定されている（図２３４（ｂ）の２２２ｆａ１ｃ）。よって、大当たりに対応する変動演出における最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、中央ボタンＣＢを遊技者が操作した場合、１．２％（１２／１０００）の割合で緑文字の文字画像８１４が表示される。また、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「７９２～７９９」の範囲に対して、文字態様として「赤」が対応付けて規定されている（図２３４（ｂ）の２２２ｆａ１ｄ）。よって、大当たりに対応する変動演出における最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、中央ボタンＣＢを遊技者が操作した場合、０．８％（８／１０００）の割合で赤文字の文字画像８１４が表示される。

【１７３３】

また、図２３４（ｂ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「８００～９７９」の範囲に対して、文字態様として「ストライプ（黒）」が対応付けて規定されている（図２３４（ｂ）の２２２ｆａ１ｅ）。よって、大当たりに対応する変動演出における最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、中央ボタンＣＢを遊技者が操作した場合、１８％（１８０／１０００）の割合で黒のストライプ柄の文字画像８１４が表示される。また、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「９８０～９９９」の範

囲に対して、文字態様として「ストライプ（赤）」が対応付けて規定されている（図２３４（ｂ）の２２２ｆａ１ｆ）。よって、大当たりに対応する変動演出における最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、中央ボタンＣＢを遊技者が操作した場合、２％（２０／１０００）の割合で赤のストライプ柄の文字画像８１４が表示される。

【１７３４】

このように、操作頻度が中程度（平均の操作回数が６回以上、９回以下）の場合は、操作頻度が少ない（平均の操作回数が５回以下）場合に比較して、大当たりの期待度が高い文字態様（緑文字、赤文字）や、発展に対する期待度が高い文字態様（黒のストライプ柄や赤のストライプ柄）の選択割合が低くなっている。このように構成することで、操作の傾向によらず各文字態様の選択割合を共通とした場合に比べて、操作回数の傾向が異なる遊技者が遊技を行った場合でも、１の操作応援演出において大当たりおよび発展の期待度が高い文字態様が表示される回数の差を少なくすることができる。よって、操作の傾向によらず、好適に演出を設定することができる。

【１７３５】

一方、操作頻度が多い遊技者（１の操作応援演出における平均の操作回数が１０回以上）に対応する規定内容として、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～７９９」の範囲に対して、文字態様として「白」が対応付けて規定されている（図２３４（ｂ）の２２２ｆａ１ａ）。よって、大当たりに対応する変動演出における最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、中央ボタンＣＢを遊技者が操作した場合８０％（８００／１０００）の割合で白文字の文字画像８１４が表示される。また、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「８００～８８９」の範囲に対して、文字態様として「青」が対応付けて規定されている（図２３４（ｂ）の２２２ｆａ１ｂ）。よって、大当たりに対応する変動演出における最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、中央ボタンＣＢを遊技者が操作した場合、９％（９０／１０００）の割合で青文字の文字画像８１４が表示される。また、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「８９０～８９５」の範囲に対して、文字態様として「緑」が対応付けて規定されている（図２３４（ｂ）の２２２ｆａ１ｃ）。よって、大当たりに対応する変動演出における最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、中央ボタンＣＢを遊技者が操作した場合、０．６％（６／１０００）の割合で緑文字の文字画像８１４が表示される。また、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「８９６～８９９」の範囲に対して、文字態様として「赤」が対応付けて規定されている（図２３４（ｂ）の２２２ｆａ１ｄ）。よって、大当たりに対応する変動演出における最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、中央ボタンＣＢを遊技者が操作した場合、０．４％（４／１０００）の割合で赤文字の文字画像８１４が表示される。

【１７３６】

また、図２３４（ｂ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「９００～９８９」の範囲に対して、文字態様として「ストライプ（黒）」が対応付けて規定されている（図２３４（ｂ）の２２２ｆａ１ｅ）。よって、大当たりに対応する変動演出における最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、中央ボタンＣＢを遊技者が操作した場合、９％（９０／１０００）の割合で黒のストライプ柄の文字画像８１４が表示される。また、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「９９０～９９９」の範囲に対して、文字態様として「ストライプ（赤）」が対応付けて規定されている（図２３４（ｂ）の２２２ｆａ１ｆ）。よって、大当たりに対応する変動演出における最後の発展が終了するよりも前に実行された操作応援演出において、中央ボタンＣＢを遊技者が操作した場合、１％（１０／１０００）の割合で赤のストライプ柄の文字画像８１４が表示される。

【１７３７】

このように、操作頻度が多い（平均の操作回数が１０回以上）場合は、操作頻度が少ない（平均の操作回数が５回以下）場合や中程度（平均の操作回数が６回以上、９回以下）

の場合に比較して、大当たりの期待度が高い文字態様（緑文字、赤文字）や、発展に対する期待度が高い文字態様（黒のストライプ柄や赤のストライプ柄）の選択割合が更に低くなっている。このように構成することで、操作の傾向によらず各文字態様の選択割合を共通とした場合に比べて、操作回数の傾向が異なる遊技者が遊技を行った場合でも、１の操作応援演出において大当たりおよび発展の期待度が高い文字態様が表示される回数の差を少なくすることができる。よって、操作の傾向によらず、好適に演出を設定することができる。

【１７３８】

次に、図２３４（ｃ）を参照して、上述した当たり（発展完了後）用テーブル２２２ｆａ２の詳細について説明する。この当たり（発展完了後）用テーブル２２２ｆａ２は、上述した通り、大当たりに対応する変動表示（変動演出）の実行中であり、且つ、リーチ演出における最後の発展タイミングよりも後に実行された操作応援演出において文字態様を選択する場合に参照されるデータテーブルである。

【１７３９】

図２３４（ｃ）に示した通り、操作頻度が少ない遊技者に対応する規定内容として、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～９９」の範囲に対して文字態様として「白」が対応付けて規定され（図２３４（ｃ）の２２２ｆａ２ａ参照）、「１００～１９９」の範囲に対して文字態様として「青」が対応付けて規定され（図２３４（ｃ）の２２２ｆａ２ｂ参照）、「２００～６９９」の範囲に対して文字態様として「緑」が対応付けて規定され（図２３４（ｃ）の２２２ｆａ２ｃ参照）、「７００～９４９」の範囲に対して文字態様として「赤」が対応付けて規定されている（図２３４（ｃ）の２２２ｆａ２ｄ参照）、「９５０～９９９」の範囲に対して文字態様として「ストライプ（黒）」が対応付けて規定されている（図２３４（ｃ）の２２２ｆａ２ｅ参照）。また、「ストライプ（赤）」については演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が対応付けられていない（図２３４（ｃ）の２２２ｆａ２ｆ参照）。よって、中央ボタンＣＢを押下しても赤のストライプ柄が設定されることはない。

【１７４０】

このように、リーチ演出における最後の発展が完了した後に実行される操作応援演出では、最後の発展が完了するよりも前に実行される操作応援演出に比較して、大当たりの期待度が高いことを示す文字態様の選択比率が増加する（緑文字の選択比率が３％→５０％、赤文字の選択比率が２％→２５％に増加する）。よって、大当たりの期待度が高いことを示す文字態様が表示されることにより、現在の発展段階で大当たりが報知されることをより強く期待させることができる。一方で、リーチ演出における最後の発展が完了した後は、発展の期待度が高いことを示す文字態様の選択比率が大幅に低下する（黒のストライプ柄の選択比率が４５％→５％、赤のストライプ柄の選択比率が５％→０％に低下する）ので、発展の期待度が高いことを示す文字態様が表示されない程、現在の発展段階で抽選結果が報知される可能性が高いということを遊技者に認識させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１７４１】

また、図２３４（ｃ）に示した通り、操作頻度が中程度の遊技者に対応する規定内容として、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～３９９」の範囲に対して文字態様として「白」が対応付けて規定され（図２３４（ｃ）の２２２ｆａ２ａ参照）、「４００～６７９」の範囲に対して文字態様として「青」が対応付けて規定され（図２３４（ｃ）の２２２ｆａ２ｂ参照）、「６８０～８７９」の範囲に対して文字態様として「緑」が対応付けて規定され（図２３４（ｃ）の２２２ｆａ２ｃ参照）、「８８０～９７９」の範囲に対して文字態様として「赤」が対応付けて規定されている（図２３４（ｃ）の２２２ｆａ２ｄ参照）、「９８０～９９９」の範囲に対して文字態様として「ストライプ（黒）」が対応付けて規定されている。また、「ストライプ（赤）」については演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が対応付けられていない（中央ボタンＣＢを押下しても赤のストライプ柄が設定されることはない）。

【１７４２】
即ち、操作頻度が中程度の遊技者が遊技を行っている場合においても、リーチ演出における最後の発展が完了した後に実行される操作応援演出では、最後の発展が完了するよりも前に実行される操作応援演出に比較して、大当たりの期待度が高いことを示す文字態様の選択比率が増加する（緑文字の選択比率が１．２％→２０％、赤文字の選択比率が０．８％→１０％に増加する）と共に、発展の期待度が高いことを示す文字態様の選択比率が大幅に低下する（黒のストライプ柄の選択比率が１８％→２％、赤のストライプ柄の選択比率が２％→０％に低下する）。発展の期待度が高いことを示す文字態様が出難くなることで、現在の発展段階で特別図柄の抽選結果が報知される可能性が高いことを遊技者に認識させることができる。また、大当たりの期待度が高いことを示す文字態様が出易くなることで、現在の発展段階で大当たりとなることに対する期待感を向上させることができる。
【１７４３】
また、図２３４（ｃ）に示した通り、操作頻度が多い遊技者に対応する規定内容として、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～６９９」の範囲に対して文字態様として「白」が対応付けて規定され（図２３４（ｃ）の２２２ｆａ２ａ参照）、「７００～８３９」の範囲に対して文字態様として「青」が対応付けて規定され（図２３４（ｃ）の２２２ｆａ２ｂ参照）、「８４０～９３９」の範囲に対して文字態様として「緑」が対応付けて規定され（図２３４（ｃ）の２２２ｆａ２ｃ参照）、「９４０～９８９」の範囲に対して文字態様として「赤」が対応付けて規定されている（図２３４（ｃ）の２２２ｆａ２ｄ参照）、「９９０～９９９」の範囲に対して文字態様として「ストライプ（黒）」が対応付けて規定されている。また、「ストライプ（赤）」については演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が対応付けられていない（中央ボタンＣＢを押下しても赤のストライプ柄が設定されることはない）。
【１７４４】
即ち、操作頻度が多い遊技者が遊技を行っている場合においても、リーチ演出における最後の発展が完了した後に実行される操作応援演出では、最後の発展が完了するよりも前に実行される操作応援演出に比較して、大当たりの期待度が高いことを示す文字態様の選択比率が増加する（緑文字の選択比率が０．６％→２０％、赤文字の選択比率が０．４％→５％に増加する）と共に、発展の期待度が高いことを示す文字態様の選択比率が大幅に低下する（黒のストライプ柄の選択比率が９％→１％、赤のストライプ柄の選択比率が１％→０％に低下する）。発展の期待度が高いことを示す文字態様が出難くなることで、現在の発展段階で特別図柄の抽選結果が報知される可能性が高いことを遊技者に認識させることができる。また、大当たりの期待度が高いことを示す文字態様が出易くなることで、現在の発展段階で大当たりとなることに対する期待感を向上させることができる。
【１７４５】
次に、図２３５（ａ）を参照して、上述した外れ（発展完了前）用テーブル２２２ｆａ３の詳細について説明する。この外れ（発展完了前）用テーブル２２２ｆａ３は、上述した通り、外れに対応する変動表示（変動演出）の実行中であり、且つ、リーチ演出における最後の発展タイミングよりも前に実行された操作応援演出において文字態様を選択する場合に参照されるデータテーブルである。
【１７４６】
図２３５（ａ）に示した通り、操作頻度が少ない遊技者に対応する規定内容として、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～９９」の範囲に対して文字態様として「白」が対応付けて規定され（図２３５（ａ）の２２２ｆａ３ａ参照）、「１００～４７９」の範囲に対して文字態様として「青」が対応付けて規定され（図２３５（ａ）の２２２ｆａ３ｂ参照）、「４８０～４９４」の範囲に対して文字態様として「緑」が対応付けて規定され（図２３５（ａ）の２２２ｆａ３ｃ参照）、「４９５～４９９」の範囲に対して文字態様として「赤」が対応付けて規定され（図２３５（ａ）の２２２ｆａ３ｄ参照）、「５００～９４９」の範囲に対して文字態様として「ストライプ（黒）」が対応付けて規定され（

図２３５（ａ）の２２２ｆａ３ｅ参照）、「９５０～９９９」の範囲に対して文字態様として「ストライプ（赤）」が対応付けて規定されている（図２３５（ａ）の２２２ｆａ３ｆ参照）。

【１７４７】

このように、外れに対応する変動演出において、最後の発展が完了する前に操作応援演出が実行された場合は、当たり（発展完了前）用テーブル２２２ｆａ１（図２３４（ｂ）参照）が参照された場合よりも、大当たりの期待度が高いことを示す文字態様の選択比率が低くなる（緑文字の選択比率が３％→１．５％、赤文字の選択比率が２％→０．５％に減少する）。これに対し、発展する期待度が高いことを示す文字態様の選択比率は、当たり（発展完了前）用テーブル２２２ｆａ１（図２３４（ｂ）参照）が参照された場合と同一である。最後の発展が完了する前において、大当たりの場合も外れの場合も発展する期待度が高いことを示す文字態様の選択比率を共通とすることにより、各文字態様の選択比率をほぼ共通とすることができる。よって、外れの場合でも当たりの場合でも、最後の発展が完了するまでは、当たりとなる期待度が高いことを示す文字態様が選択され難くなる結果、最後の発展が完了するまでの間、大当たりに対する期待感を持続して抱かせ続けることができる。

【１７４８】

また、図２３５（ａ）に示した通り、操作頻度が中程度の遊技者に対応する規定内容として、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～５９９」の範囲に対して文字態様として「白」が対応付けて規定され（図２３５（ａ）の２２２ｆａ３ａ参照）、「６００～７９１」の範囲に対して文字態様として「青」が対応付けて規定され（図２３５（ａ）の２２２ｆａ３ｂ参照）、「７９２～７９７」の範囲に対して文字態様として「緑」が対応付けて規定され（図２３５（ａ）の２２２ｆａ３ｃ参照）、「７９８，７９９」の範囲に対して文字態様として「赤」が対応付けて規定され（図２３５（ａ）の２２２ｆａ３ｄ参照）、「８００～９７９」の範囲に対して文字態様として「ストライプ（黒）」が対応付けて規定され（図２３５（ａ）の２２２ｆａ３ｅ参照）、「９８０～９９９」の範囲に対して文字態様として「ストライプ（赤）」が対応付けて規定されている（図２３５（ａ）の２２２ｆａ３ｆ参照）。

【１７４９】

更に、図２３５（ａ）に示した通り、操作頻度が多い遊技者に対応する規定内容として、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～７９９」の範囲に対して文字態様として「白」が対応付けて規定され（図２３５（ａ）の２２２ｆａ３ａ参照）、「８００～８９５」の範囲に対して文字態様として「青」が対応付けて規定され（図２３５（ａ）の２２２ｆａ３ｂ参照）、「８９６～８９８」の範囲に対して文字態様として「緑」が対応付けて規定され（図２３５（ａ）の２２２ｆａ３ｃ参照）、「８９９」に対して文字態様として「赤」が対応付けて規定され（図２３５（ａ）の２２２ｆａ３ｄ参照）、「９００～９８９」の範囲に対して文字態様として「ストライプ（黒）」が対応付けて規定され（図２３５（ａ）の２２２ｆａ３ｅ参照）、「９９０～９９９」の範囲に対して文字態様として「ストライプ（赤）」が対応付けて規定されている（図２３５（ａ）の２２２ｆａ３ｆ参照）。

【１７５０】

このように、外れ（発展完了前）用テーブル２２２ｆａ３においても、操作頻度が多い遊技者が遊技を行っているほど、大当たりの期待度が高いことを示す文字態様や、発展する期待度が高いことを示す文字態様の選択割合が低くなる。これにより、１の操作応援演出における各文字態様の出現回数が大きく異なってしまい、遊技方法に応じて期待度が可変してしまうことを抑制することができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。

【１７５１】

次に、図２３５（ｂ）を参照して、上述した外れ（発展完了後）用テーブル２２２ｆａ４の詳細について説明する。この外れ（発展完了後）用テーブル２２２ｆａ４は、上述し

た通り、外れに対応する変動表示（変動演出）の実行中であり、且つ、リーチ演出における最後の発展タイミングよりも後に実行された操作応援演出において文字態様を選択する場合に参照されるデータテーブルである。

【１７５２】

図２３５（ｂ）に示した通り、操作頻度が少ない遊技者に対応する規定内容として、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～２５４」の範囲に対して文字態様として「白」が対応付けて規定され（図２３５（ｂ）の２２２ｆａ４ａ参照）、「２５５～７５４」の範囲に対して文字態様として「青」が対応付けて規定され（図２３５（ｂ）の２２２ｆａ４ｂ参照）、「７５５～９４４」の範囲に対して文字態様として「緑」が対応付けて規定され（図２３５（ｂ）の２２２ｆａ４ｃ参照）、「９４５～９４９」の範囲に対して文字態様として「赤」が対応付けて規定され（図２３５（ｂ）の２２２ｆａ４ｄ参照）、「９５０～９９９」の範囲に対して文字態様として「ストライプ（黒）」が対応付けて規定されている（図２３５（ｂ）の２２２ｆａ４ｅ参照）。一方、「ストライプ（赤）」の文字態様に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が対応付けられていない（図２３５（ｂ）の２２２ｆ４ｆ参照）。

【１７５３】

このように、外れに対応する変動演出において、最後の発展が完了した後に操作応援演出が実行された場合は、当たり（発展完了後）用テーブル２２２ｆａ２（図２３４（ｃ）参照）が参照された場合よりも、大当たりの期待度が高いことを示す文字態様の選択比率が低くなる（緑文字の選択比率が５０％→１９％、赤文字の選択比率が２５％→０．５％に減少する）。これに対し、発展する期待度が高いことを示す文字態様の選択比率は、当たり（発展完了後）用テーブル２２２ｆａ２（図２３４（ｃ）参照）が参照された場合と同一であり、黒のストライプ柄の文字態様が５％の割合で選択され、赤のストライプ柄の文字態様は選択されない。即ち、発展の期待度が高い文字態様がほとんど選択されない。最後の発展が完了した後において、大当たりの場合も外れの場合も発展する期待度が高いことを示す文字態様の選択比率を共通の低確率（５％の割合）とすることにより、演出がこれ以上発展しないということ（即ち、現状の発展段階で特別図柄の抽選結果が報知されること）を遊技者に認識させることができる。よって、停止表示される第３図柄の組合せに対してより注目して遊技を行わせることができる。

【１７５４】

また、図２３５（ｂ）に示した通り、操作頻度が中程度の遊技者に対応する規定内容として、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～６９９」の範囲に対して文字態様として「白」が対応付けて規定され（図２３５（ｂ）の２２２ｆａ４ａ参照）、「７００～８９９」の範囲に対して文字態様として「青」が対応付けて規定され（図２３５（ｂ）の２２２ｆａ４ｂ参照）、「９００～９７７」の範囲に対して文字態様として「緑」が対応付けて規定され（図２３５（ｂ）の２２２ｆａ４ｃ参照）、「９７８，９７９」の範囲に対して文字態様として「赤」が対応付けて規定され（図２３５（ｂ）の２２２ｆａ４ｄ参照）、「９８０～９９９」の範囲に対して文字態様として「ストライプ（黒）」が対応付けて規定されている（図２３５（ｂ）の２２２ｆａ４ｅ参照）。一方、「ストライプ（赤）」の文字態様に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が対応付けられていない（図２３５（ｂ）の２２２ｆａ４ｆ参照）。

【１７５５】

更に、図２３５（ｂ）に示した通り、操作頻度が多い遊技者に対応する規定内容として、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～８４９」の範囲に対して文字態様として「白」が対応付けて規定され（図２３５（ｂ）の２２２ｆａ４ａ参照）、「８５０～９４９」の範囲に対して文字態様として「青」が対応付けて規定され（図２３５（ｂ）の２２２ｆａ４ｂ参照）、「９５０～９８８」の範囲に対して文字態様として「緑」が対応付けて規定され（図２３５（ｂ）の２２２ｆａ４ｃ参照）、「９８９」に対して文字態様として「赤」が対応付けて規定され（図２３５（ｂ）の２２２ｆａ４ｄ参照）、「９９０～９９９」の範囲に対して文字態様として「ストライプ（黒）」が対応付けて規定されている（図

２３５（ｂ）の２２２ｆａ４ｅ参照）。一方、「ストライプ（赤）」の文字態様に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が対応付けられていない（図２３５（ｂ）の２２２ｆａ４ｆ参照）。

【１７５６】

よって、外れ（発展完了後）用テーブル２２２ｆａ４においても、操作頻度が多い遊技者が遊技を行っているほど、大当たりの期待度が高いことを示す文字態様や、発展する期待度が高いことを示す文字態様の選択割合が低くなる。これにより、１の操作応援演出における各文字態様の出現回数が大きく異なってしまい、遊技方法に応じて期待度が可変してしまうことを抑制することができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。

【１７５７】

このように、本第１１実施形態では、同一の変動演出（変動表示）に対して操作応援演出が複数回実行されるように構成し、操作応援演出が実行されるタイミング（全ての発展が完了する前であるか、後であるか）に応じて、中央ボタンＣＢを遊技者が押下した際に表示される文字態様の選択比率が可変するように構成した。より具体的には、全ての発展が完了する前に実行された操作応援演出においては、特別図柄の抽選結果によらず、発展の期待度が高くなる文字態様（黒のストライプ柄や赤のストライプ柄）に設定される割合が高くなる一方で、大当たりとなる期待度が高くなる文字態様に設定される割合が極めて低くなる。これにより、最後の発展が完了するよりも前に実行される操作応援演出においては、大当たりの場合も外れの場合も表示される文字態様に差がほぼ生じないので、少なくとも最後の発展が完了するまでは遊技者に対して大当たりに対する期待感を損ねずに遊技を行わせることができる。また、大当たりとなる期待度が高くなる文字態様の選択率は低いものの、選択された場合には大当たりとなる期待度が高まるため、毎回の操作応援演出において、大当たりとなる期待度が高まる文字態様が表示されることを期待して中央ボタンＣＢを押下させることができる。よって、遊技者の操作応援演出に対する参加意欲を向上させることができる。また、本第１１実施形態では、操作応援演出において遊技者が中央ボタンＣＢを押下した回数をカウントし、１の操作応援演出における平均の操作回数を算出する構成としている。そして、平均の操作回数に応じて、中央ボタンＣＢに対する押下１回当たりの各文字態様の選択比率を異ならせる構成としている。即ち、押下の頻度が少ない遊技者が遊技を行っている場合は、大当たりの期待度が高いことを示す文字態様や、発展の期待度が高いことを示す文字態様の選択比率を高くする一方で、押下の頻度が多い遊技者が遊技を行っている場合は、大当たりの期待度が高いことを示す文字態様や、発展の期待度が高いことを示す文字態様の選択比率を低くする構成とした。このように構成することで、遊技者の操作の傾向によらず、操作応援演出において期待度が高いことを示す文字態様の表示回数を同等にすることができるので、より好適な演出を実現することができる。

【１７５８】

次に、図２３６および図２３７を参照して、上述したミニキャラ演出選択テーブル２２２ｆｂの詳細について説明する。図２３６（ａ）は、ミニキャラ演出選択テーブル２２２ｆｂの規定内容を示した図である。図２３６（ａ）に示した通り、ミニキャラ演出選択テーブル２２２ｆｂは、Ｖチャレンジ小当たりに対応する変動表示においてミニキャラ予告演出の実行可否、およびアクションタイミングを決定するために参照されるＶチャレンジ小当たり用テーブル２２２ｆｂ１と、通常小当たりに対応する変動表示においてミニキャラ予告演出の実行可否、およびアクションタイミングを決定するために参照される通常小当たり用テーブル２２２ｆｂ２と、小当たり以外の抽選結果に対応する変動表示においてミニキャラ予告演出の実行可否、およびアクションタイミングを決定するために参照される非小当たり用テーブル２２２ｆｂ３と、の３つのデータテーブルで少なくとも構成されている。

【１７５９】

まず、図２３６（ｂ）を参照して、Ｖチャレンジ小当たり用テーブル２２２ｆｂ１の詳

細について説明する。このＶチャレンジ小当たり用テーブル２２２ｆｂ１は、上述した通り、Ｖチャレンジ小当たりに対応する変動表示においてミニキャラ予告演出の実行可否、およびアクションタイミングを決定するためのデータが規定されているデータテーブルである。図２３６（ｂ）に示した通り、Ｖチャレンジ小当たり用テーブル２２２ｆｂ１は、変動種別毎に、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値の範囲と、ミニキャラ予告演出の演出態様とが対応付けて規定されている。

【１７６０】

具体的には、図２３６（ｂ）に示した通り、ノーマルリーチの変動種別（変動パターン）に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～９９」の範囲に対してミニキャラ予告演出無しが対応付けて規定され（図２３６（ｂ）の２２２ｆｂ１ａ参照）、「１００～３９９」の範囲に対して低期待度のミニキャラ予告演出（図２３０（ｃ）参照）が対応付けて規定され（図２３６（ｂ）の２２２ｆｂ１ｂ参照）、「４００～６９９」の範囲に対して中期待度のミニキャラ予告演出（図２３１（ｂ）参照）が対応付けて規定され（図２３６（ｂ）の２２２ｆｂ１ｃ参照）、「７００～９９９」の範囲に対して高期待度のミニキャラ予告演出（図２３１（ｄ）参照）が対応付けて規定されている（図２３６（ｂ）の２２２ｆｂ１ｄ参照）。

【１７６１】

また、図２３６（ｂ）に示した通り、スーパーリーチ、およびスペシャルリーチの変動種別（変動パターン）に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～９９」の範囲に対してミニキャラ予告演出無しが対応付けて規定され（図２３６（ｂ）の２２２ｆｂ１ｅ参照）、「１００～１４９」の範囲に対して低期待度のミニキャラ予告演出（図２３０（ｃ）参照）が対応付けて規定され（図２３６（ｂ）の２２２ｆｂ１ｆ参照）、「１５０～６４９」の範囲に対して中期待度のミニキャラ予告演出（図２３１（ｂ）参照）が対応付けて規定され（図２３６（ｂ）の２２２ｆｂ１ｇ参照）、「６５０～９９９」の範囲に対して高期待度のミニキャラ予告演出（図２３１（ｄ）参照）が対応付けて規定されている（図２３６（ｂ）の２２２ｆｂ１ｈ参照）。

【１７６２】

即ち、より期待度の高いリーチに発展する変動種別の方が、期待度が高いミニキャラ予告演出が選択され易くなるように構成している。特に、高期待度のミニキャラ予告演出の選択比率を、期待度の高いリーチ演出において高める構成とすることによって、より期待度の高い発展段階において、高期待度のアクションタイミングが設定される可能性を高くすることができる。上述した通り、高期待度の第１アクションが設定されると、より期待度の高いリーチ演出へと発展するタイミングをまたいでミニキャラＭＣが第１アクションを行う。そして、ミニキャラＭＣの各アクションは、途中で打ち切られることが無いように構成されている（即ち、ミニキャラＭＣのアクションの途中で変動時間が経過することが無いようにアクションが設定される）。よって、当該仕様を理解して遊技を行う遊技者に対して、期待度の高いリーチ演出へと発展するよりも前に、発展することを察知させることができる。しかしながら、比較的期待度の低い発展段階において高期待度の第１アクションが実行され、発展を察知することができたとしても、期待度が低い発展段階で特別図柄の抽選結果が報知される可能性が高くなるため、Ｖチャレンジ小当たりに対する期待感をさほど高めることができない。そこで、本第１１実施形態では、期待度が高い変動種別の方が、高期待度のアクションが実行される割合を高める構成としている。これにより、期待度の高い発展段階までリーチ演出が発展した状態で、更に期待度の高い演出に発展することを遊技者に事前に察知させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１７６３】

次に、図２３７（ａ）を参照して、上述した通常小当たり用テーブル２２２ｆｂ２の詳細について説明する。図２３７（ａ）は、この通常小当たり用テーブル２２２ｆｂ２の規定内容を示した図である。この通常小当たり用テーブル２２２ｆｂ２は、上述した通り、通常小当たりに対応する変動表示においてミニキャラ予告演出の実行可否、およびアクシ

ョンタイミングを決定するためのデータが規定されているデータテーブルである。
【１７６４】
図２３７（ａ）に示した通り、ノーマルリーチの変動種別（変動パターン）に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～４９９」の範囲に対してミニキャラ予告演出無しが対応付けて規定され（図２３７（ａ）の２２２ｆｂ２ａ参照）、「５００～８９９」の範囲に対して低期待度のミニキャラ予告演出（図２３０（ｂ）参照）が対応付けて規定され（図２３７（ａ）の２２２ｆｂ２ｂ参照）、「９００～９８９」の範囲に対して中期待度のミニキャラ予告演出（図２３１（ａ）参照）が対応付けて規定され（図２３７（ａ）の２２２ｆｂ２ｃ参照）、「９９０～９９９」の範囲に対して高期待度のミニキャラ予告演出（図２３１（ｃ）参照）が対応付けて規定されている（図２３７（ａ）の２２２ｆｂ２ｄ参照）。
【１７６５】
また、図２３７（ａ）に示した通り、スーパーリーチ、およびスペシャルリーチの変動種別（変動パターン）に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～９９」の範囲に対してミニキャラ予告演出無しが対応付けて規定され（図２３７（ａ）の２２２ｆｂ２ｅ参照）、「１００～７９９」の範囲に対して低期待度のミニキャラ予告演出（図２３０（ｂ）参照）が対応付けて規定され（図２３７（ａ）の２２２ｆｂ２ｆ参照）、「８００～９４９」の範囲に対して中期待度のミニキャラ予告演出（図２３１（ａ）参照）が対応付けて規定され（図２３７（ａ）の２２２ｆｂ２ｇ参照）、「９５０～９９９」の範囲に対して高期待度のミニキャラ予告演出（図２３１（ｃ）参照）が対応付けて規定されている（図２３７（ａ）の２２２ｆｂ２ｈ参照）。
【１７６６】
よって、通常小当たりとなってノーマルリーチの変動種別が選択されると、Ｖチャレンジ小当たりの場合に比較して、ミニキャラ予告演出の実行割合が低くなり（９０％→５０％）、更に、実行されたとしても、ほぼ、低期待度のミニキャラ予告演出が決定される。よって、ノーマルリーチの変動パターンにおいて中期待度や高期待度のミニキャラ予告演出が実行された場合に、遊技者のＶチャレンジ小当たりに対する期待感を向上させることができる。また、通常小当たりとなってスーパーリーチ、若しくはスペシャルリーチの変動種別が選択されると、ミニキャラ予告演出自体の実行割合は同等となるが、中期待度や高期待度のミニキャラ予告演出の選択割合が低くなる。よって、中期待度や高期待度のミニキャラ予告演出が実行された場合に、遊技者のＶチャレンジ小当たりに対する期待感を向上させることができる。
【１７６７】
次に、図２３７（ｂ）を参照して、上述した非小当たり用テーブル２２２ｆｂ３の詳細について説明する。図２３７（ｂ）は、この非小当たり用テーブル２２２ｆｂ３の規定内容を示した図である。この非小当たり用テーブル２２２ｆｂ３は、上述した通り、小当たり以外の抽選結果に対応する変動表示においてミニキャラ予告演出の実行可否、およびアクションタイミングを決定するためのデータが規定されているデータテーブルである。
【１７６８】
図２３７（ｂ）に示した通り、長外れの変動種別（変動パターン）に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～９４９」の範囲に対してミニキャラ予告演出無しが対応付けて規定され（図２３７（ｂ）の２２２ｆｂ３ａ参照）、「９５０～９９９」の範囲に対して低期待度のミニキャラ予告演出（図２３０（ｂ）参照）が対応付けて規定されている（図２３７（ｂ）の２２２ｆｂ３ｂ参照）。
【１７６９】
また、図２３７（ｂ）に示した通り、ノーマルリーチの変動種別（変動パターン）に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～５９９」の範囲に対してミニキャラ予告演出無しが対応付けて規定され（図２３７（ｂ）の２２２ｆｂ３ｃ参照）、「６００～９４９」の範囲に対して低期待度のミニキャラ予告演出（図２３０（ｂ）参照）が対応付けて規定され（図２３７（ｂ）の２２２ｆｂ３ｄ参照）、「９５０～９９８」の範囲に対

して中期待度のミニキャラ予告演出（図２３１（ａ）参照）が対応付けて規定され（図２３７（ｂ）の２２２ｆｂ３ｅ参照）、「９９９」に対して高期待度のミニキャラ予告演出（図２３１（ｃ）参照）が対応付けて規定されている（図２３７（ｂ）の２２２ｆｂ３ｆ参照）。

【１７７０】

また、図２３７（ｂ）に示した通り、スーパーリーチ、およびスペシャルリーチの変動種別（変動パターン）に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～３９９」の範囲に対してミニキャラ予告演出無しが対応付けて規定され（図２３７（ｂ）の２２２ｆｂ３ｇ参照）、「４００～８９９」の範囲に対して低期待度のミニキャラ予告演出（図２３０（ｂ）参照）が対応付けて規定され（図２３７（ｂ）の２２２ｆｂ３ｈ参照）、「９００～９７９」の範囲に対して中期待度のミニキャラ予告演出（図２３１（ａ）参照）が対応付けて規定され（図２３７（ｂ）の２２２ｆｂ３ｉ参照）、「９８０～９９９」の範囲に対して高期待度のミニキャラ予告演出（図２３１（ｃ）参照）が対応付けて規定されている（図２３７（ｂ）の２２２ｆｂ３ｊ参照）。

【１７７１】

よって、小当たり以外の抽選結果になると、通常小当たりの場合よりも、ミニキャラ予告演出の実行割合が低下する上に、中期待度用や高期待度用のミニキャラ予告演出が選択される割合もより低くなる。これにより、ミニキャラ予告演出が実行された時点で、少なくとも小当たり（Ｖチャレンジ小当たり、または通常小当たり）の抽選結果となっている、可能性が高くなるので、ミニキャラ予告演出が実行されることにより、遊技者の小当たり遊技に対する期待感を向上させることができる。

【１７７２】

なお、本第１１実施形態では、Ｖチャレンジ小当たりの場合にのみ、ミニキャラ予告演出で第３アクション（図２２８（ｂ）参照）まで実行される構成としたが、これに限られるものではない。例えば、第３アクションを、通常小当たりでも実行する構成にするとともに、第３図柄表示装置８１の表示内容として、小当たりのみが確定する表示態様（例えば、「小当たり」という文字が表示されたシンボルと共にミニキャラＭＣが落下するアクション）を設定してもよい。このように構成することで、ミニキャラＭＣが第３アクションまで実行した場合に、アクションの内容からＶチャレンジ小当たりであるか、通常小当たりであるかを予測する遊技性を実現することができる。即ち、上述した第１０実施形態における選択演出（図２１６参照）と同様に、小当たり種別を予測させ、予測結果に応じて発射方向を切り替える斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１７７３】

次に、図２３８を参照して、上述した小当たり時演出選択テーブル２２２ｆｃの詳細について説明する。図２３８（ａ）は、小当たり時演出選択テーブル２２２ｆｃの構成を示したブロック図である。図２３８に示した通り、小当たり時演出選択テーブル２２２ｆｃは、普通図柄の時短状態において小当たりＨ１４～Ｊ１４のいずれかとなった場合に、中央ルート示唆演出（図２３２（ｂ）参照）の実行可否、および実行タイミングを選択するための小当たりＨ１４～Ｊ１４用テーブル２２２ｆｃ１と、普通図柄の時短状態において小当たりＫ１４～Ｍ１４のいずれかとなった場合に、中央ルート示唆演出（図２３２（ｂ）参照）の実行可否、および実行タイミングを選択するための小当たりＫ１４～Ｍ１４用テーブル２２２ｆｃ２と、で構成されている。

【１７７４】

まず、図２３８（ｂ）を参照して、小当たりＨ１４～Ｊ１４用テーブル２２２ｆｃ１の詳細について説明する。図２３８（ｂ）は、小当たりＨ１４～Ｊ１４用テーブル２２２ｆｃ１の規定内容を示した図である。図２３８（ｂ）に示した通り、小当たりＨ１４～Ｊ１４用テーブル２２２ｆｃ１には、中央ルート示唆演出の実行タイミング毎に、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値の範囲が対応付けて規定されている。

【１７７５】

図２３８（ｂ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～５９９」の範囲に対しては、中央ルート示唆演出の実行タイミングとして、「Ｖ入賞率５０％期間」が対応付けて規定されている（図２３８（ｂ）の２２２ｆｃ１ａ参照）。演出抽選カウンタ２２３ｅａは、「０～９９９」の１０００個の値を取り得るので、小当たりＨ１４～Ｊ１４のいずれかとなった場合に、Ｖ入賞率５０％期間の間（即ち、抽選装置６７５５へと入球した遊技球が振分回転体６７５５ｆに振り分けられ易くなる期間）にのみ中央ルート示唆演出が実行される割合（確率）は６０％（６００／１０００）である。

【１７７６】

また、図２３８（ｂ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「６００～７４９」の範囲に対しては、中央ルート示唆演出の実行タイミングとして「Ｖ入賞率１００％期間」が対応付けて規定されている（図２３８（ｂ）の２２２ｆｃ１ｂ参照）。よって、小当たりＨ１４～Ｊ１４のいずれかとなった場合に、Ｖ入賞率１００％期間の間（即ち、抽選装置６７５５へと入球した遊技球が右Ｖ入賞口６７５５ｂＶに振り分けられ易くなる期間）にのみ中央ルート示唆演出が実行される割合（確率）は１５％（１５０／１０００）である。つまり、小当たりＨ１４～Ｊ１４に当選した場合は、基本的に振分回転体６７５５ｆへと遊技球が流下し易くなる（中央ルートを流下し易くなる）タイミングを示唆する中央ルート示唆演出を、中央ルートを流下し得ないタイミングにも実行し得る構成としている。これは、小当たりＨ１４～Ｊ１４になると、中央Ｖ入賞口６７５５ｆｖ１～６７５５ｆｖ３へと入球した場合も、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球した場合も、時短大当たりとなるためである。つまり、中央ルート示唆演出の実行中に抽選装置６７５５へと入球したにもかかわらず、振分回転体６７５５ｆへと遊技球が振り分けられるという基本的な演出法則から外れ、時短状態となる期待度が低い（３９％の割合でしか時短状態にならない）右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと遊技球が入球した場合に、逆に、大当たり終了後の時短状態が確定するという斬新な挙動を実現することができる。よって、中央ルート示唆演出の実行中に抽選装置６７５５へと入球した遊技球が右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球した場合（即ち、中央ルート示唆演出の基本的な演出法則に外れた挙動が発生した場合）に、遊技者に対して時短状態が付与されることを確信させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１７７７】

また、図２３８（ｂ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「７５０～７９９」の範囲に対しては、中央ルート示唆演出の実行タイミングとして「両期間」（Ｖ入賞率５０％期間、およびＶ入賞率１００％期間の両方の期間）が対応付けて規定されている（図２３８（ｂ）の２２２ｆｃ１ｃ参照）。よって、小当たりＨ１４～Ｊ１４のいずれかとなった場合に、Ｖ入賞率５０％期間と、Ｖ入賞率１００％期間との両方の期間で中央ルート示唆演出が実行される割合（確率）は５％（５０／１０００）である。両方の期間で中央ルート示唆演出を実行することにより、通常よりも時短状態となるチャンスが増加しているかのように遊技者に思わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１７７８】

更に、図２３８（ｂ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「８００～９９９」の範囲に対しては、「非実行」が対応付けて規定されている。よって、小当たりＨ１４～Ｊ１４のいずれかとなった場合に、中央ルート示唆演出が実行されない割合（確率）は２０％（２００／１０００）である。小当たりに当選しても、中央ルート示唆演出が実行されない場合を設ける構成とすることにより、中央ルート示唆演出が実行されていない間に抽選装置６７５５へと遊技球が入球したとしても、振分回転体６７５５ｆへと遊技球が流下したり、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球して時短状態が付与されたりする事象が生じ得る構成とすることができる。よって、中央ルート示唆演出が実行されていない状態で抽選装置６７５５へと遊技球が入球した場合にも、時短状態を期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１７７９】

次に、図２３８（ｃ）を参照して、上述した小当たりＫ１４～Ｍ１４用テーブル２２２ｆｃ２の詳細について説明する。図２３８（ｃ）は、小当たりＫ１４～Ｍ１４用テーブル２２２ｆｃ２の規定内容を示した図である。図２３８（ｃ）に示した通り、小当たりＫ１４～Ｍ１４用テーブル２２２ｆｃ２において、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～９４９」の範囲に対しては、中央ルート示唆演出の実行タイミングとして、「Ｖ入賞率５０％期間」が対応付けて規定されている（図２３８（ｃ）の２２２ｆｃ２ａ参照）。演出抽選カウンタ２２３ｅａは、「０～９９９」の１０００個の値を取り得るので、小当たりＫ１４～Ｍ１４のいずれかとなった場合に、Ｖ入賞率５０％期間の間（即ち、抽選装置６７５５へと入球した遊技球が振分回転体６７５５ｆに振り分けられ易くなる期間）にのみ中央ルート示唆演出が実行される割合（確率）は９５％（９５０／１０００）である。

【１７８０】

図２３８（ｃ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「９５０～９９９」の範囲に対しては、「非実行」が対応付けて規定されている。よって、小当たりＫ１４～Ｍ１４のいずれかとなった場合に、中央ルート示唆演出が実行されない割合（確率）は５％（５０／１０００）である。小当たりに当選しても、中央ルート示唆演出が実行されない場合を設ける構成とすることにより、中央ルート示唆演出が実行されていない間に抽選装置６７５５へと遊技球が入球したとしても、振分回転体６７５５ｆへと遊技球が流下したり、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球して時短状態が付与されたりする事象が生じ得る構成とすることができる。よって、中央ルート示唆演出が実行されていない状態で抽選装置６７５５へと遊技球が入球した場合にも、時短状態を期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１７８１】

このように、本第１１実施形態では、Ｖ入賞率５０％期間、若しくはＶ入賞が発生することで時短大当たりとなる種別の小当たりにおけるＶ入賞率１００％期間に同期させて、中央ルート示唆演出を実行する構成とした。このように構成することで、中央ルート示唆演出の実行中に遊技球が抽選装置６７５５へと入球すれば、振分回転体６７５５ｆに振り分けられて１／２の割合で１６ラウンド時短大当たりとなるか、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶに入球して時短大当たりになるので、中央ルート示唆演出の実行中に抽選装置６７５５へと遊技球を入球させたいと強く期待して遊技を行わせることができる。よって、抽選装置６７５５に対する遊技球の入球タイミングと、中央ルート示唆演出の実行状況（第３図柄表示装置８１の表示態様）とを比較して時短状態となるか否かを予測する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１７８２】

次に、図２３３（ｂ）を参照して、本第１１実施形態における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図２３３（ｂ）は、本第１１実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図２３３（ｂ）に示した通り、本第１１実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成は、第１０実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成（図１９６参照）に対して、演出タイミング格納エリア２２３ｆａと、操作有効期間中フラグ２２３ｆｂと、応援演出フラグ２２３ｆｃと、発展完了フラグ２２３ｆｄと、押下回数カウンタ２２３ｆｅと、操作頻度フラグ２２３ｆｆと、ミニキャラフラグ２２３ｆｇと、アクションタイミング格納エリア２２３ｆｈと、アクションカウンタ２２３ｆｉと、制限期間中フラグ２２３ｆｊと、制限期間中カウンタ２２３ｆｋと、が追加されている点で相違している。

【１７８３】

演出タイミング格納エリア２２３ｆａは、普通図柄の時短状態における小当たり開始時に決定された中央ルート示唆演出の実行タイミングを示すデータを、少なくとも実際に中央ルート示唆演出を開始させるまでの間一時的に記憶しておくための記憶領域である。この演出タイミング格納エリア２２３ｆａは、例えば、１バイトの記憶領域が割り当てられており、データとして「００Ｈ」が格納されている場合に中央ルート示唆演出を実行しないことを示し、「０１Ｈ」が格納されている場合にＶ入賞率５０％期間でのみ中央ルート

示唆演出を実行することを示し、「０２Ｈ」が格納されている場合にＶ入賞率１００％期間でのみ中央ルート示唆演出を実行することを示し、「０３Ｈ」が格納されている場合にＶ入賞率５０％期間とＶ入賞率１００％期間との両方で中央ルート示唆演出を実行することを示す。この演出タイミング格納エリア２２３ｆａは、初期値が「００Ｈ」に設定されており、小当たり開始時（小当たり種別コマンドを受信した際）に、小当たり種別に応じた演出タイミングを小当たり時演出選択テーブル２２２ｆｃより決定したことに基づいて、その決定された演出タイミングに対応するデータが格納される（図２５０のＳ４１００６参照）。また、小当たり終了時に「００Ｈ」にリセットされる。

【１７８４】

操作有効期間中フラグ２２３ｆｂは、中央ボタンＣＢの操作有効期間中であるか否かを示すフラグである。この操作有効期間中フラグ２２３ｆｂがオンであれば、操作有効期間中であることを意味する。即ち、遊技者が中央ボタンＣＢを押下することにより、文字態様選択テーブル２２２ｆａを用いて文字態様が抽選され、抽選により決定された文字態様の文字画像８１４が表示される。この操作有効期間中フラグ２２３ｆｂは、初期値がオフに設定されており、操作応援演出が設定された変動演出（変動表示）における各操作応援演出の実行期間の開始時にオンに設定される（図２４３のＳ４０４０５参照）。また、操作応援演出の終了タイミングでオフに設定される（図２４３のＳ４０４０８参照）。

【１７８５】

応援演出フラグ２２３ｆｃは、操作応援演出が設定されている変動演出（変動表示）の実行中であるか否かを示すフラグであり、オンであれば操作応援演出の設定された変動演出の実行中であることを示す。この応援演出フラグ２２３ｆｃは、操作応援演出を伴う変動表示演出が決定された場合にオンに設定される（図２５３のＳ４１２０１参照）。また、変動停止時にオフに設定される。

【１７８６】

発展完了フラグ２２３ｆｄは、変動表示における発展の最終段階までが完了しているか否かを示すフラグである。即ち、ノーマルリーチの変動パターンであれば、ノーマルリーチまで発展しているか否かを示し、スーパーリーチの変動パターンであれば、スーパーリーチまで発展しているか否かを示し、スペシャルリーチの変動パターンであれば、スペシャルリーチまで発展しているか否かを示す。この発展完了フラグ２２３ｆｄがオンであれば、変動表示における最終段階までの発展が完了済みであることを意味し、オフであれば、変動表示における最終段階までの発展が未完了であることを意味する。この発展完了フラグ２２３ｆｄは、初期値がオフに設定されており、各変動演出における最終段階の発展が行われるタイミングでオンに設定される（図２４４のＳ４０５０４，Ｓ４０５０８参照）。また、変動停止時にオフに設定される。操作応援演出の実行中に中央ボタンＣＢが押下された場合には、この発展完了フラグ２２３ｆｄが参照されて発展が完了したか否か判別され、判別結果に応じて文字態様選択テーブル２２２ｆａに規定されている４つのデータテーブルのうちいずれか１のデータテーブルが、文字態様を選択するためのテーブルとして決定される（図２４５のＳ４０６０４，Ｓ４０６０５、Ｓ４０６０７，Ｓ４０６０８参照）。

【１７８７】

押下回数カウンタ２２３ｆｅは、操作応援演出が設定された１の変動表示演出における中央ボタンＣＢの押下回数をカウントするカウンタである。この押下回数カウンタ２２３ｆｅは、初期値が０に設定されており、操作応援演出の操作有効期間の間に中央ボタンＣＢが押下される（押下を検出する）毎に、値が１ずつ加算して更新される（図２４５のＳ４０６０１参照）。この押下回数カウンタ２２３ｆｅの値は、次に操作応援演出が設定された変動表示演出の実行が設定されるまで保持され、保持されたカウンタ値に基づいて、前回の遊技者の操作の傾向（１の操作応援演出における平均の操作回数）を判別した後に、値が０にリセットされる（図２５３のＳ４１２０９参照）。なお、押下回数カウンタ２２３ｆｅに基づいて判別された遊技者の操作の傾向は、後述する操作頻度フラグ２２３ｆｆの状態（「００Ｈ」～「０２Ｈ」のいずれか）として設定される。操作応援演出におい

て遊技者の中央ボタンＣＢに対する操作に基づいて文字態様を決定する際は、操作頻度フラグ２２３ｆｆの状態が示す遊技者の操作頻度に対応するデータテーブルが文字態様選択テーブル２２２ｆａから選択されて、その選択されたテーブルを用いて文字態様が決定される（図２４５のＳ４０６０９参照）。

【１７８８】

操作頻度フラグ２２３ｆｆは、遊技者の操作の傾向（操作頻度）を示すデータが設定されるフラグである。この操作頻度フラグ２２３ｆｆは、１バイトで構成され、「００Ｈ」であれば、操作頻度が多い遊技者が遊技を行っていることを示し、「０１Ｈ」であれば、操作頻度が中程度の遊技者が遊技を行っていることを示し、「０２Ｈ」であれば、操作頻度が低い遊技者が遊技を行っていることを示す。この操作頻度フラグ２２３ｆｆは、初期設定が「００Ｈ」に設定されており、操作応援演出が設定された変動表示の開始時に、押下回数カウンタ２２３ｆｅに基づいて判別される遊技者の押下の傾向（平均の操作回数）に応じて、状態が設定される（図２５３のＳ４１２０５，Ｓ４１２０７，Ｓ４１２０８参照）。

【１７８９】

ミニキャラフラグ２２３ｆｇは、ミニキャラ予告演出が設定された変動表示演出の実行中であるか否かを示すフラグであり、オンであればミニキャラ予告演出が設定された変動表示の実行中であることを示す一方で、オフであればミニキャラ予告演出が設定されていないことを示す。このミニキャラフラグ２２３ｆｇは、変動表示演出の開始時に、ミニキャラ演出選択テーブル２２２ｆｂ（図２３６（ａ）参照）を用いた抽選によりミニキャラ予告演出の実行が決定された場合にオンに設定される（図２５４のＳ４１３０９）。また、ミニキャラ予告演出が設定された変動表示の終了時にオフに設定される。

【１７９０】

アクションタイミング格納エリア２２３ｆｈは、ミニキャラ予告演出における各アクションの実行タイミングを示すデータが格納される記憶領域である。このアクションタイミング格納エリア２２３ｆｈには、ミニキャラ演出選択テーブル２２２ｆｂ（図２３６（ａ）参照）に基づいてミニキャラ予告演出の実行が決定された場合に、決定されたミニキャラ予告演出の種別（期待度）に対応する実行タイミングを示すデータが格納される（図２５４のＳ４１３１０参照）。ミニキャラ予告演出が設定された変動表示演出の実行中は、このアクションタイミング格納エリア２２３ｆｈに格納されているデータに基づいて各アクションの実行タイミングが判別されて、各アクションの実行が設定される（図２４６のＳ４０７０５参照）。

【１７９１】

アクションカウンタ２２３ｆｉは、ミニキャラ予告演出のアクションの段階を示す値が設定されるカウンタである。このアクションカウンタ２２３ｆｉは、ミニキャラ予告演出において、アクションの段階が１段階進む毎に、値に１が加算される（図２４６のＳ４０７０４参照）。ミニキャラ予告演出における新たなアクションの開始タイミングとなった場合は、このアクションカウンタ２２３ｆｉのカウンタ値に応じたアクションが設定される（図２４６のＳ４０７０５参照）。

【１７９２】

制限期間中フラグ２２３ｆｊは、非演出用ボタン制限期間（操作有効期間の開始１秒前から終了後１秒経過時までの間の期間）であるか否かを示すフラグであり、オンであれば非演出用ボタン制限期間であることを示す一方、オフであれば非演出用ボタン制限期間ではないことを示す。この制限期間中フラグ２２３ｆｊは、操作応援演出が設定された変動表示において、各操作応援演出（操作有効期間）が開始される１秒前となったタイミングでオンに設定され（図２４８のＳ４０９０５参照）、操作応援演出の終了後１秒が経過したタイミングでオフに設定される（図２４８のＳ４０９０３参照）。この制限期間中フラグ２２３ｆｊがオンの間は、非演出用ボタンが操作されても、操作されたボタンに対応する設定の変更が制限される。これにより、操作応援演出の実行中に中央ボタンＣＢを操作しようとした遊技者が誤って非演出用ボタンを押下してしまった場合に、遊技者の意に反

して各種設定が変更されてしまうことを抑制することができると共に、操作に対応する演出態様が表示されなかったことにより、遊技者に対して操作の誤り（押下するボタンの種別を誤ったこと）を認識させることができる。よって、操作応援演出をより好適に実行することができる。ここで、操作有効期間の間だけでなく、操作有効期間の前後１秒間も非演出用ボタンに対する操作に基づく設定変更が制限されるように構成したのは、操作有効期間が開始されることを察知して、操作有効期間が始まるよりも前からボタン操作を開始する遊技者や、操作有効期間が終了したことに気付かずに操作を継続し続ける遊技者が誤操作を行ってしまった場合にも対応するためである。これにより、遊技者の意に反する設定変更が行われてしまう可能性をより低減することができる。

【１７９３】

制限期間中カウンタ２２３ｆｋは、１の非演出用ボタン制限期間において非演出用ボタンが押下（操作）された回数をカウントするためのカウンタである。本第１１実施形態では、非演出用ボタン制限期間の間に２回以上非演出用ボタンが操作されない限り、押下されたボタンの種別に対応する設定変更を行わない構成としている。つまり、この制限期間中カウンタ２２３ｆｋの値が１以下の状態においては、パチンコ機１０の光量若しくは音量の設定変更が回避（制限）される構成としている。このように構成することで、操作有効期間、およびその前後の１秒間の期間において、中央ボタンＣＢを押下することで操作応援演出に参加しようとした遊技者が、中央ボタンＣＢの近傍（所定距離以内の範囲）に配設されている非演出用ボタンを誤って押下してしまった場合に、パチンコ機１０の設定が遊技者の意に反して変更されてしまうことを抑制することができる。よって、遊技者を操作応援演出に対してより集中させることができるので、好適な演出態様を実現することができる。

【１７９４】

＜第１１実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図２３９、および図２４０を参照して、本第１１実施形態における主制御装置１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図２３９を参照して、本第１１実施形態における小当たり開始処理１４（Ｓ２７１）について説明する。この小当たり開始処理１４（Ｓ２７１）は、第１０実施形態における小当たり開始処理（図１９９参照）に代えて実行される処理であり、第１０実施形態における小当たり開始処理（図１９９参照）と同様に、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、小当たりの開始を設定するための処理である。

【１７９５】

この第１１実施形態における小当たり開始処理１４（図２３９参照）のうち、Ｓ１５０１～Ｓ１５０３の各処理では、それぞれ第１０実施形態における小当たり開始処理（図１９９参照）のＳ１５０１～Ｓ１５０３の各処理と同一の処理が実行される。また、第１１実施形態における小当たり開始処理１４（図２３９参照）では、Ｓ１５０３の処理が終了すると、今回開始させる小当たりの種別を示す小当たり種別コマンドを設定して（Ｓ１５１１）、本処理を終了する。ここで設定された小当たり種別コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理１３（図２０１参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、普通図柄の時短状態において小当たり種別コマンドを受信すると、コマンドにより通知された小当たり種別に応じて、中央ルート示唆演出の実行可否および実行タイミングを決定する。

【１７９６】

次に、図２４０を参照して、本第１１実施形態における小当たり制御処理１４（Ｓ１０８１）について説明する。この小当たり制御処理１４（Ｓ１０８１）は、第１０実施形態における小当たり制御処理１３（図２０３参照）に代えて実行される処理であり、第１０実施形態における小当たり制御処理１３（図２０３参照）と同様に、小当たり遊技中の各種制御を実行するための処理である。

【１７９７】

この第１１実施形態における小当たり制御処理１４（図２４０参照）のうち、Ｓ１３０１～Ｓ１３０４，Ｓ１３１０，Ｓ１３１１，およびＳ１３２１～Ｓ１３２６の各処理では、それぞれ第１０実施形態における小当たり制御処理１３（図２０３参照）のＳ１３０１～Ｓ１３０４，Ｓ１３１０，Ｓ１３１１，およびＳ１３２１～Ｓ１３２６の各処理と同一の処理が実行される。

【１７９８】

また、本第１１実施形態における小当たり制御処理１４（図２４０参照）では、Ｓ１３０４の処理において、小当たり中フラグ２０３ｅａがオンであると判別した場合に（Ｓ１３０４：Ｙｅｓ）、次いで、抽選装置６７５５の各作動部材（小当たり用アタッカー６７５５ａ、上開閉扉６７５５ｂＵ、下開閉扉６７５５ｂＤ）の作動タイミングであるか否かを判別し（Ｓ１３３１）、いずれかの作動部材の作動タイミングであると判別した場合は（Ｓ１３３１：Ｙｅｓ）、作動する作動部材の種別や可動位置（作動内容）を示す作動内容コマンドを設定して（Ｓ１３３２）、本処理を終了する。ここで設定された作動内容コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理１３（図２０１参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、中央ルート示唆演出の実行が決定された状態で作動内容コマンドを受信すると、作動内容と、決定された中央ルート示唆演出の実行タイミングとを比較して、中央ルート示唆演出を開始させるか否かを判別する。

【１７９９】

この小当たり制御処理１４（図２４０参照）を実行することにより、各作動部材の作動タイミングを正確に把握することができるので、上開閉扉６７５５ｂＵの閉鎖タイミング（Ｖ入賞率５０％期間の開始タイミング）や、下開閉扉６７５５ｂＤの開放タイミング（Ｖ入賞率１００％期間の開始タイミング）に正確に同期させて、中央ルート示唆演出を実行することができる。

【１８００】

＜第１１実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図２４１～図２５４を参照して、本第１１実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理について説明する。まず、図２４１を参照して、本第１１実施形態におけるメイン処理１４について説明する。このメイン処理１４は、第１０実施形態（および第１実施形態）におけるメイン処理（図３４参照）に代えて実行される処理である。

【１８０１】

この第１１実施形態におけるメイン処理１４（図２４１参照）のうち、Ｓ４１０１～Ｓ４１１０、およびＳ４１１４～Ｓ４１１８の各処理では、それぞれ第１０実施形態（および第１実施形態）におけるメイン処理（図３４参照）のＳ４１０１～Ｓ４１１０、およびＳ４１１４～Ｓ４１１８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１１実施形態におけるメイン処理１４（図２４１参照）では、Ｓ４１１０の処理が終了すると、第１０実施形態（および第１実施形態）における演出更新処理（図３５参照）に代えて、演出更新処理１４を実行する（Ｓ４１９１）。詳細については図２４２を参照して後述するが、この演出更新処理１４は、第１１実施形態におけるパチンコ機１０で実行される各種演出の演出態様を更新するための処理である。

【１８０２】

また、第１１実施形態におけるメイン処理１４（図２４１参照）では、演出更新処理１４（Ｓ４１９１）が終了すると、次いで、非演出用ボタン（音量や光量の設定変更を行うためのボタン）に対する操作（押下）を監視して、操作を検出した場合に、操作が行われたボタンの種別に応じて設定変更を行うための各種設定ボタン入力監視処理を実行する（Ｓ４１９２）。この各種設定ボタン入力監視処理（Ｓ４１９２）の詳細については、図２４３を参照して後述する。

【１８０３】

また、各種設定ボタン入力監視処理（Ｓ４１９２）が終了すると、次いで、第１０実施形態（および第１実施形態）におけるコマンド判定処理（図３６参照）に代えて、コマンド判定処理１４を実行し（Ｓ４１９３）、その後、第１０実施形態（および第１実施形態）における変動表示設定処理（図３８参照）に代えて、変動表示設定処理１４を実行して（Ｓ４１９４）、処理をＳ４１１４へと移行する。なお、変動表示設定処理１４の詳細については、図２５２を参照して後述する。

【１８０４】

次に、図２４２を参照して、上述した演出更新処理１４（Ｓ４１９１）の詳細について説明する。図２４２は、演出更新処理１４（Ｓ４１９１）を示すフローチャートである。この演出更新処理１４は、上述した通り、各種演出の演出態様を更新するための処理である。図２４２に示した通り、演出更新処理１４（Ｓ４１９１）が実行されると、操作応援演出が設定された変動表示における演出態様を更新するための操作応援演出処理を実行し（Ｓ４０３０１）、次いで、ミニキャラ予告演出が設定された変動表示における演出態様を更新するためのミニキャラ設定処理を実行して（Ｓ４０３０２）、本処理を終了する。これらの操作応援演出処理（Ｓ４０３０１）、およびミニキャラ設定処理（Ｓ４０３０２）の詳細については、それぞれ図２４３～図２４５、および図２４６を参照して後述する。

【１８０５】

次に、図２４３を参照して、上述した操作応援演出処理（Ｓ４０３０１）の詳細について説明する。図２４３は、操作応援演出処理を示したフローチャートである。この操作応援演出処理（Ｓ４０３０１）は、上述した通り、操作応援演出が設定された変動表示における演出態様を更新するための処理である。

【１８０６】

操作応援演出処理（図２４３参照）が実行されると、まず、応援演出フラグ２２３ｆｃがオンであるか否かを判別し（Ｓ４０４０１）、オフであると判別した場合は（Ｓ４０４０１：Ｎｏ）、操作応援演出が設定されている変動表示の実行中ではないため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４０４０１の処理において、応援演出フラグ２２３ｆｃがオンであると判別した場合は（Ｓ４０４０１：Ｙｅｓ）、次いで、実行中の変動演出の発展状況を判別するための発展判別処理を実行する（Ｓ４０４０２）。この発展判別処理（Ｓ４０４０２）の詳細については、図２４４を参照して後述する。Ｓ４０４０２の処理が終了すると、次に、操作有効期間中フラグ２２３ｆｂがオンであるか否かを判別し（Ｓ４０４０３）、操作有効期間中フラグ２２３ｆｂがオンではない（オフである）と判別した場合は（Ｓ４０４０３：Ｎｏ）、操作有効期間の開始タイミングであるかを判別する（Ｓ４０４０４）。Ｓ４０４０４の処理において、操作有効期間の開始タイミング（即ち、操作応援演出の開始タイミング）であると判別した場合は（Ｓ４０４０４：Ｙｅｓ）、操作有効期間中フラグ２２３ｆｂをオンに設定し（Ｓ４０４０５）、操作応援演出（図２２４参照）の開始を設定して（Ｓ４０４０６）、本処理を終了する。一方、Ｓ４０４０４の処理において、操作有効期間の開始タイミング（操作応援演出の開始タイミング）ではないと判別した場合は（Ｓ４０４０４：Ｎｏ）、Ｓ４０４０５，Ｓ４０４０６の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【１８０７】

これに対し、Ｓ４０４０３の処理において、操作有効期間中フラグ２２３ｆｂがオンである（即ち、操作応援演出の実行期間中である）と判別した場合は（Ｓ４０４０３：Ｙｅｓ）、操作有効期間の終了タイミング（即ち、操作応援演出の終了タイミング）であるか否かを判別する（Ｓ４０４０７）。Ｓ４０４０７の処理において、操作有効期間の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ４０４０７：Ｙｅｓ）、操作有効期間中フラグ２２３ｆｂをオフに設定し（Ｓ４０４０８）、操作応援演出の終了を設定して（Ｓ４０４０９）、本処理を終了する。

【１８０８】

一方、Ｓ４０４０７の処理において、操作有効期間の終了タイミングではないと判別し

た場合は（Ｓ４０４０７：Ｎｏ）、中央ボタンＣＢに対する押下（操作）を検出したか否かを判別し（Ｓ４０４１０）、中央ボタンＣＢに対する押下を検出したと判別した場合は（Ｓ４０４１０：Ｙｅｓ）、特別図柄の当否および遊技者の操作状況に応じて、第３図柄表示装置８１に表示させる文字画像８１４の文字態様を決定するための文字態様設定処理を実行し（Ｓ４０４１１）、本処理を終了する。この文字態様設定処理（Ｓ４０４１１）の詳細については、図２４５を参照して後述する。これに対し、Ｓ４０４１０の処理において、中央ボタンＣＢに対する押下を検出していないと判別した場合は（Ｓ４０４１０：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１８０９】

次に、図２４４を参照して、上述した発展判別処理（Ｓ４０４０２）の詳細について説明する。この発展判別処理（Ｓ４０４０２）は、上述した通り、実行中の変動演出の発展状況を判別するための処理である。この発展判別処理（Ｓ４０４０２）が実行されると、まず、発展完了フラグ２２３ｆｄがオンであるか否かを判別し（Ｓ４０５０１）、発展完了フラグ２２３ｆｄがオンであると判別した場合は（Ｓ４０５０１：Ｙｅｓ）、現在実行中の変動演出において、これ以上リーチ演出の段階が発展することは無いため、そのまま本処理を終了する。

【１８１０】

一方、Ｓ４０５０１の処理において、発展完了フラグ２２３ｆｄがオフであると判別した場合は（Ｓ４０５０１：Ｎｏ）、次いで、リーチが発生する（ノーマルリーチ演出に発展する）タイミング（即ち、変動開始後１０秒経過のタイミング）であるか否かを判別し（Ｓ４０５０２）、リーチ発生のタイミングであると判別した場合は（Ｓ４０５０２：Ｙｅｓ）、次に、実行中の変動種別がノーマルリーチの変動種別（変動パターン）であるか否かを判別する（Ｓ４０５０３）。Ｓ４０５０３の処理において、ノーマルリーチの変動種別（変動パターン）であると判別した場合は（Ｓ４０５０３：Ｙｅｓ）、ノーマルリーチへの発展が変動表示における最後の発展であることを意味するため、発展完了フラグ２２３ｆｄをオンに設定して（Ｓ４０５０４）、本処理を終了する。一方、Ｓ４０５０３の処理において、ノーマルリーチの変動種別ではないと判別した場合は（Ｓ４０５０３：Ｎｏ）、ノーマルリーチへの発展が最後の発展ではない（スーパーリーチやスペシャルリーチへの発展が残っている）ことを意味するので、そのまま本処理を終了する。

【１８１１】

これに対して、Ｓ４０５０２の処理において、リーチが発生する（ノーマルリーチ演出に発展する）タイミングではないと判別した場合は（Ｓ４０５０２：Ｎｏ）、次に、スーパーリーチ演出に発展するタイミング（即ち、変動開始後３０秒経過のタイミング）であるか否かを判別し（Ｓ４０５０５）、スーパーリーチ演出に発展するタイミングであると判別した場合は（Ｓ４０５０５：Ｙｅｓ）、現在実行中の変動種別がスーパーリーチの変動種別であるか否かを判別する（Ｓ４０５０６）。Ｓ４０５０６の処理において、スーパーリーチの変動種別であると判別した場合は（Ｓ４０５０６：Ｙｅｓ）、スーパーリーチへの発展が変動表示における最後の発展であることを意味するため、発展完了フラグ２２３ｆｄをオンに設定して（Ｓ４０５０８）、本処理を終了する。一方、Ｓ４０５０６の処理において、スーパーリーチの変動種別ではないと判別した場合は（Ｓ４０５０６：Ｎｏ）、スーパーリーチへの発展が最後の発展ではない（スペシャルリーチへの発展が残っている）ことを意味するので、そのまま本処理を終了する。

【１８１２】

一方、Ｓ４０５０５の処理において、スーパーリーチ演出への発展タイミングではないと判別した場合は（Ｓ４０５０５：Ｎｏ）、次に、スペシャルリーチ演出への発展タイミング（即ち、変動開始後６０秒が経過したタイミング）であるか否かを判別し（Ｓ４０５０７）、スペシャルリーチ演出に発展するタイミングであると判別した場合は（Ｓ４０５０７：Ｙｅｓ）、発展完了フラグ２２３ｆｄをオンに設定して（Ｓ４０５０８）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ４０５０７の処理において、スペシャルリーチに発展するタイミングではないと判別した場合は（Ｓ４０５０７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する

。
【１８１３】
この発展判別処理を実行することにより、リーチ演出の発展状況に応じて、発展完了フラグ２２３ｆｄを好適に更新することができる。よって、操作応援演出において、発展完了フラグ２２３ｆｄが示す発展状況を用いて、好適に文字態様を設定することができる。
【１８１４】
次に、図２４５を参照して、上述した文字態様設定処理（Ｓ４０４１１）の詳細について説明する。この文字態様設定処理（Ｓ４０４１１）は、上述した通り、操作応援演出において中央ボタンＣＢが押下された場合に、特別図柄の当否および遊技者の操作状況に応じて、第３図柄表示装置８１に表示させる文字画像８１４の文字態様を決定するための処理である。
【１８１５】
文字態様設定処理（Ｓ４０４１１）が実行されると、まず、押下回数カウンタ２２３ｆｅの値に１を加算して更新し（Ｓ４０６０１）、次に、発展完了フラグ２２３ｆｄがオンであるか否かを判別する（Ｓ４０６０２）。Ｓ４０６０２の処理において、発展完了フラグ２２３ｆｄがオフであると判別した場合は（Ｓ４０６０２：Ｎｏ）、次に、大当たりに対応する変動表示の実行中であるかを判別し（Ｓ４０６０３）、大当たりに対応する変動表示の実行中であると判別した場合は（Ｓ４０６０３：Ｙｅｓ）、文字態様選択テーブル２２２ｆａの当たり（発展完了前）用テーブル２２２ｆａ１（図２３４（ｂ）参照）を、文字態様を決定（抽選）するためのデータテーブルとして読み出して（Ｓ４０６０４）、処理をＳ４０６０９へと移行する。一方、Ｓ４０６０３の処理において、大当たりに対応する変動表示の実行中ではない（即ち、外れに対応する変動表示の実行中である）と判別した場合は（Ｓ４０６０３：Ｎｏ）、文字態様選択テーブル２２２ｆａの外れ（発展完了前）用テーブル２２２ｆａ３（図２３５（ａ）参照）を、文字態様を決定（抽選）するためのデータテーブルとして読み出して（Ｓ４０６０５）、処理をＳ４０６０９へと移行する。
【１８１６】
これに対し、Ｓ４０６０２の処理において、発展完了フラグ２２３ｆｄがオンであると判別した場合は（Ｓ４０６０２：Ｙｅｓ）、次に、大当たりに対応する変動表示の実行中であるかを判別し（Ｓ４０６０６）、大当たりに対応する変動表示の実行中であると判別した場合は（Ｓ４０６０６：Ｙｅｓ）、文字態様選択テーブル２２２ｆａの当たり（発展完了後）用テーブル２２２ｆａ２（図２３４（ｃ）参照）を、文字態様を決定（抽選）するためのデータテーブルとして読み出して（Ｓ４０６０７、処理をＳ４０６０９へと移行する。一方、Ｓ４０６０６処理において、大当たりに対応する変動表示の実行中ではない（即ち、外れに対応する変動表示の実行中である）と判別した場合は（Ｓ４０６０６：Ｎｏ）、文字態様選択テーブル２２２ｆａの外れ（発展完了後）用テーブル２２２ｆａ４（図２３５（ｂ）参照）を、文字態様を決定（抽選）するためのデータテーブルとして読み出して（Ｓ４０６０８）、処理をＳ４０６０９へと移行する。
【１８１７】
Ｓ４０６０４，Ｓ４０６０５，Ｓ４０６０７，Ｓ４０６０８の各処理が終了した後で実行されるＳ４０６０９の処理では、直前の処理において読み出されたデータテーブルから、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値と、操作頻度フラグ２２３ｆｆの状態に対応する操作頻度と、に応じて文字態様を特定し（Ｓ４０６０９）、特定した文字態様の台詞（文字画像８１４）の表示を設定して（Ｓ４０６１０）、本処理を終了する。
【１８１８】
操作応援演出が実行されている間に中央ボタンＣＢが押下される毎に、この文字態様設定処理（図２４５参照）を実行することにより、特別図柄の抽選結果、変動表示の発展状況、および遊技者の操作頻度に応じて適切な文字態様を設定することができる。
【１８１９】
次に、図２４６を参照して、上述したミニキャラ設定処理（Ｓ４０３０２）の詳細につ

いて説明する。このミニキャラ設定処理（Ｓ４０３０２）は、上述した通り、ミニキャラ予告演出が設定された変動表示における演出態様を更新するための処理である。このミニキャラ設定処理（Ｓ４０３０２）が実行されると、まず、ミニキャラフラグ２２３ｆｇがオンであるか否かを判別し（Ｓ４０７０１）、ミニキャラフラグ２２３ｆｇがオンではない（オフである）と判別した場合は（Ｓ４０７０１：Ｎｏ）、ミニキャラ予告演出が設定されている変動表示の実行中ではないことを意味し、ミニキャラ予告演出に関する演出態様の更新を行う可能性がないため、そのまま本処理を終了する。

【１８２０】

一方、Ｓ４０７０１の処理において、ミニキャラフラグ２２３ｆｇがオンであると判別した場合は（Ｓ４０７０１：Ｙｅｓ）、アクションタイミング格納エリア２２３ｆｈのデータを読み出して（Ｓ４０７０２）、読み出したデータに基づいて特定されるアクションタイミングとなったか否かを判別する（Ｓ４０７０３）。より具体的には、変動開始からの経過時間（変動時間カウンタ２２３ｆの値）が、Ｓ４０７０２の処理において読み出されたデータに対応するアクションタイミングに一致するか否かを判別する。

【１８２１】

Ｓ４０７０３の処理において、ミニキャラＭＣのアクションの開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ４０７０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４０７０３の処理において、ミニキャラＭＣの新たなアクションの開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ４０７０３：Ｙｅｓ）、アクションカウンタ２２３ｆｉの値に１を加算して更新し（Ｓ４０７０４）、加算後のアクションカウンタ２２３ｆｉの値に対応するアクションを示す表示用アクションコマンドを設定して（Ｓ４０７０５）、本処理を終了する。

【１８２２】

ここで設定された表示用アクションコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理１４（図２４１参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用アクションコマンドを受信すると、ミニキャラＭＣがコマンドに対応するアクションを実行するように表示制御を実行する。

【１８２３】

このミニキャラ設定処理（図２４６参照）を実行することで、変動表示の開始時に決定されたミニキャラ予告演出の各アクションタイミングで、正確に各アクションを開始させることができる。よって、毎回のミニキャラ予告演出で、Ｖチャレンジ小当たりとなる期待度を正確に示唆することができる。

【１８２４】

次に、図２４７を参照して、上述した各種設定ボタン入力監視処理（Ｓ４１９２）の詳細について説明する。上述した通り、この各種設定ボタン入力監視処理（Ｓ４１９２）は、メイン処理１４（図２４１参照）の中の１処理であり、非演出用ボタン（音量や光量の設定変更を行うためのボタン）に対する操作（押下）を監視して、操作を検出した場合に、操作が行われたボタンの種別に応じて設定変更を行うための処理である。

【１８２５】

各種設定ボタン入力監視処理（図２４７参照）では、まず、いずれかの非演出用ボタン（上ボタンＵＢ、下ボタンＤＢ、右ボタンＲＢ、左ボタンＬＢのいずれか）に対する押下（操作）を検出したか否かを判別し（Ｓ４０８０１）、非演出用ボタンに対する押下（操作）を検出していないと判別した場合は（Ｓ４０８０１：Ｎｏ）、次に、応援演出フラグ２２３ｆｃがオンであるか否かを判別する（Ｓ４０８０２）。Ｓ４０８０２の処理において、応援演出フラグ２２３ｆｃがオンであると判別した場合は（Ｓ４０８０２：Ｙｅｓ）、操作応援演出が設定されている変動表示の実行中であることを意味するので、変動開始後の経過時間に応じて非演出用ボタン制限期間を設定するための制限期間設定処理を実行して（Ｓ４０８０３）、本処理を終了する。この制限期間設定処理（Ｓ４０８０３）の詳細については、図２４８を参照して後述する。一方、Ｓ４０８０２の処理において、応援

演出フラグ２２３ｆｃがオンではない（オフである）と判別した場合は（Ｓ４０８０２：Ｎｏ）、操作応援演出が設定されている変動表示の実行中ではないことを意味し、非演出用ボタン制限期間を設定および終了する可能性がないため、そのまま本処理を終了する。

【１８２６】

また、Ｓ４０８０１の処理において、いずれかの非演出用ボタンに対する押下を検出したと判別した場合は（Ｓ４０８０１：Ｙｅｓ）、次に、制限期間中フラグ２２３ｆｊがオンであるか否かを判別し（Ｓ４０８０４）、制限期間中フラグ２２３ｆｊがオフであると判別した場合は（Ｓ４０８０４：Ｎｏ）、処理をＳ４０８０８へと移行する。一方、Ｓ４０８０４の処理において、制限期間中フラグ２２３ｆｊがオンであると判別した場合は（Ｓ４０８０４：Ｙｅｓ）、制限期間中カウンタ２２３ｆｋの値に１を加算して更新する（Ｓ４０８０５）。次に、更新後の制限期間中カウンタ２２３ｆｋの値が２になったか（即ち、非演出用ボタン制限期間の間に非演出用ボタンを遊技者が２回以上押下したか）否かを判別し（Ｓ４０８０６）、更新後のカウンタ値が２になっていない（即ち、１である）と判別した場合は（Ｓ４０８０６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１８２７】

一方、Ｓ４０８０６の処理において、更新後の制限期間中カウンタ２２３ｆｋの値が２である（即ち、非演出用ボタン制限期間の間に非演出用ボタンが２回以上押下された）と判別した場合は（Ｓ４０８０６：Ｙｅｓ）、制限期間中カウンタ２２３ｆｋの値を０にリセットし（Ｓ４０８０７）、処理をＳ４０８０８へと移行する。Ｓ４０８０８の処理では、操作を検出した非演出用ボタンの種別に応じてパチンコ機１０の設定を更新して（Ｓ４０８０８）、本処理を終了する。具体的には、上ボタンＵＢが押下された場合に光量（輝度）の設定を１段階上昇させる一方で、下ボタンＤＢが押下された場合に光量の設定を１段階減少させる。また、右ボタンＲＢが押下された場合に音量の設定を１段階上昇させる一方で、左ボタンＬＢが押下された場合に音量の設定を１段階減少させる。

【１８２８】

このように、本第１１実施形態では、非演出用ボタン制限期間において、非演出用ボタンを２回以上押下しなければ、パチンコ機１０の各種設定（音量、および光量の設定）が変更されないように構成している。これにより、操作応援操作演出の実行中に中央ボタンＣＢを操作しようとした遊技者が誤って非演出用ボタンを押下してしまったとしても、遊技者の意に反して各種設定が変更されてしまうことを抑制することができると共に、操作に対応する演出態様が表示されなかったことにより、遊技者に対して操作の誤り（押下するボタンの種別を誤ったこと）を認識させることができる。よって、操作応援演出をより好適に実行することができる。また、非演出用ボタン制限期間において、非演出用ボタンを２回押下することにより設定を変更可能に構成したことで、操作応援演出の実行中にパチンコ機１０の設定を変更したいと考える遊技者の要望に添うことができる。よって、多様な遊技者のニーズに応えることができるので、遊技者の利便性をより向上させることができる。

【１８２９】

次に、図２４８を参照して、上述した制限期間設定処理（Ｓ４０８０３）の詳細について説明する。この制限期間設定処理（Ｓ４０８０３）は、上述した通り、変動開始後の経過時間に応じて非演出用ボタン制限期間を設定するための処理である。この制限期間設定処理（Ｓ４０８０３）では、まず、制限期間中フラグ２２３ｆｊがオンであるか否かを判別し（Ｓ４０９０１）、制限期間中フラグ２２３ｆｊがオンであると判別した場合は（Ｓ４０９０１：Ｙｅｓ）、次いで、非演出用ボタン制限期間の終了タイミング（即ち、操作応援演出の終了後１秒間が経過したタイミング）であるか否かを判別する（Ｓ４０９０２）。

【１８３０】

Ｓ４０９０２の処理において、非演出用ボタン制限期間の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ４０９０２：Ｙｅｓ）、制限期間中カウンタ２２３ｆｋの値を０にリセットし（Ｓ４０９０３）、制限期間中フラグ２２３ｆｊをオフに設定して（Ｓ４０９０４）

、本処理を終了する。一方、Ｓ４０９０２の処理において、非演出用ボタン制限期間の終了タイミング（操作応援演出の終了後１秒間が経過したタイミング）ではないと判別した場合は（Ｓ４０９０２：Ｎｏ）、Ｓ４０９０３，Ｓ４０９０４の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【１８３１】

これに対し、Ｓ４０９０１の処理において、制限期間中フラグ２２３ｆｊがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合は（Ｓ４０９０１：Ｎｏ）、非演出用ボタン制限期間の開始タイミング（即ち、操作応援演出が開始される１秒前のタイミング）であるか否かを判別し（Ｓ４０９０５）、非演出用ボタン制限期間の開始タイミング（即ち、操作応援演出が開始される１秒前のタイミング）であると判別した場合は（Ｓ４０９０５：Ｙｅｓ）、制限期間中フラグ２２３ｆｊをオンに設定して（Ｓ４０９０６）、本処理を終了する。一方、Ｓ４０９０５の処理において、非演出用ボタン制限期間の開始タイミング（即ち、操作応援演出が開始される１秒前のタイミング）ではないと判別した場合は（Ｓ４０９０５）、Ｓ４０９０６の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【１８３２】

この制限期間設定処理（図２４８参照）を実行することにより、操作応援演出が開始される１秒前から、操作応援演出の終了後１秒経過時までの間を、正確に非演出用ボタン制限期間に設定することができる。よって、操作応援操作演出の実行中に中央ボタンＣＢを操作しようとした遊技者が誤って非演出用ボタンを押下してしまったとしても、遊技者の意に反して各種設定が変更されてしまうことを抑制することができる。

【１８３３】

次に、図２４９を参照して、本第１１実施形態における当たり関連処理１４（Ｓ４３０１１）の詳細について説明する。この当たり関連処理１４（Ｓ４３０１１）は、本第１１実施形態におけるコマンド判定処理１４（Ｓ４１９３）の中で、第１０実施形態における当たり関連処理１３（図２０５参照）に代えて実行される処理であり、第１０実施形態における当たり関連処理１３（図２０５参照）と同様に、当たりに関連するコマンドの種別に対応する制御を実行するための処理である。なお、本第１１実施形態におけるコマンド判定処理１４は、第１０実施形態における当たり関連処理１３（図２０５参照）に代えて当たり関連処理１４（Ｓ４３０１１）が実行される点以外、変更がないため、その詳細な説明については省略する。

【１８３４】

この第１１実施形態における当たり関連処理１４（図２４９参照）のうち、Ｓ４４０４，Ｓ４４０５，Ｓ４４０７～Ｓ４４１０、およびＳ４４００１～Ｓ４４００４の各処理では、それぞれ第１０実施形態における当たり関連処理１３（図２０５参照）のＳ４４０４，Ｓ４４０５，Ｓ４４０７～Ｓ４４１０、およびＳ４４００１～Ｓ４４００４の各処理と同一の処理が実行される。

【１８３５】

また、本第１１実施形態における当たり関連処理１４（図２４９参照）では、Ｓ４４００１の処理において、主制御装置１１０から受信した未処理のコマンドの中に小当たり用オープニングコマンドが含まれていないと判別した場合に（Ｓ４４００１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０から受信した未処理のコマンドの中に小当たり種別コマンドが含まれているか否かを判別する（Ｓ４４０１１）。Ｓ４４０１１の処理において、未処理のコマンドの中に小当たり種別コマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ４４０１１：Ｙｅｓ）、コマンドにより通知された小当たり種別に応じた制御を実行するための小当たり種別コマンド処理を実行して（Ｓ４４０１２）、本処理を終了する。この小当たり種別コマンド処理（Ｓ４４０１２）の詳細については、図２５０を参照して後述する。

【１８３６】

一方、Ｓ４４０１１の処理において、未処理のコマンドの中に小当たり種別コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ４４０１１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０から受信した未処理のコマンドの中に作動内容コマンドが含まれているか否かを判別し（Ｓ

４４０１３）、作動内容コマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ４４０１３：Ｙｅｓ）、受信したコマンドが示す作動内容に応じた制御を実行するための作動内容コマンド処理を実行して（Ｓ４４０１４）、本処理を終了する。この作動内容コマンド処理（Ｓ４４０１４）の詳細については、図２５１を参照して後述する。これに対し、Ｓ４４０１３の処理において、未処理のコマンドの中に作動内容コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ４４０１３：Ｎｏ）、処理をＳ４４００３へと移行する。

【１８３７】

次いで、図２５０を参照して、上述した小当たり種別コマンド処理（Ｓ４４０１２）の詳細について説明する。図２５０は、この小当たり種別コマンド処理（Ｓ４４０１２）を示したフローチャートである。この小当たり種別コマンド処理（Ｓ４４０１２）は、当たり関連処理１４（図２４９参照）の中の１処理であり、上述した通り、コマンドにより通知された小当たり種別に応じた制御を実行するための処理である。

【１８３８】

小当たり種別コマンド処理（図２５０参照）では、まず、遊技状態格納エリア２２３ｉに格納されているデータを読み出して（Ｓ４１００１）、読み出したデータが普通図柄の時短状態を示すデータであるか否かを判別する（Ｓ４１００２）。Ｓ４１００２の処理において、時短状態とは異なる遊技状態（即ち、普通図柄の通常状態）を示すデータを読み出したと判別した場合は（Ｓ４１００２：Ｎｏ）、中央ルート示唆演出（図２３２（ｂ）参照）を実行する可能性がないため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４１００２の処理において、時短状態を示すデータが読み出されたと判別した場合は（Ｓ４１００２：Ｙｅｓ）、次に、小当たり種別コマンドによって通知された小当たり種別が、小当たりＨ１４～Ｊ１４のいずれかであるか否かを判別し（Ｓ４１００３）、小当たりＨ１４～Ｊ１４のいずれかであると判別した場合は（Ｓ４１００３：Ｙｅｓ）、小当たりＨ１４～Ｊ１４用テーブル２２２ｆｃ１を参照して中央ルート示唆演出（図２３２（ｂ）参照）の実行可否、および実行タイミングを決定して（Ｓ４１００４）、処理をＳ４１００６へと移行する。

【１８３９】

一方、Ｓ４１００３の処理において、コマンドにより通知された小当たり種別が小当たりＨ１４～Ｊ１４ではない（小当たりＫ１４～Ｍ１４のいずれかである）と判別した場合は（Ｓ４１００３：Ｎｏ）、小当たりＫ１４～Ｍ１４用テーブル２２２ｆｃ２を参照して中央ルート示唆演出（図２３２（ｂ）参照）の実行可否、および実行タイミングを決定して（Ｓ４１００５）、処理をＳ４１００６へと移行する。

【１８４０】

Ｓ４１００４、またはＳ４１００５のいずれかの処理後に実行されるＳ４１００６の処理では、Ｓ４１００４、またはＳ４１００５の処理によって決定された演出タイミングを示すデータを演出タイミング格納エリア２２３ｆａに格納して（Ｓ４１００６）、本処理を終了する。

【１８４１】

次に、図２５１を参照して、上述した作動内容コマンド処理（Ｓ４４０１４）の詳細について説明する。この作動内容コマンド処理（Ｓ４４０１４）は、当たり関連処理１４（図２４９参照）の中の１処理であり、上述した通り、受信したコマンドが示す作動内容に応じた制御を実行するための処理である。この作動内容コマンド処理（Ｓ４４０１４）では、まず、演出タイミング格納エリア２２３ｆａのデータを読み出して（Ｓ４１１０１）、読み出したデータに対応する示唆演出の開始タイミングが、今回の作動内容コマンドにより通知された作動部材の作動タイミングに一致するか否かを判別する（Ｓ４１１０２）。このＳ４１１０２の処理では、演出タイミングとしてＶ入賞率５０％期間が設定されている状態で、上開閉扉６７５５ｂＵの閉鎖を示す作動内容コマンドを受信した場合、および演出タイミングとしてＶ入賞率１００％期間が設定されている状態で、下開閉扉６７５５ｂＤの開放を示す作動内容コマンドを受信した場合に、演出タイミングに一致したと判別する。

【１８４２】
Ｓ４１１０２の処理において、コマンドにより通知された作動内容の作動タイミングと、示唆演出の開始タイミングとが一致したと判別した場合は（Ｓ４１１０２：Ｙｅｓ）、示唆演出の実行を設定して（Ｓ４１１０３）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ４１１０２の処理において、コマンドにより通知された作動内容の作動タイミングと、示唆演出の開始タイミングとが一致していないと判別した場合は（Ｓ４１１０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【１８４３】
次に、図２５２を参照して、本第１１実施形態における変動表示設定処理１４（Ｓ４１９４）の詳細について説明する。この変動表示設定処理１４（Ｓ４１９４）は、メイン処理１４（図２４１参照）の中の１処理であり、上述した通り、第１０実施形態（および第１実施形態）における変動表示設定処理（図３８参照）に代えて実行される処理である。この第１１実施形態における変動表示設定処理１４（Ｓ４１９４）のうち、Ｓ４５０１～Ｓ４５０９の各処理では、それぞれ第１０実施形態（および第１実施形態）における変動表示設定処理（図３８参照）のＳ４５０１～Ｓ４５０９の各処理と同一の処理が実行される。
【１８４４】
また、本第１１実施形態における変動表示設定処理１４（図２５２参照）では、Ｓ４５０４の処理が終了すると、次に、Ｓ４５０４の処理において設定した変動パターン（変動表示演出）が、操作応援演出を伴う変動パターンであるか否かを判別し（Ｓ４５４１）、操作応援演出を伴う変動パターンであると判別した場合は（Ｓ４５４１：Ｙｅｓ）、操作応援演出の設定を行うための応援演出設定処理を実行して（Ｓ４５４２）、処理をＳ４５４３へと移行する。応援演出設定処理（Ｓ４５４２）の詳細については、図２５３を参照して後述する。一方、Ｓ４５４１の処理において、操作応援演出を伴う変動パターンではないと判別した場合は（Ｓ４５４１：Ｎｏ）、Ｓ４５４２の処理をスキップして、処理をＳ４５４３へと移行する。
【１８４５】
Ｓ４５４３の処理では、ミニキャラ予告演出の実行可否、および実行タイミングを抽選するためのアクションタイミング決定処理を実行して（Ｓ４５４３）、処理をＳ４５０５へと移行する。このアクションタイミング決定処理（Ｓ４５４３）の詳細については、図２５４を参照して後述する。
【１８４６】
次に、図２５３を参照して、上述した応援演出設定処理（Ｓ４５４２）の詳細について説明する。この応援演出設定処理（Ｓ４５４２）は、上述した通り、操作応援演出の設定を行うための処理である。この応援演出設定処理（Ｓ４５４２）では、まず、応援演出フラグ２２３ｆｃをオンに設定し（Ｓ４１２０１）、次に、押下回数カウンタ２２３ｆｅの値を読み出す（Ｓ４１２０２）。そして、読み出した押下回数カウンタ２２３ｆｅの値から、前回の操作応援演出が設定された変動表示における１の操作応援演出の平均の押下回数（Ａ）を算出する（Ｓ４１２０３）。ここで、操作応援演出は、変動種別に応じて、１の変動期間の間に２～４回実行される。具体的には、ノーマルリーチの変動パターンでは、ノーマルリーチに発展する前、およびノーマルリーチに発展した後の２回実行され、スーパーリーチの変動パターンでは、ノーマルリーチに発展する前、ノーマルリーチに発展した後、およびスーパーリーチに発展した後の３回実行され、スペシャルリーチの変動パターンでは、ノーマルリーチに発展する前、ノーマルリーチに発展した後、スーパーリーチに発展した後、およびスペシャルリーチに発展した後の４回実行される。Ｓ４１２０３の処理では、前回実行された操作応援演出を伴う変動表示の変動種別がノーマルリーチであれば、押下回数カウンタ２２３ｆｅの値を２で割った値を平均の操作回数（Ａ）として算出し、スーパーリーチであれば、３で割った値を平均の操作回数（Ａ）として算出し、スペシャルリーチであれば、押下回数カウンタ２２３ｆｅの値を４で割った値を平均の操作回数（Ａ）として算出する。

【１８４７】
Ｓ４１２０３の処理が終了すると、次に、Ｓ４１２０３の処理で算出した平均の操作回数（Ａ）が５以下の値である（即ち、前回の操作応援演出における遊技者の平均の操作回数が５回以下である）か否かを判別し（Ｓ４１２０４）、５以下であると判別した場合は（Ｓ４１２０４：Ｙｅｓ）、操作頻度フラグ２２３ｆｆに「操作頻度少」を示す「０２Ｈ」を設定して（Ｓ４１２０５）、処理をＳ４１２０９へと移行する。一方、Ｓ４１２０４の処理において、平均の操作回数（Ａ）が５よりも大きい値であると判別した場合は（Ｓ４１２０４：Ｎｏ）、次に、平均の操作回数（Ａ）が９以下の値であるか否かを判別する（Ｓ４１２０６）。
【１８４８】
Ｓ４１２０６の処理において、平均の操作回数（Ａ）が９以下の値であると判別した場合は（Ｓ４１２０６：Ｙｅｓ）、操作頻度フラグ２２３ｆｆに「操作頻度中」を示す「０１Ｈ」を設定して（Ｓ４１２０７）、処理をＳ４１２０９へと移行する。一方、Ｓ４１２０６の処理において、平均の操作回数（Ａ）が１０以上の値であると判別した場合は（Ｓ４１２０６：Ｎｏ）、操作頻度フラグ２２３ｆｆに「操作頻度多」を示す「００Ｈ」を設定して（Ｓ４１２０８）、処理をＳ４１２０９へと移行する。Ｓ４１２０９の処理では、押下回数カウンタ２２３ｆｅの値を０にリセットして（Ｓ４１２０９）、本処理を終了する。
【１８４９】
この応援演出設定処理（図２５３参照）を実行することにより、前回の操作応援演出を伴う変動表示における遊技者の押下の傾向を元に、操作頻度フラグ２２３ｆｆを更新することができる。よって、実際に操作応援演出が開始されて中央ボタンＣＢが押下された場合に、操作の傾向に応じて適切に文字態様を設定することができる。
【１８５０】
なお、本第１１実施形態では、押下回数カウンタ２２３ｆｅの値を次に操作応援演出が実行される変動表示の開始タイミングとなるまで保持しておき、その保持しておいた押下回数カウンタ２２３ｆｅの値に応じて、操作応援演出が設定された変動表示の開始時に操作頻度フラグ２２３ｆｆの状態を設定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、操作応援演出が設定された変動表示の終了時に、押下回数カウンタ２２３ｆｅの値に基づいて操作頻度フラグ２２３ｆｆの状態を設定しておき、操作頻度フラグ２２３ｆｆの状態のみを、次回に操作応援演出が設定された変動表示が実行されるまで保持しておく構成としてもよい。このように構成することで、変動開始時における処理負荷を軽減することができる。また、本第１１実施形態では、単純に操作有効期間の間に中央ボタンＣＢを押下した回数をカウントして、遊技者の操作回数の傾向を判別する構成としていたが、遊技者の押下の傾向の判別方法はこれに限られるものではない。これに代えて、または加えて、例えば、操作有効期間における前半で中央ボタンＣＢを押下する傾向が高いか、後半で中央ボタンＣＢを押下する傾向が高いか、まんべんなく押下する傾向かを判別して、遊技者が押下する傾向が高いと判別される期間と、そうでない期間とで発展若しくは大当たりの期待度が高い文字態様の決定割合を切り替える構成としてもよい。押下の傾向が高い期間に期待度が高い文字態様の決定割合を高くすることで、遊技者毎の傾向に応じた適切な表示態様を設定することができる。また、逆に、遊技者が押下する傾向が低い期間に期待度が高い文字態様の決定割合を高くすることにより、通常とは異なる押下方法を試してみようと遊技者に思わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【１８５１】
次に、図２５４を参照して、上述したアクションタイミング決定処理（Ｓ４５４３）について説明する。このアクションタイミング決定処理は、上述した通り、ミニキャラ予告演出の実行可否、および実行タイミングを抽選するための処理である。このアクションタイミング決定処理（Ｓ４５４３）では、まず、今回の変動パターンが小当たりの変動パターンであるか否かを判別し（Ｓ４１３０１）、小当たりの変動パターンではないと判別し

た場合は（Ｓ４１３０１：Ｎｏ）、次いで、短外れの変動パターンであるか否かを判別する（Ｓ４１３０２）。Ｓ４１３０２の処理において、短外れの変動パターンであると判別した場合は（Ｓ４１３０２：Ｙｅｓ）、ミニキャラ予告演出を実行する可能性が無い変動パターンであるため、そのまま本処理を終了する。

【１８５２】

一方、Ｓ４１３０２の処理において、短外れの変動パターンではないと判別した場合は（Ｓ４１３０２：Ｎｏ）、ミニキャラ予告演出の演出態様（アクションタイミング）を決定するためのデータテーブルとして、非小当たり用テーブル２２２ｆｂ３（図２３７（ｂ）参照）を読み出して（Ｓ４１３０３）、処理をＳ４１３０７へと移行する。

【１８５３】

これに対し、Ｓ４１３０１の処理において、今回実行する変動パターンが小当たりの変動パターンであると判別した場合は（Ｓ４１３０１：Ｙｅｓ）、Ｖチャレンジ小当たりに対応する変動パターンであるか否かを判別し（Ｓ４１３０４）、Ｖチャレンジ小当たりに対応する変動パターンであると判別した場合は（Ｓ４１３０４：Ｙｅｓ）、ミニキャラ予告演出の演出態様（アクションタイミング）を決定するためのデータテーブルとして、Ｖチャレンジ小当たり用テーブル２２２ｆｂ１（図２３６（ｂ）参照）を読み出して（Ｓ４１３０５）、本処理を終了する。

【１８５４】

一方、Ｓ４１３０４の処理において、今回の変動パターンがＶチャレンジ小当たりに対応する変動パターンではないと判別した場合は（Ｓ４１３０４：Ｎｏ）、ミニキャラ予告演出の演出態様（アクションタイミング）を決定するためのデータテーブルとして、通常小当たり用テーブル２２２ｆｂ２（図２３７（ａ）参照）を読み出して（Ｓ４１３０６）、処理をＳ４１３０７へと移行する。

【１８５５】

Ｓ４１３０７の処理では、Ｓ４１３０３，Ｓ４１３０５、またはＳ４１３０６のいずれかの処理により読み出されたテーブルから、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値に対応する演出態様（ミニキャラ予告演出の実行可否、および実行する場合のアクションタイミング）を特定し（Ｓ４１３０７）、次いで、Ｓ４１３０７の処理においてミニキャラ予告演出の実行が特定されたかを判別する（Ｓ４１３０８）。Ｓ４１３０８の処理において、ミニキャラ予告演出の実行が特定されたと判別した場合は（Ｓ４１３０８：Ｙｅｓ）、ミニキャラフラグ２２３ｆｇをオンに設定し（Ｓ４１３０９）、Ｓ４１３０７の処理で特定した演出態様に対応するアクションタイミングを示すデータをアクションタイミング格納エリア２２３ｆｈに格納して（Ｓ４１３１０）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ４１３０８の処理において、ミニキャラ予告演出の実行が特定されていない（ミニキャラ予告演出を実行しない）と判別した場合は（Ｓ４１３０８：Ｎｏ）、Ｓ４１３０９，Ｓ４１３１０の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。このアクションタイミング決定処理（図２５４参照）を実行することにより、特別図柄の抽選結果に応じて適切な演出態様を設定することができる。

【１８５６】

＜第１１実施形態における表示制御装置の制御処理について＞

次に、図２５５、および図２５６を参照して、本第１１実施形態における表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図２５５を参照して、本第１１実施形態における表示制御装置１１４のコマンド判定処理１４（Ｓ６３１１）について説明する。このコマンド判定処理１４（Ｓ６３１１）は、第１０実施形態（および第１実施形態）におけるコマンド判定処理（図４２参照）に代えて実行される処理であり、第１０実施形態（および第１実施形態）におけるコマンド判定処理（図４２参照）と同様に、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。

【１８５７】

この第１１実施形態におけるコマンド判定処理１４（Ｓ６３１１）のうち、Ｓ６４０１

～Ｓ６４２０の各処理では、それぞれ第１０実施形態（および第１実施形態）におけるコマンド判定処理（図４２参照）のＳ６４０１～Ｓ６４２０の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１１実施形態におけるコマンド判定処理１４（Ｓ６３１１）では、Ｓ６４１８の処理において、音声ランプ制御装置１１３から受信した未処理のコマンドの中に、エラーコマンドが含まれていないと判別した場合に（Ｓ６４１８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に表示用アクションコマンドが含まれているか否かを判別する（Ｓ６４３１）。Ｓ６４３１の処理において、未処理のコマンドの中に表示用アクションコマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ６４３１：Ｙｅｓ）、表示用アクションコマンドが示すミニキャラＭＣのアクションを表示させるためのアクションコマンド処理を実行して（Ｓ６４３２）、本処理を終了する。一方、Ｓ６４３１の処理において、未処理のコマンドの中に表示用アクションコマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ６４３１：Ｎｏ）、処理をＳ６４２０へと移行する。このアクションコマンド処理（Ｓ６４３２）の詳細について、図２５６を参照して説明する。

【１８５８】

図２５６は、アクションコマンド処理（Ｓ６４３２）を示すフローチャートである。このアクションコマンド処理（Ｓ６４３２）では、まず、音声ランプ制御装置１１３から受信した表示用アクションコマンドによって通知されたアクションに対応するアクションデータをアクションデータテーブルから読み出して（Ｓ８００１）、その読み出したアクションデータを、表示データテーブルバッファ２３３ｄに既に格納されているデータに対して、現状のポインタ２３３ｆの値を起点として追加する（Ｓ８００２）。

【１８５９】

Ｓ８００２の処理が終了すると、設定したアクションデータ（表示データテーブル）に対応する転送用アクションデータテーブルを決定して、その決定した転送用アクションデータテーブルに規定された内容を、転送データテーブルバッファ２３３ｅに対して、現在のポインタ２３３ｆの値を起点として追加し（Ｓ８００３）、本処理を終了する。

【１８６０】

このアクションコマンド処理（図２５６参照）を実行することにより。表示用アクションコマンドにより通知された内容のアクションを表示させるための表示データを、表示データテーブルバッファ２３３ｄや転送データテーブルバッファ２３３ｅに対して正確に追加することができるので、既に設定されている変動表示演出の表示態様に影響を与えずに、好適にミニキャラ予告演出を実行することができる。

【１８６１】

以上説明した通り、第１１実施形態におけるパチンコ機１０では、操作応援演出やミニキャラ予告演出、中央ルート示唆演出等の、多様な興趣演出を実行可能に構成している。操作応援演出は、演出期間の間に特定条件が成立する（遊技者が中央ボタンＣＢを押下する）毎に、表示態様により各種期待度を示唆する文字画像が表示される演出である。この操作応援演出を実行することにより、実行中の変動演出における各種期待度を知りたいと考える遊技者に対して、特定条件が成立し易くなるように遊技を行わせる（積極的に中央ボタンＣＢを押下（操作）させる）ことができるので、遊技者の遊技に対する参加意欲を向上させることができる。また、操作応援演出は、同一の変動演出（変動表示）に対して複数回実行されるように構成し、操作応援演出が実行されるタイミング（全ての発展が完了する前であるか、後であるか）に応じて、中央ボタンＣＢを遊技者が押下した際に表示される文字態様の選択比率が可変するように構成した。より具体的には、全ての発展が完了する前に実行された操作応援演出においては、特別図柄の抽選結果によらず、発展の期待度が高くなる文字態様（黒のストライプ柄や赤のストライプ柄）に設定される割合が高くなる一方で、大当たりとなる期待度が高くなる文字態様に設定される割合が極めて低くなる。これにより、最後の発展が完了するよりも前に実行される操作応援演出においては、大当たりの場合も外れの場合も表示される文字態様に差がほぼ生じないので、少なくとも最後の発展が完了するまでは遊技者に対して大当たりに対する期待感を損ねずに遊技を行わせることができる。また、大当たりとなる期待度が高くなる文字態様の選択率は低い

ものの、選択された場合には大当たりとなる期待度が高まるため、毎回の操作応援演出において、大当たりとなる期待度が高まる文字態様が表示されることを期待して中央ボタンＣＢを押下させることができる。よって、遊技者の操作応援演出に対する参加意欲を向上させることができる。また、本第１１実施形態では、操作応援演出において遊技者が中央ボタンＣＢを押下した回数をカウントし、１の操作応援演出における平均の操作回数を算出する構成としている。そして、平均の操作回数に応じて、中央ボタンＣＢに対する押下１回当たりの各文字態様の選択比率を異ならせる構成としている。即ち、押下の頻度が少ない遊技者が遊技を行っている場合は、大当たりの期待度が高いことを示す文字態様や、発展の期待度が高いことを示す文字態様の選択比率を高くする一方で、押下の頻度が多い遊技者が遊技を行っている場合は、大当たりの期待度が高いことを示す文字態様や、発展の期待度が高いことを示す文字態様の選択比率を低くする構成とした。このように構成することで、遊技者の操作の傾向によらず、操作応援演出において期待度が高いことを示す文字態様の表示回数を同等にすることができるので、より好適な演出を実現することができる。更に、変動表示毎に遊技者が故意に操作の傾向を異ならせる遊技方法を行うことにより、独特の遊技性を実現することができる。即ち、操作応援演出が実行されるまでの間における変動表示演出の態様から、大当たりの期待度が低いと判断した場合に、操作応援演出に参加しないという遊技方法を選択する一方で、大当たりの期待度が高そうだと判断した場合にのみ操作応援演出に対して参加するという遊技方法を選択することで、遊技者が操作応援演出に参加する際に、操作頻度が少ない遊技者であると判別されて文字態様が抽選される可能性が高くなる。つまり、遊技者が操作応援演出に参加する際は、高い確率で、大当たりの場合に期待度の高い文字態様が選択され易くなる状態を形成することができるので、操作応援演出に対してまんべんなく参加した場合よりも、期待度が高い文字態様の表示確率を高めることができる。よって、大当たりとなるか否かをより正確に予測することができる遊技性を提供することができる。

【１８６２】

また、ミニキャラ予告演出は、Ｖチャレンジの実行を示唆する演出の一種である。このミニキャラ予告演出では、ミニキャラＭＣが第１から第３の全てのアクションを完了することによりＶチャレンジが実行されることを遊技者に報知する演出態様となっている。また、ミニキャラ予告演出には、Ｖチャレンジが実行される期待度が異なる複数の種別（低期待度、中期待度、および高期待度）が設けられており、ミニキャラＭＣのアクションの内容自体は同一であるが、アクションが実行されるタイミングが期待度毎に異なって構成されている。これにより、ミニキャラＭＣのアクションを表示させるために用いる画像データ自体は共通化することができるので、表示制御装置１１４のキャラクタＲＯＭ２３４の記憶容量を削減することができる。更に、ミニキャラ予告演出が設定された変動表示において、高期待度用のアクションタイミングが設定された場合、より期待度の高いリーチ演出に発展するタイミングをまたいで第１アクションが実行される。よって、第１アクションの進行状況と、第３図柄の変動表示の態様とを比較して確認した遊技者に対して、より期待度の高いリーチ演出に発展するか否かが確定するタイミングよりも第１アクションの終了タイミングの方が後になりそうだと感じさせることができる。ここで、本第１１実施形態では、ミニキャラＭＣのアクションの途中で変動表示が終了することはないようにアクションタイミングが設定される。よって、この仕様を理解して遊技を行っている遊技者に対して、実際に演出が発展するタイミングになるよりも前に、発展することを察知させることができる。従って、変動表示の進行状況と、ミニキャラＭＣのアクションの進行状況とを比較しながら遊技を行うという斬新な楽しみ方を遊技者に対して提供することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１８６３】

更に、中央ルート示唆演出は、Ｖ入賞率５０％期間、若しくはＶ入賞が発生することで時短大当たりとなる種別の小当たりにおけるＶ入賞率１００％期間に同期して実行される演出である。つまり、遊技球が抽選装置６７５５へと入球することにより、振分回転体６７５５ｆへと流下し易くなる期間、若しくは右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと振り分けられ、

且つ、時短状態が付与され易くなる期間を示唆する演出である。この中央ルート示唆演出を実行することで、中央ルート示唆演出の実行中に抽選装置６７５５へと遊技球を入球させたいと強く期待して遊技を行わせることができる。よって、抽選装置６７５５に対する遊技球の入球タイミングと、中央ルート示唆演出の実行状況（第３図柄表示装置８１の表示態様）とを比較して時短状態となるか否かを予測する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１８６４】

本第１１実施形態では、変動表示単位で中央ボタンＣＢに対する操作の頻度を判別して操作頻度フラグ２２３ｆｆの状態を更新する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、操作応援演出単位で操作の頻度を判別して操作頻度フラグ２２３ｆｆの状態を更新する構成としてもよい。これにより、遊技者の押下の傾向をより正確に判断することができるので、各文字態様の選択割合をより好適に設定することができる。

【１８６５】

本第１１実施形態では、特別図柄の抽選結果（大当たりであるか否か）、および発展完了フラグ２２３ｆｄの状態が同一であれば、文字態様選択テーブル２２２ｆａから毎回同一のデータテーブルが読み出される構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、特別図柄の抽選結果と、発展完了フラグ２２３ｆｄの状態との組合せ毎に複数のテーブルを規定しておき、抽選により１のテーブルが選択されるように構成してもよい。即ち、当たりであるにもかかわらず、文字態様として緑文字や赤文字が選択され難いテーブルが選択されたり、外れであるにもかかわらず、緑文字や赤文字が比較的選択され易いテーブルが選択され得る構成としても良い。このように構成することで、演出態様をより多様化させることができる。また、特別図柄の抽選結果と、発展完了フラグ２２３ｆｄの状態との組合せのみに応じてテーブルを可変させるのではなく、例えば、変動パターンや選択された変動表示演出の態様に応じて異なるテーブルを参照して文字態様を決定する構成としてもよい。更に、本第１１実施形態では、発展完了フラグ２２３ｆｄの状態として、全ての発展が完了しているか否かの２つの状態のみを取り得る構成としていたが、それぞれの発展段階で参照されるテーブルを切り替える構成としてもよい。

【１８６６】

本第１１実施形態では、当たりか外れかによって文字態様選択テーブル２２２ｆａから選択されるテーブルを異ならせる構成としていたが、当たり、Ｖチャレンジ小当たり、および外れ（通常小当たり含む）の３パターンでそれぞれ選択されるテーブルを異ならせる構成としても良い。この場合において、当たりや外れの場合よりも、Ｖチャレンジ小当たりの場合に設定され易い文字態様（例えば、黄文字）を設ける構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか、小当たりであるか、外れであるかを遊技者に予測させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、Ｖチャレンジ小当たりとなった場合におけるＶ入賞率に応じて、文字態様の選択比率を可変させる構成としてもよい。

【１８６７】

本第１１実施形態では、Ｖチャレンジ小当たりである場合には、小当たり種別によらず、ミニキャラ予告演出のアクションタイミングを共通のテーブルを参照して決定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、Ｖチャレンジ小当たりに当選するか否かだけで無く、Ｖチャレンジ小当たりの小当たり種別（Ｖ入賞率）も加味してアクションタイミングを選択するように構成してもよい。このように構成することで、ミニキャラＭＣのアクションのタイミングからＶチャレンジ小当たりの種別まで予測可能な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１８６８】

本第１１実施形態では、操作応援演出の実行期間（操作応援演出が終了されるまでの残り時間）を遊技者に対して示唆（報知）していなかったが、操作応援演出の実行期間をタイマ表示やインジケータ表示等によって遊技者に示唆（報知）する構成としてもよい。このように構成することで、遊技者に対して容易に操作応援演出の実行期間を把握させるこ

とができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。この場合において、操作応援演出の実行期間を、文字画像８１４によって表示させる構成としてもよい。具体的には、例えば、中央ボタンＣＢに対する押下が検出された時点における操作応援演出の残りの演出期間を判別して、残りの演出期間に応じた文字を模した文字画像８１４を表示させる構成としてもよい。即ち、残り１．２秒の段階で中央ボタンＣＢが押下された場合に、「１．２」という文字を模した文字画像を、押下時の抽選により決定された文字態様で表示させる構成としてもよい。また、例えば、残り時間が少なくなる程、鳥を模したキャラクタ８１３が透過した見た目の態様となっていき、操作応援演出の実行期間が経過した時点でキャラクタ８１３が完全に透過して見えなくなるように構成してもよい。このように構成することで、遊技者に対して操作応援演出の残り時間を容易に理解させることができる。よって、遊技者の利便性をより向上させることができる。

【１８６９】

＜第１２実施形態＞

次に、図２５７から図２６７を参照して、第１２実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１１実施形態におけるパチンコ機１０では、操作応援演出において、遊技者が中央ボタンＣＢを押下する毎に、大当たりとなる期待度や発展することに対する期待度を示唆する文字画像８１４の文字態様を表示させる構成としていた。そして、操作応援演出の実行期間の開始１秒前から、終了１秒後までの間の期間は、中央ボタンＣＢの周囲に配設されている非演出用ボタンに対する操作が制限される（２回以上押下しなければ押下を検出したボタンに対応する設定変更が行われない）ように構成した。

【１８７０】

これに対して第１２実施形態におけるパチンコ機１０では、操作応援演出の実行期間において、操作応援演出に参加するか、パチンコ機１０の設定を変更するかを、操作ボタン２３０に対する操作によって遊技者に選択させることが可能に構成した。これにより、操作応援演出に参加しようとした遊技者が操作を誤ってしまい、意に反してパチンコ機１０の設定が変更されてしまうことをより確実に防止（抑制）することができる。

【１８７１】

また、上述した第９～第１１実施形態におけるパチンコ機１０では、小当たりにおいて、１球以上の遊技球が抽選装置６７５５へと入球した後で入球した全ての遊技球が排出されるか、または、小当たりの開始から８秒間が経過した場合に小当たり遊技の終了条件が成立したとして、小当たりを終了させる構成としていた。しかしながら、この構成では、例えば、抽選装置６７５５へと入球した遊技球を、磁石等を用いて有利な流路（中央ルート）へと強制的に誘導させる不正行為が可能となってしまう虞がある。即ち、抽選装置６７５５へと入球した遊技球を遊技盤１３の手前側（ガラスユニット１６の手前側）から磁石の引力によって引き寄せることで、遊技球を誘導流路６７５５ｂに対して浮かせ、上開閉扉６７５５ｂＵや球排出扉６７５５ｃの開閉状況とは無関係にこれらの上方を通過させて振分回転体６７５５ｆへと誘導する不正行為が行われる可能性があった。

【１８７２】

これに対して第１２実施形態におけるパチンコ機１０では、磁石等を用いて遊技盤１３の手前側から遊技球を引き寄せる不正行為に対する抑制を図るために、上開閉扉６７５５ｂＵや球排出扉６７５５ｃを、ガラスユニット１６の手前側から発せられる磁力による引力の影響を受け難い配置とした。また、抽選装置６７５５へと入球した遊技球を、磁石等を用いて強制的に振分回転体６７５５ｆ側の流路へと誘導された遊技球が振分回転体６７５５ｆによっていずれかの入球口へと入球するよりも前に小当たりが終了されるように小当たり有効期間を設定する構成とした。つまり、抽選装置６７５５に入球した全ての遊技球がいずれかの入球口まで到達していなかった（抽選装置６７５５内に残存していた）としても、小当たりの開始から特定期間（例えば、６．５秒間）が経過した時点で小当たりを終了させる構成とした。言い換えれば、磁力等の外力を介さずに（重力や誘導流路６７５５ｂの傾斜のみによって）抽選装置６７５５内を流下した遊技球がいずれかの入球口へと容易に入球可能となる一方で、磁石等により流下方向を強制的に（無理矢理）可変させ

て本来とは異なる方向に誘導された遊技球がいずれかの入球口へと到達することが困難となる有効期間を設定する構成とした。

【１８７３】

この第１２実施形態におけるパチンコ機１０が、第１１実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、抽選装置６７５５の内部構造が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１８７４】

まず、図２５７を参照して、第１２実施形態におけるパチンコ機１０の抽選装置６７５５の内部構造について説明する。図２５７は、抽選装置６７５５の誘導流路６７５５ｂの上面図である。図２５７に示した通り、本第１２実施形態における誘導流路６７５５ｂのうち、開閉扉６７５５ｂＵや、球排出扉６７５５ｃ（およびその下方に設けられている排出領域６７５５ｄ）、および球止め部６７５５ｅは、誘導流路６７５５ｂにおける他の部分に比較して正面視奥側に設けられている。このため、遊技盤１３におけるガラスユニット１６よりも手前側から磁石等によって遊技球を振分回転体６７５５ｆへと誘導しようとした場合に、上開閉扉６７５５ｂＵや球排出扉６７５５ｃへと遊技球が到達する前後でガラスユニット１６に対する距離を長くすることができる。即ち、磁石等により上開閉扉６７５５ｂＵや球排出扉６７５５ｃが開放されている状態（正規の遊技方法では振分回転体６７５５ｆに到達し得ない状態）において遊技球を振分回転体６７５５ｆへと誘導しようとした場合に、開放状態の上開閉扉６７５５ｂＵや球排出扉６７５５ｃに到達した段階で磁石と遊技球との距離が最も離れるように構成することができる。つまり、開放状態の上開閉扉６７５５ｂＵや球排出扉６７５５ｃに遊技球を到達させた段階で、遊技球に作用する磁力を最も弱めることができるので、開放状態の上開閉扉６７５５ｂＵや球排出扉６７５５ｃを介して右アウト口６７５５ｂＯや排出領域６７５５ｄへと遊技球が落下し易くなるように構成できる。これにより、磁石等を用いて振分回転体６７５５ｆへと不正に遊技球を到達させる不正行為を成功し難くすることができるので、不正行為に対する抑制を図ることができる。よって、不正行為によりホールに対して不測の不利益を与えてしまうことを抑制することができる。また、誘導流路６７５５ｂが直線ではなく、蛇行した形状となっていることにより、遊技球を磁石等により誘導しようとした場合に、振分回転体６７５５ｆまで誘導するのに要する期間をより長くすることができる。よって、不正行為により振分回転体６７５５ｆへと誘導された遊技球がいずれかの入球口へと誘導されるよりも前に、小当たり遊技を終了させることができる。従って、不正行為に対する抑止効果をより高めることができる。

【１８７５】

次に、図２５８、および図２５９を参照して、本第１２実施形態における操作応援演出の表示態様について説明する。まず、図２５８（ａ）は、本第１２実施形態における操作応援演出の開始時における第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。図２５８（ａ）に示した通り、本第１２実施形態における操作応援演出が実行されると、鳥を模したキャラクタ８１３の下方に、「応援」という文字が表示された応援ボタン画像８１５ａと、その応援ボタン画像８１５ａの下方に表示され、「音量設定」という文字が表示された音量設定ボタン画像８１５ｂと、応援ボタン画像８１５ａと音量設定ボタン画像８１５ｂとの間に表示され、上向き略正三角形形状の上ボタン画像８１５ｃと、その上ボタン画像８１５ｃの下方に表示され、下向き略正三角形形状の下ボタン画像８１５ｄと、が表示される。また、応援ボタン画像８１５ａが発光した見た目となるように設定される。これらの表示内容により、上ボタンＵＢを押下することにより「応援」という項目を選

択することができること（即ち、操作応援演出に参加するという選択を行うことができること）、および下ボタンＤＢを押下することにより「音量設定」という項目を選択することができること（即ち、音量設定の変更を行うことができること）を遊技者に対して直感的に理解させることができる。また、応援ボタン画像８１５ａが光った見た目の表示態様に設定されることにより、「応援」という項目が選択されていることを遊技者に対して直感的に理解させることができる。

【１８７６】

なお、本第１２実施形態では、表示領域ＨＲ１１において表示される文字画像８１４の文字態様だけでなく、応援ボタン画像８１５ａの表示態様（発光色）によっても、大当たりとなる期待度を示唆することが可能に構成されている。詳細については後述するが、この応援ボタン画像８１５ａの表示態様による大当たり期待度の示唆は、操作を全く行わない遊技者が遊技を行っている場合の方が発生し易くなる（大当たりの場合に期待度の高い発光色に設定される割合が高くなる）ように構成している。これにより、操作応援演出に参加しない遊技者に対しても、大当たり期待度を示唆することができるので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１８７７】

図２５８（ｂ）は、「応援」という項目が選択された状態（応援ボタン画像８１５ａが光った見た目に設定されている状態）において更に遊技者が上ボタンＵＢを押下した場合における第３図柄表示装置８１の表示態様を示した図である。図２５８（ｂ）に示した通り、「応援」という項目が選択された状態で遊技者が上ボタンＵＢを押下すると、文字態様選択テーブル２２２ｆａを用いた抽選により文字態様が決定されて、その決定された文字態様の文字画像８１４が表示される。即ち、「応援」という項目が選択された状態で遊技者が上ボタンＵＢを押下する毎に、上述した第１１実施形態において中央ボタンＣＢを押下した場合と同様、大当たりや発展に対する期待度を示唆する文字画像を表示させることができる。操作応援演出の開始時の設定を「応援」という項目が選択された状態にしておくことにより、上述した第１１実施形態と同様の操作性（操作応援演出の開始時の状態において特定のボタン（上ボタンＵＢ）を押下する毎に文字画像を表示させることが可能となる操作性）を実現することができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができる。

【１８７８】

一方、図２５９（ａ）に示した通り、「応援」という項目が選択された状態において遊技者が下ボタンＤＢを押下すると、応援ボタン画像８１５ａが光った見た目から消灯した見た目に変更されると共に、音量設定ボタン画像８１５ｂが消灯した見た目から発光した見た目に変更される。即ち、「音量設定」という項目が選択された状態に変更される。更に、表示領域ＨＲ１１における正面視右方向に、横長略長方形形状の表示領域８１６が形成される。この表示領域８１６には、図２５９（ａ）に示した通り、現在の音量の設定を示す画像が表示される。即ち、スピーカーを模した画像が表示されると共に、そのスピーカーを模した画像の下方に、現在の音量設定をバーの長さに応じて５段階で表示する音量バーＳＢが表示される。音量バーＳＢは、大きい音量の設定になるほど斜線を付されたバーの個数が増加していき、小さい音量の設定になるほど斜線を付されたバーの個数が減少していく。なお、図２５９（ａ）では、音量バーＳＢを構成する５個のバーのうち、左から３つのバーが斜線を付された表示態様に設定されているので、音量設定が５段階中３段階に設定された状態を示している。音量バーＳＢの示す音量設定（斜線が付されたバーの個数）が左詰で表示されることにより、左ボタンＬＢを押下することで斜線を付されたバーの個数を減少させることができること、および右ボタンＲＢを押下することで斜線を付されたバーの個数を増加させることができることを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、音量設定の変更方法を遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１８７９】

図２５９（ｂ）は、「音量設定」の項目が選択された状態において遊技者が右ボタンＲＢを押下した場合の表示態様を示した図である。図２５９（ｂ）に示した通り、「音量設定」の項目が選択された状態において遊技者が右ボタンＲＢを押下すると、斜線を付されて表示されたバーの個数が１個増加する。即ち、押下の直前まで表示されていた３つの斜線を付されたバーの右側に、追加で１個、斜線を付されたバーが表示される。この表示態様の変化により、音量設定の変更が正常に実行されたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１８８０】

このように、本第１１実施形態における操作応援演出では、上ボタンＵＢおよび下ボタンＤＢに対する操作（押下）に応じて、「応援」という項目と、「音量設定」という項目とを遊技者に選択させることが可能に構成している。そして、「応援」という項目が選択された状態においては、「応援」に対応する上ボタンＵＢを押下する毎に文字画像８１４の表示が設定される一方で、「音量設定」に対応する右ボタンＲＢや左ボタンＬＢを押下したとしても、何らの設定変更も行われないように構成した。一方、「音量設定」という項目が選択された状態においては、右ボタンＲＢや左ボタンＬＢを押下することにより音量設定を変更することが可能となる一方で、上ボタンＵＢを押下したとしても文字画像８１４が表示されないように構成した。このように構成することで、操作応援演出に参加しようとした遊技者が誤って右ボタンＲＢや左ボタンＬＢを押下してしまったとしても、遊技者の意に反する設定変更が実行されてしまうことを抑制することができる。また、音量設定を行おうとした遊技者が誤って上ボタンＵＢや下ボタンＤＢを押下してしまったとしても、遊技者の意に反して文字画像８１４が表示されてしまうことを防止することができる。よって、遊技者の利便性をより向上させることができる。

【１８８１】

なお、本第１２実施形態では、「音量設定」の項目が選択された状態において下ボタンＤＢを押下したとしても、何らの表示態様および設定の変更も行われないように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、特定の条件下においては、下ボタンＤＢに対する押下を検出した場合にも文字画像８１４の文字態様の抽選および表示が行われるように構成してもよい。より具体的には、例えば、「音量設定」の項目が選択された状態において下ボタンＤＢが所定回数（例えば、５回）以上押下された場合には、遊技者が操作応援演出に対する参加方法を誤って認識している（下ボタンＤＢを押下することで文字画像８１４が表示されると勘違いしている）と判断して、文字画像８１４の文字態様の抽選および表示を設定する構成としてもよい。このように構成することで、勘違い等により下ボタンＤＢを連続して押下してしまった遊技者に対しても、操作応援演出に参加させることができるので、遊技者の利便性をより向上させることができる。なお、この場合において、下ボタンＤＢに対する所定回数以上の押下を検出した後は、音量設定ボタン画像８１５ｂの表示態様を、応援ボタン画像８１５ａと同一の見た目に変更する構成としてもよい。このように構成することで、「音量設定」が選択されているにもかかわらず文字画像８１４が表示されるという不自然な見た目となることを防止（抑制）できるので、表示態様をより好適に設定することができる。

【１８８２】

次に、図２６０を参照して、本第１２実施形態において特別図柄の抽選で小当たりとなった場合における、上開閉扉６７５５ｂＵ、下開閉扉６７５５ｂＤ、球止め部６７５５ｅ、および球排出扉６７５５ｃの作動パターンについて説明する。ここで、本第１２実施形態では、上述した第１１実施形態と同様に、小当たりに当選した場合に、小当たり用アタッカー６７５５ａの開閉動作の態様（開放パターン）のみを小当たり種別に応じて異ならせ、その他の作動態様（上開閉扉６７５５ｂＵ、下開閉扉６７５５ｂＤ、球止め部６７５５ｅ、および球排出扉６７５５ｃの作動パターン）については小当たり種別によらず共通となるように構成している。図２６０では、小当たり種別によらず共通となる、小当たり用アタッカー６７５５ａ以外の部分の作動態様について説明する。

【１８８３】

図２６０は、本第１２実施形態の小当たり遊技の実行中における上開閉扉６７５５ｂＵ、下開閉扉６７５５ｂＤ、球止め部６７５５ｅ、および球排出扉６７５５ｃの開閉状態の経時変化（作動パターン）を示した図である。図２６０に示した通り、上開閉扉６７５５ｂＵは、開放状態が初期状態として設定されており、小当たりの開始と同時に閉鎖状態に切り替わる。この閉鎖状態（Ｖ入賞率５０％期間）は、１秒間継続し（即ち、小当たりの開始から１秒が経過するまで継続し）、閉鎖状態に切り替わってから１秒経過時に開放状態に切り替わる。その後、小当たりの開始から１．２秒間経過時点まで上開閉扉６７５５ｂＵは開放状態に維持され、１．２秒経過時点から１．４秒経過時点までの間、再び閉鎖状態（Ｖ入賞率５０％期間）に切り替わる。そして、小当たりの開始から１．４秒が経過した時点で、再度、開放状態に切り替わり、以降は小当たり終了まで開放状態が維持される。即ち、小当たり開始直後から１秒経過時点までの間、および１．２秒経過時点から１．４秒経過時点までの間に抽選装置６７５５の内部に入球した遊技球は、閉鎖されている上開閉扉６７５５ｂＵの上面を転動して振分回転体６７５５ｆ側へと流下し（図２１１（ａ）参照）、その他の期間において抽選装置６７５５の内部に入球した遊技球は誘導流路６７５５ｂ２へと流入して、右Ｖ入賞口６７５５ｂＶ、または右アウト口６７５５ｂＯへと誘導される（図２１１（ｂ），（ｃ）参照）。即ち、本第１２実施形態では、第１１実施形態に比較して、Ｖ入賞率５０％期間が早期に終了するように構成している。なお、本第１２実施形態では、小当たりの開始から６．５秒間が経過した時点で、抽選装置６７５５内に遊技球が残存していたとしても、小当たりを強制的に終了させる構成としている。これにより、磁石等により無理矢理に遊技球の進行経路を代えて、振分回転体６７５５ｆへと遊技球を誘導させるという、比較的時間を要する不正行為が行われた場合等に、振分回転体６７５５ｆによって遊技球がいずれかの入球口へと振り分けられるよりも前に小当たりを強制終了させることができる。よって、不正行為に対する抑制を図ることができる。

【１８８４】

また、図２６０に示した通り、下開閉扉６７５５ｂＤは、閉鎖状態が初期状態として設定されており、小当たりの開始から１．６秒間が経過するまでの間、閉鎖状態が維持される。そして、小当たりの開始から１．６秒間が経過した時点で、開放状態（Ｖ入賞率１００％期間）に切り替わる。これにより、誘導流路６７５５ｂ２へと流入した遊技球が右Ｖ入賞口６７５５ｂＶへと入球可能な状態となる。この下開閉扉６７５５ｂＤの開放状態は、０．２秒間の間継続し、小当たり開始から１．８秒経過時に閉鎖状態に切り替わる。その後は、小当たり開始から２秒間が経過するまでの間、下開閉扉６７５５ｂＤが閉鎖状態に保たれ、２秒経過時点で再度、開放状態（Ｖ入賞率１００％期間）に切り替わる。この開放状態は、１秒間の間継続する。即ち、小当たりの開始から３秒間が経過する時点まで、開放状態が継続し、小当たりの開始から３秒経過時点で閉鎖状態に切り替わる。そして、以降は小当たりが終了するまでの間、閉鎖状態が維持される。

【１８８５】

また、図２６０に示した通り、球止め部６７５５ｅは、小当たりの開始から２．９秒が経過するまでの間、閉鎖状態に維持され、２．９秒経過時点（２回目のＶ入賞率５０％期間が経過した後、１．５秒経過時点）から小当たり終了までの間、開放状態（誘導流路６７５５ｂを流下可能となる状態）に切り替えられ、小当たり終了時に再度、閉鎖状態に切り替えられる。これに対して球排出扉６７５５ｃは、小当たりの開始から２．４秒が経過するまでの間、閉鎖状態に維持され、２．４秒経過時点（２回目のＶ入賞率５０％期間が経過した後、１秒経過時点）から小当たり終了までの間、開放状態に切り替えられ、小当たり終了時に再度、閉鎖状態に切り替えられる。即ち、小当たりが開始されてから２．４秒の間は、球止め部６７５５ｅも球排出扉６７５５ｃも閉鎖された状態となるので、Ｖ入賞率５０％期間の間に抽選装置６７５５の内部へと入球し、閉鎖された状態の上開閉扉６７５５ｂＵの上面を通過した遊技球は、全て、球止め部６７５５ｅによって誘導流路６７５５ｂ内に停留される。

【１８８６】

また、小当たりの開始から２．４秒が経過すると、球止め部６７５５ｅが閉鎖された状態で球排出扉６７５５ｃが開放されるので、球止め部６７５５ｅの右側に直接接触することにより停留されている１の遊技球以外の遊技球が、全て球排出扉６７５５ｃの開口部から排出領域６７５５ｄへと落下して外部へと排出される。即ち、Ｖ入賞率５０％期間の間に複数の遊技球が抽選装置６７５５の内部へと流入したとしても、球排出扉６７５５ｅが開放されて以降は、抽選装置６７５５の内部に停留されている遊技球が最大で１個のみの状態とすることができる。そして、球排出扉６７５５ｃが開放されてから０．５秒後に球止め部６７５５ｅが開放されるので、抽選装置６７５５の内部に残存している１個の遊技球が振分回転体６７５５ｆに向けて流下する。先に球排出扉６７５５ｃを開放させてから球止め部６７５５ｅを開放させる構成とすることにより、Ｖ入賞率５０％期間の間に抽選装置６７５５の内部に２個以上の遊技球が入球したとしても、球止め部６７５５ｅが開放されるまでの間に、２個目以降の遊技球を排出領域６７５５ｄから外部に排出しておくことができる。よって、１の小当たりにおいて振分回転体６７５５ｆへと到達する遊技球を、最大１個に限ることができるので、Ｖ入賞率５０％期間の間に遊技球が抽選装置６７５５へと入球した場合におけるＶ入賞率を、毎回一定（５０％）とすることができる。

【１８８７】

このように、本第１２実施形態では、第１０および第１１実施形態に対して、Ｖ入賞率５０％期間の設定タイミングを早める構成とした。これにより、球排出扉６７５５ｃや球止め部６７５５ｅの作動のタイミングを第１０実施形態および第１１実施形態よりも早めることができるため、小当たりの終了タイミングを早めることができる。よって、Ｖ入賞率５０％期間よりも後に設定されるＶ不可期間、およびＶ入賞率１００％期間に抽選装置６７５５内に入球した遊技球を、磁石等により不正に振分回転体６７５５ｆへと誘導しようとしても、誘導した遊技球が振分回転体６７５５ｆによりいずれかの入球口へと振り分けられるよりも前に小当たりを終了させることができる。つまり、不正によりＶ入賞口へと遊技球を入球させたとしても、大当たりが実行され難くなるように構成している。よって、不正行為に対する抑止効果を高めることができる。更に、本第１２実施形態では、小当たりの開始から６．５秒間が経過したタイミング（Ｖ入賞率５０％期間の間に抽選装置６７５５へと入球して振分回転体６７５５ｆへと流下した遊技球がいずれかの入球口へと振り分けられることが十分に可能となる長さの期間）で、小当たり遊技を強制的に修了させる構成としている。このように構成することで、正規の遊技方法で遊技を行う遊技者には影響を与えることなく、磁石等を用いた不正行為に対する抑制を図ることができる。即ち、磁石等によって遊技球を引き寄せて流下経路を強制的に変更させることにより振分回転体６７５５ｆへと到達させようとすると、遊技球が通常の動作（傾斜や重力の作用のみによって流下する動作）で振分回転体６７５５ｆまで到達する場合に比較して、振分回転体６７５５ｆへと到達するまでの期間が長くなる。小当たり開始後６．５秒間という期間は、通常の動作で振分回転体６７５５ｆまで到達した遊技球が問題無くいずれかの入球口へと振り分けられることが可能となり、且つ、磁石等による不正行為によって振分回転体６７５５ｆへと誘導された遊技球がいずれかの入球口に振り分けられることが困難（不可能）となる期間で構成されている。これにより、磁石等を用いて抽選装置６７５５内に流入した遊技球を振分回転体６７５５ｆへと強制的に誘導する不正行為を行ったとしても、遊技球が何れかの入球口へと振り分けられる前に小当たりを終了させることができるので、当該不正行為が成立しないように構成することができる。よって、不正行為によりホールに対して不測の不利益を与えてしまうことを抑制することができる。

【１８８８】

＜第１２実施形態における電気的構成＞

次に、図２６１（ａ）を参照して、本第１２実施形態における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の構成について説明する。図２６１（ａ）は、本第１２実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図２６１（ａ）に示した通り、本第１２実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成は、第１１実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成（図２３３参照）に対して、ボタン態様選択テーブル２２２ｇａが追加

されている点で相違している。その他の構成については、上述した第１１実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成（図２３３参照）と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【１８８９】

ボタン態様選択テーブル２２２ｇａは、操作応援演出において表示される応援ボタン画像８１５ａ（図２５８（ａ）参照）の表示態様（発光色）を選択する際に参照されるデータテーブルである。操作応援演出の開始時には、このボタン態様選択テーブル２２２ｇａが参照されて、特別図柄の抽選結果や遊技者の操作状況等に応じて１の表示態様が決定される。このボタン態様選択テーブル２２２ｇａの詳細について、図２６２、および図２６３を参照して説明する。

【１８９０】

図２６２（ａ）は、ボタン態様選択テーブル２２２ｇａの構成を示すブロック図である。図２６２（ａ）に示した通り、本第１２実施形態におけるボタン態様選択テーブル２２２ｇａは、操作応援演出において全く操作を行わない傾向の遊技者が遊技を行っている状況において、大当たりに対応する変動表示に対して設定する操作応援演出における応援ボタン画像８１５ａの発光色（ボタン色）を選択するための当たり（非操作）用テーブル２２２ｇａ１と、操作応援演出において操作を行う傾向の遊技者が遊技を行っている状況において、大当たりに対応する変動表示に対して設定する操作応援演出における応援ボタン画像８１５ａの発光色（ボタン色）を選択するための当たり（操作）用テーブル２２２ｇａ２と、操作応援演出において全く操作を行わない傾向の遊技者が遊技を行っている状況において、外れに対応する変動表示に対して設定する操作応援演出における応援ボタン画像８１５ａの発光色（ボタン色）を選択するための外れ（非操作）用テーブル２２２ｇａ３と、操作応援演出において操作を行う傾向の遊技者が遊技を行っている状況において、外れに対応する変動表示に対して設定する操作応援演出における応援ボタン画像８１５ａの発光色（ボタン色）を選択するための外れ（操作）用テーブル２２２ｇａ４と、で少なくとも構成されている。

【１８９１】

まず、図２６２（ｂ）を参照して、当たり（非操作）用テーブル２２２ｇａ１の詳細について説明する。図２６２（ｂ）は、当たり（非操作）用テーブル２２２ｇａ１の規定内容を示した図である。図２６２（ｂ）に示した通り、当たり（非操作）用テーブル２２２ｇａ１には、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値の範囲毎に、ボタン色が対応付けて規定されている。具体的には、図２６２（ｂ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～１９９」の範囲に対しては、ボタン色（応援ボタン画像８１５ａの表示態様）として「白」が対応付けて規定されている（図２６２（ｂ）の２２２ｇａ１ａ参照）。演出抽選カウンタ２２３ｅａの取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、ボタン色「白」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が２００個なので、操作応援演出において操作を全く行わない傾向の遊技者が遊技を行っている状態において、特別図柄の抽選で大当たりとなり、操作応援演出を実行する場合にボタン色として「白色」が設定される割合（確率）は２０％（２００／１０００）である。

【１８９２】

また、図２６２（ｂ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「２００～５９９」の範囲に対しては、ボタン色（応援ボタン画像８１５ａの表示態様）として「青」が対応付けて規定されている（図２６２（ｂ）の２２２ｇａ１ｂ参照）。演出抽選カウンタ２２３ｅａの取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、ボタン色「青」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が４００個なので、操作応援演出において操作を全く行わない傾向の遊技者が遊技を行っている状態において、特別図柄の抽選で大当たりとなり、操作応援演出を実行する場合にボタン色として「青色」が設定される割合（確率）は４０％（４００／１０００）である。

【１８９３】

また、図２６２（ｂ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「６００～８

９９」の範囲に対しては、ボタン色（応援ボタン画像８１５ａの表示態様）として「緑」が対応付けて規定されている（図２６２（ｂ）の２２２ｇａ１ｃ参照）。演出抽選カウンタ２２３ｅａの取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、ボタン色「緑」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３００個なので、操作応援演出において操作を全く行わない傾向の遊技者が遊技を行っている状態において、特別図柄の抽選で大当たりとなり、操作応援演出を実行する場合にボタン色として「緑色」が設定される割合（確率）は３０％（３００／１０００）である。

【１８９４】

更に、図２６２（ｂ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「９００～９９９」の範囲に対しては、ボタン色（応援ボタン画像８１５ａの表示態様）として「赤」が対応付けて規定されている（図２６２（ｂ）の２２２ｇａ１ｄ参照）。演出抽選カウンタ２２３ｅａの取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、ボタン色「赤」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１００個なので、操作応援演出において操作を全く行わない傾向の遊技者が遊技を行っている状態において、特別図柄の抽選で大当たりとなり、操作応援演出を実行する場合にボタン色として「赤色」が設定される割合（確率）は１０％（１００／１０００）である。

【１８９５】

このように、全く操作を行わない傾向の遊技者が遊技を行っている状況下において、大当たり変動中に操作応援演出が実行される場合には、８０％の割合で大当たり期待度が低い「白色」以外のボタン色に設定される上に、４０％の割合で大当たり期待度が高い「緑色」や「赤色」のボタン色が設定される。即ち、全く操作を行わない傾向の遊技者が遊技を行っている場合には、大当たりとなった場合に大当たり期待度が高いボタン色を選択する割合が比較的高くなる。このように構成することで、操作応援演出に参加しない遊技者に対しても、大当たりとなる期待度を適切に示唆することができるので、操作を行わない（操作応援演出に参加しない）傾向の遊技者に対しても、操作応援演出を楽しませることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１８９６】

次に、図２６２（ｃ）を参照して、ボタン態様選択テーブル２２２ｇａを構成するデータテーブルの一種である当たり（操作）用テーブル２２２ｇａ２の詳細について説明する。図２６２（ｃ）は、当たり（操作）用テーブル２２２ｇａ２の規定内容を示した図である。図２６２（ｃ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～４９９」の範囲に対しては、ボタン色（応援ボタン画像８１５ａの表示態様）として「白」が対応付けて規定されている（図２６２（ｃ）の２２２ｇａ２ａ参照）。演出抽選カウンタ２２３ｅａの取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、ボタン色「白」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５００個なので、操作応援演出において操作を行う傾向の遊技者が遊技を行っている状態において、特別図柄の抽選で大当たりとなり、操作応援演出を実行する場合にボタン色として「白色」が設定される割合（確率）は５０％（５００／１０００）である。

【１８９７】

また、図２６２（ｃ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「５００～８９９」の範囲に対しては、ボタン色（応援ボタン画像８１５ａの表示態様）として「青」が対応付けて規定されている（図２６２（ｃ）の２２２ｇａ２ｂ参照）。演出抽選カウンタ２２３ｅａの取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、ボタン色「青」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が４００個なので、操作応援演出において操作を行う傾向の遊技者が遊技を行っている状態において、特別図柄の抽選で大当たりとなり、操作応援演出を実行する場合にボタン色として「青色」が設定される割合（確率）は４０％（４００／１０００）である。

【１８９８】

また、図２６２（ｃ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「９００～９７９」の範囲に対しては、ボタン色（応援ボタン画像８１５ａの表示態様）として「緑」

が対応付けて規定されている（図２６２（ｃ）の２２２ｇａ２ｃ参照）。演出抽選カウンタ２２３ｅａの取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、ボタン色「緑」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が８０個なので、操作応援演出において操作を行う傾向の遊技者が遊技を行っている状態において、特別図柄の抽選で大当たりとなり、操作応援演出を実行する場合にボタン色として「緑色」が設定される割合（確率）は８％（８０／１０００）である。

【１８９９】

更に、図２６２（ｃ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「９８０～９９９」の範囲に対しては、ボタン色（応援ボタン画像８１５ａの表示態様）として「赤」が対応付けて規定されている（図２６２（ｃ）の２２２ｇａ２ｄ参照）。演出抽選カウンタ２２３ｅａの取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、ボタン色「赤」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が２０個なので、操作応援演出において操作を行う傾向の遊技者が遊技を行っている状態において、特別図柄の抽選で大当たりとなり、操作応援演出を実行する場合にボタン色として「赤色」が設定される割合（確率）は２％（２０／１０００）である。

【１９００】

このように、操作応援演出の実行中に操作を行う傾向の遊技者が遊技を行っている場合には、全く操作を行わない遊技者が遊技を行っている場合に比較して、大当たり変動の実行中でも最も期待度の低い「白色」が選択される割合が高くなる上に、期待度の高いボタン色の選択割合が１０％と大幅に低くなる。よって、ボタン色から大当たりとなる期待度を予測することが困難になるので、操作応援演出において積極的に押下を行うことで、表示される文字画像８１４の文字態様から大当たり期待度を予測しようと考えさせることができる。従って、遊技者の操作応援演出に対する参加意欲を向上させることができる。

【１９０１】

次に、図２６３（ａ）を参照して、外れ（非操作）用テーブル２２２ｇａ３の詳細について説明する。図２６３（ａ）は、外れ（非操作）用テーブル２２２ｇａ３の規定内容を示した図である。図２６３（ａ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～７９９」の範囲に対しては、ボタン色（応援ボタン画像８１５ａの表示態様）として「白」が対応付けて規定されている（図２６３（ａ）の２２２ｇａ３ａ参照）。演出抽選カウンタ２２３ｅａの取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、ボタン色「白」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が８００個なので、操作応援演出において操作を全く行わない傾向の遊技者が遊技を行っている状態において、特別図柄の抽選で外れとなり、操作応援演出を実行する場合にボタン色として「白色」が設定される割合（確率）は８０％（８００／１０００）である。

【１９０２】

また、図２６３（ａ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「８００～９４９」の範囲に対しては、ボタン色（応援ボタン画像８１５ａの表示態様）として「青」が対応付けて規定されている（図２６３（ａ）の２２２ｇａ３ｂ参照）。演出抽選カウンタ２２３ｅａの取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、ボタン色「青」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１５０個なので、操作応援演出において操作を全く行わない傾向の遊技者が遊技を行っている状態において、特別図柄の抽選で外れとなり、操作応援演出を実行する場合にボタン色として「青色」が設定される割合（確率）は１５％（１５０／１０００）である。

【１９０３】

また、図２６３（ａ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「９５０～９９８」の範囲に対しては、ボタン色（応援ボタン画像８１５ａの表示態様）として「緑」が対応付けて規定されている（図２６３（ａ）の２２２ｇａ３ｃ参照）。演出抽選カウンタ２２３ｅａの取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、ボタン色「緑」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が４９個なので、操作応援演出において操作を全く行わない傾向の遊技者が遊技を行っている状態において、特別図柄の抽選で外れとなり

、操作応援演出を実行する場合にボタン色として「緑色」が設定される割合（確率）は４．９％（４９／１０００）である。

【１９０４】

更に、図２６３（ａ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「９９９」に対しては、ボタン色（応援ボタン画像８１５ａの表示態様）として「赤」が対応付けて規定されている（図２６３（ａ）の２２２ｇａ３ｄ参照）。演出抽選カウンタ２２３ｅａの取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、ボタン色「赤」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１個なので、操作応援演出において操作を全く行わない傾向の遊技者が遊技を行っている状態において、特別図柄の抽選で外れとなり、操作応援演出を実行する場合にボタン色として「赤色」が設定される割合（確率）は０．１％（１／１０００）である。

【１９０５】

このように、操作応援演出に参加しない（ボタンを操作しない）遊技者が遊技を行っている状況下において特別図柄の抽選で外れとなった場合には、ボタン色「白色」の選択割合が高くなる一方で、期待度の高い「緑色」や「赤色」の選択割合が大幅に低くなる。よって、ボタン色から大当たり期待度を予測する遊技性を提供することができる。

【１９０６】

次に、図２６３（ｂ）を参照して、外れ（操作）用テーブル２２２ｇａ４の詳細について説明する。図２６３（ｂ）は、外れ（操作）用テーブル２２２ｇａ４の規定内容を示した図である。図２６３（ｂ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「０～５９９」の範囲に対しては、ボタン色（応援ボタン画像８１５ａの表示態様）として「白」が対応付けて規定されている（図２６３（ｂ）の２２２ｇａ４ａ参照）。演出抽選カウンタ２２３ｅａの取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、ボタン色「白」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が６００個なので、操作応援演出において操作を行う傾向の遊技者が遊技を行っている状態において、特別図柄の抽選で外れとなり、操作応援演出を実行する場合にボタン色として「白色」が設定される割合（確率）は６０％（６００／１０００）である。

【１９０７】

また、図２６３（ｂ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「６００～９４９」の範囲に対しては、ボタン色（応援ボタン画像８１５ａの表示態様）として「青」が対応付けて規定されている（図２６３（ｂ）の２２２ｇａ４ｂ参照）。演出抽選カウンタ２２３ｅａの取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、ボタン色「青」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３５０個なので、操作応援演出において操作を行う傾向の遊技者が遊技を行っている状態において、特別図柄の抽選で外れとなり、操作応援演出を実行する場合にボタン色として「青色」が設定される割合（確率）は３５％（３５０／１０００）である。

【１９０８】

また、図２６３（ｂ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「９５０～９９７」の範囲に対しては、ボタン色（応援ボタン画像８１５ａの表示態様）として「緑」が対応付けて規定されている（図２６３（ｂ）の２２２ｇａ４ｃ参照）。演出抽選カウンタ２２３ｅａの取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、ボタン色「緑」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が４８個なので、操作応援演出において操作を行う傾向の遊技者が遊技を行っている状態において、特別図柄の抽選で外れとなり、操作応援演出を実行する場合にボタン色として「緑色」が設定される割合（確率）は４．８％（４８／１０００）である。

【１９０９】

更に、図２６３（ｂ）に示した通り、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値が「９９８，９９９」の範囲に対しては、ボタン色（応援ボタン画像８１５ａの表示態様）として「赤」が対応付けて規定されている（図２６３（ｂ）の２２２ｇａ４ｄ参照）。演出抽選カウンタ２２３ｅａの取り得る１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、ボタン色「赤」に対

応付けられている乱数値（カウンタ値）が２個なので、操作応援演出において操作を行う傾向の遊技者が遊技を行っている状態において、特別図柄の抽選で大当たりとなり、操作応援演出を実行する場合にボタン色として「赤色」が設定される割合（確率）は０．２％（２／１０００）である。

【１９１０】

このように、操作応援演出に参加する（ボタンを操作する）遊技者が遊技を行っている状況下においても、特別図柄の抽選で外れとなった場合の方が、ボタン色「白色」の選択割合が高くなる一方で、期待度の高い「緑色」や「赤色」の選択割合が低くなる。よって、全く操作を行わない遊技者が遊技を行っている場合よりも大当たりとなった場合との差が少なくなるものの、ボタン色から大当たり期待度を予測する遊技性を提供することができる。

【１９１１】

次に、図２６１（ｂ）を参照して、本第１２実施形態における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の構成について説明する。図２６１（ｂ）は、本第１２実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図２６１（ｂ）に示した通り、本第１２実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成は、第１１実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成（図２３３（ｂ）参照）に対して、カーソル位置格納エリア２２３ｇａが追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第１１実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成と同一であるので、その詳細な説明については省略する。

【１９１２】

カーソル位置格納エリア２２３ｇａは、操作応援演出の実行中において、遊技者が選択している項目（カーソル位置）を示す情報を格納するための記憶領域である。このカーソル位置格納エリア２２３ｇａに「００Ｈ」が格納されている場合は、「応援」という項目が選択されている状態を示し、「０１Ｈ」が格納されている場合は、「音量設定」という項目が選択されている状態を示す。このカーソル位置格納エリア２２３ｇａは、操作応援演出の実行中において遊技者が異なる項目を選択する毎に、項目に応じたデータに更新される。

【１９１３】

＜第１２実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図２６４から図２６７を参照して、本第１２実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理について説明する。まず、図２６４を参照して、本第１２実施形態における操作応援演出処理１５（Ｓ４０３０１）について説明する。この操作応援演出処理１５（Ｓ４０３０１）は、第１１実施形態における操作応援演出処理（図２４３参照）に代えて実行される処理であり、第１１実施形態における操作応援演出処理（図２４３参照）と同様に、操作応援演出が設定された変動表示における演出態様を更新するための処理である。

【１９１４】

この第１２実施形態における操作応援演出処理１５（図２６４参照）のうち、Ｓ４０４０１～Ｓ４０４０９の各処理では、それぞれ第１１実施形態における操作応援演出処理（図２４３参照）のＳ４０４０１～Ｓ４０４０９の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１２実施形態における操作応援演出処理１５（図２６４参照）では、Ｓ４０４０５の処理が終了すると、次いで、ボタン態様選択テーブル２２２ｇａのうち、今回の特別図柄の抽選結果、および遊技者の操作状況（操作頻度フラグ２２３ｆｆの状態）に対応するテーブルを読み出して（Ｓ４０４２１）、その読み出したテーブルから、演出抽選カウンタ２２３ｅａの値に対応するボタン色を特定する（Ｓ４０４２２）。Ｓ４０４２２の処理が終了すると、処理をＳ４０４０６に移行する。なお、本第１２実施形態では、操作頻度フラグ２２３ｆｆの状態として、全く操作を行っていないことを示す状態（「０３Ｈ」）が追加されている。Ｓ４０４２１の処理では、操作頻度フラグ２２３ｆｆの状態が「０３Ｈ」であるか否かによって、非操作用のテーブル（当たり（非操作）用テーブル２２２ｇａ１や外れ（非操作）用テーブル２２２ｇａ３）を選択するか否かが可変する。

【１９１５】
次に、図２６５を参照して、本第１２実施形態における各種設定ボタン入力監視処理１５（Ｓ４１９５）の詳細について説明する。この第１２実施形態における各種設定ボタン入力監視処理１５（Ｓ４１９５）は、第１１実施形態における各種設定ボタン入力監視処理（図２４７参照）に代えて実行される処理であり、第１１実施形態における各種設定ボタン入力監視処理（図２４７参照）と同様に、非演出用ボタン（音量や光量の設定変更を行うためのボタン）に対する操作（押下）を監視して、操作を検出した場合に、操作が行われたボタンの種別に応じて設定変更を行うための処理である。
【１９１６】
この第１２実施形態における各種設定ボタン入力監視処理１５（図２６５参照）のうち、Ｓ４０８０１，およびＳ４０８０８の各処理では、それぞれ第１１実施形態における各種設定ボタン入力監視処理（図２４７参照）のＳ４０８０１，およびＳ４０８０８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１２実施形態における各種設定ボタン入力監視処理１５（図２６５参照）では、Ｓ４０８０１の処理において、いずれかの非演出用ボタンに対する押下を検出したと判別した場合に（Ｓ４０８０１：Ｙｅｓ）、次いで、操作有効期間中フラグ２２３ｆｂがオンであるか否かを判別する（Ｓ４０８１１）。Ｓ４０８１１の処理において操作有効期間中フラグ２２３ｆｂがオフであると判別した場合は（Ｓ４０８１１：Ｎｏ）、処理をＳ４０８０８へと移行する。一方、Ｓ４０８１１の処理において、有効期間中フラグ２２３ｆｂがオンであると判別した場合は、次いで、Ｓ４０８０１の処理で検出されたのが上ボタンＵＢまたは下ボタンＤＢに対する押下であったのか否かを判別する（Ｓ４０８１２）。
【１９１７】
Ｓ４０８１２の処理において、上ボタンＵＢまたは下ボタンＤＢに対する押下を検出したと判別した場合は（Ｓ４０８１２：Ｙｅｓ）、ボタン押下時のカーソル位置（選択されている項目）、および押下を検出したボタンの種別に応じた制御を実行するための上下ボタン押下時処理を実行して（Ｓ４０８１３）、本処理を終了する。この上下ボタン押下時処理（Ｓ４０８１３）の詳細については、図２６６を参照して後述する。一方、Ｓ４０８１２の処理において、今回押下を検出したのは上ボタンＵＢでも下ボタンＤＢでもないと判別した場合は（Ｓ４０８１２：Ｎｏ）、次いで、右ボタンＲＢまた左ボタンＬＢに対する押下を検出したかを判別する（Ｓ４０８１４）。
【１９１８】
Ｓ４０８１４の処理において、右ボタンＲＢまたは左ボタンＬＢに対する押下を検出したと判別した場合は（Ｓ４０８１４：Ｙｅｓ）、ボタン押下時のカーソル位置（選択されている項目）、および押下を検出したボタンの種別に応じた制御を実行するための左右ボタン押下時処理を実行して（Ｓ４０８１５）、本処理を終了する。この左右ボタン押下時処理（Ｓ４０８１５）の詳細については、図２６７を参照して後述する。これに対し、Ｓ４０８１４の処理において、今回押下を検出したのが右ボタンＲＢでも左ボタンＬＢでもないと判別した場合は（Ｓ４０８１４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【１９１９】
次に、図２６６を参照して、上述した上下ボタン押下時処理（Ｓ４０８１３）の詳細について説明する。図２６６は、この上下ボタン押下時処理（Ｓ４０８１３）を示したフローチャートである。この上下ボタン押下時処理（Ｓ４０８１３）は、上述した通り、操作応援演出において上ボタンＵＢ、または下ボタンＤＢのいずれかが押下された場合に、ボタン押下時のカーソル位置（選択されている項目）、および押下を検出したボタンの種別に応じた制御を実行するための処理である。
【１９２０】
上下ボタン押下時処理（図２６６参照）では、まず、カーソル位置格納エリア２２３ｇａのデータを読み出して（Ｓ４１４０１）、読み出したデータが上側のカーソル位置（「応援」の項目を選択した状態）を示すデータ（即ち、「００Ｈ」）であるか否かを判別する（Ｓ４１４０２）。Ｓ４１４０２の処理において、カーソル位置格納エリア２２３ｇａ

に格納されているデータが上側のカーソル位置を示すデータであると判別した場合は（Ｓ４１４０２：Ｙｅｓ）、次いで、上ボタンＵＢに対する押下を検出したか否かを判別する（Ｓ４１４０３）。

【１９２１】

Ｓ４１４０３の処理において、上ボタンＵＢに対する押下を検出したと判別した場合は（Ｓ４１４０３：Ｙｅｓ）、次に、文字態様設定処理（図２４５参照）を実行することで、押下に対応する文字態様を抽選すると共に抽選により決定された文字態様の文字画像８１４の表示を設定して（Ｓ４１４０４）、本処理を終了する。一方、Ｓ４１４０３の処理において、上ボタンＵＢに対する押下ではない（即ち、下ボタンＤＢに対する押下である）と判別した場合は（Ｓ４１４０３：Ｎｏ）、音量設定ボタン画像８１５ｂを発光態様に設定し（Ｓ４１４０５）、カーソル位置格納エリア２２３ｇａのデータを「０１Ｈ」に更新して（Ｓ４１４０６）、本処理を終了する。

【１９２２】

これに対し、Ｓ４１４０２の処理において、カーソル位置格納エリア２２３ｇａに格納されているデータが上側のカーソル位置を示すデータではない（下側のカーソル位置を示すデータである）と判別した場合は（Ｓ４１４０２：Ｎｏ）、次に、上ボタンＵＢに対する押下を検出したか否かを判別する（Ｓ４１４０７）。Ｓ４１４０７の処理において、上ボタンＵＢに対する押下を検出したと判別した場合は（Ｓ４１４０７：Ｙｅｓ）、次に、応援ボタン画像８１５ａを発光態様に設定し（Ｓ４１４０８）、カーソル位置格納エリア２２３ｇａのデータを「００Ｈ」に更新して（Ｓ４１４０９）、本処理を終了する。一方、Ｓ４１４０７の処理において、上ボタンＵＢに対する押下を検出していない（即ち、下ボタンＤＢに対する押下である）と判別した場合は（Ｓ４１４０７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１９２３】

次に、図２６７を参照して、上述した左右ボタン押下時処理（Ｓ４０８１５）の詳細について説明する。この左右ボタン押下時処理（Ｓ４０８１５）は、上述した通り、操作応援演出において左ボタンＬＢ、または右ボタンＲＢのいずれかが押下された場合に、ボタン押下時のカーソル位置（選択されている項目）、および押下を検出したボタンの種別に応じた制御を実行するための処理である。

【１９２４】

この左右ボタン押下時処理（図２６７参照）では、まず、カーソル位置格納エリア２２３ｇａに格納されているデータを読み出して（Ｓ４１５０１）、読み出したデータが下側のカーソル位置（「音量設定」の項目を選択した状態）を示すデータ（即ち、「０１Ｈ」）であるか否かを判別する（Ｓ４１５０２）。Ｓ４１５０２の処理において、下側のカーソル位置を示すデータ（「０１Ｈ」）が読み出されたと判別した場合は（Ｓ４１５０２：Ｙｅｓ）、次いで、右ボタンＲＢに対する押下を検出したか否かを判別する（Ｓ４１５０３）。

【１９２５】

Ｓ４１５０３の処理において、右ボタンＲＢに対する押下を検出したと判別した場合は（Ｓ４１５０３：Ｙｅｓ）、パチンコ機１０の音量設定を１段階増加させると共に、第３図柄表示装置８１に表示される音量バーの個数（斜線が付されたバーの個数）を１つ増加させて（Ｓ４１５０４）、本処理を終了する。なお、右ボタンＲＢに対する押下の時点で音量設定が最大値（５段階）である場合は、音量設定をこれ以上増加させることができないため、Ｓ４１５０４の処理をスキップする。一方、Ｓ４１５０３の処理において、左ボタンＬＢに対する押下を検出したと判別した場合は（Ｓ４１５０３：Ｎｏ）、パチンコ機１０の音量設定を１段階減少させると共に、第３図柄表示装置８１に表示される音量バーの個数を１つ減少させて（Ｓ４１５０５）、本処理を終了する。なお、左ボタンＬＢに対する押下の時点で音量設定が最小値（１段階）である場合は、音量設定をこれ以上減少させることができないため、Ｓ４１５０５の処理をスキップする。

【１９２６】

これに対し、Ｓ４１５０２の処理において、上側のカーソル位置を示すデータ（「００Ｈ」）が読み出されたと判別した場合は（Ｓ４１５０２：Ｎｏ）、「応援」の項目が選択されているにもかかわらず右ボタンＲＢ、若しくは左ボタンＬＢを押下した（音量の設定変更ができない状態で音量の設定変更に対応する操作が行われた）ことを意味するので、Ｓ４１５０３～Ｓ４１５０５の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【１９２７】

以上説明した通り、本第１２実施形態におけるパチンコ機１０では、操作応援演出の実行期間において、操作応援演出に参加するか、パチンコ機１０の設定を変更するかを、操作ボタン２３０に対する操作によって遊技者に選択させることが可能に構成した。具体的には、操作応援演出の実行中に、第３図柄表示装置８１に対して、「応援」という項目（応援ボタン画像８１５ａ）と、「音量設定」という項目（音量設定ボタン画像８１５ｂ）とを表示させる構成とし、上ボタンＵＢおよび下ボタンＤＢを操作することにより遊技者の任意の項目を選択することが可能に構成した。そして、より具体的には、「応援」という項目が選択された状態で上ボタンＵＢを押下する毎に、大当たりや発展に対する期待度を示唆する文字画像８１４が表示される一方で、「音量設定」という項目が選択された状態で右ボタンＲＢまたは左ボタンＬＢを押下することで、パチンコ機１０の音量設定を変更することが可能に構成している。また、本第１２実施形態におけるパチンコ機１０では、１の項目が選択されている状態において、他の項目に対応する操作を行ったとしても、他の項目に対応する制御が回避されるように構成している。即ち、「応援」の項目が選択された状態で右ボタンＲＢや左ボタンＬＢが押下されたとしても、音量設定を変更する制御が回避（制限）される。また、「音量設定」の項目が選択された状態で上ボタンＵＢが押下されたとしても、単に「応援」の項目が選択されるに過ぎない。即ち、文字画像８１４を表示させる制御が回避（制限）される。これにより、操作応援演出に参加しようとした遊技者が操作を誤ってしまい、意に反してパチンコ機１０の設定が変更されてしまうことをより確実に防止（抑制）することができる。

【１９２８】

また、本第１２実施形態におけるパチンコ機１０では、操作応援演出の実行中に表示領域ＨＲ１１において表示される文字画像８１４の文字態様に加えて、応援ボタン画像８１５ａの表示態様（発光色）によっても、大当たりとなる期待度を示唆することが可能に構成した。また、応援ボタン画像８１５ａの表示態様による大当たり期待度の示唆は、操作を全く行わない遊技者が遊技を行っている場合の方が発生し易くなる（大当たりの場合に期待度の高い発光色に設定される割合が高くなる）ように構成した。これにより、操作応援演出に参加しない遊技者に対しても、大当たり期待度を示唆することができるので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９２９】

また、第１２実施形態におけるパチンコ機１０では、磁石等を用いて遊技盤１３の手前側から遊技球を引き寄せる不正行為に対する抑制を図るために、上開閉扉６７５５ｂＵや球排出扉６７５５ｃを、ガラスユニット１６の手前側から発せられる磁力による引力の影響を受け難い配置（誘導流路６７５５ｂの他の部分よりも正面視奥側の配置）とした。これにより、磁石等によって遊技球を振分回転体６７５５ｆへと誘導しようとする不正行為が行われたとしても、上開閉扉６７５５ｂＵや球排出扉６７５５ｃの直上で磁力の影響を弱めることができるので、上開閉扉６７５５ｂＵの直下の誘導流路６７５５ｂ２や、球排出扉６７５５ｃの直下の排出領域６７５５ｄへと遊技球が流下し易くなる。即ち、振分回転体６７５５ｆ側へと遊技球を誘導することが困難となるので、磁石等を用いた不正行為に対する抑制を図ることができる。加えて、本第１２実施形態では、抽選装置６７５５へと入球した遊技球を、磁石等を用いて強制的に振分回転体６７５５ｆ側の流路へと誘導された遊技球が振分回転体６７５５ｆによっていずれかの入球口へと入球するよりも前に小当たりが終了されるように小当たり有効期間を設定する構成とした。つまり、抽選装置６７５５に入球した全ての遊技球がいずれかの入球口まで到達していなかった（抽選装置６

７５５内に残存していた）としても、小当たりの開始から特定期間（例えば、６．５秒間）が経過した時点で小当たりを終了させる構成とした。言い換えれば、磁力等の外力を介さずに（重力や誘導流路６７５５ｂの傾斜のみによって）抽選装置６７５５内を流下した遊技球がいずれかの入球口へと容易に入球可能となる一方で、磁石等により流下方向を強制的に（無理矢理）可変させて本来とは異なる方向に誘導された遊技球がいずれかの入球口へと到達することが困難となる有効期間を設定する構成とした。このように構成することで、不正行為者が磁石等を用いて抽選装置６７５５内に流入した遊技球を振分回転体６７５５ｆへと誘導しようとしたとしても、振分回転体６７５５ｆによって遊技球がいずれかの入球口へと振り分けられるよりも前に小当たり有効期間を終了させることができる（たとえＶ入賞口に入球しても大当たりが開始されない）ので、不正行為を行うメリットを無くすことができる。よって、不正行為に対する抑止効果を更に高めることができる。

【１９３０】

なお、本第１２実施形態では、操作応援演出の実行中に表示される応援ボタン画像８１５ａの発光色によって、大当たりとなる期待度を示唆する構成としていたが、発光色によって示唆する対象は大当たりの期待度に限られるものではない。大当たりの期待度に代えて、または加えて、発展に対する期待度や、Ｖチャレンジ小当たりとなる期待度を示唆する構成としてもよい。このように構成することで、応援ボタン画像８１５ａの発光色（表示態様）に対してより注目させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９３１】

本第１２実施形態では、応援ボタン画像８１５ａの発光色を、文字態様選択テーブル２２２ｆａから選択されるデータテーブルとは無関係に設定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、応援ボタン画像８１５ａの発光色によって、文字態様選択テーブル２２２ｆａのうちいずれのテーブルが文字態様を抽選するために用いられるのかを示唆するように構成してもよい。即ち、期待度の高い文字態様が選択される割合が高いテーブルが設定される場合に、応援ボタン画像８１５ａに対して期待度の高い発光色が設定される構成としても良い。このように構成することで、期待度の高い発光色が設定された場合に、より積極的に操作応援演出に参加させることができる。

【１９３２】

本第１２実施形態では、小当たり遊技の開始から６．５秒間が経過した時点で強制的に小当たりを終了させることにより、磁石等を用いた不正行為が成立不可能（困難）になるように構成していたが、磁石等を用いた不正行為を抑止する方法は、これに限られるものではない。例えば、誘導流路６７５５ｂの所定範囲（例えば、上開閉扉６７５５ｂＵや球排出扉６７５５ｃが設けられている範囲）における天井部分に遊技球が接触しているか否かを検出することが可能な公知のセンサ手段を設ける構成とし、センサ手段に接触している期間が所定期間（例えば、１秒間）以上となった場合にエラーを報知する構成としてもよい。磁石等を用いて遊技球を振分回転体６７５５ｆへと誘導しようとした場合、少なくとも上開閉扉６７５５ｂＵや球排出扉６７５５ｃを通過させる際に遊技球を誘導流路６７５５ｂに対して浮かせる必要がある。つまり、これらが配置されている範囲における天井部分に遊技球が接触し易くなる。よって、所定期間（例えば、１秒間）以上天井部分に接触していることを検出した場合には、ほぼ、磁石等を用いた不正行為が行われていることを意味するため、この場合にエラーを報知する構成とすることで、磁石等を用いた不正行為に対する抑制を図ることができる。

【１９３３】

＜第１２実施形態の変形例＞

次に、図２６８を参照して、上述した第１２実施形態の変形例について説明する。上述した第１２実施形態では、操作応援演出の実行中に、第３図柄表示装置８１に対して「応援」の項目を示す応援ボタン画像８１５ａと、「音量設定」の項目を示す音量設定ボタン画像８１５ｂとを表示させ、遊技者の操作によって項目（操作応援演出に参加するか、音量設定を変更するか）を選択することが可能に構成していた。しかしながら、第１２実施

形態では、操作応援演出の実行中に光量の設定変更を行うことができない構成となっていた。

【１９３４】

これに対して本変形例では、第３図柄表示装置８１に対して「光量設定」の項目（光量設定ボタン８１５ｇ）も表示させる構成とした。即ち、遊技者の操作ボタン２３０に対する操作に応じて、「応援」という項目と、「音量設定」という項目と、「光量設定」という項目とを選択することが可能に構成した。これにより、操作応援演出の実行中に音量設定を変更したいと考える遊技者の要望だけでなく、光量設定を変更したいと考える遊技者の要望も叶えることができる。よって、遊技者の利便性をより向上させることができる。

【１９３５】

図２６８は、この第１２実施形態の変形例における操作応援演出の実行中の表示態様の一例を示した図である。図２６８に示した通り、本変形例では、応援ボタン画像８１５ａと、音量設定ボタン画像８１５ｂと、上ボタン画像８１５ｃと、下ボタン画像８１５ｄと、に加えて、音量設定ボタン画像８１５ｂの右側に表示された左向き略正三角形形状の左ボタン画像８１５ｅと、その左ボタン画像８１５ｅの右側に表示された右向き略正三角形形状の右ボタン画像８１５ｆと、その右ボタン画像８１５ｆの右側に表示された横長略長方形形状の光量設定ボタン画像８１５ｇとが表示される。この光量設定ボタン８１５ｇは、「音量設定」の項目が選択された状態（音量設定画像８１５ｂが発光した表示態様となった状態）において、右ボタンＲＢを押下することにより、「光量設定」の項目を選択することができる。即ち、音量設定画像８１５ｂが消灯した見た目になると共に、光量設定画像８１５ｇが発光した見た目になる（図２６８参照）。また、「光量設定」の項目が選択された状態で左ボタンＬＢが押下されると、「音量設定」の項目が選択される。一方で、「応援」の項目が選択された状態で左ボタンＬＢや右ボタンＲＢが押下された場合には、「応援」の項目が選択されたままとなる（「光量設定」の項目が選択されることはない）。

【１９３６】

このように、操作応援演出の実行中に、音量設定だけでなく、光量設定も変更可能に構成することで、操作応援演出の実行中に設定変更を行いたいと考える遊技者の要望を叶えることができる。よって、遊技者の利便性をより向上させることができる。

【１９３７】

なお、本変形例では、「音量設定」の項目を選択した状態で右ボタンＲＢを押下することにより「光量設定」の項目を選択することが可能に構成したが、各ボタンに対する操作内容と選択される項目との対応関係は、任意に定めることができる。具体的には、例えば、「応援」の項目が選択された状態で右ボタンＲＢを押下すると、「光量設定」の項目が選択される一方で、「光量設定」の項目が選択された状態で左ボタンＬＢを押下すると、「応援」の項目が選択されるように構成してもよい。このように構成することで、「音量設定」の項目を選択する場合も、「光量設定」の項目を選択する場合も、「応援」の項目が選択された状態（即ち、操作応援演出における初期状態）において１のボタンを押下するだけで選択を行うことができるので、遊技者の利便性をより向上させることができる。

【１９３８】

上記第１２実施形態、およびその変形例では、操作応援演出の実行中に、いずれかの項目が選択された状態で選択項目に対応する操作を行うことにより、選択項目に応じた制御が実行される構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、いずれかの項目を選択した状態で所定の決定操作（例えば、中央ボタンＣＢを押下する操作）を行うことにより、対応する項目の選択が確定する構成としてもよい。この場合において、決定操作の後は他の項目を選択することが不可能（困難）となるように構成してもよい。このように構成することで、遊技者が選択した項目に対して集中させることができる。

【１９３９】

上記第１１実施形態、および第１２実施形態では、操作応援演出の実行中において、文字画像８１４の表示条件が成立する毎に、抽選により文字態様を決定する構成としていた

が、これに限られるものではない。例えば、遊技者の操作回数に応じて、文字態様がステップアップする（白→青→緑→赤と昇格していく）構成を採用してもよい。この場合において、例えば、大当たりの場合は赤までステップアップし得るが、外れの場合には赤までステップアップすることが不可能（困難）となるように構成してもよい。そして、各色においてステップアップが発生する規定の操作回数を、特別図柄の抽選結果、および遊技者の操作の傾向（操作応援演出に対する参加状況）に応じて異ならせる構成としてもよい。本構成を採用することにより、ある程度の回数（例えば、２回）以上の操作を行わなければ必ず最も期待度の低い文字態様が表示されるので、文字態様から期待度を予測したいと考える遊技者に対して、より積極的に操作を行わせることができる。なお、ステップアップする条件は、操作回数に限られるものではなく、例えば、特別図柄の抽選結果、および遊技者の操作の傾向に応じた確率で、ステップアップするか否かを抽選する構成としてもよい。このように構成した場合も、遊技者に対して積極的に操作応援演出に対して参加させることができる。更に、この場合において、ステップアップの発生し易さを、予め示唆する構成としてもよい。具体的には、例えば、鳥を模したキャラクタ８１３の色によって示唆する構成としてもよい。このように構成することで、操作を行わない傾向の遊技者に対しても、ステップアップの発生期待度が高い態様のキャラクタ８１３が表示された場合には、操作応援演出に参加してみようと思わせることができるので、遊技者の操作応援演出に対する参加意欲をより向上させることができる。

【１９４０】

上記各実施形態では、大当たり、又は小当たりとなった場合に、遊技球を入球させることで賞球を付与するための構成として右可変入賞装置６５を設ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、右可変入賞装置６５の内部の特定領域に遊技球が入球した場合に大当たりが開始されるタイプの遊技機（所謂、二種、および一種二種タイプ）に用いる構成としてもよい。このように構成することで、開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球が多いほど、右特定入賞口６５ａへと入球する遊技球も多くなるので、特定領域へと遊技球が入球し易いと思わせることができる。よって、開閉扉６５ｆ１の上面の遊技球の個数から大当たりとなる期待度を遊技者に判断させることができる。

【１９４１】

上記第１～第４実施形態、および第７実施形態では、閉鎖条件が異なる２種類の特定入賞口（右特定入賞口６５ａ、左特定入賞口６５０ａ）を設ける構成とし、ラウンド数等に応じて開放させる特定入賞口の種別を切り替える構成としていたが、これに限られるものではない。右特定入賞口６５ａのみを設ける構成とし、ラウンド数を判別して閉鎖条件（最大の入賞個数）を切り替える構成としてもよい。このように構成することで、左可変入賞装置６５０を削除することができるので、部品点数の削減によりパチンコ機１０の原価率を低減することができる。

【１９４２】

上記第１～第４実施形態、および第７実施形態では、最大の発射強度（発射速度）で遊技球を発射させることで、作動入賞口（第１～第３実施形態における作動入賞口６６０、第４実施形態における右作動入賞口６６１、左作動入賞口６６２）へと常時遊技球が入球可能となるように構成し、大当たり待機状態の間のみ作動入賞口への入球を有効と判定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり待機状態以外の状態では、物理的に作動入賞口へと入球不可能となるように構成してもよい。具体的には、例えば、作動入賞口用流路を閉鎖可能な電動役物を設ける構成とし、大当たり待機状態となってから作動入賞口へと遊技球が入球するまでの間のみ、電動役物を開放する構成としてもよい。このように構成した場合も、大当たり待機状態において作動入賞口への入球を検出したことに基づいて大当たりを開始させることができる。

【１９４３】

上記各実施形態では、待機状態演出や右打ち期待度示唆演出等の演出態様の開始タイミングや態様の更新処理等を音声ランプ制御装置１１３側で制御する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、主制御装置１１０や、表示制御装置１１４において

演出態様に関する制御を行う構成としてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減させることができる。なお、この場合は、通過検出センサ２２８を主制御装置１１０、または表示制御装置１１４に電気的に接続すればよい。これにより、演出態様に関する制御を他の制御装置に移植したとしても、チャンスメーターＣＭの態様の更新や、体力ゲージＬＧの態様の更新等を正確に実行できる。

【１９４４】

上記第１～第４実施形態、および第７実施形態では、待機状態演出の実行中に開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球の個数を検出するための通過検出センサ２２８を設け、センサの検出結果に応じてチャンスメーターＣＭの態様を可変させることにより遊技者に対して開閉扉６５ｆ１の上面の遊技球数を把握させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、開閉扉６５ｆ１の上面を撮影するための公知の撮影手段（例えば、ビデオカメラ等）を設ける構成とし、大当たり待機状態の間は、第３図柄表示装置８１の表示画面の少なくとも一部に撮影手段により撮影した画像または映像を表示させる構成としてもよい。これにより、開閉扉６５ｆ１の上面における状況をより正確に遊技者に把握させることができる。

【１９４５】

上記各実施形態では、開閉扉６５ｆ１の上面に、遊技球の進行方向が複数回可変されるつづら折り状の流路を形成することで、遊技球を連続して右打ちした場合に、大当たりの１ラウンド目における上限の入賞個数を上回る個数の遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面を同時に流下可能となるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、開閉扉６５ｆ１の上面につづら折り状の流路を形成するのに代えて、単に開閉扉６５ｆ１（および右特定入賞口６５ａ）の幅を広げて遊技球が開閉扉６５ｆ１上を通過する際の距離を長くすることにより、１ラウンド目における上限の入賞個数を上回る個数の遊技球が同時に流下可能となる構成としてもよい。また、この場合において、連続して右打ちをし続けた場合に同時に開閉扉６５ｆ１の上面を流下する遊技球の個数が、１ラウンド目における上限の入賞個数を上回る構成としなくてもよい。例えば、開閉扉６５ｆ１の上面の幅（経路長）が、遊技球の直径に対して１ラウンド目における上限の入賞個数を乗じた長さを上回る長さとなるように構成してもよい。このように構成することで、例えば球詰まり等が生じて、開閉扉６５ｆ１の上面の遊技球が遊技盤１３の下方に流下できなくなった場合に、右打ちにより開閉扉６５ｆ１の上面に１ラウンド目の上限個数以上の遊技球を予め到達させておくだけで、次に大当たりとなった場合に、１ラウンド目に上限個数以上の遊技球を同時に入球させることができる。なお、通常時に、開閉扉６５ｆ１の上面に到達した遊技球が遊技盤１３の下方に流下することを防止する遮蔽部材等を設ける構成としてもよい。即ち、開閉扉６５ｆ１の上面に到達した遊技球は、大当たりとなるまで開閉扉６５ｆ１の上面に停留する構成としてもよい。このように構成した場合、大当たりとなる前に遊技球を右打ちしておくだけで、次に大当たりとなった場合に容易にオーバー入賞させることができる。

【１９４６】

＜第１３実施形態＞

上述した第９実施形態におけるパチンコ機１０では、特別図柄の抽選で大当たりになった場合に加え、特別図柄の抽選で外れの一種である小当たりとなって、当該小当たり遊技の間に遊技領域に設けられているＶ入賞口（特定領域）に遊技球が入球することによっても大当たりに当選する仕様を採用していた。また、上述した第９実施形態において、小当たりは第２特別図柄の抽選（第２入球口６４０への入球に基づく特別図柄の抽選）でのみ高確率で（例えば、９／１０で）当選し得る（第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選の方が小当たりとなり易くなる）構成とし、且つ、遊技状態に応じて第２入球口６４０への入球し易さを可変させる構成としている。即ち、上述した第９実施形態では、特別図柄の抽選で大当たりになる確率は遊技状態によらず一定としておき、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放確率（普通図柄の当たりとなる確率）や、普通図柄の変動時間、開放時間等を遊技状態に応じて異ならせることにより、遊技状態に応じて小当

たりに当選する可能性を異ならせ、結果的に大当たりに当選する可能性を異ならせる構成（所謂、１種２種混合機の仕様）としていた。

【１９４７】

これに対して、本第１３実施形態では、第１特別図柄の抽選においても小当たりに当選し得る（第２特別図柄の抽選のほうが第１特別図柄の抽選よりも小当たりに当選し易いが、第１特別図柄の抽選で大当たり当選する確率よりも高い確率で小当たりに当選し得る）構成としている。

【１９４８】

即ち、本第１３実施形態では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合においても入球可能（設定される遊技状態に応じて入球のし易さが可変しない）な第１入球口６４に球が入球したことに基づいて実行条件が成立する抽選（第１特別図柄の抽選）にて、小当たりに当選させ、当該小当たり遊技の間に遊技領域（小当たり遊技中に遊技球が入球可能となる可変入賞装置内）に設けられているＶ入賞口（特定領域）に遊技球が入球することによっても大当たりに当選（大当たり遊技の実行条件が成立）する仕様を採用している。即ち、本第１３実施形態では、上述した第９実施形態に対して、第１特別図柄の抽選が主に実行される遊技状態である通常状態が設定されている状況においても複数の契機で大当たり遊技を実行させることが可能としている点で相違している。これにより、遊技者に対して、常時特別図柄の大当たり当選、或いは小当たり当選を期待させた状態で遊技を行わせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【１９４９】

さらに、本第１３実施形態では、小当たり遊技中に可変動作される可変入賞装置の内部領域に、複数のＶ入賞口（特定領域）を設け、小当たり遊技期間中に球をＶ入賞口（特定領域）へと通過させるための遊技内容として、球がＶ入賞口（特定領域）へと到達し易い流路と、到達し難い流路と、を設けるように構成している。そして、設定されている遊技状態や、当選した小当たりの種別に応じて、小当たり遊技中におけるＶ入賞口（特定領域）への球の到達のし易さを異ならせるように構成している。

【１９５０】

加えて、本第１３実施形態では、１回の小当たり遊技中にＶ入賞口（特定領域）へと到達し得る球の数が必ず１個となるように構成している。これにより、小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）を通過し大当たり遊技が実行される頻度を抑制することが可能となる。よって、遊技者に対して大当たり遊技を過剰に実行してしまう事態の発生を抑制することができる。また、一度の小当たり遊技中に複数の球がＶ入賞口（特定領域）へと到達し得るルートに誘導されないように構成しているため、Ｖ入賞口（特定領域）へと到達し得るルートを流下する球１個当たりにおけるＶ入賞口（特定領域）への入賞率を高めることができる。

【１９５１】

さらに、本第１３実施形態では、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技と、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選したことに基づいて実行される大当たり遊技とで、その大当たり遊技に基づいて遊技者に付与される特典量を異ならせるように構成している。具体的には、本実施形態では、特図１抽選において大当たりに当選した場合よりも、小当たりに当選した場合のほうが、実行される大当たり遊技に基づいて遊技者に付与される特典（大当たり遊技中に付与される賞球数、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態）が多くなる（遊技者に有利になる）ように構成している。

【１９５２】

これにより、小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）を通過するか否かについて遊技者により興味を持たせることができる。また、本実施形態では、小当たり遊技中に球が入賞可能となる可変入賞装置内に複数（２つ）のＶ入賞口（特定領域）を配設し、可変入賞装置内に入賞した球を複数の流路に振り分け可能な振分手段を有している。そして、振分手段によって振り分けられた流路に応じて異なるＶ入賞口（特定領域）へと球が誘導さ

れるように構成している。
【１９５３】
さらに、可変入賞装置に入賞した球が各Ｖ入賞口（特定領域）に到達するまでに要する時間（流下時間）を異ならせるように各Ｖ入賞口（特定領域）へと誘導される各流路を形成している。これにより、小当たり遊技中に可変入賞装置に入賞した球を様々なタイミングでＶ入賞口（特定領域）に到達させることが可能となる。よって、小当たり遊技が終了するまで継続してＶ入賞に対する期待感を遊技者に抱かせることができる。
【１９５４】
また、本第１３実施形態では、可変入賞装置に入賞した球が流下する複数の流路の一つとして、球の流下時間を不定にする（遅らせる）ための遅延流路を設けている。そして、遅延流路を流下している球を遊技者が視認可能となるように構成している。また、遅延流路に複数の流出口を設け、その複数の流出口の一部にＶ入賞口（特定領域）を設けるように構成している。
【１９５５】
これにより、遅延流路を流下している球がＶ入賞口（特定領域）を通過するか否かを遊技者に注視させることができる。また、遅延流路を設けることで、球が複数の流出口の何れかから流出するまでの期間を確保することができる。
【１９５６】
本第１３実施形態では、遊技状態として時短状態が設定されると、高確率（約１／２の確率）で小当たり当選する第２特別図柄の抽選が実行され易く（通常状態よりも実行され易く）なり、且つ、時短状態中に第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合には、可変入賞装置に入賞した球が高確率（ほぼ１００％）でＶ入賞口（特定領域）を通過するように構成している。そして、時短状態中に実行された大当たり遊技の終了後には通常状態が設定されるように構成している。さらに、第２特別図柄の抽選権利を記憶（保留記憶）可能に構成している。
【１９５７】
つまり、本第１３実施形態におけるパチンコ機１０では、時短状態が設定される大当たり遊技が実行された場合には、その後もう１回大当たり遊技が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、遊技者にとって有利な大当たり遊技（大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり遊技）が実行されたにも関わらず、その後、大当たり遊技が実行されること無く、遊技状態が時短状態から通常状態へと移行してしまう事態が発生することを抑制することができる。また、時短状態中に大当たり条件（特別図柄抽選で大当たりに当選、或いは、小当たり遊技中にＶ入賞口（特定領域）を球が通過）が成立した場合は、その大当たり遊技の終了後に通常状態が設定されるように構成している。よって、遊技者に有利な遊技状態（時短状態）が大当たり遊技を跨いで連続して設定されてしまい遊技者に過剰に有利な遊技が行われてしまうことを抑制することができる。加えて、遊技者に有利な遊技状態（時短状態）が連続して設定されることが無いため、１回の大当たり遊技において遊技者に付与される特典（大当たり遊技中に付与可能な賞球数）の量を多くすることができる。
【１９５８】
加えて、本第１３実施形態では、第２特別図柄の抽選権利を保留記憶可能に構成しているため、時短状態中に大当たり条件が成立し、大当たり遊技が実行された後の通常状態にて、保留記憶されている数だけ第２特別図柄の抽選を実行することができるように構成している。よって、通常状態が設定された後も第２特別図柄の抽選で大当たり、又は小当たりに当選し、再度大当たり遊技が実行されることを期待しながら遊技を行わせることができる。さらに、第２特別図柄にて小当たり当選した場合は、Ｖ入賞口（特定領域）に球を通過させ易い小当たり遊技が実行され、且つ、Ｖ入賞口（特定領域）を球が通過したことに基づいて実行される大当たり遊技の後には、時短状態が設定される（設定し易くなる）ように構成している。
【１９５９】

これにより、通常状態中の大当たりと時短状態中の大当たりと、を１つのセットとして遊技者に提供可能な遊技性を構成することができ、遊技者に対して所定条件（時短状態が設定される大当たり条件）が成立した場合に、複数回の大当たり遊技を提供し易くすることができる。

【１９６０】

＜第１３実施形態におけるパチンコ機１０の盤面構成について＞

次に、図２６９から図２７７を参照して、本第１３実施形態におけるパチンコ機１０の盤面構成について説明をする。本第１３実施形態におけるパチンコ機１０の盤面構成は、上述した第９実施形態におけるパチンコ機１０の盤面構成に対して、遊技盤１３上の遊技領域のうち、可変表示装置ユニット８０の右側に形成される右側領域に設けられる装置を変更した点で大きく相違している。それ以外の構成（可変表示装置ユニット８０の左側に形成される左側領域に設けられる装置など）については同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１９６１】

なお、本第１３実施形態では、遊技盤１３上の遊技領域について、可変表示装置ユニット８０の右側に形成される右側領域（可変表示装置ユニット８０の上側の遊技領域を越えるように発射された球が流下可能な領域）と、可変表示装置ユニット８０の左側に形成される左側領域（可変表示装置ユニット８０の上側の遊技領域を越えないように発射された球が流下可能な領域）と、右側領域を流下した球と、左側領域を流下した球と、が共に流下可能な下側領域（アウト口６６の上方付近の領域）と、に区分けして説明をする。また、右側領域を狙う遊技を右打ち遊技と称し、左側領域を狙う遊技を左打ち遊技と称して説明をする。

【１９６２】

まず、図２６９を参照して、本第１３実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の全体構成について説明をする。図２６９は、第１３実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３を示す正面図である。図２６９に示した通り、本第１３実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３は、上述した第９実施形態における遊技盤１３の盤面構成（図１８６参照）に対して、抽選装置６７５０に替えて小当たり用入賞装置（可変入賞装置）１０６５０が設けられている点、電動役物６４０ａが付随する第２入球口６４０の構成に替えてゲート式電動役物１０６４０ａが付随する第２入球口１０６４０が設けられている点、特殊ＭＡＸ用Ｖ入賞口６７５２を削除した点で相違している。

【１９６３】

小当たり用入賞装置１０６５０は、上述した第９実施形態の抽選装置６７５０と同様に、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、遊技球が入球可能な状態となる（即ち、開閉扉１０６５０ｂが開放される）可変入賞装置として構成されている。詳細な説明は後述するが、本実施形態では、１回の小当たり遊技にてラウンド遊技が１回実行されるように構成しており、１回のラウンド遊技にて開閉扉１０６５０ｂが複数回開閉するように構成している。なお、本実施形態の構成とは異なり、１回のラウンド遊技にて開閉扉１０６５０ｂを１回だけ開状態にするように構成しても良い。

【１９６４】

さらに、小当たり用入賞装置１０６５０は、上述した小当たり遊技中に入賞した球が通過し得るように、その内部に複数のＶ入賞口（特定領域）を有している。つまり、小当たり用入賞装置１０６５０は、可変入賞装置の機能に加え、大当たり条件を成立させるための機能を有している装置となる。詳細な説明は、図２７０以降を参照して後述するが、この小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球は、２つのＶ入賞口（直Ｖ入賞口１０６５７、役物ルートＶ入賞口１０６７７）、又は、３つのアウト口（アウト口１０６５４，１０６８０ａ，１０６８０ｂ）の何れかに入球し、遊技盤１３の外部へと排出されるように構成している。

【１９６５】

なお、本第１３実施形態では、小当たり遊技中に球が小当たり用入賞装置１０６５０に

入賞した場合には、その入賞した球が何れのＶ入賞口（特定領域）、或いは、アウト口に入球したとしても同一価値の賞球（３個）を付与するように構成している。よって、小当たり遊技が実行された場合には、その小当たり遊技中に遊技者に付与される賞球数を、その小当たり遊技結果に関わらず一定にすることができるため、遊技者は、小当たり遊技中に獲得する賞球数の大小を気にすること無く、入賞した球がＶ入賞口（特定領域）に通過するか否かに注視して遊技を行わせることができる。

【１９６６】

上述した第１３実施形態の構成とは異ならせて、例えば、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が入球する入球口の種別（Ｖ入賞口、アウト口）に応じて遊技者に付与される賞球数の数を異ならせるように構成しても良く、例えば、Ｖ入賞口に入球した場合に、アウト口に入球するよりも多くの賞球が遊技者に付与されるように構成しても良い。このように構成することで、小当たり遊技中にＶ入賞口（特定領域）に球を入球させた場合には、Ｖ入賞口（特定領域）に球を入球させることが出来なかった場合に比べて、大当たり遊技の実行の有無に加え、小当たり遊技中に付与される賞球の数までも遊技者に有利な状態となるようにすることができる。このように、小当たり遊技の遊技結果に応じて遊技者に付与される特典（大当たり遊技、小当たり遊技中の賞球）の差が大きくなるように構成することにより、より多くの特典を得ようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【１９６７】

また、上述した構成とは異なり、アウト口に入球した場合にＶ入賞口に入球した場合よりも、多くの賞球が遊技者に付与されるように構成しても良い。このように構成することにより、小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）に入球しなかった場合においても、所定数の賞球（Ｖ入賞口に入球した場合よりも多くの賞球）を遊技者に付与することが可能となるため、Ｖ入賞口（特定領域）に球を入球させることができなかった小当たり遊技が連続した場合であっても、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。

【１９６８】

本第１３実施形態における小当たり用入賞装置１０６５０の内部には、回転体１０６５２が設けられており、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞し、第１流路１０６５１ａを流下した球が受け入れられるように構成している。この回転体１０６５２は、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球のうち、Ｖ入賞口（特定領域）へと入球し得る流路（第２流路１０６５２）に流下させる球数を制限するための制限手段の機能を有しており、小当たり遊技の開始を契機に予め定められた規則に従って回転駆動するように構成している。なお、回転体１０６５２の詳細な説明は、図２７０以降を参照して後述する。

【１９６９】

そして、第２流路１０６５１ｂを流下する球は、可動片１０６５３の開閉状況に応じて直Ｖ入賞口１０６５７に入球可能な流路、或いは、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入球可能な流路の何れかに振り分けられる。ここで、直Ｖ入賞口１０６５７に入球可能な流路には、直Ｖ入賞口１０６５７以外に球が入球可能な入球口が設けられていない。つまり、球が直Ｖ入賞口１０６５７に入球可能な流路に振分られた時点で、球がＶ入賞口（特定領域）に入球することが確定するように構成している。なお、本第１３実施形態では、上述した回転体１０６５２の作動により第２流路１０６５１ｂに到達した球が直Ｖ入賞口１０６５７へと入球するのに要する期間が約１秒となるように構成している。

【１９７０】

一方、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入球可能な流路に振り分けられた球は、役物ルート１０６７０を流下し、可変表示装置ユニット８０の下側に設けられた役物装置１０６７５へと誘導される。この役物装置１０６７５の具体的な構成については図２７５を参照して後述するが、役物装置１０６７５には、転動する球の挙動を不規則にするための転動装置と、その転動装置から排出された球が入球可能な１つのＶ入賞口（役物ルートＶ入賞口１０６７７）と、２つのアウト口（１０６８０ａ，１０６８０ｂ）とが設けられている

。
【１９７１】
転動装置は、すり鉢状に形成された転動体と、その転動体上に設けられた転動面を転動する球と衝突可能に形成された羽根部材を有する常時回転体１０６７５ａと、から構成されており、転動面を転動している球が常時回転体１０６７５ａと衝突し、球に対して不規則な力が付与されることにより、球の挙動を可変させながら転動面を転動している球が１つのＶ入賞口（役物ルートＶ入賞口１０６７７）、或いは、２つのアウト口（１０６８０ａ，１０６８０ｂ）の何れかに入球するように構成している。なお、本第１３実施形態では、役物装置１０６７５に到達した球の１／４がＶ入賞口へ、残りの３／４がアウト口（１０６８０ａ，１０６８０ｂ）へ入球するように入球割合が設定されている。なお、本第１３実施形態では、上述した回転体１０６５２の作動により第２流路１０６５１ｂに到達した球が役物装置１０６７５へと到達するのに要する期間が約２秒となるように構成している。そして、役物装置１０６７５内の転動体上の転動面を転動した後に役物ルートＶ入賞口１０６７７に入球するまでの期間は不定（約１秒～約１００秒）となるように構成している。
【１９７２】
つまり、本第１３実施形態では、小当たり用入賞装置１０６５０内に２つのＶ入賞口（直Ｖ入賞口１０６５７、役物ルートＶ入賞口１０６７７）のそれぞれに入賞し得る流路を構成し、直Ｖ入賞口１０６５７に入賞し得る流路を流下した球は確実にＶ入賞口（特定領域）に入球し、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞し得る流路を流下した球は約１／４の割合でＶ入賞口（特定領域）に入球するように構成されている。そして、直Ｖ入賞口１０６５７に球が入球するまでの期間よりも、役物ルートＶ入賞口１０６７７に球が入球するまでの期間のほうが長くなるように構成している。
【１９７３】
このように構成することで、確実に球がＶ入賞口（特定領域）に入球する場合には、その結果を短時間で遊技者に報知可能とすると共に、約１／４の確率でＶ入賞口（特定領域）に入球する場合には、球がＶ入賞口（特定領域）に入球するか否かについて時間を掛けて楽しませることができる。さらに、役物装置１０６７５内では、転動装置によって球の挙動が不規則となるように構成し、且つ、球が転動装置から排出されるまでの期間が不定となるように構成している。そして、役物ルートＶ入賞口１０６７７に球が入球するか否かが転動装置の転動面上を転動する球の挙動によって決定するように構成している。
【１９７４】
よって、球がどのような挙動でどれくらいの期間転動するのかを遊技者に注視させながら、遊技を行わせることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。
【１９７５】
なお、詳細な構成についての説明は後述するが、本第１３実施形態では、小当たり当選した特別図柄の種別（第１特別図柄、第２特別図柄）、及び、小当たり当選時の遊技状態（通常状態、時短状態）に応じて、小当たり遊技中に球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞可能な流路に振り分けられるか、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞可能な流路に振り分けられるかを可変設定するように構成している。具体的には、時短状態中に実行される第２特別図柄の抽選で小当たり当選した場合に、その小当たり遊技にて小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞可能な流路へ振り分けられ易く（他の条件で小当たり当選した場合よりも振り分けられ易く）なるように構成している。
【１９７６】
即ち、上述した通り、本実施形態は時短状態中に第２特別図柄の抽選が実行され易くなるように構成しており、第２特別図柄の抽選では第１特別図柄の抽選よりも小当たりに当選する確率が高くなる（約１／２の確率で小当たり当選する）ように構成している。そして、時短状態が特別図柄の抽選（変動）が１００回実行されるまで継続するように構成している。よって、時短状態が設定された場合の殆どが、その時短状態が終了するまでに次

の大当たり遊技が実行される。このように、次回の大当たり遊技が約束されている時短状態においては、効率良く大当たり遊技が実行させるために、小当たり遊技中に球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞可能な流路に振り分けられ難く構成しているため、遊技をスムーズに行わせることができる。

【１９７７】

遊技盤１３の右側領域に発射された球は、右側流路１０６００を流下し、Ｓ字状に形成された蛇行流路１０６００ａを流下する。この蛇行流路１０６００ａの最上流部に小当たり用入賞装置１０６５０の開閉扉１０６５０ｂが配設され、小当たり遊技によって開閉扉１０６５０ｂが開状態である場合には、右打ち遊技によって右側領域に発射された球が小当たり用入賞装置１０６５０に入賞する。一方、開閉扉１０６５０ｂが閉状態である場合は、開閉扉１０６５０ｂの上面が蛇行流路１０６００ａの一部となり、球が開閉扉１０６５０ｂの上面を転動して蛇行流路１０６００ａを流下する。

【１９７８】

蛇行流路１０６００ａの流出口１０６００ｂから流出した球は、遊技盤１３に植設された釘によって約１／２の球が普図入賞口１００６７に入球し、残りの１／２の球が、ゲート式電動役物１０６４０ａが配設されている領域へと流下するように構成している。普図入賞口１００６７は、普通図柄の抽選契機となる入賞口であって、球が入球した場合に、普通図柄の抽選条件が成立すると共に、１個の賞球が遊技者に払い出されるように構成している。このように、普通図柄の抽選契機となる構成を、球が通過可能なゲート形状では無く、球が入球する形状にすることにより、普通図柄の抽選契機を成立させた球によって、他の特典が付与されることを抑制することができる。

【１９７９】

ゲート式電動役物１０６４０ａは、普通図柄の抽選で当たりに当選した場合に作動する電動役物であって、通常は遊技盤１３に埋設された待機状態に位置し、普通図柄の抽選で当たり当選（普図当たりに当選）した場合に、遊技盤１３から突出した誘導状態へと作動する。誘導状態へと作動したゲート式電動役物１０６４０ａは遊技領域を流下する球を受け止め可能となり、ゲート式電動役物１０６４０ａの上面で受け止めた球を第２入球口１０６４０に向けて誘導するように流下させるべく、その上面が第２入球口１０６４０側の一端側に向けて下り傾斜するように構成している。

【１９８０】

詳細な構成については、図２７７を参照して後述するが、通常状態において普図当たりに当選した場合には、通常普図当たり遊技としてゲート式電動役物１０６４０ａを短時間（０．２秒）作動させ、時短状態において普図当たりに当選した場合には、時短普図当たり遊技としてゲート式電動役物１０６４０ａを長時間（２秒）作動させるように構成しており、ゲート式電動役物１０６４０ａは、その上面を球が通過するのに約０．８秒要するように構成している。よって、通常状態中に普図当たりに当選したとしても球が第２入賞口１０６４０に入球することが無い。

【１９８１】

待機状態のゲート式電動役物１０６４０ａを通過した球、或いは、誘導状態中のゲート式電動役物１０６４０ａの上面を流下し、第２入賞口１０６４０に到達する前にゲート式電動役物１０６４０ａが待機状態となり、下方に落下した球は、大当たり用可変入賞装置１００６５に向けて流下するように構成している。そして、大当たり用可変入賞装置１００６５に入賞しなかった球はアウト口６６に流入し、排出口（図示せず）からパチンコ機１０の外部へと排出される。

【１９８２】

次に、本実施形態における遊技盤１３の右側領域の詳細な構成について、図２７０から図２７７を参照して説明をする。まずは、小当たり用入賞装置１０６５０近傍の構成について、図２７０～図２７４を参照して説明をする。図２７０は、遊技盤１３の右側領域のうち小当たり用入賞装置１０６５０近傍を拡大した拡大図であり、図２７１は小当たり遊技中に球が回転体１０６５２の貯留部に貯留されている状態における球の挙動を示した図

であり、図２７２は、回転体１０６５２が作動し、球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞可能な流路へと振り分けられた状態における球の挙動を示した図であり、図２７３は、回転体１０６５２が作動し、球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞可能な流路へと振り分けられた状態における球の挙動を示した図である。そして、図２７４は、回転体１０６５２の構造を詳細に示すための部分断面図である。

【１９８３】

図２７０に示した通り、開閉扉１０６５０ｂの下方には、開閉扉１０６５０ｂと転動壁１０６５０ｆとの間に第１流路１０６５１ａが形成されている。転動壁１０６５０ｆは、開状態となった開閉扉１０６５０ｂから流入した球が回転体１０６５２に向けて流下するように、回転体１０６５２方向（図２７０の視点で左下方向）に向けて下り傾斜するように構成されている。そして、転動壁１０６５０ｆの下流端が回転体１０６５２の上方に臨む位置となるように構成されており、転動壁１１６５０ｆの下流端部から排出された球は、球の半径（５．５ミリ）よりも高い１５ミリの落差を回転体１０６５２に向けて流下するように構成しており、開状態である開閉扉１０６５０ｂから流入した球が第１流路１０６５１ａを流下して、回転体１０６５２に到達するまでの期間が０．５秒となるように構成している。

【１９８４】

第１流路１０６５１ａは、球が１個流下可能な程度の空間（図２７０視点で奥行き方向が約１５ミリ、高さ方向が約１５ミリ）を有した状態で開閉扉１０６５０ｂと略平行に形成されており、開閉扉１０６５０ｂから流入した球が１列に整列した状態で第１流路１０６５１ａを流下するように構成している。

【１９８５】

転動壁１０６５０ｆの下流端位置は、開閉扉１０６５０ｂの下流端位置よりも回転体１０６５２方向に延設されており、転動壁１０６５０ｆ下流端部の上方（垂直方向の上側）にリブ１０６５０ｃが設けられている。このように構成することで、小当たり遊技となり、開状態となった開閉扉１０６５０ｂに入賞した球が転動壁１０６５０ｆ上を転動すること無く直接回転体１０６５２に到達することを抑制している。よって、球が勢いよく回転体１０６５２に衝突することにより回転体１０６５２が破損してしまう事態が発生してしまうことを抑制することができる。また、詳細な説明は後述するが、本実施形態では、小当たり遊技中に開閉扉１０６５０ｂが短い期間（例えば、０．２秒）の開放動作を繰り返し実行するように構成しており、１回の開放動作中に複数の球（３つ以上の球）が小当たり用入賞装置１０６５０に入賞し難くなるように構成している。これにより、大量の球が一度に入賞してしまい、第１流路１０６５１ａにて球詰まりが発生することを抑制することができる。

【１９８６】

なお、図示は省略しているが、開閉扉１０６５０ｂの上面には流下遅延部材が設けられており、球が開閉扉１０６５０ｂの上面を通過するのに要する時間が、小当たり遊技中に複数回開閉される開閉扉１０６５０ｂにおける１回の閉状態期間（例えば、０．３秒）よりも長くなるように構成している。これにより、小当たり遊技中に右打ち遊技によって発射された球を高確率で小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させることができる。よって、短い間隔で開閉扉１０６５０ｂを開閉動作する小当たり遊技を設定したとしても、遊技者に不利な状態（小当たり遊技中に球が入賞しない状態）が発生し難く、且つ、入賞した球を円滑に処理することができる。

【１９８７】

回転体１０６５２は、第１流路１０６５１ａを流下した球が到達可能な位置に配設されており、図示しない電気的駆動源（モータ等）の駆動力によって予め定められた規則に従って初期位置と作動位置とに回動可能に構成している。図２７０では、初期位置に位置している回転体１０６５２が示されており、所定の作動条件が成立した場合に、図２７１を参照して示すように左方向に９０度回転した作動位置へと回動するように構成している。本実施形態では、回転体１０６５２が一方の位置（例えば、初期位置）から他方の位置（

例えば、作動位置）へと可変される場合の作動時間が０．１秒となるように構成しており、何れの回動方向に対しても同一の速度で回動するように構成している。

【１９８８】

なお、回転体１０６５２の可変内容（回動内容）については、本実施形態で用いた構成以外を用いても良く、例えば、回転体１０６５２が初期位置から作動位置へと可変する際の可変期間（作動期間）と、作動位置から初期位置へと可変する際の可変期間を異ならせても良い。この場合、初期位置から作動位置へと回転体１０６５２を可変させる場合よりも、作動位置から初期位置へと回転体１０６５２を可変させる場合のほうが、可変期間（作動時間）が長くなるように構成しても良い。

【１９８９】

回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに球が貯留されていない（されている可能性が低い）場合には、可変期間（作動時間）を短くし、回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに球が貯留されている（貯留している可能性が高い）場合には、貯留部１０６５２ａに貯留されている球が飛び出ないように可変期間（作動時間）が長くなるように構成しても良い。

【１９９０】

回転体１０６５２には、球を１個貯留可能な貯留部１０６５２ａが形成されており、回転体１０６５２が作動位置に位置している場合には、第１流路１０６５１ａから流出した球を１個貯留可能に構成している。一方、図２７０に示した通り、回転体１０６５２が初期位置に位置している状態では、第１流路１０６５１ａから流出した球が貯留部１０６５２ａに貯留されること無く、回転体１０６５２の上方に形成された第１流入口１０６５１ｂに流入し、アウト流路１０６５１ｂａを流下（流下時間０．５秒）し、アウト口１０６５４に入球する。

【１９９１】

このアウト口１０６５４に球が入球すると、小当たり用入賞装置１０６５０内に設けられた他の入賞口と同一の賞球（３個）が払い出されると共に、入球した球がパチンコ機１０の外部へと排出されるように構成している。また、アウト流路１０６５１ｂａ内にはアウト流路１０６５１ｂａを通過した球を検知するためのアウトセンサＳＺａが設けられており、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した全ての球数を計測可能な入賞センサＳＺ０により計測された球の入賞数に対応した球数が小当たり用入賞装置１０６５０から排出されたかを判別する際に参照される。また、アウトセンサＳＺａは、上述した各実施形態で用いられる近接センサと同一の仕様で構成されており、球が近接センサの検知範囲を通過するのに十分な所定期間（例えば、１秒）以上連続して球を検知しているか否かを判別することにより球アウト流路１０６５１ｂａ内の球詰まりを監視可能に構成している。

【１９９２】

図２７０に示した通り、回転体１０６５２が初期位置に位置している場合には、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が、全て第１流入口に流入し、アウト口１０６５４に入球するように構成しているため、例えば、不正に開閉扉１０６５０ｂを開放させ球を入賞させる遊技が行われたとしても、入賞した球がＶ入賞口（特定領域）へ入賞し得る流路を流下することが無い。よって、パチンコ機１０に対して不正行為が実行されることを抑制することができる。

【１９９３】

回転体１０６５２の右下方向には第２流路１０６５１ｃ（流下期間１秒）が形成されており、その下流端部には可動片１０６５３が配設されている。この可動片１０６５３は、図示しない電気的駆動源（ソレノイド等）の駆動力によって小当たり遊技の開始を契機に予め定められた規則に従って閉鎖位置と、開放位置とに可変可能に構成されている。可動片１０６５３は、電気的駆動源（ソレノイド等）の駆動力を受けていない状態（初期状態）では、遊技盤１３から突出した閉鎖位置に位置するように構成しており、電気的駆動源（ソレノイド等）の駆動力を受けることにより遊技盤１３に埋没する解除位置へと可変するように構成されている。

【１９９４】
そして、図２７０に示した通り、可動片１０６５３が閉鎖位置に位置している場合は、第２流路１０６５１ｃを流下した球が閉鎖位置に位置する可動片１０６５３に衝突し、第２流入口１０６５１ｄに流入するように構成している。第２流入口１０６５１ｄに流入した球は役物ルート用流路１０６５１ｄａを流下して、役物装置１０６７５（図２６９参照）に向けて誘導される。この役物ルート用流路１０６５１ｄａ内には役物ルート用流路１０６５１ｄａを通過した球を検知するための役物ルートセンサＳＺ２が設けられており、上述したアウトセンサＳＺａと同様に、通過した球の数、及び、流路内の球詰まり状況を判別する際に用いられる。この役物ルートセンサＳＺ２は、第２流入口１０６５１ｄに入球した球が役物ルート用流路１０６５１ｄａを０．７秒流下した際に通過する位置に配設されている。

【１９９５】
詳細な説明は省略するが、第２流路１０６５１ｃを流下した球は可動片１０６５３の可動状況に応じて異なる流路（直Ｖ流路１０６５１ｅ、役物ルート用流路１０６５１ｄａ）に振り分けられるように構成しており、球が開放状態である可動片１０６５３を通過し、直Ｖ入賞口１０６５７に入賞するまでに要する期間が０．５秒、閉鎖状態である可動片１０６５３に衝突し、役物ルートセンサＳＺ２を通過するまでに要する期間が０．７秒となるように構成している。そして、球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞した場合、または、球が役物ルートセンサＳＺ２を通過した場合には、第３図柄表示装置８１の表示画面に専用の画面が表示されるように構成している（図２８３参照）。

【１９９６】
つまり、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞にした球が回転体１０６７５ａの作動によって第２流路１０６５１ｃを流下した場合において、直Ｖ入賞口１０６５７に入賞したことを報知するための表示画面（図２８３（ａ）参照）が表示されるタイミングよりも、役物ルートセンサＳＺ２が球の通過を検知したことを報知するための表示画面（図２８３（ｂ）参照）が表示されるタイミングのほうが遅くなるように構成している。このように構成することにより、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球がどの流路を流下したのか、具体的には、球が直Ｖ入賞口１０６５７に入球することを期待しながら第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される表示態様を注視する遊技者に対して、直Ｖ入賞口１０６５７に球が入賞したことを報知するための表示画面が表示され得るタイミングが到来するまでに、球が役物ルートセンサＳＺ２を通過したことを、即ち、球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞しなかったことを報知するための表示画面が表示されてしまうことを抑制することができる。よって、遊技者に対して、直Ｖ入賞口１０６５７に球が入賞し得るタイミングが到来するまでの間、期待感を抱かせながら第３図柄表示装置８１の表示態様に対して興味を持たせることができる。

【１９９７】
以上、説明をした通り、本第１３実施形態の小当たり用入賞装置１０６５０は、その内部に、小当たり遊技の開始（小当たり遊技のオープニング期間の開始）を契機に予め定められた規則に従って可変する複数の可変手段（回転体１０６５２、可動片１０６５３）を設け、小当たり用入賞装置１０６５０に球が入賞したタイミングに応じて、入賞した球を異なる流路（アウト流路１０６５１ｂａ、役物ルート用流路１０６５１ｄａ、直Ｖ流路）へと振り分けるように構成している。

【１９９８】
そして、小当たり遊技が実行されていない期間は、小当たり用入賞装置１０６５０内の複数の可変手段が遊技者に不利となる流路へ球が振り分けられる位置に位置するように構成しているため、小当たり遊技中で無いにも関わらず、小当たり用入賞装置１０６５０に球を入賞させる不正行為を抑制することができる。

【１９９９】
なお、本実施形態では、上述した複数の可変手段が、何れも２つの位置の間を可変可能な構成としているが、これに限ること無く、３つ以上の位置に可変可能な構成を用いても

良い。例えば、可動片１０６５３を、役物ルート用流路１０６５１ｄａに球を振り分ける第１位置と、直Ｖ流路１０６５１ｅに球を振り分ける第２位置と、パチンコ機１０の外部に球を排出するためのアウト口に球を振り分ける第３位置とに可変可能に構成し、可動片１０６５３に対して電気的駆動源（ソレノイド等）が駆動力を付与していない場合には、第２流路１０６５１ｃを流下した球がアウト口へと振り分けられる第３位置に位置するように構成すると良い。この場合、アウト口に球が入球した場合には、賞球が付与されないように構成すると良い。これにより、小当たり遊技中以外に球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させる不正行為が行われることをより抑制することができる。また、このように小当たり遊技中以外に球が小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した場合のみ球が流下可能となる流路を設けた場合には、その流路に球を検知するための検知手段（近接センサ）を設け、その検知手段が球を検知した場合に異常報知を行う異常報知手段を設けると良い。

【２０００】

次に、小当たり遊技中における小当たり用入賞装置１０６５０内の球流れについて、図２７１から図２７３を参照して説明をする。まず小当たり遊技が開始されると、所定のオープニング期間（０．５秒、又は５秒）が経過した後に、開閉扉１０６５０ｂが開状態（図２７１では点線状態）へと可変制御されるラウンド遊技期間が設定される。このラウンド遊技期間中は、開閉扉１０６５０ｂが開状態と閉状態とを予め定められた規則に従って可変するように構成しており、ラウンド遊技期間中に右打ち遊技で右側領域に発射された球が開状態である開閉扉１０６５０ｂから小当たり用入賞装置１０６５０内へと入賞する。

【２００１】

図２７１に示すように、小当たり用入賞装置１０６５０内の第１流路１０６５１ａを流下（流下時間０．５秒）した球ｔａ１は、作動位置に位置している回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに受け入れられ、回転体１０６５２が初期位置（図２７２参照）へと回動されるまで貯留される。この状態において次に入賞した球ｔａ２は、貯留部１０６５２ａに貯留されている球ｔａ１に衝突した後に、第１流入口１０６５１ｂに流入し、アウト流路１０６５１ｂａを流下（流下時間０．５秒）してアウト口１０６５４に入球する。

【２００２】

ここで、図２７４を参照して、回転体１０６５２と、第１流入口１０６５１ｂとの関係について説明をする。図２７４（ａ）は、回転体１０６５２が作動位置に位置している状態における断面図であり、図２７４（ｂ）は、回転体１０６５２が初期位置に位置している状態における断面図である。図２７４（ａ）に示した通り、回転体１０６５２は遊技盤１３の表面よりも突出して設けられており、遊技盤１３側（図２７１の視点で奥側）の後面部１０６５２ｃと、ガラスユニット１６側（図２７１の視点で手前側）の前面部１０６５２ｄとの間を切り欠くように貯留部１０６５２ａが形成されている。

【２００３】

この貯留部１０６５２ａは、球を１個貯留可能な程度の空間を有しており、貯留部１０６５２ａの入口側（前面部１０６５２ｄの上端部と、後面部１０６５２ｃの上端部との間の領域）よりも、底面１０６５２ｂがガラスユニット１６側（図２７１の視点で手前側、図２７４の視点で左側）に位置するように直方体状に形成されている。

【２００４】

このように構成することで、第１流路１０６５１ａから流入した球をスムーズに貯留部１０６５２ａで貯留させることができる。また、貯留された球ｔａ１は底面１０６５２ａの傾斜に沿って貯留部１０６５２ａの後面部１０６５２ｃと当接する位置に維持され、球ｔａ１と、前面部１０６５２ｄの内側面との間に隙間ＳＫ１が形成される状態となる。

【２００５】

この状態に維持される球ｔａ１に対して、第１流路１０６５１ａから流出した球ｔａ４が衝突すると、後面部１０６５２ｃの厚み分遊技盤１３から離間した位置に維持される球ｔａ１の中心位置よりも、球ｔａ２の中心位置が遊技盤１３側にずれた状態（間隔ＳＫ２

が生じた状態）で球ｔａ１と球ｔａ２とが衝突することになる。そして、球ｔａ１は中心位置よりも遊技盤１３側（図２７４の視点で右側）に衝突した球ｔａ２から受ける力によって、前面部１０６５２ｄ側へと移動する（矢印Ｙ１方向に移動する）。このように、貯留部１０６５２ａを隙間ＳＫ１が形成される程度の大きさに構成することにより、球ｔａ１に対して球ｔａ２が衝突した際に、球ｔａ１を前面部１０６５２ｄ側へと移動させることができるので、球ｔａ１と球ｔａ２とが衝突した際に生じる力を分散することができ、衝突後の球ｔａ２に加わる力を弱めることが可能となる。よって、球ｔａ２が大きく跳ね返ってしまい、第１流路１０６５１ａ近傍で球詰まりが生じてしまう事態が発生することを抑制することができる。

【２００６】

また、球ｔａ１が前面部１０６５２ｄ側（矢印Ｙ１方向）に移動することにより、球ｔａ１の中心位置と、球ｔａ２の中心位置との距離が、間隔ＳＫ２よりも広がるため、球ｔａ２が第１流入口１０６５１ｂにより流入し易くすることが可能となる。加えて、本第１３実施形態では、回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａを構成する前面部１０６５２ｄの上端位置が、後面部１０６５２ｃの上端位置よりも高くなるように構成している。これにより、球ｔａ１が球ｔａ２との衝突により矢印Ｙ１方向に移動したとしても球ｔａ１が貯留部１０６５２ａから溢れてしまうことを抑制している。また、後面部１０６５２ｃの上端位置が貯留部１０６５２ａに貯留されている球ｔａ１の上端位置よりも低くなるように構成し、球ｔａ１に衝突した球ｔａ２が矢印Ｙ２方向に向けて流下する際に後面部１０６５２ｃの上端と接触しないように構成している。これにより、第１流入口１０６５１ｂへと球を円滑に流入させることができる。

【２００７】

次に、図２７４（ｂ）を参照して、回転体１０６５２が初期位置に位置している場合の構成について説明をする。図２７４（ｂ）に示した通り、回転体１０６５２は、断面視で遊技盤１３側（後面部１０６５２ｃ）のほうが、ガラスユニット１６側（前面部１０６５２ｄ）よりも狭い台形状に形成されており、初期位置に位置している回転体１０６５２に対して第１流路１０６５１ａから流出した球が衝突した場合には、回転体１０６５２の外壁面に形成された傾斜に沿って球が第１流入口１０６５１ｂに向けて流下するように構成している。上述した通り、本第１３実施形態における回転体１０６５２は、作動位置に位置し貯留部１０６５２ａに球を貯留している場合も、初期位置に位置している場合も、次に到達する球を円滑に第１流入口１０６５１ｂへと誘導することが可能となるため、小当たり用入賞装置１０６５０内の球流れを円滑にすることができる。よって、小当たり遊技中に球詰まりが発生してしまい遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【２００８】

図２７１に戻り説明を続ける。回転体１０６５２は、小当たり遊技中以外は、初期位置（図２７０参照）に位置し、小当たり遊技が開始（小当たり遊技のオープニング期間が開始）してから、０．５秒後に作動位置（図２７１参照）へと可変し、作動位置を３秒間維持（第１作動）するように規定されている。そして第１作動の終了後には初期位置で２秒間待機し、その後、作動位置を５秒間維持（第２作動）し、第２作動後に初期位置へと移動するように構成している。そして、作動位置を維持する期間が経過すると、図２７１に示した状態（作動位置）から図２７２に示した状態（初期位置）へと移行する。

【２００９】

図２７２に示した通り、回転体１０６５２が作動位置から初期位置へと可変されると、貯留部１０６５２ａに貯留されていた１個の球ｔａ１が第２流路１０６５１ｃを流下（流下時間１秒）し、第２流路１０６５１ｃの下流端側に配設された可動片１０６５３に到達する。図２７２では、球ｔａ１が可動片１０６５３に到達した状態において、可動片１０６５３が閉鎖位置（閉状態）であるため、可動片１０６５３の上方に設けられた第２流入口１０６５１ｄに球が流入し、役物ルート用流路１０６５１ｄａを役物装置１０６７５に向けて流下する。なお、詳細な説明は省略するが、可動片１０６５３の構成も、上述した

回転体１０６５２と同様に第２流入口１０６５１ｄに球が振り分けられ易い構成を用いており、球が可動片１０６５３上方で詰まることが無いように構成している。

【２０１０】

一方、第２流路１０６５１ｃを流下した球が可動片１０６５３に到達した状態において、可動片１０６５３が解除位置に位置している場合には、図２７３に示した通り、解除位置に位置する可動片１０６５３を通過し、直Ｖ流路１０６５１ｅを流下（流下時間０．５秒）し、直Ｖ入賞口１０６５７に入賞することになる。

【２０１１】

次に、図２７５、及び図２７６を参照して、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が役物ルート用流路１０６５１ｄａを流下した場合に誘導される役物装置１０６７５の詳細な構成について説明をする。図２７５（ａ）は、役物装置１０６７５を正面視した拡大図であり、図２７５（ｂ）は、役物装置１０６７５を平面視した拡大図である。そして、図２７６（ａ）、及び図２７６（ｂ）は、役物装置１０６７５内の転動面を球が転動している場合における球の挙動を模式的に示した模式図である。

【２０１２】

図２７５（ａ）に示した通り、小当たり用入賞装置１０６５０の役物ルート用流路１０６５１ｄａを流下した球は、役物ルート１０６７０を流下し、転動装置１０６７５ｃの転動面１０６７５ｄに排出される。この転動装置１０６７５ｃは、すり鉢形状に形成されており、その中心部（最も窪んだ箇所）に常時回転体１０６７５ａが設けられている。

【２０１３】

役物ルート１０６７０の下流側は、転動面１０６７５ｄに沿って流出口１０６７０ａから球を排出させるために、屈曲形成されており、図２７５（ｂ）に示した通り、転動装置１０６７５ｃの奥行き方向（図２７５（ｂ）視点で上側方向）に向けて流出口１０６７０ａが形成される。これにより、役物ルート１０６７０から勢い良く排出された球は、転動面１０６７５ｄ上で左回りの弧を描くように転動し、徐々に転動面１０６７５ｄの中心側に向かって渦巻き状に転動する。

【２０１４】

そして、中心部の近傍に到達した球は、常時回転体１０６７５ａの羽根部材１０６７５ｂと衝突し、転動装置１０６７５ｃの外周壁方向に向かって弾かれる。本実施形態では、常時回転体１０６７５ａが右回りに回転し、役物ルート１０６７０から排出された球が左回りに転動するように構成している。これにより、球が常時回転体１０６７５ａの羽根部材１０６７５ｂに衝突した際に大きな力が掛かるため、衝突後の球を勢いよく転動装置１０６７５ｃの外周壁方向に向けて弾かせることが可能となる。この常時回転体１０６７５ａの羽根部材は、耐久性に優れた樹脂（例えば、ＡＢＳ）で構成されており、球との衝突により係る衝撃に耐える強度を備えている。

【２０１５】

また、転動面１０６７５ｄには、円弧状の溝が複数形成されており、転動面１０６７５ｄに存在する球が外周壁側から中心側に向けて直線状に流下し難くなるように構成している。これにより、球の挙動をより不規則にすると共に、転動面１０６７５ｄ上を円弧状に転動する球の勢いを維持し易くすることができる。さらに、転動面１０６７５ｄの手前側（図２７５（ｂ）の視点では下側）には、球が入球可能な入球口として、アウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂと、役物ルートＶ入賞口１０６７７とが設けられており、転動面１０６７５ｄを転動する球が各入球口に入球し難くするために第１規制壁１０６７０ｂ、第２規制壁１０６７０ｃ、第３規制壁１０６７５ｅ、第４規制壁１０６７５ｆが設けられている。

【２０１６】

第１規制壁１０６７０ｂ、第２規制壁１０６７０ｃは、転動面１０６７５ｄのうち、上流側（外周壁側）を転動する球の挙動を規制するものであって、第２規制壁１０６７０ｃに沿って転動した球は、その転動方向が転動面１０６７５ｄの中心側に向けて規制され、第１規制壁１０６７０ｂに向けて転動することになる。このように、転動装置１０６７５

ｃ自体は、平面視で略正円形状（図２７５（ｂ）参照）であって、その中心位置に常時回転体１０６７５ａを備えたすり鉢形状（図２７５（ａ）参照）に構成されているが、その中で球が転動可能な範囲が第１規制壁１０６７０ｂ、第２規制壁１０６７０ｃによって規制され、転動装置１０６７５ｃの中心位置に対して偏心楕円形状となるように構成している。このように構成することで、球が転動装置１０６７５ｃの中心位置に対して正円弧状に転動可能となるように転動面１０６７５ｄを設けた場合に比べて、球が常時回転体１０６７５ａの羽根部材１０６７５ｂと接触するタイミングや、接触時の球の勢いにばらつきを持たせることが可能となるため、転動面１０６７５ｄを転動する球の挙動に幅を持たせ易くすることができる。よって、転動面１０６７５ｄ上の球の挙動に注視している遊技者に対して予測困難な球の挙動を提供することが可能となり、どの入球口に球が入球するのかを分かり難くすることができる。

【２０１７】

第３規制壁１０６７５ｅ、及び第４規制壁１０６７５ｆは、常時回転体１０６７５ａの羽根部材１０６７５ｂによって弾かれた球がいずれかの入球口に入球し難くするための規制壁であって、各アウト口と役物ルートＶ入賞口１０６７７との間に設けられている。本実施形態では、転動面１０６７５ｄを転動する球のうち、約１／４が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入球し、残りの３／４が左右のアウト口（アウト口１０６８０ａ、アウト口１０６８０ｂ）に入球するように構成している。

【２０１８】

さらに、本実施形態では、転動面１０６７５ｄのうち、最も低い位置（最も窪んだ位置）に常時回転体１０６７５ａを設け、転動面１０６７５ｄのうち、最も高い位置（外周壁側）に各入球口を設けるように構成している。よって、最終的に何れかの入球口に入球する球は、転動面１０６７５ｄを上るように転動することになる。よって、常時回転体１０６７５ａが設けられている位置と同じ高さ位置に入球口を設ける構成に比べて、球が入球する際の転動速度を弱めることが可能となる。これにより、遊技者が認識不可能な速度で球が入球口に入球してしまうことで遊技者に分かり難い遊技を提供してしまうことを抑制すると共に各入球口が破損することを抑制することができる。

【２０１９】

加えて、転動面１０６７５ｄのうち、最も低い位置（最も窪んだ位置）に常時回転体１０６７５ａを設け、転動面１０６７５ｄのうち、最も高い位置（外周壁側）に各入球口を設けるように構成しているため、故障により常時回転体１０６７５ａが回転しなくなった場合には、球が転動装置１０６７５ｃの中央位置に滞留し、各入球口に入球することが無いように構成している。

【２０２０】

このように構成することで、例えば、パチンコ機１０に電源が投入されている間、常時回転している常時回転体１０６７５ａが、故障して停止している場合といった正常では無い状態において、役物ルート１０６７０から排出された球が転動装置１０６７５ｃから排出されてしまう（何れかの入球口に入球してしまう）ことを抑制することができる。また、転動装置１０６７５ｃ内を球が転動している際中に停電が発生し、常時回転体１０６７５ａの駆動が停止した場合において、その停電中に球が入賞口に入賞してしまうことを抑制することができる。

【２０２１】

次に、図２７６を参照して、転動装置１０６７５ｃの転動面１０６７５ｄを転動する球の挙動について説明をする。図２７６（ａ）は、転動面１０６７５ｄを転動した球が役物ルートＶ入賞口１０６７７へと入球する場合の球の挙動を模式的に示した模式図であって、図２７６（ｂ）は、転動面１０６７５ｄを転動した球がアウト口１０６８０ａに入球した場合の球の挙動を模式的に示した模式図である。

【２０２２】

図２７６（ａ）に示した通り、役物ルート１０６７０の排出口１０６７０ａから転動面１０６７５ｄに向けて排出された球は、転動面１０６７５ｄ上を円弧状に転動（水平転動

）し、第２規制壁１０６７０ｃに衝突し、転動面１０６７５ｄの中心部に向けて転動（下降転動）する。そして、回動している常時回転体１０６７５ａの羽根部材１０６７５ｂと衝突し、その衝撃で第４規制壁１０６７５ｆに向かって転動（上昇転動）し、第４規制壁１０６７５ｆと衝突した後に、再度転動面１０６７５ｄの中心部に向けて転動（下降転動）する。そして、１回目の羽根部材１０６７５ｂと衝突した地点とは異なる地点で、常時回転体１０６７５ａの羽根部材１０６７５ｂと再度衝突し、その衝撃で第３規制壁１０６７５ｅと第４規制壁１０６７５ｆとの間に形成されたＶ入賞口１０６７７の開口部に向かって転動（上昇転動）し、Ｖ入賞口１０６５７に入賞する。

【２０２３】

上述した通り、本実施形態では、転動装置１０６７５ｃの転動面１０６７５ｄに球が排出される際に、排出された球がすり鉢状に形成された転動面１０６７５ｄのうち、常時回転体１０６７５ａと接触することの無い高さ位置で水平方向に転動するように排出口１０６７０ａが形成されている。これにより、転動面１０６７５ｄに排出された球が常時回転体１０６７５ａに最初に衝突するまでの期間を長くすることができる。また、本実施形態では、転動面１０７００ａ上に水平方向に溝が設けており、その溝上を球が転動することにより、球が水平方向に転動し易くなるように構成している。なお、この溝は、常時回転体１０６７５ａの羽根部材１０６７５ｂと衝突した球が上昇転動する際に、転動している球に対して不規則に摩擦力を付与する構成にもなる。つまり、水平転動している球に対しては現状の転動を維持させ易くし、上昇転動している球に対しては、現状の転動を維持し難く（転動速度を落とす、転動方向を可変させる）することが可能な機能を有している。

【２０２４】

さらに、本実施形態では、正円形状で形成された転動面１０７００ａの内壁から中心方向に突出する複数の規制壁１０６７５ｂ～１０６７５ｆが形成されており、常時回転体１０６７５ａの羽根部材１０６７５ｂと衝突した球の転動方向（上昇転動方向）によって、次に衝突する壁（転動装置１０６７５ｃの内壁、規制壁１０６７５ｂ～１０６７５ｆ）までの距離が異なるように構成している。このように構成することで、羽根部材１０６７５ｂと衝突した後の転動方向（羽根部材１０６７５ｂと衝突する位置）に応じて、球の挙動を異ならせ易くすることができる。

【２０２５】

加えて、本実施形態では、転動面１０７００ａのうち、各入球口が設けられている側（図２７６の視点で下半分側）の斜面を上昇転動している球が衝突し得る規制壁１０６７５ｂ～１０６７５ｆの球衝突面形状が、各入球口が設けられていない側（図２７６の視点で上半分側）に向かって衝突した後の球が転動するように形成されている。これにより、転動面１０７００ａを転動している球が各入球口に入球し難くなるため、転動装置１０６７５ｃ内の球転動時間を長くすることができる。なお、本実施形態の構成に限ること無く、転動装置１０６７５ｃ内に設けられた規制壁の形状を、衝突した後の球が各入賞口に向かって転動し得るようにする誘導機能を有した形状としても良い。このように構成することで、各入球口に入球可能な球の転動経緯として、常時回転体１０６７５ａの羽根部材１０６７５ｂに衝突した後の上昇転動に加え、規制壁に衝突した後の誘導転動を加えることが可能となるため、転動経緯を増加させることにより遊技興趣を向上させることができる。

【２０２６】

次に、図２７６（ｂ）に示した通り、役物ルート１０６７０の排出口１０６７０ａから転動面１０６７５ｄに向けて排出された球が、転動面１０６７５ｄ上を円弧状に転動（水平転動）し、第２規制壁１０６７０ｃに衝突し、転動面１０６７５ｄの中心部に向けて転動（下降転動）する。そして、回動している常時回転体１０６７５ａの羽根部材１０６７５ｂと衝突し、その衝撃で第４規制壁１０６７５ｆに向かって転動（上昇転動）し、上述した図２７６（ａ）よりも若干浅い角度（約３０°）で第４規制壁１０６７５ｆと衝突すると、衝突後の球が転動装置１０６７５ｃの内壁に向かって上昇転動し、転動装置１０６７５ｃ内壁に衝突した球が円弧状に下降転動しながらアウト口１０６８０ａへ入球する。

【２０２７】

以上、説明をした通り、本実施形態の転動装置１０６７５ｃでは、転動面１０７００ａを転動している球が各規制壁１０６７５に衝突する角度や速度によって、衝突後の転動方向が可変するため、遊技者が予測し難い球の挙動を提供することができる。なお、本実施形態では、各入球口の開口部が形成される高さ位置が同一となるように構成しているが、これに限ること無く、各入球口の開口部が形成される高さ位置を異ならせても良い。例えば、アウト口１０６８０ａのみ開口部の高さ位置を低くし、球の自重による転動によっても入球可能に構成しても良い。さらに、本実施形態では、転動面１０７００ａの一方向側（図２７６（ａ）の視点で下方向側）の端面に各入球口の開口部を形成しているが、これに限ること無く、転動面１０７００ａの端面の全方向に渡って開口部を配設しても良い。また、本実施形態では、球が転動可能な転動面１０７００ａが一面の一層構造を用いているが、これに限ること無く、例えば、転動面１０７００ａを多層式に形成し、転動面１０７００ａの一部に設けられた通過穴を通過した球が下層の転動面１０７００ａへと侵入し、再度、各入球口に向かって転動するように構成しても良い。

【２０２８】

この場合、上層の転動面１０７００ａからも、下層の転動面からも役物ルートＶ入賞口１０６７７に球が入賞可能に構成し、さらに、下層の転動面のほうが、上層の転動面よりも転動中の球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞し易くなるように構成すると良く、例えば、上層の転動面は、１／４で役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞し、１／４で通過穴（下層の転動面へ連通する穴）を通過し、１／２でアウト口に入賞するように構成し、下層の転動面は、１／２で役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞し、１／２でアウト口に入賞するように構成すると良い。このように構成することで、球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞する期待度を段階的に高めていくことができる。

【２０２９】

次に、図２７７を参照して、遊技盤１３の右側領域下方に設けられた第２入球口１０６４０、及び電動役物１０６４０ａ近傍の構成について説明をする。図２７７は、遊技盤１３の右側領域の一部を模式的に示した拡大図である。本実施形態は、第２特別図柄の抽選において高確率（約１／２）で小当たり当選するように構成しており、時短状態中に獲得した第２特別図柄の保留記憶を用いた抽選が通常状態中に実行されることにより、再度時短状態が設定され易くなるように構成している。

【２０３０】

このように構成された本パチンコ機１０では、通常状態が設定されている状態で右打ち遊技を行い、第２特別図柄の抽選契機となる第２入球口１０６４０に球が入球されてしまうと、通常状態における適正な遊技（左打ち遊技を行い、第１特別図柄抽選を実行することにより大当たり遊技を狙う遊技）よりも、容易に大当たり遊技を実行されてしまうことになるため、通常状態中に第２入球口１０６４０に球が入球しない（し難い）構成を用いている。

【２０３１】

具体的には、右側領域を流下し、隔壁１０７００ａの下方に形成された流路を流下した球は、ゲート式電動役物１０６４０ａを臨む位置に排出される。ここで、ゲート式電動役物１０６４０ａが誘導状態（突出状態）である場合には、ゲート式電動役物１０６４０ａの上面を第２入球口１０６４０方向に向けて流下する。一方、ゲート式電動役物１０６４０ａが開放状態（埋没状態）である場合には、ゲート式電動役物１０６４０ａを通過して大当たり用可変入賞装置１００６５に向けて流下する。

【２０３２】

次に、球がゲート式電動役物１０６４０ａ上を流下する場合について詳細に説明をする。上述した通り、ゲート式電動役物１０６４０ａは隔壁１０７００ａの下方に形成された流路から排出された球を、一端側（上流側）で受け入れて、他端側（下流が）に向けて流下可能に構成している。ゲート式電動役物１０６４０ａの上方には釘Ｋ１が植設されており、隔壁１０７００ａの下方に形成された流路から排出された球がゲート式電動役物１０６４０ａの上流側に落下するように釘Ｋ１の位置を調整可能に構成している。

【２０３３】
ゲート式電動役物１０６４０ａは、普通図柄の抽選で当たりに当選した場合に開放状態（埋没状態）から所定期間、誘導状態（突出状態）へと可変する可変動作を実行する可変手段であり、可変動作の開始時点における遊技状態に応じて可変動作の動作時間を異ならせるように構成している。具体的には、可変動作の開始時点における遊技状態が通常状態である場合には、誘導状態（突出状態）を０．２秒維持する可変動作を実行し、時短状態である場合には、誘導状態（突出状態）を２秒維持する可変動作を実行するように構成している。
【２０３４】
そして、ゲート式電動役物１０６４０ａは、球の流下期間ｔｚ１が０．８秒となるように構成されている。よって、通常状態中に右打ち遊技を行い、普図入賞口１００６７に球を入球させることで普通図柄の抽選を実行し、その普通図柄の抽選にて当たり当選したとしても、その当たり当選に基づいて実行されるゲート式電動役物１０６４０ａの可変動作によって第２入球口１０６４０に入球可能な位置まで球を流下すること無く、流下時間０．３の範囲を示すｔｚ２の何れかの位置まで流下した後に、釘群Ｋ３の左側の領域に落下することになる。
【２０３５】
一方、ゲート式電動役物１０６４０ａの可変動作タイミングが時短状態である場合には、２秒間の可変動作が実行されるため、誘導状態（突出状態）中のゲート式電動役物１０６４０ａ上を流下した球がゲート式電動役物１０６４０ａの下流端まで到達することから、第２入球口１０６４０に球を入球可能となる。なお、本実施形態では、１分間に１００発の球を発射可能にパチンコ機１０が構成されているため、球の流下間隔は０．６秒となる。そして、図２６９を参照して上述した通り、右打ち遊技によって発射された球の約１／２がゲート式電動役物１０６４０ａに到達するように構成している。よって、少なくとも、１．２秒に１回は球がゲート式電動役物１０６４０ａに到達することになる。
【２０３６】
本実施形態では、時短状態中のゲート式電動役物１０６４０ａの可変動作期間（ゲート式電動役物１０６４０ａを誘導状態（突出状態）に維持させる期間）を２秒に設定していることから、継続して右打ち遊技を行うことにより、ゲート式電動役物１０６４０ａが可変動作されているどのタイミングで球がゲート式電動役物１０６４０ａ上に落下したとしても、ゲート式電動役物１０６４０ａ上に落下した球を確実に第２入球口１０６４０に入賞させることができる。また、第２入球口１０６４０の上方には釘群Ｋ２が植設されており、ゲート式電動役物１０６４０ａを流下した球がｔｚ２の範囲を超えた状態でゲート式電動役物１０６４０ａから落下した場合に、球の慣性力によって第２入球口１０６４０へと入球することを防止するようにしている。
【２０３７】
以上、説明をしたとおり、本実施形態では、球が流下可能な流下状態と、流下困難な非流下状態とに可変可能な可変手段を設け、流下状態である可変手段によって所定領域まで球が流下した場合に、第２特別図柄の抽選条件が成立するように構成している。そして、遊技状態に応じて、可変手段が流下状態である場合に、球を所定領域まで流下させ易い状態と、流下させ難い状態と、を設定可能に構成している。このように構成することで、第２特別図柄の抽選条件が成立し易い状態と、し難い状態とを設定することが可能となり、遊技者に対して第２特別図柄の抽選条件が成立し易い遊技状態が設定されることを期待しながら遊技を行わせることができる。
【２０３８】
＜第１３実施形態における遊技の流れについて＞
次に、図２７８から図２８０を参照して、本第１３実施形態のパチンコ機１０における特徴的な遊技の流れについて説明をする。上述した通り、本第１３実施形態では遊技盤１３に形成される遊技領域の右側領域に小当たり用入賞装置１０６５０を設け、小当たり遊技中に入賞した球を複数の流路へと振り分け可能に構成している。そして、振り分けられ

た流路に応じてＶ入賞口（特定領域）への球の通過し易さを可変可能に構成している。
【２０３９】
さらに、本実施形態では、小当たり当選時の遊技状態、及び、小当たり当選した特別図柄の種別に応じて、小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）を通過し易い状態と、し難い状態とを設定可能に構成している。このように構成することにより、小当たり遊技経由で実行される大当たり遊技の実行確率を予め定められた規定範囲内に納めることができるため、遊技者に過剰に有利な遊技や、過剰に不利な遊技を行わせてしまうことを抑制することができる。
【２０４０】
上述したように、小当たり当選時の遊技状態、及び、小当たり当選した特別図柄の種別に応じて、小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）を通過し易い状態と、し難い状態とを設定可能にする場合には、例えば、小当たり遊技中に作動する複数の装置（開閉扉１０６５０ｂ、回転体１０６５２、可動片１０６５３）のそれぞれに対して、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が、高確率（約１００％）でＶ入賞口（特定領域）に入賞し得る有利流路（直Ｖ流路１０６５１ｅ）へ振り分けられる有利動作パターン（動作シナリオ）と、有利流路を流下するよりも低確率（約２５％）でＶ入賞口（特定領域）に入賞し得る不利流路（役物ルート用流路１０６５１ｄａ）へ振り分けられる不利動作パターン（動作シナリオ）と、を設定可能に構成することが考えられるが、上述したような構成を用いた場合には、複数の装置に対して異なる動作パターン（動作シナリオ）に基づく動作制御を実行しなければならず、各種装置に対する動作制御プログラム量が増大してしまうという問題があった。
【２０４１】
また、上述した複数の装置は、動作異常が生じてしまうと遊技結果に大きく影響を与えることになるため、正常な動作をしているか否かを監視するための監視処理の精度を高めて実行する必要があることから、異なる動作パターン（動作シナリオ）に基づく動作制御を実行可能に構成した場合には、各動作パターン（動作シナリオ）に対して精度の高い監視処理を行う必要があり、監視処理の処理負荷が増大してしまうという問題もあった。
【２０４２】
これに対して、本実施形態では、小当たり状態中に作動する複数の装置（開閉扉１０６５０ｂ、回転体１０６５２、可動片１０６５３）の動作内容を変えること無く、各種装置の動作開始タイミングを変更する処理を実行するだけで、小当たり当選時の遊技状態、及び、小当たり当選した特別図柄の種別に応じて、小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）を通過させ易い状態と、させ難い状態とを設定可能に構成している。このように構成することで、各種装置に対する動作制御プログラム量が増大したり、各種装置に対する監視処理の処理負荷が増大したりしてしまうことを抑制することができる。
【２０４３】
ここで、図２７８、及び、図２７９を参照して小当たり遊技中における各種装置の動作の流れについて説明をする。図２７８は、球が有利流路（直Ｖ流路１０６５１ｅ）へと振り分けられ易い小当たり遊技における各種装置の動作パターンを示したタイミングチャートであり、図２７９は、球が不利流路（役物ルート用流路１０６５１ｄａ）へと振り分けられ易い小当たり遊技における各種装置の動作パターンを示したタイミングチャートである。
【２０４４】
図２７８、及び図２７９に示した通り、本実施形態では、小当たり遊技が開始された（オープニング期間が設定された）ことを契機に、回転体１０６５２、及び、可動片１０６５３が予め定められた一定の規則に従って作動するように構成しており、小当たり遊技のラウンド遊技が開始されたことを契機に、開閉扉１０６５０ｂが予め定められた一定の規則に従って作動するように構成している。そして、小当たり遊技のオープニング期間の長さを可変可能に構成している。これにより、オープニング期間が開始されたことを契機に作動する回転体１０６５２、及び、可動片１０６５３の作動状況と、ラウンド遊技が開始

されたことを契機に作動する開閉扉１０６５０ｂの作動状況との関係を、オープニング期間の長さに応じて異ならせることが可能となる。

【２０４５】

本実施形態では、オープニング期間の長さを可変し、回転体１０６５２、可動片１０６５３の作動状況と、開閉扉１０６５０ｂの作動状況との関係を異ならせることにより、ラウンド遊技中に入賞した球の振分先を可変させるように構成している。なお、本実施形態では、回転体１０６５２と可動片１０６５３とが同一の作動契機（オープニング期間の開始）に基づいて予め定められた一定の規則に従って作動するように構成しているため、回転体１０６５２の作動状況と、可動片１０６５３の作動状況との関係は常に一定とすることができる。よって、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球を複数の流路へと振り分けるための装置（回転体１０６５２、可動片１０６５３）を、常に一定の関係性を持たせた状態で動作させることになるため、各装置の制御異常を監視するための監視処理内容を簡素化することができる。

【２０４６】

次に、図２７８を参照し、球が有利流路（直Ｖ流路１０６５１ｅ）へと振り分けられ易い小当たり遊技における各構成の動作内容（小当たり開放パターンＡ）について具体的に説明をする。本実施形態における小当たり遊技は、オープニング期間、ラウンド期間、エンディング期間の３つの期間が設定される当たり遊技であって、ラウンド遊技中には１回のラウンド遊技が実行されるように構成している。

【２０４７】

オープニング期間が開始（設定）されると、オープニング期間の開始を契機に作動を始める回転体１０６５２、及び、可動片１０６５３のそれぞれに対して一定の動作シナリオがセットされる。まず、回転体１０６５２は、オープニング期間が開始されてから０．５秒間、初期位置（小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球を貯留部１０６５２ａで受け入れ困難な位置）を維持した後に、作動位置（小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球を貯留部１０６５２ａで受け入れ可能な位置）を３秒間維持する第１作動が実行される。

【２０４８】

そして、第１作動（３秒）が経過すると、初期位置で２秒間待機し、その後、作動位置を５秒間維持する第２作動が実行される。第２作動（５秒）が経過すると、初期位置が設定され、１回の小当たり遊技の開始に基づいて実行される回転体の動作シナリオを完了する。つまり、本実施形態では、１回の小当たり遊技中（オープニング期間からエンディング期間までの間）に、回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに球を貯留可能な作動位置へと回転体１０６５２を２回作動させるように構成し、貯留部１０６５２ａに貯留された球をＶ入賞口（特定領域）に到達し得る第２流路１０６５１ｃへと排出可能な動作（作動位置から初期位置へと移動するための動作）を２回実行するように構成している。

【２０４９】

次に、可動片１０６５３の動作内容について説明をする。可動片１０６５３は、上述した回転体１０６５２と同様に、小当たり遊技のオープニング期間が開始された（設定された）ことを契機に一定の動作シナリオがセットされる。可動片１０６５３は、小当たり遊技が実行されている期間以外は常に閉状態（図２７２参照）となるように構成しており、小当たり遊技中以外に球が小当たり用入賞装置１０６５０に入賞（異常入賞）した場合において、入賞した球が遊技者に有利な有利流路を流下し得ないように構成している。

【２０５０】

可動片１０６５３に動作シナリオがセットされると、オープニング期間が開始されてから１秒間、閉状態（図２７２参照）を維持した後に、４秒間の開状態（図２７３参照）が設定される。そして、４秒間の開状態が経過すると、１回の小当たり遊技の開始に基づいて実行される可動片１０６５３の動作シナリオが完了し、初期状態である閉状態が設定される。

【２０５１】

遊技者に有利な小当たり遊技（球が有利流路（直Ｖ流路１０６５１ｅ）へと振り分けられ易い小当たり遊技）では、オープニング期間の長さが０．５秒に設定されており、大当たり遊技が開始されてから０．５秒後にラウンド期間が設定（ラウンド遊技が開始）されるように構成している。そして、ラウンド期間の設定（ラウンド遊技の開始）を契機として開閉扉１０６５０ｂの動作シナリオが設定される。開閉扉１０６５０ｂの動作シナリオが設定されると、第１動作として開状態（球が入球可能な状態）が０．２秒間設定された後に、閉状態（球が入球困難な状態）が０．３秒間設定される動作を５回繰り返し、その後、第２動作として開状態が０．５秒間設定され、その後、閉状態が１．９秒間設定された後に、再度開状態が０．１秒間設定されるように開閉扉１０６５０ｂが作動する。

【２０５２】

なお、詳細な説明は後述するが、上述した各種装置（開閉扉１０６５０ｂ、回転体１０６５２、可動片１０６５３）に設定される動作シナリオは、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２が有する小当たりシナリオテーブル２０２ｍｆ（図２８８参照）に予め規定されている。

【２０５３】

上述したように、小当たり遊技として小当たり開放パターンＡ（遊技者に有利な小当たり遊技に対応する開放パターン）が設定された場合には、ラウンド遊技中に小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が第１作動期間中である回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留されることになる。そして、図２７３に示したように、回転体１０６５２が第１作動期間の経過後に初期位置へと回動することにより、貯留部１０６５２ａに貯留されていた球が第２流路１０６５１ｃへと流下し、開状態中の可動片１０６５３を通過して直Ｖ流路１０６５１ｅを通過するため、Ｖ入賞口（特定領域）に球を入球させ易い小当たり遊技が実行される。ここで、回転体１０６５２が作動位置から初期位置へと可変し、球が第２流路１０６５１ｃを流下し、可動片１０６５３に到達するまでの期間が１秒に設計しており、可動片１０６５３は、その球流下時間よりも０．５秒遅くまで開状態を継続するように構成している。よって、第２流路１０６５１ｃ内で球の流下速度が低下したとしも十分に球を直Ｖ入賞口１０６５７に入球可能な状態を維持することができる。加えて、可動片１０６５３が開状態を維持する期間は、回転体１０６５２の第２作動が終了するよりも前の期間となるように設定しているため、回転体１０６５２の他の作動によって第２流路１０６５１ｃを流下した球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞することを禁止することができる。

【２０５４】

さらに、小当たり開放パターンＡでは、小当たり遊技のエンディング期間が０．６秒となるように構成している。この０．６秒は、小当たり遊技のラウンド期間中に小当たり用入賞装置１０６５０に入賞にした球がＶ入賞するまでの最短期間を確保するための時間である。つまり、本実施形態では１分間に１００発の球を発射可能に構成しており、小当たり遊技のラウンド終了条件として、５秒経過、或いは、１０球の入賞が規定されている。そして、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球がＶ入賞するまでに要する期間が最短で５秒となるように構成している。

【２０５５】

よって、エンディング期間を０．６秒設定することにより、最短で球がＶ入賞した場合にエンディング期間中に球をＶ入賞させることが可能となる。一方、これ以上短い期間をエンディング期間として設定してしまうと、常に、Ｖ入賞するタイミングがエンディング期間を超えたタイミングとなってしまう。本実施形態では、上述した各実施形態と同様に、小当たり遊技として予め設定されている小当たり遊技期間の終了タイミング（エンディング期間の終了タイミング）にて小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が小当たり用入賞装置１０６５０内に残存しているかを判別し、球が残存していると判別した場合には、小当たり遊技の終了タイミングを、残存球が無くなるまで延期するように構成している。

【２０５６】

図２７８に示したエンディング期間よりも短い期間をエンディング期間として設定してしまうと、正常に遊技をしている場合であっても、常に、小当たり遊技の終了タイミングを延期する処理を実行する必要があり、処理負荷を増大させてしまうという問題が生じる。

【２０５７】

これに対して、本実施形態の小当たり開放パターンＡでは、小当たり遊技の遊技期間を短くすると共に、小当たり遊技中の処理負荷を軽減するためのエンディング期間を設定しているため、上述した問題を解決することができる。なお、エンディング期間の長さはこれに限ること無く、小当たり遊技の実行期間を短くするために、より短いエンディング期間を設定しても良いし、小当たり遊技中の処理負荷を軽減させるために長いエンディング期間を設定するように構成しても良い。

【２０５８】

また、本実施形態では、予め定められた小当たり遊技期間の終了タイミング（エンディング期間の終了タイミング）が経過するまでは、小当たり遊技が終了しないように構成しているが、これに限ること無く、例えば、小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）に入球したことを強制終了条件として設定しておき、その強制終了条件が成立した場合に、予め定められている小当たり遊技期間の終了タイミング（エンディング期間の終了タイミング）が経過しなくとも、小当たり遊技を終了させる強制終了処理を実行するように構成しても良い。

【２０５９】

一方、小当たり遊技として小当たり開放パターンＢ（球が不利流路（役物ルート用流路１０６５１ｄａ）へと振り分けられ易い小当たり遊技）が設定された場合には、図２７９に示した通り、上述した小当たり開放パターンＡに対して、小当たり遊技のオープニング期間の長さを５秒に変更した点と、エンディング期間の長さを５秒に変更した点でのみ相違した小当たり遊技が実行される。このようにオープニング期間の長さを長くすることにより、球を直Ｖ流路１０６５１ｅに振分可能な回転体１０６５２の第１作動期間をオープニング期間中（ラウンド遊技が開始されるよりも前の期間中）に経過させることができる。そして、回転体１０６５２の第２作動期間中にラウンド期間が設定（ラウンド遊技が実行）されるため、ラウンド遊技中に球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させ、回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに球を貯留させたとしても、その貯留された球が役物ルート用流路１０６５１ｄａへと振り分けられることになる。

【２０６０】

なお、本実施形態では、オープニング期間を５秒間に設定することにより、開閉扉１０６５０ｂが開状態となるタイミングを、可動片１０６５３の開状態が終了した後とすることで、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞することを確実に抑制するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、回転体１０６５２の第１作動が終了した後、即ち、小当たり遊技の開始から３．５秒が経過した状態で開閉扉１０６５０ｂが開状態となるように、オープニング期間を３．５秒に構成しても良い。このように構成した場合は、可動片１０６５３が開状態のタイミングで小当たり用入賞装置１０６５０に球を入賞させることになるが、回転体１０６５２が初期位置に位置しているため、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が第２流路へと流下されず、アウト口１０６５４に入球することになるため、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞することを抑制することができる。また、本実施形態では、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が直Ｖ入賞口１０６５７へと誘導される小当たり遊技（小当たり開放パターンＡで開放動作が実行される小当たり遊技）と、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が役物ルートＶ入賞口１０６７７へと誘導される小当たり遊技（小当たり開放パターンＢで開放動作が実行される小当たり遊技）と、を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球を直Ｖ入賞口１０６５７と役物ルートＶ入賞口１０６７７との何れにも誘導可能なタイミングで開閉扉１０６５０ｂを開放させる小当たり遊技を実行可能に構成しても良い。

【２０６１】
また、エンディング期間を５秒にすることで、例えば、小当たり遊技中に球が役物ルート用流路１０６５１ｄａを流下しない限り、小当たり遊技期間を延長すること無く小当たり遊技を終了させることができるため、小当たり遊技中の処理負荷を軽減することができる。
【２０６２】
なお、本実施形態では、図２７８を参照して上述した通り、小当たり遊技中に各種装置に設定される動作シナリオが完了するまでの期間が小当たり遊技期間となるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、小当たり遊技期間中に所定の終了条件が成立し、且つ、小当たり用入賞装置１０６５０内に球が存在していないと判別した場合には、各種装置に設定される動作シナリオを強制終了するように構成しても良い。このように構成することにより、例えば、図２７８に示した小当たり開放パターンが設定された小当たり遊技において、回転体１０６５２の動作シナリオが完了する（第２作動期間が経過する）前に小当たり遊技を終了させることができる。このように構成することで、小当たり遊技の期間を短くすることができるため、遊技効率を高めることができる。
【２０６３】
さらに、本実施形態では、上述した通り、小当たり遊技のオープニング期間を短くすることで、遊技者に有利な小当たり遊技（小当たり開放パターンＡ）を実行可能に構成している。つまり、小当たり遊技中の各種装置の動作パターンとして、直Ｖ入賞口１０６５７に入賞可能な動作パターンを、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞可能な動作パターンよりも先に実行するように構成している。
【２０６４】
このように構成することで、例えば、遊技者に不利な小当たり遊技（小当たり開放パターンＢ）の実行中に小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させた球を、磁石等を用いて小当たり用入賞装置１０６５０内に不正に滞留させたとしても、その後、直Ｖ入賞口１０６５７に入賞可能な状態（可動片１０６５３が開放する状態）が設定されることが無くなるため、遊技者が不正に直Ｖ入賞口１０６５７に球を入球させる行為を行われ難くすることができる。また、大当たり遊技が実行される確率が高い小当たり遊技（小当たり開放パターンＡ）に対する各種装置の動作パターンを先に実行するため、次の大当たり遊技が実行され易い時短状態中の小当たり遊技の遊技時間を短くすることができる。
【２０６５】
なお、本実施形態では、小当たり遊技の動作シナリオとして、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞し得る小当たり開放パターンＡと、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞し得る小当たり開放パターンＢと、を小当たり遊技のオープニング期間を可変設定することで設定可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、何れのＶ入賞口にも球が入賞し得ない小当たり開放パターンや、両方のＶ入賞口に球を入賞可能な小当たり開放パターンを、小当たり遊技のオープニング期間を可変設定することで設定しても良い。これにより、実行される小当たり遊技の種別に応じて遊技者に付与可能な特典（大当たり遊技の実行の可能性）の大きさに幅を持たせることができるため、より遊技の興趣を向上させることができる。
【２０６６】
さらに、本実施形態では、小当たり遊技のオープニング期間の長さのみを可変させることで小当たり遊技中の遊技内容（Ｖ入賞口のし易さ、入賞し得るＶ入賞の種別）を可変させるように構成しているが、これに限ること無く、その他の装置（回転体１０６５２、可動片１０６５３）の動作パターンを可変させたり、動作開始タイミングを異ならせたりすることで、小当たり遊技中の遊技内容（Ｖ入賞口のし易さ、入賞し得るＶ入賞の種別）を可変させるように構成しても良い。
【２０６７】
また、本実施形態では、当選した小当たり種別に対応した動作パターンで各種装置を動作させるように構成しているが、異常状態（例えば、小当たり遊技中に停電し電源が遮断

された状態や不正行為が行われていると判別された状態）では、当選した小当たり種別に関わらず、予め定められた異常時用の動作パターンで各種装置を動作させるように構成しても良い。この場合、各小当たり種別に対応して設定される動作パターンよりも遊技者に不利となる動作パターンを異常時用の動作パターンとして設定すると良い。これにより、不正に異常状態を発生させる行為を抑制することができる。

【２０６８】

次に、本第１３実施形態における遊技状態の遷移について図２８０を参照して説明をする。図２８０は、本第１３実施形態の遊技状態の遷移状況を模式的に示したゲームフローである。図２８０に示した通り、本実施形態では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、を設定可能に構成している。

【２０６９】

そして、通常状態中は図２７７を参照して説明をした通り、第２入球口１０６４０に球が入球することが無い（し難い）ため、左打ち遊技によって第１入球口６４に球を入球させる遊技（特１遊技）が行われる。この特１遊技にて実行される第１特別図柄の抽選では、１／３００の確率で大当たりに当選し、１／７０の確率で小当たりに当選する特別図柄抽選が実行される。特１遊技で大当たりに当選した場合には、９５％の割合で大当たりＢが実行される。この大当たりＢは、大当たり遊技として２ラウンド分のラウンド遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に通常状態（不利状態）が設定される大当たり遊技である（図２８７（ａ）参照）。残りの５％の割合で大当たりＡが実行される。この大当たりＡは、大当たり遊技として１０ラウンド分のラウンド遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に時短状態（有利状態）が設定される大当たり遊技である（図２８７（ａ）参照）。

【２０７０】

また、特１遊技にて小当たりに当選した場合は、１／４の確率でＶ入賞口（特定領域）に球が入球可能な小当たり遊技が実行される。この小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）に入球した場合には、当選した小当たり種別に応じた大当たり遊技が実行され、当選した小当たり種別が小当たりＡ、Ｂ（小当たり当選の５０％）である場合には、大当たり遊技終了後に時短状態が設定され、小当たりＣ（小当たり当選の５０％）である場合には、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される。また、小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）に入球しなかった場合（非Ｖ入賞の場合）には、その小当たり遊技終了は、そのまま通常状態となる。

【２０７１】

次に、時短状態中の遊技の流れについて説明をする。この時短状態は、特別図柄が低確率状態、普通図柄が高確率状態に設定される遊技状態であって、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）に比べて、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技によって遊技球が第２入球口１０６４０に入球し易くなる遊技状態である。なお、本実施形態では、時短状態が設定された場合において、通常状態が設定されている場合よりも普図当たり遊技によって遊技球が第２入球口１０６４０に入球し易くするために、時短状態が設定されている場合のほうが、通常状態が設定されている場合よりも普通図柄の変動時間が短くなるように構成することで単位時間当たりにおける普通図柄抽選の実行回数を増加させると共に、普通図柄抽選で当たり当選する確率が通常状態よりも時短状態のほうが高くなるように構成し、さらに、普図当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技の開放パターン（ゲート式電動役物１０６４０ａの動作パターン）として、通常状態（普通図柄の低確率状態）中に実行される普図当たり遊技よりも、時短状態（普通図柄の高確率状態）中に実行される普図当たり遊技のほうが、遊技球を第２入球口１０６４０へと誘導させ易くなるように構成しているが、通常状態よりも時短状態のほうが、普図当たり遊技によって遊技球が第２入球口１０６４０に入球し易く、且つ、時短状態中において、第１入球口６４を狙う左打ち遊技を行うよりも、第２入球口１０６４０を狙う右打ち遊技を行ったほうが特別図柄の抽選を実行し易くなるように構成していれば

良く、本実施形態で用いた構成以外を用いても良い。例えば、通常状態よりも時短状態のほうが第２入球口１０６４０に遊技球を入球させ易くするために本実施形態にて用いられる上記各構成のうち、いずれかの構成のみを用いたり、各構成を適宜選択して用いたりする構成でも良い。時短状態が設定されると、ゲート式電動役物１０６４０ａがロング可変（２秒）するため、第２入球口１０６４０に球が入球し易い状態となる。第１入球口６４に対する球の入球割合は、通常状態と、時短状態とで変化しないが、通常状態では第１特別図柄の抽選契機となる第１入球口６４のほうが、第２特別図柄の抽選契機となる第２入球口１０６４０よりも球を入球させ易くなるように構成しているのに対して、時短状態では、第２特別図柄の抽選契機となる第２入球口１０６４０のほうが、第１特別図柄の抽選契機となる第１入球口６４よりも球を入球させ易くなるように構成しているため、時短状態が設定されている間は第２入球口１０６４０に球を入球させるための特２遊技（右打ち遊技）が行われる。

【２０７２】

なお、本実施形態では、第１特別図柄の抽選権利を最大で４つ記憶（保留記憶）可能に構成し、第２特別図柄の抽選権利を最大で１つ記憶（保留記憶）可能に構成している。よって、第１特別図柄の抽選権利を所定数（例えば、３つ）保留記憶している状態で大当たりに当選（大当たり遊技を実行）し、その大当たり遊技の終了後に時短状態が設定された場合には、保留記憶されている第１特別図柄の抽選が実行され得るように構成している。本実施形態では、第１特別図柄の保留記憶と、第２特別図柄の保留記憶とを共に有している場合には、第２特別図柄の保留記憶に基づく抽選（遊技者に有利となる抽選）が先に実行されるように構成しているが、例えば、通常状態で第１特別図柄の抽選で大当たりに当選し、その大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される場合には、その時点で第２特別図柄の保留記憶が存在していないため、時短状態中に第１特別図柄の抽選が実行されることになる。

【２０７３】

時短状態中に第１特別図柄の抽選が実行されると、通常状態と同一の確率で大当たり抽選（１／３００）、小当たり抽選（１／７０）が実行され、大当たりに当選した場合、小当たり当選後の小当たり遊技中に球がＶ入賞口に入球し大当たり遊技が実行された場合、の何れにおいても大当たり遊技終了後に通常状態が設定される。

【２０７４】

一方、時短状態中における特２遊技にて実行される第２特別図柄の抽選では、１／３００の確率で大当たりに当選し、１／２の確率で小当たりに当選する特別図柄抽選が実行される。特２遊技で大当たりに当選した場合は、１００％の割合で大当たりＣが実行される。この大当たりＣは、大当たり遊技として１５ラウンド分のラウンド遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に通常状態（不利状態）が設定される大当たり遊技である（図２８７（ａ）参照）。

【２０７５】

また、特２遊技にて小当たりに当選した場合は、ほぼ１００％の確率でＶ入賞口（特定領域）に球が入球可能な小当たり遊技が実行される。この小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）に入球した場合には、当選した小当たり種別に応じた大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される。また、小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）に入球しなかった場合には、その小当たり遊技終了は、そのまま時短状態となる。

【２０７６】

さらに、本実施形態では、大当たり遊技を介すること無く、遊技状態を時短状態から通常状態へと移行させる移行条件（時短終了条件）が設定されている。具体的には、時短状態中に特別図柄抽選（変動）の実行回数が９９回に到達した場合に成立する第１時短終了条件と、時短状態中に実行された小当たり遊技の回数が２回に到達した場合に成立する第２時短終了条件と、が設定されている。このように、遊技者に有利な遊技状態を、大当たり遊技を介すること無く終了させることが可能となるように構成することで、遊技者に対

して過剰な特典が付与されてしまうことを抑制することができる。また、本実施形態では、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選にて高確率（１／２）で小当たりに当選するように構成している。よって、例えば、時短状態中に当選した小当たりの種別を判別し、遊技者に有利な小当たりに当選するまで、その小当たり遊技中に球をＶ入賞口（特定領域）に入球させない遊技を実行することが可能となる。

【２０７７】

このような遊技が実行されることを抑制するために、本実施形態では上述した第２時短終了条件（小当たり遊技の実行回数に基づいて時短状態を終了させるための条件）を設定している。これにより、時短状態中において、所望の小当たり種別が設定される小当たりに当選するまで繰り返し小当たり遊技を実行する遊技を抑制し適正な遊技を提供することができる。なお、上述した第２時短終了条件を設ける場合には、例えば、主制御装置１１０の制御処理にて、時短状態中に実行される小当たり遊技の実行回数をカウントするカウント手段を設け、そのカウント手段のカウント結果に基づいて時短状態を終了させる条件が成立したかを判別するように構成すると良い。この場合、時短終了条件の成立の有無を判別するタイミングは適宜設定すれば良く、例えば、特別図柄の抽選結果が小当たりであると判別されたタイミング、小当たり当選した特別図柄変動が開始されたタイミング、小当たり当選を示す特別図柄が停止表示、確定表示されたタイミング、小当たり遊技の実行中、大当たり遊技の実行中のタイミングの何れにおいて判別しても良い。また、時短終了条件が成立したことに基づいて時短状態を終了させるタイミングについても上述したタイミングに基づいて適宜設定すれば良い。これにより、様々なタイミングで時短状態を終了させることができるため、時短状態中の遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【２０７８】

次に、通常状態中における特２遊技について説明をする。上述した通り、本実施形態では第２特別図柄の抽選権利を１つ保留記憶可能に構成しており、時短状態から通常状態へと移行した場合に、保留記憶されている数に対応した回数、第２特別図柄抽選が実行されるように構成している。そして、通常状態が設定されている状態で第２特別図柄抽選が実行されると、時短状態と同様に１／３００の確率で大当たりに当選し、１／２の確率で小当たりに当選する。ここで、大当たりに当選した場合は、１００％の割合で大当たり遊技終了後に時短状態が設定され、小当たりに当選した場合も、その小当たり遊技中に球をＶ入賞口（特定領域）に入球させることにより１００％の割合で時短状態が設定されるように構成している。つまり、通常状態において第１特別図柄抽選で大当たり、或いは小当たりに当選するよりも、第２特別図柄で大当たり、小当たりに当選する場合のほうが、大当たり遊技の終了後に、遊技者に有利な遊技状態（時短状態）が設定され易くなるように構成している。

【２０７９】

以上、説明をした通り、本実施形態では、通常状態が設定されている特１遊技中は、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選したとしても、その大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される可能性が低く（大当たり当選の５％）、且つ、ラウンド数の少ない大当たり遊技が実行され易い大当たり遊技が実行されるため、実質、小当たり遊技経由で大当たり遊技を狙うことを主とした遊技が実行される。そして、第１特別図柄の抽選で小当たり当選（１／７０）した場合に実行される小当たり遊技は、転動装置１０６７５ｃ（図２７５参照）が用いられる役物ルートＶ入賞口１０６７７を狙う小当たり遊技となる。この役物ルートＶ入賞口１０６７７を狙う小当たり遊技では、約１／４の確率で球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞するように設計されているため、通常状態における特１遊技では、小当たり当選（１／７０）後に役物ルートＶ入賞口１０６７７へ球を入賞させる（約１／４）ことで大当たり遊技（約１／２８０）を狙う遊技が行われることになる。以降、小当たり遊技のうち、役物ルートＶ入賞口１０６７７を狙う小当たり遊技のことを役物チャレンジと称し、説明をする。

【２０８０】

このように、通常状態が設定されている状態おいて特別図柄の抽選結果（小当たり当選）と、球の転動結果（役物ルートＶ入賞口１０６７７へと入球）と、に基づいて実行され得る大当たり遊技を狙う遊技を実行可能にすることで、遊技者に斬新な遊技を行わせることができ、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【２０８１】

また、本実施形態では、時短状態が設定された状態で大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技の終了後に必ず通常状態が設定されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技を跨いで遊技者に有利な遊技状態が連続して設定され難くする（されないようにする）ことが可能となるため、遊技者に過剰に有利な遊技が行われてしまうことを抑制することができる。さらに、遊技者に有利な遊技状態が連続して設定され難くする（されないようにする）ことにより、１回の大当たり遊技によって遊技者に付与される特典（賞球数）を高め易くすることができる。

【２０８２】

なお、本実施形態では、時短状態が設定された状態で大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技の終了後に必ず通常状態が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技の終了を契機に通常状態（大当たり遊技前の遊技状態）から時短状態（大当たり遊技後の遊技状態）へと移行する割合（確率）よりも、大当たり遊技の終了を契機に時短状態（大当たり遊技前の遊技状態）から時短状態（大当たり遊技後の遊技状態）へと移行する割合（確率）が低くなるように構成しても良い。

【２０８３】

さらに、本実施形態では、第２特別図柄の抽選権利を１つ保留記憶可能に構成しているが、これに限ること無く、２つ以上の抽選権利を保留記憶可能に構成しても良い。また、本実施形態では、遊技状態として通常状態と、時短状態とを設定可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）や、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）を設定可能に構成しても良い。

【２０８４】

＜第１３実施形態における演出内容について＞

次に、図２８１から図２８５を参照して、本第１３実施形態におけるパチンコ機１０にて実行される特徴的な演出の内容について説明をする。本実施形態では、遊技状態として通常状態が設定されている場合には左打ち遊技（左側領域に球を流下させるための遊技）を行わせ、時短状態が設定されている場合、小当たり遊技中、及び、大当たり遊技中は右打ち遊技（右側領域に球を流下させるための遊技）を行わせるように構成している。

【２０８５】

そして、遊技者に対して遊技方法を可変させる場合、例えば、通常状態が設定されている状態で小当たり当選し、小当たり遊技が実行される場合には、小当たり遊技のラウンド期間が設定されるまでに（ラウンド遊技が実行されるまでに）、右打ち遊技を促すための準備演出を所定期間（例えば５秒間）実行するように構成している。このように実際にラウンド遊技が実行されるまでに遊技者に対して右打ち遊技を促すことにより、ラウンド遊技が開始される時点において右打ち遊技を行わせ易くなり、遊技者に不利な遊技（小当たり遊技中にも関わらず、左打ち遊技を継続して実行してしまい、小当たり用入賞装置１０６５０に球を入賞させることができない遊技）が行われてしまうことを抑制することができる。

【２０８６】

また、本実施形態では、上述した通り、小当たり遊技中に設定されるオープニング期間の長さを小当たり遊技の開放パターンに応じて可変させるように構成している。

【２０８７】

このように構成されたパチンコ機１０では、オープニング期間の長さが長い開放パターンＢ（オープニング期間の長さが５秒）が設定される場合には、オープニング期間を用いて準備演出を実行すれば良いが、オープニング期間の長さが短い開放パターンＡ（オープ

ニング期間が０．５秒）が設定される場合には、オープニング期間のみで５秒間の準備演出を実行することが出来ず、小当たり当選した特別図柄変動が停止表示されるよりも前のタイミングから準備演出を実行させる必要があった。

【２０８８】

このように構成することで、オープニング期間の長さが異なる小当たり遊技が実行される場合において、一定の準備演出期間を確保することは可能であるが、準備演出が実行された時点における特別図柄の変動状況（特別図柄変動中、或いは、特別図柄変動停止中）を判別することにより、今回の準備演出が特別図柄の変動期間中（小当たり当選した特別図柄の変動期間中）に実行されたものなのか、小当たり遊技のオープニング期間中に実行されたものなのかを遊技者に識別されてしまい、小当たり遊技が開始される前に、今回当選した小当たりの種別が判別されてしまうという問題があった。

【２０８９】

上述した問題を解決するために、本実施形態では、図２８１に示した通り、特別図柄変動を確定表示するための確定期間の長さを当選した小当たりの種別に応じて異ならせ、特別図柄の確定期間と、小当たり遊技のオープニング期間と、を合算させた期間が同一となるように構成している。具体的には、小当たり遊技の開放パターンとして開放パターンＡが設定される小当たりに当選したことを示す特別図柄変動に対しては、図２８１（ａ）に示した通り、特別図柄の確定期間として５秒が設定される。これにより、特別図柄変動が停止表示されてから小当たり遊技のラウンド期間が設定されるまでの間に、５．５秒の期間（確定期間とオープニング期間とを合算した期間）を設定することができ、一定期間（５秒）の準備演出を実行する期間を確保することが可能となる。

【２０９０】

一方、小当たり遊技の開放パターンとして開放パターンＢが設定される小当たりに当選したことを示す特別図柄変動に対しては、図２８１（ｂ）に示した通り、特別図柄の確定期間として０．５秒が設定される。これにより、特別図柄変動が停止表示されてから小当たり遊技のラウンド期間が設定されるまでの間に、５．５秒の期間（確定期間とオープニング期間とを合算した期間）を設定することができ、一定期間（５秒）の準備演出を実行する期間を確保することが可能となる。

【２０９１】

以上、説明をした通り、本実施形態では、小当たり遊技として設定されるオープニング期間の長さに応じて異なる長さの確定期間が設定されるように構成し、何れの小当たり遊技が実行される場合にも、特別図柄変動が停止表示されてから一定期間の準備演出を実行することが可能となるため、準備演出の実行タイミングに基づいて、後に実行される小当たり遊技の種別を遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。なお、本実施形態では、何れの小当たり遊技が実行される場合であっても（異なるオープニング期間が設定される小当たり遊技が実行される場合であっても）、小当たり当選した特別図柄が停止表示されてから小当たり遊技におけるラウンド遊技が開始されるまでの準備期間（特別図柄の確定表示期間と、小当たり遊技のオープニング期間と、を合算させた期間）が同一となるように構成し、その準備期間中に一定期間（５秒）の準備演出を実行することで準備演出の実行タイミングから今回実行される小当たり遊技の内容（小当たり種別）を分かり難くしているが、実行される準備演出に基づいて後に実行される小当たり遊技の内容（小当たり種別）が遊技者に判別されてしまうことを抑制できるものであれば、それ以外の構成を用いても良く、例えば、準備期間として第１準備期間（例えば、５．５秒）と、その第１準備期間（例えば、１０秒）と、を設定可能に構成し、実行される小当たり遊技の種別に応じて異なる準備期間を設定するように構成しても良い。この場合、第１準備期間が設定される小当たり種別と、第２準備期間が設定される小当たり種別とを、少なくともそれぞれ２以上設けることにより、第１準備期間、第２準備期間の何れが設定された場合であっても、後に実行される小当たり遊技の内容（小当たり種別）を遊技者に予測させ難くすることができる。また、本実施形態では、準備期間（特別図柄の確定表示期間と、当たり遊技にてラウンド期間が設定されるまでの期間（オープニング期間））内で準備演出

を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、準備期間が設定されるよりも前、即ち、特別図柄の変動期間を用いて準備演出を実行するように構成しても良い。この場合は、設定される小当たり遊技の内容（小当たり種別）に関わらず、必ず準備期間が設定される所定期間前（変動停止タイミングの所定秒数前）が準備演出の実行タイミングとなるように構成すると良い。このように構成することにより、何れの小当たり遊技に当選した場合であっても、特別図柄が変動停止される所定時間前から準備演出を実行させることができるため、当選した小当たり種別に関わらず準備期間の長さを同一とするための処理を実行するだけで、準備演出の演出期間を長くすることが可能となる。

【２０９２】

次に、図２８２を参照して、準備演出期間中に実行される準備演出の演出態様について説明をする。図２８２（ａ）は、小当たり当選した特別図柄が停止表示された場合に表示される表示内容を模式的に示した模式図であって、図２８２（ｂ）は、準備演出が実行されてから３秒経過時点に表示される表示内容を模式的に示した模式図である。

【２０９３】

図２８２（ａ）に示した通り、小当たり当選した特別図柄変動が停止表示されると、表示領域ＨＲ２１にて特別図柄の抽選結果を示すための第３図柄が小当たり当選を示す表示態様「３４１」で停止表示され、表示領域ＨＲ２２にて遊技者に右打ち遊技を案内するための案内表示態様として「右打ち」が表示される。そして、主表示領域Ｄｍには、キャラクタ１８００が、小当たり遊技が実行されることを報知する報知態様として「Ｖゲーム」の文字が付されたカード１８００ａが表示される。なお、図２８２（ａ）の表示画面は、小当たり遊技の開放パターンとして開放パターンＡが設定される小当たりに当選した場合は、確定期間（５秒）のうち、最初の２秒間で表示され、開放パターンＢが設定される小当たりに当選した場合は、確定期間（０．５秒）が設定されてから小当たり遊技のオープニング期間が１．５秒経過するまでの２秒間で表示される。

【２０９４】

このように、何れの開放パターンが設定される小当たりに当選した場合であっても、既に特別図柄変動が停止している状態であるため、表示領域ＨＲ２１には同一の表示態様が表示される。よって、第３図柄表示装置８１の表示画面の表示内容に基づいて今回の小当たり種別を遊技者に判別され難くすることができる。

【２０９５】

次いで、準備演出が実行されてから３秒が経過すると、図２８２（ｂ）に示した通り、表示領域ＨＲ２２が拡大表示され、準備演出の開始時の表示画面（図２８２（ａ）参照）よりも強調して右打ち遊技を促す画面が表示されると共に、表示領域ＨＲ２３に、実際に遊技者が右打ち遊技によって狙う箇所を示す画像が表示される。さらに、副表示領域Ｄｓには、右打ち遊技によって狙う箇所を示す「右のアタッカーを狙え！！」のコメントが表示される。

【２０９６】

本実施形態では、右打ち遊技によって発射された球が小当たり用入賞装置１０６５０に到達するまでに要する期間が約１．５秒となるように構成しており、図２８２（ｂ）に示した表示画面が表示されてから右打ち遊技を開始することで、小当たり遊技のラウンド遊技中に球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させることができるように構成している。

【２０９７】

次に、図２８３から図２８５（ａ）を参照して、小当たり遊技中に第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される表示内容の一例について説明をする。まず、小当たり遊技中に球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞する場合について説明をする。図２８３（ａ）は、小当たり遊技中に球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞した場合に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図である。

【２０９８】

図２８３（ａ）に示した通り、球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞した場合には、主表示

領域Ｄｍにて、小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）を通過（入球）したことを報知する報知態様１８０１として「Ｖ」を模した画像が表示され、副表示領域Ｄｓには「Ｖゲットおめでとう！！」のコメントが表示される。本実施形態では、時短状態中の特図２変動にて小当たりに当選した場合にのみ、小当たり遊技中に球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞し易い開放パターン（開放パターンＡ）が設定されるように構成している。

【２０９９】

そして、時短状態が設定された状態は、正常に遊技を行っていれば次の大当たり遊技が実行される確率が高い（ほぼ１００％）状態となるように構成している。

【２１００】

よって、小当たり遊技中に球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞する場合には、小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）を通過するか否かを煽る演出を実行すること無く、図２８３（ａ）に示した表示画面が表示される。

【２１０１】

一方で、小当たり遊技中に球が役物ルート用流路１０６５１ｄａへ振り分けられ易い開放パターン（開放パターンＢ）が設定された場合には、図２８３（ｂ）に示す表示画面が表示される。図２８３（ｂ）は、小当たり遊技中に球が役物ルート用流路１０６５１ｄａを通過した場合に表示される役物チャレンジ演出の一例を模式的に示した模式図である。小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が役物ルート用流路１０６５１ｄａに振り分けられ、役物ルートセンサＳＺ２が球の通過を検知すると、図２８３（ｂ）に示した表示画面が表示される。この表示画面では、主表示領域Ｄｍに転動装置１０６７５ｃを用いた小当たり遊技（小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球を用いた遊技）が実行されることを示す「役物チャレンジ突入」の文字が表示されると共に、転動装置１０６７５ｃを模した役物画像１８０２が表示されると共に、副表示領域Ｄｓには「Ｖ通過を祈れ」の文字が表示される。

【２１０２】

さらに、主表示領域ＤｍのＨＲ２４には、今回の役物チャレンジ演出の経過期間を示すための経過期間表示態様として、役物チャレンジ演出が開始された状態（役物チャレンジ演出開始後、０秒経過した状態）であることを示す「０：００」が表示される。この役物チャレンジの経過期間は、小当たり遊技が開始されてからの経過時間を計測する経過カウンタ２０３ｍｇの値を用いて算出されるように構成しており、具体的には、球が役物ルートセンサＳＺ２を通過した時点における経過期間カウンタ２２３ｍａの値（役物チャレンジ演出開始時間）を記憶し、時間の経過に合わせて更新される経過期間カウンタ２２３ｍａの値と、記憶されている役物ルートセンサＳＺ２を通過した時点における経過期間カウンタ２２３ｍａの値との差分値に対応する秒数を算出し、その算出結果を経過時間として表示するように構成している。これにより、様々な用途で用いられる経過期間カウンタ２２３ｍａの値を用いて、役物チャレンジ演出の経過期間を算出することが可能となるため、経過期間を計測するためのカウンタを共通化することができる。

【２１０３】

なお、詳細な説明は省略するが、本実施形態では、役物チャレンジ演出が開始されてからの経過時間が所定単位分経過した場合に表示領域ＨＲ２４の表示態様を可変表示するように構成しており、具体的には１／１００秒単位で表示可能に構成している。そして、役物チャレンジ演出が開始されると、図２８４に示した表示画面が表示される。図２８４（ａ）は、役物チャレンジ演出が開始されてから１５秒が経過した時点における表示画面の一例を示した模式図である。図２８４（ａ）に示した通り、役物チャレンジ演出中は、主表示領域Ｄｍに爆弾を模した画像が表示される。この爆弾は、球が転動装置１０６７５ｃから排出（アウト口１０６８０ａ，１０６０ｂ、或いは、役物ルートＶ入賞口１０６７７に球が入球）したことに基づいて爆弾し、遊技結果を示す表示態様が表示される演出が実行される。

【２１０４】

図２８４（ａ）に示した時点では、球が転動装置１０６７５ｃの転動面１０６７５ｄを

流下している状態（図２８４（ａ）の点線囲み図参照）であるため、爆弾の導火線が徐々に短くなる演出が実行される。なお、この爆弾の表示態様を、例えば、役物チャレンジ演出の経過期間や、転動装置１０６７５ｃ内を転動する球の数や、転動位置に応じて可変させても良いし、実行中の小当たり遊技に対応する大当たり種別に応じて可変させても良い。また、本実施形態では役物チャレンジ演出として第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される表示演出のみを説明しているが、第３図柄表示装置８１以外の構成を用いて役物チャレンジ演出を実行しても良く、例えば、役物装置１０６７５近傍に発光手段（フルカラーＬＥＤ等）を複数設け、球の転動状況に応じて、発光手段を発光制御するように構成しても良い。

【２１０５】

図２８４（ａ）に示した状態から小当たり遊技が経過し、球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞した場合に表示される表示内容の一例を、図２８４（ｂ）を参照して説明をする。図２８４（ｂ）は、役物チャレンジ演出が実行されてから４１秒が経過し、Ｖ入賞口１０６７７に球が入球した時点で表示される表示内容の一例を示した模式図である。図２８４（ｂ）に示した通り、球がＶ入賞口１０６７７に入賞すると、主表示領域Ｄｍに、小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）を通過（入球）したことを報知する報知態様１８０１として「Ｖ」を模した画像が表示される。そして、副表示領域Ｄｓには「Ｖゲットおめでとう！！」の文字が表示される。また、表示領域ＨＲ２５には、実行される大当たり遊技の種別を遊技者に示唆するための示唆コメントとして「激アツ」の文字が表示され、表示領域ＨＲ２４には、今回の役物チャレンジ演出の経過期間（転動装置１０６７５ｃ内を球が転動していた時間）が４１秒であったことを示す「４１：００」が表示される。

【２１０６】

ここで、表示領域ＨＲ２５には、後述する表示コメント選択テーブル２２２ｍａ（図２９１（ｂ）参照）を参照して、役物チャレンジ演出の終了時（転動装置１０６７５ｃから球が排出時）の経過期間と、今回の大当たり種別と、球が入球した入球口の種別（アウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂ、役物ルートＶ入賞口１０６７７）に応じたコメントが表示されるように構成している。

【２１０７】

一方、転動装置１０６７５ｃ内を転動していた球が、アウト口１０６８０ａに入球した場合には、図２８５（ａ）に示した表示画面が表示される。図２８５（ａ）は、役物チャレンジ演出が開始されてから５１秒が経過した時点における表示画面の一例を示した模式図である。図２８５（ａ）に示した通り、転動装置１０６７５ｃ内を転動していた球が、アウト口１０６８０ａに入球した場合は、主表示領域Ｄｍに今回の小当たり遊技にて球がＶ入賞口に入球しなかったことを示す演出結果態様１８０２として「残念」の文字が表示され、表示領域ＨＲ２５には「残念、当たっても通常だったよ」のコメントが表示される。また、表示領域ＨＲ２４には、今回のチャレンジ演出の経過期間が５１秒であったことを示す「５１：００」が表示される。そして、副表示領域Ｄｓには「次こそ頑張れ」の文字が表示される。

【２１０８】

詳細な説明は図２９１（ｂ）を参照して後述するが、本実施形態では、チャレンジ演出の経過期間が所定期間（４０秒）を経過した状態で、球がアウト口１０６８０ａに入球した場合には、実際に設定され得る大当たり種別が遊技者に有利な大当たり種別（時短大当たり）であったとしても、遊技者に不利な大当たり種別（通常大当たり）であったことを示唆する表示コメントが表示されるように構成している。これにより、長時間の小当たり遊技の結果、大当たり遊技が実行されなかった場合において、遊技者の遊技意欲がより低下してしまうことを抑制することができる。

【２１０９】

次に、図２８５（ｂ）を参照して、パチンコ機１０に電源を投入した際に表示される表示画面のうち、特徴的な表示内容について説明をする。本実施形態では、小当たり遊技中

の一部状態（球が転動装置１０６７５ｃ内に残存し得る状態）において電源が遮断された場合、再度電源を投入した後に、通常とは異なる電源復帰処理が実行されるように構成している。具体的には、通常であれば、電源投入時に実行される電源復帰処理（立ち上げ処理）にて駆動が開始される常時回転体１０６７５ａを駆動させない処理を実行する（常時回転体１０６７５ａを駆動させるための処理をスキップする処理を実行する）ように構成している。図２８５（ｂ）は、常時回転体１０６７５ａの駆動処理をスキップする電源復帰処理（立ち上げ処理）の実行中に表示される表示画面の一例を示した模式図である。図２８５（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍに「電源投入中しばらくお待ち下さい」の共通コメントが表示され、その下に、今回の電源投入処理が異常処理であることを示す「小当たり遊技中に電断したためエラー状態で復帰します係員をお呼び下さい」のコメントが表示される。

【２１１０】

このように構成することで、正常に電源投入されなかったことを遊技者に報知することができる。なお、この状態で電源が復帰したパチンコ機１０は、主制御装置１１０のバックアップ用ＲＡＭに記憶されている情報に基づいて、電断前の遊技状態が設定される。つまり、小当たり遊技中であって、小当たり用入賞装置１０６５０内に球が存在している状態として復帰する。本実施形態では、予め定められている小当たり遊技期間が経過した場合であっても、小当たり用入賞装置１０６５０に球が残存している間は小当たり遊技期間（Ｖ入賞を有効に判別可能な期間）を延長するように構成している。よって、エラー状態で電源復帰した場合は、転動装置１０６７５ｃ内の球が排出されるまで小当たり遊技期間（Ｖ入賞を有効に判別可能な期間）が継続することになる。

【２１１１】

これにより、表示画面を見た遊技者が係員を呼んでいる間に小当たり遊技が終了してしまうことが無い。また、常時回転体１０６７５ａが駆動停止している状態であるため、店員を呼んでいる間に球が転動装置１０６７５ｃから排出されることも無い。

【２１１２】

＜第１３実施形態における電気的構成について＞

次に、図２８６から図２８９を参照して、本第１３実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２について説明をする。図２８６（ａ）は、本第１３実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。本第１３実施形態では、上述した第９実施形態のＲＯＭ２０２（図１９２（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａに替えて第１当たり乱数１４テーブル２０２ｍａを、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂに替えて第１当たり種別選択１４テーブル２０２ｍｂを、変動パターン選択テーブル２０２ｄに替えて変動パターン選択１４テーブル２０２ｍｄを、小当たり種別選択テーブル２０２ｅａに替えて小当たり種別選択１４テーブル２０２ｍｅを設けた点、及び、新たに小当たりシナリオテーブル２０２ｍｆを追加した点で相違している。その他の構成については、上述した第９実施形態と同一である。よって、第１３実施形態におけるＲＯＭ２０２の説明としては、上述した変更点のみを説明し、第９実施形態と同一の要素については、その説明を省略する。

【２１１３】

第１当たり乱数１４テーブル２０２ｍａは、上述した第９実施形態の第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図１９２（ｂ）参照）に対して、第１特別図柄の抽選でも小当たり当選し得るように構成した点と、第２特別図柄の抽選で小当たり当選する確率を変更した点とで相違し、それ以外は同一である。

【２１１４】

ここで、図２８６（ｂ）を参照して、第１当たり乱数１４テーブル２０２ｍａの内容について説明をする。図２８６（ｂ）は、第１当たり乱数１４テーブル２０２ｍａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２８６（ｂ）に示した通り、第１当たり乱数１４テーブル２０２ｍａでは、第１特別図柄の抽選で外れと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）の範囲として「２～５９０」が、第１特別図柄の抽選で小

当たりと判定される判定値の範囲として「５９１～５９９」が規定され、第２特別図柄の抽選で外れと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）の範囲として「２～３００」が、第２特別図柄の抽選で小当たりと判定される判定値の範囲として「３０１～５９９」がそれぞれ規定されている。

【２１１５】

つまり、本第１３実施形態では、第１特別図柄の抽選において、１／３００（２／６００）の割合で大当たりとなり、５８９／６００の割合で外れとなり、３／２００（９／６００）の割合で小当たりとなるように構成している。また、第２特別図柄の抽選において、１／３００（２／６００）の割合で大当たりとなり、２９９／６００の割合で外れとなり、２９９／６００（約１／２）の割合で小当たりとなるように構成している。

【２１１６】

これにより、第１特別図柄の抽選が実行される通常状態においても小当たり遊技を実行し、小当たり遊技経由で大当たり遊技を実行させることが可能となる。

【２１１７】

第１当たり種別選択１４テーブル２０２ｍｂは、上述した第９実施形態の第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ（図１９３（ａ）参照）に対して、大当たり遊技の種別、及び、大当たり種別を判定するための判定値（第１当たり種別カウンタＣ２）の規定範囲を変更している点で相違している。

【２１１８】

図２８７（ａ）を参照して、第１当たり種別選択１４テーブル２０２ｍｂの内容について説明をする。図２８７（ａ）は、第１当たり種別選択１４テーブル２０２ｍｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２８７（ａ）に示した通り、第１当たり種別選択１４テーブル２０２ｍｂには、大当たり遊技の種別として、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に選択される「大当たりＡ１４」，「大当たりＢ１４」と、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に選択される「大当たりＣ１４」と、小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）を通過したことに基づいて選択される「大当たりＤ１４」と、がそれぞれ規定されている。

【２１１９】

「大当たりＡ１４」は、大当たり遊技として、１０ラウンド（Ｒ）のラウンド遊技が実行され、当選時の遊技状態が通常状態である場合には、その大当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が１００回（特別図柄の抽選が１００回実行されるまで継続する時短状態）が設定され、当選時の遊技状態が時短状態である場合には、その大当たり遊技終了後に通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように規定されている大当たり種別である。

【２１２０】

「大当たりＢ１４」は、大当たり遊技として、２ラウンド（Ｒ）のラウンド遊技が実行され、当選時の遊技状態に関わらず、その大当たり遊技終了後に通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように規定されている大当たり種別である。

【２１２１】

「大当たりＣ１４」は、大当たり遊技として、１５ラウンド（Ｒ）のラウンド遊技が実行され、当選時の遊技状態が通常状態である場合には、その大当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が１００回（特別図柄の抽選が１００回実行されるまで継続する時短状態）が設定され、当選時の遊技状態が時短状態である場合には、その大当たり遊技終了後に通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように規定されている大当たり種別である。

【２１２２】

「大当たりＤ１４」は、大当たり遊技として、１０ラウンド（Ｒ）のラウンド遊技が実行され、当選時の遊技状態に関わらず、その大当たり遊技終了後に通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように規定されている大当たり種別で

ある。この「大当たりＤ１４」は、第１特別図柄の抽選で小当たり当選し、その小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）を通過した場合において選択され得る大当たり種別である。

【２１２３】

変動パターン選択１４テーブル２０２ｍｄは、上述した第９実施形態の変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図１１（（ａ）参照）に対して、特別図柄の変動時間に加えて特別図柄の停止時間（確定時間）を規定している点で相違している。つまり、本第１３実施形態では、変動パターン選択１４テーブル２０２ｍｄによって、特別図柄の変動時間と確定時間を選択可能に構成している点で上述した第９実施形態と相違している。なお、設定されている遊技状態に応じて異なるデータテーブルを参照し、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動パターン（変動時間）を選択する構成については、上述した第９実施形態と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【２１２４】

ここで、変動パターン選択１４テーブル２０２ｍｄの内容について、図２８９を参照して説明をする。図２８９（ａ）は、変動パターン選択１４テーブル２０２ｍｄに規定されている内容を模式的に示した模式図であって、図２８９（ｂ）は、変動パターン選択１４テーブル２０２ｍｄに規定されている通常用変動パターン１４テーブル２０２ｍｄ１の内容を示した模式図であって、図２８９（ｃ）は、変動パターン選択１４テーブル２０２ｍｄに規定されている時短用変動パターン１４テーブル２０２ｍｄ２の内容を示した模式図である。

【２１２５】

図２８９（ａ）に示した通り、変動パターン選択１４テーブル２０２ｍｄには、遊技状態として通常状態が設定されている場合に参照される通常用変動パターン１４テーブル２０２ｍｄ１と、時短状態が設定されている場合に時短用変動パターン１４テーブル２０２ｍｄ２とが規定されている。

【２１２６】

通常用変動パターン１４テーブル２０２ｍｄ１には、図２８９（ｂ）に示した通り、特別図柄の抽選結果と、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて様々な変動パターン（３０秒～９０秒）が規定されている。なお、図２８９（ｂ）では、その説明を省略している。そして、特別図柄の抽選結果に応じて、異なる確定時間（特別図柄を停止表示する時間）が設定されるように構成している。

【２１２７】

具体的には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、特別図柄の抽選結果が当たりである場合には確定時間として１秒が設定され、小当たりＡである場合には確定時間として５秒が設定され、小当たりＢ，Ｃである場合には確定時間として０．５秒が設定され、外れである場合には０．５秒が設定されるように規定している。

【２１２８】

そして、時短用変動パターン１４テーブル２０２ｍｄ２には、図２８９（ｃ）に示した通り、特別図柄の抽選結果と、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて様々な変動パターン（５秒～１０秒）が規定されている。なお、図２８９（ｃ）では、その説明を省略している。そして、特別図柄の抽選結果に関わらず、確定時間として０．５秒が設定されるように規定している。

【２１２９】

これにより、遊技状態および特別図柄の抽選結果に応じて、特別図柄の確定時間を異ならせることができるため、図２８１を参照して上述した通り、小当たり遊技のオープニング期間の長さを可変させることにより、小当たり遊技中における入賞球の挙動を異ならせる構成を用いた場合において、小当たり当選した特別図柄の変動が停止してから、小当たり遊技のラウンド期間が開始されるまでの間に一定期間（特別図柄の確定期間と、小当たり遊技のオープニング期間を合算した期間）を確保することが可能となる。

【２１３０】

よって、図２８２を参照して説明をした準備演出の実行タイミングに基づいて、遊技者に対して今回実行される小当たり遊技の種別（遊技者に有利な小当たり遊技、不利な小当たり遊技）が事前に（小当たり遊技が実行されるよりも前に）判別されてしまうことを抑制することができる。

【２１３１】

小当たり種別選択１４テーブル２０２ｍｅは、当選した小当たりに対して小当たり種別を設定する場合に参照されるデータテーブルである。なお、特別図柄の抽選を実行してから小当たり種別が設定されるまでの制御処理内容については、上述した第９実施形態と同一であり、本実施形態では、選択される小当たり種別の内容を上述した第９実施形態から変更している点で相違している。よって、小当たり種別選択１４テーブル２０２ｍｅに規定されている内容についてのみ説明をし、それ以外は省略する。

【２１３２】

ここで、図２８７（ｂ）を参照して、小当たり種別選択１４テーブル２０２ｍｅの内容について説明をする。図２８７（ｂ）は、小当たり種別選択１４テーブル２０２ｍｅに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２８７（ｂ）に示した通り、小当たり種別選択１４テーブル２０２ｍｅには、第１特別図柄で小当たりに当選した場合に選択される小当たり種別と、第２特別図柄で小当たりに当選した場合に選択される小当たり種別と、がそれぞれ規定されている。

【２１３３】

具体的には、小当たりに当選した特別図柄が第１特別図柄の場合は、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値が「０」に「小当たりＡ１４」、「１～４９」の範囲に「小当たりＢ１４」、「５０～９９」の範囲に「小当たりＣ１４」が規定されており、小当たりに当選した特別図柄が第２特別図柄の場合は、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～４９」の範囲に「小当たりＡ１５」、「５０～９９」の範囲に「小当たりＢ１５」が規定されている。

【２１３４】

選択された小当たり種別に応じて、小当たり遊技中における動作シナリオとして異なる動作シナリオが選択されると共に、小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）を通過した場合に実行される大当たり遊技として異なる大当たり種別が設定されるように構成している。

【２１３５】

具体的には、小当たり種別として「小当たりＡ１４、小当たりＡ１５」が選択されると、Ｖ通過時（Ｖ入賞口に球が入球した場合）に実行される大当たり遊技の種別として「小当たりＡ１４」では「大当たりＡ１４（１０Ｒ時短大当たり）」が、「小当たりＡ１５」では「大当たりＣ１４（１５Ｒ時短大当たり）」が設定され、小当たり遊技の動作シナリオとして、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞し易い動作シナリオ（小当たり遊技中にＶ入賞口する確率が高い（ほぼ１００％））が設定される。

【２１３６】

「小当たりＢ１４、小当たりＢ１５」が選択されると、Ｖ通過時（Ｖ入賞口に球が入球した場合）に実行される大当たり遊技の種別として「小当たりＢ１４」では「大当たりＡ１４（１０Ｒ時短大当たり）」が、「小当たりＢ１５」では「大当たりＣ１４（１５Ｒ時短大当たり）」が設定され、小当たり遊技の動作シナリオとして、遊技状態が通常状態の場合は、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞し易い（小当たり遊技中にＶ入賞口する確率が低い（約２５％））動作シナリオが設定され、時短状態の場合は、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞し易い動作シナリオ（小当たり遊技中にＶ入賞口する確率が高い（ほぼ１００％））が設定される。つまり、遊技状態に応じて異なる動作シナリオが設定されるように構成している。これにより、同一の小当たり種別に当選した場合であっても、当選した遊技状態に応じて小当たり遊技の遊技内容（Ｖ入賞のし易さ）を異ならせることができ

るために、遊技者に対して、特別図柄抽選の抽選結果に加え、小当たり当選した時点における遊技状態にまで興味を持たせることができる。

【２１３７】

「小当たりＣ１４」が選択されると、Ｖ通過時（Ｖ入賞口に球が入球した場合）に実行される大当たり遊技の種別として「大当たりＤ１４（１０Ｒ時短大当たり）」が設定され、小当たり遊技の動作シナリオとして、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞し易い（小当たり遊技中にＶ入賞口する確率が低い（約２５％））動作シナリオが設定される。

【２１３８】

小当たりシナリオテーブル２０２ｍｆは、小当たり遊技中に実行される各種装置（開閉扉１０６５０ｂ、回転体１０６５２、可動片１０６５３）に対する動作内容を、設定されている小当たり種別に対応させて規定しているデータテーブルであって、小当たり遊技が実行される場合に読み出されるものである。そして、小当たり遊技の開始に合わせて読み出されたシナリオがセットされ、経過時間や経過条件に基づいてシナリオ情報が更新され、更新後のシナリオ情報に対応した動作制御が各装置に対して実行される。

【２１３９】

ここで、図２８８を参照して、小当たりシナリオテーブル２０２ｍｆに規定されている内容について説明をする。図２８８は小当たりシナリオテーブル２０２ｍｆの内容を模式的に示した模式図である。なお、図２８８では、小当たりシナリオテーブル２０２ｍｆに規定されている内容（各種装置の動作内容）を分かり易く説明するために、動作の流れを時間経過に合わせて示しているが、実際は、主制御装置１１０のメイン処理にて定期的に実行されるカウンタ更新処理にて更新されるカウンタ値に対応させて、各種装置の動作内容が規定されているものである。

【２１４０】

次に、図２９０を参照して、本第１３実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の内容について説明をする。図２９０は、本実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の内容を模式的に示した模式図である。図２９０に示した通り、本実施形態では、上述した第９実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３（図１９４参照）に対して、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに替えて第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｍａを、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆに替えて第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｍｂを設けた点、及び、入球フラグ２０３ｍｃ、貯留フラグ２０３ｍｄ、Ｖルート通過フラグ２０３ｍｅ、役物ルート通過フラグ２０３ｍｆ、経過カウンタ２０３ｍｇ、遊技状況格納エリア２０３ｍｉを設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【２１４１】

本第１３実施形態では、上述した第９実施形態に対して、記憶可能な第２特別図柄の保留数（保留記憶数）を、４個から１個に減少されている点で相違しており、この相違点に対応させるように、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｍａ、及び、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｍｂの構成を、上述した第９実施形態の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、及び、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆに対して異ならせている。

【２１４２】

つまり、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂを、１つの保留エリア（保留第１エリア）のみからなる第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｍａに替えている。また、第２入球口１０６４０への入球（始動入賞）に基づいて第１図柄表示装置３７で行われる特別図柄（第１図柄）の変動表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数可能な第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆに対して、最大１回まで計数可能な第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｍｂに替えている。それ以外の内容は同一であるため、詳細な説明及び、本要素が用いられる制御処理の内容については省略する。

【２１４３】

入球フラグ２０３ｍｃは、図２７０を参照して上述した小当たり用入賞装置１０６５０に球が入賞したことを示すためのフラグであって、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が入球センサＳＺ０を通過した場合にオンに設定される。そして、小当たり遊技中における遊技状況を判別する場合に参照される。そして、小当たり遊技の終了と共にオフに設定されるものである。

【２１４４】

貯留フラグ２０３ｍｄは、当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留された（図２７１参照）ことを示すためのフラグであって、貯留部１０６５２ａに球が貯留された場合にオンに設定されるものである。この貯留フラグ２０３ｍｄは、遊技状況判別処理（図３００のＳ３２０１参照）において、貯留部１０６５２ａに設けられた貯留センサＳＺ１が球を検知していると判別し、且つ、そのタイミングが貯留可能期間であると判別した場合にオンに設定され（Ｓ３２０８参照）、遊技状況設定処理（図２９９のＳ１３９４参照）において、小当たり遊技における現在の遊技状況を判別する際に参照される（図２９９のＳ３２０２参照）。また、小当たり中監視処理（図３０１のＳ１３９５参照）において、小当たり遊技中の異常状態を判別する際にも参照される（図３０１のＳ３３０３参照）。そして、遊技状況設定処理（図２９９のＳ１３９４参照）において、小当たり遊技における現在の遊技状況が進行した場合にオフに設定される。

【２１４５】

Ｖルート通過フラグ２０３ｍｅは、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が直Ｖ流路１０６５１ｅを通過したことを示すためのフラグであって、球が直Ｖ流路１０６５１ｅを通過した場合にオンに設定されるものである。

【２１４６】

このＶルート通過フラグ２０３ｍｅは、遊技状況判別処理（図３００のＳ３２０１参照）において、直Ｖルートセンサ ＳＺ３が球を検知している状態が、直Ｖ流路１０６５１ｅを球が通過可能な期間であると判別した場合に、オンに設定される（図３００のＳ３２１２参照）。そして、遊技状況設定処理（図２９９のＳ１３９４参照）において、小当たり遊技中の遊技状況を設定するために、Ｖルート通過フラグ２０３ｍｅの設定状況が参照される（図２９９のＳ３２１０）。

【２１４７】

Ｖルート通過フラグ２０３ｍｅは、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が直Ｖ流路１０６５１ｅを通過したことを示すためのフラグであって、球が直Ｖ流路１０６５１ｅを通過した場合にオンに設定されるものである。このＶルート通過フラグ２０３ｍｅは、遊技状況判別処理（図３００のＳ３２０１参照）において、直Ｖルートセンサ ＳＺ３が球を検知している状態が、直Ｖ流路１０６５１ｅを球が通過可能な期間であると判別した場合に、オンに設定される（図３００のＳ３２１２参照）。そして、遊技状況設定処理（図２９９のＳ１３９４参照）において、小当たり遊技中の遊技状況を設定するために、Ｖルート通過フラグ２０３ｍｅの設定状況が参照される（図２９９のＳ３２１０）。そして、小当たり遊技が終了した場合にオフに設定される。

【２１４８】

役物ルート通過フラグ２０３ｍｆは、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が役物ルート用流路１０６５１ｄａを通過したことを示すためのフラグであって、球が役物ルート用流路１０６５１ｄａを通過した場合にオンに設定されるものである。この役物ルート通過フラグ２０３ｍｆは、遊技状況判別処理（図３００のＳ３２０１参照）において、役物ルートセンサ ＳＺ２が球を検知している状態が、役物ルート用流路１０６５１ｄａを球が通過可能な期間であると判別した場合に、オンに設定される（図３００のＳ３２１６参照）。そして、遊技状況設定処理（図２９９のＳ１３９４参照）において、小当たり遊技中の遊技状況を設定するために、役物ルート通過フラグ２０３ｍｆの設定状況が参照される（図２９９のＳ３２０７）。そして、小当たり遊技が終了した場合にオフに設定される。

【２１４９】
経過カウンタ２０３ｍｇは、小当たり遊技が開始されてからの経過時間を計測するためのカウンタであって、小当たり制御処理１５（図２９７のＳ１０９２参照）において、小当たり遊技が開始された場合にカウンタの値に１がセットされ（図２９７のＳ１３９１参照）、小当たり中フラグ２０３ｅａがオンに設定されている間、その値が更新される（図２９７のＳ１３９２参照）。そして、小当たり終了のタイミングであると判別した場合に（図２９７のＳ１３１０：Ｙｅｓ）、カウンタの値がリセットされる（図２９７のＳ１３９６参照）。
【２１５０】
この経過カウンタ２０３ｍｇの値は、異なる流下期間が設定される複数のＶ入賞口（特定領域）への球の入球が正常であるか否かを判別する際に参照される（図２９８参照）。また、小当たり中監視処理（図３０１のＳ１３９５参照）において、小当たり遊技中に異常が発生しているかを判別する際に参照される（図３０１のＳ３３０５）。つまり、異なる流下期間が設定される複数のＶ入賞口（特定領域）を小当たり遊技中に球が入球可能となる可変入球装置（小当たり用入賞装置１０６５０）内に設けた場合には、一方のＶ入賞口と、他方のＶ入賞口とで、球が入球するタイミングが異なることになる。そこで、Ｖ入賞口への球の入球タイミングが正常であると判別可能な期間（Ｖ入賞有効期間）として、何れのＶ入賞口に対しても共通の期間を設定してしまうと、個々のＶ入賞口に対する実際のＶ入賞有効期間よりも長い期間のＶ入賞有効期間を設定しまうことになり、異常（不正）に球をＶ入賞口に入賞させたことを監視し難くなるという問題が発生した。
【２１５１】
これに対し、本実施形態では、各Ｖ入賞口に対して、Ｖ入賞有効期間を設定し、経過カウンタ２０３ｍｇの値と、球が入賞したＶ入賞口の種別とに基づいて、今回の入賞が有効であるか否かを判別するように構成している。これにより、不正なＶ入賞を監視し易くすることができる。
【２１５２】
遊技状況格納エリア２０３ｍｉは、小当たり遊技中における遊技状況を一時的に記憶するための格納エリアであって、遊技状況設定処理（図２９９のＳ１３９４参照）において、設定される各種遊技状況を記憶するための記憶領域である。この遊技状況格納エリア２０３ｍｉは、現在設定されている遊技状況を記憶するための現在記憶エリアと、過去に設定された遊技状況を最大で４つ記憶可能な過去記憶エリアと、を有している。
【２１５３】
本制御例では、小当たり遊技中の遊技状況として、小当たり遊技の進行度合いに合わせて、貯留待ち状況（回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに球が一度も貯留されていない状況）、待機状況（回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに球が貯留されている状況）、役物通過状況（球が役物ルート用流路１０６５１ｄａを通過した状況）、直Ｖ通過状況（球が直Ｖ流路１０６５１ｅを通過した状況）と、を設定可能に構成しており、現在設定されている遊技状況に応じて、小当たり遊技中における異常の有無判別や、小当たり遊技中に発生した電断状態（停電等）から復帰した場合に実行される小当たり中復帰処理（図２９６のＳ９９２参照）にて実行される復帰処理内容を異ならせるように構成している。
【２１５４】
次に、図２９１を参照して、本第１３実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の内容について説明をする。図２９１（ａ）は、第１３実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の内容を模式的に示した模式図である。本実施形態では、上述した第９実施形態のＲＯＭ２２２に対して、表示コメント選択テーブル２２２ｍａを追加した点で相違している。なお、詳細な説明は省略するが、変動パターン選択テーブル２２２ａの内容を、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２が有する変動パターン選択１４テーブル２０２ｍｄの内容や、第３図柄表示装置８１の表示画面にて表示する表示内容に対応させて変更させている。

【２１５５】
表示コメント選択テーブル２２２ｍａは、小当たり遊技中において小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が役物ルート用流路１０６５１ｄａを流下し、転動装置１０６７５ｃを転動した後、アウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂ或いは、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入球したタイミングで第３図柄表示装置８１の表示画面に表示されるコメント（図２８４（ｂ），図２８５（ａ）参照）の種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。
【２１５６】
ここで、表示コメント選択テーブル２２２ｍａの内容について、図２９１（ｂ）を参照して説明する。図２９１（ｂ）は、表示コメント選択テーブル２２２ｍａの内容を模式的に示した模式図である。図２９１（ｂ）に示した通り、表示コメント選択テーブル２２２ｍａには、大当たりが開始されてからの経過期間を計測する経過期間カウンタ２２３ｍａの値と、今回の小当たり遊技にて設定されている大当たり種別（Ｖ入賞した場合に実行される大当たり種別）と、球が入球した入球口（アウト口、Ｖ入賞口）の種別と、に応じて異なる表示コメントが選択されるように構成している。
【２１５７】
具体的には、経過期間カウンタ２２３ｍａの値が、転動装置１０６７５ｃに球が流入してからの経過時間として「０～２秒」を示す値であって、今回の小当たり遊技にて設定されている大当たり種別（抽選結果）が「時短当たり」であり、球が入球した入球口（入賞結果）が「Ｖ入賞」である場合には、表示コメントとして「激アツ」が選択され、球が入球した入球口（入賞結果）が「外れ（アウト口）」である場合には、表示コメントとして「残念、アツかったのに」が選択される。また、今回の小当たり遊技にて設定されている大当たり種別（抽選結果）が「通常当たり」であり、球が入球した入球口（入賞結果）が「Ｖ入賞」である場合には、表示コメントとして「おめでとう」が選択され、球が入球した入球口（入賞結果）が「外れ（アウト口）」である場合には、表示コメントとして「残念」が選択される。
【２１５８】
つまり、転動装置１０６７５ｃに球が流入してからの経過時間が短い場合（第１期間内である場合）は、入賞結果が何れであっても、今回当選した小当たりに対して設定された大当たり種別（抽選結果）を、遊技者が判別し易い内容の表示コメントが表示され易くなるように構成している。このように構成することで、小当たり遊技にてＶ入賞した場合には、実際に大当たり遊技が実行されるよりも前に、その大当たり遊技の種別（大当たり種別）を予測することができると共に、小当たり遊技にてＶ入賞しなかった場合であっても、今回の小当たり遊技にてＶ入賞した場合に付与される大当たり遊技の種別を予測することが可能となる。
【２１５９】
経過期間カウンタ２２３ｍａの値が、転動装置１０６７５ｃに球が流入してからの経過時間として「２～２０秒」である場合には、抽選結果に関わらず、球が入球した入球口（入賞結果）が「Ｖ入賞」である場合には、表示コメントとして「おめでとう」が選択され、球が入球した入球口（入賞結果）が「外れ（アウト口）」である場合には、表示コメントとして「残念」が選択される。このように、転動装置１０６７５ｃに球が流入してからの経過時間が特定の範囲（第２期間である場合）には、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示されるコメントからは、今回の抽選結果を遊技者が予測することが出来ないように構成している。よって、小当たり遊技にてＶ入賞した場合には、実際に実行される大当たり遊技を注視させることができると共に、小当たり遊技にてＶ入賞しなかった場合に今回の抽選結果を遊技者が予測することができないため、今回の小当たり遊技の遊技結果を気にすること無く、次の小当たり当選に向けて遊技を行わせることができる。
【２１６０】
次に、経過期間カウンタ２２３ｍａの値が、転動装置１０６７５ｃに球が流入してからの経過時間として「２０～４０秒」を示す値であって、今回の小当たり遊技にて設定され

ている大当たり種別（抽選結果）が「時短当たり」であり、球が入球した入球口（入賞結果）が「Ｖ入賞」である場合には、表示コメントとして「おめでとう」が選択され、球が入球した入球口（入賞結果）が「外れ（アウト口）」である場合には、表示コメントとして「残念、アツかったのに」が選択される。また、今回の小当たり遊技にて設定されている大当たり種別（抽選結果）が「通常当たり」であり、球が入球した入球口（入賞結果）が「Ｖ入賞」である場合には、表示コメントとして「おめでとう」が選択され、球が入球した入球口（入賞結果）が「外れ（アウト口）」である場合には、表示コメントとして「残念」が選択される。

【２１６１】

つまり、転動装置１０６７５ｃに球が流入してからの経過時間が特定期間（第３期間）の範囲内である場合は、入賞結果が「Ｖ入賞」である場合にのみ、今回当選した小当たりに対して設定された大当たり種別（抽選結果）を、遊技者が判別し易い内容の表示コメントが表示され易くなるように構成している。このように、入賞結果が何れか一方の場合にのみ、今回の抽選結果を遊技者に判別し易くすることで、全ての抽選結果を遊技者に判別され難くすることができる。なお、本実施形態では、入賞結果が「Ｖ入賞」である場合に、今回の抽選結果を遊技者が判別し易い内容のコメントを表示するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、入賞結果が「外れ（アウト口）」である場合に、今回の抽選結果を遊技者が判別し易い内容のコメントを表示するように構成しても良いし、所定の抽選を実行可能とし、その抽選結果が所定の抽選結果である場合に、今回の抽選結果を遊技者が判別し易い内容のコメントを表示するように構成しても良い。

【２１６２】

最後に経過期間カウンタ２２３ｍａの値が、転動装置１０６７５ｃに球が流入してからの経過時間として「４０秒以上」を示す値であって、今回の小当たり遊技にて設定されている大当たり種別（抽選結果）が「時短当たり」であり、球が入球した入球口（入賞結果）が「Ｖ入賞」である場合には、表示コメントとして「激アツ」が選択され、球が入球した入球口（入賞結果）が「外れ（アウト口）」である場合には、表示コメントとして「残念、当たっても通常だったよ」が選択される。また、今回の小当たり遊技にて設定されている大当たり種別（抽選結果）が「通常当たり」であり、球が入球した入球口（入賞結果）が「Ｖ入賞」である場合には、表示コメントとして「おめでとう」が選択され、球が入球した入球口（入賞結果）が「外れ（アウト口）」である場合には、表示コメントとして「残念、当たっても通常だったよ」が選択される。

【２１６３】

つまり、転動装置１０６７５ｃに球が流入してからの経過時間が長い場合は、入賞結果が「Ｖ入賞」である場合は、今回当選した小当たりに対して設定された大当たり種別（抽選結果）を、遊技者が判別し易い内容の表示コメントが表示され易くなるように構成し、入賞結果が「外れ（アウト口）」である場合は、何れの抽選結果であっても、遊技者に不利となる抽選結果（通常当たり）であったことを示す表示コメントが表示される。このように構成することで、小当たり遊技にてＶ入賞した場合には、実際に大当たり遊技が実行されるよりも前に、その大当たり遊技の種別を予測することができると共に、小当たり遊技にてＶ入賞しなかった場合には、実際の抽選結果とは異なる内容を示す表示コメントを表示させることで、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【２１６４】

なお、本実施形態では、上述した内容で表示コメントを選択するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、経過時間と表示内容の関係性を異ならせても良い。また、本実施形態では、抽選結果を判別可能な表示内容と、判別困難な表示内容と、の２種類を選択可能に構成しているが、これに限ること無く、抽選結果の判別のし易さを異ならせた３種類以上の表示内容から一の表示内容を選択可能に構成しても良い。

【２１６５】

さらに、本実施形態では、実際に転動装置１０６７５ｃから球が排出されたタイミング（アウト口、Ｖ入賞口の何れかの入球口に球が入球したタイミング）で、遊技者が抽選結

果を予測可能な表示コメントを表示するように構成しているが、別のタイミングで抽選結果を予測可能な表示コメントを表示するように構成しても良く、例えば、転動装置１０６７５ｃの転動面１０６７５ｄ上を球が転動している期間が所定期間に到達した場合に、今回の抽選結果を遊技者が予測可能な表示コメントを表示するように構成しても良い。このように構成することで、表示コメントの内容に基づいて、今回の小当たり遊技の遊技結果をより強く注視させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２１６６】

加えて、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球数に応じて選択される表示コメントの内容を可変させるように構成しても良く、例えば、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させた球の数が多いほど、遊技者に有利な表示内容が選択されるように構成しても良い。このように構成することで、小当たり遊技中に多くの球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【２１６７】

また、本実施形態では、第３図柄表示装置８１の表示画面に今回の抽選結果を予測可能な表示コメントを表示するように構成しているが、遊技者が今回の抽選結果を予測可能な態様で報知できれば良く、例えば、パチンコ機１０に設けられている発光手段による発光色を可変させることで抽選結果を予測可能に構成しても良いし、パチンコ機１０から出力される音声の種別によって抽選結果を予測可能に構成しても良い。

【２１６８】

次に、図２９２を参照して、本第１３実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の内容について説明をする。図２９２は、本第１３実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の内容を模式的に示した模式図である。図２９２に示した通り、本実施形態では、上述した第９実施形態のＲＡＭ２２３に対して、経過期間カウンタ２２３ｍａを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【２１６９】

経過期間カウンタ２２３ｍａは、小当たり遊技が開始されてからの経過時間を計測するためのカウンタであって、当たり関連処理１５（図３０３のＳ４３０７１参照）において、小当たり用オープニングコマンドを受信した場合に、カウンタの値として１がセットされる（図３０３のＳ４４０５１）。そして、演出更新処理１５（図３０２のＳ４１９１参照）において、その値が１更新される。この演出更新処理１５は、１ミリ秒毎に実行される音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図３４参照）にて実行されるものであり、経過期間カウンタ２２３ｍａの値が１加算されると、１ミリ秒経過したことになる。よって、例えば、「１秒の経過」を判別する場合には、経過期間カウンタ２２３ｍａの値が１秒に対応する「１０００」であるかを判別している。なお、本実施形態では、説明の便宜上、経過時間の判別内容を説明する際に、経過期間カウンタ２２３ｍａの値では無く秒数を用いているが、実際の制御処理としては経過期間カウンタ２２３ｍａの値に基づいて判別するものである。

【２１７０】

＜第１３実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図２９３から図３０１を参照して、主制御装置１１０の制御処理内容について説明をする。本実施形態では、上述した第９実施形態に対して、特別図柄変動処理１３（図１９７のＳ１４１参照）に替えて特別図柄変動処理１５（図２９３参照）を、小当たり開始処理（図１９９のＳ２６６参照）に替えて小当たり開始処理１５（図２９４参照）を、立ち上げ処理１３（図２００参照）に替えて立ち上げ処理１５（図２９５参照）を、小当たり制御処理１３（図２０３のＳ１０７２参照）に替えて小当たり制御処理１５（図２９７参照）を、Ｖ通過検出処理（図２０４のＳ１６２５参照）に替えてＶ通過検出処理１５（図２９８参照）を、設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の制御内容についてはその詳細な説明を省略する。

【２１７１】

まず、図２９３を参照して特別図柄変動処理１５（Ｓ１４１）の内容について説明をする。図２９３は、特別図柄変動処理１５（Ｓ１４１）の内容を示したフローチャートである。図２９３に示した通り、特別図柄変動処理１５（Ｓ１４１）は、上述した特別図柄変動処理１３（図１９７のＳ１４１参照）に対して、Ｓ２２１の処理において時短カウンタ２０３ｉの値が０よりも大きく無い（０である）と判別した場合（Ｓ２２１：Ｎｏ）も、Ｓ２６５の処理へ移行する点と、Ｓ２６５の処理において、今回の抽選結果が小当たりであると判別した場合に（Ｓ２６５：Ｙｅｓ）、実行される処理を、小当たり開始処理１５（Ｓ２６６）に変更した点で相違し、それ以外は同一である。

【２１７２】

次に、図２９４を参照して、小当たり開始処理１５（Ｓ２６６）の内容について説明をする。図２９４は、小当たり開始処理１５（Ｓ２６６）の内容を示したフローチャートである。図２９４に示した通り、小当たり開始処理１５（Ｓ２６６）が実行されると、まず、今回当選した小当たり種別に対応する小当たりシナリオを小当たりシナリオテーブル２０２ｍｆから読み出し（Ｓ１５９１）、その後、上述した小当たり開始処理（図１９９のＳ２６６参照）と同一のＳ１５０２，Ｓ１５０３の処理を実行し、本処理を終了する。

【２１７３】

次いで、図２９５を参照して、立ち上げ処理１５の内容について説明をする。図２９５は、立ち上げ処理１５の内容を示したフローチャートである。本実施形態では、小当たり遊技の一部として転動装置１０６７５ｃを用いて球を転動させ、転動装置１０６７５ｃから排出された球が入球した入球口の種別（アウト口、Ｖ入賞口）に応じて、小当たり遊技の遊技結果を異ならせるように構成している。そして、転動装置１０６７５ｃには常時回転体１０６７５ａが設けられており、その常時回転体１０６７５ａと、転動装置１０６７５ｃの転動面１０６７５ｄを転動する球が衝突することにより、球の挙動を不規則にし、遊技者に対して予測し難い挙動で球を転動させることで遊技者が早期に飽きることの無い小当たり遊技を提供可能に構成している。

【２１７４】

さらに、転動装置１０６７５ｃは図２７５を参照して上述した通り、すり鉢形状に形成され、常時回転体１０６７５ａと衝突することにより球が受ける力を用いて転動装置１０６７５ｃ外へと排出されるように構成している。このように構成することで、転動装置１０６７５ｃを転動する球が、常時回転体１０６７５ａと衝突すること無く（球の挙動を不規則にすることなく）、転動装置１０６７５ｃ外へ排出されてしまうことを抑制している。

【２１７５】

このような装置を用いている本実施形態におけるパチンコ機１０では、小当たり遊技のうち転動装置１０６７５ｃを球が転動している状態において、停電等の電断状態が発生した場合には、転動装置１０６７５ｃ内に球が残留した状態となる。

【２１７６】

この場合において、電源が復帰し、常時回転体１０６７５ａの駆動が開始されてしまうと、球が転動装置１０６７５ｃ内で停止している状態（すり鉢状の転動装置１０６７５ｃの底面に停止している状態）で、常時回転体１０６７５ａと衝突することになり、球が規則的な挙動で転動してしまう虞があった。また、その規則性が、役物ルートＶ入賞口１０６７７に向けて転動し易い規則性である場合には、小当たり遊技中であって、転動装置１０６７５ｃ内に球が存在する状態で意図的にパチンコ機１０の電源を遮断させる不正行為が行われてしまう虞があった。

【２１７７】

これに対して、本実施形態では、停電等の電断状態が発生し、転動装置１０６７５ｃ内に球が残留した状態で電源が復帰した場合には、常時回転体１０６７５ａを駆動させること無く、エラー状態として電源を復帰するように立ち上げ処理１５を実行するように構成している。これにより、転動装置１０６７５ｃ内に球が存在する状態で意図的にパチンコ機１０の電源を遮断させる不正行為が行われてしまうことを抑制することができる。また

、電断状態時の状況を維持したままエラー状態として電源を復帰することができるため、電源復帰後における対応を店員に委ねることが可能となる。

【２１７８】

立ち上げ処理１５が実行されると、まず、上述した立ち上げ処理１３（図２００参照）と同一のＳ９０１～Ｓ９１０の処理を実行し、その後、ＲＡＭ２０３に記憶されている時短中カウンタ２０３ｉ、大当たり中フラグ２０３ｍ、小当たり中フラグ２０３ｅａ、役物ルート通過フラグ２０３ｍｅの設定状況を読み出す（Ｓ９９１）。なお、本実施形態においても、上述した各実施形態と同様に、ＲＡＭ２０３に記憶されている情報は、パチンコ機１０への電源が遮断された状態でも保持可能に構成されている。具体的な構成については、上述した各実施形態と同一であるため、その説明は省略する。

【２１７９】

Ｓ９９１の処理を終えると、Ｓ９１２の処理を実行し、その後、小当たり中復帰処理を実行し（Ｓ９９２）、Ｓ９１４の処理を実行し、メイン処理１５へ移行する。なお、メイン処理１５は、上述したメイン処理１３（図２０１参照）に対して、小当たり制御処理１３（図２０３のＳ１０７２参照）に替えて小当たり制御処理１５（図２９７のＳ１０９２参照）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。よって、メイン処理１５の内容について、図示、及び内容の説明を省略する。

【２１８０】

次に、図２９６を参照して、立ち上げ処理１５（図２９５参照）にて実行される小当たり中復帰処理（Ｓ９９２）の内容について説明をする。図２９６は、小当たり中復帰処理（Ｓ９９２）の内容を示したフローチャートである。この小当たり中復帰処理（Ｓ９９２）は、電源を投入した状態が小当たり遊技中である場合において、その小当たり遊技の遊技状況に応じて異なる電源復帰処理を実行するためのものである。

【２１８１】

小当たり中復帰処理（Ｓ９９２）が実行されると、まず、小当たり中フラグ２０３ｅａがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３００１）、オンに設定されていない、即ち、現在が小当たり遊技中では無いと判別した場合は（Ｓ３００１：Ｎｏ）、加速回転体（常時回転体）１０６７５ａの回動開始を設定し（Ｓ３００９）、本処理を終了する。一方、Ｓ３００１の処理において、小当たり中フラグ２０３ｅａがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３００１：Ｙｅｓ）、次に、Ｖフラグ（Ｖ通過フラグ）２０３ｅｃがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３００２）、Ｖフラグ（Ｖ通過フラグ）２０３ｅｃがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３００２：Ｙｅｓ）、既に、小当たり遊技の遊技結果が確定している状態であるため、実行中の小当たりシナリオの進行内容を、電断時処理にて一時的に退避記憶させておいた記憶エリア（バックアップエリア）から読み出し（Ｓ３００７）、読み出した進行内容に対応させた情報をＲＡＭ２０３に設定し（Ｓ３００８）、Ｓ３００９の処理へ移行し、その後本処理を終了する。

【２１８２】

Ｓ３００２の処理において、Ｖフラグ（Ｖ通過フラグ）２０３ｅｃがオンに設定されていないと判別した場合（Ｓ３００２：Ｎｏ）、即ち、現在が小当たり遊技中であって、且つ、Ｖ入賞口に球が入球していない状態である場合は、遊技状況格納エリア２０３ｍｉに格納されている現在の遊技状況を読み出し（Ｓ３００３）、現在の遊技状況が、貯留待ち状況、又は、待機状況であるかを判別する（Ｓ３００４）。ここで、現在の遊技状況が、貯留待ち状況、又は、待機状況であると判別した場合は（Ｓ３００４：Ｙｅｓ）、小当たり用入賞装置１０６５０内において、球が回転体１０６５２よりも下流側に到達していない状態であり、正常に電源復帰しても問題がないため、Ｓ３００７の処理へ移行する。

【２１８３】

一方、Ｓ３００４の処理において、現在の遊技状況が、貯留待ち状況、又は、待機状況では無い、即ち、現在の遊技状況が役物通過状況、或いは、直Ｖ通過状況であると判別した場合は（Ｓ３００４：Ｎｏ）、小当たり遊技中のエラーを示すエラーコマンドを設定する（Ｓ３００５）。このＳ３００５の処理において設定されるエラーコマンドとしては、

現在の遊技状況が直Ｖ通過状況である場合には、直Ｖ流路１０６５１ｅを球が通過した状態にも関わらず、Ｖフラグ（Ｖ通過フラグ）２０３ｅｃがオンに設定されていない状態、即ち、直Ｖ流路１０６５１ｅ内に設けられた直Ｖルートセンサ ＳＺ３が球を検知してから球が直Ｖ入賞口１０６５７に入球するまでの間に、電断状態が発生した状態では、電断状態中に球が直Ｖ入賞口１０６５７を入球したことを示すエラーコマンドが設定され、現在の遊技状況が役物通過状況である場合には、転動装置１０６７５ｃ内に球が存在している状態である可能性が高いことを示すエラーコマンドが設定される。

【２１８４】

Ｓ３００５の処理において設定されたエラーコマンドは、他のコマンドと同様に主制御装置１１０のメイン処理にて音声ランプ制御装置１１３等の外部装置へと出力される。音声ランプ制御装置１１３が上述したエラーコマンドを受信した場合には、受信したエラーコマンドの内容を判別し、その判別結果に基づくエラー表示を第３図柄表示装置８１の表示画面に表示させるための表示用コマンドを設定し、表示制御装置１１４へと出力し、表示制御装置１１４によって、第３図柄表示装置８１の表示画面にエラー表示が表示される（図２８５（ｂ）参照）。

【２１８５】

Ｓ３００５の処理を終えると、次に、現在の遊技状況が役物通過状況であるかを判別し（Ｓ３００６）、役物通過状況では無い（直Ｖ通過状況である）と判別した場合は（Ｓ３００６：Ｎｏ）、転動装置１０６７５ｃ内に球が存在していることが無いため、Ｓ３００９の処理へ移行する。Ｓ３００６の処理において、役物通過状況であると判別した場合は（Ｓ３００６：Ｙｅｓ）、加速回転体（常時回転体）１０６７５ａの回動開始を設定するためのＳ３００９の処理をスキップして本処理を終了する。

【２１８６】

このように構成することにより、転動装置１０６７５ｃ内に球が存在する状態（存在している可能性が高い状態）では、その旨を示すエラーコマンドを設定すると共に、加速回転体（常時回転体）１０６７５ａを回動させること無く立ち上げ処理１５を終了させることができるため、転動装置１０６７５ｃ内に球が存在する状態で意図的にパチンコ機１０の電源を遮断させる不正行為が行われてしまうことを抑制することができる。また、電断状態時の状況を維持したままエラー状態として電源を復帰することができるため、電源復帰後における対応を店員に委ねることが可能となる。

【２１８７】

なお、本処理において加速回転体（常時回転体）１０６７５ａの回動を開始させること無くエラー状態で電源を復帰した場合には、図示しないエラー解除ボタンを店員が操作することにより、エラー状態を解除した後に、加速回転体（常時回転体）１０６７５ａの回動を開始するように構成しているが、これに限ること無く、ＲＡＭ２０３に記憶されている情報の全て、或いは一部を消去するためのボタン（ＲＡＭ消去スイッチ）を操作した状態で電源を再度立ち上げるように構成しても良い。

【２１８８】

次に、図２９７を参照して、小当たり制御処理１５（Ｓ１０９２）の内容について説明をする。図２９７は、小当たり制御処理１５（Ｓ１０９２）の内容を示したフローチャートである。図２９７に示した通り、小当たり制御処理１５（Ｓ１０９２）は、上述した小当たり制御処理１３（図２０３のＳ１０７２参照）に対して、小当たり遊技中の経過時間を計測するための経過カウンタ２０３ｍｇの値を更新するための処理と、小当たり遊技中有に実行する処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の制御内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２１８９】

小当たり制御処理１５が実行されると、まず、上述した小当たり制御処理１３（図２０３のＳ１０７２参照）と同一のＳ１３０１～Ｓ１３２１の処理を実行し、その後、経過カウンタ２０３ｍｇの値に１をセットし（Ｓ１３９１）、本処理を終了する。また、Ｓ１３０１，Ｓ１３０４の順で処理を実行し、Ｓ１３０４の処理で小当たり中フラグ２０３ｅａ

がオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１３０４：Ｙｅｓ）、次いで、小当たり動作シナリオの内容、及び、経過カウンタ２０３ｍｇの値を更新し（Ｓ１３９２）、Ｓ１３１０の処理へ移行する。Ｓ１３１０の処理において、小当たり終了タイミングでは無いと判別した場合、即ち、現在が小当たり遊技中であると判別した場合（Ｓ１３１０：Ｎｏ）は、Ｖ通過検出処理１５を実行し（Ｓ１３９３）、遊技状況設定処理を実行し（Ｓ１３９４）、小当たり中監視処理を実行し（Ｓ１３９５）、その後、本処理を終了する。

【２１９０】

Ｓ１３９３の処理において実行されるＶ通過検出処理１５（Ｓ１３９３）は、上述した第９実施形態のＶ通過検出処理１３（図２０４のＳ１６２５）に替えて実行されるものであり、その詳細な説明は、図２９８を参照して後述する。また、Ｓ１３９４の処理において実行される遊技状況設定処理（Ｓ１３９４）の詳細な内容については、図２９９を参照して説明し、Ｓ１３９５の処理において実行される小当たり中監視処理（Ｓ１３９５）の詳細な内容については、図３０１を参照して説明をする。

【２１９１】

図２９７に戻り説明を続ける。Ｓ１３１０の処理において、小当たり終了のタイミングであると判別した場合は（Ｓ１３１０：Ｙｅｓ）、Ｓ１３１１の処理を実行し、経過カウンタ２０３ｍｇの値をリセットし（Ｓ１３９６）、その後、小当たり制御処理１３（図２０３のＳ１０７２参照）と同一のＳ１３２２～Ｓ１３２５の処理を実行し、本処理を終了する。

【２１９２】

次に、図２９８を参照して、小当たり制御処理１５（図２９７のＳ１０９２参照）にて実行されるＶ通過検出処理１５（Ｓ１３９３）の内容について説明をする。図２９８は、Ｖ通過検出処理１５（Ｓ１３９３）の内容を模式的に示したフローチャートである。このＶ通過検出処理１５（Ｓ１３９３）は、上述したＶ通過検出処理（図２０４のＳ１６２５参照）に対して、球が通過したＶ入賞口の種別に応じてＶ通過時の処理内容を異ならせている点で相違している。なお、Ｖ通過検出処理１５（Ｓ１３９３）では、説明の便宜上、上述した第９実施形態のＶ通過検出処理１３（図２０４のＳ１６２５）と異なる符号を付しているが、実質同一の処理内容がある。その場合、対応関係のみを説明し、その詳細な内容の説明を省略する。

【２１９３】

Ｖ通過検出処理１５（Ｓ１３９３）が実行されると、まず、Ｖ通過検出処理１３（図２０４のＳ１６２５）のＳ１６０１，Ｓ１６０２と同一のＳ３１０１，Ｓ３１０２の処理を実行する。そして、Ｓ３１０２の処理においてＶ通過あり（Ｖ入賞口に球が入球した）と判別した場合は（Ｓ３１０２：Ｙｅｓ）、次に、今回球が入球したＶ入賞口が直Ｖ入賞口１０６５７であるかを判別し（Ｓ３１０３）、直Ｖ入賞口１０６５７であると判別した場合は（Ｓ３１０３：Ｙｅｓ）、経過カウンタ２０３ｍｇの値を読み出し（Ｓ３１０４）、読み出した値が直Ｖ入賞の有効期間内であるかを判別する（Ｓ３１０５）。

【２１９４】

ここで、本実施形態では、図２８８に示した通り、小当たり遊技中に動作制御される各種装置（回転体１０６５２、可動片１０６５３、開閉扉１０６５０ｂ）の動作内容が小当たりシナリオテーブル２０２ｍｆに規定されているため、常に各種装置が規則的に作動するように構成している。これにより、今回の小当たり遊技において球が各Ｖ入賞口（直Ｖ入賞口１０６５７、役物ルートＶ入賞口１０６７７）に入球し得る期間（Ｖ入賞有効期間）をＲＡＭ２０２の記憶領域に予め設定している。よって、小当たり遊技が開始されてからの経過時間を経過カウンタ２０３ｍｇの値で判別し、その判別結果と、予め設定しているＶ入賞有効期間とに基づいてＳ３１０５の判別が実行される。

【２１９５】

Ｓ３１０５の処理において、現在が直Ｖ入賞有効期間内では無いと判別した場合は（Ｓ３１０５：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ３１０９）、本処理を終了し、現在が直Ｖ入賞有効期間内であると判別した場合は（Ｓ３１０５：Ｙｅｓ）、上述したＶ通過検出

処理１３（図２０４のＳ１６２５）のＳ１６０７，Ｓ１６０８，Ｓ１６０９と同一の処理であるＳ３１０６，Ｓ３１０７，Ｓ３１０８の処理を実行し、本処理を終了する。

【２１９６】

一方、Ｓ３１０３の処理において、今回球が入球したＶ入賞口が直Ｖ入賞口１０６５７では無い（役物ルートＶ入賞口１０６７７である）と判別した場合は（Ｓ３１０３：Ｎｏ）、経過カウンタ２０３ｍｇの値を読み出し（Ｓ３１１０）、読み出した値が役物ルートＶ入賞口１０６７７のＶ入賞有効期間内であるかを判別する（Ｓ３１１１）。なお、本実施形態では、役物ルートＶ入賞口１０６７７に球が入球するまでに転動装置１０６７５ｃによる球の転動動作が実行されるため、役物ルートＶ入賞口１０６７７のＶ入賞有効期間は、最短期間、即ち、小当たり遊技が開始されてから、球が転動装置１０６７５ｃへと流入し得る最短の時間（１０秒）のみが設定されている。

【２１９７】

Ｓ３１１１の処理においてＶ入賞有効期間では無いと判別した場合は（Ｓ３１１１：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ３１１２）、本処理を終了する。一方、Ｖ入賞有効期間であると判別した場合は（Ｓ３１１１：Ｙｅｓ）、Ｓ３１０６の処理へ移行する。なお、Ｓ３１０９、及びＳ３１１２の処理でエラーコマンドが設定された場合は、上述したＶ通過検出処理１３（図２０４のＳ１６２５）のＳ１６０４の処理と同一の処理が実行される。

【２１９８】

以上、説明をした通り、本実施形態では、複数のＶ入賞口（直Ｖ入賞口１０６５７、役物ルートＶ入賞口１０６７７）のそれぞれに対してＶ入賞有効期間を設定し、小当たり遊技が開始されてからの経過期間と、球が入球したＶ入賞口の種別とに応じて正常なＶ入賞であるか否かを判別するように構成している。これにより、球が到達するまでに要する期間（小当たり遊技が開始されてからの期間）が異なる経路を経由してＶ入賞口に到達するように構成されたパチンコ機１０において、今回のＶ入賞が正常であるか否か精度を高めて判別することができる。

【２１９９】

なお、本実施形態は、複数のＶ入賞口を設け、各Ｖ入賞口に球が到達するまでの期間を異ならせているが、これに限ること無く、例えば、一のＶ入賞口に対して球を到達させることが可能な経路（流路）を複数設ける構成であれば、球が流下した流路毎にＶ入賞有効期間を予め設定しておき、球が通過した経路（流路）を判別する判別手段と、球がＶ入賞口に到達するまでに要した期間と、に基づいて、今回のＶ入賞が正常であるか否かを判別するように構成しても良い。

【２２００】

また、本実施形態では、主制御装置１１０のデータ容量を削減するために、他の用途でも用いられる値（経過カウンタ２０３ｍｇの値）に基づいてＶ入賞有効期間の判別を実行するように構成しているが、これに限ること無く、Ｖ入賞有効期間を判別するための専用のカウンタ（計測手段）を設けても良く、例えば、回転体１０６５２が初期位置に作動する時点からの経過期間を計測するカウンタ（計測手段）を設け、その計測手段の計測結果に基づいてＶ入賞有効期間を判別可能に構成しても良い。このように構成した場合には、計測手段の計測範囲を、小当たり遊技開始からの経過期間を計測する場合に比べて短くすることができ、考慮すべき誤差範囲を狭くすることができるため、より精度の高い判別を実行することが可能となる。また、回転体１０６５２は、直Ｖ入賞口１０６５７に入球し得る球も、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入球し得る球も通過する装置であるため、上述した計測手段を用いた場合であっても、各Ｖ入賞口に対するＶ入賞有効期間を判別する際に用いる計測手段を共通化することが可能となる。それ以外にも、例えば、役物ルート用流路１０６５１ｄａを球が通過した場合や、転動装置１０６７５ｃに球が流入した場合に計測を開始する計測手段を設け、その計測手段の計測結果に基づいてＶ入賞有効期間を判別可能に構成しても良い。

【２２０１】

次に、図２９９を参照して、遊技状況設定処理（Ｓ１３９４）の内容について説明をする。図２９９は、遊技状況設定処理（Ｓ１３９４）の内容を示したフローチャートである。この遊技状況設定処理（Ｓ１３９４）は、小当たり遊技中における遊技状況を設定し、遊技状況格納エリア２０３ｍｉに格納するための処理が実行される。

【２２０２】

遊技状況設定処理（Ｓ１３９４）が実行されると、まず、遊技状況判別処理を実行する（Ｓ３２０１）。この遊技状況判別処理（Ｓ３２０１）は、遊技状況を設定するために用いる各種フラグに対して、小当たり用入賞装置１０６５０内に設けられた複数の検知手段（センサ）の検知結果（球の検知結果）に基づいた内容を設定するための処理が実行される。

【２２０３】

ここで、図３００を参照して遊技状況判別処理（Ｓ３２０１）の内容について説明をする。図３００は、遊技状況判別処理（Ｓ３２０１）の内容を示したフローチャートである。遊技状況判別処理（Ｓ３２０１）が実行されると、まず、入球フラグ２０３ｍｃがオンであるか判別する（Ｓ３２０２）。入球フラグ２０３ｍｃがオンではないと判別した場合には（Ｓ３２０２：Ｎｏ）、入球センサＳＺ０がオンであるか判別する（Ｓ３２０３）。入球センサＳＺ０がオンであると判別した場合には（Ｓ３２０３：Ｙｅｓ）、入球フラグ２０３ｍｃをオンに設定し（Ｓ３２０４）、Ｓ３２０５の処理に移行する。一方、Ｓ３２０２の処理において入球フラグ２０３ｍｃがオンであると判別した場合（Ｓ３２０２：Ｙｅｓ）、或いは、Ｓ３２０３の処理において入球センサＳＺ０がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には、Ｓ３２０４の処理をスキップし、Ｓ３２０５の処理に移行する。

【２２０４】

次に、貯留フラグ２０３ｍｄがオンであるか判別する（Ｓ３２０５）。貯留フラグ２０３ｍｄがオンではないと判別した場合には（Ｓ３２０５：Ｎｏ）、貯留センサＳＺ１が遊技球を検知したか判別する（Ｓ３２０６）。貯留センサＳＺ１が遊技球を検知したと判別した場合には（Ｓ３２０６：Ｙｅｓ）、遊技球の貯留可能期間であるか判別する（Ｓ３２０７）。遊技球の貯留可能期間であると判別した場合には（Ｓ３２０７：Ｙｅｓ）、貯留フラグ２０３ｍｄをオンに設定し（Ｓ３２０８）、Ｓ３２０９の処理に移行する。一方、Ｓ３２０７の処理において、遊技球の貯留期間ではないと判別した場合には（Ｓ３２０７：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ３２１７）、そのまま本処理を終了する。

【２２０５】

一方、Ｓ３２０５の処理において貯留フラグ２０３ｍｄがオンであると判別した場合（Ｓ３２０５：Ｙｅｓ）、或いは、Ｓ３２０６の処理において貯留センサＳＺ１が遊技球を検知していないと判別した場合には（Ｓ３２０６：Ｎｏ）、Ｓ３２０７～Ｓ３２０８の処理をスキップし、Ｓ３２０９の処理に移行する。

【２２０６】

Ｓ３２０９の処理では、Ｖルート通過フラグ２０３ｍｅがオンか判別する（Ｓ３２０９）。Ｖルート通過フラグ２０３ｍｅがオンではないと判別した場合には（Ｓ３２０９：Ｎｏ）、直ＶルートセンサＳＺ３がオンであるか判別する（Ｓ３２１０）。直ＶルートセンサＳＺ３がオンであると判別した場合には（Ｓ３２１０：Ｙｅｓ）、次に、通過可能期間か判別する（Ｓ３２１１）。通過可能期間であると判別した場合には（Ｓ３２１１：Ｙｅｓ）、Ｖルート通過フラグ２０３ｍｅをオンに設定し（Ｓ３２１２）、Ｓ３２１３の処理に移行する。一方、Ｓ３２１１の処理において、通過可能期間ではないと判別した場合には（Ｓ３２１１：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ３２１７）、本処理を終了する。

【２２０７】

一方、Ｓ３２０９の処理においてＶルート通過フラグ２０３ｍｅがオンであると判別した場合（Ｓ３２０９：Ｙｅｓ）、或いは、Ｓ３２１０の処理において、直ＶルートセンサＳＺ３がオンではないと判別した場合には（Ｓ３２１０：Ｎｏ）、Ｓ３２１１～Ｓ３２１２の処理をスキップし、Ｓ３２１３の処理に移行する。

【２２０８】
Ｓ３２１３の処理では、役物ルート通過フラグ２０３ｍｆがオンであるか判別する（Ｓ３２１３）。役物ルート通過フラグ２０３ｍｆがオンではないと判別した場合には（Ｓ３２１３：Ｎｏ）、役物ルートセンサＳＺ２がオンであるか判別する（Ｓ３２１４）。役物ルートセンサＳＺ２がオンであると判別した場合には（Ｓ３２１４：Ｙｅｓ）、通過可能期間であるか判別する（Ｓ３２１５）。通過可能期間ではないと判別した場合には（Ｓ３２１５：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ３２１７）、そのまま本処理を終了する。一方、通過可能期間であると判別した場合には（Ｓ３２１５：Ｙｅｓ）、役物ルート通過フラグ２０３ｍｆをオンに設定し（Ｓ３２１６）、本処理を終了する。一方、Ｓ３２１３の処理において、役物ルート通過フラグ２０３ｍｆがオンであると判別した場合（Ｓ３２１３：Ｙｅｓ）、或いは、Ｓ３２１４の処理において、役物ルートセンサＳＺ２がオンではないと判別した場合には（Ｓ３２１４：Ｎｏ）、Ｓ３２１５～Ｓ３２１６の処理をスキップし、そのまま本処理を終了する。

【２２０９】
図２９９に戻り、遊技状況設定処理（Ｓ１３９４）の説明を続ける。図３００を参照して説明をした遊技状況判別処理（Ｓ３２０１）を終えると、次に貯留フラグ２０３ｍｄがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３２０２）、貯留フラグ２０３ｍｄがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３２０２：Ｎｏ）、球が回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留されていない状態であるため、現在の遊技状況として貯留待ち状況を設定し（Ｓ３２０３）、Ｓ３２１３の処理へ移行する。

【２２１０】
一方、Ｓ３２０２の処理において貯留フラグ２０３ｍｄがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３２０２：Ｙｅｓ）、次に、入球フラグ２０３ｍｃがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３２０４）、入球フラグ２０３ｍｃがオンに設定されていないと判別した場合（Ｓ３２０４：Ｎｏ）、即ち、入球センサＳＺ０が球を検知していないにも関わらず、貯留フラグ２０３ｍｄがオンに設定されている状態であると判別した場合は、正常ルート以外を用いて球を貯留部１０６５２ａに貯留させた場合、或いは、センサの故障が考えられるため、エラーコマンドを設定し（Ｓ３２０５）、本処理を終了する。

【２２１１】
Ｓ３２０４の処理において、入球フラグ２０３ｍｃがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３２０４：Ｙｅｓ）、現在の遊技状況として、正常に球が回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留されている状態であることを示す待機状態を設定する（Ｓ３２０６）。次に、役物ルート通過フラグ２０３ｍｆがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３２０７）、オンに設定されている場合は（Ｓ３２０７：Ｙｅｓ）、貯留フラグ２０３ｍｄをオフに設定し（Ｓ３２０８）、現在の遊技状況を役物通過状況に設定し（Ｓ３２０９）、Ｓ３２１０の処理へ移行する。一方、Ｓ３２０７の処理において、役物ルート通過フラグ２０３ｍｆがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３２０７：Ｎｏ）、Ｓ３２０８、及びＳ３２０９の処理をスキップしてＳ３２１０の処理へ移行する。

【２２１２】
Ｓ３２１０の処理では、Ｖルート通過フラグ２０３ｍｅがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３２１０）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３２１０：Ｙｅｓ）、貯留フラグ２０３ｍｄをオフに設定し（Ｓ３２１１）、現在の遊技状況を直Ｖ通過状況に設定し（Ｓ３２１２）、Ｓ３２１３の処理へ移行する。一方、Ｓ３２１０の処理において、Ｖルート通過フラグ２０３ｍｅがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３２１０：Ｎｏ）、Ｓ３２１１、及びＳ３２１２の処理をスキップしてＳ３２１３の処理へ移行する。

【２２１３】
Ｓ３２０３の処理を実行した後、Ｓ３２１２の処理を実行した後、或いは、Ｓ３２１０の処理にてＶルート通過フラグ２０３ｍｅがオンに設定されていないと判別した後に実行するＳ３２１３の処理では、現時点で遊技状況格納エリア２０３ｍｉに格納されている遊

技状況を読み出す（Ｓ３２１３）。そして、読み出した遊技状況と、今回の処理で設定した遊技状況と、を比較し（Ｓ３２１４）、遊技状況の推移が正常であるか否かを判別する（Ｓ３２１５）。ここで、遊技状況格納エリア２０３ｍｉに格納される遊技状況の種別は、小当たり遊技の進行状況に応じて設定されるものであり、貯留待ち状況が設定された後に、待機状況が設定され、その後、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が流下する流路に応じて、役物通過状況、或いは直Ｖ通過状況が設定されるものである。

【２２１４】

Ｓ３２１５の処理では、上述した小当たり遊技の進行状況に対応した順序で遊技状況が設定されているか否かの判別が実行される。これにより、小当たり遊技中に不正に球を小当たり用入賞装置１０６５０内に侵入させる行為、例えば、回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに球を貯留させること無く、ガラスユニット１６に穴を開けて第２流路１０６５１ｃ（図２７０参照）に直接球を入れる行為が行われたことを判別することが可能となる。Ｓ３２１５の処理において、遊技状況の移行内容（推移）が正常であると判別した場合は（Ｓ３２１５：Ｙｅｓ）、今回の処理で設定した遊技状況を遊技状況格納エリア２０３ｍｉに格納し（Ｓ３２１６）、本処理を終了する。なお、本実施形態では、遊技状況格納エリア２０３ｍｉ内に現在の遊技状況を記憶する記憶エリア（現在記憶エリア）と、過去の遊技状況を記憶する記憶エリア（過去記憶エリア）と、を設けており、新たな遊技状況が設定されると、以前設定していた遊技状況を示す情報が、過去記憶エリアへとシフトされるように構成している。そして、過去記憶エリアのうち、最も古い遊技状況が消去されるように構成している。

【２２１５】

Ｓ３２１５の処理において、遊技状況の移行内容（推移）が正常ではないと判別した場合は（Ｓ３２１５：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ３２０５）、本処理を終了する。

【２２１６】

次に、図３０１を参照して、小当たり中監視処理（Ｓ１３９５）の内容について説明をする。図３０１は、小当たり中監視処理（Ｓ１３９５）の内容を示したフローチャートである。この小当たり中監視処理（Ｓ１３９５）は、小当たり遊技中において発生し得る異常状態を監視するための処理である。

【２２１７】

小当たり中監視処理（Ｓ１３９５）を実行すると、まず、溢れセンサ（アウトセンサ）ＳＺａ（図２７０参照）がオンであるかを判別する。この溢れセンサ（アウトセンサ）ＳＺａは、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が第１流入口からアウト流路１０６５１ｂａへと流入した球を検知するためのセンサである。

【２２１８】

次いで、回転体１０６７５ａが作動位置に位置させているかを判別し（Ｓ３３０２）、次に、貯留センサＳＺ１が球を検知しているか（貯留センサＳＺ１がオンであるか）を判別する（Ｓ３３０３）。Ｓ３３０３の処理において、貯留センサＳＺ１がオン状態であると判別した場合は（Ｓ３３０３：Ｙｅｓ）、次にＳ３３０４の処理へと移行する。一方、Ｓ３３０３の処理で貯留センサＳＺ１がオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３３０３：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ３３０９）、本処理を終了する。

【２２１９】

＜第１３実施形態における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図３０２から図３０４を参照して、本第１３実施形態における音声ランプ制御装置１１３の制御内容について説明をする。本第１３実施形態では、上述した第９実施形態にて実行される音声ランプ制御装置１１３の制御処理内容に対して、演出更新処理１５（図３０２参照）と、当たり関連処理１５（図３０３参照）と、を変更した点で相違する。それ以外は同一であるため、同一の制御内容に対してはその詳細な説明を省略する。

【２２２０】

まず、図３０２を参照して、演出更新処理１５（Ｓ４１９１）の内容について説明をす

る。図３０２は、演出更新処理１５（Ｓ４１９１）の内容を示したフローチャートである。演出更新処理１５（Ｓ４１９１）が実行されると、まず、経過期間カウンタ２２３ｍａの値が１以上であるかを判別し（Ｓ４５００１）、１以上であると判別した場合は（Ｓ４５００１；Ｙｅｓ）、経過期間カウンタ２２３ｍａの値に１を加算する（Ｓ４５００２）。そして、経過期間カウンタ２２３ｍａの値が４０秒に対応する値であるかを判別するＳ４５００３。

【２２２１】

Ｓ４５００３の処理にて、経過期間カウンタ２２３ｍａの値に基づいて現在が４０秒経過に対応するタイミングであると判別した場合は（Ｓ４５００３：Ｙｅｓ）、大当たり種別格納エリアに格納されている大当たり種別、即ち、今回の小当たり当選の際に設定された大当たり種別を示唆するための示唆演出を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４５００４）、その他、実行中の演出内容を更新するための処理を実行し（Ｓ４５００５）、本処理を終了する。

【２２２２】

このように構成することで、小当たり遊技が開始されてからの経過期間が所定期間に到達した場合には、今回の小当たり遊技でＶ入賞した場合に実行される大当たり遊技に対応する大当たり種別を小当たり遊技中に示唆することができる。なお、本実施形態では、小当たり遊技が開始されてから４０秒が経過したタイミングで示唆演出を実行するように構成しているが、示唆演出が実行されるタイミングはこれに限ることは無く、転動装置１０６７５ｃを球が転動する場合にのみ経過し得る長さの経過期間であれば、その値を適宜設定しても良い。

【２２２３】

例えば、後述する当たり関連処理１５（図３０３のＳ４３０７１参照）において、役物通過状況を示す小当たり用遊技状況コマンドを受信した場合に、オンに設定されるフラグ（役物通過中フラグ）を設け、その役物通過中フラグがオンに設定されており、且つ、経過期間カウンタ２２３ｍａの値が所定期間以上（例えば、４０秒）となった場合に、示唆演出を実行するように構成しても良い。

【２２２４】

また、本実施形態では、設定されている大当たり種別に関わらず、特定の経過期間（４０秒）が経過した場合に示唆演出を実行するように構成しているが、例えば、設定されている大当たり種別に応じて示唆演出を実行するための実行条件（経過期間）を異ならせても良く、この場合、設定されている大当たり種別が遊技者に有利な大当たり種別（例えば、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別や、大当たり遊技として実行されるラウンド遊技数が多い大当たり種別）に対応して設定される実行条件を、遊技者に不利な大当たり種別（例えば、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別や、大当たり遊技として実行されるラウンド遊技数が少ない大当たり種別）に対応して設定される実行条件よりも成立し易くするように構成すると良い。これにより、遊技者に有利な大当たり種別であることを示唆する示唆演出を、遊技者に不利な大当たり種別であることを示唆する示唆演出よりも実行し易くすることができるため、実行される示唆演出に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【２２２５】

一方、設定されている大当たり種別が遊技者に有利な大当たり種別（例えば、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別や、大当たり遊技として実行されるラウンド遊技数が多い大当たり種別）に対応して設定される実行条件を、遊技者に不利な大当たり種別（例えば、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別や、大当たり遊技として実行されるラウンド遊技数が少ない大当たり種別）に対応して設定される実行条件よりも成立し難くするように構成しても良い。これにより、遊技者に有利な大当たり種別であることを示唆する示唆演出を実行させ難くすることができるため、遊技者に有利な大当たり種別であることを示唆する示唆演出が実行された場合に遊技者に特別な満足感を与えることができる。

【２２２６】
さらに、本実施形態では、大当たり種別格納エリアに格納されている大当たり種別を読み出して示唆演出の演出態様を設定するように構成しているが、小当たり遊技の終了後に実行され得る大当たり遊技に対応する大当たり種別を示唆可能な情報であれば良く、例えば、小当たり種別と大当たり種別とが対応付けて設定されるパチンコ機１０であれば、今回当選した小当たりの小当たり種別に応じて示唆演出の演出態様を設定するように構成しても良い。
【２２２７】
次に、図３０３を参照して、当たり関連処理１５（Ｓ４３０７１）の内容について説明をする。図３０３は、当たり関連処理１５（Ｓ４３０７１）の内容を示したフローチャートである。この当たり関連処理１５（Ｓ４３０７１）では、主制御装置１１０側で設定される小当たりに関連したコマンドを受信した場合の処理内容を上述した第９実施形態にて実行される当たり関連処理１３（図２０５のＳ４３００１参照）に対して異ならせた点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。
【２２２８】
当たり関連処理１５（Ｓ４３０７１）が実行されると、まず、上述した当たり関連処理１３（図２０５のＳ４３００１参照）と同一のＳ４４０４～Ｓ４４０８、及びＳ４４００１の処理を実行する。そして、Ｓ４４００１の処理において、小当たり用オープニングコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４４００１：Ｙｅｓ）、経過期間カウンタ２２３ｍａの値に１をセットし（Ｓ４４０５１）、次いで、小当たり遊技開始を示すための表示用オープニングコマンドを設定し（Ｓ４４０５２）、本処理を終了する。
【２２２９】
一方、小当たり用オープニングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４００１：Ｎｏ）、次に、小当たり用遊技状況コマンドを受信したかを判別する（Ｓ４４０５３）。この小当たり用遊技状況コマンドは、上述した遊技状況設定処理（図２９９のＳ１３９４参照）にて、新たな遊技状況を遊技状況格納エリア２０３ｍｉに格納した場合に設定されるコマンドであって、新たに格納した遊技状況を示すための情報を有するコマンドである。
【２２３０】
Ｓ４４０５３の処理において、小当たり用遊技状況コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４４０５３：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに応じた表示用コマンドを設定し（Ｓ４４０５４）、本処理を終了する。Ｓ４４０５４の処理は、第３図柄表示装置８１の表示画面に小当たり遊技の進行状況を示すための表示態様を表示するための表示用コマンドを設定するための処理であり、例えば、図２８４を参照して上述した各遊技状況に応じた表示態様を示す表示用コマンドが設定される。
【２２３１】
小当たり用遊技状況コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４０５３：Ｎｏ）、次に、小当たり入賞コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４４０５５）、受信したと判別した場合は（Ｓ４４０５５：Ｙｅｓ）、小当たり入賞コマンド処理を実行し（Ｓ４４０５６）、本処理を終了する。この小当たり入賞コマンド処理（Ｓ４４０５６）の内容については、図３０４を参照して後述する。Ｓ４４０５５の処理において、小当たり入賞コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４０５５：Ｎｏ）、次いで、エンディングコマンドを受信したかを判別する（Ｓ４４０９）。
【２２３２】
Ｓ４４０９の処理において、エンディングコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４４０９：Ｙｅｓ）、表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ４４１０）、次いで、経過期間カウンタ２２３ｍａの値が１以上であるかを判別し（Ｓ４４０５７）、１以上であると判別した場合は（Ｓ４４０５７：Ｙｅｓ）、経過期間カウンタ２２３ｍａの値をリセットし（Ｓ４４０５８）、本処理を終了する。一方、Ｓ４４０５７の処理にて、１以上では

無いと判別した場合、即ち、今回のエンディングコマンドが大当たり遊技の終了を示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ４４０５７：Ｎｏ）、Ｓ４４０５８の処理をスキップして本処理を終了する。

【２２３３】

Ｓ４４０９の処理で、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４０９：Ｎｏ）、エラーコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４４０５９）、受信したと判別した場合は、受信したエラーコマンドに含まれる情報に応じた表示用コマンドを設定し（Ｓ４４０６０）、本処理を終了し、エラーコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４０５９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２２３４】

次に、当たり関連処理１５（図３０３のＳ４３０７１参照）において実行される小当たり入賞コマンド処理（Ｓ４４０５５）の内容について、図３０４を参照して説明をする。図３０４は、小当たり入賞コマンド処理（Ｓ４４０５５）の内容を示したフローチャートである。この小当たり入賞コマンド処理（Ｓ４４０５５）は、小当たり遊技中に遊技球が入球した入球口の種別に応じて異なる表示態様の表示コメントを選択するための処理が実行される。

【２２３５】

まず、小当たり入賞コマンド処理（Ｓ４４０５５）が実行されると、今回受信したコマンドが、役物ルートＶ入賞口１０６７７への入賞を示すコマンドであるかを判別し（Ｓ４４１０１）、役物ルートＶ入賞口１０６７７への入賞を示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ４４１０１：Ｙｅｓ）、役物ルートＶ入賞口１０６７７への入賞を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４４１０２）、Ｓ４４１０７の処理へ移行する。

【２２３６】

Ｓ４４１０１の処理で、今回受信したコマンドが、役物ルートＶ入賞口１０６７７への入賞を示すコマンドでは無いと判別した場合は（Ｓ４４１０１：Ｎｏ）、次に、今回受信したコマンドが、直Ｖルート入賞口（直Ｖ入賞口）１０６５７への入賞を示すコマンドであるかを判別し（Ｓ４４１０３）、直Ｖルート入賞口（直Ｖ入賞口）１０６５７への入賞を示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ４４１０３：Ｙｅｓ）、直Ｖルート入賞口（直Ｖ入賞口）１０６５７への入賞を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４４１０４）、Ｓ４４１０７の処理へ移行する。

【２２３７】

Ｓ４４１０３の処理で、今回受信したコマンドが、直Ｖルート入賞口（直Ｖ入賞口）１０６５７への入賞を示すコマンドでは無いと判別した場合は（Ｓ４４１０３：Ｎｏ）、次に、今回受信したコマンドが、役物ルート用のアウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂへの入賞を示すコマンドであるかを判別し（Ｓ４４１０５）、役物ルート用のアウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂへの入賞を示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ４４１０５：Ｙｅｓ）、役物ルート用のアウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂへの入賞を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４４１０６）、Ｓ４４１０７の処理へ移行する。

【２２３８】

Ｓ４４１０５の処理で、今回受信したコマンドが、役物ルート用のアウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂへの入賞を示すコマンドでは無いと判別した場合は（Ｓ４４１０５：Ｎｏ）、そのままＳ４４１０７の処理へ移行する。Ｓ４４１０７の処理では、大当たり種別格納エリアに格納されている大当たり種別を読み出し（Ｓ４４１０７）、読み出した大当たり種別と、入賞結果と、に基づいて、表示用コメント選択テーブル２２２ｍａを参照して表示コメントを決定し（Ｓ４４１０８）、決定した表示コメントを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４４１０９）、本処理を終了する。

【２２３９】

なお、上述した小当たり入賞コマンド処理（Ｓ４４０５５）のＳ４４１０８の処理において設定される表示コメントについても、上述した演出更新処理１５（図３０２のＳ４１９１参照）において実行される示唆演出を設定する技術思想と同一の技術思想に基づいて

設定しても良い。
【２２４０】
＜第１４実施形態＞
次に、図３０５～図３０８を参照して、第１４実施形態について説明をする。上述した第１３実施形態では、小当たり遊技の種別と、遊技状態とに応じて、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞し得る小当たり遊技と、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞し得る小当たり遊技と、を実行可能に構成し、次の大当たり遊技が実行される可能性が高い（ほぼ次回大当たりが確定している）遊技状態（時短状態）が設定されている場合は、小当たり遊技を短時間で終了させるために、直Ｖ入賞口１０６５７に入賞し得る小当たり遊技が実行され易くし、時短状態よりも不利な遊技状態である通常状態においては、小当たり遊技を長時間楽しませるために、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞し得る小当たり遊技を実行させ易くするように構成していた。
【２２４１】
そして、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞し得る小当たり遊技では、転動装置１０６７５ｃ内を球が転動することにより、球の挙動を不規則にすることで、球が役物ルートＶ入賞口１０６７７へ入球するか否か、及び、どのタイミングで役物ルートＶ入賞口１０６７７に入球するのかを遊技者に予測させ難くすることで、遊技者に対して小当たり遊技の遊技内容に長時間興味を持たせることができるものであった。
【２２４２】
しかしながら、上述した第１３実施形態のパチンコ機１０では、球の挙動を不規則にすることで、球が役物ルートＶ入賞口１０６７７へ入球するか否か、及び、どのタイミングで役物ルートＶ入賞口１０６７７に入球するのかを遊技者に予測させ難くすることは可能だが、転動装置１０６７５ｃ内で球が転動する期間に関わらず、球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入球する割合が常に一定の割合（１／４）であるため、長時間遊技を行っている遊技者に対して徐々に遊技に飽きられてしまうという問題があった。
【２２４３】
また、転動装置１０６７５ｃ内を転動する球の挙動が不規則になることから、短時間で球が転動装置１０６７５ｃ外へ排出（アウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂ、或いは、役物ルートＶ入賞口１０６７７の何れかに入球）されてしまう場合もあり、転動装置１０６７５ｃに球が流入したことに基づいて実行される演出（図２８３（ｂ）～図２８４参照）の実行期間が短くなってしまい、演出効果が低下してしまうと共に、遊技者に分かり難い遊技を提供してしまうという問題があった。
【２２４４】
これに対して、本第１４実施形態では、転動装置１０６７５ｃ内を転動している球が、アウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂに入球し易い状態（上述した第１３実施形態と同一の割合で入球し得る状態）と、入球し難い状態（上述した第１３実施形態よりも入球し難くなる状態）と、を設定可能にしている。さらに、その状態が小当たり遊技の経過期間に応じて可変するように構成している。
【２２４５】
このように構成することで、小当たり遊技の経過期間に基づいて、転動装置１０６７５ｃ内を転動している球が、アウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂに入球し易い状態（上述した第１３実施形態と同一の割合で入球し得る状態）と、入球し難い状態（上述した第１３実施形態よりも入球し難くなる状態）と、設定する。即ち、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入球可能な状態と、その状態よりも入球し易い（他の入球口に入球し難い状態）と、を設定することが可能になる。よって、遊技者に対して、小当たり遊技の遊技内容に長時間興味を持たせることができる。
【２２４６】
さらに、本第１４実施形態では、転動装置１０６７５ｃに球が流入し得る期間が設定されてから所定期間（２秒間）の間、転動装置１０６７５ｃ内を転動している球が、アウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂに入球し難い状態を設定するように構成している。これに

より、転動装置１０６７５ｃに流入した球が、短時間でアウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂに入球してしまうことを抑制することができる。

【２２４７】

加えて、本第１４実施形態では、転動装置１０６７５ｃに球が流入し得る期間が設定されてから一定期間（４０秒間）が経過した場合にも、アウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂに入球し難い状態を設定するように構成している。これにより、転動装置１０６７５ｃ内で球が長時間（４０秒以上）転動することにより、役物ルートＶ入賞口１０６７７への入球割合を高めることが可能となる。よって、小当たり遊技の実行期間が長くなることを期待しながら遊技者に遊技を行わせることができるため、小当たり遊技中における遊技について遊技者が飽きてしまう事態を抑制することができる。

【２２４８】

また、本第１４実施形態では、転動装置１０６７５ｃ内を転動している球が、アウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂに入球し難い状態が設定されるまでの期間（残時間）を遊技者に報知可能に構成している。これにより、あとどれくらいの期間、転動装置１０６７５ｃ内で球が転動すると有利な状態が設定されるかを事前に判別することが可能となる。

【２２４９】

まず、図３０５を参照して、本第１４実施形態における役物装置１０６７５の構成について説明をする。本実施形態における役物装置１０６７５は、上述した第１３実施形態の役物装置１０６７５に対して、アウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂへの球の入球を規制するための規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については、同一の符号を付してその説明を省略する。

【２２５０】

図３０５（ａ）は、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂが突出した状態を示す役物装置１０６７５を模式的に示した正面図であって、図３０５（ｂ）は、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂが突出した状態を示す役物装置１０６７５を模式的に示した平面図である。図３０５（ａ）に示した通り、本実施形態では、アウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂへの球の入球を規制するための規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂが設けられている。具体的には、左アウト口１０６８０ａへの球の入球を規制するための左規制片１０６７８ａと、右アウト口１０６８０ｂへの球の入球を規制するための右規制片１０６７８ｂと、が配設されており、各規制片１０６７８が、所定の規則に従ってアウト口１０６８０の開口部を塞ぐ規制位置（図３０６（ａ）参照）と、その規制位置よりもアウト口１０６８０の開口部を塞がない開放位置（図３０６（ｂ）参照）と、に可変可能に構成している。

【２２５１】

次に、図３０６を参照して、本実施形態における転動装置１０６７５ｃ内の球の挙動について説明をする。図３０６（ａ）は、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂが規制位置に位置している場合における球の挙動を模式的に示した模式図であって、図３０６（ｂ）は、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂが開放位置に位置している場合における球の挙動を模式的に示した模式図である。

【２２５２】

規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂがアウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂへの球の入球を規制している状態では、図３０６（ａ）に示した通り、転動装置１０６７５ｃ内を転動する球が規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂに衝突することで、アウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂへ入球され難くなるため、結果として、役物ルートＶ入賞口１０６７７への入球割合を高めることができる。

【２２５３】

一方、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂが開放位置に位置している場合は、図３０６（ｂ）に示した通り、上述した第１３実施形態と同一の割合で球を各入球口へと振り分けることができる。このように、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂを可変させることにより、アウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂへの球の入球のし易さを可変することができ、結果として役物ルートＶ入賞口１０６７７への球の入球のし易さを可変することが可能と

なる。
【２２５４】
なお、本第１４実施形態では、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂが規制位置（図３０６参照）に位置している状態で、球が規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂに衝突した場合に、転動装置１０６７５ｃの中央部に向けて球が跳ね返るように規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂを構成しているが、これに限ること無く、例えば、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂが規制位置（図３０６参照）に位置している状態で、球が規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂに衝突した場合に、衝突した球の一部、或いは全部が役物ルートＶ入賞口１０６７７に向かって跳ね返るような形状で規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂを構成しても良い。このように構成することで、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂがアウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂへの球の入球を制限する制限手段としての役割と、役物ルートＶ入賞口１０６７７へ球を誘導する誘導手段としての役割を担うことになり、より積極的に球を役物ルートＶ入賞口１０６７７へ入球させ易い状態を設定することが可能となる。
【２２５５】
また、本第１４実施形態では、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂが共に連動して可変するように構成しているが、何れか一方のみ（例えば、規制片１０６７８ａ）が規制位置に位置するような動作を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、アウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂに球が入球し難い状態を段階的に設定することが可能となり、小当たり遊技中の遊技を興趣の富んだ遊技とすることが可能となる。
【２２５６】
次に、図３０７を参照して、本実施形態における小当たり遊技の流れと、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂの動作内容と、の関係について説明をする。図３０７は、本実施形態における小当たり遊技の流れを模式的に示したタイミングチャートである。図３０７に示した通り、本実施形態は、上述した第１３実施形態に対して、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂの作動が追加された点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、その詳細な説明を省略する。
【２２５７】
図３０７に示した通り、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂは、小当たり遊技の開始（オープニング期間の開始）を契機に予め定められた規則に従って動作制御される装置である。なお、図示は省略するが、この規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂの動作パターン（シナリオ）は、他の装置（回転体１０６５２、可動片１０６５３、開閉扉１０６５０ｂ）と同様に、小当たりシナリオテーブル２０２ｍｆ（図２８８参照）に規定されている。
【２２５８】
具体的には、小当たり遊技が開始されてから、９秒（第１期間）が経過するまでは、初期位置（規制位置）を維持し、その後、初期位置（規制位置）から作動位置（開放位置）へと３秒（第２期間）かけて作動する。そして、作動位置（開放位置）を３８秒間（第３期間）維持した後、２秒（第４期間）かけて作動位置（開放位置）から初期位置（規制位置）へと作動し、動作シナリオが完了するように構成している。
【２２５９】
図３０７によれば、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が役物装置１０６７５の転動装置１０６７５ｃへ流入するタイミングが最短で規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂが第２期間中であるため、最短で転動装置１０６７５ｃに球が流入した場合は、その時点で球がアウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂに入球し難い状態となる。よって、転動装置１０６７５ｃに球が流入して直ぐにアウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂに入球してしまう事態が発生してしまうことを抑制することができる。
【２２６０】
また、本実施形態では、役物ルートセンサＳＺ２が球の通過を検知した時点における経過期間カウンタ２２３ｍａの値を基準に、転動装置１０６７５ｃで球が転動している期間を計測し、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示するように構成している。そして、その経過時間の表示に加え、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂが第４期間に到達するまで

の残期間を遊技者に報知可能に構成している。
【２２６１】
図３０７に示した例によれば、回転体１０６５２が初期位置に作動し、役物ルートセンサＳＺ２が球の通過を検知したタイミングで経過表示として基準である０秒を示す「００：００」が表示され、その後、経過期間カウンタ２２３ｍａの値の加算状況に合わせ、第３期間到達時には２秒経過を示す「０２：００」、第４期間到達時には４０秒経過を示す「４０：００」、第５期間到達時には４２秒経過を示す「４２：００」が表示されるように構成している。
【２２６２】
ここで、図３０８を参照して、本実施形態において表示される特徴的な表示内容について説明をする。図３０８（ａ）は、役物ルートに球が到達（役物ルートセンサＳＺ２が球の通過を検知してから）３５秒経過した時点における表示内容の一例を示した図であって、図３０８（ｂ）は、役物ルートに球が到達（役物ルートセンサＳＺ２が球の通過を検知してから）４０秒経過した時点における表示内容の一例を示した図である。
【２２６３】
図３０７を参照して上述した通り、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂに対する動作シナリオが第４期間に到達すると、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂが作動位置（開放位置）から初期位置（規制位置）へと可変し、徐々に転動装置１０６７５ｃ内を転動している球がアウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂに入球し難くなるように構成している。そして、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂに対する動作シナリオが第４期間に到達するまでの残期間が５秒となった時点で（第３期間が設定されてから３３秒が経過した時点で）、図３０８（ａ）に示した通り、第３図柄表示装置８１の表示画面の表示領域ＨＲ２５にて、第４期間に到達するまでの残期間を示す表示態様として「残り５秒」のコメントが表示される。また、扉１８０４が表示され、扉１８０４から何かが出てくることを遊技者に予測させる演出が実行されることで、表示画面で実行されている役物チャレンジ演出の演出態様が可変されることを示唆する示唆演出を実行する。さらに、副表示領域Ｄｓには「もう少しガンバレ！！」の文字が表示される。なお、表示領域ＨＲ２５に表示される第４期間に到達するまでの残期間を示す表示態様は、経過期間カウンタ２２３ｍａの値の更新に伴って、１秒単位で減算表示されるように構成しており、「５秒」、「４秒」とカウントダウン表示されるように構成している。
【２２６４】
そして、図３０８（ａ）に示した表示画面が表示されてから、５秒が経過すると、図３０８（ｂ）に示した通り、表示領域ＨＲ２４には、経過期間が４０秒となったことを示す「４０：００」が表示され、扉１８０４から天使を模したキャラクタ１８０５ａ，１８０５ｂが登場し、役物チャレンジ演出で用いている爆弾１８０３の表示態様を星柄の表示態様に可変させる演出が実行される。これにより、遊技者に対して有利な遊技状態、即ち、アウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂに球が入球し難い遊技状態（規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂがアウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂを塞いだ状態（図３０６（ａ）参照））になったことが報知される。そして、副表示領域Ｄｓには、遊技者を祝福するための「よくがんばったね！！」のコメントが表示される。
【２２６５】
以上、説明をした通り、本実施形態では、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂの動作内容に基づいて役物チャレンジ演出の演出態様を可変させることにより、遊技者に分かり易い遊技を提供することができると共に、表示領域ＨＲ２５にて遊技者が有利な遊技状態が設定されるまでの残期間を遊技者に報知することで、転動装置１０６７５ｃ内を転動する球の挙動に遊技者をより注視させることができる。
【２２６６】
また、本実施形態では、小当たり遊技が開始されてからの経過時間に基づいて第３図柄表示装置８１の表示画面に経過期間を表示するのでは無く、役物ルートセンサＳＺ２が球を検知したタイミングに基づいて第３図柄表示装置８１の表示画面に経過期間（表示領域

ＨＲ２４に表示される経過期間）を表示し、小当たり遊技が開始されてからの経過時間に基づいて規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂが第４期間に到達するまでの残期間（表示領域ＨＲ２５に表示される残期間）を表示するように構成しているため、小当たり用入賞装置１０６５０を流下する球の挙動によって役物ルートセンサＳＺ２が球の通過を検知するタイミングが若干異なった場合であっても、表示領域ＨＲ２４に表示される経過期間を実際の球の挙動に対応させて表示することができるため、遊技者に違和感を与え難くすることができる。

【２２６７】

さらに、小当たり用入賞装置１０６５０を流下する球の挙動によって役物ルートセンサＳＺ２が球の通過を検知するタイミングが異なることにより、表示領域ＨＲ２４に表示される経過期間の表示態様と、表示領域ＨＲ２５に表示される残期間の表示態様との関係性を異ならせることができる。具体的には、図３０７に示した例によれば、表示領域ＨＲ２４に経過期間０秒を示す「００：００」が表示されるタイミングにおいて、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂの第４期間が設定されるまでの残期間は４０秒であるため、図３０８（ａ）に示した通り、表示領域ＨＲ２４に経過期間３５秒を示す「３５：００」が表示された時点で表示領域ＨＲ２５に残期間が５秒であることを示す表示態様が表示されるが、例えば、回転体１０６５２が作動してから、役物ルートセンサＳＺ２が球を検知するまでの期間が、図３０７に示した例よりも２秒遅れた場合には、表示領域ＨＲ２４に経過期間０秒を示す「００：００」が表示されるタイミングにおいて、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂの第４期間が設定されるまでの残期間は３８秒となるため、表示領域ＨＲ２４に経過期間３３秒を示す「３３：００」が表示された時点で表示領域ＨＲ２５に残期間が５秒であることを示す表示態様が表示されることになる。

【２２６８】

このように、経過期間を算出する契機（役物ルートセンサＳＺ２の球検知）と、残期間を算出する契機（小当たり遊技の開始）とを異ならせることにより、経過期間と残期間との対応関係をランダムにすることができ、残期間が表示される前の時点から表示される経過期間に基づいて遊技者に第４期間が到達するまでの残期間を容易に判別されてしまうことを抑制することができる。

【２２６９】

なお、本実施形態では、図３０７に示した通り、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂに対して他の装置よりも長い期間の動作シナリオが設定されるように構成しているが、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂに対して設定される動作シナリオが完了するまでに、小当たり遊技の終了条件（予め定められている小当たり遊技期間が終了し、且つ、小当たり用入賞装置１０６５０内に球が残存していない状態）が成立した場合には、動作シナリオを途中で強制的に終了させ、初期位置へと移動させるように構成すると良い。このように構成することで、小当たり遊技の遊技期間が無用に長くなってしまうことを抑制することができる。

【２２７０】

以上、説明をした第１４実施形態では、転動装置１０６７５ｃ内を転動する球の転動期間が長くなると球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入球し易くなるように、可変手段（規制片）を駆動させるように構成しているが、同様の技術思想であれば良く、例えば、図１７５に上述した様な３穴クルーン６７１０を用いる場合には、遊技者に有利な入賞口（例えば、Ｖ入賞口）と、遊技者に不利な入賞口（例えば、アウト入賞口）と、を設け、時間経過に基づいて遊技者に不利な入賞口への球の入賞が規制されるように可変手段を構成しても良いし、可変手段が可変動作することにより、３穴クルーン６７１０を転動する球が遊技者に不利な入賞口よりも遊技者に有利な入賞口に入賞し易くなるように誘導する構成としても良い。

【２２７１】

さらに、図１８９に示したような振分回転体６７５０ｆを転動装置１０６７５ｃに替えて設ける場合には、振分回転体６７５０ｆを流下した球が入球可能な入球口のうち、遊技

者に有利な入賞口に球が入賞し易くなるように可変手段を可変制御可能に構成すれば良い。

【２２７２】

＜第１４実施形態の第１変形例＞

次に、図３０９から図３１１を参照して、第１４実施形態の第１変形例について説明をする。上述した第１４実施形態では、小当たり遊技の遊技期間、即ち、転動装置１０６７５ｃ内の球の転動期間が長くなるほど球がＶ入賞口に入球し易くなるように構成していた。これに対し、本第１変形例では、小当たり遊技の遊技期間、即ち、転動装置１０６７５ｃ内の球の転動期間が長くなるほど転動装置１０６７５ｃ内に複数の球を存在させ易くし、転動装置１０６７５ｃ内に複数の球が存在した状態のほうが、転動装置１０６７５ｃ内に１個の球が存在した状態よりもＶ入賞口に入球し易くなるように構成している点で相違している。

【２２７３】

つまり、本第１変形例は、上述した第１４実施形態と同様の技術思想、即ち、転動装置１０６７５ｃ内の球の転動期間が長くなるほど球がＶ入賞口に入球し易くなるという技術思想を別の具体例で具現化したものである。

【２２７４】

まず、図３０９、及び図３１０を参照して、本第１変形例の役物装置１０６７５の構成について説明をする。なお、上述した第１４実施形態と同一の構成については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２２７５】

図３０９（ａ）は、本変形例における役物装置１０６７５の構成を模式的に示した正面図であって、図３０９（ｂ）は、本変形例における役物装置１０６７５の構成を模式的に示した平面図である。本変形例では、上述した第１４実施形態の役物装置１０６７５の構成（図３０５参照）に対して、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂの構成を削除し、常時回転体１０６７５ａの構成を変更した点で相違し、それ以外は同一である。

【２２７６】

図３０９（ａ），（ｂ）に示した通り、本変形例では、常時回転体１０６７５ａの中心部に第２役物ルートＶ入賞口１０６７７ａを配設している。この第２役物ルートＶ入賞口１０６７７ａは、１個の球が転動装置１０６７５ｃ内を転動している限り、球が入球し得ないように、常時回転体１０６７５ａの上方に開口部が設けられている。

【２２７７】

次に、図３１０を参照して、本変形例における転動装置１０６７５ｃ内に複数（２個）の球が転動した場合における球の挙動について説明する。図３１０（ａ）は、複数の球が転動装置１０６７５ｃ内を転動している状態を示した模式図で、図３１０（ｂ）は、複数の球が衝突した際の球の挙動を示した模式図である。

【２２７８】

図３１０（ａ）に示した通り、転動装置１０６７５ｃ内に複数の球が転動している場合は、それぞれの球が異なるタイミングで常時回転体１０６７５ａに衝突するため、それぞれが独立した球の挙動を示す。また、定期的に球と常時回転体１０６７５ａとが衝突するため、複数の球が異なるタイミングで転動装置１０６７５ｃ内に流入したとしても、個々の球の勢い（転動速度）は、ほぼ一定となる。この状態にて球と常時回転体１０６７５ａとの衝突が何回も繰り返されると、球同士が衝突する機会が発生する。

【２２７９】

転動装置１０６７５ｃ内で転動している球同士が衝突すると、衝突した際の角度や場所によって、衝突後の球の挙動は不規則であるが、例えば、転動装置１０６７５ｃの転動面１０６７５ｄの上流側付近で、球同士が衝突した場合において、図３１０（ｂ）に示したように、一方の球（球Ｔａ２）が浮き上がり、第２役物ルートＶ入賞口１０６７７ａに入賞する。

【２２８０】

このように、１個の球だけでは入賞し得ない（困難）なＶ入賞口を設けることにより、複数の球が転動装置１０６７５ｃ内に流入した場合に球がＶ入賞口に入球し易くすることができる。なお、本実施形態では球同士が衝突し浮き上がった球が入賞し得る位置にＶ入賞口を配設するように構成しているが、複数の球が転動装置１０６７５ｃ内に流入した場合に球がＶ入賞口に入球し易く箇所にＶ入賞口を追加すれば良く、例えば、第１規制壁１０６７０ｂや第２規制壁１０６７０ｃによって常時回転体１０６７５ａに衝突して跳ね返った球が侵入し得ない領域にＶ入賞口を追加し、球同士が衝突した場合に入球し得るように構成しても良い。

【２２８１】

次に、図３１１を参照して、本変形例において、転動装置１０６７５ｃ内に複数の球を流入させるための動作内容について説明をする。図３１１は、本変形例における小当たり遊技中の各種装置（開閉扉１０６５０ｂ、回転体１０６５２、可動片１０６５３）の動作内容を示したタイミングチャートである。図３１１に示した通り、本変形例では、上述した第１４実施形態（図３０７参照）に対して、規制片１０６７８ａ，１０６７８ｂに関する動作内容が削除され、回転体１０６５２の動作内容を可変した点で相違している。

【２２８２】

具体的には、１回の小当たり遊技中に、回転体１０６５２が３回作動するようにし、第２作動（２秒）と、第３作動（３秒）の何れにも球を回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留させることが可能に構成している。このように構成することで、回転体１０６５２の第２作動中に貯留部１０６５２ａに貯留された球が先に、転動装置１０６７５ｃに流入し、その後、第３作動中に貯留部１０６５２ａに貯留された球が転動装置１０６７５ｃに流入することが可能となる。

【２２８３】

つまり、回転体１０６５２の第２作動に基づいて転動装置１０６７５ｃに流入した球が転動し続けている状態で、第３作動に基づいて転動装置１０６７５ｃに球が流入した場合に、転動装置１０６７５ｃ内に複数の球を存在させることができるように構成している。このように構成することで、最初に転動装置１０６７５ｃに流入した球が長い期間転動することを願いながら小当たり遊技を行わせることができる。

【２２８４】

加えて、ラウンド期間中において、回転体１０６５２が作動位置に位置している状態と、初期位置に位置している状態とが設定されるため、タイミング良く球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させなければ、２個の球を転動装置１０６７５ｃ内に流入させることができないように構成している。これにより、遊技者に対して、タイミングを計って小当たり用入賞装置１０６５０に球を入賞させる楽しみを提供することができ、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【２２８５】

なお、本変形例では、上述した通り、小当たり用入賞装置１０６５０に球を入賞させるタイミングによって、遊技者に有利な場合と不利な場合とが発生してしまうため、パチンコ機１０の遊技をあまり行ったことのない初心者に対して不利な遊技を提供し易くなるという問題があった。

【２２８６】

この問題を解決するためには、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が回転体１０６５２に到達するまでの期間を異ならせる（不規則に遅らせる）ための遅延手段を設けると良い。このように遅延手段を設けることにより、小当たり用入賞装置１０６５０に球を入賞させるタイミングを計ったとしても遅延手段により回転体１０６５２へ球が到達するタイミングをランダムにすることができるため、上述した問題を解決することができる。ここで、図３１２を参照して、遅延手段の構成例について説明をする。図３１２（ａ）は、小当たり用入賞装置１０６５０の開閉扉１０６５０ｂと、回転体１０６５２との間に設けられた遅延手段である遅延装置１１７００の構成を模式的に示した正面図であり、図３１２（ｂ）は、小当たり用入賞装置１０６５０の開閉扉１０６５０ｂと、回転体１０６

５２との間に設けられた遅延手段である遅延装置１１７００の構成を模式的に示した平面図である。

【２２８７】

図３１２（ａ）に示した通り、開状態の開閉扉１０６５０ｂから小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した、転動壁１１６５０ｆを流下した球を受け入れるように遅延装置１１７００が設けられている。この遅延装置１１７００はすり鉢形状を為したものであって、その球転動面１０７００ａの底部に球を回転体１０６５２へと誘導する排出口１０７００ｂが形成されている。図３１２（ｂ）に示した通り、転動壁１１６５０ｆを流下した球が、遅延装置１１７００の球転動面１０７００ａを円弧状に転動するように転動壁１１６５０ｆと、遅延装置１１７００とが配設されており、球転動面１０７００ａを転動する球の勢いが弱まるにつれて排出口１０７００ｂに向かって球が流下するように構成している。ここで、図３１２（ｂ）に示した通り、転動壁１１６５０ｆの上流側（図３１２（ｂ）の視点で右側）には球が転動壁１１６５０ｆから落下することを防止する防止壁が形成されているのに対して、下流側（図３１２（ｂ）の視点で左側）には、防止壁が形成されておらず、転動壁１１６５０ｆの下流側からランダムに球が遅延装置１１７００へと落下するように構成している。このように構成することで、遅延装置１１７００へと落下する球の勢いや落下位置を不定にすることができるため、球が遅延装置１１７００の排出口１０７００ｂから排出されるまでの期間をよりランダムにすることができる。よって、遊技者に技量に関わらず、転動装置１０６７５ｃ内に複数の球を入球させ得る状態と、入球させ得ない状態と、を発生させることができる。

【２２８８】

なお、図３１２（ａ）に示した遅延装置１１７００は、遅延手段の一例であり、上述した各実施形態に用いられる遅延手段の構成を適用しても勿論良い。

【２２８９】

また、図３１２（ａ）に示した遅延装置１１７００の構成を用いて、以下の技術思想の基、パチンコ機１０を構成しても良い。例えば、図３１１に示した小当たり遊技中の各種装置の動作内容に対し、例えば、回転体１０６５２の第３作動（３秒）が終了してから、３秒後に第４作動（２秒）が実行され、その第４作動が終了してから２秒後に第５作動（２秒）が実行されるように構成し、さらに、可動片１０６５３に対して、小当たり遊技が開始されてから１７秒後からの４秒間の間、開状態となるように各種装置の動作パターン（動作シナリオ）を設定するように構成しても良い。このように構成することで、遅延装置１１７００によって遅延された球が第４作動中の回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留された場合に、第４作動の終了に伴って流下した遊技球が開状態中の可動片１０６５３を通過し、直Ｖ入賞口１０６５７へと入賞することになる。このように、１回の小当たり遊技中において、役物ルートＶ入賞口１０６７７へ入球し得る流路と、直Ｖ入賞口１０６５７へ入球し得る流路と、のそれぞれに球を振り分け可能とすることで、１回の小当たり遊技中にＶ入賞口へ球を入球させる機会を複数回提供することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【２２９０】

さらに、遅延装置１１７００から回転体１０６５２へと球を誘導するための排出口を複数設け、その一つを、上述した第１０実施形態の第２の変形例（図２２３参照）のように、球が通過可能なＶ入賞口（Ｖゲート）として構成しても良い。これにより、遅延手段である遅延装置１１７００が、Ｖ入賞口へ球を入球（通過）させるか否かを振り分ける振分手段の機能を有することになる。よって、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した１個の球に対して複数回のＶ入賞機会を提供することができる。この場合、上述した第１０実施形態の第２の変形例と同様に、Ｖ入賞口（Ｖゲート）を通過した時点ではその旨を遊技者に報知せず、小当たり遊技の終了条件（予め定められた小当たり遊技期間が終了し、且つ、小当たり用入賞装置１０６５０内に球が残存していない状態）が成立した場合に、Ｖ入賞の有無を報知するように構成すると良い。このように構成することで、小当たり遊技が終了するまでＶ入賞したか否かを遊技者に気付かせ難くすることができるため、１回の

小当たり遊技中に実行される複数回のＶ入賞機会のそれぞれに対して遊技者を注視させることができる。

【２２９１】

また、図３１２に示したパチンコ機１０のように、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が回転体１０６５２に到達するまでの時間を遅延（不定に）する遅延装置１１７００を有している場合には、図３１３に示したように、小当たり遊技のラウンド期間が経過した後に実行される回転体１０６５２、可動片１０６５３の動作パターンに、遊技者に有利となる動作パターンを設定し、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が所定タイミングで回転体１０６５２に到達するように遅延装置１１７００にて球の流下を遅延させた場合に遊技者に有利となるように（Ｖ入賞口に球が入球し易くなるように）構成しても良い。

【２２９２】

ここで、図３１３を参照して、小当たり遊技中の各種装置に対する動作パターン（動作シナリオ）の変形例について説明をする。図３１３は小当たりシナリオテーブル２０２ｍｆに規定される小当たりシナリオ（小当たり開放パターン）の変形例（小当たり開放パターンＤ）を用いた場合における小当たり遊技中の流れを模式的に示したタイミングチャートである。なお、詳細な説明は省略するが、本変形例に用いられる小当たり開放パターンＤも、対応する小当たりシナリオが小当たりシナリオテーブル２０２ｍｆに規定されており、特定の小当たり種別に対応して選択されるように構成している。

【２２９３】

図３１３に示した通り、小当たり開放パターンＤは、上述した小当たり開放パターンＢに対して、回転体１０６５２の動作シナリオと、可動片１０６５３の動作シナリオと、を変更し、さらに、図３１２に示した遅延装置１１７００によって、小当たり用入賞装置１０６５０に球が入賞したタイミングと、球が回転体１０６５２に到達するタイミングとが、一定では無く不定となっている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。

【２２９４】

本変形例では、１回の小当たり遊技において、回転体１０６５２が球を受け入れ可能な状態（作動位置に可変される状態）が４回設定されるように動作シナリオが設定されており、第２作動の終了後、４秒経過した場合に第３作動（１秒）を実行し、その第３作動が終了してから１秒後に第４作動（１秒）が実行されるように設定している。また、可動片１０６５３が開状態（球を直Ｖ入賞口１０６５７に入賞させることが可能な状態）となる回数が２回となるように動作シナリオが設定されており、１回目の開状態が終了してから９秒後に２回目の開状態が２．５秒間設定されるように構成している。

【２２９５】

ここで、回転体１０６５２の第３作動、第４作動が実行される期間、及び、可動片１０６５３の２回目の開状態が設定される期間は、小当たり遊技のラウンド期間として予め定められている５秒間よりも後に設定されている。即ち、ラウンド期間中に小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が所定期間以上、遅延装置１１７００にて遅延した球のみが到達可能な期間に設定されている。

【２２９６】

そして、図３１３に示した通り、回転体１０６５２の第３作動期間中に球が回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留された場合は、その球が可動片１０６５３に到達する時点では、可動片１０６５３が閉状態であるため、球が役物装置１０６７５へと振り分けられ、第４作動期間中に球が回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留された場合は、その球が可動片１０６５３に到達する時点で、可動片１０６５３が開状態（２回目の開状態）となるため、球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞し得る流路（第２流路１０６５１ｃ）へと振り分けられることになる。また、回転体が作動位置に位置している状態において、球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞した場合であっても、遅延装置１１７００により球の流下が遅延されることから、遅延期間の長さに応じて回転体１０６５２の貯留部１０６５

２ａにて球を貯留することができないように構成している。
【２２９７】
このように構成することで、遅延装置１１７００によって、球を遅延させたほうが遊技者に有利な状態と、球を遅延させないほうが遊技者に有利な状態と、を設けることができるため、小当たり遊技中における球の挙動に対して遊技者に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、小当たり用入賞装置１０６５０に球を入賞させることが可能な期間（ラウンド期間）を経過した後に、遊技者に有利な状態を設定することができるように構成しているため、その有利な状態を狙って球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させる行為を完全に防止することができ、適正な遊技を提供し易くすることができる。
【２２９８】
以上、説明をした通り、上述した各実施形態では、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球をＶ入賞口に入賞させるための経路を複数設けることで小当たり遊技中の遊技内容（小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球を用いた遊技の内容）を多様化するように構成していた。具体的には、Ｖ入賞口を複数設け（直Ｖ入賞口１０６５７、役物ルートＶ入賞口１０６７７）、各Ｖ入賞口に対して球を入球させるための経路を設け、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が何れの経路に振り分けられるかを遊技者に楽しませる遊技を行うように構成していた。なお、上述した各実施形態と同様に、小当たり遊技中の遊技内容を多様化するものとして、例えば、１つのＶ入賞口（特定領域）に球を入球させることが可能な経路（流路）を複数設け、流下する流路によってＶ入賞口（特定領域）に球が入球する割合や、時間を異ならせるように構成しても良い。
【２２９９】
例えば、図２７０を参照して説明をすると、第２流路１０６５１ｃ内に新たに振分手段を設け、その振分手段を、小当たり遊技の開始を契機に所定パターンで第１状態と第２状態とに可変可能に構成する。そして、振分手段が第１状態である場合には、球を可動片１０６５３に向けて流下可能に構成し、第２状態である場合には、特殊ルートへ球を振り分けるように構成する。特殊ルートを、役物装置１０６７５を介すること無く役物ルートＶ入賞口１０６７７に連通するように構成する。
【２３００】
このように構成することにより、１つのＶ入賞口（役物ルートＶ入賞口１０６７７）に入球可能な経路を複数設けることができ、さらに、各経路を流下する球のＶ入賞口への入球確率を異ならせることができる。なお、上述した例では、特殊ルートを流下した球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に確実に入球する構成であるが、これに限ること無く、役物装置１０６７５を介して役物ルートＶ入賞口１０６７７に向けて流下する球のＶ入賞確率（１／４）よりも高いＶ入賞確率が設定されれば良く、Ｖ入賞確率が１／２となるように構成しても良い。また、同一のＶ入賞確率を設定しても良いし、役物装置１０６７５を介して役物ルートＶ入賞口１０６７７に向けて流下する球のＶ入賞確率（１／４）よりも低いＶ入賞確率となるように構成しても良い。
【２３０１】
加えて、特殊ルートを流下した球が、可動片１０６５３を介さずに直Ｖ入賞口１０６５７に入賞可能な構成としても良いし、特殊ルートへの分岐部を第２流路１０６５１ｃでは無く、第１流路１０６５１ａや、役物ルート用流路１０６５１ｄａに設けても良い。さらに、図３１２に示した遅延装置１１７００を設けた場合には、遅延装置１１７００に通過穴を複数設け、その一部を特殊ルートへの振分手段として用いても良い。
【２３０２】
また、上述した第１３実施形態、第１４実施形態では、図２７０に示した通り、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球の全てを第２流路１０６５１ｃへと誘導可能な回転体１０６５２へと誘導可能な構成を用いているが、これに限ること無く、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球の一部のみが回転体１０６５２に向けて流下するように構成しても良い。これにより、回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに球が貯留されるか否

かについても遊技者に興味を持たせることができる。
【２３０３】
＜第１５実施形態＞
次に、図３１４から図３４１を参照して、第１５実施形態について説明をする。上述した第９実施形態から第１４実施形態におけるパチンコ機１０では、特別図柄の抽選で大当たりになった場合に加え、特別図柄の抽選で外れの一種である小当たりとなって、当該小当たり遊技の間に遊技領域に設けられているＶ入賞口（特定領域）に遊技球が入球することによっても大当たりに当選（大当たり遊技を実行）する仕様を採用していた。また、上述した第９実施形態では、小当たりは第２特別図柄の抽選（第２入球口６４０への入球に基づく特別図柄の抽選）でのみ高確率で（例えば、９／１０で）当選し得る（第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選の方が小当たりとなり易くなる）構成とし、且つ、遊技状態に応じて第２入球口６４０への入球し易さを可変させる構成としていた。即ち、上述した第９実施形態では、特別図柄の抽選で大当たりになる確率は遊技状態によらず一定としておき、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放確率（普通図柄の当たりとなる確率）や、普通図柄の変動時間、開放時間等を遊技状態に応じて異ならせることにより、遊技状態に応じて小当たりに当選する可能性を異ならせ、結果的に大当たりに当選する可能性を異ならせる構成（所謂、１種２種混合機の仕様）としていた。
【２３０４】
また、上述した第１３実施形態では、第１特別図柄の抽選においても小当たりに当選し得る（第２特別図柄の抽選のほうが第１特別図柄の抽選よりも小当たりに当選し易いが、第１特別図柄の抽選で大当たり当選する確率よりも高い確率で小当たりに当選し得る）構成とし、第１特別図柄の抽選が実行される遊技状態である通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態でも、小当たり当選に基づいた大当たり遊技を実行可能な構成としていた。
【２３０５】
さらに、上述した第１３実施形態では、小当たりに当選した特別図柄の種別に応じて小当たり遊技中に実行される遊技内容を異ならせるように構成しており、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選（当選確率１／７０）した場合は、その小当たり遊技としてパチンコ機１０の中央部に設けられた転動装置１０６７５内の役物ルートＶ入賞口１０６７７（図２６９参照）への球の入賞を期待させる小当たり遊技（役物チャレンジ、Ｖ入賞確率：約１／４）が、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合は、その小当たり遊技としてパチンコ機１０の右側領域に設けられた直Ｖ入賞口１０６５７（図２６９参照）への球の入賞を期待させる小当たり遊技（直Ｖチャレンジ、Ｖ入賞確率：約１／１）が、それぞれ実行され易くなるように構成していた。
【２３０６】
このように、小当たり当選した特別図柄の種別に応じて異なる遊技性の小当たり遊技を実行可能に構成することにより、遊技者が早期に飽きてしまうことの無いパチンコ機１０を提供することができるという効果を奏するものであった。
【２３０７】
しかしながら、上述した第１３実施形態のパチンコ機１０では、時短状態が設定されることにより、通常状態よりも抽選が実行され易くなる特別図柄の種別が固定されていたため（時短状態が設定されると第２特別図柄の抽選のみが実行され易くなるように構成していたため）、役物ルートＶ入賞口１０６７７（図２６９参照）への球の入賞を期待させる小当たり遊技（役物チャレンジ）が実行され易い遊技状態を設定することができず、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。
【２３０８】
これに対して、本第１５実施形態では、通常状態よりも特別図柄の抽選が実行され易い遊技状態として、通常状態よりも第１特別図柄の抽選が実行され易い遊技状態（時短Ｂ状態）と、通常状態よりも第２特別図柄の抽選が実行され易い遊技状態（時短Ａ状態）と、を設定可能に構成している。このように構成することで、通常状態よりも特別図柄の抽選

が実行され易い有利遊技状態中に、役物チャレンジを実行させ易くする遊技状態（時短Ｂ状態）と、直Ｖチャレンジを実行させ易くする遊技状態（時短Ａ状態）と、を遊技者に提供することができ、有利遊技状態中の遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【２３０９】

また、上述した第１３実施形態では、第２特別図柄の保留記憶数の上限を１個とし、且つ、時短状態中に第２特別図柄の抽選を契機に大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技の終了後に必ず通常状態が設定されるように構成していた。そして、時短状態中に獲得した第２特別図柄の保留記憶（１個）に基づく第２特別図柄の抽選が通常状態中に実行され、その第２特別図柄の抽選で小当たりに当選（小当たり確率１／２）し、大当たり遊技が実行された場合には、再度、時短状態が設定されるように構成していた。

【２３１０】

つまり、上述した第１３実施形態は、一旦時短状態が設定されると、次回の大当たり遊技がほぼ確定する代わりに、時短状態が連続して設定されることが無いように構成することで、遊技者に有利な有利遊技状態（時短状態）が設定されたにも関わらず、大当たりに当選すること無く（大当たり遊技が実行されること無く）、有利遊技状態が終了してしまい遊技意欲が低下してしまうことを抑制しながら、遊技者に過剰な特典（賞球）が付与されてしまうことを抑制することができるものであった。

【２３１１】

しかしながら、上述した第１３実施形態のパチンコ機１０では、遊技者に有利となる有利遊技状態（時短状態）が連続して設定されることが無く、大当たり遊技が実行される毎に、大当たり遊技終了後に実行される１回目の特別図柄抽選（時短状態中に保留記憶された第２特別図柄抽選）にて小当たり当選するか否かを注視する必要があることから、遊技者に安心して遊技を行わせることが出来ないという問題があった。

【２３１２】

これに対して、本第１５実施形態では、上述した第１３実施形態の時短状態と同様の遊技が実行される時短Ａ状態（時短状態中に第２特別図柄の抽選が実行され易くなる遊技状態）に加え、第１特別図柄の抽選が実行され易くなる有利遊技状態（時短Ｂ状態）を設定可能に構成し、その時短Ｂ状態において第１特別図柄の抽選で小当たり当選した場合には、当選した小当たり遊技に基づいて実行される大当たり遊技の終了後に再度時短Ｂ状態が設定されるように構成している。つまり、本第１５実施形態では、時短状態中に大当たり遊技が実行され易く、且つ、時短状態が連続して設定され難い有利遊技状態（時短Ａ状態）と、時短状態中に大当たり遊技が実行され難く、且つ、時短状態が連続して設定され易い有利遊技状態（時短Ｂ状態）と、を遊技者に提供することが可能となるように構成されている。

【２３１３】

さらに、本第１５実施形態では、上述した時短Ａ状態が設定される第１条件と、時短Ｂ状態が設定される第２条件と、を異ならせており、通常状態が設定されている場合には、第１条件が成立し易くし、時短Ａ状態が設定されている場合のほうが、通常状態が設定されている場合よりも第２条件が成立し易くなるように構成している。加えて、時短Ａ状態が設定されている場合よりも、時短Ｂ状態が設定されている場合のほうが、第２条件が成立し易くなるように構成している。

【２３１４】

つまり、本第１５実施形態では、通常状態、時短Ａ状態、時短Ｂ状態の順で段階的に遊技状態が設定されるように構成し、一度時短Ｂ状態が設定されると、時短Ｂ状態が高確率で繰り返し設定されるように構成している。そして、時短Ｂ状態が設定されている状態において、何れの契機で大当たり遊技が実行されたとしても、その大当たり遊技の終了後に通常状態が設定されることが無いように構成している。

【２３１５】

つまり、遊技者に有利な遊技状態である有利遊技状態のうち、時短Ａ状態が設定されて

いる間は、大当たり遊技が実行された後に遊技者に不利な遊技状態である通常状態が設定され易く、時短Ｂ状態が設定されている間は、大当たり遊技が実行された後に遊技者に不利な遊技状態である通常状態が設定され難くなるように構成している。これにより、有利遊技状態として時短Ｂ状態が設定されている間は、安心して大当たり遊技が実行させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【２３１６】

次に、図３１４を参照して、本第１５実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について説明をする。図３１４は、本第１５実施形態におけるパチンコ機１０の正面図である。本実施形態では、上述した第１３実施形態のパチンコ機１０に対して、遊技盤１３の右側領域の構成を変更している点で相違し、それ以外は同一である。なお、同一の構成については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【２３１７】

図３１４に示した通り、本第１５実施形態のパチンコ機１０は、上述した第１３実施形態のパチンコ機１０に対して、蛇行流路１０６００ａを流下する球が入球し得る第１作動用入球口２００６４ｂと、第２作動用入球口２００６４ａと、を設けた点と、ゲート式電動役物２０６４０ａの下流端側（図３１４の視点で右下側）に、上述した第１作動用入球口２００６４ｂ、第２作動用入球口２００６４ａを球が入球可能な状態へと作動させるための振分入賞装置２００７０（図３１５参照）を設けた点と、で相違している。

【２３１８】

そして、右打ち遊技によって遊技領域へと発射された球は、遊技盤１３の右側領域を流下し、閉状態の開閉扉１０６５０ｂ上を流下した後に、蛇行流路１０６００ａに流入する。蛇行流路１０６００ａの流出口１０６００ｂから排出された球は、遊技盤１３に植設された釘と衝突することにより様々な方向へと振り分けられ、流出口１０６００ｂから排出された球の約１／３が普図入賞口１００６７（賞球１個）に入球し、それ以外の球（２／３）が転動面２０７００ｂ（図３１５参照）上を転動し、ゲート式電動役物２０６４０ａを臨むように形成される開口部から大当たり用入賞装置１００６５に向けて排出される。

【２３１９】

ここで、図３１５及び図３１６を参照して、振分入賞装置２００７０の構成について説明をする。図３１５は、第１５実施形態のパチンコ機１０の遊技盤１３の右下側領域を拡大した部分拡大図であり、図３１６は、第１５実施形態の振分入賞装置２００７０の作動の流れを示した部分拡大図である。

【２３２０】

図３１５に示した通り、振分入賞装置２００７０の上流側にはゲート式電動役物２０６４０ａが設けられている。このゲート式電動役物２０６４０ａは、上述した第１３実施形態のゲート式電動役物１０６４０ａと同一に構成されており、普通図柄の抽選で当たりに当選した場合に作動する電動役物である。通常は遊技盤１３に埋設された待機状態に位置し、普通図柄の抽選で当たり当選（普図当たりに当選）した場合に、遊技盤１３から突出した誘導状態へと予め定められた作動パターンに従って作動するように構成している。誘導状態へと作動したゲート式電動役物２０６４０ａは隔壁２０７００ａにより遊技盤１３上に形成された流路２０７００ｂを流下する球を受け止め可能となり、ゲート式電動役物２０６４０ａの上面で受け止めた球を振分入賞装置２００７０に向けて誘導するように流下させるべく、その上面が振分入賞装置２００７０の一端側に向けて下り傾斜するように構成している。

【２３２１】

なお、本第１５実施形態では、上述した第１３実施形態と同様に、通常状態が設定されている場合において普通図柄抽選で当たりに当選し、普図当たり遊技が実行されたとしても振分入賞装置２００７０に球が流入し得ないように、ゲート式電動役物２０６４０ａの開放パターンおよび、ゲート式電動役物２０６４０ａの流下長（ゲート式電動役物２０６４０ａの上流端から下流端までの長さ）が設定されているが、具体的構成が上述した第１３実施形態と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【２３２２】
振分入賞装置２００７０の内部には、第１流路２００７５ａ、および第２流路２００７５ｂの２つの流路が形成されており、第１流路２００７５ａを流下した球は第１作動口２００７３ａに入球し、第２流路２００７５ｂを流下した球は第２作動口２００７３ｂに入球するように構成している。さらに、第１流路２００７５ａと第２流路２００７５ｂとが分岐する位置には、切換弁（可変流路）２００７２が設けられている。
【２３２３】
この切換弁（可変流路）２００７２は、振分入賞装置２００７０に流入した球を第１流路２００７５ａへと流下させる第１切換状態（図３１５にて実線で示した状態）と、第２流路２００７５ｂへと流下させる第２切換状態（図３１５にて点線で示した状態）とに切り換え（スライド変位させる）可能に構成されており、普通図柄抽選で当たりに当選し、当たり遊技が実行されることに基づいて、予め定められた作動パターンで作動されるように構成している。切換弁２００７２が第１切換状態に位置すると、第２流路２００７５ｂの上流側が塞がれ、第１流路２００７５ａのみが開放された状態となる。そして、振分入賞装置２００７０内に流入した球が、切換弁２００７２の傾斜面を流下し、第１流路２００７５ａへと進行する。
【２３２４】
一方、切換弁２００７２が第２切換状態に位置すると、第１流路２００７５ａの上流側が塞がれ、第２流路２００７５ｂのみが開放された状態となる。そして、振分入賞装置２００７０内に流入した球が、隔壁２００７０ａと、切換弁２００７２の垂直面との間に形成される領域を流下し、第２流路２００７５ｂへと進行する。
【２３２５】
ここで、切換弁２００７２は、通常では（当たり遊技が実行されていない状態では）、第１切換状態を維持するように構成している。本実施形態では、上述した通り、通常状態中の普図当たり遊技によって、球が振分入賞装置２００７０へと流入し得ないようにゲート式電動役物２０６４０ａを作動させるように構成しているが、通常状態における普図当たり遊技中に流路２０７００ｂから勢いよく球が排出され、瞬間的に誘導状態となったゲート式電動役物２０６４０ａと衝突し、その跳ね返りによって球が振分入賞装置２００７０へと流入する虞もある。
【２３２６】
しかしながら、本実施形態では、通常状態中に普図当たり遊技（ゲート式電動役物２０６４０ａの開閉動作）が実行される期間（０．５秒間）中には、切換弁２００７２が第１切換状態を維持するように構成しているため、たとえ、通常状態中に右打ち遊技を実行し、球が振分入賞装置２００７０に流入したとしても、第１作動口２００７３ａに入球することになる。そして、第１作動口２００７３ａに球が入球すると第１作動役物２００６４ｂ１が作動し、第１作動用入球口２００６４ｂに球が入球可能な状態となる。
【２３２７】
さらに、右打ち遊技を継続して実行することにより、第１作動用入球口２００６４ｂに球を入球させることで、第１入球口６４に球を入球させた場合と同様に第１特別図柄の抽選を実行するための処理が行われる。このように、通常状態中に右打ち遊技を行い、球の跳ね返りによって振分入賞装置２００７０に球を流入させる遊技を行ったとしても、通常状態中に左打ち遊技を行い第１入球口６４に球を入球させる遊技と同一の処理が実行されるだけであり、さらに、左打ち遊技を実行することにより遊技盤１３の左側領域を流下させた球が第１入球口６４に入球する割合（約１５球に１球の割合）よりも、右打ち遊技を実行することにより遊技盤１３の右側領域を流下させた球が短時間開放されるゲート式電動役物２０６４０ａと衝突し、振分入賞装置２００７０へと流入する割合のほうが格段に低くなるため、通常状態中に右打ち遊技を行うメリットが無いことから、遊技者は通常状態中は左打ち遊技を実行することになる。
【２３２８】
なお、本実施形態では、切換弁２００７２を２つの状態（第１切換状態、第２切換状態

）に切り換え可能に構成し、切換弁２００７２が何れの状態であっても、振分入賞装置２００７０に球が流入すること抑制すること無く、且つ、第１作動口２００７３ａ、或いは、第２作動口２００７３ｂの何れかに球が入球するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、切換弁２００７２を３つ以上の状態に切り換え可能に構成し、振分入賞装置２００７０に流入した球を第１作動口２００７３ａに向けて流下させる状態と、第２作動口２００７３ｂに向けて流下させる状態と、アウト口に向けて流下させる状態と、に切り換え可能に構成しても良い。

【２３２９】

また、切換弁２００７２とは別に、振分入賞装置２００７０に球が流入することを防ぐ遮蔽部材を設け、普図当たり遊技が実行されることに基づいて、切換弁２００７２に合わせて遮蔽部材も作動させるように構成し、その作動パターンとして、時短状態中に普図当たり遊技が実行される場合は、遮蔽部材を、球が振分入賞装置２００７０に流入困難な遮蔽状態から、その遮蔽状態よりも流入し易い許容状態へと作動し、通常状態中に普図当たり遊技が実行される場合は、その普図当たり遊技中において、遮蔽部材が遮蔽状態を維持するように構成しても良い。

【２３３０】

このように構成することで、通常状態中に普図当たり遊技が実行された場合において、球が振分入賞装置２００７０へと流入することを確実に防止することができる。

【２３３１】

次に、図３１６を参照して、各作動口（第１作動口２００７３ａ、第２作動口２００７３ｂ）に球が入賞した場合における作動内容について説明をする。第１作動口２００７３ａの内部には、第１作動機構２００７４ａが設けられており、第１作動口２００７３ａに球が入賞した場合に、第１作動機構２００７４ａが作動し、第１作動役物２００６４ｂ１が開放状態となるよう公知の非電動役物で構成されている。

【２３３２】

即ち、第１作動機構２００７４ａの一端側が第１作動口２００７３ａに入賞した球と接触するように構成されており、第１作動機構２００７４ａの他端側が第１作動役物２００６４ｂ１と連結するように構成されている。そして、第１作動口２００７３ａへと入球した球の重みによって、第１作動機構２００７４ａが作動し、第１作動役物２００６４ｂ１を開放状態に切り替えるように構成している。また、第１作動役物２００６４ｂ１が開放状態において、第１作動用入球口２００６４ｂに球が所定個数（２個）入球した場合に第１作動役物２００６４ｂ１が閉鎖状態に切り替わるように構成している。第１作動用入球口２００６４ｂは、第１特別図柄の抽選契機となる始動口であって、球が入球した場合には、第１入球口６４に球が入球した場合と同一の制御処理が実行される。

【２３３３】

同様に、第２作動口２００７３ｂの内部には、第２作動機構２００７４ｂが設けられており、第２作動口２００７３ｂに球が入賞した場合に、第２作動機構２００７４ｂが作動し、第２作動役物２００６４ａ１が開放状態となるよう公知の非電動役物で構成されている。

【２３３４】

即ち、第２作動機構２００７４ｂの一端側が第２作動口２００７３ｂに入賞した球と接触するように構成されており、第２作動機構２００７４ｂの他端側が第２作動役物２００６４ａ１と連結するように構成されている。そして、第２作動口２００７３ｂへと入球した球の重みによって、第２作動機構２００７４ｂが作動し、第２作動役物２００６４ａ１を開放状態に切り替えるように構成している。また、第２作動役物２００６４ａ１が開放状態において、第２作動用入球口２００６４ａに球が所定個数（２個）入球した場合に第２作動役物２００６４ａ１が閉鎖状態に切り替わるように構成している。第２作動用入球口２００６４ａは、第２特別図柄の抽選契機となる始動口であって、球が入球した場合には、第２入球口６４０に球が入球した場合と同一の制御処理が実行される。

【２３３５】

このように、本実施形態では、ゲート式電動役物２０６４０ａ上を流下する球が振分入賞装置２００７０へと流入可能な遊技状態（時短状態（普通図柄の高確率状態））において、切換弁２００７２の状態に応じて、球が入球する作動口（第１作動口２００７３ａ、第２作動口２００７３ｂ）を異ならせるように構成している。

【２３３６】

そして、球が入球した作動口（第１作動口２００７３ａ、第２作動口２００７３ｂ）に対応する作動役物（第１作動役物２００６４ｂ１、第２作動役物２００６４ａ１）が開放状態となり、開放状態となった作動役物（第１作動役物２００６４ｂ１、第２作動役物２００６４ａ１）が付設されている作動用入球口（第１作動用入球口２００６４ｂ、第２作動用入球口２００６４ａ）に球が入球可能な状態を提供することができる。よって、通常状態が設定されている場合よりも、特別図柄の抽選が実行され易い（遊技者に有利となる普図当たり遊技が実行され易い）時短状態中において、抽選が実行される特別図柄の種別を適宜変更することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２３３７】

さらに、本実施形態では、特別図柄の抽選に基づいて大当たり遊技が実行される場合において、その大当たり種別に応じて異なる種別の時短状態（時短Ａ状態、時短Ｂ状態）を設定可能に構成しており、設定された時短状態の種別によって、振分入賞装置２００７０に流入した球が第１作動口２００７３ａに入賞し易い時短状態（時短Ｂ状態）と、第２作動口２００７３ｂに入賞し易い時短状態（時短Ａ状態）と、を設定可能に構成している。具体的には、普通図柄の当たり当選を契機に実行される普図当たり遊技におけるゲート式電動役物２０６４０ａの開放動作パターンを設定されている時短種別に応じて異ならせることにより、球が振分入賞装置２００７０に流入した際の切換弁２００７２の状態を異ならせるように構成している。

【２３３８】

ここで、図３１７を参照して、普図当たり遊技中に実行されるゲート式電動役物２０６４０ａの動作（開放パターン）と、切換弁（可変流路）２００７２の切換動作との対応関係について説明する。図３１７は、時短状態が設定されている場合におけるゲート式電動役物２０６４０ａの動作と、切換弁２００７２の切換動作との対応関係を示したタイミングチャートである。図３１７に示した通り、ゲート式電動役物２０６４０ａは、設定されている時短種別に対応させた２種類の開放パターン（開放パターンＡ、および開放パターンＢ）で作動可能に構成されており、時短種別として時短Ａ状態が設定されている場合には開放パターンＢが、時短Ｂ状態が設定されている場合には開放パターンＡが設定されるように予め規定されている。なお、この開放パターンは、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の普電動作シナリオ１６テーブル２０２ｎｇに規定されており、普通図柄抽選にて当たり当選した場合に、現在設定されている遊技状態、及び時短種別に対応する普電動作シナリオ（開放パターン）が読み出されるように構成している。

【２３３９】

振分入賞装置２００７０内の切換弁２００７２は、普図当たり遊技の開始タイミングを契機に予め定められた動作パターンで第１切換状態（第１流路２００７５ａに球を流下させることが可能な状態）と、第２切換状態（第２流路２００７５ｂに球を流下させることが可能な状態）とに切り換わる（スライド変位する）ように構成されており、具体的には、図３１７に示した通り、普図当たり遊技が開始されてから第１切換状態を１．５秒間維持した後に、第２切換状態へとスライド変位し、第２切換状態を３秒間維持する。そして、第２切換状態を３秒間維持した後に、初期状態である第１切換状態へとスライド変位する動作パターンが規定されている。

【２３４０】

なお、本実施形態では、普図当たり遊技が実行される場合の遊技状態に関わらず、切換弁２００７２を予め定められた一定パターンで動作させるように構成しており、上述した普図当たり遊技の開放パターンを可変させることにより球が入球可能な作動口を異ならせるように構成している。このように構成することで、遊技状態に応じて普図当たり遊技の

開放パターンを可変させるという他でも用いられる制御（例えば、通常状態と時短状態とで普図当たり遊技の開放パターンを可変させる制御）を利用して球が入球可能な作動口を異ならせことができるため、振分入賞装置２００７０へと流入した球が入球する作動口を可変させるための制御処理を、専用の制御処理を用いる場合よりも簡略化することができる。

【２３４１】

開放パターンＡが設定されると、普通図柄の当たり遊技が開始された直後に比較的長い時間（即ち、１秒間）ゲート式電動役物２０６４０ａが誘導状態（球を振分入賞装置２００７０に向けて流下させることが可能な突出状態）となり、その後１．４秒間の開放状態（球を振分入賞装置２００７０に向けて流下させることが困難な埋没状態）を経て、０．１秒間の誘導状態が設定される普図当たり遊技が実行される。なお、本実施形態では、振分入賞装置２００７０に球を流入させるために必要なゲート式電動役物２０６４０ａの動作期間（継続して誘導状態が設定される期間）が０．５秒となるように、ゲート式電動役物２０６４０ａの下流長ｔｚ１（図３１５参照）が設定されているため、０．１秒間の誘導状態が設定される普図当たり遊技の後半期間においては、球が振分入賞装置２００７０に流入し得ないように構成されている。

【２３４２】

つまり、開放パターンＡが設定される普図当たり遊技では、普図当たり遊技が開始された直後に設定される誘導状態（１秒間の誘導状態）によって球が振分入賞装置２００７０に流入する。また、本実施形態では、ゲート式電動役物２０６４０ａの下流端から排出された球が第１流路２００７５ａ、或いは、第２流路２００７５ｂに到達するまでに要する期間が約０．３秒となるように設計されている。

【２３４３】

そして、上述した通り、切換弁２００７２は普図当たり遊技が開始されてから１．５秒間、第１流路２００７５ａへと球を流下させることが可能な第１切換状態に位置するように構成しているため、開放パターンＡが設定される普図当たり遊技において振分入賞装置２００７０に流入した球は、第１流路２００７５ａを流下し、第１作動口２００７３ａに入賞することになる。

【２３４４】

一方、開放パターンＢが設定されると、普通図柄の当たり遊技が開始された直後に極めて短い時間（０．１秒間）ゲート式電動役物２０６４０ａが誘導状態（球を振分入賞装置２００７０に向けて流下させることが可能な突出状態）となり、その後１．４秒間の開放状態（球を振分入賞装置２００７０に向けて流下させることが困難な埋没状態）を経て、１秒間の誘導状態が設定される普図当たり遊技が実行される。なお、本実施形態では、振分入賞装置２００７０に球を流入させるために必要なゲート式電動役物２０６４０ａの動作期間（継続して誘導状態が設定される期間）が０．５秒となるように、ゲート式電動役物２０６４０ａの下流長ｔｚ１（図３１５参照）が設定されているため、０．１秒間の誘導状態が設定される普図当たり遊技の後半期間においては、球が振分入賞装置２００７０に流入し得ないように構成されている。

【２３４５】

つまり、開放パターンＢが設定される普図当たり遊技では、普図当たり遊技が開始された直後に設定される誘導状態（０．１秒間の誘導状態）によって球が振分入賞装置２００７０に流入することは無く、普図当たり遊技の後半期間において設定される誘導常態（１秒間の誘導状態）によって球が振分入賞装置２００７０に流入するように構成している。

【２３４６】

そして、上述した通り、切換弁２００７２は普図当たり遊技が開始されてから１．５秒経過後に、第２流路２００７５ｂへと球を流下させることが可能な第２切換状態を３秒間設定するように構成しているため、開放パターンＢが設定される普図当たり遊技において振分入賞装置２００７０に流入した球は、第２流路２００７５ｂを流下し、第２作動口２００７３ｂに入賞することになる。

【２３４７】
このように構成することで、設定される時短種別に応じて異なる開放パターンでゲート式電動役物２０６４０ａを作動させることにより、抽選が実行される特別図柄の種別を異ならせることができるため、時短遊技中に実行される特別図柄の抽選遊技を多様化させることが可能となり、時短状態中に実行される遊技の興趣を向上させることができる。
【２３４８】
また、例えば、時短状態中に実行される第１特別図柄抽選よりも、第２特別図柄抽選のほうが遊技者に有利な特別図柄抽選が実行されるように構成している場合であれば、時短状態中に何れの特別図柄抽選が実行されるのかに対して遊技者に興味を抱かせることができる。
【２３４９】
本実施形態では、上述した通り、時短種別に応じて異なる開放パターンで普図当たり遊技が実行されるように構成し、時短種別として時短Ａ状態が設定された場合は、開放パターンＢで普図当たり遊技が実行されることにより第２特別図柄の抽選が実行され、時短種別として時短Ｂ状態が設定された場合は、開放パターンＡで普図当たり遊技が実行されることにより第１特別図柄の抽選が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、何れの時短種別が設定された場合であっても、開放パターンＡの普図当たり遊技と、開放パターンＢの普図当たり遊技とが実行され得るように構成し、設定された時短種別に応じて各開放パターンの選択割合を異ならせるように構成しても良い。このように構成することにより、設定されている時短種別が遊技者に把握されたとしても、次に実行される普図当たり遊技が何れの開放パターンで実行されるのかを遊技者に分かり難くすることができる。
【２３５０】
また、時短状態中に実行される特別図柄の変動回数（抽選回数）や、普通図柄の変動回数（抽選回数）に対応させて普図当たり遊技の開放パターンを規定したシナリオデータを設け、そのシナリオデータに規定されている開放パターンで普図当たり遊技が実行されるように構成しても良い。これにより、時短状態中に実行される遊技（特別図柄抽選、普通図柄抽選）の進行状況に応じて普図当たり遊技の開放パターンを可変させることが可能となる。
【２３５１】
なお、この場合、大当たり遊技の終了後に設定される時短状態（特図変動１００回）に対して、最初の所定期間（例えば、特図変動１０回分）は、開放パターンＢで普図当たり遊技が実行され、残りの期間（例えば、特図変動９０回分）は、開放パターンＡで普図当たり遊技が実行されるようにシナリオデータを設定すると良く、さらに、開放パターンＢの普図当たり遊技のほうが、開放パターンＡの普図当たり遊技よりも遊技者に有利となる普図当たり遊技となるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり遊技の終了後に設定される有利遊技状態（時短状態）の中でも、遊技者に有利な有利時短状態と、その有利時短状態よりも遊技者に不利となる不利時短状態と、を遊技者に順に提供することができる。また、シナリオデータには上述した規定内容以外の内容を規定しても良く、開放パターンＡの普図当たり遊技と、開放パターンＢの普図当たり遊技とが交互に実行されるように規定しても良いし、遊技者に不利となる不利時短状態が先に遊技者に提供されるように構成しても良い。
【２３５２】
さらに、本実施形態では、切換弁２００７２が遊技状態に関わらず常に一定の作動パターンで作動するように構成し、ゲート式電動役物２０６４０ａの開放パターンを遊技状態（時短種別）に応じて異ならせることにより、時短状態中の普図当たり遊技において、球が入球可能な作動口の種別を異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、ゲート式電動役物２０６４０ａが遊技状態に関わらず常に一定の開放パターンで作動させ、切換弁２００７２の作動パターンを遊技状態（時短種別）に応じて異ならせるように構成しても良い。このように構成した場合でも、時短状態中の普図当たり遊技におい

て、球が入球可能な作動口の種別を異ならせることが可能となる。また、切換弁２００７２の作動パターンと、ゲート式電動役物２０６４０ａの開放パターンの両方を遊技状態（時短種別）に応じて異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、複数の装置（切換弁２００７２、ゲート式電動役物２０６４０ａ）の動作内容を組み合わせることで球が入球可能な作動口の種別を異ならせることが可能となるため、入球可能な作動口の種別をより複雑に設定することが可能となる。

【２３５３】

さらに、本実施形態では、第１作動口２００７３ａと、第２作動口２００７３ｂとをそれぞれ１つずつ設けているが、各作動口の個数はこれに限ること無く、２個以上設けても良い。また、各作動口の個数を異ならせても良い。このように各作動口を複数設けることにより、振分入賞装置２００７０へと流入した球がどの作動口に入球するのかを分かり難くすることができるため、遊技者に予測され難い遊技を提供することができる。

【２３５４】

次に、図３１８を参照して、本第１５実施形態におけるパチンコ機１０における遊技状態移行の流れについて説明をする。図３１８は、本第１５実施形態におけるパチンコ機１０のゲームフローを模式的に示した模式図である。本第１５実施形態では、上述した第１３実施形態のパチンコ機１０のゲームフロー（図２８０参照）に対して、時短状態を２つの時短状態（時短Ａ状態、時短Ｂ状態）に分けた点と、時短状態中における遊技状態の移行内容を変更した点と、各移行契機における移行割合の一部を変更した点とで相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、その詳細な説明を省略する。

【２３５５】

本第１５実施形態では、図３１４に示した通り、通常状態が設定されている間は、第２特別図柄の抽選契機となる始動口（第２作動用入球口２００６４ａ１）に球が入球することが無い（し難い）ため、左打ち遊技によって第１入球口６４に球を入球させ、第１特別図柄の抽選が実行されることを狙う遊技（特１遊技）が行われる。この特１遊技中に実行される第１特別図柄の抽選では、１／３００の確率で大当たりに当選し、１／２０の確率で小当たりに当選する特別図柄抽選が実行される。特１遊技で大当たりに当選した場合には、９５％の割合で大当たりＢが実行される。この大当たりＢは、大当たり遊技として１０ラウンド分のラウンド遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に通常状態（不利状態）が設定される大当たり遊技である（図３２５（ａ）参照）。一方、残りの５％の割合では大当たりＡが実行される。この大当たりＡは、大当たり遊技として１０ラウンド分のラウンド遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に時短状態（時短Ａ状態）が設定される大当たり遊技である（図３２５（ａ）参照）。

【２３５６】

また、特１遊技にて小当たり（当選確率１／２０）に当選した場合は、７０％の割合で小当たり用入賞装置１０６５０が開放される小当たり遊技として、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が小当たり用入賞装置１０６５０内に設けられたＶ入賞口（直Ｖ入賞口１０６５７、役物ルートＶ入賞口１０６７７）に入賞し難い小当たり遊技が実行される小当たりＣが選択される（図３２５（ｂ）参照）。詳細な説明は後述するが、この小当たりＣに対応する小当たり遊技が実行されると、回転体１０６５２が初期位置（横向き）に位置する期間中のみ球が小当たり用入賞装置１０６５０に入賞するように小当たり遊技が実行されるため、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が全てアウト口１０６５４に入球することになる。よって、通常状態中に実行される小当たりＣに対応した小当たり遊技は遊技者に最も不利な小当たり遊技となる。

【２３５７】

残りの３０％の割合で実行される小当たり遊技（小当たりＡ，Ｂ）では、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞し得る流路へと誘導される小当たり遊技（役物チャレンジ）が実行される。この役物チャレンジは、上述した第１３実施形態と同様に、転動装置１０６７５内に球を流下させる小当たり遊技であって、１／４の確率で役物ルートＶ入賞口１０６７７（特定領域）に球が入球可能な小当た

り遊技となる。なお、この役物チャレンジの詳細な内容は上述した第１３実施形態と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【２３５８】

そして、通常状態中に第１特別図柄の抽選で小当たり当選し、その小当たり遊技中に球が役物ルートＶ入賞口１０６７７（特定領域）に入球すると、大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に時短状態（時短Ａ状態）が設定される。つまり、本第１５実施形態のパチンコ機１０では、小当たり当選確率が１／２０で、そのうち、７０％の割合でＶ入賞し得ない小当たり遊技が実行され、３０％の割合でＶ入賞率２５％の小当たり遊技が実行されるため、通常状態中における第１特別図柄抽選において、小当たり当選を契機に大当たり遊技が実行される確率は、約１／２８０となる。よって、第１特別図柄の抽選にて、大当たりに当選（１／３００）し、その大当たり遊技終了後に時短状態が設定される確率（大当たり当選（１／３００）の５％）よりも、小当たり当選（１／２０）に基づく大当たり遊技終了後に時短状態が設定される確率（小当たり当選（１／２０）の約８％）のほうが高くなるため、第１特別図柄の抽選が主に実行される通常状態では、小当たり当選を契機に時短状態が設定されることを狙う遊技が行われる。

【２３５９】

次に、時短状態中の遊技の流れについて説明をする。本実施形態では、時短状態の種別として、第２特別図柄の抽選が実行され易くなる時短Ａ状態と、第１特別図柄の抽選が実行され易くなる時短Ｂ状態と、を設定可能に構成しており、通常状態における第１特別図柄抽選に基づいて実行される大当たり遊技の終了後には、時短Ａ状態が設定されるように構成している。つまり、本実施形態のパチンコ機１０は、通常状態中の遊技において、設定され易い時短種別（時短Ａ状態）と、設定され難い時短種別（時短Ｂ状態）と、を有している。このように設定され易い時短種別と、設定され難い時短種別と、を設けることにより、遊技者に対してどの時短種別が設定されるのかを楽しませながら遊技を行わせることができる。

【２３６０】

まず、通常状態から移行し易い（設定され易い）時短種別である時短Ａ状態中の遊技の流れについて説明をする。なお、本実施形態における時短Ａ状態中の遊技の流れは、上述した第１３実施形態における時短状態の遊技の流れに対して、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合における遊技状態の移行先を異ならせた点と、時短状態から通常状態へと遊技状態を移行させるための時短終了条件の内容を異ならせた点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。

【２３６１】

時短Ａ状態が設定されると、ゲート式電動役物２０６４０ａがロング可変（１秒）するため、振分入賞装置２００７０へと球が流入し易くなり、さらに、普図当たり遊技において、開放パターンＢの開放動作が実行されるため（実行され易くなるため）、第２作動口２００７３ｂに球が入球し易くなる。第２作動口２００７３ｂに球が入球すると、蛇行流路１０６００ａに設けられた第２作動役物２００６４ａ１が開状態（開放状態）となり、第２作動用入球口２００６４ａ１に球が入球し易い状態となる。よって、時短Ａ状態が設定されている期間中は、右打ち遊技を継続して行うだけで第２特別図柄の抽選を容易に行うことができる期間となる。

【２３６２】

また、時短Ａ状態が設定されている場合は、左打ち遊技による第１入球口６４へ球を入球させるよりも高確率で右打ち遊技による第２作動用入球口２００６４ａ１への球の入球が実行されるように構成しているため、時短Ａ状態が設定されている間は遊技者が右打ち遊技を行うことになる。なお、本実施形態では、時短Ａ状態が設定されている間は、普図当たり遊技において第１作動口２００７３ａに球が入球することが無いように構成しているため、時短Ａ状態中に行われる右打ち遊技によって第１作動用入球口２００６４ｂに球が入球することが無い。

【２３６３】

なお、本実施形態のように、特定の時短種別（時短Ａ状態）が設定された場合において、一方の特別図柄抽選のみが行われる構成に限定すること無く、一方の特別図柄抽選のほうが他方の特別図柄抽選よりも実行され易く（優先して実行される）なるように構成しても良い。

【２３６４】

時短Ａ状態中に第２特別図柄抽選が実行されると、１／３００の確率で大当たりに当選し、１／２の確率で小当たりに当選する当たり抽選が実行される。なお、時短状態中に実行される第２特別図柄の各当たり抽選確率、及び、小当たり当選時における遊技の流れについては、上述した第１３実施形態と同一であるためその詳細な説明を省略する。

【２３６５】

一方、時短Ａ状態中に第２特別図柄抽選にて大当たりに当選した場合は、その大当たり終了後に、時短Ｂ状態が設定される。つまり、時短Ａ状態中において、１／２の確率で当選する小当たり遊技に基づいて大当たりが実行されるよりも前に、大当たり当選（１／３００）した場合にのみ時短Ｂ状態が設定されるように構成している。なお、本実施形態では、上述した第１３実施形態と同じく、第２特別図柄の抽選権利を１個保留記憶させることが可能に構成している。よって、第２特別図柄の抽選で大当たり当選し、時短Ｂ状態が設定されたとしても、時短Ｂ状態が設定されている状態で保留記憶されていた第２特別図柄の抽選が実行される場合がある。

【２３６６】

さらに、本実施形態では、図３１４を参照して上述した通り、大当たり遊技中に開放動作される大当たり用入賞装置１００６５に球を入賞させるための右打ち遊技によって発射された球が流下する蛇行流路１０６００ａに第２作動役物２００６４ａ１、および第２作動用入球口２００６４ａを設けているため、時短Ｂ状態が設定されてから第２特別図柄の抽選が実行されないように開状態中の第２作動用入球口２００６４ａに球を入球させることなく大当たり遊技を実行することが困難となるように構成している。

【２３６７】

このように構成することで、時短Ｂ状態において第１特別図柄の抽選を実行させる時短遊技（役物ラッシュ）が実行される確率を、時短Ａ状態において第２特別図柄抽選で大当たりに当選する確率（１／３００）よりも低くすることができるため、具体的には、時短Ａ状態において第２特別図柄抽選で大当たりに当選し（１／３００）、その大当たり遊技の終了後に設定される時短Ｂ状態において実行される第２特別図柄の抽選（保留記憶されていた第２特別図柄）に基づいて大当たり遊技が実行されない（大当たり当選しない（２９９／３００）、小当たり当選しない（１／２））場合に、時短Ｂ状態において第１特別図柄の抽選を実行させる時短遊技（役物ラッシュ）が実行可能となるため、役物ラッシュをより実行され難くすることができる。よって、実行され難い遊技を行おうと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【２３６８】

なお、本実施形態の構成に限ること無く、例えば、第２特別図柄の抽選権利を保留記憶するための機能を排除した構成を用いても良い。この場合、時短Ｂ状態が設定された後に、第２特別図柄の抽選が実行され難くすることができるため、時短Ａ状態において大当たりに当選した場合の付加価値を高めることができる。

【２３６９】

また、上述した通り、第２作動用入球口２００６４ａが球を入球し易い開放状態のまま大当たり遊技が実行されたとしても、その大当たり遊技中に球が第２作動用入球口２００６４ａに入球し、第２作動役物２００６４ａ１が閉鎖するため、大当たり遊技終了後、即ち、時短Ｂ状態が設定される際に、第２作動用入球口２００６４ａが開放状態となることを抑制することができる。よって、時短Ｂ状態が設定されている間に第２特別図柄の抽選が実行されることをより抑制することができる。

【２３７０】

上述した第１３実施形態は、時短状態が設定されている状態で小当たり当選（１／２）

し、その小当たり当選に基づく大当たり遊技が実行された場合も、大当たり当選（１／３００）したことにより大当たり遊技が実行された場合も、その大当たり遊技の終了後に通常状態が設定されるものであった。つまり、大当たり遊技の実行契機として、成立し易い実行契機（小当たり遊技中のＶ入賞）と、成立し難い実行契機（特別図柄抽選における大当たり当選）と、で、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が同一であるため、成立し難い側の実行契機が成立し、大当たり遊技が実行された場合において、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

【２３７１】

これに対して、本第１５実施形態では、時短Ａ状態が設定されている場合に成立し易い大当たり遊技の実行条件（小当たり当選）が成立した場合には、上述した第１３実施形態と同様に、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定され、時短Ａ状態が設定されている場合に成立し難い大当たり遊技の実行条件（大当たり当選）が成立した場合には、その大当たり遊技の終了後に時短Ｂ状態が設定されるように構成している。

【２３７２】

このように構成することで、時短Ａ状態中に成立し得る複数の大当たり条件に基づいて、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態を可変させることが可能となるため、時短状態（時短Ａ状態）中に実行される遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【２３７３】

次に、時短Ａ状態において第２特別図柄の大当たりに当選したことに基づいて設定される時短Ｂ状態の遊技の流れについて説明をする。この時短Ｂ状態は、上述した時短Ａ状態と同様に、大当たり遊技が実行されることなく特別図柄の抽選が９９回実行されるまで継続するように構成している。時短Ｂ状態が設定されると、ゲート式電動役物１０６４０ａがロング可変（１秒）するため、振分入賞装置２００７０へと球が流入し易くなり、さらに、普図当たり遊技において、開放パターンＡの開放動作が実行されるため（実行され易くなるため）、第１作動口２００７３ａに球が入球し易くなる。第１作動口２００７３ａに球が入球すると、蛇行流路１０６００ａに設けられた第１作動役物２００６４ｂ１が開状態となり、第１作動用入球口２００６４ｂに球が入球し易い状態となる。よって、時短Ｂ状態が設定されている期間中は、右打ち遊技を継続して行うだけで第１特別図柄の抽選を容易に行うことができる。また、時短Ｂ状態が設定されている場合は、左打ち遊技による第１入球口６４へ球を入球させるよりも高確率で右打ち遊技による第１作動用入球口２００６４ｂへの球の入球が実行されるように構成しているため、時短Ｂ状態が設定されている間は遊技者が右打ち遊技を行うことになる。なお、本実施形態では、時短Ｂ状態が設定されている間は、普図当たり遊技において第２作動口２００７３ｂに球が入球することが無いように構成しているため、時短Ｂ状態中に行われる右打ち遊技によって第２作動用入球口２００６４ａに球が入球することが無い。

【２３７４】

なお、本実施形態のように、特定の時短種別（時短Ａ状態）が設定された場合において、一方の特別図柄抽選のみが行われる構成に限定すること無く、一方の特別図柄抽選のほうが他方の特別図柄抽選よりも実行され易く（優先して実行される）なるように構成しても良い。

【２３７５】

時短Ｂ状態中に第１特別図柄の抽選が実行されると、通常状態における第１特別図柄の抽選と同一の当選確率で大当たり当選（１／３００）、小当たり当選（１／２０）が判別される。そして、小当たり当選した場合は、その１００％の割合で転動装置１０６７５ｃに球を流下させる小当たり遊技（役物チャレンジ）が実行される。このように、本第１５実施形態では、遊技状態に応じて、第１特別図柄の抽選により小当たり当選した場合において、役物チャレンジが実行される確率を異ならせており、通常状態中は小当たり当選の３０％の確率で役物チャレンジが実行されるのに対して、時短Ｂ状態中は小当たり当選の１００％の確率で役物チャレンジが実行されるように構成している。

【２３７６】

このように構成することで、通常状態と、時短状態とで第１特別図柄抽選の実行のされ易さ（第１特別図柄の抽選契機となる始動口への球の入賞のし易さ）だけでは無く、第１特別図柄抽選に基づく大当たり遊技の実行のされ易さも異ならせることができ、時短状態（時短Ｂ状態）を、より有利な遊技状態とすることができる。また、球の挙動を楽しむことができる役物チャレンジを実行し易い遊技状態とすることで、遊技者が早期に飽きてしまうことの無い遊技状態を設定することができる。

【２３７７】

なお、本実施形態では、通常状態に対して、時短Ｂ状態を、第１特別図柄の抽選が行われ易く、且つ、役物チャレンジが実行され易い遊技状態としているが、時短Ｂ状態が、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態となるように構成していれば良く、例えば、第１特別図柄の抽選が行われ易く、役物チャレンジの実行確率は変わらない遊技状態となるように構成しても良いし、第１特別図柄の抽選のし易さを変えること無く、役物チャレンジが実行され易くなる遊技状態となるように構成しても良い。

【２３７８】

そして、役物チャレンジにて球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞し、大当たり遊技が実行されると、その大当たり遊技終了後に、再度、時短Ｂ状態が設定される。つまり、時短終了条件が成立するまでに（特別図柄の抽選が９９回行われるまでに）、小当たりに当選（確率１／２０）し、その小当たり遊技においてＶ入賞口（役物ルートＶ入賞口１０６７７）に球を入賞させる（確率１／４）ことで、時短Ｂ状態をループ可能に構成している（ループ率約７０％）。

【２３７９】

このように構成することで、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が連続して設定され難い時短Ａ状態と、連続して設定され易い時短Ｂ状態とを設定することが可能となるため、時短状態中にバリエーションの富んだ遊技を提供することができる。

【２３８０】

一方、時短Ｂ状態中に実行される第１特別図柄の抽選で大当たり当選（１／３００）した場合は、設定される大当たり種別に応じて大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が異なるように構成しており、大当たり種別が大当たりＡ（５％の割合で）の場合は、大当たり遊技終了後に、再度、時短Ｂ状態が設定され、大当たり種別が大当たりＢ（９５％の割合）の場合は、大当たり遊技終了後に、時短Ａ状態が設定されるように構成している。

【２３８１】

このように、一度、時短Ｂ状態が設定されると、時短Ｂ状態中に大当たり遊技が実行された場合において、その大当たり遊技終了後に通常状態が設定されることが無いように構成しているため、時短状態中に実行される大当たり遊技を安心して実行させることができる。

【２３８２】

以上、説明をしたとおり、本第１５実施形態では、時短状態の時短種別として時短Ａ状態と時短Ｂ状態とを設定可能に構成し、設定される時短種別に応じて実行され易くなる特別図柄抽選の種別を異ならせるように構成している。これにより、時短状態中に様々な遊技性を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、設定される時短種別によって、時短状態中における大当たり遊技の実行確率と、時短状態が継続して設定される時短状態継続率と、が異なるように構成している。

【２３８３】

これにより、設定されている時短種別によって、大当たり遊技が実行されることを期待する遊技性と、大当たり遊技終了後に再度時短状態が設定されることを期待する遊技性と、を時短状態中に遊技に持たせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【２３８４】

さらに、時短Ｂ状態において役物チャレンジが実行される確率と、通常状態において役

物チャレンジが実行される確率と、を異ならせるように構成しているため、通常状態と、時短Ｂ状態と、で同一の第１特別図柄抽選を実行する場合であっても、時短Ｂ状態を、通常状態よりもより有利な遊技状態とすることができる。なお、本実施形態では、役物チャレンジの実行確率を、通常状態と、時短Ｂ状態とで異ならせるように構成しているが、通常状態よりも時短Ｂ状態のほうが遊技者に有利となるように構成していれば良く、例えば、役物チャレンジの実行確率を変えること無く、役物チャレンジが実行された場合におけるＶ入賞口（役物ルートＶ入賞口１０６７７）へと球の入賞率を異ならせるように構成しても良い。

【２３８５】

なお、本実施形態では、時短Ａ状態と時短Ｂ状態とで同一の時短終了条件（特図変動９９回）を設定しているが、これに限ること無く、時短Ａ状態の時短終了条件と、時短Ｂ状態の時短終了条件と、を異ならせて設定しても良い。また、時短Ａ状態と時短Ｂ状態とで共通の時短終了条件を設定する場合には、設定される時短終了条件として、第１特別図柄の抽選によって成立し得る時短終了条件と、第２特別図柄の抽選によって成立し得る時短終了条件を設定するように構成すると良い。このように構成することで、設定される時短状態の種別に応じて時短終了条件を可変設定する必要が無くなるため、パチンコ機１０の処理負荷を軽減することができる。

【２３８６】

次に、図３１９を参照して、本実施形態における小当たり遊技中の各種装置の動作内容について説明をする。図３１９は、小当たり遊技中の各種装置の動作内容を示したタイミングチャートである。図３１９に示した通り、本第１５実施形態では、上述した第１３実施形態のパチンコ機１０に対して、小当たり遊技として実行される小当たり用入賞装置１０６５０の開閉扉１０６５０ｂの開放動作の内容を異ならせた点で相違しており、それ以外は同一である。同一の動作内容についてはその詳細な説明を省略する。

【２３８７】

本第１５実施形態では、実行される小当たり遊技の種類として、役物ルートＶ入賞口１０６７７に球を入賞させることを狙う小当たり遊技（役物チャレンジ）と、直Ｖ入賞口１０６５７に球を入賞させることを狙う小当たり遊技（直Ｖチャレンジ）と、何れのＶ入賞口（役物ルートＶ入賞口１０６７７、直Ｖ入賞口１０６５７）にも球を入賞させることができない（入賞させ難い）小当たり遊技（ガセ小当たり）を設定可能に構成しており、通常状態中に第１特別図柄の抽選で小当たり当選し、小当たり種別として小当たりＣが設定された場合（小当たり当選の７０％）に実行される小当たり遊技が上述したガセ小当たりとなるように構成している。

【２３８８】

なお、小当たり種別として小当たりＣが設定された場合に実行される小当たり遊技の遊技内容は、小当たり当選時の遊技状態に応じて可変するように構成しており、通常状態が設定されている場合には、上述したガセ小当たりを実行し、時短状態（時短Ｂ状態）が設定されている場合には、役物チャレンジが実行されるように構成している。このように、同一の小当たり種別に対応して実行させる小当たり遊技の内容を遊技状態に応じて異ならせることにより、遊技状態に応じて小当たり遊技中におけるＶ入賞口（特定領域）への球の入賞のし易さを容易に可変設定させることが可能となる。

【２３８９】

図３１９に示した通り、本第１５実施形態では、上述した第１３実施形態に対して、小当たり遊技の開始を契機に実行される回転体１０６５２、及び可動片１０６５３の動作パターンを異ならせている。具体的には、小当たり遊技が開始されてから回転体１０６５２が作動するまでの期間を、第１３実施形態の０．５秒（図２７８参照）から５．５秒に変更し、小当たり遊技が開始されてから可動片１０６５３を開状態へと可変させるまでの期間を、第１３実施形態の１秒（図２７８参照）から６秒に変更している。

【２３９０】

つまり、本第１５実施形態では、小当たり遊技が実行されてから回転体１０６５２、及

び可動片１０６５３が作動するまでの期間（非作動期間）が、上述した第１３実施形態よりも５秒長くなるように構成している。そして、この非作動期間を用いて、上述したガセ小当たりに対応する小当たり遊技を実行するように構成している。

【２３９１】

具体的には、通常状態において第１特別図柄の抽選で小当たり当選し、小当たりＣの小当たり遊技（特１小当たりＣ）が実行されると、オープニング期間（１秒）、ラウンド期間（１．５秒）、エンディング期間（２．５秒）の動作シナリオで小当たり遊技が実行される。このように小当たり遊技を実行することで、ガセ小当たり中に小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球がＶ入賞口（役物ルートＶ入賞口１０６７７、直Ｖ入賞口１０６５７）に入賞することを確実に抑制している。また、本第１５実施形態では、小当たり遊技のラウンド期間を１．５秒とし、ラウンド期間の経過、或いは、小当たり用入賞装置１０６５０に球が１０個入賞した場合に、小当たり遊技（ラウンド期間）が終了するように構成している。

【２３９２】

上述した各実施形態と同様に、本第１５実施形態でも、球の発射は１分間に１００個が上限となるように構成しているため、小当たり遊技のラウンド期間（１．５秒）中に小当たり用入賞装置１０６５０に球が１０個入賞することは殆ど無く、１．５秒が経過したタイミングでラウンド期間が終了するように構成している。そして、ラウンド期間の終了間際に小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が第１流入口１０６５１ｂに流入し、アウト口１０６５４に到達するまでに要する期間（０．５秒）よりも長いエンディング期間（２．５秒）を経て、小当たり遊技が終了するように構成している。

【２３９３】

このように構成することで、特１小当たりＣの終了タイミングを、小当たり遊技開始から５秒後に固定することができる。この小当たり遊技開始から５秒後のタイミングは、図３１９に示した通り、回転体１０６５２、可動片１０６５３が作動していないタイミングとなるため、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球がＶ入賞口（役物ルートＶ入賞口１０６７７、直Ｖ入賞口１０６５７）に入賞することが無いガセ小当たりを実行する際に、回転体１０６５２、及び可動片１０６５３が作動することを抑制することができる。よって、不必要に回転体１０６５２、及び可動片１０６５３を作動させてしまい、回転体１０６５２、及び可動片１０６５３を劣化させてしまうことを防止することができる。

【２３９４】

また、小当たり遊技開始から５秒後のタイミングは、正常であれば、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が全て小当たり用入賞装置１０６５０の外部へと排出されているタイミングとなるため、本第１５実施形態では、このタイミングで入賞装置１０６５０内に球が残存しているかの判別（第１判別）を実行し、小当たり遊技中に異常な状態が発生したか否かの判定を行うように構成している。具体的には、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球の数を、入球センサＳＺ０（図２７０参照）の検知結果に基づいて算出し、小当たり用入賞装置１０６５０から排出された球の数を、溢れセンサ（アウトセンサ）ＳＺａ（図２７０参照）の検知結果に基づいて算出し、その差分値に基づいて、現在、小当たり用入賞装置１０６５０内に球が残存しているかを判別し、球が残存していると判別した場合に、遊技異常であると判定するように構成している。

【２３９５】

ここで遊技異常であると判定された場合は、小当たり遊技中に異常（エラー）が発生したことを示すエラーコマンドを設定し、設定されたエラーコマンドを外部に出力する処理が実行される。これにより、例えば、ガセ小当たり中に小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させた球を、磁石等を用いて小当たり用入賞装置１０６５０内に残存させておき、回転体１０６５２、可動片１０６５３が作動するタイミングに合わせて残存球を流下させる不正行為が実行されることを抑制することができる。

【２３９６】

さらに、本第１５実施形態では、小当たり遊技中に異常（エラー）が発生した場合には

、その小当たり遊技が終了しないように構成しているため、小当たり遊技中に異常（エラー）が発生したまま遊技が進行されてしまうことを抑制することができる。なお、本第１５実施形態のように、小当たり遊技中に異常（エラー）が発生した場合には、その小当たり遊技が終了しないように構成する場合は、小当たり遊技が異常状態のまま延長していることを示す異常延長状態を設定可能に構成し、この異常延長状態である場合には、回転体１０６５２、可動片１０６５３を正常の動作パターンで作動させない（遊技者に最も不利となる作動位置に作動させる）異常用動作パターンを設定するように構成すると良い。このように構成することで、磁石等を用いて小当たり用入賞装置１０６５０内に残存させておき、回転体１０６５２、可動片１０６５３が作動するタイミングに合わせて残存球を流下させる不正行為が実行されることをより確実に抑制することができる。

【２３９７】

一方、通常状態が設定されている状態において、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選し、小当たり種別として小当たりＡが設定される小当たり遊技（特１小当たりＡ）や、小当たり種別として小当たりＢが設定される小当たり遊技（特１小当たりＢ）が実行される場合、或いは、時短状態（時短Ｂ状態）が設定されている状態において、上述した特１小当たりＡ～特１小当たりＣが実行される場合には、上述した第１３実施形態にて、第１特別図柄で小当たり当選した場合と同様に、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球を役物ルートＶ入賞口１０６７７に向けて流下させる役物チャレンジが実行されるように開閉扉１０６５０ｂが動作制御される。

【２３９８】

なお、本実施形態では、上述した通り、小当たり遊技が開始されてから回転体１０６５２、及び可動片１０６５３が作動を開始するまでの期間を、上述した第１３実施形態に対して５秒遅らせているため、役物チャレンジが実行されるように設定される開閉扉１０６５０ｂの動作パターンも、上述した第１３実施形態に対して５秒遅らせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、上述した第１３実施形態を参考にし、その詳細な説明を省略する。

【２３９９】

図３１９に示した通り、役物チャレンジが実行される小当たり遊技では、小当たり遊技が開始されてから開閉扉１０６５０ｂを開放させるまでの期間（オープニング）として１２秒が設定され、その後、ラウンド期間（１．５秒）、エンディング期間（３．５秒）が設定される。このラウンド期間中に入賞した球は、上向き位置（作動位置）に位置している回転体１０６５２の貯留部に貯留され、その後、回転体１０６５２、及び可動片１０６５３の作動に応じて、役物ルートセンサＳＺ２を通過し、転動装置１０６７５に向けて流下するように構成している。

【２４００】

エンディング期間の３．５秒は、回転体１０６５２の作動が完了し、球が役物ルートセンサＳＺ２を通過するのに十分な時間として設定しているものである。つまり、このエンディング期間が経過したタイミングは、回転体１０６５２、及び可動片１０６５３が作動中では無いタイミングとなるため、エンディング期間の経過に基づいて小当たり遊技を終了させたとしても、動作中の回転体１０６５２、及び可動片１０６５３を強制的に終了させる必要が無くなる。よって、小当たり遊技を終了させるための処理として、回転体１０６５２、及び可動片１０６５３の作動を異ならせた動作パターンを設ける必要が無く、制御処理を簡素化することができる。

【２４０１】

また、エンディング期間の経過タイミングを、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が役物ルートセンサＳＺ２を通過するのに十分な時間で設定しているため、エンディング期間の経過タイミングにおいて、今回の小当たり遊技において、役物チャレンジが実行されたか否かを確実に判別可能に構成している。そして、エンディング期間の経過タイミングにおいて、役物ルートセンサＳＺ２を球が通過していないと判別された場合は、小当たり遊技を終了させるための処理として、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球

が残存している遊技異常を判定する処理を実行し、役物ルートセンサＳＺ２を球が通過していると判別された場合は、小当たり遊技の期間を延長する延長処理を実行するように構成している。

【２４０２】

このように構成することで、役物チャレンジを実行可能な小当たり遊技が実行された場合において、小当たり用入賞装置１０６５０に球を入賞させることができなかった場合（小当たり遊技のエンディング期間経過時に、役物ルートセンサＳＺ２を球が通過しなかった場合）と、小当たり用入賞装置１０６５０に球を入賞させることができた場合（小当たり遊技のエンディング期間経過時に、役物ルートセンサＳＺ２を球が通過した場合）とで、小当たり遊技の終了タイミングを異ならせることが可能となる。よって、役物チャレンジが実行されない小当たり遊技において、その小当たり遊技を、役物チャレンジが終了し得るまでの期間待機させてから終了させる構成に比べて、小当たり遊技を効率良く消化させることができるという効果がある。

【２４０３】

また、上述した第１３実施形態と同様に、小当たり遊技として、役物チャレンジを実行し、延長処理が実行された場合は、役物チャレンジが十分に終了し得る期間（例えば、１２０秒）の経過後に、小当たり遊技を終了させるための処理を実行するように構成している。これにより、同一の小当たり種別が設定される小当たり遊技（例えば、特１小当たりＡ）において、その小当たり遊技における遊技内容に応じて、小当たり遊技の終了タイミング、及び、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が残存している状態である遊技異常状態を判定するタイミングを異ならせることができる。

【２４０４】

なお、役物チャレンジが実行される小当たり遊技、即ち、正常な遊技が行われている場合であっても、その小当たり遊技の終了タイミングが球の挙動によって不定となる小当たり遊技が実行されている場合には、小当たり遊技の終了タイミングとして、タイミングを異ならせた複数のタイミングを設定し、各タイミングが経過した場合に対応する終了処理を実行するように構成すると良い。具体的には、例えば、役物チャレンジが実行されてから１２０秒経過したタイミングを第１タイミングとし、１８０秒経過したタイミングを第２タイミングとして予め設定しておき、第１タイミング経過時に球が転動装置１０６７５内に残存しているかを判定し、残存していると判定された場合には、役物チャレンジが長時間実行されていることを示す長期実行コマンドを設定し、設定されたコマンドに対応させた演出表示（例えば、第３図柄表示装置８１の表示面に「ロングチャレンジ中」の文字を表示）を実行すると共に、外部にも長期実行コマンドを出力し、遊技場の店員に対して役物チャレンジが長時間実行されていることを報知する。そして、第１タイミングよりも長い期間として設定されている第２タイミング（１８０秒）が経過した場合に、遊技異常状態であるかの判定を行うように構成すると良い。

【２４０５】

このように構成することにより、第１タイミング経過時点では、役物チャレンジ中の球の挙動により役物チャレンジが長時間実行されている状態なのか、小当たり遊技中に遊技異常が発生した状態なのかが不明な状態を店員に報知し、店員に直接パチンコ機１０を確認させるための報知（事前報知）を行うことができるため、役物チャレンジ中の球の挙動によって役物チャレンジが長時間継続して実行されている遊技者に対して、遊技異常状態を設定してしまい、不快感を与えてしまうことを抑制することができる。また、実際に遊技異常状態が発生している場合であっても、第１タイミングの経過に基づいて、その状態を遊技場の店員に視認させることができるため、遊技者が不必要に長い時間（第２タイミングが経過するまでの時間）、遊技異常状態が発生したまま待機させられてしまうことを抑制することができる。

【２４０６】

図３１９に戻り、説明を続ける。第２特別図柄の小当たりに当選した場合は、上述した第１３実施形態にて、第２特別図柄で小当たり当選した場合と同様に、小当たり用入賞装

置１０６５０に入賞した球を直Ｖ入賞口１０６５７に向けて流下させる直Ｖチャレンジが実行されるように開閉扉１０６５０ｂが動作制御される。

【２４０７】

なお、本実施形態では、上述した通り、小当たり遊技が開始されてから回転体１０６５２、及び可動片１０６５３が作動を開始するまでの期間を、上述した第１３実施形態に対して５秒遅らせているため、直Ｖチャレンジが実行されるように設定される開閉扉１０６５０ｂの動作パターンも、上述した第１３実施形態に対して５秒遅らせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、上述した第１３実施形態を参考にし、その詳細な説明を省略する。

【２４０８】

図３１９に示した通り、直Ｖチャレンジが実行される小当たり遊技では、小当たり遊技が開始されてから開閉扉１０６５０ｂを開放させるまでの期間（オープニング）として５．５秒が設定され、その後、ラウンド期間（１．５秒）、エンディング期間（３．５秒）が設定される。このラウンド期間中に入賞した球は、上向き位置（作動位置）に位置している回転体１０６５２の貯留部に貯留され、その後、回転体１０６５２、及び可動片１０６５３の作動に応じて、直Ｖルートセンサ ＳＺ３を通過し、直Ｖ入賞口１０６５７に向けて流下するように構成している。

【２４０９】

エンディング期間の３．５秒は、回転体１０６５２の作動、及び、可動片１０６５３の作動が完了し、球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞するのに十分な時間として設定しているものである。つまり、このエンディング期間が経過したタイミングは、回転体１０６５２、及び可動片１０６５３が作動中では無いタイミングとなるため、エンディング期間の経過に基づいて小当たり遊技を終了させたとしても、動作中の回転体１０６５２、及び可動片１０６５３を強制的に終了させる必要が無くなる。よって、小当たり遊技を終了させるための処理として、回転体１０６５２、及び可動片１０６５３の作動を異ならせた動作パターンを設ける必要が無く、制御処理を簡素化することができる。

【２４１０】

また、通常に遊技が行われている場合であれば、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が全て小当たり用入賞装置１０６５０の外部に排出されているタイミングとなるため、小当たり用入賞装置１０６５０内に球が残存していないタイミングとなる。よって、本第１５実施形態では、このタイミングで入賞装置１０６５０内に球が残存しているかの判別（第２判別）を実行し、小当たり遊技中に異常な状態が発生したか否かの判定（遊技異常状態であるかの判定）を行うように構成している。そして、遊技異常状態であると判定された場合は遊技異常状態に対応した処理を実行し、遊技異常状態では無いと判定された場合は小当たり遊技を終了させるための処理を実行する。

【２４１１】

＜第１５実施形態における演出内容について＞

次に、図３２０から図３２３を参照して、本第１５実施形態のパチンコ機１０において実行される各種演出のうち、特徴的な内容について説明をする。本第１５実施形態では、上述した第１３実施形態に対して、第２特別図柄の抽選が実行され易くなる時短状態（時短Ａ状態）が設定されている場合に、第２特別図柄抽選で大当たりに当選すると（特定条件の成立に基づいて大当たり遊技が実行されると）、その大当たり遊技の終了後に、第１特別図柄の抽選が実行され易くなる時短状態（時短Ｂ状態）が設定される遊技性を設けた点で大きく相違している。

【２４１２】

よって、本第１５実施形態では、上述した遊技性に対応させた各種演出を、特徴的な演出として実行するように構成している。そこで、図３２０から図３２２を参照して、本第１５実施形態の特徴的な遊技性に対応させた演出内容について説明をする。なお、以下に示す演出内容のうち、上述した第１３実施形態と同一内容を示す演出内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２４１３】
まず、図３２０を参照して、時短Ａ状態中の演出内容について説明をする。図３２０（ａ）は、時短Ａ状態中に実行される演出内容を模式的に示した模式図であり、図３２０（ｂ）は、時短Ａ状態中に第２特別図柄で大当たり当選した場合の大当たり遊技終了時の演出内容を模式的に示した模式図である。図３２０（ａ）に示した通り、時短Ａ状態で第２特別図柄の抽選が実行されると、第３図柄表示装置８１の表示面の主表示領域Ｄｍにて、キャラクタ１８００が走り、アイコン１８１０ａ～１８１０ｄの何れかを獲得する演出が実行される。
【２４１４】
アイコン１８１０ａ～１８１０ｄは、実行中の第２特別図柄の抽選結果を示唆するための表示態様であり、キャラクタ１８００が「？」を模したアイコン１８１０ａを獲得した場合は、第２特別図柄変動が停止するまで（演出実行後、所定期間が経過するまで）、今回の第２特別図柄の抽選結果が分からない演出が実行される。詳細な演出内容についての図示は省略したが、このアイコン１８１０ａは、キャラクタ１８００がアイコン１８１０ａを獲得してから表示態様が可変するように構成しており、「？」を示す表示態様が、その他の「Ｖ，７，×」の表示態様へと可変されるように構成している。これにより、キャラクタ１８００がアイコン１８１０ａを獲得する獲得演出が実行された場合には、その獲得演出が実行されてからも、第２特別図柄の抽選結果を事前に把握するために、実行される演出に対して遊技者に注視させることができる。また、このように、獲得演出の内容に応じて、第２特別図柄の抽選結果を示唆報知するタイミングを異ならせることにより、第２特別図柄の変動期間中に実行される演出に対して継続させて興味を持たせることができる。
【２４１５】
次に、「Ｖ」を模したアイコン１８１０ｂは、第２特別図柄の抽選結果が「小当たり」であることを示唆する示唆態様である。キャラクタ１８００がアイコン１８１０ｂを獲得する獲得演出を実行した場合には、今回の第２特別図柄の抽選結果が小当たりであることが示唆報知される。そして、「×」を模したアイコン１８１０ｃは、第２特別図柄の抽選結果が「外れ」であることを示唆する示唆態様である。キャラクタ１８００がアイコン１８１０ｃを獲得する獲得演出を実行した場合には、今回の第２特別図柄の抽選結果が外れであることが示唆報知される。最後に、「７」を模したアイコン１８１０ｄは、第２特別図柄の抽選結果が「大当たり」であることを示唆する示唆態様である。キャラクタ１８００がアイコン１８１０ｄを獲得する獲得演出を実行した場合には、今回の第２特別図柄の抽選結果が大当たりであることが示唆報知される。
【２４１６】
本第１５実施形態では、上述した第１３実施形態とは異なり、第２特別図柄の抽選に基づいて実行される大当たり遊技の実行契機によって、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせるように構成している。よって、遊技者は、時短Ａ状態が設定されている場合における第２特別図柄の抽選結果（成立し得る大当たり遊技の実行契機）を把握するために、実行される演出を注視することになる。よって、演出効果を高めることができる。
【２４１７】
そして、時短Ａ状態中に実行される第２特別図柄の抽選で大当たりに当選したことに基づいて大当たり遊技が実行されると、図３２０（ｂ）に示した通り、大当たり遊技終了時に、時短Ｂ状態が設定されることを示すための表示態様として「役物ラッシュ突入」の文字表示と、キャラクタ１８００が大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を示唆するための案内ボード１８００ｂを掲げる演出表示と、が実行され、副表示領域Ｄｓには、「役物ラッシュ」中の遊技内容を説明するための「役物ルートに球が入り易くなるよ」のコメントが表示される。
【２４１８】
また、主表示領域Ｄｍの左下側には、表示領域ＨＲ３０に、大当たり遊技中に獲得した

球数を示すための獲得情報「６００Ｐ」が表示され、表示領域ＨＲ３１に、所定期間内に実行された大当たり遊技の回数を示すための回数情報として、２回の大当たり遊技が実行されたことを示す「Ｖ×２」が表示されている。ここで、本実施形態では、上述した第１３実施形態と同様に、第２特別図柄の保留記憶数の上限が１個であり、時短状態（時短Ａ状態）中に第２特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技（小当たり遊技中に球が特定領域（直Ｖ入賞口１０６５７）に入球したことに基づいて実行される大当たり遊技）の終了後に通常状態が設定されるように構成している。

【２４１９】

そして、時短Ａ状態中から通常状態へと遊技状態が移行し、その後、保留記憶されている第２特別図柄抽選（抽選回数１回）で小当たり当選し、大当たり遊技が実行されると、その大当たり遊技の終了後に再度、時短状態（時短Ａ状態）が設定されるように構成している。本第１５実施形態では、一度、時短状態が設定されてから、通常状態において第１特別図柄抽選が実行されるまでの期間を所定期間とし、その所定期間中に実行される大当たり遊技の回数や、その所定期間中に獲得した球数に関する情報を、第３図柄表示装置８１の表示面に表示するように構成している。これにより、遊技者に対して、過去の遊技内容を分かり易く報知することができる。なお、本実施形態では、第２特別図柄の抽選権利を１つ保留可能に構成しているため、時短Ａ状態中に第２特別図柄の抽選で大当たりに当選し、時短Ｂ状態へ移行したとしても、最大で１回の第２特別図柄抽選が実行されることになる。本実施形態では、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合の大当たり遊技中に保留記憶されている第２特別図柄に対応している入賞情報を先読みし、小当たりに当選していない場合にのみ図３２０（ｂ）に示した表示画面を表示するように構成している。さらに、本実施形態では、大当たり遊技中に開放動作される大当たり用可変入賞装置１００６５に球を入賞させる右打ち遊技によって開放状態中の第２作動用入球口２００６４ａに球が入球するように構成しているため、大当たり遊技終了後に第２特別図柄の保留が記憶されている状態となり易いように構成している。これにより、時短Ｂ状態が設定されている状態で実行される役物ラッシュ遊技を実行可能な確率を実質１／６００程度にすることができる。

【２４２０】

なお、このような構成を用いること無く、例えば、第２特別図柄の保留記憶機能を有さないように構成しても良い。これにより、時短Ａ状態中に第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、確実に役物ラッシュ遊技を実行させることができる。また、上述した通り、大当たり遊技中に開放動作される大当たり用可変入賞装置１００６５に球を入賞させる右打ち遊技によって開放状態中の第２作動用入球口２００６４ａに球が入球するように構成しているため、大当たり遊技終了後に第２作動用入球口２００６４ａが開放状態となり難くすることができる。さらに、本実施形態の構成を用いた場合において、時短Ｂ状態中に実行される第２特別図柄変動の変動時間、及び、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技期間中に右打ち遊技を実行させないようにする報知手段を設けても良い。これにより、時短Ｂ状態中に実行される第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技に基づいて大当たり遊技が実行されることを抑制することができる。

【２４２１】

時短Ａ状態にて第２特別図柄で大当たり当選し、その大当たり遊技終了後に時短Ｂ状態が設定されると、図３２１（ａ）に示した演出が実行される。次に、図３２１を参照して、時短Ｂ状態（役物ラッシュ）が設定されている間に実行される演出内容について説明をする。図３２１（ａ）は、役物ラッシュが開始された直後の演出内容を示すための模式図であって、図３２１（ｂ）は、役物ラッシュ終了画面を模式的に示した模式図である。

【２４２２】

上述した通り、本第１５実施形態では、時短Ｂ状態が設定されると、第１特別図柄の抽選が実行され易く（第１作動用入球口２００６４ｂに球が入球し易く）なる時短状態が設定される。そして、時短Ｂ状態中に実行される第１特別図柄の抽選で小当たりに当選した

場合は、設定される小当たり種別に関わらず、役物チャレンジを実行し得る小当たり遊技が実行されるように構成している。そして、時短Ｂ状態が設定されると、図３２１（ａ）に示した通り、表示領域ＨＲ３１に時短Ｂ状態が終了するまでの特別図柄変動回数が表示され（図３２１（ａ）の例では「残り９０回」）、表示領域ＨＲ３２には、時短Ｂ状態が設定されている間に実行された役物チャレンジ回数と、その役物チャレンジによって球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞した回数と、が表示され、表示領域ＨＲ３３には、時短Ｂ状態が設定されている間に実行された役物チャレンジ中の経過時間の累積秒数が表示される。

【２４２３】

本第１５実施形態では、時短Ｂ状態が設定されている間に大当たり遊技が実行されると、その大当たり遊技の終了後に高確率で再度時短Ｂ状態が設定されるように構成している。具体的には、第１特別図柄の小当たり当選（当選確率１／２０）を契機に大当たり遊技が実行された場合には、１００％の割合で時短Ｂ状態が設定され、第１特別図柄の大当たり当選（当選確率１／３００）を契機に大当たり遊技が実行された場合には、５％の割合で時短Ｂ状態が設定されるように構成している。

【２４２４】

表示領域ＨＲ３２、及び表示領域ＨＲ３３に表示される回数、及び秒数は、一度時短Ｂ状態が設定されてから、時短Ｂ状態以外の遊技状態が設定されるまでの期間を対象とした累積値が表示されるように構成している。よって、時短Ｂ状態が繰り返し設定される回数が増加するほど、表示領域ＨＲ３２、及び表示領域ＨＲ３３に表示される回数、及び秒数が増加し易くなる。

【２４２５】

なお、本実施形態では、上述した通り、一度時短Ｂ状態が設定されてから、時短Ｂ状態以外の遊技状態が設定されるまでの期間を対象として表示領域ＨＲ３２、及び表示領域ＨＲ３３の表示内容を決定するように構成しているが、これに限ること無く、時短Ｂ状態が設定されてから大当たり遊技が実行されるまで、或いは、大当たり遊技が実行されること無く時短Ｂ状態が終了するまでの単位期間を対象にして、表示領域ＨＲ３２、及び表示領域ＨＲ３３の表示内容を決定するように構成しても良い。

【２４２６】

次に、表示領域ＨＲ３２に表示される表示内容について説明をする。本第１５実施形態では、時短Ｂ状態が設定されている間に、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に、役物チャレンジを実行し得る小当たり遊技が実行されるように構成している。そして、その小当たり遊技中に、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が役物ルートセンサＳＺ２を通過した場合、即ち、小当たり遊技中に役物チャレンジが実行されることが確定した場合に、役物チャレンジ回数が１加算されるように構成している。つまり、表示領域ＨＲ３２に表示される役物チャレンジ回数（表示領域ＨＲ３２の表示のうち、分母側の回数）は、時短Ｂ状態中における小当たり遊技回数（役物チャレンジを実行し得る小当たり遊技の実行回数）では無く、実際に役物チャレンジが実行される回数が表示されるように構成している。

【２４２７】

このように構成することにより、小当たり遊技が実行されたにも関わらず、球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させることができなかった場合に、役物チャレンジ回数が加算表示されないため、役物チャレンジ回数に対する役物ルートＶ入賞口１０６７７への球入賞回数（表示領域ＨＲ３２の表示のうち、分子側の回数）の割合（設計値では１／４）を精度良く遊技者に把握させることができる。よって、表示領域ＨＲ３２に表示される表示内容に基づいて、今回実行される役物チャレンジにて球が特定領域（役物ルートＶ入賞口１０６７７）に入賞するか否かを予測しながら遊技を楽しませることができる。

【２４２８】

なお、表示領域ＨＲ３２に表示される表示内容について、上述した方法以外の方法で表示内容を決定しても良く、例えば、第１特別図柄の小当たり当選に基づく小当たり遊技が

実行されていることを判別し、第１特別図柄の小当たり当選に基づく小当たり遊技が実行された回数を役物チャレンジ回数として表示するように構成しても良い。また、役物チャレンジを実行可能な小当たり遊技が実行されたにも関わらず、役物チャレンジが実行されなかった回数（小当たり用入賞装置１０６５０に球を入賞させることができなかった回数）を遊技者が把握できるような表示内容を表示しても良いし、役物チャレンジにて球が役物ルートＶ入賞口１０６７７以外の入賞口に入賞した回数を遊技者が把握できるような表示内容を表示しても良い。

【２４２９】

また、役物チャレンジが実際に実行された回数を判別するために、本第１５実施形態では、転動装置１０６７５に球を流入させるための役物ルート１０６７０に球が流入したことを、役物ルートセンサＳＺ２を用いて検知し、その検知結果に基づいて役物チャレンジの実行回数を判別しているが、これに限ること無く、例えば、実際に転動装置１０６７５内に球が流入したことを検知する検知手段を設け、その検知手段の検知結果に基づいて役物チャレンジの実行回数を計測するように構成しても良い。

【２４３０】

また、本実施形態では、１回の小当たり遊技中に複数の球が転動装置１０６７５内に流入した場合には、転動装置１０６７５内に流入した球数に応じて役物チャレンジ回数を更新するように構成しているが、これに限ること無く、１回の小当たり遊技中に実行される役物チャレンジの回数の上限を１回に規定し役物チャレンジ回数を更新するように構成しても良い。このように構成することにより、例えば、１回の小当たり遊技中に複数個の球を転動装置１０６７５内に流入させることが可能な小当たり遊技が実行されるパチンコ機１０では、１回の小当たり遊技中に複数個の球を用いて役物チャレンジを実行した方が、役物チャレンジ回数に対する役物ルートＶ入賞口１０６７７への入賞割合を高めた表示内容を表示領域ＨＲ３２に表示させることができ、遊技者の満足度を高めることができる。よって、１回の小当たり遊技中に多くの球を転動装置１０６７５内へと流入させるために、小当たり遊技中に意欲的に遊技を行わせることができる。

【２４３１】

次いで、時短Ｂ状態が終了する場合、即ち、時短Ｂ状態中に大当たり遊技が実行されること無く、時短終了条件（特図変動回数９９回）が成立した場合、或いは、大当たり遊技終了後に時短Ｂ状態以外の遊技状態が設定される大当たり遊技が終了した場合には、図３２１（ｂ）に示した通り、時短Ｂ状態が終了することを示す終了表示が表示される。この終了表示では、時短Ｂ状態中に実行した役物チャレンジ回数（５回）と、役物ルートＶ入賞口１０６７７への入賞回数（０回）と、が表示領域ＨＲ３２に表示されると共に、表示領域ＨＲ３３に、今回実行された役物チャレンジ（５回）における役物チャレンジ継続時間の累積値（１２０秒）が表示される。

【２４３２】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部には、今回の時短Ｂ状態にて実行された小当たり遊技の内容に応じた称号が表示される。この称号の内容についての詳細は後述するが、時短Ｂ状態中に実行された小当たり遊技回数（役物チャレンジ回数）と、時短Ｂ状態中に実行された役物チャレンジの経過期間と、に基づいて段階的に設定された称号のうち、対応する称号が選択され、表示画面に表示されるように構成している。このように時短Ｂ状態が終了するタイミングにて、今回の時短Ｂ状態の内容に基づく称号を遊技者に報知することにより、今回実行した遊技（時短Ｂ状態中の遊技）の遊技内容が優秀であったか否かを遊技者に分かりやすく報知することができる。

【２４３３】

次に、図３２２を参照して、時短Ｂ状態が設定されている場合に、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合の大当たり遊技中の演出内容について説明をする。本実施形態では、上述した通り、時短Ｂ状態が設定されている間に、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選してしまうと、小当たり当選に基づく大当たり遊技が実行された場合よりも高確率で、その大当たり遊技の終了後に時短Ｂ状態以外の遊技（例えば、時短Ａ状態）が実行さ

れるように構成している。よって、時短Ｂ状態が設定されている状態では、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選したほうが、大当たりに当選するよりも遊技者に有利な遊技結果とすることができる。

【２４３４】

図３２２は（ａ）は、役物ラッシュ中（時短Ｂ状態設定中）に、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選したことを示す表示画面を模式的に示した模式図であり、図３２２（ｂ）は、大当たり遊技中に表示される表示内容を模式的に示した模式図である。図３２２（ａ）に示した通り、役物ラッシュ中に第１特別図柄の抽選で大当たりに当選すると、特別図柄の大当たりに当選したことを示す「Ｖ」のアイコン１８１１が、宝箱２８０１を付設した表示態様で表示される。これにより、大当たり遊技中に宝箱２８０１を開放させるための演出が実行されることを遊技者に事前報知することができる。

【２４３５】

そして、大当たり遊技中に所定期間が経過すると、図３２２（ｂ）に示した通り、宝箱２８０１が開放し、その中から、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態を示唆するための示唆態様２８０１ａが登場する演出が実行される。図３２２（ｂ）に示した例によれば、大当たり遊技終了後に通常状態が設定されることを示す「残念」の文字が表示される。

【２４３６】

次に、小当たり遊技中のエラー状態を報知するための表示画面について、図３２３を参照して説明をする。図３２３は、小当たり遊技中に発生したエラー情報を模式的に示した模式図である。このエラー情報は、小当たり遊技中において、実行されている小当たり遊技の種別（遊技内容）に応じて異なるタイミングで実行される遊技異常状態判別処理において、パチンコ機１０に遊技異常状態（球詰まり）が発生したことに基づいて表示されるものである。

【２４３７】

＜第１５実施形態における電気的構成について＞

次に、図３２４から図３２７を参照して、本第１５実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２について説明をする。図３２４（ａ）は、本第１５実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。本第１５実施形態では、上述した第９実施形態のＲＯＭ２０２（図１９２（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａに替えて第１当たり乱数１６テーブル２０２ｎａを、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂに替えて第１当たり種別選択１６テーブル２０２ｎｂを、変動パターン選択テーブル２０２ｄに替えて変動パターン選択１４テーブル２０２ｍｄを、小当たり種別選択テーブル２０２ｅａに替えて小当たり種別選択１６テーブル２０２ｎｅを設けた点、及び、新たに小当たりシナリオ１６テーブル２０２ｎｆ、普電動作シナリオ１６テーブル２０２ｎｇを追加した点で相違している。その他の構成については、上述した第９実施形態と同一である。よって、第１５実施形態におけるＲＯＭ２０２の説明としては、上述した変更点のみを説明し、第９実施形態と同一の要素については、その説明を省略する。また、変動パターン選択１４テーブル２０２ｍｄの内容については、上述した第１４実施形態と同一であるためその詳細な説明を省略する。

【２４３８】

第１当たり乱数１６テーブル２０２ｎａは、上述した第９実施形態の第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図１９２（ｂ）参照）に対して、第１特別図柄の抽選でも小当たり当選し得るように構成した点と、第２特別図柄の抽選で小当たり当選する確率を変更した点とで相違し、それ以外は同一である。

【２４３９】

ここで、図３２４（ｂ）を参照して、第１当たり乱数１６テーブル２０２ｎａの内容について説明をする。図３２４（ｂ）は、第１当たり乱数１６テーブル２０２ｎａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり乱数１６テーブルｎａは、第１５実施形態における特別図柄の大当たり判定を実行するために使用するテーブルであ

り、第１入球口６４、第１作動用入球口２００６４ｂ、第２作動用入球口２００６４ａのいずれかに遊技球が入球したことに基づいて取得された第１当たり乱数カウンタの値に対して、第１当たり乱数１６テーブル２０２ｎａに規定されている判定値とを照合することによって、大当たり、外れ、小当たりの判定が実行できるように構成されている。

【２４４０】

図３２４（ｂ）に示した通り、第１当たり乱数１６テーブル２０２ｎａでは、第１特別図柄の抽選において、大当たり（当たり）と判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）として、「０，１」が、第１特別図柄の抽選で外れと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）の範囲として「２～５６９」が、第１特別図柄の抽選で小当たりと判定される判定値の範囲として「５７０～５９９」が規定され、第２特別図柄の抽選で大当たり（当たり）と判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）の範囲として「０，１」が、第２特別図柄の抽選で外れと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）の範囲として「２～３００」が、第１特別図柄の抽選で小当たりと判定される判定値の範囲として「３０１～５９９」がそれぞれ規定されている。

【２４４１】

つまり、本第１５実施形態では、第１特別図柄の抽選において、１／３００（２／６００）の割合（確率）で大当たりとなり、５６８／６００の割合で外れとなり、１／２０（３０／６００）の割合で小当たりとなるように構成している。また、第２特別図柄の抽選において、１／３００（２／６００）の割合で大当たりとなり、２９９／６００の割合で外れとなり、２９９／６００（約１／２）の割合で小当たりとなるように構成している。

【２４４２】

これにより、第１特別図柄の抽選が実行される通常状態においても小当たり遊技を実行し、小当たり遊技経由でＶ入賞させることにより大当たり遊技を実行させることが可能となる。

【２４４３】

第１当たり種別選択１６テーブル２０２ｎｂは、上述した第９実施形態の第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ（図１９３（ａ）参照）に対して、大当たり遊技の種別、及び、大当たり種別を判定するための判定値（第１当たり種別カウンタＣ２）の規定範囲を変更している点で相違している。

【２４４４】

図３２５（ａ）を参照して、第１当たり種別選択１６テーブル２０２ｎｂの内容について説明をする。図３２５（ａ）は、第１当たり種別選択１６テーブル２０２ｎｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図３２５（ａ）に示した通り、第１当たり種別選択１６テーブル２０２ｎｂには、大当たり遊技の種別として、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に選択される「大当たりＡ１６」，「大当たりＢ１６」と、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に選択される「大当たりＣ１６」と、小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）を通過したことに基づいて選択される「大当たりＤ１６」，「大当たりＥ１６」と、がそれぞれ規定されている。

【２４４５】

「大当たりＡ１６」は、取得されている第１当たり種別カウンタ値Ｃ２の値が「０～４」である場合に実行（決定）され、「大当たりＢ１６」は、取得されている第１当たり種別カウンタ値Ｃ２の値が「５～９９」である場合に実行（決定）され、「大当たりＣ１６」は、取得されている第１当たり種別カウンタ値Ｃ２の値が「０～９９」である場合に実行（決定）され、「大当たりＤ１６」は、取得されている第１当たり種別カウンタ値Ｃ２の値が「０～４９」である場合に実行（決定）され、「大当たりＥ１６」は、取得されている第１当たり種別カウンタ値Ｃ２の値が「５０～９９」である場合に実行（決定）されるように、第１当たり種別選択１６テーブル２０２ｎｂには、それぞれ判定値が設定されている。

【２４４６】

「大当たりＡ１６」は、大当たり遊技として、１０ラウンド（Ｒ）のラウンド遊技が実

行され、当選時の遊技状態が通常状態である場合には、その大当たり遊技終了後に時短状態Ａ（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が１００回（特別図柄の抽選が１００回実行されるまで継続する時短状態）が設定され、当選時の遊技状態が時短状態ＡまたはＢである場合には、その大当たり遊技終了後に時短状態Ｂ（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が１００回（特別図柄の抽選が１００回実行されるまで継続する時短状態）が設定される。

【２４４７】

「大当たりＢ１６」は、大当たり遊技として、１０ラウンド（Ｒ）のラウンド遊技が実行され、当選時の遊技状態が通常状態である場合には、通常遊技状態が大当たり遊技の実行後にも設定され、当選時の遊技状態が時短状態Ａまたは時短状態Ｂである場合には、その大当たり遊技終了後に時短状態Ａ（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が１００回（特別図柄の抽選が１００回実行されるまで継続する時短状態）が設定される。

【２４４８】

「大当たりＣ１６」は、大当たり遊技として、１５ラウンド（Ｒ）のラウンド遊技が実行され、当選時の遊技状態が通常状態である場合には、その大当たり遊技終了後に時短状態Ｂ（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が１００回（特別図柄の抽選が１００回実行されるまで継続する時短状態）が設定され、当選時の遊技状態が時短状態ＡまたはＢである場合には、その大当たり遊技終了後に時短状態Ｂ（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が１００回（特別図柄の抽選が１００回実行されるまで継続する時短状態）が設定される。

【２４４９】

「大当たりＤ１６」は、大当たり遊技として、１０ラウンド（Ｒ）のラウンド遊技が実行され、当選時の遊技状態が通常状態である場合には、その大当たり遊技終了後に時短状態Ａ（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が１００回（特別図柄の抽選が１００回実行されるまで継続する時短状態）が設定され、当選時の遊技状態が時短状態Ａである場合には、通常遊技状態が大当たり遊技の実行後にも設定され、当選時の遊技状態が時短状態Ｂである場合には、その大当たり遊技終了後に時短状態Ｂ（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が１００回（特別図柄の抽選が１００回実行されるまで継続する時短状態）が設定される。

【２４５０】

「大当たりＥ１６」は、大当たり遊技として、１０ラウンド（Ｒ）のラウンド遊技が実行され、当選時の遊技状態が通常状態である場合には、通常遊技状態が大当たり遊技の実行後にも設定され、当選時の遊技状態が時短状態Ａである場合には、通常遊技状態が大当たり遊技の実行後に設定され、当選時の遊技状態が時短状態Ｂである場合には、その大当たり遊技終了後に時短状態Ｂ（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が１００回（特別図柄の抽選が１００回実行されるまで継続する時短状態）が設定される。

【２４５１】

このように、本第１５実施形態における第１当たり種別選択１６テーブルｎｂでは、時短遊技状態が設定されている場合にも、その設定されている時短遊技状態の種別（時短状態Ａまたは時短状態Ｂ）によって、小当たりした場合に設定される遊技状態が異なるように設定されている。このように構成することで、遊技者が遊技を行う上では、時短状態Ａであっても、時短状態Ｂであっても、特別図柄の変動時間や、普通図柄の当たり確率、普通電動役物の作動時間（開放時間）や開放回数等の見た目による遊技の状態は変わりないことから、現在設定されている遊技状態が時短状態Ａであるか、時短状態Ｂであるかを判別することができないように構成されている。このような遊技構成であっても、大当たり遊技に当選した時点の遊技状態が時短状態Ａであれば、大当たり遊技後には、通常遊技状態が設定され、時短状態Ｂであれば、時短状態Ｂが設定されるので、時短状態Ｂであれば、大当たり遊技が実行された後にも、継続して遊技者に有利となる時短状態Ｂが設定されることとなり、時短状態Ｂが設定されることは、時短状態Ａが設定されるよりも遊技者にとって有利な遊技状態が設定されることになるように構成されている。

【２４５２】
なお、本実施形態では、時短状態Ａである場合には、大当たり遊技後に通常遊技状態が設定されるように構成したが、時短状態Ａで時短回数を少なく（例えば、１０回等）に設定するように構成してもよい。このように構成することで、大当たり遊技後にも継続して時短状態が設定され、時短回数が何回であるかに興味を持たせて遊技を行わせることができる。
【２４５３】
次に、図３２５（ｂ）を参照して、小当たり種別選択１６テーブル２０２ｎｅについて説明する。図３２５（ｂ）は、この小当たり種別選択１６テーブル２０２ｎｅの内容を模式的に示した模式図である。小当たり種別選択１６テーブル２０２ｎｅは、小当たりに当選した場合に、実行される小当たり遊技の種別を取得している小当たり種別カウンタ値Ｃ５の値に基づいて決定するための選択テーブルである。
【２４５４】
小当たり種別選択１６テーブル２０２ｎｅには、第１特別図柄の抽選により小当たりと判定された場合に決定される小当たり種別として「小当たりＡ１６」、「小当たりＢ１６」、「小当たりＣ１６」が設定され、第２特別図柄の抽選により小当たりと判定された場合に決定される小当たり種別として「小当たりＡ１７」、「小当たりＢ１７」が設定されている。
【２４５５】
「小当たりＡ１６」は、小当たりに当選した場合に、小当たり種別選択カウンタ値Ｃ５の値として「０」が取得されている場合に決定される小当たり種別であり、小当たりＡ１６における小当たり遊技の実行中にＶ入賞した場合には、「大当たりＣ１６」が実行される。
【２４５６】
「小当たりＢ１６」は、小当たりに当選した場合に、小当たり種別選択カウンタ値Ｃ５の値として「１～２９」が取得されている場合に決定される小当たり種別であり、小当たりＢ１６における小当たり遊技の実行中にＶ入賞した場合には、「大当たりＡ１６」が実行される。
【２４５７】
「小当たりＣ１６」は、小当たりに当選した場合に、小当たり種別選択カウンタ値Ｃ５の値として「３０～９９」が取得されている場合に決定される小当たり種別であり、小当たりＣ１６における小当たり遊技の実行中にＶ入賞した場合には、「大当たりＥ１６」が実行される。
【２４５８】
「小当たりＡ１７」は、小当たりに当選した場合に、小当たり種別選択カウンタ値Ｃ５の値として「０～４９」が取得されている場合に決定される小当たり種別であり、小当たりＡ１７における小当たり遊技の実行中にＶ入賞した場合には、「大当たりＤ１６」が実行される。
【２４５９】
「小当たりＢ１７」は、小当たりに当選した場合に、小当たり種別選択カウンタ値Ｃ５の値として「５０～９９」が取得されている場合に決定される小当たり種別であり、小当たりＢ１７における小当たり遊技の実行中にＶ入賞した場合には、「大当たりＥ１６」が実行される。
【２４６０】
このように、小当たり種別選択１６テーブル２０２ｎｅでは、第１特別図柄と第２特別図柄とで、実行される小当たり種別が異なり、その小当たり遊技では、小当たり種別に対応した大当たり種別の大当たり遊技がＶ入賞時には実行されるように構成されているので、第１特別図柄で小当たりした場合と、第２特別図柄で小当たりした場合とで、遊技者に付与される有利な状態の程度を異ならせることができる。また、本第１５実施形態では、時短状態では、時短状態Ａと時短状態Ｂとで、第１作動口２００７３ａ（遊技球が入球す

ることで第１特別図柄の抽選が実行可能）と第２作動口２００７３ｂ（遊技球が入球することで第２特別図柄の抽選が実行可能）とへの入球を切り替えるように構成されているので、設定される時短状態の種別により入球する作動口の種別を制御することができ、遊技者がより有利となる作動口へ振り分けられる時短状態（本実施形態では、時短状態Ｂ）が設定されることを期待して遊技を行うことができる。

【２４６１】

また、本実施形態では、時短状態では遊技者に不利となる時短状態Ａが設定されて、第２作動口２００７３ｂに遊技球が入球するように切替られ、第２特別図柄の抽選が実行される場合であっても、通常状態中に第１特別図柄の保留記憶を獲得していた場合には、獲得していた第１特別図柄の保留記憶に基づいた第１特別図柄の抽選が実行されることになる。そしてその変動で小当たり当選した場合し、小当たりＡ１６または小当たりＢ１６が実行されることでＶ入賞した場合には、そのＶ入賞することで実行された大当たり遊技の後に時短状態Ｂが設定されることとなるので（大当たりＡ１６または大当たりＣ１６が実行される為）、遊技者の有利な時短状態へとランクアップして移行させることができる。その確率は、小当たり種別選択１６テーブル２０２ｎｅに示した通り、第１特別図柄で小当たりした場合に３／１０の確率で設定されている。よって、通常状態において第１特別図柄の保留記憶をより多く獲得した状態で時短Ａ状態へと移行することを期待させながら遊技を行わせることができるため、遊技の稼働を高めることができる。

【２４６２】

次に、図３２６を参照して、小当たりシナリオテーブル２０２ｎｆについて説明する。図３２６は、この小当たりシナリオテーブル２０２ｎｆの内容を模式的に示した模式図である。この小当たりシナリオテーブル２０２ｎｆは、小当たり遊技が実行される場合における小当たり入賞装置１０６５０の動作内容（動作タイミングを含む）を設定するためのシナリオデータが設定されているテーブルである。

【２４６３】

小当たりシナリオテーブル２０２ｎｆには、小当たり種別に対応してそれぞれ、動作シナリオが設定されている。小当たりＡ１６および小当たりＢ１６は、小当たり遊技が実行される際に設定されている遊技状態が通常遊技状態である場合と、時短遊技状態（時短状態Ａまたは時短状態Ｂ）である場合とでそれぞれ専用の動作シナリオが設定されている。小当たりＣ１６、小当たりＡ１７、小当たりＢ１７では、設定されている遊技状態に関わらず対応する動作シナリオが設定（選択）されるように構成されている。

【２４６４】

小当たりＡ１６または小当たりＢ１６が実行される場合には、通常遊技状態であれば、オープニング期間として１ｓ（秒）、開閉扉１０６５０ｂのラウンド期間（開放期間）として１．５ｓ、エンディング期間として３ｓが設定されるように構成されている。ここで、オープニング期間とは、小当たりＡ１６または小当たりＢ１６と判定された特別図柄の変動表示期間（動的表示期間）が終了（経過）してから開閉扉１０６５０ｂが開放状態とされるまでの期間であり、小当たり遊技が実行されている期間の一部である。その後、開放期間の動作データが設定され、開閉扉１０６５０ｂが開放状態（開閉扉１０６５０ｂが遊技機１０の背面側方向へ移動（可動）された状態）に１．５ｓ間可動される。開放期間の１．５秒が経過した場合または小当たり入賞装置１０６５０へ所定数（本実施形態では１０球）の遊技球が入球した場合に閉鎖状態へと開閉扉１０６５０ｂが可動されて、エンディング期間の３秒間が経過した後に、新たに特別図柄の変動が開始されたり、Ｖ入賞した場合には、大当たり遊技の開始が実行される。

【２４６５】

なお、本実施形態では、小当たり遊技において小当たり入賞装置１０６５０へ入賞した遊技球は、回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留されること無く小当たり用入賞装置１０６５０の外部へと排出されるアウト口１０６５４（図２７０参照）、直Ｖ入賞口１０６５７または役物ルートＶ入賞口１０６７７が配置された転動装置１０６７５へと誘導されるように構成されている。直Ｖ入賞口１０６５７へと誘導された場合には、直Ｖ入

賞口１０６５７に遊技球が入球することで、実行されている小当たり種別に対応する大当たり遊技の実行がエンディング期間の経過後に実行される。転動装置１０６７５へと案内された場合には、常時回転体１０６７５ａの回転動作によって振り分けられ、役物ルートＶ入賞口１０６７７へと入球した場合には小当たり遊技の実行後（エンディング期間の経過後）に大当たり遊技が実行されるように構成されている。

【２４６６】

また、小当たりＡ１６または小当たりＢ１６が時短遊技状態（時短状態ＡまたはＢ）である場合に実行される場合には、オープニング期間として１２ｓ（秒）、開閉扉１０６５０ｂのラウンド期間（開放期間）として１．５ｓ、エンディング期間として３．５ｓが設定されるように構成されている。この場合、図３１９を参照して上述した通り、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に向けて流下する小当たり遊技（役物チャレンジ）が実行される。

【２４６７】

同様に、小当たりＣ１６が実行される場合には、オープニング期間として１２ｓ（秒）、開閉扉１０６５０ｂのラウンド期間（開放期間）として１．５ｓ、エンディング期間として３．５ｓが設定されるように構成されている。この場合、図３１９を参照して上述した通り、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に向けて流下する小当たり遊技（役物チャレンジ）が実行される。

【２４６８】

小当たりＡ１７または小当たりＢ１７が実行される場合には、オープニング期間として５．５ｓ（秒）、開閉扉１０６５０ｂのラウンド期間（開放期間）として１．５ｓ、エンディング期間として３．５ｓが設定されるように構成されている。この場合、図３１９を参照して上述した通り、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が直Ｖ入賞口１１６５７に向けて流下する小当たり遊技（直Ｖチャレンジ）が実行される。

【２４６９】

以上、説明をした通り、本第１５実施形態では、小当たりＡ１６、及び小当たりＢ１６が設定された場合、即ち、第１特別図柄抽選で小当たりに当選した場合において７０％の割合で選択される小当たりが設定された場合に、通常状態では、オープニング期間が１秒に設定されガセ小当たり遊技が実行されるのに対して、時短状態では、オープニング期間が１２秒に設定され役物チャレンジ小当たり遊技が実行されるように構成している。

【２４７０】

このように、同一の小当たり種別が設定された場合であっても、遊技状態に応じて特定領域への球の入球期待度を異ならせた小当たり遊技を実行可能とすることで、遊技状態に応じて、小当たり当選時における大当たり期待度を可変させることができる。よって、遊技者に対して複雑な遊技性を提供することができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【２４７１】

次に、図３２７を参照して、本第１５実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３について説明する。図３２７は、本第１５実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の内容を模式的に示した模式図である。本第１５実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３は、第９実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に対して、時短種別格納エリア２０３ｎａ、緊急停止フラグ２０３ｎｂ、小当たり種別格納エリア２０３ｎｃ、入賞異常フラグ２０３ｎｄ、延長フラグ２０３ｎｅがそれぞれ追加されている点で相違する。その他の構成については、第９実施形態で説明した内容と同一であるのでその説明を省略する。

【２４７２】

時短種別格納エリア２０３ｎａは、時短遊技状態において設定される時短状態の種別に対応したデータが格納される記憶エリアである。本実施形態では、時短遊技状態としては、時短状態Ａと時短状態Ｂの２種類の時短種別が設定されており、大当たり遊技後に実行された大当たり種別に対応した時短状態種別に対応したデータが設定される。また、時短

遊技状態以外である場合には、通常遊技状態であることを示すデータが設定される。これにより、時短回数（例えば、１００回）等が経過して通常遊技状態が設定されることに基づいて、通常遊技状態であることを示すデータに上書きされて設定される。なお、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３のデータは電源断が発生して、遊技機に外部より電力が供給されない状態であっても、バックアップ電源によってデータの内容が保持されるように構成されている。また、バックアップされた状態で再度電源が投入される場合にもＲＡＭクリアスイッチがオンされた状態で電源スイッチがオンにされることによりＲＡＭ２０３の内容が初期化されて遊技機が立ち上がる構成となっている。なお、時短種別格納エリア２０３ｎａは、初期化（ＲＡＭクリア等）されて電源投入された状態では、通常遊技状態であることを示すデータが保存された状態で立ち上がる構成となっている。

【２４７３】

緊急停止フラグ２０３ｎｂは、小当たり遊技中に電源断が発生（遊技機１０に供給されている電力（電力基板に供給されている電力（２０Ａ））が所定値以下（例えば、１２．４Ｖ以下）となった場合）に常時回転体１０６７５ａを停止させたことを示すフラグである。小当たり遊技中に電源断が発生した場合には、常時回転体１０６７５ａを停止する処理をすることで、設計上Ｖ入賞しないはずのタイミングであるのに、常時回転体１０６７５ａの回転速度が低下したり、途中で止まる等の通常時とは異なる動作がされることでＶ入賞してしまったり、逆に、Ｖ入賞するはずのタイミングであるのに、Ｖ入賞しない等の不具合が発生することを抑制するために常時回転体１０６７５ａを停止させる処理が実行される。なお、この緊急停止フラグ２０３ｎｂは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される電源断時処理（Ｓ１００２）内のＳ１８０４の処理によりオンに設定され、図３３１における小当たり中復帰処理１６（Ｓ９９５）内のフラグがオンと判別された後に実行されるＳ３０５２の処理によりフラグがオフに設定される。Ｓ３０５２の処理が実行された後に、エラーコマンドが設定されることで、エラーの報知が遊技者に実行され、小当たり遊技中に回転体１０６７５ａが停止しても遊技者が異常により停止したことを識別でき、安心して遊技を行うことができるように構成されている。

【２４７４】

小当たり種別格納エリア２０３ｎｃは、小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技の種別を示すデータ格納されるエリアである。この小当たり種別格納エリア２０３ｎｃには、主制御装置１１０により大当たり判定が実行され、小当たりであると判別された場合に、取得している小当たり種別選択カウンタＣ５の値に基づいて小当たり種別が決定されて、その決定された小当たり種別に対応したデータが記憶されるように構成されている。そして、小当たり遊技が実行されるタイミングで、小当たりシナリオテーブル２０２ｎｆより小当たり種別格納エリア２０３ｎｃに格納されているデータに対応する小当たり動作シナリオが設定されて、小当たり遊技が実行される。

【２４７５】

入賞異常フラグ２０３ｎｄは、小当たり遊技が実行され、所定の経過期間が経過しても残存球が小当たり入賞装置１０６５０内にあることを示すためのフラグである。経過期間は、実行されている小当たり種別に対応して設定されており、通常遊技状態において実行されている小当たりＡ１６または小当たりＢ１６である場合には５秒に設定されている。この入賞異常フラグ２０３ｎｄがオンに設定されることにより、主制御装置１１０にて小当たり遊技中の球詰まり判別を容易に判別することができる。

【２４７６】

延長フラグ２０３ｎｅは、時短遊技状態において、小当たりＡ１６または小当たりＢ１６が実行される場合または遊技状態に関わらず小当たりＣ１６が実行される場合に、小当たり遊技の開始から１７秒が経過したにも関わらず残存球があることを示すフラグである。この延長フラグ２０３ｎｅがオンに設定されることにより役物ルートＶ入賞有効期間内（役物ルートＶ入賞口１０６７７に遊技球が入球した場合に、入球が有効として処理されて対応する大当たり遊技が実行される期間）であっても小当たりの終了が設定される。

【２４７７】

この延長フラグ２０３ｎｅは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する小当たり終了タイミング判別処理（Ｓ１３８１）内のＳ１７２１の処理によりオンに設定される。一方、図３３５に示すＶ通過検出処理１６（Ｓ１３８２）内のＳ３１３１の処理において、延長フラグ２０３ｎｅがオンであるか判別されて、オンであれば、小当たりの終了が設定されて、Ｓ３１３３の処理により延長フラグ２０３ｎｅがオフに設定される。

【２４７８】

次に、図３２８を参照して、本第１５実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２について説明する。図３２８（ａ）は、本第１５実施形態におけるＲＯＭ２２２の内容示した模式図である。本第１５実施形態では、第９実施形態に対して、称号選択テーブル２２２ｎａが追加されている点で相違する。その他の構成については、第９実施形態と同一であるので、その詳細な説明は省略する。

【２４７９】

次に、称号選択テーブル２２２ｎａについて、図３２８（ｂ）を参照して説明する。図３２８（ｂ）は、この称号選択テーブル２２２ｎａの内容を模式的に示した模式図である。称号選択テーブル２２２ｎａは、時短状態Ｂの終了時に実行される称号演出において実行される称号の演出内容（演出態様）を選択するためのテーブルである。

【２４８０】

この称号選択テーブル２２２ｎａは、後述する時間累積カウンタ２２３ｎｂと、チャレンジ回数カウンタ２２３ｎａとの値に対してそれぞれ選択される称号演出内容が設定されている。時間累積カウンタ２２３ｎｂおよびチャレンジ回数カウンタ２２３ｎａについて説明する。

【２４８１】

図３２９は、本第１５実施形態において音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の内容を示した模式図である。本第１５実施形態におけるＲＡＭ２２３は、第９実施形態におけるＲＡＭ２２３に対して、チャレンジ回数カウンタ２２３ｎａと時間累積カウンタ２２３ｎｂとがそれぞれ追加されている点で第９実施形態と相違する。その他の構成は、第９実施形態と同一であるので、その詳細な説明は省略する。

【２４８２】

チャレンジ回数カウンタ２２３ｎａは、時短状態Ｂ（時短Ｂ状態）である場合に小当たり入賞装置１０６５０に入賞することが可能な小当たり遊技（役物チャレンジ小当たり）が実行された回数をカウントするためのカウンタである。このチャレンジ回数カウンタ２２３ｎａは、電源が投入された初期状態では、初期値である０が設定される。また、時短状態Ｂが設定された場合には、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する状態コマンド処理１６（Ｓ４３５０：図３３８）内のＳ４１６０３の処理で初期値である０に設定される。また、図３３９に示す当たり関連処理１６内のＳ４４０７２の処理において、役物チャレンジ小当たりと判定されることに基づいてチャレンジ回数カウンタ２２３ｎａの値が１加算されて更新される。

【２４８３】

時間累積カウンタ２２３ｎｂは、時短状態中に実行される役物チャレンジ小当たりの実行期間を累積するためのカウンタである。この役物チャレンジ小当たりの経過期間は、小当たり遊技が開始されてからの経過時間を計測する経過カウンタ２０３ｍｇの値を用いて算出されるように構成しており、具体的には、球が役物ルートセンサＳＺ２（図２７０参照）を通過した時点における経過期間カウンタ２２３ｍａの値（役物チャレンジ演出開始時間）を記憶し、時間の経過に合わせて更新される経過期間カウンタ２２３ｍａの値と、記憶されている役物ルートセンサＳＺ２を通過した時点における経過期間カウンタ２２３ｍａの値との差分値に対応する秒数を算出し、その算出結果を経過時間として表示するように構成している。この時間累積カウンタ２２３ｎｂは、電源が投入された初期状態では、初期値である０が設定され、さらに、状態コマンド処理１６（Ｓ４３５０：図３３８）内のＳ４１６０３の処理において、時短Ｂ状態への移行を示すコマンドを受信した場合に初期値である０に設定される。また、図３３９に示す当たり関連処理１６内のＳ４４０７

３の処理において、今回実行された小当たり遊技が役物チャレンジ小当たり（通常状態中に当選した小当たりＡ１６，Ｂ１６、或いは、時短状態中に当選した小当たりＡ１６，Ｂ１６，Ｃ１６）と判定されることに基づいて、今回の役物チャレンジ小当たりにて実行された小当たりチャレンジ期間（転動装置１０６７５を用いた球の転動期間）に対応する秒数を示す値を、時間累積カウンタ２２３ｎｂに加算することで更新される。

【２４８４】

図３２８（ｂ）に戻って、称号選択テーブル２２２ｎａについて説明する。この称号選択テーブル２２２ｎａは、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２２により実行される最終変動演出設定処理（Ｓ４５５２：図３４１）内のＳ４５５２の処理において、チャレンジ回数カウンタ２２３ｎａ、時間累積カウンタ２２３ｎｂの値とが参照されて、対応する称号演出の内容が決定されるのに用いられる。最終変動演出設定処理（Ｓ４５５２）は、時短状態Ｂが終了する最終１変動（特別図柄の最終１変動）にて実行される処理であるので、時短状態Ｂにおいて実行された役物チャレンジ小当たりの実行回数と、その累積時間とに基づいた称号内容が決定されて遊技者に報知される。これにより、時短状態Ｂが設定された場合における遊技の評価を遊技者が行うことができ、同じ時短状態Ｂが設定された遊技と比較した遊技を行わせることができ、時短状態Ｂを実行することに遊技者が飽きてしまう不具合を抑制できる。

【２４８５】

具体的には、チャレンジ回数カウンタ２２３ｎａの値が「０～２」であって、時間累積カウンタ２２３ｎｂの値が「０～１４０秒」の範囲を示す値である場合は、ランク１である「平凡」が選択され、「１４０秒」を超える範囲を示す値である場合は、ランク３である「逆神」が選択される。また、チャレンジ回数カウンタ２２３ｎａの値が「３～７」であって、時間累積カウンタ２２３ｎｂの値が「０～１４０秒」の範囲を示す値である場合は、ランク２である「一般」が選択され、「１４０秒」を超える範囲を示す値である場合は、ランク４である「上級」が選択される。最後に、チャレンジ回数カウンタ２２３ｎａの値が「８～」であって、時間累積カウンタ２２３ｎｂの値が「０～４０秒」の範囲を示す値である場合は、ランク３である「逆神」が選択され、「４０秒～１４０秒」の範囲を示す値である場合は、ランク４である「上級」が選択され、「１４０秒」を超える範囲を示す値である場合は、ランク５である「達人」が選択される。

【２４８６】

そして、称号選択テーブル２２２ｎａを参照して選択された称号は、時短Ｂ状態の最終変動中に表示される。なお、この称号が表示される期間は、時短Ｂ状態が終了し、通常状態へと移行した後に、所定期間（例えば、１秒）が経過するまで表示されるように構成してもよい。これにより、遊技者に対して前回の時短Ｂ状態の遊技結果を分かり易く報知することができる。

【２４８７】

＜第１５実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図３３０から図３３６を参照して、本第１５実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図３３０を参照して、本第１５実施形態における普通図柄変動処理１６（Ｓ１３６）について説明する。この普通図柄変動処理１６（Ｓ１３６）は、第１３実施形態（および第１実施形態）における普通図柄変動処理（Ｓ１０６）に代えて実行される処理であり、第１３実施形態（および第１実施形態）における普通図柄変動処理（Ｓ１０６）と同様に、普通図柄の抽選を設定するための処理と抽選結果に応じて電動役物の開閉制御処理を実行する。

【２４８８】

この第１５実施形態における普通図柄変動処理１６（Ｓ１３６）のうち、Ｓ６０１～Ｓ６２１，Ｓ６２３の各処理では、それぞれ第１３実施形態（および第１実施形態）における普通図柄変動処理（Ｓ１０６）のＳ６０１～Ｓ６２１，Ｓ６２３の各処理と同一の処理が実行されるが、本第１５実施形態における普通図柄変動処理１６（Ｓ１３６）では、遊技状態が時短中である場合における電動役物の開放制御、また可変流路の動作制御の開始

を設定する点で相違する。その他の処理については、同一であるためその詳細な説明を省略する。

【２４８９】

普通図柄変動処理１６（Ｓ１３６）では、今回の普通図柄の抽選結果が当たりであり（Ｓ６１９：Ｙｅｓ）、当選時の遊技状態が時短中であると判別した場合には（Ｓ６２０：Ｙｅｓ）、設定されている時短種別に対応した開放パターンを設定する（Ｓ６３１）。具体的には、図３１７を参照して、上述したように、普通図柄の抽選の当選時に設定されている時短種別に応じて、開放パターンＡ、或いは、開放パターンＢを設定する。そして、Ｓ６３１の処理において設定した開放パターンに応じて電動役物の開閉制御を設定し（Ｓ６２３）、次に、可変流路の動作制御の開始を設定し（Ｓ６３２）、本処理を終了する。

【２４９０】

なお、本実施形態では、時短中の電動役物の開放パターンを２種類に設定したがこれに限ることなく２種類以上としてもよい。このように構成することで、遊技者は、今回どの開放パターンが設定されるのかをより期待して待つことができ、遊技の興趣が向上する。また、切換弁２００７２の動作制御の内容を時短種別に応じて切り替えるように設定しても良い。このように構成することで、同じ時短状態においても、複数の遊技状態を設定することが可能であり、より遊技の興趣を向上させることができる。

【２４９１】

次に、図３３１を参照して、本第１５実施形態における小当たり中復帰処理１６（Ｓ９９５）について説明する。本第１５実施形態における小当たり中復帰処理１６（Ｓ９９５）は、上述した第１３実施形態における小当たり中復帰処理（図２９６のＳ９９２参照）に対して、小当たり遊技中に、転動装置１０６７５に遊技球が残存したまま電源断が実行されてしまった場合にエラーコマンドを設定する処理が追加されている点で相違する。その他の点については、同一であるため、その詳細な説明は省略する。

【２４９２】

小当たり中復帰処理１６（Ｓ９９５）では、まず、小当たり中フラグ２０３ｅａがオンであるか判別する（Ｓ３００１）。小当たり中フラグ２０３ｅａがオンであると判別した場合には（Ｓ３００１：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中に電源断が発生した状態であるため、役物ルートＶ入賞口１０６７７を遊技球が通過せず電源断があったことを示す緊急停止フラグ２０３ｎｂがオンであるか判別する（Ｓ３０５１）。緊急停止フラグ２０３ｎｂがオンである（Ｓ３０５１：Ｙｅｓ）、即ち、小当たり遊技中に役物ルートＶ入賞口１０６７７を通過せずに電源断があったと判別した場合には、緊急停止フラグ２０３ｎｂをオフに設定し（Ｓ３０５２）、小当たり遊技中のエラーを示すエラーコマンドを設定し（Ｓ３００５）、本処理を終了する。

【２４９３】

ここで、エラーコマンドを設定した場合には、上述した図２８５（ｂ）に示したようなエラー画面を第３図柄表示装置８１に表示する。このように構成することで、小当たり遊技が終了する前に電源断が発生したことを遊技者に分かり易く報知することができ、速やかに遊技を再開することができる。また、電源復帰時に加速回転体１０６７５ａの回動を設定し、突然遊技球が弾かれ、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞せずに小当たり遊技が終了してしまう等の不透明な遊技を提供してしまう恐れをなくすことが出来る。一方、Ｓ３０５１の処理において、緊急停止フラグ２０３ｎｂがオンではない、即ち、オフであると判別した場合には（Ｓ３０５１：Ｎｏ）、上述した第１４実施形態における小当たり中復帰処理（図２９６のＳ９９２参照）のＳ３００７～Ｓ３００９と同一の処理を実行し本処理を終了する。

【２４９４】

なお、本実施形態では、上述したように小当たり遊技中に電源断があり、遊技球が転動装置１０６７５に残留したまま電源復帰する場合には、加速回転体１０６７５ａの回動の開始を設定せずにエラーコマンドを設定するよう構成したが、これに限るものではなく、例えば、電源復帰から加速回転体１０６７５ａが動き出すことを報知する演出（カウント

ダウンなど）を実行してもよい。このように構成することで、急に加速回転体１０６７５ａが動き出すなどの不透明な遊技を提供してしまう恐れを防ぐことができ、また加速回転体１０６７５ａが動き出すことを事前に報知することで、遊技者は加速回転体１０６７５ａが動き出すことを容易に理解することができ、注意して加速回転体１０６７５ａが動き出す様子を確認することができるため、透明性のある遊技を提供することができる。

【２４９５】

また、小当たり遊技中に電源断が発生し、転動装置１０６７５に遊技球が残留している場合には、電源復帰時に第３図柄表示装置８１に、加速回転体１０６７５ａを動かす、或いは、エラーとして係員を呼ぶかどうかを選択する演出を表示し、遊技者が操作可能な操作手段で遊技者自身に選択させるようにしてもよい。このように構成することで、小当たり遊技中に電源断が発生してしまった場合にも、遊技者自身がその後の対応を選択することができるため、納得がいく遊技を遊技者に提供することができる。また、そのどちらかがランダムに設定される構成にしても良い。

【２４９６】

なお、このように構成した場合、悪意のある遊技者が、小当たり遊技中に故意に本パチンコ機１０の電源を落とし、更には、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞し易い位置で電源復帰するよう不正を働く恐れがある。このような不正を防ぐため、電源断の回数をカウントし、１時間に複数回などの不審な電源断が実行されている場合には、強制的にエラーコマンドを設定し、係員に知らせるよう構成しても良い。このように構成することで、不正を防止することができる。

【２４９７】

また、立ち上げ処理が全て終了してから、最後に加速回転体１０６７５ａを回転させるよう構成しても良い。このように構成した場合、上述したカウントダウン演出を実行するようにしてもよい。このように構成することで、遊技者は加速回転体１０６７５ａが回動することを理解することが容易となり、遊技者が目視していない間に回動し遊技球が入賞してしまうことを防ぐことができ、透明性のある遊技を提供できる。

【２４９８】

次に、図３３２を参照して、本第１５実施形態におけるメイン処理１６（図３３２参照）について説明する。本第１５実施形態におけるメイン処理１６（図３３２参照）は、第１３実施形態におけるメイン処理１３（図２０１参照）に替えて実行される処理であり、小当たり制御処理１３（図２０３のＳ１０７２参照）に替えて小当たり制御処理１６（Ｓ１０００１）を実行する点、電源断時処理（Ｓ１０００２）を追加する点で相違する。その他の処理については同一であるため、その詳細な説明は省略する。

【２４９９】

メイン処理１６（図３３２参照）では、まず、第１３実施形態のメイン処理（図２０１参照）と同一の処理であるＳ１００１～Ｓ１００３、及びＳ１０７１の処理を実行し、次に、小当たり制御処理１６（Ｓ１０００１）を実行する。この小当たり制御処理１６（Ｓ１０００１）では、小当たりの開始や終了タイミングを設定する処理が実行される。この小当たり制御処理１６（Ｓ１０００１）の詳細な説明については、図３３３を参照して後述する。

【２５００】

そして、小当たり制御処理１６（Ｓ１０００１）を実行した後、次に、上述したＳ１００６～Ｓ１００９の処理を実行し、Ｓ１００９の処理おいて、電源断の発生情報があると判別した場合には（Ｓ１００９：Ｙｅｓ）、上述したＳ１０１３の処理を実行し、電源断時処理（Ｓ１０００２）を実行し、Ｓ１０１４の処理に移行する。

【２５０１】

ここで、図３３３を参照して、本第１５実施形態におけるメイン処理１６（図３３２参照）の一処理である小当たり制御処理１６（Ｓ１０００１）について説明する。図３３３は、小当たり制御処理１６（Ｓ１０００１）の内容を示したフローチャートである。本第１５実施形態における小当たり制御処理１６（Ｓ１０００１）は、第１３実施形態におけ

る小当たり制御処理１５（図２９７のＳ１０９２）に替えて実行される処理であり、Ｖ通過検出処理１５（Ｓ１３９３）に替えてＶ通過検出処理１６（Ｓ１３８２）を実行する点と、小当たり終了タイミング判別処理（Ｓ１３８１）を追加する点で相違する。その他の処理については同一であるため、その詳細な説明は省略する。

【２５０２】

小当たり制御処理１６（Ｓ１０００１）では、まず小当たり開始のタイミングか判別し（Ｓ１３０１）、小当たり開始のタイミングであると判別した場合には（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、上述した第１３実施形態における小当たり制御処理１５（図２９７のＳ１０９２）のＳ１３０２～Ｓ１３０３，Ｓ１３２１、及びＳ１３９１の処理と同一の処理を実行し、本処理を終了する。一方、小当たり開始のタイミングではないと判別した場合には（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、小当たり中フラグ２０３ｅａがオンであるか判別する（Ｓ１３０４）。小当たり中フラグ２０３ｅａがオンではない、即ち、オフである場合には（Ｓ１３０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、小当たり中フラグ２０３ｅａがオンである、即ち、小当たり中であると判別した場合には（Ｓ１３０４：Ｙｅｓ）、小当たり動作シナリオ経過カウンタの値を更新し（Ｓ１３９２）、小当たり終了タイミング判別処理を実行し（Ｓ１３８１）、Ｓ１３１０の処理に移行する。

【２５０３】

ここで、図３３４を参照して、本第１５実施形態における小当たり制御処理１６（Ｓ１０００１）の一処理である小当たり終了タイミング判別処理（Ｓ１３８１）について説明する。図３３４は、小当たり終了タイミング判別処理（Ｓ１３８１）の内容を示したフローチャートである。この小当たり終了タイミング判別処理（Ｓ１３８１）では、当選した小当たり種別と小当たりの開始時間から計測しているかカウンタとの値に応じて、小当たりの終了のタイミングを決定し、また、小当たり遊技の終了タイミングに転動装置１０６７５に遊技球が残っている場合には、エラーコマンドを設定する処理を実行する。

【２５０４】

小当たり終了タイミング判別処理（Ｓ１３８１）では、まず、経過カウンタ２０３ｍｇの値の読み出しを実行する（Ｓ１７０１）。次に、Ｓ１７０１の処理において読み出した経過カウンタ２０３ｍｇの示す値が５秒であるか判別する（Ｓ１７０２）。この５秒は、遊技状態が通常状態である場合の、小当たりＡと小当たりＢの終了タイミングである（図３１９の判別１参照）。経過時間が５秒であると判別した場合には（Ｓ１７０２：Ｙｅｓ）、小当たり種別格納エリア２０３ｎｃの情報の読み出しを実行する（Ｓ１７０３）。

【２５０５】

そして、Ｓ１７０３の処理において読み出した小当たり種別が、通常状態の小当たりＡ１６、或いは、小当たりＢ１６であるか判別する（Ｓ１７０４）。小当たりＡ１６、或いは、小当たりＢ１６ではないと判別した場合には（Ｓ１７０４：Ｎｏ）、小当たりの終了タイミングではないため、そのまま本処理を終了する。一方、読み出した小当たり種別が通常状態の小当たりＡ、或いは、小当たりＢであると判別した場合には（Ｓ１７０４：Ｙｅｓ）、転動装置１０６７５に遊技球が残存していないか判別する（Ｓ１７０５）。この遊技球が残存しているかどうかの判別は、転動装置１０６７５に設けられているセンサなどで判別を実行する。

【２５０６】

Ｓ１７０５の処理において遊技球が転動装置１０６７５に残存していないと判別した場合には（Ｓ１７０５：Ｙｅｓ）、小当たり終了タイミングを設定し（Ｓ１７０６）、本処理を終了する。一方、Ｓ１７０５の処理において、遊技球が転動装置１０６７５内に残存していると判別した場合には（Ｓ１７０５）、残存エラーコマンドを設定し（Ｓ１７０７）、入賞異常フラグ２０３ｎｄをオンに設定し（Ｓ１７０８）、そのまま本処理を終了する。

【２５０７】

一方、Ｓ１７０２の処理において、経過時間は５秒ではないと判別した場合には（Ｓ１７０２：Ｎｏ）、経過時間は１０．５秒であるか判別する。経過時間は１０．５秒である

と判別した場合には（Ｓ１７０９：Ｙｅｓ）、小当たり種別格納エリア２０３ｎｃの情報の読み出しを実行する（Ｓ１７１０）。Ｓ１７１０の処理において読み出した小当たり種別が小当たりＡ１７、或いは、小当たりＢ１７でないと判別した場合には（Ｓ１７１１：Ｎｏ）、小当たり終了のタイミングではないためそのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１７１１の処理において小当たり種別が小当たりＡ１７、或いは、小当たりＢ１７であると判別した場合には（Ｓ１７１１：Ｙｅｓ）、転動装置１０６７５内に残存球があるか判別する（Ｓ１７１２）。残存球がないと判別した場合には（Ｓ１７１２：Ｎｏ）、小当たり終了タイミングを設定し（Ｓ１７１３）、本処理を終了する。一方、転動装置１０６７５内に残存球があると判別した場合には（Ｓ１７１２：Ｙｅｓ）、残存エラーコマンドを設定し（Ｓ１７１４）、入賞異常フラグ２０３ｎｄをオンに設定し（Ｓ１７１５）、本処理を終了する。

【２５０８】

一方、Ｓ１７０９の処理において、経過時間は１０．５秒ではないと判別した場合には（Ｓ１７０９：Ｎｏ）、経過時間は１７秒であるか判別する（Ｓ１７１６）。経過時間が１７秒ではないと判別した場合には（Ｓ１７１６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、経過時間が１７秒であると判別した場合には（Ｓ１７１６：Ｙｅｓ）、小当たり種別格納エリア２０３ｎｃの情報の読み出しを実行し（Ｓ１７１７）、その読み出した小当たり種別が時短状態の小当たりＡ１６，小当たりＢ１６、或いは、小当たりＣ１６であるか判別する（Ｓ１７１８）。その読み出した小当たり種別が時短状態の小当たりＡ１６，小当たりＢ１６、或いは、小当たりＣ１６ではないと判別した場合には（Ｓ１７１８：Ｎｏ）、小当たり終了のタイミングではないため、そのまま本処理を終了する。一方、その読み出した小当たり種別が時短状態の小当たりＡ１６，小当たりＢ１６、或いは、小当たりＣ１６であると判別した場合には（Ｓ１７１８：Ｙｅｓ）、転動装置１０６７５内に残存球があるか判別する（Ｓ１７１９）。

【２５０９】

Ｓ１７１９の処理において、転動装置１０６７５内に残存球がないと判別した場合には（Ｓ１７１９：Ｎｏ）、小当たり終了のタイミングを設定し（Ｓ１７２０）、本処理を終了する。一方、転動装置１０６７５内に残存球がある場合には（Ｓ１７１９：Ｙｅｓ）、延長フラグ２０３ｎｅをオンに設定し（Ｓ１７２１）、本処理を終了する。

【２５１０】

図３３３に戻り説明を続ける。小当たり終了タイミング判別処理（Ｓ１３８１）を実行した後、次に小当たり終了のタイミングであるか判別する（Ｓ１３１０）。Ｓ１３１０の処理において小当たり終了のタイミングではないと判別した場合には（Ｓ１３１０：Ｎｏ）、Ｖ通過検出処理１６を実行し（Ｓ１３８２）、上述した第１３実施形態の小当たり制御処理１５のＳ１３９４～Ｓ１３９５の処理を実行し本処理を終了する。

【２５１１】

次に、図３３５を参照して、本第１５実施形態における小当たり制御処理１６（図３３３のＳ１０００１参照）内の一処理であるＶ通過検出処理１６（Ｓ１３８２）について説明する。図３３５は、Ｖ通過検出処理１６（Ｓ１３８２）の内容を示したフローチャートである。本第１５実施形態におけるＶ通過検出処理１６（Ｓ１３８２）は、上述した第１３実施形態におけるＶ通過検出処理１５（Ｓ１３９３）に対して、当選した小当たり種別が、時短状態の小当たりＡ１６，小当たりＢ１６、或いは、小当たりＣ１６である場合に、役物ルートＶ入賞口に入賞が検知され、小当たり期間が延長されていることを示す延長フラグ２０３ｎｅがオンではある場合に小当たりの終了タイミングを設定する処理が追加されている点で相違する。その他の点については、同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【２５１２】

Ｖ通過検出処理１６（Ｓ１３８２）では、まず、上述した第１３実施形態におけるＶ通過検出処理１５（Ｓ１３９３）のＳ３１０１～Ｓ３１０３と同一の処理を実行し、Ｓ３１０３の処理において、直Ｖ入賞口を遊技球が通過していないと判別した場合には（Ｓ３１

０３：Ｎｏ）次に経過カウンタ２０３ｍｇの値の読み出しを実行し（Ｓ３１１０）、次に読み出した経過カウンタ２０３ｍｇの値が役物ルートＶ入賞有効期間内であるか判別する（Ｓ３１１１）。役物ルートＶ入賞有効期間内であると判別した場合には（Ｓ３１１１：Ｙｅｓ）、延長フラグ２０３ｎｅがオンであるか判別する（Ｓ３１３１）。

【２５１３】

Ｓ３１３１の処理において延長フラグ２０３ｎｅがオンであると判別した場合には（Ｓ３１３１：Ｙｅｓ）、小当たり終了タイミングを設定し（Ｓ３１３２）、延長フラグ２０３ｎｅをオフに設定し（Ｓ３１３３）、上述したＳ３１０６の処理に移行する。一方、Ｓ３１３１の処理において延長フラグ２０３ｎｅがオンではないと判別した場合には（Ｓ３１３１：Ｎｏ）、Ｓ３１３２～Ｓ３１３３の処理をスキップし、上述したＳ３１０６の処理へ移行する。

【２５１４】

次に、図３３６を参照して、本第１５実施形態におけるメイン処理（図３３２参照）内の一処理である電源断時処理（Ｓ１０００２）について説明する。図３３６は電源断時処理（Ｓ１０００２）の内容を示したフローチャートである。この電源断時処理（Ｓ１０００２）は、小当たり遊技中に電源断があり、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入球がない場合に加速回転体１０６７５ａの停止を実行するための処理である。

【２５１５】

電源断時処理（Ｓ１０００２）では、まず、小当たり中フラグ２０３ｅａがオンであるか判別する（Ｓ１８０１）。小当たり中フラグ２０３ｅａがオンではないと判別した場合、即ち、小当たり中ではないと判別した場合には（Ｓ１８０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、小当たり中フラグ２０３ｅａがオンであると判別した場合には（Ｓ１８０１：Ｙｅｓ）、次に、Ｖ通過フラグ２０３ｅｃがオンであるか判別する（Ｓ１８０２）。即ち、今回の電源断の発生の前に役物ルートＶ入賞口１０６７７に入球があったことを判別する。Ｖ通過フラグ２０３ｅｃがオンであると判別した場合には（Ｓ１８０２：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞してからの電源断であるため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｖ通過フラグ２０３ｅａがオンではない、即ち、オフであると判別した場合には（Ｓ１８０２：Ｎｏ）、加速回転体１０６７５ａの回動を停止し（Ｓ１８０３）、緊急停止フラグ２０３ｎｂをオンに設定し（Ｓ１８０４）、本処理を終了する。

【２５１６】

上述したように、本実施形態では、小当たり遊技中に電源断があった場合には、加速回転体１０６７５ａの駆動を停止してから電源断の処理を実行するよう構成している。このように、小当たり遊技中にＶ通過フラグ２０３ｅｃがオンに設定されていない場合にのみ加速回転体１０６７５ａの回動をまず止めることで、電源断時の処理負荷を軽減することが出来る。また、加速回転体１０６７５ａの回動をまず止めることで、転動装置１０６７５に遊技球が残存している状態で電源断があり、Ｖ入賞の有効期間が経過してから加速回転体１０６７５ａに弾かれた遊技球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞してしまい、遊技者が損をした気分になることを抑制することができる。

【２５１７】

なお、これに限ることなく、電源断時もバックアップ電源などにより役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞したことを検知するセンサなどを設け、そのセンサが遊技球を感知した場合に、立ち上げ処理が実行されてから、大当たり遊技を実行するよう構成しても良い。このように構成することで、急な電源断中に、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入球があり大当たりが付与されないという不具合を防止することができる。また、本実施形態では、小当たり遊技中に電源断があった場合に、まず回転役物１０６７５ａを停止するよう構成したが、これに限ることなく、電源断が発生した場合には、遊技状態に関わらず、まず回転役物１０６７５ａを停止するよう構成しても良い。このように構成することで電源断処理において回転役物１０６７５ａの停止を制御することが可能となり、処理負荷を軽減することができる。

【２５１８】

さらに、電源断が発生した場合に用いられるバックアップ用電源からの電力供給によって、役物ルートＶ入賞口１０６７７への球の入球を電源断中の検知可能に構成し、その検知結果を一時的に記憶する記憶手段を設け、電源断状態が復帰した場合に、記憶手段に記憶されている検知結果に基づいて小当たり遊技を継続させるように構成しても良い。このように構成した場合でも、役物ルートＶ入賞口１０６７７に球が入球したにも関わらず、大当たり遊技が実行されない事態が発生することを抑制することができる。

【２５１９】

また、電源断時には役物ルートＶ入賞口１０６７７に入球する球を、役物ルートＶ入賞口１０６７７への球の入球を検知する検知手段の直前で保持する保持手段を設けても良い。これにより、電断中に球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入球することを確実に防止することができる。この場合、保持手段の解除は電源投入されて、パチンコ機１０の制御処理が完全に復帰した後に実行すると良く。例えば、第３図柄表示装置８１の表示面にて保持部材を解除する旨の報知演出を実行した後に解除処理を実行するように構成しても良い。

【２５２０】

＜第１５実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図３３７から図３４１を参照して、本第１５実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理について説明する。まず、図３３７を参照して、本第１５実施形態におけるコマンド判定処理１６（Ｓ４１０１２）について説明する。このコマンド判定処理１６（Ｓ４１０１２）は、第１３実施形態（および第１実施形態）におけるコマンド判定処理（Ｓ４１１２）に代えて実行される処理であり、第１３実施形態におけるコマンド判定処理（Ｓ４１１２）に対して、状態コマンド処理（Ｓ４３１０）に替えて状態コマンド処理１６（Ｓ４３５０）を実行する点と、当たり関連処理１５（Ｓ４３０７１）に替えて当たり関連処理１６（Ｓ４３５４）を実行する点とで相違する。その他の処理については、同一の処理を実行するためその詳細な説明を省略する。

【２５２１】

コマンド判定処理１６（Ｓ４１０１２）では、まず、上述したＳ４３０１～Ｓ４３０８の処理を実行し、次に、主制御装置１１０より状態コマンドを受信したか判別する（Ｓ４３０９）。状態コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４３０９：Ｙｅｓ）、状態コマンド処理１６（Ｓ４３５０）を実行し、本処理を終了する。この状態コマンド処理１６（Ｓ４３５０）については、図３３８を参照して後述する。一方、状態コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４３０９：Ｎｏ）、上述したＳ４３１１～Ｓ４３１２の処理を実行し、次に当たり関連コマンドを受信したか判別する（Ｓ４３１３）。当たり関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４３１３：Ｙｅｓ）、当たり関連処理１６（Ｓ４３５４）を実行し、本処理を終了する。この当たり関連処理１６（Ｓ４３５４）の詳細な説明については、図３３９を参照して後述する。一方、当たり関連のコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４３１３：Ｎｏ）、上述したＳ４３１５の処理を実行し、本処理を終了する。

【２５２２】

次に、図３３８を参照して、本第１５実施形態におけるコマンド判定処理（図３３７のＳ４１０１２参照）内の一処理である状態コマンド処理１６（Ｓ４３５０）について説明する。図３３８は、状態コマンド処理１６（Ｓ４３５０）の内容を示したフローチャートである。本第１５実施形態における状態コマンド処理１６（Ｓ４３５０）では、遊技状態が時短Ｂ状態に移行した場合に、チャレンジ回数カウンタ２２３ｎａと時間累積カウンタ２２３ｎｂとをリセットする処理が実行される。

【２５２３】

状態コマンド処理１６（Ｓ４３５０）では、まず、今回受信したコマンドに応じて遊技状態格納エリアのデータを更新する（Ｓ４１６０１）。次に、今回受信したコマンドが時短Ｂ状態への移行を示すコマンドか判別する（Ｓ４１６０２）。受信した状態コマンドが

時短Ｂ状態への移行を示すコマンドではないと判別した場合には（Ｓ４１６０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、時短Ｂ状態への移行を示すコマンドであると判別した場合には、チャレンジ回数カウンタ２２３ｎａと時短累積カウンタ２２３ｎｂとの値を初期値に設定し（Ｓ４１６０３）、本処理を終了する。

【２５２４】

なお、上述したように本実施形態では、チャレンジ回数カウンタ２０３ｎａと時間累積カウンタ２２３ｎｂとの値を初期値に設定する処理を遊技状態が時短Ｂ状態に移行する場合に実行されるよう構成したが、これに限ることなく、遊技状態が時短Ｂ状態から他の遊技状態に移行する際に、チャレンジ回数カウンタ２０３ｎａと時間累積カウンタ２２３ｎｂとの値を初期値に設定する処理を実行しても良い。このように構成することで、再度時短Ｂ状態が設定されるまでカウンタの値を保持する必要がなくなり処理負荷を軽減することができる。

【２５２５】

次に、図３３９を参照して、本第１５実施形態におけるコマンド判定処理（図３３７のＳ４１０１２参照）内の一処理である当たり関連処理１６（Ｓ４３５４）について説明する。図３３９は当たり関連処理１６（Ｓ４３５４）の詳細な内容を示したフローチャートである。本第１５実施形態における当たり関連処理１６（Ｓ４３５４）は、第１３実施形態における当たり関連処理１５（図３０３のＳ４３０７１参照）に対して、遊技状態が時短状態Ｂであり役物チャレンジ小当たりに当選した場合に、チャレンジ回数カウンタ２２３ｎａと時短累積カウンタ２２３ｎｂとの値を更新する処理を追加する点で相違する。その他の処理については、同一であるためその詳細な説明は省略する。

【２５２６】

当たり関連処理１６（Ｓ４３５４）では、まず、Ｓ４４０４～Ｓ４４０８，Ｓ４４４０１，Ｓ４４０５１～Ｓ４４０５６の処理を実行し、エンディングコマンドを受信したか判別する（Ｓ４４０９）。エンディングコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４４０９：Ｙｅｓ）、表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ４４１０）、次に、今回の当たり関連コマンドが役物チャレンジ小当たりであるか判別する（Ｓ４４０７１）。役物チャレンジ小当たりであると判別した場合には（Ｓ４４０７１：Ｙｅｓ）、チャレンジ回数カウンタ２２３ｎａの値を１加算し（Ｓ４４０７２）、次に、時間累積カウンタ２２３ｎｂの値を更新し（Ｓ４４０７３）、上述したＳ４４０５８の処理を実行し、本処理を終了する。

【２５２７】

次に、図３４０を参照して、本第１５実施形態における変動表示設定処理１６（Ｓ４４１９４）について説明する。図３４０は、変動表示設定処理１６（Ｓ４４１９４）の内容を示すフローチャートである。本第１５実施形態における変動表示設定処理１６（Ｓ４４１９４）は、第１３実施形態（および第１実施形態）における変動表示設定処理（Ｓ４１１３）に対して、時短Ｂ状態の最終変動演出を設定する処理が追加されている点で相違する。その他の点については、同一であるためその詳細な説明は省略する。

【２５２８】

変動表示設定処理１６（Ｓ４４１９４）では、まず、上述したＳ４５０１～Ｓ４５０４の処理を実行し、次に、今回の変動が、時短Ｂ状態の最終変動であるか判別する（Ｓ４５５１）。今回の変動が時短Ｂ状態の最終変動であると判別した場合には（Ｓ４５５１：Ｙｅｓ）、最終変動演出設定処理（Ｓ４５５２）を実行し、その他演出設定処理実行する（Ｓ４５５３）。そして上述したＳ４５０５～Ｓ４５０９の処理を実行し、本処理を終了する。この最終変動演出設定処理（Ｓ４５５２）の詳細については、図３４１を参照して後述する。一方、Ｓ４５５１の処理において、今回の変動が時短Ｂ状態の最終変動ではないと判別した場合には（Ｓ４５５１：Ｎｏ）、最終変動演出設定処理（Ｓ４５５２）をスキップし、Ｓ４５５３の処理に移行する。

【２５２９】

次に、図３４１を参照して、本第１５実施形態における変動表示設定処理１６（Ｓ４４

１９４）内の一処理である最終変動演出設定処理（Ｓ４５５２）について説明する。図３４１は、この最終変動演出設定処理（Ｓ４５５２）の内容を示したフローチャートである。最終変動演出設定処理（Ｓ４５５２）では、遊技状態が時短Ｂ状態である場合の最終変動において、チャレンジ回数カウンタ２２３ｎａと時間累積カウンタ２２３ｎｂとの値に基づいて、遊技者に称号を与える演出を設定する処理が実行される。

【２５３０】

最終変動演出設定処理（Ｓ４５５２）では、チャレンジ回数カウンタ２２３ｎａと時間累積カウンタ２２３ｎｂの値に基づいて、称号選択テーブル２２２ｎａを参照して遊技者に付与する称号を選択する（Ｓ４５７１）。次に、今回の変動で大当たりに当選したか判別する（Ｓ４５７２）。今回の変動で大当たりに当選していないと判別した場合には（Ｓ４５７２：Ｎｏ）、選択された称号をそのまま設定し（Ｓ４５７３）、Ｓ４５７５の処理に移行する。一方、Ｓ４５７２の処理において、大当たりに当選したと判別した場合には（Ｓ４５７２：Ｙｅｓ）、Ｓ４５７１の処理において選択された称号より、２ランク高い称号を設定し（Ｓ４５７４）、Ｓ４５７５の処理へ移行する。Ｓ４５７５の処理では、設定した称号を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４５７５）、本処理を終了する。ここで設定された表示用コマンドは、表示制御装置１１３に送られ、この表示用コマンドに基づいて、図３２１（ｂ）に示した様な称号を付与する画面を第３図柄表示装置８１に表示する。

【２５３１】

このように構成することで、実際の遊技結果（時短Ｂ状態中に、実行された役物チャレンジ回数と、役物チャレンジの累計遊技期間）に対して、表示された称号のランクが高い場合には、時短Ｂ状態の最終変動で大当たりに当選したのではと遊技者に思わせることができる。

【２５３２】

なお、本実施形態では、時短Ｂの最終変動が設定される際に、遊技者に称号を付与する演出を実行するよう構成したが、これに限ることなく、時短遊技の変動回数が予め定められた規定回数に到達するごとに、その時点での称号を遊技者に報知するよう構成しても良い。このように構成することで、遊技者は、遊技者自身の称号が変化していくことを楽しむことができ、遊技の興趣が向上する。また、遊技者が操作可能な操作手段により遊技者が現在の称号を確認することができるよう構成しても良い。遊技者自身が確認したいタイミングで称号を確認できるよう構成することで、分かり易い遊技を提供することができる。

【２５３３】

＜第１５実施形態の変形例１＞

次に、図３４２から図３４４を参照して、上述した第１５実施形態の変形例１について説明をする。上述した第１５実施形態では、遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、を設定可能に構成し、さらに、時短状態として、第２特別図柄の抽選が実行され易い時短Ａ状態と、第２特別図柄の抽選が実行され易い時短Ｂ状態と、を設定可能に構成していた。そして、時短Ａ状態が設定されている場合に、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、時短Ｂ状態が設定されるように構成することで、段階的に複数の時短状態が設定されるように構成していた。さらに、時短Ａ状態よりも時短Ｂ状態のほうが遊技者に有利な遊技状態とすることで、遊技者に対して、より有利な遊技状態が設定されるように意欲的に遊技を行わせることができるように構成していた。

【２５３４】

加えて、上述した第１５実施形態では、時短Ａ状態が設定されている場合に、第２特別図柄の抽選で小当たり当選し、その小当たり当選に基づいて大当たり遊技が実行された場合は、大当たり遊技終了後に通常状態が設定されるように構成し、時短Ａ状態中に実行される大当たり遊技の実行契機によって、後の遊技内容を大きく異ならせるように構成することで、遊技の興趣を向上させていた。

【２５３５】
これに対して、本第１５実施形態の変形例１では、時短Ａ状態が設定されている場合に、大当たり遊技が実行されると、その大当たり遊技終了後に時短Ｂ状態が設定されるように構成し、その時短Ｂ状態中に大当たり遊技が実行されると、その大当たり遊技終了後に時短Ａ状態が設定されるように構成している。そして、時短Ｂ状態を終了させる条件を、上述した第１５実施形態よりも成立し易くすることで、時短Ａ状態のほうが、時短Ｂ状態よりも有利な遊技状態としている点で上述した第１５実施形態と相違している。
【２５３６】
一方、時短Ｂ状態は、上述した第１５実施形態と同様に、第１特別図柄の抽選を、通常状態よりも実行され易くしているため、時短Ｂ状態は、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態としている。つまり、本変形例のパチンコ機１０は、上述した第１５実施形態と同様の構成を用いて、時短Ａ状態と、時短Ｂ状態と、を設定可能に構成し、時短Ａ状態中に大当たり遊技が実行された場合に、所定期間の引き戻しゾーンとして時短Ｂ状態を設定可能に構成している。
【２５３７】
このように構成することで、時短Ａ状態が設定されている状態で大当たり遊技が実行された場合に、その大当たり遊技終了後に遊技者に最も不利な遊技状態（通常状態）が設定されるのでは無く、時短Ａ状態よりも不利ではあるが、通常状態よりは有利な時短Ｂ状態を設定することが可能となる。よって、時短Ｂ状態が設定されている間に大当たり遊技を実行し、再度時短Ａ状態が設定されることを期待しながら継続的に遊技を行わせることができる。なお、本変形例では、上述した第１５実施形態に対して、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態に対する規定内容と、時短Ｂ状態の終了条件を変更した点と、その変更点に応じた演出を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については上述した第１５実施形態の内容を参考にし、その詳細な説明を省略する。
【２５３８】
＜第１５実施形態の変形例１の演出内容について＞
次に、図３４２を参照して、本変形例のパチンコ機１０にて実行される各種演出内容のうち、特徴的な演出内容について説明をする。図３４２（ａ）は、時短Ａ状態（通常ラッシュ）中に実行された大当たり遊技終了時の表示画面を模式的に示した模式図であり、図３４２（ｂ）は、時短Ｂ状態（復活チャンス）中の表示画面を模式的に示した模式図である。
【２５３９】
図３４２（ａ）に示した通り、通常ラッシュ中に大当たり遊技が実行されると、その大当たり遊技終了後には時短Ｂ状態（復活チャンス）が設定されることを報知するためのコメントが主表示領域Ｄｍの中央部に表示される。そして、時短Ｂ状態（復活チャンス）の特別図柄変動（第１特別図柄変動）が開始されると、図３４２（ｂ）に示した通り、時短Ｂ状態（復活チャンス）が終了するまでの特別図柄変動回数として「残り１９回」が表示領域ＨＲ３１に表示され、表示領域ＨＲ３５には「役物チャレンジ高確中」の文字が表示され、副表示領域Ｄｓには、「残り回数中に、役物チャレンジをゲットしろ」のコメントが表示される。
【２５４０】
時短Ｂ状態が設定されると、上述した第１５実施形態のパチンコ機１０における時短Ｂ状態と同一の遊技が実行されるため、通常状態の第１特別図柄の抽選で小当たり当選した場合は、役物チャレンジの実行確率が３０％であるのに対して、時短Ｂ状態の第１特別図柄の抽選で小当たり当選した場合は、役物チャレンジの実行確率が１００％となるため、通常状態に対して、役物チャレンジの実行確率が高確率となる。よって、図３４２（ｂ）に示した通り、時短Ｂ状態が設定された場合には、役物チャレンジの実行確率が高まっている状態であることを遊技者に報知するための演出が実行される。
【２５４１】
なお、本変形例では、上述した第１５実施形態と同様に、時短Ｂ状態が設定されると、

通常状態に対して、第１特別図柄の抽選が実行され易くなり、且つ、役物チャレンジが実行され易くなるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、第１特別図柄抽選の実行のされ易さを通常状態と変えること無く（同程度となるように構成し）、役物チャレンジの実行確率のみ高めるように構成しても良い。

【２５４２】

次に、図３４３を参照して、本変形例における遊技状態の遷移状況について説明をする。図３４３は、本変形例におけるパチンコ機１０の遊技状況が遷移する流れを模式的に示したゲームフローである。本変形例のパチンコ機１０は、上述した第１５実施形態のパチンコ機１０のゲームフロー（図３１８参照）に対して、通常状態にて大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技終了後に、必ず時短Ａ状態が設定されるように構成し、時短Ａ状態にて大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技終了後に、必ず時短Ｂ状態が設定されるように構成し、時短Ｂ状態にて大当たり遊技が実行された場合は、大当たり遊技終了後に、必ず時短Ａ状態が設定されるように構成している点で上述した第１５実施形態と相違している。

【２５４３】

さらに、時短Ｂ状態を終了させるための条件（時短終了条件）を、上述した第１５実施形態では、特別図柄変動（抽選）が９９回変動（実行）した場合を時短終了条件として設定していたのに対して、本変形例では、特別図柄変動（抽選）が２０回変動（実行）した場合を時短終了条件として設定し、時短Ｂ状態の終了条件を成立し易くしている点で相違している。それ以外の内容は、上述した第１５実施形態と同一であり、同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。

【２５４４】

このように構成することで、本変形例では、大当たり遊技が実行される毎に、規則性を持たせて遊技状態を遷移させていくことが可能となり、分かり易い遊技性を遊技者に提供することができる。また、第１特別図柄の抽選が実行され易くなる時短Ｂ状態を、通常状態よりも時短Ａ状態が設定され易くなる引き戻しゾーン（復活チャンス）として用いているため、時短Ａ状態での大当たり遊技終了後に通常状態が設定されてしまう遊技性に比べて、時短Ａ状態が終了した直後に遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制することができる。

【２５４５】

＜第１５実施形態の変形例１の電気的構成について＞

次に、図３４４を参照して、本変形例における電気的構成について説明をする。本変形例では、上述した第１５実施形態のパチンコ機１０の電気的構成に対して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２が有する第１当たり種別選択１６テーブル２０２ｎｂに代えて第１当たり種別選択１７テーブル２０２ｐｂを設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。なお、上述した相違点に基づく演出を、第３図柄表示装置８１の表示面にて表示する場合において、新たな電気的構成を用いるが、音声ランプ制御装置１１３にて演出設定をする際に用いられる情報の有無判別を実行し、その有無判別の判別結果に基づいて演出内容を設定するための電気的構成については、上述した何れか各実施形態に記載されている技術思想と同一であるため、具体手な表示内容が異なったとしても、その説明を省略する。

【２５４６】

図３４４（ａ）は、本変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図３４４（ａ）に示した通り、本変形例では、第１当たり種別選択１６テーブル２０２ｎｂに代えて第１当たり種別選択１７テーブル２０２ｐｂを設けることで、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の種別を上述した第１５実施形態と異ならせている。

【２５４７】

ここで、図３４４（ｂ）を参照して、第１当たり種別選択１７テーブル２０２ｐｂの内容について説明をする。図３４４（ｂ）は、第１当たり種別選択１７テーブル２０２ｐｂ

の内容を模式的に示した模式図である。図３４４（ａ）に示した通り、上述した第１５実施形態の第１当たり種別選択１６テーブル２０２ｎｂに対して、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の種別および終了条件を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、その詳細な説明を省略する。

【２５４８】

具体的には、第１特別図柄の大当たり当選時に設定される大当たり種別であって、その大当たり種別が大当たりＡ１６（１０Ｒ（ラウンド）大当たり）である場合は、当選時の遊技状態に関わらず、大当たり遊技終了後に「時短Ａ状態」が設定され、大当たりＢ１６（１０Ｒ（ラウンド）大当たり）である場合は、当選時の遊技状態が通常状態であれば、大当たり遊技終了後に「通常状態」が設定され、時短Ａ状態、時短Ｂ状態であれば「時短Ａ状態」が設定される。

【２５４９】

また、第２特別図柄の大当たり当選時に設定される大当たり種別であって、その大当たり種別が大当たりＣ１６（１５Ｒ（ラウンド）大当たり）である場合は、当選時の遊技状態が通常状態、或いは、時短Ｂ状態であれば「時短Ａ状態」が設定され、時短Ａ状態であれば「時短Ｂ状態」が設定される。

【２５５０】

さらに、小当たり当選した場合に設定され得る大当たり種別であって、その大当たり種別が大当たりＤ１６（１０Ｒ（ラウンド）大当たり）である場合は、当選時の遊技状態が通常状態、或いは、時短Ｂ状態であれば「時短Ａ状態」が設定され、時短Ａ状態であれば「時短Ｂ状態」が設定される。また、大当たり種別が大当たりＥ１６（１０Ｒ（ラウンド）大当たり）である場合は、当選時の遊技状態が通常状態であれば「通常状態」が設定され、時短Ａ状態であれば、「時短Ｂ状態」が設定され、時短Ｂ状態であれば「時短Ａ状態」が設定される。

【２５５１】

なお、本変形例では、時短Ａ状態が設定される場合には、その時短終了条件として、大当たり遊技が実行されること無く、特別図柄変動が１００回実行された場合に成立する時短終了条件（特図変動１００回）が設定され、時短Ｂ状態が設定される場合には、その時短終了条件として、大当たり遊技が実行されること無く、特別図柄変動が２０回実行された場合に成立する時短終了条件（特図変動２０回）が設定される。

【２５５２】

時短Ａ状態が設定されている場合は、１／２の確率で小当たりに当選する第２特別図柄の抽選が実行され易くなり、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合は、高確率（ほぼ１００％）で小当たり入賞装置１０６５０に入賞した球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞する小当たり遊技（直Ｖチャレンジ）が実行されるため、通常の遊技を行っている場合には、時短終了条件が成立すること無く、大当たり遊技が実行される。一方で、時短Ｂ状態では、１／２０の確率で小当たりに当選する第１特別図柄の抽選が実行され易くなる遊技状態である。時短Ｂ状態中は、第１特別図柄の小当たり当選にて必ず役物チャレンジを実行し得る小当たり遊技が実行されるが、役物チャレンジにて球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞する確率は１／４であるため、時短Ｂ状態は、時短終了条件が時短Ａ状態よりも時短終了条件が成立し易い時短状態となる。しかしながら、時短Ｂ状態は、通常状態よりも大当たり遊技が実行され易い状態であるため、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態となる。

【２５５３】

＜第１５実施形態における変形例２＞

次に、図３４５を参照して、第１５実施形態における変形例２について説明をする。上述した第１５実施形態では、特別図柄の抽選結果に基づいて、大当たり種別が設定されるように構成していた。具体的には、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合、或いは小当たりに当選した場合に、第１当たり種別選択１６テーブル２０２ｎｂを参照して大当たり種別を選択し、大当たり遊技を実行する場合に、選択された大当たり種別に対応した大

当たり遊技を実行し、大当たり遊技の終了後に、選択された大当たり種別に対応した遊技状態を設定するように構成していた。

【２５５４】

しかしながら、特別図柄の抽選結果を第１図柄表示装置３７にて表示する場合において、今回の特別図柄の抽選結果に加え、選択された大当たり種別も識別可能に表示するように構成していたため、例えば、時短状態が設定されている場合に、小当たり当選した際に第１図柄表示装置３７に表示される内容を識別することにより、今回の小当たり遊技中に球をＶ入賞口（特定領域）に入球させることで実行される大当たり遊技が遊技者に有利な大当たり遊技であるか、不利な大当たり遊技であるかを事前に把握されてしまうという問題があった。

【２５５５】

この問題を解決するために、例えば、第１図柄表示装置３７に特別図柄の抽選結果が停止表示されてから球を発射した場合には、小当たり遊技中にＶ入賞口（特定領域）へ球を入球させることができないように遊技盤１３の構造を構成することが考えられるが、このような構成を用いることにより、限られたスペースである遊技盤１３に対して遊技性を向上させるための構成を設ける自由度に制限が掛けられてしまうという問題が生じてしまう。

【２５５６】

そこで、本変形例２では、小当たり遊技中に球が入球し得る複数の特定領域（Ｖ入賞口）を設け、球が入球した特定領域（Ｖ入賞口）に対応させて大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせるように構成している。

【２５５７】

さらに、上述した遊技状態を設定するための複数の特定領域（Ｖ入賞口）を、転動装置１０６７５に流入した遊技球が入球し得る領域に配設している。このように構成することで、小当たり遊技中に球が入球した特定領域に対応させた遊技状態を設定する構成を用いた場合に、遊技者が意図的に特定の遊技状態が設定されることを狙って遊技を行うことを抑制することが可能となる。

【２５５８】

ここで、図３４５を参照して、本変形例２で用いられる転動装置１０６７５の構成について説明をする。図３４５（ａ）は、本変形例２における転動装置１０６７５を正面視した拡大図であり、図３４５（ｂ）は、本変形例２における転動装置１０６７５を平面視した拡大図である。図３４５に示した通り、本変形例２では、上述した第１５実施形態の転動装置１０６７５に対して、アウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂの位置と、役物ルートＶ入賞口１０６７７の位置を変更している点と、特定領域である役物ルートＶ入賞口１０６７７の数を増加している点で相違しており、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【２５５９】

図３４５（ａ）、及び図３４５（ｂ）に示した通り、本変形例２では、転動装置１０６７５から排出された球が入球可能な特定領域として第１役物ルートＶ入賞口１０６７７ａと、第２役物ルートＶ入賞口１０６７７ｂと、を設けており、小当たり遊技の有効期間中に何れかの入賞口に球が入球することで、大当たり遊技が実行されるように構成している。つまり、上述した第１５実施形態に対して、転動装置１０６７５に流入した球が入球可能な特定領域の数を増加させている。そして、球が第１役物ルートＶ入賞口１０６７７ａに入球した場合と、第２役物ルートＶ入賞口１０６７７ｂに入球した場合とで、実行される大当たり遊技の遊技内容は同一だが、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせるように構成している。

【２５６０】

具体的には、第１役物ルートＶ入賞口１０６７７ａに球が入球した場合は、大当たり遊技終了後に時短Ａ状態が設定され、第２役物ルートＶ入賞口１０６７７ｂに球が入球した場合は、大当たり遊技終了後に時短Ｂ状態が設定されるように構成している。つまり、特

別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に、大当たり遊技の内容のみ大当たり種別として選択し、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を小当たり遊技中に球が入球した特定領域（Ｖ入賞口）の種類に応じて設定するように構成している。

【２５６１】

このように構成することで、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合において、第１図柄表示装置３７に表示される表示内容によって、特別図柄の抽選結果（小当たり当選）と大当たり種別（大当たり遊技内容）を識別されたとしても、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を事前に識別されることが無いため、意図的に特定の大当たり遊技（遊技者に有利な遊技状態が設定される大当たり遊技）を狙った遊技を遊技者に行われてしまうことを確実に防止することができる。

【２５６２】

なお、本変形例２では、入球する特定領域（Ｖ入賞口）に応じて、時短状態の種別を異ならせる例について説明をしたが、これに限ること無く、入球する特定領域（Ｖ入賞口）に応じて、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される特定領域を設けても良い。また、本変形例２では、何れの特定領域に球が入球するかを視認可能とするために、転動装置１０６７５内に複数の特定領域を設けているが、これに限ること無く、遊技者が視認困難な部位に複数の特定領域を設けても良く、例えば、上述した第１５実施形態の構成（図２７５参照）のように転動装置１０６７５に１つの役物ルートＶ入賞口１０６７７（疑似Ｖ入賞口）を設け、その疑似Ｖ入賞口に入球した球を第１流路と第２流路とに振り分ける振分手段を設け、振分手段により第１流路に振り分けられた球が、時短Ａ状態が設定される特定領域に入球し、第２流路に振り分けられた球が、時短Ｂ状態が設定される特定領域に入球するように構成しても良い。これにより、疑似Ｖ入賞口に球が入球することにより、大当たり遊技が実行されることが確定し、最終的に球が入球した特定領域に応じて、大当たり遊技終了の遊技状態が設定されることになる。この場合、疑似Ｖ入賞口に球が入球したことを検知する検知手段を設け、その検知手段が球を検知した場合に、大当たり遊技の実行条件が成立したことを示す演出として、上述した第１５実施形態のパチンコ機１０にて、役物ルートＶ入賞口１０６７７に球が入球したことを示す演出を実行するように構成すると良い。

【２５６３】

このように構成することで、遊技者に対して、疑似Ｖ入賞口に球が入球したことに基づいて大当たり遊技が実行されたと思わせることができるため、どのタイミングで大当たり遊技終了後の遊技状態が決定されたのかを分かり難くすることができる。よって、大当たり遊技終了後にどの遊技状態が設定されるのかを予測する楽しみを提供することができる。加えて、大当たり遊技が終了するまで、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者が容易に識別出来ない構成を用いる場合は、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が設定されてから、大当たり遊技が終了するまでの間（例えば、大当たり遊技中）に、設定される遊技状態を示唆する示唆演出を実行するように構成すると良い。これにより、いち早く大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を把握しようとする遊技者が実行される示唆演出を意欲的に見ることになるため、演出効果を高めることができる。

【２５６４】

なお、本変形例２では、図３４５に示した通り、異なる遊技状態が設定される割合が均等となるように各特定領域を設けているが、これに限ること無く、特定の遊技状態が設定される割合を、他の遊技状態が設定される割合よりも高く（或いは、低く）なるように、特定領域の個数や、配設位置を設定しても良い。これにより、大当たり遊技終了後に設定され易い遊技状態と、設定され難い遊技状態と、を容易に設定することができる。

【２５６５】

さらに、上述した第１４制御例のように、役物チャレンジが実行されてからの経過時間に応じて、球が入球し易い入賞口（アウト口）が可変するような構成を用いても良い。このように構成することで、役物チャレンジが実行されてからの経過時間に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として、特定の遊技状態が設定され易い期間と、設定

され難い期間と、を設けることができる。よって、役物チャレンジ中の球の挙動に対してより遊技者に興味を持たせることができる。

【２５６６】

＜第１５実施形態の変形例３について＞

次に、図３４６、及び図３４７を参照して、上述した第１５実施形態の変形例３について説明をする。上述した第１５実施形態では、上述した第１５実施形態では、遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、を設定可能に構成し、さらに、時短状態として、第２特別図柄の抽選が実行され易い時短Ａ状態と、第２特別図柄の抽選が実行され易い時短Ｂ状態と、を設定可能に構成していた。そして、時短Ａ状態が設定されている場合に、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、時短Ｂ状態が設定されるように構成することで、段階的に複数の時短状態が設定されるように構成していた。さらに、時短Ａ状態よりも時短Ｂ状態のほうが遊技者に有利な遊技状態とすることで、遊技者に対して、より有利な遊技状態が設定されるように意欲的に遊技を行わせることができるように構成していた。

【２５６７】

加えて、上述した第１５実施形態では、時短Ａ状態が設定されている場合に、第２特別図柄の抽選で小当たり当選し、その小当たり当選に基づいて大当たり遊技が実行された場合は、大当たり遊技終了後に通常状態が設定されるように構成し、時短Ａ状態中に実行される大当たり遊技の実行契機によって、後の遊技内容を大きく異ならせるように構成することで、遊技の興趣を向上させていた。

【２５６８】

しかしながら、上述した第１５実施形態では、時短Ａ状態が設定されている遊技状態において、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合は、小当たり種別に関わらず、小当たり入賞装置１０６５０に入賞した球が直Ｖ入賞口１０６５７に入球するように構成しているため、例え、設定された小当たり種別に応じて大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が異なるように構成したとしても、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を任意に選択することができなかった。

【２５６９】

これに対して、本変形例３では、小当たり遊技中の遊技方法によって、特定の小当たり種別が設定されている小当たり当選時のみ、小当たり遊技中に球を特定領域（Ｖ入賞口）に入球させることができるように構成している点で上述した第１５実施形態と相違している。このように構成することで、遊技者が任意に大当たり遊技終了後の遊技状態を選択することができるため、遊技者の所望する遊技を行わせることにより遊技の興趣を向上させることができる。

【２５７０】

ここで、図３４６を参照して、本変形例３におけるパチンコ機１０の構成について説明をする。図３４６は、本変形例３におけるパチンコ機１０の遊技盤１３を模式的に示した正面図である。本変形例３のパチンコ機１０の遊技盤１３は、上述した第１５実施形態のパチンコ機１０の遊技盤１３に対して、遊技盤１３の左側領域に、第２小当たり用入賞装置１１６５０を設けている点で相違し、それ以外は同一である。なお、同一の構成には同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２５７１】

第２小当たり用入賞装置１１６５０は、小当たり遊技が実行される場合に球が入球可能な開放状態と、その開放状態よりも球が入球し難い閉鎖状態と、に予め定められた可変パターンで移行する入賞装置であって、第２開閉扉１１６５０ｂが遊技盤１３側に埋没することで開放状態となり、遊技盤１３側から突出することで閉鎖状態となるように構成している。

【２５７２】

この第２小当たり用入賞装置１１６５０は、小当たり遊技が実行されていない状態では

閉鎖状態となり、球が入賞し得ないように構成されている。第２開閉扉１１６５０ｂは、小当たり用入賞装置１０６５０に設けられている開閉扉１０６５０ｂと同一の駆動源によって、同一タイミングで可変制御される部材であって、駆動源からの駆動力に応じて作動する作動部材（図示せず）によって、開閉扉１０６５０ｂと連結している連結部材である。つまり、小当たり遊技が実行されると、小当たり遊技の動作シナリオに基づいて、開閉扉１０６５０ｂと第２開閉扉１１６５０ｂとが、同一タイミングで開閉されるため、小当たり用入賞装置１０６５０と、第２小当たり用入賞装置１１６５０と、は、同一タイミングで開放状態と閉鎖状態とに可変される入賞装置となる。

【２５７３】

第２小当たり用入賞装置１１６５０の内部には、球が入球することにより大当たり遊技の実行契機となる第２直Ｖ入賞口１１６５７と、球を第２小当たり用入賞装置１１６５０の外部へと排出する第２アウト口１１６５４と、が設けられており、さらに、第２小当たり用入賞装置１１６５０に入賞した球が第２直Ｖ入賞口１１６５７に入球可能な開状態と、第２直Ｖ入賞口１１６５７に入球すること無く、第２アウト口１１６５４に入球可能な閉状態とに可変動作される第２可動片１１６５３と、が設けられており、第２可動片１１６５３は、小当たり遊技の開始を契機に予め定められた動作パターンで作動するように構成されている。

【２５７４】

詳細な動作パターンについては、図３４７を参照して後述するが、本変形例３では、小当たり種別が小当たりＡである場合に実行される小当たり遊技では、第２小当たり用入賞装置１１６５０に入賞した球が第２直Ｖ入賞口１１６５７に入球することが無く、小当たり種別が小当たりＢである場合に実行される小当たり遊技では、第２小当たり用入賞装置１１６５０に入賞した球が第２直Ｖ入賞口１１６５７に入球し得るように、開閉扉１０６５０ｂ、第２開閉扉１１６５０ｂの動作パターン、及び、第２可動片１１６５３の動作パターンが規定されている。また、上述した第１５実施形態と同様に、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球は、小当たり種別に関わらず、直Ｖ入賞口１０６５７に入球し得るように構成されている。

【２５７５】

このように構成することで、大当たり遊技終了後に、時短Ｂ状態が設定されることを所望する遊技者は、時短Ａ状態が設定されている状態で小当たり当選した場合（第２特別図柄の抽選で小当たり当選した場合）に、遊技方法を、右打ち遊技から左打ち遊技へと切り替えて、第２小当たり用入賞装置１１６５０に球を入賞させるための小当たり遊技を実行するだけで、大当たり遊技の終了後に時短Ｂ状態が設定される小当たりＢに対応する小当たり遊技のみ球を特定領域である第２直Ｖ入賞口１１６５７に入球させることが可能となる。

【２５７６】

これにより、遊技者が所望する遊技状態が設定される小当たり遊技が実行されている場合のみ、大当たり遊技を実行することができるため、遊技者が所望する遊技状態を遊技者が任意に選択して設定することができる。よって、遊技者が積極的に遊技に参加することによる遊技の興趣向上を図ることができる。

【２５７７】

また、小当たり用入賞装置１０６５０の開閉扉１０６５０ｂと、第２小当たり用入賞装置１１６５０の第２開閉扉１０６５０ｂと、を同一の駆動源を用いて同一タイミングで可変させるように構成しているため、新たな入賞装置を設けたとしても、パチンコ機１０に新たな駆動源を設ける必要が無く、コスト削減を図ることができる。また、小当たり用入賞装置１０６５０と、第２小当たり用入賞装置１１６５０とで、開放状態となる期間が同一であることから、小当たり遊技中に何れの入賞装置を狙う遊技を行ったとしても、小当たり遊技中に入賞させることができる球数を同一にすることができるため、賞球の払出数において遊技者に有利不利が発生することが無い。

【２５７８】

なお、詳細な説明は省略するが、本変形例３では、１回の小当たり遊技が実行された場合に、小当たり用入賞装置１０６５０と、第２小当たり用入賞装置１１６５０とが共に開放状態となるように構成しているため、何れの入賞装置にも球を入賞させることが可能となるため、各入賞装置に入賞した球数を累積した累積値を用いて、小当たり遊技の終了条件の成立の有無を判別するように構成している。よって、例えば、小当たり遊技の終了条件として、小当たり遊技中の入賞数が１０個に到達した場合に成立する終了条件を設定した場合において、小当たり遊技が開始された直後は右打ち遊技によって小当たり用入賞装置１０６５０に球を入賞させ、入賞した球数が所定個数（例えば、８個）に到達した場合に、遊技方法を左打ち遊技へと切り替え、第２小当たり用入賞装置１１６５０に球を入賞させる遊技を行ったとしても、１回の小当たり遊技中に過剰に球が入賞装置に入賞してしまう事態を抑制することができる。

【２５７９】

なお、詳細な図示は省略しているが、第２小当たり用入賞装置１１６５０の内部にも、小当たり用入賞装置１０６５０と同様に、球の通過を検知する検知手段としての検知センサが複数設けられており、例えば、第２小当たり用入賞装置１１６５０に球が入賞したことを検知するための第２入球センサ、球が閉状態の第２可動片１１６５３を通過したことを検知するための第２通過センサ、球が閉状態の第２可動片１１６５３によってアウト口１１６５４に向けて流下したことを検知する第２排出センサが設けられている。このように、第２小当たり用入賞装置１１６５０内の球の挙動も、上述した第１５実施形態の小当たり用入賞装置１０６５０と同様に判別可能に構成することで、第２小当たり用入賞装置１１６５０内で発生する遊技異常状態を確実に判別することができる。

【２５８０】

次に、図３４７を参照して、本変形例３における第２特別図柄の小当たり当選に基づいて実行される小当たり遊技（特２小当たり遊技）中の回転体１０６５２、可動片１０６５３、第２可動片１１６５３、開閉扉１０６５０ｂ，１１６５０ｂの動作内容について説明をする。図３４７は、特２小当たり遊技中の各種装置の動作内容を模式的に示したタイミングチャートである。図３４７に示した通り、特２小当たり遊技として小当たりＡ（特２小当たりＡ）が設定された場合と、小当たりＢ（特２小当たりＢ）が設定された場合とでは、開閉扉１０６５１ａ，１０６５１ｂが開状態となるタイミングを異ならせており、特２小当たりＡが設定される小当たり遊技では、オープニング期間（５．５秒）、ラウンド期間（１秒）、エンディング期間（４．５秒）が小当たりシナリオとして規定されており、特２小当たりＢが設定される小当たり遊技では、オープニング期間（６．５秒）、ラウンド期間（１秒）、エンディング期間（３．５秒）が小当たりシナリオとして規定されている。

【２５８１】

そして、回転体１０６５２は、小当たり種別に関わらず、小当たり遊技が開始されてから、５．５秒経過後に初期状態（横向き状態）から作動し、作動状態（上向き状態）を３．５秒間維持（第１作動）し、その後、初期状態（横向き状態）が２．５秒間維持するように作動し、再度、作動状態（上向き状態）を５秒間維持（第２作動）するように動作制御される。また、可動片１０６５３は、小当たり遊技が開始されてから、６秒経過後に、閉状態から開状態へと作動し、開状態を４．５秒間維持し、その後、閉状態となるように動作制御され、第２可動片１１６５３は、小当たり遊技が開始されてから、６．７秒経過後に閉状態から開状態へと１秒間作動し、その後、閉状態となるように動作制御される。

【２５８２】

このように小当たり遊技中の各種装置の動作パターンが設定されている本変形例３では、例えば、特２小当たり遊技中に小当たり用入賞装置１０６５０を狙う右打ち遊技が行われると、特２小当たりＡの小当たり遊技が実行された場合も、特２小当たりＢの小当たり遊技が実行された場合も、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が上向き状態（第１作動中）の回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留され、第１作動が終了したタイミングで第２流路１０６５１ｂ（図３４６参照）へ排出され、開状態である可動片１０

６５３を通過し、直Ｖ入賞口１１６５７に入球する。なお、具体的な時間経過については、上述した第１３実施形態と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【２５８３】

つまり、本変形例３では、特２小当たり遊技中に小当たり用入賞装置１０６５０を狙う右打ち遊技を行った場合には、設定されている小当たり種別に関わらず、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が直Ｖ入賞口１０６５７に入球するため、小当たり当選した場合に確実に大当たり遊技を実行させることが可能となるように構成している。よって、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態に関わらず、いち早く大当たり遊技を実行させたいと考えている遊技者は、特２小当たり遊技中に右打ち遊技を行うことになる。

【２５８４】

一方、特２小当たり遊技中に第２小当たり用入賞装置１１６５０を狙う左打ち遊技が行われると、特２小当たりＡの小当たり遊技、即ち、特定領域に球を入球させることで、大当たり遊技終了後に時短Ａ状態が設定される大当たり遊技の実行契機となる小当たり遊技が実行された場合には、第２小当たり用入賞装置１１６５０内に入球した球が、閉状態中の第２可動片１１６５３によって第２アウト口１１６５４へと誘導される。つまり、特２小当たりＡの小当たり遊技は、第２小当たり用入賞装置１１６５０を狙う左打ち遊技によって、球を第２小当たり用入賞装置１１６５０内に入賞させることができるが、小当たり遊技中に球を特定領域である第２直Ｖ入賞口１１６５７に入球させることができないように構成している。

【２５８５】

これに対して、特２小当たりＢの小当たり遊技、即ち、特定領域に球を入球させることで、大当たり遊技終了後に時短Ｂ状態が設定される大当たり遊技の実行契機となる小当たり遊技が実行された場合には、第２小当たり用入賞装置１１６５０内に入球した球が開状態中の第２可動片１１６５３を通過し、第２直Ｖ入賞口１１６５７に入球するように構成している。つまり、特２小当たりＢの小当たり遊技は、第２小当たり用入賞装置１１６５０を狙う左打ち遊技によって、球を第２小当たり用入賞装置１１６５０内に入賞させることができ、さらに、小当たり遊技中に球を特定領域である第２直Ｖ入賞口１１６５７に入球させることができるように構成している。

【２５８６】

このように構成することで、時短Ｂ状態が設定されることを所望する遊技者は、時短Ａ状態中に小当たり当選した場合、小当たり遊技を左打ち遊技で行うことで、確実に時短Ｂ状態を設定させることができる。なお、本変形例３では、時短Ａ状態が設定される大当たり遊技が実行され得る特２小当たりＡ、時短Ｂ状態が設定される大当たり遊技が実行され得る特２小当たりＢの何れにおいても、小当たり遊技中に球を特定領域に入球させることが可能な小当たり用入賞装置１０６５０と、時短Ｂ状態が設定される大当たり遊技が実行され得る特２小当たりＢのみ、小当たり遊技中に球を特定領域に入球させることが可能な第２小当たり用入賞装置１１６５０と、を設け、遊技者が大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を選択可能に構成しているが、遊技者が遊技状態を選択し得る構成であれば、これ以外の構成を用いても良く、例えば、時短Ａ状態が設定される大当たり遊技が実行され得る特２小当たりＡのみ、小当たり遊技中に球を特定領域に入球させることが可能な第３小当たり用入賞装置を設けても良い。

【２５８７】

さらに、本変形例３では、遊技方法を右打ちから左打ちへと変更することにより、遊技者に大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を選択可能に構成しているが、遊技方法の変更内容はこれに限ること無く、例えば、遊技盤１３の右側領域に、強右打ち領域と、弱右打ち領域との２つの遊技領域を形成し、一方の領域を流下した球が他方の領域を流下することが無いように構成し、各領域に異なる入賞装置を設けるように構成しても良い。このように構成することで、各入賞装置を近傍に配設することが可能となるため、同一の駆動源によって駆動される各入賞装置の開閉扉を容易に連結させることができる。

【２５８８】

また、本変形例３では、小当たり遊技中に球を入賞させる入賞装置を異ならせることにより任意の遊技状態が大当たり遊技終了後に設定される構成を用いているが、これに限ること無く、一の入賞装置のみで、遊技者が大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を任意に選択できるように構成しても良い。この場合、例えば、１回の小当たり遊技を前半期間と、後半期間に分け、各期間にて球が入賞装置に入賞し得るように開閉扉を開閉制御する。そして、入賞装置内に設けられた可動片の動作タイミングに対応させて、各小当たり種別に対応させた開閉扉の開放タイミングを設定することにより、時短Ａ状態が設定される大当たり遊技が実行され得る特２小当たりＡが実行された場合は、小当たり遊技の前半期間に入賞装置に入賞した球が特定領域に入球し得るように構成し、時短Ｂ状態が設定される大当たり遊技が実行され得る特２小当たりＢが実行された場合は、小当たり遊技の後半期間に入賞した球が特定領域に入球し得るように構成すると良い。

【２５８９】

このように構成することで、一の入賞装置に対して、球を入賞させるタイミングを異ならせるだけで、遊技者が所望する遊技状態を大当たり遊技終了後に設定させることが可能となる。よって、遊技者に遊技方法を選択させること無く、球の発射タイミングを異ならせるだけで所望の遊技状態を選択させることができるため、遊技方法を変更するという煩わしさを遊技者に与えることを無くすことができる。

【２５９０】

次に、図３４８を参照して、本変形例３の演出内容について説明をする。図３４８は、本変形例３において、時短Ａ状態中に小当たり当選し、小当たり遊技が実行される場合に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図である。

【２５９１】

図３４８に示した通り、時短Ａ状態中に小当たりに当選すると、小当たり遊技の遊技方法を遊技者に選択させるための選択画面が表示される。具体的には、主表示領域Ｄｍが中央部分で左右に区画され、主表示領域Ｄｍの右側には右打ち遊技を示す矢印画像ＹＧ２が表示され、主表示領域Ｄｍの左側には左打ち遊技を示す矢印画像ＹＧ１が表示される。

【２５９２】

そして、左打ち遊技を行った場合の遊技内容として表示領域ＨＲ９に、大当たり期待度が右打ち遊技よりも低く、大当たり遊技が実行された場合における時短状態の継続期待度が高いことを示すコメントが表示される。

【２５９３】

このように選択画面を表示することにより、小当たり遊技中に実行する遊技方法に応じてどのような遊技結果が提供されるのかを遊技者が事前に把握することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【２５９４】

また、主表示領域Ｄｍの右側には、右打ち遊技によって球がＶ入賞し得る開放期間、即ち、小当たりＡの開放期間と小当たりＢの開放期間とを合算した期間に対応したタイムゲージ２８１１が表示領域ＨＲ４０に表示され、時間経過に応じて残期間表示態様２８１１ａが減少するように表示されている。

【２５９５】

一方、主表示領域Ｄｍの左側には、左打ち遊技によって球がＶ入賞し得る開放期間、即ち、小当たりＢの開放期間に対応したタイムゲージ２８１１Ｚが表示領域ＨＲ４０Ｚに表示され、時間経過に応じて残期間表示態様２８１１ｚａが減少するように表示される。

【２５９６】

このように、Ｖ入賞し得る開放期間を遊技者に報知することで、遊技者により分かり易い遊技を実行させることができる。

【２５９７】

＜第１６実施形態＞

次に、図３４９から図３５４を参照して、第１６実施形態について説明をする。上述し

た第１３実施形態から１５実施形態では、通常状態で小当たり当選し、小当たり遊技が実行される場合において、遊技盤１３の右側領域に設けられた小当たり用入賞装置１０６５０に球を入賞させる遊技を行わせるための右打ち遊技案内表示（図２８２（ｂ）参照）を行うことで、遊技者に分かり易い遊技を提供するものであった。

【２５９８】

しかしながら、上述した右打ち遊技案内表示は、小当たり遊技が実行されることを遊技者に把握させることは可能だが、どのタイミングで小当たり用入賞装置１０６５０が球を入球させ易い開放状態となるのかを遊技者に把握させることができないという問題があった。また、小当たり用入賞装置１０６５０に球を入賞させることができる期間の残期間を遊技者に把握させることができないため、確実に球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させるために、遊技者が不必要に右打ち遊技を行ってしまうという問題があった。

【２５９９】

これに対して、本第１６実施形態では、小当たり遊技が実行される場合において、小当たり用入賞装置１０６５０が開放状態となる期間を遊技者に報知することができるように構成している。このように構成することで、効率良く球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させることができる。

【２６００】

また、上述した第１３実施形態のように、１回の小当たり遊技として、小当たり用入賞装置１０６５０を、一旦開放状態（連続して開放させる状態）とした後に、所定期間の閉鎖状態とし、その後再度開放状態（連続して開放させる状態）とする小当たり遊技、即ち、１回の小当たり遊技中に、開放前半期間と、開放後半期間と、が設定された小当たり遊技を実行する場合には、小当たり遊技中に、小当たり用入賞装置１０６５０が球を入賞させ難い閉鎖状態となる期間が発生してしまうため、図２８２（ｂ）に示した右打ち遊技案内表示では、遊技者がより不必要に球を発射させてしまうという問題があった。

【２６０１】

これに対して、本第１６実施形態では、実行される小当たり遊技の種別に基づいて、前半期間における開放状態の残期間と、後半期間における開放状態の残期間と、を分けて遊技者に報知するように構成している。このように構成することで、小当たり遊技が実行されると、まず、前半期間に設定される開放状態の期間（残期間）が報知され、その前半期間中に球が小当たり用入賞装置１０６５０に入賞しなかった場合は、後半期間の開始に基づいて、後半期間に設定される開放状態の期間（残期間）が報知される。これにより、小当たり用入賞装置１０６５０の動作パターンとして、小当たり遊技中に所定期間の閉鎖状態が設定される動作パターンが設定される場合であってとしても、遊技者に小当たり用入賞装置１０６５０が開放状態となる期間（残期間）を、確実に報知することができる。

【２６０２】

さらに、上述した第１３実施形態から第１５実施形態では、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球を回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留可能に構成しており、小当たり遊技が開始されてから所定期間経過後（例えば、３．５秒後）に、貯留部１０６５２ａに貯留していた球を下流側へと排出させる動作を実行するように構成している。このように、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させた球が所定期間貯留させる構成を用いたパチンコ機１０では、回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに球を貯留させることができれば良く、どのタイミングで貯留部１０６５２ａに球を貯留させたとしても、遊技者に何ら影響が無いため、いち早く球を貯留部１０６５２ａに貯留させようとする意欲が低下するものであった。

【２６０３】

これに対して、本第１６実施形態では、球が貯留部１０６５２ａに貯留されたことが判別されたタイミングにおける小当たり用入賞装置１０６５０の開放状態の残期間に基づいて演出態様を異ならせるように構成し、いち早く球を貯留部１０６５２ａに貯留させたほうが遊技者に有利となる演出態様が設定され易くなるように構成している。これにより、遊技者に対して、いち早く球を貯留部１０６５２ａに貯留させようと意欲的に遊技を行わ

せることができる。
【２６０４】
加えて、本第１６実施形態では、球が貯留部１０６５２ａに貯留された後、所定期間経過後（１秒後）に、貯留された球が下流側に排出されるまでの残期間を遊技者に報知するための第２残期間報知を実行するように構成している。これにより、貯留部１０６５２ａに貯留された球が下流側に排出される過程を遊技者に分かり易く報知することができる。さらに、上述した第２残期間報知の報知態様は、球が貯留部１０６５２ａに貯留されたタイミングに応じて可変設定されるように構成しており、いち早く球が貯留部１０６５２ａに貯留された場合に、遊技者に有利となる情報を示す報知態様が設定されるように構成している。これにより、遊技者に対して、いち早く球を貯留部１０６５２ａに貯留させようと意欲的に遊技を行わせることができる。
【２６０５】
また、本第１６実施形態では、小当たり種別に応じて、小当たり用入賞装置１０６５０の動作パターン（開閉扉１０６５０ｂの動作シナリオ）が異なる小当たり遊技を実行可能に構成しており、例えば、上述した第１３実施形態のように、前半期間の開放状態期間が終了した後、所定期間（例えば、１．９秒）の閉鎖状態期間を経て、後半期間の開放状態期間が設定される小当たり種別と、小当たり遊技中に所定期間（例えば、１．９秒）よりも短い期間の閉鎖状態期間が設定される小当たり種別と、を有している。
【２６０６】
このように複数の動作パターンで小当たり遊技が実行される場合において、小当たり遊技中に所定期間（例えば、１．９秒）以上の閉鎖状態期間が設定される小当たり遊技に対しては、その閉鎖状態期間が設定されるよりも前の開放状態期間（第１開放期間）と、閉鎖状態期間が設定された後の開放状態期間（第２開放期間）と、に分けて、遊技者の開放期間を報知するための案内表示を実行し、小当たり遊技中に所定期間（例えば、１．９秒）未満の閉鎖状態期間が設定される小当たり遊技に対しては、閉鎖状態期間の前後に設定される開放状態期間（全開放期間）を報知するための案内表示を実行するように構成している。
【２６０７】
このように構成することで、短い間隔で複数回の開放状態が設定される小当たり遊技が実行された場合において、開放状態が終了する毎に案内表示が期間の終了を表示してしまい、遊技者に分かり難い表示が実行されてしまうことを抑制することができる。また、上述した全開放期間を報知するための案内表示を実行する場合には、小当たり遊技期間の全期間を示すタイムゲージを表示し、そのタイムゲージの更新状況に応じて、小当たり用入賞装置１０６５０が開放状態である期間を遊技者に視認させることができるように構成している。これにより、短い間隔で複数回の開放状態が設定される小当たり遊技が実行された場合であっても、今回の小当たり遊技期間中に、どの程度の開放期間が設定されるのかを遊技者に分かり易く報知することができる。
【２６０８】
＜第１６実施形態における演出内容について＞
次に、図３４９から図３５１を参照して、本第１６実施形態のパチンコ機１０で実行される特徴的な演出内容について説明をする。図３４９（ａ）は、通常状態中に小当たり遊技が実行されている場合に表示される表示内容の一例を示した模式図であって、図３４９（ｂ）は、小当たり遊技における第１開放期間が終了した場合に表示される表示内容の一例を示した模式図であって、図３５０（ａ）は、小当たり遊技における第２開放期間が開始された場合に表示される表示内容の一例を示した模式図である。また、図３５０（ｂ）は、短い間隔で開放状態が設定される第２小当たり遊技が実行されている場合に表示される表示内容の一例を示した模式図である。
【２６０９】
図３４９（ａ）に示した通り、小当たり遊技が実行されると、第３図柄表示装置８１の表示面の主表示領域Ｄｍに右打ち遊技を案内する矢印アイコン２８１０が表示され、その

下の表示領域ＨＲ４０にて、第１開放期間（小当たり遊技の前半期間に設定される球が入賞し易い状態が設定される期間）を示すタイムゲージ２８１１と、第１開放期間の残期間を示す残期間表示態様２８１１ａと、が表示される。

【２６１０】

残期間表示態様２８１１ａは、タイムゲージ２８１１上を右端から左端側へと減少表示するように構成しており、第１開放期間が設定された直後は、タイムゲージ２８１１の全てが残期間表示態様２８１１ａ（図３４９（ａ）では塗りつぶし）で表示され、第１開放期間が終了する際には、タイムゲージ２８１１の左端まで移動した残期間表示態様２８１１ａが非表示となるように構成している。つまり、タイムゲージ２８１１上において残期間表示態様２８１１ａで示されている期間が、第１開放期間の残期間を示すための表示態様となり、タイムゲージ２８１１上において残期間表示態様２８１１ａで示されていない期間が、第１開放期間の経過期間を示すための表示態様となる。

【２６１１】

このように構成することにより、小当たり遊技中に小当たり用入賞装置１０６５０が球を入賞可能な開放状態となる期間を遊技者に分かり易く報知することができる。

【２６１２】

次に、第１開放期間中に球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させなかった場合は、図３４９（ｂ）に示した通り、表示領域ＨＲ４０には、第１開放期間が終了したことを示す表示態様が表示され、矢印アイコン２８１０が消去される。そして、小当たり遊技中の遊技方法が正常では無いことを遊技者に報知するための注意表示が表示領域ＨＲ４１に表示される。

【２６１３】

なお、図３４９（ｂ）の表示が実行される期間は、小当たり遊技中における閉鎖状態期間であり、後に、第２開放期間が設定される状態であることから、表示領域ＨＲ２２には、小当たり遊技中であることを示す右打ちの案内表示が継続して実行され、副表示領域Ｄｓには小当たり遊技を案内するための「右打ちしてアタッカーを狙え」のコメントが継続表示される。また、表示領域ＨＲ２２に表示される案内表示の表示態様が強調表示されて実行される。

【２６１４】

次に、小当たり遊技中に第２開放期間が設定されると、図３５０（ａ）に示した通り、小当たり遊技で、球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させることが可能な開放状態が再度設定されたこと（第２開放期間が設定されたこと）を、示すための表示が実行される。この第２開放期間は、小当たり遊技中に設定される最後の開放状態であるため、主表示領域Ｄｍに「ラストチャンス」のコメントが表示され、矢印アイコン２８１０が第１開放期間よりも強調された表示態様（図３５０（ａ）では、塗りつぶし）で表示される。そして、表示領域ＨＲ４０には、第２開放期間を示すタイムゲージ２８１１と、その残期間表示態様２８１１ａが表示される。

【２６１５】

このように、小当たり遊技中に実行される小当たり用入賞装置１０６５０の開放動作として、所定期間（例えば、１．９秒）の間隔を空けて複数回の開放状態が設定されるように小当たり用入賞装置１０６５０の開放動作が設定される小当たり遊技が実行される場合において、各開放状態（開放期間）に対応させて開放期間および、その開放期間の残期間を表示するように構成することで、遊技者に対して、右打ち遊技によって発射された球が小当たり用入賞装置１０６５０に入賞するタイミングを分かり易く報知することができる。

【２６１６】

さらに、現在設定されている開放期間が、今回の小当たり遊技における最後の開放期間であることを、遊技者に報知することで、小当たり遊技中に球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させるように意欲的に遊技を行わせることができる。また、１回目の開放期間を報知する報知態様（図３４９（ａ）参照）よりも、２回目（最後）の開放期間を報知

する報知態様（図３５０（ａ）参照）のほうが、強調した態様で報知されるため、遊技者に対して危機感を持たせて右打ち遊技を行わせることができる。

【２６１７】

次に、小当たり遊技中に実行される小当たり用入賞装置１０６５０の開放動作として、複数回の開放状態が設定される間隔が所定期間（例えば、１．９秒）未満となるように小当たり用入賞装置１０６５０の開放動作が設定される小当たり遊技（第２小当たり遊技）が実行される場合には、図３５０（ｂ）に示した報知態様が表示される。図３５０（ｂ）に示した通り、第２小当たり遊技が実行される場合には、開放期間を報知するための開放期間表示態様として、第２小当たり遊技中に設定される全ての開放期間を対象とした開放期間表示態様が表示領域ＨＲ４０に表示される。

【２６１８】

具体的には、小当たり遊技の全期間の長さに対応したタイムゲージ２８１１が表示され、残期間表示態様２８１１ａが、小当たり遊技の進行に応じて右端から左端側へと減少表示される。そして、タイムゲージ２８１１の下方に開放状態が設定される開放期間を示す表示態様として、第１開放期間表示２８１２ａと、第２開放期間表示２８１２ｂとが「チャンス」の文字と共に表示される。

【２６１９】

このように、第１開放期間と第２開放期間とが短い間隔で設定される小当たり遊技（第２小当たり遊技）が実行される場合には、上述した図３４９（ａ）から図３５０（ａ）に示した期間表示、即ち、各開放期間に対応させた期間表示を実行してしまうと、期間終了表示（図３４９（ｂ）参照）と、期間開始表示（図３５０（ａ）参照）とが頻繁に切り替え表示されてしまい、遊技者に分かり難い表示が実行されてしまい遊技意欲が低下してしまうという問題が発生する虞があるため、本実施形態では、図３５０（ｂ）に示した通り、小当たり遊技の全期間を示す期間表示を実行し、その期間表示を用いて開放期間が設定される期間を遊技者に報知するように構成している。これにより、遊技者に対して、開放期間が設定される期間を分かり易く報知することが可能となる。

【２６２０】

次に、図３５１を参照して、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留された場合に実行される表示内容について説明をする。図３５１（ａ）は、小当たり遊技中において貯留部１０６５２ａに球が貯留されたことを示す表示内容の一例を示した模式図であって、図３５１（ｂ）は、貯留部１０６５２ａに球が貯留された後であって、貯留部１０６５２ａに貯留された球が第２流路１０６５１ｂへと排出されるまでの残期間を示すための第２残期間表示の一例を示した模式図である。

【２６２１】

図３５１（ａ）に示した通り、小当たり遊技の開放期間中に球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させ、その入賞した球が回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留されると、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに、球が貯留されたことを示す「スタンバイＯＫ」の文字が表示され、副表示領域Ｄｓに、「貯留完了」のコメントが表示される。そして、表示領域ＨＲ４０では、タイムゲージ２８１１の残期間表示態様２８１１ａの更新が停止し、その下方に、残期間表示態様２８１１ａの領域の大きさ（長さ）に対応した領域を用いた予告表示態様２８１５として「チャンス」の文字が表示される。

【２６２２】

このように、本実施形態では、球が回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留されたと判別した時点における開放期間の残期間に応じて予告表示態様２８１５の表示態様（表示領域、及び、表示内容）を異ならせるように構成している。このように構成することで、小当たり遊技中に球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させるタイミングによって、予告表示態様２８１５の表示態様を可変させることができるため、小当たり遊技中における小当たり用入賞装置１０６５０への球の入賞タイミングを可変させる楽しみを遊技者に提供することができる。

【２６２３】
さらに、本実施形態では、小当たり遊技が開始されてからなるべく早いタイミングで球を回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留させたほうが、貯留部１０６５２ａに球が貯留した時点における開放期間の残期間が長くなり、予告表示態様２８１５の表示領域が大きくなるように構成し、予告表示態様２８１５の表示領域が大きくなるほど、予告表示態様の表示内容として遊技者に有利となる情報が表示され易くなるように構成している。これにより、遊技者に対して、小当たり遊技中にいち早く球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させるよう意欲的に遊技を行わせることができる。
【２６２４】
図３５１（ａ）の表示が実行されてから所定期間（１秒）が経過すると、小当たり遊技の開放期間の残期間表示が、回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留された球が第２流路１０６５１ｂへと排出されるまでの残期間を示す第２残期間表示へと切り替えて表示される。具体的には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの表示領域ＨＲ４１に、回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留された球が第２流路１０６５１ｂへと排出されるまでの残期間を示すタイムゲージ２８２１が表示され、時間経過に応じて残期間表示態様２８２１ａが更新表示される。そして、副表示領域Ｄｓには、現在の小当たり遊技の状況が、貯留部１０６５２ａに貯留された球が排出されることを待機する「排出待機中」のコメントが表示される。
【２６２５】
そして、タイムゲージ２８２１の表示領域の大きさに対応させた第２予告表示態様２８２５が表示される。この第２予告表示態様２８２５は、今回の小当たり遊技において実行される大当たり遊技の内容を示唆する予告内容が設定されるものであり、タイムゲージ２８２１の表示領域の大きさ（長さ）に対応した予告内容が設定されるように構成しており、図３５１（ｂ）に示した例によれば、第２予告表示態様２８２５として「大チャンス」の文字が表示される。上述した通り、タイムゲージ２８２１の表示領域の大きさ（長さ）は、小当たり遊技中に球をいち早く回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留させたほうが、球が貯留部１０６５２ａに貯留されてから排出されるまでの期間（待機期間）が長くなり、タイムゲージ２８２１の表示領域の大きさ（長さ）も長くなるように構成している。よって、遊技者に対して、小当たり遊技中にいち早く球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させるよう意欲的に遊技を行わせることができる。
【２６２６】
＜第１６実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞
次に、図３５２から図３５４を参照して、本第１６実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理について説明する。まず、図３５２を参照して、本第１６実施形態における演出更新処理１７（Ｓ２００９１）について説明する。図３５２は、演出更新処理１７（Ｓ２００９１）の内容を示したフローチャートである。演出更新処理１７（Ｓ２００９１）は、上述した第１３実施形態における演出更新処理１５（図３０２のＳ４１９１参照）に代えて実行される処理であり、演出更新処理１５（図３０２のＳ４１９１参照）に対して、案内期間表示の更新コマンドを設定する処理を追加する点で相違する。その他の処理については、同一であるため、その詳細な説明は省略する。
【２６２７】
演出更新処理１７（Ｓ２００９１）では、まず、上述した第１３実施形態における演出更新処理１５（図３０２のＳ４１９１参照）のＳ４５００１～Ｓ４５００４と同一の処理を実行し、次に、案内表示期間の更新コマンドを設定する（Ｓ４５１０１）。そして、上述した第１３実施形態における演出更新処理１５（図３０２のＳ４１９１参照）Ｓ４５００５の処理を実行し、本処理を終了する。
【２６２８】
次に、図３５３を参照して、本第１６実施形態における当たり関連処理１７（Ｓ４３１７１）について説明する。図３５３は、当たり関連処理１７（Ｓ４３１７１）の内容を示

したフローチャートである。当たり関連処理１７（Ｓ４３１７１）は、上述した第１３実施形態における当たり関連処理１５（図３０３のＳ４３０７１参照）に代えて実行する処理であり、当たり関連処理１５（図３０３のＳ４３０７１参照）に対して、案内期間表示コマンドを設定する処理と状況コマンド処理（Ｓ４４１５２）とを追加する点で相違する。その他の処理については同一であるため、その詳細な説明は省略する。

【２６２９】

当たり関連処理１７（Ｓ４３１７１）では、まず、上述した第１３実施形態におけるＳ４４０４～Ｓ４４０８と同一の処理を実行し、次に、小当たり用オープニングコマンドを受信したか判別する（Ｓ４４００１）。小当たり用オープニングコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４４００１：Ｙｅｓ）経過期間カウンタ２２３ｍａの値を１にセットし、小当たり遊技開始を示すための表示用オープニングコマンドを設定する（Ｓ４４０５２）。次に、当選した小当たり種別に対応する案内期間表示コマンドを設定し（Ｓ４４１５１）、本処理を終了する。

【２６３０】

一方、Ｓ４４００１の処理において、小当たり用オープニングコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４４００１：Ｎｏ）、小当たり用遊技状況コマンドを受信したか判別する（Ｓ４４０５３）。小当たり用遊技状況コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４４０５３：Ｙｅｓ）、状況コマンド処理を実行し（Ｓ４４１５２）、本処理を終了する。

【２６３１】

次に、図３５４を参照して、本第１６実施形態における当たり関連処理１７（図３５３Ｓ４３１７１参照）の一処理である状況コマンド処理（Ｓ４４１５２）について説明する。図３５４は、状況コマンド処理（Ｓ４４１５２）の内容を示したフローチャートである。

【２６３２】

状況コマンド処理（４４１５２）では、まず、貯留を示すコマンドを受信したか判別する（Ｓ２０１０１）。貯留を示すコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２０１０１：Ｙｅｓ）、貯留完了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ２０１０２）、案内期間表示の残期間を算出する（Ｓ２０１０３）。次に、Ｓ２０１０３の処理において算出した残期間と小当たり種別とに基づいた予告表示態様を設定する（Ｓ２０１０４）。そして、Ｓ２０１０４の処理において設定した予告表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ２０１０５）、経過期間カウンタ２２３ｍａの値の読み出しを実行する（Ｓ２０１０６）。

【２６３３】

次に、Ｓ２０１０６の処理において読み出した経過期間カウンタ２２３ｍａの値に基づいて、球排出期間までの残期間を算出する（Ｓ２０１０７）。そして、算出した残期間に対応する第２案内期間表示態様を設定し（Ｓ２０１０８）、Ｓ２０１０８の処理において設定した第２案内期間表示態様を１秒後に示す表示用コマンドを設定し（Ｓ２０１０９）、その他受信したコマンドに応じ表示用コマンドを設定し（Ｓ２０１１０）、本処理を終了する。一方、Ｓ２０１０１の処理において、貯留を示すコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２０１０１：Ｎｏ）、Ｓ２０１０２～Ｓ２０１０９の処理をスキップし、上述したＳ２０１１０の処理を実行し、そのまま本処理を終了する。

【２６３４】

以上、説明をした通り、本第１６実施形態では、判別手段（特別図柄抽選）の判別結果（抽選結果）が特定の判別結果（小当たり当選）であることに基づいて、可変入球手段（小当たり用入賞装置１０６５０）を、球が入賞し難い閉状態（開閉扉１０６５０ｂが閉鎖している状態）と、入賞し易い開状態（開閉扉１０６５０ｂが開放している状態）とに所定の可変パターンで可変制御させる特典遊技（小当たり遊技）が実行される場合において、球を可変入球手段へと入球させるための遊技方法（右打ち遊技）を案内するための案内表示（右打ち報知）に加え、可変入球手段が開状態となる期間（開放期間）を遊技者に報知可能に構成している。これにより、小当たり遊技中において、右打ち遊技を行うタイミ

ングを遊技者に把握させることが可能となるため、小当たり遊技中に効率の良い右打ち遊技を実行させることができる。

【２６３５】

なお、上述した可変入球手段が開状態となる開放期間とは、実際に、可変入球手段が開状態となる期間に対応させて設定しても良いし、短期間（例えば、０．２秒）の閉状態を挟んで、可変入球手段の開状態が複数回設定される場合において、連続して設定される複数回の開状態に対応させて１つの開放期間を設定しても良い。つまり、小当たり遊技中において、遊技者が右打ち遊技によって発射した球が、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞し難い状態と、入賞し易い状態と、を判別し、入賞し易い状態に対応する期間を開放期間として設定するように構成すれば良い。

【２６３６】

また、実際に可変入球手段が開状態となる期間に対して、右打ち遊技によって発射された球が小当たり用入賞装置１０６５０に到達するまでの時間を考慮した開放期間を設定するように構成しても良く、例えば、右打ち遊技によって発射された球が小当たり用入賞装置１０６５０に到達するまでに要する期間が、１秒である場合には、可変入球手段が開状態となる期間よりも１秒早いタイミングを開放期間と設定するように構成すると良い。これにより、第３図柄表示装置８１に表示された開放期間表示に基づいて右打ち遊技を実行した場合に、右打ち遊技によって発射された球を、開状態中の小当たり用入賞装置１０６５０へと到達させ易くすることができる。

【２６３７】

本実施形態では、可変入球手段が開状態となる全ての期間を対象として、開放期間を設定し、設定された開放期間、及び、開放期間の残期間を遊技者に報知するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、開放期間として球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させることが困難な短時間（例えば、０．３秒）が設定される開放期間については、遊技者に報知しないように構成しても良い。これにより、球が小当たり用入賞装置１０６５０に入賞し難い状況（短時間の開状態設定）となる開放期間に対して右打ち遊技を行わせることを抑制することができる。よって、第３図柄表示装置８１に表示された開放期間表示に基づいて右打ち遊技を実行した場合に、右打ち遊技によって発射された球を、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させ易くすることができる。

【２６３８】

また、本実施形態では、可変入球手段が開状態となった場合に、開放期間表示を実行するように構成しているが、これに限ること無く、可変入球手段が開状態となるよりも前に、後に実行される開状態に対応させた開放期間表示を実行するように構成しても良い。これにより、実際の可変入球手段が開状態となるよりも前に、開放期間表示を実行することができるため、遊技者に余裕を持たせて右打ち遊技を行わせることができる。

【２６３９】

さらに、本第１６実施形態では、可変入球手段が開状態となる期間（開放期間）を遊技者に報知する場合において、開放期間が設定される残期間も合わせて遊技者に報知するように構成している。これにより、報知される開放期間の残期間に合わせて、右打ち遊技の実行の可否を判別しながら遊技者に遊技を行わせることができる。よって、遊技者に技量に合わせた遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２６４０】

また、本第１６実施形態では、１回の小当たり遊技中に、可変入球手段が開状態となり易い期間が２回到来する小当たり遊技を少なくとも実行可能に構成している。そして、小当たり遊技が実行されてから最初に到来する可変入球手段が開状態となり易い期間（第１開放期間）と、次に到来する可変入球手段が開状態となり易い期間（第２開放期間）と、のそれぞれに対応させて開放期間表示を実行するように構成している。

【２６４１】

このように構成することで、１回の小当たり遊技中に、球を可変入球手段に入球させ易い期間と、入球させ難い期間とが繰り返し設定される場合において、球を可変入球手段に

入球させ易い期間のみを確実に報知することができ、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させるための右打ち遊技を効率良く実行させることができる。なお、本実施形態では、１回の小当たり遊技中に可変入球手段が開状態となり易い期間が２回到来する小当たり遊技の動作パターンを用いているが、可変入球手段が開状態となり易い期間が３回以上到来するような小当たり遊技の動作パターンを設定しても良い。

【２６４２】

さらに、本実施形態では、複数回の開放期間の間に設定される可変入球手段に球を入球させ難い閉状態の期間の長さに応じて、開放期間表示の表示態様を異ならせる様に構成しており、閉状態の期間が所定期間（例えば、１．９秒）よりも短い場合は、その閉状態の前に設定される開放期間と、後に設定される開放期間とを含めた期間を開放期間として設定し、開放期間表示を実行するように構成している。このように構成することで、開放期間表示の終了と、開始とが煩雑になり遊技者に分かり難い演出が実行されることを抑制することができる。

【２６４３】

本第１６実施形態では、小当たり遊技中に可変入球手段（小当たり用入賞装置１０６５０）に入賞した球を所定期間（最大３秒）貯留可能な貯留手段（回転体１０６５２）を有しており、貯留手段が貯留可能な状態（回転体１０６５２が作動し上向きの状態）にて小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球を貯留可能に構成している。そして、球が貯留手段に貯留されると、貯留期間が経過し、貯留状態が解除されるまでの残期間を遊技者に報知可能に構成している。

【２６４４】

このように構成することで、小当たり遊技中の遊技の進行状況を遊技者に容易に把握させることが可能となる。よって、小当たり遊技の貯留期間が設定されている場合に、遊技が進行しなくても安心しながら小当たり遊技を実行することができる。

【２６４５】

＜第１５実施形態の構造変形例＞

次に、図３５５から図３５７を参照して、第１５実施形態の構造変形例について説明をする。図３１４から図３１７を参照して上述した通り、第１５実施形態では、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）において、第１特別図柄の抽選が実行され易い状態（時短Ｂ状態）と、第２特別図柄の抽選が実行され易い状態（時短Ａ状態）と、を設定するために、振分入賞装置２００７０（第１作動口２００７３ａ、第２作動口２００７３ｂ）、及び、作動役物（第１作動役物２００６４ｂ１、第２作動役物２００６４ａ１）を設けていた。

【２６４６】

図３１６を参照して上述した通り、第１５実施形態のパチンコ機１０で用いられる振分入賞装置２００７０の構成では、切換弁２００７２が何れの状態（第１切換状態、第２切換状態）に位置している場合であっても、何れかの作動口（第１作動口２００７３ａ、第２作動口２００７３ｂ）に球が入球し得る状態となるため、通常状態が設定されている場合において、右打ち遊技を行い、振分入賞装置２００７０へと球を流入させる遊技が行われる虞があった。

【２６４７】

上述した第１５実施形態のパチンコ機１０では、通常状態中、即ち、普通図柄の低確率状態が設定されている間に右打ち遊技を行ったとしても、球が振分入賞装置２００７０へと流入し難くなるようにゲート式電動役物２０６４０ａ（図３１６参照）を構成し、さらに、万が一、通常状態中に球が振分入賞装置２００７０へと流入したとしても、通常時に左打ち遊技が行われる場合よりも遊技者に有利な特典（例えば、通常状態中の左打ち遊技によって実行される第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利となる第２特別図柄抽選の実行）が付与されることが無いように構成しているため、上述した切換弁２００７２を用いたとしても通常状態中に左打ち遊技を行わせることができるものであった。

【２６４８】

しかしながら、上述した第１５実施形態では、通常状態中に右打ち遊技が行われたとしても、振分入賞装置２００７０へと球を流入させないようにしたり、振分入賞装置２００７０に球が流入した場合に遊技者に有利な特典が付与されないようにするために、特殊な構造を用いる必要があり、遊技盤１３という限られたスペースの中において演出効果を高めるためのその他の構造物や、遊技性を高めるためのその他の構造物を配設する自由度が低下してしまうという問題があった。

【２６４９】

また、図３１６に示した通り、上述した第１５実施形態で用いた切換弁２００７２の構成では、切換弁２００７２がスライド変位する場合、具体的には、第１流路２００７５ａを塞ぐ第２切換状態から、第２流路２００７５ｂを塞ぐ第１切換状態へと切換弁２００７２がスライド変位する場合において、隔壁２００７０ａと、切換弁２００７２のうち隔壁２００７０ａと対向する対向面との間に形成されたスペース（球流路）が隔壁２００７０ａと切換弁２００７２の対向面との平行状態を維持したまま狭くなるため、振分入賞装置２００７０内を流下する球の流下状況と、切換弁２００７２のスライド変位状況によっては、上述したスペースにて球が詰まる虞があった。

【２６５０】

これに対して、本構造変形例では、上述した切換弁２００７２に代えて、上述した通常状態中において球が振分入賞装置２００７０へと流入することを防止（抑制）するための部材（遮蔽部材２０１７３（図３５６参照））と、切換弁２００７２とは異なる構造で形成された切換弁２０１７２（図３５６参照）と、を設け、普通図柄の当たり当選に基づいて実行される当たり遊技（普図当たり遊技）にて遮蔽部材と、切換弁２０１７２上述した第１５実施形態のパチンコ機１０にて発生し得る問題を解決するように構成している。なお、それ以外の構成は上述した第１５実施形態と同一であるため、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２６５１】

次に、図３５６を参照して、本構造変形例の具体的な内容について説明をする。図３５６は、本構造変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３のうち、振分入賞装置２００７０の近傍を拡大した模式図である。

【２６５２】

図３５６に示した通り、本構造変形例では、上述した第１５実施形態に対して、遮蔽部材２０１７３を追加した点と、切換弁２００７２に代えて切換弁２０１７２を設けた点とで相違し、それ以外は同一である。遮蔽部材２０１７３は、通常時、即ち、普図当たり遊技による動作制御が実行されていない状態では、振分入賞装置２００７０に向けて形成される流入経路内に突出した状態（規制状態）となり、球が振分入賞装置２００７０へと流入し得ないように構成している。また、遮蔽部材２０１７３によって流下が阻害された球が釘Ｋ３と隔壁２００７０ａとの間の領域を流下し得る位置に設けられている。

【２６５３】

そして、普図当たり遊技が開始されると、所定の動作パターンに基づいて、振分入賞装置２００７０に向けて形成される流入経路から退避した状態（退避状態）となり、球が振分入賞装置２００７０へと流入可能な状態となるように可変可能に構成されている。また、詳細な説明は図３５７を参照して後述するが、この遮蔽部材２０１７３は、通常状態中に実行される普図当たり遊技にてゲート式電動役物２０６４０ａが誘導状態（球がゲート式電動役物２０６４０ａの上面を転動可能な状態）となる期間（普図当たり遊技の開始から０．１秒間）は規制状態を位置するように動作制御される。

【２６５４】

このように構成することにより、通常時、即ち、普図当たり遊技による動作制御が実行されていない状態では、球が振分入賞装置２００７０へと流入することを確実に防止することができる。さらに、通常状態中に普図当たり遊技が実行されたとしても、誘導状態に位置するゲート式電動役物２０６４０ａに衝突し、その跳ね返りによって振分入賞装置２００７０に向けて移動する球が振分入賞装置２００７０へと流入することを確実に防止す

ることができる。
【２６５５】
次に、切換弁２０１７２は、第１流路２００７５ａと、第２流路２００７５ｂとを隔てる隔壁の頂点部を中心軸として回動可能に構成される可変部材であって、普図当たり遊技の開始に基づいて、球が第１流路２００７５ａを流下可能な第１状態（図３５６にて実線で示した状態）と、第２流路２００７５ｂを流下可能な第２状態（図３５６にて破線で示した状態）と、に切り換わるように動作制御されるものである。
【２６５６】
この切換弁２０１７２は、第１流路２００７５ａと、第２流路２００７５ｂとを隔てる隔壁の頂点部を中心軸として回動するように構成しているため、第１状態と第２状態とに切り換え動作される場合において、隔壁２００７２ａと切換弁２０１７２との間のスペース（流下領域）が平行状態を維持すること無く狭くなる。よって、上述した第１５実施形態にて用いられた切換弁２００７２のスライド変位動作に対して、振分入賞装置２００７０内で球詰まりが発生し難くすることができる。
【２６５７】
次に、図３５７を参照して、本構造変形例における時短状態中の普図当たり遊技にて実行される各種装置の動作内容について説明をする。図３５７は、時短状態中の普図当たり遊技にて実行される各種装置の動作内容を模式的に示したタイミングチャートである。なお、本構造変形例は、上述した第１５実施形態に対して、切換弁２００７２に代えて切換弁２００１７２を動作させる点と、遮蔽板２０１７３に対する動作制御を追加した点で相違しており、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。
【２６５８】
切換弁２０１７２は、第１５実施形態の切換弁２００７２と同一の内容で動作制御されるものであって、普図当たり遊技が開始されてから１．５秒間、第１流路２００７５ａに球が流下可能な第１状態を維持し、その後、第２流路２００７５ｂに球が流下可能な第２状態へと切り換えられ、その第２状態を３秒間継続した後に、第１状態へと切り換えられる動作制御が実行される。
【２６５９】
遮蔽板２０１７３は、普図当たり遊技が開始されてから０．１秒間閉鎖状態（規制状態）を維持し、その後、開放状態（退避状態）へと可変し、その開放状態（退避状態）を１．５秒間維持した後に、閉鎖状態（規制状態）へと可変する動作制御が実行される。
【２６６０】
図示は省略するが、本構造変形例では、通常状態中に普図当たり遊技が実行された場合には、普図当たり遊技が開始されてから０．１秒間の開放状態が設定される開放パターンでゲート式電動役物２０６４０ａが動作制御されるように構成している。よって、通常状態中に普図当たり遊技が実行され、ゲート式電動役物２０６４０ａが誘導状態となる０．１秒間の間に球が振分入賞装置２００７０へと流入し得る状況が発生した場合であっても、遮蔽板２０１７３が閉鎖状態（規制状態）を維持しているため、球が振分入賞装置２００７０へと流入することを確実に防止することができる。
【２６６１】
なお、本構造変形例では、遮蔽板２０１７３の動作パターンとして、普図当たり遊技が開始されてから０．１秒間、即ち、通常状態中の普図当たり遊技においてゲート式電動役物２０６４０ａが誘導状態となっている間、規制状態を維持する動作パターンを用いているが、通常状態中に実行される普図当たり遊技によって誘導状態となるゲート式電動役物２０６４０ａと衝突した球が振分入賞装置２００７０へと流入し得る期間が経過するまで（例えば、普図当たり遊技が開始されてから０．３秒が経過するまで）、規制状態を維持するように構成しても良い。これにより、通常状態中に球が振分入賞装置２００７０へと流入する事態をより確実に防止することができる。
【２６６２】
この場合、普図当たり遊技が開始されてから遮蔽板２０１７３が開放状態（退避状態）

となるまでの期間を必要以上に長く設定してしまうと、時短状態中に実行される普図当たり遊技における振分入賞装置２００７０への球の流入が阻害されてしまうため、遮蔽板２０１７３が規制状態を維持する期間を、ゲート式電動役物２０６４０ａの上面を転動した球が振分入賞装置２００７０へと流入するのに要する期間（図３１５のｔｚ１に相当）よりも短くなるように設定すると良い。このように構成することで、通常状態中に球が振分入賞装置２００７０へと流入することを防止しながら、時短状態中に球を振分入賞装置２００７０へと効率良く流入させることができる。

【２６６３】

なお、上述した第１５実施形態、及び本構造変形例では、振分入賞装置２００７０へと流入した球が入球可能な作動口（第１作動口２００７３ａ、第２作動口２００７３ｂ）を切り換えるための切換弁２００７２、２００１７２を常時一定の動作パターンで動作させる例について示したが、これに限ること無く、例えば、設定されている遊技状態（時短種別）に応じて異なる動作パターンで切換弁２００７２，２００１７２を作動させる動作パターンを設定可能に構成しても良い。このように構成することで、時短種別に応じて普図当たり遊技の動作パターン（ゲート式電動役物２０６４０ａの開放パターン）を異ならせること無く、時短種別に応じて球が入球可能な作動口（第１作動口２００７３ａ、第２作動口２００７３ｂ）を容易に切り換えることが可能となる。また、ゲート式電動役物２０６４０ａの開放パターンによって、現在設定されている時短種別が遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。

【２６６４】

さらに、上述した第１５実施形態、及び本構造変形例では、異なる時短種別が設定されている場合であっても、普図当たり遊技においてゲート式電動役物２０６４０ａが誘導状態となる期間の合計が１．５秒となるように各開放パターンを設定しているが、時短種別に応じてゲート式電動役物２０６４０ａが誘導状態となる合計期間の長さを異ならせても良いし、誘導状態へと可変される回数を異ならせても良い。

【２６６５】

＜第１６実施形態の演出変形例について＞

次に、図３５８を参照して、上述した第１６実施形態の演出変形例について説明をする。上述した第１６実施形態では、小当たり遊技が実行される場合に実行される案内報知として、小当たり遊技中に遊技者が球を発射させるべき遊技領域を遊技者に案内するための右打ち報知に加え、小当たり遊技が実行されることにより球が入球し難い閉鎖状態から球が入球し易い開放状態へと可変制御される可変入球手段（小当たり用入賞装置１０６５０）が開放状態となる期間（残期間）を遊技者に示唆する開放期間報知を実行するように構成していた。

【２６６６】

さらに、１回の小当たり遊技中に小当たり用入賞装置１０６５０が複数回開放状態となる開放パターンで小当たり遊技が実行される場合には、その複数回の開放状態が設定される間隔（インターバル期間）に基づいて、開放期間報知の対象を異ならせるように構成しいていた。具体的には、上述したインターバル期間の長さが１．９秒よりも長い場合は、インターバル期間の前に設定される第１開放状態の期間（第１開放期間）と、インターバル期間経過後に設定される第２開放状態の期間（第２開放期間）と、で別々の開放期間報知を実行するように構成し、インターバル期間の長さが１．９秒以下である場合は、上述した第１開放状態の期間と、第２開放状態の期間と、を１の開放期間として開放期間報知を実行するように構成していた。

【２６６７】

上述した第１６実施形態では、小当たり遊技中に遊技者が右打ち遊技を行わなかった場合における救済措置として第２開放期間を設定しているため、第１開放期間に対応する開放期間報知が実行されている場合（図３４９（ａ）参照）には、次いで、第２開放期間が設定されることを遊技者に事前に報知するものではなかった。

【２６６８】

これに対して、例えば、図３１１や図３１３を参照して上述したように、１回の小当たり遊技中において、小当たり用入賞装置１０６５０が複数回開放状態となる開放パターンが設定され、第１開放期間中に球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させる場合と、第２開放期間中に球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させる場合とで、小当たり遊技における遊技内容を異ならせることが可能なパチンコ機１０では、上述した第１６実施形態で用いた開放期間報知を用いたとしても、今回の小当たり遊技にて小当たり用入賞装置１０６５０が何回開放状態となるのかを遊技者に事前に報知することができず、小当たり遊技を遊技者に十分に楽しませることができないものであった。

【２６６９】

これに対して、本演出変形例では、第１開放期間に対応する開放期間報知の実行中に、第１開放期間よりも後に設定される第２開放期間の存在を遊技者に事前に報知可能な事前報知演出を実行するように構成している。このように構成することで、今回実行されている小当たり遊技の遊技内容をいち早く認識することができる。

【２６７０】

また、例えば、第１開放期間中に球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させる場合と、第２開放期間中に球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させる場合とで、異なる内容の小当たり遊技（例えば、直Ｖチャレンジと役物チャレンジ）が実行されるように構成しているパチンコ機１０であれば、第１開放期間が終了するよりも前に、今回の小当たり遊技において第２開放期間が設定されることを把握することができるため、遊技者に小当たり遊技の内容を選択させ易くすることができる。

【２６７１】

ここで、本演出変形例では、小当たり遊技中に実行される小当たり用入賞装置１０６５０の第１開放期間中に球を入賞させた場合に第１小当たり遊技（直Ｖチャレンジ）が実行され、第２開放期間中に球を入賞させた場合に第２小当たり遊技（役物チャレンジ）が実行される小当たり遊技（特定小当たり遊技）が実行される場合における演出内容について説明をする。なお、本演出変形例では、特定小当たり遊技にて実行される演出内容についてのみ説明をし、それ以外の内容（遊技盤１３の構成、各主制御装置の制御内容）については、上述した各実施形態に用いられる内容を適宜選択して用いているため、その詳細な内容の説明を省略する。

【２６７２】

まず、図３５８を参照して、本演出変形例において実行される演出表示のうち、特徴的な表示内容について説明をする。図３５８（ａ）では、第１開放期間、及び第２開放期間が設定される小当たり遊技中であって、第１開放期間中に表示される表示内容の一例を示した模式図である。なお、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示内容のうち、上述した第１５実施形態と同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２６７３】

図３５８（ａ）に示した通り、本演出変形例では、小当たり遊技の第１開放期間中に、右打ち遊技を案内するための矢印アイコン２８１０が表示される。本演出変形例では、第１開放期間中に球を入賞させた場合に第１小当たり遊技として直Ｖチャレンジが実行されるため、矢印アイコン２８１０に、入賞時に実行される小当たり遊技の種別を示す「直」のマークが付されている。これにより、第１開放期間中に球を入賞させた場合に直Ｖチャレンジが実行されることを遊技者に分かり易く報知することができる。

【２６７４】

さらに、残期間表示態様２８１１ａが所定の残期間を示すと、主表示領域Ｄｍの下方側から表示領域ＨＲ４５が徐々に範囲を広げるように表示される。この表示領域ＨＲ４５は、次に実行される第２開放期間に関する情報が表示されるものであり、図３５８（ａ）に示した状態では、今回の小当たり遊技にて第２開放期間が設定されることを示す情報として矢印アイコンの一部のみが表示されている。また、第２開放期間が後に設定されることを遊技者に報知するために「待機中」の文字が表示領域ＨＲ４５に表示される。

【２６７５】
なお、図３５８（ａ）に示した状態において、球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させると、球が回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａ（図２７０参照）に貯留され、図３５１（ａ）に示した表示画面が表示される。この場合、第１開放期間における球の入賞により第１小当たり遊技（直Ｖチャレンジ）が実行されることが確定するため、第２開放期間に対して表示される表示領域ＨＲ４５の表示内容が消去される。
【２６７６】
一方、図３５８（ａ）に示した状態から球を入賞させること無く、所定時間経過すると、図３５８（ｂ）に示した表示内容が表示される。図３５８（ｂ）は、第１開放期間の終了直前において表示される表示内容の一例を示した模式図である。図３５８（ｂ）に示した通り、残期間表示態様２８１１ａが示す第１開放期間の残期間が減少すると、第１開放期間に対応して表示される矢印アイコン２８１０、タイムゲージ２８１１が徐々に縮小表示され、次に設定される第２開放期間に対応した情報が表示される表示領域ＨＲ４５が徐々に拡大表示される。
【２６７７】
図３５８（ｂ）に示した状態では、矢印アイコン２８１５の全体が表示され、第２開放期間中に球を入賞させた場合に第２小当たり遊技（役物チャレンジ）が実行されることを示すための「役」のマークが表示される。さらに、第２開放期間に対応するタイムゲージ２８１５ａも表示される。
【２６７８】
このように、第１開放期間が終了するよりも前に、次に設定される第２開放期間の情報を表示することにより、遊技者に対して第１開放期間中に球を入賞させるのか、第２開放期間中に球を入賞させるのかを選択させ易くすることができるため、遊技者に分かり易い遊技を行わせることができる。
【２６７９】
また、第１開放期間の残期間が減少するほど、次に設定される第２開放期間に対する情報量を増加させることにより、第１開放期間中のどのタイミングで球を入賞させるのかを遊技者に考えさせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。なお、このような演出表示を用いる場合には、例えば、小当たり遊技が開始されてから第１期間（例えば、２秒）経過後に第１開放期間（例えば、３秒）が設定され、その後、第２開放期間が設定される第１小当たり動作パターンと、小当たり遊技が開始されてから第１期間（例えば、２秒）経過後に第１開放期間（例えば、３秒）が設定され、その後、第２開放期間が設定されない第２小当たり動作パターンと、を実行可能に構成すると良く、上述した第１小当たり動作パターンに基づく小当たり遊技が実行される場合も、第２小当たり動作パターンに基づく小当たり遊技が実行される場合も、第１開放期間中の演出表示として図３５８（ａ）に示した演出表示を実行するように構成すると良い。
【２６８０】
つまり、第１開放期間中の表示演出として、表示領域ＨＲ４５に表示される内容が、次に第２開放期間が設定されることを報知するものでは無く、第２開放期間が設定されない場合も含むように構成すると良い。この場合、第１開放期間の残期間が所定期間未満（例えば、２秒未満）となった場合に、第２開放期間が設定されないことを遊技者に報知するように構成すると良い。
【２６８１】
また、本演出変形例では、第２開放期間中に球を入賞させた場合に第２小当たり遊技（役物チャレンジ）が実行される場合、即ち、各開放期間に対して実行され得る小当たり遊技内容が固定されている場合を示したが、これに限ること無く、第２開放期間中に球を入賞させた場合に、第１小当たり遊技（直Ｖチャレンジ）が実行される小当たりと、第２小当たり遊技（役物チャレンジ）が実行される小当たりと、何れの遊技も実行されない小当たりと、を設けても良い。
【２６８２】

上述した第１６実施形態、及び演出変形例では、小当たり遊技中に設定される開放期間として第１開放期間と第２開放期間の２つの開放期間が設定される場合について説明をしたが、小当たり遊技中に設定される開放期間の数を３以上に設定しても良い。また、上述した第１６実施形態、及び演出変形例では、小当たり遊技中に小当たり用入賞装置１０６５０が開放状態となる開放期間を遊技者に報知する演出表示について説明をしたが、これに限ること無く、小当たり用入賞装置１０６５０が閉鎖状態となる閉鎖期間を遊技者に報知する演出表示として、上述した各内容を用いても良い。

【２６８３】

また、上述した第１６実施形態、及び演出変形例では、小当たり用入賞装置１０６５０の開放状態に対応する期間を開放期間として設定し、設定された開放期間に対応する開放期間報知を実行するように構成しているが、実行されている開放期間報知の報知態様に基づいて、遊技者が開放期間を予測可能なものであれば良く、例えば、実際に開放状態となる期間よりも、開放期間を長く設定したり、短く設定したりしても良い。加えて、開放期間報知の実行タイミングは、小当たり用入賞装置１０６５０が開放状態となったタイミングでも良いし、小当たり遊技が開始されたタイミングでも良い。また、小当たり遊技が開始されてから所定期間経過後に実行するように構成しても良い。

【２６８４】

さらに、上述した第１６実施形態、及び演出変形例では、小当たり遊技中に設定される開放期間に基づく演出について説明をしたが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の抽選にて大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技中に設定される開放期間に対して上述した案内報知を実行しても良いし、普通図柄の抽選にて当たりに当選した場合に実行される普図当たり遊技中に設定される開放期間に対して上述した案内報知を実行しても良い。

【２６８５】

＜第１５実施形態の制御変形例＞

次に、図３５９から図３６３を参照して、第１５実施形態の制御変形例について説明をする。本制御変形例では、上述した第１５実施形態の制御内容のうち、電断時、及び立ち上げ時に実行される制御処理の内容を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【２６８６】

上述した第１５実施形態では、小当たり遊技中に停電が発生し主制御装置１１０の制御処理を正常に継続することが出来ない場合に、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球の状況（小当たり遊技の遊技状況）に応じて、電源断時処理（図３３６参照）や小当たり中復帰処理１６（図３３１参照）の制御内容を異ならせることで、遊技の不具合、即ち、小当たり遊技中に小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が、電源断中に特定領域（Ｖ入賞口）に入球してしまう事態を抑制するように構成している。

【２６８７】

これに対して、本制御変形例では、上述した制御内容としてより詳細な制御を実行するように構成した点で相違している。具体的には、停電時（電断時）における小当たり用入賞装置１０６５０に入球した球の状況と、復電時（立ち上げ時）における球の状況と、を比較し、比較した結果が正常状態であるかエラー状態であるかを判別し、その判別結果に基づいた処理を実行するように構成している。これにより、より詳細な処理を実行することができる。

【２６８８】

また、本制御変形例のパチンコ機１０は、上述した内容の制御処理を実行するために、停電等により外部装置からの電源供給が遮断された（電断状態になった）と判別した場合に、一時的にパチンコ機１０の各種制御処理のうち、一部の処理のみを電断状態中も継続して実行可能とするための内部電源（バックアップ電源）を、電源装置１１５（図８参照）に設けており、電源断時処理において、所定条件が成立したと判別された場合に、内部電源を用いた電断中制御を実行可能に構成している。そして、電断中制御として、小当た

り用入賞装置１０６５０内に設けられ、球の通過を検知可能な各種検知手段の検知動作と、その検知手段の検知結果を記憶する記憶処理と、を電断中制御として実行可能に構成している。

【２６８９】

このように、電断中においても球の流下状況（通過状況）を検知可能に構成することにより、電断時の状況と、復電時の状況とを容易に比較することが可能となる。なお、本制御変形例では、上述した構成を用いて、電断中における球の移動（流下）を検知することにより復電時の状況を判別可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、復電後に小当たり用入賞装置１０６５０内の球の状況を検知可能に構成し、その検知結果に基づいて復電時の状況を判別するように構成しても良い。この場合、電断時と復電時とで球が移動していない（小当たり用入賞装置１０６５０内の所定位置に位置している球が、電断時と復電時とで移動していない）場合においても、復電時における球の状況を判別する必要があるため、球の通過を検知するための検知手段（例えば、近接センサ）以外に、球の存在を検知するための検知手段（例えば、重量検出手段）を設け、球の重みを検知可能に構成すると良い。

【２６９０】

次に、図３５９を参照して、本制御変形例において第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示内容について説明をする。図３５９（ａ）は、小当たり遊技中に電断状態となった後に、電源投入された場合のエラー状態を示すための表示画面であって、図３５９（ｂ）は、小当たり遊技中に電断状態となった後に、電源投入された場合の正常状態を示すための表示画面である。なお、図３５９に示した表示画面を表示するための詳細な表示制御内容については、上述した図１６に示した表示画面を表示するための制御と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【２６９１】

図３５９（ａ）に示した通り、電源投入時（復電時）にエラー状態であると判別されると、その旨を示す表示態様として「エラーが発生しました係員をお呼び下さい」のコメントが電源投入画面の主表示領域Ｄｍに表示され、副表示領域Ｄｓには、現在の状況を示す「復帰時エラー発生」のコメントが表示される。これにより、エラーが発生したことを遊技者に分かり易く報知することができる。

【２６９２】

また、図３５９（ｂ）に示した通り、電源投入時（復電時）が正常状態であると判別されると、その旨を示す表示態様として「小当たり遊技が再開されますご注意下さい」のコメントが電源投入画面の主表示領域Ｄｍに表示され、副表示領域Ｄｓには、現在の状況を示す「正常復帰中」のコメントが表示される。これにより、途中で中断された小当たり遊技が正常に復帰することを遊技者に分かり易く報知することができる。

【２６９３】

なお、図３５９に示した表示例では、電源投入画面において、エラー復帰、及び正常復帰を示す表示態様を表示するように構成しているが、これに限ること無く、電源投入画面の表示期間を経過した後に、表示するように構成しても良い。また、表示期間を長く設定するために、正常状態で復帰した場合であっても、小当たり遊技の再開タイミングを遅延させるための遅延処理を実行し、小当たり遊技が復帰することを遊技者に認識させてから小当たり遊技が再開させるように構成しても良い。

【２６９４】

＜第１５実施形態の制御変形例の電気的構成について＞

次に、図３６０及び図３６１を参照して、本制御変形例における電気的構成について説明をする。本制御変形例では、上述した第１５実施形態に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の一部構成、及びＲＡＭ２０３の一部構成を異ならせた点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２６９５】

図３６０（ａ）は、本制御変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。図３６０（ａ）に示した通り、本制御変形例では、第１５実施形態に対して復電時状況選択テーブル２０２ｎｎを設けた点で相違しており、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。

【２６９６】

ここで、復電時状況選択テーブル２０２ｎｎの内容について、図３６０（ｂ）を参照して説明をする。図３６０（ｂ）は、復電時状況選択テーブル２０２ｎｎに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この復電時状況選択テーブル２０２ｎｎは、電断時の球の状況と、復電時の球の状況と、を比較して現在の状況（復電時の状況）が正常状態であるかエラー状態であるかを選択（判別）するためのデータテーブルであって、後述する小当たり中復帰処理Ａ（図３６３のＳ１９０５１参照）が実行される場合に参照される。

【２６９７】

この復電時状況選択テーブル２０２ｎｎでは、後述する電断時状況格納エリア２０３ｎｎに格納されている電断時状況と、内部電源を用いて実行される電断中制御によってＲＡＭ２０３のその他メモリエリアが有する記憶手段（電断中記憶エリア）に記憶された情報に基づいて判別される復電時状況と、が参照される。

【２６９８】

このように構成することで、小当たり遊技中に電断状態が発生した場合における様々な状況と、復電時における様々な状況との組合せによって復電時の状況が正常であるか異常であるかを選択することができるため、より精度の高い異常判別を行うことができる。

【２６９９】

この復電時状況選択テーブル２０２ｎｎに規定されている内容について具体的に説明をすると、まず、電断状態が発生すると、上述した遊技状況設定処理（図２９９）により、設定された遊技状況（球の状況）を遊技状況格納エリア２０３ｍｉから読み出し、読み出した情報に基づいて、小当たり用入賞装置１０６５０に球が入賞している状態として、球が転動装置１０６７５（図３１４参照）に球が入賞していない未進入状態、転動装置１０６７５（図３１４参照）に存在している（存在し得る）進入状態、それ以外の状態の３つの状態に判別し、その判別結果を電断時状況格納エリア２０３ｎｎに格納する。

【２７００】

電断状態中は、内部電源を用いた電断中制御が実行され、電断中に小当たり用入賞装置１０６５０内に設けられた各検知手段（検知センサ）が球の通過を検知し、その検知結果が電断中記憶エリアに記憶される。そして、復電時において、電断中記憶エリアに記憶された情報（各検知手段の検知結果）と、電断時状況格納エリア２０３ｎｎに格納された情報とに基づいて現在の状況（未進入、進入、Ｖ通過、アウト通過）を判定（判別）する。

【２７０１】

そして、電断時状況が「未進入」で、復電時状況が「未進入」、或いは「進入」である場合は「正常」が選択され、「Ｖ通過」、或いは「アウト通過」である場合は「エラー（異常）」が選択される。また、電断時状況が「進入」である場合は、復電時状況が何れの状況であっても「正常」が選択される。また、電断時状況が「その他」で、復電時状況が「未進入」、或いは「進入」である場合は「エラー」が選択され、「Ｖ通過」、或いは「アウト通過」である場合は、状況判別が行われない。

【２７０２】

次に、図３６１を参照して、本制御変形例の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の電気的構成について説明をする。図３６１は、本制御変形例の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成を模式的に示した模式図である。図３６１に示した通り、本制御変形例では、上述した第１５実施形態に対して、電断時状況格納エリア２０３ｎｎを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。

【２７０３】

電断時状況格納エリア２０３ｎｎは、小当たり遊技中に電断状態が発生した場合において、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球の状況（流下状況）を記憶しておくための記憶エリアであって、後述する電源断時処理Ａ（Ｓ１９００２）にて設定された電断時の状況が記憶されるものである。

【２７０４】

＜第１５実施形態の制御変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図３６２、及び図３６３を参照して、主制御装置１１０の制御処理内容について説明をする。本制御変形例では、上述した第１５実施形態に対して、電源断時に実行される処理（電源断時処理）の内容と、小当たり中復帰処理１６（図３３１参照）の内容を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、その詳細な説明を省略する。

【２７０５】

まず、図３６２を参照して、電源断時処理Ａ（Ｓ１９００２）の内容について説明をする。この電源断時処理Ａ（Ｓ１９００２）は、上述した第１５実施形態にて実行される電源断時処理（図３３６のＳ１０００２参照）に対して、電源断時における小当たり用入賞装置１０６５０内の球の状況を記憶するための処理を実行する点で相違している。

【２７０６】

電源断時処理Ａ（Ｓ１９００２）が実行されると、まず、上述した電源断時処理（図３３６のＳ１０００２参照）と同一のＳ１８０１～Ｓ１８０３の処理を実行し、その後、遊技状態格納エリア２０３ｍｉから現在の小当たり遊技状況を読み出す（Ｓ１９０１１）。そして、読み出した小当たり遊技状況が「待機状況」、或いは「貯留待ち状況」であるかを判別し（Ｓ１９０１２）、「待機状況」、或いは「貯留待ち状況」であると判別した場合は（Ｓ１９０１２：Ｙｅｓ）、回転体１０６５２を上向き（回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに球を貯留することができない状態）で停止し（Ｓ１９０１３）、電断時状況を「未進入」に設定し、電断時状況格納エリア２０３ｎｎに格納する（Ｓ１９０１４）。

【２７０７】

つまり、電源断時処理Ａ（Ｓ１９００２）が実行されるタイミングが、小当たり遊技中であって、球が小当たり用入賞装置１０６５０に入賞していない状態、球が小当たり入賞装置１０６５０に入賞したが回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに到達していない状態、回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留されている状態では、回転体１０６５２の作動を停止し、即ち、回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留されている球が小当たり用入賞装置１０６５０の下流側へと排出されることを停止したうえで、球が転動装置１０６７５に流入し得ない「未進入」状態として電断時の状況を設定する。

【２７０８】

次に、Ｓ１９０１４の処理を終えた場合、或いは、１９０１２の処理において、読み出した小当たり遊技状況が「待機状況」、或いは「貯留待ち状況」では無いと判別した場合（Ｓ１９０１２：Ｎｏ）は、次に、Ｓ１９０１５の処理へ移行する。

【２７０９】

Ｓ１９０１５の処理では、読み出した小当たり遊技状況が「役物通過状況」、即ち、転動装置１０６７５に球が流入した状態であるかを判別し（Ｓ１９０１５）、「役物通過状況」であると判別した場合は（Ｓ１９０１５：Ｙｅｓ）、電断時状況を「進入」に設定し、電断時状況格納エリア２０３ｎｎに格納する（Ｓ１９０１６）。そして、電断状態となった場合でも、小当たり用入賞装置１０６５０内の各検知センサによる球の通過検知と、その通過検知結果を電断中記憶エリアに記憶するための処理と、を実行するために内部電源供給の開始を設定し（Ｓ１９０１７）、本処理を終了する。

【２７１０】

一方、Ｓ１９０１５の処理において、「役物通過状況」では無いと判別した場合、例えば、球が直Ｖ入賞口１１６５７に向けて流下している「直Ｖ通過状況」である場合には（Ｓ１９０１５：Ｎｏ）、電断時状況を「その他」に設定し、電断時状況格納エリア２０３

ｎｎに格納し（Ｓ１９０１８）、Ｓ１９０１７の処理へ移行する。なお、Ｓ１９０１８の処理では、Ｓ１９０１４の処理において既に電断時状況格納エリア２０３ｎｎに電断時状況が格納されている場合には、新たな電断時状況を設定すること無く処理を終了するように構成している。

【２７１１】

また、Ｓ１８０１の処理で小当たり中フラグ２０３ｅａがオンでは無い（Ｓ１８０１：Ｎｏ）、即ち、現在が小当たり遊技中では無い。或いは、Ｓ１８０２の処理でＶ通過フラグ２０３ｅｃがオンである（Ｓ１８０２：Ｙｅｓ）、即ち、小当たり遊技にて球が特定領域（Ｖ入賞口）に入球した後であると判別した場合は、電断中に球の通過を監視する必要が無いため、Ｓ１９０１７の処理をスキップして本処理を終了する。

【２７１２】

以上、説明をした通り、電源断時処理Ａ（Ｓ１９００２）では、電断中に発生し得る状況に応じて、４段階以上に細分化されていた小当たり遊技状況を３段階に区分けした状況で記憶するように構成している。これにより、処理負荷や、電断時状況格納エリア２０３ｎｎに格納される情報量を抑えながらも、異常判別を精度良く実行することができる。

【２７１３】

次に、図３６３を参照して、小当たり中復帰処理Ａ（Ｓ１９０５１）の内容について説明をする。図３６３は小当たり中復帰処理Ａ（Ｓ１９０５１）の内容を模式的に示したフローチャートである。この小当たり中復帰処理Ａ（Ｓ１９０５１）では、小当たり遊技中に電断状態が発生した場合において、電断時状況格納エリア２０３ｎｎに格納された電源断時における球状況と、電源投入時（復帰時）における球状況とに基づいて、電源投入時（復帰時）の状況が正常であるか否かを判別するための処理が実行される。

【２７１４】

小当たり中復帰処理Ａ（Ｓ１９０５１）が実行されると、まず、小当たり中フラグ２０３ｅａがオンである、即ち、現在が小当たり遊技中であるかを判別する（Ｓ３００１）。そして、小当たり中フラグ２０３ｅａがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３００１：Ｎｏ）、正常な復帰動作を行うために加速回転体１０６７５ａの回動開始を設定し（Ｓ３００９）、本処理を終了する。

【２７１５】

一方、Ｓ３００１の処理において、小当たり中フラグ２０３ｅａがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３００１：Ｙｅｓ）、次に、遊技状況格納エリア２０３ｍｉに格納されている小当たり遊技状況を読み出す（Ｓ１９０７１）。ここで、本制御変形例では、電断中であっても内部電源を用いて電断中制御を実行可能に構成しており、この電断中制御によって、電断中における小当たり用入賞装置１０６５０内の球の移動を検知、及び記憶することができるように構成している。Ｓ１９０７１の処理では、電断中制御によって更新された内容を反映させた現在の小当たり遊技状況が読み出される。

【２７１６】

次に、Ｓ１９０７１の処理で読み出した情報（現在の状況）と、電断時状況格納エリア２０３ｎｎに格納された情報（電断時の状況）とに基づいて復電時状況選択テーブル２０２ｎｎを参照してエラー状態の有無（正常状態の有無）を選択（判別）し（Ｓ１９０７２）、選択結果に基づく表示コマンドを設定する（Ｓ１９０７３）。

【２７１７】

このＳ１９０７３の処理において、エラー状態を示す表示用コマンドが設定された場合には、図３５９（ａ）に示した表示画面が表示され、正常状態を示す表示用コマンドが設定された場合には、図３５９（ｂ）に示した表示画面が表示される。そして、今回の復帰処理が正常状態であるかを判別し（Ｓ１９０７４）、正常であれば（Ｓ１９０７４：Ｙｅｓ）、上述した第１５実施形態の小当たり中復帰処理１６（図３３１参照）と同一のＳ３００７～Ｓ３００９の処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ１９０７４の処理にて正常では無いと判別した場合は（Ｓ１９０７４：Ｎｏ）、正常な復帰動作（Ｓ３００７～Ｓ３００９の処理）を実行すること無く、本処理を終了する。

【２７１８】
また、上述した各実施形態では、小当たり遊技中に小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球を用いて、Ｖ入賞口（特定領域）に球が入球するか否かを決定するＶ入賞遊技が複数種類実行可能に構成しているが、このＶ入賞遊技の種別を遊技者に報知するタイミングが適宜設定すれば良く、例えば、小当たり遊技の開始に基づいて、今回実行され得るＶ入賞遊技の種別を予め遊技者に報知しても良いし、Ｖ入賞遊技が実行されたとしても遊技者に報知しないように構成しても良い。さらに、１回の小当たり遊技内の異なるタイミングで複数回Ｖ入賞遊技を実行可能に構成する場合には、実行され得るＶ入賞遊技が複数存在する旨のみを遊技者に示唆する演出を所定のタイミング（小当たり遊技の開始タイミングや、小当たり当選した特別図柄の変動中等）で実行するように構成しても良い。
【２７１９】
また、上述した各実施形態では、様々な機構（振分手段）を用いて、球を複数の流路へと振り分けるように構成し、特定領域への球の入球割合を異ならせるように構成しているが、各実施形態に用いられた様々な振分手段を適宜組合せた振分手段を各実施形態に転用しても勿論良いし、一の実施形態にて用いる振分手段の配設位置や個数について、上述した各実施形態に記載の各種発明における技術思想を逸脱しない範囲であれば適宜決定しても良い。
【２７２０】
さらに、上述した各実施形態における球を振り分けるための振分手段は、振分手段に到達した球を複数の経路に振り分けるものであるが、条件に応じて異なる経路に球を誘導可能な構成であれば良く、球を所定の経路に誘導可能な誘導手段を振分手段に替えて設けても良い。この場合、例えば、所定の経路内に球を滞留させ、その滞留した球の影響で後続の球が異なる流路へと誘導される構成も含まれる。
【２７２１】
また、上述した各実施形態では、球が自重により進行することを示す流下の文言を用いて発明の内容を説明しているが、上述した流下を用いた説明は、発明を実施するための一例であり、例えば、球を可動式の磁石に吸着させることで移動させたり、球を載置した状態で可動可能な可動手段を設け、可動手段を可動させることにより球を移動させるといった技術思想も勿論含まれるものである。この場合、全ての概念を含む文言として球の移動や、球の誘導、球の通過等の文言を用いれば良い。
【２７２２】
上述した各実施形態において実行される小当たり遊技は、オープニング期間と、ラウンド期間と、エンディング期間とを予め定めるように構成しているが、例えば、エンディング期間を設けずに、オープニング期間とラウンド期間のみを設定するように構成しても良い。また、小当たり遊技の終了条件として、球が所定個数（１０個）入球した場合、或いは、小当たり遊技が開始されてからの経過時間が所定期間（例えば、５秒）に到達した場合に、ラウンド期間終了条件を成立させ、その後、小当たり遊技にて可変制御される入賞装置（小当たり用入賞装置１０６５０）に入賞した球が全て排出されたと判別した場合に、小当たり遊技終了条件が成立するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、球がＶ入賞口に入球したことに基づいてラウンド期間終了条件を成立させるように構成しても良く。この場合、Ｖ入賞口に入球した球が小当たり遊技にて可変制御される入賞装置（小当たり用入賞装置１０６５０）から排出された場合に、他の球の残存状況に関わらず、小当たり遊技の終了条件が成立するように構成しても良い。
【２７２３】
つまり、小当たり遊技中に成立する大当たり遊技の実行条件が成立した場合には、その大当たり遊技の実行条件を成立させた球が正常に処理されたことに基づいて、大当たり遊技が開始されるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技の実行条件の成立に関わらなかった球の流下状況に応じて、大当たり遊技の実行タイミングが遅れてしまい、小当たり遊技と大当たり遊技との関連性が弱くなってしまうことを抑制することができる。

【２７２４】
なお、この場合、例えば、小当たり遊技中にＶ入賞口に入賞し得る球が、最後に小当たり用入賞装置１０６５０から排出されるように構成することで、遊技者に違和感を与えること無く、小当たり遊技から大当たり遊技へと移行することができる。また、小当たり遊技中に可変制御される入賞装置と、大当たり遊技中に可変制御される入賞装置とを異ならせることにより、小当たり遊技中に小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が残存している状態で大当たり遊技後を実行させても、大当たり遊技の遊技内容に支障を与え難くすることができる。
【２７２５】
以上、説明をした通り、上記各実施形態では、大当たりと、小当たりと、外れと、を少なくとも含む複数の抽選結果から１の抽選結果が選択される特別図柄抽選において、小当たりに当選した場合に、小当たり遊技が実行され、その小当たり遊技中に球が入球し難い状態（開状態）と入球し易い状態（閉状態）とを所定の可変パターンで可変制御される可変入球手段を設け、可変入球手段に入球した球が、可変入球手段内に設けられた特定領域（Ｖ入賞口）を通過（入球）したことに基づいて、大当たり遊技が実行されるように構成している。
【２７２６】
このように、特別図柄抽選で小当たりに当選し、その小当たり当選を契機に大当たり遊技が実行される構成における各要素の関係性を以下に定義する。
【２７２７】
＜パターン１＞
特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に、予め記憶されている複数の小当たり種別から１の小当たり種別が小当たり種別決定手段により決定される。各小当たり種別には、後に実行され得る大当たり遊技の種別を示すための情報（大当たり種別情報）が対応付けられている。そして、大当たり遊技の一部（１ラウンド目）として、小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ入賞口）に入球した場合に、決定した小当たり種別に対応付けられている大当たり種別情報に基づいて大当たり遊技（２ラウンド目以降）が実行されるように構成されたパターン１。
【２７２８】
上述したパターン１の構成によれば、小当たり当選した場合に、大当たり種別情報が決定するため、小当たり当選した時点における遊技状態に応じて小当たり遊技後に実行され得る大当たり遊技種別（大当たり遊技中のラウンド数、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態）を予め設定することが可能となる。このように、小当たり当選した時点で後に実行され得る大当たり遊技を示すための大当たり種別情報を決定可能にすることで、小当たり当選した特別図柄の変動開始タイミングから大当たり遊技が実行されるまでの長期間を用いて、実行され得る大当たり遊技に対応する大当たり遊技種別を遊技者に示唆するための演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。
【２７２９】
また、小当たり当選した時点で後に実行され得る大当たり遊技を示すための大当たり種別情報を決定可能にすることで、小当たり遊技中に球が特定領域を通過（入球）しなかった場合において、特定領域を通過した際に実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別を報知する演出を実行することができる。
【２７３０】
一方、本パターン１の構成では、大当たり遊技の一部として小当たり遊技を実行するように定義しているため、小当たり遊技中に球が特定領域に入球した場合であっても、小当たり遊技（大当たり遊技の１ラウンド目）の遊技期間（小当たり遊技のオープニング期間、ラウンド期間、エンディング期間）が終了した後に、大当たり遊技（大当たり遊技の２ラウンド目以降）が実行される。つまり、小当たり遊技中に特定領域に球が入球することで、大当たり遊技（２ラウンド目以降）を実行する権利を獲得することになる。
【２７３１】

よって、小当たり遊技中に球が特定領域に入球した時点で小当たり遊技の遊技期間が残っている場合には、特定領域に球が入球した直後から大当たり遊技（２ラウンド目）を実行させることが出来ない。また、見た目上の大当たり遊技は、実質２ラウンド目からの開始となるため、大当たり遊技の最大ラウンド数が１少なくなる。

【２７３２】

なお、本パターン１の構成によれば、特別図柄抽選の抽選で大当たりに当選した場合は、特別図柄の抽選によって、大当たりに当選した権利（第１権利）、大当たり内容を決定する権利（第２権利）、大当たり内容に基づく大当たり遊技を全て実行する権利（第３権利）の全てを含む大当たり権利を獲得したことになり、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合は、特別図柄の抽選によって、上記第１権利、第２権利に加え、大当たり内容に基づく大当たり遊技の一部（１ラウンド分）のみ実行する権利（第４権利）を含む小当たり権利を獲得したことになる。

【２７３３】

次に、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に、予め記憶されている複数の小当たり種別から１の小当たり種別が小当たり種別決定手段により決定される。そして、小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ入賞口）に入球した場合に、入球したＶ入賞口に対応した大当たり遊技種別を決定し、大当たり遊技の実行条件が成立するパターン２。

【２７３４】

パターン２の構成によれば、特別図柄抽選の抽選で大当たりに当選した場合は、特別図柄の抽選によって、大当たりに当選した権利（第１権利）、大当たり内容を決定する権利（第２権利）、大当たり内容に基づく大当たり遊技を全て実行する権利（第３権利）の全てを含む大当たり権利を獲得したことになり、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合は、大当たり権利がいずれも成立すること無く、小当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ入賞口）に入球した場合に、上述した第１権利～第３権利が全て成立する。

【２７３５】

上述したパターン２の構成によれば、小当たり当選した場合には、大当たりに関する情報が決定されず、小当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ入賞口）に入球した場合に、大当たり種別情報が決定されるため、小当たり当選した時点における遊技状態に応じて小当たり遊技後に実行され得る大当たり遊技種別（大当たり遊技中のラウンド数、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態）を、Ｖ入賞時に設定することが可能となる。このように構成することで、例えば、複数のＶ入賞口を設け、各Ｖ入賞口に対して異なる大当たり遊技種別を規定しておくことで、球が入賞したＶ入賞口に応じて異なる大当たり遊技を実行させることが可能となる。よって、球がどのＶ入賞口に入球するかについて遊技者により興味を持たせることができる。

【２７３６】

次に、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に、予め記憶されている複数の小当たり種別から１の小当たり種別が小当たり種別決定手段により決定される。各小当たり種別には、後に実行され得る大当たり遊技の種別を示すための情報（大当たり種別情報）の一部（小当たり当選時の遊技状態を示す情報）が対応付けられている。そして、小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ入賞口）に入球した場合に、入球したＶ入賞口に対応した大当たり遊技種別を決定し、当選した小当たり種別に対応した大当たり種別情報の一部と、入球したＶ入賞口に対応した大当たり遊技種別とに基づいて大当たり遊技の実行条件が成立するパターン３。

【２７３７】

パターン３の構成によれば、特別図柄抽選の抽選で大当たりに当選した場合は、特別図柄の抽選によって、大当たりに当選した権利（第１権利）、大当たり内容を決定する権利（第２権利）、大当たり内容に基づく大当たり遊技を全て実行する権利（第３権利）の全てを含む大当たり権利を獲得したことになり、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合は、小当たり当選時の遊技状態を用いてＶ入賞時に選択される大当たり種別の選択範囲を

特定するための情報（大当たり種別選択条件情報）が設定され、小当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ入賞口）に入球した場合に、入球したＶ入賞口に対応して規定されている大当たり遊技情報のうち、小当たり当選に基づいて設定された大当たり種別選択条件情報に対応した大当たり遊技情報が設定される。

【２７３８】

つまり、上記パターン３の構成によれば、特別図柄抽選に基づいて設定される第１情報と、Ｖ入賞時に取得される第２情報との両方に基づいて、実行される大当たり種別が決定されるため、遊技者に対して提供される大当たり遊技の種別をより複雑に設定することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【２７３９】

なお、上述した各パターンのうち、パターン２、及びパターン３は、小当たり遊技を大当たり遊技の一部として実行していないため、例えば、大当たり遊技の実行条件が成立した場合（Ｖ入賞口に球が入球した場合）に、実行中の小当たり遊技を強制的に終了させ、大当たり遊技を実行することが可能となる。

【２７４０】

上記各実施形態において用いた小当たり遊技と、大当たり遊技との関係性を、上述したパターン１からパターン３のいずれかの定義が成立するように構成しても良い。

【２７４１】

＜第１７実施形態＞

次に、図３６４から図３８８を参照して、第１７実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１実施形態におけるパチンコ機１０では、多量の賞球を得る（発射した遊技球の個数よりも多くの個数の賞球の払い出しを受ける）機会として、大当たりのみを設ける構成としていた。

【２７４２】

これに対して本第１７実施形態では、大当たり（第１の特典遊技）に加え、普通図柄の当たりとなったことを契機に、多量の賞球を得ることが可能となる状態（第２の特典遊技）を形成することが可能に構成した。これにより、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合のみならず、普通図柄の抽選で当たりとなった場合にも遊技者にとって有利な状態を形成するため、普通図柄の抽選結果により注目して遊技を行う斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２７４３】

この第１７実施形態におけるパチンコ機１０が、第１実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【２７４４】

まず、図３６４を参照して、本第１７実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図３６４は、遊技盤１３の盤面構成を示した図である。図３６４に示した通り、本第１７実施形態における遊技盤１３では、上述した第１実施形態における遊技盤１３（図２参照）の正面視右上側に配置されていた作動入賞口６６０、および回転部材６７０ａが削除されると共に、遊技盤１３における正面視右上側に可変入賞装置６８５０ａが追加されている点で相違している。この可変入賞装置６８５０は、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に開放され、第１実施形態における左可変入賞装置６５０と同様に、遊技球が入球する毎に対応する個数（１５個）の賞球を払い出す契機となる大入賞口として設

けられている。この可変入賞装置６８５０は、遊技球が入球可能な特定入賞口６８５０ａと、その特定入賞口６８５０ａを覆う横長矩形状の開閉板と、その開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大開放口ソレノイド（図示せず）と、特定入賞口６８５０ａへと入球した遊技球を検出するための大入賞口スイッチ（図示せず）と、で少なくとも構成されており、特定入賞口６８５０ａは、通常時において遊技球が入賞できない閉状態（開閉板が閉鎖された状態）になっている。開閉板の閉状態においては、開閉板と遊技盤１３とが同一平面上となるように閉鎖されるため、遊技球が開閉板の手前側を通過可能となる。また、開閉板が前面下側に傾倒することで、遊技球が特定入賞口６８５０ａに入賞しやすい開状態を一時的に形成する。なお、可変入賞装置６８５０を設けたことに伴って、第１実施形態における右可変入賞装置６５、および左可変入賞装置６５０が削除されている。

【２７４５】

また、図３６４に示した通り、本第１７実施形態における遊技盤１３では、可変入賞装置６８５０の下流側に、遊技球が入球可能な４つの役物（第１役物６８０１、第２役物６８０２、第３役物６８０３、および第４役物６８４０）で構成される役物群６８００が設けられている。この役物群６８００は、普通図柄の当たりとなったことを契機として、各役物が予め定められた順序（上流側の役物から下流側に順番に）で開放（遊技球が入球可能な開状態に可変）されるように構成されている。

【２７４６】

第１役物６８０１は、普通図柄の抽選で当たりとなった場合に所定期間開放される普通電動役物６８０１ａと、その普通電動役物６８０１ａによって閉鎖され、普通電動役物６８０１ａが開放されている間のみ入球可能に構成され、遊技球が１個入球する毎に１５個の賞球が払い出される第１一般入賞口６８０１ｂと、で構成されている。普通図柄の抽選で当たりになると、第１役物６８０１の普通電動役物６８０１ａに対して、普通図柄の当たり種別に応じた開放パターンが設定される。より具体的には、６秒間の開放が１回設定される開放パターンＡ（１の普通図柄の当たり期間に対する開放期間の割合が比較的高い開放パターン）と、１秒間の開放が４秒おきに６回繰り返される開放パターンＢ（１の普通図柄の当たり期間に対する開放期間の割合が比較的低い開放パターン）とのどちらかが設定される。開放パターンＡでは、開放期間の割合が３７．５％となる（オープニング期間５秒間、開放期間６秒間、エンディング期間５秒間のうち、開放期間が６秒間なので開放期間の割合は６／１６となる）。一方、開放パターンＢでは、開放期間の割合が約１７％となる（オープニング期間５秒間、開放期間１秒間×６、閉鎖期間４秒間×５、エンディング期間５秒間のうち、開放期間が６秒間なので開放期間の割合は６／３６となる）。なお、詳細については図３６９、図３７０を参照して後述するが、本第１７実施形態では、当たり期間に対する開放期間となる割合が低い開放パターンＢの方が、より多くの特典（賞球）を獲得できる可能性が高くなるように構成している。即ち、一般的な遊技機において不利となり易い、開放期間となる割合が低い開放パターンの方が、遊技者にとって有利になり易いという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２７４７】

また、図３６４に示した通り、第１役物６８０１の直下に配置されている第２役物６８０２は、遊技球が１個入球する毎に１５個の賞球が払い出される（付与される）第２一般入賞口６８０２ｂと、その第２一般入賞口６８０２ｂを開放および閉鎖することが可能な非電動役物６８０２ａと、で少なくとも構成されている。ここで、図３６５を参照して、第１役物６８０１と、第２役物６８０２との関係性について説明する。

【２７４８】

図３６５（ａ）に示した通り、第１役物６８０１と、第２役物６８０２とは、作動機構６８０２ｃによって接続されている。この作動機構６８０２ｃは、閉鎖されている非電動役物６８０２ａを開放することが可能に構成されている。より具体的には、図３６５（ｂ）に示した通り、遊技球が第１役物６８０１の第１一般入賞口６８０１ｂへと入球すると

、第１一般入賞口６８０１ｂの内部に設けられている作動機構６８０２ｃの作動スイッチを遊技球が通過することに連動して、非電動役物６８０２ａが機械的に（即ち、電気的制御を用いずに）開放される。つまり、非電動役物６８０２ａは、所謂第２種非電動役物で構成されている。これにより、普通図柄の当たりとなって普通電動役物６８０１ａが開放されると、第１一般入賞口６８０１ｂへと遊技球を多量に（１の当たりで最大１０個）入球させることが可能となる上に、第１一般入賞口６８０１ｂへの入球に連動して第２一般入賞口６８０２ｂが開放されて、その第２一般入賞口６８０２ｂへの入球に基づく賞球を獲得することも可能となるため、１の普通図柄の当たりにおいて、より多くの賞球を獲得することができる。よって、普通図柄の当たりに対する遊技者の期待感をより向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、非電動役物６８０２ａは、第２一般入賞口６８０２ｂへと１個の遊技球が入球することにより、作動機構６８０２ｃによって閉鎖されるように構成されている。

【２７４９】

また、図３６４に示した通り、第２役物６８０２の直下に配置されている第３役物６８０３は、遊技球が１個入球する毎に１５個の賞球が払い出される（付与される）第３一般入賞口６８０３ｂと、その第３一般入賞口６８０３ｂを開放および閉鎖することが可能な非電動役物６８０３ａと、で少なくとも構成されている。ここで、図３６６を参照して、第２役物６８０２と、第３役物６８０３との関係性について説明する。

【２７５０】

図３６６（ａ）に示した通り、第２役物６８０２と、第３役物６８０３とは、作動機構６８０３ｃによって接続されている。この作動機構６８０３ｃは、閉鎖されている非電動役物６８０３ａを開放することが可能に構成されている。より具体的には、図３６６（ｂ）に示した通り、遊技球が第２役物６８０２の第２一般入賞口６８０２ｂへと入球すると、第２一般入賞口６８０２ｂの内部に設けられている作動機構６８０３ｃの作動スイッチを遊技球が通過することに連動して、非電動役物６８０３が機械的に（即ち、電気的制御を用いずに）開放される。つまり、非電動役物６８０３ａは、第２役物６８０２における非電動役物６８０２ａと同様に、所謂第２種非電動役物で構成されている。これにより、非電動役物６８０２ａが開放されている状態においては、遊技球を第２一般入賞口６８０２ｂへと入球させることにより、１５個の賞球を得ることが可能となる上に、非電動役物６８０３ａが開放されて、第３一般入賞口６８０３ｂへと遊技球を入球させる機会も得ることができる。即ち、第２一般入賞口６８０２ｂへと遊技球が入球することにより、非電動役物６８０２ａが閉鎖される代わりに、非電動役物６８０３ａが開放される。なお、非電動役物６８０３ａは、第２役物６８０２の非電動役物６８０２ａと同様に、第３一般入賞口６８０３ｂへと１個の遊技球が入球したことを契機として、作動機構６８０３ｃによって閉鎖される。

【２７５１】

また、図３６４に示した通り、第３役物６８０３の直下に配置されている第４役物６８０４は、遊技球が１個入球する毎に１５個の賞球が払い出される（付与される）と共に、特別図柄の抽選の契機にもなる第４特別入球口６８４０ｂと、その第４特別入球口６８４０ｂを開放および閉鎖することが可能な非電動役物６８０４ａと、で少なくとも構成されている。なお、非電動役物６８０４ａは、非電動役物６８０３ａと同様に、１個上流側の役物の入賞口（第３役物６８０３の第３一般入賞口６８０３ｂ）へと遊技球が入球したことに連動して、作動機構６８４０ｃによって機械的に開放される。そして、非電動役物６８０４ａは、第４特別入球口６８４０ｂへと２個以上の遊技球が入球したことに基づいて、作動機構６８４０ｃによって機械的に閉鎖される。

【２７５２】

このように、本第１７実施形態では、普通図柄の当たりとなった場合に、右打ちにより役物群６８００を狙って遊技球を発射し続けていることを条件として、第１役物６８０１の第１一般入賞口６８０１ｂへと遊技球が入球可能な状態（第１有利状態）と、第２一般入賞口６８０２ｂへと遊技球が入球可能な状態（第２有利状態）と、第３一般入賞口６８

０３ｂへと遊技球が入球可能な状態（第３有利状態）と、第４特別入球口６８４０ｂへと遊技球が入球可能な状態（第４有利状態）と、が順番に（連動して）成立するように構成されている。更に、第４特別入球口６８４０ｂへの入球（始動入賞）に基づく特別図柄の抽選で大当たりとなった場合には、特定入賞口６８５０ａが開放される有利な状態に移行する構成となっている。このように、普通図柄の当たりを契機として、大当たりとは異なる複数の有利状態が順番に成立する斬新な遊技性を実現することにより、大当たりにならなくても、通常遊技を楽しませることができる。更に、大当たりとなった場合には、遊技者の興趣をより向上させることができる。なお、以降は、説明の便宜上、普通図柄の当たりが開始されてから、役物群６８００を構成する全ての役物が閉鎖されるまでの間の状態のことを総称して、「ボーナス状態」と呼ぶことにする。

【２７５３】

また、図３６４に示した通り、遊技盤１３の中央下部（可変表示装置ユニット８０の正面視下方）には、第１実施形態における第１入球口６４が削除され、代わりにスルーゲート６７が配置されている。つまり、本第１７実施形態では、特別図柄の抽選の契機となる入球口が、第４役物６８４０の第４特別入球口６８４０ｂのみとなっている。つまり、普通図柄の抽選により当たりとならなければ、特別図柄の抽選を実行させることが不可能（困難）となるように構成されている。このため、通常時（ボーナス状態でも、大当たり状態でもない状態）においては、左打ちによりスルーゲート６７を狙って遊技球を発射する遊技性となる。つまり、第１実施形態におけるパチンコ機１０の、左打ちにより第１入球口６４へと遊技球を入球させて、特別図柄の抽選で大当たりとなることを目指す遊技性（即ち、一般的なパチンコ機における通常時の遊技性）とほぼ同等の遊技性を実現することができる。よって、本第１７実施形態におけるパチンコ機１０の遊技に慣れていない遊技者であっても、違和感なく通常時における遊技を楽しむことができる。なお、これに伴って、本第１７実施形態では、第３図柄表示装置８１において、普通図柄の抽選結果を示すための図柄（普通図柄）の変動表示を、第１実施形態における第３図柄の変動表示と同様の表示態様で実行する構成としている。これにより、本第１７実施形態におけるパチンコ機１０の遊技に慣れていない遊技者にとって、より理解し易い遊技性を提供することができる。

【２７５４】

更に、通常時に普通図柄の抽選で普通図柄の当たりに当選した場合には、複数の有利状態が連動して（予め定められた順序で）成立するという極めて特殊、且つ、斬新なボーナス状態に移行する構成としているので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。更に、ボーナス状態において第４役物６８４０の第４特別入球口６８４０ｂへと遊技球が入球することにより、特別図柄の抽選が実行されるので、当該抽選で大当たりになることにより、ボーナス状態に加えて、大当たり状態も獲得することができる。よって、ボーナス状態における興趣をより向上させることができる。

【２７５５】

次に、図３６７、および図３６８を参照して、本第１７実施形態におけるボーナス状態の前後において第３図柄表示装置８１において実行される各種表示演出について説明する。まず、図３６７（ａ）を参照して、普通図柄の当たりのオープニング期間における表示態様について説明する。普通図柄の変動表示において同一の数字を付した主図柄が揃う演出が実行されて普通図柄の当たり（ボーナス状態への移行）が報知され、普通図柄の当たりにおけるオープニング期間が開始されると、第３図柄表示装置８１における中央上部に形成される表示領域ＨＲ１に対して、「ボーナス確定！」という文字が表示される。また、第３図柄表示装置８１における中央下部に形成される表示領域ＨＲ２に対して、「右打ちで役物１～役物４を順番に狙え！！」という文字が表示されると共に、正面視右側に形成される表示領域ＨＲ３１に対して、役物群６８００を模した画像と、第１役物６８０１に向けた矢印を模した画像とが表示される。更に、第３図柄表示装置８１における左上側に対して、「右打ち」という文字が表示された表示領域ＨＲ３２が形成される。これらの表示内容により、ボーナス状態の間は、右打ち遊技を行って役物群６８００を狙えば良い

ということを遊技者に対して容易に理解させることができる。
【２７５６】
図３６７（ｂ）は、ボーナス状態において第４役物６８４０の非電動役物６８４０ａが開放された場合における第３図柄表示装置８１の表示態様を示した図である。図３６７（ｂ）に示した通り、ボーナス状態において第３一般入賞口６８０３ｂへと遊技球が入球し、作動機構６８４０ｃの作動によって非電動役物６８４０ａが開放されると、第４特別入球口６８４０ｂへの入球に基づいて実行される２回分の特別図柄の抽選結果を示すための演出（扉突破チャンス演出）が開始される。
【２７５７】
より具体的には、図３６７（ｂ）に示した通り、第３図柄表示装置８１の表示画面における上方に形成された表示領域ＨＲ１に対して、「扉突破チャンス開始！！役物４を狙って鍵を２つ選べ！！」という文字が表示される。また、表示領域ＨＲ１の下方に、鍵付きの扉を模した扉８５２が表示されると共に、その下方に、松明と剣を持った冒険者を模したキャラクタ８５１が表示される。更に、キャラクタ８５１の右方には、複数（例えば、３種類）の態様の鍵が変動表示される２つの表示領域ＨＲ３４ａ，ＨＲ３４ｂが形成される。これらの表示領域ＨＲ３４ａ，ＨＲ３４ｂに対して最終的に停止表示された態様の鍵が、今回の扉突破チャンス演出において扉８５２に対して用いる鍵として決定される。これらの表示内容により、遊技者に対して第４役物６８４０を狙って遊技球を発射すればよいこと、および扉突破チャンス演出において扉８５２を突破することで遊技者にとって有利になることを容易に理解させることができる。
【２７５８】
図３６８（ａ）は、扉突破チャンス演出の実行中に、第４特別入球口６８４０ｂへの入球（始動入賞）を検出した場合における表示態様の一例を示した図である。図３６８（ｂ）に示した通り、非電動役物６８４０ａの開放中に始動入賞を検出すると、始動入賞に基づく特別図柄の抽選結果に応じて鍵の態様が選択されて、その選択された態様の鍵が表示領域ＨＲ３４ａ、ＨＲ３４ｂに対して表示される。図３６８（ａ）の例では、扉突破チャンス演出が開始されてから１回目の始動入賞を検出して、１個目の鍵が表示領域ＨＲ３４ａに対して表示された場合を図示している。なお、鍵の態様としては、図３６８（ａ）に示した態様（大当たり期待度が中程度の態様）に加え、錆びてボロボロの見た目の態様（大当たり期待度が低い態様）や、宝石等によって装飾が施された豪華な態様（大当たり期待度が高い態様）等が設けられている。扉突破チャンス演出の開始後、２回目の始動入賞を検出する（即ち、非電動役物６８４０ａの閉鎖条件が成立する）と、抽選結果に応じて２つめの鍵が表示領域ＨＲ３４ｂに表示されると共に、扉８５２を突破するか否かの結果を報知する演出が実行される。なお、本第１７実施形態では、特別図柄の抽選が外れの場合には、極めて短時間（０．２秒間）で変動表示が終了する一方で、当たりとなった場合には５秒間で変動表示が終了するように構成している。このため、１回目の始動入賞が外れで、２回目の始動入賞が当たりとなった場合も、１回目の始動入賞が当たりとなった場合も、ほぼ、タイムラグ無く大当たりを開始させることができる。言い換えれば、扉突破チャンス演出の演出態様として、演出時間のパターンを最低限にすることができるので、表示制御装置１１４のキャラクタＲＯＭ２３４等の記憶容量を削減することができる。
【２７５９】
図３６８（ｂ）は、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に実行される、扉８５２を突破する演出の一例を示した図である。図３６８（ｂ）に示した通り、第４特別入球口６８４０ｂへの始動入賞に基づく抽選で大当たりに当選した場合は、選択した２つの鍵のどちらかによって扉８５２を突破する態様の演出が実行される。また、表示領域ＨＲ１に対して、「突破！！エクストラボーナスＧＥＴ！！」という文字が表示される。これにより、大当たりになったということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、２回の特別図柄の抽選が共に外れだった場合には、２つの鍵のどちらも扉８５２の鍵穴に合わずに扉８５２を突破することができない演出が実行される。これにより、大当たりに当選しなかったということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２７６０】
次に、図３６９、および図３７０を参照して、普通電動役物６８０１ａの開放パターン毎の、各役物の開閉動作の経時変化について説明する。まず、図３６９を参照して、普通電動役物６８０１ａが開放パターンＡ（６秒間の開放が１回設定される開放パターン）で開放された場合における各役物の開閉動作の経時変化の一例について説明する。
【２７６１】
図３６９に示した通り、普通図柄の抽選で開放パターンＡに対応する当たりに当選すると、まず、普通図柄のオープニング期間（５秒間）が設定され、そのオープニング期間が経過すると、普通電動役物６８０１ａが開放される。この開放状態は、６秒間が経過するか、第１一般入賞口６８０１ｂへと１０個以上の遊技球が入球するまでの間維持される。なお、本第１７実施形態における遊技球の発射間隔は、最短で０．６秒間隔に設定されているので、最短の発射間隔で遊技球を発射し、且つ、発射された遊技球の全てが第１一般入賞口６８０１ｂへと入賞しない限り、先に６秒が経過して普通電動役物６８０１ａが閉鎖される。即ち、ほとんどの場合、開放パターンＡが設定された普通電動役物６８０１ａは、開放から６秒経過後（普通図柄の当たりが開始されてから１１秒経過時）に閉鎖される。閉鎖後は、５秒間のエンディング期間が設定されて、その後、普通図柄の当たり状態が終了する。
【２７６２】
また、図３６９に示した通り、第２役物６８０２の非電動役物６８０２ａは、普通図柄の当たり開始後、第１一般入賞口６８０１ｂに対する最初の遊技球の入球に連動して開放され、遊技球が第２一般入賞口６８０２ｂへと入球することで閉鎖される。なお、上流側の普通電動役物６８０１ａも開放されているため、第２一般入球口６８０２ｂへと到達する遊技球は、右打ちにより発射された遊技球の１／３～１／４程度である。よって、非電動役物６８０２ａが閉鎖されるまでの期間は、普通電動役物６８０１ａが閉鎖されている場合に比較して長くなる（２秒前後となる）。よって、非電動役物６８０２ａが閉鎖されてから、再度、第１一般入賞口６８０１ｂへと入球して非電動役物６８０２ａが開放されるまでの期間（０．６秒前後）も加味すると、６秒間の普通電動役物６８０１ａの開放期間の間に、非電動役物６８０２ａが３回程度開放される。
【２７６３】
また、図３６９に示した通り、第３役物６８０３の非電動役物６８０３ａは、普通図柄の当たり開始後（即ち、ボーナス状態の開始後）、第２一般入球口６８０２ｂに対する最初の遊技球の入球に連動して開放され、遊技球が第３一般入球口６８０３ｂへと入球することで閉鎖される。第２一般入球口６８０３ｂに対しては、第１一般入賞口６８０１ｂや第２一般入賞口６８０２ｂへの入球を回避しなければ入球することができないため、開放パターンＡが設定されるボーナス状態においては、非電動役物６８０３ａが２回程度開放する。
【２７６４】
更に、図３６９に示した通り、第４役物６８４０の非電動役物６８４０ａは、普通図柄の当たり開始後、第３一般入球口６８０３ｂに対する最初の遊技球の入球に連動して開放され、第４特別入球口６８４０ｂへと遊技球が２個入第１一般入賞口６８０１ｂや第２一般入賞口６８０２ｂ、第３一般入球口６８０３ｂへの入球を回避しなければ入球することができないため、第４役物６８４０以外の全ての役物が閉鎖された後でなければ遊技球が入球することはない。よって、開放パターンＡが設定されるボーナス状態においては、ほぼ、特別図柄の抽選回数が２回以下となる。図３６９の例では、２回の特別図柄の抽選がどちらも外れで、０．１秒間の短変動が２回実行されてボーナス状態が終了した場合を例示している。
【２７６５】
なお、本第１７実施形態では、特別図柄の抽選で大当たりとなる確率を１／４に設定している。このため、開放パターンＡが設定される普通図柄の当たり（ボーナス状態）となり、特別図柄の抽選が２回のみ実行される実行される場合であっても、約４４％の割合で

大当たりに当選する。よって、ボーナス状態の終了までに実行される特別図柄の抽選回数が比較的少ない開放パターンＡが設定された場合であっても、遊技者に対して大当たりとなることを強く期待させることができるので、普通図柄の当たりが報知された（同一の数字が付された普通図柄が停止表示された）場合に、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２７６６】

次に、図３７０を参照して、普通電動役物６８０１ａが開放パターンＢ（１秒間の開放が４秒おきに６回設定される開放パターン）で開放された場合における各役物の開閉動作の経時変化の一例について説明する。

【２７６７】

図３６９に示した通り、普通図柄の抽選で開放パターンＢに対応する当たりに当選すると、開放パターンＡと同様に普通図柄のオープニング期間（５秒間）が設定され、そのオープニング期間が経過すると、普通電動役物６８０１ａが１秒間開放される。１秒間の開放期間が経過すると、４秒間の閉鎖期間が設定され、その閉鎖期間の終了後に再度、１秒間の開放期間が設定される。そして、以降も、４秒間の閉鎖期間と、１秒間の開放期間とが繰り返され、６回目の開放が終了した時点で、普通図柄の当たりにおけるエンディング期間が開始される。なお、６回分の開放が終了するよりも前に１０個以上の遊技球が第１一般入賞口６８０１ｂへと入賞したことを検出した場合には、その時点で普通図柄の当たりが終了されて、エンディング期間が設定される。しかしながら、上述した通り、遊技球の発射間隔は最短で０．６秒間隔であるため、各開放期間において第１一般入賞口６８０１ｂへと入球する遊技球の個数はほぼ１個である。よって、多くの場合、６回の開放が終了してからエンディング期間が設定される。

【２７６８】

また、図３７０に示した通り、第２役物６８０２の非電動役物６８０２ａは、ほぼ、第１一般入賞口６８０１ｂへの入球を検出する毎に開放され、普通電動役物６８０１ａの閉鎖後、比較的短い期間で（最短の発射間隔である０．６秒以内に）第２一般入賞口６８０２ｂへと遊技球が入球して閉鎖される。また、図３７０に示した通り、第３役物６８０３の非電動役物６８０３ａは、ほぼ、第２一般入賞口６８０２ｂへの入球を検出する毎に開放される。開放パターンＢが設定されるボーナス状態においては、非電動役物６８０３ａが開放された時点において、ほぼ、普通電動役物６８０１ａも、非電動役物６８０２ａも閉鎖された状態となっている（即ち、第３役物６８０３よりも上流側の役物が全て閉鎖されている）ので、比較的短い期間で第３一般入賞口６８０３ｂへと遊技球を入球させて非電動役物６８０３ａを閉鎖させると共に非電動役物６８４０ａを開放させることができる。

【２７６９】

更に、図３７０に示した通り、第４役物の非電動役物６８４０ａは、第３一般入賞口６８０３ｂへと遊技球が入球したことに基づいて開放される。非電動役物６８４０ａが開放された時点では、ほぼ、他の役物が全て閉鎖された状態となるため、右打ちされた遊技球は何ら遮られずに第４特別入球口６８４０ｂへと入球する。よって、ほぼ、次の普通電動役物６８０１ａの開放期間よりも前に、第２～第４役物の開閉および２回分の特図抽選を終了させることができる。つまり、開放パターンＢが設定されると、１の普通電動役物６８０１ｂの開放期間が設定される毎に、第２一般入賞口６８０２ｂ～第４特別入球口６８４０ｂへの遊技球の入球を完了させることができ、２回分の特別図柄の抽選を実行させることができる。よって、開放パターンＢでは、普通電動役物６８０１ａが６回開放されるので、第２役物、第３役物、および第４役物の開放を６回ずつ実行させて、最大で１２回分（２回×６）の特別図柄の抽選を実行させることができる。

【２７７０】

ここで、上述した通り、本第１７実施形態において特別図柄の抽選で大当たりとなる確率は１／４であるため、開放パターンＢが設定されるボーナス状態の間に大当たりとなる（１２回以内の特別図柄の抽選で大当たりになる）割合は、約９７％である。つまり、開

放パターンＢが設定された場合には、ほぼ、ボーナス状態中に大当たりに当選するので、開放パターンＢであるということを遊技者が認識できた時点で、遊技者を喜ばせることができる。よって、ボーナス状態となった（普通図柄の当たりが報知された）場合に、ボーナス状態中に設定される開放パターンの種別に注目して遊技を行わせることができる。

【２７７１】

このように、本第１７実施形態では、１回の開放期間が長い（６秒間の）開放パターンＡよりも、１回の開放期間が短く、閉鎖期間が長い開放パターンＢの方が、各役物に対する入球の機会が多くなる上に、特別図柄の抽選回数も多くなるように構成されている。つまり、開放パターンＡよりも、開放パターンＢの方が有利となるように構成されている。ここで、一般的には、当たり期間に対する開放期間の割合が低い当たりよりも、開放期間の割合が高い当たりの方が有利となるのが通常である。これに対して本第１７実施形態では、一般的な動作とは逆に、当たり期間に対する開放期間の割合が低い開放パターンＢの方が有利になるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２７７２】

次に、図３７１を参照して、第４役物６８４０の非電動役物６８４０ａが開放された後における演出態様の経時変化について説明する。図３７１（ａ）は、非電動役物６８４０ａが開放されている間に第４特別入球口６８４０ｂへと入球した２個の遊技球に基づく２回の特別図柄の抽選がいずれも外れた場合における演出態様の経時変化を示した図である。図３７１（ａ）に示した通り、非電動役物６８４０ａが開放されると、鍵選択演出（図３６７（ｂ）、図３６８（ａ）参照）が開始され、始動入賞が発生する毎に、鍵を選択する０．２秒間の演出が実行される。そして、２回目の鍵を選択する演出が終了すると、４．８秒間の扉突破演出（扉８５２を突破するか否かを報知する演出）が実行される。そして、２回とも外れの抽選結果であった場合には、扉突破に失敗する演出結果となって演出が終了される。なお、外れの場合の特別図柄の変動時間は０．１秒となるため、外れ変動が終了した後で扉突破の可否（大当たりか否か）が報知される。

【２７７３】

なお、本第１７実施形態においては、通常状態（非時短状態）において特別図柄の抽選が実行され難く構成する代わりに、大当たり確率を一般的なパチンコ機よりも高く（１／４の確率に）構成している。このため、保留記憶機能を設けると、遊技者にとって過剰に有利となり過ぎてしまう虞がある。具体的には、例えば、非電動役物６８４０ａが開放されている間に検出された始動入賞がいずれも大当たりである場合に、大当たりに連続当選する可能性が高くなる。よって、本第１７実施形態では、保留記憶機能を有しない構成とし、１のボーナス状態における大当たりの当選回数を、最大１回のみに限る構成とした。これにより、遊技者にとって過剰に有利となり過ぎてしまうことを抑制できるので、ホールに不測の不利益を被らせてしまうことを抑制することができる。保留記憶機能を削除したことに伴って、本第１７実施形態では、外れ変動の変動時間を０．１秒間に固定化している。これにより、非電動役物６８４０ａが開放された後、２個の遊技球が連続して第４特別入球口６８４０ｂへと入球したとしても、１個目の特別図柄の抽選が外れの場合には、当該外れ変動を２個目の遊技球の入球の検出よりも前に終了させることができる。よって、保留記憶機能無しに、２個目の遊技球の入球に対する特別図柄の抽選を確実に実行させることができるので、遊技者にとって不利益となってしまうことを抑制することができる。

【２７７４】

次に、図３７１（ｂ）を参照して、非電動役物６８４０ａが開放されている間に第４特別入球口６８４０ｂへと入球した２個の遊技球に基づく２回の特別図柄の抽選のうち、１回目が外れとなる一方で２回目が当たりとなる場合について説明する。図３７１（ｂ）に示した通り、非電動役物６８４０ａが開放されると、鍵選択演出（図３６７（ｂ）、図３６８（ａ）参照）が開始され、始動入賞が発生する毎に、鍵を選択する０．２秒間の演出が実行される。そして、２回目の鍵を選択する演出が終了すると、４．８秒間の扉突破演

出（扉８５２を突破するか否かを報知する演出）が実行され、大当たりを示す、扉突破に成功する演出が実行される。大当たりの変動時間は５秒間に固定化されているので、鍵を選択する演出（０．２秒間）と、扉８５２の突破に成功する演出（４．８秒間）との合計５秒間の演出期間が終了すると、丁度、大当たりのオープニング期間となる。よって、演出態様を好適に設定することができる。

【２７７５】

なお、本第１７実施形態では、特別図柄の保留記憶機能を有しない構成としていたが、保留記憶機能を導入してもよい。保留記憶機能を導入することにより、複数の大当たり遊技が連続して実行され得るように構成できるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２７７６】

＜第１７実施形態における電気的構成＞

次に、図３７２、および図３７３を参照して、本第１７実施形態における主制御装置１０のＲＯＭ２０２の構成について説明する。図３７２（ａ）は、本第１７実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図３７２（ａ）に示した通り、本第１７実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成は、第１実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成（図９（ａ）参照）に対して、普通図柄の変動パターン（変動時間）を選択するために参照される普図変動パターン選択テーブル２０２ｑａと、普通図柄の当たりとなった場合に当たり種別を選択するために参照される第２当たり種別選択テーブル２０２ｑｂと、が追加されている点で相違している。また、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ、および変動パターン選択テーブル２０２ｄの規定内容が一部変更となっている点で相違している。

【２７７７】

なお、普図変動パターン選択テーブル２０２ｑａについては、第１実施形態における特別図柄の変動時間と同様の変動時間を選択するためのデータが規定されており、通常状態において第１実施形態における変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図１１（ａ）参照）を参照して選択される変動時間と同様の変動時間が選択されるように構成されている。即ち、普通図柄の抽選が実行されて当たりとなった場合には、３０秒、６０秒、または９０秒の変動時間が選択される一方で、外れとなった場合には７秒～９０秒の変動時間が選択されるように構成している。これにより、普通図柄の変動表示の実行中において、第１実施形態における特別図柄の変動表示の実行中と同様の演出を実行することができる。よって、本第１７実施形態におけるパチンコ機１０での遊技に慣れていない遊技者であっても、違和感なく遊技を行うことができる。

【２７７８】

まず、図３７２（ｂ）を参照して、本第１７実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。この第１当たり乱数テーブル２０２ａは、第１実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａと同様に、特別図柄の抽選を実行するために参照されるデータテーブルである。図３７２（ｂ）に示した通り、本第１７実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａには、特別図柄の大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）が規定されている一方で（図３７２（ｂ）の２０２ａ１参照）、特別図柄の外れと判定される乱数値（カウンタ値）として、「１００～３９９」の３００個の乱数値（カウンタ値）が規定されている（図３７２（ｂ）の２０２ａ２参照）。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る４００個の乱数値（カウンタ値）のうち、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）が１００個であるので、特別図柄の抽選が実行されると、１／４（１００／４００）の確率で大当たりに当選する。なお、本第１７実施形態では、確変機能を搭載していないため、特別図柄の抽選が実行されると、常に同一の確率（１／４の確率）で大当たりに当選する。

【２７７９】

次に、図３７２（ｃ）を参照して、本第１７実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの詳細について説明する。この第１当たり種別選択テーブル２０２ｂは、第

１実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ（図１０（ａ）参照）と同様に、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、当たり種別を選択するために参照されるデータテーブルである。図３７２（ｃ）に示した通り、本第１７実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂには、３種類の大当たり種別（大当たりＡ２０，Ｂ２０，Ｃ２０）に対して、それぞれ第１当たり種別選択カウンタＣ２の値の範囲が対応付けて規定されている。

【２７８０】

具体的には、図３７２（ｃ）に示した通り、第１当たり種別選択カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲に対して、「大当たりＡ２０」が対応付けて規定されている（図３７２（ｃ）の２０２ｂ１参照）。この「大当たりＡ２０」は、ラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後、特別図柄の抽選が１回実行されるまでの間普通図柄の時短状態に設定される（時短回数が１回に設定される）大当たり種別（８ラウンド時短大当たり）である。なお、本第１７実施形態における時短状態では、普通図柄の当たり確率が１００％になるため、スルーゲート６７を１回通過させるだけで、容易にボーナス状態（役物群６８００が連動して作動する状態）に移行させることができる。ボーナス状態においては、最低でも第４特別入球口６８４０ｂへと２個の遊技球を入球させることができるので、約４４％の割合（開放パターンＡが設定された場合）、または約９７％の割合（開放パターンＢが設定された場合）で、ボーナス状態中に大当たりに再度当選する。つまり、大当たり終了後に時短状態が付与されると、１個の遊技球をスルーゲート６７に通過させるだけで、容易にボーナス状態へと移行させて各役物への入賞に対する賞球を獲得することが可能となる上に、大当たり抽選を実行させることが可能となる極めて有利な状態を形成する。よって、時短状態が付与された場合に、遊技者の興趣をより向上させることができる。

【２７８１】

第１当たり種別選択カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ２０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「０～４」の５個であるので、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ２０」が選択される割合（確率）は５％（５／１００）である。この「大当たりＡ２０」は、ラウンド数が最も多く、且つ、大当たり終了後の遊技状態が有利な時短状態に設定されるため、遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。

【２７８２】

また、図３７２（ｃ）に示した通り、第１当たり種別選択カウンタＣ２の値が「５～６９」の範囲に対して、「大当たりＢ２０」が対応付けて規定されている（図３７２（ｃ）の２０２ｂ２参照）。この「大当たりＢ２０」は、ラウンド数が４ラウンドであり、大当たり終了後、特別図柄の抽選が１回実行されるまでの間普通図柄の時短状態に設定される（時短回数が１回に設定される）大当たり種別（４ラウンド時短大当たり）である。第１当たり種別選択カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ２０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「５～６９」の６５個であるので、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ２０」が選択される割合（確率）は６５％（６５／１００）である。この「大当たりＢ２０」は、「大当たりＡ２０」よりもラウンド数が少ないが、大当たり終了後の遊技状態が有利な時短状態に設定されるため、遊技者にとって比較的有利な大当たり種別である。

【２７８３】

また、図３７２（ｃ）に示した通り、第１当たり種別選択カウンタＣ２の値が「７０～９９」の範囲に対して、「大当たりＣ２０」が対応付けて規定されている（図３７２（ｃ）の２０２ｂ３参照）。この「大当たりＣ２０」は、ラウンド数が４ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が普通図柄の通常状態に設定される大当たり種別（４ラウンド通常大当たり）である。第１当たり種別選択カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ２０」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「１０～９９」の３０個であるので、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ２０」が選択される割合（確率）は３０％（３０／１００）である。この「大当

たりＣ２０」は、ラウンド数が少ない上に、大当たり終了後の遊技状態も不利となるため、遊技者にとって最も不利な大当たり種別である。

【２７８４】

次に、図３７３（ａ）を参照して、本第１７実施形態における第２当たり乱数テーブル２０２ｃについて説明する。この第２当たり乱数テーブル２０２ｃは、第１実施形態における第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図１０（ｂ）参照）と同様に、普通図柄の当否を判定するために参照されるデータテーブルである。図３７３（ａ）に示した通り、普通図柄の通常状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「５」が規定されている（図３７３（ｂ）の２０２ｃ１参照）。また、普通図柄の高確率状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「０～２３９」が規定されている（図３７３（ｂ）の２０２ｃ２参照）。よって、普通図柄の通常状態において普通図柄の当たりとなる（ボーナス状態に移行する）確率は１／２４０であり、普通図柄の時短状態において普通図柄の当たりとなる確率は１／１（２４０／２４０）である。このため、普通図柄の通常状態においては、左打ち遊技を行ってスルーゲート６７を遊技球が通過したとしても、低確率（１／２４０）でしかボーナス状態へと移行しないため、遊技者にとって不利となる。一方、普通図柄の時短状態においては、左打ち遊技を行ってスルーゲート６７を１の遊技球が通過することにより、ボーナス状態へと移行する有利な状態を形成するので、時短状態となった場合に、遊技者を喜ばせることができる。

【２７８５】

次に、図３７３（ｂ）を参照して、本第１７実施形態における変動パターン選択テーブル２０２ｄの詳細について説明する。この第１７実施形態における変動パターン選択テーブル２０２ｄは、第１実施形態における変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図１１（ａ）参照）と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に、特別図柄の抽選結果に応じて変動時間を決定するために参照されるデータテーブルである。図３７３（ｂ）に示した通り、特別図柄の抽選結果が大当たりの場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値によらず、変動種別として、変動時間が５秒間の当たりミドル変動が選択される（図３７３（ｂ）の２０２ｄ１参照）。これに対して、特別図柄の抽選結果が外れの場合には、変動種別カウンタＣ１の値によらず、変動種別として、変動時間が０．１秒間の外れショート変動が選択される（図３７３（ｂ）の２０２ｄ２参照）。

【２７８６】

このように、本第１７実施形態においては、外れ変動の変動時間を０．１秒間に固定化している。よって、非電動役物６８４０ａが開放された後、２個の遊技球が連続して第４特別入球口６８４０ｂへと入球したとしても、１個目の特別図柄の抽選が外れの場合には、当該外れ変動を２個目の遊技球の入球の検出よりも前に終了させることができる。従って、保留記憶機能無しに、２個目の遊技球の入球に対する特別図柄の抽選を確実に実行させることができるので、遊技者にとって不利益となってしまうことを抑制することができる。

【２７８７】

次に、図３７３（ｃ）を参照して、本第１７実施形態における第２当たり種別選択テーブル２０２ｑｄの詳細について説明する。この第２当たり種別選択テーブル２０２ｑｄは、普通図柄の当たりとなった場合に、普通図柄の当たり種別（普通電動役物６８０１ａに対して設定される開放パターン）を選択するために参照されるデータテーブルである。図３７３（ｃ）に示した通り、普通図柄の当たり種別毎に、第２当たり種別カウンタＣ６の値の範囲が対応付けて規定されている。具体的には、第２当たり種別カウンタＣ６の値が「０～７４」の範囲に対して、開放パターンＡ（図３６９参照）が設定される普図当たりＡが対応付けて規定されている（図３７３（ｃ）の２０２ｑｂ１参照）。第２当たり種別カウンタＣ６の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、普図当たりＡに対応付けられているカウンタ値の個数が７５個であるので、普通図柄の当たりとなった場合に開放パターンＡが設定されるボーナス状態に移行する割合（確率）は７５％（７５／１００）である。

【２７８８】
また、図３７３（ｃ）に示した通り、第２当たり種別カウンタＣ６の値が「７５～９９」の範囲に対して、開放パターンＣ（図３７０参照）が設定される普図当たりＢが対応付けて規定されている（図３７３（ｃ）の２０２ｑｂ２）。第２当たり種別カウンタＣ６の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、普図当たりＢに対応付けられているカウンタ値の個数が２５個であるので、普通図柄の当たりとなった場合に開放パターンＢが設定されるボーナス状態に移行する割合（確率）は２５％（２５／１００）である。
【２７８９】
上述した通り、開放パターンＢは、開放パターンＡよりも、１のボーナス状態において獲得できるトータルの賞球数、および実行される特別図柄の抽選回数が多くなり易いので、遊技者に対して、選択される普図当たり種別（開放パターン種別）に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【２７９０】
次に、図３７４を参照して、本第１７実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成について説明する。図３７４は、本第１７実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図３７４に示した通り、本第１７実施形態におけるＲＡＭ２０３は、第１実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成（図１３参照）に対して、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆ、確変フラグ２０３ｈ、入球待機フラグ２０３ｊ、大当たり開始フラグ２０３ｋが削除されている点で相違している。これらの変更は、特別図柄の種別を１種類にすると共に、保留機能、確変機能、大当たり待機状態等を全て廃止したことに伴うものである。
【２７９１】
次に、上述した主制御装置１１０のＲＯＭ２０２やＲＡＭ２０３に設定されたデータやフラグ等に基づいて実現される、本第１７実施形態におけるパチンコ機１０の状態の推移（遊技の流れ）について説明する。図３７５に示した通り、本第１７実施形態におけるパチンコ機１０では、主として３つの状態が設定されている。即ち、遊技者にとって最も不利な通常状態（普通図柄の通常状態）と、遊技者にとって有利なボーナス状態と、通常状態よりもボーナス状態に移行し易い時短状態と、の３種類の状態間を推移する。
【２７９２】
まず、図３７５の上方に示した通常状態について説明する。図３７５に示した通り、通常状態においては、普通図柄の抽選で当たりとなった場合にのみ、他の状態へと移行する可能性がある。即ち、左打ち遊技によりスルーゲート６７へと入球したことに基づいて実行される普通図柄の抽選で当たりとなった場合に、ボーナス状態へと移行する。なお、上述した通り、普通図柄の当たり確率は１／２４０である。
【２７９３】
また、図３７５の中央部分に示した通り、ボーナス状態においては、大当たり状態となった場合、および大当たりに当選せずにボーナス状態が終了した場合に他の状態へと移行する可能性がある。即ち、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に７０％の割合で決定される大当たりＡ２０，Ｂ２０のいずれかとなった場合は、大当たり終了後の状態が時短状態に設定される。一方で、大当たりとなった場合に３０％の割合で決定される大当たりＣ２０となった場合は、大当たり終了後の状態が通常状態に設定される。更に、通常状態においてボーナス状態となって、特別図柄の抽選で大当たりにならずにボーナス状態が終了した場合は、通常状態へと移行する。つまり、ボーナス状態の間に実行される２回、または１２回の特別図柄の抽選が全て外れとなった場合に通常状態へと移行する。また、時短状態においてボーナス状態となって、時短状態のままボーナス状態が終了した（即ち、普通図柄の当たり状態の間に遊技者が遊技球を第１一般入賞口６８０１ｂへと入球させなかった）場合には、ボーナス状態が終了した後、時短状態に移行する。なお、この事象は、遊技者が右打ちを行わないという変則的な遊技方法を行った場合にのみ生じる特殊な状態移行である。

【２７９４】
また、図３７５の下部に示した通り、時短状態においては、普通図柄の当たりとなった場合に他の状態へと移行する。より具体的には、左打ち遊技によりスルーゲート６７へと入球したことに基づいて実行される普通図柄の抽選で当たりとなった場合に、ボーナス状態へと移行する。なお、上述した通り、普通図柄の当たり確率は１／１であるためスルーゲート６７へと１個の遊技球を通過させるだけで、容易にボーナス状態へと移行させることができる。
【２７９５】
このように、本第１７実施形態では、大当たりとは異なる有利状態であるボーナス状態へと移行する確率が異なる複数の遊技状態を設ける構成としている。これにより、遊技が単調となってしまうことを抑制できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【２７９６】
次に、図３７６を参照して、本第１７実施形態における音声ランプ制御装置１１３に設けられているＲＡＭ２２３の構成について説明する。図３７６は、本第１７実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図３７６に示した通り、本第１７実施形態におけるＲＡＭ２２３は、第１実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成（図１４（ｂ）参照）に対して、役物状態格納エリア２２３ｑａと、ボーナス中フラグ２２３ｑｂと、ボーナス終了待機フラグ２２３ｑｃと、終了演出中フラグ２２３ｑｄと、が追加されている点で少なくとも相違している。
【２７９７】
役物状態格納エリア２２３ｑａは、役物群６８００を構成する第１役物６８０１～第４役物６８４０の状態を示すデータが格納される記憶領域であり、例えば、１バイトの記憶領域が割り当てられている。より具体的には、下位１ビット目に対して第１役物６８０１の状態（普通電動役物６８０１ａが開放されているか閉鎖されているか）を示すデータが格納され、下位２ビット目に対して第２役物６８０２の状態（非電動役物６８０２ａが開放されているか閉鎖されているか）を示すデータが格納され、下位３ビット目に対して第３役物６８０３の状態（非電動役物６８０３ａが開放されているか閉鎖されているか）を示すデータが格納され、下位４ビット目に対して第４役物６８４０の状態（非電動役物６８４０ａが開放されているか閉鎖されているか）を示すデータが格納される。各ビットに１（Ｈデータ）が格納されている場合は、対応する役物が開放状態に可変していることを示し、０（Ｌデータ）が格納されている場合は、対応する役物が閉鎖状態に可変していることを示す。この役物状態格納エリア２２３ｑは、各役物が開放または閉鎖される毎に、主制御装置１１０から出力される役物動作コマンドが示す役物種別に対応するビットが、役物動作コマンドにより通知された状態を示すデータに更新される（図３８４のＳ４２７１参照）。
【２７９８】
ボーナス中フラグ２２３ｑｂは、ボーナス状態中であるか否かを示すためのフラグであり、オンであればボーナス状態中であることを意味する一方で、オフであればボーナス状態ではないことを意味する。このボーナス状態中フラグ２２３ｑｂは、主制御装置１１０より普通図柄の当たりが開始されたことを示す普図オープニングコマンドを受信した場合にオンに設定され（図３８５のＳ４４０２６参照）、ボーナス状態が終了した場合にオフに設定される（図３８１のＳ４２３８、図３８５のＳ４４０２３、図３８６のＳ４４２０５参照）。なお、ボーナス状態は、ボーナス状態が開始された後、全ての役物および特定入賞口６５ａが閉鎖された状態となり、且つ、扉突破チャンス演出（図３６７（ｂ）、図３６８参照）が終了した状態となっている場合に終了される。
【２７９９】
ボーナス終了待機フラグ２２３ｑｃは、ボーナス状態の終了条件が成立していない状態で、先に普通図柄の当たり期間が終了したことを示すフラグであり、普通図柄の当たりが終了した時点でボーナス状態の終了条件が成立していないと判別された場合にオンに設定

される（図３８６のＳ４４２０６参照）。また、ボーナスの終了条件が成立し、ボーナス終了演出の開始を設定した場合にオフに設定される（図３８１のＳ４２３８、図３８５のＳ４４０２３、図３８６のＳ４４２０５参照）。

【２８００】

終了演出中フラグ２２３ｑｄは、ボーナス状態が終了したことを示す終了演出の実行中であるか否かを示すフラグであり、オンであれば終了演出の実行中であることを示す一方で、オフであれば終了演出の実行中ではないことを示す。この終了演出中フラグ２２３ｑｄは、ボーナス状態が終了してボーナス終了演出の実行を設定した場合にオンに設定され（図３８１のＳ４２３８、図３８５のＳ４４０２３、図３８６のＳ４４２０５参照）、ボーナス終了演出の終了時にオフに設定される（図３８１のＳ４２３３参照）。

【２８０１】

＜第１７実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図３７７から図３７９を参照して、本第１７実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図３７７を参照して、本第１７実施形態における特別図柄変動処理２０（Ｓ１５１）について説明する。この特別図柄変動処理２０（Ｓ１５１）は、第１実施形態における特別図柄変動処理（図２２，Ｓ１０４参照）に代えて実行される処理であり、特別図柄変動処理（図２２参照）と同様に、第１図柄表示装置３７において行う特別図柄（第１図柄）の変動表示や、第３図柄表示装置８１において行う第３図柄の変動表示などを制御するための処理である。

【２８０２】

この第１７実施形態における特別図柄変動処理２０（Ｓ１５１）のうち、Ｓ２０２，Ｓ２１４～Ｓ２１８，Ｓ２２０～Ｓ２２３の各処理では、それぞれ第１実施形態における特別図柄変動処理（図２２，Ｓ１０４参照）のＳ２０２，Ｓ２１４～Ｓ２１８，Ｓ２２１～Ｓ２２３の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１７実施形態における特別図柄変動処理２０（Ｓ１５１）では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中の何れかであるかを判別し（Ｓ２８１）、特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ２８１：Ｙｅｓ）、特別図柄の変動を実行不可能な状態であることを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２８１の処理において、特別図柄の大当たり中ではないと判別した場合は（Ｓ２８１：Ｎｏ）、処理をＳ２０２へと移行する。

【２８０３】

また、本第１７実施形態における特別図柄変動処理２０（図３７７参照）では、Ｓ２１８の処理において、今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであると判別した場合に（Ｓ２１８：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３ｈをオフに設定し（Ｓ２８２）、大当たりの開始を設定して（Ｓ２８３）、Ｓ２２３の処理へと移行する。

【２８０４】

また、本第１７実施形態における特別図柄変動処理２０（図３７７参照）では、保留記憶機能を有さない構成としていると共に、特別図柄の種別を１種類のみで構成しているため、これらに対応するＳ２０３～Ｓ２１３の各処理が削除されている。

【２８０５】

次に、図３７８を参照して、本第１７実施形態における始動入賞処理２０（Ｓ１５２）について説明する。この始動入賞処理２０（Ｓ１５２）は、第１実施形態における始動入賞処理（図２４，Ｓ１０５参照）に代えて実行される処理であり、第１実施形態における始動入賞処理（図２４参照）と同様に、始動入賞口への入賞に応じて各種カウンタ値を取得するための処理である。

【２８０６】

この第１７実施形態における始動入賞処理２０（Ｓ１５２）のうち、Ｓ４０１の処理では、第１実施形態における始動入賞処理（図２４，Ｓ１０５参照）のＳ４０１の処理と同一の処理が実行される。また、本第１７実施形態における始動入賞処理２０（Ｓ１５２）では、Ｓ４０１の処理において、遊技球が第１入球口（第４特別入球口）６８４０へと入賞（始動入賞）したと判別した場合に（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、次いで、大当たり中、また

は特別図柄の変動表示の実行中のいずれかであるか否かを判別し（Ｓ４２１）、大当たり中でも変動表示の実行中でもないと判別した場合は（Ｓ４２１：Ｎｏ）、次いで、上述したタイマ割込処理のＳ１０３で更新した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２及び停止種別選択カウンタＣ３の各値を、ＲＡＭ２０３の実行エリア２０３ｃに格納して（Ｓ４２２）、処理をＳ４２３へと移行する。これに対し、Ｓ４２１の処理において、大当たり中であるか、または特別図柄の変動表示の実行中であると判別した場合は（Ｓ４２１：Ｙｅｓ）、特別図柄の変動表示を開始させる可能性が無いため、そのまま本処理を終了する。

【２８０７】

Ｓ４２３の処理では、実行エリア２０３ｃのデータと、第１当たり乱数テーブル２０２ａとを参照して抽選結果を取得し（Ｓ４２３）、次に、取得した抽選結果が大当たりであるか否かを判別する（Ｓ４２４）。取得した抽選結果が大当たりであると判別した場合は（Ｓ４２４：Ｙｅｓ）、大当たり時の表示態様を設定し（Ｓ４２５）、大当たり変動パターンを設定して（Ｓ４２６）、Ｓ４２７の処理へ移行する。一方、Ｓ４２４の処理において、取得した抽選結果が大当たりではないと判別した場合は（Ｓ４２４：Ｎｏ）、外れ時の表示態様を設定し（Ｓ４２７）、外れ変動パターンを設定し（Ｓ４２８）、Ｓ４２９の処理へ移行する。

【２８０８】

Ｓ４２９の処理では、変動パターンコマンドを設定し（Ｓ４２９）、今回の変動時間に対応する値を変動時間カウンタに設定し（Ｓ４３０）、停止種別コマンドを設定して（Ｓ４３１）、本処理を終了する。このように、本第１７実施形態では、保留記憶機能が搭載されていないため、本始動入賞処理２０（図３７８参照）において、始動入賞を検出した時点で特別図柄の抽選を実行する構成としている。

【２８０９】

次に、図３７９を参照して、本第１７実施形態における普通図柄変動処理２０（Ｓ１５３）について説明する。この普通図柄変動処理２０（Ｓ１５３）は、第１実施形態における普通図柄変動処理（図２６，Ｓ１０６参照）に代えて実行される処理である。

【２８１０】

この第１７実施形態における普通図柄変動処理２０（Ｓ１５３）のうち、Ｓ６０１～Ｓ６１３，Ｓ６１７～Ｓ６１９，Ｓ６２３の各処理では、それぞれ第１実施形態における普通図柄変動処理（図２６，Ｓ１０６参照）のＳ６０１～Ｓ６１３，Ｓ６１７～Ｓ６１９，Ｓ６２３の各処理と同一の処理が実行される。

【２８１１】

また、本第１７実施形態における普通図柄変動処理２０（Ｓ１５３）では、Ｓ６１２およびＳ６１３のいずれかの処理を実行した後で、普図変動パターン選択テーブル２０２ｑａに基づいて変動種別を選択し（Ｓ６３１）、選択した普図変動パターンを示す普図変動パターンコマンドを設定して（Ｓ６３２）、本処理を終了する。また、Ｓ６１９の処理において、今回の普通図柄の抽選結果が当たりであると判別した場合は（Ｓ６１９：Ｙｅｓ）、普図当たり種別に応じた第１電動役物６８０１ａの開放パターンを設定し（Ｓ６３３）、Ｓ６２３の処理へ移行する。より具体的には、今回の普図当たりが普図当たりＡであれば、開放パターンＡ（図３６９参照）で普通電動役物６８０１ａが開閉されるように設定する一方で、今回の普図当たりが普図当たりＢであれば、開放パターンＢ（図３７０参照）で普通電動役物６８０１ａが開閉されるように設定する。

【２８１２】

なお、上述した通り、本第１７実施形態では、１回の開放期間が長い（６秒間の）開放パターンＡよりも、１回の開放期間が短く、閉鎖期間が長い開放パターンＢの方が、各役物（第１役物６８０１～第４役物６８４０）に対する入球の機会が多くなる上に、特別図柄の抽選回数も多くなるように構成されている。つまり、開放パターンＡよりも、開放パターンＢの方が有利となるように構成されている。ここで、一般的には、当たり期間に対する開放期間の割合が低い当たりよりも、開放期間の割合が高い当たりの方が有利となる

のが通常である。これに対して本第１７実施形態では、一般的な動作とは逆に、当たり期間に対する開放期間の割合が低い開放パターンＢの方が有利になるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２８１３】

＜第１７実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図３８０から図３８８を参照して、本第１７実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理について説明する。まず、図３８０を参照して、本第１７実施形態におけるメイン処理２０について説明する。このメイン処理２０は、第１実施形態におけるメイン処理（図３４参照）に代えて実行される処理であり、第１実施形態におけるメイン処理（図３４参照）に対して、演出更新処理（Ｓ４１１１）に替えて演出更新処理２０（Ｓ４１１１１）を実行する点と、コマンド判定処理（Ｓ４１１２）に替えてコマンド判定処理２０（Ｓ４１１１２）を実行する点と、変動表示設定処理（Ｓ４１１３）に替えて変動表示設定処理２０（Ｓ４１１１３）を実行する点とで相違する。その他の処理については、同一の処理を実行するためその詳細な説明を省略する。まず、図３８１を参照して、演出更新処理２０（Ｓ４１１１１）の詳細について説明する。この演出更新処理２０（Ｓ４１１１１）は、第１実施形態における演出更新処理（図３５，Ｓ４１１１参照）に代えて実行される処理であり、パチンコ機１０で実行される各種の興趣演出の演出態様を更新するための処理である。

【２８１４】

この演出更新処理２０（Ｓ４１１１１）では、まず、終了演出中フラグ２２３ｑｄがオンであるか否かを判別する（Ｓ４２３１）。終了演出中フラグ２２３ｑｄがオンであると判別した場合は（Ｓ４２３１：Ｙｅｓ）、ボーナス状態が終了したことを示すためのボーナス終了演出（１のボーナス状態において獲得した（払い出された）賞球数や、大当たりの当選回数等を報知するための５秒間の演出）の実行中であることを意味するので、次いで、実行中のボーナス終了演出の終了タイミングとなったか否かを判別する（Ｓ４２３２）。このＳ４２３２の処理では、ボーナス終了演出が開始されてから５秒間が経過した時点で演出の終了タイミングであると判別する。Ｓ４２３２の処理において、ボーナス終了演出の終了タイミングになったと判別した場合は（Ｓ４２３２：Ｙｅｓ）、終了演出中フラグ２２３ｑｄをオフに設定し（Ｓ４２３３）、本処理を終了する。一方、Ｓ４２３２の処理において、ボーナス終了演出の終了タイミングではないと判別した場合は（Ｓ４２３２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２８１５】

一方、Ｓ４２３１の処理において、終了演出中フラグ２２３ｑｄがオフであると判別した場合は（Ｓ４２３１：Ｎｏ）次に、現在が扉突破チャンス演出（図３６７（ｂ）、図３６８参照）の終了タイミングであるか否かを判別する（Ｓ４２３４）。Ｓ４２３４の処理において、扉突破チャンス演出の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ４２３４：Ｙｅｓ）、次に、扉突破チャンス演出の演出結果が失敗であるか否かを判別する（Ｓ４２３５）。更に、扉突破チャンス演出の演出結果が失敗であると判別した場合は（Ｓ４２３５：Ｙｅｓ）、次に、ボーナス終了待機フラグ２２３ｑｃがオンであるか否かを判別して（Ｓ４２３６）、ボーナス終了待機フラグ２２３ｑｃがオンであると判別した場合は（Ｓ４２３６：Ｙｅｓ）、ボーナス終了演出の開始を設定する（Ｓ４２３７）。次いで、ボーナス中フラグ２２３ｑｂ、ボーナス終了待機フラグ２２３ｑｃをオフに設定し、終了演出中フラグ２２３ｑｄをオンに設定し（Ｓ４２３８）、本処理を終了する。

【２８１６】

一方、Ｓ４２３４の処理において、現在が扉突破チャンス演出の終了タイミングではないと判別した場合と（Ｓ４２３４：Ｎｏ）は、そのまま本処理を終了する。また、Ｓ４２３５の処理において、扉突破チャンス演出の演出結果が成功である（即ち、大当たり遊技が開始される）と判別した場合は（Ｓ４２３５：Ｎｏ）、少なくともその後に実行される大当たり遊技が終了するまでの間、ボーナス状態が継続する（エクストラボーナス状態に移行する）ことを意味するので、この場合も、ボーナス終了演出を設定せずに、そのまま

本処理を終了する。更に、Ｓ４２３６の処理において、ボーナス終了待機フラグ２２３ｑｃがオフであると判別した場合は（Ｓ４２３６：Ｎｏ）、普通図柄の当たり期間が残っているか、または、いずれかの役物が開放された状態となっていることにより、ボーナス状態が継続していることを意味するので、この場合も、そのまま本処理を終了する。

【２８１７】

この演出更新処理２０（図３８１参照）を実行することにより、ボーナス状態が完全に終了した後でボーナス終了演出を開始させることができるので、演出態様を好適に設定することができる。

【２８１８】

次に、図３８２を参照して、本第１７実施形態におけるコマンド判定処理２０（Ｓ４１１１２）について説明する。このコマンド判定処理２０（Ｓ４１１１２）は、第１実施形態におけるコマンド判定処理（図３６，Ｓ４１１２参照）に代えて実行される処理であり、第１実施形態におけるコマンド判定処理（図３６参照）と同様に、主制御装置１１０から受信した各種コマンドの内容に応じた制御を実行するための処理である。

【２８１９】

この第１７実施形態におけるコマンド判定処理２０（Ｓ４１１１２）のうち、Ｓ４３０１～Ｓ４３０６，Ｓ４３０９，Ｓ４３１０，Ｓ４３１３，Ｓ４３１５の各処理では、それぞれ第１実施形態におけるコマンド判定処理（図３６，Ｓ４１１２参照）のＳ４３０１～Ｓ４３０６，Ｓ４３０９，Ｓ４３１０，Ｓ４３１３，Ｓ４３１５の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１７実施形態におけるコマンド判定処理２０（Ｓ４１１１２）では、Ｓ４３０４の処理において、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４３０４：Ｎｏ）、次に、主制御装置１１０より受信した未処理のコマンドの中に普図変動パターンコマンドが含まれているか（主制御装置１１０から普図変動パターンコマンドを受信したか）否かを判別する（Ｓ４３０２１）。Ｓ４３０２１の処理において、普図変動パターンコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４３０２１：Ｙｅｓ）、普図変動パターンコマンドにより通知された変動パターン（変動時間）に応じて第３図柄表示装置８１において実行される変動パターン演出の変動表示態様を設定するための普図変動パターンコマンド処理を実行し（Ｓ４３０２２）、本処理を終了する。なお、この普図変動パターンコマンド処理（Ｓ４３０２２）の詳細については、図３８３を参照して後述する。一方、Ｓ４３３１の処理において、主制御装置１１０から普図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４３３１：Ｎｏ）、処理をＳ４３０９へと移行する。

【２８２０】

また、本第１７実施形態におけるコマンド判定処理２０（図３８２参照）では、Ｓ４３０９の処理において、主制御装置１１０より状態コマンドを受信していないと判定した場合に（Ｓ４３０９：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より役物動作コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４３０２３）。Ｓ４３０２３の処理において、役物動作コマンドを受信したと判別した場合は（４３０２３：Ｙｅｓ）、役物動作コマンドにより通知された役物の種別、および動作内容に応じた制御を実行するための役物動作コマンド処理を実行し（Ｓ４３０２４）、本処理を終了する。また、この役物動作コマンド処理（Ｓ４３０２４）の詳細については、図３８４を参照して後述する。

【２８２１】

一方、Ｓ４３３３の処理において、主制御装置１１０から役物動作コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４３３３：Ｎｏ）、次いで、当たりに関連するコマンド（待機状態コマンド、オープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドのいずれか）を受信したか否かを判定する（Ｓ４３１３）。そして、当たりに関連するコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４３１３：Ｙｅｓ）、当たりに関連するコマンドの種別に対応する制御を実行するための当たり関連処理２０を実行して（Ｓ４３０２５）、本処理を終了する。この当たり関連処理２０（Ｓ４３０２５）の詳細については、図３８５を参照して後述する。

【２８２２】
次に、図３８３を参照して、本第１７実施形態におけるコマンド判定処理２０（図３８２のＳ４１１１２参照）の中の一処理である普図変動パターンコマンド処理（Ｓ４３３２）について説明する。図３８３は普図変動パターンコマンド処理（Ｓ４３３２）の詳細な内容を示したフローチャートである。この普図変動パターンコマンド処理（Ｓ４３３２）では、まず、受信したコマンドにより通知された普図変動パターンに応じた変動表示態様を決定する（Ｓ４２５１）。なお、図示については省略したが、本第１７実施形態では、普図変動パターン（普通図柄の変動時間）と、普通図柄の当否とに応じて、第３図柄表示装置８１で実行される普通図柄の変動表示態様を選択するための普図変動パターンテーブルがＲＯＭ２２２に規定されている。つまり、第１実施形態等において、変動パターンコマンドに応じて第３図柄の変動表示演出の演出態様を選択するための変動パターン選択テーブル２２２ａと同様の、普通図柄用のデータテーブルがＲＯＭ２２２に規定されている。Ｓ４２５１の処理では、普図変動パターンテーブルを参照して、普図変動パターンに応じた１の変動表示態様を決定する。次いで、表示用普図変動パターコマンドを設定し（Ｓ４２５２）、普図入賞情報格納エリアのデータをシフトして（Ｓ４２５３）、本処理を終了する。

【２８２３】
この普図変動パターンコマンド処理（図３８３参照）を実行することにより、第３図柄表示装置８１において、他の実施形態における特別図柄の変動表示演出と同様の演出を、普通図柄の抽選が実行される毎に実行することができる。よって、スルーゲート６７を通過させて普通図柄の当たり（ボーナス状態への移行）を目指す遊技性だということを、遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２８２４】
次に、図３８４を参照して、本第１７実施形態におけるコマンド判定処理２０（図３８２のＳ４１１１２参照）の中野一処理である役物動作コマンド処理（Ｓ４３０２４）について説明する。図３８４は役物動作コマンド処理（Ｓ４３０２４）を示したフローチャートである。

【２８２５】
この役物動作コマンド処理（Ｓ４３０２４）では、まず、受信したコマンドに応じて役物状態格納エリア２２３ｑａのデータを更新し（Ｓ４２７１）、次いで、受信したコマンドが第４役物６８４０の閉鎖を示すコマンドであるか否かを判別する（Ｓ４２７２）。Ｓ４２７２の処理において、受信したコマンドが第４役物６８４０の閉鎖を示すコマンドではないと判別した場合は（Ｓ４２７２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、受信したコマンドが第４役物６８４０の閉鎖を示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ４２７２：Ｙｅｓ）、次に、現在が、特別図柄の大当たり変動中であるか否かを判別する（Ｓ４２７３）。Ｓ４２７３の処理において、現在が特別図柄の大当たり変動中ではないと判別した場合は（Ｓ４２７３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、現在が、特別図柄の大当たり変動中であると判別した場合は（Ｓ４２７３：Ｙｅｓ）、残変動時間で、２個目の鍵を選択して扉を突破する態様の演出を設定し（Ｓ４２７４）その後、本処理を終了する。

【２８２６】
次に、図３８５を参照して、本第１７実施形態におけるコマンド判定処理２０（図３８２のＳ４１１１２参照）の中の一処理である当たり関連処理２０（Ｓ４３０２５）について説明する。図３８５は、この当たり関連処理２０（Ｓ４３０２５）を示したフローチャートである。この当たり関連処理２０（Ｓ４３０２５）は、第１実施形態における当たり関連処理（図３７，Ｓ４３１４参照）に代えて実行される処理であり、第１実施形態における当たり関連処理（図３７参照）と同様に、主制御装置１１０より受信した当たり関連のコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。

【２８２７】
この第１７実施形態における当たり関連処理２０（Ｓ４３０２５）のうち、Ｓ４４０４

，Ｓ４４０５，Ｓ４４０７～Ｓ４４０９の各処理では、それぞれ第１実施形態における当たり関連処理（図３７，Ｓ４３１４参照）のＳ４４０４，Ｓ４４０５，Ｓ４４０７～Ｓ４４０９の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１７実施形態における当たり関連処理２０（Ｓ４３３５）では、大当たり待機状態を介さずに大当たりが開始されるため、大当たり待機状態に関連するＳ４４０１～Ｓ４４０３の処理が削除されている。

【２８２８】

また、本第１７実施形態における当たり関連処理２０（図３８５参照）では、Ｓ４４０９の処理において、エンディングコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４４０９：Ｙｅｓ）、次いで、ボーナス終了待機フラグ２２３ｑｃがオンであるか否かを判別する（Ｓ４４０２１）。ボーナス終了待機フラグ２２３ｑｃがオフであると判別した場合は（Ｓ４４０２１：Ｎｏ）、大当たりの終了以降もボーナス状態が継続する（いずれかの役物が開放状態に設定されている）ことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、ボーナス終了待機フラグ２２３ｑｃがオンであると判別した場合は（Ｓ４４０２１：Ｙｅｓ）、大当たりの終了時点でボーナス状態が終了することを意味するので、大当たりのエンディング演出として、ボーナス終了演出を設定し（Ｓ４４０２２）、ボーナス中フラグ２２３ｑｂ、ボーナス終了待機フラグ２２３ｑｃをオフに設定して（Ｓ４４０２３）、本処理を終了する。

【２８２９】

一方、Ｓ４４０９の処理において、主制御装置１１０よりエンディングコマンドを受信していないと判定した場合は（Ｓ４４０９：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より普通図柄の当たりのオープニング期間が開始されたことを示す普図オープニングコマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４４０２４）。そして、普図オープニングコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４４０２４：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たりが開始されることを意味し、役物群６８００を構成する各役物が順番に開放されるボーナス状態が開始されることを意味するので、ボーナス状態に移行することを示すボーナス演出の実行を指示するための表示用エンコマンドを設定し（Ｓ４４０２５）、ボーナス中フラグ２２３ｑｂをオンに設定して（Ｓ４４０２６）、本処理を終了する。Ｓ４４０２５の処理で設定された表示用コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理２０（図３８０参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１においてボーナス状態への移行を報知するためのボーナス演出が実行される。

【２８３０】

一方、Ｓ４４０２４の処理において、普図オープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４４０２４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より普通図柄の当たりの終了タイミングであることを示す普図当たり終了コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４４０２７）。そして、普図当たり終了コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４４０２７：Ｙｅｓ）、普図当たり終了コマンド処理を実行し（Ｓ４４０２８）、その後、本処理を終了する。この、普図当たり終了コマンド処理（Ｓ４４０２８）の詳細については図３８６を参照して後述する。一方、Ｓ４４０２７の処理において、普図当たり終了コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４４０２７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２８３１】

次に、図３８６を参照して、本第１７実施形態における当たり関連処理２０（図３８５，Ｓ４３３５参照）の中の一処理である普図当たり終了コマンド処理（Ｓ４４０２８）について説明する。図３８６は普図当たり終了コマンド処理（Ｓ４４０２８）を示したフローチャートである。この普図当たり終了コマンド処理（Ｓ４４０２８）では、まず、現在が、特別図柄の大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ４４２０１）。Ｓ４４０２１の処理において、現在が大当たり中ではないと判別した場合は（Ｓ４４２０１：Ｎｏ）、次に、現在が、扉突破チャンス演出の実行中であるか否かを判別する（Ｓ４４２０２）。Ｓ４

４２０２の処理において、扉突破チャンス演出の実行中ではないと判別した場合は（Ｓ４４２０２：Ｎｏ）、次に、全ての役物が閉鎖されているか否かを判別する（Ｓ４４２０３）。全ての役物が閉鎖されていると判別した場合は（Ｓ４４２０３：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たりが終了し、全ての役物が閉鎖され、且つ、特別図柄の変動中でも大当たり中でもなく、ボーナス状態が完全に終了したタイミングであることを意味する。よって、ボーナス終了演出の開始を設定し（Ｓ４４２０４）、ボーナス中フラグ２２３ｑｂ、ボーナス終了待機フラグ２２３ｑｃをオフに設定すると共に、終了演出中フラグ２２３ｑｄをオンに設定して（Ｓ４４２０５）、本処理を終了する。

【２８３２】

一方、Ｓ４４２０１～Ｓ４４２０３の処理において、現在が、大当たり中であると判別した場合と（Ｓ４４２０１：Ｙｅｓ）、現在が、扉突破演出の実行中であると判別した場合と（Ｓ４４２０２：Ｙｅｓ）、全ての役物が閉鎖されてはいないと判別した場合は（Ｓ４４２０３：Ｎｏ）、ボーナスの終了条件の全てが成立したわけではないため、Ｓ４４２０６の処理へ移行して、ボーナス終了待機フラグ２２３ｑｃをオンに設定し（Ｓ４４２０６）、本処理を終了する。

【２８３３】

この普図当たり終了コマンド処理（図３８６参照）を実行することにより、普通図柄の当たり終了タイミングの状況に応じて、ボーナス終了演出の実行を設定するか、実行を待機させるかを切り替えることができる。よって、演出を好適に実行することができる。

【２８３４】

次に、図３８７を参照して、本第１７実施形態における変動表示設定処理２０（Ｓ４１１１３）について説明する。図３８７は、変動表示設定処理２０（Ｓ４１１１３）の内容を示すフローチャートである。本第１７実施形態における変動表示設定処理２０（Ｓ４１１１３）は、第１実施形態における変動表示設定処理（図３８，Ｓ４１１３参照）に代えて実行される処理である。

【２８３５】

この第１７実施形態における変動表示設定処理２０（Ｓ４１１１３）のうち、Ｓ４５０１～Ｓ４５０９の各処理では、それぞれ第１実施形態における変動表示設定処理（図３８，Ｓ４１１３参照）のＳ４５０１～Ｓ４５０９の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１７実施形態における変動表示設定処理２０（Ｓ４１１１３）では、まず、Ｓ４５０４の処理が終了すると、次に、扉突破チャンス演出の演出態様を設定するための扉突破演出設定処理を実行し（Ｓ４５６１）、処理をＳ４５０５へと移行する。この扉突破演出設定処理（Ｓ４５６１）の詳細について、図３８８を参照して説明する。

【２８３６】

図３８８は、上述した扉突破演出設定処理（Ｓ４５６１）を示したフローチャートである。この扉突破演出設定処理（Ｓ４５６１）では、まず、１つ目の鍵を選択済であるか（即ち、第４特別入球口６８４０が開放されてから２回目の始動入賞であるか）否かを判別する（Ｓ４４３０１）。Ｓ４４３０１の処理において、１つ目の鍵を選択済であると判別した場合は（Ｓ４４３０１：Ｙｅｓ）、抽選結果に応じた態様の２つ目の鍵の選択、および扉突破の結果報知を行う態様の５秒間の演出を設定し（Ｓ４４３０２）、その後、本処理を終了する。

【２８３７】

一方、１つ目の鍵を選択済ではない（即ち、今回の変動パターンコマンドが、第４特別入球口６８４０が開放されてから最初の始動入賞に対応する変動パターンコマンドである）と判別した場合は（Ｓ４４３０１：Ｎｏ）、抽選結果に応じた態様の１つ目の鍵を選択する演出を設定し（Ｓ４４３０３）、その後、本処理を終了する。

【２８３８】

以上説明した通り、本第１７実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり（第１の特典遊技）に加え、普通図柄の当たりとなったことを契機に、多量の賞球を得ることが可能となる状態（第２の特典遊技）を形成することが可能に構成した。この第２の特典遊技

においては、互いに異なる複数の有利な状態が予め定められた順序で設定されるように構成されている。即ち、通常時には閉鎖されている（入球困難な状態に設定されている）複数の異なる入賞口が、予め定められた順序で開放されることにより、各入賞口へと遊技球を入球させて入球に応じた賞球（１個の入賞に対して１５個の賞球）を獲得することができるように構成している。より具体的には、普通図柄の当たりとなった場合に、右打ちにより役物群６８００を狙って遊技球を発射し続けていることを条件として、第１役物６８０１の第１一般入賞口６８０１ｂへと遊技球が入球可能な状態（第１有利状態）と、第２一般入賞口６８０２ｂへと遊技球が入球可能な状態（第２有利状態）と、第３一般入賞口６８０３ｂへと遊技球が入球可能な状態（第３有利状態）と、第４特別入球口６８４０ｂへと遊技球が入球可能な状態（第４有利状態）と、が順番に（連動して）成立するように構成されている。このように構成することで、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合のみならず、普通図柄の抽選で当たりとなった場合にも遊技者にとって有利な状態を形成するため、普通図柄の抽選結果により注目して遊技を行う斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２８３９】

また、本第１７実施形態では、役物群６８００のうち下流に設けられている第４特別入球口６８４０ｂへの入球（始動入賞）に基づく特別図柄の抽選で大当たりとなった場合には、特定入賞口６８５０ａが開放される有利な状態に移行する構成となっている。つまり、役物群６８００を構成する各役物が連動して開放されるボーナス状態において、大当たりに当選して更に多くの特典を獲得することが可能に構成しているので、ボーナス状態（第２の特典遊技）が、単に複数の役物に対して順番に遊技球を入賞させるだけの作業のようになってしまうことを抑制し、第４特別入球口６８４０ｂへと遊技球が入球する毎に、大当たりとなることを期待させることができる。よって、ボーナス状態（第２の特典遊技）における遊技が単調となってしまうことを防止（抑制）できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２８４０】

更に、本第１７実施形態では、普通図柄の当たりとなった場合に普通電動役物６８０１ａに対して設定される開放パターンとして、普通図柄の当たりの期間に対する開放期間の割合が比較的高い開放パターンＡ（普通図柄の当たりのオープニング期間が終了した後、最大６秒間の開放期間が設定された後でエンディング期間が設定される開放パターン）と、普通図柄の当たりの期間に対する開放期間の割合が比較的低い開放パターンＢ（オープニング終了後、１秒間の開放期間と４秒間の閉鎖期間とを、６回目の１秒間の開放期間が終了するまで繰り返した後、エンディング期間が設定される開放パターン）と、が設けられている。そして、本第１７実施形態では、開放期間の割合が高い開放パターンＡよりも、開放期間の割合が低い開放パターンＢの方が、各役物に対する入球の機会が多くなる上に、特別図柄の抽選回数も多くなるように構成されている。より詳述すると、開放パターンＡが設定されると、普通電動役物６８０１ａが開放されている間、下流側（第２役物６８０２～第４役物６８４０）へと遊技球が到達し難くなるため、第２役物～第４役物へと遊技球を入球させ難くなる。よって、第２役物６８０２が開放されている間に無駄に第２役物６８０２の開放条件が成立したり、第３役物６８０３が開放されている間に無駄に第３役物６８０３の開放条件が成立する等、開放回数を損してしまう可能性が高くなる。これに対して、開放パターンＢが設定された場合には、普通電動役物６８０１ａの１の開放期間が終了してから、次の開放期間が開始されるまでの間の４秒間で、第２役物６８０２～第４役物６８４０へと規定個数（閉鎖条件が成立する個数）の遊技球を入球させることができるので、普通電動役物６８０１ａの開放期間の回数分、第２役物６８０２～第４役物６８４０へと規定個数の遊技球を入球させることができる。よって、開放パターンＢ（開放期間の割合が低い開放パターン）の方が、開放パターンＡ（開放期間の割合が高い開放パターン）よりも、各役物への入球回数が増加するので、賞球の獲得数が増加することに加え、特別図柄の抽選もより多く実行され易くなる。ここで、一般的には、当たり期間に対する開放期間の割合が低い当たりよりも、開放期間の割合が高い当たりの方が有利と

なるのが通常である。これに対して本第１７実施形態では、一般的な動作とは逆に、当たり期間に対する開放期間の割合が低い開放パターンＢの方が有利になるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２８４１】

なお、本第１７実施形態では、第１一般入賞口６８０１ｂへと１個目の遊技球が入球することで非電動役物６８０２ａが開放され、第２一般入賞口６８０２ｂへと１個目の遊技球が入球することで閉鎖されるように構成したが、非電動役物６８０２ａの開放および閉鎖条件となる遊技球の入球個数はこれに限られず、任意に定めることができる。また、非電動役物６８０３ａや非電動役物６８４０ａの開放および閉鎖条件となる入球個数に関しても同様に、任意の個数を定めることができる。

【２８４２】

本第１７実施形態では、普通図柄の当たりとなった場合に設定される普通電動役物６８０１ａの開放パターンとして、有利度合いが低い開放パターンＡと、有利度合いが高い開放パターンＢとの２種類の開放パターンのみを設ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、開放パターンＡと開放パターンＢとの中間の有利度合いの開放パターン（例えば、普通電動役物６８０１ａの開放回数が２回以上、６回未満の開放パターン）を１又は複数設ける構成としてもよい。また、開放パターンＡよりも不利な開放パターン（例えば、普通電動役物６８０１ａが１秒間のみ開放される開放パターン）を設ける構成としてもよい。このように構成することで、普通図柄の当たりとなった場合に設定される開放パターンの種別により注目して遊技を行わせることができる。

【２８４３】

本第１７実施形態では、普通図柄の当たりになったことを契機として移行するボーナス状態において、３つの非電動役物が順番に開放及び閉鎖されるように構成したが、非電動役物の個数（および非電動役物によって開閉される入賞口の個数）は３個に限られるものではなく、３個よりも少なくしてもよいし、３個よりも多くしてもよい。非電動役物の個数を３個よりも多くすることで、１のボーナス状態においてより多くの賞球を獲得する機会を与えることができるので、遊技者の有利度合いを向上させることができる。一方、非電動役物の個数を３個よりも少なくすることで、１のボーナス状態において始動入賞が発生するまでのプロセスを少なくすることができるので、特に、開放パターンＡが設定された場合に、より多くの回数、特別図柄の抽選を実行させ易くすることができる。

【２８４４】

本第１７実施形態では、始動入賞口（第４特別入球口６８４０ｂ）を、役物群６８００における最も下流側に設ける構成としたが、下流側に限られるものではなく、任意の役物に設けてもよい。また、役物群６８００に対して複数の始動入賞口を設けてもよい。

【２８４５】

本第１７実施形態では、役物群６８００を構成する第２役物６８０２～第４役物６８４０を非電動役物で構成したが、これに限られるものではなく、電気的制御によって同一の動作を実現してもよい。このように構成することで、作動機構を省略することができるので、パチンコ機１０の構成をコンパクト化することができる。

【２８４６】

本第１７実施形態では、ボーナス状態において、複数の入賞口（第１一般入賞口６８０１ｂ、第２一般入賞口６８０２ｂ、第３一般入賞口６８０３ｂ、第４特別入球口６８４０ｂ）が順番に（連動して）入球可能な状態に可変する（設定される）ことにより、複数の異なる有利な状態が順番に成立するように構成していたが、有利な状態の種類は必ずしも入賞口の入球可能状態に限られるものではない。例えば、所定条件の成立（例えば、特定の種別の大当たりに当選したこと）に基づいて、有利度合いが異なる複数の有利な状態が順番に設定されるように構成してもよい。より具体的には、例えば、通常状態において特定の種別の大当たりになると、大当たり終了後に通常状態よりも有利な確変状態へと移行し、確変状態において大当たりになると、通常状態よりも有利な潜確状態へと移行し易く

なり、潜確状態において大当たりになると、通常状態よりも有利な時短状態に移行し易くなるように構成してもよい。このように構成することで、大当たりとなる毎に異なる有利状態に遷移するので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、特別図柄の抽選で所定の抽選結果（例えば、小当たりの抽選結果）となったことを契機として、変動パターンテーブルを切り替える構成とし、通常よりも変動時間が短い変動パターンが選択され易い複数のテーブルが順番に選択されるように構成してもよい。これにより、所定の抽選結果となることを期待して遊技を行わせることができる。

【２８４７】

本第１７実施形態では、第１役物６８０１～第４役物６８４０を、可変表示装置ユニット８０の右側の流路に縦一列に並べて配置させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、少なくとも一部の役物を、可変表示装置ユニット８０に対して正面視左側の流路に配置させる構成としてもよい。このように構成することで、ボーナス状態において、開放された役物の種別に応じて遊技球を異なる方向に打ち分ける楽しみを遊技者に与えることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２８４８】

本第１７実施形態では、普通電動役物６８０１ａが開放された状態において、下流側の他の役物へと遊技球が入球し難くなるように構成することで、当たり期間に対する開放期間の割合が低い開放パターンの方が有利となるように構成していたが、開放期間の割合が低い開放パターンの方が有利とする構成はこれに限られるものではない。例えば、普通電動役物６８０１ａが開放されている状態でのみ入球可能となる始動入賞口（第１始動口）と、普通電動役物６８０１ａが閉鎖されている状態でのみ入球可能となる始動入賞口（第２始動口）とを別々に設ける構成とし、第２始動口の方が有利な抽選が実行されるように構成することにより、開放期間の割合が低い開放パターンの方が第２始動口への入球機会を多くして有利度合いを高める構成としてもよい。

【２８４９】

本第１７実施形態では、ボーナス状態（複数の役物が予め定められた順番で開放される有利状態）において開放される第４特別入球口６８４０ｂへと遊技球が入球しなければ、特別図柄の抽選が実行されないように構成していた。つまり、特別図柄の大当たりは、ボーナス状態においてのみ当選する可能性があるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、スルーゲート６７の周囲（例えば、スルーゲート６７の直下や真上等）にも特別図柄の抽選契機となる入球口（始動入賞口）を設ける構成としてもよい。このように構成することで、通常状態における遊技において、普通図柄の抽選で当たりとなることと、特別図柄の抽選で大当たりとなることとの両方を目指すという斬新な遊技性を実現することができる。また、大当たりとなった場合に、時短大当たりが付与されることを期待させることができる。即ち、ボーナス状態に移行し易い状態となる（大当たりとなったことに基づいてボーナス状態に移行する）ことを期待する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。更に、この場合において、大当たり終了後の遊技状態として、確変状態（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態）や潜確状態（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の通常状態）を追加する構成としてもよい。つまり、特別図柄の大当たりが低い（例えば、１／４００）状態（通常状態、時短状態）と、特別図柄の大当たり確率が高い（例えば、１／４）状態（確変状態、潜確状態）とを設ける構成としてもよい。即ち、ボーナス状態へと移行し易い（普通図柄の当たりに当選し易い）上に、大当たりとなり易い遊技状態（確変状態）と、ボーナス状態へと移行し難い（普通図柄の当たりに当選し難い）が、大当たりとなり易い遊技状態（潜確状態）と、ボーナス状態へと移行し易い（普通図柄の当たりに当選し易い）が、大当たりとなり難い遊技状態（時短状態）と、ボーナス状態になり難い（普通図柄の当たりに当選し難い）上に、大当たりとなり難い遊技状態（通常状態）と、の４つの遊技状態を設けることができる。これにより、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２８５０】

本第１７実施形態では、ボーナス状態（複数の役物が予め定められた順番で開放される有利状態）において開放される第４特別入球口６８４０ｂへと遊技球が入球しなければ、特別図柄の抽選が実行されないように構成していた。つまり、特別図柄の大当たりは、ボーナス状態においてのみ当選する可能性があるように構成していたが、これに限られるものではない。逆に、特別図柄の大当たり遊技が実行されている間にのみ通過し得る位置（例えば、可変入賞装置６８５０の内部等）にスルーゲート６７を配置する構成としてもよい。この場合に、本第１７実施形態におけるスルーゲート６７の配置に、第４特別入球口６８４０ｂを設ければよい。このように構成することで、大当たりを契機に、大当たり遊技と、ボーナス状態とが連動して実行され得る遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２８５１】

本第１７実施形態では、普通図柄の当たり期間に対する開放期間の割合が高い開放パターンＡよりも開放期間の割合が低い開放パターンＢの方が、各役物への入球機会（開放機会）が多くなり易く構成することで、開放パターンＢの方が有利になるように構成したが、これに限られるものではない。例えば、大当たりにおいて開放される特定入賞口（大入賞口）の開放パターンとして、開放期間の割合が低い開放パターンの方が有利になるように構成してもよい。より具体的には、例えば、第１実施形態における右可変入賞装置６５（図４参照）と同様の構造（開閉扉６５ｆ１が閉鎖している状態において、開閉扉６５ｆ１の上面を比較的長い時間を掛けて遊技球が通過する）の可変入賞装置を採用すると共に、大当たり種別等に応じて、開閉扉６５ｆ１の開放パターンを異ならせる構成としてもよい。より具体的には、例えば、１秒間の開放期間と１秒間の閉鎖期間とが繰り返される開放パターンＡと、１秒間の開放期間と５秒間の閉鎖期間とが繰り返される開放パターンＢとを少なくとも設ける構成としてもよい。このように構成した場合、開閉扉６５ｆ１の開放間隔（閉鎖期間）が長い（開放期間の割合が低い）開放パターンＢ方が、閉鎖期間の間により多くの遊技球を開閉扉６５ｆ１の上面へと到達させることができるので、１秒間という短い開放期間の間に、多量の賞球を右可変入賞装置６５へと入賞させることができる。一方で、開放間隔（閉鎖期間）が長い（開放期間の割合が高い）開放パターンＡでは、１秒間の閉鎖期間の間に開閉扉６５ｆ１の上面へと遊技球を複数到達させることが困難になるので、１秒間の開放期間の間に遊技球を右可変入賞装置６５へと複数入賞させることも困難となる。よって、開放期間の割合が低い開放パターンの方が遊技者に取って有利になるという斬新な遊技性を、大当たり遊技の実行中も実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、これに加えて、右特定入賞口６５ａにおける手前側から入球した遊技球が入球困難で、且つ、奥側（下流側）から入球した遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球することで所定の特典（例えば、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定されること等）が付与される契機となる特定領域を設ける構成としてもよい。つまり、右可変入賞装置６５の内部領域を、上流側の領域（通常領域）と下流側の領域（特定領域）とに分断する仕切りを設け、開閉扉６５ｆ１が閉鎖されている間に開閉扉６５ｆ１における下流側の領域の真上まで到達した状態で開閉扉６５ｆ１が開放された場合にのみ、下流側の領域（特定領域）へと遊技球が入球し得る構成としてもよい。このような構造の右可変入賞装置６５ｆを採用した場合には、閉鎖期間が長い（開放期間の割合が低い）開放パターンの有利度合いをより高めることができる。即ち、閉鎖期間が短い開放パターンでは、閉鎖期間の間に下流側の領域（特定領域）の真上へと遊技球を到達させることが困難となる一方で、閉鎖期間が長い開放パターンでは、閉鎖期間の間に下流側の領域（特定領域）の真上へと遊技球を到達させることが容易となるため、閉鎖期間が長い（開放期間の割合が低い）開放パターンの方が、確変状態が設定され易くなるように構成することができる。よって、開放期間の割合が低い開放パターンの方が、有利度合いがより高くなるように構成できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、特定入賞口の内部に、通常領域と、特定領域と、通常領域と特定領域とのどちらかへと振り分ける振分部材とを設ける構成とし、振分部材の可変パターンとして、通常領域へと振り分けられる期間の方が比較的長い可変パターンとなる

ように制御する構成としてもよい。そして、開閉扉６５ｆ１の開放パターンによって、特定領域へと振り分けるか、通常領域へと振り分けるかを異ならせてもよい。即ち、比較的短い特定領域へと振り分けられる期間のみ開閉扉６５ｆ１が開放される開放パターンと、比較的長い通常領域へと振り分けられる期間のみ開閉扉６５ｆ１が開放される開放パターンとを設ける構成としてもよい。このように構成した場合も、開放期間の割合が低い開閉扉６５ｆ１の開放パターンの方が、遊技者に取って有利になるという斬新な遊技性を実現することができる。

【２８５２】

＜第１８実施形態＞

次に、図３８９から図３９８を参照して、第１８実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１実施形態におけるパチンコ機１０では、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり待機状態に移行し、その大当たり待機状態の間に作動入賞口６６０へと遊技球を入球させた場合に大当たりが開始される構成としていた。また、作動入賞口６６０は遊技者が右打ちを行うことで比較的容易に入球させることが可能となる位置に設ける構成とし、大当たりにおいて遊技者が作動入賞口６６０入球させるタイミングに応じて、大当たりにおいて獲得可能な賞球数を可変させる遊技性を実現していた。

【２８５３】

これに対して本第１８実施形態では、大当たり待機状態へと移行させることを比較的容易に構成する一方で、作動入賞口６６０へと入球させることを比較的困難に構成することにより、作動入賞口６６０へと遊技球を入球させることを主な目的に遊技を行わせるという斬新な遊技性を実現している。

【２８５４】

この第１８実施形態におけるパチンコ機１０が、第１実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【２８５５】

まず、図３８９を参照して、本第１８実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の盤面構成について説明する。図３８９に示した通り、本第１８実施形態における遊技盤１３では、可変表示装置８０の左側の流路の下流側に、遊技球が通過可能な第１特別通過口６９０４が設けられている。この第１特別通過口６９０４は、特別図柄の抽選の契機となる始動入賞口の１つとして構成されている。なお、遊技球が通過しても賞球が付与されることはない。

【２８５６】

また、図３８９に示した通り、第１特別通過口６９０４に対して正面視右下方向には、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に開放される小当たり用アタッカー６９５０が設けられている。この小当たり用入賞装置６９５０は、右可変入賞装置６５と同様の構成となっている。また、右可変入賞装置６５は、第１実施形態における右可変入賞装置６５（図４参照）と同一の構造である。即ち、小当たり用入賞装置６９５０は、小当たり用入賞装置６９５０を開閉する小当たり用アタッカー６９５０ａが閉鎖されている間、その上面を遊技球が転動して下流側へと流下させることが可能となる一方で、小当たり用アタッカー６９５０ａが開放されている間は、到達した遊技球を内部へと誘導することが可能に構成されている。また、小当たり用入賞装置６９５０は、第１実施形態における右可変入賞装置６５（図４参照）と同様に、開閉扉の上面に到達した遊技球が上面を通過しきるまでに要する期間が長くなるように遊技球を開閉扉上で迂回させる迂回路が設けられている。

これにより、１の開閉扉の開放で、小当たり有効期間が経過するよりも前に、小当たりにおける上限個数（１０個）の遊技球を小当たり用入賞装置６９５０へと入球（入賞）させることができる。この小当たり用入賞装置６９５０の内部には、図示しないＶ領域が設けられており、小当たり有効期間の間にＶ領域へと遊技球が入球したことを検出した場合に、大当たり待機状態へと移行する。即ち、作動入賞口６６０へと遊技球を入球させることで大当たり遊技が開始される状態となる。

【２８５７】

なお、本第１８実施形態では、第１特別通過項６９０４への遊技球の通過に基づく特別図柄の抽選では、大当たり、または小当たりのどちらかとなる構成としている。大当たりに当選した場合は、直接大当たり待機状態へと移行する一方で、小当たりとなった場合は、遊技球を小当たり用入賞装置６９５０へと入球させることにより遊技球がＶ領域を通過して、大当たり待機状態となる。なお、本第１８実施形態における小当たり用入賞装置６９５０は、遊技球が入球すると、必ずＶ領域を通過する（Ｖ入賞する）構造となっている。よって、左打ちを行うことにより第１特別通過口６８０４を遊技球が通過し、小当たりになった場合も、左打ちを継続していれば、ほぼＶ入賞が発生して大当たり待機状態へと移行する。図３８９に示した通り、第１特別通過口６９０４も、小当たり用入賞装置６９５０も、左打ちを行った遊技球が比較的容易に入球可能な位置に設けられているため、通常状態において左打ちを行うことにより、比較的短時間で大当たり待機状態へと移行させることができる。より具体的には、左打ちされた遊技球が第１特別通過口６９０４を通過するまでの期間（約１秒）と、特別図柄の変動時間（１秒間）と、特別図柄の停止表示期間（０．５秒間）と、小当たり遊技の実行期間（６秒）とが経過すると（即ち、８．５秒前後で）、大当たり待機状態に移行する。

【２８５８】

また、図３８９に示した通り、盤面の略中央部分に、遊技球を作動入賞口６６０、アウト口６９６２，６９７３のいずれかへと振り分ける振分装置６９６０が設けられている。なお、図３８９に示した通り、本第１８実施形態における作動入賞口６６０には、「Ｖ」という文字が付されている。これにより、遊技球が作動入賞口６６０へと入球することで大当たりになるということを、遊技者に対して直感的に理解させることができる。振分装置６９６０は、図３８９に示した通り、その上流が、可変表示装置ユニット８０の左側の流路に繋がっており、左打ちにより発射された遊技球が入球可能に構成されている。より具体的には、左打ちされた遊技球が、振分装置６９６０の入り口部分（開口部）の正面視左側に設けられている遊技釘Ｋ１へと衝突（干渉）して、正面視右方向へと跳ね返された場合（経路Ｒ１）に、振分装置６９６０の内部へと入球する可能性がある。ただし、釘Ｋ１へと干渉したとしても、必ずしも正面視右方向へと跳ね返される訳ではなく、また、右方向に跳ね返されたとしても、入り口部分（開口部）周辺の遊技釘によって入球を阻まれる可能性もある。よって、左打ちにより発射された遊技球が振分装置６９６０へと入球する割合は、１／１００程度である。

【２８５９】

図３８９に示した通り、振分装置６９６０は、入り口部分（開口部）から入球した遊技球を内部へと誘導するための誘導流路６９６１と、その誘導流路の下流側に設けられ、遊技球を作動入賞口６６０とアウト口６９７３とのどちらかへと振り分けるための球振分役物６９７０と、誘導流路６９６１を通過した遊技球が球振分役物６９７０へと流下困難になる閉鎖状態と誘導流路６９６１を通過した遊技球が球振分役物６９７０へと流下する開放状態とに切替可能な流路閉鎖弁６９６３と、その流路閉鎖弁６９６３が閉鎖状態に切り替えられている間に誘導流路６９６１を流下した遊技球を外部へと排出するためのアウト口６９６２と、で構成されている。

【２８６０】

流路閉鎖弁６９６３は、通常時は閉鎖されており、大当たり待機状態となったことに基づいて開放され、大当たり開始時には再度閉鎖される。即ち、作動入賞口６６０への入球が有効となっている間（作動入賞口６６０へと遊技球を入球させると大当たりが開始され

る状態の間）のみ、球振分役物６９７０へと遊技球が到達し得る構成としている。このように構成することで、大当たり待機状態になっていないにもかかわらず、球振分役物６９７０によって作動入賞口６６０へと遊技球が振り分けられてしまい、作動入賞口６６０へと入球したにもかかわらず大当たりが開始されないという状況が発生してしまうことを抑制することができる。よって、大当たりが開始されないことにより、パチンコ機１０やホールに対して不信感を抱かせてしまうことを抑制できる。

【２８６１】

ここで、図３９０を参照して、球振分役物６９７０の詳細について説明する。図６９７０は、球振分役物６９７０の拡大正面図である。図３９０に示した通り、この球振分役物６９７０は、主として、球振分役物６９７０へと流下した遊技球が最初に到達する第１クルーン６９７１と、その第１クルーン６９７１へと到達した遊技球の一部（約１／３）が到達可能に構成された第２クルーン６９７２と、その第２クルーン６９７２に到達した遊技球の一部が入球可能に構成された作動入賞口６６０と、作動入賞口６６０に入球しなかった遊技球を球振分役物６９７０の外部（即ち、パチンコ機１０の外部）へと排出するためのアウト口６９７３と、で構成されている。第１クルーン、および第２クルーンは、それぞれ円形のすり鉢形状で構成されており、その内壁部分を、主として円形の外周と平行な向きに遊技球が転動可能に構成されている。また、各クルーンの底面近傍には、各クルーンの内壁部分を転動した遊技球が入球可能な３つの入球口が設けられている。より具体的には、図３９０に示した通り、第１クルーン６９７１の底面付近には、セーフ入球口６９７１ａ、アウト入球口６９７１ｂ，６９７１ｃの３つの入球口が設けられている。また、第２クルーン６９７２の底面付近には、セーフ入球口６９７２ａ、アウト入球口６９７２ｂ，６９７２ｃの３つの入球口が設けられている。即ち、第１クルーン、および第２クルーンは、それぞれ公知の３穴クルーンで構成されている。

【２８６２】

また、図３９０に示した通り、第１クルーン６９７１には、セーフ入球口６９７１ａへと入球した遊技球を第２クルーン６９７２へと流下させる第２クルーン誘導流路６９７１ｎと、アウト入球口６９７１ｂへと入球した遊技球をアウト口６９７３へと流下させるアウト誘導流路６９７１ｏ１と、アウト入球口６９７１ｃへと入球した遊技球をアウト口６９７３へと流下させるアウト誘導流路６９７１ｏ２と、が接続されている。更に、第２クルーン６９７２には、セーフ入球口６９７２ａへと入球した遊技球を作動入賞口６６０へと流下させる作動入賞口誘導流路６９７２ｖと、アウト入球口６９７２ｂへと入球した遊技球をアウト口６９７３へと流下させるアウト誘導流路６９７２ｏ１と、アウト入球口６９７２ｃへと入球した遊技球をアウト口６９７３へと流下させるアウト誘導流路６９７２ｏ２と、が接続されている。また、アウト誘導流路６９７１ｏ１，６９７２ｏ１は、下流側において、アウト口６９７３へと向けて遊技球を流下させる１の流路（アウト誘導流路６９７４ａ）に合流する。同様に、アウト誘導流路６９７１ｏ２，６９７２ｏ２は、下流側において、アウト口６９７３へと向けて遊技球を流下させる１の流路（アウト誘導流路６９７４ｂ）に合流する。

【２８６３】

まとめると、球振分役物６９７０へと流下した遊技球は全て、一旦第１クルーン６９７１へと到達し、その第１クルーン６９７１へと到達した遊技球の一部（およそ３球に１球の割合で入球するセーフ入球口６９７１ａへと入球した遊技球）が、第２クルーン誘導流路６９７１ｎによって第２クルーン６９７２へと誘導され、その第２クルーン６９７２へと到達した遊技球の一部（およそ３球に１球の割合で入球するセーフ入球口６９７２ａへと入球した遊技球）が、作動入賞口誘導流路６９７２ｖによって作動入賞口６６０へと誘導される。言い換えれば、球振分役物６９７０へと到達した遊技球が作動入賞口６６０へと入球する（振り分けられる）割合はおよそ１／９（１／３×１／３）である。逆に言えば、球振分役物６９７０へと遊技球が到達したとしても、約８／９の遊技球は作動入賞口６６０へと入球することなく、アウト口６９７３へと振り分けられて外部へと排出される。

【２８６４】
これらの構成により、振分装置６９６０は、全体として、遊技球が入球することで遊技者に有利となる作動入賞口６６０と、作動入賞口６６０へと入球した場合よりも、遊技球が入球した場合に不利となるアウト口６９６２，６９７３と、のいずれかへと振り分ける振分手段と言うこともできるし、球振分役物６９７０を、比較的遊技者に有利となる作動入賞口６６０と、比較的遊技者に不利となるアウト口６９７３とのどちらかに振り分ける振分手段と言うこともできる。更に、球振分役物６９７０における第１クルーン６９７１単体として、有利な作動入賞口６６０へと流下し易い（約１／３の確率で流下する）第２クルーン誘導流路６９７１ｎと、作動入賞口６６０へと流下することが不可能（困難）な（即ち、不利なアウト口６９７３へと流下する）アウト誘導流路６９７１ｏ１，６９７１ｏ２と、のいずれかへと遊技球を振り分ける振分手段と言うこともできる。また、第２クルーン６９７１単体として、有利な作動入賞口６６０へと流下させる作動入賞口誘導流路６９７２ｖと、作動入賞口６６０へと流下することが不可能（困難）な（即ち、不利なアウト口６９７３へと流下する）アウト誘導流路６９７２ｏ１，６９７２ｏ２と、のいずれかへと遊技球を振り分ける振分手段と言うこともできる。
【２８６５】
このように、本第１８実施形態では、大当たり待機状態において、振分装置６９６０へと入球し難く構成し（左打ちされた遊技球の約１００個に１個の割合でしか入球しないように構成し）、且つ、振分装置６９６０へと入球して球振分役物６９７０に到達した遊技球が作動入賞口６６０へと入球し難く構成している。これにより、大当たり待機状態において、振分役物６９６０へと遊技球が入球すること、および振分装置６９６０へと入球した遊技球が作動入賞口６６０へと振り分けられることを期待して遊技を行うという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【２８６６】
図３８９に戻って説明を続ける。遊技盤１３における可変表示装置ユニット８０の右側の流路には、スルーゲート６７が設けられており、そのスルーゲート６７の下流側には、電動役物６９４０ａが付随して設けられている第２入球口６９４０が配置されている。この第２入球口６９４０は、遊技球が入球することで特別図柄の抽選が実行される契機となる始動入賞口の１つとして構成されている。なお、普通図柄の通常状態においては、スルーゲート６７を遊技球が通過したとしても、極めて低確率（１／６５５３６の確率）でしか普通図柄の当たりにならないため、普通図柄の通常状態において右打ちにより遊技球を発射したとしても、第２入球口６９４０へと入球させる機会が極めて少ない不利な状況を形成する。一方、普通図柄の時短状態においては、高確率（６５５３５／６５５３６の確率）で普通図柄の当たりとなって電動役物６９４０ａが開放されるため、右打ちを行うことにより、特別図柄の抽選が行われ易い有利な状態を形成する。また、この第２入球口６９４０の内部には、作動入賞口６６０と同一の機能を有して構成され（即ち、大当たり待機状態において通過することにより大当たりが開始される）、遊技球が通過可能な作動ゲート６６００を少なくとも有した振分機構６９４０ｂが設けられている。この第２入球口６９４０の振分機構６９４０の詳細について、図３９１を参照して説明する。
【２８６７】
図３９１は、第２入球口６９４０の振分機構６９４０ｂの正面図である。図３９１（ａ）に示した通り、第２入球口６９４０の振分機構６９４０ｂは、第２入球口６９４０へと入球した遊技球を上面に停留させることが可能な閉鎖状態と、振分機構６９４０ｂにおける下流側に流下させることが可能な開放状態と、に可動（可変）可能な開閉弁６９４１ｃが設けられている。図３９１（ａ）は、開閉弁６９４１ｃが閉鎖されて、１の遊技球が上面に停留されている状態を示している。
【２８６８】
図３９１（ａ）に示した通り、閉鎖されている開閉弁６９４１ｃの上面に遊技球が停留されている状態においては、第２入球口６９４０へと入球した遊技球が停留されている遊

技球に干渉して、正面視左側に設けられている誘導流路６９４１ａへ向けて反発される。誘導流路６９４１ａの下流側には、遊技球をパチンコ機１０の外部へと排出するためのアウト口６９４１ｂが設けられているため、開閉弁６９４１ｃの上面に停留されている遊技球以外は全て、アウト口６９４１ｂを介して外部へと排出される。つまり、開閉弁６９４１ｃが閉鎖されている状態において、開閉弁６９４１ｃの上部に停留される遊技球を１球に限ることができる。なお、本第１８実施形態では、普通図柄の当たりになった場合に、電動役物６９４０ａが開放されることに連動して開閉弁６９４１ｃが閉鎖され、電動役物６９４０ａが閉鎖されることに連動して開放される。よって、普通図柄の当たりとなって電動役物６９４０ａが開放され、第２入球口６９４０へと複数の遊技球が入球したとしても、開閉弁６９４１ｃを通過して下流側へと流下する遊技球を１球に限ることができる。

【２８６９】

図３９１（ａ）に示した通り、開閉弁６９４１ｃの下流側には、パチンコ機１０に電源が投入されている間、常に一定周期（３０秒間で１回転する回転速度）で回転動作を続ける回転部材６９４０ｃが設けられており、その回転部材６９４０ｃの下方には、遊技球が通過可能な作動ゲート６６００が設けられており、更に、作動ゲート６６００の下方には、遊技球を外部へと排出可能なアウト口６９４０ｄが設けられている。図３９１（ｂ）に示した通り、開閉弁６９４１ｃが開放されると、開閉弁６９４１ｃの上面に停留されていた遊技球は、回転部材６９４０ｃによって受け止められる。回転部材６９４０ｃに受け止められた遊技球は、回転部材６９４０ｃの回転動作に合わせて位置が変位していき、回転部材が約１８０度回転した時点（即ち、約１５秒間が経過した時点）で下方へと落下し、作動ゲート６６００を通過してアウト口６９４０ｄへと入球する。つまり、第２入球口６９４０に対する始動入賞を検出してから、作動ゲートを通過するまでの間に約１５秒の遅延期間を設定することができる。一方、詳細については後述するが、第２入球口６９４０への始動入賞に基づく特別図柄の抽選が実行されてから、小当たり（最大６秒間）が終了するまでの期間は長くとも７．５秒程度となるように構成されている。これにより、小当たり遊技の実行中に左打ちを行っていれば、７．５秒以内に遊技球を小当たり用入賞装置６９５０へと遊技球を入球させてＶ入賞を発生させ、大当たり待機状態へと移行させることができる。つまり、第２入球口６９４０へと入球した遊技球が作動ゲート６６００を通過するよりも前に、大当たり待機状態へと移行させることができる。そして、その後１０秒以内に、遊技球が作動ゲート６６００を通過することで大当たりを開始させることができる。よって、第２入球口６９４０への始動入賞に基づいて小当たりになり、Ｖ入賞が発生して大当たり待機状態へと移行した場合は、遊技盤１３の中央に設けられている振分装置６９６０の作動入賞口６６０へと遊技球を入球させなくても大当たりを開始させることができる。これにより、第２入球口６９４０が開放され易い（電動役物６９４０ａが開放される確率（普通図柄の当たり確率）が高い）時短状態となることにより、遊技者に対して大きな喜びを抱かせることができる。

【２８７０】

次に、図３９２を参照して、本第１８実施形態において、普通図柄の当たりとなってから大当たりが開始されるまでの間の各部の動作の経時変化について説明する。図３９２に示した通り、普通図柄の当たりになると、電動役物（普通電動役物）６９４０ａが５秒間開放される。この普通図柄の当たりに伴う開放期間（普通図柄の当たり遊技）の間に第２入球口６９４０への入球（始動入賞）を検出すると、特別図柄の変動表示が実行される。本第１８実施形態においては、特別図柄の変動時間が１秒間に固定化されている。特別図柄の変動時間（１秒間）、および停止図柄の確定表示期間（０．５秒間）が経過し、抽選結果が小当たりだった場合は、小当たり遊技が開始されて、小当たり用アタッカー６９５０ａが最大６秒間開放される。この開放期間の間に遊技球が小当たり用入賞装置６９５０の内部へと入球することにより、大当たり待機状態へと移行する。なお、大当たり待機状態へと移行した後も、小当たりアタッカー６９５０ａの閉鎖条件が成立するまでは小当たり遊技が継続される。即ち、小当たりアタッカー６９５０ａが開放されてから６秒間が経過するか、１０個以上の遊技球の入賞を検出するまでの間、小当たり遊技が継続される。

【２８７１】
また、図３９２に示した通り、第２入球口６９４０に対する始動入賞を検出してから、約１５秒間が経過すると、第２入球口６９４０の振分機構６９４０ａにおいて、遊技球が作動ゲート６６００を通過し、当該通過の間、作動ゲート６６００の通過を検出するための作動入賞口スイッチ（図示せず）がオン状態となる。これにより、大当たり待機状態における作動入賞が検出された（即ち、大当たりの開始条件が成立した）と判別されて、大当たり遊技が開始される。
【２８７２】
このように、本第１８実施形態では、第２入球口６９４０に対する始動入賞が発生すると、当該抽選で小当たりになり、Ｖ入賞の発生によって大当たり待機状態へと移行するよりも後に、第２入球口６９４０へと入球した遊技球が作動ゲート６９４０ｃを通過するように構成されている。これにより、時短状態においては、大当たり待機状態に移行させた後で、極めて遊技球が入球し難い作動入賞口６６０へと遊技球を入球させるというプロセスを経ることなく大当たりを容易に実行させることができるので、時短状態となることを期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【２８７３】
＜第１８実施形態の電気的構成＞
次に、図３９３を参照して、本第１８実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成について説明する。本第１８実施形態におけるＲＯＭ２０２（図示せず）は、第１実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成（図９（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａの規定内容と、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの規定内容と、第２当たり乱数テーブル２０２ｃの規定内容と、が一部変更となっている点でのみ相違している。
【２８７４】
まず、本第１８実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について、図３９３（ａ）を参照して説明する。この第１８実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａは、第１実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａと同様に、特別図柄の抽選を実行するために参照されるデータテーブルである。図３９３（ａ）に示した通り、本第１８実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａには、特別図柄の大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０，１」の２個の乱数値（カウンタ値）が規定されている一方で（図３９３（ａ）の２０２ａ１参照）、特別図柄の外れ（小当たり）と判定される乱数値（カウンタ値）として、「２～３９９」の３９８個の乱数値（カウンタ値）が規定されている（図３９３（ａ）の２０２ａ２参照）。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る４００個の乱数値（カウンタ値）のうち、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）が２個である一方で、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）が３９８個であるので、特別図柄の抽選が実行されると、１／２００（２／４００）の確率で大当たりに当選する一方で、１９９／２００（３９８／４００）の確率で小当たりに当選する。よって、特別図柄の抽選が実行されると、ほぼ、小当たりに当選して小当たり遊技が開始される。また、小当たりにおいて小当たり用入賞装置６９５０へと入球した遊技球はＶ領域を通過するので、大当たり待機状態へと移行する。よって、パチンコ機１０の初期化後（ＲＡＭ消去スイッチ１２２を押下しながら電源を投入した後）や、大当たり終了後においては、多くの場合、１回の特別図柄の抽選を実行させるだけで、容易に大当たり待機状態へと移行させることができる。即ち、大当たり待機状態において振分装置６９６０へと入球すること、および入球した遊技球が作動入賞口６６０へと振り分けられることを期待する遊技性の遊技を実行可能となる状態に、比較的短時間で移行させることができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができる。なお、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、直接大当たり待機状態に移行する。このため、大当たりになったとしても、小当たりになったとしても、大当たり待機状態に移行するため、１回の特別図柄の抽選を実行させるだけで、容易に大当たり待機状態へと移行させることができる。
【２８７５】

次に、図３９３（ｂ）を参照して、本第１８実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの詳細について説明する。この第１当たり種別選択テーブル２０２ｂは、第１実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ（図１０（ａ）参照）と同様に、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、当たり種別を選択するために参照されるデータテーブルである。図３９３（ｂ）に示した通り、本第１８実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂには、３種類の大当たり種別（大当たりＡ２１，Ｂ２１，Ｃ２１）に対して、それぞれ第１当たり種別選択カウンタＣ２の値の範囲が対応付けて規定されている。

【２８７６】

具体的には、図３９３（ｂ）に示した通り、第１当たり種別選択カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲に対して、「大当たりＡ２１」が対応付けて規定されている（図３９３（ｂ）の２０２ｂ１参照）。この「大当たりＡ２１」は、ラウンド数が１５ラウンドであり、大当たり終了後、特別図柄の抽選が１００回実行されるまでの間普通図柄の時短状態に設定される（時短回数が１００回に設定される）大当たり種別（８ラウンド時短大当たり）である。時短状態では、普通図柄の当たり確率が高くなり（１／６５５３６→６５５３６／６５５３６）、右打ち遊技を行ってスルーゲート６７へと遊技球を通過させることにより電動役物６９４０ａが開放され易くなるので、第２入球口６９４０へと遊技球を入球させ易い有利な状態を形成する。また、上述した通り、第２入球口６９４０へと遊技球を入球（始動入賞）させると、当該入球した遊技球が所定期間（１５秒前後）遅延された後に、作動ゲート６６００を通過するように第２入球口６９４０の振分機構６９４０ｂが構成されている。この遅延期間は、特別図柄の変動時間と、小当たりの小当たり遊技期間との合計よりも長くなる（長くなり易くなる）ように構成されているので、第２入球口６９４０への入球に基づく特別図柄の抽選で小当たりとなって、当該小当たり遊技中に遊技球を小当たり用入賞装置６９５０へと入球させることにより、作動ゲート６６００を遊技球が通過するよりも前に大当たり待機状態へと移行させることができる。よって、時短状態において右打ちにより遊技を行うと、小当たり中にＶ入賞を発生させて大当たり待機状態へと移行させると、数秒後（振分機構６９４０ｂにおいて遊技球が作動ゲート６６００を通過した時点）に自動的に大当たりが開始される有利な状態を形成する。よって、時短状態が付与される「大当たりＡ２１」は、遊技者にとって有利な大当たり種別となる。

【２８７７】

第１当たり種別選択カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ２１」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「０～４」の５個であるので、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ２０」が選択される割合（確率）は５％（５／１００）である。この「大当たりＡ２０」は、ラウンド数が最も多く、且つ、大当たり終了後の遊技状態が有利な時短状態に設定されるため、遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。

【２８７８】

また、図３９３（ｂ）に示した通り、第１当たり種別選択カウンタＣ２の値が「５～４９」の範囲に対して、「大当たりＢ２１」が対応付けて規定されている（図３９３（ｂ）の２０２ｂ２参照）。この「大当たりＢ２１」は、ラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後、特別図柄の抽選が１００回実行されるまでの間普通図柄の時短状態に設定される（時短回数が１００回に設定される）大当たり種別（８ラウンド時短大当たり）である。第１当たり種別選択カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ２１」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「５～４９」の４５個であるので、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ２１」が選択される割合（確率）は４５％（４５／１００）である。この「大当たりＢ２１」は、「大当たりＡ２１」よりもラウンド数が少ないが、大当たり終了後の遊技状態が有利な時短状態に設定されるため、遊技者にとって比較的有利な大当たり種別である。

【２８７９】

また、図３９３（ｂ）に示した通り、第１当たり種別選択カウンタＣ２の値が「５０～

９９」の範囲に対して、「大当たりＣ２１」が対応付けて規定されている（図３９３（ｂ）の２０２ｂ３参照）。この「大当たりＣ２１」は、ラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が普通図柄の通常状態に設定される大当たり種別（８ラウンド通常大当たり）である。第１当たり種別選択カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ２１」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「５０～９９」の５０個であるので、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ２１」が選択される割合（確率）は５０％（５０／１００）である。この「大当たりＣ２１」は、ラウンド数が少ない上に、大当たり終了後の遊技状態も不利となるため、遊技者にとって最も不利な大当たり種別である。

【２８８０】

このように、本第１８実施形態では、大当たり待機状態において作動入賞口６６０へと遊技球が入球、または作動ゲート６６００を遊技球が通過することにより大当たりが開始された場合に、５０％の割合で、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される一方で、５０％の割合で通常状態に設定される構成としている。時短状態では、右打ちにより第２入球口６９４０へと遊技球を入球させて特別図柄の抽選を実行させると共に、小当たりとなった場合に左打ちによってＶ入賞を発生させるだけで、容易に作動ゲート６６００へと遊技球を通過させて大当たりを開始させることができるので、実質的に、短い間隔で大当たり遊技が連続して実行される有利な状態を形成する。一方、通常状態では、左打ちにより大当たり待機状態へと移行させてから、振分装置６９６０の内部に設けられている作動入賞口６６０へと遊技球を入球させる必要があるため、通常状態において移行した大当たり待機状態から、大当たり遊技を開始させることが比較的困難となる。よって、次の大当たりが実行されるまでに、比較的長い期間を要し易くなる。このため、時短状態が付与される「大当たりＡ２１」、または「大当たりＢ２１」のいずれかに当選することを期待して遊技を行わせることができる。

【２８８１】

次に、図３９３（ｃ）を参照して、本第１８実施形態における第２当たり乱数テーブル２０２ｃについて説明する。この第２当たり乱数テーブル２０２ｃは、第１実施形態における第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図１０（ｂ）参照）と同様に、普通図柄の当否を判定するために参照されるデータテーブルである。図３９３（ｃ）に示した通り、普通図柄の通常状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「０」が規定されている（図３９３（ｃ）の２０２ｃ１参照）。また、普通図柄の高確率状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「０～６５５３５」が規定されている（図３９３（ｃ）の２０２ｃ２参照）。よって、普通図柄の通常状態において普通図柄の当たりとなる（ボーナス状態に移行する）確率は１／６５５３６であり、普通図柄の時短状態において普通図柄の当たりとなる確率は１／１（６５５３６／６５５３６）である。このため、普通図柄の通常状態においては、左打ち遊技を行ってスルーゲート６７を遊技球が通過したとしても、ほぼ、普通図柄の当たりにならないため、第２入球口６９４０へと遊技球を入球させて、比較的容易に大当たりに当選させる（作動ゲート６６００を遊技球が通過するまでの間にＶ入賞を発生させて大当たり待機状態に移行させる）遊技方法を困難にすることができる。よって、通常状態においては、左打ちにより第１特別通過口６９０４を狙って遊技を行わせることができるので、通常状態において右打ち遊技を行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【２８８２】

次に、図３９４を参照して、本第１８実施形態における遊技の流れ（各種状態間の移行方法）について説明する。図３９４に示した通り、本第１８実施形態では、主として３つの状態間を、大当たり等を契機として行き来する構成となっている。即ち、普通図柄の通常状態（非時短状態）、普通図柄の時短状態、および大当たり待機状態である。上述した通り、普通図柄の通常状態では、大当たり待機状態へと移行させて、その大当たり待機状態において作動入賞口６６０へと遊技球を入球させなくては大当たりとなることがない。つまり、大当たり待機状態に移行させるまでの間のつなぎのような状態である。また、大

当たり待機状態では、遊技球が入球し難い上に、入球した遊技球が作動入賞口６６０へと振り分けられ難い振分装置６９６０へと遊技球を入球させて作動入賞口６６０への入球を目指す遊技性となるため、大当たり待機状態に移行してから大当たり待機状態となるまでの期間が長期化し易く構成されており、通常遊技中のほとんどがこの大当たり待機状態となるように構成されている。つまり、本第１８実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり待機状態が見かけ上の通常状態に相当する。更に、普通図柄の時短状態は、上述した通り、第２入球口６９４０へと入球させるだけで、大当たり待機状態へと移行した直後に作動ゲート６６００を遊技球が通過して大当たりが開始される極めて有利な状態である。以降の本第１８実施形態の説明では、便宜上、大当たり待機状態へ移行するまでのつなぎの状態である普通図柄の通常状態のことを「準備モード」と称し、見かけ上の通常状態である大当たり待機状態のことを「通常モード」と称し、遊技者に有利な普通図柄の時短状態のことを「連荘モード」と称する。

【２８８３】

まず、図３９４の上部に示された準備モードについて説明する。図３９４に示した通り、準備モードにおいては、特別図柄の抽選で小当たり、または大当たりに当選した場合に他の状態へと移行する可能性がある。具体的には、特別図柄の抽選で小当たりになり、当該小当たり遊技の実行中にＶ入賞が発生すると、小当たり終了後に通常モード（大当たり待機状態）へと移行する。また、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、直接通常モードへと移行する。これに対し、小当たり遊技の実行中にＶ入賞が発生しなかった場合は、小当たり遊技の終了後も、準備モードが継続する。なお、上述した通り、本第１８実施形態における小当たり用入賞装置６９５０は、内部へと入球した遊技球が必ず通過する位置にＶ領域が設けられているため、小当たり遊技の実行中に左打ちを行っていれば、Ｖ入賞が発生する。よって、Ｖ入賞が発生せずに小当たりが終了するケースとしては、遊技者が遊技球を発射せずに待機した場合等の特殊な場合のみである（通常の遊技を行っていれば起きないケースである）。また、上述した通り、特別図柄の抽選が実行されると、必ず小当たりまたは大当たりのどちらかに当選するので、準備モードでは、ほぼ、特別図柄の抽選が１回実行されるだけで通常モードへと移行する。

【２８８４】

次に、図３９４の中央部分に示した通常モード（大当たり待機状態）について説明する。図３９４に示した通り、大当たり待機状態では、作動入賞口６６０へと遊技球が入球した場合にのみ、他の状態へと移行する。具体的には、作動入賞口６６０へと遊技球が入球して開始された大当たりの種別が大当たりＡ２１、または大当たりＢ２１のどちらかであった場合は、大当たり終了後の遊技状態が連荘モード（普通図柄の時短状態）に設定される。一方、開始された大当たりの種別が大当たりＣ２１だった場合は、大当たり終了後の遊技状態が通常モード（普通図柄の通常状態）に設定される。なお、大当たり種別は、準備モードにおいて特別図柄の抽選を実行した時点で決定されているが、通常モードの間に遊技者が大当たり種別を知る方法は無いため、遊技者に対して、作動入賞口６６０へと遊技球が入球して大当たりが開始されるまでの間、時短大当たり（大当たりＡ２１，Ｂ２１のいずれか）となることを期待して遊技を行わせることができる。

【２８８５】

次に、図３９４の下部に示した連荘モード（普通図柄の時短状態）について説明する。図３９４に示した通り、連荘モードにおいては、小当たり、または大当たりに当選した場合に他の状態へと移行する可能性がある。より具体的には、第２入球口６９４０への始動入賞に基づく特別図柄の抽選で小当たりとなって、小当たり遊技の実行中にＶ入賞が発生するか、若しくは、大当たりとなった場合に、その後に作動ゲート６６００を遊技球が通過することで大当たりが開始される。この場合に、開始された大当たりの種別が大当たりＣ２１であれば、大当たり終了後の遊技状態が準備モードに設定される。一方、大当たりＡ２１、または大当たりＢ２１のどちらかであれば、大当たり終了後の遊技状態が再度、連荘モードに設定される。このため、大当たりＡ２１，Ｂ２１となって連荘モードが繰り返される（ループする）ことを期待して遊技を行わせることができる。

【２８８６】
なお、図示については省略したが、連荘モードにおいて左打ちを行って第１特別通過口６９０４を遊技球が通過したことにより小当たりとなってＶ入賞が発生した場合には、作動ゲート６６００を遊技球が通過し得ないため、通常モードへと移行する。
【２８８７】
＜第１８実施形態における主制御装置の制御処理について＞
次に、図３９５から図３９８を参照して、本第１８実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図３９５を参照して、本第１８実施形態における特別図柄変動処理２１（Ｓ１６１）について説明する。この特別図柄変動処理２１（Ｓ１６１）は、第１実施形態における特別図柄変動処理（図２２，Ｓ１０４参照）に代えて実行される処理であり、第１実施形態における特別図柄変動処理（図２２参照）と同様に、第１図柄表示装置３７における表示の設定や、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定するための処理である。
【２８８８】
この第１８実施形態における特別図柄変動処理２１（Ｓ１６１）のうち、Ｓ２０２，Ｓ２１４～Ｓ２１８，Ｓ２２０～Ｓ２２３の各処理では、それぞれ第１実施形態における特別図柄変動処理（図２２，Ｓ１０４参照）のＳ２０２，Ｓ２１４～Ｓ２１８，Ｓ２２０～Ｓ２２３の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１８実施形態における特別図柄変動処理２１（Ｓ１６１）では、まず、現在が、大当たり、小当たり又は待機状態中であるか否かを判別する（Ｓ２９１）。Ｓ２９１の処理において、現在が、大当たり、小当たり又は待機状態中であると判別した場合は（Ｓ２９１：Ｙｅｓ）、変動表示を実行し得ない状態であることを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、現在が、大当たり、小当たり又は待機状態中のいずれでもないと判別した場合は（Ｓ２９１：Ｎｏ）、処理をＳ２０２の処理へ移行する。
【２８８９】
また、本第１８実施形態における特別図柄変動処理２１（図３９５参照）では、Ｓ２１８の処理において、今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであると判別した場合に（Ｓ２１８：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｉの値を０にリセットし（Ｓ２９２）、流路切替弁６９６３の開放を設定することで、球振分役物６９７０へと遊技球が入球可能となる（即ち、作動入賞口６６０へと遊技球が入球可能となる）ように設定して（Ｓ２９３）、Ｓ２２０の処理へ移行する。
【２８９０】
次に、図３９６を参照して、本第１８実施形態におけるメイン処理２１について説明する。このメイン処理２１は、第１実施形態におけるメイン処理（図３０参照）に代えて実行される処理である。この第１８実施形態におけるメイン処理２１のうち、Ｓ１００１～Ｓ１０１６の各処理では、それぞれ第１実施形態におけるメイン処理（図３０参照）のＳ１００１～Ｓ１０１６の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１８実施形態におけるメイン処理２１では、Ｓ１００５の処理が終了すると、次いで、小当たり遊技の実行中における各種制御を実行するための小当たり制御処理２１を実行し（Ｓ１００１１）、Ｓ１００６の処理へ移行する。この小当たり制御処理２１（Ｓ１００１１）の詳細について、図３９７を参照して説明する。
【２８９１】
図３９７は、上述した小当たり制御処理２１（Ｓ１００１１）を示すフローチャートである。この小当たり制御処理２１（Ｓ１００１１）は、上述した通り、小当たり遊技の実行中における各種制御を実行するための処理である。言い換えれば、上記第９実施形態における小当たり制御処理１３（図２０３参照）と同様の制御が実行される処理である。
【２８９２】
この第１８実施形態における小当たり制御処理２１（Ｓ１００１１）のうち、Ｓ１３０１～Ｓ１３０４，Ｓ１３１０，Ｓ１３１１，Ｓ１３２１～Ｓ１３２３，Ｓ１３２５の各処理では、それぞれ第９実施形態における小当たり制御処理１３（図２０３参照）のＳ１３

０１～Ｓ１３０４，Ｓ１３１０，Ｓ１３１１，Ｓ１３２１～Ｓ１３２３，Ｓ１３２５の各処理と同一の処理が実行される。

【２８９３】

また、本第１８実施形態における小当たり制御処理２１（Ｓ１００１１）では、Ｓ１３１０の処理において、小当たりの終了タイミングでないと判別した場合は（Ｓ１３１０：Ｎｏ）、第９実施形態における小当たり制御処理１３（図２０３参照）のＶ通過検出処理に代えて、Ｖ通過検出処理２１を実行し（Ｓ１３４１）、本処理を終了する。このＶ通過検出処理２１（Ｓ１３４１）の詳細については、図３９８を参照して後述する。

【２８９４】

また、本第１８実施形態における小当たり制御処理２１（図３９７参照）では、Ｓ１３２３の処理が終了すると、流路切替弁６９６３の開放を設定し（Ｓ１３４２）、入球待機フラグ２０３ｊをオンに設定すると共に、待機状態コマンドを設定して（Ｓ１３４３）、Ｓ１３２５の処理へ移行する。

【２８９５】

次に、図３９８を参照して、本第１８実施形態における小当たり制御処理２１（Ｓ１００１１）の中の一処理であるＶ通過検出処理２１（Ｓ１３４１）について説明する。図３９８は、Ｖ通過検出処理２１（Ｓ１３４１）を示すフローチャートである。このＶ通過検出処理２１（Ｓ１３４１）は、第９実施形態におけるＶ通過検出処理（図２０４）に代えて実行される処理であり、第９実施形態におけるＶ通過検出処理（図２０４参照）と同様に、Ｖ領域への入球を監視して、入賞の有無に応じた制御を実行するための処理である。

【２８９６】

この第１８実施形態におけるＶ通過検出処理２１（Ｓ１３４１）のうち、Ｓ１６０１～Ｓ１６０４、およびＳ１６０８の各処理では、それぞれ第９実施形態におけるＶ通過検出処理（図２０４）のＳ１６０１～Ｓ１６０４、およびＳ１６０８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１８実施形態におけるＶ通過検出処理２１（Ｓ１３４１）では、Ｓ１６０３の処理において、Ｖ有効期間内であると判別した場合は（Ｓ１６０３：Ｙｅｓ）、Ｖ通過フラグ２０３ｅｃをオンに設定して（Ｓ１６０８）、本処理を終了する。即ち、本第１８実施形態におけるＶ通過検出処理２１（図３９８参照）では、Ｖ領域が１種類のみ設けられているため、Ｖ入賞口の種別に応じた大当たり遊技を設定するためのＳ１６０５～Ｓ１６０７、およびＳ１６０９の各処理が削除されている。

【２８９７】

以上説明した通り、本第１８実施形態におけるパチンコ機１０では、通常遊技状態（第１状態）から大当たり待機状態（第２状態）へと移行させることを比較的容易に構成する一方で、大当たり待機状態において大当たりの開始条件を成立させることを比較的困難に構成した。即ち、作動入賞口６６０へと遊技球を入球させたとしても大当たりが開始されない通常遊技状態においては、容易に遊技球を入球させることが可能な位置に設けられている始動入賞口（第１特別通過口６９０４）へと遊技球を入球させて、特別図柄の抽選を１回実行させるだけで、大当たり待機状態へと移行させることが可能に構成した。また、大当たり待機状態における大当たりの開始契機となる作動入賞口６６０を、振分装置６９６０の内部に設け、左打ちにより発射された遊技球が振分装置６９６０へと入球し難く（約１００球に１球程度しか入球しないように）構成し、且つ、振分装置６９６０へと入球した遊技球が作動入賞口６６０へと振り分けられ難く（約９球に１球程度しか振り分けられないように）構成した。これにより、通常遊技状態が比較的短い期間で終了されて大当たり待機状態へと移行するのに対し、大当たり待機状態が比較的長い期間継続するという特殊な挙動を実現することができる。よって、振分装置６９６０へと遊技球を入球させて作動入賞口６６０へと遊技球が振り分けられることを主な目的として遊技を行うという、極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２８９８】

また、本第１８実施形態では、通常遊技状態として、普通図柄の通常状態、および時短

状態の２つの遊技状態が設けられており、普通図柄の時短状態において遊技球が入球し易くなる第２入球口６９４０へと遊技球を入球（始動入賞）させると、当該入球した遊技球が所定期間（１５秒前後）遅延された後に、第２入球口６９４０の内部に設けられた作動ゲート６６００を通過するように構成されている。この遅延期間は、特別図柄の変動時間と、小当たりの小当たり遊技期間との合計よりも長くなる（長くなり易くなる）ように構成されているので、第２入球口６９４０への入球に基づく特別図柄の抽選で小当たりとなって、当該小当たり遊技中に遊技球を小当たり用入賞装置６９５０へと入球させることにより、作動ゲート６６００を遊技球が通過するよりも前に大当たり待機状態へと移行させることができる。よって、時短状態において右打ちにより遊技を行うと、小当たり中にＶ入賞を発生させて大当たり待機状態へと移行させると、数秒後（振分機構６９４０ｂにおいて遊技球が作動ゲート６６００を通過した時点）に自動的に大当たりが開始される有利な状態を形成する。これにより、大当たり終了後に普通図柄の時短状態が設定された場合においては、振分装置６９６０へと遊技球を入球させて作動入賞口６６０へと遊技球を入球させなくても、単に開放され易い第２入球口６９４０へと遊技球を入球させて特別図柄の抽選を実行させ、大当たり待機状態へと移行させることで、容易に大当たり遊技を開始させることができる。言い換えれば、大当たり終了後に時短状態が付与されると、ほぼ、特別図柄の抽選が１回実行されるだけで再度大当たりに当選する有利な状態となるため、大当たり終了後の遊技状態が時短状態となることをより強く期待して遊技を行わせることができる。

【２８９９】

ここで、従来より、入球した遊技球を大当たりの開始契機となる特定領域（Ｖ領域）へと流下させる第１流路と、特定領域へと流下し得ない１又は複数の第２流路と、のいずれかに振り分ける振分装置が設けられているパチンコ機が知られている。係る従来型のパチンコ機では、振分装置へと遊技球を入球させること、および第１流路に振り分けられて特定領域へと遊技球が入球することを主目的として遊技を行わせることにより、遊技者の興趣向上を図っていた。しかしながら、係る従来型の遊技機では、特定領域へと遊技球が入球した場合に、予め定められた特定回数（例えば、１回や４回）の大当たり遊技が実行されるのみであり、大当たりの終了後は、再度、振分装置へと遊技球を入球させるところから始めなければならないので、大当たり終了後における遊技者の興趣を向上させ難いという問題点があった。

【２９００】

これに対して本第１８実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり終了後の遊技状態として、通常状態と時短状態とを設ける構成とし、時短状態が設定されると、その後、短い間隔で大当たり遊技が実行され易くなるように構成した。言い換えれば、大当たり種別として５０％の割合で決定される時短大当たり（大当たりＡ２１，Ｂ２１のどちらか）に当選し続ける限り、大当たり遊技が短い間隔で連続して実行されるように構成した。これにより、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定されることを期待して遊技を行わせることができるので、大当たり終了後における遊技者の興趣を向上させることができる。

【２９０１】

なお、本第１８実施形態では、特別図柄の抽選で１／２００の確率で大当たりとなるように構成していたが、これに限られるものではなく、大当たり確率は任意に定めることができる。また、大当たりとなる確率を０に設定し、特別図柄の抽選が実行された場合に１００％の割合（確率）で小当たりに当選するように構成してもよい。このように構成することで、特別図柄の抽選が実行された場合の挙動を毎回同一とすることができるので、遊技者により分かり易い遊技性を実現することができる。

【２９０２】

本第１８実施形態では、第１特別通過口６９０４を遊技球が通過したことに基づいて実行される特別図柄の抽選と、右特別入球口６９４０へと遊技球が入球したことに基づいて実行される特別図柄の抽選とで、大当たり確率や小当たり確率を共通化していたが、これ

に限られるものではない。例えば、右特別入球口６９４０へと遊技球が入球したことに基づいて実行される特別図柄の抽選では、小当たり確率を低くする（例えば、１／２）と共に、大当たりでも小当たりでもない単なる外れとなる抽選結果を設定してもよい。このように構成することで、時短状態において時短回数が終了するまでに右特別入球口６９４０への入球に基づく抽選で小当たり又は大当たりに当選しなければ、時短状態が終了されてしまう構成とすることができるので、時短状態における遊技に対して緊張感を抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、この場合において、時短回数は任意に定めてもよく、また、大当たり種別に応じて異なる時短回数を設定してもよい。このように構成することで、より多い時短回数が設定されることを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２９０３】

本第１８実施形態では、特別図柄の変動時間を１秒間に固定化する構成としていたが、これに限られるものではなく、変動時間は任意に定めることができる。また、例えば、通常状態において右特別入球口６９４０へと遊技球が入球したことに基づいて実行された特別図柄の抽選では、右特別入球口６９４０へと入球した遊技球が作動ゲート６６００へと到達するよりも長い期間（即ち、１５秒よりも長い期間）が選択される（選択され易くなる）ように構成してもよい。このように構成することで、通常状態において右打ちを行って右特別入球口６９４０へと遊技球を入球させ、振分装置６９６０を介さずに大当たりを実行させるという変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【２９０４】

本第１８実施形態では、大当たり待機状態を見かけ上の通常状態となるように構成し、実際の通常状態を、大当たり待機状態へと移行するまでのつなぎの状態という位置づけにしていたが、これに限られるものではない。例えば、確変状態を見かけ上の通常状態として構成したり、潜確状態を見かけ上の通常状態としたり、時短状態を見かけ上の通常状態としてもよい。より具体的には、見かけ上の通常状態において大当たりになると、賞球をほとんど得られない大当たり（大入賞口の開放期間が短い大当たり）に当選する割合が高くなる一方で、実際の通常状態において大当たりになると、賞球を多量に獲得し得る大当たりに当選する割合が高くなるように構成することで、見かけ上の通常状態から実際の通常状態に移行させることを遊技の主目的として遊技を行わせるように構成してもよい。これにより、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２９０５】

本第１８実施形態では、大当たり待機状態において作動入賞口へと遊技球が入賞した場合には、入賞した作動入賞口の種別（作動入賞口６６０であるか、作動ゲート６６００であるか）によらず、特別図柄の抽選時（大当たり待機状態への移行時）に予め決定された種別の大当たりが開始される構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、入賞した作動入賞口の種別に応じて、開始される大当たりの種別を異ならせてもよい。より具体的には、例えば、大当たり待機状態において作動入賞口６６０へと遊技球が入球した場合には、必ず時短大当たりとなる（若しくは、時短大当たりの割合が高くなる）一方で、作動ゲート６６００を遊技球が通過した場合には、通常大当たりとなる（若しくは、通常大当たりの割合が高くなる）ように構成してもよい。このように構成することで、振分装置６９６０を突破して遊技球が作動入賞口６６０へと入球した場合に、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、逆に、作動ゲート６６００を通過した場合の方が、作動入賞口６６０へと入球したばあいよりも、時短大当たりとなる割合が高くなるように構成してもよい。このように構成することで、一旦時短状態が付与されると、大当たりと時短状態とが繰り返され易くなる極めて有利な状態を形成するので、時短状態が付与された場合における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２９０６】

＜第１８実施形態の変形例＞

次に、図３９９から図４０１を参照して、上述した第１８実施形態の変形例について説明する。上述した第１８実施形態では、大当たり待機状態が見かけ上の通常状態となるように構成して、遊技球が振分装置６９６０へと入球して作動入賞口６６０へと振り分けられることを遊技者に期待させるという斬新な遊技性を実現していた。また、上述した第１８実施形態では、連荘モード（普通図柄の時短状態）において入球し易くなる第２入球口６９４０へと入球した遊技球が、所定期間経過後に通過する位置に作動ゲート６６００を設ける構成とし、時短状態においては、大当たり待機状態になってから、ほぼ間隔無く作動ゲート６６００を遊技球が通過することで大当たりが開始される構成としていた。

【２９０７】

これに対して本変形例では、大当たり待機状態を見かけ上の通常状態にするという遊技性は第１８実施形態と共通にしておきつつ、普通図柄の時短状態における遊技性を変更している。より具体的には、普通図柄の時短状態では、球振分役物６９７０へと遊技球が入球し易くなる（球振分装置６９７０へと遊技球を流下させることが可能な流路の入り口部分に電動役物６９８５を配置する）構成とした。つまり、時短状態においては、作動入賞口６６０へと遊技球が入球し易くなるように構成している。

【２９０８】

なお、上述した第１８実施形態と同様に、時短状態のままでは（大当たり待機状態以外の状態では）、作動入賞口６６０へと遊技球を入球させたとしても、大当たりが開始されることはない。よって、時短状態において大当たりを開始させるためには、振分装置６９８０の内部に遊技球が入球してから、作動入賞口６６０へと遊技球が入球するまでの間に大当たり待機状態に移行させる必要がある。しかしながら、大当たり待機状態に移行すると、時短状態が終了してしまうため、球振分役物６９７０へと遊技球が容易に入球する状態が終了してしまうので、大当たり待機状態に移行させたものの、球振分役物６９７０によってアウト口６９７３に振り分けられてしまった場合には、不利な通常モードになって遊技者に不利となってしまう。このため、第１クルーン６９７１や第２クルーン６９７２における遊技球の挙動から、作動入賞口６６０へと振り分けられそうかどうかを慎重に判断して、時短状態を終わらせる（大当たり待機状態に移行させる）か否かについて、遊技者に対して判断するという、極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。

【２９０９】

この第１８実施形態の変形例におけるパチンコ機１０が、第１８実施形態と構成上において相違する点は、主として、遊技盤１３の盤面構成が変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１８実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１８実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【２９１０】

図３９９は、本変形例における遊技盤１３の正面図である。図３９９に示した通り、本変形例では、第１８実施形態における振分装置６９６０に代えて、振分装置６９８０が設けられている点で相違する。また、第１８実施形態における可変表示装置ユニット８０の正面視右側に設けられていた第２入球口６９４０、および第２入球口６９４０の周辺の構成（電動役物６９４０ａ、振分機構６９４０ｂ等）が削除されている点で相違する。

【２９１１】

図３９９に示した通り、本変形例における振分装置６９８０は、球振分役物６９７０へと遊技球を流下させるための流路として、２つの流路が設けられている。即ち、可変表示装置ユニット８０に対して正面視左側の流路に向けて開口部（入り口）が設けられている左誘導流路６９８１と、可変表示装置ユニット８０に対して正面視右側の流路に向けて開口部（入り口）が設けられている右誘導流路６９８２とが設けられている。いずれかの流路へと流入した遊技球は、アウト口６９６２ｕ、およびアウト口６９６２ｄへと入球しないことを条件に、球振分役物６９７０へと誘導される。ここで左誘導流路６９８１の入り

口部分の周辺は、第１８実施形態における誘導流路６９６１よりも、遊技釘がまばらに配置されているため、遊技釘等によって左誘導流路６９８１の方向へと反射した遊技球が入球し易くなるように構成されている。よって、本変形例では、左打ちされた遊技球の約１／５０程度が入球する。

【２９１２】

一方で、右誘導流路６９８２の入り口部分には、右誘導流路６９８２を開放および閉鎖することが可能な電動役物６９８５が設けられている。この電動役物６９８５は、普通図柄の当たりとなった場合に所定期間（５秒間の間）開放される。電動役物６９８５の開放状態においては、右打ちされた遊技球の多くが、開放されている電動役物６９８５によって右誘導流路６９８２へと誘導される。即ち、普通図柄の時短状態においては、右打ちを行うだけで、比較的容易に振分装置６９８０の内部へと遊技球を入球させることができる（左打ちを行うよりも容易に振分装置６９８０へと遊技球を入球させることができる）。一方で、普通図柄の通常状態では、第１８実施形態と同様に、普通図柄の抽選が実行されたとしても、ほぼ外れとなり電動役物６９８５が開放されない。よって、普通図柄の通常状態においては、左打ちを行った方が振分役物６９８０へと遊技球が入球し易くなる。

【２９１３】

また、図３９９に示した通り、左誘導流路６９８１の下流側には、左誘導流路６９８１の下端を開放及び閉鎖することが可能な通過規制弁６９８６が設けられている。この通過規制弁６９８６は、パチンコ機１０の電源が入っている間、２秒間の閉鎖状態と、１秒間の開放状態とを周期的に繰り返すように制御される。また左誘導流路６９８１の下端部には、通過規制弁６９８６が閉鎖されている状態で通過規制弁６９８６の上面まで到達した遊技球を外部へと排出するためのアウト口６９８７が設けられている。これらの通過規制弁６９８６およびアウト口６９８７によって、通過規制弁６９８６が開放されている間に左誘導流路６９８１の下端（右端）まで到達した遊技球のみを、球振分役物６９７０へと流下させることが可能となる。上述した通り、通過規制弁６９８６は、２秒間の閉鎖状態と、１秒間の開放状態とを周期的に繰り返すので、到達した遊技球を１／３の割合で球振分役物６９７０へと流下させる（振り分ける）振分手段としての役目を担っている。

【２９１４】

なお、本変形例では、第１８実施形態における流路切替弁６９６３およびアウト口６９６２（大当たり待機状態以外の状態で球振分役物６９７０への入球を防止する構成）が削除されている。即ち、本変形例では、大当たり待機状態であるか否かによらず、球振分役物６９７０へと常時遊技球が入球可能に構成されている。これにより、時短状態において右打ちを行った場合に、球振分役物６９７０へと容易に遊技球を到達させることができる。

【２９１５】

なお、本変形例において、各クルーンに到達した遊技球がいずれかの入球口へと入球するまでの期間は１０秒前後となっている。これに対し、特別図柄の変動時間は１秒間固定であるため、第２クルーン６９７２へと遊技球が到達してから左打ちを行ったとしても、２秒程度で小当たりまたは大当たりに当選する。大当たりの場合は、そのまま大当たり待機状態に移行し、小当たりの場合でも、左打ちを継続していれば、ほぼ、１秒以内にＶ入賞が発生して大当たり待機状態に移行するため、第２クルーン６９７２に振り分けられた遊技球がいずれかの入球口（セーフ入球口６９７２ａ、アウト入球口６９７２ｂ，６９７２ｃ）へと入球するよりも前に大当たり待機状態へと移行させることができる。よって、第２クルーン６９７２へと振り分けられた遊技球が作動入賞口６６０へと入球するよりも前に大当たり待機状態へと移行させることができるので、作動入賞口６６０へと入球させることができれば、大当たりを開始させることができる。なお、大当たり待機状態へと移行させても、アウト入球口６９７２ｂ、６９７２ｃのどちらかへと振り分けられた場合には、作動入賞口６６０へと入球することがないため、遊技者に不利な通常モードとなる。よって、遊技者に対して、遊技球の挙動をよく観察して、大当たり待機状態へと移行させるために左打ちを行うか、左打ちを行うことを見送って次の入球に期待するのかを判断さ

せる斬新な遊技性を実現することができる。ここで、左打ちを行わない限り、特別図柄の抽選が実行されないため、時短状態が終了する（特別図柄の抽選が１００回終了する）ことはない。よって、遊技者の好みのタイミングをじっくりと吟味した上で大当たり待機状態へと移行させることができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。

【２９１６】

次に、図４００を参照して、本変形例における時短状態の遊技の流れについて説明する。ここで、本変形例における時短状態は、第１８実施形態における時短状態と異なり、次の大当たりがほぼ確定している状態ではなく、単に球振分役物６９７０へと遊技球が入球し易くなる状態に過ぎない。よって、本変形例では、時短状態のことを、通常モードに比較して作動入賞口６６０への入球機会が多いという意味で、「チャンスモード」と称することにする。

【２９１７】

図４００に示した通り、チャンスモード（普通図柄の時短状態）においては、右打ちにより遊技を行い、スルーゲート６７を遊技球が通過すると、１／１（６５５３６／６５５３６）の確率で普通図柄の当たりになって電動役物（普通電動役物）６９８５が開放される。そして、右打ち遊技を継続して行っていると、振分装置６９８０へと遊技球が入球する。振分装置６９８０へと遊技球が入球した後、遊技球が振分装置６９８０によって作動入賞口６６０、またはアウト口６９７３へと振り分けられると（Ｃ２）、チャンスモードが維持される。一方、振分装置６９８０へと遊技球が入球した後で、遊技者が左打ちを行う（大当たり待機状態）という選択を行った場合（Ｃ１）には、左打ちにより発射された遊技球が第１特別通過口６９０４を通過することにより始動入賞が発生する。そして、小当たりに当選して、小当たり中に左打ちされた遊技球が小当たり用入賞装置６９５０へと入球することでＶ入賞が発生するか、または特別図柄の抽選で大当たりに当選して、大当たり待機状態（通常モード）に移行する。

【２９１８】

通常モードへと移行してから、振分装置６９８０によって遊技球が作動入賞口６６０へと振り分けられた（入球した）場合には、大当たり待機状態が終了されて、大当たり遊技が開始される。一方、通常モードへと移行した後で、振分装置６９８０によって遊技球がアウト口６９７３へと振り分けられた（入球した）場合には、そのまま不利な通常モードが継続する。つまり、チャンスモードにおいて左打ちを行って通常モードへと移行させた後で、振分装置６９８０によって遊技球が作動入賞口６６０へと振り分けられた場合には大当たり遊技が実行される一方で、振分装置６９８０によって遊技球がアウト口６９７３へと入球した場合には、大当たり遊技が実行されない上に、チャンスモードへと復帰することもできないため、振分装置６９８０による遊技球の振り分け先が、その後の遊技者の有利度合いに大きく影響する遊技性を実現することができる。つまり、通常モードにおいて左打ちにより振分装置６９８０に遊技球が入球した場合よりも、アウト口６９７３へと振り分けられた場合におけるショックを大きくすることができるので、チャンスモードにおいて遊技球が振分装置６９８０へと入球した場合に、作動入賞口６６０へと入球すると予測して左打ちを行う（Ｃ１）か、アウト口６９７３へと振り分けられると予測して左打ちを行わないか（Ｃ２）の選択を、より真剣に行わせることができる。つまり、チャンスモード（時短状態）を終了させる（通常モードへと移行させる）か否かの選択を、より真剣に判断させるという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２９１９】

次に、図４０１を参照して、本変形例における特徴的な演出態様について説明する。図４０１は、本変形例において、チャンスモード（時短状態）の間に、開放状態の電動役物６９８５を介して振分装置６９８０の内部へと遊技球が流入したことを検出した場合に実行される選択演出が実行された場合の表示態様の一例を示した図である。図４０１に示した通り、チャンスモード中に、電動役物６９８５を介して遊技球が振分装置６９８０の内部へと入球すると、第３図柄表示装置８１の表示画面に、左打ちを行って大当たり待機状

態へと移行させ、作動入賞口６６０へと入球することを期待するか、右打ちを継続して次の普通図柄の当たりを目指す（今回振分装置６９８０へと入球した遊技球が作動入賞口６６０へと入球しないことを期待する）かを選択するように促す表示態様が表示される。

【２９２０】

より具体的には、表示画面の中央上部に形成される表示領域ＨＲ１に対して、「選べ！！」という文字が表示されると共に、表示画面における左半分に、「Ｖに入賞すれば大当たり確定！！」という文字が表示された表示領域ＨＲ４１と、「Ｖ入賞失敗で時短終了・・・」という文字が表示された表示領域ＨＲ４２とが表示される。また、表示領域ＨＲ４２の下方には、「左打ち」という文字が表示された左向きの矢印を模した矢印画像ＹＧ４１が表示される。この表示内容により、左打ちを行った場合には、「Ｖ」という文字が付された作動入賞口６６０へと入球することで大当たりになるが、アウト口６９７３へと入球してしまった場合には不利な通常モードへと移行してしまうということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２９２１】

また、図４０１に示した通り、表示画面における右半分には、「Ｖ入賞に失敗しても時短継続！！」という文字が表示された表示領域ＨＲ４３と、「Ｖ入賞しても大当たり無効・・・」という文字が表示された表示領域ＨＲ４４とが表示される。また、表示領域ＨＲ４４の下方には、「右打ち」という文字が表示された右向きの矢印を模した矢印画像ＹＧ４１が表示される。この表示内容により、左打ちを行った場合には、「Ｖ」という文字が付された作動入賞口６６０へと入球しても（大当たり待機状態ではないため）大当たりにならないが、アウト口６９７３へと振り分けられても時短状態が終了されないということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２９２２】

この選択演出を実行する構成とすることにより、パチンコ機１０において遊技を行った経験が少ない遊技者であっても、比較的容易に、その遊技性を把握することができる。よって、遊技の初心者でも楽しみ易いパチンコ機を提供することができる。

【２９２３】

以上説明した通り、本変形例におけるパチンコ機１０では、チャンスモード（時短状態）において普通図柄の当たりとなって振分装置６９８０の内部へと遊技球が入球した場合に、作動入賞口６６０へと遊技球が入球しそうか否かを判断して、作動入賞口６６０へと入球しそうだと判断した場合に左打ちを行って大当たり待機状態へと移行させる（即ち、有利な時短状態を終了させる）という極めて斬新、且つ、特殊な遊技性を実現した。これにより、チャンスモードにおいて振分装置６９８０へと遊技球が入球する毎に、大当たり待機状態へと移行させるか時短状態を継続させるかを真剣に判断させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２９２４】

なお、本変形例では、第１８実施形態と同様に、普通図柄の保留記憶機能を搭載する構成としているが、普通図柄の保留記憶機能は、搭載してもよいし、搭載しなくてもよい。保留記憶機能を搭載した場合は、普通図柄の時短状態において、普通図柄の保留球が存在する状況下で振分装置６９８０へと遊技球が入球してから左打ちにより大当たり待機状態へと移行するまでの間に、普通図柄の保留球に基づく普通図柄の当たりに再度当選して、追加で遊技球を振分役物６９８０へと入球させることが可能となる。よって、作動入賞口６６０へと遊技球を入球させるチャンスが増加し得る構成とすることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。一方、保留記憶機能を搭載しない場合は、時短状態において作動入賞口６６０へと入球する割合をほぼ一定にすることができるので、振分装置６９８０へと遊技球が入球した際に、遊技球が作動入賞口６６０へと入球するのか否かをより予測困難に構成することができる。よって、遊技者に対して、左打ちにより時短状態を終了させて大当たり待機状態に移行させるか否かを、より真剣に判断させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２９２５】

なお、本変形例では、普通図柄の通常状態においてスルーゲート６７を遊技球が通過したとしても、ほぼ普通図柄の当たりに当選し得ないように普通図柄の当たり確率を設定していたが、これに限られるものではない。例えば、普通図柄の当たり確率を１／４００程度に設定してもよい。このように構成することで、普通図柄の通常状態が設定される大当たり待機状態において、右打ちを行うか、左打ちを行うかを選択させる遊技性を実現することができる。より具体的には、右打ちを行ってスルーゲート６７を遊技球が通過し、普通図柄の当たりになると、通過規制弁６９８６を突破せずに直接球振分役物６９７０へと遊技球を到達させることができる遊技性となる。一方、左打ちを行った場合は、普通図柄の当たりにならなくても、１／１００程度の割合で遊技球を振分装置６９８０へと入球させることができる代わりに、通過規制弁６９８６を通過しなければ球振分役物６９７０へと到達させることが不可能となる遊技性となる。よって、遊技者に対して好みの遊技性を選択させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２９２６】

＜第１９実施形態＞

次に、図４０２から図４１１を参照して、第１９実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１実施形態におけるパチンコ機１０では、特に時短状態において、右打ちを行うことにより普通図柄の抽選を容易に行わせること、および普通図柄の当たり遊技を実行させることが比較的容易である一方で、特別図柄の抽選で大当たりに当選することが比較的困難となるように構成していた。

【２９２７】

これに対して本第１９実施形態におけるパチンコ機１０では、普通図柄の抽選を行わせることが困難となる代わりに、普通図柄の抽選で当たりとなって右特別入球口７０４０が開放され、始動入賞が発生すると、ほぼ、始動入賞に基づく特別図柄の抽選が実行される毎に大当たりとなるように構成した。即ち、普通図柄の当たり中に右特別入球口７０４０へと遊技球を入球させて貯めた保留球の個数分だけ、連続して大当たりが発生するという特殊な遊技性を実現可能に構成した。また、右特別入球口７０４０へと入球した遊技球によって、普通図柄の抽選条件を成立させ得るように構成し（即ち、右特別入球口７０４０の内部の右スルーゲート６７ｒを通過し得るように構成し）、１の普通図柄の当たりを契機に貯められた特別図柄の保留球数分の大当たりを消化しきる前に、再度、普通図柄の当たりに当選して保留球を補充する機会を与えることが可能に構成した。これにより、大当たりの連続当選がいつまで続くか予測し難い斬新な遊技性を実現することが可能に構成した。

【２９２８】

この第１９実施形態におけるパチンコ機１０が、第１実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【２９２９】

まず、図４０２を参照して、本第１９実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図４０２は、本第１９実施形態における遊技盤１３の正面図である。図４０２に示した通り、本第１９実施形態における遊技盤１３の中央には、入球した遊技球を、中央スルーゲート６７ｃを通過可能な１の流路と、中央スルーゲート６７ｃを通過し得ない複数の流路とのいずれかに振り分ける振分装置６９９０が設けられている。この振分装置６９９０は、上述した第１８実施形態における振分装置６９６０（図３８９参照）と同様

に、遊技球が入球し難く、且つ、入球したとしても中央スルーゲート６７ｃへと遊技球が振り分けられ難い構成となっている。より具体的には、図４０２に示した通り、本第１９実施形態における振分装置６９９０は、その上流が、可変表示装置ユニット８０の左側の流路に繋がっており、左打ちにより発射された遊技球が入球可能に構成されている。左打ちされた遊技球のうち、振分装置６９９０へと入球する遊技球の割合は、上述した第１８実施形態における振分装置６９６０と同様に１／１００程度である。

【２９３０】

また、図４０２に示した通り、振分装置６９９０は、入り口部分（開口部）から入球した遊技球を内部へと誘導するための誘導流路６９６１と、その誘導流路の下流側に設けられ、中央スルーゲート６７ｃを介してアウト口６９７３へと入球する流路と、中央スルーゲート６７ｃを通過せずにアウト口６９７３へと入球する流路とのどちらかへと遊技球を振り分けるための球振分役物６９７００とが設けられている。なお、この球振分役物６９７００は、上述した第１８実施形態における球振分役物６９７０（図３９０参照）において、作動入賞口６６０に代えて中央スルーゲート６７ｃを配置している点でのみ相違しているため、その詳細な説明については省略する。

【２９３１】

また、誘導流路６９６１と、球振分役物６９７００との間には、誘導流路６９６１の下流側（球振分役物６９７００の上流側）を開放及び閉鎖することが可能な通過規制弁６９９１が設けられている。この通過規制弁６９９１は、第１８実施形態の変形例における通過規制弁６９８６と同様に、パチンコ機１０の電源が入っている間、２秒間の閉鎖状態と、１秒間の開放状態とを周期的に繰り返すように制御される。また誘導流路６９６１の下端部には、通過規制弁６９９１が閉鎖されている状態で通過規制弁６９９１の上面まで到達した遊技球を外部へと排出するためのアウト口６９６２が設けられている。これらの通過規制弁６９９１およびアウト口６９６２によって、通過規制弁６９９１が開放されている間に誘導流路６９６１の下端（右端）まで到達した遊技球のみを、球振分役物６９７００へと流下させることが可能となる。上述した通り、通過規制弁６９９１は、２秒間の閉鎖状態と、１秒間の開放状態とを周期的に繰り返すので、通過規制弁６９９１は、到達した遊技球を１／３の割合で球振分役物６９７００へと流下させる（振り分ける）振分手段としての役目を担っている。このため、本第１９実施形態における振分装置６９９０は、左打ちされた遊技球が約１／１００の割合で入球し、その入球した遊技球のうち約１／３が通過規制弁６９９１を通過して球振分役物６９７００へと到達し、その球振分役物６９７００へと到達した遊技球のうち約１／９が中央スルーゲート６７ｃを通過する。

【２９３２】

中央スルーゲート６７ｃを遊技球が通過すると、普通図柄の抽選が実行される。詳細については後述するが、本第１９実施形態では、普通図柄の抽選で１００％当たりになる。普通図柄の当たりになって電動役物７０４０ａが開放されると、右打ちにより右特別入球口７０４０へと遊技球が入球可能な状態となる。本第１９実施形態では、右特別入球口７０４０への入球に基づく特別図柄の抽選が実行されると、高確率（１９９／２００）で小当たりに当選する構成としている。そして、小当たり遊技の実行中に小当たり用入賞装置６９５０へと遊技球が入球することにより、小当たり終了後に直接（大当たり待機状態を介さずに）大当たりが開始される。つまり、普通図柄の当たりになると、普通図柄の当たりが終了するまでの間に右特別入球口７０４０へと入球させることで貯まった特別図柄の保留球の個数分のだけ、大当たりに連続して当選する極めて有利な状態を形成する。よって、左打ちにより振分装置６９９０へと遊技球を入球させること、および振分装置６９９０へと入球した遊技球が中央スルーゲート６７ｃを通過することを強く期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２９３３】

図４０２に示した通り、遊技盤１３における可変表示装置ユニット８０の正面視右側の流路には、遊技球が入球可能な右特別入球口７０４０が設けられている。また、右特別入球口７０４０には、その右特別入球口７０４０を開放および閉鎖することが可能な電動役

物（普通電動役物）７０４０ａが付随して設けられている。この電動役物７０４０ａは、上述した通り、普通図柄の抽選で当たりとなった場合に所定期間（６秒間）開放される。電動役物７０４０ａが開放されている間に遊技球が右特別入球口７０４０へと入球すると、第１実施形態における第１入球口６４や第２入球口６４０ａへと入球した場合と同様に、特別図柄の抽選が実行されて特別図柄の変動表示が実行される。また、特別図柄の変動表示中（若しくは小当たり遊技中や大当たり遊技中）に右特別入球口７０４０へと遊技球が入球した場合は、第１実施形態と同様に、その入球に基づく特別図柄の抽選が４回を上限に保留されるように構成されている。

【２９３４】

ここで、上述した通り、本第１９実施形態では、特別図柄の抽選が実行されると、大当たり、または小当たりのいずれかに必ず当選し、小当たりとなった場合には、小当たり用入賞装置６９５０へと遊技球を入球させることでＶ入賞が発生して大当たり遊技が実行される構成としている。つまり、実質的に、特別図柄の抽選が実行される毎に、大当たりに当選する構成としている。よって、普通図柄の当たり中に貯まった保留球の個数は、実質的に、その後に連続当選する大当たりの回数と一致するように構成している。よって、普通図柄の当たりとなって電動役物７０４０ａが開放された場合には、保留球を上限まで貯めたいと強く期待して右打ちにより右特別入球口７０４０を狙って遊技球を発射させることができる。なお、普通図柄の当たりとなった場合における電動役物７０４０ａの開放期間は６秒に設定されるので、開放期間の間右打ちを継続して行っていれば、容易に保留球数を上限（４個）まで貯めることができる。よって、普通図柄の当たりとなった場合には、ほぼ、５回分（最初の入球に基づく特別図柄の抽選と、保留球４個分の合計）の大当たりが連続して実行されるので、一般的なパチンコ機では獲得し得ない個数の賞球を、ほぼ一度に獲得することができる。よって、普通図柄の当たりとなった場合（即ち、振分装置６９９０によって遊技球が中央スルーゲート６７ｃに振り分けられた場合）に、遊技者に対して大きな満足感を抱かせることができる。

【２９３５】

また、図４０２に示した通り、右特別入球口７０４０の内部には、右特別入球口７０４０へと入球した遊技球を右普通入球口６７ｒと、各アウト口７０４１ｂ，７０５２，７０５３とのいずれかへと振り分けるための振分機構７０５０が設けられている。この振分機構７０５０は、遊技盤１３のベース板６０よりも奥側に設けられているので、その手前側を遊技球が流下可能に構成されている。この振分機構７０５０の構造の詳細について、図４０３を参照して説明する。

【２９３６】

図４０３は、振分機構７０５０の拡大正面図である。この振分機構７０５０のうち、上流側は、上述した第１８実施形態における振分機構６９４０ｂ（図３９１参照）と同様に、１の普通図柄の当たりにおいて振分機構７０５０における下流側に流下させる遊技球を最大１個に限ることが可能に構成している。より具体的には、振分機構７０５０のうち上流側に、右特別入球口６９４０へと入球した遊技球を上面に停留させることが可能な閉鎖状態と、振分機構７０５０における下流側に流下させることが可能な開放状態と、に可動（可変）可能な開閉弁７０４１ｃが設けられている。この開閉弁７０４１ｃが閉鎖されて状態においては、１の遊技球が開閉弁７０４１ｃの上面に停留されると共に、停留された遊技球よりも後に右特別入球口７０４０へと入球した遊技球が停留されている遊技球に衝突することで、誘導流路７０４１ｂへと反発されて、その下流側のアウト口７０４１ｂを介して外部へと排出される。開閉弁７０４１ｃは、第１８実施形態における振分機構６９４０ｂの開閉弁６９４１ｃと同様に、普通図柄の当たり中は閉鎖状態に設定され、普通図柄の当たり終了時に開放状態に切り替えられるので、普通図柄の当たり中に右特別入球口７０４０へと入球した遊技球を、１球を除いて全てアウト口７０４１ｂより排出することができる。

【２９３７】

また、図４０３に示した通り、振分機構７０５０のうち、開閉弁７０４１ｃよりも下流

側の構成は、上述した第１３実施形態における転動装置１０６７５ｃの構成と略同一となっている。即ち、すり鉢形状の転動面の中央部分において、常時回転体７０５１が回転動作を行い続けるように構成されており、転動面において常時回転体７０５１の方向へと転動した遊技球を、羽根部材７０５１ａによって外周壁側へと不規則に弾き返すことが可能に構成している。また、図４０３に示した通り、転動面の手前側には、アウト口７０５２，７０５３、および右スルーゲート６７ｒが設けられており、アウト口７０５２，７０５３へと遊技球が入球した場合は、単にそのまま外部へと排出されるのみである一方で、右スルーゲート６７ｒへと遊技球が入球した場合は、普通図柄の抽選が実行される。即ち、電動役物７０４０ａが開放されて、特別図柄の保留球を増加させるチャンスが与えられる。

【２９３８】

なお、第１３実施形態における転動装置１０６７５ｃと同様に、各入球口のいずれにも入球し得ない方向へと跳ね返された遊技球は、外周壁に衝突して、再び常時回転体７０５１へと戻るため、常時回転体７０５１によって数回程度弾き返されることでいずれかの入球口へと入球する（即ち、普通図柄の当たりが終了してから、最初の大当たりが終了するよりも前にいずれかの入球口へと入球する）場合もあれば、常時回転体７０５１への衝突と、外周壁への衝突とを延々と繰り返すことにより、１または複数の大当たりが終了した後でいずれかの入球口へと入球する場合もある。最初の大当たりが終了するよりも前に右スルーゲート６７ｒへと入球して普通図柄の当たりとなった場合には、特別図柄の保留球が上限値のままとなっているため、右特別入球口７０４０へと遊技球を入球させたとしても、保留球数を増加させることはできない。一方で、１または複数の大当たりが終了した後で振分機構７０５０により右スルーゲート６７ｒへと遊技球が振り分けられた場合には、当該入球に基づく普通図柄の当たりにおいて、右特別入球口７０４０へと遊技球を入球させることにより、減少した保留球を補充して、保留球数を再び上限値である４まで増加させることができる。即ち、少なくとも１以上の保留球を消化した状態で振分機構７０５０によって右スルーゲート６７ｒへと遊技球が振り分けられることにより、上限の回数（５回）を超えて、大当たりを連続させることができる。よって、保留球数分の大当たり遊技を消化している最中に、振分機構７０５０によって遊技球が振り分けられる入球口の種別、および入球するタイミングに注目して遊技を行わせることができる。

【２９３９】

ここで、従来より、１の当たり条件を満たすことにより特定回数の大当たりに連続して当選する仕様のパチンコ機が知られていた。しかしながら、係る従来型のパチンコ機では、当たりの条件を満たした場合に実行される大当たり遊技の回数が固定化されているため、当たりの条件を満たした後の遊技が、単に固定回数分の大当たり遊技における賞球を獲得するだけの作業のようになってしまい、遊技が単調となってしまう可能性があった。

【２９４０】

これに対して本第１９実施形態では、普通図柄の当たりとなって右特別入球口７０４０へと遊技球を入球させることで５回分の大当たりの実行条件を成立させ、保留球数分の大当たり遊技を実行している最中も、振分機構７０５０によって遊技球が右スルーゲート６７ｒへと振り分けられることにより、保留球を増加させることが可能に構成している。即ち、大当たりの連続当選回数を増加させることが可能に構成している。これにより、大当たり遊技の実行中であっても、振分機構７０５０の内部に遊技球が残存している場合には、より長く（即ち、保留球数がより少なくなるまで）遊技球が残存すること、および振分機構７０５０によって右スルーゲート６７ｒへと遊技球が振り分けられることを期待して遊技を行わせることができる。よって、保留球数分の大当たりを消化している最中であっても、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。

【２９４１】

なお、本第１９実施形態では、振分機構７０５０に、２つのアウト口と、１つのスルーゲートとを設ける構成としていたが、アウト口とスルーゲートとの比率や、トータルの入球口の個数は任意に定めてもよい。例えば、スルーゲートの比率を高める（例えば、アウ

ト口を１つ、スルーゲートを２つにする）ことにより、スルーゲートへと入球し易くなるため、保留球数分の大当たり遊技を消化する途中で、保留球を補充する（普通図柄の当たりになる）機会をより多く与えることができる。一方、スルーゲートの比率を低くする（例えば、アウト口３つ、スルーゲート１つにする）ことにより、保留球を補充する機会を少なくすることができるので、運良く保留球を補充する機会を得た場合に、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができる。また、入球口の個数を減らす（例えば、右スルーゲート６７ｒのみにする）ことにより、振分機構７０５０によって入球口へと振り分けられ難くなり、外周壁と常時回転体７０５１との間を遊技球がより長い期間、往復し易くなるので、保留球をより多く消化した状態で遊技球を右スルーゲート６７ｒに通過させ易くなる。よって、保留球を補充する機会（即ち、大当たりの連続回数の上限を増加させる機会）をより多くすることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。一方、入球口を増加させると、より短時間で振分機構７０５０によって何れかの入球口へと振り分けられ易くなるため、保留球を補充する機会を少なくすることができる。よって、運良く保留球を補充する機会を得た場合に、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができる。

【２９４２】

＜第１９実施形態の電気的構成＞

次に、図４０４を参照して、本第１９実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭの詳細について説明する。本第１９実施形態におけるＲＯＭ２０２（図示せず）は、第１実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成（図９（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａの規定内容と、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの規定内容と、第２当たり乱数テーブル２０２ｃの規定内容と、が一部変更となっている点でのみ相違している。

【２９４３】

まず、本第１９実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について、図４０４（ａ）を参照して説明する。この第１９実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａは、第１実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａと同様に、特別図柄の抽選を実行するために参照されるデータテーブルである。図４０４（ａ）に示した通り、本第１９実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａには、特別図柄の大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０，１」の２個の乱数値（カウンタ値）が規定されている一方で（図４０４（ａ）の２０２ａ１参照）、特別図柄の外れ（小当たり）と判定される乱数値（カウンタ値）として、「２～３９９」の３９８個の乱数値（カウンタ値）が規定されている（図４０４（ａ）の２０２ａ２参照）。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る４００個の乱数値（カウンタ値）のうち、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）が２個である一方で、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）が３９８個であるので、特別図柄の抽選が実行されると、１／２００（２／４００）の確率で大当たりに当選する一方で、１９９／２００（３９８／４００）の確率で小当たりに当選する。よって、特別図柄の抽選が実行されると、ほぼ、小当たりに当選して小当たり遊技が開始される。また、小当たりにおいて小当たり用入賞装置６９５０へと入球した遊技球は必ずＶ領域を通過するので、小当たり終了後に大当たり遊技が開始される。よって、実質的に、特別図柄の抽選が実行される毎に、大当たり遊技が実行される。このため、特別図柄の保留球が存在する場合は、実質的に保留球数分の大当たりの当選が約束されている状態となるため、保留球が貯まった時点で、遊技者を喜ばせることができる。

【２９４４】

次に、図４０４（ｂ）を参照して、本第１９実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの詳細について説明する。この第１当たり種別選択テーブル２０２ｂは、第１実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ（図１０（ａ）参照）と同様に、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、当たり種別を選択するために参照されるデータテーブルである。図４０４（ｂ）に示した通り、本第１９実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂには、１種類の大当たり種別（大当たりＡ２２）のみが規定されている。具体的には、第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る全ての値の範囲（「０

～９９」の範囲）に対して、大当たり種別として「大当たりＡ２２」が対応付けて規定されている。即ち、大当たりになると、１００％の割合でこの「大当たりＡ２２」が選択される。この「大当たりＡ２２」は、ラウンド数が１５ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が通常状態に設定される大当たり種別である。なお、本第１９実施形態では、通常状態以外の遊技状態が設けられていないため、大当たりに当選することで、大当たり終了後に他の遊技状態へと移行することはない。

【２９４５】

次に、図４０４（ｃ）を参照して、本第１９実施形態における第２当たり乱数テーブル２０２ｃについて説明する。この第２当たり乱数テーブル２０２ｃは、第１実施形態における第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図１０（ｂ）参照）と同様に、普通図柄の当否を判定するために参照されるデータテーブルである。図４０４（ｃ）に示した通り、普通図柄の当たりとなる判定値として、「０～２３９」が規定されている（図４０４（ｃ）の２０２ｃ１参照）。即ち、第２当たり乱数カウンタＣ４の取り得る全範囲（「０～２３９」の範囲）に対して、当たりの抽選結果が対応付けて規定されている。これにより、振分装置６９９０により中央スルーゲート６７ｃに遊技球が振り分けられた場合に、必ず普通図柄の当たりとなって電動役物７０４０ａを開放させることができる。よって、振分装置６９９０により中央スルーゲート６７ｃへと遊技球が振り分けられた場合に、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができる。

【２９４６】

次に、図４０５を参照して、本第１９実施形態におけるパチンコ機１０の遊技の流れ（各種状態の推移）について説明する。図４０５に示した通り、本第１９実施形態では、主として３種類の状態が設けられている。即ち、遊技者に不利となる通常状態と、普通図柄の当たりとなって特別図柄の保留球を貯めることが可能なボーナスチャージ状態と、特別図柄の保留球が１以上存在し、少なくとも残りの保留球数分の大当たりが実質的に確定しているボーナス消化状態と、の３種類の状態が設けられている。

【２９４７】

図４０５の上部に示した通り、通常状態においては、中央スルーゲート６７ｃ、または右スルーゲート６７ｒを遊技球が通過した場合にのみ、他の状態に移行する。即ち、いずれかのスルーゲートを通過することにより、普通図柄の当たり状態であるボーナスチャージ状態に移行する。なお、通常状態において中央スルーゲート６７ｃを遊技球が通過するのは、左打ちにより振分装置６９９０へと入球した遊技球が中央スルーゲート６７ｃに振り分けられた場合であり、上述した通り、左打ちされた遊技球の約２７００個に１個の割合（１／１００×１／３×１／９）となる。一方、通常状態において右スルーゲート６７ｒを通過するのは、右特別入球口７０４０へと入球して振分機構７０５０の下流側へと流下した遊技球が、いずれの入球口へも入球しないうちに、先に全ての保留球に基づく大当たり遊技が終了し、その後に右スルーゲート６７ｒへと遊技球が振り分けられた場合である。

【２９４８】

また、図４０５の中央部分に示した通り、ボーナスチャージ状態は、普通図柄の当たりの終了と共に終了されて、他の状態へと移行する。このボーナスチャージ状態においては、右打ちを行い続けるだけで容易に右特別入球口７０４０へと保留球数の上限分以上の遊技球を入球させることができるので、ボーナスチャージ状態に移行することで、容易に保留球を上限個数まで貯めることができる。

【２９４９】

また、ボーナスチャージ状態において普通図柄の当たりが終了すると、遊技者に最も有利なボーナス消化状態へと移行する。このボーナス消化状態では、ボーナスチャージ状態において貯めた保留球数分だけ、特別図柄の抽選および変動表示と、大当たり遊技とが繰り返される極めて有利な状態である。図４０５の下部に示した通り大当たりが終了した時点で、特別図柄の保留球が存在するうちは、ボーナス消化状態をループすることにより特別図柄の抽選と大当たりとが繰り返される一方で、大当たり終了時点で特別図柄の保留球

が０であれば、通常状態となる。また、ボーナス消化状態において、右スルーゲート６７ｒを遊技球が通過した（ボーナスチャージ状態において右特別入球口７０４０へと入球させた遊技球が振分機構７０５０によって右スルーゲート６７ｒに振り分けられた）場合は、ボーナスチャージ状態に移行することで、再度、保留球を上限まで貯める機会を与えられる。

【２９５０】

このように、本第１９実施形態では、通常状態において中央スルーゲート６７ｃを遊技球が通過することを比較的困難にする（左打ちにより発射された遊技球のうち、約２７００個に１個の割合でしか通過しない）構成とする代わりに、中央スルーゲート６７ｃを通過すると、必ず普通図柄の当たりになる上に、普通図柄の当たり中に特別図柄の保留球を上限個数分まで容易に貯めることが可能に構成している。また、特別図柄の抽選が実行されると、実質的に（遊技者が小当たり中に右打ちを行いさえすれば）、必ず大当たりに当選する構成とした。これにより、保留球数が大当たりの連続回数に実質的に一致するため、１の中央スルーゲート６７ｃの通過により、大当たり５回分の当選が保証されるので、中央スルーゲート６７ｃを通過した場合における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。更に、本第１９実施形態では、保留球数分の特別図柄の抽選が終了して、保留球数分の大当たりが終了するまでの間に、右スルーゲート６７ｒを遊技球が通過し得る構成としている。これにより、保留球が減った状態において、保留球を補充する機会が与えられ得る構成とすることができるので、大当たり回数を実質的に上乗せするという遊技性を実現することができる。更に、右スルーゲート６７ｒを遊技球が通過するタイミングがランダムになるように構成しているので、なるべく保留球数が少ない状態で右スルーゲート６７ｒを通過することを期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２９５１】

＜第１９実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図４０６から図４１１を参照して、本第１９実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図４０６を参照して、本第１９実施形態における特別図柄変動処理２２（Ｓ１７１）について説明する。この特別図柄変動処理２２（Ｓ１７１）は、第１実施形態における特別図柄変動処理（図２２参照）に代えて実行される処理であり、第１実施形態における特別図柄変動処理（図２２参照）と同様に、第１図柄表示装置３７において行う特別図柄（第１図柄）の変動表示や、第３図柄表示装置８１において行う第３図柄の変動表示などを制御するための処理である。

【２９５２】

この第１９実施形態における特別図柄変動処理２２（図４０６参照）のうち、Ｓ２０２，Ｓ２０８～Ｓ２１８、およびＳ２２３の各処理では、それぞれ第１実施形態における特別図柄変動処理（図２２参照）と同一の処理が実行される。また、本第１９実施形態における特別図柄変動処理２２（図４０６参照）では、まず、大当たり、または小当たり遊技の実行中であるか否かを判別し（Ｓ２５５）、大当たり遊技の実行中であるか、または、小当たり遊技の実行中であると判別した場合は（Ｓ２５５：Ｙｅｓ）、変動表示が実行され得ない状況であることを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方で、Ｓ２５５の処理において、大当たり中でも小当たり中でもないと判別した場合は（Ｓ２５５：Ｎｏ）、処理をＳ２０２へと移行する。

【２９５３】

また、本第１９実施形態における特別図柄変動処理２２（図４０６参照）では、特別図柄の種類が１種類しか設けられていないことに伴って、第１実施形態における特別図柄変動処理（図２２参照）のうち、第２特別図柄の変動表示に関する制御（Ｓ２０３～Ｓ２０７の各処理）が削除されている。更に、本第１９実施形態では、時短状態が削除されているため、時短中カウンタ２０３ｉを更新するためのＳ２２１，Ｓ２２２の各処理が削除されている。加えて、本第１９実施形態では、大当たり待機状態を介さずに大当たりが開始

される構成としているため、Ｓ２１８の処理において、今回の抽選結果が大当たりであると判別した場合に（Ｓ２１８：Ｙｅｓ）、大当たりの開始を設定して（Ｓ２５６）、処理をＳ２２３へと移行する。

【２９５４】

次に、図４０７を参照して、本第１９実施形態における始動入賞処理２２（Ｓ１７２）の詳細について説明する。この始動入賞処理２２（Ｓ１７２）は、第１実施形態における始動入賞処理（図２４参照）に代えて実行され、第１実施形態における始動入賞処理（図２４参照）と同様に、始動入賞の有無を判断し、始動入賞があった場合に、各種カウンタが示す値の保留処理を実行するための処理である。

【２９５５】

この第１９実施形態における始動入賞処理２２（図４０７参照）のうち、Ｓ４０１～Ｓ４０６の各処理では、それぞれ第１実施形態における始動入賞処理（図２４参照）のＳ４０１～Ｓ４０６の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１９実施形態における始動入賞処理２２（図４０７参照）では、上述した通り、特別図柄の種別が１種類のみ設けられているため、第２特別図柄の始動入賞を検出するためのＳ４０７～Ｓ４１２の各処理が削除されている。更に、本第１９実施形態では、特別図柄の抽選が実行される毎に、ほぼ、大当たりとなるため、先読みを実行する必要が無い（保留球数さえ分かれば、当該保留球数分の大当たりが実行されるということが分かる）。よって、第１実施形態における先読み処理（Ｓ４１３）が削除されている。

【２９５６】

次に、図４０８を参照して、本第１９実施形態における普通図柄変動処理２２（Ｓ１７３）の詳細について説明する。この普通図柄変動処理２２（Ｓ１７３）は、第１実施形態における普通図柄変動処理（図２６，Ｓ１０６参照）に代えて実行される処理であり、第１実施形態における普通図柄変動処理（図２６参照）と同様に、普通図柄の抽選を設定するための処理と抽選結果に応じて電動役物の開閉制御処理を実行する。

【２９５７】

この第１９実施形態における普通図柄変動処理２２（Ｓ１７３）のうち、Ｓ６０１～Ｓ６０７，Ｓ６０９，Ｓ６１１～Ｓ６１３，Ｓ６１７～Ｓ６１９，Ｓ６２３の各処理では、それぞれ第１実施形態における普通図柄変動処理（図２６，Ｓ１０６参照）のＳ６０１～Ｓ６０７，Ｓ６０９，Ｓ６１１～Ｓ６１３，Ｓ６１７～Ｓ６１９，Ｓ６２３の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１９実施形態における普通図柄変動処理２２（Ｓ１７３）では、Ｓ６０７の処理を実行後、第２当たり乱数テーブル２０２ｃを参照して抽選結果を取得し（Ｓ６４１）、Ｓ６１１の処理へ移行する。

【２９５８】

また、本第１９実施形態における普通図柄変動処理２２（図４０８参照）では、Ｓ６１２、またはＳ６１３のいずれかの処理を実行後、普通図柄の変動時間を３秒に設定し（Ｓ６４２）、本処理を終了する。更に、本第１９実施形態における普通図柄変動処理２２（図４０８参照）では、Ｓ６１９の処理において、今回の普通図柄の抽選結果が当たりであると判別した場合に（Ｓ６１９：Ｙｅｓ）、普通電動役物７０４０ａの開放時間および回数を６秒間×１回に設定し（Ｓ６４３）、Ｓ６２３の処理へ移行する。

【２９５９】

なお、普通図柄変動処理（図２６参照）に対する普通図柄変動処理２２（図４０８参照）の変更は、普通図柄の保留記憶機能が削除されている点、普通図柄の状態が１種類となった点によるものである。

【２９６０】

次に、図４０９を参照して、本第１９実施形態におけるメイン処理２２について説明する。このメイン処理２２は、第１実施形態におけるメイン処理（図３０参照）に代えて実行される処理である。

【２９６１】

この第１９実施形態におけるメイン処理２２のうち、Ｓ１００１～Ｓ１００３，Ｓ１０

０６～Ｓ１０１６の各処理では、それぞれ第１実施形態におけるメイン処理（図３０参照）のＳ１００１～Ｓ１００３，Ｓ１００６～Ｓ１０１６の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１９実施形態におけるメイン処理２２では、Ｓ１００３の処理が終了すると、次いで、第１実施形態における大当たり制御処理（図３２参照）に代えて大当たり制御処理２２を実行し（Ｓ１００２１）、次いで、小当たり制御処理２２を実行し（Ｓ１００２２）、Ｓ１００６の処理へ移行する。この大当たり制御処理２２（Ｓ１００２１）および小当たり制御処理２２（Ｓ１００２２）の詳細については図４１０および図４１１を参照して後述する。

【２９６２】

次に、図４１０を参照して、本第１９実施形態におけるメイン処理２２内の一処理である大当たり制御処理２２（Ｓ１００２１）について説明する。この大当たり制御処理２２（Ｓ１００２１）は、第１実施形態における大当たり制御処理（図３２，Ｓ１００６参照）に替えて実行される処理である。

【２９６３】

この第１９実施形態における大当たり制御処理２２（Ｓ１００２１）のうち、Ｓ１２０１～Ｓ１２１２，Ｓ１２１７の各処理では、それぞれ第１実施形態における大当たり制御処理（図３２，Ｓ１００６参照）のＳ１２０１～Ｓ１２１２，Ｓ１２１７の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１９実施形態における大当たり制御処理２２（図４１０参照）では、第１実施形態における大当たり制御処理（図３２参照）のＳ１２１３～Ｓ１２１６の各処理（大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理）が削除されている。これは、本第１９実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態として通常状態のみが設けられており、遊技状態を設定する必要がないためである。

【２９６４】

次に、図４１１を参照して、本第１９実施形態におけるメイン処理２２内の一処理である小当たり制御処理２２（Ｓ１００２２）について説明する。図４１１は、小当たり制御処理２２（Ｓ１００２２）を示すフローチャートである。

【２９６５】

この小当たり制御処理２２（Ｓ１００２２）は、小当たり遊技の実行中における各種制御を実行するための処理であり、第９実施形態における小当たり制御処理１３（図２０３参照）と同様の制御処理が実行される。

【２９６６】

この第１９実施形態における小当たり制御処理２２（Ｓ１００２２）のうち、Ｓ１３０１～Ｓ１３０４，Ｓ１３１０，Ｓ１３１１，Ｓ１３２１，Ｓ１３２２，Ｓ１３２５，Ｓ１３２６の各処理では、それぞれ第９実施形態（および第１８実施形態）における小当たり制御処理１３（図２０３）のＳ１３０１～Ｓ１３０４，Ｓ１３１０，Ｓ１３１１，Ｓ１３２１，Ｓ１３２２，Ｓ１３２５，Ｓ１３２６の各処理と同一の処理が実行される。

【２９６７】

また、本第１９実施形態における小当たり制御処理２２（Ｓ１００２２）では、Ｓ１３２２の処理において、Ｖ通過フラグ２０３ｅｃがオンであると判別した場合に（Ｓ１３２２：Ｙｅｓ）、大当たりの開始を設定し（Ｓ１３５１）、Ｓ１３２５の処理へ移行する。つまり、本第１９実施形態では、遊技状態が通常状態しか設けられていない（時短状態や確変状態が存在しない）ため、大当たり遊技の開始前に遊技状状態をリセットさせるためのＳ１３２３の処理が削除されている。

【２９６８】

以上説明した通り、本第１９実施形態では、特別図柄の抽選が実行される毎に、ほぼ（遊技者が遊技球の発射を停止しない限り）、大当たりに当選する構成とする一方で、特別図柄の抽選を実行させること（始動入賞させること）が困難になるように構成した。即ち、始動入賞口（右特別入球口７０４０）に付随する普通電動役物７０４０ａを開放させるための条件が成立し難くなるように構成する代わりに、普通電動役物７０４０ａが開放されることにより、右特別入球口７０４０へと保留上限個数分以上の遊技球を入球させ、実

質的に保留上限個数分の大当たりの権利を獲得することが可能に構成した。これにより、普通電動役物７０４０ａが開放された時点で遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、本第１９実施形態では、普通図柄の抽選契機となる中央スルーゲート６７ｃを、遊技球が通過し難い位置（遊技球が入球し難い振分装置６９９０の内部）に設ける構成とする代わりに、遊技球が中央スルーゲート６７ｃを通過することにより普通図柄の抽選が実行されると、１００％の確率（割合）で普通図柄の当たりとなって普通電動役物７０４０ａが開放される構成としている。これにより、中央スルーゲート６７ｃを通過させることを主目的として遊技を行うという斬新な遊技性を実現することができる。

【２９６９】

また、本第１９実施形態では、始動入賞口（右特別入球口７０４０）へと入球した遊技球によって、普通図柄の抽選条件を成立させ得るように構成し（即ち、右特別入球口７０４０の内部の右スルーゲート６７ｒを通過し得るように構成し）、１の普通図柄の当たりを契機に貯められた特別図柄の保留球数分の大当たりを消化しきる前に、再度、普通図柄の当たりに当選して保留球を補充する機会を与えることが可能に構成した。これにより、大当たりの連続当選がいつまで続くか予測し難い斬新な遊技性を実現することが可能に構成した。

【２９７０】

ここで、従来より、入球した遊技球を大当たりの開始契機となる特定領域（Ｖ領域）へと流下させる第１流路と、特定領域へと流下し得ない１又は複数の第２流路と、のいずれかに振り分ける振分装置が設けられているパチンコ機が知られている。係る従来型のパチンコ機では、振分装置へと遊技球を入球させること、および第１流路に振り分けられて特定領域へと遊技球が入球することを主目的として遊技を行わせることにより、遊技者の興趣向上を図っていた。しかしながら、係る従来型の遊技機では、特定領域へと遊技球が入球した場合に、予め定められた特定回数（例えば、４回）の大当たり遊技が実行されるのみであり、大当たりの終了後は、再度、振分装置へと遊技球を入球させるところから始めなければならないので、大当たり遊技の実行中における遊技が、単に特定回数の大当たり遊技を消化する作業のようになってしまうという問題点があった。

【２９７１】

これに対して本第１９実施形態におけるパチンコ機１０では、特定回数（保留上限回数）分の大当たり遊技を消化しきる前に、再度、保留球を補充する機会が与えられ得る構成とした。即ち、特定回数を下限として、右スルーゲート６７ｒへの通過の状況に応じて大当たり遊技の実行回数が増加していく構成とした。このように構成することで、大当たり遊技の実行中も、右スルーゲート６７ｒの通過状況に注目して遊技を行わせることができるので、大当たり遊技の消化中における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。

【２９７２】

なお、本第１９実施形態では、特別図柄の抽選で１／２００の確率で大当たりとなるように構成していたが、これに限られるものではなく、大当たり確率は任意に定めることができる。また、大当たりとなる確率を０に設定し、特別図柄の抽選が実行された場合に１００％の割合（確率）で小当たりに当選するように構成してもよい。このように構成することで、特別図柄の抽選が実行された場合の挙動を毎回同一とすることができるので、遊技者により分かり易い遊技性を実現することができる。

【２９７３】

本第１９実施形態では、右特別入球口７０４０へと入球した遊技球が通過し得る位置に右スルーゲート６７ｒを設ける構成としていたが、これに限られるものではない。通常時（特別図柄の保留球が０個の状態）では通過し得ない位置で、且つ、右特別入球口７０４０へと遊技球が入球してから保留球数分の大当たりを消化するまでの間に通過し得る位置に設けられていればよく、例えば、小当たり用入賞装置６９５０の内部にスルーゲートを設けると共に、Ｖ領域と、スルーゲートとのどちらかへと振り分ける振り分け手段を設ける構成としてもよい。このように構成することで、ボーナスチャージ状態が再セットされ

るタイミングを、小当たり遊技中（即ち、大当たりが終了してから次の大当たりが開始されるまでの間）に限定することができるので、大当たり中にボーナスチャージ状態が設定されたり、ボーナス消化状態が終了してからボーナスチャージ状態が設定されることを抑制することができる。よって、遊技者に対して大当たりにより集中させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、特別図柄の大当たり確率を比較的高くする（例えば、４／５）と共に、特別図柄の小当たり確率を比較的低くする（例えば、１／５）と共に、小当たり用入賞装置６９５０へと入球した遊技球が必ず通過する位置にスルーゲートを設ける構成としてもよい。このように構成することで、保留球を全て消化するよりも前に小当たりに当選することで、保留球を再度上限個数まで補充する機会を与えることができるので、保留内に小当たり抽選結果が存在すること、およびなるべく時間的に後の保留に小当たりが存在することを期待して遊技を行わせることができる。

【２９７４】

本第１９実施形態では、右特別入球口７０４０へと入球した遊技球が入球可能となる位置に右スルーゲート６７ｒを設ける構成としたが、右スルーゲート６７ｒは、必ずしも右特別入球口７０４０の内部に設ける必要はない。通常時には入球不可能（困難）となり、且つ、普通図柄の当たりが開始されてから、普通図柄の当たり中に貯まった全ての保留団がに基づく大当たりが終了するまでの間にのみ入球可能（容易）となる位置に設けられていればよく、例えば、非電動役物によって閉鎖および開放する構成としてもよい。より具体的には、例えば、中央スルーゲート６７ｃ、および右スルーゲート６７ｒに代えて非電動役物を開放する（作動させる）ための作動スイッチを設ける構成としてもよい。そして、非電動役物によって開放されたスルーゲートを遊技球が通過することにより、右特別入球口に付随する普通電動役物が開放されるように構成してもよい。このように構成することで、遊技盤１３の盤面構成の自由度を高めることができる。

【２９７５】

＜第２０実施形態＞

次に、図４１２から図４１４を参照して、第２０実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１９実施形態におけるパチンコ機１０では、振分装置６９９０によって遊技球が中央スルーゲート６７ｃへと振り分けられたことを契機として実行される普通図柄の当たり遊技において、大当たりに当選する権利（特別図柄の保留球）を予め定められた回数分（５回分）獲得することが可能に構成した。これにより、中央スルーゲート６７ｃを遊技球が通過する毎に、少なくとも５回分の大当たりに連続して当選するという状況を発生させることができるため、中央スルーゲート６７ｃを通過した時点で遊技者の興趣をより向上させることが可能に構成した。

【２９７６】

これに対して本第２０実施形態におけるパチンコ機１０では、振分装置８０００によって最も有利な流路へと遊技球が振り分けられた場合に、当該遊技球によって、普通図柄の当たりに当選する権利（普通図柄の保留球）を特定個数分（５回分）獲得できる構成とした。また、本第２０実施形態におけるパチンコ機１０では、特定個数分の普通図柄の当たりで、比較的多量の賞球の払い出し（７５０個前後の賞球の払い出し）を受けることが可能に構成した。即ち、普通図柄の当たり遊技を、大当たり遊技と同様に賞球を多量に獲得し得る有利状態として構成した。更に、普通図柄の当たりとなった場合に、本第２０実施形態における始動入賞口である右特別入球口８０４０へと遊技球が入球し易くなるように構成することで、普通図柄の抽選が１回実行されて１０個前後の遊技球を右特別入球口８０４０へと入球させる毎に、特別図柄の抽選を５回分実行させることが可能に構成した。即ち、振分装置８０００によって有利なルートへと遊技球が振り分けられることにより、普通図柄の当たりが連続することで多量の賞球を獲得し得る上に、２５回分の大当たり抽選を受けることができるので、大当たりに当選した場合に、更に多くの賞球を獲得することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２９７７】

この第２０実施形態におけるパチンコ機１０が、第１９実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、普通図柄の保留記憶機能が搭載されている点、遊技状態として、特別図柄の大当たり確率が１／５０となる特別図柄の低確率状態と、大当たり確率が１／２０となる特別図柄の確変状態と、が設けられている点で相違する。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１９実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１９実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【２９７８】

まず、図４１２を参照して、本第２０実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図４１２は、本第２０実施形態における遊技盤１３の正面図である。図４１２に示した通り、本第２０実施形態における遊技盤１３は、第２０実施形態における遊技盤１３（図４０２参照）における略中央部分に設けられていた振分装置６９９０に代えて、振分装置８０００が設けられている点、および可変表示装置ユニット８０の正面視右側に設けられていた右特別入球口７０４０に代えて右特別入球口８０４０が設けられている点で相違する。

【２９７９】

図４１２に示した通り、振分装置８０００は、第１９実施形態における振分装置６９９０と構造が比較的類似しており、第１９実施形態における中央スルーゲート６７ｃに代えて、５つのスルーゲート８０６７ａ～８０６７ｅが縦に並べて設けられている点でのみ相違している。つまり、第１９実施形態における振分装置６９９０においては、セーフ入球口６９７２ａへと入球した遊技球が中央スルーゲート６７ｃを通過した後にアウト口６９７３を介して外部へと排出されるのに対し、本第２０実施形態における振分装置８０００では、セーフ入球口６９７２ａへと入球した遊技球が５つのスルーゲート８０６７ａ～８０６７ｅを順番に通過してからアウト口８０５３を介して外部へと排出されるように構成されている。また、図４１２に示した通り、各スルーゲートの周辺には、遊技釘が植立されており、左右方向から流下した遊技球（即ち、アウト入球口６９７１ｂ，６９７１ｃ，６９７２ｂ，６９７２ｃへと入球した遊技球）が、１または複数のスルーゲートを通過することを抑制する構成としている。

【２９８０】

この振分装置８０００によってセーフ入球口６９７２ａへと振り分けられると、５個のスルーゲートを通過することにより５回分の普通図柄の抽選を受ける権利をほぼ同時に獲得することができる。また、本第２０実施形態では、上述した第１９実施形態と同様に、普通図柄の抽選が実行された場合に１００％の確率で当たりとなる構成としているので、セーフ入球口６９７２ａへと遊技球が振り分けられることで、５回分の普通図柄の当たりの権利を獲得したことになる。よって、セーフ入球口６９７２ａを遊技球が通過した場合に、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２９８１】

また、本第２０実施形態における右特別入球口８０４０は、その構造が、上述した第１実施形態における右可変入賞装置６５の構造（図４参照）と同一になっている。即ち、閉鎖状態において、その上面に１０個前後の遊技球を同時に通過させることが可能に構成され、且つ、開放状態においては、上面を通過中の遊技球をほぼ同時に右特別入球口８０４０へと入球させることが可能に構成している。これにより、右特別入球口８０４０を開閉する開閉扉（普通電動役物）８０４０ａの開放時間を短くした（例えば、１秒間にした）としても、遊技者が解放前から右打ちを行っていれば、多量（１０個前後）の遊技球を右特別入球口８０４０へと入球させて多量の賞球を払い出させることができるので、遊技者の利便性を向上することができる。また、普通図柄の当たり期間を短くすることができるので、各スルーゲートを通過して獲得した５回分の普通図柄の当たりをスピーディーに消化させることができる。

【２９８２】
次に、図４１３を参照して、本第２０実施形態において５つのスルーゲートを通過した後における普通電動役物（開閉扉）８０４０ａ、および特別図柄の状態の経時変化について説明する。図４１３に示した通り、振分装置８０００によってセーフ入球口６９７２ａへと振り分けられた遊技球がスルーゲート８０６７ａ～８０６７ｅの５つを通過すると、普通図柄の変動時間として１０秒間が設定された後で、普通図柄の当たりが開始される。なお、変動時間の間、右打ちを示す表示態様が第３図柄表示装置８１に表示される。これにより、普通図柄の当たり開始時点において、１０個前後の遊技球が普通電動役物（開閉扉）８０４０ａの上面に到達した状態とすることができるので、普通図柄の当たり開始とほぼ同時に、１０個前後の遊技球を右特別入球口８０４０へと入球させることができる。
【２９８３】
図４１３に示した通り、普通図柄の当たりになると、普通電動役物（開閉扉）８０４０ａが、最大で１秒間の間開放される。右打ちナビに従って当たりとなる前から遊技者が右打ちを行っていれば、この開放とほぼ同時に１０個前後の遊技球を入球させることができる。よって、１の普通図柄の当たりで１５０個（１５個×１０）前後の賞球を獲得することができる。また、右特別入球口８０４０に対する最初の入賞を契機として、特別図柄の抽選が実行されて、その抽選結果を示すための変動表示が実行される。この変動表示の時間は、１秒間に固定されているので、必ず、普通図柄の当たりが終了してから変動表示が終了する。つまり、１の普通図柄の当たりを契機として実行される特別図柄の抽選を５回に限ることができる。また、５回分の各変動において、それぞれ１秒間の変動表示と、０．５秒間の停止表示とが繰り返されるので、次の普通図柄の当たりが開始されるタイミング（普通図柄の当たりが終了してから１０秒経過時点）よりも前に、５回分の変動表示を完了させることができる。つまり、毎回の普通図柄の当たりの開始時において、特別図柄の保留球が０の状態とすることができる。よって、変動表示中に次の普通図柄の当たりが始まってしまい、遊技者に対して特別図柄の抽選回数を損してしまったと思わせることを抑制することができる。
【２９８４】
なお、図４１２に示した通り、大当たり時に開放される右可変入賞装置６５は、右特別入球口８０４０よりも下流側に設けられているので、普通図柄の保留球が残っている状態で大当たりに当選したとしても、右打ちを継続しているだけで、普通図柄の当たり時に開放される右特別入球口８０４０への入賞と、大当たりの各ラウンドで開放される右特定入賞口６５ａへの入賞とを両立させることができる。よって、大当たりになった場合も、ならなかった場合も、少なくとも普通図柄の当たりに基づく賞球を確実に獲得させることができる。よって、大当たりになった場合に遊技者に損をしたと思わせてしまうことを抑制できるので、安心してパチンコ機１０における遊技を行わせることができる。
【２９８５】
次に、図４１４を参照して、本第２０実施形態における遊技の流れ（状態移行方法）について説明する。図４１４に示した通り、本第２０実施形態では、４種類の状態が主に設けられている。即ち、特別図柄の低確率状態（非確変状態）である通常状態と、特別図柄の確変状態であるチャンス状態と、普通図柄の保留が存在する状態（即ち、１以上の普通図柄の当たりが確定している状態）であるボーナス状態Ａ，Ｂとが設けられている。
【２９８６】
図４１４に示した通り、通常状態においては、振分装置８０００によってセーフ入球口６９７２ａへと遊技球が振り分けられてスルーゲート８０６７ａ～８０６７ｅを通過した場合に他の状態へと移行する可能性がある。より具体的には、通常状態においてスルーゲート８０６７ａ～８０６７ｅを遊技球が通過すると普通図柄の当たりが５回分確約された状態であり、且つ、各当たり中に検出された始動入賞に基づく大当たり確率が低い（１／５０）ボーナス状態Ａとなる。このボーナス状態Ａでは、複数回の普通図柄の当たり遊技の間右打ちを行っているだけで７５０個前後の賞球が払い出されるので、遊技者にとって比較的有利な状態である。

【２９８７】
また、図４１４に示した通り、ボーナス状態Ａにおいては、普通図柄の保留が無くなった場合、および大当たりとなった場合に他の状態へと移行する。より具体的には、特別図柄の抽選で大当たりとなって、確変大当たりである大当たりＡ２３，Ｂ２３の何れかとなった場合には、チャンス状態、またはボーナス状態Ｂへと移行する。より具体的には、確変大当たりの終了時点で普通図柄の保留球が残っていれば、大当たり終了後の状態がボーナス状態Ｂ（普通図柄の当たりとなる毎に賞球を獲得でき、且つ、大当たり確率が高い状態）へと移行する。一方、確変大当たりの終了時点で普通図柄の保留球が残っていなければ、大当たり終了後の状態がチャンス状態となる。また、図４１４に示した通り、ボーナス状態Ａにおいて大当たりとなって、通常大当たりである大当たりＣ２３になった場合には、大当たり終了後の状態が通常状態、若しくはボーナス状態Ａとなる。より具体的には、通常大当たりの終了時点で普通図柄の保留球が残っていれば、大当たり終了後の状態が再度ボーナス状態Ａとなり、通常大当たりの終了時点で普通図柄の保留球が残っていなければ、大当たり終了後の状態が通常状態となる。また、ボーナス状態Ａにおいて実行された特別図柄の抽選が全て外れとなって普通図柄の保留球がなくなった場合も、通常状態へと移行する。

【２９８８】
また、図４１４に示した通り、チャンス状態においては、振分装置８０００によってセーフ入球口６９７２ａへと遊技球が振り分けられてスルーゲート８０６７ａ～８０６７ｅを通過した場合に他の状態へと移行する可能性がある。より具体的には、通常状態においてスルーゲート８０６７ａ～８０６７ｅを遊技球が通過すると普通図柄の当たりが５回分確約された状態であり、且つ、各当たり中に検出された始動入賞に基づく大当たり確率が高い（１／２）ボーナス状態Ｂなる。このボーナス状態Ｂは、複数回の普通図柄の当たり遊技の間右打ちを行っているだけで７５０個前後の賞球が払い出される上に、大当たりとなる確率も高いので、遊技者にとってボーナス状態Ａよりも有利な状態である。

【２９８９】
また、図４１４に示した通り、ボーナス状態Ｂにおいては、普通図柄の保留が無くなった場合、および大当たりとなった場合に他の状態へと移行する。より具体的には、特別図柄の抽選で大当たりとなって、通常大当たりである大当たりＣ２３になった場合には、大当たり終了後の状態が通常状態、若しくはボーナス状態Ａとなる。より具体的には、通常大当たりの終了時点で普通図柄の保留球が残っていれば、大当たり終了後の状態がボーナス状態Ａとなり、通常大当たりの終了時点で普通図柄の保留球が残っていなければ、大当たり終了後の状態が通常状態となる。一方、ボーナス状態Ｂにおいて確変大当たりである大当たりＡ２３，Ｂ２３の何れかとなった場合には、チャンス状態へと移行するか、またはボーナス状態Ｂをループする。より具体的には、確変大当たりの終了時点で普通図柄の保留球が残っていれば、大当たり終了後の状態が再度ボーナス状態Ｂとなる一方で、確変大当たりの終了時点で普通図柄の保留球が残っていなければ、大当たり終了後の状態がチャンス状態となる。また、ボーナス状態Ｂにおいて実行された特別図柄の抽選が全て外れとなって普通図柄の保留球がなくなった場合も、チャンス状態へと移行する。

【２９９０】
以上説明した通り、本第２０実施形態におけるパチンコ機１０では、振分装置８０００によって最も有利な流路へと遊技球が振り分けられた場合に、当該遊技球によって、普通図柄の当たりに当選する権利（普通図柄の保留球）を特定個数分（５回分）獲得できる構成とした。即ち、振分装置８０００によって振り分けられ得る複数の流路のうち、１の流路（特定流路）を流下した遊技球が、特定個数のスルーゲートを通過することで特定個数分の普通図柄の当たりの権利を獲得可能に構成した。また、本第２０実施形態におけるパチンコ機１０では、特定個数分の普通図柄の当たりで、比較的多量の賞球の払い出し（７５０個前後の賞球の払い出し）を受けることが可能に構成した。即ち、普通図柄の当たり遊技を、大当たり遊技と同様に賞球を多量に獲得し得る有利状態として構成した。更に、普通図柄の当たりとなった場合に、本第２０実施形態における始動入賞口である右特別入

球口８０４０へと遊技球が入球し易くなるように構成することで、普通図柄の抽選が１回実行されて１０個前後の遊技球を右特別入球口８０４０へと入球させる毎に、特別図柄の抽選を５回分実行させることが可能に構成した。即ち、振分装置８０００によって有利なルートへと遊技球が振り分けられることにより、普通図柄の当たりが連続することで多量の賞球を獲得し得る上に、２５回分の大当たり抽選を受けることができるので、大当たりに当選した場合に、更に多くの賞球を獲得することができる。このように構成することで、振分装置８０００によって特定流路に遊技球が振り分けられることを契機として、大当たりとは異なる有利な状態を形成することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２９９１】

なお、本第２０実施形態では、普通図柄の抽選で１００％当たりになるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、１／２の確率で普通図柄の当たりになるように構成してもよい。また、特別図柄の大当たり確率や小当たり確率も任意に定めてもよい。

【２９９２】

本第２０実施形態では、振分装置８０００を突破した（セーフ入球口６９７２ａに振り分けられた）遊技球が、複数（５個）のスルーゲートを連続して通過することにより、普通図柄の当たりとなる権利を５個分獲得することが可能に構成していたが、これに限られるものではない。例えば、振分装置８０００を突破した遊技球が、ゲートタイプの複数の始動入賞口（始動ゲート）へと連続して通過するように構成してもよい。この場合において、上述した第１９実施形態と同様に、実質的に特別図柄の抽選が１回実行される毎に、大当たりが実行されるように構成してもよい。このように構成することで、振分装置８０００を突破した場合に通過した始動ゲートの個数分の大当たりが実行されるという、より解り易い遊技性を実現することができる。

【２９９３】

＜第２１実施形態＞

次に、図４１５から図４３５を参照して、第２１実施形態におけるパチンコ機１０について説明をする。本第２１実施形態は、上述した第１８実施形態の変形例の構成（図３９９参照）を一部変更したものである。上述した第１８実施形態の変形例は、大当たり待機状態を見かけ上の通常状態にするという遊技性は第１８実施形態と共通にしておきつつ、普通図柄の時短状態における遊技性を変更している。より具体的には、普通図柄の時短状態では、球振分役物６９７０へと遊技球が入球し易くなる（球振分装置６９８０へと遊技球を流下させることが可能な流路の入り口部分に電動役物６９８５を配置する）構成とした。つまり、時短状態においては、作動入賞口６６０へと遊技球が入球し易くなるように構成していた。

【２９９４】

このように構成することで、普通図柄の時短状態において遊技球を球振分装置６９８０へと遊技球を入球させ易くし、球振分装置６９８０内に入球した遊技球が作動入賞口６６０へと入球するまでの期間に大当たり待機状態へと移行させる遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができるものであった。

【２９９５】

しかしながら、上述した第１８実施形態の変形例では、遊技者に有利な有利遊技状態（普通図柄の時短状態）が設定された場合であっても、振分装置６９６０内に入球した遊技球が作動入賞口６６０に入賞するタイミングと、大当たり待機状態へと移行させるタイミングとがずれてしまうと、具体的には、球が作動入賞口６６０に入賞した後に、大当たり待機状態へと移行させてしまうと、さらに、大当たり遊技が実行されず、さらに、有利遊技状態が終了してしまうため、有利遊技状態中の遊技を行う遊技者に対して安心して遊技を行わせることができないという問題があった。

【２９９６】

また、上述した第１８実施形態の変形例では、大当たり待機状態へと移行させる場合に

は、図３９９に示した通り、遊技盤１３の左下領域に設けられた第１特別通過口６９０４に遊技球を入球させることで実行される特別図柄の抽選を実行し、その抽選に基づいて実行される小当たり遊技にてＶ入賞させる必要があるため、遊技者が大当たり待機状態へと移行させようと遊技を開始してから（第１特別通過口６９０４に球を入球させる遊技を開始してから）、実際に大当たり待機状態へと移行するまでに複数の過程、即ち、第１特別通過口６９０４に遊技球を入球させる第１過程、特別図柄抽選で小当たりに当選させる第２過程、小当たり遊技を実行させる第３過程、小当たり遊技中に球をＶ入賞させる第４過程を経るまでに時間差が生じ易くなり、遊技者の意図するタイミングより早く大当たり待機状態へと移行してしまったり、遊技者の意図するタイミングより遅く大当たり待機状態へと移行してしまったりする事態が生じる場合があった。

【２９９７】

これに対して、本第２１実施形態では、遊技状態として普通図柄の時短状態（確変状態、時短状態）が設定されている場合において、大当たり待機状態へと移行した後に、電動役物６９８５を介して球を振分装置６９８０内に入球させ、作動入賞口６６０へと遊技球を入球させ得るように構成している。つまり、上述した第１８実施形態の変形例では、普通図柄の時短状態が設定されている場合において、球を振分装置６９８０に入球させた後、その入球した球が作動入賞口６６０へと入球するまでの期間に、大当たり待機状態へと移行させる遊技を行う必要があるのに対して、本第２１実施形態では、大当たり待機状態へと移行してから、電動役物６９８５を介して所定数の球を振分装置６９８０内に入球させ得るように構成しているため、遊技者に時間的余裕を持たせながら遊技を行わせることが可能となる。

【２９９８】

また、上述した第１８実施形態の変形例では、第１特別通過口６９０４に球を入球させることで実行される特別図柄抽選によってのみ、大当たり待機状態が設定されるように構成しているため、大当たり待機状態として設定される大当たり内容のバリエーションが乏しくなるという問題があった。

【２９９９】

これに対して、本第２１実施形態では、第１特別図柄の抽選に基づいて大当たり待機状態へと移行させるか、第２特別図柄の抽選に基づいて大当たり待機状態へと移行させるかを遊技者が選択可能に構成している。詳細な説明は後述するが、普通図柄の時短状態（確変状態、時短状態）が設定された場合において、大当たり遊技が実行され易いが、普通図柄の時短状態が繰り返し設定され難い第１時短遊技と、大当たり遊技が実行され難いが、普通図柄の時短状態が繰り返し設定され易い第２時短遊技と、を遊技者が選択可能に構成している。このように構成することで、遊技者は自身の都合を考慮して遊技方法を選択することができるため、例えば、長時間の遊技を行いたい遊技者は第２時短遊技を選択し、短時間の遊技を行いたい遊技者は第１時短遊技を選択することが可能となる。よって、遊技者が遊技を行い易くすることができる。

【３０００】

また、上述した第１８実施形態の変形例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の時短状態（高確率状態））の２種類の遊技状態を設定可能に構成しているのに対して、本第２１実施形態では、遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の時短状態（高確率状態））に加え、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の時短状態（高確率状態））、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）の４種類の遊技状態を設定可能に構成しており、大当たり待機状態として設定される大当たり内容のバリエーションをより豊富にすることができる。

【３００１】

この第２１実施形態におけるパチンコ機１０が、上述した第１８実施形態の変形例と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装

置１１０におけるＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２及びＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１８実施形態の変形例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１８実施形態の変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。なお、上述した相違点における各種制御処理に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様も相違するため、実際には、表示制御装置１１４の構成、特に、表示画像の画像データが格納されている構成も相違しているが、音声ランプ制御装置１１３から出力された表示用コマンドに対応する表示画像を表示させる技術は同一であり、用いられる画像データのみが異なるものであるため、本実施形態ではその詳細な説明を省略する。

【３００２】

図４１５は、本第２１実施形態における遊技盤１３の正面図である。図４１５に示した通り、本第２１実施形態では、上述した第１８実施形態の変形例の遊技盤１３の構成（図３９９参照）に対して、球振分役物６９７０内に形成される遊技球の誘導流路の構成を変更して点と、遊技盤１３の右側領域、即ち、遊技盤１３に形成される遊技領域のうち、可変表示装置ユニット８０よりも右側（図４１５の視点で右側）に形成される遊技領域を、第１右打ち領域（弱右打ち領域）と、第２右打ち領域（強右打ち領域）とに区分けした点と、第２右打ち領域に新たな構成（確変転落ゲート７００１、第２特別通過口６９６４、第２スルーゲート６１６７）を設けた点と、第１特別通過口６９０４の下方に第２スルーゲート６０６７を設けた点と、小当たり用入賞装置６９５０を削除した点で相違している。

【３００３】

図４１５に示した通り、本第２１実施形態におけるパチンコ機１０は、遊技盤１３の遊技領域を大きく３つに区画形成しており、各領域に対して遊技球を発射させる位置を示すための指標が遊技者に視認可能な態様で付されている。具体的には、可変表示装置ユニット８０の左側に、第１遊技領域（左打ち領域）が形成され、第１遊技領域の指標として「カメ」を模したキャラクタＭＫ１が第１遊技領域の最上流側に付されている。また、可変表示装置ユニット８０の右側には、第２遊技領域（弱右打ち領域）が形成され、第２遊技領域の指標として「タコ」を模したキャラクタＭＫ３が第２遊技領域の最上流側に付されており、第２遊技領域（弱右打ち領域）に対して隔壁７０１０を隔てて第３遊技領域（強右打ち領域）が形成され、第３遊技領域の指標として「サメ」を模したキャラクタＭＫ２が第３遊技領域の上流側に付されている。

【３００４】

このように、遊技盤１３の遊技領域を複数に区画生成した場合において、各領域に向けて遊技球を発射させる位置を示す指標を設けることにより、遊技者が所望の遊技領域へと遊技球を発射させ易くすることができる。また、各指標を各遊技領域の最上流側に付すことにより、発射された遊技球が所望する領域に向けて正しく発射されたか否かを遊技者がいち早く判別することができるため、所望しない遊技領域へと発射される遊技球の数を減らすことができる。

【３００５】

次に、各遊技領域（第１遊技領域～第３遊技領域）の構成について図４１５を参照して説明をする。まず、第１遊技領域（左打ち領域）は、上述した第１８実施形態の変形例の構成（図３９９参照）と同様に、振分装置６９８０へと遊技球が流入可能な開口部（第１誘導流路６９８１の入口部）が形成されており、第１有利領域を流下する遊技球のうち、５０球に１球の割合で開口部に流入するよう、遊技盤１３に釘が植設されている。そして、第１遊技領域を流下する球が通過可能な位置に、第１特別通過口６９０４が設けられ、

第１特別通過口６９０４を通過した球が必ず通過し得る位置に第１スルーゲート６０６７が設けられている。つまり、第１特別通過口６９０４を通過することにより実行される第１特別図柄の抽選と、第１スルーゲート６０６７を球が通過することにより実行される普通図柄の抽選と、の実行タイミングに規則性を持たせるために、１個の球が第１特別通過口６９０４と、第１スルーゲート６０６７と、を通過するように構成している。

【３００６】

具体的には、第１特別通過口６９０４と、第１スルーゲート６０６７との間の距離（遊技球が通過する距離）が、３センチメートルとなるように構成しており、第１特別通過口６９０４を通過した遊技球が０．１秒後に第１スルーゲート６０６７を通過するように構成している。即ち、第１特別図柄の抽選が実行されてから０．１秒後に普通図柄の抽選が実行されるように構成している。なお、第１特別通過口６９０４と、第１スルーゲート６０６７との間隔は、上述した本実施形態で用いた間隔に限ること無く、第１特別通過口６９０４を通過した球が必ず通過するように第１スルーゲート６０６７を配設していれば、本実施形態よりも間隔を空けて配設しても良いし、間隔を狭めて配設しても良い。この場合、第１特別通過口６９０４と、第１スルーゲート６０６７との間の間隔は、その間隔を遊技球が流下するのに要する時間よりも、第１特別図柄の抽選結果が表示されるまでの期間（第１特別図柄変動の時間）として設定され得る最短の時間のほうが長くなるように構成すると良い。

【３００７】

このように構成することで、第１特別図柄の抽選（変動）と、普通図柄の抽選（変動）とを規則性を持たせながら重複させて実行することができるため、例えば、第１特別図柄の変動を普通図柄の変動よりも先に停止させるパターンと、第１特別図柄の変動を普通図柄の変動よりも後に停止させるパターンと、第１特別図柄の変動と、普通図柄の変動とを、同時に停止させるパターンと、予め定められている情報に基づいて設定される各図柄の変動時間に応じて容易に実行することが可能となる。よって、遊技者に対して、何れの図柄が先に停止するのかを予測させる楽しみを提供することができる。また、本実施形態では、第１特別通過口６９０４を通過した球が必ず第１スルーゲート６０６７を通過するように構成しているが、これに限ること無く、第１特別通過口６９０４を通過した球のうち、一部が通過し得るように第１スルーゲート６０６７を配設するように構成しても良い。これにより、１個の遊技球によって、第１特別図柄の抽選と、普通図柄の抽選と、を実行させることができる場合と、何れか一方の抽選のみが実行される場合とを発生させることができるため、遊技者に対して発射された遊技球の挙動を注意深く視認させることができる。

【３００８】

そして、第１遊技流域を流下した球は、その他の遊技領域を流下した球も流下し得る共通領域（下方遊技領域）を流下し、アウト口６６へと流入するように構成している。尚、本実施形態では、図４１５に示した通り、上述した第１８実施形態の変形例に対して、小当たり用入賞装置１０６５０を削除している点で相違しているため、第１遊技領域を流下し、第１スルーゲート６０６７を通過した球は、一般入球口６３の何れかに入球するか、アウト口６６へと流入することになる。

【３００９】

次に、第３遊技領域（強右打ち領域）は、遊技球を最も強く発射させた場合に到達し得る遊技領域であって、隔壁７０１０を越えるように発射された遊技球を流下可能となる遊技領域である。この第３遊技領域には、球が通過可能な３つの通過口として、上流側から順に、確変転落ゲート７００１、第２特別通過口６９６４、第２スルーゲート６１６７が設けられており、第３遊技領域を流下する１個の遊技球が３つの通過口（確変転落ゲート７００１、第２特別通過口６９６４、第２スルーゲート６１６７）の全てを通過するように各通過口が配設されている。

【３０１０】

また、この第３遊技領域は、上述した通り、遊技球を最も強く発射させた場合に到達し

得る遊技領域であるため、他の遊技領域に対して、開口部が狭く形成されている。つまり、操作ハンドル５１（図２参照）を操作し、最も大きい発射強度で遊技球を発射した場合は、外レール６２に沿って返しゴム６９に向けて球が移動するため、球の軌跡が安定する。よって、開口部を狭く形成したとしても、最も大きい発射強度で発射した遊技球は第３遊技領域に確実に流入することになる。このように構成することにより、他の発射強度で発射された遊技球が第３遊技領域に流入してしまうことを抑制することができる。

【３０１１】

確変転落ゲート７００１は、遊技球が通過（入球）することにより、特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる制御が実行されるものである。つまり、特別図柄の遊技状態を移行させるための特殊領域の機能を有するものである。具体的には、遊技状態が確変状態である場合に、遊技球が確変転落ゲート７００１を通過することにより、遊技状態が確変状態から時短状態へと移行する。また、潜確状態である場合は、遊技球が確変転落ゲート７００１を通過することにより、遊技状態が潜確状態から通常状態へと移行する。

【３０１２】

第２特別通過口６９６４は、第２特別図柄の抽選契機となる通過口であって、新たな特別図柄の抽選（変動）を実行可能な状態で遊技球が第２特別通過口６９６４を通過することにより、第２特別図柄の抽選（変動）が実行される。

【３０１３】

第２スルーゲート６１６７は、普通図柄の抽選契機となる通過口であって、新たな普通図柄の抽選（変動）を実行可能な状態で遊技球が第２スルーゲート６１６７を通過することにより、普通図柄の抽選（変動）が実行される。

【３０１４】

上述した通り、第３遊技領域を狙う強右打ち遊技が実行された場合は、第３遊技領域を流下する遊技球が確変転落ゲート７００１、第２特別通過口６９６４の順で通過するように構成しており、遊技球が確変転落ゲート７００１を通過すること無く、第２特別通過口６９６４を通過することが無いように構成しているため、特別図柄の高確率状態が設定されている状態で第２特別図柄の抽選が実行されることが無いように構成している。また、第２特別通過口６９６４と第２スルーゲート６１６７との間隔は、上述した第１特別通過口６９０４と第１スルーゲート６０６７との間隔と同一間隔（３センチメートル）で構成されている。

【３０１５】

つまり、本第２１実施形態では、確変状態が設定されている場合において、左打ち遊技を行った場合には、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の時短状態（高確率状態））のまま第１特別図柄の抽選を実行することができ、強右打ち遊技を行った場合には、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の時短状態（高確率状態））で第２特別図柄の抽選を実行することになる。このように、本実施形態では、遊技者が選択する遊技方法に応じて、異なる遊技状態で特別図柄抽選を実行することが可能となるように構成しているため、遊技者の選択結果によって後の遊技結果を大きく異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【３０１６】

なお、詳細な説明は後述するが、本実施形態では、特別図柄の高確率状態では３９９／４００（約１／１）の確率で大当たりに当選し、特別図柄の低確率状態では１００／４００（約１／４）の確率で大当たりに当選するように構成している。そして、確変状態中の第１特別図柄抽選で大当たりに当選した場合よりも、時短状態中の第２特別図柄抽選で大当たりに当選した場合のほうが、大当たり遊技終了後に普通図柄の時短状態が設定され易くなるように構成している。つまり、確変状態において何れの遊技方法（左打ち遊技、強右打ち遊技）を選択した場合にも、一長一短があるため、遊技者に遊技方法を選択させる楽しみを提供することができる。

【３０１７】

最後に、第２遊技領域（弱右打ち領域）について説明をする。この第２遊技領域（弱右

打ち領域）は、隔壁７０１０と可変表示装置ユニット８０との間に形成された遊技領域であって、その流入部が、上述した第３遊技領域の流入部（隔壁７０１０の先端部と外レール６２との間）よりも広く形成されている。この第２遊技領域には、第２誘導流路６９８２と連通する開口部が設けられており、その開口部に球が流入可能な開状態と、流入困難な閉状態とに可変制御される電動役物６９８５が設けられている。そして、電動役物６９８５を介して第２誘導流路６９８２に流入した球の通過を検知するための検知手段として、入球センサＳＺ１０が第２誘導流路の開口部付近に設けられている。この入球センサＳＺ１０を設けることで、遊技球が振分装置６９８０内（球振分役物６９７０内）に流入したことを検知することができ、例えば、振分装置６９８０内における遊技球の残存異常の判別や、振分装置６９８０内の遊技球の挙動に対応させた演出内容を設定する場合に参照することができる。

【３０１８】

なお、それ以外の第２誘導流路６９８２、及び、電動役物６９８５の構成や作用については、上述した第１８実施形態の変形例と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【３０１９】

そして、第２遊技領域、及び第３遊技領域を流下した球は、右側下部領域で合流し、可変入賞装置６５に向けて流下し、その後アウト口６６へと流入する。なお、この右側下部領域の構成については、上述した第１８実施形態の変形例と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【３０２０】

次に、振分装置６９８０の構成について説明をする。本実施形態では、上述した第１８実施形態の変形例にて用いられる振分装置６９８０（図３９９参照）に対して、遊技球の振分パターンを減らしている点で相違している。ここで、図４１６を参照して、本実施形態における振分装置６９８０の構成について説明をする。図４１６は、振分装置６９８０の構成を模式的に示した拡大図である。

【３０２１】

図４１６に示した通り、本実施形態では、上述した第１８実施形態の変形例に対して、第１クルーン６９７１に設けられた入球口の数を３個から２個に変更している点と、各誘導流路の出口部分（排出口付近）に球の通過を検知する検知手段（近接センサ）を設けた点とで相違しており、それ以外は同一である。同一の構成については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【３０２２】

本第２１実施形態の球振分役物６９７０は、第１クルーン６９７１に到達した遊技球の１／２が第２クルーン６９７２へと流下し、第２クルーンに流入した遊技球の１／３が作動入賞口６６０に向けて流下するように構成している。即ち、第１クルーン６９７１に到達した球の１／６が作動入賞口６６０へと入球するように構成している。また、本実施形態では、第１クルーン６９７１の入球口の数を２つにし、１／２の確率で作動入賞口６６０へと誘導されるセーフ入球口６９７２ａが設けられた第２クルーン６９７２へと球を流下させることができるように構成しているため、球振分役物６９７０に流入した遊技球が１／６の確率で作動入賞口６６０に入球する構成として、第１クルーン６９７１の入球口の数を３つにし、第２クルーン６９７２の入球口の数を２つにした場合よりも、遊技者に対して作動入賞口６６０に遊技球が入球することを期待させる期間、即ち、第２クルーン６９７２上を球が転動する期間を長くすることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、球振分役物６９７０の構成は上述した内容に限ること無く、第１クルーン６９７１の入球口の数を３つにし、第２クルーン６９７２の入球口の数を２つにしても良い。この場合、第１クルーン６９７１を突破して第２クルーン６９７２に到達する確率は低くなるが、第２クルーン６９７２に到達した場合における作動入賞口６６０への入球確率を高くすることができる。

【３０２３】

また、本実施形態では、第１クルーン６９７１、及び第２クルーン６９７２のアウト入

球口に入球した遊技球を検知するための検知手段（排出センサ）として、アウト誘導流路６９７４ａの排出口付近に排出センサＳＺ１２、アウト誘導流路６９７４ｂの排出口付近に排出センサＳＺ１２が設けられている。さらに、作動入賞口６６０に入球した遊技球を検知するための検知手段（排出センサ）として、作動入賞口誘導流路６９７２ｖの排出口付近に排出センサＳＺ１１が設けられている。これにより、球振分役物６９７０から排出された遊技球の数を計測可能に構成している。

【３０２４】

このように構成することで、上述した入球センサＳＺ１０（球振分役物６９７０に入球した遊技球を検知する検知手段）の検知結果と、各排出センサ（ＳＺ１１～ＳＺ１３）の検知結果とに基づいて、球振分役物６９７０内に残存している遊技球の有無、及び、残存している遊技球の個数を算出することが可能となる。よって、球振分役物６９７０内における残存異常や、球振分役物６９７０内に流入した遊技球の状況に対応させた演出内容の設定を精度良く実行することができる。なお、本実施形態では、球振分役物６９７０に流入した遊技球を検知するための検知手段（入球センサ）を、第２誘導流路６９８２の開口部付近にのみ設けているが、これ以外にも、第１誘導流路６９８１から流入した遊技球を検知可能な検知手段（入球センサ）を、第１誘導流路６９８１のうち、アウト口６９８７よりも下流側に設けると良い。また、第１誘導流路６９８１と、第２誘導流路６９８２とが合流する合流部よりも下流側であって球振分役物６９７０に流入した全ての遊技球を検知可能な位置に１つの入球センサを設けるように構成しても良い。

【３０２５】

次に、図４１５、及び図４１７を参照して、本実施形態のパチンコ機１０における遊技の流れについて説明をする。図４１７は、本第２１実施形態における遊技の流れを示した遷移図である。なお、本実施形態における遊技の流れのうち、上述した第１８実施形態の変形例と同一の内容の箇所については詳細な説明を省略する。

【３０２６】

本実施形態のパチンコ機１０は、過去の遊技内容を初期化する処理（ＲＡＭクリア処理）を実行した場合には、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が初期状態として設定されるように構成している。このように、普通図柄の時短状態（高確率状態）が設定されておらず、且つ、大当たり待機状態でも無い場合は（「準備モード」中である場合は）、第１特別図柄の抽選を実行するための左打ち遊技、或いは、第２特別図柄の抽選を実行するための強右打ち遊技が行われる。本実施形態では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合（通常状態、潜確状態が設定されている場合）において、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合と、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合とで、設定される大当たり遊技の内容、及び、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態を若干異ならせるように構成している。詳細な内容については、図４２１（ｂ）を参照して後述するが、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、３種類の大当たり種別のうち何れかの大当たり種別が設定されるように構成しており、その３種類の大当たり種別のそれぞれが、大当たり遊技内容（大当たり遊技のラウンド数）と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態と、を異ならせて規定している。

【３０２７】

一方で、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、特定の大当たり種別が設定されるように構成している。ここで本実施形態では、第１特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に設定され得る大当たり種別の内容、及び、各大当たり種別の設定割合に基づいて第１特別図柄の大当たり当選時に実行され得る大当たり遊技の期待値（平均値）と、第２特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別に基づいて実行される大当たり遊技の内容とが、ほぼ同一となるように構成している。

【３０２８】

つまり、「準備モード」中において、第１特別図柄の抽選を実行することにより幅のある大当たり遊技内容の中でも遊技者に有利となる大当たり遊技が実行されることを期待しながら左打ち遊技を行うか、第２特別図柄の抽選を実行することにより安定した内容の大

当たり遊技を実行するために強右打ち遊技を行うかを遊技者に選択させる楽しみを提供することができる。

【３０２９】

また、「準備モード」中は、大当たり待機状態へと移行させることを目的とした遊技に加え、振分装置６９８０内に球を流入させることを目的とした遊技も行う必要がある。ここで、準備モード中において左打ち遊技を行う場合は、第１特別図柄の抽選を行うことで大当たり待機状態への移行を目指しながら、第１誘導流路６９８１へと遊技球を流入させる遊技も並行して実行することができるのに対して、強右打ち遊技を行う場合は、第２特別図柄の抽選を行うことで大当たり待機状態への移行を目指すことは可能だが、振分装置６９８０内に球を流入させることが出来ない。よって、大当たり遊技の開始を目的とするのであれば、強右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが遊技者に有利な遊技方法（打ち方）となる。なお、左打ち遊技を実行した場合において、第１特別図柄の抽選で大当たり当選し、大当たり待機状態へと移行するよりも前に、球が第１誘導流路６９８１に流入する状況も発生し得るが、その場合は、球振分役物６９７０に流入した遊技球が作動入賞口６６０に入球しても大当たり遊技が実行されることが無い。

【３０３０】

そして、「準備モード」中に大当たり当選した場合は、大当たり待機状態である「通常モード」へと移行する。この「通常モード」に移行すると、次に、遊技者は作動入賞口６６０へと遊技球を入球させることを目的とした左打ち遊技を行う。この「通常モード」中に左打ち遊技を行うことで、左打ち遊技によって発射された遊技球が第１特別通過口６９０４に入球したとしても、大当たり待機状態であるため、第１特別図柄の抽選が新たに実行されることが無い。

【３０３１】

なお、本実施形態では、大当たり待機状態中に第１特別通過口６９０４、及び、第２特別通過口６９６４に球が入球したとしても、新たな特別図柄抽選が実行されず、第３図柄表示装置８１の表示面においても特別図柄抽選が実行されたことを示す表示態様が表示されないように構成しているが、このように構成した場合では、遊技者に対して現在の遊技状態が「準備モード」なのか「通常モード」なのかを容易に判別されてしまうという問題があった。このような問題を解決するために、例えば、大当たり待機状態中に第１特別通過口６９０４、及び、第２特別通過口６９６４に球が入球した場合において、擬似的な演出図柄を第３図柄表示装置８１の表示面を用いて疑似変動表示させるように構成すると良い。そして、疑似変動表示の表示態様を、準備モード中において実行される特別図柄の変動に対応する表示態様と同一（遊技者が識別困難な程度の誤差を含む概念で同一）にするように構成すると良い。これにより、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示内容に基づいて現在の遊技状況が遊技者に容易に判別されてしまうことを抑制することができる。

【３０３２】

また、詳細な説明は省略するが、「通常モード」へと移行（大当たり待機状態へと移行）した場合には、現在設定されている大当たり遊技の内容、即ち、大当たり当選した特別図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）や、大当たり遊技のラウンド数や、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態種別を遊技者に示唆可能な演出が実行される。このように構成することで、作動入賞口６６０へと球を入球させた場合に実行される大当たり遊技の内容を予測しながら「通常モード」中の遊技を行わせることができる。

【３０３３】

そして、「通常モード」中に、遊技球が作動入賞口６６０に入球すると、大当たり当選時に設定された大当たり種別に対応した大当たり遊技が実行される。具体的には、第１特別図柄で大当たり当選し、大当たり待機状態へと移行した場合も、第２特別図柄で大当たり当選し、大当たり待機状態へと移行した場合も、全て、大当たり遊技終了後に時短０回（潜確状態）が設定される大当たり遊技）が実行される。よって、準備モード中においては、左打ち遊技を行っても右打ち遊技を行っても大当たり遊技終了後に設定される遊技状

態の点で遊技者の有利度合いが変わることが無い。しかしながら、図４１５に示した通り、左打ち遊技を行った場合には、第１誘導流路６９８１へと遊技球を流入させるための遊技も同時に行うことが可能となるため、遊技全体で見た場合は左打ち遊技のほうが右打ち遊技（強右打ち遊技）よりも有利な遊技となる。

【３０３４】

ここで、本実施形態では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、その大当たり遊技終了後に必ず特別図柄の高確率状態（確変状態、或いは潜確状態）が設定されるように構成しており、特別図柄の高確率状態（確変状態、或いは潜確状態）が連続して設定された回数が所定回数（５回）に到達した状態で大当たり当選した場合には、その大当たり遊技終了後に、特定の遊技状態（リミット状態）が設定されるように構成している。具体的には、特別図柄の高確率状態（確変状態、或いは潜確状態）中に実行された特別図柄抽選において、大当たりに当選し、特別図柄の高確率状態（確変状態、或いは潜確状態）が５回連続で設定された状態（確変リミットに到達した状態）において大当たり当選した場合には、その大当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の時短状態（高確率状態））が設定されるように構成している。つまり、強右打ち遊技によって確変転落ゲート７００１に遊技球を通過させて特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させること無く、左打ち遊技を継続して実行している場合には、所定回数の大当たり遊技毎に必ず普通図柄の時短状態が付与されるように構成している。

【３０３５】

なお、本実施形態では、準備モードにおける特別図柄の抽選にて大当たりに当選した場合に、第１特別図柄で大当たり当選した場合も、第２特別図柄で大当たり当選した場合も、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が同一となるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり当選した特別図柄の種別に応じて大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせても良い。例えば、第１特別図柄抽選で大当たり当選していた場合は、２５％の割合で大当たりＡ３０に対応する大当たり遊技（ラウンド遊技が１５Ｒ（ラウンド）であって、大当たり遊技終了後に時短２回（確変状態）が設定される大当たり遊技）が実行され、５０％の割合で大当たりＢ３０に対応する大当たり遊技（ラウンド遊技が８Ｒ（ラウンド）であって、大当たり遊技終了後に時短２回（確変状態）が設定される大当たり遊技）が実行され、２５％の割合で大当たりＣ３０に対応する大当たり遊技（ラウンド遊技が８Ｒ（ラウンド）であって、大当たり遊技終了後に時短０回（潜確状態）が設定される大当たり遊技）が実行される。即ち、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合は、７５％の割合でラウンド遊技が８Ｒ（ラウンド）の大当たり遊技が実行され、７５％の割合で大当たり遊技終了後に確変状態（時短回数２回）が設定されることになるように構成し、一方で、第２特別図柄抽選で大当たり当選していた場合は、１００％の割合で大当たりＤ３０に対応する大当たり遊技（ラウンド遊技が１０Ｒ（ラウンド）であって、大当たり遊技終了後に時短２回（確変状態）が設定される大当たり遊技）が実行されるように構成しても良い。この場合、第１誘導流路６９８１へと遊技球を流入させるための遊技も同時に行うことが可能な一の特別図柄抽選のほうが、他の特別図柄抽選よりも遊技者に不利となるように構成すると良い。

【３０３６】

さらに、上述した構成に本実施形態で用いたリミット状態を設定する機能を設けることにより、２５％の割合で大当たり遊技の終了後に普通図柄の時短状態が付与されない第１特別図柄抽選が、第２特別図柄抽選よりも過度に不利になることを抑制することができる。

【３０３７】

大当たりＡ３０、大当たりＢ３０、大当たりＣ３０、大当たりＤ３０に応じた大当たり遊技の終了後は、普通図柄の時短状態（確変状態、時短状態）が設定される「連荘モード」へ移行する。本実施形態では、普通図柄の時短状態として最低２回が設定されるように構成しており、普通図柄の時短状態における１回目の特別図柄抽選を実行するまでの遊技性（ファーストチャンス）と、２回目以降の特別図柄抽選を実行するまでの遊技性（ラス

トチャンス）とを異ならせている。
【３０３８】
具体的には、確変状態が設定された場合には、まず、遊技者に第１特別図柄抽選を１回実行するか（左打ち遊技を実行するか）、第２特別図柄抽選を１回実行するか（強右打ち遊技を実行するか）を選択させ、遊技者が任意の遊技方法を選択し特別図柄抽選を実行する。上述した通り、左打ち遊技を実行した場合には、特別図柄の高確率状態（確変状態）を維持したまま第１特別図柄の抽選を実行することができるため、３９９／４００（約１／１）の確率で大当たりに当選する。
【３０３９】
一方、強右打ち遊技を実行した場合には、球が確変転落ゲート７００１を通過した後に、第１特別通過口６９６４を通過するため、特別図柄の低確率状態（時短状態）で第２特別図柄の抽選が実行されるため、大当たり確率が１００／４００（１／４）となる。
【３０４０】
そして、何れの遊技方法を選択した場合も、特別図柄の抽選が実行されてから０．１秒後に普通図柄の抽選が実行される。本実施形態では、大当たり遊技終了後１回転目の第１特別図柄、及び、第２特別図柄の変動時間として大当たり当選時には１０秒が設定されるように構成しており、普通図柄の変動時間として、普通図柄の時短状態（高確率状態）では９．５秒が設定されるように構成している。つまり、何れの特別図柄抽選を実行した場合であっても、実行された特別図柄変動の停止タイミングよりも、若干（０．４秒）早く、普通図柄変動が停止するように構成している。
【３０４１】
そして、ファーストチャンスの特別図柄抽選で大当たりに当選していた場合には、大当たり待機状態へと移行すると共に、現在の遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定される。ここで、上述した通り、普通図柄の変動停止タイミングは、特別図柄の変動停止タイミングよりも０．４秒早くなるように構成しているため、普通図柄の変動停止後には電動役物６９８５のロング開放遊技（チャンスタイム）が実行される。
【３０４２】
このチャンスタイム中は、最大で１０個の球を第２誘導流路へと流入させることができるように電動役物６９８５のロング開放遊技が実行されるため、遊技者は第２遊技領域を狙う弱右打ち領域を実行することになる。そして、チャンスタイム中に球振分役物６９７０内に１０個の球を入賞させた場合には、そのうちの１個の球が作動入賞口６６０へと入球する確率が約８４％となるため、チャンスタイム中は、高確率で球を作動入賞口６６０へと入球させることができる有利期間となる。また、ファーストチャンスにて大当たりに当選している場合には、チャンスタイム（電動役物６９８５のロング開放遊技）が設定された０．４秒後に大当たり待機状態へと移行するため、即ち、第２誘導流路６９８２を流入した球が作動入賞口６６０へと到達し得る期間よりも短い期間で大当たり待機状態へと移行するため、チャンスタイム中に球振分役物６９７０内に入賞した何れの球が作動入賞口６６０に入球しても確実に大当たり遊技を実行させることができる。
【３０４３】
よって、遊技者に有利な有利遊技状態（例えば、確変状態）が設定された場合において、作動入賞口６６０への遊技球の入球タイミングによって、大当たり遊技が実行される場合と、されない場合とが発生し得る上述した第１８実施形態の変形例に対して、遊技者に安心して有利遊技状態中の遊技を行わせることができる。また、本実施形態では、特別図柄の高確率状態における大当たり確率が約１／１となるように構成しているため、確変状態が設定された状態において、特別図柄の高確率状態で確実に特別図柄抽選が実行される左打ち遊技を行うことにより、有利遊技状態中が設定された場合において、高確率で大当たり遊技を実行させることができる。
【３０４４】
一方で、ファーストチャンスにおいて、特別図柄の大当たりに当選しなかった場合、即

ち、ファーストチャンスにて強右打ち遊技を選択し、特別図柄の高確率状態を低確率状態（大当たり確率１／４）へと移行させた後に第２特別図柄の抽選を実行し、大当たりに当選しなかった場合は、特別図柄の変動時間として５秒が設定され、その変動時間中にファーストチャンスが外れであったことを遊技者に報知するための表示態様が第３図柄表示装置８１の表示面に表示される（図４２０（ｂ）参照）。そして、２回目の特別図柄抽選（ラストチャンス）を促す表示態様が表示され、遊技者は実行中の普図変動が停止するまでに次の特図変動を実行させる遊技（ラストチャンス）を行うことになる。

【３０４５】

このラストチャンスにおいて、大当たりに当選した場合は、特別図柄変動の変動時間として８秒が設定されるように構成しており、特別図柄が変動停止する前に（遊技状態が通常状態となる前に）、普図当たり遊技が開始されるため電動役物６９８５のロング開放遊技（チャンスタイム）が実行される。なお、ラストチャンスを契機に実行されるチャンスタイムは、ファーストチャンスを契機に実行されるチャンスタイムよりも、大当たり待機状態への移行タイミングと、チャンスタイムの設定タイミングとに時間差が生じるため、即ち、時短２回目の特別図柄抽選（変動）を実行させるまでに要する時間（例えば、３秒）と、１回目の特別図柄外れ変動時間（５秒）と、２回目の特別図柄大当たり変動時間（８秒）と、を合算した時間（例えば、１６秒）が、ファーストチャンスで大当たり当選した場合の特別図柄変動時間（時短１回目の特別図柄大当たり変動時間）（１０秒）よりも長くなるため、大当たり待機状態へと移行してからチャンスタイム（電動役物６９８５のロング開放遊技）が終了するまでの期間が短くなる。よって、ファーストチャンスで大当たり当選した場合のほうが、ラストチャンスで大当たり当選した場合よりも、大当たり遊技を実行させ易くすることができる。なお、本実施形態では、ラストチャンスで大当たり当選した場合も、時短状態における普図当たり遊技（電動役物６９８５のロング開放遊技）中に遊技球を振分装置６９８０内へと入球させることができるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、ラストチャンスで大当たり当選した場合に設定される変動時間の長さをより長く設定し（例えば、１５秒）、時短状態における普図当たり遊技中に振分装置６９８０内に入球した遊技球が作動入賞口６６０へと入球し得るタイミングの殆どにおいて、大当たり待機状態が設定されないように構成しても良い。

【３０４６】

一方、ラストチャンスにおいても大当たり当選しなかった場合は、特別図柄の変動時間として２秒が設定される。これにより、変動中の普通図柄が停止表示されるよりも前に２回目の特別図柄変動が外れで停止表示されるため、時短状態の終了条件（時短２回）が成立し遊技状態として通常状態が設定される。そして、普通図柄の当たり遊技として通常状態中の当たり遊技（電動役物６９８５のショート開放遊技）が実行される。この電動役物６９８５のショート開放遊技は、電動役物６９８５のロング開放遊技よりも遊技球が第２誘導流路６９８２に流入し難い当たり遊技であるため、確変状態が設定されてから実行される２回の特別図柄抽選において何れの抽選結果も外れとなった場合には、遊技球を振分装置６９８０内に遊技球を入球させ難い遊技状態となる。

【３０４７】

また、本実施形態では、確変状態が設定されてから（大当たり遊技が終了してから）３回目の特別図柄変動の変動時間として３０秒が設定されるように構成している。この３０秒の変動時間は、電動役物６９８５のロング開放遊技期間よりも長い時間となっている。このように構成することで、例えば、チャンスタイムが設定されている（電動役物６９８５のロング開放遊技が実行されている）状態において、３回目以降の特別図柄抽選によって大当たり待機状態へと移行することを抑制することができる。

【３０４８】

つまり、ファーストチャンスにて強右打ち遊技を実行し、第２特別図柄の抽選で外れ当選した場合は、特別図柄外れ変動（５秒）と、普通図柄変動（９．４秒）とが実行される。その状態において、２回目の特別図柄抽選を実行させずに（時短状態の終了条件を成立させずに）普通図柄の当たり遊技を実行させた場合には電動役物６９８５のロング開放遊

技が実行される。そして、電動役物６９８５のロング開放遊技中に２回目以降の特別図柄抽選を実行した場合、電動役物６９８５のロング開放遊技中に、２回目の特別図柄抽選に基づいて大当たり待機状態へと移行させることは可能となるが、３回目の特別図柄抽選の抽選結果は、電動役物６９８５のロング開放遊技終了後に停止表示されるため、３回目の特別図柄抽選で大当たり当選したとしても、その大当たり当選を契機に大当たり待機状態へと移行した時点で、遊技球を振分装置６９８０内に入球させ易い遊技状態（普通図柄の時短状態、及び、電動役物６９８５のロング開放遊技中）が終了していることになる。

【３０４９】

このように構成することにより、遊技球を振分装置６９８０に入球させ易い遊技状態中において、所定回数（時短回数）以上の特別図柄抽選によって大当たり待機状態へと移行させることを抑制することができる。さらに、本実施形態では、特別図柄の抽選を実行させるために狙うべき遊技領域（第１遊技領域、第３遊技領域）と、遊技球を振分装置６９８０内へと流入させる際に狙うべき遊技領域（第２遊技領域）と、を分けて形成しているため、確変状態において変則的な遊技（例えば、チャンスタイム中（電動役物６９８５のロング開放遊技中）に、２回目の特別図柄抽選を実行させる遊技）を行った場合には、遊技方法を変更するための操作をチャンスタイム中に行う必要があることから、遊技球を効率良く振分装置６９８０内へと流入させ難くすることができる。よって、適正な遊技方法を遊技者に行わせ易くすることができる。

【３０５０】

なお、詳細は後述するが、本実施形態では、特定の遊技状態（普通図柄の高確率状態）にて、特定の特別図柄抽選（第２特別図柄の抽選）で大当たり当選した場合にのみ、その大当たり遊技の終了後に時短回数として３回が設定されるように構成している。この場合、ラストチャンスで外れ当選した場合であっても（２回目の特別図柄抽選が終了しても）、時短状態が終了しないため、時短状態を継続したまま３回目の特別図柄抽選が実行される。上述した通り、３回目の特別図柄抽選では比較的長い（３０秒）変動時間が設定される。よって、時短回数３回が設定された場合では、３回目の特別図柄抽選の変動が停止するよりも前に（時短終了条件が成立するよりも前に）、普通図柄の変動が停止し、時短状態における普図当たり遊技（電動役物６９８５のロング開放遊技）が実行される。しかしながら、３回目の特別図柄変動が停止するタイミング（１回目外れ（５秒）、２回目抽選実行までの間隔（１秒）、２回目外れ（２秒）、３回目抽選実行までの間隔（１秒）、３回目当たり（３０秒）を合算したタイミング）、即ち、１回目の特別図柄変動が実行されてから３７秒後では、電動役物６９８５のロング開放遊技が終了しているタイミングとなる。よって、時短回数３回が設定された場合には、上述したラストチャンス演出の後、引き戻しチャンスとして、３回目の特別図柄抽選を実行させる旨の演出を実行した後に、３回目の特別図柄抽選の実行中に電動役物６９８５を介して遊技球を振分装置６９８０へと入球させる旨の演出を実行するように構成している。

【３０５１】

そして、振分装置６９８０に入球した遊技球が３回目の特別図柄大当たり変動停止タイミング（大当たり待機状態への移行タイミング）において振分装置６９８０内に残存している場合にのみ、引き戻しチャンスとして、作動入賞口６６０に遊技球が入球すると大当たり遊技が実行される旨の演出が実行されるように構成している。

【３０５２】

以上、説明をした通り、本実施形態では、遊技状態として時短状態が設定されている場合であっても、時短１回目の特別図柄抽選で大当たり当選した場合、時短２回目の特別図柄抽選で大当たり当選した場合は、比較的高確率で大当たり遊技を実行可能とし、時短３回目の特別図柄抽選で大当たり当選した場合は、比較的低確率で大当たり遊技を可能とすることができる。つまり、同一の遊技状態が設定されている状態で大当たり当選した場合であっても、大当たり当選したタイミングによって、大当たり遊技の実行のし易さを可変させることができるように構成している。よって、遊技者に対して、設定されている遊技状態と、特別図柄の抽選結果だけでは無く、大当たり当選したタイミングにも興味を持た

せることができる。
【３０５３】
さらに、本実施形態のように、遊技者に有利な遊技状態（時短状態）が設定された場合において、その有利な遊技状態の残期間が長い状態で大当たり当選した場合のほうが、大当たり遊技が実行され易くなるように構成することにより、遊技者に有利な遊技状態の残期間を長く残した状態で大当たり当選した場合において遊技者に勿体ないと思わせることを抑制することができる。
【３０５４】
図４１７に戻り、説明を続ける。ファーストチャンスにおいて、左打ち遊技を選択した場合は、約１／１の確率で大当たり当選する第１特別図柄の抽選（高確率抽選）が実行され、大当たり待機状態へと移行する。そして、チャンスタイム中に遊技球が作動入賞口６６０へと入球することにより実行される大当たり遊技の終了後には、７５％の割合で潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定され、残りの２５％の割合で確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の時短状態（高確率状態））が設定される。つまり、大当たり終了後の７５％の割合で連荘モードが終了し、２５％の割合で連荘モードが継続することになる。
【３０５５】
一方、ファーストチャンスにおいて、強右打ち遊技を選択した場合は、確変転落ゲート７００１を通過するため、１／４の確率で大当たり当選する第２特別図柄の抽選（低確率抽選）が実行され、大当たり当選した場合に大当たり待機状態へと移行する。そして、チャンスタイム中に遊技球が作動入賞口６６０へと入球することにより実行される大当たり遊技の終了後には、１００％の割合で確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の時短状態（高確率状態））が設定される。つまり、大当たり終了後に必ず連荘モードが継続することになる。
【３０５６】
このように構成することで、連荘モード中に実行される特別図柄抽選として、高確率抽選（約１／１の確率で大当たり当選する特別図柄抽選）を実行し、且つ、大当たり遊技終了後に連荘モードが継続し難い（継続率２５％）特別図柄抽選を実行するための第１遊技（左打ち遊技）と、低確率抽選（約１／４の確率で大当たり当選する特別図柄抽選）を実行し、且つ、大当たり遊技終了後に連荘モードが継続し易い（継続率１００％）特別図柄抽選を実行するための第２遊技（強右打ち遊技）と、を遊技者に選択させることができる。よって、遊技者が選択した遊技内容によって、後の遊技結果を大きく変更することができるため、遊技者に対して遊技方法を意欲的に選択させることができると共に、選択した遊技方法に対してどのような遊技結果となるのかを注視させることができる。
【３０５７】
＜第２１実施形態の演出内容について＞
次に、図４１８から図４２０を参照して、本第２１実施形態において第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各種演出表示のうち、特徴的な表示内容について説明をする。上述した通り、本実施形態では、連荘モードが設定された場合において、遊技者が遊技方法を選択可能（遊技球を発射させる遊技領域を可変可能）な遊技性を有している。さらに、連荘モード中に実行される特別図柄抽選の結果に応じてそれ以降の遊技性を異ならせるように構成している。このように様々な遊技性を遊技者に提供可能な本実施形態のパチンコ機１０では、遊技者に遊技内容を分かり易く報知するための演出表示（案内表示）が実行される。なお、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示内容（表示態様）のうち、上述した各実施形態と同一の要素については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。
【３０５８】
まず、図４１８（ａ）を参照して、確変状態（連荘モード）が設定された場合における表示内容について説明をする。図４１８（ａ）は、確変状態（連荘モード）が設定された場合に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図である。図４１８（ａ）に示し

た通り、確変状態（連荘モード）が設定されると、遊技者に対して遊技方法を選択させるための選択画面が表示される。遊技者は選択画面に表示されている表示内容に基づいて確変状態（連荘モード）中にどの遊技方法で遊技を実行するのかを決定することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【３０５９】

この選択画面の表示内容について具体的に説明をすると、表示画面における略中央部分には遊技者に遊技方法を選択させるために「選べ」の文字が表示されると共に、主表示領域Ｄｍを左右方向に分割した領域が形成される。そして、左側の領域には「大当たり期待度高、継続期待度低」という文字が表示された表示領域ＨＲ９が形成され、その下方には、遊技者が遊技球を発射する位置の指標となる「カメ」を模したマークＭＫ１を狙う旨が表示され、さらにその下方に、遊技方法として「左打ち」を示す矢印アイコンＹＧ１が表示される。

【３０６０】

一方、左側の領域には「大当たり期待度低、継続期待度高」という文字が表示された表示領域ＨＲ１０が形成され、その下方には、遊技者が遊技球を発射する位置の指標となる「サメ」を模したマークＭＫ２を狙う旨が表示され、さらにその下方に、遊技方法として「右打ち」を示す矢印アイコンＹＧ２が表示される。

【３０６１】

このように、表示領域ＨＲ９、及び表示領域ＨＲ１０を形成し、各遊技方法を選択した場合における後の遊技結果の期待度を遊技者に報知することにより、各遊技方法において実行される遊技の内容を遊技者に対して容易に理解させることができる。

【３０６２】

なお、本実施形態では、大当たり遊技が終了した後に、図４１８（ａ）に示した選択画面を表示するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技中における再度のラウンド遊技が終了した後に設定されるエンディング期間（可変入賞装置６５の閉鎖期間）中から上述した選択画面を表示するように構成しても良い。このように構成することで、選択画面が表示される期間を長くすることができるため、遊技者により分かり易い遊技を提供することができる。

【３０６３】

また、上述した選択画面は、遊技者が選択した遊技方法に沿った遊技を行い、特別図柄の抽選が実行されるまで継続表示されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、選択画面が表示されてからの経過時間を計測し、経過時間が所定時間（例えば、３０秒）に到達した場合に、選択画面の表示を終了しても良いし、特別図柄の抽選が実行された後も所定期間、例えば、実行された特別図柄の変動時間よりも短い時間の間、選択画面を継続して表示するように構成しても良い。この場合、実際に実行された遊技内容（左打ち遊技、強右打ち遊技）を、抽選が実行された特別図柄の種別により判別し、その判別結果に基づいて、遊技者が選択した遊技方法を示す領域の表示態様を可変表示させるように構成すると良い。

【３０６４】

具体的には、選択された遊技方法が表示されている領域に「決定」の文字を表示したり、選択された遊技方法が表示されている領域のほうが、選択されていない遊技方法が表示されている領域よりも目立つように明度を高くするように表示したりすると良い。このように構成することで、遊技者がどの遊技方法を選択したのかを視覚的に報知することができるため、遊技者により分かり易い遊技を提供することができる。なお、上述した例では、遊技者が選択した遊技方法を示す領域の表示態様を可変させることにより、遊技者が選択した遊技方法を視覚的に報知可能としているが、これに限ること無く、遊技者が選択しなかった遊技方法が表示されている領域が目立たなくなるように可変表示することにより、遊技者が選択した遊技方法が相対的に目立つように（識別可能となるように）構成しても良い。

【３０６５】

次に、図４１８（ｂ）を参照して、確変状態（連荘モード）中に実行した１回目の特別図柄抽選にて大当たりに当選した場合の表示内容について説明をする。図４１８（ｂ）は、確変状態（連荘モード））中に実行した１回目の特別図柄抽選にて大当たりに当選した場合に表示される表示内容の一例を示した模式図である。図４１８（ｂ）に示した通り、確変状態（連荘モード）中に実行される１回目の特別図柄抽選で大当たりに当選すると、大当たり当選を示唆する「チャンスタイム突入まであと９秒」の文字と、チャンスタイムに突入した場合における遊技内容を事前に遊技者に報知するための事前報知態様として「チャンスタイムに突入したらタコを狙ってね」のコメントと、表示領域２３に「タコ」の位置を示す模式図が表示される。

【３０６６】

チャンスタイム突入までを示す時間（９秒）は、表示領域ＨＲ５０に表示されるものであり、実行中の特別図柄変動（大当たり変動）の残期間を遊技者に示すものである。この表示領域ＨＲ５０では、時間の経過に対応させて秒数を減算するカウントダウン演出が実行される。このように構成することで、大当たり当選するタイミング、即ち、大当たり待機状態へと移行するタイミングを遊技者に分かり易く報知すると共に、特別図柄抽選を実行させるために行った遊技方法（左打ち遊技、或いは、強右打ち遊技）を、弱右打ち遊技へと可変させるタイミングを事前に報知することができるため、遊技者に余裕を持たせて遊技を行わせることができる。

【３０６７】

なお、上述した通り、本実施形態では、確変状態（連荘モード）における１回目の特別図柄抽選で大当たり当選した場合は、１０秒間の特別図柄変動が実行されると共に、特別図柄変動の０．１秒後に実行される普通図柄変動として、９．５秒の変動時間が設定されるように構成している。よって、第３図柄表示装置８１の表示面の表示領域ＨＲ５０に表示されるカウントダウン表示が０秒となる０．５秒前に普通図柄変動が停止し、当たり遊技（電動役物６９８５のロング開放遊技）が実行される。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されている表示内容に基づいて遊技方法を変更した場合に、電動役物６９８５のロング開放遊技中に遊技球を第２遊技領域へと流下させることができる。

【３０６８】

なお、本実施形態では、表示領域ＨＲ５０に表示されるカウントダウン表示の対象を、大当たりに当選した特別図柄変動の残変動時間としているが、これに限ること無く、例えば、大当たりに当選した特別図柄変動と関連して実行される普通図柄変動（大当たりに当選した特別図柄変動の開始後、０．１秒後に実行される普通図柄変動）の残期間を対象にカウントダウン表示を実行しても良いし、遊技球を発射してから電動役物６９８５に到達するまでの期間（例えば０．５秒）を考慮して、特別図柄の残変動時間よりも０．５秒早いタイミングを対象としてカウントダウン表示を実行するように構成しても良い。このように構成することにより、電動役物６９８５のロング開放遊技が実行された直後に遊技球を電動役物６９８５へと到達させ易くすることができる。

【３０６９】

次に、図４１８（ｂ）に示した状態から９秒が経過し、チャンスタイムに突入した場合における表示内容について説明をする。図４１８（ｂ）は、チャンスタイム中に表示される表示内容の一例を示した模式図である。

【３０７０】

特別図柄変動が停止し、大当たり待機状態へと移行すると、表示領域ＨＲ２１には、特別図柄の抽選結果が大当たりであって、大当たり遊技を作動させるための作動条件が成立していない状態であることを示す第３図柄の表示態様が表示される。具体的には、大当たりを示す組合せで第３図柄を停止表示させ、その停止表示されている第３図柄を覆うように、大当たり待機状態であることを示す「ＳＴＯＰ」のマークが表示される。これにより、遊技者に対して現在の状態が大当たり待機状態であることを容易に判別させることができる。

【３０７１】
また、主表示領域Ｄｍには、現在がチャンスタイム中（電動役物６９８５のロング開放遊技中）であることを示す「チャンスタイム」の文字が表示されると共に、「タコを狙ってクルーンに球を入れろ」の文字が表示される。これにより、チャンスタイム中に実行すべき遊技内容を遊技者が容易に把握することができる。また、「Ｖ入賞で大当たり」の文字が表示される。これにより、クルーン（第１クルーン６９７１、第２クルーン６９７２）に球を入れた後の遊技内容を遊技者に案内することができるため、指示に従って遊技球をクルーン（第１クルーン６９７１、第２クルーン６９７２）に流入させた後の遊技を遊技者に分かり易く案内することができる。
【３０７２】
また、チャンスタイム中の表示画面には、チャンスタイムが終了するまでの残期間を示すための表示領域ＨＲ５０と、クルーン（第１クルーン６９７１、第２クルーン６９７２）に入球した球数を累積表示する表示領域ＨＲ５１と、が形成され、チャンスタイム中の遊技状況を遊技者に分かり易く報知可能に構成している。
【３０７３】
表示領域ＨＲ５０には「チャンスタイム終了まで・・・秒」の文字が表示されると共に、実行中の普図当たり遊技（電動役物６９８５のロング開放遊技）が終了するまでの期間（残期間）がカウントダウン表示される。図４１９（ａ）に示した例では、「チャンスタイム終了まで３０秒」の文字が表示されている。なお、本実施形態では、電動役物６９８５のロング開放遊技の終了条件として、電動役物６９８５内に遊技球が１０個入球した場合に成立する第１終了条件と、予め定められた動作シナリオを全て実行した場合に成立する第２終了条件とを設けており、表示領域ＨＲ５０に表示される内容は、上述した第２終了条件が成立するまでの期間、即ち、遊技者の遊技内容に関わらず、一定の期間として設定されるものとなる。よって、第２終了条件が成立するよりも前に、表示領域ＨＲ５０に表示される残期間が０となる前に、第１終了条件が成立した場合は、表示領域ＨＲ５０の表示態様として「終了」の文字が表示される。
【３０７４】
表示領域ＨＲ５１は１回の電動役物６９８５のロング開放遊技中に開放状態となった電動役物６９８５から第２誘導流路６９８２へと流入した遊技球数が表示される表示領域であって、球が振分装置６９８０内へ流入する毎に１加算される値が表示される。本実施形態では、電動役物６９８５のロング開放遊技が実行された場合に、上述した第１終了条件として入球数１０個となるように設定している。
【３０７５】
このように構成することで、表示領域ＨＲ５１の表示内容に基づいて、現在の遊技方法が適正であるか否かを遊技者が判別することが可能となる。具体的には、作動入賞口６６０に遊技球が入賞しない期間が所定期間続いた場合において、クルーン（第１クルーン６９７１、第２クルーン６９７２）に対して、適正量の遊技球を流入させていないのか、クルーンに到達した遊技球が適正な振分確率で振り分けられていないのかを判別することが可能となる。
【３０７６】
なお、本実施形態では、表示領域ＨＲ５１の表示態様を、チャンスタイムが設定される毎に初期化するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、パチンコ機１０に対して電源を投入してから、遊技情報がクリア（ＲＡＭクリア）されるまでの期間を対象にクルーンへの入球数を加算表示するように構成しても良い。
【３０７７】
次に、チャンスタイム中（電動役物６９８５のロング開放遊技中）に振分装置６９８０内に入球した遊技球が振分装置６９８０内に残存している状態で、チャンスタイムが終了した場合の表示内容について図４１９（ｂ）を参照して説明する。図４１９（ｂ）は、チャンスタイム終了時に振分装置６９８０内（クルーン内）に遊技球が残存している場合に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図である。本実施形態では、上述した第

１８実施形態の変形例と同様に、第１クルーン６９７１、及び第２クルーン６９７２のそれぞれを遊技球が転動する期間が約１０秒となるように構成している。よって、例えば、電動役物６９８５のロング開放遊技の終了間際に遊技球が振分装置６９８０内に流入した場合は、チャンスタイム終了後も延長させて球振分役物６９７０内の遊技球の挙動を楽しませることができるように構成している。

【３０７８】

このようにチャンスタイムは終了しているが、球振分役物６９７内に遊技球が残存している期間（延長期間）は、新たな遊技球を振分装置６９８０内へと入球させることができない点でチャンスタイム中とは遊技性が異なるため、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される演出表示も異ならせている。

【３０７９】

具体的には、図４１９（ｂ）に示した通り、現在が延長期間であることを示す「エキストラタイム突入」の文字が表示され、「クルーン内の球が最後のチャンス！Ｖ入賞を祈れ」の文字が表示される。このように構成することで、遊技者に対して遊技球を発射させる遊技を一旦止めて、球振分役物６９７０内の遊技球の挙動を注視することができる期間であることを分かり易く報知することができる。

【３０８０】

また、図４１９（ｂ）に示した「エキストラタイム」は、チャンスタイムが終了した後に表示されるものであるため、表示領域ＨＲ５１には、クルーン入球数として「１０（個）」が表示され、表示領域ＨＲ５０には、チャンスタイムが終了していることを示す「０秒」が表示されている。そして、表示領域ＨＲ２１には、現在が大当たり待機状態であることを示す表示態様として、図４１９（ａ）と同一の表示態様が表示される。

【３０８１】

チャンスタイム中に振分装置６９８０内に流入した遊技球が作動入賞口６６０へと入球すると、図４２０（ａ）に示した通り、表示領域ＨＲ２１に表示される第３図柄の表示態様８１から「ＳＴＯＰ」を示すアイコンが削除される。これにより大当たり遊技が実行されることを示す第３図柄が表示される。そして、表示面には大当たり遊技が開始されることを示す「Ｖ」の文字が表示されると共に、遊技者を祝福するための「おめでとう」の文字が表示される。

【３０８２】

次に、確変状態（連荘モード）中に実行した１回目の特別図柄抽選にて外れに当選した場合の表示内容について説明をする。図４２０（ｂ）は、確変状態（連荘モード））中に実行した１回目の特別図柄抽選にて外れに当選した場合に表示される表示内容の一例を示した模式図である。図４２０（ａ）に示した通り、確変状態（連荘モード）中に実行される１回目の特別図柄抽選で外れに当選すると、その外れ変動中に、今回の特別図柄の抽選結果が外れであることを示す「チャレンジ失敗」の文字が表示されると共に、２回目の特別図柄抽選を実行させるための「ラストチャンスへ」の文字が表示される。これにより、実行中の特別図柄変動が外れであることを遊技者に報知することができる。

【３０８３】

そして、図示は省略するが、特別図柄外れ変動が停止表示されると、図４１８（ａ）に示した選択画面が表示され、２回目の特別図柄抽選を遊技者に行わせるための案内表示が表示される。その後、２回目の特別図柄抽選にて大当たりに当選した場合は、その特別図柄大当たり変動中に上述した図４１８（ｂ）と同様の表示画面が表示され、特別図柄大当たり変動が停止表示されたタイミングに合わせて、図４１９（ａ）に示した表示画面と同一の表示画面が表示される。ここで、２回目の特別図柄抽選にて大当たり当選した場合には、図４１９（ａ）に示した表示画面が表示されたタイミングで、既に電動役物６９８５のロング開放遊技が実行されているため、チャンスタイムの残期間が、１回目の特別図柄抽選にて大当たりに当選した場合よりも短くなる。また、１回目の特別図柄変動が停止表示されてから、２回目の特別図柄変動を実行するまでの期間が長くなればなるほど、チャンスタイムの残期間が短くなる。これに対し、本実施形態では、表示領域ＨＲ５０を形成

し、チャンスタイムの残期間を遊技者に報知可能としているため、チャンスタイムが急に終了してしまい遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【３０８４】

＜第２１実施形態における電気的構成について＞

次に、図４２１、および図４２２を参照して、本第２１実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成について説明する。本第２１実施形態のＲＯＭ２０２は、上述した第１８実施形態の変形例に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図４０４（ａ）参照）に代えて、第１当たり乱数テーブル２０２ｘａを、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ（図４０４（ｂ）参照）に代えて、第１当たり種別選択テーブル２０２ｘｂを、特別図柄の変動時間を選択する際に参照される変動パターン選択テーブル２０２ｄに代えて、変動パターン選択テーブル２０２ｘｃを設けた点で相違している。また、普通図柄の変動時間を選択する際に参照される普図変動パターン選択テーブル２０２ｘｄを追加した点でも相違している。それ以外の内容については、上述した第１８実施形態の変形例と同一であり、同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【３０８５】

まず、図４２１（ａ）を参照して、本第２２実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ｘａの詳細について説明する。この第１当たり乱数テーブル２０２ｘａは、第１８実施形態の変形例における第１当たり乱数テーブル２０２ａと同様に、特別図柄の抽選を実行するために参照されるデータテーブルである。図４２１（ａ）に示した通り、第１当たり乱数テーブル２０２ｘａには、特別図柄の確率状態（遊技状態）に対応させた乱数値が規定されており、特別図柄の高確率状態では、特別図柄の大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～３９８」の３９９個の乱数値（カウンタ値）が規定されている一方で、特別図柄の外れと判定される乱数値（カウンタ値）として、「３９９」の１個の乱数値（カウンタ値）が規定されている。つまり、特別図柄の高確率状態ではが設定されている場合は、第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る４００個の乱数値（カウンタ値）のうち、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）が３９９個であるので、特別図柄の抽選が実行されると、約１／１（３９９／４００）の確率で大当たりに当選する。

【３０８６】

特別図柄の低確率状態では、特別図柄の大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）が規定されている一方で、特別図柄の外れと判定される乱数値（カウンタ値）として、「１００～３９９」の３００個の乱数値（カウンタ値）が規定されている。つまり、特別図柄の低確率状態が設定されている場合は、第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る４００個の乱数値（カウンタ値）のうち、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）が１００個であるので、特別図柄の抽選が実行されると、約１／４（１００／４００）の確率で大当たりに当選する。

【３０８７】

図４１５を参照して上述した通り、本実施形態では、特別図柄の高確率状態（確変状態、潜確状態）が設定されている状態において、第１特別図柄の抽選を実行しようとする場合には、特別図柄の高確率状態のまま第１特別図柄の抽選（大当たり確率約１／１）が実行可能に構成しているのに対して、第２特別図柄の抽選を実行しようとする場合には、確変転落ゲート７００１を遊技球が通過してから第２特別図柄の抽選が実行されてしまうため、特別図柄の低確率状態で第２特別図柄の抽選（大当たり確率約１／４）が実行されるように構成している。このように、特別図柄の高確率状態が設定されている場合において、抽選を実行させる特別図柄の種別を異ならせることにより、特別図柄抽選を実行する時点から特別図柄抽選の結果が停止表示されるまでの期間において設定される遊技状態（特別図柄の確率状態）を可変させることができる。

【３０８８】

なお、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合も、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合も、特別図柄の抽選結果として大当たりであることを示す特別図柄が停止表示されると、上述した第１８実施形態の変形例と同様に、大当たり待機状態へと移行

し、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定される。

【３０８９】

次に、図４２１（ｂ）を参照して、本第２２実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｘｂの詳細について説明する。この第１当たり種別選択テーブル２０２ｘｂは、第１実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ（図１０（ａ）参照）と同様に、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、当たり種別を選択するために参照されるデータテーブルである。図４２１（ｂ）に示した通り、本第２２実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｘｂには、特別図柄の種別が第１特別図柄の場合に３種類の大当たり種別（大当たりＡ３０，Ｂ３０，Ｃ３０）に対して、それぞれ第１当たり種別選択カウンタＣ２の値の範囲が対応付けて規定されており、特別図柄の種別が第２特別図柄の場合に１種類の大当たり種別（大当たりＤ３０）に対して第１当たり種別選択カウンタＣ２の値の範囲が対応付けて規定されている。

【３０９０】

さらに、本実施形態では、大当たり遊技の終了後に必ず特別図柄の高確率状態が設定されるように構成しており、第１当たり種別選択テーブル２０２ｘｂを参照して選択された大当たり種別と、大当たり当選時の遊技状態とに基づいて、大当たり遊技終了後に設定される時短回数（普通図柄の時短状態（高確率状態）の終了条件）が異なるように規定している。

【３０９１】

具体的には、図４２１（ｂ）に示した通り、特別図柄の図柄種別が第１特別図柄であって、第１当たり種別選択カウンタＣ２の値が「０～２４」の範囲に対して、「大当たりＡ３０」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ３０」は、ラウンド数が１５ラウンドであり、大当たり当選時の遊技状態に関わらず、大当たり遊技終了後に、特別図柄の抽選が２回実行されるまでの間普通図柄の時短状態（高確率状態）に設定される（時短回数が２回に設定される）大当たり種別である。なお、本第２２実施形態における普通図柄の時短状態では、普通図柄の当たり確率が１００％になるため、第１スルーゲート６０６７、或いは、第２スルーゲート６１６７に遊技球を１回通過させるだけで、確実に普図当たり遊技を実行させることができる。

【３０９２】

また、第１当たり種別選択カウンタＣ２の値が「２５～７４」の範囲に対して、「大当たりＢ３０」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ３０」は、ラウンド数が８ラウンドであり、大当たり当選時の遊技状態が通常状態、或いはリミット状態である場合には、大当たり遊技終了後に、特別図柄の抽選が２回実行されるまでの間普通図柄の時短状態（高確率状態）に設定（時短回数が２回に設定）され、時短状態、確変状態、潜確状態である場合には、大当たり遊技終了後に時短回数が付与されない（普通図柄の高確率状態が設定されない）大当たり種別である。最後に、第１当たり種別選択カウンタＣ２の値が「７５～９９」の範囲に対して、「大当たりＣ３０」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ３０」は、ラウンド数が８ラウンドであり、大当たり当選時の遊技状態が通常状態、リミット状態である場合には、大当たり遊技終了後に、特別図柄の抽選が２回実行されるまでの間普通図柄の時短状態（高確率状態）に設定（時短回数が２回に設定）され、時短状態、確変状態、潜確状態である場合には、大当たり遊技終了後に時短回数が付与されない（普通図柄の高確率状態が設定されない）大当たり種別である。

【３０９３】

次に、特別図柄の図柄種別が第２特別図柄である場合は、第１当たり種別選択カウンタＣ２の値が「０～９９」の範囲に対して、「大当たりＤ３０」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ３０」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり当選時の遊技状態が通常状態、或いはリミット状態である場合には、大当たり遊技終了後に、特別図柄の抽選が２回実行されるまでの間普通図柄の時短状態（高確率状態）に設定（時短回数が２回に設定）され、時短状態である場合には、大当たり遊技終了後に、特別図柄の抽選

が３回実行されるまでの間普通図柄の時短状態（高確率状態）に設定（時短回数が３回に設定）され、確変状態、潜確状態である場合には、大当たり遊技終了後に時短回数が付与されない（普通図柄の高確率状態が設定されない）大当たり種別である。

【３０９４】

つまり、通常状態中に実行される第１特別図柄抽選で大当たりに当選した場合は、１００％の確率で大当たり遊技終了後に時短回数２回の確変状態（連荘モード）が設定される。そして、連荘モード中において第１特別図柄抽選で大当たりに当選した場合は、７５％の確率で大当たり遊技終了後に通常モードが設定され、残りの２５％で連荘モードが設定される。一方、連荘モード中において第２特別図柄抽選で大当たりに当選した場合は、１００％の確率で連荘モード（時短回数３回）が設定される。なお、本実施形態では、正常な遊技が行われている場合には、特別図柄の高確率状態のまま第２特別図柄の抽選が実行されることが無いため、第２特別図柄抽選にて大当たり当選した場合であって、当選時の遊技状態が特別図柄の高確率状態（確変状態、潜確状態）である場合には、ペナルティとして潜確状態が設定されるように構成している。

【３０９５】

ここで、当選時の遊技状態の１つである「リミット状態」について説明をする。本実施形態は、上述した通り、大当たり遊技の終了後に必ず特別図柄の高確率状態が設定されるように構成しており、さらに、特別図柄の高確率状態中に実行される特別図柄抽選にて大当たりに当選した回数が所定回数（５回）に到達した（リミット状態となった）場合に、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定されるように構成している。これにより、特別図柄の高確率状態が過剰に設定されることを抑制することができる。そして、本実施形態では、大当たり当選時の遊技状態がリミット状態である場合には、大当たり種別に関わらず時短回数２回が付与されるように構成している。つまり、リミット状態において大当たりに当選した場合には、その大当たり遊技終了後に必ず時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の時短状態（高確率状態））が設定されるように構成している。

【３０９６】

また、本実施形態では、特別図柄の高確率状態が設定されている状態において第２特別図柄の抽選を実行させようとした場合には、確変転落ゲート７００１（図４１５参照）を遊技球が通過し、特別図柄の低確率状態へと移行するように構成しており、確変転落ゲート７００１を遊技球が通過したことに基づいて、リミット状態への移行条件（当選回数）がクリアされるように構成している。つまり、本実施形態では、大当たり遊技の終了後に普通図柄の時短状態が設定されない場合がある第１特別図柄の抽選を連続して実行した場合にのみリミット状態が設定され得るように構成している。このように構成することで、第１特別図柄の抽選にて複数回大当たり当選したとしても、普通図柄の時短状態（高確率状態）が設定されず遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【３０９７】

加えて、本実施形態では、潜確状態にて第１特別図柄抽選で大当たり当選する場合よりも、確変状態にて第１特別図柄抽選で大当たり当選する場合のほうが、大当たり遊技終了後に普通図柄の時短状態（高確率状態）が設定され難くなるように構成しているため、例えば、確変状態が設定されている状態がリミット状態となるように大当たり当選回数を管理しながら遊技を行うことにより、大当たり遊技の終了後に普通図柄の時短状態（高確率状態）が設定される確率を飛躍的に高めることができる。

【３０９８】

さらに、本実施形態では、特別図柄の高確率状態が設定されている状態で第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に時短回数が付与されないように構成している。これは、図４１５を示して上述した通り、通常の遊技を行った場合には、転落ゲート７００１を通過した遊技球のみが第２特図始動ゲート６９６４を通過するように構成しているため、通常の遊技を行っている場合には、特別図柄の高確率状態にて第２特別図柄の抽選が実行され得ないためである。よって、特別図柄の高確率状態が設定されている状態で第２特別図柄抽選が実行された場合には、正常では無い遊技が実行されてい

る状態であるため、遊技者にペナルティを付与するために時短回数が付与しないことができる。

【３０９９】

次に、図４２２を参照して、本第２１実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成について説明する。図４２２は、本第２１実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図４２２に示した通り、本第２１実施形態におけるＲＡＭ２０３は、第１実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成（図１３参照）に対して、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇが削除されている点で相違している。これらの変更は、第１特別図柄、第２特別図柄の保留機能、普通図柄の保留機能を廃止したことに伴うものである。また、新たに、遊技状態格納エリア２０３ｘａ、リミット回数カウンタｘｂ、時短付与回数格納エリア２０３ｘｃ、入球カウンタ２０３ｘｄ、減算タイマ２０３ｘｅ、延長状況フラグ２０３ｘｆを追加した点で相違している。

【３１００】

遊技状態格納エリア２０３ｘａは、遊技状態に関する情報を一時的に記憶するためのデータ領域であって、現在設定されている遊技状態に関する情報を記憶する現記憶エリアと、特定のタイミングにおける遊技状態（大当たり当選時の遊技状態、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態）を記憶する想定記憶エリアと、を有している。現記憶エリアには、確変フラグ２０３ｈの設定状況や、時短中カウンタ２０３ｉに基づいて判別される現在の遊技状況が随時更新されて記憶される。

【３１０１】

また、遊技状態格納エリア２０３ｘａのうち想定記憶エリアは、過去に設定されていた遊技状態や、今後設定される遊技状態に関する情報が記憶されるものであって、例えば、始動入賞処理３０（図４２７のＳ２０１０３参照）において、今回実行される特別図柄抽選が大当たりであると判別された場合に（Ｓ２０４０６：Ｙｅｓ）、その大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が格納される（Ｓ２０４１３）。このように構成することで、後に設定される遊技状態を決定するタイミングと、実際に遊技状態が設定されるタイミングとに時間差が生じる場合であっても、適正な遊技状態を確実に設定することができる。なお、本実施形態では、後に設定される遊技状態に関する情報を遊技状態格納エリア２０３ｘａに格納するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり当選時に設定されていた遊技状態（当選時の遊技状態）と、設定された大当たり種別と、を記憶可能に構成し、大当たり遊技終了後に、大当たり当選時に設定されていた遊技状態（当選時の遊技状態）と、設定された大当たり種別とに基づいて設定すべき遊技状態を判別し、判別結果に基づいた遊技状態を設定するように構成しても良い。

【３１０２】

リミット回数カウンタ２０３ｘｂは、リミット状態への移行条件が成立したことを判別する際に参照されるものであって、特別図柄の高確率状態で実行される特別図柄抽選で大当たりに当選したことに基づいてカウンタの値が１加算され、カウンタ値が所定値（例えば、５）に到達した場合に、リミット状態への移行条件が成立したと判別されるものである。また、確変転落ゲート７００１への球の通過（入球）が検出された場合に、カウンタ値が０にクリアされる。

【３１０３】

時短付与回数格納エリア２０３ｘｃは、大当たり遊技終了後に付与される時短回数が格納されるデータ領域であって、特別図柄抽選において大当たりに当選した場合に設定される時短回数が記憶され、大当たり遊技終了後に参照されるものである。

【３１０４】

入球カウンタ２０３ｘｄは、振分装置６９８０に入球している遊技球の数を計測するためのカウンタであって、振分装置６９８０に遊技球が入球する毎にカウンタの値が１加算され、振分装置６９８０から排出される毎にカウンタの値が１減算されるカウンタである

。具体的には、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される入球状況判別処理（図４３０のＳ２０５０２参照）において入球センサＳＺ１０（図４１５参照）により、球の入球が検知された場合にカウンタ値が１加算され（図４３０のＳ２０７０３参照）、排出センサＳＺ１１～１３（図４１６参照）により、球の排出が検知された場合にカウンタ値が１減算される（図４３０のＳ２０７０５）。そして、振分装置６９８０内に遊技球が残存している状態であるか否かを判別する際に参照される（図４３０のＳ２０７０６、或いは、Ｓ２０７１２参照）。

【３１０５】

減算タイマ２０３ｘｅは、振分装置６９８０内に遊技球が入球してからの経過時間を計測するためのタイマであって、振分装置６９８０内に入球した遊技球が所定期間（３０秒）以上排出されないエラー状態の発生を判別する際に参照されるものである。この減算タイマ２０３ｘｅは、主制御装置１１０のメイン処理３０（図４２８参照）にて、４ミリ秒毎に定期的に実行される入球状況判別処理（図４３０のＳ２０５０２参照）において、入球センサＳＺ１０が遊技球の通過を検知したと判別した場合に（Ｓ２０７０１：Ｙｅｓ）、所定期間である３０秒に対応する値（７５００）がセットされ（Ｓ２０７０２）、この入球状況判別処理が実行される毎に１減算される（Ｓ２０７１１）。

【３１０６】

また、排出センサＳＺ１１～ＳＺ１３が遊技球の通過を検知したと判別し（Ｓ２０７０４：Ｙｅｓ）、入球カウンタ２０３ｘｄの値が０になったと判別した場合に（Ｓ２０７０６：Ｙｅｓ）、０にリセットされる。このように、振分装置６９８０に新たな遊技球が入球する毎に新たな値がセットされるように構成しているため、本実施形態では、例えば、電動役物６９８５のロング開放遊技にて振分装置６９８０内に最後に入球した遊技球が排出されない状態（入球カウンタ２０３ｘｄの値が０にならない状態）が所定期間（３０秒）継続した場合に、減算タイマ２０３ｘｅの値が１まで減算されるように構成している。

【３１０７】

延長状況フラグ２０３ｘｆは、普図当たり遊技（電動役物６９８５のロング開放遊技）が終了した状態において、遊技球が振分装置６９８０内に残存している延長状態を示すためのフラグであって、普図当たり遊技（電動役物６９８５のロング開放遊技）が終了した状態において、遊技球が振分装置６９８０内に残存している場合にオンに設定される。そして、延長状況フラグ２０３ｘｆがオンに設定されている状態で入球カウンタ２０３ｘｄの値が０となった場合に、即ち、普図当たり遊技終了時に振分装置６９８０内に残存していた遊技球が排出されたと判別した場合にオフに設定される。この延長状況フラグ２０３ｘｆを用いることにより、現在が延長状態であることを判別することが可能となると共に、延長状態が設定されたことを示す状況コマンドを設定することができる。

【３１０８】

リミットフラグ２０３ｘｇは、現在がリミット状態であることを示すためのフラグであって、リミット回数カウンタ２０３ｘｂのカウンタ値がリミット状態への移行条件（５）に到達したと判別した場合にオンに設定される。そして、大当たり制御処理３０（図４２９のＳ２０５０１参照）において、エンディング演出の終了タイミングであると判別した場合に（Ｓ１２１２：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３ｈをオンに設定するか否かを判別する際に参照される（Ｓ２０６０１参照）。Ｓ２０６０１の処理において、リミットフラグ２０３ｘｇがオンに設定されていると班別した場合は（Ｓ２０６０１：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３ｈをオンに設定する処理をスキップし、その後、リミットフラグ２０３ｘｇをオフに設定する。

【３１０９】

次に、図４２３を参照して、本第２１実施形態における音声ランプ制御装置１１３に設けられているＲＡＭ２２３の構成について説明する。図４２３は、本第２１実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図４２３に示した通り、本第２１実施形態におけるＲＡＭ２２３は、第１実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成（図１４（ｂ）参照）に対して、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、第２特別図柄保留球数カウ

ンタ２０３ｃを削除し、待機タイマ２２３ｘａ、チャンスタイマ２２３ｘｂ、チャンスフラグ２２３ｘｃが追加されている点で少なくとも相違している。

【３１１０】

待機タイマ２２３ｘａは、連荘モード（普通図柄の高確率状態）において大当たり待機状態へと移行するまでの期間を計測するためのタイマである。この待機タイマ２２３ｘａには、連荘モード中に実行された特別図柄抽選で大当たりに当選した場合において、大当たり当選した特別図柄変動の変動時間（本実施形態では１０秒）に対応する値が設定される。そして、１ミリ秒毎に実行される演出更新処理３０（図４３１参照）において減算され、現在の値を示す表示用コマンドが設定される。ここで設定された表示用コマンドに基づいて、図４１８（ｂ）に示した表示領域ＨＲ５０の表示態様が設定される。

【３１１１】

チャンスタイマ２２３ｘｂは、連荘モード中の普通図柄抽選にて当たり当選した場合に実行される電動役物６９８５のロング開放遊技の期間を計測するためのタイマであって、電動役物６９８５のロング開放遊技が実行される場合に、ロング開放遊技の動作シナリオ期間に対応する値が設定される。そして、１ミリ秒毎に実行される演出更新処理３０（図４３１参照）において減算され、現在の値を示す表示用コマンドが設定される。ここで設定された表示用コマンドに基づいて、図４１９（ａ）の表示領域ＨＲ５０の表示態様が設定される。

【３１１２】

＜第２１実施形態における主制御装置の制御処理＞

次に、図４２４から図４３０を参照して、本第２１実施形態における主制御処理１１０の制御処理内容について説明をする。本第２１実施形態では、上述した第１８実施形態の変形例に対して、タイマ割込処理の一部を変更した点と、メイン処理の一部を変更した点とで相違している。

【３１１３】

まず、図４２４を参照して、本第２１実施形態におけるタイマ割込処理３０について説明をする。図４２４は、タイマ割込処理３０の制御内容を示したフローチャートである。図４２４に示した通り、タイマ割込処理３０は、上述した第１制御例のタイマ割込処理（図２１参照）に対して、特別図柄変動処理（図２１のＳ１０４）に代えて特別図柄変動処理３０（Ｓ２０１０１）を、始動入賞処理（図２１のＳ１０５）に代えて始動入賞処理３０（Ｓ２０１０３）を設け、さらに、転落ゲート通過処理（Ｓ２０１０２）を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【３１１４】

ここで、図４２５を参照して、特別図柄変動処理３０（Ｓ２０１０１）の詳細な内容について説明をする。図４２５は、特別図柄変動処理３０（Ｓ２０１０１）の内容を示したフローチャートである。本実施形態は、特別図柄の保留機能を有していないため、上述した第１７実施形態の特別図柄変動処理（図３７７のＳ１５１参照）と同様の処理が実行される。上述した第１７実施形態の特別図柄変動処理（図３７７のＳ１５１参照）と相違する点は、停止表示された特別図柄の抽選結果が大当たりである場合に（Ｓ２１８：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３ｈをオフに設定する処理（Ｓ２０２０１）を追加した点と、停止表示された特別図柄の抽選結果が大当たりでは無い場合（Ｓ２１８：Ｎｏ）において、時短中カウンタ２０３ｉの値を１減算（Ｓ２２２）した後に、減算後の時短中カウンタ２０３ｉの値を示す状態コマンドを設定する処理（Ｓ２０２０２）を追加した点である。それ以外は同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【３１１５】

次に、図４２６を参照して、タイマ割込処理３０（図４２４参照）において実行される転落ゲート通過処理（Ｓ２０１０２）の内容について説明する。図４２６は転落ゲート通過処理（Ｓ２０１０２）の内容を示したフローチャートである。この転落ゲート通過処理（Ｓ２０１０２）では、特別図柄の高確率状態が設定されている状態で遊技球が転落ゲー

ト７００１を通過した場合に、特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるための処理と、リミット状態へと移行させるための条件をリセットするための処理が実行される。

【３１１６】

転落ゲート通過処理（Ｓ２０１０２）が実行されると、まず、転落ゲート７００１（図４１５参照）に球が入球（通過）したかを判別する（Ｓ２０３０１）。このＳ２０３０１の処理では、転落ゲート７００１に設けられた近接センサ（図示せず）が遊技球を検知したかが判別される。なお、近接センサが遊技球を検知したかの判別方法については、上述した各実施形態における遊技球の検知方法と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【３１１７】

Ｓ２０３０１の処理において、転落ゲート７００１に遊技球が入球したと判別した場合は（Ｓ２０３０１：Ｙｅｓ）、次に、確変フラグ２０３ｈがオンに設定されているかを判別し（Ｓ２０３０２）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ２０３０２：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３ｈをオフに設定し（Ｓ２０３０３）、リミット回数カウンタ２０３ｘｂの値を０にクリアし（Ｓ２０３０４）、本処理を終了する。

【３１１８】

一方で、Ｓ２０３０１の処理において、入球していないと判別した場合（Ｓ２０３０１：Ｎｏ）、或いは、Ｓ２０３０２の処理において、確変フラグ２０３ｈをオンに設定されていないと判別した場合（Ｓ２０３０２：Ｎｏ）は、そのまま本処理を終了する。

【３１１９】

次に、図４２７を参照して、始動入賞処理３０（Ｓ２０１０３）の内容について説明をする。図４２７は、始動入賞処理３０（Ｓ２０１０３）の内容を示したフローチャートである。この始動入賞処理３０（Ｓ２０１０３）は、特別図柄抽選を実行させるための処理であって、遊技球が始動入賞口（第１特別通過口６９０４、第２特別通過口６９６４）に始動入賞（入球）した場合に実行されるものである。本実施形態では、第１特別図柄、第２特別図柄の何れも保留機能を有していないため、遊技球が始動入賞したタイミングにおいて、新たな特別図柄の抽選を実行可能な状態であるかを判別し、新たな特別図柄の抽選を実行可能であると判別した場合に、始動入賞された特別図柄の種別に対応した大当たり抽選が実行される。

【３１２０】

さらに、本実施形態では特別図柄の高確率状態で大当たり当選した回数が所定回数に到達した場合に、その大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定されることを強制的に禁止する機能（リミット機能）を設けており、今回実行された特別図柄抽選の抽選結果に基づいてリミット機能を実行するか否かの判別も行うように構成している。図４２７に示した通り、本始動入賞処理３０（Ｓ２０１０３）は、上述した始動入賞処理２０（図３７８のＳ１５２参照）の一部を変更したものであり、同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【３１２１】

始動入賞処理３０（Ｓ２０１０３）が実行されると、まず、始動入賞口（第１特別通過口６９０４、第２特別通過口６９６４）への遊技球の入球があったかを判別し（Ｓ２０４０１）、入球が無かった場合は（Ｓ２０４０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方で、入球があったと判別した場合は（Ｓ２０４０１：Ｙｅｓ）、今回の入球が第１入球口（第１特別通過口６９０４）であるかを判別し（Ｓ２０４０２）、第１入球口であると判別した場合は（Ｓ２０４０２：Ｙｅｓ）、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３の各値を特別図柄１実行エリアに格納し（Ｓ２０４０３）、Ｓ２０４０５の処理へ移行する。Ｓ２０４０２の処理において、今回の入球が第１入球口では無い、即ち、第２入球口（第２特別通過口６９６４）であると判別した場合は（Ｓ２０４０２：Ｎｏ）、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３の各値を特別図柄２実行エリアに格納し（Ｓ２０４０

４）、Ｓ２０４０５の処理へ移行する。
【３１２２】
Ｓ２０４０５の処理では、今回の処理で実行エリアに格納された各種データと、第１当たり乱数テーブル２０２ｘａとを参照して抽選結果（大当たりか否か）を取得し（Ｓ２０４０５）、次いで、今回の抽選結果が大当たりである場合は（Ｓ２０４０６：Ｙｅｓ）、リミット回数カウンタ２０３ｘｂの値を読み出す（Ｓ２０４０７）。そして、Ｓ２０４０７の処理で読み出したリミット回数カウンタ２０３ｘｂの値が５であるか（リミット状態への移行条件が成立しているか）を判別し（Ｓ２０４０８）、５では無い（５未満である）と判別した場合は（Ｓ２０４０８：Ｎｏ）、今回の大当たり遊技終了後にリミット機能を発動する場合では無いため、リミット回数カウンタ２０３ｘｂの値に１を追加（加算）し（Ｓ２０４０９）、Ｓ２０４１２の処理へ移行する。
【３１２３】
一方、Ｓ２０４０８の処理において、リミット回数カウンタ２０３ｘｂの値が５である（リミット状態への移行条件が成立している）と判別した場合は（Ｓ２０４０８：Ｙｅｓ）、リミットフラグ２０３ｘｇをオンに設定し（Ｓ２０４１０）、リミット回数カウンタ２０３ｘｂの値を０にクリアし（Ｓ２０４１１）、Ｓ２０４１２の処理へ移行する。ここで、オンに設定されたリミットフラグ２０３ｘｇは、大当たり遊技終了時（大当たり遊技終了後の遊技状態を設定する際）に参照され、リミットフラグ２０３ｘｇがオンに設定されていると、リミット機能を発動し、大当たり種別や遊技状態に関わらず、特別図柄の高確率状態が大当たり遊技終了後に設定されることが無い。
【３１２４】
Ｓ２０４１２の処理では、今回当選した大当たりに対する大当たり種別を設定するために、実行エリアのデータと、第１当たり種別選択テーブル２０２ｘｂを参照して大当たり種別を選択する（Ｓ２０４１２）。そして、現在の遊技状態と、Ｓ２０４１２の処理で選択された大当たり種別と、リミットフラグ２０３ｘｇの設定状況に基づいて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を抽出し、遊技状態格納エリア２０３ｘａに格納する（Ｓ２０４１３）。
【３１２５】
Ｓ２０４１３の処理を終えると、Ｓ２０４１２の処理で選択された大当たり種別と、大当たり当選時の遊技状態（現在の遊技状態）とに対応する時短付与回数を抽出し、時短付与回数格納エリア２０３ｘｃに格納し（Ｓ２０４１４）、上述した始動入賞処理２０（図３７８のＳ１５２参照）と同一のＳ４２５～Ｓ４３１の処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ２０４０６の処理において、今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合（Ｓ２０４０６：Ｎｏ）も、上述した始動入賞処理２０（図３７８のＳ１５２参照）と同一のＳ４２７～Ｓ４３１の処理を実行し本処理を終了する。
【３１２６】
次に、図４２８を参照して、メイン処理３０の内容について説明をする。図４２８は、メイン処理３０の内容を示したフローチャートである。このメイン処理３０は、上述した第１８実施形態の変形例におけるメイン処理２２（図４０９参照）に対して、大当たり制御処理２２（図４０９のＳ１００２１）に代えて大当たり制御処理３０（Ｓ２０５０１）を設けた点と、小当たり制御処理２２（図４０９のＳ１００２２）を削除し、入球状況判別処理（Ｓ２０５０２）を新たに追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【３１２７】
ここで、図４２９を参照して、メイン処理３０（図４２８参照）にて実行される大当たり制御処理３０（Ｓ２０５０１）の内容について説明をする。図４２９は、大当たり制御処理３０（Ｓ２０５０１）の内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理３０（Ｓ２０５０１）は、上述した第１８実施形態の変形例における大当たり制御処理２２（図４０９のＳ１００２１参照）に対して、エンディング演出の終了タイミングと判別した場合に実行される制御処理の内容を異ならせている点でのみ相違し、それ以外は同一

である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。
【３１２８】
大当たり制御処理３０（Ｓ２０５０１）が実行されると、上述した第１８実施形態の変形例における大当たり制御処理２２（図４０９のＳ１００２１参照）と同一のＳ１２０１～Ｓ１２１２の処理を実行する。そしてＳ１２１２の処理において、エンディング演出の終了タイミングであると判別した場合に（Ｓ１２１２：Ｙｅｓ）、リミットフラグ２０３ｘｇがオンに設定されているかを判別し（Ｓ２０６０１）、オンでは無い、即ち、現在がリミット状態では無いと判別した場合は（Ｓ２０６０１：Ｎｏ）、確変フラグ２０３ｈをオンに設定し（Ｓ２０６０２）、Ｓ２０６０４の処理へ移行する。一方、Ｓ２０６０１の処理でリミットフラグ２０３ｘｇがオンに設定されている、即ち、現在がリミット状態であると判別した場合は（Ｓ２０６０１：Ｙｅｓ）、リミットフラグ２０３ｘｇをオフに設定し（Ｓ２０６０３）、大当たり遊技終了後の遊技状態を特別図柄の低確率状態とするために、Ｓ２０６０２の処理をスキップし、Ｓ２０６０４の処理へ移行する。
【３１２９】
Ｓ２０６０４の処理では、時短付与回数格納エリア２０３ｘｃに格納されている情報（時短付与回数を示す情報）を読み出し（Ｓ２０６０４）、読み出した情報に対応する時短回数を時短回数カウンタに設定し（Ｓ２０６０５）、今回設定した大当たり遊技終了後の遊技状態に対応する状態コマンドを設定し（Ｓ１２１６）、大当たり終了を設定し（Ｓ１２１７）、本処理を終了する。
【３１３０】
以上、説明をした通り、本実施形態では、始動入賞処理３０（図４２７のＳ２０１０３参照）において、大当たり当選した場合に、リミット機能を発動させるための移行条件（リミットフラグ２０３ｘｇをオンに設定するための移行条件）が成立したかを判別し、移行条件が成立した場合には、その旨を記憶しておき（リミットフラグ２０３ｘｇをオンに設定し）、移行条件が成立していないと判別した場合は、移行条件成立の対象となる要素（リミット回数カウンタ２０３ｘｂの値）を更新する処理を行い、大当たり遊技終了時に、記憶しておいた移行条件の成立の有無を示す情報（リミットフラグ２０３ｘｇの設定状況）に基づいてリミット機能を発動させた遊技状態を設定するための処理を実行するように構成している。これにより、遊技者に対して、特別図柄の高確率状態が過度に設定されることを抑制することができる。
【３１３１】
また、本実施形態では、リミット機能を発動した場合に時短回数２回が必ず付与されるように構成しているため、例えば、第１特別図柄の抽選のように大当たり当選した場合に、その大当たり遊技終了後に時短回数が付与されない大当たり種別が設定され得るように構成されたパチンコ機１０において、遊技者に対して時短回数が付与されない大当たり遊技が過度に設定されてしまい遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。
【３１３２】
なお、リミット機能を発動させるための制御処理の処理タイミングについては、本実施形態で用いた内容に限ること無く、例えば、特別図柄抽選が実行されるタイミング（例えば、始動入賞処理３０（図４２７のＳ２０１０３参照）が実行されるタイミング）において、リミット機能を発動させるか否かの判別を実行した後に、その判別結果に基づいて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を決定しておき、大当たり遊技終了時に、その決定した遊技状態を設定する処理を実行するように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄の抽選結果を示すための特別図柄変動が実行されている期間や、大当たり待機状態が設定されている期間、大当たり遊技中の期間、即ち、特別図柄の抽選が実行されてから、大当たり遊技が終了するまでの期間において、大当たり遊技終了後にリミット機能が発動されるか否かの判別結果に基づいた演出（リミット発動示唆演出）を実行することが可能となる。よって、遊技者に対して実行される演出の内容を注視させることができ演出効果を高めることができる。
【３１３３】

また、本実施形態では、大当たり当選した場合に、リミット機能を発動させるための移行条件（リミットフラグ２０３ｘｇをオンに設定するための移行条件）が成立したかを判別し、移行条件が成立した場合には、その旨を記憶しておき（リミットフラグ２０３ｘｇをオンに設定し）、移行条件が成立していないと判別した場合は、移行条件成立の対象となる要素（リミット回数カウンタ２０３ｘｂの値）を更新する処理（リミット更新処理）を、特別図柄抽選の実行タイミングである始動入賞処理３０（図４２７のＳ２０１０３参照）において行う例を示しているが、これに限ること無く、上述したリミット更新処理を、異なるタイミングで実行しても良く、例えば、特別図柄が停止表示されるタイミング（例えば、特別図柄変動処理３０（図４２５のＳ２０１０１）の、Ｓ２１７以降の処理を実行するタイミング）で実行しても良いし、大当たり遊技が終了するタイミング（例えば、大当たり制御処理３０（図４２９のＳ２０５０１参照）において、エンディング演出の終了タイミングであると判別した後のタイミング）で実行しても良い。

【３１３４】

次に、図４３０を参照して、入球状況判別処理（Ｓ２０５０２）の内容について説明をする。図４３０は、入球状況判別処理（Ｓ２０５０２）の内容を示したフローチャートである。この入球状況判別処理（Ｓ２０５０２）では、振分装置６９８０に入球した遊技球が正常に排出されているかを判別するための処理と、振分装置６９８０に遊技球が入球し易い状態（普図当たり遊技中）にて振分装置６９８０へと入球した遊技球が、普図当たり遊技終了後に残存している状況（延長状況）を判別するための処理が実行される。

【３１３５】

入球状況判別処理（Ｓ２０５０２）が実行されると、まず、入球センサＳＺ１０がオンであるか、即ち、振分装置６９８０への遊技球の入球が発生したかを判別し（Ｓ２０７０１）、入球が発生したと判別した場合は（Ｓ２０７０１：Ｙｅｓ）、減算タイマ２０３ｘｅに３０秒に対応する値を設定し（Ｓ２０７０２）、入球カウンタ２０３ｘｄの値を１加算し（Ｓ２０７０３）、Ｓ２０７０８の処理へ移行する。

【３１３６】

ここで、Ｓ２０７０２の処理内容について説明をする。本実施形態では図４１５に示した通り、第２誘導流路６９８２から流入した球が約２秒の転動期間を経て球振分役物６９７０へと誘導されるように構成されており、球振分役物６９７０を構成する第１クルーン６９７１、第２クルーン６９７２が約１０秒の転動期間を経て遊技球を排出するように構成している。そして、第１クルーン６９７１、第２クルーン６９７２から排出された遊技球は最大で３秒の排出期間を経てアウト口６９７３に入球するように構成している。つまり、電動役物６９８５のロング開放遊技中に第２誘導流路６９８２を介して振分装置６９８０へと入球した球は、最大で２７秒の期間を経てアウト口６９７２に入球するように構成している。

【３１３７】

Ｓ２０７０２の処理では、振分装置６９８０に入球した遊技球が正常に排出されているかを判別する際に参照する経過期間として遊技球が正常に排出される期間（２７秒）よりも長い期間（３０秒）を計測可能に構成している。そして、新たな遊技球が振分装置６９８０へと入球した場合に、その減算タイマ２０３ｘｅの値を３０秒に再設定するように構成している。これにより減算タイマ２０３ｘｅの値が所定値（１）となった場合、即ち、振分装置６９８０に最後に遊技球が入球してからの経過期間が３０秒となった時点を判別することができる。そして、振分装置６９８０に最後に遊技球が入球してからの経過期間が３０秒となった時点において、振分装置６９８０内に遊技球が残存している状態をエラー状態として判別するための処理を実行するタイミングを判別する際に、減算タイマ２０３ｘｅの値が参照される。このように構成することで、振分装置６９８０内でエラー状態が発生していることを、精度を高めて判別することができる。

【３１３８】

図４３０に戻り説明を続ける。Ｓ２０７０１の処理において、入球センサＳＺ１０がオンでは無いと判別した場合は（Ｓ２０７０１：Ｎｏ）、次に、排出センサＳＺ１１～ＳＺ

１３の何れかがオンであるか、即ち、球振分役物６９７０から遊技球が排出されたかを判別し（Ｓ２０７０４）、排出センサＳＺ１１～ＳＺ１３の何れかがオンであると判別した場合は（Ｓ２０７０４：Ｙｅｓ）、入球カウンタ２０３ｘｄの値を１減算し（Ｓ２０７０５）、減算後の入球カウンタ２０３ｘｄの値が０であるかを判別する（Ｓ２０７０６）。Ｓ２０７０６の処理で入球カウンタ２０３ｘｄの値が０であると判別した場合、即ち、振分装置６９８０へと入球した遊技球の数と、振分装置６９８０から排出された遊技球の数と、が一致している場合は（Ｓ２０７０６：Ｙｅｓ）、正常な状態であるため、減算タイマ２０３ｘｅの値をクリア（０にリセット）し（Ｓ２０７０７）、Ｓ２０７８の処理へ移行する。一方で、Ｓ２０７０６の処理において入球カウンタ２０３ｘｄの値が０では無いと判別した場合は（Ｓ２０７０６：Ｎｏ）、振分装置６９８０へと入球した遊技球の数と、振分装置６９８０から排出された遊技球の数と、が一致していない状態であるため、Ｓ２０７０７の処理をスキップしてＳ２０７０８の処理へ移行する。

【３１３９】

Ｓ２０７０３の処理、Ｓ２０７０７の処理を終えた場合、或いは、Ｓ２０７０６の処理において入球カウンタ２０３ｘｄの値が０では無いと判別した場合（Ｓ２０７０６：Ｎｏ）は、次に、現在の入球カウンタ２０３ｘｄの値を示す状況コマンドを設定し（Ｓ２０７０８）、現在が普図当たり遊技中であるかを判別する（Ｓ２０７０９）。Ｓ２０７０９の処理において、現在が普図当たり遊技中であると判別した場合は（Ｓ２０７０９：Ｙｅｓ）、新たな遊技球が振分装置６９８０へと入球する可能性が高い状態（入球カウンタ２０３ｘｄの値が可変し易い状態）であるため、エラー状態の判別処理を行うこと無く、後述する減算タイマ２０３ｘｅの値を更新するための処理（Ｓ２０７１０、Ｓ２０７１１）を実行し、本処理を終了する。

【３１４０】

Ｓ２０７０９の処理において、現在が普図当たり遊技中では無いと判別した場合（Ｓ２０７０９：Ｎｏ）は、次いで、入球カウンタ２０３ｘｄの値が１以上であるか、即ち、現在が普図当たり遊技中では無いにも関わらず、振分装置６９８０内に遊技球が残存している状態であるかを判別する（Ｓ２０７１２）。そして、入球カウンタ２０３ｘｄの値が１以上であると判別した場合は（Ｓ２０７１２：Ｙｅｓ）、延長状況フラグ２０３ｘｆがオンに設定されているかを判別し（Ｓ２０７１３）、オンに設定されていない場合は（Ｓ２０７１３：Ｎｏ）、延長状況フラグ２０３ｘｆをオンに設定し（Ｓ２０７１４）、延長状況を示すコマンドを設定する（Ｓ２０７１５）。

【３１４１】

そして、Ｓ２０７１５の処理を終えると、減算タイマ２０３ｘｅの値が１であるか、即ち、エラー状態の判別タイミングに到達したかを判別し（Ｓ２０７１６）、減算タイマ２０３ｘｅの値が１であると判別した場合は（Ｓ２０７１６：Ｙｅｓ）、エラー状況（エラー状態）を示す状況コマンドを設定し（Ｓ２０７１７）、延長状況フラグ２０３ｘｆをオフに設定し（Ｓ２０７１９）、本処理を終了する。

【３１４２】

一方、Ｓ２０７１６の処理において、減算タイマ２０３ｘｅの値が１では無いと判別した場合は（Ｓ２０７１６：Ｎｏ）、次に、減算タイマ２０３ｘｅの値が１よりも大ききかを判別し（Ｓ２０７１０）、１よりも大きいと判別した場合は（Ｓ２０７１０：Ｙｅｓ）、減算タイマ２０３ｘｅの値を１減算し（Ｓ２０７１１）、本処理を終了する。一方、Ｓ２０７１０の処理において、減算タイマ２０３ｘｅの値が１よりも大きく無いと判別した場合は（Ｓ２０７１０：Ｎｏ）、Ｓ２０７１１の処理をスキップして本処理を終了する。

【３１４３】

また、Ｓ２０７１２の処理において、入球カウンタ２０３ｘｄの値が１以上では無い（０である）、即ち、振分装置６９８０へと入球した遊技球の数と、振分装置６９８０から排出された遊技球の数と、が一致していると判別した場合は（Ｓ２０７１２：Ｎｏ）、延長状況フラグ２０３ｘｆがオンに設定されているかを判別し（Ｓ２０７１８）、オンに設定されている場合は（Ｓ２０７１８：Ｙｅｓ）、延長状況フラグ２０３ｘｆをオフに設定

し（Ｓ２０７１９）、本処理を終了する。一方、Ｓ２０７１８の処理において延長状況フラグ２０３ｘｆがオフに設定されている場合は、Ｓ２０７１９の処理をスキップして本処理を終了する。

【３１４４】

次に、図４３１から図４３５を参照して、本第２１実施形態における音声ランプ制御装置１１３の制御処理内容について説明をする。本第２１実施形態における音声ランプ制御装置１１３の制御内容は、上述した第１８実施形態の変形例に対して、演出更新処理、コマンド判定処理、変動表示設定処理の内容を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【３１４５】

まず、図４３１を参照して、本実施形態における演出更新処理３０（Ｓ２４５０１）の内容について説明をする。図４３１は、演出更新処理３０（Ｓ２４５０１）の内容を示したフローチャートである。この演出更新処理３０（Ｓ２４５０１）では、図４１８（ｂ）に示した表示領域ＨＲ５０の表示態様、即ち、大当たり待機状態が設定されるまでの期間を示すカウントダウン表示の表示態様を更新するための処理と、図４１９（ａ）に示した表示領域ＨＲ５０の表示態様、即ち、普図当たり遊技（電動役物６９８５のロング開放遊技）が実行されるまでの期間を示すカウントダウン表示の表示態様を更新するための処理とが実行される。

【３１４６】

演出更新処理３０（Ｓ２４５０１）が実行されると、まず、待機タイマ２２３ｘａの値が０よりも大きいか、即ち、現在が連荘モード中の大当たり変動中であるかを判別し（Ｓ２４６０１）、０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ２４６０１：Ｙｅｓ）、待機タイマ２２３ｘａの値を１減算し（Ｓ２４６０２）、減算後のタイマ値に対応する表示用コマンドを設定する（Ｓ２４６０３）。なお、演出更新処理３０（Ｓ２４５０１）は、１ミリ秒毎に実行される処理であるため、本処理が実行される毎に減算後のタイマ値に対応する表示用コマンドを設定するのでは無く、例えば、１秒間隔（待機タイマ２２３ｘａの値が１０００減算されたタイミング）となる場合にのみ表示用コマンドを設定するように構成しても良い。

【３１４７】

Ｓ２４６０３の処理を終えると、次に、待機タイマ２２３ｘａの値が０であるかを判別し（Ｓ２４６０４）、０であると判別した場合は（Ｓ２４６０４：Ｙｅｓ）、待機期間終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ２４６０５）、Ｓ２４６０６の処理へ移行する。Ｓ２４６０５の処理で表示用コマンドが設定されると、そのコマンドが他の表示用コマンドと同様の処理で表示制御装置１１４へと出力され、第３図柄表示装置８１の表示面にチャンスタイムに突入したことを示す表示態様（図４１９（ａ）参照））が表示される。

【３１４８】

一方、Ｓ２４６０４の処理において待機タイマ２２３ｘａの値が０では無いと判別した場合は（Ｓ２４６０４：Ｎｏ）、次に、チャンスタイマ２２３ｘｂの値が０よりも大きいかを判別する。尚、このＳ２４６０４の処理は、Ｓ２４６０１の処理において、待機タイマ２２３ｘａの値が０よりも大きく無い（０である）と判別した場合（Ｓ２４６０１：Ｎｏ）にも実行される。

【３１４９】

Ｓ２４６０６の処理において、チャンスタイマ２２３ｘｂの値が０よりも大きく無い（０である）と判別した場合は（Ｓ２４６０６：Ｎｏ）、その他、実行中の演出内容を更新するための処理を実行し（Ｓ２４６１５）、本処理を終了する。一方、チャンスタイマ２２３ｘｂの値が０よりも大きい、即ち、現在が電動役物６９８５のロング開放遊技中であると判別した場合は（Ｓ２４６０６：Ｙｅｓ）、チャンスタイマ２２３ｘｂの値を１減算し（Ｓ２４６０７）、減算後のタイマ値に対応する表示用コマンドを設定する（Ｓ２４６０８）。なお、演出更新処理３０（Ｓ２４５０１）は、１ミリ秒毎に実行される処理であるため、本処理が実行される毎に減算後のタイマ値に対応する表示用コマンドを設定する

のでは無く、例えば、１秒間隔（チャンスタイマ２２３ｘｂの値が１０００減算されたタイミング）となる場合にのみ表示用コマンドを設定するように構成しても良い。

【３１５０】

そして、チャンスタイマ２２３ｘｂの値が残期間５秒に対応する値であるかを判別し（Ｓ２４６０９）、５秒に対応する値であると判別した場合は（Ｓ２４６０９：Ｙｅｓ）、チャンスタイム終了直前を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ２４６１０）、Ｓ２４６１５の処理へ移行する。Ｓ２４６１０の処理で表示用コマンドが設定されると、その表示用コマンドに基づいて第３図柄表示装置８１の表示面にて、電動役物６９８５のロング開放遊技が間もなく終了することを示唆する示唆演出が実行される。これにより、残り期間中により多くの遊技球を第２誘導流路６９８２へと流入させようと意欲的に遊技を行わせることができる。また、電動役物６９８５のロング開放遊技が急に終了してしまい、遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【３１５１】

一方、Ｓ２４６０９の処理において、チャンスタイマ２２３ｘｂの値が残期間５秒に対応する値では無いと判別した場合は（Ｓ２４６０９：Ｎｏ）、次に、チャンスタイマ２２３ｘｂの値が０であるか、即ち、電動役物６９８５のロング開放遊技の終了タイミングであるかを判別し（Ｓ２４６１１）、０であると判別した場合は（Ｓ２４６１１：Ｙｅｓ）、入球状況格納エリアに格納されている入球状況を読み出し、クルーン（球振分役物６９７０）内に遊技球が残存しているかを判別する（Ｓ２４６１２）。

【３１５２】

Ｓ２４６１２の処理において、遊技球が残存していると判別した場合は（Ｓ２４６１２：Ｙｅｓ）、エキストラタイムを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ２４６１３）、Ｓ２４６１５の処理へ移行する。Ｓ２４６１３の処理によって表示用コマンドが設定されると、その表示用コマンドに基づいて、エキストラタイムに突入したことを示す表示態様が設定され第３図柄表示装置８１の表示面に表示される（図４１９（ｂ）参照）。Ｓ２４６１２の処理において、遊技球が残存していないと判別した場合は（Ｓ２４６１２：Ｎｏ）、これ以降、遊技球が作動入賞口６６０に入賞することが無いため、チャンスタイム終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ２４６１４）、Ｓ２４６１５の処理へ移行する。また、Ｓ２４６１１の処理において、チャンスタイマ２２３ｘｂの値が０では無いと判別した場合は（Ｓ２４６１１：Ｎｏ）、そのままＳ２４６１５の処理へ移行する。

【３１５３】

次に、図４３２を参照して、コマンド判定処理３０（Ｓ２４７０１）の処理について説明をする。図４３２は、コマンド判定処理３０（Ｓ２４７０１）の内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理３０（Ｓ２４７０１）は、上述した第１８実施形態の変形例におけるコマンド判定処理（図３６のＳ４１１２参照）に対して、状態コマンドを受信した場合に実行する処理の内容を変更した点と、入球状況コマンドに関する処理を追加した点とで相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【３１５４】

コマンド判定処理３０（Ｓ２４７０１）が実行されると、まず、上述した第１８実施形態の変形例におけるコマンド判定処理（図３６のＳ４１１２参照）と同一のＳ４３０１～Ｓ４３０９の処理を実行する。そして、Ｓ４３０９の処理において、状態コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４３０９：Ｙｅｓ）、状態コマンド関連処理（Ｓ２４８０１）を実行し、本処理を終了する。この状態コマンド関連処理（Ｓ２４８０１）の詳細な内容については、図４３３を参照して後述する。Ｓ４３０９の処理において、状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４３０９：Ｎｏ）、次に、入球状況コマンドを受信したかを判別し（Ｓ２４８０２）、受信したと判別した場合は（Ｓ２４８０２：Ｙｅｓ）、受信した入球状況コマンドが示す入球状況を、入球状況格納エリアに格納し（Ｓ２４８０３）、本処理を終了する。また、Ｓ２４８０２の処理で入球状況コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ２４８０２：Ｎｏ）、上述した第１８実施形態の変形例におけ

るコマンド判定処理（図３６のＳ４１１２参照）と同一のＳ４３１３～Ｓ４３１５の処理を実行し、本処理を終了する。

【３１５５】

ここで、図４３３を参照して、状態コマンド関連処理（Ｓ２４８０１）の内容について説明をする。図４３３は、状態コマンド関連処理（Ｓ２４８０１）の内容を示したフローチャートである。この状態コマンド関連処理（Ｓ２４８０１）では、主制御装置１１０から出力される各種状態コマンドに基づいた演出態様を設定するための処理が実行される。

【３１５６】

状態コマンド関連処理（Ｓ２４８０１）が実行されると、まず、今回受信した状態コマンドが確変状態（特別図柄の高確率状態）を設定するコマンドであるかを判別し（Ｓ２４９０１）、確変状態（特別図柄の高確率状態）を設定するコマンドであると判別した場合は（Ｓ２４９０１：Ｙｅｓ）、確変中遊技の選択画面を示すための表示用コマンドを設定する（Ｓ２４９０２）。ここで設定された表示用コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示面に選択画面（図４１８（ａ）参照）が表示される。

【３１５７】

Ｓ２４９０１の処理において、確変状態（特別図柄の高確率状態）を設定するコマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ２４９０１：Ｎｏ）、或いは、Ｓ２４９０２の処理を終えると、次に、大当たり待機状態を示すコマンドを受信したかを判別し（Ｓ２４９０３）、大当たり待機状態を示す状態コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ２４９０３：Ｙｅｓ）、チャンスタイマ２２３ｘｂの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ２４９０４）、０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ２４９０４：Ｙｅｓ）、チャンスチャイムを示すための表示用コマンドを設定する（Ｓ２４９０５）。このように構成することで、電動役物６９８５のロング開放遊技が実行され、チャンスタイマ２２３ｘｂの値が減算されている最中であっても、大当たり待機状態へと移行していない状況ではチャンスタイムを示すための表示用コマンドが設定されないようにすることができる。よって、チャンスタイム中に遊技球が作動入賞口６６０に入球した場合に大当たり遊技が実行されない事態を抑制することができる。よって、遊技者に対してチャンスタイム中に作動入賞口６６０へ遊技球を入球させるという分かり易い遊技を提供することができる。

【３１５８】

次いで、今回受信したコマンドが普図ロング当たり（電動役物６９８５のロング開放遊技）の実行を示すコマンドであるかを判別し（Ｓ２４９０６）、普図ロング当たり（電動役物６９８５のロング開放遊技）の実行を示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ２４９０６：Ｙｅｓ）、電動役物６９８５のロング開放遊技の残期間に対応する値をチャンスタイマ２２３ｘｂに設定し（Ｓ２４９０７）、その他、受信したコマンドに対応する処理を実行し（Ｓ２４９０８）、本処理を終了する。また、Ｓ２４９０６の処理において、普図ロング当たり（電動役物６９８５のロング開放遊技）の実行を示すコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ２４９０６：Ｎｏ）、Ｓ２４９０７の処理をスキップしてＳ２４９０８の処理へ移行し、その後、本処理を終了する。

【３１５９】

次に、図４３４を参照して変動表示設定処理３０（Ｓ２５００１）の内容について説明をする。図４３４は、変動表示設定処理３０（Ｓ２５００１）の内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理３０（Ｓ２５００１）は、上述した変動表示設定処理に対して、選択変動演出設定処理（Ｓ２５１０１）を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【３１６０】

ここで、図４３５を参照して、選択変動演出設定処理（Ｓ２５１０１）の内容について説明をする。図４３５は、選択変動演出設定処理（Ｓ２５１０１）の内容を示したフローチャートである。この選択変動演出設定処理（Ｓ２５１０１）では、連荘モード中における特別図柄変動に対応する変動演出を設定するための処理が実行される。

【３１６１】

選択変動演出設定処理（Ｓ２５１０１）が実行されると、まず、現在が連荘モード（特別図柄の高確率状態）であるかを判別し（Ｓ２５１５１）、連荘モードでは無いと判別した場合は（Ｓ２５１５１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、連荘モードであると判別した場合は（Ｓ２５１５１：Ｙｅｓ）、次に、今回の特別図柄変動が大当たり変動であるかを判別し（Ｓ２５１５２）、大当たり変動であると判別した場合は（Ｓ２５１５２：Ｙｅｓ）、待機タイマ２２３ｘａの値に変動時間（１０秒）に対応する値を設定し（Ｓ２５１５３）、待機中を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ２５１５４）、本処理を終了する。

【３１６２】

このように構成することで、連荘モード中において大当たり待機状態へと移行するタイミングを待機タイマ２２３ｘａの値に基づいて判別することが可能となる。よって、図４１８（ｂ）に示したように遊技者に対して大当たり待機状態へと移行するまでの時間をカウントダウン表示で遊技者に報知することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【３１６３】

一方、Ｓ２５１５２の処理において、今回の特別図柄変動が大当たり変動では無いと判別した場合は（Ｓ２５１５２：Ｎｏ）、ファーストチャンス失敗を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ２５１５５）、本処理を終了する。このＳ２５１５５の処理にて表示用コマンドが設定されると、図４２０（ｂ）に示した表示態様が設定される。

【３１６４】

以上、説明をした通り、本第２１実施形態では、遊技者が遊技方法を可変することにより、異なる遊技状態での特別図柄抽選を実行できるように構成している。これにより、遊技の幅を増加させることができ遊技の興趣を向上させることができる。

【３１６５】

本第２１実施形態では、遊技状態として普通図柄の時短状態（確変状態、時短状態）が設定されている場合において、大当たり待機状態へと移行した後に、電動役物６９８５を介して球を振分装置６９８０内に入球させ、作動入賞口６６０へと遊技球を入球させ得るように構成している。つまり、大当たり待機状態へと移行してから、電動役物６９８５を介して所定数の球を振分装置６９８０内に入球させ得るように構成しているため、遊技者に時間的余裕を持たせながら遊技を行わせることができる。

【３１６６】

また、遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の時短状態（高確率状態））に加え、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の時短状態（高確率状態））、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）の４種類の遊技状態を設定可能に構成しており、大当たり待機状態として設定される大当たり内容のバリエーションをより豊富にすることができる。

【３１６７】

本第２１実施形態では、確変状態が設定されている場合において、左打ち遊技を行った場合には、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の時短状態（高確率状態））のまま第１特別図柄の抽選を実行することができ、強右打ち遊技を行った場合には、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の時短状態（高確率状態））で第２特別図柄の抽選を実行することになる。このように、本実施形態では、遊技者が選択する遊技方法に応じて、異なる遊技状態で特別図柄抽選を実行することが可能となるように構成しているため、遊技者の選択結果によって後の遊技結果を大きく異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【３１６８】

また、本実施形態では、特別図柄の高確率状態では３９９／４００（約１／１）の確率で大当たりに当選し、特別図柄の低確率状態では１００／４００（約１／４）の確率で大当たりに当選するように構成している。そして、確変状態中の第１特別図柄抽選で大当た

りに当選した場合よりも、時短状態中の第２特別図柄抽選で大当たりに当選した場合のほうが、大当たり遊技終了後に普通図柄の時短状態が設定され易くなるように構成している。つまり、確変状態において何れの遊技方法（左打ち遊技、強右打ち遊技）を選択した場合にも、一長一短があるため、遊技者に遊技方法を選択させる楽しみを提供することができる。

【３１６９】

なお、本実施形態では、図４１５を参照して上述した通り、強右打ち流路７０００ａを流下した遊技球の全てが、転落ゲート７００１、第２特別通過口６９６４、及びスルーゲート６１６７を順に通過するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、強右打ち流路７０００ａを流下する遊技球が、転落ゲート７００１を通過すること無く第２特図通過口６９６４、及び、スルーゲート６１６７を通過する第１流下パターン、転落ゲート７００１、第２特図通過口６９６４を通過すること無く、スルーゲート６１６７を通過する第２流下パターン、転落ゲート７００１、第２特図通過口６９６４、及び、スルーゲート６１６７を通過しない第３流下パターン、第２特別通過口６９６４のみ通過すること無く、転落ゲート７００１、スルーゲート６１６７を通過する第４流下パターン、スルーゲート６１６７のみ通過すること無く、転落ゲート７００１、第２特図通過口６９６４を通過する第５流下パターン、第２特図通過口６９６４、スルーゲート６１６７を通過し、転落ゲート７００１を通過しない第６流下パターン、転落ゲート７００１、第２特別通過口６９６４、及びスルーゲート６１６７の全てを通過しない第７流下パターンの全て、或いは一部を形成可能に構成しても良い。

【３１７０】

この場合、例えば、第１流下パターンのように転落ゲート７００１を通過することなく第２特図通過口６９６４を遊技球が通過可能に構成し、特別図柄の高確率状態中に第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合は、上述した第２１実施形態とは異なり、時短回数が２回付与されるように構成すると良い。このように構成することで、強右打ち遊技によって発射された遊技球の流下パターンに応じて様々な遊技性を遊技者に付与することが可能となる。

【３１７１】

また、遊技球の流下パターンによって、特別図柄抽選が実行され普通図柄抽選が実行されない状態と、特別図柄抽選が実行されず普通図柄抽選が実行される状態とを設けることが可能となるため、時短状態中に普図当たり遊技を実行させ易くしたり、させ難くしたりすることができるため、遊技者に後の遊技内容を予測させ難くすることができる。

【３１７２】

さらに、上述した様々な流下パターンを設ける構成を用いた場合には、強右打ち流路７０００ａを流下する遊技球の流下パターンを振り分けるための振分手段を設けると良く、上述した各実施形態にて用いられた様々な振分手段の構成のうち何れかの振分手段を、転落ゲート７００１よりも上流側、特図２通過口６９６４よりも上流側、スルーゲート６１６７よりも上流側の何れか、或いは全部に設けると良い。これにより、遊技球がどの流下パターンで流下するのかを遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。

【３１７３】

なお、遊技球が流下する流下パターンが振分手段によって振り分けられるのでは無く、遊技者によって流下パターンを選択可能に構成しても良く、例えば、転落ゲート７００１、第２特別通過口６９６４、及びスルーゲート６１６７の一部、或いは全部を異なる遊技領域に配設し、遊技者が遊技球の発射強度を調節することにより、所望の通過口（ゲート）に、所望の順番で遊技球を通過させることができるように構成しても良い。これにより、遊技球の流下パターンを遊技者に確実に選択させることが可能となり、遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。

【３１７４】

また、遊技者により排除すべき選択パターンのみを選択可能とし、残りの選択パターンのうち、遊技球が実際に流下する流下パターンが振分手段によって振り分けられるように

構成しても良い。
【３１７５】
上述した第２１実施形態では、時短状態中における特別図柄の変動回数によって、大当たり当選時（大当たり待機状態移行時）における普通図柄の遊技状況（普図変動の有無、普図当たり遊技の種別）を可変させるように構成することで、大当たり遊技が実行される期待度を異ならせていたが、これに限ること無く、例えば、時短状態中に設定される特別図柄の変動パターン（変動時間）を、複数の変動パターン（変動時間）から選択可能に構成し、第１変動時間（例えば、１０秒）が選択された場合は、時短状態中に普図当たり遊技が実行され易くし、第２変動時間（例えば、２秒）が選択された場合は、第１変動時間が選択された場合よりも、時短状態中に普図当たり遊技が実行され難くなるように構成しても良い。また、第３変動時間（例えば、６０秒）が選択された場合は、時短状態中に実行される普図当たり遊技期間中に大当たり待機状態を設定し難くなるように構成しても良い。このように構成することで、時短終了条件を可変させること無く、特別図柄の変動時間を可変設定可能に構成するだけで大当たり遊技が実行される期待度を可変させることができる。
【３１７６】
＜第２２実施形態＞
次に、図４３６から図４５０を参照して、第２２実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。本第２２実施形態におけるパチンコ機１０は、上述した第２０実施形態におけるパチンコ機１０の構成を一部変更したものである。上述した第２０実施形態におけるパチンコ機１０では、図４１２を参照して上述した通り、振分装置８０００によって最も有利な流路（第１スルーゲート８０６７ａを通過可能な流路）へと遊技球が振り分けられた場合に、当該遊技球によって、普通図柄の当たりに当選する権利（普通図柄の保留球）を特定個数分（５回分）獲得できる構成としていた。また、上述した第２０実施形態におけるパチンコ機１０では、特定個数分の普通図柄の当たりで、比較的多量の賞球の払い出し（７５０個前後の賞球の払い出し）を受けることが可能に構成していた。即ち、普通図柄の当たり遊技を、大当たり遊技と同様に賞球を多量に獲得し得る有利状態として構成していた。更に、普通図柄の当たりとなった場合に、本第２０実施形態における始動入賞口である右特別入球口７０４０へと遊技球が入球し易くなるように構成することで、普通図柄の抽選が１回実行されて１０個前後の遊技球を右特別入球口７０４０へと入球させる毎に、特別図柄の抽選を５回分実行させることが可能に構成した。即ち、振分装置８０００によって有利なルートへと遊技球が振り分けられることにより、普通図柄の当たりが連続することで多量の賞球を獲得し得る上に、２５回分の大当たり抽選を受けることができるので、大当たりに当選した場合に、更に多くの賞球を獲得することができるように構成していた。
【３１７７】
このように構成された第２０実施形態では、遊技球がスルーゲート８０６７ａ～８０６７ｅを通過した場合に、多くの賞球と、多くの特別図柄抽選が付与されるものであり、遊技者に対してスルーゲート８０６７ａ～８０６７ｅに遊技球を通過させることを目的とした斬新な遊技を提供することができるものであったが、スルーゲート８０６７ａ～８０６７ｅに遊技球を通過させたことにより付与される遊技（複数回の特別図柄抽選）が終了してしまうと、遊技者に有利な遊技状態が終了してしまい、再度、誘導流路６９６１に遊技球を流入させる遊技を実行しなければならず、遊技者に対して有利な遊技状態、即ち、普通図柄の当たりに当選する権利を容易に獲得できる遊技状態を継続して設定することが出来ないという問題があった。
【３１７８】
これに対して、本第２２実施形態では、普通図柄の当たりに当選した場合に実行される当たり遊技（普図当たり遊技）によって、普通図柄の当たりに当選する権利（普通図柄の保留球）を獲得し得るように構成している。このように構成することにより、普通図柄の当たりに当選する権利（普通図柄の保留球）を獲得し易い状態を継続して設定することが

可能となるため、遊技者に有利な遊技状態を長く継続させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【３１７９】

この第２２実施形態におけるパチンコ機１０が、上述した第２０実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、特別図柄、及び、普通図柄の確率状態を可変させる機能を削除した点、普図当たり遊技中に遊技球が入球し易くなる流路を変更した点、振分装置８０００の構成を変更した点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の一部を変更した点、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部を変更した点、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵによって実行される制御処理の一部を変更した点で相違する。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第２０実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第２０実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【３１８０】

なお、本第２２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される制御処理では、特別図柄、及び、普通図柄の確率状態を可変させるための制御処理を削除している点で上述した第２０実施形態と相違しているが、この相違点については、第２０実施形態における制御処理の適宜箇所を削除しているだけであるため、その詳細な説明を省略する。

【３１８１】

まず、図４３６を参照して、本第２２実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図４３６は、本第２２実施形態における遊技盤１３の正面図である。図４３６に示した通り、本第２２実施形態における遊技盤１３は、上述した第２０実施形態における遊技盤１３（図４１２参照）における略中央部分に設けられていた振分装置８０００に代えて、振分装置８５００が設けられている点、および可変表示装置ユニット８０の正面視右側に設けられていた右特別入球口７０４０に代えて右特別入球口８０４０が設けられている点で相違する。

【３１８２】

図４３６に示した通り、振分装置８５００は、上述した第２０実施形態における振分装置８０００と構造が比較的類似しており、球振分役物８５５０に向けて遊技球を流下させることが可能な誘導流路として、第２誘導流路８９８２を設けた点と、球振分役物８５５０に設けられた第１クルーン８５５１、及び第２クルーン８５５２から流出した遊技球の誘導先（振分先）を変更した点と、振分装置８５００内に特別図柄の抽選契機となる始動入賞口である始動入球口８５６４を設けた点でのみ相違している。

【３１８３】

つまり、上述した第２０実施形態におけるパチンコ機１０においては、振分装置８０００へと遊技球を流入させる流路として、遊技状態によって遊技球の流入のし易さが可変しない誘導流路６９６１のみが設けられているのに対して、本第２２実施形態におけるパチンコ機１０では、電動役物６９８５の開閉動作によって遊技球が流入し易い状態と、流入し難い状態とに可変する第２誘導流路８９８２を追加した構成としている。

【３１８４】

この電動役物６９８５は、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される当たり遊技（普図当たり遊技）中に開閉制御されるものであって、遊技球が普通図柄抽選の実行契機となる各スルーゲート８０６７ａ～８０６７ｅを通過したことに基づいて普通図柄抽選が実行され、その普通図柄抽選で当たり当選した場合に遊技球が流入し易い状態へと可変し得るものである。このように構成することにより、誘導流路６９８１に流入した遊技球が各スルーゲート８０６７ａ～８０６７ｅを通過した場合には、誘導流路６９８１よりも遊技球が流入し易くなる第２誘導流路８９８２を介して遊技球を球振分役物８５５０へと入

球させることが可能となる。

【３１８５】

また、第２０実施形態における振分装置８０００においては、セーフ入球口６９７２ａへと入球した遊技球が５つのスルーゲート８０６７ａ～８０６７ｅを順番に通過してからアウト口８０５３を介して外部へと排出され、それ以外の入球口へと入球した遊技球はそのままアウト口８０５３を介して外部へと排出されるように構成されていたのに対して、本第２２実施形態では、第１クルーン８５５１、及び第２クルーン８５５２に形成された各入球口によって入球した遊技球が様々な経路に誘導される構成としている。第１クルーン８５５１、及び第２クルーン８５５２から流出した遊技球が誘導される各経路についての詳細な説明は、図４３７を参照して後述するが、誘導される経路によって、１個の遊技球が通過可能なスルーゲートの個数を異ならせたり、特別図柄の抽選を実行させたりすることができるように構成している。

【３１８６】

ここで、図４３７を参照して、本第２２実施形態における球振分役物８５５０の構成について詳細な説明をする。図４３７は、本第２２実施形態におけるパチンコ機１０の球振分役物８５５０の構成を模式的に示した拡大図である。なお、球振分役物８５５０の構成のうち、上述した第２０実施形態と同一の構成については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【３１８７】

図４３７に示した通り、第１クルーン８５５１には、３つの入球口が形成されており、各入球口への遊技球の入球割合が１／３となるように構成されている。アウト入球口８５５１ｂに入球した遊技球はアウト誘導流路８９７５ｖを流下し、アウト口８０５３を介してパチンコ機１０の外部へと排出される。また、誘導入球口８５５１ａに入球した遊技球は、誘導流路８５５１ｖを流下し第２クルーン８５５２へと誘導される。そして、セーフ入球口８５５１ｃに入球した遊技球は、第１セーフ流路８９７４ｖを流下し、スルーゲート８０６７ｅのみを通過させてアウト口８０５３へと流下する。

【３１８８】

次に、第２クルーン８５５２には、３つの入球口が形成されており、各入球口への遊技球の入球割合が１／３となるように構成されている。そして、第１セーフ入球口８５５２ａに入球した遊技球は、第１セーフ誘導流路８９７２ｖを流下し、第１スルーゲート８０６７ａ～第５スルーゲート８０６７ｅの全てを通過しアウト口８０５３へと流下するように構成されており、第２セーフ入球口８５５２ｂに入球した遊技球は、第２セーフ誘導流路８９７３ｖを流下し、第２スルーゲート８０６７ｂ～第５スルーゲート８０６７ｅを通過しアウト口８０５３へと流下するように構成されており、始動誘導入球口８５５２ｃに入球した遊技球は、始動誘導流路８９７１ｖを流下し、始動入球口８５６４へと入球するように構成されている。

【３１８９】

つまり、本実施形態における球振分役物８５５０に遊技球が入球した場合には、遊技者に有利となる第１特典（普通図柄抽選の権利獲得）、或いは、第２特典（特別図柄抽選の権利獲得）が付与され得るように構成しており、球振分役物８５５０に入球した遊技球の１／３の割合で何れの特典も付与されず（アウト入球口８５５１ｂへの入球）、１／９の割合で第２特典が付与され（始動入球口８５６４への入球）、５／９の割合で第１特典が付与される（セーフ入球口８５５１ｃ、第１セーフ入球口８５５２ａ、第２セーフ入球口８５５２ｂへの入球）ように構成している。このように、球振分役物８５５０に入球した遊技球の挙動に応じて異なる特典を遊技者に付与可能に構成することで遊技の興趣を向上させることができる。

【３１９０】

また、本実施形態では、球振分役物８５５０に入球した遊技球１個に対して第１特典の付与量（普通図柄抽選の獲得権利数）を可変可能に構成している。具体的には、遊技球１個に対して第１特典の付与量が１個の場合（セーフ入球口８５５１ｃへの入球）と、４個

の場合（第２セーフ入球口８５５２ｂへの入球）と、５個の場合（第１セーフ入球口８５５２ａへの入球）と、を設けている。これにより、球振分役物８５５０に入球した遊技球が少ない場合であっても多くの第１特典が付与される場合があるため、遊技者に対して球振分役物８５５０内の遊技球の挙動により注視させることができる。

【３１９１】

さらに、上述した通り、本実施形態では、球振分役物８５５０として、複数のクルーン（振分機構）を設け、各振分機構に設けられた入球口に対する振分割合が均等になるように構成している。そして、付与される第１特典の量が少ない入球口（セーフ入球口８５５１ｂ）のほうが、付与される第１特典の量が多い入球口（第１セーフ入球口８５５２ａ、第２セーフ入球口８５５２ｂ）よりも入球し易くなるように構成している。加えて、セーフ入球口８５５１ｂに入球しなかった遊技球が、第２クルーン８５５２へと誘導され、セーフ入球口８５５１ｂに入球し得ない状態で、第１セーフ入球口８５５２ａ、第２セーフ入球口８５５２ｂへと振り分け可能に構成している。このように構成することで、遊技者に対して球振分役物８５５０内を転動する遊技球がどの入球口に入球するのかを段階的に視認させることができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。また、球振分役物８５５０内における遊技球の転動経過に応じて付与可能な特典の種別や量を可変させているため、どの特典が付与されるのかについての予測内容を可変させながら遊技を行わせることができる。さらに、球振分役物８５５０内における遊技球の転動経過が最終経過（第２クルーン８５５２への到達）となった場合に、少なくとも何れかの特典が付与されるように構成しているため、遊技者の長時間の遊技を楽しませた結果、特典が付与されず遊技意欲が低下してしまう事態が発生することを抑制することができる。

【３１９２】

なお、球振分役物８５５０の構成はこれに限ること無く、各振分機構における球の振分割合を異ならせても良いし、振分機構の個数を３個以上にしても良い。また、上述した各実施形態における遊技球を複数の流路へと振り分けるための機能を有する各種装置と同一の技術思想を転用して構成しても良い。また、本第２２実施形態では、各入球口が異なる特典を付与させるために設けられているが、これに限ること無く、例えば、付与される第１特典の量が少ない入球口（セーフ入球口８５５１ｂ）を複数設けることで、付与される第１特典の量が少ない入球口（セーフ入球口８５５１）へと振り分けられる割合が、他の特典が付与される入球口へと振り分けられる割合よりも高くなるように構成しても良い。

【３１９３】

図４３６に戻り説明を続ける。本第２２実施形態実施形態におけるパチンコ機１０の右側領域には、特別図柄抽選で当たり当選（大当たり当選、小当たり当選）した場合に、可変動作される上アタッカー８５６５と、下アタッカー（可変入賞装置）６５と、が設けられている。また、普図当たり遊技によって可変動作される電動役物６９８５が設けられている。

【３１９４】

本第２２実施形態において右打ち遊技を実行し、右側領域へと到達し遊技球は、まず、右側領域の上流側に設けられた上アタッカー８５６５を通過し、その後、電動役物６９８５に到達し、最後に下アタッカー６５に到達するように各構造が配設されている。そして、上アタッカー８５６５が開放されている状態では、右打ち遊技によって発射された遊技球の殆どが上アタッカー８５６５に入賞するように構成されており、上アタッカー８５６５よりも下流側に配設された電動役物６９８５、及び下アタッカー６５に遊技球が到達し難くなるように構成している。

【３１９５】

一方、下アタッカー６５は、電動役物６９８５よりも下流側に設けられているため、下アタッカー６５が開放状態となった場合であっても、電動役物６９８５へと到達する遊技球の数が可変することが無いように構成している。

【３１９６】

なお、詳細な説明は後述するが特別図柄抽選によって大当たり当選、或いは、小当たり

当選した場合には、大当たり種別が設定され、その設定された大当たり種別に応じた大当たり遊技が実行される。そして、電動役物６９８５の可変制御（普図当たり遊技）は、特別図柄抽選とは独立して実行されるものであるため、普図当たり遊技中において、上アタッカー８５６５が可変制御される大当たり遊技が実行されることもある。この場合、上アタッカー８５６５に遊技球を入賞させることにより賞球を獲得することは可能だが、その分、普図当たり遊技中に遊技球を第２誘導流路８９８２へと流入させ難くなる状態となる。

【３１９７】

このように、第２誘導流路８９８２へと新たな遊技球を流入させることが出来ない状態が続くと、普通図柄の保留記憶が消化され、徐々に普通図柄の保留記憶数が減少していくことになる。また、第２誘導流路８９８２へと流入した遊技球が、各スルーゲート６１６７ａ～６１６７ｅを通過しない場合、或いは、スルーゲート６１６７ｅのみを通過する誘導流路を流下する場合にも、徐々に普通図柄の保留記憶数が減少していくことになる。そして、普通図柄の保留記憶数が０の状態で普図当たり遊技が終了すると、遊技者に有利な遊技状態が終了する。

【３１９８】

ここで、本第２２実施形態におけるパチンコ機１０の遊技性を、図４３６を参照してまとめると、まず、左打ち遊技を実行し、誘導流路６９８１に遊技球を流入させるための遊技を行う。そして、約１／５０の確率で球が誘導流路６９８１に流入する。そして誘導流路６９８１に流入した遊技球が、球振分役物８５５０（第１クルーン８５５１、及び第２クルーン８５５２）へと入球し、スルーゲート６１６７ａ～６１６７ｅの何れかを通過可能な誘導流路を遊技球が流下すると、普通図柄抽選（当たり確率約１／１）が実行され、当たり当選した場合には、普図当たり遊技として電動役物６９８５が少なくとも１回は開放状態となる可変制御（当たり制御）が実行される。

【３１９９】

そして、普図当たり遊技中は第２誘導流路８９８２を介して遊技球を振分装置８５００へと入球させることが可能となるため、普図当たり遊技が継続して実行されるように、遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。そして、普通図柄の保留記憶が残存している限り、即ち、普図当たり遊技が実行され得る状態が継続する限り、右打ち遊技によって球振分役物８５５０へと遊技球を入球させる遊技が実行される。

【３２００】

球振分役物８５５０へと入球した遊技球が始動入球口８５６４に入球した場合には、１／１０の確率で大当たりに当選し、１／２の確率で小当たりに当選する特別図柄の抽選が実行される。この特別図柄の抽選で当たり（大当たり、小当たり）に当選した場合には、設定される当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に対応する当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）として、上アタッカー８５６５、或いは下アタッカー６５が開放する当たり遊技が実行される。ここで、上アタッカー８５６５を開放する当たり遊技が実行されると、右打ち遊技によって発射された遊技球が上アタッカー８５６５に入賞するため、上アタッカー８５６５よりも下流側に配置された第２誘導流路８９８２への遊技球の流入が阻害される。このように、普通図柄の保留記憶が残存し、普図当たり遊技が実行され得る状態において、上アタッカー８５６５を開放させる当たり遊技が実行されると、普通図柄の保留記憶を獲得する機会を減少させる場合があるため、遊技者に不利な当たり遊技となる。

【３２０１】

一方、同じ特別図柄抽選に基づく当たり遊技であっても、第２誘導流路８９８２よりも下流側に配置される下アタッカー６５を開放させる当たり遊技は、普通図柄の保留記憶を獲得する機会を減少させること無く、且つ、右打ち遊技によって発射された遊技球のうち、第２誘導流路８９８２に流入しなかった球が下アタッカー６５に入賞することになるため、遊技者に有利な当たり遊技となる。

【３２０２】

上述した通り、本実施形態では、特別図柄や普通図柄の確率状態を可変させる機能は有していないが、普通図柄の保留図柄を獲得している状態（普図当たり遊技が実行され得る状態）が、普通図柄の保留図柄を獲得していない状態よりも、有利な遊技状態となるため、普通図柄の保留図柄を獲得していない状態を「通常、」、普通図柄の保留図柄を獲得している状態（普図当たり遊技が実行され得る状態）を「ループモード」と定義し、以下の説明を行うこととする。

【３２０３】

＜第２２実施形態の演出内容＞

次に、図４３９から図４４１を参照して、本第２２実施形態において第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される演出内容のうち、特徴的な演出内容として、ループモード中の表示内容について説明をする。本実施形態では上述した通り、普図当たり遊技が実行され易い状態へと移行した場合に、演出態様としてループモードを設定するように構成している。これにより、遊技者に対して分かり易い遊技を提供することができる。

【３２０４】

まず、図４３９（ａ）を参照して、ループモードが設定された場合の表示内容について説明をする。図４３９（ａ）は、ループモードが設定された場合に表示される表示内容の一例を示した模式図である。本実施形態では、左打ち遊技にて第１誘導流路６９８１に遊技球を流入させ、役物装置８５５０に入球した遊技球が第１スルーゲート８０６７ａ～第５スルーゲート８０６７ｅの何れかを通過し、普図当たり遊技が実行されると、ループモードが設定される。

【３２０５】

ループモードが設定されると、図４３９（ａ）に示した通り、第３図柄表示装置８１の表示面の主表示領域Ｄｍにて、ウサギを模したキャラクタ８１０ｚと、カメを模したキャラクタ８１１ｚとが、競争をする演出が実行される。そして、「ループモード突入」の文字と、ループモード中の演出内容を案内する案内表示態様として「カメにつかまったら終了だよ」のコメントが表示される。また、表示領域ＨＲ２３には、遊技者が狙うべき遊技領域として電動役物６９８５近傍を模式的に示した模式図が表示される。

【３２０６】

そして、ループモードが開始されると、図４３９（ｂ）に示した通り、キャラクタ８１０ｚと、キャラクタ８１１ｚとが競争する演出が継続して表示されると共に、普通図柄の保留球数を示すための第１普図保留図柄ＦＨ１～第４普図保留図柄ＦＨ４が表示される。図４３９（ｂ）に示した例では、普通図柄の保留球数が３個の状態であり、第１普図保留図柄ＦＨ１～第３普図保留図柄ＦＨ３が人参を模した表示態様で表示されている。この普図保留図柄の表示態様は、所定条件が成立する場合に可変されるように構成しており、例えば、実行中の特別図柄変動、即ち、普図当たり遊技中に振分装置８５５０に入球した遊技球が、始動入球口８５６４に入球（入球確率１／９）したことに基づいて実行される特別図柄変動の抽選結果に基づいて普図保留図柄の表示態様が可変設定されるように構成している。

【３２０７】

図４３９（ｂ）では、第３普図保留図柄ＦＨ３の表示態様のみ他の表示態様とは異なっており、「豪華な人参」を模した表示態様で表示されている。この「豪華な人参」を模した表示態様は、実行中の特別図柄変動が遊技者に有利な大当たりに当選している特別図柄変動である場合に設定され易い表示態様であって、実行中の特別図柄変動が停止表示するタイミングに対応する普図保留図柄の表示態様が可変設定されるように構成している。このように構成することで、保留機能を有していない特別図柄に対して、あたかも先読み演出が実行されているように思わせることができる。また、普図保留図柄の表示態様を特別図柄の抽選結果に応じて可変設定することにより、普通図柄の抽選結果に基づいて大当たり遊技が実行されているように思わせることができ、遊技者に意外性のある遊技を提供することができる。

【３２０８】

また、ループモードが継続して設定されている間に実行された各種遊技内容に関する情報が表示領域ＨＲ５５にループステータスとして表示され、具体的には、ループモード中に実行された大当たり回数が表示領域ＨＲ５５ａに、小当たり回数が表示領域ＨＲ５５ｂに、特別図柄の抽選回数がＨＲ５５ｃに、普通図柄の抽選回数がＨＲ５５ｄにそれぞれ表示されるように構成している。このように構成することで、上限期間が設定されていないループモード中においてどの程度の遊技が実行されたかを分かり易く遊技者に報知することができる。

【３２０９】

なお、上述したループステータスの表示内容はこれに限ること無く、例えば、ループモード中に獲得した（賞球として払い出された）球数を示すための情報や、ループモード中に振分装置８５５０に入球した球数を示すための情報や、第１スルーゲート８０６７ａを遊技球が通過した回数を示すための情報を表示するように構成しても良い。

【３２１０】

次に、ループモードが終了する間際の演出内容について図４４０（ａ）を参照して説明をする。図４４０（ａ）に示した例によれば、普通図柄の保留球数が０であり、ループモードが終了する間際の演出として、キャラクタ８１０ｚがキャラクタ８１１ｚに追いつかれそうな演出が実行されている。この後、実行中の普通図柄抽選が外れで停止表示されると、これ以上、普図当たり遊技を実行させることができない状態となるため、ループモードが終了する。この場合は、キャラクタ８１０ｚがキャラクタ８１１ｚに追い抜かれ、先にキャラクタ８１１ｚがゴールにたどり着き、ループモード終了を示す表示画面が表示される。一方、実行中の普通図柄抽選が当たりで停止表示され普図当たり遊技が実行され、新たに普通図柄の保留球を獲得した場合には、図４３９（ｂ）に示した表示態様のような競争演出へと戻る。このように、キャラクタ８１０ｚとキャラクタ８１１ｚとの競争の状況によってループモードが終了しそうな状況であるか否かを遊技者に報知することにより、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【３２１１】

また、ループモード中に遊技者に有利な大当たり（例えば、大当たりＡ）に当選した特別図柄変動が実行されると、図４４０（ｂ）に示した通り、「豪華な人参」を模したアイコンをキャラクタ８１０ｚが獲得し「パワーアップ」の文字が表示され、キャラクタ８１０ｚとキャラクタ８１１ｚとの間の距離が広がる演出が実行される。これにより、遊技者に対して有利な大当たりに当選したことを事前に示唆することができる。また、普図保留図柄の表示態様として用いていた「豪華な人参」を模したアイコンをキャラクタ８１０ｚが獲得する演出を実行するため、遊技者に対して普通図柄の抽選に基づく演出と思わせながら、特別図柄の抽選結果を示唆することができるため意外性のある演出結果（大当たりＡ当選報知）を遊技者に提供することができる。

【３２１２】

また、図４４０（ｂ）の第４普図保留図柄ＦＨ４の表示態様として「貧弱な人参」を模した表示態様が設定されている。この表示態様は特別図柄の抽選結果として遊技者に不利な大当たり（例えば、大当たりＢ）に当選した場合に設定され得るものである。なお、図４４０（ｂ）に示した例では、実行中の特別図柄変動は遊技者に有利な大当たりＡに当選している場合であり、第４普図保留図柄ＦＨ４の表示態様は単なる演出として表示されているものである。このように、特別図柄の抽選結果に関わらず、所定の演出条件が成立した場合に普図保留図柄の表示態様を可変させる処理を実行することにより、遊技者に対して特別図柄抽選で大当たりに当選したことを分かり難くすることができる。

【３２１３】

次に、図４４１を参照して、遊技者に不利な大当たり（例えば、大当たりＢ）に当選した場合におけるループモード中の表示内容について説明をする。大当たりＢに対応する大当たり遊技が実行されると、上アタッカー８５６５が開放動作し、遊技球が電動役物６９８５に到達し難い状態となる。この状態を遊技者に報知するために競争中のキャラクタ８１０ｚの前方に「バナナの皮」を模した障害物８１２ｚ，８１３ｚが表示され、キャラク

タ８１０ｚが順調に走れない演出が実行される。そして、「障害物だ」の文字が表示される。

【３２１４】

このように構成することで、遊技者に対して不利な大当たり遊技が実行されていることを分かり易く遊技者に報知することができる。なお、詳細な説明は省略するが、キャラクタ８１０ｚが障害物８１２ｚ，８１３ｚを追加する際の演出態様は、普図当たり遊技中における遊技球の第２誘導流路８９８２への流入状況によって可変されるように構成しており、例えば、不利大当たり遊技が実行されている状態であっても、普図当たり遊技中に第２誘導流路８９８２へと遊技球が入球したことを検知した場合は、障害物８１２ｚ，８１３ｚを避ける演出態様が設定され、普図当たり遊技中に第２誘導流路８９８２へと遊技球が入球しなかった場合には、障害物８１２ｚ，８１３ｚでキャラクタ８１０ｚが滑る演出態様が設定されるように構成している。これにより、実際の遊技状況に対応した演出態様を設定することができる。

【３２１５】

以上、ループモード中に実行され得る各種演出について説明をしたが、これ以外の演出を実行可能に構成しても良く、例えば、普通図柄の変動時間として所定時間（６０秒）よりも長い変動時間が設定された場合には、１回の不利大当たり遊技が、複数回の普図当たり遊技の邪魔をし難くなるため、キャラクタ８１０ｚが有利に競争を進める演出態様を設定しても良いし、普通図柄の保留球数が所定期間（例えば、２秒）内で所定個数（例えば３個）以上増加した場合に、キャラクタ８１０ｚが祝福される演出態様を設定しても良い。

【３２１６】

＜第２２実施形態の電気的構成＞

次に、図４４２から図４４７を参照して、本第２２実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭの詳細について説明する。本第２２実施形態におけるＲＯＭ２０２は、第１実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成（図９（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａに代えて第１当たり乱数テーブルｙａを、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂに代えて第１当たり種別選択テーブル２０２ｙｂを、第２当たり乱数テーブル２０２ｃに代えて第２当たり乱数テーブル２０２ｙｃを、変動パターン選択テーブル２０２ｄに代えて変動パターン選択テーブル２０２ｙｄを設けた点と、新たに普図変動パターン選択テーブル２０２ｙｅと、第２当たり種別選択テーブル２０２ｙｆと、小当たり種別選択テーブル２０２ｙｇと、小当たり動作シナリオテーブル２０２ｙｈと、普電動作シナリオテーブル２０２ｙｉと、を追加した点とで相違している。

【３２１７】

まず、本第２２実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について、図４４３（ａ）を参照して説明する。この第２２実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ｙａは、第１実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ａと同様に、特別図柄の抽選を実行するために参照されるデータテーブルである。図４４３（ａ）に示した通り、本第２２実施形態における第１当たり乱数テーブル２０２ｙａには、特別図柄の大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～３９」の４０個の乱数値（カウンタ値）が規定されている一方で（図４４３（ａ）の２０２ｙａ１参照）、特別図柄の小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「２００～３９９」の２００個の乱数値（カウンタ値）が規定されている（図４４３（ａ）の２０２ｙａ２参照）、特別図柄の外れと判定される乱数値（カウンタ値）として、「４０～１９９」の１６０個の乱数値（カウンタ値）が規定されている（図４４３（ａ）の２０２ｙａ３参照）。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る４００個の乱数値（カウンタ値）のうち、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）が４０個である一方で、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）が２００個であるので、特別図柄の抽選が実行されると、１／１０（４０／４００）の確率で大当たりに当選する一方で、１／２（２００／４００）の確率で小当たりに当選する。

【３２１８】
次に、図４４３（ｂ）を参照して、本第２２実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｙｂの詳細について説明する。この第１当たり種別選択テーブル２０２ｙｂは、第１実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ（図１０（ａ）参照）と同様に、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、当たり種別を選択するために参照されるデータテーブルである。図４４３（ｂ）に示した通り、本第２２実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｙｂには、３種類の大当たり種別（大当たりＡ３１、大当たりＢ３１、大当たりＣ３１）が規定されている。具体的には、第１当たり種別カウンタＣ２の値の範囲「０～４」に対して、大当たり種別として「大当たりＡ３１」が対応付けて規定されており、「５～３４」に対して、大当たり種別として「大当たりＢ３１」が対応付けて規定されており、「３５～９９」に対して、大当たり種別として「大当たりＣ３１」が対応付けて規定されている。
【３２１９】
即ち、大当たりになると、５％の割合で「大当たりＡ３１」が選択され、３０％の割合で「大当たりＢ３１」が選択され、６５％の割合で「大当たりＣ３１」が選択される。「大当たりＡ３１」は、ラウンド数が１５ラウンドであり、下アタッカー６５が開放される大当たり種別であり、「大当たりＢ３１」は、ラウンド数が８ラウンドであり、上アタッカー８５６５が開放される大当たり種別であり、「大当たりＣ３１」は、ラウンド数が２ラウンドであり、上アタッカー８５６５が開放される大当たり種別である。なお、本第２２実施形態では、通常状態以外の遊技状態が設けられていないため、大当たりに当選することで、大当たり終了後に他の遊技状態へと移行することはない。
【３２２０】
以上、説明をした通り、本実施形態では、特別図柄の大当たりに当選した場合に設定される大当たり種別に応じて、大当たり遊技中に開放動作されるアタッカー（可変入球手段）を異ならせるように構成している。そして、上アタッカー８５６５が開放動作される大当たり遊技が実行されている間は、開放動作されていない場合よりも遊技球が電動役物６９８５に到達し難くなるように構成している。一方、下アタッカー６５が開放動作される大当たり遊技が実行されている間は、遊技球が電動役物６９８５に到達し難くなることが無いように構成している。
【３２２１】
つまり、本実施形態では、電動役物６９８５のロング開放遊技が実行される期間と、大当たり遊技が実行される期間と、が重複した場合において、大当たり遊技の種別（大当たり種別）に応じて、第２誘導流路８９８２へと遊技球の流入のし易さを異ならせるように構成している。このように構成することで、遊技者に対してループ状態を継続し易い状態と、継続させにくい状態と、を特別図柄の抽選結果に基づいて設定することができるため、遊技者に予測し難い遊技を実行することができる。よって、遊技の興趣を向上させることができる。
【３２２２】
次に、図４４４（ａ）を参照して、本第２２実施形態における第２当たり乱数テーブル２０２ｙｃについて説明する。この第２当たり乱数テーブル２０２ｙｃは、第１実施形態における第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図１０（ｂ）参照）と同様に、普通図柄の当否を判定するために参照されるデータテーブルである。図４４４（ａ）に示した通り、普通図柄の当たりとなる判定値として、「０～２３８」が規定されており（図４４４（ａ）の２０２ｙｃ１参照）、普通図柄の外れとなる判定値として、「２３９」が規定されている（図４４４（ａ）の２０２ｙｃ２参照）。即ち、第２当たり乱数カウンタＣ４の取り得る殆どの範囲（「０～２３８」の範囲）に対して、当たりの抽選結果が対応付けて規定されている。これにより、振分装置８５００内に入球した遊技球がスルーゲート８０６７ａ～８０６７ｅの何れかを通過した場合に、高確率で普通図柄の当たりとなって電動役物６９８５を開放させることができる。よって、振分装置８５００内を流下する遊技球がスルーゲート８０６７ａ～８０６７ｅを通過することを期待させながら遊技を行わせることが

できる。
【３２２３】
なお、本実施形態では、普通図柄の抽選において、一部（１／２４０）の確率で外れに当選するように構成しているが、これに限ること無く、普通図柄の抽選が実行された場合に、必ず当たり当選するように構成しても良い。
【３２２４】
次に、図４４４（ｂ）を参照して、本第２２実施形態における変動パターン選択テーブル２０２ｙｄの内容について説明する。この第２２実施形態における変動パターン選択テーブル２０２ｙｄは、第１実施形態における変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図１１（ａ）参照）と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に、特別図柄の抽選結果に応じて変動時間を決定するために参照されるデータテーブルである。図４４４（ｂ）に示した通り、特別図柄の抽選結果が大当たりの場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値によらず、変動種別として、変動時間が４０秒間の当たりロング変動が選択される（図４４４（ｂ）の２０２ｙｄ１参照）。これに対して、特別図柄の抽選結果が外れ（小当たり）の場合には、変動種別カウンタＣ１の値によらず、変動種別として、変動時間が０．１秒間の外れショート変動が選択される（図４４４（ｂ）の２０２ｙｄ２参照）。
【３２２５】
このように、本２２実施形態においては、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合には、比較的長い変動時間が設定されるため、例えば、ループ状態へと移行した直後に、振分装置６９８０内に入球した遊技球が始動入球口８５６４に入球し特別図柄の大当たり当選した場合であっても、大当たり遊技が実行されるまでの期間として所定期間（４０秒）を確保することが可能となる。よって、大当たり遊技として、上アタッカー８５６５を開放動作させる大当たり遊技が実行される大当たりに当選した場合であっても、その大当たり遊技が実行されるまでに、普図保留を獲得する機会を遊技者に提供することができる。
【３２２６】
次に、図４４４（ｃ）を参照して、本第２２実施形態における第２当たり種別選択テーブル２０２ｙｆの詳細について説明する。この第２当たり種別選択テーブル２０２ｙｆは、普通図柄の当たりとなった場合に、普通図柄の当たり種別（電動役物６９８５に対して設定される開放パターン）を選択するために参照されるデータテーブルである。図４４４（ｃ）に示した通り、普通図柄の当たり種別毎に、第２当たり種別カウンタＣ６の値の範囲が対応付けて規定されている。具体的には、第２当たり種別カウンタＣ６の値が「０～７４」の範囲に対して、開放パターンＡ３１（図４４７参照）が設定される普図当たりＡ３１が対応付けて規定されている（図４４４（ｃ）の２０２ｙｆ１参照）。第２当たり種別カウンタＣ６の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、普図当たりＡ３１に対応付けられているカウンタ値の個数が７５個であるので、普通図柄の当たりとなった場合に開放パターンＡ３１が設定されるボーナス状態に移行する割合（確率）は７５％（７５／１００）である。
【３２２７】
また、図４４４（ｃ）に示した通り、第２当たり種別カウンタＣ６の値が「７５～９９」の範囲に対して、開放パターンＢ３１（図４４７参照）が設定される普図当たりＢ３１が対応付けて規定されている（図４４４（ｃ）の２０２ｙｆ２）。第２当たり種別カウンタＣ６の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、普図当たりＢに対応付けられているカウンタ値の個数が２５個であるので、普通図柄の当たりとなった場合に開放パターンＢ３１が設定されるボーナス状態に移行する割合（確率）は２５％（２５／１００）である。
【３２２８】
第２当たり種別選択テーブル２０２ｙｆを参照して設定される普図当たり種別に基づく電動役物６９８５の開放動作内容の詳細については、図４４７を参照して後述するが、本実施形態では、１回の普図当たり遊技中に電動役物６９８５が開放状態となる合計期間を同一とし、１回の開放期間の長さ、及び、開放状態へと可変させる回数を異ならせた普図

当たり遊技が実行されるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、どの開放動作態様で普図当たり遊技が実行されるのかを容易に予測させ難くすることができる。よって、電動役物６９８５が開放状態となる期間のみを狙って遊技球を発射させる行為を行わせ難くすることができる。

【３２２９】

次に、図４４５を参照して、普通図柄の変動時間を選択するための普図変動パターン選択テーブル２０２ｙｅの内容について説明をする。普図変動パターン選択テーブル２０２ｙｅは、第１実施形態における特別図柄の変動時間と同様の変動時間を選択するためのデータが規定されており、取得した変動種別カウンタＣＳ２（０～１９８）の値と、普通図柄の保留球数とに対応して異なる変動種別（変動時間）が規定されている。

【３２３０】

具体的には、普通図柄の抽選結果が「当たり」であって、普通図柄の保留球数（普図保留数）が０、又は１である場合は、変動種別カウンタＣＳ２の値が「０～９９」の範囲に変動種別として「当たりショート変動Ａ（２秒）」が規定されており、「１００～１９８」の範囲に変動種別として「当たりショート変動Ｂ（３秒）」が規定されている。また、普通図柄の保留球数（普図保留数）が２である場合は、変動種別カウンタＣＳ２の値が「０～９９」の範囲に変動種別として「当たりミドル変動Ａ（１０秒）」が規定されており、「１００～１８９」の範囲に変動種別として「当たりミドル変動Ｂ（１５秒）」が規定されており、「１９０～１９８」の範囲に変動種別として「当たりロング変動Ａ（３０秒）」が規定されている。

【３２３１】

そして、普通図柄の保留球数（普図保留数）が３である場合（普図保留数が上限値（４）で有る場合に実行される普通図柄抽選である場合）は、変動種別カウンタＣＳ２の値が「０～９９」の範囲に変動種別として「当たりロング変動Ｂ（６０秒）」が規定されており、「１００～１８９」の範囲に変動種別として「当たりロング変動Ｃ（１２０秒）」が規定されており、「１９０～１９８」の範囲に変動種別として「当たりショート変動Ｂ（３秒）」が規定されている。一方、普通図柄の抽選結果が「外れ」である場合は、普図保留数に関わらず、変動種別カウンタＣＳ２の全範囲（０～１９８）に対して変動種別として「外れショート変動（０．１秒）」が規定されている。

【３２３２】

つまり、本実施形態では、普図保留数が多いほど長い変動時間の変動種別が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、例えば、普通図柄変動が実行されている期間中に特別図柄抽選に基づく当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）を、完了させ易くすることができるため、例えば、上アタッカー８５６５が開放動作される当たり遊技が実行されている最中に普図当たり遊技（電動役物６９８５のロング開放遊技）が実行され難くすることができる。

【３２３３】

また、普図保留数が多いほど、普図当たり遊技が実行される間隔を長くすることができるため、急激に普図保留数が減少してしまう事態を発生し難くすることができる。一方、普通図柄抽選において１／２４０の確率で外れに当選した場合は、極端に短い変動時間（０．１秒）が設定され、普図当たり遊技が実行されること無く普図保留を消化することになるため、普図保留数が急に減少することになる。よって、普図保留数を所定数確保している遊技者に対しても緊張感を持たせて遊技を行わせることができる。

【３２３４】

次に、図４４６（ａ）を参照して、小当たり種別選択テーブル２０２ｙｇの内容を説明する。この小当たり種別選択テーブル２０２ｙｇは、特別図柄の抽選で小当たり当選した場合に、小当たり種別を選択するために参照されるデータテーブルである。本実施形態では、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技として、上アタッカー８５６５を開放動作させる小当たり遊技と、下アタッカー６５を開放動作させる小当たり遊技と、を実行可能に構成している。そして、上述した大当たり遊技同様に、上アタッカー８５６５を

開放動作させる小当たり遊技は、電動役物６９８５のロング開放遊技中において第２誘導流路８９８２への遊技球の流入を阻害する不利小当たり遊技となり、下アタッカー６５を開放動作させる小当たり遊技は、電動役物６９８５のロング開放遊技中において第２誘導流路８９８２への遊技球の流入に影響を与えることの無い有利小当たり遊技となる。

【３２３５】

具体的には、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～７９」の範囲に、動作パターンとして上アタッカー８５６５を開放動作させる「小当たりＡ３１」が規定され、「８０～８４」の範囲に、動作パターンとして上アタッカー８５６５を開放動作させる「小当たりＢ３１」が規定され、「８５～９９」の範囲に、動作パターンとして下アタッカー６５を開放動作させる「小当たりＡ３１」が規定されている。つまり、小当たり当選した場合の８５％は、不利小当たり遊技（上アタッカー８５６５を開放動作させる小当たり遊技）となり、残りの１５％が有利小当たり遊技（下アタッカー６５を開放動作させる小当たり遊技）となる。

【３２３６】

本実施形態では、特別図柄の抽選が実行された場合の１／２の割合で小当たり当選するように小当たり当選確率が設定されているため、ループ状態（普図当たり遊技を繰り返し実行し易い状態）において、振分装置６９８０内に入球した遊技球のうち、１８球に１球の割合で小当たり遊技が実行されることになる。そして、小当たり遊技のうち８５％の割合で上アタッカー８５６５が開放動作される小当たり遊技が実行される。つまり、ループ状態中において、小当たり遊技の実行タイミングと、普図当たり遊技の実行タイミングとによって、ループ状態の継続率が大きく可変することになる。これにより特別図柄の抽選結果に基づく当たり遊技と、普通図柄の抽選結果に基づく当たり遊技との実行タイミングによって、遊技者に有利となる有利期間の継続のし易さを異ならせるという斬新な遊技性を提供することができる。

【３２３７】

次に、図４４６（ｂ）を参照して、小当たり動作シナリオテーブル２０２ｙｈの内容を説明する。この小当たり動作シナリオテーブル２０２ｙｈは、上述した小当たり種別選択テーブル２０２ｙｇを参照して選択した小当たり種別に対応した小当たり遊技の動作内容（動作シナリオ）が規定されているデータテーブルである。特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、小当たり種別選択テーブル２０２ｙｇを参照して選択された小当たり種別に対応する小当たり動作シナリオが小当たり動作シナリオテーブル２０２ｙｈから読み出され、読み出された小当たり動作シナリオに対応する小当たり遊技が実行される。

【３２３８】

具体的には、小当たり種別として「小当たりＡ３１」には、小当たり動作シナリオとして、オープニング期間が０．１秒（Ｓ）、上アタッカー８５６５を０．４秒開放させた後に４秒閉鎖させる動作を４回繰り返すラウンド期間、エンディング期間（球はけ期間）１秒が規定されており、「小当たりＢ３１」には、小当たり動作シナリオとして、オープニング期間が０．１秒（Ｓ）、上アタッカー８５６５を１．６秒開放させるラウンド期間、エンディング期間（球はけ期間）１秒が規定されており、「小当たりＣ３１」には、小当たり動作シナリオとして、オープニング期間が０．１秒（Ｓ）、下アタッカー６５を１．６秒開放させるラウンド期間、エンディング期間（球はけ期間）１秒が規定されている。

【３２３９】

次に、図４４７を参照して、普電動作シナリオテーブル２０２ｙｉの内容を説明する。この普電動作シナリオテーブル２０２ｙｉは、上述した第２当たり種別選択テーブル２０２ｙｆにより選択された普図当たり種別に対応した普図当たり遊技の動作シナリオ（普電動作シナリオ）が規定されているデータテーブルである。具体的には、普図当たり種別として「開放パターンＡ３１」には、オープニング期間０．１秒（Ｓ）、開放３秒、閉鎖３秒を２回繰り返すラウンド期間が規定され、「開放パターンＢ３１」には、オープニング期間０．１秒（Ｓ）、開放１秒、閉鎖２秒を６回繰り返すラウンド期間が規定されている。

【３２４０】
上述した通り、本実施形態では、大当たり遊技、小当たり遊技、普図当たり遊技のそれぞれに対して、複数の動作パターンで当たり遊技を実行可能に構成しているため、遊技者に対して当たり遊技の内容を予測させ難くすることができる。さらに、本実施形態では、特別図柄の抽選に基づいて実行される当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）と、普通図柄の抽選に基づいて実行される当たり遊技（普図当たり遊技）と、が重複して実行される場合に、遊技球を振分装置６９８０へと入球させ難い状態と、その入球させ難い状態よりも入球させ易い状態と、が現出するように構成しているため、各当たり遊技の動作パターンを複数設定することにより、遊技球を振分装置６９８０へと入球させ難い状態と、その入球させ難い状態よりも入球させ易い状態との何れの状態が現出するのかを遊技者に予測させ難くすることができる。
【３２４１】
次に、図４４８を参照して、本第２２実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３について説明をする。本第２２実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３は、上述した第１実施形態におけるＲＡＭ２２３に対して、普図保留球数カウンタ２２３ｙａと、ループ中フラグ２２３ｙｂと、ループ中履歴情報格納エリア２２３ｙｃと、を設けた点で相違している。
【３２４２】
普図保留球数カウンタ２２３ｙａは、普通図柄の保留球数を計測するためのカウンタであって、主制御装置１１０から普通図柄の保留球数（普図保留球数）の増加、或いは減少を示す保留球数コマンドを受信した場合に、受信したコマンドに対応する値が設定されるものである。これにより、音声ランプ制御装置１１３側でも普通図柄の保留球数（普図保留球数）を判別することが可能となる。
【３２４３】
ループ中フラグ２２３ｙｂは、ループモードへと移行したことを示すためのフラグであって、振分装置８５５０へと遊技球を入球させ易い状態であるループモードへと移行した場合にオンに設定される。そして、ループモードが終了した場合にオフに設定される。
【３２４４】
ループ中履歴情報格納エリア２２３ｙｃは、ループモード中に実行された各種遊技情報を記憶するためのデータ領域であって、ループモード中に特別図柄や普通図柄の抽選が実行された回数や、大当たり遊技、小当たり遊技が実行された回数の累積値を算出可能に構成している。このループ中履歴情報格納エリア２２３ｙｃに格納されている情報に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示面のループステータスの表示態様が設定される。このループ中履歴情報格納エリア２２３ｙｃの情報は、ループモードが終了した場合にクリアされる。
【３２４５】
＜第２２実施形態における制御処理について＞
次に、図４４９から図４５５を参照して、本第２２実施形態における音声ランプ制御装置１１３の制御処理内容について説明をする。本第２２実施形態では、上述した第１実施形態の音声ランプ制御装置１１３の制御処理に対して、メイン処理の一部内容を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【３２４６】
まず、図４４９を参照して本第２２実施形態におけるメイン処理の内容について説明をする。図４４９に示した通り、本実施形態におけるメイン処理は、上述した第１実施形態のメイン処理に対して、演出更新処理（Ｓ４１１１）を、演出更新処理３１（Ｓ２６００１）に、コマンド判定処理（Ｓ４１１２）を、コマンド判定処理３１（Ｓ２６００２）に、変動表示設定処理（Ｓ４１１３）を、変動表示設定処理３１（Ｓ２６００３）に、変更した点と、新たに、ループ状態判別処理（Ｓ２６００４）を追加した点で相違している。
【３２４７】

ここで、コマンド判定処理３１（Ｓ２６００２）の内容について、図４５０を参照して説明をする。図４５０はコマンド判定処理３１（Ｓ２６００２）の内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理３１（Ｓ２６００２）では、上述した第１実施形態のコマンド判定処理（Ｓ４１１２）に対して、普通図柄関連のコマンドを受信した場合に実行される処理と、状態コマンドを受信した場合に実行される処理と、当たり関連のコマンドを受信した場合に実行される処理と、を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【３２４８】

コマンド判定処理３１（Ｓ２６００２）が実行されるとまず、上述した第１実施形態のコマンド判定処理（Ｓ４１１２）と同一のＳ４３０１～Ｓ４３０７の処理を実行する。そして、Ｓ４３０７の処理において、普図関連コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４３０７：Ｙｅｓ）、普図関連コマンド処理（Ｓ２６１０１）を実行し、本処理を終了する。この普図関連コマンド処理（Ｓ２６１０１）の内容については、図４５１を参照して後述する。

【３２４９】

一方、Ｓ４３０７の処理において、普図関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４３０７：Ｎｏ）、次に、状態コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４３０９）、受信したと判別した場合は（Ｓ４３０９：Ｙｅｓ）、状態コマンド関連処理３１（Ｓ２６１０２）を実行し、本処理を終了する。この状態コマンド関連処理３１（Ｓ２６１０２）の内容については、図４５２を参照して後述する。また、Ｓ４３０９の処理において、状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４３０９：Ｎｏ）、次に、当たり関連のコマンドを受信したかを判別する。

【３２５０】

Ｓ４３１３の処理において、当たり関連のコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４３１３：Ｙｅｓ）、当たり関連処理３１（Ｓ２６１０３）を実行し、本処理を終了する。この当たり関連処理３１（Ｓ２６１０３）の内容については、図４５３を参照して後述する。一方、Ｓ４３１３の処理において、当たり関連のコマンドを受信していないと判別した場合は、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４３１５）、本処理を終了する。

【３２５１】

ここで、図４５１を参照して普図関連処理（Ｓ２６１０１）の内容について説明をする。図４５１は、普図関連処理（Ｓ２６１０１）の内容を示したフローチャートである。この普図関連処理（Ｓ２６１０１）では、主制御装置１１０から出力された普通図柄に関するコマンド（普図保留球数の可変状況を示す普図保留球数コマンド、普通図柄変動の開始を示し普図変動パターンコマンド）を受信した場合に、受信したコマンドに対応した制御処理が実行される。

【３２５２】

普図関連処理（Ｓ２６１０１）が実行されると、まず、今回受信したコマンドが普図保留球数コマンドであるかを判別し（Ｓ２６２０１）、普図保留球数コマンドであると判別した場合は（Ｓ２６２０１：Ｙｅｓ）、受信したコマンドから普通図柄の保留球数を抽出し、普図保留球数カウンタに格納する（Ｓ２６２０２）。そして、普図保留球数カウンタの値に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ２６２０３）、本処理を終了する。このＳ２６２０３の処理にて設定された表示用コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示面に普図保留球数を示す表示態様として人参を模したアイコンＦＨ１～ＦＨ４が表示される（図４３９（ｂ）参照）。

【３２５３】

また、Ｓ２６２０１の処理において、普図保留球数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ２６２０１：Ｎｏ）、次に、普図変動パターンコマンドを受信したかを判別し（Ｓ２６２０４）、普図変動パターンコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ２６２０４：Ｙｅｓ）、受信したコマンドにより通知された普図変動パターンに応じた変動表示態様を決定する（Ｓ２６２０５）。次いで、表示用普図変動パターコマンドを設定し（Ｓ

２６２０６）、普図に関する入賞情報格納エリアのデータをシフトして（Ｓ２６２０７）、本処理を終了する。

【３２５４】

次に、図４５２を参照して、状態コマンド関連処理３１（Ｓ２６１０２）の内容について説明をする。図４５２は、状態コマンド関連処理３１（Ｓ２６１０２）の内容を示したフローチャートである。この状態コマンド関連処理３１（Ｓ２６１０２）では、主制御装置１１０から出力された各種状態コマンドに基づいてループ中履歴情報格納エリア２２３ｙｃに格納される履歴情報を更新するための処理が実行される。なお、詳細な説明は省略するが、本実施形態では、主制御装置１１０から出力される状態コマンドとして、少なくとも、特別図柄の抽選が実行されたことを示す状態コマンド、普通図柄の抽選が実行されたことを示す状態コマンド、始動入球口８５６４に球が入球したことを示す状態コマンド、スルーゲート６１６７ａ～スルーゲート６１６７ｅの何れかを遊技球が通過したことを示す状態コマンド、役物８５５０内に遊技球が入球したことを示す状態コマンド、役物装置８５５０から遊技球が排出されたことを示す状態コマンドが出力されるように構成している。なお、主制御装置１１０にて上述した各状態コマンドを設定するための処理内容については、上述した各実施形態に記載されている内容と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【３２５５】

状態コマンド関連処理３１（Ｓ２６１０２）が実行されると、まず、ループ中フラグ２２３ｙｂがオンに設定されているかを判別し（Ｓ２６３０１）、ループ中フラグ２２３ｙｂがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ２６３０１：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに対応する情報を、ループ中履歴情報格納エリア２２３ｙｃに格納し（Ｓ２６３０２）、受信したコマンドに対応する状態を遊技状態格納エリア２２３ｉに格納し（Ｓ２６３０３）、本処理を終了する。一方、Ｓ２６３０１の処理において、ループ中フラグ２２３ｙｂがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ２６３０１：Ｎｏ）、Ｓ２６３０２の処理をスキップしてＳ２６３０３の処理へ移行する。

【３２５６】

このように構成することで、ループモード中（ループ中フラグ２２３ｙｂがオンに設定されている間）に発生した遊技に関する情報のみをループ中履歴情報格納エリア２２３ｙｃに格納することができるため、ループモード中の遊技内容を示すループステータスを容易に管理することができる。

【３２５７】

次に、当たり関連処理３１（Ｓ２６１０３）の内容について図４５３を参照して説明をする。図４５３は、当たり関連処理３１（Ｓ２６１０３）の内容を示したフローチャートである。この当たり関連処理３１（Ｓ２６１０３）は、特別図柄の当たり遊技、普通図柄の当たり遊技に関するコマンドを受信した場合に実行されるものであって、特別図柄の当たり遊技の進捗や、普通図柄の当たり遊技の進捗に対応した表示用コマンドを設定するための処理である。さらに、当たり関連処理３１（Ｓ２６１０３）では、普通図柄の当たり遊技が実行される場合において、ループモードへの移行を示す演出を実行するための処理が実行される。

【３２５８】

当たり関連処理３１（Ｓ２６１０３）が実行されると、まず、特別図柄の当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）のオープニングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４４０４）、受信したと判別した場合は（Ｓ４４０４：Ｙｅｓ）、実行される大当たり種別（小当たり種別）に対応する表示用オープニングコマンドを設定し（Ｓ２６４０１）、本処理を終了する。このＳ２６４０１の処理では、例えば、遊技者に有利となる大当たりＡ（下アタッカー６５を開放動作させる大当たり遊技）に対するオープニングコマンドを受信した場合には、遊技者に対して有利な大当たり遊技が実行されることを報知するための表示態様（図４４０（ｂ）参照）を示す表示用コマンドが設定され、遊技者に不利となる大当たりＢ（上アタッカー８５６５を開放動作させる大当たり遊技）に対するオープニングコ

マンドを受信した場合には、遊技者に対して不利な大当たり遊技が実行されることを報知するための表示態様（図４４１参照）を示す表示用コマンドが設定される。同様に、小当たり遊技のオープニングコマンドを受信した場合も、開放動作されるアタッカーの種別に応じて表示用コマンドが可変設定される。これにより、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様によって、今回実行される当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が遊技者に有利なのか不利なのかを分かり易く報知することができる。

【３２５９】

Ｓ４４０４の処理において、特別図柄の当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）のオープニングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４０４：Ｎｏ）、次に、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４４０７）、受信したと判別した場合は、ラウンド数に応じた表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ４４０８）、本処理を終了する。一方、Ｓ４４０７の処理でラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４０７：Ｎｏ）、特別図柄の当たり遊技のエンディングコマンドを受信したかを判別する（Ｓ４４０９）。

【３２６０】

Ｓ４４０９の処理にて、エンディングコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４４０９：Ｙｅｓ）、大当たり（小当たり）終了を示す表示用エンディングコマンド設定し（Ｓ２６４０２）、今回実行された大当たり遊技（小当たり遊技）に対応する情報をループ中履歴情報格納エリア２２３ｙｃに格納（更新）し（Ｓ２６４０３）、本処理を終了する。一方、Ｓ４４０９の処理にて、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４０９：Ｎｏ）、次いで、普図オープニングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ２６４０４）、受信したと判別した場合は（Ｓ２６４０４：Ｙｅｓ）、今回の普図当たり遊技が、ループモード中に実行された普図当たり遊技であるか否かを判別するために、ループ中フラグ２２３ｙｂがオンであるかを判別する（Ｓ２６４０５）。

【３２６１】

Ｓ２６４０５の処理で、ループ中フラグ２２３ｙｂがオンであると判別した場合、即ち、今回の普図当たり遊技がループモード中に実行された普図当たり遊技であると判別した場合は（Ｓ２６４０５：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、ループ中フラグ２２３ｙｂがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ２６４０５：Ｎｏ）、通常モードにおいて普図当たり遊技が実行された場合であるため、ループモードへの移行を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ２６４０６）、ループ中フラグ２２３ｙｂをオンに設定し（Ｓ２６４０７）、本処理を終了する。Ｓ２６４０６の処理において表示用コマンドを設定することにより、図４３９（ａ）に示したループモード突入の演出表示が実行される。

【３２６２】

一方、Ｓ２６４０４の処理において、普図オープニングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ２６４０４：Ｎｏ）、次に、普図当たり終了コマンドを受信したかを判別し（Ｓ２６４０８）、受信したと判別した場合は（Ｓ２６４０８：Ｙｅｓ）、普図当たり終了を示す表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ２６４０９）、今回実行された普図当たり遊技に関する情報をループ中履歴情報格納エリア２２３ｙｃに格納（更新）し（Ｓ２６４１０）、本処理を終了する。また、Ｓ２６４０８の処理において、普図当たり終了コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ２６４０８：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【３２６３】

次に、変動表示設定処理３１（Ｓ２６００３）の内容について、図４５４を参照して説明をする。図４５４は、変動表示設定処理３１（Ｓ２６００３）の内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理３１（Ｓ２６００３）では、上述した第１実施形態の変動表示設定処理に対して、当たり変動（大当たり変動、小当たり変動）に対する演出態様の設定処理を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【３２６４】

変動表示設定処理３１（Ｓ２６００３）が実行されると、まず、上述した変動表示設定処理と同一のＳ４５０１～Ｓ４５０４の処理を実行する。その後、今回の特別図柄変動が当たり変動（大当たり変動、小当たり変動）であるかを受信した変動パターンコマンドに基づいて判別する（Ｓ２６５０１）。Ｓ２６５０１の処理において、当たり変動であると判別した場合は（Ｓ２６５０１：Ｙｅｓ）、今回の当たり変動が停止表示されるタイミング、即ち、当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が実行されるタイミングに対応する普通図柄保留を抽出する（Ｓ２６５０２）。

【３２６５】

ここで、Ｓ２６５０２の処理内容について説明をする。本実施形態では、普通図柄のみ保留機能を有しており、最大で４個の普通図柄を保留可能に構成している。そして、今回実行される特別図柄の変動時間（４０秒）が経過する時点において、実行されている普図保留を判別する処理が実行される。なお、特別図柄の変動時間（４０秒）が経過するタイミングにて実行されている普図保留を判別不能な状態、例えば、普図保留が存在しない状態である場合には、特別図柄の変動時間経過時に最も近似する普図保留が対象保留として判別されるように構成している。

【３２６６】

そして、Ｓ２６５０２の処理によって抽出した普図保留に対応する普図保留図柄の表示態様を当選した大当たり種別（小当たり種別）に対応させた表示態様へと可変させるための設定処理を実行し（Ｓ２６５０３）、以降、上述した変動表示設定処理と同一のＳ４５０５～Ｓ４５０９の処理を実行し、本処理を終了する。

【３２６７】

このように構成することで、ループモード中に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される普図保留図柄ＦＨ１～ＦＨ４の表示態様によって、特別図柄の抽選結果を示唆することが可能となり、保留機能を有していない特別図柄に対して、あたかも抽選結果を先読みした先読み演出を実行しているような演出効果を奏することができる。

【３２６８】

なお、本実施形態では、当たり当選した特別図柄変動が実行されるタイミングで普図保留図柄の表示態様を可変設定するように構成しているが、本タイミングにおいて、特別図柄変動の停止タイミングに対応する普図保留図柄が存在しない場合は、普図保留図柄の表示態様を可変設定する処理を遅延させるように構成しても良い。このように構成することで、例えば、大当たり当選している特別図柄の変動中に普図保留を獲得した場合に、その普図保留に対応する普図保留図柄の表示態様を実行中の特別図柄変動（大当たり変動）に対応する表示態様へと可変させることができる。また、本実施形態では、普通図柄変動の変動時間が、普図保留球数に応じて可変するように構成しているため、予め普通図柄の変動時間を予測することが困難である。この場合、例えば、特別図柄の変動停止タイミングに対応させた普図保留を仮設定する処理を実行し、その仮設定された普図保留に対応する普図保留図柄の表示態様を可変設定する。その後、特別図柄が変動停止するよりも前のタイミングで、仮設定した普図保留の実行期間が特別図柄の変動停止タイミングに対応しているかを監視する処理を実行し、対応関係がずれていると判別した場合に、仮設定した普図保留から対応する普図保留を変更する補正処理を実行するように構成すると良い。

【３２６９】

この場合、第３図柄表示装置８１の表示面の普図保留図柄ＦＨ１～ＦＨ４の表示態様のうち、異なる表示態様へと可変設定されている普図保留図柄が突然シフトする演出が実行されることになる。これにより、遊技者に対して意外性のある演出を実行することができるため、演出効果を高めることができる。

【３２７０】

次に、図４５５を参照して、ループ状態判別処理（Ｓ２６００４）の内容について説明をする。このループ状態判別処理（Ｓ２６００４）では、ループモードの終了タイミングを判別するための処理と、ループモード中におけるループステータスの表示態様を更新するための処理と、が実行される。

【３２７１】
ループ状態判別処理（Ｓ２６００４）が実行されると、まず、ループ中フラグ２２３ｙｂがオンに設定されているか、即ち、現在がループモード中であるかを判別し（Ｓ２６６０１）、ループ中フラグ２２３ｙｂはオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ２６６０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、ループ中フラグ２２３ｙｂがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ２６６０１：Ｙｅｓ）、次に、普図保留球数カウンタ２２３ｙａの値を読み出し、読み出した値が０であるかを判別し（Ｓ２６６０２）、０であると判別した場合は（Ｓ２６６０２：Ｙｅｓ）、現在が普図当たり遊技中であるかを遊技状態格納エリア２２３ｉに格納されている情報に基づいて判別する（Ｓ２６６０３）。

【３２７２】
Ｓ２６６０３の処理において、現在が普図当たり遊技中では無いと判別した場合は（Ｓ２６６０３：Ｎｏ）、次に、振分装置８５５０内に遊技球が存在している状態であるかを、ループ中履歴情報格納エリア２２３ｙｃに格納されている情報に基づいて判別し（Ｓ２６６０４）、振分装置８５５０内に遊技球が無いと判別した場合は（Ｓ２６６０４：Ｎｏ）、普図当たり遊技が実行され易い状態が継続しない条件が成立した（ループモードの終了条件が成立した）場合であるため、ループモードを終了させるために、ループモードの終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ２６６０５）、ループ中履歴情報格納エリア２２３ｙｃに格納されている情報をクリアし（Ｓ２６６０６）、ループ中フラグ２２３ｙｂをオフに設定し（Ｓ２６６０７）、Ｓ２６６０８の処理へ移行する。

【３２７３】
一方、Ｓ２６６０２，Ｓ２６６０３，Ｓ２６６０４の処理において、ループモードを終了させるための終了条件が成立していないと判別した場合は、ループモードを終了させるため処理であるＳ２６６０５～Ｓ２６６０７の処理をスキップして、Ｓ２６６０８の処理へ移行する。

【３２７４】
Ｓ２６６０８の処理では、ループ中履歴情報格納エリア２２３ｙｃに格納されている各種情報に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されるループステータスに関する情報を作成し（Ｓ２６６０８）、作成したループステータスを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ２６６０９）、本処理を終了する。なお、本実施形態では、ループ状態判別処理（Ｓ２６００４）の処理が実行される毎にループステータスを作成する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、Ｓ２６６０８の処理を実行するまでに、ループステータスに関する情報の更新があったかを判別する処理を追加し、その追加した処理において情報の更新があったと判別された場合にのみループステータスを作成するように構成しても良い。このように構成することで、同一内容のループステータスを作成する処理を排除することができるため、ループステータスを作成する処理の処理負荷を軽減することができる。

【３２７５】
以上、説明をした通り、本第２２実施形態では、普通図柄の当たりに当選した場合に実行される当たり遊技（普図当たり遊技）によって、普通図柄の当たりに当選する権利（普通図柄の保留球）を獲得し得るように構成している。このように構成することにより、普通図柄の当たりに当選する権利（普通図柄の保留球）を獲得し易い状態を継続して設定することが可能となるため、遊技者に有利な遊技状態を長く継続させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【３２７６】
また、振分装置８５５０内に入球した球が複数のスルーゲート（第１スルーゲート８０６７ａ～第５スルーゲート８０６７ｅ）を通過可能に構成しているため、振分装置８５５０に入球した球数以上の数の普通図柄の保留球を獲得できる可能性がある。よって、振分装置８５５０内を流下する遊技球の挙動に最後まで注視させることができる。

【３２７７】

さらに、振分装置８５５０内に振分手段（第１クルーン８５５１、第２クルーン８５５２）を設け、振分手段によって振り分けられた結果によって、普通図柄の保留を獲得可能な個数が異なる様に構成している。よって、振分装置８５５０内を流下する遊技球の挙動に最後までより注視させることができる。

【３２７８】

また、振分装置８５５０内に特別図柄の抽選契機となる始動入球口８５６４を設け、振分手段によって特定の流路へと遊技球が振り分けられた場合に始動入球口８５６４に入球し得るように構成したため、普通図柄の当たりに当選する権利を獲得しやすい状態を継続させながら特別図柄の抽選を実行することができる。

【３２７９】

加えて、特別図柄の抽選で当たり当選（大当たり、小当たり）した場合に、振分装置８５５０への遊技球の入球を阻害するように当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が実行されるように構成しているため、普通図柄の当たりに当選する権利を獲得しやすい状態が過度に継続してしまうことを抑制することができる。また、当たり遊技によって振分装置８５５０への遊技球の入球を阻害するように構成しているため、普通図柄の当たりに当選する権利を獲得しやすい状態は継続させ難くなるが、当たり遊技による賞球を遊技者に付与可能なため、遊技者が極端に不利となることを抑制することができる。

【３２８０】

さらに、当たり遊技において長いラウンド数の当たり遊技が実行されるほど、振分装置８５５０への遊技球の入球が阻害される期間が長くなるため、普通図柄の当たりに当選する権利を獲得しやすい状態を維持する観点では、遊技者に不利な大当たり遊技となる。このように、通常であれば遊技者に有利となる（賞球を多く獲得し易い）大当たり遊技が実行されることにより遊技者が不利な状態が設定されるという斬新な遊技性を提供することができる。

【３２８１】

また、本実施形態では特別図柄の抽選で当たり（大当たり、小当たり）当選した場合に実行される当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）として、振分装置８５５０への遊技球の入球が阻害される不利当たり遊技と、振分装置８５５０への遊技球の入球が阻害されない有利当たり遊技と、を実行可能に構成し、当たり当選時に設定される当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に応じて、実行される当たり遊技が異なるように構成している。これにより、特別図柄の当たりに当選した場合に、遊技者に有利な当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【３２８２】

＜第２２実施形態の変形例＞

次に、上述した第２２実施形態の変形例について説明をする。上述した第２２実施形態では、球振分役物８５５０に遊技球が１個流入した場合における普図保留の獲得期待個数が１．３個となり、さらに、１回の普図当たり遊技において電動役物６９８５を介して第２誘導流路８９８２に流入し得る遊技球の平均個数が３個となるように構成していた。つまり、一度、ループモードへと移行した（普図当たり遊技が実行された）場合には、第１クルーン８５５１、第２クルーン８５５２にてスルーゲート８０６７ａ～第５スルーゲート８０６７ｅへと球が誘導されることの無い入球口（アウト入球口８５５１ｂ、特殊入球口８５５２ｃ）へと偏って球が振り分けられる場合、或いは、特別図柄抽選によって、上アタッカー８５６５が開放動作される当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が実行されることにより普図当たり遊技中に遊技球が電動役物６９８５を介して第２誘導流路８９８２に流入し得ない状況となる場合以外は、ループモードが継続して実行されるように構成していた。

【３２８３】

このように、１回の普図当たり遊技が実行された場合において、その普図当たり遊技中に１回以上の普図当たり遊技を実行させることが可能な構成とし、普通図柄抽選とは独立して実行される特別図柄抽選の抽選結果に応じて、ループモードの継続期待度を可変させ

ることにより、遊技者に対して普通図柄の抽選と、特別図柄の抽選の何れにも興味を持たせることができるように構成していた。しかしながら、上述した第２２実施形態の構成では、最初の普図当たり遊技において、第５スルーゲート８０６７ｅにのみ遊技球を通過させることが可能な第１セーフ入球口８５５１ｃに遊技球が入球した場合も、第１スルーゲート８０６７ａ～第５スルーゲート８０６７ｅの全てに遊技球を通過させることが可能な第１セーフ入球口８５５２ａに遊技球が入球した場合も、略１／１の確率で当選する普図当たりに基づいて実行される普図当たり遊技にて、普図保留の獲得個数が上限である４個に容易に到達し得るため、最初の普図当たり遊技にて球振分役物８５５０へと入球した遊技球の挙動に対して遊技者が関心を持ち難いものであった。

【３２８４】

そこで、本第２２実施形態の変形例では、上述した第２２実施形態と同一の遊技盤１３の構成を用い、各パラメータの値を可変させることにより、異なる遊技性を提供するように構成している。具体的には、上述した第２２実施形態に対して普通図柄の当たり当選確率と、普図当たり遊技の動作パターンと、を変更している点のみで相違している。

【３２８５】

本第２２実施形態の変形例では、普通図柄の抽選が実行された場合に、当たり当選する確率が２／３となるように構成し、更に、普図当たり遊技の動作パターンとして、第２誘導流路８９８２に流入可能な遊技球の平均個数が１個となる動作パターンが９５％、５異なる動作パターンが５％の割合で選択されるように構成している。

【３２８６】

このように構成することで、普通図柄の抽選が１回実行された場合における球振分役物８５５０への普図保留の平均獲得個数を約１個とすることができる。これにより、最初の普図当たり遊技において、第５スルーゲート８０６７ｅにのみ遊技球を通過させることが可能な第１セーフ入球口８５５１ｃに遊技球が入球した場合は、普図保留を上限まで獲得することなくループモードが終了し易くし、第１スルーゲート８０６７ａ～第５スルーゲート８０６７ｅの全てに遊技球を通過させることが可能な第１セーフ入球口８５５２ａに遊技球が入球した場合は、ループモードが継続し易くなるようにすることができる。よって、最初の普図当たり遊技にて球振分役物８５５０へと入球した遊技球の挙動に対して遊技者に強い関心を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【３２８７】

また、普通図柄の抽選において当たりに当選する確率を低下させているため、普図保留の獲得個数（普図保留数）が上限（４個）の状態であっても、普通図柄の抽選結果が連続して外れとなり、急激に普図保留数が減少する遊技性を提供し易くすることができる。よって、普図保留数が上限の状態においても遊技者に危機感を持たせながら遊技を行わせることができる。

【３２８８】

なお、上述した変形例では、普通図柄の抽選が１回実行された場合における普図保留の平均獲得個数を約１個としているが、これに限ること無く、普図保留の平均獲得個数が１個未満となるように構成しても良い。このように構成することで、ループモードが過剰に継続してしまう状態を抑制することができる。

【３２８９】

さらに、普通図柄の抽選が１回実行された場合における普図保留の平均獲得個数が、約１個、或いは１個未満となるように構成した場合には、普図当たり遊技が繰り返し実行されることにより、徐々に普図保留の獲得個数（普図保留数）が減少し得るため、上述した第２２実施形態に記載したように、特別図柄の抽選結果に基づいて普図当たり遊技中に遊技球が球振分役物８５５０内へと入球することを阻害する阻害手段（上アタッカー８５６５を開放動作させる手段）を用いなくても良い。

【３２９０】

この場合、普図当たり遊技が繰り返し実行される（ループモード中）に実行される特別図柄抽選にて当たり（大当たり、小当たり）に当選した場合には、下アタッカー６５が開

放動作されるように構成すれば良い。これにより、ループモード中に普図保留を獲得させる遊技性と、特図抽選により当たり当選（大当たり当選、小当たり当選）を目指す遊技性と、を並行して遊技者に提供することができる。

【３２９１】

さらに、上述した第２２実施形態では、特別図柄の抽選結果が外れである場合には、短期間（０．１秒）の変動時間が設定されるように構成し、遊技者が意図しないタイミングで普図保留を減少させるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の抽選結果が外れである場合に複数の変動パターン（変動時間）のうち、何れかの変動時間を選択するように構成し、選択される変動パターン（変動時間）の一部として、比較的長い変動時間（例えば、３６０秒）が設定される変動パターンを選択可能に構成しても良い。このように構成することで、３６０秒の間、特別図柄の抽選に基づいて当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が実行されることが無い状態を設定することが可能となる。よって、１回の普図当たり遊技が実行される毎に、平均で３．９個の普図保留を獲得可能な第２２実施形態において、ループモードを高確率で継続させることが可能な遊技状況（超ループモード）を設定することができ、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。また、上述した長い変動時間（例えば、３６０秒）が設定される変動パターンが選択されたことを判別し、その判別結果に基づいて、超ループモードが設定された（設定される）ことを、遊技者に報知可能な報知手段を設けると良い。これにより、遊技者に分かり易い遊技を行わせることができる。

【３２９２】

また、上述した第２２実施形態、及び、第２２実施形態の変形例では、遊技状態が可変することの無いパチンコ機１０を用いているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄の高確率状態（時短状態）と、普通図柄の低確率状態（通常状態）と、を設定可能なパチンコ機１０に適用しても良い。この場合、通常状態が設定されている場合では、普通図柄の抽選が１回実行された場合における普図保留の平均獲得個数を１個未満とし、時短状態が設定されている場合では、普通図柄の抽選が１回実行された場合における普図保留の平均獲得個数が１個以上となるように構成すると良い。

【３２９３】

即ち、通常状態において第１誘導流路６９８１へと流入させた遊技球を始動入球口８５６４へと入球させる遊技を行い、始動入球口８５６４に遊技球が入球したことに基づいて実行される特別図柄抽選にて大当たりに当選（１／１０）した場合に、少量の賞球を遊技者に付与可能な大当たり遊技（例えば、２ラウンド大当たり）を実行し、その大当たり遊技の終了後に時短状態が設定されるように構成する。

【３２９４】

そして、時短状態が設定された場合には、まず、左打ち遊技によって、第１誘導流路６９８１へと遊技球を流入させ、球振分役物８５５０への入球した遊技球をスルーゲート８０６７ａ～第５スルーゲート８０６７ｅへと入球させる遊技を行わせる（チャレンジモード）。そして、各スルーゲート８０６７ａ～第５スルーゲート８０６７ｅの何れかに遊技球が入球した場合には、時短状態中の普図当たり遊技が実行され、第２誘導流路８９８２へと遊技球が流入し易い状態となり、右打ち遊技によって普図当たり遊技が繰り返し実行され易いループモードへと移行し、時短状態が終了するまで（例えば、特別図柄抽選の抽選結果、或いは、抽選回数が所定条件を満たすまで）、ループモードが継続する。

【３２９５】

このように構成することで、遊技状態に応じて、左打ち遊技により第１誘導流路６９８１へと流入させた遊技球が入球すべき入球口の種別を異ならせることができるため、遊技者に飽きの来ない遊技を提供することができる。なお、この場合、球振分役物８５５０の第１クルーン８５５１、及び、第２クルーン８５５２に設けられた複数の入球口のうち、現在の遊技状態にて入球させると有利となる入球口を遊技者に容易に把握させるために、例えば、入球口の近傍に報知手段（ＬＥＤ等の発光手段）を設け、その報知手段によって遊技球を入球させるべき入球口を遊技者に報知するように構成すると良い。

【３２９６】
加えて、遊技状態に応じて有利となる入球口の配設位置が対角状となるように構成すると良い。これにより、例えば、パチンコ機１０の傾きによって、振分手段による遊技球の振分具合に偏りが生じた場合であっても、全ての遊技状態にて、遊技者に有利となる入球口に遊技球が振り分けられ難くなることを抑制することができる。
【３２９７】
また、上述した構成を用いることにより、時短状態中における普図保留の獲得状況に応じて、遊技者に有利な状況（ループモード）と、遊技者に不利な状況（チャレンジモード）とを設定することができる。このように、遊技状態として同一の遊技状態（時短状態）が設定されている場合であっても、遊技状態を可変させるための契機（特別図柄抽選）以外の契機（普通図柄の保留獲得）によって遊技者に有利な状況（遊技状態）と、不利な状況（遊技状態）と、を設定可能に構成することにより、遊技者に対してより多彩な遊技状態を設定することが可能となるため遊技の興趣を向上させることができる。
【３２９８】
＜第２２実施形態における演出内容についての追加例＞
次に、第２２実施形態における演出内容の追加例について説明をする。上述した第２２実施形態では、普図当たり遊技が連続して実行され易い状態となった場合、即ち、普図当たり遊技が実行された場合に、ループモードが設定され、その普図当たり遊技が連続して実行され易い期間が終了するまでループモード演出を実行するように構成していた。これに対して、本追加例では、上述したループモードにおける演出内容をより詳細に説明をする。
【３２９９】
具体的には、ループモード終了示唆演出（図４４０（ｂ））が実行される条件について詳細な説明を行う。上述した第２２実施形態では、普図保留数が０となる普通図柄変動が実行された場合に、ループモード終了示唆演出（図４４０（ｂ））を実行するように構成しているが、このようなタイミングをループモード終了示唆演出の実行タイミングに設定した場合は、遊技者にループモードが終了することを示唆する演出が実行された後にも、普図当たり遊技が実行され、普図保留を新たに獲得し得るものであった。また、ループモード終了示唆演出が実行される時点で球振分役物８５５０内に残存している遊技球によって新たな普図保留を獲得する場合もあった。
【３３００】
つまり、ループモード終了示唆演出が実行されたにも関わらず、ループモードが終了しない事態が発生し易く、ループモード終了示唆演出に対して遊技者が興味を抱かなくなり、演出効果が低下してしまうという問題があった。そこで本追加例では、ループモード終了示唆演出の実行条件を、上述した第２２実施形態よりも成立し難くしている。即ち、ループモード終了示唆演出の実行条件として、上述した第２２実施形態よりもループモードが終了し易い状態において成立し得る条件をループモード終了示唆演出の実行条件としている。
【３３０１】
具体的には、普図保留数が０である場合に実行される普図当たり遊技中において、普図当たり遊技として、電動役物６９８５の最後の開放動作が実行されるタイミングを判別するタイミング判別手段を設け、その判別手段において、電動役物６９８５の最後の開放動作が実行されるタイミングであると判別した場合に、次に、球振分役物８５５０内に遊技球が残存しているかを判別する残存判別手段を設ける。なお、この残存判別手段は、上述した第２１実施形態のパチンコ機１０において主制御装置１１０にて実行される入球状況判別処理（図４３０参照）を設け、その処理結果を示すためのコマンドを受信することにより音声ランプ制御装置１１３側で球振分役物８５５０内の遊技球の残存状況を判別するように構成しているため、その詳細な内容についての説明は省略する。
【３３０２】
そして、上述したタイミング判別手段により電動役物６９８５の最後の開放動作が実行

されるタイミングであると判別したタイミングで、球振分役物８５５０内に遊技球が残存していない場合に、ループモード終了示唆演出の実行条件が成立し、その実行条件の成立に基づいてループモード終了示唆演出が実行されるように構成している。このように構成することで、ループモード終了示唆演出が実行されてから新たな普図保留を獲得し得る状況として考え得る状況が、普図当たり遊技の最後の開放動作中に第２誘導流路８９８２へと入球した遊技球がスルーゲート８０６７ａ～第５スルーゲート８０６７ｅを通過する状況のみとなり、上述した第２２実施形態のパチンコ機１０よりも成立し難くすることができる。よって、ループモード終了示唆演出が実行された場合において、実際にループモードが終了する割合を高めることができ、遊技者に対してループモード終了示唆演出の実行の有無に対して興味を抱かせることができる。

【３３０３】

なお、ループモード終了示唆演出の実行条件としては、他の条件を設定しても良く、例えば、普図保留が０の状態で普図当たり遊技が実行される場合に成立する条件を実行条件としても良いし、普図保留が０の状態で普図当たり遊技が終了した場合に成立する条件を実行条件としても良い。この場合、普図当たり遊技終了時において、遊技球が球振分役物８５５０内に残存していると判別した場合にのみ、ループモード終了示唆演出を実行するように構成しても良い。

【３３０４】

＜特別図柄抽選に基づく当たり遊技の演出態様を普通図柄遊技の状況に応じて可変させる技術思想について＞

上述した第２２実施形態のように、ループモードが終了する条件の成立契機になり得ない特別図柄の抽選をループモード中に並行して実行するように構成したパチンコ機１０では、ループモードが終了したタイミングにて特別図柄抽選に基づく大当たり遊技が実行されている場合がある。このような場合においてループモードが終了した場合に、ループモードが終了したことを報知してしまうと、大当たり遊技中にも関わらずループモード終了報知が実行されてしまい、遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうという問題が発生してしまうという問題があった。

【３３０５】

そこで、このような問題を解決するために、例えば、ループモードが終了したと判別した時点で、現在が特別図柄の当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）であるかを判別する判別手段を設け、特別図柄の当たり遊技中にループモードが終了したと判別した場合には、特別図柄の当たり遊技が終了するまで（エンディング期間が設定されるまで）、ループモードの終了報知を遅延させる報知遅延手段を設けるように構成すると良い。

【３３０６】

このように構成することで、ループモードとなったことを起因として実行される遊技、即ち、球振分役物８５５０内に入球した遊技球によって実行される（始動入球口８５６４に遊技球が入球することに基づいて実行される）特別図柄抽選に基づく当たり遊技が終了するまでの期間をループモードとして報知することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【３３０７】

なお、上述した構成を用い、ループモードの終了報知タイミングを遅延させる場合には、例えば、図４４１に示した表示画面、即ち、障害物８１２Ｚ，８１３Ｚが表示される演出にて、ウサギを模したキャラクタ８１０ｚが障害物８１２ｚ，８１３ｚで滑ってしまう演出が実行され、その後、カメを模したキャラクタ８１１ｚが先にゴールに到達する演出が実行される。そして、特別図柄の当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）の終了タイミング（当たり遊技のエンディング期間設定タイミング）に合わせて、ループモード中に記憶されたループステータスに基づく結果表示が実行されるように構成すると良い。

【３３０８】

以上、説明をした通り、普通図柄の抽選（第１抽選）と、その第１抽選（普通図柄の抽選）とは異なる特別図柄の抽選（第２抽選）と、を実行可能にし、第１抽選が実行され易

い状態（ループモード）中において第２抽選も実行され易くなるように構成されたパチンコ機１０において、ループモードが終了したことを報知する報知タイミングを、ループモード終了時に第２抽選に基づく特典遊技（当たり遊技）が実行されておらず、且つ、第２抽選が実行されておらず、且つ、第２抽選を実行する権利を獲得していない場合は、ループモード終了時にループモードが終了したことを報知する報知タイミングを設定し、ループモード終了時に第２抽選に基づく特典遊技（当たり遊技）が実行されている、或いは、第２抽選が実行されている、或いは、第２抽選を実行する権利を獲得している場合は、その第２抽選に関する遊技が終了するタイミングをもってループモードが終了したことを報知するように構成することで、ループモード、即ち、第１抽選が実行され易い状態が終了した後も、遊技者に有利な状態（例えば、当たり遊技状態）が継続し得る限りループモードの終了報知を遅延させることができる。よって、遊技者に対して分かり易い遊技を提供することができる。

【３３０９】

また、このように、特別図柄の抽選結果に基づいて実行される特典遊技（当たり遊技）のエンディング期間中に実行される演出の内容を、普通図柄の遊技状況により可変させることにより、独立して実行される特別図柄の抽選に関わる遊技と、普通図柄の抽選に関わる遊技とを関連付けた演出を実行することが可能となる。よって、パチンコ機１０において並行して実行され得る複数の抽選遊技を関連付けることにより遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【３３１０】

なお、普通図柄の遊技状況に応じて特別図柄の抽選結果に基づいて実行される特典遊技（当たり遊技）のエンディング期間中の演出内容としては、上述したループモードの終了報知に限ること無く、例えば、特別図柄の抽選結果に基づいて実行される特典遊技（当たり遊技）のエンディング期間が設定される時点における普通図柄の遊技状況を判別し、その判別結果に基づいて特典遊技のエンディング期間における演出態様を設定しても良い。具体的には、上述したループモードの終了を報知するための演出以外に、特典遊技（当たり遊技）のエンディング期間が設定される時点における普通図柄の遊技状況として、普図保留を所定数（例えば、２個）以上獲得している状態であると判別した場合は、特典遊技の終了後にもループモードが問題無く継続することを示す演出（ループモード継続演出）を設定しても良いし、特典遊技（当たり遊技）のエンディング期間が設定される時点における普通図柄の遊技状況が、普図保留数が０の状態で普図当たり遊技が実行されている状態であると判別した場合、或いは、普図保留数が０の状態で普図当たり遊技も実行されておらず、且つ、球振分役物８５５０内に遊技球が残存している状態であると判別した場合は、ループモードが終了の危機であることを示す演出（ループモード終了示唆演出）を設定しても良い。

【３３１１】

さらに、普通図柄の遊技状況に応じて演出内容が可変される期間は、特典遊技のエンディング期間に限ること無く、例えば、特典遊技のオープニング期間中に実行される演出の内容を可変させても良いし、特典遊技のラウンド期間中に実行される演出の内容を可変させても良い。この場合、例えば、特典遊技（小当たり遊技）が実行される時点における普通図柄の遊技状況を判別し、その判別結果が、普通図柄の変動中であり、且つ、残変動時間が所定時間以上（今回実行される特典遊技（小当たり遊技）の遊技時間よりも長い）と判別した場合は、今回実行される特典遊技（小当たり遊技）が普通図柄の変動期間中に開始され、その変動期間中に終了することを示す演出を、特典遊技（小当たり遊技）のオープニング期間中や、ラウンド期間中に設定（実行）するように構成すると良い。このように構成することで、例えば、今回実行される特典遊技（小当たり遊技）が、上述した第２２実施形態のパチンコ機１０における上アタッカー８５６５（図４３６参照）を開放させる特典遊技のように普図保留の獲得を阻害する種別の特典遊技が実行される場合において、今回の特典遊技中に普図当たり遊技が実行されない旨を特典遊技の開始時や実行中に遊技者に報知することが可能となる。よって、遊技者に対して、普図当たり遊技が実行され

るか否かを気にさせること無く、上アタッカー８５６５へと遊技球を入賞させる遊技を行わせることができる。

【３３１２】

本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。また、大当たり抽選に係る確率の組み合わせ（通称、設定と称される）が複数段階設けられ、遊技店側で設定を変更することが可能に構成されているパチンコ機として実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしてもよい。

【３３１３】

なお、複数段階の設定が設けられているパチンコ機としては、大当たり確率の組み合わせ（低確率状態における大当たり確率と、確変状態における大当たり確率との組み合わせ）を複数段階（例えば、６段階）のいずれかに設定することが可能なものが代表例として挙げられるが、これに限られるものではない。大当たり確率の組み合わせに代えて、又は加えて、例えば、大当たりとなった場合に決定される各大当たり図柄（各大当たり種別）の割合を、設定に応じて可変させることが可能なパチンコ機として実施してもよい。即ち、設定に応じて遊技者に有利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたり、遊技者に不利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたりしてもよい。より具体的には、例えば、ラウンド数が多い（例えば、１６ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、ラウンド数が少ない（例えば、２ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりすることにより、設定毎の有利度合いを可変させる構成としてもよい。また、例えば、大当たり終了後に多い時短回数（例えば、１００回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、少ない時短回数（例えば、０回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。更に、大当たり終了後に有利な遊技状態（例えば、確変状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、不利な遊技状態（例えば、通常状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。また、特定の設定でのみ決定される割合が大幅に高くなる（他の設定ではほぼ決定されることがない）大当たり種別を設ける構成としてもよい。具体的には、例えば、設定を１から６の６段階で設定可能に構成しておき、最も有利な設定を設定６とする。そして、設定６では、大当たりとなった場合に２％の割合でラウンド数が６ラウンドの大当たりが決定される一方で、他の設定では０．０１％の割合でしか６ラウンドの大当たりが決定されない構成としてもよい。このように構成することで、大当たりが６ラウンドで終了した時点で、最も有利な設定６である可能性が極めて高くなるので、遊技者に対して大当たりのラウンド数に注目して遊技を行わせることができる。また、これに代えて、又は加えて、例えば、設定６では、大当たり終了後に６６回の時短回数が付与される大当たり種別となる割合が他の設定よりも高くなるように構成してもよい。このように構成することで、時短状態が終了する回数に注目して遊技を行わせることができる。また、これらに代えて、又は加えて、例えば、大当たり遊技の実行中に他の大当たり種別とは異なる作動パターンで大入賞口（若しくは大入賞口の内部の役物等）が作動する大当たり種別を設ける構成とし、当該大当たり種別が特定の設定で決定され易くなる（決定される割合が高くなる）ように構成してもよい。また、大当たりの確率の組み合わせを設定に応じて可変させる場合において、低確率状態では、遊技者に有利な設定であるほど大当たり確率を高くする一方で、確変状態では、遊技者に不利

な設定であるほど大当たり確率を高くする構成としてもよい。本構成は、特に、確変状態において、特別図柄の抽選回数が多くなる程持ち球を増加させ易い（発射された遊技球の数よりも、払い出される賞球数の方が多くなり易い）タイプの遊技機において有効である。より具体的には、例えば、確変状態が次に大当たりに当選するまで継続する構成であり、且つ、確変状態では高確率で小当たりとなるタイプの遊技機に適用することで、高設定の優位性をより高めることができる。即ち、確変状態において大当たりとなる確率が低いと、次に大当たりとなるまでの抽選回数が多くなり易いので、小当たりとなって賞球を獲得する機会も多くなる。よって、確変状態になると、次に大当たりとなるまでの間により多くの賞球を獲得し易くなるので、遊技者にとって有利となる。

【３３１４】

また、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【３３１５】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【３３１６】

上記した各実施形態、および各制御例について、その全部またはその一部を組み合わせて構成してもよい。例えば、上記第６実施形態における右可変入賞装置６５の通過検出センサ２２８の構成を、他の実施形態に適用してもよい。例えば、上記第１実施形態に適用することで、待機状態演出の実行中におけるチャンスメーターＣＭのゲージ数を、開閉扉６５ｆ１の上面を流下中の遊技球の個数により正確にリンクさせることができる。より具体的には、第６実施形態における通過個数カウンタ２２３ｋを第１実施形態におけるＲＡＭ２２３にも設ける構成とし、第４実施形態と同一の方法で通過個数カウンタ２２３ｋの値を更新する（図８７のＳ４２１１，Ｓ４２１２，Ｓ４２１９，Ｓ４２２０参照）。そして、待機状態演出の実行中は、通過個数カウンタ２２３ｋの値が更新される毎に、更新後のカウンタ値に対応するゲージ数になるようにチャンスメーターＣＭの態様を更新する。これにより、チャンスメーターＣＭの態様を、実際の開閉扉６５ｆ１の上面の状況に即した態様とすることができる。他の実施形態についても、同様の方法により第６実施形態の構成を転用することができる。

【３３１７】

本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生する

まで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。また、大当たり抽選に係る確率の組み合わせ（通称、設定と称される）が複数段階設けられ、遊技店側で設定を変更することが可能に構成されているパチンコ機として実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしてもよい。

【３３１８】

なお、複数段階の設定が設けられているパチンコ機としては、大当たり確率の組み合わせ（低確率状態における大当たり確率と、確変状態における大当たり確率との組み合わせ）を複数段階（例えば、６段階）のいずれかに設定することが可能なものが代表例として挙げられるが、これに限られるものではない。大当たり確率の組み合わせに代えて、又は加えて、例えば、大当たりとなった場合に決定される各大当たり図柄（各大当たり種別）の割合を、設定に応じて可変させることが可能なパチンコ機として実施してもよい。即ち、設定に応じて遊技者に有利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたり、遊技者に不利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたりしてもよい。より具体的には、例えば、ラウンド数が多い（例えば、１６ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、ラウンド数が少ない（例えば、２ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりすることにより、設定毎の有利度合いを可変させる構成としてもよい。また、例えば、大当たり終了後に多い時短回数（例えば、１００回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、少ない時短回数（例えば、０回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。更に、大当たり終了後に有利な遊技状態（例えば、確変状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、不利な遊技状態（例えば、通常状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。また、特定の設定でのみ決定される割合が大幅に高くなる（他の設定ではほぼ決定されることがない）大当たり種別を設ける構成としてもよい。具体的には、例えば、設定を１から６の６段階で設定可能に構成しておき、最も有利な設定を設定６とする。そして、設定６では、大当たりとなった場合に２％の割合でラウンド数が６ラウンドの大当たりが決定される一方で、他の設定では０．０１％の割合でしか６ラウンドの大当たりが決定されない構成としてもよい。このように構成することで、大当たりが６ラウンドで終了した時点で、最も有利な設定６である可能性が極めて高くなるので、遊技者に対して大当たりのラウンド数に注目して遊技を行わせることができる。また、これに代えて、又は加えて、例えば、設定６では、大当たり終了後に６６回の時短回数が付与される大当たり種別となる割合が他の設定よりも高くなるように構成してもよい。このように構成することで、時短状態が終了する回数に注目して遊技を行わせることができる。また、これらに代えて、又は加えて、例えば、大当たり遊技の実行中に他の大当たり種別とは異なる作動パターンで大入賞口（若しくは大入賞口の内部の役物等）が作動する大当たり種別を設ける構成とし、当該大当たり種別が特定の設定で決定され易くなる（決定される割合が高くなる）ように構成してもよい。また、大当たりの確率の組み合わせを設定に応じて可変させる場合において、低確率状態では、遊技者に有利な設定であるほど大当たり確率を高くする一方で、確変状態では、遊技者に不利な設定であるほど大当たり確率を高くする構成としてもよい。本構成は、特に、確変状態において、特別図柄の抽選回数が多くなる程持ち球を増加させ易い（発射された遊技球の数よりも、払い出される賞球数の方が多くなり易い）タイプの遊技機において有効である。より具体的には、例えば、確変状態が次に大当たりに当選するまで継続する構成であり、且つ、確変状態では高確率で小当たりとなるタイプの遊技機に適用することで、高設定

の優位性をより高めることができる。即ち、確変状態において大当たりとなる確率が低いと、次に大当たりとなるまでの抽選回数が多くなり易いので、小当たりとなって賞球を獲得する機会も多くなる。よって、確変状態になると、次に大当たりとなるまでの間により多くの賞球を獲得し易くなるので、遊技者にとって有利となる。

【３３１９】

また、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【３３２０】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【３３２１】

上記した各実施形態、および各制御例について、その全部またはその一部を組み合わせて構成してもよい。例えば、上記第６実施形態における右可変入賞装置６５の通過検出センサ２２８の構成を、他の実施形態に適用してもよい。例えば、上記第１実施形態に適用することで、待機状態演出の実行中におけるチャンスメーターＣＭのゲージ数を、開閉扉６５ｆ１の上面を流下中の遊技球の個数により正確にリンクさせることができる。より具体的には、第６実施形態における通過個数カウンタ２２３ｋを第１実施形態におけるＲＡＭ２２３にも設ける構成とし、第４実施形態と同一の方法で通過個数カウンタ２２３ｋの値を更新する（図８７のＳ４２１１，Ｓ４２１２，Ｓ４２１９，Ｓ４２２０参照）。そして、待機状態演出の実行中は、通過個数カウンタ２２３ｋの値が更新される毎に、更新後のカウンタ値に対応するゲージ数になるようにチャンスメーターＣＭの態様を更新する。これにより、チャンスメーターＣＭの態様を、実際の開閉扉６５ｆ１の上面の状況に即した態様とすることができる。他の実施形態についても、同様の方法により第６実施形態の構成を転用することができる。

【３３２２】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

【３３２３】

＜特徴Ａ群＞（オーバー入賞を意図的に発生させ易い構成）

遊技球が入球可能な特定領域と、その特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、遊技球が流下可能な特定流路と、その特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、前記所定区間を通過するよりも前記特定領域に誘導され易くなる第１位置と、前記特定領域に誘導されるよりも前記所定区間を通過

し易くなる第２位置とに可変可能な可変手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作内容が第１の操作内容となった場合に、前記特定流路へと遊技球が到達し易くなる第１の発射速度で遊技球を発射し、前記第１の操作内容とは異なる第２の操作内容となった場合に、前記第１の発射速度とは異なる第２の発射速度で遊技球を発射することが可能な発射手段と、その発射手段により前記第２の発射速度で遊技球が発射された場合に、前記第１の発射速度で発射された場合よりも成立し易い特定条件が成立したかを判別する判別手段と、その判別手段により前記特定条件が成立したと判別されたことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと所定期間可変するように制御する可変制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ａ１。

【３３２４】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許第２５１４４１７号公報）。

【３３２５】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、獲得できる遊技価値が、当たり種別毎にほぼ一定となるため、当たり種別に応じた遊技価値を得るための作業のようになってしまい、当たり状態中の遊技が単調となってしまう場合があった。即ち、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが困難となってしまうという問題点があった。

【３３２６】

また、従来型の遊技機の中には、当たりに当選した場合に、当たり状態の開始タイミングを遊技者が決定できるものも存在するが、当たり中に獲得できる遊技価値が当たり種別毎にほぼ一定となる点については他の従来型の遊技機と同様であるため、当たり状態中における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが困難であった。

【３３２７】

これに対して遊技機Ａ１によれば、遊技球が入球可能な特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、特典付与手段により所定の特典が付与される。遊技球が流下可能な特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、所定区間を通過するよりも特定領域に誘導されやすくなる第１位置と、特定領域に誘導されるよりも所定区間を通過し易くなる第２位置とに可変手段が可変可能に構成されている。遊技者が操作可能な操作手段に対する操作内容が第１の操作内容となった場合に、特定流路へと遊技球が到達し易くなる第１の発射速度で発射手段により遊技球が発射される。一方、第１の操作内容とは異なる第２の操作内容となった場合に、第１の発射速度とは異なる第２の発射速度で発射手段により遊技球が発射される。発射手段により第２の発射速度で遊技球が発射された場合に、第１の発射速度で発射された場合よりも成立し易い特定条件が成立したかが判別手段によって判別され、その判別手段により特定条件が成立したと判別されたことに基づいて、可変手段が第２位置から第１位置へと所定期間可変するように可変制御手段により制御される。

【３３２８】

これにより、所定区間を遊技球が通過中に特定条件が成立することを期待して操作手段を操作させることができるので、遊技者の遊技に対する参加意欲を向上させることができるという効果がある。

【３３２９】

遊技機Ａ１において、前記可変制御手段は、前記特定領域へと第１個数の遊技球が入球したことに基づいて、前記可変手段が前記第１位置から前記第２位置へと可変するように制御するものであり、前記所定区間は、前記可変手段が前記第２位置に可変された状態において、前記第１個数よりも多い第２個数の遊技球が同時に流下可能な経路長で構成されているものであることを特徴とする遊技機Ａ２。

【３３３０】

遊技機Ａ２によれば、遊技機Ａ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定領域へと第１個数の遊技球が入球したことに基づいて、可変手段が第１位置から第２位置へと可変するように可変制御手段により制御される。所定区間は、可変手段が第２位置に可変された状態において、第１個数よりも多い第２個数の遊技球が同時に流下可能な経路長で構成されている。

【３３３１】

これにより、所定区間を通過中の遊技球の個数を、第１個数を上回る個数にしてから特定条件を成立させようと工夫して操作手段を操作させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【３３３２】

遊技機Ａ２において、前記発射手段は、遊技球を所定間隔以上の時間間隔で発射可能なものであり、前記所定区間は、前記第２方向へと前記所定間隔で連続して遊技球が発射されている状態において、前記所定区間に対して１の遊技球が到達してから、当該遊技球が前記所定区間を通過するまでの間に、前記第２個数の遊技球が前記所定区間へと到達可能となるように遊技球を通過させるものであることを特徴とする遊技機Ａ３。

【３３３３】

遊技機Ａ３によれば、遊技機Ａ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段が、遊技球を所定間隔以上の時間間隔で発射可能に構成されている。所定区間は、第２方向へと所定間隔で連続して遊技球が発射されている状態において、所定区間に対して１の遊技球が到達してから、当該遊技球が所定区間を通過するまでの間に、第２個数の遊技球が所定区間へと到達可能となるように遊技球が通過するように構成されている。

【３３３４】

これにより、所定区間を通過中の遊技球の個数を、第１個数を上回る個数にしたいと考える遊技者に対して、所定間隔で連続して遊技球を発射させることができるという効果がある。

【３３３５】

遊技機Ａ１からＡ３のいずれかにおいて、前記可変手段は、前記第１位置に可変された場合に、前記所定区間を流下中の全ての遊技球を前記特定領域へと誘導可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機Ａ４。

【３３３６】

遊技機Ａ４によれば、遊技機Ａ１からＡ３のいずれかが奏する効果に加え、第１位置に可変された場合に、所定区間を流下中の全ての遊技球が特定領域へと誘導されるように可変手段が構成されているので、所定区間を通過中の遊技球の個数を確認することにより、特定条件が成立した場合に特定領域へと誘導される遊技球の個数を知ることができる。よって、特定条件が成立した場合の有利度合いを遊技者により容易に理解させることができるという効果がある。

【３３３７】

遊技機Ａ１からＡ４のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な入球手段を備え、前記判別手段は、前記入球手段へと遊技球が入球した場合に前記特定条件が成立したと判別するものであることを特徴とする遊技機Ａ５。

【３３３８】

遊技機Ａ５によれば、遊技機Ａ１からＡ４のいずれかが奏する効果に加え、遊技球が入球可能な入球手段へと遊技球が入球した場合に、判別手段により特定条件が成立したと判別されるので、入球手段を狙って遊技球を発射することにより、遊技者の好みのタイミングで特定条件を容易に成立させることができるという効果がある。

【３３３９】

遊技機Ａ１からＡ５のいずれかにおいて、前記所定区間を流下中の遊技球の流下速度を減速させる減速手段を備えることを特徴とする遊技機Ａ６。

【３３４０】

遊技機Ａ６によれば、遊技機Ａ１からＡ５のいずれかが奏する効果に加え、所定区間を

流下中の遊技球の流下速度が減速手段によって減速されるので、特定流路へ向けて遊技球を連続して発射した場合に、所定区間を通過中の遊技球をより多くすることができる。よって、特定条件が成立した場合に特定領域に誘導される遊技球をより多くすることができるという効果がある。

【３３４１】

遊技機Ａ１からＡ６のいずれかにおいて、演出態様を表示可能な表示手段と、前記特定条件が成立するまでの間において、前記特定条件が成立した場合の有利度合いを判別する有利判別手段と、その有利判別手段により判別された有利度合いを示唆する示唆演出を前記表示手段において実行する示唆演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ａ７。

【３３４２】

遊技機Ａ７によれば、遊技機Ａ１からＡ６のいずれかが奏する効果に加え、特定条件が成立するまでの間において、特定条件が成立した場合の有利度合いが有利判別手段によって判別され、その有利判別手段により判別された有利度合いを示唆する示唆演出が示唆演出実行手段により表示手段において実行されるので、表示手段に表示される示唆演出を確認することで、特定条件が成立した場合の有利度合をより容易に理解させることができるという効果がある。

【３３４３】

遊技機Ａ７において、前記有利判別手段は、前記所定区間を通過している遊技球の個数を判別するものであり、前記示唆演出実行手段は、前記有利判別手段により判別された遊技球の個数を示唆する演出を、前記示唆演出として実行するものであることを特徴とする遊技機Ａ８。

【３３４４】

遊技機Ａ８によれば、遊技機Ａ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定区間を通過している遊技球の個数が有利判別手段によって判別される。有利判別手段により判別された遊技球の個数を示唆する演出が、示唆演出実行手段により示唆演出として実行される。

【３３４５】

これにより、示唆演出を確認することにより、特定条件が成立した場合に特定領域へと入球する遊技球の個数を遊技者が容易に知ることができるという効果がある。

【３３４６】

遊技機Ａ１からＡ８のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な入球手段と、抽選条件の成立に基づいて抽選を実行する抽選手段と、その抽選手段による抽選で特定の抽選結果となったことに基づいて、前記入球手段に対する入球を有効とする有効状態を設定する有効状態設定手段と、を備え、前記判別手段は、前記有効状態の間に前記入球手段へと遊技球が入球した場合に前記特定条件が成立したと判別するものであり、前記可変制御手段は、前記判別手段により前記特定条件が成立したと判別されたことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと所定回数可変される可変遊技を実行するものであることを特徴とする遊技機Ａ９。

【３３４７】

遊技機Ａ９によれば、遊技機Ａ１からＡ８のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、抽選条件の成立に基づいて抽選手段により抽選が実行され、その抽選手段による抽選で特定の抽選結果となったことに基づいて、遊技球が入球可能な入球手段に対する入球を有効とする有効状態が有効状態設定手段によって設定される。有効状態の間に入球手段へと入球した場合に、判別手段によって特定条件が成立したと判別される。判別手段により特定条件が成立したと判別されたことに基づいて、可変手段が第２位置から第１位置へと所定回数可変される可変遊技が可変制御手段により実行される。

【３３４８】

これにより、抽選手段による抽選で特定の抽選結果となることに期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【３３４９】
遊技機Ａ９において、遊技球が前記入球手段へと入球し易い第１動作位置と、その第１動作位置よりも遊技球の入球が困難となる第２動作位置とを少なくとも含む複数の動作位置に動作可能な動作手段と、その動作手段の動作位置を、経過時間に応じて対応する動作位置に動作させる動作制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ａ１０。
【３３５０】
遊技機Ａ１０によれば、遊技機Ａ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球手段へと入球し易い第１動作位置と、その第１動作位置よりも遊技球の入球が困難となる第２動作位置とを少なくとも含む複数の動作位置に動作手段が動作可能に構成されている。動作手段の動作位置が、動作制御手段によって経過時間に応じた動作位置に動作される。
【３３５１】
これにより、特定条件を成立させるためには、動作手段の動作位置が第１動作位置になるタイミングを狙って遊技球を入球手段へ向けて発射する必要があるので、タイミングよく遊技球を発射させる楽しみを遊技者に与えることができるという効果がある。
【３３５２】
＜特徴Ｂ群＞（オーバー入賞を狙える大当たり、狙えない大当たりを設ける）
遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球の入球が困難になる第２状態とに可変可能な可変入球手段と、その可変入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変入球手段が前記第２状態から前記第１状態へと所定回数可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対して特定の操作が実行された場合に成立し易くなる特定条件が成立したかを判別する条件判別手段と、前記可変遊技実行手段により実行される可変遊技の種別として、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果となった後で、前記条件判別手段により前記特定条件が成立したと判別された場合に前記可変遊技が開始される第１可変遊技と、前記特定条件の成立有無とは無関係に前記可変遊技が開始される第２可変遊技と、を少なくとも含む複数の中から１の種別を決定する種別決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｂ１。
【３３５３】
ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技球が入賞することで賞球が付与される大開放口の開放回数（ラウンド数）が異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許第２５１４４１７号公報）。
【３３５４】
また、係る従来型の遊技機の中には、ラウンド数が同一であっても各ラウンドにおける大開放口の開放パターンを異ならせることで、各ラウンドにおいて入賞可能な遊技球の個数を異ならせ、有利度合いに差を設けているものもある。
【３３５５】
しかしながら、上述した従来の遊技機では、獲得できる賞球数が、当たり種別毎にほぼ一定となるため、当たり種別に応じた遊技価値を得るための作業のようになってしまい、当たり状態中の遊技が単調となってしまう場合があった。また、当たり状態中に当たり種別に応じて制御を可変させる必要があるため、当たり状態中の処理負荷が増大してしまうという問題点があった。
【３３５６】
これに対して遊技機Ｂ１によれば、遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球の入球が困難になる第２状態とに可変入球手段が可変され、その可変入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、特典付与手段により所定の特典が付与される。判別

条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、可変入球手段が第２状態から第１状態へと所定回数可変される可変遊技が可変遊技実行手段により実行される。遊技者が操作可能な操作手段に対して特定の操作が実行された場合に成立し易くなる特定条件が成立したかが条件判別手段により判別される。可変遊技実行手段により実行される可変遊技の種別として、判別手段による判別で特定の判別結果になった後で、条件判別手段により特定条件が成立したと判別された場合に可変遊技が開始される第１可変遊技と、特定条件の成立有無とは無関係に可変遊技が開始される第２可変遊技と、を少なくとも含む複数の中から１の種別が種別決定手段により決定される。

【３３５７】

これにより、可変遊技の種別に応じて可変遊技が開始されるタイミングを異ならせることができるという効果がある。

【３３５８】

遊技機Ｂ１において、前記操作手段に対する操作に応じた方向へ遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段により第１方向に発射された遊技球が入球可能な位置に配置された第１入球手段と、前記第１方向とは異なる第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置に配置された第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球したか判別する入球判別手段と、を備え、前記条件判別手段は、前記第１入球手段へと遊技球が入球した場合に前記特定条件が成立したと判別するものであり、前記第２可変遊技は、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果となった後で、前記入球判別手段により前記第２入球手段へと遊技球が入球したと判別されたことに基づいて開始されるものであることを特徴とする遊技機Ｂ２。

【３３５９】

遊技機Ｂ２によれば、遊技機Ｂ１の奏する効果に加え、操作手段に対する操作に応じた方向へ発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により第１方向に発射された遊技球が入球可能な位置に第１入球手段が配置されている。第１方向とは異なる第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置に第２入球手段が配置されている。第２入球手段へと遊技球が入球したかが入球判別手段により判別される。第１入球手段へと遊技球が入球した場合に条件判別手段により特定条件が成立したと判別される。判別手段による判別で特定の判別結果となった後で、入球判別手段により第２入球手段へと遊技球が入球したと判別されたことに基づいて第２可変遊技が開始される。

【３３６０】

これにより、可変遊技の種別に応じて開始条件となる入球手段が異なるので、可変遊技の種別に応じて異なる方向へと遊技球を発射させることができる。よって、遊技球を発射する方向を可変させる楽しみを遊技者に与えることができるという効果がある。

【３３６１】

遊技機Ｂ２において、前記第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置に設けられた第３入球手段と、前記第２方向に発射された遊技球が流下可能な第１流路と、その第１流路へと流入した少なくとも１の遊技球を保持可能な第１位置と、その第１位置よりも遊技球が保持され難くなる第２位置とに可能な可変手段と、その可変手段を、前記判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて前記第１位置から前記第２位置へと切り替える切替手段と、を備え、前記判別手段は、前記第３入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行するものであり、前記第２入球手段は、前記第１流路を通過した遊技球が入球可能な位置に配置されているものであることを特徴とする遊技機Ｂ３。

【３３６２】

遊技機Ｂ３によれば、遊技機Ｂ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置に第３入球手段が設けられている。第２方向に発射された遊技球が流下可能な第１流路へと流入した少なくとも１の遊技球を保持可能な第１位置と、その第１位置よりも遊技球が保持され難くなる第２位置とに可変手段が可変される。判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、可変手段が切替

手段により第１位置から第２位置へと切り替えられる。第３入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別手段により判別が実行される。第１流路を通過した遊技球が入球可能な位置に第２入球手段が配置されている。

【３３６３】

これにより、判別手段による判別を実行させるには、第２方向へと遊技球を発射する必要があるので、特定の判別結果となるまでの間に第１流路へと遊技球を流入させることができる。よって、種別決定手段により第２可変遊技が決定された場合には、第１流路に保持されていた遊技球を即座に第２入球手段へと入球させることができる。従って、第２可変遊技が決定された場合には遊技者が遊技球を発射しなくても第２可変遊技を開始させることができるという効果がある。

【３３６４】

遊技機Ｂ３において、前記第２入球手段は、前記第１流路を流下した遊技球が前記第２入球手段へと入球するまでの期間が、前記第１方向へ発射された遊技球が前記可変入球手段へと入球するまでの期間よりも短くなる位置に配置されているものであることを特徴とする遊技機Ｂ４。

【３３６５】

遊技機Ｂ４によれば、遊技機Ｂ３の奏する効果に加え、第１流路を流下した遊技球が第２入球手段へと入球するまでの期間が、第１方向へ発射された遊技球が可変入球手段へと入球するまでの期間よりも短くなる位置に第２入球手段が配置されているので、第２可変遊技が決定された場合には、即座に可変遊技を開始させることができるという効果がある。

【３３６６】

遊技機Ｂ２からＢ４のいずれかにおいて、前記第１方向に発射された遊技球が流下可能な特定流路を備え、前記第１状態は、前記特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、前記所定区間を通過するよりも前記可変入球手段へと誘導され易くなる状態であり、前記第２状態は、前記所定区間を流下中の遊技球が前記可変入球手段へと誘導されるよりも前記所定区間を通過し易くなる状態であることを特徴とする遊技機Ｂ５。

【３３６７】

遊技機Ｂ５によれば、遊技機Ｂ２からＢ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１状態になると、第１方向に発射された遊技球が流下可能な特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、所定区間を通過するよりも可変入球手段へと誘導され易くなる一方で、第２状態になると、所定区間を流下中の遊技球が可変乳球手段へと誘導されるよりも所定区間を通過し易くなる。

【３３６８】

これにより、第１入球手段へと入球する時点で所定区間を通過中の遊技球が多い程、多くの遊技球を可変入級手段に誘導させることができるので、タイミングを計って第１方向に遊技球を発射させる遊技性を提供することができるという効果がある。

【３３６９】

遊技機Ｂ５において、前記可変遊技実行手段は、１の前記可変遊技において少なくとも最初に前記可変入球手段が前記第１状態に可変された場合に、前記可変入球手段へと第１個数の遊技球が入球したことに基づいて、前記可変入球手段を前記第２位置へと可変するように制御するものであり、前記所定区間は、前記可変入球手段が前記第２位置に可変された状態において、前記第１個数よりも多い第２個数の遊技球が同時に流下可能な経路長で構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｂ６。

【３３７０】

遊技機Ｂ６によれば、遊技機Ｂ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、１の可変遊技において少なくとも最初に可変入球手段が第１状態に可変された場合に、可変入球手段へと第１個数の遊技球が入球したことに基づいて、可変入球手段が第２位置へと可変するように可変遊技実行手段によって制御される。所定区間は、可変入球手段が第２位置に可変された状態において、第１個数よりも多い第２個数の遊技球が同時に流下可能な

経路長で構成されている。
【３３７１】
これにより、所定区間を通過中の遊技球の個数を、第１個数を上回る個数にしてから特定条件を成立させようと工夫して操作手段を操作させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【３３７２】
遊技機Ｂ６において、前記発射手段は、遊技球を所定間隔以上の時間間隔で発射可能なものであり、前記所定区間は、前記第２方向へと前記所定間隔で連続して遊技球が発射されている状態において、前記所定区間に対して１の遊技球が到達してから、当該遊技球が前記所定区間を通過するまでの間に、前記第２個数の遊技球が前記所定区間へと到達可能となるように遊技球を通過させるものであることを特徴とする遊技機Ｂ７。
【３３７３】
遊技機Ｂ７によれば、遊技機Ｂ６の奏する効果に加え、発射手段が、遊技球を所定間隔以上の時間間隔で発射可能に構成されている。第２方向へと所定間隔で連続して遊技球が発射されている状態において、所定区間に対して１の遊技球が到達してから当該遊技球が所定区間を通過するまでの間に、第２個数の遊技球が所定区間へと到達可能となるように遊技球が通過するように、所定区間が構成されている。
【３３７４】
これにより、所定区間を通過中の遊技球の個数を、第１個数を上回る個数にしたいと考える遊技者に対して、所定間隔で連続して遊技球を発射させることができるという効果がある。
【３３７５】
遊技機Ｂ５からＢ７のいずれかにおいて、前記所定区間を流下中の遊技球の流下速度を減速させる減速手段を備えることを特徴とする遊技機Ｂ８。
【３３７６】
遊技機Ｂ８によれば、遊技機Ｂ５からＢ７のいずれかが奏する効果に加え、所定区間を流下中の遊技球の流下速度が減速手段によって減速されるので、特定流路へ向けて遊技球を連続して発射した場合に、所定区間を通過中の遊技球をより多くすることができる。よって、第１入球手段に遊技球が入球した場合に可変入球手段に誘導される遊技球をより多くすることができる。
【３３７７】
遊技機Ｂ５からＢ８のいずれかにおいて、演出態様を表示可能な表示手段と、前記所定区間を通過している遊技球の個数を判別する個数判別手段と、その個数判別手段により判別された遊技球の個数を示唆する示唆演出を前記表示手段において実行する示唆演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｂ９。
【３３７８】
遊技機Ｂ９によれば、遊技機Ｂ５からＢ８のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定区間を通過している遊技球の個数が個数判別手段によって判別され、その個数判別手段により判別された遊技球の個数を示唆する示唆演出が示唆演出実行手段により表示手段において実行される。
【３３７９】
これにより、示唆演出を確認することにより、第１入球手段へと遊技球が入球した場合に可変入球手段へとへと誘導される遊技球の個数を遊技者が容易に知ることができるという効果がある。
【３３８０】
遊技機Ｂ９において、前記示唆演出の実行中において、前記示唆演出により示唆されている遊技球の個数と、前記個数判別手段により判別された遊技球の個数とが相違しているかを所定期間毎に判別する相違判別手段と、その相違判別手段により、前記示唆演出によって示唆されている遊技球の個数と、前記個数判別手段によって判別された遊技球の個数とが相違していると判別されたことに基づいて、前記示唆演出の態様を、前記個数判別手

段により判別された遊技球の個数を示唆する態様に更新する示唆演出更新手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｂ１０。

【３３８１】

遊技機Ｂ１０によれば、遊技機Ｂ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、示唆演出の実行中において、示唆演出により示唆されている遊技球の個数と、個数判別手段により判別された遊技球の個数とが相違しているかが相違判別手段により所定期間毎に判別される。相違判別手段により、示唆演出によって示唆されている遊技球の個数と、個数判別手段によって判別された遊技球の個数とが相違していると判別されたことに基づいて、示唆演出の態様が、示唆演出更新手段により、個数判別手段によって判別された遊技球の個数を示唆する態様に更新される。

【３３８２】

これにより、所定期間毎に示唆演出の態様を個数判別手段により判別された個数に対応させて更新することができるので、第１入球手段へと入球させた場合に可変入球手段へとへと誘導される遊技球の個数を遊技者がより容易に知ることができるという効果がある。

【３３８３】

遊技機Ｂ２において、前記第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置に設けられ、遊技球が入球したことに基づいて前記判別条件が成立する第３入球手段と、演出態様を表示可能な表示手段と、その表示手段において、前記判別手段による判別が実行されたことに基づいて特定演出を実行する特定演出実行手段と、その特定演出実行手段により実行される前記特定演出の演出態様として、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果となり、且つ、前記種別決定手段により前記第１可変遊技が決定された場合に、第１態様を決定し、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった場合、および前記判別手段による判別で前記特定の判別結果となり、且つ、前記種別決定手段により前記第２可変遊技が決定された場合に、前記第１態様とは異なる第２態様を決定することが可能な演出態様決定手段と、を備えるものであることを特徴とする遊技機Ｂ１１。

【３３８４】

遊技機Ｂ１１によれば、遊技機Ｂ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球したことに基づいて判別条件が成立する第３入球手段が設けられている。演出態様を表示可能な表示手段において、判別手段による判別が実行されたことに基づいて特定演出実行手段により特定演出が実行される。特定演出実行手段により実行される特定演出の演出態様として、判別手段による判別で特定の判別結果となり、且つ、種別決定手段により第１可変遊技が決定された場合に演出態様決定手段により第１態様が決定される。一方、判別手段による判別で特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった場合、および判別手段による判別で特定の判別結果となり、且つ、種別決定手段により第２可変遊技が決定された場合に、第１態様とは異なる第２態様が、演出態様決定手段により特定演出の演出態様として決定される。

【３３８５】

これにより、第２可変遊技が決定された場合には、特定の判別結果となっていないかのように遊技者に思わせることができる。よって、第２態様の特定演出が実行された後も、判別手段による判別を行わせるために第２方向へと遊技球を発射させ続けることができるので、特定の判別結果になったことに気づかないうちに第２入球手段へと遊技球を入球させることができる。よって、突然第２可変遊技が開始されたかのような印象を遊技者に抱かせることができるので、遊技者に対して驚きと喜びとを抱かせることができるという効果がある。

【３３８６】

遊技機Ｂ１１において、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果となり、且つ、前記種別決定手段により前記第２可変遊技が決定されたことに基づいて実行された前記第２態様の前記特定演出が終了してから、前記第２入球手段へと遊技球が入球するまでの間の期間において、前記第２態様の前記特定演出と区別し難い態様の疑似特定演出を実行可

能な疑似特定演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機Ｂ１２。
【３３８７】
遊技機Ｂ１２によれば、遊技機Ｂ１１の奏する効果に加え、判別手段による判別で特定の判別結果となり、且つ、種別決定手段により第２可変遊技が決定されたことに基づいて実行された第２態様の特定演出が終了してから、第２入球手段へと遊技球が入球するまでの間の期間において、第２態様の特定演出と区別し難い態様の疑似特定演出が疑似特定演出実行手段によって実行されるので、種別決定手段によって第２可変遊技が決定された場合に、特定の判別結果になったことを遊技者により気付かれ難くすることができるという効果がある。
【３３８８】
遊技機Ｂ１２において、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記判別手段による判別に用いる判別情報を取得する取得手段と、その取得手段により取得された前記判別情報を、所定の情報数を上限として記憶可能な判別情報記憶手段と、前記判別手段による判別に用いられた前記判別情報を前記判別情報記憶手段から消去する消去手段と、前記判別情報記憶手段に記憶されている前記判別情報の情報数を示唆する情報数画像を前記表示手段に表示させる情報数画像表示手段と、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果となり、且つ、前記種別決定手段により前記第２可変遊技が決定されたことに基づいて実行された前記第２態様の前記特定演出が終了してから、前記第２入球手段へと遊技球が入球するまでの間の期間において、前記疑似特定演出が実行される毎に、前記情報数画像を、情報数が１少ない情報数に対応する画像に更新する画像更新手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｂ１３。
【３３８９】
遊技機Ｂ１３によれば、遊技機Ｂ１２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、判別手段による判別に用いる判別情報が取得手段によって取得される。取得手段により取得された判別情報が、所定の情報数を上限として判別情報記憶手段に記憶される。判別手段による判別に用いられた判別情報が消去手段によって判別情報記憶手段から消去される。判別情報記憶手段に記憶されている判別情報の情報数を示唆する情報数画像が情報数画像表示手段によって表示手段に表示される。判別手段による判別で特定の判別結果となり、且つ、種別決定手段により第２可変遊技が決定されたことに基づいて実行された第２態様の特定演出が終了してから、第２入球手段へと遊技球が入球するまでの間の期間において、疑似特定演出が実行される毎に、情報数画像が、画像更新手段により情報数が１少ない情報数に対応する画像に更新される。
【３３９０】
これにより、画像更新手段によって情報数画像が更新されることにより、判別情報記憶手段に記憶されている判別情報の数が減少しているかのように遊技者に思わせることができる。よって、種別決定手段によって第２可変遊技が決定された場合に、判別手段による判別を途切れずに実行させたいと考える遊技者に対して、特定の判別結果になった後も遊技球を第２方向に発射させ続けることができるという効果がある。
【３３９１】
＜特徴Ｃ群＞（有利な遊技状態では小当たり当選時にオーバー入賞ナビを行う）
遊技球が入球可能な特定領域と、その特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、遊技球が流下可能な特定流路と、その特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、前記所定区間を通過するよりも前記特定領域に誘導され易くなる第１位置と、前記特定領域に誘導されるよりも前記所定区間を通過し易くなる第２位置とに可変可能な可変手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと所定期間可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果となった場合に、前記可変手段が前記第１位置へと可変されるよりも前に特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｃ１。

【３３９２】
ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。
【３３９３】
また、係る従来型の遊技機の中には、表示装置に表示される演出により、その後に遊技者に有利な当たり遊技が付与されるか否かの期待度を示唆する演出を実行可能に構成されているものも存在する。
【３３９４】
しかしながら、上述した従来型の遊技機では、期待度を示唆する演出が開始された時点で、既に遊技者に有利となるかどうかは決定されているので、演出の内容自体が遊技者の有利度合いに影響を及ぼすことはない。よって、遊技者に対して表示装置に注目して遊技を行わせることが困難になってしまうという問題点があった。
【３３９５】
これに対して遊技機Ｃ１によれば、遊技球が入球可能な特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、特典付与手段により所定の特典が付与される。遊技球が流下可能な特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、所定区間を通過するよりも特定領域に誘導されやすくなる第１位置と、特定領域に誘導されるよりも所定区間を通過し易くなる第２位置とに可変手段が可変される。判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、可変手段が第２位置から第１位置へと所定期間可変される可変遊技が可変遊技実行手段によって実行される。判別手段による判別で特定の判別結果となった場合に、可変手段が第１位置へと可変されるよりも前に、特定演出実行手段により特定演出が実行される。
【３３９６】
これにより、特定演出が実行されたかを確認することにより、第１位置へ可変されるか否かを判断できるので、演出により注目させることができるという効果がある。
【３３９７】
遊技機Ｃ１において、前記特定演出実行手段は、前記特定演出として、遊技球が前記所定区間を通過中に前記可変手段が前記第１位置へと可変される可能性がある発射タイミングを示唆する演出を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｃ２。
【３３９８】
遊技機Ｃ２によれば、遊技機Ｃ１の奏する効果に加え、特定演出として、遊技球が所定区間を通過中に可変手段が第１位置へと可変される可能性がある発射タイミングを示唆する演出が特定演出実行手段によって実行されるので、特定演出により注目させることができるという効果がある。
【３３９９】
遊技機Ｃ１又はＣ２において、前記所定期間は、前記特定流路が配置されている方向へ遊技球が発射されてから、当該発射された遊技球が前記特定流路へと到達するまでの間の期間よりも短いものであることを特徴とする遊技機Ｃ３。
【３４００】
遊技機Ｃ３によれば、遊技機Ｃ１又はＣ２の奏する効果に加え、特定流路が配置されている方向へ遊技球が発射されてから、所定期間が、当該発射された遊技球が特定流路へと到達するまでの期間よりも短くなるように構成されているので、特定演出が実行された時点で遊技球を発射させなければ所定の特典を獲得することが困難にすることができる。よって、遊技者に対して特定演出が実行されるかどうかにより注目して遊技を行わせることができるという効果がある。
【３４０１】

遊技機Ｃ１からＣ３のいずれかにおいて、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果とは異なる第２の判別結果になったことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと特定回数可変される第２可変遊技を実行する第２可変遊技実行手段を備え、前記第２可変遊技において前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと可変される期間は、前記所定期間よりも長くなり易いものであることを特徴とする遊技機Ｃ４。

【３４０２】

遊技機Ｃ４によれば、遊技機Ｃ１からＣ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別手段による判別で特定の判別結果とは異なる第２の判別結果になったことに基づいて、可変手段が第２位置から第１位置へと特定回数可変される第２可変遊技が第２可変遊技実行手段によって実行される。第２可変遊技において可変手段が第２位置から第１位置へと可変される期間は、所定期間よりも長くなり易くなるように構成されている。

【３４０３】

これにより、第２可変遊技が実行されることに期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【３４０４】

遊技機Ｃ４において、前記判別手段による判別の判別結果を示す識別情報の動的表示を実行する動的表示実行手段と、前記可変遊技の種別として、前記動的表示実行手段による前記識別情報の動的表示が終了してから前記可変手段が前記第１位置に可変されるまでの期間が第１期間に設定される第１可変遊技と、前記識別情報の動的表示が終了してから前記可変手段が前記第１位置に可変されるまでの期間が前記第１期間よりも短い第２期間に設定される第２可変遊技と、を少なくとも含む複数の中から１の可変遊技の種別を決定する種別決定手段と、を備え、前記示唆演出実行手段は、前記動的表示実行手段による前記識別情報の動的表示が終了してから前記可変手段が前記第１位置に可変されるまでの間に前記示唆演出を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｃ５。

【３４０５】

遊技機Ｃ５によれば、遊技機Ｃ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別手段による判別の判別結果を示す識別情報の動的表示が動的表示実行手段により実行される。可変遊技の種別として、動的表示実行手段による識別情報の動的表示が終了してから可変手段が第１位置に可変されるまでの期間が第１期間に設定される第１可変遊技と、識別情報の動的表示が終了してから可変手段が第１位置に可変されるまでの期間が第１期間よりも短い第２期間に設定される第２可変遊技と、を少なくとも含む複数の中から１の可変遊技の種別が種別決定手段により決定される。動的表示実行手段による識別情報の動的表示が終了してから可変手段が第１位置に可変されるまでの間に、示唆演出実行手段により示唆演出が実行される。

【３４０６】

これにより、第１可変遊技が決定された方が、第２可変遊技よりも多くの遊技球を所定区間に到達させることができるので、第１可変遊技が決定されることに期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【３４０７】

遊技機Ｃ５において、前記第１期間は、前記特定流路が配置されている方向へ遊技球が発射されてから、当該発射された遊技球が前記特定流路へと到達するまでの間の期間よりも長い期間であり、前記第２期間は、前記特定流路が配置されている方向へ遊技球が発射されてから、当該発射された遊技球が前記特定流路へと到達するまでの間の期間よりも短い期間であることを特徴とする遊技機Ｃ６。

【３４０８】

遊技機Ｃ６によれば、遊技機Ｃ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定流路が配置されている方向へ遊技球が発射されてから、第１期間は、当該発射された遊技球が特定流路へと到達するまでの間の期間よりも長い期間で構成されている。一方、第２期間は、特定流路が配置されている方向へ遊技球が発射されてから、当該発射された遊技

球が特定流路へと到達するまでの間の期間よりも短い期間で構成されている。
【３４０９】
これにより、第２可変遊技となった場合には、遊技球を特定流路へと到達させることが困難になるので、第１可変遊技が決定されることをより強く期待させることができるという効果がある。
【３４１０】
遊技機Ｃ１において、前記判別手段による判別の判別結果を示す識別情報の動的表示を実行する動的表示実行手段と、前記特定の判別結果を示す前記識別情報の動的表示の実行中に前記特定演出実行手段により実行される前記特定演出の種別として、第１演出と、その第１演出とは異なる第２演出と、を少なくとも含む複数の中から１の特定演出を決定する第１種別決定手段と、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となったことに基づいて、前記識別情報の動的表示の実行中に前記特定演出を実行する第２特定演出実行手段と、その第２特定演出実行手段により実行される前記特定演出の種別として、前記第１演出と、前記第２演出と、を少なくとも含む複数の中から１の特定演出を決定する第２種別決定手段と、を備え、前記第１演出は、前記第２種別決定手段によって決定される割合よりも、前記第１種別決定手段によって決定される割合の方が高いものであり、前記第２演出は、前記第２種別決定手段によって決定される割合よりも、前記第１種別決定手段によって決定される割合の方が低いものであることを特徴とする遊技機Ｃ７。
【３４１１】
遊技機Ｃ７によれば、遊技機Ｃ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別手段による判別の判別結果を示す識別情報の動的表示が動的表示実行手段によって実行される。特定の判別結果を示す識別情報の動的表示の実行中に特定演出実行手段により実行される特定演出の種別として、第１演出と、その第１演出とは異なる第２演出と、を少なくとも含む複数の中から１の特定演出が第１種別決定手段によって決定される。判別手段による判別で特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となったことに基づいて、識別情報の動的表示の実行中に第２特定演出実行手段により特定演出が実行される。第２特定演出実行手段により実行される特定演出の種別として、第１演出と、第２演出と、を少なくとも含む複数の中から１の特定演出が第２種別決定手段により決定される。第１演出は、第２種別決定手段によって決定される割合よりも、第１種別決定手段によって決定される割合の方が高くなるように構成されている。一方、第２演出は、第２種別決定手段によって決定される割合よりも、第２種別決定手段によって決定される割合の方が高くなるように構成されている。
【３４１２】
これにより、特定演出の内容に応じて可変遊技が実行される期待度を可変させることができるという効果がある。
【３４１３】
遊技機Ｃ７において、前記特定の判別結果を示す前記識別情報の動的表示が終了してから前記可変手段が前記第１位置へと可変されるまでの間の期間は、前記特定流路が配置されている方向へ遊技球が発射されてから、当該発射された遊技球が前記特定流路へと到達するまでの間の期間よりも短いものであり、前記所定期間は、前記特定流路が配置されている方向へ遊技球が発射されてから、当該発射された遊技球が前記特定流路へと到達するまでの間の期間よりも短いものであることを特徴とする遊技機Ｃ８。
【３４１４】
遊技機Ｃ８によれば、遊技機Ｃ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定の判別結果を示す識別情報の動的表示が終了してから可変手段が第１位置へと可変されるまでの間の期間は、特定流路が配置されている方向へ遊技球が発射されてから、当該発射された遊技球が特定流路へと到達するまでの間の期間よりも短くなるように構成されている。所定期間は、特定流路が配置されている方向へ遊技球が発射されてから、当該発射された遊技球が特定流路へと到達するまでの間の期間よりも短くなるように構成されている

。
【３４１５】
これにより、識別情報の動的表示の実行中に特定流路へ向けて遊技球を発射しなければ遊技球を所定区間に到達させることができないので、特定演出の内容から特定の判別結果となるか否かをより真剣に予測させることができるという効果がある。
【３４１６】
遊技機Ｃ７又はＣ８において、前記第１種別決定手段は、前記第１演出とも、前記第２演出とも異なる第３演出を所定の割合で決定可能に構成されているものであり、前記第２種別決定手段は、前記第３演出を決定することが不可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｃ９。
【３４１７】
遊技機Ｃ９によれば、遊技機Ｃ７又はＣ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１演出とも、第２演出とも異なる第３演出が、所定の割合で第１種別決定手段により決定される。第２種別決定手段は、第３演出を決定することが不可能に構成されている
。
【３４１８】
これにより、第３演出が実行された場合に、その時点で特定の判別結果となったことが確定するので、遊技者を喜ばせることができるという効果がある。
【３４１９】
＜特徴Ｄ群＞（大当たり中の閉鎖期間の長さを可変させることでオーバー入賞の発生し易さを可変させる）
遊技球が入球可能な特定領域と、その特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、遊技球が流下可能な特定流路と、その特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、前記所定区間を通過するよりも前記特定領域に誘導され易くなる第１位置と、前記特定領域に誘導されるよりも前記所定区間を通過し易くなる第２位置とに可変可能な可変手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと所定回数可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記可変遊技の実行中における前記可変手段の制御方法として、第１制御と、前記可変手段が前記第１位置に可変されるタイミングで前記所定区間を通過中の遊技球が前記第１制御よりも多くなり易い第２制御と、を少なくとも含む複数の制御方法の中から１の制御方法を決定する制御方法決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｄ１。
【３４２０】
ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技球が入賞することで賞球が付与される大開放口の開放回数（ラウンド数）が異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許第２５１４４１７号公報）。
【３４２１】
また、係る従来型の遊技機の中には、ラウンド数が同一であっても各ラウンドにおける大開放口の開放パターンを異ならせることで、各ラウンドにおいて入賞可能な遊技球の個数を異ならせ、有利度合いに差を設けているものもある。
【３４２２】
しかしながら、上述した従来の遊技機では、獲得できる賞球数が、当たり種別毎にほぼ一定となるため、当たり種別に応じた遊技価値を得るための作業のようになってしまい、当たり状態中の遊技が単調となってしまう場合があった。即ち、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが困難になってしまうという問題点があった。
【３４２３】

これに対して遊技機Ｄ１によれば、遊技球が入球可能な特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、特典付与手段により所定の特典が付与される。遊技球が流下可能な特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、所定区間を通過するよりも特定流路に誘導され易くなる第１位置と、特定領域に誘導されるよりも所定区間を通過し易くなる第２位置とに可変手段が可変される。判別条件の成立に基づいて判別手段によって判別が実行され、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、可変手段が第２位置から第１位置へと所定回数可変される可変遊技が可変遊技実行手段によって実行される。可変遊技の実行中における可変手段の制御方法として、第１制御と、可変手段が第１位置に可変されるタイミングで所定区間を通過中の遊技球が第１制御よりも多くなり易い第２制御と、を少なくとも含む複数の制御方法の中から１の制御方法が制御方法決定手段によって決定される。

【３４２４】

これにより、判別手段による判別で特定の判別結果となった場合に、第２制御で可変手段が制御されることに期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【３４２５】

遊技機Ｄ１において、前記第２制御は、１の前記可変遊技において前記可変手段が前記第２位置に可変される複数の期間のうち、少なくとも１の期間が、前記第１制御で制御される場合よりも長くなるように制御するものであることを特徴とする遊技機Ｄ２。

【３４２６】

遊技機Ｄ２によれば、遊技機Ｄ１の奏する効果に加え、第２制御は、１の可変遊技において可変手段が第２位置に可変される複数の期間のうち、少なくとも１の期間が、第１制御で制御される場合よりも長くなるように構成されているので、第２制御の方が、所定区間に遊技球をより多く到達させることができる。よって、第２制御で可変手段が制御されることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【３４２７】

遊技機Ｄ１又はＤ２において、前記判別手段による判別の判別結果を示す識別情報の動的表示を実行する動的表示実行手段を備え、前記第１制御は、前記特定の判別結果を示す前記識別情報の動的表示が終了してから前記可変手段が前記第１位置に可変されるまでの間の期間が第１期間となるように制御するものであり、前記第２制御は、前記特定の判別結果を示す前記識別情報の動的表示が終了してから前記可変手段が前記第１位置に可変されるまでの間の期間が前記第１期間よりも長い第２期間となるように制御するものであることを特徴とする遊技機Ｄ３。

【３４２８】

遊技機Ｄ３によれば、遊技機Ｄ１又はＤ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別手段による判別の判別結果を示す識別情報の動的表示が動的表示実行手段によって実行される。第１制御では、特定の判別結果を示す識別情報の動的表示が終了してから可変手段が第１位置に可変されるまでの間の期間が第１期間となるように制御される。第２制御では、特定の判別結果を示す識別情報の動的表示が終了してから可変手段が第１位置に可変されるまでの間の期間が第１期間よりも長い第２期間となるように制御される。

【３４２９】

これにより、識別情報の動的表示が終了した後で遊技球を特定流路に向けて発射し続けた場合に、第２制御の方がより多くの遊技球を所定区間に到達させることができるので、可変手段が第１位置に可変された場合により多くの遊技球を特定領域に入球させることができるという効果がある。

【３４３０】

遊技機Ｄ１からＤ３のいずれかにおいて、前記可変手段が前記第１位置に可変されている間に、前記特定領域へと第１個数以上の遊技球が入球したことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置へと可変するように制御する可変制御手段を備え、前記所定区間は、前記可変手段が前記第２位置に可変された状態において、前記第１個数よりも多い第２個数

の遊技球が同時に流下可能な経路長で構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｄ４。

【３４３１】

遊技機Ｄ４によれば、遊技機Ｄ１からＤ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変手段が第１位置に可変されている間に、特定領域へと第１個数以上の遊技球が入球したことに基づいて、可変制御手段により可変手段が第２位置へと可変するように制御される。所定区間は、可変手段が第２位置に可変された状態において、第１個数よりも多い第２個数以上の遊技球が同時に流下可能な経路長で構成されている。

【３４３２】

これにより、所定区間を通過中の遊技球の個数が、第１個数を上回る個数になってから可変手段が第１位置に可変されることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【３４３３】

遊技機Ｄ４において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作内容に応じた発射速度で遊技球を遊技領域へと所定間隔以上の時間間隔で発射可能な発射手段と、を備え、前記所定区間は、前記第２方向へと前記所定間隔で連続して遊技球が発射されている状態において、前記所定区間に対して１の遊技球が到達してから、当該遊技球が前記所定区間を通過するまでの間に、前記第２個数の遊技球が前記所定区間へと到達可能となるように遊技球を通過させるものであることを特徴とする遊技機Ｄ５。

【３４３４】

遊技機Ｄ５によれば、遊技機Ｄ４の奏する効果に加え、遊技者が操作可能な操作手段に対する操作内容に応じた発射速度で、遊技球を遊技領域へと所定間隔以上の時間間隔で発射手段により発射される。所定区間は、第２方向へと所定間隔で連続して遊技球が発射されている状態において、所定区間に対して１の遊技球が到達してから、当該遊技球が所定区間を通過するまでの間に、第２個数の遊技球が所定区間へと到達可能となるように遊技球を通過させる。

【３４３５】

これにより、所定区間を通過中の遊技球の個数を、第１個数を上回る個数にしたいと考える遊技者に対して、所定間隔で連続して遊技球を発射させることができるという効果がある。

【３４３６】

遊技機Ｄ５において、前記第２制御は、１の前記可変遊技において前記可変手段が前記第２位置に可変される複数の期間のうち、少なくとも１の期間である特定期間が、前記発射手段により発射された少なくとも前記第１個数以上の遊技球を前記所定区間に到達させることが可能な長さの期間となるように制御するものであり、前記第１制御は、前記特定期間が、前記発射手段により発射された遊技球を前記所定区間に前記第１個数以上到達させることが困難な長さの期間となるように制御するものであることを特徴とする遊技機Ｄ６。

【３４３７】

遊技機Ｄ６によれば、遊技機Ｄ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２制御では、１の可変遊技において可変手段が第２位置に可変される複数の期間のうち、少なくとも１の期間である特定期間が、発射手段により発射された少なくとも第１個数以上の遊技球を所定区間に到達させることが可能な長さとなるように制御される。第１制御では、特定期間が、発射手段により発射された遊技球を所定区間に第１個数以上到達させることが困難な長さの期間となるように制御される。

【３４３８】

これにより、第２制御で可変手段が制御された場合に、特定期間の間に遊技球を発射し続けることで第１個数以上の遊技球を特定領域に入球させることができるという効果がある。

【３４３９】

遊技機Ｄ１からＤ６のいずれかにおいて、前記所定区間を流下中の遊技球の流下速度を減速させる減速手段を備えることを特徴とする遊技機Ｄ７。

【３４４０】

遊技機Ｄ７によれば、遊技機Ｄ１からＤ６の奏する効果に加え、所定区間を流下中の遊技球の流下速度が減速手段によって減速されるので、特定流路へ向けて遊技球を連続して発射した場合に、所定区間を通過中の遊技球をより多くすることができる。よって、可変手段が第１位置に可変された場合に特定領域に誘導される遊技球をより多くすることができるという効果がある。

【３４４１】

遊技機Ｄ７において、前記減速手段は、つづら折り状の流路で構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｄ８。

【３４４２】

遊技機Ｄ８によれば、遊技機Ｄ７の奏する効果に加え、減速手段が、つづら折り状の流路で構成されているので、所定区間において遊技球の流下する方向を複数回変更することができる。よって、遊技球の速度をより確実に減速させることができるという効果がある。

【３４４３】

遊技機Ｄ７において、前記減速手段は、遊技球と前記所定区間との動摩擦力を、前記特定流路における他の箇所よりも高くするものであることを特徴とする遊技機Ｄ９。

【３４４４】

遊技機Ｄ９によれば、遊技機Ｄ７の奏する効果に加え、遊技球と所定区間との動摩擦力が、減速手段により特定流路における他の箇所よりも高くされるので、所定区間における遊技球の流下速度をより確実に減速させることができるという効果がある。

【３４４５】

＜特徴Ｅ群＞（大当たりが開始された場合の有利度合いを示唆する演出）

演出態様を表示可能な表示手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となった後で、特定条件が成立したことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特定の判別結果となってから前記特定条件が成立するまでの間の所定期間において、前記特典遊技の実行が開始された場合の有利度合いを遊技者に示唆する示唆演出を、前記表示手段において実行する示唆演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｅ１。

【３４４６】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。

【３４４７】

また、係る従来型の遊技機の中には、表示装置に表示される演出により、その後に遊技者に有利な当たり遊技が付与されるか否かの期待度を示唆する演出を実行可能に構成されているものも存在する。

【３４４８】

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、期待度を示唆する演出が開始された時点で、既に遊技者に有利となるかどうかは決定されているので、演出の内容自体が遊技者の有利度合いに影響を及ぼすことはない。よって、遊技者に対して表示装置に注目して遊技を行わせることが困難になってしまうという問題点があった。

【３４４９】

遊技機Ｅ１によれば、演出態様が表示手段に表示される。判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行される。判別手段による判別で特定の判別結果となった後で、特

定条件が成立したことに基づいて遊技者に有利な特典遊技が特典遊技実行手段によって実行される。特定の判別結果となってから特定条件が成立するまでの間の所定期間において、特典遊技の実行が開始された場合の有利度合いを遊技者に示唆する示唆演出が、示唆演出実行手段により表示手段において実行される。

【３４５０】

これにより、示唆演出に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【３４５１】

遊技機Ｅ１において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作内容に応じた発射速度で遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって発射された遊技球が入球可能な入球手段と、を備え、前記特定条件は、前記入球手段へと遊技球が入球した場合に成立するものであることを特徴とする遊技機Ｅ２。

【３４５２】

遊技機Ｅ２によれば、遊技機Ｅ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者が操作可能な操作手段に対する操作内容に応じた発射速度で、発射手段により遊技球が発射される。発射手段によって発射された遊技球が入球可能な入球手段へと遊技球が入球した場合に、特定条件が成立する。

【３４５３】

これにより、示唆演出によって示唆される内容に応じて、遊技球を発射させるタイミングを調節させることができるという効果がある。

【３４５４】

遊技機Ｅ１又はＥ２において、遊技球が入球可能な特定領域と、その特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、遊技球が流下可能な特定流路と、その特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、前記所定区間を通過するよりも前記特定領域に誘導され易くなる第１位置と、前記特定領域に誘導されるよりも前記所定区間を通過し易くなる第２位置とに可変可能な可変手段と、を備え、前記特典遊技実行手段は、前記特定条件が成立したことに基づいて、前記可変手段を前記第２位置から前記第１位置に所定回数可変させるものであることを特徴とする遊技機Ｅ３。

【３４５５】

遊技機Ｅ３によれば、遊技機Ｅ１又はＥ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球可能な特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、特典付与手段により所定の特典が付与される。遊技球が流下可能な特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、所定区間を通過するよりも特定流路に誘導され易くなる第１位置と、特定領域に誘導されるよりも所定区間を通過し易くなる第２位置とに可変手段が可変される。特定条件が成立したことに基づいて、特典遊技実行手段により、可変手段が第２位置から第１位置に所定回数可変される。

【３４５６】

これにより、特定条件が成立するタイミングで所定区間を通過中の遊技球の個数に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【３４５７】

遊技機Ｅ３において、前記特典遊技の実行中に、前記可変手段が前記第１位置に可変されてから前記特定領域へと第１個数の遊技球が入球したことに基づいて、前記可変手段が前記第１位置から前記第２位置へと可変するように制御する可変制御手段を備え、前記所定区間は、前記可変手段が前記第２位置に可変された状態において、前記第１個数よりも多い第２個数の遊技球が同時に流下可能な経路長で構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｅ４。

【３４５８】

遊技機Ｅ４によれば、遊技機Ｅ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技の実行中に、可変手段が第１位置に可変されてから特定領域へと第１個数の遊技球が入球したことに基づいて、可変手段が第１位置から第２位置へと可変するように可変制御

手段によって制御される。所定区間は、可変手段が第２位置に可変された状態において、第１個数よりも多い第２個数の遊技球が動じに流下可能な経路長で構成されている。

【３４５９】

これにより、所定区間を通過中の遊技球の個数を、第１個数を上回る個数にしてから特定条件が成立することを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【３４６０】

遊技機Ｅ４において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作内容に応じた発射速度で遊技球を所定間隔以上の時間間隔で発射可能な発射手段と、を備え、前記所定区間は、前記特定流路へ向けて前記所定間隔で連続して遊技球が発射されている状態において、前記所定区間に対して１の遊技球が到達してから、当該遊技球が前記所定区間を通過するまでの間に、前記第２個数の遊技球が前記所定区間へと到達可能となるように遊技球を通過させるものであることを特徴とする遊技機Ｅ５。

【３４６１】

遊技機Ｅ５によれば、遊技機Ｅ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者が操作可能な操作手段に対する操作内容に応じた発射速度で、発射手段により遊技球が所定間隔以上の時間間隔で発射される。所定区間は、特定流路へ向けて所定間隔で連続して遊技球が発射されている状態において、所定区間に対して１の遊技球が到達してから、当該遊技球が所定区間を通過するまでの間に、第２個数の遊技球が所定区間へと到達可能なるように遊技球を流下させる。

【３４６２】

これにより、所定区間を通過中の遊技球の個数を、第１個数を上回る個数にしたいと考える遊技者に対して、所定間隔で連続して遊技球を発射させることができるという効果がある。

【３４６３】

遊技機Ｅ３からＥ５のいずれかにおいて、前記所定区間を通過中の遊技球の個数を判別する個数判別手段を備え、前記示唆演出実行手段は、前記個数判別手段により判別された遊技球の個数を示唆する演出を前記示唆演出として実行するものであることを特徴とする遊技機Ｅ６。

【３４６４】

遊技機Ｅ６によれば、遊技機Ｅ３からＥ５のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定区間を通過中の遊技球の個数が個数判別手段によって判別される。個数判別手段により判別された遊技球の個数を示唆する演出が、示唆演出実行手段によって示唆演出として実行される。

【３４６５】

これにより、示唆演出の内容により、特定条件が成立した場合に特定領域に誘導される遊技球の個数を容易に遊技者に理解させることができるので、より多い個数が示唆されている間に特定条件が成立することを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【３４６６】

遊技機Ｅ６において、前記示唆演出の実行中において、所定期間毎に、前記個数判別手段により判別された遊技球の個数に応じて前記示唆演出の演出態様を更新する演出態様更新手段と、その演出態様更新手段によって前記示唆演出の演出態様を更新する際に、前記示唆演出により示唆されている遊技球の個数と、前記個数判別手段により判別された遊技球の個数とが一致しているかを所定期間毎に判別する一致判別手段と、その一致判別手段により前記示唆演出により示唆されている遊技球の個数と、前記個数判別手段により判別された遊技球の個数とが一致していると判別された場合に、前記演出態様更新手段により前記演出態様が更新されることを回避する更新回避手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｅ７。

【３４６７】

遊技機Ｅ７によれば、遊技機Ｅ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、示唆演出の実行中において、所定期間毎に、個数判別手段により判別された遊技球の個数に応じて示唆演出の演出態様が演出態様更新手段によって更新される。演出態様更新手段によって示唆演出の演出態様が更新される際に、示唆演出により示唆されている遊技球の個数と、個数判別手段により判別された遊技球の個数とが一致しているかが一致判別手段により所定期間毎に判別される。一致判別手段により、示唆演出によって示唆されている遊技球の個数と、個数判別手段によって判別された遊技球の個数とが一致していると判別された場合に、演出更新手段により演出態様が更新されることが更新回避手段によって回避される。

【３４６８】

これにより、演出態様が更新される頻度を低減させることができるので、演出態様の更新に要する処理負荷を軽減することができるという効果がある。

【３４６９】

遊技機Ｅ６又はＥ７において、前記所定区間は、遊技球の通過を検出可能な複数の通過検出手段が、複数箇所に配置されているものであり、前記個数判別手段は、前記複数の通過検出手段のうち、遊技球の通過を検出している前記通過検出手段の数を、前記所定区間を通過中の遊技球の個数として判別するものであることを特徴とする遊技機Ｅ８。

【３４７０】

遊技機Ｅ８によれば、遊技機Ｅ６又はＥ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球の通過を検出可能な複数の通過検出手段が、所定区間における複数箇所に配置されている。複数の通過検出手段のうち、遊技球の通過を検出している通過検出手段の数が、個数判別手段によって所定区間を通過中の遊技球の個数として判別される。

【３４７１】

これにより、所定区間を通過中の遊技球の個数を正確に判別することができるという効果がある。

【３４７２】

＜特徴Ｆ群＞（右打ちを行った場合に有利となるかどうかの期待度を示す演出）

第１方向に発射された遊技球が入球可能な位置に配置された入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、前記第１方向とは異なる第２方向へと遊技球を発射した場合に遊技者に有利となる有利状態を設定する有利状態設定手段と、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段による判別結果を示す前記識別情報の動的表示を前記表示手段において実行する動的表示実行手段と、その動的表示実行手段により前記識別情報の動的表示が実行されている間に、前記第２方向へと遊技球を発射した場合に有利な遊技状態が発生するか否かの期待度を示唆する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｆ１。

【３４７３】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。

【３４７４】

また、係る従来型の遊技機の中には、表示装置に表示される演出により、その後に遊技者に有利な当たり遊技が付与されるか否かの期待度を示唆する演出を実行可能に構成されているものも存在する。

【３４７５】

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、期待度を示唆する演出が開始された時点で、既に遊技者に有利となるかどうかは決定されているので、演出の内容自体が遊技者の

有利度合いに影響を及ぼすことはない。よって、遊技者に対して表示装置に注目して遊技を行わせることが困難になってしまうという問題点があった。

【３４７６】

遊技機Ｆ１によれば、第１方向に発射された遊技球が入球可能な位置に配置された入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、判別手段により判別が実行される。判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、第１方向とは異なる第２方向へと遊技球を発射した場合に遊技者に有利となる有利状態が、有利状態設定手段によって設定される。判別手段による判別結果を示す識別情報の動的表示が動的表示実行手段により表示手段において実行される。動的表示実行手段により識別情報の動的表示が実行されている間に、第２方向へと遊技球を発射した場合に有利な遊技状態が発生するか否かの期待度を示唆する特定演出が、特定演出実行手段により実行される。

【３４７７】

これにより、特定演出の示唆内容によって第２方向へと遊技球を発射した方が良いかどうかを遊技者に判断させることができるので、特定演出に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【３４７８】

遊技機Ｆ１において、前記有利状態は、前記特定の判別結果を示す前記識別情報の動的表示の実行中における特定期間の間に前記第２方向への遊技球の発射を開始した方が、前記特定の判別結果を示す前記識別情報の動的表示が終了してから前記第２方向への遊技球の発射を開始するよりも遊技者にとって有利となり易いものであり、前記特定演出実行手段は、前記特定の判別結果を示す前記識別情報の動的表示の実行中に前記特定演出を実行する場合は、前記特定期間の少なくとも一部が含まれる演出期間で前記特定演出を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｆ２。

【３４７９】

遊技機Ｆ２によれば、遊技機Ｆ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、有利状態になると、特定の判別結果を示す識別情報の動的表示の実行中における特定期間の間に第２方向への遊技球の発射を開始した方が、特定の判別結果を示す識別情報の動的表示が終了してから第２方向への遊技球の発射を開始するよりも遊技者にとって有利となり易くなる。特定の判別結果を示す識別情報の動的表示の実行中に特定演出を実行する場合は、特定期間の少なくとも一部が含まれる演出期間で、特定演出実行手段により特定演出が実行される。

【３４８０】

これにより、特定演出の示唆内容から、特定演出の演出期間の間に第２方向へと遊技球を発射開始するかどうかを遊技者に判断させることができる。よって、特定演出の示唆内容により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【３４８１】

遊技機Ｆ２において、前記有利状態は、前記特定期間の間において、より早く前記第２方向への遊技球の発射を開始した方が、遊技者にとってより有利となり易くなるものであることを特徴とする遊技機Ｆ３。

【３４８２】

遊技機Ｆ３によれば、遊技機Ｆ２の奏する効果に加え、有利状態では、特定期間の間において、より早く第２方向への遊技球の発射を開始した方が、遊技者にとってより有利となり易くなるので、特定演出が実行された場合に、なるべく早く第２方向へと遊技球を発射するかどうか判断しようと遊技者に思わせることができる。よって、特定演出の実行中に、遊技により緊張感を抱かせることができるという効果がある。

【３４８３】

遊技機Ｆ１からＦ３のいずれかにおいて、前記特定演出実行手段により実行される前記特定演出の種別として、前記特定の判別結果を示す前記識別情報の動的表示が実行されている場合に決定される割合が高くなる第１特定演出と、その第１特定演出よりも前記特定の判別結果を示す前記識別情報の動的表示が実行されている場合に決定される割合が低く

なる第２特定演出と、を少なくとも含む複数の種別の中から１の種別を決定する演出種別決定手段を備えることを特徴とする遊技機Ｆ４。

【３４８４】

遊技機Ｆ４によれば、遊技機Ｆ１からＦ３のいずれかにおいて、特定演出実行手段により実行される特定演出の種別として、特定の判別結果を示す識別情報の動的表示が実行されている場合に決定される割合が高くなる第１特定演出と、その第１特定演出よりも特定の判別結果を示す識別情報の動的表示が実行されている場合に決定される割合が低くなる第２特定演出と、を少なくとも含む複数の種別の中から１の種別が演出種別決定手段によって決定されるので、特定演出の演出種別から、特定の判別結果を示す識別情報の動的表示であるか否かを遊技者に推測させることができる。よって、遊技者に対して特定演出の種別により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【３４８５】

遊技機Ｆ１からＦ４のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な特定領域と、その特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、前記第２方向へと発射された遊技球が流入可能な位置に設けられた特定流路と、その特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、前記所定区間を通過するよりも前記特定領域に誘導され易くなる第１位置と、前記特定領域に誘導されるよりも前記所定区間を通過し易くなる第２位置とに可変可能な可変手段と、を備え、前記有利状態設定手段は、前記有利状態として、前記可変手段を前記第２位置から前記第１位置へと特定条件が成立するまで可変させる制御を１又は複数回実行するものであり、前記有利状態は、前記特定期間の間に前記第２方向への遊技球の発射を開始した方が、前記特定の判別結果を示す前記識別情報の動的表示が終了してから前記第２方向への遊技球の発射を開始するよりも、前記特定条件が成立するまでに前記特定領域に誘導される遊技球が多くなり易くなるものであることを特徴とする遊技機Ｆ５。

【３４８６】

遊技機Ｆ５によれば、遊技機Ｆ１からＦ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球可能な特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、特典付与手段により所定の特典が付与される。第２方向へと発射された遊技球が流入可能な位置に設けられた特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、所定区間を通過するよりも特定領域に誘導され易くなる第１位置と、特定領域に誘導されるよりも所定区間を通過し易くなる第２位置とに可変手段が可変される。有利状態として、可変手段を第２位置から第１位置へと特定条件が成立するまで可変させる制御が、有利状態設定手段により１又は複数回実行される。有利状態では、特定期間の間に第２方向への遊技球の発射を開始した方が、特定の判別結果を示す識別情報の動的表示が終了してから第２方向への遊技球の発射を開始するよりも、特定条件が成立するまでに特定領域に誘導される遊技球が多くなり易くなる。

【３４８７】

これにより、所定の特典をより多く得たいと考える遊技者に対して、特定演出の示唆内容から第２方向への遊技球の発射を開始するか否かをより真剣に判断させることができるという効果がある。

【３４８８】

遊技機Ｆ５において、前記特定条件は、前記可変手段が前記第１位置に可変されてから前記特定領域へと入球した遊技球の個数が第１個数になった場合に成立するものであり、前記所定区間は、前記可変手段が前記第２位置に可変された状態において、前記第１個数よりも多い第２個数の遊技球が少なくとも同時に流下可能な経路長で構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｆ６。

【３４８９】

遊技機Ｆ６によれば、遊技機Ｆ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変手段が第１位置に可変されてから特定領域へと入球した遊技球の個数が第１個数になった場合に特定条件が成立するように構成されている。所定区間は、可変手段が第２位置に可

変された状態において、第２個数よりも多い第２個数の遊技球が少なくとも同時に流下可能な経路長で構成されている。

【３４９０】

これにより、所定区間を通過中の遊技球の個数が、第１個数を上回る個数になった状態で所定区間が第１位置に可変されることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【３４９１】

遊技機Ｆ６において、遊技球を所定間隔以上の時間間隔で発射可能な発射手段を備え、前記所定区間は、前記第２方向へと前記所定間隔で連続して遊技球が発射されている状態において、前記所定区間へと１の遊技球が到達してから、当該遊技球が前記所定区間を通過するまでの間に、前記第２個数の遊技球が前記所定区間へと到達可能となるように遊技球を通過させるものであることを特徴とする遊技機Ｆ７。

【３４９２】

遊技機Ｆ７によれば、遊技機Ｆ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が発射手段によって所定間隔以上の時間間隔で発射される。所定区間は、所定区間へと１の遊技球が到達してから、当該遊技球が所定区間を通過するまでの間に、第２個数の遊技球が所定区間へと到達可能となるように遊技球が通過するように構成されている。

【３４９３】

これにより、特定演出の示唆内容から特定の判別結果を示す識別情報の動的表示であると判断した遊技者に対して、遊技球を最短の間隔である所定間隔で第２方向に発射させることができるという効果がある。

【３４９４】

遊技機Ｆ７において、前記特定期間は、前記第２方向へと前記所定間隔で連続して遊技球が発射された場合に、少なくとも前記第２個数の遊技球を発射可能な長さの期間で構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｆ８。

【３４９５】

遊技機Ｆ８によれば、遊技機Ｆ７の奏する効果に加え、特定期間は、第２方向へと所定間隔で連続して遊技球が発射された場合に、少なくとも第２個数の遊技球を発射可能な長さの期間で構成されているので、特定期間の間に遊技球を第２方向へと発射することで、第２個数の遊技球を所定区間に到達させることができる可能性があるため、第２の方向へと遊技球を発射するかどうかをより真剣に判断させることができるという効果がある。

【３４９６】

遊技機Ｆ７又はＦ８において、前記有利状態設定手段により設定される有利状態として、第１有利状態と、その第１有利状態よりも前記有利状態に移行してから前記可変手段が前記第２位置に可変されるまでの間の期間が長い第２有利状態と、を少なくとも含む複数の状態の中から１の状態を決定する状態決定手段を備えるものであることを特徴とする遊技機Ｆ９。

【３４９７】

遊技機Ｆ９によれば、遊技機Ｆ７又はＦ８の奏する効果に加え、有利状態設定手段により設定される有利状態として、第１有利状態と、その第１有利状態よりも有利状態に移行してから可変手段が第２位置に可変されるまでの間の期間が長い第２有利状態と、を少なくとも含む複数の状態の中から、状態決定手段により１の状態が決定される。

【３４９８】

これにより、第２有利状態の方が、可変手段が第２位置に可変されるまでに発射できる遊技球の個数が多くなるので、より多くの遊技球が特定領域に誘導され易くなる。よって、第２有利状態が決定されることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【３４９９】

遊技機Ｆ９において、前記第１有利状態は、前記有利状態に移行してから前記可変手段が前記第２位置に可変されるまでの間の期間として、前記第２方向へと前記所定間隔で連

続して遊技球が発射された場合に、前記第１個数を超える個数の遊技球を発射することが不可能な長さの期間が設定されるものであることを特徴とする遊技機Ｆ１０。

【３５００】

遊技機Ｆ１０によれば、遊技機Ｆ９の奏する効果に加え、第１有利状態では、有利状態に移行してから可変手段が第２位置に可変されるまでの間の期間として、第２３方向へと所定感覚で連続して遊技球が発射された場合に、第１個数を超える個数の遊技球を発射することが不可能な長さの期間が設定されるので、第１有利状態が決定された場合に、より多くの所定の特典を得たいと考える遊技者に対して、特定期間の間に遊技球を第２方向へと発射させることができるという効果がある。

【３５０１】

＜特徴Ｇ群＞（オーバー入賞を狙える大当たりと、オーバー入賞を狙えない大当たりとを遊技者に選択させる）

遊技球が通過可能な第１領域と、その第１領域とは異なる第２領域と、前記第１領域への遊技球の通過を検出可能な第１検出手段と、前記第２領域への遊技球の通過を検出可能な第２検出手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となった後で、前記第１検出手段、または前記第２検出手段により遊技球の通過が検出されたことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えた遊技機において、遊技球が入球可能な第１特定領域と、その第１特定領域とは異なる第２特定領域と、前記第１特定領域、または前記第２特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、遊技球が流下可能な特定流路と、その特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、前記所定区間を通過するよりも前記第１特定領域に誘導され易くなる第１位置と、前記第１特定領域に誘導されるよりも前記所定区間を通過し易くなる第２位置とに可変可能な第１可変手段と、前記第２特定領域へと遊技球が入球可能となる第３位置と、その第３位置よりも遊技球の入球が困難になる第４位置とに可変可能な第２可変手段と、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果となった後で、前記第１検出手段により遊技球の通過が検出された場合に、前記第１可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと所定回数可変される第１特典遊技を決定し、前記第２検出手段により遊技球の通過が検出された場合に、前記第２可変手段が前記第４位置から前記第３位置へと所定回数可変される第２特典遊技を決定する種別決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｇ１。

【３５０２】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技球が入賞することで賞球が付与される大開放口の開放回数（ラウンド数）が異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許第２５１４４１７号公報）。

【３５０３】

また、係る従来型の遊技機の中には、抽選結果が当たりになっただけでは当たり状態が開始されず、遊技盤に設けられた複数の作動入賞口のいずれかに入賞した場合に当たり状態が開始されるものも存在する。この従来型の遊技機では、遊技者が入賞させた作動入賞口の種別に応じて異なる種別の当たり遊技が開始される構成としている。

【３５０４】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、当たり種別が決定された時点で、当たり中に得られる遊技価値の量は、当たり種別に応じたほぼ一定の量となるため、当たり種別に応じた遊技価値を得るための作業のようになってしまい、当たり状態中の遊技が単調となってしまう場合があった。即ち、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが困難になってしまうという問題点があった。

【３５０５】

これに対して遊技機Ｇ１によれば、遊技球が入球可能な第１特定領域と、その第１特定領域とは異なる第２特定領域とが設けられている。第１特定領域、または第２特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて特典付与手段により所定の特典が付与される。遊技球が流下可能な特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、所定区間を通過するよりも第１特定領域に誘導され易くなる第１位置と、第１特定領域に誘導されるよりも所定区間を通過し易くなる第２位置とに、第１可変手段が可変可能に構成されている。第２特定領域へと遊技球が入球可能となる第３位置と、その第３位置よりも遊技球の入球が困難になる第４位置とに、第２可変手段が可変可能に構成されている。特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、判別手段による判別で特定の判別結果となった後で、第１検出手段により遊技球の通過が検出された場合に、第１可変手段が第２位置から第１位置へと所定回数可変される第１特典遊技が、種別決定手段によって決定される。一方、第２検出手段により遊技球の通過が検出された場合には、第２可変手段が第４位置から第３位置へと所定回数可変される第２特典遊技が、種別決定手段によって決定される。

【３５０６】

これにより、第１領域を遊技球が通過するか、第２領域を遊技球が通過するかに応じて特典遊技の種別を異ならせることができるので、遊技球が通過する領域に注目させることができるという効果がある。

【３５０７】

遊技機Ｇ１において、遊技球が通過可能な通過手段と、その通過手段を通過した遊技球を前記第１領域と、前記第２領域とのどちらかに振り分けることが可能な振分手段を備えることを特徴とする遊技機Ｇ２。

【３５０８】

遊技機Ｇ２によれば、遊技機Ｇ１の奏する効果に加え、遊技球が通過可能な通過手段を通過した遊技球が、振分手段によって第１領域と、第２領域とのどちらかに振り分けられるので、振分手段により振り分けられる領域に応じて特典遊技の種別が可変する。よって、振り分けられる領域に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【３５０９】

遊技機Ｇ２において、少なくとも判別手段による判別で特定の判別結果となってから、前記特典遊技の実行が開始されるまでの間に、前記振分手段の状態を、前記第１領域へと遊技球が振り分けられる第１振分状態と、前記第２領域へと遊技球が振り分けられる第２振分状態とに所定周期で切り替える振分状態切替手段を備えることを特徴とする遊技機Ｇ３。

【３５１０】

遊技機Ｇ３によれば、遊技機Ｇ２の奏する効果に加え、少なくとも判別手段による判別で特定の判別結果となってから、特典遊技の実行が開始されるまでの間に、振分手段の状態が、第１領域へと遊技球が振り分けられる第１振分状態と、第２領域へと遊技球が振り分けられる第２振分状態とに、状態切替手段によって所定周期で切り替えられるので、振分手段の振分状態を確認して、通過手段を通過させることにより、遊技者の好みの特典遊技の種別を決定させることができるという効果がある。

【３５１１】

遊技機Ｇ３において、演出態様を表示可能な表示手段と、前記振分手段の振分状態を示唆する振分状態示唆演出を前記表示手段において実行する演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｇ４。

【３５１２】

遊技機Ｇ４によれば、遊技機Ｇ３の奏する効果に加え、振分手段の振分状態を示唆する振分状態示唆演出が、演出実行手段によって表示手段において実行されるので、表示手段を確認するだけで、遊技者の好みの特典遊技が決定されるタイミングを容易に認識することができるという効果がある。

【３５１３】

遊技機Ｇ４において、前記演出実行手段は、前記振分状態切替手段によって前記第１振分状態に切り替えられたことに基づいて、前記第１振分状態を示唆する第１振分状態示唆演出を実行する第１示唆演出実行手段と、前記振分状態切替手段によって前記第２振分状態に切り替えられたことに基づいて、前記第２振分状態を示唆する第２振分状態示唆演出を実行する第２示唆演出実行手段と、を備え、前記遊技機は、第１領域を遊技球が通過した場合の有利度合いを判別可能な有利判別手段、を備え、前記第１示唆演出実行手段は、前記第１振分状態示唆演出において、前記有利判別手段により判別された有利度合いを示唆可能なものであることを特徴とする遊技機Ｇ５。

【３５１４】

遊技機Ｇ５によれば、遊技機Ｇ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出実行手段において、振分状態切替手段によって第１振分状態に切り替えられたことに基づいて、第１示唆演出実行手段により第１振分状態を示唆する第１振分状態示唆演出が実行される一方で、第２振分状態に切り替えられたことに基づいて、第２振分状態を示唆する第２振分状態示唆演出が実行される。第１領域を遊技球が通過した場合の有利度合いが、有利判別手段により判別される。第１振分状態示唆演出において、有利判別手段により判別された有利度合いが第１示唆演出実行手段によって示唆される。

【３５１５】

これにより、第１示唆演出において示唆された有利度合いに応じて第１領域を通過させるタイミングを計らせることができるという効果がある。

【３５１６】

遊技機Ｇ５において、前記有利判別手段は、前記所定区間を通過している遊技球の個数を判別するものであり、前記第１示唆演出実行手段は、前記有利判別手段により判別された遊技球の個数を示唆する演出を、前記第１振分状態示唆演出において示唆可能なものであることを特徴とする遊技機Ｇ６。

【３５１７】

遊技機Ｇ６によれば、遊技機Ｇ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定区間を通過している遊技球の個数が有利判別手段によって判別される。有利判別手段により判別された遊技球の個数を示唆する演出が、第１振分状態示唆演出において、第１示唆演出実行手段により示唆される。

【３５１８】

これにより、第１示唆演出を確認することで、第１領域を通過させた場合に第１特定領域へと誘導される遊技球の個数を容易に理解することができるという効果がある。

【３５１９】

遊技機Ｇ１からＧ６のいずれかにおいて、前記特典遊技実行手段は、前記第１特典遊技において最初に前記第１可変手段が前記第１位置に可変されてから前記第１特定領域に入球した遊技球が第１個数以上になったことに基づいて、前記第１可変手段を前記第２位置に可変させるものであり、前記所定区間は、前記第１可変手段が前記第２位置に可変された状態において、前記第１個数よりも多い第２個数の遊技球が同時に流下可能な経路長で構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｇ７。

【３５２０】

遊技機Ｇ７によれば、遊技機Ｇ１からＧ６のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１特典遊技において最初に第１可変手段が第１位置に可変されてから第１特定領域に入球した遊技球が第１個数以上になったことに基づいて、第１可変手段が特典遊技実行手段によって第２位置に可変される。所定区間は、第１可変手段が第２位置に可変された状態において、第１個数よりも多い第２個数の遊技球が同時に流下可能な経路長で構成されている。

【３５２１】

これにより、所定区間を通過中の遊技球の個数を、第１個数を上回る個数にしてから第１領域を通過させようと工夫して遊技球を発射させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【３５２２】
遊技機Ｇ７において、前記特典遊技実行手段は、前記第２特典遊技において最初に前記第２可変手段が前記第３位置に可変されてから前記第２特定領域に入球した遊技球が、前記第１個数よりも多く、且つ、前記第２個数よりも少ない第３個数以上になったことに基づいて、前記第２可変手段を前記第４位置に可変させるものであることを特徴とする遊技機Ｇ８。
【３５２３】
遊技機Ｇ８によれば、遊技機Ｇ７の奏する効果に加え、第２特典遊技において最初に第２可変手段が第３位置に可変されてから第２特定領域に入球した遊技球が、第１個数よりも多く、且つ、第２個数よりも少ない第３個数以上になったことに基づいて、第２可変手段が特典遊技実行手段によって第４位置に可変されるので、第２領域を通過させると、第１個数よりは多い第３個数の遊技球を安定して第２特定領域に入球させることができる。よって、第２特典遊技の実行中に、安心して遊技を行わせることができるという効果がある。
【３５２４】
＜特徴Ｈ群＞（遊技者が操作した履歴に応じて選択メニューの順番を組み替える）
画像を表示可能な表示手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、第１条件の成立に基づいて、前記操作手段に対する操作内容に連動して態様が可変する連動画像を前記表示手段に表示させる連動画像表示手段と、その連動画像表示手段によって前記連動画像が表示されている状態で第２条件が成立したことに基づいて、前記表示手段に表示されている前記連動画像の態様に応じた種別の演出を実行する演出実行手段と、前記第１条件が成立した場合に前記連動画像表示手段により最初に表示される前記連動画像の態様として、複数の態様の中から１の態様を決定する態様決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｈ１。
【３５２５】
ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な大当たり遊技が付与される。また、かかる従来型の遊技機には、スピーカー等の音声出力装置が設けられたものも存在し、視覚的な演出だけでなく、聴覚的な演出を実行可能に構成することで演出の態様を多様化することで、興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。
【３５２６】
しかしながら、更なる演出の多様化が求められている。
【３５２７】
また、かかる従来型の遊技機の中には、通常遊技中の所定期間において、聴覚的な演出の一種として楽曲を再生することが可能に構成され、且つ、所定期間内に再生される楽曲の種別を遊技者が選択可能に構成されているものも存在する。
【３５２８】
しかしながら、かかる従来型の遊技機では、遊技機に設定されている楽曲の曲数が多様化するほどに、遊技者が選択可能な楽曲のリストの中から好みの曲を探し出すことが困難になってしまうという問題点があった。
【３５２９】
これに対して遊技機Ｈ１によれば、第１条件の成立に基づいて、遊技者が操作可能な操作手段に対する操作内容に連動して態様が可変する連動画像が連動画像表示手段によって表示手段に表示される。連動画像表示手段によって連動画像が表示されている状態で第２条件が成立したことに基づいて、表示手段に表示されている連動画像の態様に応じた種別の演出が演出実行手段によって実行される。第１条件が成立した場合に連動画像表示手段により最初に表示される連動画像の態様として、複数の態様の中から１の態様が態様決定手段によって決定される。

【３５３０】
これにより、第１条件が成立した場合に、最初に表示される連動画像の態様を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【３５３１】
遊技機Ｈ１において、前記態様決定手段は、前記演出実行手段により前回実行された演出の種別に少なくとも応じて１の態様を決定するものであることを特徴とする遊技機Ｈ２。
【３５３２】
遊技機Ｈ２によれば、演出実行手段により前回実行された演出の種別に少なくとも応じて態様決定手段により１の態様が態様決定手段によって決定されるので、連動画像の態様を多様化させることができるという効果がある。
【３５３３】
遊技機Ｈ１又はＨ２において、音声データを再生可能な音声データ再生手段と、その音声データ再生手段によって再生された音声データに対応する音声を出力する音声出力手段を備え、前記連動画像として設定され得る複数の態様は、互いに異なる楽曲を示す態様の画像で構成されているものであり、前記演出実行手段は、前記連動画像の態様に対応する楽曲の音声データを、前記演出として前記音声データ再生手段に再生させるものであることを特徴とする遊技機Ｈ３。
【３５３４】
遊技機Ｈ３によれば、遊技機Ｈ１又はＨ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、音声データ再生手段によって音声データが再生された音声データに対応する音声が音声出力手段によって出力される。連動画像として設定され得る複数の態様は、互いに異なる楽曲を示す態様の画像で構成されている。連動画像の態様に対応する楽曲の音声データが、演出実行手段により、演出として音声データ再生手段に再生させられる。
【３５３５】
これにより、視覚的な演出と、聴覚的な演出とを複合させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【３５３６】
遊技機Ｈ１からＨ３のいずれかにおいて、前記態様決定手段は、前記連動画像の態様として、前記演出の種別に応じた情報を示す複数の演出対応画像のうち、１の前記演出対応画像が特定の態様で表示された態様を決定するものであり、前記連動画像表示手段は、前記操作手段に対する操作内容が第１の操作内容となる毎に、所定の順序で前記特定の態様で表示される演出対応画像を可変させるものであり、前記演出実行手段は、前記特定の態様で表示されている前記演出対応画像に示されている情報に応じた種別の演出を、前記第２条件が成立したことに基づいて実行するものであることを特徴とする遊技機Ｈ４。
【３５３７】
遊技機Ｈ４によれば、遊技機Ｈ１からＨ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、連動画像の態様として、演出の種別に応じた情報を示す複数の演出対応画像のうち、１の演出対応画像が特定の態様で表示された態様が態様決定手段により決定される。操作手段に対する操作内容が第１の操作内容となる毎に、特定の態様で表示される演出対応画像が連動画像表示手段によって所定の順序で可変される。特定の態様で表示されている演出対応画像に示される情報に応じた種別の演出が、演出実行手段によって第２条件が成立したことに基づいて実行される。
【３５３８】
これにより、特定の態様で表示されている演出対応画像に示されている情報を確認するだけで、演出実行手段によって実行される演出の種別を容易に遊技者が理解することができるので、遊技者の好みの種別の演出に対応する演出対応画像が特定の態様で表示されるように、操作手段を操作させることができるという効果がある。
【３５３９】

遊技機Ｈ４において、前記態様決定手段は、特定の態様で表示させる１の前記演出対応画像と、前記第１の操作内容の操作が繰り返された場合に前記特定の態様に可変される前記演出対応画像の順序とを少なくとも決定するものであることを特徴とする遊技機Ｈ５。

【３５４０】

遊技機Ｈ５によれば、遊技機Ｈ４の奏する効果に加え、特定の態様で表示させる１の演出対応画像と、第１の操作内容の操作が繰り返された場合に特定の態様に可変される演出対応画像の順序とが、少なくとも態様決定手段によって決定されるので、特定の態様に可変される演出対応画像の順序を予め決定しておくことができる。よって、実際に操作手段が操作された場合に、特定の態様で表示させる演出対応画像をより早期に特定することができるという効果がある。

【３５４１】

遊技機Ｈ５において、前記演出実行手段により実行された演出の実行回数を、演出の種別毎にカウントするカウント手段を備え、前記態様決定手段は、前記カウント手段によりカウントされた実行回数が予め定められている特定条件を満たした回数になっている種別の演出に対応する演出対応画像の順序を、特定回数以下の前記第１の操作内容の操作で前記特定の態様に可変される順序に決定するものであることを特徴とする遊技機Ｈ６。

【３５４２】

遊技機Ｈ６によれば、遊技機Ｈ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出実行手段により実行された演出の実行回数が、演出の種別毎にカウント手段によってカウントされる。カウント手段によりカウントされた実行回数が予め定められている特定条件を満たした回数になっている種別の演出に対応する演出対応画像の順序が、態様決定手段により特定回数以下の第１の操作内容の操作で特定の態様に可変される順序に決定される。

【３５４３】

これにより、特定条件を満たした実行回数の種別の演出を特定回数以下の操作回数で特定の態様に可変させることができるので、特定条件を満たした実行回数の種別の演出を選択し易くすることができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

【３５４４】

遊技機Ｈ６において、前記態様決定手段は、前記カウント手段によりカウントされた実行回数が多い順に第１個数の演出のそれぞれに対応する演出対応画像の順序を、前記特定回数以下の前記第１の操作内容の操作で前記特定の態様に可変される順序に決定するものであることを特徴とする遊技機Ｈ７。

【３５４５】

遊技機Ｈ７によれば、遊技機Ｈ６の奏する効果に加え、カウント手段によりカウントされた実行回数が多い順に第１個数の演出のそれぞれに対応する演出対応画像の順序が、態様決定手段により特定回数以下の第１の操作内容の操作で特定の態様に可変される順序に決定されるので、これまでに特定の態様に可変された回数が比較的多く、今回も遊技者が特定の態様に可変させたいと考えている可能性が高い演出対応画像を、少ない操作回数で特定の態様に可変させることができる。よって、遊技者の利便性をより向上させることができるという効果がある。

【３５４６】

遊技機Ｈ７において、前記態様決定手段は、前記第１個数の演出のそれぞれに対応する演出対応画像の順序を、前記カウント手段によりカウントされた実行回数が多いほど、前記特定の態様に可変されるまでの前記第１の操作内容の操作の回数が少なくなるように決定するものであることを特徴とする遊技機Ｈ８。

【３５４７】

遊技機Ｈ８によれば、遊技機Ｈ７の奏する効果に加え、第１個数の演出のそれぞれに対応する演出対応画像の順序が、カウント手段によりカウントされた実行回数が多いほど、特定の態様に可変されるまでの第１の操作内容の操作の回数が少なくなるように態様決定

手段によって決定されるので、遊技者が特定の態様に可変させたいと考えている可能性がより高い演出対応画像を、より少ない操作回数で特定の態様に可変させることができるので、遊技者の利便性をより向上させることができるといく効果がある。

【３５４８】

遊技機Ｈ６からＨ８のいずれかにおいて、前記第１条件が成立してから、所定期間以内に前記第１の操作内容の操作が実行された場合に、前記第１条件が成立してから最初に表示された連動画像において特定の態様で表示されていた前記演出対応画像の順序を、少なくとも次回の前記態様決定手段による決定において、第２回数以上の前記第１の操作内容の操作で特定の態様に可変される順序に決定されるように設定する設定手段を備えることを特徴とする遊技機Ｈ９。

【３５４９】

遊技機Ｈ９によれば、遊技機Ｈ６からＨ８のいずれかにおいて、第１条件が成立してから所定期間以内に第１の操作内容の操作が実行された場合に、第１条件が成立してから最初に表示された連動画像において特定の態様で表示されていた演出対応画像の順序が、少なくとも次回の態様決定手段による決定において、第２回数以上の第１の操作内容の操作で特定の態様に可変される順序に決定されるように、設定手段によって設定される。所定期間以内に特定の態様から可変された演出対応画像については、次回、連動画像が表示された場合においても、遊技者が特定の態様に可変させたいと思う可能性が低いと考えられるので、そのような演出対応画像を比較的多い第２回数以上の操作回数で特定の態様に可変される順序に設定することにより、遊技者が特定の態様に可変させたいと考える可能性が高い演出対応画像を、比較的少ない操作回数で特定の態様に可変される順序に設定することができる。よって、遊技者の利便性をより向上させることができるという効果がある。

【３５５０】

遊技機Ｈ１からＨ９のいずれかにおいて、前記第２条件は、前記操作手段に対する操作内容が特定の操作内容となった場合に成立するものであることを特徴とする遊技機Ｈ１０。

【３５５１】

遊技機Ｈ１０によれば、遊技機Ｈ１からＨ９のいずれかが奏する効果に加え、操作手段に対する操作内容が特定の操作内容となった場合に第２条件が成立するので、遊技者が操作手段に対して特定の操作内容で操作を行うことにより、その時点で表示されている連動画像の態様に応じた種別の演出を実行させることができる。よって、遊技者の好みの演出を遊技者自身に選択させることができるという効果がある。

【３５５２】

＜特徴Ｉ群＞（楽曲が決定された経緯に応じて楽曲の再生位置を可変させる）

所定の実行条件の成立に基づいて、予め定められている複数の演出のうちいずれかを実行する演出実行手段と、その演出実行手段に実行させる演出として、第１条件の成立に基づいて、前記複数の演出の中から１の演出を選択する第１選択手段と、前記演出実行手段に実行させる演出として、前記第１条件とは異なる第２条件の成立に基づいて、前記複数の演出の中から１の演出を選択する第２選択手段と、前記複数の演出のそれぞれに対して設定されている、第１の開始位置と、その第１の開始位置とは異なる第２の開始位置とを少なくとも含む複数の開始位置のうち、前記第１選択手段によって選択された演出の開始位置として前記第１の開始位置を設定し、前記第２選択手段によって選択された演出の開始位置として前記第２の開始位置を設定する開始位置設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｉ１。

【３５５３】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な大当たり遊技が付与される。また、かかる従来型の遊技機には、スピーカー等の音声出力装置が設け

られたものも存在し、視覚的な演出だけでなく、聴覚的な演出を実行可能に構成することで演出の態様を多様化することで、興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。

【３５５４】

また、かかる従来型の遊技機の中には、通常遊技中の所定期間において、聴覚的な演出の一種として遊技機に予め設定されている複数の楽曲の中から１の楽曲をランダムに選択して再生することが可能なものがある。また、所定期間においてランダムに選択された楽曲を再生することに加え、当該所定期間内に再生される楽曲の種別を遊技者が選択可能に構成されているものも存在する。

【３５５５】

しかしながら、かかる従来型の遊技機では、遊技者が所定期間においてランダムに選択された楽曲をあまりよく聴かずに、遊技者の好みの楽曲に変更してしまう場合があり、遊技機に設定されている大半の曲がほとんど再生されない可能性があるという問題点があった。

【３５５６】

これに対して遊技機Ｉ１によれば、所定の実行条件の成立に基づいて、予め定められている複数の演出のうちいずれかが演出実行手段によって実行され、その演出実行手段に実行させる演出として、第１条件の成立に基づいて、第１選択手段によって複数の演出の中から１の演出が選択される。一方、第１条件とは異なる第２条件の成立に基づいて、演出実行手段に実行させる演出として、第２選択手段によって複数の演出の中から１の演出が選択される。複数の演出のそれぞれに対して設定されている、第１の開始位置と、その第１の開始位置とは異なる第２の開始位置とを少なくとも含む複数の開始位置のうち、第１選択手段によって選択された演出の開始位置として第１の開始位置が開始位置設定手段によって設定される。一方、第２選択手段によって選択された演出の開始位置として開始位置設定手段によって第２の開始位置が設定される。

【３５５７】

これにより、第１選択手段によって選択された演出であるか、第２選択手段によって選択された演出であるかに応じて異なる開始位置から演出を開始させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【３５５８】

遊技機Ｉ１において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作を検出する操作検出手段と、前記演出実行手段により実行される演出を選択するための選択期間を設定する選択期間設定手段と、を備え、前記第１選択手段は、前記選択期間の間に前記操作検出手段により検出された前記操作手段に対する操作内容に応じた態様の演出を選択するものであり、前記第２選択手段は、前記選択期間設定手段により前記選択期間が設定されたことに基づいて、前記複数の演出の中から１の演出を選択するものであることを特徴とする遊技機Ｉ２。

【３５５９】

遊技機Ｉ２によれば、遊技機Ｉ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者が操作可能な操作手段に対する操作が操作検出手段によって検出される。演出実行手段により実行される演出を選択するための選択期間が選択期間設定手段により設定される。選択期間の間に操作検出手段により検出された操作手段に対する操作内容に応じた態様の演出が第１選択手段によって選択される。選択期間設定手段により選択期間が選択されたことに基づいて、複数の演出の中から第２選択手段によって１の演出が選択される。

【３５６０】

これにより、遊技者が操作手段に対する操作を行うことによって選択した演出であるか否かによって、演出の開始位置を異ならせることができるので、演出態様を多様化させることができるという効果がある。

【３５６１】

遊技機Ｉ１又はＩ２において、音声データを再生可能な音声データ再生手段と、その音

声データ再生手段によって再生された音声データに対応する音声を出力する音声出力手段と、を備え、前記演出実行手段は、互いに異なる複数の楽曲のうちいずれかに対応する音声データを、前記演出として前記音声データ再生手段に再生させるものであることを特徴とする遊技機Ｉ３。

【３５６２】

遊技機Ｉ３によれば、遊技機Ｉ１又はＩ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、音声データ再生手段によって音声データが再生され、その音声データ再生手段によって再生された音声データに対応する音声が音声出力手段によって出力される。互いに異なる複数の楽曲のうちいずれかに対応する音声データが、演出実行手段により演出として音声データ再生手段に再生させられる。

【３５６３】

これにより、第１選択手段によって選択された楽曲であるか、第２選択手段によって選択された楽曲であるかに応じて楽曲の再生開始位置を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【３５６４】

遊技機Ｉ３において、前記音声データは、複数のデータを予め定められた特定の順序で再生することにより１の楽曲となるデータ群で構成されているものであり、前記開始位置設定手段は、前記第１選択手段によって楽曲が選択された場合に、選択された楽曲に対応する前記データ群を構成する前記複数のデータのうち第１のデータから再生が開始されるように設定し、前記第２選択手段によって楽曲が選択された場合に、前記第１のデータとは異なる第２のデータから再生が開始されるように設定するものであることを特徴とする遊技機Ｉ４。

【３５６５】

遊技機Ｉ４によれば、遊技機Ｉ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、音声データが、複数のデータを予め定められた特定の順序で再生することにより１の楽曲となるデータ群で構成されている。第１選択手段によって楽曲が選択された場合に、選択された楽曲に対応するデータ群を構成する複数のデータのうち、第１のデータから再生が開始されるように開始位置設定手段によって設定される。一方、第２選択手段によって楽曲が選択された場合には、第１のデータとは異なる第２のデータから再生が開始されるように開始位置設定手段によって設定される。

【３５６６】

これにより、再生を開始するデータとして、データ群の中から選択手段の種別に対応する１のデータを選択するだけで、楽曲の再生開始位置を異ならせることができるので、再生開始位置を設定する際の処理負荷を軽減することができるという効果がある。

【３５６７】

遊技機Ｉ４において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作を検出する操作検出手段と、前記演出実行手段により実行される楽曲を選択するための選択期間を設定する選択期間設定手段と、を備え、前記第１選択手段は、前記選択期間の間に前記操作検出手段により検出された前記操作手段に対する操作内容に応じた１の楽曲を選択するものであり、前記第２選択手段は、前記選択期間設定手段により前記選択期間が選択されたことに基づいて、前記複数の楽曲の中から１の楽曲を選択するものであり、前記第１のデータは、前記特定の順序のうち最初の順序に設定されているデータであることを特徴とする遊技機Ｉ５。

【３５６８】

遊技機Ｉ５によれば、遊技機Ｉ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者が操作可能な操作手段に対する操作が操作検出手段によって検出される。演出実行手段により実行される楽曲を選択するための選択期間が選択期間設定手段によって設定される。選択期間の間に操作検出手段により検出された操作手段に対する操作内容に応じた１の楽曲が第１選択手段によって選択される。選択期間設定手段により選択期間が選択されたことに基づいて、第２選択手段によって複数の楽曲の中から１の楽曲が選択される。第１

のデータが、特定の順序のうち最初の順序に設定されているデータで構成されている。
【３５６９】
これにより、遊技者が操作手段を操作することにより選択した楽曲については、楽曲の先頭から再生を開始させることができるので、遊技者が自発的に選択した楽曲を先頭からじっくりと聴かせることができる。よって、楽曲を聴いた遊技者に対して、より大きな満足感を抱かせることができるという効果がある。
【３５７０】
遊技機Ｉ５において、前記第２選択手段は、前記複数の楽曲の中からランダムに１の楽曲を選択するものであることを特徴とする遊技機Ｉ６。
【３５７１】
遊技機Ｉ６によれば、遊技機Ｉ５の奏する効果に加え、複数の楽曲の中から第２選択手段によってランダムに１の楽曲が選択されるので、遊技機に設定されている楽曲を無駄なく再生させることができるという効果がある。
【３５７２】
遊技機Ｉ５又はＩ６において、前記第２のデータは、楽曲における最も特徴的なメロディーを少なくとも含んだデータで構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｉ７。
【３５７３】
遊技機Ｉ７によれば、遊技機Ｉ５又はＩ６の奏する効果に加え、第２のデータが、楽曲における最も特徴的なメロディーを少なくとも含んだデータで構成されているので、選択期間が開始された場合に、第２選択手段によって選択された楽曲のうち、少なくとも最も特徴的なメロディーを聴いてから操作手段に対する操作によって他の楽曲を再生させるかどうか遊技者に判断させることができるという効果がある。
【３５７４】
遊技機Ｉ３において、前記音声データは、再生することで１の楽曲となる１のデータで構成されているものであり、前記複数の開始位置は、それぞれの楽曲に対応する前記音声データに対して予め設定されている複数の再生位置であることを特徴とする遊技機Ｉ８。
【３５７５】
遊技機Ｉ８によれば、遊技機Ｉ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、音声データが、再生することで１の楽曲となる１のデータで構成されている。複数の開始位置が、それぞれの楽曲に対応する音声データに対して予め設定されている複数の再生位置で構成されている。
【３５７６】
これにより、音声データを最も単純な形式にすることができるという効果がある。
【３５７７】
＜特徴Ｊ群＞（遊技の進行状況に応じて再生中の楽曲のデータを組み替える）
所定の実行条件の成立に基づいて、予め定められている複数の演出のうちいずれかを実行する演出実行手段と、その演出実行手段に実行させる１の演出を、前記複数の演出の中から決定する演出決定手段と、前記演出実行手段により１の演出を実行するために用られ、複数のデータで構成された演出データ群を、前記複数の演出の種別毎に記憶した演出データ群記憶手段と、その演出データ群記憶手段から、前記演出決定手段によって決定された演出の種別に対応する演出データ群を選択する演出データ群選択手段と、その演出データ群選択手段によって選択された前記演出データ群を構成する前記複数のデータが、予め定められた特定の順序で前記演出実行手段によって用いられるように設定するデータ設定手段と、遊技の進行状況に応じて、前記複数のデータが用いられる順序を前記特定の順序とは異なる順序に可変させることが可能な順序可変手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｊ１。
【３５７８】
ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ

、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な大当たり遊技が付与される。また、かかる従来型の遊技機には、スピーカー等の音声出力装置が設けられたものも存在し、視覚的な演出だけでなく、聴覚的な演出を実行可能に構成することで演出の態様を多様化することで、興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。

【３５７９】

また、かかる従来型の遊技機の中には、通常遊技中の所定期間において、聴覚的な演出の一種として楽曲を再生することが可能に構成されているものも存在する。

【３５８０】

しかしながら、かかる従来型の遊技機では、楽曲において最も特徴的な部分であるサビ部分のパートが再生されるよりも前に所定期間が終了してしまい、楽曲の再生が終了されてしまう可能性があった。このため、サビ部分を聴くことができなかった遊技者に対して、不満感を抱かせてしまう可能性があるという問題点があった。

【３５８１】

これに対して遊技機Ｊ１によれば、所定の実行条件の成立に基づいて、予め定められている複数の演出のうちいずれかが演出実行手段によって実行される。演出実行手段に実行させる１の演出が、演出決定手段によって複数の演出の中から決定される。演出実行手段により１の演出を実行するために用いられ、複数のデータで構成された演出データ群が、演出データ記憶手段によって複数の演出の種別毎に記憶されている。演出決定手段によって決定された演出の種別に対応する演出データ群が、演出データ群選択手段により演出データ群記憶手段から選択される。演出データ群選択手段によって選択された演出データ群を構成する複数のデータが、予め定められた特定の順序で演出実行手段によって用いられるようにデータ設定手段により設定される。遊技の進行状況に応じて、複数のデータが用いられる順序が、順序可変手段によって特定の順序とは異なる順序に可変される。

【３５８２】

これにより、演出を好適に実行することができるという効果がある。

【３５８３】

遊技機Ｊ１において、前記データ設定手段は、前記特定の順序における最後の順序のデータを用いた演出の実行が終了したことに基づいて、前記特定の順序における最初の順序のデータが前記演出実行手段によって用いられるように設定するものであることを特徴とする遊技機Ｊ２。

【３５８４】

遊技機Ｊ２によれば、遊技機Ｊ１の奏する効果に加え、特定の順序における最後の順序のデータを用いた演出の実行が終了したことに基づいて、特定の順序における最初の順序のデータが演出実行手段によって用いられるようにデータ設定手段によって設定されるので、演出実行手段によって１の演出の実行が終了した場合に、演出の最初から再度、演出を実行することができる。よって、最後の順序のデータを用いた演出の実行が終了したとしても、無演出の期間となってしまうことを防止できるので遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【３５８５】

遊技機Ｊ１又はＪ２において、所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記演出実行手段は、前記特典遊技の実行中に前記複数の演出のうちいずれかを実行するものであることを特徴とする遊技機Ｊ３。

【３５８６】

遊技機Ｊ３によれば、遊技機Ｊ１又はＪ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技が特典遊技実行手段によって実行される。特典遊技の実行中に、演出実行手段により複数の演出のうちい

ずれかが実行される。
【３５８７】
これにより、特典遊技の実行中において、演出を好適に実行できるという効果がある。
【３５８８】
遊技機Ｊ３において、前記複数の演出の種別毎に設けられている前記演出データ群は、演出の種別毎に設定されている特定の演出態様に対応する第１のデータと、その第１のデータとは異なる第２のデータとで少なくとも構成されているものであり、前記順序可変手段は、前記特典遊技が終了するまでの間に前記第１のデータが少なくとも１回前記演出実行手段によって用いられるように、前記複数のデータが用いられる順序を可変させるものであることを特徴とする遊技機Ｊ４。
【３５８９】
遊技機Ｊ４によれば、遊技機Ｊ３が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、複数の演出の種別毎に設けられている演出データ群が、演出の種別毎に設定されている特定の演出態様に対応する第１のデータと、その第１のデータとは異なる第２のデータとで少なくとも構成されている。特典遊技が終了するまでの間に第１のデータが少なくとも１回、演出実行手段によって用いられるように、順序可変手段により複数のデータが用いられる順序が可変される。
【３５９０】
これにより、特典遊技の実行中に、少なくとも１回、特定の演出態様を実行することができるという効果がある。
【３５９１】
遊技機Ｊ４において、前記順序可変手段は、前記特典遊技における予め定められている特定期間において、前記第１のデータが前記演出実行手段によって用いられている状態となるように、前記複数のデータが用いられる順序を可変させるものであることを特徴とする遊技機Ｊ５。
【３５９２】
遊技機Ｊ５によれば、遊技機Ｊ４の奏する効果に加え、特典遊技における予め定められている特定期間において、第１のデータが演出実行手段によって用いられている状態となるように、複数のデータが用いられる順序が順序可変手段によって可変されるので、特定期間になることを楽しみの一つとして特典遊技の実行中における遊技を行わせることができるという効果がある。
【３５９３】
遊技機Ｊ１からＪ５のいずれかにおいて、音声データを再生可能な音声データ再生手段と、その音声データ再生手段によって再生された前記音声データに応じた音声を出力可能な音声出力手段と、を備え、前記演出実行手段は、予め定められている複数の楽曲のうちいずれかを前記音声データ再生手段に対して再生させるものであり、前記演出データ群は、１の楽曲を再生するための複数の音声データで構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｊ６。
【３５９４】
遊技機Ｊ６によれば、遊技機Ｊ１からＪ５のいずれかが奏する効果に加え、音声データ再生手段により音声データが再生され、その音声データ再生手段によって再生された音声データに応じた音声が音声出力手段によって出力される。予め定められている複数の楽曲のうちいずれかが演出実行手段により音声データ再生手段に対して再生させられる。演出データ群が、１の楽曲を再生するための複数の音声データで構成されている。
【３５９５】
これにより、楽曲の再生による聴覚的な演出を実行することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【３５９６】
遊技機Ｊ６において、前記演出データ群は、１の楽曲を構成するパート単位の音声データで構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｊ７。

【３５９７】
遊技機Ｊ７によれば、遊技機Ｊ６の奏する効果に加え、演出データ群が、１の楽曲を構成するパート単位の音声データで構成されているので、順序可変手段によって前記複数のデータが用いられる順序を可変させたとしても違和感の少ない音声態様の推移にすることができるという効果がある。
【３５９８】
遊技機Ｊ７において、所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記演出実行手段は、前記特典遊技の実行中に前記複数の楽曲のうちいずれかを前記音声データ再生手段に対して再生させるものであり、前記複数の楽曲の種別毎に設けられている前記演出データ群は、楽曲の種別毎に設定されている特定のパートを再生するための第１のデータと、前記特定のパートとは異なるパートを再生するための第２のデータとで少なくとも構成されているものであり、前記順序可変手段は、前記特典遊技が終了するまでの間に前記第１のデータが少なくとも１回前記演出実行手段によって用いられるように、前記複数のデータが用いられる順序を可変させるものであることを特徴とする遊技機Ｊ８。
【３５９９】
遊技機Ｊ８によれば、遊技機Ｊ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。特典遊技の実行中に複数の楽曲のうちいずれかが演出実行手段によって音声データ再生手段に対して再生させられる。複数の楽曲の種別毎に設けられている演出データ群が、楽曲の種別毎に設定されている特定のパートを再生するための第１のデータと、特定のパートとは異なるパートを再生するための第２のデータとで少なくとも構成されている。特典遊技が終了するまでの間に第１のデータが少なくとも１回、演出実行手段によって用いられるように、複数のデータが用いられる順序が順序可変手段によって可変される。
【３６００】
これにより、特典遊技が終了するまでの間に、少なくとも１回特定のパートを再生することができるので、特定のパートを楽しみに楽曲を聴いていた遊技者を満足させることができるという効果がある。
【３６０１】
遊技機Ｊ８において、遊技者が操作可能な操作手段を備え、前記演出決定手段は、前記複数の楽曲の中から前記操作手段に対する操作内容に応じて１の楽曲を決定するものであることを特徴とする遊技機Ｊ９。
【３６０２】
遊技機Ｊ９によれば、遊技機Ｊ８の奏する効果に加え、複数の楽曲の中から、遊技者が操作可能な操作手段に対する操作内容に応じて、演出決定手段により１の楽曲が決定されるので、遊技者が自発的に選択した楽曲における特定のパートを、特典遊技が終了するまでの間に少なくとも１回再生することができるという効果がある。
【３６０３】
＜特徴Ｋ群＞（楽曲の再生を終了させる場合に、区切りの再生位置まで再生してから終了させる）
所定の実行条件の成立に基づいて第１の演出を実行する第１演出実行手段と、その第１演出実行手段により前記第１の演出が実行されている間に予め定められた第１の条件が成立したことに基づいて、前記演出実行手段により実行されている前記第１の演出の進行状況を判別する進行状況判別手段と、その進行状況判別手段により判別された前記進行状況が予め定められた第２の条件を満たす場合に、前記第１の演出とは異なる第２の演出を実行する第２演出実行手段と、前記進行状況判別手段により判別された前記進行状況が前記第２の条件を満たしていない場合に、前記第２演出実行手段によって前記第２の演出が実

行されることを抑制する抑制手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｋ１。
【３６０４】
ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な大当たり遊技が付与される。また、かかる従来型の遊技機には、スピーカー等の音声出力装置が設けられたものも存在し、視覚的な演出だけでなく、聴覚的な演出を実行可能に構成することで演出の態様を多様化することで、興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。
【３６０５】
また、かかる従来型の遊技機の中には、通常遊技中の所定期間において、聴覚的な演出の一種として楽曲を再生することが可能に構成されているものも存在する。
【３６０６】
しかしながら、かかる従来型の遊技機では、楽曲において最も特徴的な部分であるサビ部分のパートの再生中に所定期間が終了してしまい、サビ部分が中途半端で打ち切られてしまう可能性があった。このため、サビ部分を十分に聴くことができなかった遊技者に対して、不満感を抱かせてしまう可能性があるという問題点があった。
【３６０７】
これに対して遊技機Ｋ１によれば、所定の実行条件の成立に基づいて第１演出実行手段により第１の演出が実行され、その第１演出実行手段により第１の演出が実行されている間に予め定められた第１の条件が成立したことに基づいて、演出実行手段により実行されている第１の演出の進行状況が進行状況判別手段によって判別される。進行状況判別手段により判別された進行状況が予め定められた第２の条件を満たす場合に、第１の演出とは異なる第２の演出が第２演出実行手段により実行される。進行状況判別手段により判別された進行状況が第２の条件を満たしていな場合に、第２演出実行手段によって第２の演出が実行されることが抑制手段によって抑制される。
【３６０８】
これにより、第１の演出を好適に実行することができるという効果がある。
【３６０９】
遊技機Ｋ１において、前記抑制手段は、前記進行状況が前記第２の条件を満たすまで少なくとも前記第２の演出が実行されることを抑制するものであることを特徴とする遊技機Ｋ２。
【３６１０】
遊技機Ｋ２によれば、遊技機Ｋ１の奏する効果に加え、進行状況が第２の条件を満たすまで少なくとも第２の演出が実行されることが抑制手段によって抑制されるので、第１の演出をより好適に実行することができるという効果がある。
【３６１１】
遊技機Ｋ２において、前記抑制手段によって前記第２の演出の実行が抑制されている期間が予め定めた第１期間以上となったことに基づいて、前記進行状況が前記第２の条件を満たすか否かとは無関係に前記第２演出実行手段によって前記第２の演出の実行が開始されるように制御する実行制御手段を備えることを特徴とする遊技機Ｋ３。
【３６１２】
遊技機Ｋ３によれば、遊技機Ｋ２の奏する効果に加え、抑制手段によって第２の演出の実行が抑制されている期間が予め定めた第１期間以上となったことに基づいて、進行状況が第２の条件を満たすか否かとは無関係に、第２演出手段によって第２の演出の実行が開始されるように実行制御手段によって制御されるので、第２演出の実行が抑制されている期間が長くなりすぎて、第２演出を実行するための期間が過剰に短くなってしまうことを抑制できるという効果がある。
【３６１３】
遊技機Ｋ１からＫ３のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状

態よりも遊技球が入球困難になる第２状態とに可変可能な可変入球手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変入球手段が前記第２状態から前記第１状態に所定回数可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備え、前記第１演出実行手段は、前記可変遊技が開始されたことに基づいて前記第１の演出を実行するものであり、前記第２演出実行手段は、１の前記可変遊技における最後の前記第１状態への可変が終了してから、予め定めた第２期間が経過するまでの間の期間で前記第２の演出を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｋ４。

【３６１４】

遊技機Ｋ４によれば、遊技機Ｋ１からＫ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球困難になる第２状態とに可変入球手段が可変可能に構成されている。判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、可変入球手段が第２状態から第１状態に所定回数可変される可変遊技が可変遊技実行手段によって実行される。可変遊技が開始されたことに基づいて第１演出実行手段により第１の演出が実行される。１の可変遊技における最後の第１状態への可変が終了してから、予め定めた第２期間が経過するまでの間の期間で第２演出実行手段により第２の演出が実行される。

【３６１５】

これにより、所定回数の第１状態への可変が実行されている間に実行されていた第１の演出が、第２の演出の開始によって中途半端で打ち切られてしまうことを抑制できるという効果がある。

【３６１６】

遊技機Ｋ４において、前記第１の演出は、演出期間の中に、特定の演出態様が実行される特定演出期間を少なくとも含んで構成されているものであり、前記抑制手段は、前記進行状況判別手段により前記特定演出期間であると判別された場合に、前記第２演出実行手段によって前記第２の演出が実行されることを抑制するものであることを特徴とする遊技機Ｋ５。

【３６１７】

遊技機Ｋ５によれば、遊技機Ｋ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１の演出の演出期間の中には、特定の演出態様が実行される特定演出期間が少なくとも含まれている。進行状況判別手段により特定演出期間であると判別された場合に、第２演出実行手段によって第２の演出が実行されることが抑制手段により抑制される。

【３６１８】

これにより、特定の演出態様をより長く実行することができるという効果がある。

【３６１９】

遊技機Ｋ４又はＫ５において、前記抑制手段によって前記第２の演出の実行が抑制される期間を判別する期間判別手段と、その期間判別手段によって判別された期間に基づいて、前記第２の演出として実行可能な複数の演出態様の中から前記第２期間が経過するまでの間に終了する１の演出態様を選択する第２演出態様選択手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｋ６。

【３６２０】

遊技機Ｋ６によれば、遊技機Ｋ４又はＫ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、抑制手段によって第２の演出の実行が抑制される期間が期間判別手段により判別される。期間判別手段によって判別された期間に基づいて、第２の演出として実行可能な複数の演出態様の中から第２期間が経過するまでの間に終了する１の演出態様が第２演出態様選択手段によって選択される。

【３６２１】

これにより、第２期間が経過するまでの間に第２の演出を確実に終了させることができるという効果がある。

【３６２２】
遊技機Ｋ１からＫ６のいずれかにおいて、音声データを再生可能な音声データ再生手段と、その音声データ再生手段によって再生された前記音声データに応じた音声を出力可能な音声出力手段と、を備え、前記第１演出実行手段は、所定の楽曲を前記音声データ再生手段に対して再生させることにより前記第１演出を実行するものであり、前記抑制手段は、前記進行状況判別手段により前記所定の楽曲における特定の再生範囲を再生中であると判別された場合に、前記第２演出実行手段によって前記第２の演出が実行されることを抑制するものであることを特徴とする遊技機Ｋ７。
【３６２３】
遊技機Ｋ７によれば、遊技機Ｋ１からＫ６のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、音声データ再生手段により音声データが再生され、その音声データ再生手段によって再生された音声データに応じた音声が音声出力手段により出力される。所定の楽曲を音声データ再生手段に対して再生させることにより、第１演出実行手段によって第１演出が実行される。進行状況判別手段により所定の楽曲における特定の再生範囲を再生中であると判別された場合に、第２演出実行手段によって第２の演出が実行されることが抑制手段により抑制される。
【３６２４】
これにより、楽曲における特定の再生範囲を再生中に第２の演出が実行され、特定の再生範囲の再生が打ち切られることを抑制できるので、特定の再生範囲を聴きたいと希望する遊技者を満足させることができるという効果がある。
【３６２５】
遊技機Ｋ７において、遊技者が操作可能な操作手段を備え、前記第１演出実行手段は、予め定められている複数の楽曲の中から、前記操作手段に対する操作内容に応じた１の楽曲を前記音声データ再生手段に対して再生させるものであることを特徴とする遊技機Ｋ８。
【３６２６】
遊技機Ｋ８によれば、遊技機Ｋ７の奏する効果に加え、予め定められている複数の楽曲の中から、遊技者が操作可能な操作手段に対する操作内容に応じた１の楽曲が第１演出実行手段により音声データ再生手段に対して再生させられるので、遊技者が自発的に選択した楽曲における特定の再生範囲をより長く再生させることができる。よって、楽曲を選択した遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができるという効果がある。
【３６２７】
遊技機Ｋ７又はＫ８において、前記特定の再生範囲は、楽曲におけるサビ部分の少なくとも一部を含んで構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｋ９。
【３６２８】
遊技機Ｋ９によれば、遊技機Ｋ７又はＫ８の奏する効果に加え、特定の再生範囲が、楽曲におけるサビ部分の少なくとも一部を含んで構成されているので、楽曲において一般的に最も盛り上がるパートであるサビ部分をより長く再生することができる。よって、遊技者を満足させることができるという効果がある。
【３６２９】
＜特徴Ｌ群＞（ランダムセレクトでのみ選択され得る楽曲を設ける）
所定の実行条件の成立に基づいて、予め定められている複数の演出のうちいずれかを実行する演出実行手段と、その演出実行手段に実行させる演出として、予め定められた特定条件が成立している状態で前記実行条件が成立したことに基づいて、前記複数の演出の中から１の演出を選択可能な第１選択手段と、前記演出実行手段に実行させる演出として、前記特定条件が成立していない状態で前記実行条件が成立したことに基づいて、前記複数の演出のうち、少なくとも特定の演出を除外した中から１の演出を選択可能な第２選択手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｌ１。
【３６３０】
ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技

機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な大当たり遊技が付与される。また、かかる従来型の遊技機には、スピーカー等の音声出力装置が設けられたものも存在し、視覚的な演出だけでなく、聴覚的な演出を実行可能に構成することで演出の態様を多様化することで、興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。

【３６３１】

また、かかる従来型の遊技機の中には、通常遊技中の所定期間において、遊技機に予め設定されている複数の楽曲の中から１の楽曲を遊技者に選択させ、遊技者に選択された楽曲を聴覚的な演出の一種として再生することが可能に構成されたものが存在する。また、遊技者が選択可能な選択肢の中には、再生させる楽曲名を示す項目に加え、楽曲がランダムに決定されることを示す項目も含まれているものがあり、多様な遊技者のニーズに最大限応えられる構成としている。

【３６３２】

しかしながら、かかる従来型の遊技機では、楽曲がランダムに決定されるメリットが少ないため、大半の遊技者が自己の好みの楽曲を選択してしまい、楽曲がランダムに決定される項目の選択頻度が低くなってしまうという問題点があった。

【３６３３】

これに対して遊技機Ｌ１によれば、所定の実行条件の成立に基づいて、予め定められている複数の演出のうちいずれかが演出実行手段によって実行される。演出実行手段に実行させる演出として、予め定められた特定条件が成立している状態で実行条件が成立したことに基づいて、第１選択手段により複数の演出の中から１の演出が選択される。一方、演出実行手段に実行させる演出として、特定条件が成立していない状態で実行条件が成立したことに基づいて、複数の演出のうち、少なくとも特定の演出を除外した中から第２選択手段により１の演出が選択される。

【３６３４】

これにより、特定条件が成立しているか否かに応じて、特定の演出が実行されるか否かを可変させることができるので、特定条件が成立しているか否かに注目させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【３６３５】

遊技機Ｌ１において、画像を表示可能な表示手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、所定の表示条件の成立に基づいて、前記操作手段に対する操作内容に連動して態様が可変する連動画像を前記表示手段に表示させる連動画像表示手段と、を備え、前記第１選択手段は、前記特定条件として、前記表示手段に特定の態様の前記連動画像が表示されている状態で前記実行条件が成立したことに基づいて、前記複数の演出の中から１の演出を選択するものであり、前記第２選択手段は、前記表示手段に前記特定の態様とは異なる態様の前記連動画像が表示されている状態で前記実行条件が成立したことに基づいて、前記連動画像の態様に対応する演出を選択するものであることを特徴とする遊技機Ｌ２。

【３６３６】

遊技機Ｌ２によれば、遊技機Ｌ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の表示条件の成立に基づいて、操作手段に対する操作内容に連動して態様が可変する連動画像が連動画像表示手段によって表示手段に表示される。特定条件として、表示手段に特定の態様の連動画像が表示されている状態で実行条件が成立したことに基づいて、複数の演出の中から１の演出が第１選択手段により選択される。表示手段に特定の態様とは異なる態様の連動画像が表示されている状態で実行条件が成立したことに基づいて、連動画像の態様に対応する演出が第２選択手段により選択される。

【３６３７】

これにより、第１選択手段に演出を選択させるか、第２選択手段に演出を選択させるかを、操作手段を操作することにより遊技者に選択させることができるので、遊技者毎の好みに合った演出の選択方法を遊技者自身に選択させることができるという効果がある。

【３６３８】
遊技機Ｌ２において、音声データを再生可能な音声データ再生手段と、その音声データ再生手段によって再生された音声データに対応する音声を出力可能な音声出力手段と、を備え、前記連動画像として設定され得る複数の態様は、互いに異なる楽曲を示す態様の画像で構成されているものであり、前記第２選択手段は、前記連動画像の態様に対応する楽曲を選択するものであることを特徴とする遊技機Ｌ３。
【３６３９】
遊技機Ｌ３によれば、遊技機Ｌ１又はＬ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、音声データが音声データ再生手段によって再生され、その音声データ再生手段によって再生された音声データに対応する音声が音声出力手段によって出力される。連動画像として設定され得る複数の態様は、互いに異なる楽曲を示す態様の画像で構成されている。連動画像の態様に対応する楽曲が第２選択手段により選択される。
【３６４０】
これにより、操作手段を操作して、好みの楽曲を示す態様の連動画像を選択することにより、遊技者の好みの楽曲を再生させることができるので、遊技者毎の趣向にあった音声態様を提供することができるという効果がある。
【３６４１】
遊技機Ｌ１からＬ３のいずれかにおいて、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で第１の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な有利遊技状態を設定する有利設定手段と、を備え、前記演出実行手段は、前記判別手段による判別が実行されたことに基づいて、前記複数の演出のうちいずれかを実行するものであり、前記第１選択手段は、前記判別手段による判別で前記第１の判別結果となった場合に、前記複数の演出の中から１の演出を選択し、前記判別手段による判別で前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となった場合に、前記複数の演出のうち、少なくとも特定の演出を除外した中から１の演出を選択するものであることを特徴とする遊技機Ｌ４。
【３６４２】
遊技機Ｌ４によれば、遊技機Ｌ１からＬ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段による判別で第１の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な裕利遊技状態が有利設定手段により設定される。判別手段による判別が実行されたことに基づいて、複数の演出のうちいずれかが演出実行手段によって実行される。判別手段による判別で第１の判別結果となった場合に、第１選択手段により複数の演出の中から１の演出が選択される一方で、判別手段による判別で第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となった場合に、複数の演出のうち、少なくとも特定の演出を除外した中から１の演出が第１選択手段によって選択される。
【３６４３】
これにより、第１選択手段により特定の演出が選択された場合に、有利遊技状態が設定されることを遊技者に認識させることができるので、第１選択手段によって選択される演出の種別により注目させることができるという効果がある。
【３６４４】
遊技機Ｌ４において、前記有利遊技状態が設定されるか否かを報知する報知演出を実行する報知演出実行手段を備え、前記実行条件は、少なくとも前記報知演出が実行されるよりも前に成立するものであることを特徴とする遊技機Ｌ５。
【３６４５】
遊技機Ｌ５によれば、遊技機Ｌ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技状態が設定されるか否かを報知する報知演出が報知演出実行手段により実行される。少なくとも報知演出が実行されるよりも前に実行条件が成立する。
【３６４６】
これにより、第１選択手段により特定の演出が選択されれば、報知演出を確認するより

も前に有利遊技状態となることが確定するので、有利遊技状態が設定されるか否かを早期に知りたいと考える遊技者に対して、第１選択手段によって演出の選択が行われることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【３６４７】

遊技機Ｌ５において、前記判別手段による判別で前記第１の判別結果、又は前記第２の判別結果となった場合に、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記第２の判別結果となったことに基づいて実行された前記特典遊技が終了した後の遊技状態として、前記有利遊技状態よりも不利な不利遊技状態を設定する不利設定手段と、を備え、前記有利設定手段は、前記第１の判別結果となったことに基づいて実行された前記特典遊技が終了した後の遊技状態として、前記有利遊技状態を設定するものであり、前記演出実行手段は、前記特典遊技の実行中に演出を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｌ６。

【３６４８】

遊技機Ｌ６によれば、遊技機Ｌ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別手段による判別で第１の判別結果、又は第２の判別結果となった場合に、特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。第２の判別結果となったことに基づいて実行された特典遊技が終了した後の遊技状態として、有利遊技状態よりも不利な不利遊技状態が不利設定手段により設定される。第１の判別結果となったことに基づいて実行された特典遊技が終了した後の遊技状態として、有利設定手段により有利遊技状態が設定される。特典遊技の実行中に演出実行手段により演出が実行される。

【３６４９】

これにより、特定の演出が実行されると、特典遊技が実行されていることによって遊技者にとって有利となっている上に、更に、特典遊技が終了した後の遊技状態が有利遊技状態になることも確定するので、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができるという効果がある。

【３６５０】

遊技機Ｌ６において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段による判別結果を示す識別情報の動的表示を前記表示手段において実行する動的表示実行手段と、を備え、前記判別手段による判別で前記第１の判別結果となったことに基づいて実行される前記識別情報の動的表示の態様として、第１の識別情報が停止表示される態様の第１態様と、第２の識別情報が停止表示される態様の第２態様とのどちらかを決定する第１態様決定手段と、前記判別手段による判別で前記第２の判別結果となったことに基づいて実行される前記識別情報の動的表示の態様として、前記第１態様を決定する第２態様決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｌ７。

【３６５１】

遊技機Ｌ７によれば、遊技機Ｌ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別手段による判別結果を示す識別情報の動的表示が動的表示実行手段により表示手段において実行される。判別手段による判別で第１の判別結果となったことに基づいて実行される識別情報の動的表示の態様として、第１の識別情報が停止表示される態様の第１態様と、第２の識別情報が停止表示される態様の第２態様とのどちらかが第１態様決定手段により決定される。判別手段による判別で第２の判別結果となったことに基づいて実行される識別情報の動的表示の態様として、第１態様が第２態様決定手段により決定される。

【３６５２】

これにより、第１態様で識別情報の動的表示が実行された場合には、第１の判別結果となったのか、第２の判別結果となったのかを遊技者が識別することが困難になるので、第１選択手段により特定の演出が選択されるか否かにより注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【３６５３】

遊技機Ｌ７において、前記第１選択手段は、前記判別手段による判別で前記第１の判別結果となり、前記第２態様で前記識別情報の動的表示が実行されるよりも、前記判別手段

による判別で前記第１の判別結果となり、前記第１態様で前記識別情報の動的表示が実行される場合の方が、前記特定の演出を選択する割合が高くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｌ８。

【３６５４】

遊技機Ｌ８によれば、遊技機Ｌ７が奏する効果に加え、判別手段による判別で第１の判別結果となり、第２態様で識別情報の動的表示が実行されるよりも、判別手段による判別で第１の判別結果となり、第１態様で識別情報の動的表示が実行される場合の方が、第１選択手段により特定の演出が選択される割合が高くなるので、第１態様で識別情報の動的表示が実行された場合に、第１選択手段により特定の演出が選択されることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【３６５５】

＜特徴Ｍ群＞（履歴情報の蓄積数に応じて履歴エリアの範囲を可変させる）

画像を表示可能な表示手段と、遊技に関するデータを記憶可能な第１記憶領域と、その第１記憶領域とは異なる第２記憶領域とで少なくとも構成されている記憶手段と、その記憶手段に対して予め定めた複数のデータが記憶されるように制御する記憶制御手段と、その記憶制御手段により前記第１記憶領域と、前記第２記憶領域とに記憶されたデータに少なくとも応じた画像が前記表示手段に表示されるように制御する表示制御手段と、前記記憶制御手段により前記第１記憶領域に記憶されるデータとして、前記複数のデータのうち、予め定めた特定条件を満たしている特定データを設定可能な第１データ設定手段と、前記記憶制御手段により前記第２記憶領域に記憶されるデータとして、前記複数のデータのうち、前記特定データとは異なるデータの中から１又は複数のデータを設定する第２データ設定手段と、前記第１データ設定手段によって設定されたデータの個数が予め定めた特定個数に満たない場合に、前記記憶制御手段により前記第１記憶領域に記憶されるデータとして、前記特定データとは異なるデータの中から１又は複数のデータを、前記第１データ設定手段によって設定されたデータに追加して設定する追加データ設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｍ１。

【３６５６】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な大当たり遊技が付与される。また、かかる従来型の遊技機には、スピーカー等の音声出力装置が設けられたものも存在し、視覚的な演出だけでなく、聴覚的な演出を実行可能に構成することで演出の態様を多様化することで、興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。

【３６５７】

しかしながら、更なる演出の多様化が求められている。

【３６５８】

また、かかる従来型の遊技機の中には、通常遊技中の所定期間において、聴覚的な演出の一種として楽曲を再生することが可能に構成され、且つ、所定期間内に再生される楽曲の種別を遊技者が選択可能に構成されているものも存在する。

【３６５９】

しかしながら、かかる従来型の遊技機では、遊技機に設定されている楽曲の曲数が多様化するほどに、遊技者が選択可能な楽曲のリストの中から好みの曲を探し出すことが困難になってしまうという問題点があった。

【３６６０】

これに対して遊技機Ｍ１によれば、遊技に関するデータを記憶可能な第１記憶領域と、その第１記憶領域とは異なる第２記憶領域とで記憶手段が構成されている。記憶手段に対して予め定めた複数のデータが記憶されるように記憶制御手段によって制御される。記憶制御手段により第１記憶領域と、第２記憶領域とに記憶されたデータに少なくとも応じた画像が表示手段に表示されるように表示制御手段によって制御される。記憶制御手段によ

り第１記憶領域に記憶されるデータとして、複数のデータのうち予め定めた特定条件を満たしている特定データが第１データ設定手段によって設定される。記憶制御手段により第２記憶領域に記憶されるデータとして、複数のデータのうち、特定データとは異なるデータの中から１又は複数のデータが第２データ設定手段により設定される。第１データ設定手段によって設定されたデータの個数が予め定めた特定個数に満たない場合に、記憶制御手段により第１記憶領域に記憶されるデータとして、特定データとは異なるデータの中から１又は複数のデータが、追加データ設定手段により第１データ設定手段によって設定されたデータに追加して設定される。

【３６６１】

これにより、第１データ設定手段によって設定されたデータの個数が特定個数に満たない場合でも、追加データ設定手段によりデータを追加して設定することができるので、データを好適に設定することができるという効果がある。

【３６６２】

遊技機Ｍ１において、前記表示制御手段は、前記第１記憶領域と、前記第２記憶領域とに記憶されたデータの並び順に応じた画像を表示させるものであることを特徴とする遊技機Ｍ２。

【３６６３】

遊技機Ｍ２によれば、遊技機Ｍ１の奏する効果に加え、第１記憶領域と、第２記憶領域とに記憶されたデータの並び順に応じた画像が表示制御手段によって表示されるので、データの並び順に応じて画像を異ならせることができる。よって、表示態様を多様化させることができるという効果がある。

【３６６４】

遊技機Ｍ１又はＭ２において、前記追加データ設定手段は、前記第１記憶領域に記憶されるデータの個数が特定個数となるように、前記第１記憶領域に記憶させるデータを追加して設定するものであることを特徴とする遊技機Ｍ３。

【３６６５】

遊技機Ｍ３によれば、遊技機Ｍ１又はＭ２の奏する効果に加え、第１記憶領域に記憶されるデータの個数が特定個数となるように、第１記憶領域に記憶させるデータが追加データ設定手段によって追加して設定されるので、第１データ設定手段によって設定されたデータの個数が特定個数に満たない場合でも、第１記憶領域に対して設定するデータの個数を確実に特定個数にすることができる。よって、データをより好適に設定することができるという効果がある。

【３６６６】

遊技機Ｍ１からＭ３のいずれかにおいて、前記追加データ設定手段は、前記特定データとは異なるデータのうち、予め設定されている優先度が高いデータから順に、前記第１記憶領域に記憶させるデータを追加して設定するものであることを特徴とする遊技機Ｍ４。

【３６６７】

遊技機Ｍ４によれば、遊技機Ｍ１からＭ３のいずれかが奏する効果に加え、特定データとは異なるデータのうち、予め設定されている優先度が高いデータから順に、追加データ設定手段によって第１記憶領域に記憶させるデータが追加して設定されるので、第１データ設定手段によって設定されたデータの個数が特定個数に満たない場合に、第１記憶領域に対してより好適にデータを設定することができるという効果がある。

【３６６８】

遊技機Ｍ１からＭ４のいずれかにおいて、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作を検出する操作検出手段と、を備え、前記表示制御手段は、前記第１記憶領域と、前記第２記憶領域とに記憶されたデータに少なくとも応じた画像が表示されている間に、前記操作検出手段によって前記操作手段に対する操作を検出した場合に、前記操作手段に対する操作内容に連動させて前記画像の態様を可変させるものであることを特徴とする遊技機Ｍ５。

【３６６９】

遊技機Ｍ５によれば、遊技機Ｍ１からＭ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者が操作可能な操作手段に対する操作が操作検出手段により検出される。第１記憶領域と、第２記憶領域とに記憶されたデータに少なくとも応じた画像が表示されている間に、操作検出手段によって操作手段に対する操作を検出した場合に、操作手段に対する操作内容に連動させて表示制御手段によって画像の態様が可変される。

【３６７０】

これにより、遊技者の操作手段に対する操作内容に連動させて表示態様を可変させることができるので、遊技者の好みの表示態様になるまで操作手段を操作させることができる。よって、遊技者に対して表示態様を選択する楽しみを与えることができるという効果がある。

【３６７１】

遊技機Ｍ５において、前記表示制御手段は、前記第１記憶領域と、前記第２記憶領域とに記憶されている複数のデータに対応する複数の画像で構成された画像群を前記表示手段に表示させるものであり、前記画像群は、前記複数のデータのうち、１のデータに対応する画像が第１の態様で表示され、他の画像が前記第１の態様とは異なる第２の態様で表示されるものであり、前記表示制御手段は、前記操作手段に対する操作内容に連動させて、前記第１の態様で表示される画像を可変させるものであることを特徴とする遊技機Ｍ６。

【３６７２】

遊技機Ｍ６によれば、遊技機Ｍ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１記憶領域と、第２記憶領域とに記憶されている複数のデータに対応する複数の画像で構成された画像群が、表示制御手段により表示手段に表示される。複数のデータのうち、１のデータに対応する画像が第１の態様で表示され、他の画像が第１の態様とは異なる第２の態様で表示される。操作手段に対する操作内容に連動させて、第１の態様で表示される画像が表示制御手段によって可変される。

【３６７３】

これにより、遊技者の操作手段に対する操作内容に連動して、第１の態様で表示される画像を可変させることができるので、遊技者に対して第１の態様で表示させたい画像を選択させることができるという効果がある。

【３６７４】

遊技機Ｍ６において、前記第１記憶領域に記憶されているデータに対応する画像は、前記操作手段に対する操作回数が予め定められた特定回数以内の回数で前記第１の態様に可変可能となるものであることを特徴とする遊技機Ｍ７。

【３６７５】

遊技機Ｍ７によれば、遊技機Ｍ６の奏する効果に加え、第１記憶領域に記憶されているデータに対応する画像は、操作手段に対する操作回数が予め定められた特定回数以内の回数で可変可能となるので、第１記憶領域に記憶されているデータに対応する画像を第１の態様に可変させたいと考える遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

【３６７６】

遊技機Ｍ６又はＭ７において、前記画像群が表示されている状態で予め定めた特定条件が成立したことに基づいて、前記第１の態様に可変されている画像に対応する態様の特定演出を実行する特定演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機Ｍ８。

【３６７７】

遊技機Ｍ８によれば、遊技機Ｍ６又はＭ７の奏する効果に加え、画像群が表示されている状態で予め定めた特定条件が成立したことに基づいて、第１の態様に可変されている画像に対応する態様の特定演出が特定演出実行手段により実行されるので、特定演出の態様を遊技者に選択させることができるという効果がある。

【３６７８】

遊技機Ｍ８において、音声データを再生可能な音声データ再生手段と、その音声データ再生手段によって再生された音声データに対応する音声を出力する音声出力手段と、を備

え、前記特定演出実行手段は、前記特定演出として、前記第１の態様に可変されている画像に対応する楽曲を出力するための音声データを前記音声データ再生手段に対して再生させるものであることを特徴とする遊技機Ｍ９。

【３６７９】

遊技機Ｍ９によれば、遊技機Ｍ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、音声データ再生手段により音声データが再生される。音声データ再生手段によって再生された音声データに対応する音声が音声出力手段により出力される。特定演出として、第１の態様に可変されている画像に対応する楽曲を出力するための音声データが特定演出実行手段により音声データ再生手段に対して再生させられる。

【３６８０】

これにより、再生させる楽曲を遊技者に選択させることができるので、遊技者の興趣を向上させることができるという効果がある。

【３６８１】

＜特徴Ｎ群＞（音声態様を実際のラウンド数に合わせるか、演出上のラウンド数に合わせるかを選択する）

予め定めた第１条件と、その第１条件とは異なる第２条件とのどちらかが成立したことに基づいて特定演出を実行する特定演出実行手段と、前記第２条件の成立に基づいて、少なくとも前記特定演出が実行されるよりも前に、前記第１条件の成立を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、前記第１条件の成立に基づいて実行される前記特定演出の態様として第１態様を設定する第１態様設定手段と、前記第２条件が成立し、且つ、前記示唆演出実行手段により前記示唆演出が実行されなかった場合に、前記特定演出の態様として前記第１態様とは異なる第２態様を設定する第２態様設定手段と、前記第２条件が成立し、且つ、前記示唆演出実行手段により前記示唆演出が実行された場合に、前記特定演出の態様として前記第１態様と、前記第２態様とのどちらかを設定する第３態様設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｎ１。

【３６８２】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、かかる従来型の遊技機には、スピーカー等の音声出力装置が設けられたものも存在し、視覚的な演出だけでなく、聴覚的な演出を実行可能に構成することで演出の態様を多様化することで、興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。

【３６８３】

しかしながら、更なる演出の多様化が求められている。

【３６８４】

また、かかる従来型の遊技機の中には、当たり遊技が付与されるか否かや、当たり遊技の終了後が遊技者に有利な状態（例えば、確変状態）となるのか否か等を演出により示唆することが可能なものも知られている。この従来型の遊技機では、遊技者にとって有利となる示唆内容の演出が実行されるか否かに注目して遊技を行わせることができる。更に、遊技者にとって有利な状態となることが決定している場合において所定期間の間、遊技者にとって不利となることを示唆する内容の演出を実行し、所定期間の経過後に、遊技者にとって有利な状態となることを示唆する演出（所謂、逆転演出）を実行するものも存在する。

【３６８５】

しかしながら、有利な状態に移行するか否かを早期に知りたいと考える遊技者にとっては、逆転演出が実行されると、有利な状態に移行するかどうかの結果を知るタイミングが遅くなってしまうので、遊技者に対して不満感を抱かせてしまう可能性があるという問題点があった。

【３６８６】

これに対して遊技機Ｎ１によれば、予め定めた第１条件と、その第１条件とは異なる第２条件とのどちらかが成立したことに基づいて特定演出実行手段により特定演出が実行される。第２条件の成立に基づいて、少なくとも特定演出が実行されるよりも前に、第１条件の成立を示唆する示唆演出が示唆演出実行手段によって実行される。第１条件の成立に基づいて実行される特定演出の態様として、第１態様設定手段により第１態様が設定される。第２条件が成立し、且つ、示唆演出実行手段により示唆演出が実行されなかった場合に、特定演出の態様として第２態様設定手段により第１態様とは異なる第２態様が設定される。第２条件が成立し、且つ、示唆演出実行手段により示唆演出が実行された場合に、特定演出の態様として、第３態様設定手段により第１態様と、第２態様とのどちらかが設定される。

【３６８７】

これにより、第３態様設定手段によって第２態様が設定された場合には、第２条件が成立したことを遊技者に察知させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【３６８８】

遊技機Ｎ１において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも遊技者に有利な第２特典遊技とを少なくとも含む複数の種別の中から１の種別を決定する種別決定手段と、を備え、前記第１条件は、前記種別決定手段により前記第１特典遊技が決定された場合に成立するものであり、前記第２条件は、前記種別決定手段により前記第２特典遊技が決定された場合に成立するものであることを特徴とする遊技機Ｎ２。

【３６８９】

遊技機Ｎ２によれば、遊技機Ｎ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技が特典遊技実行手段によって実行される。特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも遊技者に有利な第２特典遊技とを少なくとも含む複数の種別の中から種別決定手段によって１の種別が決定される。第１条件は、種別決定手段により第１特典遊技が決定された場合に成立する一方で、第２条件は、種別決定手段により第２特典遊技が決定された場合に成立する。

【３６９０】

これにより、第３態様設定手段によって第２態様が設定された場合には、より有利な第２特典遊技が決定されたことを遊技者に察知させることができるので、特定演出の態様により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【３６９１】

遊技機Ｎ２において、前記種別決定手段により前記第１特典遊技が決定されたことに基づいて、前記第１特典遊技の有利度合いに対応する第１の有利度合いを報知する第１報知演出を実行する第１報知演出実行手段と、前記種別決定手段により前記第２特典遊技が決定されたことに基づいて、前記第２特典遊技の有利度合いに対応する第２の有利度合いを報知する第２報知演出を実行する第２報知演出実行手段と、を備え、前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、前記第１報知演出と区別し難い態様の演出を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｎ３。

【３６９２】

遊技機Ｎ３によれば、遊技機Ｎ２の効果に加え、次の効果を奏する。即ち、種別決定手段により第１特典遊技が決定されたことに基づいて、第１特典遊技の有利度合いに対応する第１の有利度合いを報知する第１報知演出が第１報知演出実行手段によって実行される。種別決定手段により第２特典遊技が決定されたことに基づいて、第２特典遊技の有利度合いに対応する第２の有利度合いを報知する第２報知演出が第２報知演出実行手段によっ

て実行される。示唆演出として、第１報知演出と区別し難い態様の演出が示唆演出実行手段によって実行される。

【３６９３】

これにより、実行される報知演出の種別に応じて特典遊技の種別を遊技者に認識させることができるので、報知演出の種別に対し、より注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【３６９４】

遊技機Ｎ２またはＮ３において、前記特典遊技の実行中に遊技球が入球困難な第１状態から遊技球が入球可能な第２状態に可変される可変入球手段と、その可変入球手段に遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、を備え、前記第２特典遊技は、前記第１特典遊技よりも、前記可変入球手段が前記第２状態に可変される回数が多いものであり、前記特定演出は、１の演出期間において特定の演出態様が少なくとも１回実行されるものであり、前記第１態様は、前記特定演出の実行が開始されてから前記特定の演出態様が実行されるまでの期間が、前記第２態様よりも短いものであることを特徴とする遊技機Ｎ４。

【３６９５】

遊技機Ｎ４によれば、遊技機Ｎ２又はＮ３の奏する効果に加え、特典遊技の実行中に遊技球が入球困難な第１状態から遊技球が入球可能な第２状態に可変入球手段が可変される。可変入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特典付与手段により所定の特典が付与される。第２特典遊技において可変入球手段が第２状態に可変される回数は、第１特典遊技よりも多くなる。１の特定演出の演出期間において特定の演出態様が少なくとも１回実行される。特定演出の実行が開始されてから特定の演出態様が実行されるまでの期間は、第２態様よりも第１態様の方が短くなる。

【３６９６】

これにより、第２状態に可変される回数が少なく、特典遊技が終了するまでの期間が短くなり易い第１特典遊技となった場合に、特定の演出態様が実行されるまでの期間を短くすることができるので、特典遊技の種別によらず、特典遊技が終了するまでの間に特定の演出態様をより確実に実行することができるという効果がある。

【３６９７】

遊技機Ｎ４において、音声データを再生可能な音声データ再生手段と、その音声データ再生手段によって再生された音声データに対応する音声を出力する音声出力手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記特定演出として、前記音声データ再生手段に対して特定の楽曲に対応する音声データを再生させるものであり、前記特定の演出態様は、前記特定の楽曲における特定の再生範囲を再生した場合に出力される音声態様であり、前記第１態様設定手段は、前記特定の楽曲に対応する音声データが第１の再生位置から再生が開始されるように設定するものであり、前記第２態様設定手段は、前記特定の楽曲に対応する音声データが、前記第１の再生位置よりも前記特定の再生範囲の再生が開始されるまでの期間が長くなる第２の再生位置から再生が開始されるように設定するものであることを特徴とする遊技機Ｎ５。

【３６９８】

遊技機Ｎ５によれば、遊技機Ｎ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、音声データが音声データ再生手段によって再生され、その音声データ再生手段によって再生された音声データに対応する音声が音声出力手段によって出力される。特定演出として、音声データ再生手段に対して特定の楽曲に対応する音声データが特定演出実行手段により再生される。特定の楽曲における特定の再生範囲を再生した場合に、特定の演出態様が出力される。特定の楽曲に対応する音声データが第１の再生位置から再生が開始されるように第１態様設定手段によって設定される。特定の楽曲に対応する音声データが、第１の再生位置よりも特定の再生範囲の再生が開始されるまでの期間が長くなる第２の再生位置から再生が開始されるように第２態様設定手段により設定される。

【３６９９】

これにより、特典遊技の種別によらず、特典遊技が終了するまでの間に特定の再生範囲を再生させることができるという効果がある。

【３７００】

遊技機Ｎ５において、前記特定の再生範囲は、楽曲における最も特徴的なメロディーを含む再生範囲であることを特徴とする遊技機Ｎ６。

【３７０１】

遊技機Ｎ６によれば、遊技機Ｎ５の奏する効果に加え、特定の再生範囲が、楽曲における最も特徴的なメロディーを含む再生範囲なので、遊技者の聴きたい可能性が高い特徴的なメロディー部分を特典遊技が終了するまでにより確実に再生させることができるという効果がある。

【３７０２】

遊技機Ｎ５又はＮ６において、前記特定の楽曲に対応する音声データは、複数のデータを予め定められた特定の順序で再生することにより１の前記特定の楽曲を再生可能となるデータ群で構成されているものであり、前記第１態様設定手段は、前記特定の楽曲に対応する音声データを構成する前記データ群のうち、第１のデータから再生が開始されるように設定するものであり、前記第２態様設定手段は、前記特定の楽曲に対応する音声データを構成する前記データ群のうち、前記特定の順序において前記第１のデータよりも再生される順序が前の第２のデータから再生が開始されるように設定するものであることを特徴とする遊技機Ｎ７。

【３７０３】

遊技機Ｎ７によれば、遊技機Ｎ５又はＮ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定の楽曲に対応する音声データが、複数のデータを予め定められた特定の順序で再生することにより１の特定の楽曲を再生可能となるデータ群で構成されている。特定の楽曲に対応する音声データを構成するデータ群のうち、第１のデータから再生が開始されるように第１態様設定手段により設定される。特定の楽曲に対応する音声データを構成するデータ群のうち、特定の順序において第１のデータよりも再生される順序が前の第２のデータから再生が開始されるように第２態様設定手段によって設定される。

【３７０４】

これにより、データ群の中の１のデータを選択して再生するという単純な処理により再生位置を異ならせることができるので、楽曲の再生を開始する場合の再生位置を少ない処理負荷で設定できるという効果がある。

【３７０５】

遊技機Ｎ２からＮ７のいずれかにおいて、前記示唆演出実行手段は、前記特典遊技の実行が開始されたことを契機として前記示唆演出を実行するものであり、前記特定演出実行手段は、前記特典遊技の実行中に予め定められた特定条件が成立したことを契機として前記特定演出を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｎ８。

【３７０６】

遊技機Ｎ８によれば、遊技機Ｎ２からＮ７のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技の実行が開始されたことを契機として示唆演出実行手段により示唆演出が実行される。特典遊技の実行中に予め定められた特定条件が成立したことを契機として特定演出実行手段により特典遊技が実行される。

【３７０７】

これにより、示唆演出が実行された場合に特定条件が成立するまでの間、第１特典遊技が決定されたのか、第２特典遊技が決定されたのかを識別困難にできるので、特定条件が成立するまでの間、第２特典遊技に対する期待感を抱かせ続けることができるという効果がある。

【３７０８】

＜特徴Ｏ群＞（通常遊技中に使用された楽曲を選択し易いメニュー位置に優先的に配置させる）

画像を表示可能な表示手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、第１条件の成立に基づ

いて、前記操作手段に対する操作内容に連動して態様が可変する連動画像を前記表示手段に表示させることが可能な連動画像表示手段と、その連動画像表示手段によって前記連動画像が表示されている状態で第２条件が成立したことに基づいて、前記表示手段に表示されている前記連動画像の態様に応じた種別の第１演出を実行する第１演出実行手段と、所定の実行条件の成立に基づいて、前記第１演出とは異なる第２演出を実行する第２演出実行手段と、その第２演出実行手段により実行される前記第２演出の種別を、複数の種別の中から決定する種別決定手段と、前記第１条件が成立した場合に前記連動画像表示手段により最初に表示される前記連動画像の態様として、前記種別決定手段によって決定された前記第２演出の種別に応じた態様を設定することが可能な態様設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｏ１。

【３７０９】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な大当たり遊技が付与される。また、かかる従来型の遊技機には、スピーカー等の音声出力装置が設けられたものも存在し、視覚的な演出だけでなく、聴覚的な演出を実行可能に構成することで演出の態様を多様化することで、興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。

【３７１０】

しかしながら、更なる演出の多様化が求められている。

【３７１１】

また、かかる従来型の遊技機の中には、通常遊技中の所定期間において、聴覚的な演出の一種として楽曲を再生することが可能に構成され、且つ、所定期間内に再生される楽曲の種別を遊技者が選択可能に構成されているものも存在する。

【３７１２】

しかしながら、かかる従来型の遊技機では、遊技機に設定されている楽曲の曲数が多様化するほどに、遊技者が選択可能な楽曲のリストの中から好みの曲を探し出すことが困難になってしまうという問題点があった。

【３７１３】

これに対して遊技機Ｏ１によれば、第１条件の成立に基づいて、操作手段に対する操作内容に連動して態様が可変する連動画像が連動画像表示手段によって表示手段に表示される。連動画像表示手段によって連動画像が表示されている状態で第２条件が成立したことに基づいて、表示手段に表示されている連動画像の態様に応じた種別の第１演出が第１演出実行手段により実行される。所定の実行条件の成立に基づいて、第１演出とは異なる第２演出が第２演出実行手段によって実行され、その第２演出実行手段により実行される第２演出の種別が、種別決定手段によって複数の種別の中から決定される。第１条件が成立した場合に連動画像表示手段により最初に表示される連動画像の態様として、種別決定手段によって決定された第２演出の種別に応じた態様が態様設定手段によって設定可能に構成されている。

【３７１４】

これにより、連動画像の態様を多様化させることができるという効果がある。

【３７１５】

遊技機Ｏ１において、前記連動画像は、互いに異なる前記第１演出の種別を示す複数の演出対応画像で構成されているものであり、前記態様設定手段は、前記連動画像の態様として、１の前記演出対応画像が特定の態様で表示される表示態様を設定するものであり、前記連動画像表示手段は、前記操作手段に対する操作内容が第１の操作内容となる毎に、所定の順序で前記特定の態様で表示される前記演出対応画像を可変させるものであり、前記演出実行手段は、前記特定の態様で表示されている前記演出対応画像が示す種別の前記第１演出を、前記第２条件が成立したことに基づいて実行するものであることを特徴とする遊技機Ｏ２。

【３７１６】
遊技機Ｏ２によれば、遊技機Ｏ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、連動画像が、互いに異なる第１演出の種別を示す複数の演出対応画像で構成されている。連動画像の態様として、１の演出対応画像が特定の態様で表示される表示態様が態様設定手段によって設定される。操作手段に対する操作内容が第１の操作内容となる毎に、所定の順序で、連動画像表示手段により特定の態様で表示される演出対応画像が可変される。特定の態様で表示されている演出対応画像が示す種別の特定演出が、第２条件が成立したことに基づいて演出実行手段によって実行される。
【３７１７】
これにより、特定の態様に可変されている演出対応画像を視認した遊技者に対して、第２条件が成立したことに基づいて実行される第１演出の種別を遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、操作手段を操作することで、遊技者に対して好みの種別の第１演出の種別を選択させることができるという効果がある。
【３７１８】
遊技機Ｏ２において、前記態様設定手段は、特定の態様で表示させる１の前記演出対応画像と、前記第１の操作内容の操作が繰り返された場合に前記特定の態様に可変される前記演出対応画像の順序とを少なくとも設定するものであることを特徴とする遊技機Ｏ３。
【３７１９】
遊技機Ｏ３によれば、遊技機Ｏ２の奏する効果に加え、特定の態様で表示させる１の演出対応画像と、第１の操作内容が繰り返された場合に特定の態様に可変される演出対応画像の順序とが、少なくとも態様設定手段によって設定されるので、実際に操作手段が操作された場合に、特定の態様で表示させる演出対応画像をより早期に特定することができるという効果がある。
【３７２０】
遊技機Ｏ２又はＯ３において、前記態様設定手段は、前記種別決定手段によって決定された前記第２演出の種別に対応する前記演出対応画像が特定回数以内の前記第１の操作内容の操作で前記特定の態様に可変されるように、前記連動画像の態様を設定可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｏ４。
【３７２１】
遊技機Ｏ４によれば、遊技機Ｏ２又はＯ３の奏する効果に加え、種別決定手段によって決定された第２演出の種別に対応する演出対応画像が特定回数以内の第１の操作内容の操作で特定の態様に可変されるように、態様設定手段により連動画像の態様が設定されるので、第２演出実行手段によって実行された第２演出の種別に対応する演出対応画像を少ない操作回数で特定の態様に可変させることができる。よって、遊技者の利便性を高めることができるという効果がある。
【３７２２】
遊技機Ｏ４において、前記第２演出実行手段により実行された前記第２演出の回数を、前記第２演出の種別毎に計数する計数手段を備え、前記態様設定手段は、前記計数手段により計数された回数が予め定められている特定条件を満たしている種別の前記第２演出に対応する前記演出対応画像を、特定回数以内の前記第１の操作内容の操作で前記特定の態様に可変されるように、前記連動画像の態様を設定可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｏ５。
【３７２３】
遊技機Ｏ５によれば、遊技機Ｏ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２演出実行手段により実行された第２演出の回数が、第２演出の種別ごとに計数手段によって計数される。計数手段により計数された回数が予め定められている特定条件を満たしている種別の第２演出に対応する演出対応画像が、特定回数以内の第１の操作内容の操作で特定の態様に可変されるように、連動画像の態様が態様設定手段によって設定される。
【３７２４】
これにより、特定条件を満たしている実行回数となっている種別の第２演出に対応する

演出対応画像を比較的少ない操作回数で特定の態様に可変させることができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

【３７２５】

遊技機Ｏ５において、前記態様設定手段は、前記計数手段により計数された回数が多い種別の前記第２演出に対応する前記演出対応画像ほど、少ない回数の前記第１の操作内容の操作で前記特定の態様に可変されるように前記連動画像の態様を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｏ６。

【３７２６】

遊技機Ｏ６によれば、遊技機Ｏ５の奏する効果に加え、計数手段により計数された回数が多い種別の第２演出に対応する演出対応画像ほど、少ない回数の第１の操作内容の操作で特定の態様に可変されるように、態様設定手段によって連動画像の態様が設定されるので、遊技者の利便性をより向上させることができるという効果がある。

【３７２７】

遊技機Ｏ１からＯ６のいずれかにおいて、前記第２条件は、前記操作手段に対する操作内容が第２の操作内容となった場合に成立するものであることを特徴とする遊技機Ｏ７。

【３７２８】

遊技機Ｏ７によれば、遊技機Ｏ１からＯ６のいずれかが奏する効果に加え、操作手段に対する操作内容が第２の操作内容となった場合に、第２条件が成立するので、遊技者の任意のタイミングで、第１演出実行手段に対して第１演出を実行させることができるという効果がある。

【３７２９】

＜特徴Ｐ群＞（特定の大当たり種別が決定されたことに基づいて、次に大当たりとなった場合に特定の大当たり種別が決定されやすくなる状態を形成する）

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報を所定期間動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示において、特定の判別結果を示すための前記識別情報が停止表示されたことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも遊技者に有利な第２特典遊技と、を少なくとも含む複数の種別のうち、１の前記特典遊技の種別を設定する特典遊技種別設定手段と、その特典遊技種別設定手段により前記第２特典遊技が第１の割合で設定される第１状態と、前記第２特典遊技が前記第１の割合よりも高い第２の割合で設定可能となる第２状態と、を可変可能な状態可変手段と、を備え、前記第２状態は、前記第１状態において前記特定の判別結果を示すための前記識別情報が停止表示されてから前記特典遊技が終了するまでの間に予め定められた特定条件が成立したことを契機として可変されるものであることを特徴とする遊技機Ｐ１。

【３７３０】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たりが実行されるものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。また、従来型の遊技機の中には、ラウンド数に代えて、または加えて、当たり後に付与される遊技状態を異ならせたり、各ラウンドで獲得可能な賞球数を異ならせる等により、有利度合いに差を設けることにより興趣向上を図っているものもある。

【３７３１】

更に、従来型の遊技機の中には、当たりに当選した後で、所定領域を遊技球が通過したタイミングで当たりの種別（ラウンド数）を決定するものも存在する。

【３７３２】

しかしながら、かかる従来型の遊技機では、抽選により一定の割合で当たりの種別を決定しているため、遊技が単調となってしまう場合があり、遊技者の遊技に対する興趣を向

上させることが困難となる虞があった。
【３７３３】
これに対して遊技機Ｐ１では、判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段の判別結果を示すための識別情報が動的表示手段により所定期間動的表示される。動的表示手段による識別情報の動的表示において、特定の判別結果を示すための識別情報が停止表示されたことに基づいて、特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも遊技者に有利な第２特典遊技と、を少なくとも含む複数の種別のうち１の特典遊技の種別が特典遊技種別設定手段により設定される。特典遊技種別設定手段により第２特典遊技が第１の割合で設定される第１状態と、第２特典遊技が第１の割合よりも高い第２の割合で設定可能となる第２状態と、が状態可変手段により可変される。第１状態において特定の判別結果を示すための識別情報が停止表示されてから特典遊技が修了するまでの間に予め定められた特定条件が成立したことを契機として、第２状態に可変される。
【３７３４】
これにより、第２状態となることで高い割合で第２特典遊技が設定されるので、第２状態となることを期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【３７３５】
遊技機Ｐ１において、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備え、前記状態可変手段は、前記第１状態において前記特定の判別結果を示すための前記識別情報が停止表示されてから前記特典遊技が終了するまでの間において前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記遊技状態設定手段により前記特典遊技の終了後の遊技状態が設定されるよりも前に前記第２状態に可変させるものであることを特徴とする遊技機Ｐ２。
【３７３６】
遊技機Ｐ２によれば、遊技機Ｐ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態の中から遊技状態設定手段により１の遊技状態が設定される。第１状態において特定の判別結果を示すための識別情報が停止表示されてから特典遊技が修了するまでの間において特定条件が成立した場合に、少なくとも遊技状態設定手段により特典遊技の終了後の遊技状態が設定されるよりも前に、状態可変手段により第２状態に可変される。
【３７３７】
これにより、第２状態に可変するか否かと、有利な第２遊技状態に設定されるか否かとを、異なるタイミングで遊技者に認識させることができるので、特典遊技の実行中における遊技が単調となってしまうことを防止できるという効果がある。
【３７３８】
遊技機Ｐ１又はＰ２において、前記特典遊技実行手段は、前記特定の判別結果を示すための前記識別情報が停止表示された後で所定の実行条件が成立したことに基づいて前記特典遊技を実行するものであり、前記所定の実行条件は、第１の実行条件と、その第１の実行条件とは異なる第２の実行条件と、を少なくとも含むものであり、前記状態可変手段は、前記第１状態において前記特定の判別結果を示す前記識別情報が停止表示された後で前記第２の実行条件が成立したことに基づいて、前記第２状態に可変させるものであることを特徴とする遊技機Ｐ３。
【３７３９】
遊技機Ｐ３によれば、遊技機Ｐ１又はＰ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定の判別結果を示すための識別情報が停止表示された後で所定の実行条件が成立したことに基づいて、特典遊技実行手段により特典遊技が実行される。所定の実行条件には

、第１の実行条件と、その第１の実行条件とは異なる第２２の実行条件と、が少なくとも含まれている。第１状態において特定の判別結果を示す識別情報が停止表示された後で第２の実行条件が成立したことに基づいて、状態可変手段により第２状態に可変される。

【３７４０】

これにより、第２の実行条件が成立することを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【３７４１】

遊技機Ｐ３において、前記特典遊技種別設定手段は、前記第２の実行条件が成立したことに基づいて前記第２特典遊技を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｐ４。

【３７４２】

遊技機Ｐ４によれば、遊技機Ｐ３の奏する効果に加え、第２の実行条件が成立したことに基づいて特典遊技種別設定手段により第２特典遊技が設定されるので、遊技者に対して第２の実行条件が成立することをより強く期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【３７４３】

遊技機Ｐ４において、前記所定の実行条件は、前記第１の実行条件と、前記第２の実行条件と、前記第１の実行条件および前記第２の実行条件のいずれとも異なる第３の実行条件と、を少なくとも含むものであり、前記第２状態は、前記第１状態よりも前記特定の判別結果を示す前記識別情報が停止表示された後で前記第３の実行条件が成立し易くなるものであり、前記特典遊技種別設定手段は、前記第３の実行条件が成立したことに基づいて前記第２特典遊技を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｐ５。

【３７４４】

遊技機Ｐ５によれば、遊技機Ｐ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の実行条件には、第１の実行条件と、第２の実行条件と、第１の実行条件とも第２の実行条件とも異なる第３の実行条件と、が少なくとも含まれる。第２状態では、第１状態よりも特定の判別結果を示す識別情報が停止表示された後で第３の実行条件が成立し易くなる。第３の実行条件が成立したことに基づいて特典遊技種別設定手段により第２特典遊技が設定される。

【３７４５】

これにより、第３の実行条件が成立し易い第２状態となることを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【３７４６】

遊技機Ｐ５において、前記状態可変手段は、前記第２状態において前記第３の実行条件が成立したことに基づいて前記第１状態に可変させるものであることを特徴とする遊技機Ｐ６。

【３７４７】

遊技機Ｐ６によれば、遊技機Ｐ５の奏する効果に加え、第２状態において第３の実行条件が成立すると、第２状態から第１状態に可変するので、第２状態が長く継続し、遊技者にとって過剰に有利となってしまうことを抑制できるという効果がある。

【３７４８】

遊技機Ｐ１からＰ６のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第１入球領域と、その第１入球領域とは異なる第２入球領域と、前記第１入球領域と、前記第２入球領域とのいずれかに遊技球を振り分け可能に構成され、前記第２入球領域へと前記第１の割合で遊技球を振り分ける振分手段と、前記第１入球領域および前記第２入球領域のいずれとも異なる第３入球領域と、その第３入球領域へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに可変可能な可変手段と、を備え、前記特典遊技種別設定手段は、前記特定の判別結果を示すための前記識別情報が停止表示された後で前記第１入球領域へと遊技球が入球したことに基づいて前記第１特典遊技を設定し、前記第２入球領域へと遊技球が入球したことに基づいて前記第２特典遊技を設定し、前記第

３入球領域へと遊技球が入球したことに基づいて前記第２特典遊技を設定するものであり、前記状態可変手段は、前記可変手段が前記第２位置に可変した状態において前記第２入球領域へと遊技球が入球したことに基づいて前記可変手段を前記第１位置に可変させるものであることを特徴とする遊技機Ｐ７。

【３７４９】

遊技機Ｐ７によれば、遊技機Ｐ１からＰ６のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球可能な第１入球領域と、その第１入球領域とは異なる第２入球領域と、のいずれかに、振分手段によって遊技球が振り分けられる。第２領域には第１の割合で遊技球が振り分けられる。第１入球領域および第２入球領域のいずれとも異なる第３入球領域へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに可変手段が可変可能に構成されている。特定の判別結果を示すための識別情報が停止表示された後で第１入球領域へと遊技球が入球したことに基づいて特典遊技種別設定手段により第１特典遊技が設定される一方で、第２入球領域または第３入球領域へと遊技球が入球したことに基づいて、特典遊技種別設定手段により第２特典遊技が設定される。可変手段が第２位置に可変した状態において第２入球領域へと遊技球が入球したことに基づいて、状態可変手段により可変手段が第２位置から第１位置に可変される。

【３７５０】

これにより、特典遊技種別設定手段により設定される特典遊技の種別、および可変手段が第１位置に可変するか否かを、遊技球が入球する入球領域を確認するだけで容易に遊技者に理解させることができるという効果がある。

【３７５１】

遊技機Ｐ７において、前記第１入球領域と、前記第２入球領域と、前記振分手段と、が少なくとも内部に設けられ、遊技球が入球可能に構成されている入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１入球位置と、その第１入球位置よりも前記入球手段へと入球困難になる第２入球位置とに可変可能な第２可変手段と、その第２可変手段を、前記特定の判別結果を示すための前記識別情報が停止表示されたことに基づいて前記第２入球位置から前記第１入球位置へと可変させる可変制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｐ８。

【３７５２】

遊技機Ｐ８によれば、遊技機Ｐ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１入球領域と、第２入球領域と、振分手段と、が入球手段の内部に設けられている。入球手段へと遊技球が入球可能となる第１入球位置と、その第１入球位置よりも入球手段へと入球困難になる第２入球位置とに第２可変手段が可変可能に構成されている。特定の判別結果を示すための識別情報が低指標時されたことに基づいて、第２可変手段が可変制御手段によって第２入球位置から第１入球位置へと可変される。

【３７５３】

これにより、特定の判別結果となっていないにもかかわらず遊技球が入球手段へと入球してしまうことを抑制することができるので、通常状態において可変手段が第１位置に可変することを抑制することができる。よって、遊技者にとって過剰に有利となってしまうことを抑制できるという効果がある。

【３７５４】

遊技機Ｐ８において、遊技球を第１方向と、その第１方向とは異なる第２方向と、に少なくとも発射可能な発射手段を備え、前記入球手段は、前記第１方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられているものであり、前記第３入球領域は、前記第２方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられているものであることを特徴とする遊技機Ｐ９。

【３７５５】

遊技機Ｐ９によれば、遊技機Ｐ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１方向と、その第１方向とは異なる第２方向とに発射手段が遊技球を発射可能に構成されて

いる。第１方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に入球手段が設けられている一方で、第２方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に第３入球領域が設けられている。
【３７５６】
これにより、可変手段が第１位置に可変している状態において特定の判別結果となった場合には、第２方向へと遊技球を発射するだけで、確実に第３入球領域へと遊技球を入球させることができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。
【３７５７】
遊技機Ｐ９において、前記第１方向に発射された遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段へと遊技球が入球可能となる第１可変位置と、その第１可変位置よりも遊技球が入球困難になる第２可変位置とに可変可能な第３可変手段と、前記第２方向に発射された遊技球が入球可能な第２入球手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記第３可変手段が前記第１可変位置に可変し易い第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記判別条件は、前記第１入球手段へと遊技球が入球した場合と、前記第２入球手段へと遊技球が入球した場合とに少なくとも成立するものであることを特徴とする遊技機Ｐ１０。
【３７５８】
遊技機Ｐ１０によれば、遊技機Ｐ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１方向に発射された遊技球が入球可能な位置に第１入球手段が設けられている。第１入球手段へと遊技球が入球可能となる第１可変位置と、その第１可変位置よりも遊技球が入球困難になる第２可変位置と、に第３可変手段が可変可能に構成されている。第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置に第２入球手段が設けられている。第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも第３可変手段が第１可変位置に可変し易い第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態の中から遊技状態設定手段により１の遊技状態が設定される。第１入球手段へと遊技球が入球した場合と、第２入球手段に遊技球が入球した場合と、で判別条件が少なくとも成立する。
【３７５９】
これにより、可変手段が第１位置に可変した状態で第２遊技状態が設定された場合には、第１方向へと遊技球を発射し続けるだけで、可変手段を第１位置に維持したまま、判別条件を成立させることができる。よって、可変手段が第１位置に可変した後、特定の判別結果となる前に第２位置に可変してしまうことを抑制することができるという効果がある。
【３７６０】
＜特徴Ｑ群＞（１種２種の時短で、１種当たりの方が有利になる状態と、２種当たりの方が有利になる状態とを設ける）
第１の実行条件と、その第１の実行条件とは異なる第２の実行条件と、を少なくとも含む複数の実行条件のうちいずれかが成立したことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも遊技者に有利な第２特典遊技と、を少なくとも含む複数の種別の中から１の種別を設定する種別設定手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、少なくとも前記第２遊技状態において、前記第１の実行条件よりも前記第２の実行条件が成立した方が前記種別設定手段により前記第２特典遊技が設定され易くなる第１状態と、前記第２の実行条件よりも前記第１の実行条件が成立した方が、前記種別設定手段により前記第２特典遊技が設定され易くなる第２状態と、を切り替える状態切替手段と、を備えるものであることを特徴とする遊技機Ｑ１。
【３７６１】
ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがあ

る。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。また、従来型の遊技機の中には、ラウンド数に代えて、または加えて、当たり後に付与される遊技状態を異ならせたり、各ラウンドで獲得可能な賞球数を異ならせる等により、有利度合いに差を設けることにより興趣向上を図っているものもある。

【３７６２】

更に、従来型の遊技機の中には、始動入賞口へと入賞に基づく抽選とは別に、盤面上に設けられている特定領域へと遊技球が入球した場合にも当たり遊技が実行されるものが存在する。また、係る従来型の遊技機の中には、始動入賞に基づく抽選で当たりになった場合と、特定領域に入球して当たりになった場合とで、有利な当たり種別となる割合を異ならせているものも存在する。

【３７６３】

しかしながら、係る従来型の遊技機では、当たりに当選する契機毎に、有利な当たり種別となる割合が固定化されているため、遊技が単調になってしまう場合があった。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが困難になってしまうという問題点があった。

【３７６４】

これに対して遊技機Ｑ１によれば、第１の実行条件と、その第１の実行条件とは異なる第２の実行条件と、を少なくとも含む複数の実行条件のうちいずれかが成立したことに基づいて、特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも遊技者に有利な第２特典遊技と、を少なくとも含む複数の遊技状態の中から遊技状態設定手段により１の遊技状態が設定される。少なくとも第２遊技状態において、第１の実行条件よりも第２の実行条件が成立した方が種別設定手段により第２特典遊技が設定され易くなる第１状態と、第２の実行条件よりも第１の実行条件が成立した方が、種別設定手段により第２特典遊技が設定され易くなる第２状態と、が状態切替手段により切り替えられる。

【３７６５】

これにより、第２遊技状態において、第１状態であるか、第２状態であるかに応じて、第１の実行条件が成立することで第２特典遊技が設定され易くなるか、第２の実行条件が成立することで第２特典遊技が設定され易くなるかが可変するので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【３７６６】

遊技機Ｑ１において、遊技球が入球可能な特定領域を備え、前記第１の実行条件は、前記特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機Ｑ２。

【３７６７】

遊技機Ｑ２によれば、遊技機Ｑ１の奏する効果に加え、第１の実行条件は、特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて成立するので、特定領域へと遊技球が入球するか否かを確認するだけで、容易に特典遊技が実行されるか否かを遊技者が判別することができるよって、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

【３７６８】

遊技機Ｑ２において、前記特定領域が内部に設けられ、遊技球が入球可能に構成されている入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が前記入球手段に入球困難になる第２位置とに可変可能な可変手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別結果が第１の判別結果になったことに基づいて、前記可変手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置に可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備え、前記第２の実行条件は、前記判別手段による判別結果が前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果になったことに基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機Ｑ３。

【３７６９】
遊技機Ｑ３によれば、遊技機Ｑ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入球手段の内部に特定領域が設けられている。入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球手段に入球困難になる第２位置とに可変手段が可変可能に構成されている。判別手段による判別結果が第１の判別結果になったことに基づいて、可変手段が所定期間、第２位置から第１位置に可変される可変遊技が可変遊技実行手段により実行される。判別手段による判別結果が第１の判別結果とな異なる第２の判別結果になったことに基づいて、第２の実行条件が成立する。
【３７７０】
これにより、判別手段による判別結果に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【３７７１】
遊技機Ｑ３において、前記入球手段は、前記特定領域として、第１特定領域と、第２特定領域と、が少なくとも内部に設けられているものであり、前記状態切替手段は、前記第１状態において前記第２特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、前記第２状態に切り替えるものであることを特徴とする遊技機Ｑ４。
【３７７２】
遊技機Ｑ４によれば、遊技機Ｑ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入球手段の内部には、特定領域として第１特定領域と、第２特定領域と、が少なくとも設けられている。第１状態において第２特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、状態切替手段により第２状態に切り替えられる。
【３７７３】
これにより、第２特定領域へと遊技球が入球するか否かを確認するだけで、第２状態に切り替わるか否かを遊技者に容易に判別させることができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。
【３７７４】
遊技機Ｑ４において、前記入球手段へと入球した遊技球を前記第１特定領域と、前記第２特定領域と、を少なくとも含む複数の領域のうち１の領域へと振り分ける振分手段を備え、前記種別設定手段は、遊技球が前記第１特定領域へと入球したことに基づいて前記第１特典遊技を設定し、前記第２特定領域へと入球したことに基づいて前記第２特典遊技を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｑ５。
【３７７５】
遊技機Ｑ５によれば、遊技機Ｑ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入球手段へと入球した遊技球が、振分手段により第１特定領域と、第２特定領域と、を少なくとも含む複数の領域のうち１の領域へと振り分けられる。遊技球が第１特定領域へと入球したことに基づいて種別設定手段により第１特典遊技が設定される一方で、第２特定領域へと入球したことに基づいて種別設定手段により第２特典遊技が設定される。
【３７７６】
これにより、遊技球が入球した特定領域の種別を確認するだけで、容易に実行される特典遊技の種別を遊技者が判別することができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。
【３７７７】
遊技機Ｑ４又はＱ５において、遊技球が入球可能に構成され、内部に前記特定領域として第３特定領域が設けられている第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球可能となる第３位置と、その第３位置よりも前記第２入球手段へと入球困難となる第４位置とに可変可能な第２可変手段と、を備え、前記種別設定手段は、遊技球が前記第３特定領域へと入球したことに基づいて前記第２特典遊技を設定するものであり、前記第１状態は、前記第２可変手段が前記第４位置に可変している状態であり、前記第２状態は、前記第２可変手段が前記第３位置に可変している状態であることを特徴とする遊技機Ｑ６。
【３７７８】

遊技機Ｑ６によれば、遊技機Ｑ４又はＱ５が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２入球手段の内部に、特定領域として第３特定領域が設けられている。第２入球手段へと遊技球が入球可能となる第３位置と、その第３位置よりも第２入球手段へと入球困難となる第４位置とに第２可変手段が可変可能に構成されている。遊技球が第３特定領域へと入球したことに基づいて種別設定手段により第２特典遊技が設定される。第２可変手段が第４位置に可変した状態となることで第１状態となる一方で、第２可変手段が第３位置に可変している状態になることで第２状態となる。

【３７７９】

これにより、第２可変手段の状態を確認することで、遊技者に対して第１状態であるか、第２状態であるかを容易に理解させることができるという効果がある。

【３７８０】

遊技機Ｑ６において、前記第２可変手段は、前記第３位置に可変している状態で遊技球が前記第２入球手段へと入球したことに基づいて、前記第４位置に可変するものであることを特徴とする遊技機Ｑ７。

【３７８１】

遊技機Ｑ７によれば、遊技機Ｑ６の奏する効果に加え、第２可変手段が第３位置に可変している状態で遊技球が第２入球手段へと入球したことに基づいて、第２可変手段が第４位置に可変するので、第２可変手段が第３位置に配置されている状態が長く継続することを抑制できる。よって、遊技者にとって過剰に有利となってしまうことを抑制できるという効果がある。

【３７８２】

遊技機Ｑ６又はＱ７において、前記種別設定手段は、少なくとも前記第２遊技状態において、前記判別手段による判別結果が前記第２の判別結果となったことに基づいて、第１の割合で前記第２特典遊技を設定するものであり、前記入球手段は、入球した遊技球が前記第１の割合よりも低い第２の割合で前記第２特定領域へと入球するように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｑ８。

【３７８３】

遊技機Ｑ８によれば、遊技機Ｑ６又はＱ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも第２遊技状態において、判別手段による判別結果が第２の判別結果となったことに基づいて、種別設定手段により第１の割合で第２特典遊技が設定される。入球手段が、入球した遊技球が第１の割合よりも低い第２の割合で第２特定領域へと入球するように構成されている。

【３７８４】

これにより、第１状態においては、判別手段による判別で第２の判別結果となった方が第２特典遊技が設定される割合が高くなるので、判別手段による判別で特定の判別結果となるよりも、第２の判別結果となることを期待して遊技を行わせることができる。よって、判別手段による判別結果により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【３７８５】

遊技機Ｑ６からＱ８のいずれかにおいて、遊技球を第１方向と、その第１方向とは異なる第２方向とに少なくとも発射可能に構成されている発射手段を備え、前記入球手段は、前記第１方向に発射された遊技球が入球可能となり、且つ、前記第２方向に発射された遊技球が入球困難となる位置に設けられているものであり、前記第２入球手段は、前記第２方向に発射された遊技球が入球可能となり、且つ、前記第１方向に発射された遊技球が入球困難となる位置に設けられているものであることを特徴とする遊技機Ｑ９。

【３７８６】

遊技機Ｑ９によれば、遊技機Ｑ６からＱ８のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段が、第１方向と、その第１方向とは異なる第２方向と、に遊技球を発射可能に構成されている。第１方向に発射された遊技球が入球可能となり、且つ、第２方向に発射された遊技球が入球困難となる位置に入球手段が設けられている。第２方向

に発射された遊技球が入球可能となり、且つ、第１方向に発射された遊技球が入球困難となる位置に第２入球手段が設けられている。

【３７８７】

これにより、遊技球の発射方向により入球させる入球手段の種別を容易に可変させることができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

【３７８８】

＜特徴Ｒ群＞（特１のＶチャレンジとして、Ｖ入賞期待度が異なる複数の種別を設ける）

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに可変可能な可変手段と、前記入球手段へと入球した遊技球が流下可能に構成されている第１流路と、その第１流路とは異なる第２流路と、前記入球手段へと入球した遊技球を前記第１流路と、前記第２流路と、を少なくとも含む複数の流路のいずれかに振り分ける振分手段と、その振分手段により前記第１流路に振り分けられた遊技球が第１の割合で入球可能となり、且つ、前記第２流路に振り分けられた遊技球が前記第１の割合よりも高い第２の割合で入球可能となる位置に設けられている特定領域と、その特定領域に遊技球が入球したことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと所定期間可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、その可変遊技実行手段により実行される前記可変遊技の種別として、第１可変遊技と、その第１可変遊技よりも前記入球手段に入球した遊技球が前記第２流路に振り分けられ易くなる第２可変遊技と、を少なくとも含む複数の種別の中から１の可変遊技の種別を設定する種別設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｒ１。

【３７８９】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、パチンコ機等の遊技機には、電動役物が開放（または可動）されることにより入球可能となる入球口を有し、その入球口へ遊技球が入球することに基づいて実行される特定の遊技（小当たり遊技等）中に開放されるＶ入賞装置の内部へと入球した遊技球が、Ｖ入賞装置内に設けられている特定領域（入賞スイッチ等）を通過することによって遊技者に有利となる特典遊技（当たり遊技等）を付与可能にするパチンコ機が提案されており、遊技者の興趣向上が図られていた（例えば、特許文献１：特開２０１１－０１０７４１号公報）。

【３７９０】

また、係る従来型の遊技機の中には、特定の遊技中に特定領域を通過した場合に付与される特典遊技が有利な種別であるか否かの期待度を示唆する演出を実行することが可能に構成されたものも存在する。係る従来型の遊技機では、有利な種別の特典遊技である期待度が高いことが示唆された場合に、特定領域を通過することをより強く期待して遊技を行わせることができる。

【３７９１】

しかしながら、係る従来型の遊技機では、特定の遊技が実行された場合に遊技球が特定領域を通過する割合自体は共通であるため、有利な種別である期待度が高いことが示唆されたとしても、遊技者の興趣を向上させ難いという問題点があった。

【３７９２】

これに対して遊技機Ｒ１では、入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに可変手段が可変可能に構成されている。入球手段へと入球した遊技球が流下可能に構成されている第１流路と、その第１流路とは異なる第２流路と、を少なくとも含む複数の流路のいずれかに、振分手段によって入球手段へと入球した遊技球が振り分けられる。振分手段により第１流路に振り分けられた遊技球が第１の割合で入休暇の宇土なり、且つ、第２流路に振り分けられた遊技球が第１の割合よりも高い第２の割合で入球可能となる位置に特定領域が設けられている。特定領域に遊技球が入球したことに基づいて、特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技

が実行される。判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段による判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて、可変手段が第２位置から第１位置へと所定期間可変される可変遊技が可変遊技実行手段により実行される。可変遊技実行手段により実行される可変遊技の種別として、第１可変遊技と、その第１可変遊技よりも入球手段に入球した遊技球が第２流路に振り分けられ易くなる第２可変遊技と、を少なくとも含む複数の種別の中から１の可変遊技の種別が種別設定手段により設定される。

【３７９３】

これにより、第１可変遊技よりも、第２可変遊技が設定された方が、特定領域へと入球する割合が高くなるので、判別手段による判別結果が特定の判別結果となった場合に、第２可変遊技が実行されることを強く期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【３７９４】

遊技機Ｒ１において、前記第１可変遊技は、前記入球手段に入球した遊技球が前記第２流路へと流入することが困難に構成されているものであり、前記第２可変遊技は、前記入球手段に入球した遊技球が前記第１流路へと流入することが困難に構成されているものであり、前記種別設定手段は、前記第１可変遊技と、前記第２可変遊技と、前記入球手段に入球した遊技球が前記第１流路にも前記第２流路にも流入し得る第３可変遊技と、を少なくとも含む複数の種別の中から１の可変遊技の種別を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｒ２。

【３７９５】

遊技機Ｒ２によれば、遊技機Ｒ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１可変遊技では、入球手段に入球した遊技球が第２流路へと流入することが困難になる一方で、第２可変遊技では、入球手段に入球した遊技球が第１流路へと流入することが困難になる。第１可変遊技と、第２可変遊技と、入球手段に入球した遊技球が第１流路にも第２流路にも流入し得る第３可変遊技と、を少なくとも含む複数の種別の中から種別設定手段により１の可変遊技の種別が設定される。

【３７９６】

これにより、種別設定手段により設定される可変遊技の種別によって遊技球が特定領域へと入球する可能性を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【３７９７】

遊技機Ｒ１又はＲ２において、前記特定領域は、前記第１流路に振り分けられた遊技球が前記第１の割合で入球可能となる位置に設けられている第１特定領域と、前記第２流路に振り分けられた遊技球が前記第２の割合で入球可能となる位置に設けられている第２特定領域と、で少なくとも構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｒ３。

【３７９８】

遊技機Ｒ３によれば、遊技機Ｒ１又はＲ２の奏する効果に加え、特定領域として、第１流路に振り分けられた遊技球が第１の割合で入球可能となる位置に第１特定領域が設けられている一方で、第２流路に振り分けられた遊技球が第２の割合で入球可能となる位置に第２特定領域が設けられているので、振り分けられた流路の種別に対応する特定領域を確認することで、遊技球が特定領域に入球したか否かを遊技者に容易に把握させることができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

【３７９９】

遊技機Ｒ３において、前記第１流路は、遊技球が通過可能な通過手段が設けられているものであり、前記特典遊技実行手段は、前記通過手段を遊技球が通過したことに基づいて前記特典遊技を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｒ４。

【３８００】

遊技機Ｒ４によれば、遊技機Ｒ３の奏する効果に加え、第１流路に設けられている通過手段を遊技球が通過したことに基づいて、特典遊技実行手段により特典遊技が実行されるので、第１流路へと遊技球が振り分けられた場合における遊技者の特典遊技に対する期待

感を向上させることができるという効果がある。
【３８０１】
遊技機Ｒ４において、前記第１流路は、前記通過手段が設けられている第１経路と、前記通過手段が設けられていない第２経路と、で少なくとも構成されているものであり、前記第１経路を通過した遊技球と、前記第２経路を通過した遊技球とは、共に、前記第１の割合で前記第１特定領域に入球するものであることを特徴とする遊技機Ｒ５。
【３８０２】
遊技機Ｒ５によれば、遊技機Ｒ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１流路が、通過手段が設けられている第１経路と、通過手段が設けられていない第２経路と、で少なくとも構成されている。第１経路を通過した遊技球と、第２経路を通過した遊技球とは、共に、第１の割合で第１特定領域に入球するように構成されている。
【３８０３】
これにより、第１経路を通過することを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【３８０４】
遊技機Ｒ５において、前記第１流路に流入した遊技球が前記第１経路を通過したか、前記第２経路を通過したかを視認困難とする遮蔽手段を備えることを特徴とする遊技機Ｒ６。
【３８０５】
遊技機Ｒ６によれば、遊技機Ｒ５の奏する効果に加え、第１流路に流入した遊技球が第１経路を通過したか、第２経路を通過したかが遮蔽手段により視認困難にされるので、第２経路を通過していた場合にも、第１経路を通過していたことを遊技者に期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【３８０６】
遊技機Ｒ６において、前記可変遊技が実行されたことに基づいて、前記可変遊技の実行期間の間に遊技球が前記特定領域へと入球したかを示す特定演出を実行する特定演出実行手段を備え、前記特定演出実行手段は、前記第１流路へと流入した遊技球が前記第１特定領域へと入球しなかった場合に、前記通過手段を通過したか否かによらず、前記特定領域へと入球しなかったことを示す演出態様の前記特定演出を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｒ７。
【３８０７】
遊技機Ｒ７によれば、遊技機Ｒ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変遊技が実行されたことに基づいて、可変遊技の実行期間の間に遊技球が特定領域へと入球したかを示す特定演出が特定演出実行手段により実行される。第１流路へと流入した遊技球が第１特定領域へと入球しなかった場合に、通過手段を通過したか否かによらず、特定演出実行手段により特定領域へと入球しなかったことを示す演出態様の特定演出が実行される。
【３８０８】
これにより、通過手段を通過して特典遊技が実行されるのか否かを、より長い期間不明とすることができるので、遊技者の特典遊技に対する期待感をより長く持続させることができるという効果がある。
【３８０９】
遊技機Ｒ７において、前記第１流路へと流入した遊技球が前記通過手段を通過し、且つ、前記第１特定領域へと入球しなかった場合に、前記特定演出の終了後に、前記特典遊技が実行されることを示す第２演出を実行する第２演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機Ｒ８。
【３８１０】
遊技機Ｒ８によれば、遊技機Ｒ７の奏する効果に加え、第１流路へと流入した遊技球が通過手段を通過し、且つ、第１特定領域へと入球しなかった場合に、特定演出の終了後に

、特典遊技が実行されることを示す第２演出が第２演出実行手段により実行されるので、第１流路へと流入した遊技球が第１特定領域へと入球しなかった場合に、遊技者に対して第２演出が実行されることを期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【３８１１】

遊技機Ｒ１からＲ８のいずれかにおいて、前記種別設定手段は、前記第１可変遊技と、前記第２可変遊技と、前記入球手段へと入球した遊技球が前記第１流路にも前記第２流路にも流入し得ない第４可変遊技と、を少なくとも含む複数の種別の中から１の可変遊技の種別を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｒ９。

【３８１２】

遊技機Ｒ９によれば、遊技機Ｒ１からＲ８のいずれかが奏する効果に加え、第１可変遊技と、第２可変遊技と、入球手段へと入球した遊技球が第１流路にも第２流路にも流入し得ない第４可変遊技と、を少なくとも含む複数の種別の中から種別設定手段により１の可変遊技の種別が設定されるので、判別手段の判別結果が特定の判別結果となった場合に、第４可変遊技が実行されないことを強く願って遊技を行わせることができるという効果がある。

【３８１３】

＜特徴Ｓ群＞（時短期待度の低いＶ入賞口側のルートに遊技球が振り分けられても、その後に入球した遊技球が時短期待度の高いＶ入賞口に入球し得る構成）

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに可変可能な可変手段と、判別条件の成立に基づいて判別を行う判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと所定期間可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記入球手段へと入球した遊技球が流下可能な第１流路と、その第１流路とは異なる第２流路と、前記第１流路を流下した遊技球が入球可能な位置に設けられている第１特定領域と、前記第２流路を流下した遊技球が入球可能な位置に設けられている第２特定領域と、前記第１特定領域と、前記第２特定領域と、を少なくとも含む複数の特定領域のうちいずれかに遊技球が入球したことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記遊技機は、前記第１流路に流入した遊技球が前記第１特定領域へと入球するまでの間の期間が、前記第２流路に流入した遊技球が前記第２特定領域へと入球するまでの間の期間よりも長くなり易く構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｓ１。

【３８１４】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、電動役物が開放（または可動）されることにより入球可能となる入球口を有し、その入球口へ遊技球が入球することに基づいて実行される特定の遊技（小当たり遊技等）中に開放されるＶ入賞装置の内部へと入球した遊技球が、Ｖ入賞装置内に設けられている特定領域（入賞スイッチ等）を通過することによって遊技者に有利となる特典遊技（当たり遊技等）を付与可能にするパチンコ機が提案されており、遊技者の興趣向上が図られていた（例えば、特許文献１：特開２０１１－０１０７４１号公報）。

【３８１５】

また、係る従来型の遊技機の中には、盤面上に特定領域を複数設け、特定の遊技中に特定領域を通過した場合に付与される特典遊技の有利度合が、特定領域の種別に応じて可変するように構成しているものも存在する。

【３８１６】

しかしながら、係る従来型の遊技機では、１の特定の遊技において遊技球が入球する特定領域は１つであり、有利度合の低い特定領域へと向けて遊技球が進行した場合には、遊技者の期待感を著しく低下させてしまうという問題点があった。

【３８１７】

これに対して遊技機Ｓ１によれば、入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに可変手段が可変可能に構成されている。判別手段による判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて、可変手段が第２位置から第１位置へと所定期間か偏される可変遊技が可変遊技実行手段により実行される。入球手段へと入球した遊技球が流下可能な位置に、第１流路と、その第１流路とは異なる第２流路と、が設けられている。第１流路を流下した遊技球が入球可能な位置に第１特定領域が設けられている一方で、第２流路を流下した遊技球が入球可能な位置に第２特定領域が設けられている。第１特定領域と、第２特定領域と、を少なくとも含む複数の特定領域のうちいずれかに遊技球が入球したことに基づいて、特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。第１流路に流入した遊技球が第１特定領域へと入球するまでの間の期間が、第２流路に流入した遊技球が第２特定領域へと入球するまでの間の期間よりも長くなり易くなるように構成されている。

【３８１８】

これにより、第１流路へと流入した遊技球が第１特定領域へと入球するまでの期間を長くすることができるので、第１流路へと遊技球が流入した場合に、第１特定領域へと遊技球が入球して特典遊技が実行されることに対して、より長く遊技者に期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【３８１９】

遊技機Ｓ１において、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも遊技者に有利な第２特典遊技と、が少なくとも設けられているものであり、前記特典遊技実行手段は、前記第１特定領域へと遊技球が入球した場合に第１の割合で前記第２特典遊技を実行し、前記第２特定領域へと入球した場合に前記第１の割合よりも高い第２の割合で前記第２特典遊技を実行するように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｓ２。

【３８２０】

遊技機Ｓ２によれば、遊技機Ｓ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも遊技者に有利な第２特典遊技と、が少なくとも設けられている。第１特定領域へと遊技球が入球した場合に特典遊技実行手段により第１の割合で第２特典遊技が実行される一方で、第２特定領域へと入球した場合に第１の割合よりも高い第２の割合で第２特典遊技が実行される。

【３８２１】

これにより、第２流路へと遊技球が流入することを遊技者に強く期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【３８２２】

遊技機Ｓ１又はＳ２において、前記入球手段へと入球した遊技球が前記第１流路に振り分けられる第１振分状態と、前記第２流路に振り分けられる第２振分状態と、を少なくとも含む複数の振分状態に可変可能に構成されている振分手段と、前記可変遊技の実行中に前記振分手段の振分状態を所定の可変パターンで可変させる振分制御手段と、前記可変遊技実行手段により実行される前記可変遊技の種別として、前記振分手段が前記第１振分状態となる第１期間と、前記振分手段が前記第２振分状態となる第２期間と、で少なくとも前記可変手段が前記第１位置に可変される特定可変遊技を設定可能な特定種別設定手段と、を備え、前記遊技機は、１の前記特定可変遊技における前記第１期間の間に前記第１流路に振り分けられた遊技球が前記第１特定領域に入球するタイミングよりも、前記第２期間の間に前記第２流路に振り分けられた遊技球が前記第２特定領域に入球するタイミングの方が早くなり易く構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｓ３。

【３８２３】

遊技機Ｓ３によれば、遊技機Ｓ１又はＳ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、振分手段が、入球手段へと入球した遊技球が第１流路に振り分けられる第１振り分け状態と、第２流路に振り分けられる第２振分状態と、を少なくとも含む複数の振分状態に

可変可能に構成されている。可変遊技の実行中に振り分け手段の振分状態が振分制御手段により所定の可変パターンで可変される。可変遊技実行手段により実行される可変遊技の種別として、振分手段が第１振分状態となる第１期間と、振分手段が第２振分状態となる第２期間とで少なくとも可変手段が第１位置に可変される特定可変遊技が特定種別設定手段により設定される。１の特定可変遊技における第１期間の間に第１流路に振り分けられた遊技球が第１特定領域に入球するタイミングよりも、第２期間の間に第２流路に振り分けられた遊技球が第２特定領域に入球するタイミングの方が早くなり易く構成されている。

【３８２４】

これにより、第１期間と第２期間との両方で遊技球が入球手段へと入球した場合に、第２特定領域へと入球するか否かの結果が出てから、第１特定領域へと入球するか否かが明らかとなるので、第２特定領域に注目すればよいのか、第１特定領域に注目すればよいのかで遊技者を混乱させてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【３８２５】

遊技機Ｓ３において、前記第１流路へと振り分けられた遊技球は、第１の入球割合で前記第１特定領域へと入球するものであり、前記第２流路へと振り分けられた遊技球は、前記第１の入球割合よりも低い第２の入球割合で前記第２特定領域へと入球するものであることを特徴とする遊技機Ｓ４。

【３８２６】

遊技機Ｓ４によれば、遊技機Ｓ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１流路へと振り分けられた遊技球が、第１の入球割合で第１特定領域へと入球するように第１流路が構成されている。第２流路へと振り分けられた遊技球が、第１の入球割合よりも低い第２の入球割合で第２特定領域へと入球するように第２流路が構成されている。

【３８２７】

これにより、第１期間と第２期間との両方で遊技球が入球手段へと入球した場合は、まず、入球する割合が低い第２特定領域へと遊技球が入球するか否かが明らかとなってから、入球する割合が高い第１特定領域へと遊技球が入球するか否かが明らかとなる。よって、可変遊技の進行に伴って特典遊技が実行される期待度を高めていくことができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【３８２８】

遊技機Ｓ３又はＳ４において、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも遊技者に有利な第２特典遊技と、が少なくとも設けられているものであり、前記特典遊技実行手段は、前記第１特定領域へと遊技球が入球した場合に第１の割合で前記第２特典遊技を実行し、前記第２特定領域へと入球した場合に前記第１の割合よりも高い第２の割合で前記第２特典遊技を実行するように構成されているものであり、前記特典遊技実行手段は、１の可変遊技の実行中に前記第２特定領域へと遊技球が入球した場合に、その後に前記第１特定領域へと入球したか否かによらず、前記第２の割合で前記第２特典遊技を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｓ５。

【３８２９】

遊技機Ｓ５によれば、遊技機Ｓ３又はＳ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも遊技者に有利な第２特典遊技と、が少なくとも設けられている。第１特定領域へと遊技球が入球した場合に特典遊技実行手段により第１の割合で第２特典遊技が実行される一方で、第２特定領域へと入球した場合に第１の割合よりも高い第２の割合で第２特典遊技が実行される。１の可変遊技の実行中に第２特定領域へと遊技球が入球した場合に、その後に第１特定領域へと入球したか否かによらず、特典遊技実行手段により第２の割合で第２特典遊技が実行される。

【３８３０】

これにより、第１期間と第２期間との両方で遊技球が入球手段へと入球し、第２特定領

域へと遊技球が入球した場合に、その後に第１特定領域へと遊技球が入球したとしても、高い割合で第２特典遊技が実行されるので、第２特定領域へと遊技球が入球した時点で遊技者を安心させることができるという効果がある。

【３８３１】

遊技機Ｓ１からＳ５のいずれかにおいて、前記第１流路に流入した遊技球が前記第１特定領域へと入球するまでの間の期間が、前記第２流路に流入した遊技球が前記第２特定領域へと入球するまでの間の期間よりも長くなるように前記第２流路に流入した遊技球の流下速度を遅延させる遅延手段を備えることを特徴とする遊技機Ｓ６。

【３８３２】

遊技機Ｓ６によれば、遊技機Ｓ１からＳ５の奏する効果に加え、第１流路に流入した遊技球が第１特定領域へと入球するまでの間の期間が、第２流路に流入した遊技球が第２特定領域へと入球するまでの間の期間よりも長くなるように、遅延手段によって第２流路に流入した遊技球の流下速度が遅延されるので、確実に、第２特定領域へと遊技球が入球するか否かが明らかとなってから第１特定領域へと遊技球が入球するか否かを明らかにするという動作を実現することができるという効果がある。

【３８３３】

遊技機Ｓ１からＳ６のいずれかにおいて、前記特典遊技実行手段は、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第２判別結果となったことに基づいて前記特典遊技を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｓ７。

【３８３４】

遊技機Ｓ７によれば、遊技機Ｓ１からＳ６のいずれかが奏する効果に加え、判別手段による判別結果が特定の判別結果とは異なる第２判別結果となったことに基づいて特典遊技実行手段により特典遊技が実行されるので、判別手段による判別結果に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【３８３５】

遊技機Ｓ１からＳ７のいずれかにおいて、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備え、前記第１遊技状態は、前記第２遊技状態よりも、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果となる確率が低いものであることを特徴とする遊技機Ｓ８。

【３８３６】

遊技機Ｓ８によれば、遊技機Ｓ１からＳ７のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技の実効が終了した後の遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から遊技状態設定手段により１の遊技状態が設定される。第１遊技状態は、第２遊技状態よりも、判別手段による判別結果が特定の判別結果となる確率が低くなるように構成されている。

【３８３７】

これにより、第１遊技状態では、判別手段による判別で第２判別結果となることを期待させることができる一方で、第２遊技状態では、判別手段による判別で特定の判別結果となることを期待させることができる。よって、遊技状態に応じて遊技にメリハリをつけることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【３８３８】

＜特徴Ｔ群＞（Ｖチャレ無しの小当たりかどうかを分かり難くする）

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに可変可能な可変手段と、前記入球手段へと入球した遊技球が通過可能な位置に設けられている特定領域と、その特定領域を遊技球が通過したことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、判別条件の成立に基づいて判別を行う判別手段と、その判別手段による判別結果

が特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定の可変パターンで可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、その可変遊技実行手段により実行される前記可変遊技の種別として、１の可変パターンの間に前記特定領域を遊技球が通過し難くなる特定の可変態様が少なくとも設定される第１可変パターンで前記可変手段が可変される第１可変遊技と、その第１可変パターンよりも遊技球が前記特定領域を通過し易くなり、且つ、１の可変パターンの間に前記特定の可変態様が設定される第２可変パターンで前記可変手段が可変される第２可変遊技と、を少なくとも含む複数の種別の中から１の種別を設定する種別設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｔ１。

【３８３９】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、電動役物が開放（または可動）されることにより入球可能となる入球口を有し、その入球口へ遊技球が入球することに基づいて実行される特定の遊技（小当たり遊技等）中に開放されるＶ入賞装置の内部へと入球した遊技球が、Ｖ入賞装置内に設けられている特定領域（入賞スイッチ等）を通過することによって遊技者に有利となる特典遊技（当たり遊技等）を付与可能にするパチンコ機が提案されており、遊技者の興趣向上が図られていた（例えば、特許文献１：特開２０１１－０１０７４１号公報）。

【３８４０】

また、係る従来型の遊技機の中には、特定の遊技の種別として、遊技球が特定領域へと入球可能となる種別と、特定領域へと入球困難となる種別とが設けられているものも存在する。

【３８４１】

しかしながら、係る従来型の遊技機では、特定領域へと入球困難となる特定の遊技の種別では、入球可能となる種別に対して動作が明らかに異なって構成されているため、即座に入球困難となる種別であるか否かを遊技者が理解できてしまう場合があった。よって、特定領域へと入球困難となる種別であると遊技者が理解してしまった場合には、遊技者の遊技に対するモチベーションを低下させてしまう可能性があるという問題点があった。

【３８４２】

これに対して遊技機Ｔ１では、入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに可変手段が可変可能に構成されている。入球手段へと入球した遊技球が通過可能な位置に設けられている特定領域を遊技球が通過したことに基づいて、特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段による判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて、可変手段が所定の可変パターンで可変される可変遊技が可変遊技実行手段により実行される。可変遊技実行手段により実行される可変遊技の種別として、１の可変パターンの間に特定領域を遊技球が通過し難くなる特定の可変態様が少なくとも設定される第１可変パターンで可変手段が可変される第１可変遊技と、その第１可変パターンよりも遊技球が特定領域を通過し易くなり、且つ、１の可変パターンの間に特定の可変態様が設定される第２可変パターンで可変手段が可変される第２可変遊技と、を少なくとも含む複数の種別の中から種別設定手段により１の種別が設定される。

【３８４３】

これにより、種別設定手段により複数の異なる種別の可変遊技を設定することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【３８４４】

遊技機Ｔ１において、前記第２可変パターンは、１の可変パターンの間に、前記特定の可変態様と、その特定の可変態様よりも前記特定領域を遊技球が通過し易くなる第２可変態様と、が少なくとも設定されるものであることを特徴とする遊技機Ｔ２。

【３８４５】

遊技機Ｔ２によれば、遊技機Ｔ１の奏する効果に加え、第２可変パターンでは、１の可変パターンの間に特定の可変態様と、その特定の可変態様よりも特定領域を遊技球が通過

し易くなる第２可変態様とが少なくとも設定されるので、第１可変パターンでも、第２可変パターンでも特定の可変態様が設定される。よって、第１可変パターンであるか、第２可変パターンであるかを遊技者が認識困難とすることができるので、第２可変パターンに対する期待感をより長く持続させることができるという効果がある。

【３８４６】

遊技機Ｔ２において、前記第２可変パターンは、１の可変パターンの間に、前記特定の可変態様が設定された後で、前記第２可変態様が設定されるものであることを特徴とする遊技機Ｔ３。

【３８４７】

遊技機Ｔ３によれば、遊技機Ｔ２の奏する効果に加え、第２可変パターンでは、１の可変パターンの間に、特定の可変態様が設定された後で、第２可変態様が設定されるので、少なくとも特定の可変態様が終了するまでは、第１可変パターンであるか、第２可変パターンであるかを遊技者に認識困難にすることができる。よって、第２可変パターンに対する期待感をより長く持続させることができるという効果がある。

【３８４８】

遊技機Ｔ１からＴ３のいずれかにおいて、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段を備え、前記可変遊技実行手段は、１の前記可変遊技の実行中に特定個数以上の遊技球が前記入球手段へと入球したことに基づいて前記可変遊技を終了するものであることを特徴とする遊技機Ｔ４。

【３８４９】

遊技機Ｔ４によれば、遊技機Ｔ１からＴ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて遊技価値付与手段により所定の遊技価値が付与される。１の可変遊技の実行中に特定個数以上の遊技球が入球手段へと入球したことに基づいて、可変遊技実行手段による可変遊技の実行が終了されるので、第１可変パターンであるか、第２可変パターンであるかを予測して、特定の可変態様の実行中に遊技球を入球手段に入球させるか否かを遊技者に選択させるという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【３８５０】

遊技機Ｔ４において、前記第２可変パターンは、１の可変パターンの間に、前記特定の可変態様が設定された後で、前記特定の可変態様よりも前記特定領域を遊技球が通過し易くなる第２可変態様が設定されるものであり、少なくとも前記特定の可変態様の実行中において前記入球手段へと遊技球を入球させるか、前記入球手段への入球を回避させるかを遊技者に選択させる演出態様の特定演出を実行する特定演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機Ｔ５。

【３８５１】

遊技機Ｔ５によれば、遊技機Ｔ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２可変パターンでは、１の可変パターンの間に、特定の可変態様が設定された後で、特定の可変態様よりも特定領域を遊技球が通過し易くなる第２可変態様が設定される。少なくとも特定の可変態様の実行中において入球手段へと遊技球を入球させるか、入球手段への入球を回避させるかを遊技者に選択させる演出態様の特定演出が、特定演出実行手段により実行される。

【３８５２】

これにより、特定演出により入球手段へと遊技球を入球させるか回避させるかを選択すればよいということを遊技者に対して容易に理解させることができるので、解り易い遊技性を実現することができるという効果がある。

【３８５３】

遊技機Ｔ５において、前記特定演出実行手段は、前記種別設定手段により設定される前記可変遊技の種別によらず、少なくとも前記特定の可変態様の実行中において前記特定演出を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｔ６。

【３８５４】
遊技機Ｔ６によれば、遊技機Ｔ５の奏する効果に加え、種別設定手段により設定される可変遊技の種別によらず、少なくとも特定の可変態様の実行中において特定演出実行手段により特定演出が実行されるので、可変遊技の種別を遊技者により認識困難にすることができるという効果がある。
【３８５５】
遊技機Ｔ５又はＴ６において、前記特定演出実行手段により実行される前記特定演出の演出態様として、第１演出態様と、その第１演出態様とは異なる演出態様の第２演出態様と、を少なくとも含む複数の中から１の演出態様を決定する演出態様決定手段を備え、前記演出態様決定手段は、前記種別設定手段により前記第１可変パターンが設定された場合に、前記第２演出態様よりも前記第１演出態様を決定する割合が高くなり、前記種別設定手段により前記第２可変パターンが設定された場合に、前記第１演出態様よりも前記第２演出態様を決定する割合が高くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｔ７。
【３８５６】
遊技機Ｔ７によれば、遊技機Ｔ５又はＴ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出実行手段により実行される特定演出の演出態様として、第１演出態様と、その第１演出態様とは異なる演出態様の第２演出態様と、を少なくとも含む複数の中から演出態様決定手段により１の演出態様が決定される。種別設定手段により第１可変パターンが設定された場合に、演出態様決定手段により第２演出態様が決定される割合よりも、第１演出態様が決定される割合の方が高くなる。一方、種別設定手段により第２可変パターンが設定された場合には、演出態様決定手段により第１演出態様が決定される割合よりも、第２演出態様が決定される割合の方が高くなる。
【３８５７】
これにより、特定演出の演出態様により可変遊技の種別を予測させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【３８５８】
遊技機Ｔ１からＴ７のいずれかにおいて、前記特典遊技実行手段は、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第２の判別結果となったことに基づいて、前記特典遊技を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｔ８。
【３８５９】
遊技機Ｔ８によれば、遊技機Ｔ１からＴ７のいずれかが奏する効果に加え、判別手段による判別結果が特定の判別結果とは異なる第２の判別結果となったことに基づいて、特典遊技実行手段により特典遊技が実行されるので、判別手段による判別結果に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【３８６０】
遊技機Ｔ１からＴ８のいずれかにおいて、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備え、前記第１遊技状態は、前記第２遊技状態よりも、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果となる確率が低いものであることを特徴とする遊技機Ｔ９。
【３８６１】
遊技機Ｔ８によれば、遊技機Ｔ１からＴ８のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から遊技状態設定手段により１の遊技状態が設定される。第１遊技状態は、第２遊技状態よりも判別手段による判別結果が特定の判別結果となる確率が低くなるように構成されている。
【３８６２】
これにより、第１遊技状態では、判別手段による判別で第２判別結果となることを期待

させることができる一方で、第２遊技状態では、判別手段による判別で特定の判別結果となることを期待させることができる。よって、遊技状態に応じて遊技にメリハリをつけることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【３８６３】

＜特徴Ｕ群＞（ボタン操作時に表示される表示態様の役割を遊技者の操作状況に応じて可変させる）

所定の演出期間において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて特定演出を実行する特定演出実行手段と、その特定演出実行手段により実行される前記特定演出の種別として、第１特定演出と、その第１特定演出よりも遊技者に有利となることを示唆する第２特定演出と、を少なくとも含む複数の種別の中から１の種別を決定する種別決定手段と、前記種別決定手段により前記第２特定演出が決定される割合として、第１の割合と、その第１の割合よりも高い第２の割合と、を少なくとも含む複数の割合の中から遊技の状況に応じて１の割合を設定する割合設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｕ１。

【３８６４】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。

【３８６５】

また、係る従来型の遊技機の中には、遊技者が操作可能な操作手段を設け、興趣演出の実行中に操作手段に対する操作を行う毎に、当たり遊技となる期待度等を示唆する示唆演出を実行可能なものも存在する。

【３８６６】

しかしながら、係る従来型の遊技機では、操作を積極的に行う傾向の遊技者であるか、操作を行わない傾向の遊技者であるかによって、１の興趣演出の間に期待度の高い示唆演出が実行される回数がバラついてしまいうため、興趣演出の期待度についても遊技者の操作の傾向によってバラついてしまうという問題点があった。

【３８６７】

これに対して遊技機Ｕ１によれば、所定の演出期間において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて特定演出実行手段によって特定演出が実行される。特定演出実行手段により実行される特定演出の種別として、第１特定演出と、その第１特定演出よりも遊技者に有利となることを示唆する第２特定演出と、を少なくとも含む複数の種別の中から種別決定手段により１の種別が決定される。種別決定手段により第２特定演出が決定される割合として、第１の割合と、その第１の割合よりも高い第２の割合と、を少なくとも含む複数の割合の中から割合設定手段により遊技の状況に応じて１の割合が設定される。

【３８６８】

これにより、遊技の状況に応じて第２特定演出が決定される割合が可変するので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【３８６９】

遊技機Ｕ１において、前記特定条件は、１の前記演出期間において複数回成立し得るものであることを特徴とする遊技機Ｕ２。

【３８７０】

遊技機Ｕ２によれば、遊技機Ｕ１の奏する効果に加え、１の演出期間において特定条件が複数回成立し得るように構成しているので、特定条件がなるべく多く成立することを期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【３８７１】

遊技機Ｕ１又はＵ２において、遊技者が操作可能な操作手段を備え、前記特定条件は、前記演出期間において前記操作手段が操作された場合に成立するものであることを特徴とする遊技機Ｕ３。

【３８７２】

遊技機Ｕ３によれば、遊技機Ｕ１又はＵ２の奏する効果に加え、演出期間において遊技者によって操作手段が操作された場合に特定条件が成立するように構成されているので、特定演出をより多く実行させたいと考える遊技者に対して、操作手段を積極的に操作させることができるので、遊技者の遊技に対する参加意欲を向上させることができるという効果がある。

【３８７３】

遊技機Ｕ１からＵ３のいずれかにおいて、少なくとも１の前記演出期間における前記特定条件の成立状況を判別する成立状況判別手段と、その成立状況判別手段による判別結果に応じた情報を、少なくとも次に前記特定演出が実行されるまでの間保持することが可能な保持手段と、を備え、前記割合設定手段は、前記保持手段によって保持されている情報に応じて、前記複数の割合の中から１の割合を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｕ４。

【３８７４】

遊技機Ｕ４によれば、遊技機Ｕ１からＵ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも１の演出期間における特定条件の成立状況が成立状況判別手段によって判別され、その成立状況判別手段による判別結果に応じた情報が、少なくとも次に特定演出が実行されるまでの間保持手段により保持される。保持手段によって保持されている情報に応じて、複数の割合の中から割合設定手段により１の割合が設定される。

【３８７５】

これにより、前回の演出期間の間における特定条件の成立状況に応じて、今回の演出期間の間に特定条件が成立した場合に第２特定演出が決定される割合を可変させることができるので、特定条件の成立の傾向に応じて割合を好適に設定することができるという効果がある。

【３８７６】

遊技機Ｕ４において、前記成立状況判別手段は、１の前記演出期間において前記特定条件が成立した回数が特定回数以上であるか否かを少なくとも判別可能に構成されているものであり、前記割合設定手段は、前記成立状況判別手段により前記特定条件が成立した回数が特定回数以上であると判別された場合に前記第１の割合を設定し、前記特定回数未満であると判別された場合に前記第２の割合を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｕ５。

【３８７７】

遊技機Ｕ５によれば、遊技機Ｕ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、１の演出期間において特定条件が成立した回数が特定回数以上であるか否かが成立状況判別手段によって判別される。成立状況判別手段により特定条件が成立した回数が特定回数以上であると判別された場合に、割合設定手段により第１の割合が設定される一方で、特定回数宇未満であると判別された場合に第２の割合が設定される。

【３８７８】

これにより、特定条件の成立回数が比較的少ない場合には、次の演出期間において第２特定演出が決定される割合を高くすることができるので、１の演出期間内に第２特定演出が決定される回数を均一化することができる。よって、より好適な演出を実現することができるという効果がある。

【３８７９】

遊技機Ｕ１からＵ４のいずれかにおいて、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別手段による判別が実行されたことに基づいて、前記判別手段の判別結果を示す判別結果示唆演出を前記所定の演出期間で実

行する示唆演出実行手段と、を備え、前記種別決定手段は、前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果を示す前記判別結果示唆演出の演出期間よりも、前記特定の判別結果を示す前記判別結果示唆演出の演出期間の方が、前記特定条件が成立した場合に前記第２特定演出を決定する割合が高くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｕ５。

【３８８０】

遊技機Ｕ５によれば、遊技機Ｕ１からＵ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技が実行される。判別手段による判別が実行されたことに基づいて、判別手段の判別結果を示す判別結果示唆演出が示唆演出実行手段により所定の演出期間で実行される。特定の判別結果とは異なる外れ判別結果を示す判別結果示唆演出の演出期間よりも、特定の判別結果を示す判別結果示唆演出の演出期間の方が、特定条件が成立した場合に種別決定手段により第２特定演出を決定する割合が高くなるように構成されている。

【３８８１】

これにより、特定条件が成立する毎に、第２特定演出が実行されることを期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【３８８２】

遊技機Ｕ５において、前記割合設定手段は、前記第２特定演出が決定される割合として、前記第１の割合と、前記第２の割合と、前記第１の割合よりも低い第３の割合と、前記第２の割合よりも低い第４の割合と、を少なくとも含む複数の割合の中から１の割合を設定するものであり、前記割合設定手段は、前記特定の判別結果を示す前記判別結果示唆演出の演出期間において、前記第１の割合と、前記第２の割合とのいずれかを遊技の状況に応じて設定し、前記外れ判別結果を示す前記判別結果示唆演出の演出期間において、前記第３の割合と、前記第４の割合とのいずれかを遊技の状況に応じて設定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｕ６。

【３８８３】

遊技機Ｕ６によれば、遊技機Ｕ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２特定演出が決定される割合として、第１の割合と、第２の割合と、第１の割合よりも低い第３の割合と、第２の割合よりも低い第４の割合と、を少なくとも含む複数の割合の中から割合設定手段により１の割合が設定される。特定の判別結果を示す判別結果示唆演出の演出期間において、第１の割合と、第２の割合とのいずれかが割合設定手段により遊技の状況に応じて設定される一方で、外れ判別結果を示す判別結果示唆演出の演出期間において、第３の割合と、第４の割合とのいずれかが割合設定手段により遊技の状況に応じて設定される。

【３８８４】

これにより、第２特定演出が実行された場合に遊技者の特典遊技に対する期待感を向上させることができるという効果がある。

【３８８５】

遊技機Ｕ６において、前記割合設定手段は、前記特定の判別結果を示す前記判別結果示唆演出の演出期間であり、且つ、遊技の状況が第１の遊技状況である場合に、前記第１の割合を設定し、前記特定の判別結果を示す前記判別結果示唆演出の演出期間であり、且つ、遊技の状況が前記第１の遊技状況とは異なる第２の遊技状況である場合に、前記第２の割合を設定し、前記外れ判別結果を示す前記判別結果示唆演出の演出期間であり、且つ、遊技の状況が第１の遊技状況である場合に、前記第３の割合を設定し、前記外れ判別結果を示す前記判別結果示唆演出の演出期間であり、且つ、遊技の状況が前記第２の遊技状況である場合に、前記第４の割合を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｕ７。

【３８８６】

遊技機Ｕ７によれば、遊技機Ｕ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定

の判別結果を示す判別結果示唆演出の演出期間であり、且つ、遊技の状況が第１の遊技状況である場合に、割合設定手段により第１の割合が設定され、特定の判別結果を示す判別結果示唆演出の演出期間であり、且つ、遊技の状況が第１の遊技状況とは異なる第２の遊技状況である場合に、割合設定手段により第２の割合が設定され、外れ判別結果を示す判別結果示唆演出の演出期間であり、且つ、遊技の状況が第１の遊技状況である場合に、割合設定手段により第３の割合が設定され、外れ判別結果を示す判別結果示唆演出の演出期間であり、且つ、遊技の状況が第２の遊技状況である場合に、割合設定手段により第４の割合が設定されるので、演出態様を多様化させることができるという効果がある。

【３８８７】

遊技機Ｕ５からＵ７のいずれかにおいて、前記判別結果示唆演出の演出期間として、第１演出期間と、その第１演出期間よりも長い第２演出期間と、を少なくとも含む複数の期間の中から１の期間を設定する演出期間設定手段を備え、前記種別決定手段は、前記第１特定演出と、前記第２特定演出と、前記第１特定演出および前記第２特定演出のいずれとも異なる第３特定演出と、を少なくとも含む複数の種別の中から１の種別を決定可能に構成されているものであり、前記第３特定演出は、前記第１演出期間よりも、前記第２演出期間において前記特定条件が成立した場合に決定される割合が高くなるものであることを特徴とする遊技機Ｕ８。

【３８８８】

遊技機Ｕ８によれば、遊技機Ｕ５からＵ７のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別結果示唆演出の演出期間として、第１演出期間と、その第１演出期間よりも長い第２演出期間と、を少なくとも含む複数の期間の中から演出期間設定手段により１の期間が設定される。第１特定演出と、第２特定演出と、第１特定演出および第２特定演出のいずれとも異なる第３特定演出と、を少なくとも含む複数の種別の中から種別決定手段により１の特定演出の種別が決定される。第１演出期間よりも、第２演出期間において特定条件が成立した場合に第３特定演出が決定される割合が高くなる。

【３８８９】

これにより、第３特定演出が実行された場合に、第２演出期間が設定されていることに対する期待感を高めることができるという効果がある。

【３８９０】

遊技機Ｕ８において、前記第３特定演出は、前記第２演出期間が開始されてから、前記第１演出期間の長さ以下の期間が経過するまでの間に前記特定条件が成立した場合に、前記第１演出期間において前記特定条件が成立した場合よりも決定される割合が高くなるものであることを特徴とする遊技機Ｕ９。

【３８９１】

遊技機Ｕ９によれば、遊技機Ｕ８の奏する効果に加え、第２演出期間が開始されてから、第１演出期間の長さ以下の期間が経過するまでの間に特定条件が成立した場合に、第１演出期間において特定条件が成立した場合よりも第３特定演出の決定される割合が高くなるので、第３特定演出が実行されることにより、第１演出期間を超えて判別結果示唆演出が継続することに対する期待感を高めることができるという効果がある。

【３８９２】

遊技機Ｕ８又はＵ９において、前記演出期間設定手段は、前記特定の判別結果を示す前記判別結果示唆演出の演出期間として、前記第１演出期間よりも、前記第２演出期間を設定する割合が高くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｕ１０。

【３８９３】

遊技機Ｕ１０によれば、遊技機Ｕ８又はＵ９の奏する効果に加え、特定の判別結果を示す判別結果示唆演出の演出期間として、第１演出期間よりも、第２演出期間を設定する割合が高くなるように演出期間設定手段が構成されているので、第３特定演出が実行されることにより、遊技者の特典遊技に対する期待感を向上させることができるという効果がある。

【３８９４】

遊技機Ｕ８からＵ１０のいずれかにおいて、前記特定演出実行手段は、前記第２演出期間の前記判別結果示唆演出が開始されてから前記第１演出期間と同一の長さの期間が経過するまでの間に設定される第１期間と、前記第１演出期間と同一の長さの期間が経過した後に設定される第２期間と、でそれぞれ前記特定演出を実行することが可能に構成されているものであり、前記種別決定手段は、前記第２期間よりも、前記第１期間において前記特定条件が成立した場合の方が前記第３特定演出を決定する割合が高くなるものであり、前記種別決定手段は、前記特定の判別結果を示す前記判別結果示唆演出であるか否かに少なくともよらず、共通の特定割合で前記第１期間において前記第３特定演出を決定するものであることを特徴とする遊技機Ｕ１１。

【３８９５】

遊技機Ｕ１１によれば、第２演出期間の判別結果示唆演出が開始されてから第１演出期間と同一の長さの期間が経過するまでの間に設定される第１期間と、第１演出期間と同一の長さの期間が経過した後に設定される第２期間と、でそれぞれ特定演出実行手段により特定演出が実行される。第２期間よりも、第１期間において特定条件が成立した場合の方が種別決定手段による第３特定演出の決定割合が高くなる。特定の判別結果を示す判別結果示唆演出であるか否かに少なくともよらず、種別決定手段により共通の特定割合で第１期間において第３特定演出が決定される。

【３８９６】

これにより、第１期間の間は判別結果を示す種別の特定演出が実行され難くなるので、第２期間となるまで特定の判別結果への期待感を維持させることができるという効果がある。

【３８９７】

＜特徴Ｖ群＞（演出に応じてボタンの操作有効回数を可変させる）

特定演出を実行する特定演出実行手段と、前記特定演出の実行期間に含まれる特定期間において予め定められた第１条件が成立したことに基づいて、特定の演出態様を実行する特定演出態様実行手段と、前記第１条件とは異なる第２条件が成立したことに基づいて、予め定められた特定の制御を実行可能な特定制御実行手段と、を備え、前記特定制御実行手段は、前記第２条件が前記特定期間とは異なる期間において成立するよりも、前記特定期間の間に成立した方が、前記特定の制御を実行し難くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｖ１。

【３８９８】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。

【３８９９】

また、係る従来型の遊技機の中には、遊技者が操作可能な操作手段を設け、興趣演出の実行中に操作手段に対する操作を行うことで当たり遊技となる期待度等を示唆する示唆演出を実行可能なものも存在する。

【３９００】

更に、係る従来型の遊技機においては、示唆演出が実行されていない間に操作手段に対する操作を行うことにより、遊技機の各種設定を変更することができるものも存在する。

【３９０１】

しかしながら、係る従来型の遊技機では、示唆演出の実行中に操作を誤ってしまう等により、遊技機の設定が遊技者の意に反して変更されてしまう虞があるという問題点があった。

【３９０２】

これに対して遊技機Ｖ１によれば、次の効果を奏する。即ち、特定演出実行手段により

特定演出が実行される。特定演出の実行期間に含まれる特定期間において予め定められた第１条件が成立したことに基づいて、特定演出態様実行手段により特定の演出態様が実行される。第１条件とは異なる第２条件が成立したことに基づいて、特定制御実行手段により予め定められた特定の制御が実行される。第２条件が特定期間とは異なる期間において成立するよりも、特定期間の間に成立した方が、特定制御実行手段により特定の制御が実行され難くなる。

【３９０３】

これにより、特定期間において特定の制御が実行されてしまい、遊技者が特定の制御に気を取られてしまうことを抑制できるので、特定の演出態様に集中させることができる。よって、特定演出をより好適に実行することができるという効果がある。

【３９０４】

遊技機Ｖ１において、遊技者が操作可能な操作手段を備え、前記第１条件は、前記特定期間の間に前記操作手段に対して第１の操作内容の操作が実行されたことに基づいて成立するものであり、前記第２条件は、前記操作手段に対して前記第１の操作内容とは異なる第２の操作内容の操作が実行されたことに基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機Ｖ２。

【３９０５】

遊技機Ｖ２によれば、遊技機Ｖ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定期間の間に操作手段に対して第１の操作内容の操作が実行されたことに基づいて第１条件が成立する。操作手段に対して第１の操作内容とは異なる第２の操作内容の操作が実行されたことに基づいて、第２条件が成立する。

【３９０６】

これにより、特定期間の間に特定の演出態様を表示させたいと考える遊技者が、第１の操作内容の操作を行おうとして誤って第２の操作内容の操作を行ってしまった場合に、特定の制御の実行が制限されるので、特定演出により集中させることができるという効果がある。

【３９０７】

遊技機Ｖ２において、前記特定制御実行手段は、前記特定期間とは異なる期間において前記第２の操作内容の操作が実行される毎に前記特定の制御を実行し、前記特定期間において前記第２の操作内容の操作が予め定められた特定回数成立したことに基づいて前記特定の制御を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｖ３。

【３９０８】

遊技機Ｖ３によれば、遊技機Ｖ２の奏する効果に加え、特定期間とは異なる期間において第２の操作内容の操作が実行される毎に、特定制御実行手段により特定の制御が実行され得る一方で、特定期間において第２の操作内容が予め定められた特定回数成立したことに基づいて特定制御実行手段により特定の制御が実行されるので、特定期間の間に敢えて特定の制御を実行させたいと考える遊技者の要望を叶えることができる。よって、遊技者の利便性をより向上させることができるという効果がある。

【３９０９】

遊技機Ｖ２又はＶ３において、前記操作手段は、第１操作手段と、その第１操作手段に隣接して設けられている第２操作手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第１の操作内容の操作は、前記第１操作手段に対する操作であり、前記第２の操作内容の操作は、前記第２操作手段に対する操作であることを特徴とする遊技機Ｖ４。

【３９１０】

遊技機Ｖ４によれば、遊技機Ｖ２又はＶ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、操作手段が、第１操作手段と、その第１操作手段に隣接して設けられている第２操作手段と、で少なくとも構成されている。第１の操作内容の操作は、第１操作手段に対する操作であり、第２の操作内容の操作は、第２操作手段に対する操作である。

【３９１１】

これにより、第１操作手段を操作しようとして誤って第２操作手段を操作してしまった

場合に、遊技者の意に反して第２制御が実行されてしまうことを抑制することができる。よって、特定演出をより好適に実行することができるという効果がある。

【３９１２】

遊技機Ｖ１からＶ４のいずれかにおいて、前記特定の制御は、遊技機の所定の設定を第１の設定から第２の設定に変更するための制御であることを特徴とする遊技機Ｖ５。

【３９１３】

遊技機Ｖ５によれば、遊技機Ｖ１からＶ４のいずれかが奏する効果に加え、特定の制御が実行されると、遊技機の所定の設定が第１の設定から第２の設定に変更されるので、特定期間の間に遊技機の設定が変更されてしまうことを抑制できる。よって、遊技者を特定演出により集中させることができるという効果がある。

【３９１４】

遊技機Ｖ１からＶ５のいずれかにおいて、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特定演出態様実行手段により実行される前記特定の演出態様の種別として、第１態様と、その第１態様とは異なる第２態様と、を少なくとも含む複数の中から１の種別を決定する態様種別決定手段と、を備え、前記特定演出は、前記判別手段の判別結果を示すための演出で構成されているものであり、前記態様種別決定手段は、前記特定の判別結果を示す前記特定演出の実行期間において前記第１条件が成立した場合に、前記第１態様よりも、前記第２態様を決定する割合が高くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｖ６。

【３９１５】

遊技機Ｖ６によれば、遊技機Ｖ１からＶ５のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別条件の成立に基づいて判別手段による判別が実行され、その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。特定演出態様実行手段により実行される特定の演出態様の種別として、第１態様と、その第１態様とは異なる第２態様と、を少なくとも含む複数の中から態様種別決定手段により１の種別が決定される。特定演出は、判別手段の判別結果を示すための演出で構成されている。特定の判別結果を示す特定演出の実行期間において第１条件が成立した場合に、態様種別決定手段による第１態様の決定割合が、第２態様の決定割合よりも高くなる。

【３９１６】

これにより、第１条件が成立する毎に第２態様が決定されることを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【３９１７】

遊技機Ｖ２において、前記特定期間の間に、前記第２条件が成立した場合に前記特定制御実行手段による前記特定の制御の実行が許容される許容状態と、前記第２条件が成立した場合に前記特定制御実行手段による前記特定の制御の実行が制限される制限状態と、を切り替える状態切替手段を備えることを特徴とする遊技機Ｖ７。

【３９１８】

遊技機Ｖ７によれば、遊技機Ｖ２の奏する効果に加え、特定期間の間に第２条件が成立した場合に特定制御実行手段による特定の制御の実行が許容される許容状態と、第２条件が成立した場合に特定制御実行手段による特定の制御の実行が制限される制限状態と、が状態切替手段により切り替えられるので、特定期間の間に特定の制御が実行されて欲しいと考える遊技者の要望を叶えることができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

【３９１９】

遊技機Ｖ７において、前記特定期間が開始されたことに基づいて前記制限状態を設定する制限状態設定手段を備え、前記状態切替手段は、前記制限状態の間に前記操作手段に対して第３の操作内容の操作が実行されたことに基づいて、前記許容状態へと切り替えるものであることを特徴とする遊技機Ｖ８。

【３９２０】
遊技機Ｖ８によれば、遊技機Ｖ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定期間が開始されたことに基づいて制限状態設定手段により制限状態が設定される。制限状態の間に操作手段に対して第３の操作内容の操作が実行されたことに基づいて、状態切替手段により許容状態へと切り替えられる。
【３９２１】
これにより、特定期間の間に敢えて特定の制御を実行させたいと考える遊技者の要望を容易に叶えることができる。よって、遊技者の利便性をより向上させることができるという効果がある。
【３９２２】
遊技機Ｖ８において、前記状態切替手段は、前記許容状態の間に前記操作手段に対して前記第３の操作内容とは異なる第４の操作内容の操作が実行されたことに基づいて、前記制限状態へと切り替えるものであることを特徴とする遊技機Ｖ９。
【３９２３】
遊技機Ｖ９によれば、遊技機Ｖ８の奏する効果に加え、許容状態の間に操作手段に対して第３の操作内容とは異なる第４の操作内容の操作が実行されたことに基づいて、状態切替手段により制限状態に切り替えられるので、遊技者の利便性をより向上させることができるという効果がある。
【３９２４】
遊技機Ｖ９において、前記特定演出態様実行手段は、前記許容状態において前記第１条件が成立した場合に、前記特定の演出態様の実行が制限されるものであることを特徴とする遊技機Ｖ１０。
【３９２５】
遊技機Ｖ１０によれば、遊技機Ｖ９の奏する効果に加え、許容状態において第１条件が成立した場合に特定演出態様実行手段による特定の演出態様の実行が制限されるので、許容状態において、特定の制御に集中させることができる。よって、より好適な制御を実現することができるという効果がある。
【３９２６】
遊技機Ｖ１０において、前記第４の操作内容の操作は、前記第１の操作内容の操作と同一であることを特徴とする遊技機Ｖ１１。
【３９２７】
遊技機Ｖ１１によれば、遊技機Ｖ１０の奏する効果に加え、第４の操作内容の操作と、第１の操作内容の操作とが同一であるので、許容状態から制限状態への切替と、特定の演出態様の実行とを同一の操作内容の操作により実現することができる。よって、操作をより簡素化することができるという効果がある。
【３９２８】
遊技機Ｕ８からＵ１０のいずれかにおいて、前記特定演出実行手段は、前記第２演出期間の前記判別結果示唆演出が開始されてから前記第１演出期間と同一の長さの期間が経過するまでの間に設定される第１期間と、前記第１演出期間と同一の長さの期間が経過した後に設定される第２期間と、でそれぞれ前記特定演出を実行することが可能に構成されているものであり、前記種別決定手段は、前記第２期間よりも、前記第１期間において前記特定条件が成立した場合の方が前記第３特定演出を決定する割合が高くなるものであり、前記種別決定手段は、前記特定の判別結果を示す前記判別結果示唆演出であるか否かに少なくともよらず、共通の特定割合で前記第１期間において前記第３特定演出を決定するものであることを特徴とする遊技機Ｕ１１。
【３９２９】
遊技機Ｕ１１によれば、第２演出期間の判別結果示唆演出が開始されてから第１演出期間と同一の長さの期間が経過するまでの間に設定される第１期間と、第１演出期間と同一の長さの期間が経過した後に設定される第２期間と、でそれぞれ特定演出実行手段により特定演出が実行される。第２期間よりも、第１期間において特定条件が成立した場合の方

が種別決定手段により高い割合出第３特定演出が決定される。特定の判別結果を示す判別結果示唆演出であるか否かに少なくともよらず、第１期間において特定条件が成立した場合に種別決定手段により共通の割合で第３特定演出が決定される。

【３９３０】

これにより、第１期間の間は判別結果を示す種別の特定演出が実行され難くなるので、第２期間となるまで特定の判別結果への期待感を維持させることができるという効果がある。

【３９３１】

＜特徴Ｗ群＞（ミニキャラの出現タイミングに応じて同じ動作でも期待度が可変する構成）

演出態様を表示可能な表示手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別手段の判別結果を示す特定演出を実行する特定演出実行手段と、前記特定演出の実行中に、前記表示手段に対して予め定められた特定の表示態様を表示させることが可能な表示制御手段と、その表示制御手段により前記特定の表示態様が表示されるタイミングとして、前記特定演出の演出期間に含まれる第１タイミングと、その第１タイミングとは異なる第２タイミングと、を少なくとも含む複数の中から１の表示タイミングを決定する表示タイミング決定手段と、を備え、前記第２タイミングは、前記特定の判別結果とは異なる第２判別結果を示す前記特定演出よりも、前記特定の判別結果を示す前記特定演出の方が決定される割合が高くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｗ１。

【３９３２】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。

【３９３３】

また、係る従来型の遊技機の中には、図柄の変動表示に関連する興趣演出とは別で、キャラクタに所定のアクションを実行させることにより所定の期待度等を示すことで、更なる興趣の向上を図っているものも存在する。

【３９３４】

しかしながら、係る従来型の遊技機では、図柄の変動表示とキャラクタのアクションとの対応関係が理解し難くなってしまう場合があった。

【３９３５】

これに対して遊技機Ｗ１によれば、次の効果を奏する。即ち、判別条件の成立に基づいて判別手段によって判別が実行され、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果になったことに基づいて特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。判別手段による判別結果を示す特定演出が特定演出実行手段により実行される。特定演出の実行中に、表示制御手段によって表示手段に対して予め定められた特定の表示態様が表示される。表示制御手段により特定の表示態様が表示されるタイミングとして、特定演出の演出期間に含まれる第１タイミングと、その第１タイミングとは異なる第２タイミングと、を少なくとも含む複数の中から表示タイミング決定手段により１の表示タイミングが決定される。第２タイミングは、特定の判別結果とは異なる第２判別結果を示す特定演出よりも、特定の判別結果を示す特定演出の方が決定される割合が高くなるように構成されている。

【３９３６】

これにより、第２タイミングで特定の表示態様が表示されるか否かに注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効

果がある。
【３９３７】
遊技機Ｗ１において、前記特定演出の実行中における演出態様として、第１演出態様と、その第１演出態様が終了した後で実行され得る第２演出態様と、を少なくとも実行可能な演出態様実行手段を備え、前記第２演出態様は、前記第２判別結果を示す前記特定演出よりも、前記特定の判別結果を示す前記特定演出の方が実行される割合が高くなるものであり、前記特定の表示態様は、前記第２タイミングで実行されることにより、前記第２演出態様が実行されることを少なくとも示唆可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｗ２。
【３９３８】
遊技機Ｗ２によれば、遊技機Ｗ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出の実行中における演出態様として、第１演出態様と、その第１演出態様が終了した後で実行され得る第２演出態様と、が演出態様実行手段により少なくとも実行可能に構成されている。第２演出態様は、第２判別結果を示す特定演出よりも、特定の判別結果を示す特定演出の方が実行される割合が高くなるように構成されている。特定の表示態様は、第２タイミングで実行されることにより、第２演出態様が実行されることを少なくとも示唆可能に構成されている。
【３９３９】
これにより、特定演出と、特定の表示態様とを比較して遊技を行う遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【３９４０】
遊技機Ｗ２において、前記表示タイミング決定手段は、前記第２演出態様が実行されない前記特定演出よりも、前記第２演出態様が実行される前記特定演出において前記第２タイミングを決定する割合が高くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｗ３。
【３９４１】
遊技機Ｗ３によれば、遊技機Ｗ２の奏する効果に加え、第２演出態様が実行されない特定演出よりも、第２演出態様が実行される特定演出において表示タイミング決定手段により第２タイミングを決定する割合が高くなるので、特定の表示態様の表示タイミングが第２タイミングとなることをより強く期待させることができるという効果がある。
【３９４２】
遊技機Ｗ２又はＷ３において、前記特定演出は、前記演出態様実行手段により前記第２演出態様が実行されない場合に、前記第１演出態様の終了時に前記判別手段の判別結果を報知するものであり、前記第２タイミングは、前記第２演出態様の開始タイミングを跨いで前記特定の表示態様が表示される表示タイミングで構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｗ４。
【３９４３】
遊技機Ｗ４によれば、遊技機Ｗ２又はＷ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出態様実行手段により第２演出態様が実行されない場合に、第１演出態様の終了時に特定演出により判別手段の判別結果が報知される。第２タイミングで特定の表示態様が表示されると、第２演出態様の開始タイミングを跨いで特定の表示態様が表示される。
【３９４４】
これにより、第１演出態様の進行状況と、特定の表示態様の表示タイミングとを比較することにより、第２演出態様が実行されるよりも前に第２演出態様が開始されることを遊技者に理解させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
【３９４５】
遊技機Ｗ４において、前記第１タイミングは、第１演出態様の実行期間の間に前記特定の表示態様の表示が終了する表示タイミングで構成されているものであることを特徴とす

る遊技機Ｗ５。
【３９４６】
遊技機Ｗ５によれば、遊技機Ｗ４の奏する効果に加え、第１タイミングで特定の表示態様が表示されると、第１演出態様の実行期間の間に特定の表示態様が終了するので、第２演出態様が実行されるか否かを特定の表示態様から予測することを困難にすることができる。よって、第２演出態様が実行されることに対する期待感を向上させることができるという効果がある。
【３９４７】
遊技機Ｗ１からＷ５のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難になる第２位置とに可変可能な可変手段と、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の有価価値を付与する価値付与手段と、前記入球手段へと入球した遊技球が入球可能な位置に設けられている特定領域と、その特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、遊技者に有利な第２特典遊技を実行する第２特典遊技実行手段と、を備え、前記特典遊技実行手段は、前記特典遊技として、前記可変手段を所定期間、前記第２位置から前記第１位置に可変させるものであることを特徴とする遊技機Ｗ６。
【３９４８】
遊技機Ｗ６によれば、遊技機Ｗ１からＷ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球可能な入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難になる第２位置とに可変手段が可変する。入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて価値付与手段により所定の有価価値が付与される。入球手段へと入球した遊技球が入球可能な位置に特定領域が設けられている。特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、第２特典遊技実行手段により遊技者に有利な第２特典遊技が実行さえる。特典遊技として、特典遊技実行手段により可変手段が所定期間第２位値から第１位置に可変される。
【３９４９】
これにより、特定領域へと遊技球が入球するか否かに注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【３９５０】
遊技機Ｗ６において、前記入球手段へと入球した遊技球を前記特定領域と、前記特定領域とは異なる第２領域と、のどちらかへと振り分ける振分手段と、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、前記入球手段へと入球した遊技球が前記振分手段により前記特定領域へと振り分けられ易くなる期間において前記可変手段が前記第１位置に可変される第１特典遊技と、前記振分手段により前記第２領域へと振り分けられ易くなる期間において前記可変手段が前記第１位置に可変される第２特典遊技と、を少なくとも含む複数の特典遊技の種別のうち１の種別を決定する特典遊技種別決定手段と、を備え、前記特典遊技種別決定手段は、前記特定の判別結果になったことに基づいて前記第１特典遊技を決定し、前記第２判別結果になったことに基づいて前記第２特典遊技を決定するものであることを特徴とする遊技機Ｗ７。
【３９５１】
遊技機Ｗ７によれば、遊技機Ｗ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入球手段へと入球した遊技球が振分手段により特定領域と、特定領域とは異なる第２領域とのどちらかへと振り分けられる。特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、入球手段へと入球した遊技球が振分手段により特定領域へと振り分けられ易くなる期間において可変手段が第１位置に可変される第１特典遊技と、振分手段により第２領域へと振り分けられ易くなる期間において可変手段が第１位置に可変される第２特典遊技と、を少なくとも含む複数の特典遊技の種別のうち１の種別が特典遊技種別決定手段により決定される。特定の判別結果になったことに基づいて特典遊技種別決定手段により第１特典遊技が決定される一方で、第２判別結果になったことに基づいて特典遊技種別決定手段により第２特典遊技が決定される。

【３９５２】
これにより、特定の判別結果になることを遊技者により強く期待させることができるという効果がある。
【３９５３】
遊技機遊技機Ｗ７において、前記第２タイミングは、前記特典遊技実行手段によって前記特典遊技を実行されることが無い外れ判別結果を示す前記特定演出よりも、前記第２判別結果を示す前記特定演出の方が決定される割合が高くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｗ８。
【３９５４】
遊技機Ｗ８によれば、遊技機Ｗ７の奏する効果に加え、特典遊技実行手段によって特典遊技を実行されることが無い外れ判別結果を示す特定演出よりも、第２判別結果を示す特定演出の法が第２タイミングが決定される割合が高くなるので、第２タイミングで特定の表示態様が表示された場合に、特典遊技が実行されることに対する期待感を向上させることができるという効果がある。
【３９５５】
遊技機Ｗ８において、前記第２特典遊技実行手段は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果、前記第２判別結果、および前記外れ判別結果のいずれとも異なる第３判別結果になったことに基づいて前記第２特典遊技を実行可能に構成されているものであり、前記表示タイミング決定手段は、前記外れ判別結果を示す前記特定演出と、前記第３判別結果を示す前記特定演出とで、前記第２タイミングを決定する割合が共通となるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｗ９。
【３９５６】
遊技機Ｗ９によれば、遊技機Ｗ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別手段の判別結果が特定の判別結果、第２判別結果、および外れ判別結果のいずれとも異なる第３判別結果になったことに基づいて第２特典遊技実行手段により第２特典遊技が実行される。外れ判別結果を示す特定演出と、第３判別結果を示す特定演出とで、表示タイミング決定手段により第２タイミングを決定する割合が共通化されている。
【３９５７】
これにより、第２タイミングで特定の表示態様が表示されなかった場合にも、第３判別結果を示す特定演出であることに対する期待感を維持させることができるという効果がある。
【３９５８】
＜特徴Ｘ群＞（小当たり中に、時短期待度が高いＶ入賞口に誘導され易いルートに切り替わっている期待度を示唆する演出を、見てから打っても間に合わないタイミングで実行）
遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに可変可能な可変手段と、前記入球手段へと入球した遊技球が流下可能に構成されている第１流路と、その第１流路とは異なる第２流路と、前記入球手段へと入球した遊技球を前記第１流路と、前記第２流路と、を少なくとも含む複数の流路のいずれかに振り分ける振分手段と、前記第１流路を流下した遊技球が入球可能な位置に設けられている特定領域と、その特定領域に遊技球が入球したことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置に可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、その可変遊技実行手段により前記可変遊技が実行されたことに基づいて、前記入球手段へと入球した遊技球が前記第１流路へと振り分けられる第１振分状態と、前記第２流路へと振り分けられる第２振分状態と、を少なくとも含む複数の振分状態が特定の切替パターンで切り替わるように前記振分手段を制御する振分制御手段と、前記可変遊技の実行中において、前記第１振分状態となっていることを示唆する特定演出を実行する特定演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技

機Ｘ１。
【３９５９】
ここで、パチンコ機等の遊技機において、電動役物が開放（または可動）されることにより入球可能となる入球口を有し、その入球口へ遊技球が入球することに基づいて実行される特定の遊技（小当たり遊技等）中に開放されるＶ入賞装置の内部へと入球した遊技球が、Ｖ入賞装置内に設けられている特定領域（入賞スイッチ等）を通過することによって遊技者に有利となる特典遊技（当たり遊技等）を付与可能にするパチンコ機が提案されており、遊技者の遊技に対する興趣向上が図られていた（例えば、特許文献１：特開２０１１－０１０７４１号公報）。
【３９６０】
また、係る従来型の遊技機の中には、Ｖ入賞装置の内部に入球した遊技球を特定領域と、非特定領域とのいずれかに振り分ける振分部材が設けられているものも存在し、振分部材による振り分けられ方に注目させることにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っていた。
【３９６１】
しかしながら、係る従来型の遊技機では、振分部材の状態が分かり難く、Ｖ入賞装置の内部に入球した遊技球がいずれの領域に振り分けられるのかが把握し難いという問題点があった。
【３９６２】
これに対して遊技機Ｘ１によれば、遊技球が入球可能な入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに可変手段が可変可能に構成されている。入球手段に入球した遊技球が流下可能な位置に第１流路と第２流路とが設けられている。入球手段に入球した遊技球が、振分手段によって第１流路と、第２流路と、を少なくとも含む複数の流路のいずれかに振り分けられる。第１流路を流下した遊技球が入球可能となる位置に特定領域が設けられており、その特定領域に遊技球が入球したことに基づいて特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。判別条件の成立に基づいて判別手段による判別が実行され、判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて、可変遊技実行手段により可変手段が所定期間、第２位置から第１位置に可変される可変遊技が実行される。可変遊技実行手段により可変遊技が実行されたことに基づいて、入球手段へと入球した遊技球が第１流路へと振り分けられる第１振分状態と、第２流路へと振り分けられる第２振分状態と、を少なくとも含む複数の振分状態が所定の切り替えパターンで切り替わるように振分制御手段によって振分手段が制御される。可変遊技の実行中において、第１振分状態となっていることを示唆する特定演出が特定演出実行手段によって実行される。
【３９６３】
これにより、特定演出の実行中に遊技球が入球手段へと入球するか否かに注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【３９６４】
遊技機Ｘ１において、遊技球を発射可能な発射手段を備え、前記特定の切り替えパターンは、前記特定演出が開始された後で前記発射手段により発射された遊技球が前記第１振分状態の間に前記入球手段に到達困難となるように前記第１振分状態に切り替えられる期間の長さが設定されているものであることを特徴とする遊技機Ｘ２。
【３９６５】
遊技機Ｘ２によれば、遊技機Ｘ１の奏する効果に加え、特定の切り替えパターンは、特定演出が開始された後で発射手段により発射された遊技球が第１振分状態の間に入球手段に到達困難となるように第１振分状態に切り替えられる期間の長さが設定されているので、遊技球が入球するタイミングで運良く特定演出が実行されることを期待させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【３９６６】
遊技機Ｘ１又はＸ２において、前記入球手段へと入球した遊技球が流下可能に構成され、前記第１流路および前記第２流路のいずれとも異なる第３流路と、その第３流路を流下した遊技球が入球可能な位置に設けられている第２特定領域と、を備え、前記振分手段は、前記入球手段へと入球した遊技球を前記第１流路と、前記第２流路と、前記第３流路と、のいずれかに振り分けるものであり、前記振り分け制御手段は、前記第１振分状態と、前記第２振分状態と、前記入球手段へと入球した遊技球が前記第３流路へと振り分けられる第３振分状態と、が前記特定の切替パターンで切り替わるように前記振分手段を制御するものであり、前記特典遊技実行手段は、前記特定領域と、前記第２特定領域とのうち少なくとも一方に遊技球が入球したことに基づいて前記特典遊技を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｘ３。
【３９６７】
遊技機Ｘ３によれば、遊技機Ｘ１又はＸ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入球手段へと入球した遊技球が流下可能な第３流路を流下した遊技球が入球可能な位置に第２特定領域が設けられている。入球手段へと入球した遊技球が、第１流路と、第２流路と、第３流路と、のいずれかに振り分けられる。第１振分状態と、第２振分状態と、入球手段へと入球した遊技球が第３流路へと振り分けられる第３振分状態と、が特定の切替パターンで切り替わるように、振り分け制御手段により振分手段が制御される。特定領域と、第２特定領域とのうち少なくとも一方に遊技球が入球したことに基づいて、特典遊技実行手段により特典遊技が実行される。
【３９６８】
これにより、特定演出の実行中に遊技球が入球手段へと入球しなくても、第３振分状態の間に遊技球が入球することで特典遊技が実行されるので、特定演出の実行中とは異なるタイミングで遊技球が入球手段に入球した場合にも、遊技者の特典遊技に対する期待感を維持させることができるという効果がある。
【３９６９】
遊技機Ｘ３において、前記特典遊技が終了した後の遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備え、前記遊技状態設定手段は、前記第２特定領域に遊技球が入球して前記特典遊技が実行された場合よりも、前記特定領域に遊技球が入球して前記特典遊技が実行された場合の方が前記第２遊技状態を設定する割合が高くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｘ４。
【３９７０】
遊技機Ｘ４によれば、遊技機Ｘ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技が終了した後の遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から遊技状態設定手段により１の遊技状態が設定される。第２特定領域に遊技球が入球して特典遊技が実行された場合よりも、特定領域に遊技球が入球して特典遊技が実行された場合の方が、遊技状態設定手段による第２遊技状態の設定割合が高くなる。
【３９７１】
これにより、特定演出の実行中に遊技球が入球手段に入球することをより強く期待させることができるという効果がある。
【３９７２】
遊技機Ｘ４において、前記可変遊技実行手段により実行される前記可変遊技の種別として、前記可変遊技の実行期間の間に前記第２特定領域へと遊技球が入球して前記特典遊技が実行された場合に、前記遊技状態設定手段によって前記第１遊技状態が設定される第１可変遊技種別と、前記第２遊技状態が設定される第２可変遊技種別と、を少なくとも含む複数の中から１の種別を決定する可変遊技種別決定手段、を備え、前記第１可変遊技種別は、前記第２可変遊技種別よりも前記可変遊技種別決定手段により決定される割合が高くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｘ５。

【３９７３】
遊技機Ｘ５によれば、遊技機Ｘ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変遊技実行手段により実行される可変遊技の種別として、可変遊技の実行期間の間に第２特定領域へと遊技球が入球して特典遊技が実行された場合に、遊技状態設定手段によって第１遊技状態が設定される第１可変遊技種別と、第２遊技状態が設定される第２可変遊技種別と、を少なくとも含む複数の中から可変遊技種別決定手段により１の種別が決定される。第１可変遊技種別は、第２可変遊技種別よりも可変遊技種別決定手段により決定される割合が高くなるように構成されている。
【３９７４】
これにより、第２特定領域に遊技球が入球した場合に、第２可変遊技種別が決定されることを期待させることができるという効果がある。
【３９７５】
遊技機Ｘ５において、前記第２可変遊技種別の可変遊技の実行中において、前記第３振分状態となっていることを示唆する第２特定演出を実行する第２特定演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機Ｘ６。
【３９７６】
遊技機Ｘ６によれば、遊技機Ｘ５の奏する効果に加え、第２可変遊技種別の可変遊技の実行中において、第３振分状態となっていることを示唆する第２特定演出が第２特定演出実行手段により実行されるので、第３振分状態で第２特定演出が実行されると、第２可変遊技種別になるということを遊技者に認識させることができる。よって、第２特定演出の実行中に遊技球を入球手段へと入球させたいと強く期待させることができるという効果がある。
【３９７７】
遊技機Ｘ５又はＸ６において、前記遊技状態設定手段は、前記特定領域に遊技球が入球して前記特典遊技が実行された場合に、前記可変遊技種別決定手段により決定された前記可変遊技の種別によらず、前記特典遊技が終了した後の遊技状態として前記第２遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｘ７。
【３９７８】
遊技機Ｘ７によれば、遊技機Ｘ５又はＸ６の奏する効果に加え、特定領域に遊技球が入球して特典遊技が実行された場合に、可変遊技種別決定手段により決定された可変遊技の種別によらず、特典遊技が修了した後の遊技状態として、遊技状態設定手段により第２遊技状態が設定されるので、特定演出の実行中に遊技球が入球手段へと入球することをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【３９７９】
遊技機Ｘ４からＸ７のいずれかにおいて、前記第２遊技状態は、前記第１遊技状態よりも、前記判別手段の判別結果が特定の判別結果となり易い遊技状態であることを特徴とする遊技機Ｘ８。
【３９８０】
遊技機Ｘ８によれば、遊技機Ｘ４からＸ７のいずれかが奏する効果に加え、第２遊技状態では、第１遊技状態よりも判別手段の判別結果が特定の判別結果となり易いので、遊技者に対して第２遊技状態となることをより強く期待させることができるという効果がある。
【３９８１】
遊技機Ｘ８において、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、を備え、前記判別手段は、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第１判別手段による判別は、前記第２判別手段による判別よりも、前記特定の判別結果となる確率が低く構成されているものであり、前記第１遊技状態は、前記第２遊技状態よりも、前記第２入球手段へと遊技球を入球させることが困難に構成されているものであ

ることを特徴とする遊技機Ｘ９。
【３９８２】
遊技機Ｘ９によれば、遊技機Ｘ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段とが設けられている。第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１判別手段により判別が実行される一方で、第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２判別手段により判別が実行される。第１判別手段による判別は、第２判別手段による判別よりも、特定の判別結果となる確率が低くなるように構成されている。第１遊技状態では、第２遊技状態よりも、第２入球手段へと遊技球を入球させることが困難となる。
【３９８３】
これにより、第２判別手段による判別が実行された場合に、可変遊技が実行されることをより強く期待させることができるという効果がある。
【３９８４】
遊技機Ｘ９において、遊技球が前記第２入球手段へと入球可能となる第３位置と、その第３位置よりも遊技球が入球困難となる第４位置とに可変可能な第２可変手段を備え、前記第１遊技状態は、前記第２遊技状態よりも、前記第２可変手段が前記第３位置へと可変され難く構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｘ１０。
【３９８５】
遊技機Ｘ１０によれば、遊技機Ｘ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が第２入球手段へと入球可能となる第３位置と、その第３位置よりも遊技球が入球困難となる第４位置とに可変可能な第２可変手段が設けられている。第１遊技状態では、第２遊技状態よりも、第２可変手段が第３位置へと可変され難くなる。
【３９８６】
これにより、第２遊技状態の優位性をより高めることができるので、第２遊技状態となることをより強く期待させることができるという効果がある。
【３９８７】
＜特徴Ｙ群＞（通常遊技に影響を与えずに磁石ゴトを抑制する小当たり開放制御）
遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難になる第２位置とに可変可能な可変手段と、前記入球手段へと入球した遊技球が入球可能となる位置に設けられている特定領域と、予め定められた特定条件の成立に基づいて前記可変手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記可変遊技の実行期間の間に前記特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、遊技者に有利となる所定の特典を付与する特典付与手段と、前記入球手段へと入球した遊技球を前記入球手段の外部へと排出する排出手段と、前記可変遊技の実行が開始されてから予め定められた特定期間が経過したことに基づいて、前記入球手段へと入球した全ての遊技球が前記排出手段により排出されたか否かによらず、前記可変遊技を終了させることが可能な可変遊技終了手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｙ１。
【３９８８】
ここで、パチンコ機等の遊技機において、電動役物が開放（または可動）されることにより入球可能となる入球口を有し、その入球口へ遊技球が入球することに基づいて実行される特定の遊技（小当たり遊技等）中に開放されるＶ入賞装置の内部へと入球した遊技球が、Ｖ入賞装置内に設けられている特定領域（入賞スイッチ等）を通過することによって遊技者に有利となる特典遊技（当たり遊技等）を付与可能にするパチンコ機が提案されており、遊技者の遊技に対する興趣向上が図られていた（例えば、特許文献１：特開２０１１－０１０７４１号公報）。
【３９８９】
また、係る従来型の遊技機の中には、Ｖ入賞装置の内部に入球した遊技球を特定領域と、非特定領域とのいずれかに振り分ける振分部材が設けられているものも存在し、振分部材による振り分けられ方に注目させることにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図って

いた。
【３９９０】
しかしながら、係る従来型の遊技機では、磁石等を用いた不正行為により、振分部材の状態とは無関係に遊技球を強制的に特定領域へと誘導されてしまった場合に、不正行為者にとって不当に有利になってしまうという問題点があった。
【３９９１】
これに対して遊技機Ｙ１によれば、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球手段へと入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難になる第２位置とに可変手段が可変する。入球手段へと入球した遊技球が入球可能となる位置に特定領域が設けられている。予め定められた特定条件の成立に基づいて可変手段が所定期間、第２位置から第１位置へと可変される可変遊技が可変遊技実行手段により実行される。可変遊技の実行期間の間に特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、遊技者に有利となる所定の特典が特典付与手段によって付与される。入球手段へと入球した遊技球が排出手段によって入球手段の外部へと排出される。可変遊技の実行が開始されてから予め定められた特定期間が経過したことに基づいて、入球手段へと入球した全ての遊技球が排出手段により排出されたか否かによらず、可変遊技終了手段によって可変遊技が終了される。
【３９９２】
これにより、可変遊技をより好適に終了させることができるという効果がある。
【３９９３】
遊技機Ｙ１において、前記入球手段へと入球した遊技球が通過可能な特定流路と、その特定流路に入球した遊技球を前記特定領域へと振り分ける第１振分状態と、前記特定領域とは異なる第２領域へと振り分ける第２振分状態と、に可変可能な振分手段と、前記特定条件の成立に基づいて、前記第１振分状態と、前記第２振分状態と、が予め定められた特定の切替パターンで切り替わるように前記振分手段を制御する振分制御手段と、を備え、前記特定期間は、前記第２振分状態の間に前記特定流路を通過し、且つ、前記特定領域へ向けて流下した遊技球が、前記可変遊技の実行期間の間に前記特定領域へと入球することが困難になる長さの期間で構成されていることを特徴とする遊技機Ｙ２。
【３９９４】
遊技機Ｙ２によれば、遊技機Ｙ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入球手段へと入球した遊技球が通過可能となる特定流路に入球した遊技球を特定領域へと振り分ける第１振分状態と、特定領域とは異なる第２領域へと振り分ける第２振分状態と、に振分手段が可変可能に構成されている。特定条件の成立に基づいて、第１振分状態と、第２振分状態と、が予め定められた特定の切替パターンで切り替わるように振分制御手段によって振分手段が制御される。特定期間は、第２振分状態の間に特定流路を通過し、且つ、特定領域へ向けて流下した遊技球が、可変遊技の実行期間の間に特定領域へと入球することが困難となる長さの期間で構成されている。
【３９９５】
これにより、第２振分状態の間に特定流路を通過したにもかかわらず特定領域へと流下するという不自然な動作となった場合に、特定領域へと入球するよりも前に可変遊技を終了させることができる。よって、不正行為により無理矢理特定領域へと遊技球を流下させる行為を抑制できるという効果がある。
【３９９６】
遊技機Ｙ２において、前記特定期間は、前記第１振分状態の間に前記特定流路を通過し、且つ、前記特定領域へ向けて流下した遊技球が、前記可変遊技の実行期間の間に容易に前記特定領域へと入球可能となる長さの期間で構成されていることを特徴とする遊技機Ｙ３。
【３９９７】
遊技機Ｙ３によれば、遊技機Ｙ２の奏する効果に加え、特定期間は、第１振分状態の間に特定流路を通過し、且つ、特定領域へ向けて流下した遊技球が、可変遊技の実行期間の間に容易に特定領域へと入球可能となる長さの期間で構成されているので、自然な動作で

特定領域へと入球した場合に、正常に所定の特典を付与することができる。よって、通常の遊技者に影響を与えずに不正行為に対する抑制を図ることができるという効果がある。

【３９９８】

遊技機Ｙ２又はＹ３において、前記振分手段は、前記第１振分状態に可変することで、前記特定流路における特定範囲の底面を閉鎖して前記特定範囲を遊技球が通過可能とし、前記第２振分状態に可変することで、前記特定範囲の底面を開放して前記特定範囲に到達した遊技球を前記第２領域に向けて落下させるものであることを特徴とする遊技機Ｙ４。

【３９９９】

遊技機Ｙ４によれば、遊技機Ｙ２又はＹ３の奏する効果に加え、振分手段が第１振分状態に可変することで、特定流路における特定範囲の底面が閉鎖されて特定範囲を遊技球が通過可能となる一方で、振分手段が第２振分状態に可変することで、特定範囲の底面が開放されて特定範囲に到達した遊技球が第２領域に向けて落下されるので、第２振分状態の間に特定流路を通過したにもかかわらず特定領域へと流下するようなケースを、磁石等により特定流路に対して遊技球を浮かせて無理矢理特定領域まで誘導するような不正行為が行われた場合に限定することができる。よって、正規に遊技を行っている遊技者に影響を与えずに、不正行為に対する抑制を図ることができるという効果がある。

【４０００】

遊技機Ｙ４において、遊技者が遊技領域に触れることが困難となるように遊技領域を遮蔽する遮蔽手段を備え、前記特定範囲は、前記特定流路における他の範囲よりも、前記遮蔽手段に対する距離が遠くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｙ５。

【４００１】

遊技機Ｙ５によれば、遊技機Ｙ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者が遊技領域に触れることが困難となるように遮蔽手段によって遊技領域が遮蔽される。特定範囲は、特定流路における他の範囲よりも、遮蔽手段に対する距離が遠くなるように構成されている。

【４００２】

これにより、磁石等により遊技球を誘導する不正行為を行おうとしても、特定範囲において遊技球に対する磁力の影響を弱めることができるので、特定領域へと遊技球を誘導することを困難にすることができる。よって、不正行為に対する抑制を図ることができるという効果がある。

【４００３】

遊技機Ｙ１からＹ５のいずれかにおいて、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段を備え、前記可変遊技実行手段は、前記判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて前記可変遊技を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｙ６。

【４００４】

遊技機Ｙ６によれば、遊技機Ｙ１からＹ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別条件の成立に基づいて判別手段による判別が実行される。判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて可変遊技実行手段により可変遊技が実行される。

【４００５】

これにより、判別手段の判別結果に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【４００６】

遊技機Ｙ６において、前記特典付与手段による前記所定の特典の付与が終了した後の遊技状態として、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となり難い第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記特定の判別結果となり易い第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｙ７。

【４００７】

遊技機Ｙ７によれば、遊技機Ｙ６の奏する効果に加え、特典付与手段による所定の特典

の付与が終了した後の遊技状態として、判別手段の判別結果が特定の判別結果となり難い第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも特定の判別結果となり易い第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から遊技状態設定手段により１の遊技状態が設定されるので、第２遊技状態が設定されることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【４００８】

遊技機Ｙ７において、前記入球手段へと入球した遊技球が通過可能な特定流路と、その特定流路に入球した遊技球を前記特定領域へと振り分ける第１振分状態と、前記特定領域とは異なる第２領域へと振り分ける第２振分状態と、に可変可能な振分手段と、前記特定条件の成立に基づいて、前記第１振分状態と、前記第２振分状態と、が予め定められた特定の切替パターンで切り替わるように前記振分手段を制御する振分制御手段と、を備え、前記特典付与手段は、前記特定領域と、前記第２領域との少なくとも一方に遊技球が入球したことに基づいて、前記所定の特典として遊技者に有利な特典遊技を実行するものであり、前記遊技状態設定手段は、前記特定領域へと遊技球が入球した場合よりも、前記第２領域へと入球した場合の方が、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として前記第２遊技状態を設定する割合が低くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｙ８。

【４００９】

遊技機Ｙ８によれば、遊技機Ｙ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入球手段へと入球した遊技球が通過可能な特定流路に入球した遊技球を特定領域へと振り分ける第１振分状態と、特定領域とは異なる第２領域へと振り分ける第２振分状態と、に振分手段が可変可能に構成されている。特定条件の成立に基づいて、第１振分状態と、第２振分状態と、が予め定められた特定の切替パターンで切り替わるように振分制御手段によって振分手段が制御される。特定領域と、第２領域との少なくとも一方に遊技球が入球したことに基づいて、所定の特典として特典付与手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。特定領域へと遊技球が入球した場合よりも、第２領域へと入球した場合の方が、特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として遊技状態設定手段による第２遊技状態の設定割合が低くなる。

【４０１０】

これにより、特定領域へと遊技球が入球することをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【４０１１】

＜特徴ＡＡ群＞（小当たり入賞した球を用いた複数種類のＶ入賞チャンス）

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が前記第１位置或いは前記第２位置へと所定の可変パターンで可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記入球手段に入球した遊技球が入球可能な特定領域と、その特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、遊技者に有利な所定の特典を付与する特典付与手段と、を有した遊技機において、前記入球手段に入球した遊技球を前記特定領域へと入球可能な第１流路と、その第１流路とは異なるものであって、遊技球を前記特定領域へと入球可能な第２流路と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＡＡ１。

【４０１２】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、電動役物が開放（または可動）されることにより入球可能となる入球口を有し、その入球口へ遊技球が入球することに基づいて実行される特定の遊技（小当たり遊技等）中に開放されるＶ入賞装置の内部へと入球した遊技球が、Ｖ入賞装置内に設けられている特定領域（入賞スイッチ等）を通過することによって遊技者に有利となる特典遊技（当たり遊技等）を付与可能にするパチンコ機が提案されており、遊技者の遊技に対する興趣向上が図られていた（例えば、特許文献１：特開２０１

１－０１０７４１号公報）。
【４０１３】
また、係る従来型の遊技機の中には、Ｖ入賞装置の内部に入球した遊技球を特定領域と、非特定領域とのいずれかに振り分ける振分部材が設けられているものも存在し、振分部材による振り分けられ方に注目させることにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っていた。
【４０１４】
しかしながら、係る従来型の遊技機では、Ｖ入賞可能な流路が１つしか無く、Ｖ入賞装置内に入球した遊技球がＶ入賞するか否かを遊技者に楽しませることができないという問題点があった。
【４０１５】
遊技機ＡＡ１によれば、入球手段に入球し、第１流路、或いは、第２流路を流下した遊技球を特定領域へと入球させることが可能となる。よって、様々な流路を流下した遊技球を特定領域へと入球させることができるため遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【４０１６】
遊技機ＡＡ１において、前記特定領域は、第１特定領域と、その第１特定領域とは異なる第２特定領域と、から少なくとも構成されるものであり、前記第１流路を流下した遊技球は、前記第２特定領域よりも前記第１特定領域に入球し易くなり、前記第２流路を流下した遊技球は、前記第１特定領域よりも前記第２特定領域に入球し易くなるものであることを特徴とする遊技機ＡＡ２。
【４０１７】
遊技機ＡＡ２によれば、遊技機ＡＡ１の奏する効果に加え、入球手段に入球した遊技球が流下する流路に応じて、異なる特定領域に遊技球を入球させることが可能となる。よって、可変遊技中の遊技を興趣に富んだものにすることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。
【４０１８】
遊技機ＡＡ１またはＡＡ２において、前記第１流路を流下した遊技球よりも前記第２流路を流下した遊技球のほうが、前記特定領域に入球し易いものであることを特徴とする遊技機ＡＡ３。
【４０１９】
遊技機ＡＡ３によれば、遊技機ＡＡ１またはＡＡ２の奏する効果に加え、遊技球が流下する流路に応じて、特定領域への入球のし易さを異ならせることができる。よって、可変遊技中に特定領域に入球し易い流路を遊技球が流下することを期待させながら遊技者に意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。
【４０２０】
遊技機ＡＡ３において、前記入球手段に入球した遊技球が前記第１流路を流下して前記特定領域に到達するまでの第１期間よりも、前記入球手段に入球した遊技球が前記第２流路を流下して前記特定領域に到達するまでの第２期間のほうが短くなり易いものであることを特徴とする遊技機ＡＡ４。
【４０２１】
遊技機ＡＡ４によれば、遊技機ＡＡ３の奏する効果に加え、特定領域に遊技球を入球させ易い第２流路を遊技球が流下する第２期間を、第１流路を遊技球が流下する第１期間よりも短くすることができる。よって、特定領域に遊技球を入球させ易い可変遊技を効率良く実行することができるという効果がある。
【４０２２】
遊技機ＡＡ４において、前記可変遊技実行手段により実行される前記可変遊技の種別として、第１可変遊技と、その第１可変遊技とは異なる第２可変遊技と、を少なくとも含む複数の種別の中から１の可変遊技の種別を決定する種別決定手段を有し、前記第１可変遊技は、前記第２可変遊技よりも、前記可変遊技が実行されてから前記入球手段が前記第１

位置になるまでの期間が長い可変遊技であることを特徴とする遊技機ＡＡ５。
【４０２３】
遊技機ＡＡ５によれば、遊技機ＡＡ４の奏する効果に加え、種別決定手段により決定された可変遊技の種別に応じて、可変遊技が実行されてから入球手段が第１位置になるまでの期間を異ならせることができる。よって、実行される可変遊技の種別に応じて可変手段が第１位置になるタイミングを予測させ難くすることができるという効果がある。
【４０２４】
遊技機ＡＡ５において、前記第２可変遊技が実行される場合に、前記第２流路を遊技球が流下し易くするものであることを特徴とする遊技機ＡＡ６。
【４０２５】
遊技機ＡＡ６によれば、遊技機ＡＡ５の奏する効果に加え、第２可変遊技が実行されると、第２流路を遊技球が流下させ易くすることができるため、第２流路を流下させて特定領域に遊技球を入球させる遊技を効率良く行わせることができるという効果がある。
【４０２６】
＜特徴ＡＢ群＞（小当たり遊技期間の長さに応じてＶ入賞率を可変させる）
遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が前記第１位置或いは前記第２位置へと所定の可変パターンで可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記入球手段に入球した遊技球が入球可能な特定領域と、その特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、遊技者に有利な所定の特典を付与する特典付与手段と、を有した遊技機において、前記入球手段に入球した遊技球を前記特定領域に向けて流下させることが可能な第１流路と、その第１流路よりも前記特定領域に向けて遊技球を流下させ難い第２流路と、を有し、前記遊技機は、前記可変遊技の開始後における経過時間に応じて、前記特定領域に対する遊技球の入球のし易さが可変するように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＢ１。
【４０２７】
ここで、パチンコ機等の遊技機において、電動役物が開放（または可動）されることにより入球可能となる入球口を有し、その入球口へ遊技球が入球することに基づいて実行される特定の遊技（小当たり遊技等）中に開放されるＶ入賞装置の内部へと入球した遊技球が、Ｖ入賞装置内に設けられている特定領域（入賞スイッチ等）を通過することによって遊技者に有利となる特典遊技（当たり遊技等）を付与可能にするパチンコ機が提案されており、遊技者の遊技に対する興趣向上が図られていた（例えば、特許文献１：特開２０１１－０１０７４１号公報）。
【４０２８】
また、係る従来型の遊技機の中には、Ｖ入賞装置の内部に入球した遊技球を特定領域と、非特定領域とのいずれかに振り分ける振分部材が設けられているものも存在し、振分部材による振り分けられ方に注目させることにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っていた。
【４０２９】
しかしながら、係る従来型の遊技機では、特定の遊技においてＶ入賞装置内に入球した遊技球の流下期間に応じて特定領域への入球のし易さが変わることが無いため、Ｖ入賞装置内に球が入球してからの遊技性が乏しく、Ｖ入賞装置内に入球した遊技球がＶ入賞するか否かを遊技者に楽しませることができないという問題点があった。
【４０３０】
遊技機ＡＢ１によれば、可変遊技の開始後における経過時間に応じて、特定領域に対する遊技球の入球のし易さが可変される。これにより、遊技者に対して、可変遊技の経過期間を意識させながら遊技を行わせることができるため、可変遊技の経過期間が長くなった場合において、遊技に対する間延び感を遊技者に与えてしまい、遊技意欲が低下してしま

うことを抑制することができるという効果がある。
【４０３１】
遊技機ＡＢ１において、第３位置と、その第３位置とは異なる第４位置と、に可変可能な第２可変手段と、その第２可変手段を、前記可変遊技の実行中に特定の可変パターンで可変させる可変制御手段と、を有し、前記第２可変手段が前記第３位置に可変されている状態のほうが、前記第４位置に可変されている状態よりも前記特定領域に対して遊技球が入球し易くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＢ２。
【４０３２】
遊技機ＡＢ２によれば、遊技機ＡＢ１の奏する効果に加え、第２可変手段が第３位置に可変されることにより特定領域に対して遊技球を入球させ易くすることができる。よって、第２可変手段の可変状況を遊技者に注視させることができるため、可変遊技における興趣を向上させることができるという効果がある。
【４０３３】
遊技機ＡＢ２において、前記第２可変手段は、前記第３位置に可変されている状態で前記第２流路への遊技球の流下を制限するものであることを特徴とする遊技機ＡＢ３。
【４０３４】
遊技機ＡＢ３によれば、遊技機ＡＢ２の奏する効果に加え、第２可変手段を第３位置に可変させることで遊技球が第２流路を流下することが制限される。よって、入球手段に入球した遊技球が第１流路を流下し易くすることができるため、特定領域に対して遊技球を入球させ易くすることができる。よって、第２可変手段の可変状況を遊技者に注視させることができるため、可変遊技における興趣を向上させることができるという効果がある。
【４０３５】
遊技機ＡＢ２またはＡＢ３において、前記特定の可変パターンは、前記可変遊技が開始されてから第１期間が経過したことに基づいて、前記第２可変手段を前記第３位置に可変させる可変パターンで構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＢ４。
【４０３６】
遊技機ＡＢ４によれば、遊技機ＡＢ２またはＡＢ３の奏する効果に加え、可変遊技が開始されてからの経過期間が第１期間を経過することにより特定領域に遊技球を入球させ易い状態を提供することができる。よって、遊技者に対して、可変遊技が長く続くことを期待させながら遊技を行わせることができるという効果がある。
【４０３７】
遊技機ＡＢ２からＡＢ４のいずれかにおいて、前記特定の可変パターンは、前記可変遊技が開始されてから前記第１期間よりも短い第２期間が経過するまでは前記第２可変手段を前記第３位置に可変させ、前記第２期間が経過したことに基づいて、前記第２可変手段を前記第３位置から前記第４位置へと可変させるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＢ５。
【４０３８】
遊技機ＡＢ５によれば、遊技機ＡＢ２からＡＢ４のいずれかの奏する効果に加え、可変遊技が開始されてから第２期間が経過するまでは第２可変手段が第３位置に位置するため、遊技球が第２流路を流下させ難くすることができる。よって、可変遊技が開始されたにも関わらず、直ぐに、遊技球が第２流路を流下してしまい、遊技球が第１流路を流下するか否かを楽しむことができず、遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。
【４０３９】
＜特徴ＡＣ群＞（１回の小当たり遊技で複数チャンス）
遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、　その判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が前記第１位置或いは前記第２位置へと所定の可変パターンで可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記入球手段

に入球した遊技球が入球可能な特定領域と、その特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、遊技者に有利な所定の特典を付与する特典付与手段と、を有した遊技機において、前記入球手段に入球した遊技球を前記特定領域に向けて流下可能な第１流路と、その第１流路とは異なる流路であって、前記特定領域又は前記特定領域とは異なる特定領域に向けて流下可能な第２流路と、を少なくとも含む複数の流路を備え、前記遊技機は、前記可変遊技実行手段により実行される１の前記可変遊技において、前記入球手段に入球した遊技球が前記第１流路と、前記第２流路と、の何れにも流下し得るように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＣ１。

【４０４０】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、電動役物が開放（または可動）されることにより入球可能となる入球口を有し、その入球口へ遊技球が入球することに基づいて実行される特定の遊技（小当たり遊技等）中に開放されるＶ入賞装置の内部へと入球した遊技球が、Ｖ入賞装置内に設けられている特定領域（入賞スイッチ等）を通過することによって遊技者に有利となる特典遊技（当たり遊技等）を付与可能にするパチンコ機が提案されており、遊技者の遊技に対する興趣向上が図られていた（例えば、特許文献１：特開２０１１－０１０７４１号公報）。

【４０４１】

また、係る従来型の遊技機の中には、Ｖ入賞装置の内部に入球した遊技球を特定領域と、非特定領域とのいずれかに振り分ける振分部材が設けられているものも存在し、振分部材による振り分けられ方に注目させることにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っていた。

【４０４２】

しかしながら、係る従来型の遊技機では、１回の特定の遊技においてＶ入賞装置内に入球した遊技球が特定領域を通過する可能性が１回しか無く、特定の遊技中に継続して期待感を抱かせることができず、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題点があった。

【４０４３】

遊技機ＡＣ１によれば、１回の可変遊技中に、第１流路を流下させて特定領域に遊技球を入球させる遊技と、第２流路を流下させて特定領域に遊技球を入球させる遊技と、を実行させることが可能となる。よって、１回の可変遊技中に特定領域に遊技球が入球し得る機会を遊技者に複数回提供することができ、可変遊技中の遊技意欲を高めることができるという効果がある。

【４０４４】

遊技機ＡＣ１において、前記第１流路を流下した遊技球は第１の割合で前記特定領域に入球可能となり、前記第２流路を流下した遊技球は前記第１の割合よりも高い第２の割合で前記特定領域に入球可能となるものであることを特徴とする遊技機ＡＣ２。

【４０４５】

遊技機ＡＣ２によれば、遊技機ＡＣ１の奏する効果に加え、１回の可変遊技中に提供される特定領域に遊技球が入球し得る機会のそれぞれに対して、特定領域への入球割合を異ならせることができるため、可変遊技中に多様な遊技を提供することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【４０４６】

遊技機ＡＣ１またはＡＣ２において、前記入球手段へと入球した遊技球を、前記複数の流路のうちいずれか１の流路へと振り分ける振分手段を有し、前記１の可変遊技において前記入球手段へと入球した複数の遊技球が、前記第１流路と、前記第２流路とにそれぞれ振り分けられ得るように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＣ３。

【４０４７】

遊技機ＡＣ３によれば、遊技機ＡＣ１またはＡＣ２の奏する効果に加え、１回の可変遊技中に入球手段に入球した複数の遊技球が、振分手段により第１流路と第２流路とにそれぞれ振り分け可能となる。よって、１回の可変遊技中に複数の遊技球を入球手段に入球させようと意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

【４０４８】
遊技機ＡＣ１またはＡＣ２において、前記入球手段へと入球した遊技球を、前記複数の流路のうちいずれか１の流路へと振り分ける振分手段と、その振分手段により、前記第２流路へと振り分けられた遊技球を、前記第１流路へと誘導する誘導手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＣ４。
【４０４９】
遊技機ＡＣ４によれば、遊技機ＡＣ１またはＡＣ２の奏する効果に加え、１回の可変遊技中に入球手段に入球した遊技球のうち、第２流路へと振り分けられた遊技球を、第１流路へと誘導することが可能となる。これにより、可変遊技中に入球した１個の遊技球が第１流路と第２流路とを流下し得るため、可変遊技中の遊技球の流下状況を遊技者に注視させることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【４０５０】
遊技機ＡＣ３において、前記可変遊技実行手段により実行される可変遊技の種別として、特定可変遊技を少なくとも含む複数の種別の中から１の可変遊技の種別を決定する可変遊技決定手段と、前記振分手段によって遊技球が前記第１流路に振り分けられる第１振分状態と、前記第２流路に振り分けられる第２振分状態と、を少なくとも含む複数の振分状態が予め定められた特定の切替パターンで切り替わるように前記振分手段の状態を切り替える切替制御手段と、を備え、前記可変遊技実行手段は、前記特定可変遊技の実行中において、遊技球が前記入球手段へと入球することで、前記振分手段が前記第１振分状態に設定されている間に前記振分手段へと到達し易くなる第１期間と、前記入球手段へと入球することで、前記振分手段が前記第２振分状態に設定されている間に前記振分手段へと到達し易くなる第２期間と、で少なくとも前記可変手段が前記第１位置に可変するように制御するものであることを特徴とする遊技機ＡＣ５。
【４０５１】
遊技機ＡＣ５によれば、遊技機ＡＣ３の奏する効果に加え、切替制御手段により振分手段の状態を切り替えることができるため、遊技球が第１流路を流下する可変遊技と、第２流路を流下する可変遊技と、第１流路と第２流路とを流下する可変遊技とを設定することができる。よって、可変遊技決定手段により決定された可変遊技の種別に応じて、遊技者に対する有利度合いを異ならせた可変遊技を設定することができるという効果がある。
【４０５２】
遊技機ＡＣ５において、前記第１期間の間に前記入球手段へと入球した遊技球は、前記第２期間の間に前記入球手段へと入球した遊技球よりも、前記特定領域へと到達するタイミングが早くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＡＣ６。
【４０５３】
遊技機ＡＣ６によれば、遊技機ＡＣ５の奏する効果に加え、第１期間の間に入球手段へと入球した遊技球のほうが、第２期間の間に入球手段へと入球した遊技球よりも、特定領域へと到達するタイミングが早くなり易くすることができる。これにより、１回の可変遊技において、特定領域へと入球し易い流路を流下する遊技球のほうが、特定領域へと到達するタイミングを遅らせることが可能となるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【４０５４】
遊技機ＡＣ５又はＡＣ６において、前記特定領域は、前記第１流路を流下した遊技球が第１の割合で入球可能となる位置に設けられている第１特定領域と、前記第２流路を流下した遊技球が前記第２の割合で入球可能となる位置に設けられている第２特定領域と、で少なくとも構成されているものであり、前記特典付与手段は、前記特典付与手段は、前記第２特定領域へと遊技球が入球した場合よりも、前記第１特定領域へと遊技球が入球した場合の方が前記所定の特典として遊技者の有利度合いが高い特典を付与する割合が高くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＣ７。
【４０５５】
遊技機ＡＣ７によれば、遊技機ＡＣ５またはＡＣ６の奏する効果に加え、第２特定領域

へと遊技球が入球した場合に、第１特定領域へと遊技球が入球した場合よりも遊技者に有利な特典を付与することが可能となる。よって、遊技球がどの流路を流下するのかを遊技者に注視させることができるという効果がある。

【４０５６】

＜特徴群ＢＡ＞（小当たり当選時のＶ入賞確率を異ならせた複数の時短状態を設定）

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球困難になる第２状態とに可変可能な可変手段と、判別条件が成立した場合に判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて、前記可変手段を所定期間、前記第２状態から前記第１状態へと可変させる可変制御手段と、前記入球手段に入球した遊技球が入球可能な特定領域と、前記可変制御手段による可変制御が実行されることに基づいて、前記入球手段に入球した遊技球が前記特定領域へと入球可能な許容状態と、その許容状態よりも前記特定領域へと入球し難い規制状態とに切り替えられる切替手段と、前記特定領域に遊技球が入球したことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別手段による判別が実行され易い有利遊技状態と、その有利遊技状態よりも前記判別手段による判別が実行され難い不利遊技状態と、を少なくとも設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記有利遊技状態として、第１有利遊技状態と、その第１有利遊技状態とは異なる第２有利遊技状態と、を設定可能なものであり、前記遊技機は、前記第１有利遊技状態が設定されている場合よりも、前記第２有利遊技状態が設定されている場合のほうが、前記入球手段に入球した遊技球が前記特定領域に入球し易いものであることを特徴とする遊技機ＢＡ１。

【４０５７】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、電動役物が開放（または可動）されることにより入球可能となる入球口を有し、その入球口へ遊技球が入球することに基づいて実行される特定の遊技（小当たり遊技等）中に開放されるＶ入賞装置の内部へと入球した遊技球が、Ｖ入賞装置内に設けられている特定領域（入賞スイッチ等）を通過することによって遊技者に有利となる特典遊技（当たり遊技等）を付与可能にするパチンコ機が提案されており、遊技者の遊技に対する興趣向上が図られていた（例えば、特許文献１：特開２０１１－０１０７４１号公報）。

【４０５８】

さらに、電動役物が開放され易くなる有利遊技状態を設定可能に構成することで、Ｖ入賞装置内の特定領域に球を通過させ易い遊技状態と、させ難い遊技状態と、を遊技者に提供可能なものがあった。しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利遊技状態を１種類した設定することができず、遊技者に楽しませることができないという問題点があった。

【４０５９】

遊技機ＢＡ１によれば、遊技状態設定手段により、判別手段による判別が実行され易い有利遊技状態と、その有利遊技状態よりも判別手段による判別が実行され難い不利遊技状態と、が設定可能に構成されており、さらに、有利遊技状態として第１有利遊技状態と、第２有利遊技状態と、が設定可能に構成されている。そして、第１有利遊技状態が設定されている場合よりも、第２有利遊技状態が設定されている場合のほうが、入球手段に入球した遊技球が特定領域に入球し易くなる。よって、有利遊技状態が設定される場合に、何れの有利遊技状態が設定されるのかを遊技者に予測させる楽しみを提供することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【４０６０】

遊技機ＢＡ１において、前記可変制御手段は、前記第１有利遊技状態が設定されている場合よりも、前記第２有利遊技状態が設定されている場合のほうが、前記入球手段に入球した遊技球が前記特定領域に入球し易くなるように前記可変手段を可変制御するものであることを特徴とする遊技機ＢＡ２。

【４０６１】

遊技機ＢＡ２によれば、可変制御手段による可変手段の可変制御によって、第１有利遊

技状態が設定されている場合よりも、第２有利遊技状態が設定されている場合のほうが、入球手段に入球した遊技球が特定領域に入球し易くすることができる。よって、有利遊技状態の種別に応じて特典遊技の実行確率を容易に可変設定することができるという効果がある。

【４０６２】

遊技機ＢＡ２において、前記可変制御手段は、前記第１有利遊技状態が設定されている場合と、前記第２有利遊技状態が設定されている場合とで、前記可変手段を前記第１状態へと可変させるタイミングを異ならせるものであることを特徴とする遊技機ＢＡ３。

【４０６３】

遊技機ＢＡ３によれば、設定されている有利遊技状態の種別に応じて入球手段に遊技球を入球させるタイミングを異ならせることにより、入球手段に入球した遊技球の特定領域への入球のし易さを異ならせることができる。よって、有利遊技状態の種別に応じて特典遊技の実行確率を容易に可変設定することができるという効果がある。

【４０６４】

遊技機ＢＡ１またはＢＡ３において、前記切替手段が前記許容状態である場合に前記入球手段に入球した遊技球が流下可能となる第１流路と、前記切替手段が前記規制状態である場合に前記入球手段に入球した遊技球が流下可能となる前記第１流路とは異なる第２流路と、を有し、前記第１流路を流下する遊技球のほうが、前記第２流路を流下する遊技球よりも前記特定領域に入球し難いものであることを特徴とする遊技機ＢＡ４。

【４０６５】

遊技機ＢＡ４によれば、切替手段の状態に応じて入球手段に入球した遊技球が流下する流路を、第１流路と、第２流路とに切り替えられる。そして、第１流路を流下する遊技球のほうが、第２流路を流下する遊技球よりも特定領域に入球し難くなる。このように、入球手段に入球した遊技球が流下する流路を切り替えることにより特定領域への球の入球のし易さを異ならせることで、特典遊技の実行確率を容易に可変設定することができるという効果がある。

【４０６６】

遊技機ＢＡ４において、前記特定領域として、前記第１流路を流下した遊技球が入球し得る第１特定領域と、前記第２流路を流下した遊技球が入球し得る第２特定領域と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＡ５。

【４０６７】

遊技機ＢＡ５によれば、各流路にそれぞれ特定領域を設けることができるため、入球手段内部の設計自由度を高めることができるという効果がある。

【４０６８】

遊技機ＢＡ２からＢＡ５のいずれかにおいて、前記第１流路と、前記第２流路とのうち、少なくとも１の流路は、前記流路内を流下する遊技球を遊技者が視認可能に構成しているものであることを特徴とする遊技機ＢＡ６。

【４０６９】

遊技機ＢＡ６によれば、第１流路と、第２流路との少なくとも１の流路を流下する遊技球を遊技者に視認させることができるため、入球手段に入球した遊技球が、何れの流路を流下したのかを遊技者に視認させることが可能となる。よって、入球手段に入球した遊技球が特定領域へと入球するか否かを遊技者に予測させ易くすることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【４０７０】

遊技機ＢＡ１からＢＡ６のいずれかにおいて、前記判別手段として、第１判別条件の成立に基づいて第１判別を実行する第１判別手段と、前記第１判別条件とは異なる第２判別条件の成立に基づいて前記第１判別とは異なる第２判別を実行する第２判別手段と、を有し、前記遊技状態設定手段は、前記有利遊技状態として、前記第１判別手段による前記第１判別が前記第２判別手段による前記第２判別よりも実行され易い第１有利遊技状態と、前記第２判別手段による前記第２判別が前記第１判別手段による前記第１判別よりも実行

され易い第２有利遊技状態と、を設定可能なものであることを特徴とする遊技機ＢＡ７。
【４０７１】
遊技機ＢＡ１からＢＡ７のいずれかにおいて、前記特典遊技実行手段は、前記判別手段による判別の結果が前記特定の判別結果とは異なる特殊判別結果であることに基づいて前記特典遊技を実行するものであることを特徴とする遊技機ＢＡ８。
【４０７２】
＜特徴群ＢＢ＞（当たり遊技の入賞球エラーを判別する条件を異ならせる）
所定の判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果であることに基づいて特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、複数の特典遊技種別の中から一の特典遊技種別を設定する種別設定手段と、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技として、遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球し難い第２状態と、に可変される可変入球手段と、を有する遊技機において、前記可変入球手段の内部に遊技球が残存している状態で所定条件が成立した場合に所定状態と判断する判断手段と、その判断手段により前記所定状態と判断されたことに基づいて所定の報知を実行可能な報知手段と、記種別設定手段により設定される前記特典遊技種別に基づいて異なる前記所定条件を設定可能な条件設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＢ１。
【４０７３】
ここで、パチンコ機等の遊技機において、電動役物が開放（または可動）されることにより入球可能となる入球口を有し、その入球口へ遊技球が入球することに基づいて実行される特定の遊技（小当たり遊技等）中に開放されるＶ入賞装置の内部へと入球した遊技球が、Ｖ入賞装置内に設けられている特定領域（入賞スイッチ等）を通過することによって遊技者に有利となる特典遊技（当たり遊技等）を付与可能にするパチンコ機が提案されており、遊技者の遊技に対する興趣向上が図られていた（例えば、特許文献１：特開２０１１－０１０７４１号公報）。
【４０７４】
また、係る従来型の遊技機の中には、Ｖ入賞装置の内部に入球した遊技球を特定領域と、非特定領域とのいずれかに振り分ける振分部材が設けられているものも存在し、振分部材による振り分けられ方に注目させることにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っていた。
【４０７５】
しかしながら、Ｖ入賞装置内において球が残存しているタイミングが正常であるか異常であるかの判別ができず、不正遊技が行われていたとしても気づき難いという問題があった。
【４０７６】
遊技機ＢＢ１によれば、実行される特典遊技に応じて、判定条件設定手段によって異なる判定条件を設定することができるため、特典遊技に応じた所定状態の判定を適切に行うことが可能となる。よって、故意に遊技球を入球手段の内部に残存させる不正遊技が行われることを抑制し、適切な遊技を行わせることができるという効果がある。
【４０７７】
遊技機ＢＢ１において、前記条件設定手段は、前記所定条件として、前記特典遊技種別に基づいて異なる判定タイミングを設定可能なものであることを特徴とする遊技機ＢＢ２。
【４０７８】
遊技機ＢＢ２によれば、特典遊技種別に基づいて所定状態の判定タイミングを異ならせることができる。よって、所定状態と判定されるまでの期間を実行される特典遊技の種別に応じて適正に設定することができるため、所定状態が発生したことを遅滞無く判定することができるという効果がある。
【４０７９】
前記遊技機ＢＢ２において、前記可変入球手段に入球した遊技球を、前記可変入球手段

の外部へと排出する排出部を有するものであり、前記特典遊技実行手段は、前記特典遊技の種別として所定の第１種別が設定された場合に前記可変入球手段に入球した遊技球が第１期間で前記排出部から遊技球が排出され得る第１特典遊技を実行し、前記第１種別とは異なる第２種別が設定された場合に前記可変入球手段に入球した遊技球が前記第１期間よりも長い第２期間で前記排出部から遊技球が排出され得る第２特典遊技を実行するものであり、前記条件設定手段は、前記第１特典遊技が実行される場合よりも、前記第２特典遊技が実行される場合のほうが、前記判定タイミングを遅らせて設定するものであることを特徴とする遊技機ＢＢ３。

【４０８０】

遊技機ＢＢ３によれば、可変入球手段に入球した球が排出部から排出されるまでの期間の長さが異なる特典遊技が実行される場合に、その長さに応じた判定タイミングが判定条件設定手段により設定されるため、特典遊技中において可変入球手段内を正常に遊技球が流下している状況で所定状態と判定されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【４０８１】

遊技機ＢＢ１からＢＢ３のいずれかにおいて、前記可変入球手段に入球した遊技球が、前記排出部から排出されるよりも前に通過可能な特定領域と、その特定領域を遊技球が通過した場合に、前記所定条件を切り替える条件切替手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＢ４。

【４０８２】

遊技機ＢＢ４によれば、遊技球が特定領域を通過した場合に、所定条件を切り替えることができるため、可変入球手段に入球した遊技球が流下期間の異なる複数の流路の何れかを流下するような構成を用いた場合であっても、遊技球の流下状況に合わせて適切なタイミングで所定状態の判断を実行することができるという効果がある。

【４０８３】

遊技機ＢＢ１からＢＢ４のいずれかにおいて、前記特典遊技実行手段は、前記判断手段により前記所定状態であると判断されなかった場合に、前記特典遊技を終了するものであることを特徴とする遊技機ＢＢ５。

【４０８４】

遊技機ＢＢ５において、前記可変入球手段に入球した遊技球が流下可能な第１流路と、その第１流路とは異なる第２流路と、切替条件が成立した場合に、前記可変入球手段に入球した遊技球が前記第１流路を流下する初期状態から前記第２流路を流下する切替状態へと可変される切替手段と、を有し、前記判定条件設定手段は、前記切替手段が前記初期状態である場合に成立する前記判定条件を設定するものであることを特徴とする遊技機ＢＢ６。

【４０８５】

＜特徴群ＢＣ＞（小当たり中の停電対策）

所定の遊技制御を実行する主制御手段と、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、前記入球手段に入球した遊技球が流下可能な複数の流下領域のうち少なくとも一の特定流下領域に設けられた特定領域と、その特定領域に遊技球が入球したことを検知可能な検知手段と、を有する遊技機において、前記主制御手段は、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、前記判別手段の判別結果が特定の判別結果であることに基づいて、前記可変手段を所定期間、前記第２状態から前記第１状態へと可変させる可変制御手段と、前記入球手段に入球した遊技球が流下する前記流下領域を変化させるための駆動部材を駆動させる駆動制御手段と、前記検知手段が遊技球を検知したことに基づいて、遊技者に有利な所定の特典を付与する特典付与手段と、前記検知手段による遊技球の検知が困難となる特定状態において、前記入球手段に入球した遊技球の流下状況に基づいた特定制御を実行可能な特定制御手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＢＣ１。

【４０８６】
ここで、パチンコ機等の遊技機において、電動役物が開放（または可動）されることにより入球可能となる入球口を有し、その入球口へ遊技球が入球することに基づいて実行される特定の遊技（小当たり遊技等）中に開放されるＶ入賞装置の内部へと入球した遊技球が、Ｖ入賞装置内に設けられている特定領域（入賞スイッチ等）を通過することによって遊技者に有利となる特典遊技（当たり遊技等）を付与可能にするパチンコ機が提案されており、遊技者の遊技に対する興趣向上が図られていた（例えば、特許文献１：特開２０１１－０１０７４１号公報）。
【４０８７】
また、係る従来型の遊技機の中には、Ｖ入賞装置の内部に入球した遊技球を特定領域と、非特定領域とのいずれかに振り分ける振分部材が設けられているものも存在し、振分部材による振り分けられ方に注目させることにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っていた。
【４０８８】
しかしながら、特定の遊技中に停電等により遊技を正常に進行することが出来ない場合において、例えば、入賞スイッチが球を検知することが出来ないタイミングで球が特定領域を通過してしまうなどの事態が発生してしまい、遊技者に不具合が生じてしまう虞があった。
【４０８９】
遊技機ＢＣ１によれば、特定制御手段により、検知手段による遊技球の検知が困難な状態で入球手段に入球した遊技球の流下状況に基づいた特定制御が実行される。よって、特定領域に遊技球が入球しても特典が付与されない事態が発生し、遊技者に不信感を与えてしまうことを抑制することができるという効果がある。
【４０９０】
遊技機ＢＣ１において、遊技機に供給されている電圧が所定電圧値以下となった場合に電断状態と判別する電断状態判別手段を有し、前記特定制御手段は、前記電断状態判別手段により前記電断状態と判別されたことに基づいて、前記特定状態となる前に前記駆動制御手段により駆動される前記駆動部材を停止させるための制御を実行するものであることを特徴とする遊技機ＢＣ２。
【４０９１】
遊技機ＢＣ２によれば、電断状態と判別された場合に、特定状態となる前に駆動部材の駆動を停止させることができる。よって、特定状態中である特定領域に遊技球が入球してしまうことを抑制することができるという効果がある。
【４０９２】
遊技機ＢＣ１またはＢＣ２において、前記特定制御手段は、前記電断状態から復帰した場合に、前記検知手段による遊技球の検知が可能となった後に、前記駆動制御手段による前記駆動部材の駆動を開始させるための処理を実行するものであることを特徴とする遊技機ＢＣ３。
【４０９３】
遊技機ＢＣ２またはＢＣ３において、前記特定制御手段は、前記可変制御手段による可変制御が実行されている状態で、前記電断状態判別手段により前記電断状態と判別された場合に、前記特定制御を実行可能とするものであることを特徴とする遊技機ＢＣ４。
【４０９４】
遊技機ＢＣ４において、前記入球手段に入球した遊技球が前記駆動部材に到達し得る状況であるかを判別する状況判別手段を有し、前記特定制御手段は、前記状況判別手段により前記入球手段に入球した遊技球が前記駆動部材に到達し得る状況であって、前記電断状態判別手段により前記電断状態と判別された場合に、前記特定制御を実行可能とするものであることを特徴とする遊技機ＢＣ５。
【４０９５】
遊技機ＢＣ２からＢＣ５のいずれかにおいて、前記電断状態中も、遊技機に予備電圧を

供給可能な予備電圧供給手段を有し、前記主制御手段は、前記電断状態中における前記検知手段の検知結果を記憶可能な記憶手段を有し、前記特定制御手段は、前記電断状態から復帰した場合に、前記記憶手段に記憶された前記検知手段の検知結果に基づいた特定制御を実行するものであることを特徴とする遊技機ＢＣ６。

【４０９６】

遊技機ＢＣ１からＢＣ６のいずれかにおいて、前記入球手段に入球した遊技球が流下し得る第１流路と、その第１流路に設けられ、前記第１流路を流下する球を保持可能な第１状態と、前記第１流路を流下する球を保持しない第２状態と、に可変可能な保持手段と、を有し、前記特定領域は、前記第１流路を流下した球が入球する位置に設けられ、前記規制手段は、前記外部電源からの電源供給が停止される場合に、前記保持手段を前記第１状態へと可変させ、前記外部電源からの電源供給が開始されたことに基づいて、前記保持手段を前記第２状態へと可変させるものであることを特徴とする遊技機ＢＣ７。

【４０９７】

＜特徴ＢＤ群＞（当たり遊技中の右打ち報知の態様を開放パターンで異ならせる）

遊技球を遊技領域へ発射可能な発射手段と、遊技者の操作に基づいて前記発射手段の発射強度を可変させることで、前記遊技領域のうち遊技球が流下し得る領域を可変させることが可能な発射強度調整手段と、前記遊技領域のうち所定領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球困難になる第２状態とに可変可能な可変手段と、特定条件の成立に基づいて、前記可変手段を前記第１状態或いは前記第２状態へと所定の可変パターンで可変させる可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、その可変遊技実行手段により実行される前記可変遊技の種別として、複数の可変遊技種別の中から一の可変遊技種別を設定する種別設定手段と、前記可変遊技実行手段により前記可変遊技が実行される場合に、前記所定領域に向けて遊技球を発射させることを案内するための案内報知を実行可能な案内報知手段と、を有する遊技機において、前記可変遊技実行手段は、前記種別設定手段により設定された前記可変遊技種別に応じた可変パターンで前記可変手段を可変するものであり、前記案内報知手段は、前記可変遊技実行手段により実行される前記可変パターンに基づいた報知態様で前記案内報知を実行するものであることを特徴とする遊技機ＢＤ１。

【４０９８】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、電動役物が開放（または可動）されることにより入球可能となる入球口を有し、その入球口へ遊技球が入球することに基づいて実行される特定の遊技（小当たり遊技等）中に開放されるＶ入賞装置の内部へと入球した遊技球が、Ｖ入賞装置内に設けられている特定領域（入賞スイッチ等）を通過することによって遊技者に有利となる特典遊技（当たり遊技等）を付与可能にするパチンコ機が提案されており、遊技者の遊技に対する興趣向上が図られていた（例えば、特許文献１：特開２０１１－０１０７４１号公報）。

【４０９９】

また、係る従来型の遊技機の中には、Ｖ入賞装置の内部に入球した遊技球を特定領域と、非特定領域とのいずれかに振り分ける振分部材が設けられているものも存在し、振分部材による振り分けられ方に注目させることにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っていた。また、特定の遊技が実行される際に、Ｖ入賞装置が設けられている領域に向けて球を発射させることを案内するための案内報知を実行するものがあった。

【４１００】

しかしながら、特定の遊技が実行されることに基づいて案内報知が実行されるため、案内報知に従って遊技球を発射した場合に閉鎖状態中のＶ入賞装置に到達してしまい、遊技者に不快感を与えてしまうという問題があった。

【４１０１】

遊技機ＢＤ１によれば、案内報知手段によって、可変遊技が実行されることが遊技者に報知される。さらに、案内報知手段の報知態様によって、可変遊技の可変パターンを遊技者に予測させることが可能となる。よって、可変遊技中において遊技球を入球手段に入球

させることが可能なタイミングを遊技者に予測させながら遊技球を発射させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【４１０２】

遊技機ＢＤ１において、前記可変手段が前記第１状態となる期間を少なくとも含む特定期間を設定可能な期間設定手段を有し、前記案内報知手段は、前記特定期間を報知可能な特定報知態様を含む前記案内報知を実行するものであることを特徴とする遊技機ＢＤ２。

【４１０３】

遊技機ＢＤ２によれば、案内報知の報知態様を把握することにより、可変遊技中において遊技球を入球手段に入球させることが可能なタイミングを遊技者に予測させながら遊技球を発射させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【４１０４】

遊技機ＢＤ２において、前記特定期間の残期間を判別可能な判別手段を有し、前記案内報知手段は、前記特定報知態様として前記特定期間の残期間を報知するものであることを特徴とする遊技機ＢＤ３。

【４１０５】

遊技機ＢＤ３によれば、特定期間の残期間を把握することができるため、可変遊技中において遊技球を入球手段に入球させることが可能な期間を遊技者に予測させながら遊技球を発射させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【４１０６】

遊技機ＢＤ２またはＢＤ３において、前記可変遊技実行手段は、前記可変手段を前記第１状態へと複数回可変させる可変遊技を実行可能とするものであり、前記期間設定手段は、前記可変手段が前記第１状態へと複数回可変される場合に、第１特定期間と、その第１特定期間とは異なる第２特定期間と、を設定可能なものであり、前記案内報知手段は、前記第１特定期間を報知可能な第１特定報知態様と、前記第２特定期間を報知可能な第２特定報知態様と、を含む前記案内報知を実行するものであることを特徴とする遊技機ＢＤ４。

【４１０７】

遊技機ＢＤ４によれば、可変手段が第１状態へと複数回可変される可変遊技が実行される場合には、各第１状態に応じて異なる特定期間を設定し、各特定期間に対応する報知態様を用いて案内報知を実行することができるため、可変遊技中において遊技球を入球手段に入球させることが可能な期間を遊技者に予測させながら遊技球を発射させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【４１０８】

遊技機ＢＤ４において、前記期間設定手段は、前記可変手段が前記第１状態へと複数回可変される可変遊技が実行される場合において、第１状態へと可変される間隔が所定間隔よりも短い場合は、その前後にて可変される第１状態を１の特定期間として設定するものであることを特徴とする遊技機ＢＤ５。

【４１０９】

遊技機ＢＤ５によれば、可変手段が短い間隔で第１状態へと可変される場合には、１の特定期間として設定されるため、遊技者に分かり易い案内報知を実行することができるという効果がある。

【４１１０】

＜特徴ＢＥ群＞（当たり遊技のＯＰ期間の長さに関わらず、一定期間の右打ち報知期間を設定）

遊技球を遊技領域へ発射可能な発射手段と、遊技者の操作に基づいて前記発射手段の発射強度を可変させることで、前記遊技領域のうち遊技球が流下し得る領域を可変させることが可能な発射強度調整手段と、前記遊技領域のうち所定領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球困難になる第２状態とに可変可能な可変手段と、所定の判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報を所定期間動的表示させ

る動的表示手段と、その動的表示手段により特定の識別情報が停止表示されたことに基づいて、前記可変手段を前記第１状態或いは前記第２状態へと所定の可変パターンで可変させる可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記可変遊技実行手段により前記可変遊技が実行される場合に、前記所定領域に向けて遊技球を発射させることを案内するための案内報知を実行可能な案内報知手段と、を有する遊技機において、前記可変遊技実行手段は、前記可変遊技が実行されてから前記可変手段を前記第１状態へと可変させるまでの待機期間を異ならせた複数の前記可変パターンに応じた前記可変遊技を実行可能なものであり、前記案内報知手段は、前記可変遊技実行手段により実行される前記可変遊技の前記待機期間の長さに関わらず、一定期間の特定案内報知を実行可能なものであることを特徴とする遊技機ＢＥ１。

【４１１１】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、複数種類の特定の遊技を実行可能にし、遊技者に対して遊技の興趣を高めることができるパチンコ機が提案されていた（例えば、特許文献１：特開２０１１－０１０７４１号公報）。

【４１１２】

また、複数種類の特定遊技が実行される遊技機において、特定遊技が実行されることを遊技者に報知するための案内報知を実行することで遊技者に分かり易い、遊技を提供するものがあった。

【４１１３】

しかしながら、案内報知が実行されるタイミングによって、次に実行される特定遊技の種別を遊技者に判別されてしまい、遊技の興趣が低下してしまうという問題があった。

【４１１４】

遊技機ＢＥ１によれば、可変遊技の待機期間に関わらず、一定期間の特定案内報知を実行することができるため、案内報知手段により実行される特定案内報知に基づいて実行される可変遊技の種別が遊技者に判別されてしまうことが無い。よって遊技の興趣を向上することができるという効果がある。

【４１１５】

遊技機ＢＥ１において、前記案内報知手段は、前記待機期間が経過するまでに前記特定案内報知の実行を完了するものであることを特徴とする遊技機ＢＥ２。

【４１１６】

遊技機ＢＥ２によれば、待機期間が経過するまでに特定案内報知が完了するため、案内報知を効果的に実行することができるという効果がある。

【４１１７】

遊技機ＢＥ１またはＢＥ２において、前記動的表示手段により前記識別情報が停止表示された場合に、その識別情報を所定期間確定表示させる確定表示手段と、その確定表示手段により確定表示される確定期間として、異なる確定期間を設定可能な確定期間設定手段と、を有し、前記可変遊技実行手段は、前記確定期間が経過した後に前記可変遊技を実行するものであり、前記案内報知手段は、前記特定案内報知を前記確定期間と、前記待機期間とに跨がって実行するものであることを特徴とする遊技機ＢＥ３。

【４１１８】

遊技機ＢＥ１からＢＥ３のいずれかにおいて、前記特定案内報知は、前記可変遊技実行手段により実行される前記可変遊技において、前記可変手段が前記第１状態となるタイミングを示唆可能な示唆情報を含むものであることを特徴とする遊技機ＢＥ４。

【４１１９】

遊技機ＢＥ１からＢＥ４の何れかにおいて、前記特定案内報知が実行される前記一定期間は、前記可変遊技実行手段により実行される前記可変遊技の前記待機期間よりも長いものであることを特徴とする遊技機ＢＥ５。

【４１２０】

＜特徴ＣＡ群＞（普図当たりを契機として、互いに異なる複数の有利状態が予め定められた順序で成立する構成）

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な第１有利状態を設定する第１有利状態設定手段と、その第１有利状態において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第１有利状態とは異なる複数の有利な状態が予め定められた順序で設定され易くなる特定の状態に移行させる状態移行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＡ１。

【４１２１】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

【４１２２】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、抽選に外れ続ける限り当たり中の遊技を楽しむことができないので、抽選に外れ続けるほどに遊技者の遊技に対するモチベーションを低下させてしまう虞があった。

【４１２３】

更に、係る従来型の遊技機の中には、当たり終了後の遊技状態として特定の遊技状態（例えば、潜確状態）が設定された場合に、特別図柄の抽選において高確率で小当たりに当選し、その小当たり遊技において開放される特定の入賞口へと遊技球を入球させることで賞球を多量に獲得し得る有利状態を形成するものも存在する。

【４１２４】

しかしながら、係る従来型の遊技機においても、当たりに当選しない限り特定の遊技状態が設定されることがないため、不利な遊技状態が長く継続した場合におけるモチベーションの低下を抑止することは困難であった。

【４１２５】

これに対して遊技機ＣＡ１によれば、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な第１有利状態を設定する第１有利状態設定手段と、その第１有利状態において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第１有利状態とは異なる複数の有利な状態が予め定められた順序で設定され易くなる特定の状態に移行させる状態移行手段と、を備える特定の判別結果となったことを契機に複数の有利な状態が順番に設定されるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４１２６】

遊技機ＣＡ１において、前記複数の有利な状態は、第２有利状態と、第３有利状態と、を少なくとも含んで構成されているものであり、前記第３有利状態は、前記第２有利状態の終了条件が成立したことに基づいて設定されるものであることを特徴とする遊技機ＣＡ２。

【４１２７】

遊技機ＣＡ２によれば、遊技機ＣＡ１の奏する効果に加え、前記複数の有利な状態は、第２有利状態と、第３有利状態と、を少なくとも含んで構成されているものであり、前記第３有利状態は、前記第２有利状態の終了条件が成立したことに基づいて設定される。

【４１２８】

これにより、第２有利状態と第３有利状態とが重複することを抑制できるという効果がある。

【４１２９】

遊技機ＣＡ２において、遊技球が入球可能な第１入球手段と、第２入球手段と、第３入球手段と、前記第１入球手段へと遊技球が入球可能となる第１可能位置と、その第１可能位置よりも遊技球が入球困難となる第１困難位置とに可変可能な第１可変手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球可能となる第２可能位置と、その第２可能位置よりも遊技球

が入球困難となる第２困難位置とに可変可能な第２可変手段と、前記第３入球手段へと遊技球が入球可能となる第３可能位置と、その第３可能位置よりも遊技球が入球困難となる第３困難位置とに可変可能な第３可変手段と、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１の特典を付与し、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２の特典を付与し、前記第３入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第３の特典を付与する特典付与手段と、を備え、前記第１有利状態は、前記第１可変手段が前記第１困難位置から前記第１可能位置へと、予め定められた第１条件が成立するまでの間可変される状態であり、前記第２有利状態は、前記第２可変手段が前記第２困難位置から前記第２可能位置へと、予め定められた第２条件が成立するまでの間可変される状態であり、前記第３有利状態は、前記第３可変手段が前記第３困難位置から前記第３可能位置へと、予め定められた第３条件が成立するまでの間可変される状態であることを特徴とする遊技機ＣＡ３。

【４１３０】

遊技機ＣＡ３によれば、遊技機ＣＡ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球可能な第１入球手段と、第２入球手段と、第３入球手段と、前記第１入球手段へと遊技球が入球可能となる第１可能位置と、その第１可能位置よりも遊技球が入球困難となる第１困難位置とに可変可能な第１可変手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球可能となる第２可能位置と、その第２可能位置よりも遊技球が入球困難となる第２困難位置とに可変可能な第２可変手段と、前記第３入球手段へと遊技球が入球可能となる第３可能位置と、その第３可能位置よりも遊技球が入球困難となる第３困難位置とに可変可能な第３可変手段と、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１の特典を付与し、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２の特典を付与し、前記第３入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第３の特典を付与する特典付与手段と、を備え、前記第１有利状態は、前記第１可変手段が前記第１困難位置から前記第１可能位置へと、予め定められた第１条件が成立するまでの間可変される状態であり、前記第２有利状態は、前記第２可変手段が前記第２困難位置から前記第２可能位置へと、予め定められた第２条件が成立するまでの間可変される状態であり、前記第３有利状態は、前記第３可変手段が前記第３困難位置から前記第３可能位置へと、予め定められた第３条件が成立するまでの間可変される状態である。

【４１３１】

これにより、複数の入球手段が順番に入球可能な状態になるので、異なる入球手段を順番に狙って遊技球を発射する遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４１３２】

遊技機ＣＡ３において、前記状態移行手段は、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記特定の状態として前記第２有利状態に移行させるものであり、前記第２可変手段は、前記第２可能位置において、遊技球が前記第２入球手段へと入球したことに基づいて前記第２困難位置へと可変するように構成されているものであり、前記第３可変手段は、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第３困難位置から前記第３可能位置へと可変するように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＣＡ４。

【４１３３】

遊技機ＣＡ４によれば、遊技機ＣＡ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記状態移行手段は、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記特定の状態として前記第２有利状態に移行させるものであり、前記第２可変手段は、前記第２可能位置において、遊技球が前記第２入球手段へと入球したことに基づいて前記第２困難位置へと可変するように構成されているものであり、前記第３可変手段は、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第３困難位置から前記第３可能位置へと可変するように構成されている。

【４１３４】

これにより、第２入球手段と第３入球手段とが重複して入球可能となることを抑制することができるという効果がある。

【４１３５】

遊技機ＣＡ４において、前記第２入球手段は、前記第１可変手段が前記第１可能位置に可変されているよりも、前記第１困難位置に可変されている方が、遊技球が入球し易くなる位置に設けられているものであり、前記第３入球手段は、前記第２可変手段が前記第２可能位置に可変されているよりも、前記第２困難位置に可変されている方が、遊技球が入球し易くなる位置に設けられているものであることを特徴とする遊技機ＣＡ５。

【４１３６】

遊技機ＣＡ５によれば、遊技機ＣＡ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第２入球手段は、前記第１可変手段が前記第１可能位置に可変されているよりも、前記第１困難位置に可変されている方が、遊技球が入球し易くなる位置に設けられているものであり、前記第３入球手段は、前記第２可変手段が前記第２可能位置に可変されているよりも、前記第２困難位置に可変されている方が、遊技球が入球し易くなる位置に設けられているものである。

【４１３７】

これにより、それぞれの有利な状態において、対応する入球手段へと遊技球が入球し易くなるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

【４１３８】

遊技機ＣＡ３からＣＡ５のいずれかにおいて、前記第３入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する第２判別手段と、その第２判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＡ６。

【４１３９】

遊技機ＣＡ６によれば、遊技機ＣＡ３からＣＡ５のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第３入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する第２判別手段と、その第２判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備える。

【４１４０】

これにより、第２判別手段の判別結果に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４１４１】

遊技機ＣＡ６において、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記判別手段の判別結果が第１確率で前記特定の判別結果になる第１遊技状態と、前記第１確率よりも高い第２確率で前記特定の判別結果になる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＣＡ７。

【４１４２】

遊技機ＣＡ７によれば、遊技機ＣＡ６の奏する効果に加え、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記判別手段の判別結果が第１確率で前記特定の判別結果になる第１遊技状態と、前記第１確率よりも高い第２確率で前記特定の判別結果になる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備えるので、第２遊技状態が設定されることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【４１４３】

遊技機ＣＡ４からＣＡ７のいずれかにおいて、前記第１有利状態の種別として、前記第１可変手段が前記第１困難位置から前記第１可能位置へと第１回数可変される第１種別と、前記第１回数よりも多い第２回数可変される第２種別と、を少なくとも含む複数の中から１の前記第１有利状態の種別を設定する第１有利状態種別設定手段を備え、少なくとも前記第１種別の前記第１有利状態は、前記第１可変手段が前記第１困難位置へと可変され

てから次に前記第１可能位置へと可変されるまでの期間が、前記第２可変手段が前記第２可能位置に可変されてから前記第３可変手段が前記第３困難位置に可変されるまでの間の期間よりも長くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＣＡ８。

【４１４４】

遊技機ＣＡ８によれば、遊技機ＣＡ４からＣＡ７のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１有利状態の種別として、前記第１可変手段が前記第１困難位置から前記第１可能位置へと第１回数可変される第１種別と、前記第１回数よりも多い第２回数可変される第２種別と、を少なくとも含む複数の中から１の前記第１有利状態の種別を設定する第１有利状態種別設定手段を備え、少なくとも前記第１種別の前記第１有利状態は、前記第１可変手段が前記第１困難位置へと可変されてから次に前記第１可能位置へと可変されるまでの期間が、前記第２可変手段が前記第２可能位置に可変されてから前記第３可変手段が前記第３困難位置に可変されるまでの間の期間よりも長くなり易く構成されている。

【４１４５】

これにより、第１種別の第１有利状態では、第２入球手段、および第３入球手段へと遊技球を入球させて各入球手段に対応する有利状態を終了させてから、第１可変手段が新たに第１可変位置へと可変されるので、第１有利状態における遊技効率を高めることができるという効果がある。

【４１４６】

遊技機ＣＡ８において、前記第１種別は、前記第２種別よりも、前記第１有利状態の期間に対する前記第１可能位置に可変されている期間の割合が低くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＣＡ９。

【４１４７】

遊技機ＣＡ９によれば、遊技機ＣＡ８の奏する効果に加え、前記第１種別は、前記第２種別よりも、前記第１有利状態の期間に対する前記第１可能位置に可変されている期間の割合が低くなるように構成されているので、第１可変位置に可変されている期間の割合が低い方が、遊技効率が向上するという斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

【４１４８】

＜特徴ＣＢ群＞（１の普図当たりにおいて、単位時間当たりの開放期間が短い開放パターンの方がより多くの特典を獲得し易くなる構成）

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が前記第１位置に可変された状態となる第１期間と、前記第２位置に可変された状態となる第２期間と、が所定の切替パターンで切り替えられる可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、その可変遊技実行手段において設定される前記所定の切替パターンとして、第１切替パターンと、その第１切替パターンよりも１の前記可変遊技の実行期間に対する前記第１期間の割合が低くなり易い第２切替パターンと、を少なくとも含む複数の切替パターンの中から１の切替パターンを決定する切替パターン決定手段と、を備え、前記第１切替パターンの前記可変遊技よりも、前記第２切替パターンの前記可変遊技の方が遊技者に有利となり易く構成されているものであることを特徴とする遊技機ＣＢ１。

【４１４９】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、当たり抽選の結果が当たりだった場合に、特定の入賞口が開放される当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、特定の入賞口の開放回数（開放パターン）が異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

【４１５０】

また、係る従来型の遊技機の中には、特定の入賞口が開放されることにより、特定の入賞口へと遊技球が入球し易くなる結果、特定の入賞口とは異なる第２の入賞口へと遊技球が相対的に入球し難くなり、逆に、特定の入賞口が閉鎖されている間は、第２の入賞口へと遊技球が入球し易くなるように構成されているものも存在する。

【４１５１】

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

【４１５２】

これに対して遊技機ＣＢ１によれば、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が前記第１位置に可変された状態となる第１期間と、前記第２位置に可変された状態となる第２期間と、が所定の切替パターンで切り替えられる可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、その可変遊技実行手段において設定される前記所定の切替パターンとして、第１切替パターンと、その第１切替パターンよりも１の前記可変遊技の実行期間に対する前記第１期間の割合が低くなり易い第２切替パターンと、を少なくとも含む複数の切替パターンの中から１の切替パターンを決定する切替パターン決定手段と、を備え、前記第１切替パターンの前記可変遊技よりも、前記第２切替パターンの前記可変遊技の方が遊技者に有利となり易く構成されているものである。

【４１５３】

これにより、第１期間の割合が低い方が有利になるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４１５４】

遊技機ＣＢ１において、遊技球が入球可能な第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与することが可能な特典付与手段と、を備え、前記第２切替パターンは、前記第１切替パターンよりも前記第２入球手段へと遊技球が入球し易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＣＢ２。

【４１５５】

遊技機ＣＢ２によれば、遊技機ＣＢ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球可能な第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与することが可能な特典付与手段と、を備え、前記第２切替パターンは、前記第１切替パターンよりも前記第２入球手段へと遊技球が入球し易くなるように構成されている。

【４１５６】

これにより、第２切替パターンが設定されることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【４１５７】

遊技機ＣＢ２において、前記第２入球手段へと遊技球が入球可能となる第３位置と、その第３位置よりも遊技球が入球困難となる第４位置と、に可変可能な第２可変手段と、前記入球手段へと予め定められた第１個数の遊技球が入球したことに基づいて前記第２可変手段を前記第４位置から前記第３位置へと可変動作させる第１可変動作手段と、前記第２入球手段へと予め定められた第２個数の遊技球が入球したことに基づいて前記第２可変手段を前記第３位置から前記第４位置へと可変動作させる第２可変動作手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＢ３。

【４１５８】

遊技機ＣＢ３によれば、遊技機ＣＢ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第２入球手段へと遊技球が入球可能となる第３位置と、その第３位置よりも遊技球が入球困難となる第４位置と、に可変可能な第２可変手段と、前記入球手段へと予め定められた第１個数の遊技球が入球したことに基づいて前記第２可変手段を前記第４位置から前記第３位置へと可変動作させる第１可変動作手段と、前記第２入球手段へと予め定められ

た第２個数の遊技球が入球したことに基づいて前記第２可変手段を前記第３位置から前記第４位置へと可変動作させる第２可変動作手段と、を備える。

【４１５９】

これにより、入球手段へと遊技球を入球させることで、第２入球手段へと遊技球を入球させることが可能になるので、可変遊技の実行中における有利度合いを向上させることができるという効果がある。

【４１６０】

遊技機ＣＢ３において、１の前記可変遊技の実行期間において、前記入球手段へと前記第１個数よりも多い特定個数の遊技球が入球したことに基づいて前記可変遊技を終了させる可変遊技終了手段を備え、前記第１切替パターンは、１の前記可変遊技において１又は複数回設定される前記第１期間の平均の長さが、前記第２切替パターンにおいて設定される前記第１期間の平均の長さよりも長くなるように構成されているものであり、前記第２切替パターンは、１の可変遊技において設定される前記第１期間の平均の回数が、前記第１切替パターンにおいて設定される前記第１期間の平均の回数よりも多くなるように構成されているものであり、前記第２切替パターンにおける前記第１期間は、前記第１個数の遊技球を前記入球手段へと入球させることが可能となる長さで構成されているものであり、前記第２切替パターンにおける前記第２期間は、前記第２個数の遊技球を前記第２入球手段へと入球させることが可能となる長さで構成されているものであることを特徴とする遊技機ＣＢ４。

【４１６１】

遊技機ＣＢ４によれば、遊技機ＣＢ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、１の前記可変遊技の実行期間において、前記入球手段へと前記第１個数よりも多い特定個数の遊技球が入球したことに基づいて前記可変遊技を終了させる可変遊技終了手段を備え、前記第１切替パターンは、１の前記可変遊技において１又は複数回設定される前記第１期間の平均の長さが、前記第２切替パターンにおいて設定される前記第１期間の平均の長さよりも長くなるように構成されているものであり、前記第２切替パターンは、１の可変遊技において設定される前記第１期間の平均の回数が、前記第１切替パターンにおいて設定される前記第１期間の平均の回数よりも多くなるように構成されているものであり、前記第２切替パターンにおける前記第１期間は、前記第１個数の遊技球を前記入球手段へと入球させることが可能となる長さで構成されているものであり、前記第２切替パターンにおける前記第２期間は、前記第２個数の遊技球を前記第２入球手段へと入球させることが可能となる長さで構成されているものである。

【４１６２】

これにより、第２切替パターンが設定されると、第１期間の間に入球手段へと遊技球を入球させ、第２期間の間に第２入球手段へと遊技球を入球させることができるので、効率良く特典を獲得することができるという効果がある。

【４１６３】

遊技機ＣＢ３又はＣＢ４において、遊技球が入球可能な第３入球手段と、その第３入球手段へと遊技球が入球可能となる第５位置と、その第５位置よりも遊技球が入球困難となる第６位置と、に可変可能な第３可変手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球した場合に成立し易くなる特定条件が成立したことに基づいて、前記第３可変手段を前記第６位置から前記第５位置へと可変動作させる第３可変動作手段と、前記第３入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する第２判別手段と、その第２判別手段の判別結果が予め定められた第２の判別結果になったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＢ５。

【４１６４】

遊技機ＣＢ５によれば、遊技機ＣＢ３又はＣＢ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球可能な第３入球手段と、その第３入球手段へと遊技球が入球可能となる第５位置と、その第５位置よりも遊技球が入球困難となる第６位置と、に可変可能な第３可変手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球した場合に成立し易くなる特定条

件が成立したことに基づいて、前記第３可変手段を前記第６位置から前記第５位置へと可変動作させる第３可変動作手段と、前記第３入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する第２判別手段と、その第２判別手段の判別結果が予め定められた第２の判別結果になったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備える。

【４１６５】

これにより、第２判別手段の判別結果に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４１６６】

遊技機ＣＢ５において、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記判別手段の判別結果が第１確率で前記特定の判別結果になる第１遊技状態と、前記第１確率よりも高い第２確率で前記特定の判別結果になる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＣＢ６。

【４１６７】

遊技機ＣＢ６によれば、遊技機ＣＢ５の奏する効果に加え、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記判別手段の判別結果が第１確率で前記特定の判別結果になる第１遊技状態と、前記第１確率よりも高い第２確率で前記特定の判別結果になる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備えるので、第２遊技状態が設定されることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【４１６８】

遊技機ＣＢ１からＣＢ６のいずれかにおいて、遊技球が通過可能な通過手段を備え、前記判別手段は、前記通過手段を遊技球が通過したことに基づいて判別を実行するものであることを特徴とする遊技機ＣＢ７。

【４１６９】

遊技機ＣＢ７によれば、遊技機ＣＢ１からＣＢ６のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が通過可能な通過手段を備え、前記判別手段は、前記通過手段を遊技球が通過したことに基づいて判別を実行するものである。

【４１７０】

これにより、通過手段を遊技球が通過することに期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【４１７１】

遊技機ＣＢ７において、遊技球が前記通過手段を通過したことに基づいて、前記判別手段の判別に用いるための判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、所定の情報数を上限として、前記判別条件が成立するまでの間少なくとも記憶可能な記憶手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＢ８。

【４１７２】

遊技機ＣＢ８によれば、遊技機ＣＢ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が前記通過手段を通過したことに基づいて、前記判別手段の判別に用いるための判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、所定の情報数を上限として、前記判別条件が成立するまでの間少なくとも記憶可能な記憶手段と、を備える。

【４１７３】

これにより、判別手段の判別をより効率良く実行することができるという効果がある。

【４１７４】

＜特徴ＣＣ群＞（大当たり待機状態を見かけ上の通常状態にする）

遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、予め定められた第１状態において、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果と

なったことに基づいて前記第１状態とは異なる第２状態を設定する第２状態設定手段と、前記第２状態において、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第２入球手段は、前記第１入球手段よりも遊技球が入球し難くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＣＣ１。

【４１７５】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、当たりか否かの抽選で当たりとなった後（大当たり待機状態）で、遊技盤上に設けられた所定の領域に遊技球を通過させることで、大当たり遊技が開始される遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１３－２３３１８１号公報）。

【４１７６】

また、係る従来型の遊技機の中には、所定の領域を複数設け、抽選で当たりとなった後で（即ち、大当たり待機状態になった後で）遊技球が最初に通過した領域の種別に応じて、開始される大当たり遊技の種別（有利度合い）を異ならせることにより、大当たり待機状態における興趣向上を図っているものも存在する。

【４１７７】

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

【４１７８】

これに対して遊技機ＣＣ１によれば、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、予め定められた第１状態において、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて前記第１状態とは異なる第２状態を設定する第２状態設定手段と、前記第２状態において、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第２入球手段は、前記第１入球手段よりも遊技球が入球し難くなるように構成されている第２入球手段へと遊技球を入球させることを主目的として遊技を行わせるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４１７９】

遊技機ＣＣ１において、遊技球を遊技領域へと発射可能な発射手段と、その発射手段により発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている第３入球手段と、その第３入球手段へと入球した遊技球を、前記第２入球手段へと流下し得る第１流路と、前記第２入球手段へと流下し得ない第２流路と、を少なくとも含む複数の流路のいずれかに振り分ける振分手段と、を備え、前記発射手段により発射された遊技球のうち、前記第３入球手段へと入球して前記第１流路へと振り分けられる遊技球の割合は、前記第１入球手段へと入球する遊技球の割合よりも低くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＣＣ２。

【４１８０】

遊技機ＣＣ２によれば、遊技機ＣＣ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球を遊技領域へと発射可能な発射手段と、その発射手段により発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている第３入球手段と、その第３入球手段へと入球した遊技球を、前記第２入球手段へと流下し得る第１流路と、前記第２入球手段へと流下し得ない第２流路と、を少なくとも含む複数の流路のいずれかに振り分ける振分手段と、を備え、前記発射手段により発射された遊技球のうち、前記第３入球手段へと入球して前記第１流路へと振り分けられる遊技球の割合は、前記第１入球手段へと入球する遊技球の割合よりも低くなり易く構成されている振分手段により振り分けられる流路に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【４１８１】

遊技機ＣＣ２において、前記第２流路に振り分けられるまでに前記発射手段に発射される遊技球の個数は、前記特定の判別結果となるまでに前記発射手段により発射される遊技球の個数よりも多くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＣＣ３。

【４１８２】
遊技機ＣＣ３によれば、遊技機ＣＣ２の奏する効果に加え、前記第２流路に振り分けられるまでに前記発射手段に発射される遊技球の個数は、前記特定の判別結果となるまでに前記発射手段により発射される遊技球の個数よりも多くなり易く構成されているので、第２入球手段へと遊技球が入球することをより強く期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【４１８３】
遊技機ＣＣ１からＣＣ３のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第１状態と、遊技球が入球困難な第２状態と、に可変可能な可変入球手段と、その可変入球手段へと入球した遊技球が入球可能な特定領域と、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて前記可変入球手段を所定期間、前記第２状態から前記第１状態へと可変させる可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備え、前記第２状態設定手段は、前記特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて前記第２状態を設定するものであることを特徴とする遊技機ＣＣ４。
【４１８４】
遊技機ＣＣ４によれば、遊技機ＣＣ１からＣＣ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球可能な第１状態と、遊技球が入球困難な第２状態と、に可変可能な可変入球手段と、その可変入球手段へと入球した遊技球が入球可能な特定領域と、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて前記可変入球手段を所定期間、前記第２状態から前記第１状態へと可変させる可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備え、前記第２状態設定手段は、前記特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて前記第２状態を設定するものである。
【４１８５】
これにより、特定領域に遊技球が入球するか否かに注目して遊技を行わせることができるという効果がある。
【４１８６】
遊技機ＣＣ１からＣＣ４のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第４入球手段と、その第４入球手段へと遊技球が入球可能な第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、予め定められた特定の可変条件が成立したことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと所定期間可変するように制御する可変制御手段と、前記第４入球手段へと入球した遊技球が入球可能な位置に設けられている第５入球手段と、を備え、前記判別手段は、前記第１入球手段と、前記第４入球手段とのいずれかへと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行するものであり、前記第１状態は、前記特定の可変条件が成立し難い第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記特定の可変条件が成立し易い第２遊技状態と、を少なくとも含むものであり、前記特典遊技実行手段は、前記第２状態において、前記第２入球手段と、前記第５入球手段とのどちらかへと遊技球が入球したことに基づいて前記特典遊技を実行するものであることを特徴とする遊技機ＣＣ５。
【４１８７】
遊技機ＣＣ５によれば、遊技機ＣＣ１からＣＣ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球可能な第４入球手段と、その第４入球手段へと遊技球が入球可能な第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、予め定められた特定の可変条件が成立したことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと所定期間可変するように制御する可変制御手段と、前記第４入球手段へと入球した遊技球が入球可能な位置に設けられている第５入球手段と、を備え、前記判別手段は、前記第１入球手段と、前記第４入球手段とのいずれかへと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行するものであり、前記第１状態は、前記特定の可変条件が成立し難い第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記特定の可変条件が成立し易い第２遊技状態と、を少なくとも含むものであり、前記特典遊技実行手段は、前記第２状態において、前記第２入球手段と、前記第５入球手段とのどちらかへと遊技

球が入球したことに基づいて前記特典遊技を実行するものである。
【４１８８】
これにより、第２遊技状態となることに期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【４１８９】
遊技機ＣＣ５において、前記第４入球手段へと入球した遊技球が前記第５入球手段へと入球するまでの間の期間は、当該第４入球手段への入球に基づく前記判別手段の判別が実行されてから前記第２状態設定手段により前記第２状態が設定されるまでの間の期間よりも長くなり易く構成されているものであることを特徴とする遊技機ＣＣ６。
【４１９０】
遊技機ＣＣ６によれば、遊技機ＣＣ５の奏する効果に加え、前記第４入球手段へと入球した遊技球が前記第５入球手段へと入球するまでの間の期間は、当該第４入球手段への入球に基づく前記判別手段の判別が実行されてから前記第２状態設定手段により前記第２状態が設定されるまでの間の期間よりも長くなり易く構成されているので、第２遊技状態において第４入球手段へと遊技球を入球させることにより、第２入球手段へと遊技球を入球させなくても特典遊技が実行されるように構成できる。よって、第２遊技状態の有利度合いをより高めることができるという効果がある。
【４１９１】
遊技機ＣＣ５又はＣＣ６のいずれかにおいて、前記第１状態は、遊技機の設定が初期化されたことに基づいて設定されるものであることを特徴とする遊技機ＣＣ７。
【４１９２】
遊技機ＣＣ７によれば、遊技機ＣＣ５又はＣＣ６のいずれかが奏する効果に加え、前記第１状態は、遊技機の設定が初期化されたことに基づいて設定されるので、遊技機を設置しているホールの利便性を向上させることができる。
【４１９３】
遊技機ＣＣ５からＣＣ７のいずれかにおいて、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記第１状態を設定する第１状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＣＣ８。
【４１９４】
遊技機ＣＣ８によれば、遊技機ＣＣ５からＣＣ７のいずれかが奏する効果に加え、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記第１状態を設定する第１状態設定手段を備えるので、特典遊技の実行が終了した後で、第２遊技状態が設定されることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【４１９５】
＜特徴ＣＤ群＞（ＳＴ方式で連荘回数を上乗せさせることができる遊技性）
予め定められた第１条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記第１条件とは異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記第１条件が特定回数に渡って連続して成立し易くなる第２状態を設定する第１設定手段と、前記第２状態が設定された後で予め定められた第３条件が成立したことに基づいて、前記第２状態を新たに設定する第２設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＤ１。
【４１９６】
ここで、パチンコ機等の遊技機には、遊技盤に設けられている特定領域を遊技球が通過した場合に、遊技者に有利となる特典遊技（当たり遊技等）を付与するものがあり、特定領域へと遊技球が入球するか否かに注目させることで遊技者の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特許第２７５９１４４号公報）。
【４１９７】
また、係る従来型の遊技機の中には、遊技球が特定領域を通過した場合に、複数の特典遊技の権利を付与するものも存在し、特定領域を通過した場合における有利度合いをより高めることにより遊技者の興趣向上を図っていた。
【４１９８】

しかしながら、係る従来型の遊技機では、特定領域を遊技球が通過してから、予め定められた特定回数の特典遊技が終了することにより、再度、特定領域へと遊技球を入球させるところから始めなければならなくなるため、特定回数の特典遊技が終了した後において、遊技に対するモチベーションが低下してしまうという問題点があった。

【４１９９】

これに対して遊技機ＣＤ１によれば、予め定められた第１条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記第１条件とは異なる第２条件が成立したことに基づいて、前記第１条件が特定回数に渡って連続して成立し易くなる第２状態を設定する第１設定手段と、前記第２状態が設定された後で予め定められた第３条件が成立したことに基づいて、前記第２状態を新たに設定する第２設定手段と、を備える。

【４２００】

これにより、第２状態が設定された場合に、第３条件が成立することを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４２０１】

遊技機ＣＤ１において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の判別情報を取得する取得手段と、所定の判別条件の成立に基づいて、前記所定の判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、前記取得手段により取得された前記所定の判別情報を、前記所定の判別条件が成立するまで少なくとも記憶することが可能な記憶手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、を備え、前記第２状態は、前記可変手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変される状態で構成されているものであることを特徴とする遊技機ＣＤ２。

【４２０２】

遊技機ＣＤ２によれば、遊技機ＣＤ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の判別情報を取得する取得手段と、所定の判別条件の成立に基づいて、前記所定の判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、前記取得手段により取得された前記所定の判別情報を、前記所定の判別条件が成立するまで少なくとも記憶することが可能な記憶手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、を備え、前記第２状態は、前記可変手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変される状態で構成されているものである。

【４２０３】

これにより、可変手段が第１位置へと可変されることで第２状態となったことを容易に理解させることができるという効果がある。

【４２０４】

遊技機ＣＤ２において、前記特典遊技実行手段は、前記判別手段による判別が実行されたことを前記第１条件の成立として前記特典遊技を実行するものであることを特徴とする遊技機ＣＤ３。

【４２０５】

遊技機ＣＤ３によれば、遊技機ＣＤ２の奏する効果に加え、前記特典遊技実行手段は、前記判別手段による判別が実行されたことを前記第１条件の成立として前記特典遊技を実行するので、判別手段による判別が実行された時点で遊技者を喜ばせることができるという効果がある。

【４２０６】

遊技機ＣＤ２又はＣＤ３において、遊技球が入球可能な第２入球手段と、その第２入球手段へと入球した遊技球が通過可能な位置に設けられている通過手段と、前記第２入球手段へと入球した遊技球を、前記通過手段を通過し得る方向に遊技球を流下させる第１流路と、前記通過手段を通過し得ない方向に遊技球を流下させる第２流路と、を少なくとも含

む複数の流路のうちいずれかに振り分ける振分手段と、を備え、前記第１設定手段は、前記通過手段を遊技球が通過したことを前記第１条件の成立として、前記第２状態を設定するものであることを特徴とする遊技機ＣＤ４。

【４２０７】

遊技機ＣＤ４によれば、遊技機ＣＤ２又はＣＤ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球可能な第２入球手段と、その第２入球手段へと入球した遊技球が通過可能な位置に設けられている通過手段と、前記第２入球手段へと入球した遊技球を、前記通過手段を通過し得る方向に遊技球を流下させる第１流路と、前記通過手段を通過し得ない方向に遊技球を流下させる第２流路と、を少なくとも含む複数の流路のうちいずれかに振り分ける振分手段と、を備え、前記第１設定手段は、前記通過手段を遊技球が通過したことを前記第１条件の成立として、前記第２状態を設定するものである。

【４２０８】

これにより、振分手段によって振り分けられる流路に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４２０９】

遊技機ＣＤ２からＣＤ４のいずれかにおいて、前記入球手段へと入球した遊技球が通過可能な位置に設けられている第２通過手段と、前記入球手段へと遊技球が入球してから当該遊技球が前記第２通過手段へと到達するまでの間の期間を、１又は複数の前記特典遊技が終了するまでに要する期間よりも長くなるように長期化することが可能な長期化手段と、を備え、前記第２設定手段は、前記第２通過手段を遊技球が通過したことを前記第３条件の成立として、前記第２状態を新たに設定するものであることを特徴とする遊技機ＣＤ５。

【４２１０】

遊技機ＣＤ５によれば、遊技機ＣＤ２からＣＤ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記入球手段へと入球した遊技球が通過可能な位置に設けられている第２通過手段と、前記入球手段へと遊技球が入球してから当該遊技球が前記第２通過手段へと到達するまでの間の期間を、１又は複数の前記特典遊技が終了するまでに要する期間よりも長くなるように長期化することが可能な長期化手段と、を備え、前記第２設定手段は、前記第２通過手段を遊技球が通過したことを前記第３条件の成立として、前記第２状態を新たに設定するものである。

【４２１１】

これにより、より多くの特典遊技が終了してから第２通過手段を遊技球が通過することを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【４２１２】

遊技機ＣＤ５において、前記入球手段へと入球した遊技球を、前記第２通過手段を通過し得ない方向に流下させる第３流路を備えることを特徴とする遊技機ＣＤ６。

【４２１３】

遊技機ＣＤ６によれば、遊技機ＣＤ５の奏する効果に加え、前記入球手段へと入球した遊技球を、前記第２通過手段を通過し得ない方向に流下させる第３流路を備えるので、第２通過手段を通過することを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【４２１４】

遊技機ＣＤ５又はＣＤ６のいずれかにおいて、前記長期化手段は、前記入球手段へと入球した遊技球が前記第２通過手段に到達するまでの間の期間をランダムにすることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＣＤ７。

【４２１５】

遊技機ＣＤ７によれば、遊技機ＣＤ５又はＣＤ６の奏する効果に加え、前記長期化手段は、前記入球手段へと入球した遊技球が前記第２通過手段に到達するまでの間の期間をランダムにすることが可能に構成されているので、第２通過手段に到達するまでの期間がより長くなることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【４２１６】
遊技機ＣＤ５からＣＤ７のいずれかにおいて、前記長期化手段は、前記入球手段へと入球した遊技球を前記第２通過手段が配置されている第１方向と、その第１方向とは異なる第２方向と、を少なくとも含む複数の方向のうちいずれかの方向へと誘導するものであり、前記第２方向は、再度前記長期化手段へと到達し易くなる方向であることを特徴とする遊技機ＣＤ８。
【４２１７】
遊技機ＣＤ８によれば、遊技機ＣＤ５からＣＤ７のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記長期化手段は、前記入球手段へと入球した遊技球を前記第２通過手段が配置されている第１方向と、その第１方向とは異なる第２方向と、を少なくとも含む複数の方向のうちいずれかの方向へと誘導するものであり、前記第２方向は、再度前記長期化手段へと到達し易くなる方向である。
【４２１８】
これにより、遊技球が第２方向へと誘導され続けることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【４２１９】
＜特徴ＣＥ群＞（待機状態へと移行させるタイミングを遊技者に選択させる遊技性）
遊技者が操作可能な操作手段と、予め定められた第１状態において、前記操作手段に対する操作内容が特定の操作内容となった場合に成立し得る第１条件が成立したことに基づいて、前記第１状態とは異なる第２状態を設定することが可能な状態設定手段と、前記第２状態において、予め定められた第２条件が成立したことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＥ１。
【４２２０】
ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、当たりが開始される前に遊技者が遊技球を通過させたゲートの種別に応じて、開始される当たりで獲得できる賞球数を異ならせることが可能なものがある。即ち、平均的に賞球を獲得できる当たりが開始される第１のゲートと、少量の賞球を獲得できる当たりと、多量の賞球を獲得できる当たりのうちいずれか一方が開始される第２のゲートとが設けられているものがある。かかる従来型の遊技機では、遊技者に対して第１のゲートと第２のゲートとのいずれかを選択させることにより、遊技者毎の趣向に合った当たりを選択させることができる（例えば、特許文献１：特開２０１３－２３３１８１号公報）。
【４２２１】
しかしながら、かかる従来型の遊技機では、あくまでも当たりにおいて獲得できる賞球を異ならせることができるのみであり、通常遊技中における遊技性を遊技者が選択する余地はなかった。即ち、通常遊技中が単調となってしまう虞があった。
【４２２２】
遊技機ＣＥ１によれば、遊技者が操作可能な操作手段と、予め定められた第１状態において、前記操作手段に対する操作内容が特定の操作内容となった場合に成立し得る第１条件が成立したことに基づいて、前記第１状態とは異なる第２状態を設定することが可能な状態設定手段と、前記第２状態において、予め定められた第２条件が成立したことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備える。
【４２２３】
これにより、第２状態を設定させるタイミングを操作手段に対する操作内容に応じて可変させることができるので、遊技者自身で第２状態に設定させるタイミングを選択させることができるという効果がある。
【４２２４】
遊技機ＣＥ１において、前記第１状態は、前記特定条件が成立しても前記特典遊技実行手段により前記特典遊技が実行され得ない状態であることを特徴とする遊技機ＣＥ２。
【４２２５】

遊技機ＣＥ２によれば、遊技機ＣＥ１が奏する効果に加え、前記第１状態は、前記特定条件が成立しても前記特典遊技実行手段により前記特典遊技が実行され得ない状態であるので、特典遊技が実行される可能性がある第２状態を設定させようとして特定の操作内容の操作を積極的に行わせることができるという効果がある。

【４２２６】

遊技機ＣＥ１又はＣＥ２において、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段へと入球した遊技球が入球可能な位置に設けられている第２入球手段と、前記第１入球手段へと入球した遊技球を、前記第２入球手段へと入球し得る第１流路と、前記入球手段へと入球し得ない第２流路と、のどちらかへと振り分ける振分手段と、を備え、前記第２条件は、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機ＣＥ３。

【４２２７】

遊技機ＣＥ３によれば、遊技機ＣＥ１又はＣＥ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段へと入球した遊技球が入球可能な位置に設けられている第２入球手段と、前記第１入球手段へと入球した遊技球を、前記第２入球手段へと入球し得る第１流路と、前記入球手段へと入球し得ない第２流路と、のどちらかへと振り分ける振分手段と、を備え、前記第２条件は、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立するものである。

【４２２８】

これにより、振分手段によって第１流路へと振り分けられることを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４２２９】

遊技機ＣＥ３において、前記第１入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段を備え、前記第１状態は、前記可変手段が前記第１位置に可変され易い第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記可変手段が前記第１位置に可変され難い第２遊技状態と、を少なくとも含んで構成されているものであり、前記第１入球手段へと入球した遊技球が前記第２入球手段へと入球するまでの間の期間は、少なくとも前記操作手段に対して前記特定の操作内容の操作が実行されてから前記第１条件が成立するまでの間の期間よりも長くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＣＥ４。

【４２３０】

遊技機ＣＥ４によれば、遊技機ＣＥ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段を備え、前記第１状態は、前記可変手段が前記第１位置に可変され易い第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記可変手段が前記第１位置に可変され難い第２遊技状態と、を少なくとも含んで構成されているものであり、前記第１入球手段へと入球した遊技球が前記第２入球手段へと入球するまでの間の期間は、少なくとも前記操作手段に対して前記特定の操作内容の操作が実行されてから前記第１条件が成立するまでの間の期間よりも長くなり易く構成されている。

【４２３１】

これにより、第１遊技状態においては、第１入球手段へと遊技球を容易に入球させることができるうえに、第１入球手段へと遊技球を入球させてから特定の操作内容の操作を行うことで第２状態を設定することができるので、遊技者に対して第１遊技状態が設定されることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【４２３２】

遊技機ＣＥ４において、前記振分手段は、第１振分手段と、その第１振分手段よりも下流側に設けられている第２振分手段と、を少なくとも含んで構成されているものであり、前記第１振分手段は、前記第２流路と、前記第２振分手段へと流下し得る第３流路と、のどちらかへと遊技球を振り分けるものであり、前記第２振分手段は、前記第１流路と、前

記第２流路と、のどちらかへと遊技球を振り分けるものであり、前記第１振分手段によって前記第３流路に振り分けられた遊技球が前記第２振分手段によって前記第１流路へと振り分けられるまでの間の期間は、少なくとも前記操作手段に対して前記特定の操作内容の操作が実行されてから前記第１条件が成立するまでの間の期間よりも長くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＣＥ５。

【４２３３】

遊技機ＣＥ５によれば、遊技機ＣＥ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記振分手段は、第１振分手段と、その第１振分手段よりも下流側に設けられている第２振分手段と、を少なくとも含んで構成されているものであり、前記第１振分手段は、前記第２流路と、前記第２振分手段へと流下し得る第３流路と、のどちらかへと遊技球を振り分けるものであり、前記第２振分手段は、前記第１流路と、前記第２流路と、のどちらかへと遊技球を振り分けるものであり、前記第１振分手段によって前記第３流路に振り分けられた遊技球が前記第２振分手段によって前記第１流路へと振り分けられるまでの間の期間は、少なくとも前記操作手段に対して前記特定の操作内容の操作が実行されてから前記第１条件が成立するまでの間の期間よりも長くなり易く構成されている。

【４２３４】

これにより、第１遊技状態においては、第２振分手段へと遊技球が振り分けられてから特定の操作内容の操作を行って第２状態を設定するか、特定の操作内容の操作を行わずに第１状態を維持させるかを判断する斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４２３５】

遊技機ＣＥ４又はＣＥ５において、遊技球が入球可能な第３入球手段と、その第３入球手段へと入球した遊技球を前記振分手段へ向けて流下させる第４流路と、前記第４流路を流下した遊技球が前記振分手段へと到達することを抑制する抑制手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＥ６。

【４２３６】

遊技機ＣＥ６によれば、遊技機ＣＥ４又はＣＥ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球可能な第３入球手段と、その第３入球手段へと入球した遊技球を前記振分手段へ向けて流下させる第４流路と、前記第４流路を流下した遊技球が前記振分手段へと到達することを抑制する抑制手段と、を備える。

【４２３７】

これにより、第２状態においては、第３入球手段へと遊技球が入球しても、抑制手段によって遊技球の入球が抑制されるので、振分手段へと遊技球が到達しただけで遊技者に対して達成感を抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４２３８】

遊技機ＣＥ３からＣＥ６のいずれかにおいて、前記操作手段に対する操作内容に応じた発射速度で遊技球を発射する発射手段と、その発射手段により第１の発射速度で発射された遊技球が少なくとも入球可能な特定入球手段と、を備え、前記第１条件は、前記特定入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立し得るものであり、前記第１入球手段は、前記発射手段により前記第１の発射速度とは異なる第２の発射速度で発射された遊技球が少なくとも入球可能な位置に設けられているものであることを特徴とする遊技機ＣＥ７。

【４２３９】

遊技機ＣＥ７によれば、遊技機ＣＥ３からＣＥ６のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記操作手段に対する操作内容に応じた発射速度で遊技球を発射する発射手段と、その発射手段により第１の発射速度で発射された遊技球が少なくとも入球可能な特定入球手段と、を備え、前記第１条件は、前記特定入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立し得るものであり、前記第１入球手段は、前記発射手段により前記第１の発射速度とは異なる第２の発射速度で発射された遊技球が少なくとも入球可能な位

置に設けられているものである。
【４２４０】
これにより、第１遊技状態において、第１入球手段へと遊技球を入球させようとして発射した遊技球が特定入球手段へと入球してしまうことを抑制できるので、第１遊技状態において、遊技者の意に反して第２状態に設定されることを抑制できる。よって、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。
【４２４１】
＜特徴ＣＦ群＞（大当たり当選時の遊技状態を遊技者に選択させる遊技性）
判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第１遊技状態を少なくとも含む複数の中から１の遊技状態を決定する遊技状態決定手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、前記第１遊技状態において、前記操作手段に対する操作内容が特定の操作内容になった場合に成立し得る予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、遊技状態を前記第１遊技状態とは異なる第２遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記第１遊技状態は、遊技者の有利度合いに関する第１要素が前記第２遊技状態よりも有利となり、前記第１要素とは異なる第２要素が前記第２遊技状態よりも不利となることを特徴とする遊技機ＣＦ１。
【４２４２】
ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものことにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。
【４２４３】
しかしながら、上述した従来の遊技機では、抽選に外れ続ける限り当たり中の遊技を楽しむことができないので、抽選に外れ続けるほどに遊技者の遊技に対するモチベーションを低下させてしまう虞があった。
【４２４４】
更に、係る従来型の遊技機の中には、当たり遊技の終了後に当たりに当選し易さを異ならせた遊技状態を設定可能にするものがあり、当たり期待度の高い遊技状態が設定されることを目指す遊技を行わせることにより遊技の興趣向上を図っているものがある。
【４２４５】
しかしながら、係る従来型の遊技機においても、当たり遊技の終了後に設定される遊技状態が抽選によって設定されてしまい、さらに、当たり当選し易い遊技状態が、当たり当選しに難い遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態となるだけであり、当たり当選し難い遊技状態が設定された場合に遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。
【４２４６】
遊技機ＣＦ１によれば、遊技者の有利度合いに関する第１要素が有利な第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも第１要素は不利だが、第１要素とは異なる第２要素が有利となる第２遊技状態とを設定可能な遊技機において、遊技者の操作手段に対する操作内容が特定の操作内容である場合に、遊技状態設定手段により遊技状態を第２遊技状態に設定することができる。
【４２４７】
このように構成することで、遊技者自身の判断により遊技を行う遊技状態を設定することができるため、遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【４２４８】
遊技機ＣＦ１において、遊技球を遊技領域へ発射可能な発射手段と、前記遊技領域のうち特定領域に設けられ、遊技球が入球可能な特定入球手段と、を有し、前記操作手段は、遊技者の操作に基づいて前記発射手段の発射強度を可変させることで、前記遊技領域のうち遊技球が流下し得る領域を可変させることが可能なものであり、前記特定条件は、前記

発射手段により発射された遊技球が、前記特定入球手段に入球した場合に成立するものであることを特徴とする遊技機ＣＦ２。

【４２４９】

遊技機ＣＦ２によれば、遊技機ＣＦ１の奏する効果に加え、遊技者が操作手段を操作し、特定入球手段に遊技球を入球させることにより特定条件が成立し、遊技状態が第２遊技状態へと変更される。このように構成することで、特定条件の成立の有無を遊技者が視認可能となるため分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【４２５０】

遊技機ＣＦ１またはＣＦ２において、前記第１遊技状態は、前記第２遊技状態よりも前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となる確率が高確率となる遊技状態であり、前記第１要素は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となる確率に関するものであることを特徴とする遊技機ＣＦ３。

【４２５１】

遊技機ＣＦ３によれば、遊技機ＣＦ１またはＣＦ２の奏する効果に加え、判別手段の判別結果が特定の判別結果となる確率が異なる遊技状態を遊技者が選択することが可能となるため、選択した遊技状態によって後の遊技結果が大きく左右されることになる。よって、遊技者に対して、遊技状態を選択させる遊技を積極的に行わせることができるという効果がある。

【４２５２】

遊技機ＣＦ１からＣＦ３のいずれかにおいて、前記遊技状態決定手段は、前記第１遊技状態として、前記判別手段による判別が実行され易い有利第１遊技状態と、その有利第１遊技状態よりも前記判別手段による判別が実行され難い不利第１遊技状態と、を決定可能なものであり、前記第２要素は、前記判別手段による前記判別のし易さに関するものであることを特徴とする遊技機ＣＦ４。

【４２５３】

遊技機ＣＦ４によれば、遊技機ＣＦ１からＣＦ３のいずれかの奏する効果に加え、判別手段による判別のし易さに関する有利度合いが異なる遊技状態を遊技者に選択させることが可能となるため、選択した遊技状態によって後の遊技結果が大きく左右されることになる。遊技者に対して、遊技状態を選択させる遊技を積極的に行わせることができるという効果がある。

【４２５４】

遊技機ＣＦ４において、前記遊技状態決定手段は、前記第２遊技状態として、前記判別手段による判別が実行され易い有利第２遊技状態と、その有利第２遊技状態よりも前記判別手段による判別が実行され難い不利第２遊技状態と、を決定可能なものであり、前記遊技状態設定手段は、前記有利第１遊技状態が設定されている状態で前記特定条件が成立した場合に、前記有利第２遊技状態を設定するものであり、前記有利第２遊技状態は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となった場合に、前記有利第１遊技状態よりも、前記特典遊技の終了後に、前記有利第１遊技状態が設定され易いものであることを特徴とする遊技機ＣＦ５。

【４２５５】

遊技機ＣＦ５によれば、遊技機ＣＦ４の奏する効果に加え、有利第１遊技状態で特定の判別結果となる場合よりも、有利第２遊技状態で特定の判別結果となる場合のほうが、特典遊技の終了後に、有利第１遊技状態が設定され易くなる。よって、有利第１遊技状態中にそのまま判別手段による判別を実行するのか、有利第２遊技状態へと遊技状態を変更させた後に判別手段による判別を実行するのかを遊技者に選択させる楽しみを提供することができるという効果がある。

【４２５６】

遊技機ＣＦ５において、前記有利第１遊技状態、或いは、前記第２有利遊技状態の終了条件を設定する終了条件設定手段と、その終了条件設定手段により設定された前記終了条件の成立を判別する終了条件判別手段と、を有し、前記遊技状態決定手段は、前記有利第

１遊技状態が設定されている状態で前記終了条件が成立した場合に前記不利第１遊技状態を決定し、前記有利第２遊技状態が設定されている状態で前記終了条件が成立した場合に前記不利第２遊技状態を決定するものであり、前記終了条件は、前記判別手段による前記判別が少なくとも２回以上実行されるまでは成立し得ないものであることを特徴とする遊技機ＣＦ６。

【４２５７】

遊技機ＣＦ６によれば、少なくとも、判別手段による判別が２回以上実行されるまでは、前記有利第１遊技状態、或いは前記有利第２遊技状態が設定されるため、１回目の判別が特定の判別結果とならない場合であっても、有利第１遊技状態、或いは、２有利遊技状態で再度判別を実行することができる。よって、複数回の判別に対してどのタイミングで遊技状態を変更させるのかを楽しませながら遊技を行わせることができるという効果がある。

【４２５８】

遊技機ＣＦ１からＣＦ６のいずれかにおいて、前記第１遊技状態は、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態としてのみ設定され得るように構成されていることを特徴とする遊技機ＣＦ７。

【４２５９】

遊技機ＣＦ７によれば、遊技機ＣＦ１からＣＦ６のいずれかの奏する効果に加え、第１遊技状態において、遊技状態設定手段によって第２遊技状態が設定されると、少なくとも次に特典遊技が実行されるまでは、第１遊技状態を設定させることができないため、遊技者が特定の操作内容で操作手段を操作した行為をやり直すことができないものである。よって、緊張感を持たせて遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【４２６０】

遊技機ＣＦ２からＣＦ７のいずれかにおいて、前記発射手段により前記特定領域に向けて発射された遊技球が、前記特定入球手段に入球するよりも前に、前記遊技球によって前記判別条件が成立し得ないものであることを特徴とする遊技機ＣＦ８。

【４２６１】

遊技機ＣＦ８によれば、遊技機ＣＦ２からＣＦ７のいずれかの奏する効果に加え、特定入球手段に遊技球を入球させて遊技状態を変更させようとする遊技者に対して、遊技状態が変更される前に判別手段による判別が実行されることを抑制することができる。よって、遊技者の意図する遊技状態で判別手段の判別を実行することができるという効果がある。

【４２６２】

遊技機ＣＦ２からＣＦ８のいずれかにおいて、前記特定入球手段は、常時遊技球が入球可能なものであることを特徴とする遊技機ＣＦ９。

【４２６３】

遊技機ＣＦ９によれば、遊技機ＣＦ２からＣＦ８の奏する効果に加え、遊技の状況に関わること無く特定入球手段に遊技球を入球させることができるため、遊技者が任意のタイミングで特定条件を成立させることができ、自由度の高い遊技を提供することができるという効果がある。

【４２６４】

＜特徴ＣＧ群＞（１の遊技球で複数回の開放契機を成立させ得る構成）

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、前記入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、遊技球が通過可能な第１通過手段と、その第１通過手段よりも下流に設けられている第２通過手段と、を少なくとも含む複数の通過手段と、その複数の通過手段のうち少なくとも１の前記通過手段を遊技球が通過したことに基づいて所定の判別情報を取得する取得手段と、所定の判別条件の成立に基づいて、前記取得手段により取得された前記所定の判別情

報を用いた判別を実行する判別手段と、前記取得手段により取得された前記所定の判別情報を、前記所定の判別条件が成立するまで少なくとも記憶することが可能な記憶手段と、前記判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果になったことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと所定期間可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備え、前記第２通過手段は、前記第１通過手段を通過した遊技球が通過可能な位置に設けられているものであることを特徴とする遊技機ＣＧ１。

【４２６５】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、遊技盤に設けられている特定領域を遊技球が通過した場合に、遊技者に有利となる特典遊技（当たり遊技等）を付与するものがあり、特定領域へと遊技球が入球するか否かに注目させることで遊技者の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特許第２７５９１４４号公報）。

【４２６６】

しかしながら、係る従来型の遊技機では、１の特定領域の通過に基づいて獲得される特典遊技は１つのみであるので、遊技者の興趣を向上させることが困難になるという問題点があった。

【４２６７】

これに対して遊技機ＣＧ１によれば、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、前記入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、遊技球が通過可能な第１通過手段と、その第１通過手段よりも下流に設けられている第２通過手段と、を少なくとも含む複数の通過手段と、その複数の通過手段のうち少なくとも１の前記通過手段を遊技球が通過したことに基づいて所定の判別情報を取得する取得手段と、所定の判別条件の成立に基づいて、前記取得手段により取得された前記所定の判別情報を用いた判別を実行する判別手段と、前記取得手段により取得された前記所定の判別情報を、前記所定の判別条件が成立するまで少なくとも記憶することが可能な記憶手段と、前記判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果になったことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと所定期間可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備え、前記第２通過手段は、前記第１通過手段を通過した遊技球が通過可能な位置に設けられているものである。

【４２６８】

これにより、第１通過手段を通過した遊技球が第２通過手段も通過するので、複数の判別情報を一括して取得することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４２６９】

遊技機ＣＧ１において、遊技球が入球可能な第２入球手段と、その第２入球手段へと入球した遊技球を、前記通過手段を通過し得る第１流路と、前記通過手段を通過し得ない第２流路と、を少なくとも含む複数の流路のうちいずれかへと振り分ける振分手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＧ２。

【４２７０】

遊技機ＣＧ２によれば、遊技機ＣＧ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球可能な第２入球手段と、その第２入球手段へと入球した遊技球を、前記通過手段を通過し得る第１流路と、前記通過手段を通過し得ない第２流路と、を少なくとも含む複数の流路のうちいずれかへと振り分ける振分手段と、を備える。

【４２７１】

これにより、振分手段によって第１流路へと振り分けられることを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４２７２】

遊技機ＣＧ１又はＣＧ２において、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する第２判別手段と、その第２判別手段の判別結果が第２の判別結果になった

ことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＧ３。

【４２７３】

遊技機ＣＧ３によれば、遊技機ＣＧ１又はＣＧ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する第２判別手段と、その第２判別手段の判別結果が第２の判別結果になったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備える。

【４２７４】

これにより、第２判別手段の判別結果に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４２７５】

遊技機ＣＧ３において、識別情報を表示可能な表示手段と、その表示手段において前記第２判別手段の判別結果を示す前記識別情報を動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段と、を備え、前記記憶手段に１以上の前記判別情報が記憶されている状態で前記可変手段が終了してから次の前記可変遊技が開始されるまでの間の期間は、前記動的表示手段により予め定められた特定回数、前記識別情報が動的表示されるまでの期間よりも長くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＣＧ４。

【４２７６】

遊技機ＣＧ４によれば、遊技機ＣＧ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、識別情報を表示可能な表示手段と、その表示手段において前記第２判別手段の判別結果を示す前記識別情報を動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段と、を備え、前記記憶手段に１以上の前記判別情報が記憶されている状態で前記可変手段が終了してから次の前記可変遊技が開始されるまでの間の期間は、前記動的表示手段により予め定められた特定回数、前記識別情報が動的表示されるまでの期間よりも長くなり易く構成されている。

【４２７７】

これにより、１の可変遊技が実行される毎に、少なくとも特定回数の識別情報の動的表示を実行させることができるという効果がある。

【４２７８】

遊技機ＣＧ４において、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記第２判別手段の判別に用いる第２判別情報を取得する第２取得手段と、その第２取得手段により取得された前記第２取得情報を、前記特定回数の判別に対応する情報数を上限として、当該第２取得情報を用いた判別が実行されるまで少なくとも記憶可能な第２記憶手段と、を備え、前記所定期間は、前記入球手段に対して前記特定回数よりも多い回数、遊技球を入球させることが可能な期間で構成されているものであることを特徴とする遊技機ＣＧ５。

【４２７９】

遊技機ＣＧ５によれば、遊技機ＣＧ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記第２判別手段の判別に用いる第２判別情報を取得する第２取得手段と、その第２取得手段により取得された前記第２取得情報を、前記特定回数の判別に対応する情報数を上限として、当該第２取得情報を用いた判別が実行されるまで少なくとも記憶可能な第２記憶手段と、を備え、前記所定期間は、前記入球手段に対して前記特定回数よりも多い回数、遊技球を入球させることが可能な期間で構成されているものである。

【４２８０】

これにより、１の可変遊技が実行される毎に、特定回数の判別をより確実に実行させることができるという効果がある。

【４２８１】

遊技機ＣＧ３からＣＧ５のいずれかにおいて、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技

状態として、前記第２判別手段の判別において第１確率で前記第２の判別結果となる第１遊技状態と、前記第１確率よりも高い第２確率で前記第２の判別結果となる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＣＧ６。

【４２８２】

遊技機ＣＧ６によれば、遊技機ＣＧ３からＣＧ５のいずれかが奏する効果に加え、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記第２判別手段の判別において第１確率で前記第２の判別結果となる第１遊技状態と、前記第１確率よりも高い第２確率で前記第２の判別結果となる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備えるので、特典遊技の終了後の遊技状態として、第２遊技状態が設定されることをより強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【４２８３】

遊技機ＣＧ３からＣＧ６のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第３入球手段と、その第３入球手段へと遊技球が入球可能となる第３位置と、その第３位置よりも遊技球が入球困難になる第４位置とに可変可能な第２可変手段と、前記第３入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２の特典を付与する第２特典付与手段と、を備え、前記特典遊技実行手段は、前記特典遊技として、前記第２可変手段を所定回数、前記第４位置から前記第３位置へと可変させるものであることを特徴とする遊技機ＣＧ７。

【４２８４】

遊技機ＣＧ７によれば、遊技機ＣＧ３からＣＧ６のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。遊技球が入球可能な第３入球手段と、その第３入球手段へと遊技球が入球可能となる第３位置と、その第３位置よりも遊技球が入球困難になる第４位置とに可変可能な第２可変手段と、前記第３入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２の特典を付与する第２特典付与手段と、を備え、前記特典遊技実行手段は、前記特典遊技として、前記第２可変手段を所定回数、前記第４位置から前記第３位置へと可変させるものである。

【４２８５】

これにより、特典遊技が実行されることにより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【４２８６】

遊技機ＣＧ７において、前記第３入球手段は、前記入球手段よりも下流側に設けられていることを特徴とする遊技機ＣＧ８。

【４２８７】

遊技機ＣＧ８によれば、遊技機ＣＧ７の奏する効果に加え、前記第３入球手段は、前記入球手段よりも下流側に設けられているので、可変遊技の実行中に特典遊技が実行された場合に、入球手段を狙って遊技球を発射することにより、第３入球手段へも遊技球を入球させることができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

【４２８８】

＜特徴ＣＨ群＞（特典をより多く得易いが遊技球が流入し難いルートと、特典を得難いが流入易いルートと、が設けられている）

遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって特定方向に発射された遊技球が流下可能な位置に設けられている第１流路と、その第１流路とは異なり、且つ、前記特定方向に発射された遊技球が流下可能な位置に設けられている第２流路と、前記第１流路を遊技球が流下した遊技球が入球可能な第１領域と、その第１領域へと遊技球が入球したことに基づいて第１の特典を付与する第１特典付与手段と、前記第２流路を流下した遊技球が入球可能な位置に設けられている第２領域と、その第２領域へと遊技球が入球したことに基づいて前記第１の特典よりも遊技者の有利度合いが高くなる第２の特典を付与する第２特典付与手段と、を備え、前記第１流路は、前記第２流路よりも、前記特定方向に発射

された遊技球が流下し易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＣＨ１。
【４２８９】
ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものことにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。
【４２９０】
しかしながら、上述した従来の遊技機では、始動入賞口に１個の遊技球が入賞した場合に、最大で１回の抽選が実行されるだけであるため、始動入賞口に入賞する遊技球の個数が少ないと、抽選回数も少なくなってしまうため、始動入賞口に入賞し難い遊技機で遊技を行っている遊技者の遊技に対するモチベーションを低下させてしまう虞があった。
【４２９１】
遊技機ＣＨ１によれば、遊技球が入球可能な第１領域を遊技球が入球した場合よりも、その第１領域よりも遊技球が入球し難い第２領域を遊技球が入球した場合のほうが、遊技者に有利な特典を付与することが可能となり、入球のし易さに応じた特典を付与することができる。よって、遊技球の挙動に対応した遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【４２９２】
遊技機ＣＨ１において、前記特定方向に発射された遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと入球した遊技球を、前記第１流路と、前記第２流路と、を少なくとも含む複数の流路のうちいずれか１の流路へと振り分ける振分手段と、を備え、前記第１流路は、前記第２流路よりも、前記振分手段によって振り分けられる割合が高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＣＨ２。
【４２９３】
遊技機ＣＨ２によれば、遊技機ＣＨ１の奏する効果に加え、入球手段へと入球した遊技球が振分手段によって第１流路、或いは第２流路を含む複数の流路のいずれかへと振り分けられ、第１流路のほうが第２流路よりも振り分けられ易くなるように振分手段が構成されているため、振分精度を高めることができるという効果がある。
【４２９４】
遊技機ＣＨ２において、前記振分手段は、遊技者が視認可能なものであることを特徴とする遊技機ＣＨ３。
【４２９５】
遊技機ＣＨ３によれば、遊技機ＣＨ２の奏する効果に加え、振分手段による遊技球の振分状況を遊技者が視認することができるため、遊技者に遊技球の挙動を注視させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【４２９６】
遊技機ＣＨ３において、前記振分手段は、前記複数の流路のうち、一の流路へと振り分けることができなかった遊技球を他の流路へと段階的に振り分け可能とするものであることを特徴とする遊技機ＣＨ４。
【４２９７】
遊技球ＣＨ４によれば、遊技機ＣＨ３の奏する効果に加え、振分手段における遊技球の挙動に応じて流下し得る流路を遊技者に段階的に予測させることが可能となる。よって、振分手段による遊技球の振分状況を遊技者に分かり易く視認させることができるという効果がある。
【４２９８】
遊技機ＣＨ４において、前記振分手段は、前記第１流路へと振り分けることができなかった遊技球を、前記第２流路へと振り分け可能とするものであることを特徴とする遊技機ＣＨ５。
【４２９９】
遊技球ＣＨ５によれば、遊技機ＣＨ４の奏する効果に加え、振分手段によって振り分けられる割合が高い第１流路へと振り分けることができなかった遊技球が、有利度合いの高

い第２特典を付与可能な第２流路へと振り分け可能となる。よって、遊技者に最後まで期待感を持たせながら遊技を行わせることができるという効果がある。

【４３００】

遊技機ＣＨ５において、前記振分手段は、遊技球を前記第１流路と、前記第２流路へと遊技球を誘導可能な誘導流路と、を含む複数の流路へと遊技球を振り分け可能な第１振分機構と、その第１振分機構により前記誘導流路へと振り分けられた遊技球を、前記第２流路と、前記第１領域及び前記第２領域へと遊技球を入球させることが困難な第３流路と、を含む複数の流路へと遊技球を振り分け可能な第２振分機構と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＣＨ６。

【４３０１】

遊技機ＣＨ６によれば、遊技機ＣＨ５の奏する効果に加え、振分手段が、第１振分機構と、第２振分機構と、を有しているため、遊技者に遊技球の挙動をより分かり易く視認させることができるという効果がある。

【４３０２】

遊技機ＣＨ６において、前記第１振分機構は、前記第１流路と、前記誘導流路とに対して遊技球を均等に振り分けるものであることを特徴とする遊技機ＣＨ７。

【４３０３】

遊技機ＣＨ７によれば、遊技機ＣＨ６の奏する効果に加え、第１振分機構による各流路へと遊技球を振り分ける割合が均等であるため、第１振分機構がどの流路へと遊技球を振り分けるのかを遊技者に楽しませることができるという効果がある。

【４３０４】

遊技機ＣＨ６またはＣＨ７において、前記第２振分機構は、前記第２流路と、前記第３流路とに対して遊技球を均等に振り分けるものであることを特徴とする遊技機ＣＨ８。

【４３０５】

遊技機ＣＨ８によれば、遊技機ＣＨ６またはＣＨ７の奏する効果に加え、第２振分機構による各流路への遊技球の振り分け割合が均等であるため、第２振分機構がどの流路へと遊技球を振り分けるのかを遊技者に楽しませることができるという効果がある。

【４３０６】

＜特徴ＣＩ群＞（遊技状態に応じて遊技者に有利となる入球口を異ならせる）

遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて第１特典を付与可能な第１特典付与手段と、遊技球が入球可能な入球手段であって、前記第１入球手段とは異なる第２入球手段と、その第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記第１特典とは異なる第２特典を付与可能な第２特典付与手段と、遊技状態として第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態の中から一の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有する遊技機において、前記第１特典付与手段は、前記第１遊技状態が設定されている場合に前記第２特典よりも遊技者に有利な前記第１特典を付与するものであり、前記第２特典付与手段は、前記第２遊技状態が設定されている場合に前記第１特典よりも遊技者に有利な前記第２特典を付与するものであることを特徴とする遊技機ＣＩ１。

【４３０７】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものことにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

【４３０８】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、抽選に外れ続ける限り当たり中の遊技を楽しむことができないので、抽選に外れ続けるほどに遊技者の遊技に対するモチベーションを低下させてしまう虞があった。

【４３０９】

更に、係る従来型の遊技機の中には、当たり遊技の終了後に当たりに当選し易さを異ならせた遊技状態を設定可能にするものがあり、当たり期待度の高い遊技状態が設定される

ことを目指す遊技を行わせることにより遊技の興趣向上を図っているものがある。
【４３１０】
しかしながら、係る従来型の遊技機においても、設定された遊技状態に関わらず、始動入賞口へと遊技球を入賞させる遊技を行う必要があり、遊技が単調となってしまという問題があった。
【４３１１】
遊技機ＣＩ１によれば、遊技状態設定手段により設定される遊技状態に応じて、遊技者に有利となる入球手段を異ならせることが可能となる。よって、遊技者に対して、現在設定されている遊技状態に応じた遊技を行わせることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【４３１２】
遊技機ＣＩ１において、第１流路と、その第１流路とは異なる第２流路と、を少なくとも含む複数の流路のうちいずれか１の流路に振り分け可能な振分手段を有し、前記第１入球手段は、前記第１流路を流下する遊技球が入球可能なものであり、前記第２入球手段は、前記第２流路を流下する遊技球が入球可能なものであることを特徴とする遊技機ＣＩ２。
【４３１３】
遊技機ＣＩ２によれば、遊技機ＣＩ１の奏する効果に加え、遊技球が第１入球手段に入球するのか、第２入球手段に入球するのかが、振分手段による振り分けの結果に応じて可変するため、振分手段における遊技球の挙動に対して遊技者に興味を持たせることができる。よって、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。
【４３１４】
遊技機ＣＩ２において、前記振分手段へと遊技球を誘導可能な誘導手段として、第１誘導手段と、その第１誘導手段とは異なる第２誘導手段とを有し、前記第１誘導手段により誘導された遊技球よりも、前記第２誘導手段により誘導された遊技球のほうが、前記振分手段に到達し易いものであることを特徴とする遊技機ＣＩ３。
【４３１５】
遊技機ＣＩ３によれば、遊技機ＣＩ２の奏する効果に加え、振分手段へと遊技球を誘導させるための手段を複数有しているため、振分手段へと遊技球を誘導させるために複数の遊技を行わせることが可能となる。よって、遊技球がどの入球手段に入球するのかを遊技者に注視させるだけでは無く、どの誘導手段によって遊技が振分手段へと誘導されるのかについても遊技者に注視させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【４３１６】
遊技機ＣＩ３において、前記第２誘導手段により遊技球が誘導可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球の誘導が困難となる第２状態と、に可変可能な可変手段と、所定の可変条件が成立したことに基づいて、前記可変手段を前記第２状態から前記第１状態へと可変制御する可変制御手段と、を有し、前記可変条件は、前記第２遊技状態が設定されている場合のほうが、前記第１遊技状態が設定されている場合よりも成立し易いものであることを特徴とする遊技機ＣＩ４。
【４３１７】
遊技機ＣＩ４によれば、遊技機ＣＩ３の奏する効果に加え、遊技状態に応じて、振分手段へと遊技球を誘導させ易い状態と、誘導させ難い状態と設定することができるため、遊技者に対して第２遊技状態が設定されることを期待させながら意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。
【４３１８】
遊技機ＣＩ４において、前記第１遊技状態が設定されている場合は、前記第１誘導手段のほうが、前記第２誘導手段よりも遊技球を前記振分手段へと誘導し易いものであり、前記第２遊技状態が設定されている場合は、前記第２誘導手段のほうが、前記第１誘導手段

よりも遊技球を前記振分手段へと誘導し易いものであることを特徴とする遊技機ＣＩ５。
【４３１９】
遊技機ＣＩ５によれば、遊技状態に応じて、遊技者が狙うべき誘導手段を異ならせることができるため、複数設けられた誘導手段のうち、一方の誘導手段のみを狙う遊技ばかり行われてしまい、遊技が単調になってしまうことを抑制することができるという効果がある。
【４３２０】
遊技機ＣＩ５において、遊技球を遊技領域へ発射可能な発射手段と、遊技者の操作に基づいて前記発射手段の発射強度を可変させることにより、前記遊技領域のうち遊技球が流下し得る領域を、第１領域と、その第１領域を流下する遊技球が流下し得ない第２領域とを少なくとも含む複数の領域のうち、何れか一の領域へと可変させることが可能な操作手段と、を有し、前記第１誘導手段は前記第１領域に設けられるものであり、前記第２誘導手段は前記第２領域に設けられるものであることを特徴とする遊技機ＣＩ６。
【４３２１】
遊技機ＣＩ６によれば、遊技機ＣＩ５の奏する効果に加え、第１誘導手段と、第２誘導手段と、を異なる領域に設けているため、発射強度を変更させる遊技を遊技者に行わせ易くすることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。また、遊技者が意図しない誘導手段に遊技球が到達してしまうことを抑制することができるという効果がある。
【４３２２】
遊技機ＣＩ１からＣＩ６のいずれかにおいて、前記第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて第１判別を実行可能な第１判別手段を有し、前記第１特典付与手段は、前記第１判別手段の判別結果が特定の第１判別結果であることに基づいて、前記第１特典を付与するものであり、前記第１特典は、前記遊技状態設定手段により前記第２遊技状態を設定させるものであることを特徴とする遊技機ＣＩ７。
【４３２３】
遊技機ＣＩ７によれば、遊技機ＣＩ１からＣＩ６のいずれかの奏する効果に加え、振分手段により第１入球手段へと遊技球が振り分けられ、第１判別が実行されることに基づいて第２遊技状態が設定される。これにより、遊技状態が第２遊技状態になることで、遊技者に有利となる特典が可変させることができる。よって、振分手段によって振り分けられた遊技球によって、遊技者に有利となる特典を可変させることができるため、振分手段における遊技球の挙動に対して遊技者により興味を持たせることができるという効果がある。
【４３２４】
遊技機ＣＩ４からＣＩ７のいずれかにおいて、前記第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記第１判別とは異なる第２判別を実行可能な第２判別手段を有し、前記第２特典付与手段は、前記第２判別手段の判別結果が特定の第２判別結果であることに基づいて、前記第２特典を付与するものであり、前記第２特典は、前記可変条件を成立させるものであることを特徴とする遊技機ＣＩ８。
【４３２５】
遊技機ＣＩ８によれば、遊技機ＣＩ４からＣＩ７のいずれかの奏する効果に加え、振分手段により第２入球手段へと遊技球が振り分けられ、第２判別が実行された結果が特定の第２判別結果であることに基づいて可変条件が成立する。これにより、振分手段への遊技球の振り分け具合を可変させることができる。よって、振分手段によって振り分けられた遊技球により振分手段への遊技球の振り分けられ易さを可変させることができる。さらに、第２遊技状態が設定されている場合には、可変条件が成立し易くなる。よって、振分手段における遊技球の挙動に対して遊技者により興味を持たせることができるという効果がある。
【４３２６】
＜特徴ＣＪ群＞（普図当たりを契機に、連続して普図当たりに当選し易い状態となる）

遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段により発射された遊技球を、第１流路と、その第１流路とは異なる第２流路と、を少なくとも含む複数の流路のうちいずれか１の流路に振り分け可能な振分手段と、前記第１流路を流下した遊技球が通過可能な通過手段と、その通過手段を遊技球が通過したことに基づいて判別を実行する判別手段と、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球し易くなる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、前記判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＣＪ１。

【４３２７】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものことにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

【４３２８】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、抽選に外れ続ける限り当たり中の遊技を楽しむことができないので、抽選に外れ続けるほどに遊技者の遊技に対するモチベーションを低下させてしまう虞があった。

【４３２９】

更に、係る従来型の遊技機の中には、当たり遊技の終了後に、抽選を実行させ易い遊技状態と、抽選を実行させ難い遊技状態とを設定可能に構成し、設定される遊技状態に応じて抽選のし易さを異ならせることで遊技の興趣向上を図っているものがある。

【４３３０】

しかしながら、係る従来型の遊技機においても、当たり当選したことに基づいて抽選を実行させ易い遊技状態と、抽選を実行させ難い遊技状態とを設定可能に構成しているだけであり、抽選に外れ続ける限り当たり中の遊技を楽しむことができないので、抽選に外れ続けるほどに遊技者の遊技に対するモチベーションを低下させてしまう虞があった。

【４３３１】

遊技機ＣＪ１によれば、遊技球を通過させることにより実行される判別が特定の判別結果となったことに基づいて可変遊技が実行される。そして、可変遊技が実行されることにより入球手段へと遊技球が入球し易くなる。よって、可変遊技を実行させようと意欲的に遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【４３３２】

遊技機ＣＪ１において、前記振分手段は、前記入球手段へと入球した遊技球を前記１の流路に振り分けるものであることを特徴とする遊技機ＣＪ２。

【４３３３】

遊技機ＣＪ２によれば、遊技機ＣＪ１の奏する効果に加え、入球手段に入球した遊技球が通過手段を通過し得るように構成したため、入球手段へと遊技球を入球させる遊技と、入球手段へと遊技球を入球させ易くする遊技とに関連性を持たせることができる。これにより、継続的に入球手段へと遊技球を入球させ易くする状態を創り出すことが可能となる。よって、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【４３３４】

遊技機ＣＪ２において、前記可変遊技の実行期間中に前記振分手段へと入球した遊技球が、前記通過手段を通過する回数の期待値が１以上となるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＣＪ３。

【４３３５】

遊技機ＣＪ３によれば、遊技機ＣＪ２の奏する効果に加え、判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて実行される可変遊技中に、判別手段により判別が実行される契機となる通過手段への遊技球の通過期待値を１以上とすることができるため、一度可変遊技が実行されると、可変遊技を繰り返し実行させ易くすることができる。よって

、可変遊技を実行させようと意欲的に遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【４３３６】

遊技機ＣＪ３において、前記通過手段は、前記入球手段の内部に複数設けられているものであり、前記入球手段に入球した遊技球が複数の前記通過手段を通過し得るものであることを特徴とする遊技機ＣＪ４。

【４３３７】

遊技機ＣＪ４によれば、遊技機ＣＪ３の奏する効果に加え、入球手段に入球した遊技球の数よりも、通過手段を通過する遊技球の数を多くすることが可能となるため、入球手段に入球させた遊技球の数が少ない場合であっても、最後まで遊技者に期待感を持たせることができるという効果がある。

【４３３８】

遊技機ＣＪ４において、前記第１流路は、１の前記通過手段を通過するように遊技球を流下させることが可能に構成されているものであり、前記振分手段は、前記第１流路と、前記第２流路と、２以上の前記通過手段を通過するように遊技球を流下させることが可能に構成されている第３流路と、を少なくとも含む複数の流路のうちいずれか１の流路に振り分けるものであることを特徴とする遊技機ＣＪ５。

【４３３９】

遊技機ＣＪ５によれば、遊技機ＣＪ４の奏する効果に加え、入球手段に入球した１の遊技球が流下する流路によって、通過手段を通過する回数を異ならせることができる。よって、入球手段に入球した遊技球がどの流路を流下するのかを遊技者に注視させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【４３４０】

遊技機ＣＪ５において、前記通過手段を遊技球が通過したことに基づいて、前記判別手段の判別に用いるための所定の判別情報を取得する取得手段と、その取得手段によって取得された前記判別情報を、所定の情報数を上限として、前記判別手段の判別に用いられるまで少なくとも記憶可能な記憶手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＪ６。

【４３４１】

遊技機ＣＪ６によれば、遊技機ＣＪ５の奏する効果に加え、記憶手段により判別情報を記憶することができるため、遊技球が短期間で複数の通過手段を通過した場合であっても、判別手段の判別回数が著しく減少することを抑制することができる。よって、複数の通過手段を近接配置したとしても遊技者に不快感を与えることを抑制することができるという効果がある。

【４３４２】

遊技機ＣＪ３からＣＪ６のいずれかにおいて、前記第２流路を流下した遊技球が入球可能な第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する第２判別手段と、その第２判別手段の判別結果が予め定められた第２の判別結果になったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記特典遊技は、前記可変手段が前記第１位置に可変されていても、遊技球が前記入球手段へと入球し難くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＣＪ７。

【４３４３】

遊技機ＣＪ７によれば、遊技機ＣＪ３からＣＪ６のいずれかの奏する効果に加え、特典遊技が実行されることにより、入球手段へ遊技球を入球させ難くすることができる。よって、可変遊技が過度に繰り返して実行されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【４３４４】

遊技機ＣＪ７において、遊技球が入球可能な第３入球手段と、その第３入球手段へと遊技球が入球可能となる第３位置と、その第３位置よりも遊技球が入球困難になる第４位置と、に可変可能な第２可変手段と、前記第３入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の有価価値を付与する価値付与手段と、前記特典遊技実行手段により実行される前

記特典遊技の種別として、複数の種別の中から一の種別を決定する種別決定手段と、を備え、前記特典遊技実行手段は、前記種別決定手段により第１種別が決定された場合に、前記特典遊技として、前記第２可変手段を所定回数、前記第４位置から前記第３位置へと可変させるものであり、前記可変手段は、前記第３入球手段よりも下流側に設けられているものであることを特徴とする遊技機ＣＪ８。

【４３４５】

遊技機ＣＪ８によれば、遊技機ＣＪ７の奏する効果に加え、第１種別に対応する特典遊技が実行される場合には、第３入球手段への遊技球の入球に伴い、第３入球手段よりも下流側に設けられた可変手段へ遊技球が到達し難くなるが、第３入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて有価価値が付与される。よって、可変手段へと遊技球が到達し難い状態が遊技者に過度に不利な状態となることを抑制することができるという効果がある。

【４３４６】

遊技機ＣＪ８において、遊技球が入球可能な第４入球手段と、その第４入球手段へと遊技球が入球可能となる第５位置と、その第５位置よりも遊技球が入球困難になる第６位置と、に可変可能な第３可変手段と、を有し、前記価値付与手段は、前記第４入球手段へと遊技球が入球した場合にも所定の有価価値を付与するものであり、前記特典遊技実行手段は、前記種別決定手段により前記第１種別とは異なる第２種別が決定された場合に、前記特典遊技として、前記第３可変手段を所定回数、前記第６位置から前記第５位置へと可変させるものであり、前記可変手段は、前記第４入球手段よりも上流側に設けられているものであることを特徴とする遊技機ＣＪ９。

【４３４７】

遊技機ＣＪ９によれば、遊技機ＣＪ８の奏する効果に加え、種別決定手段により決定される種別に応じて、可変手段への遊技球の到達具合を異ならせた特典遊技を実行させることが可能となる。よって、遊技者に対して、特典遊技が実行される場合に、どの種別に対応した特典遊技が実行されるかを期待させながら遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【４３４８】

遊技機ＣＪ９において、前記判別手段による判別結果を示すための識別情報を所定期間動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報の動的表示期間を決定可能な動的表示期間決定手段と、を有し、前記動的表示期間決定手段は、前記記憶手段に記憶されている前記判別情報の数に応じて異なる動的表示期間を決定するものであることを特徴とする遊技機ＣＪ１０。

【４３４９】

遊技機ＣＪ１０によれば、遊技機ＣＪ９の奏する効果に加え、記憶手段に記憶されている判別情報の数に応じて異なる動的表示期間が決定されるため、遊技者に対して可変遊技が実行されるタイミングを分かり難くすることができる。よって、可変遊技の実行タイミングに合わせて遊技が行われてしまい、遊技の稼働が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

【４３５０】

遊技機ＣＪ１０において、前記動的表示期間決定手段は、前記記憶手段に記憶されている前記判別情報の数が所定数以上である場合のほうが、前記所定数未満である場合よりも長い動的表示期間を決定し易いものであることを特徴とする遊技機ＣＪ１１。

【４３５１】

遊技機ＣＪ１１によれば、遊技機ＣＪ１０の奏する効果に加え、判別情報の数を所定数よりも多くすることで長時間の動的表示期間が選ばれ易くなる。よって、判別情報の数が所定数よりも多い状態では、第２可変手段が可変される特典遊技が実行されている場合に、複数回の可変遊技が実行され難くすることができるため、記憶手段に記憶されている判別情報の数が急激に減少してしまうことを抑制することができる。よって、遊技者に対して記憶手段に多くの判別情報を記憶させようと意欲的に遊技を行わせることができ、遊技の稼働を高めることが出来るという効果がある。

【４３５２】
遊技機Ａ１からＡ１０、Ｂ１からＢ１３、Ｃ１からＣ９、Ｄ１からＤ９、Ｅ１からＥ８、Ｆ１からＦ１０、Ｇ１からＧ８、Ｈ１からＨ１０、Ｉ１からＩ８、Ｊ１からＪ９、Ｋ１からＫ９、Ｌ１からＬ８、Ｍ１からＭ９、Ｎ１からＮ８、Ｏ１からＯ７、Ｐ１からＰ１０、Ｑ１からＱ９、Ｒ１からＲ９、Ｓ１からＳ８、Ｔ１からＴ８、Ｕ１からＵ１１、Ｖ１からＶ１１、Ｗ１からＷ９、Ｘ１からＸ１０、Ｙ１からＹ８、ＡＡ１からＡＡ６、ＡＢ１からＡＢ５、ＡＣ１からＡＣ７、ＢＡ１からＢＡ５、ＢＢ１からＢＢ５、ＢＣ１からＢＣ５、ＢＤ１からＢＤ５、ＢＥ１からＢＥ５、ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ８、ＣＣ１からＣＣ８、ＣＤ１からＣＤ８、ＣＥ１からＣＥ８、ＣＦ１からＣＦ９、ＣＧ１からＣＧ８、ＣＨ１からＣＨ８、ＣＩ１からＣＩ８、ＣＪ１からＣＪ９のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｚ１。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示装置において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【４３５３】
遊技機Ａ１からＡ１０、Ｂ１からＢ１３、Ｃ１からＣ９、Ｄ１からＤ９、Ｅ１からＥ８、Ｆ１からＦ１０、Ｇ１からＧ８、Ｈ１からＨ１０、Ｉ１からＩ８、Ｊ１からＪ９、Ｋ１からＫ９、Ｌ１からＬ８、Ｍ１からＭ９、Ｎ１からＮ８、Ｏ１からＯ７、Ｐ１からＰ１０、Ｑ１からＱ９、Ｒ１からＲ９、Ｓ１からＳ８、Ｔ１からＴ８、Ｕ１からＵ１１、Ｖ１からＶ１１、Ｗ１からＷ９、Ｘ１からＸ１０、Ｙ１からＹ８、ＡＡ１からＡＡ６、ＡＢ１からＡＢ５、ＡＣ１からＡＣ７、ＢＡ１からＢＡ５、ＢＢ１からＢＢ５、ＢＣ１からＢＣ５、ＢＤ１からＢＤ５、ＢＥ１からＢＥ５、ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ８、ＣＣ１からＣＣ８、ＣＤ１からＣＤ８、ＣＥ１からＣＥ８、ＣＦ１からＣＦ９、ＣＧ１からＣＧ８、ＣＨ１からＣＨ８、ＣＩ１からＣＩ８、ＣＪ１からＣＪ９のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｚ２。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【４３５４】
遊技機Ａ１からＡ１０、Ｂ１からＢ１３、Ｃ１からＣ９、Ｄ１からＤ９、Ｅ１からＥ８、Ｆ１からＦ１０、Ｇ１からＧ８、Ｈ１からＨ１０、Ｉ１からＩ８、Ｊ１からＪ９、Ｋ１からＫ９、Ｌ１からＬ８、Ｍ１からＭ９、Ｎ１からＮ８、Ｏ１からＯ７、Ｐ１からＰ１０、Ｑ１からＱ９、Ｒ１からＲ９、Ｓ１からＳ８、Ｔ１からＴ８、Ｕ１からＵ１１、Ｖ１からＶ１１、Ｗ１からＷ９、Ｘ１からＸ１０、Ｙ１からＹ８、ＡＡ１からＡＡ６、ＡＢ１からＡＢ５、ＡＣ１からＡＣ７、ＢＡ１からＢＡ５、ＢＢ１からＢＢ５、ＢＣ１からＢＣ５、ＢＤ１からＢＤ５、ＢＥ１からＢＥ５、ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ８、ＣＣ１からＣＣ８、ＣＤ１からＣＤ８、ＣＥ１からＣＥ８、ＣＦ１からＣＦ９、ＣＧ１からＣＧ８、ＣＨ１からＣＨ８、ＣＩ１からＣＩ８、ＣＪ１からＣＪ９のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｚ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（

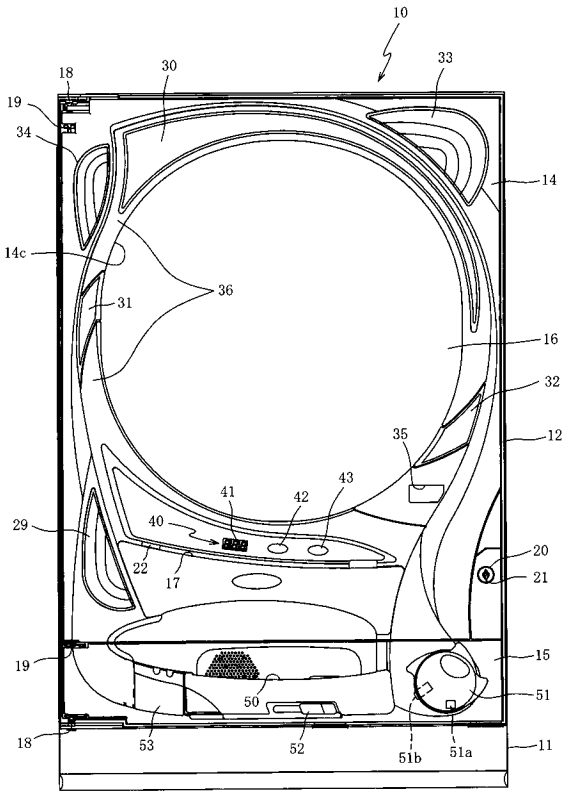
例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【符号の説明】

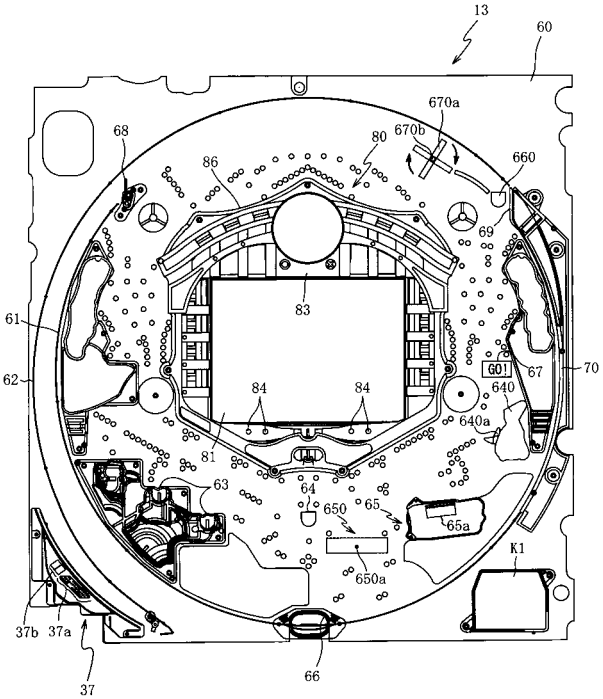
【４３５５】

１０	パチンコ機（遊技機）
６７ｃ	中央スルーゲート（通過手段）
６７ｒ	右スルーゲート（第２通過手段）
２０３ａ	第１特別図柄保留球格納エリア（記憶手段）
６９９０	振分装置（振分手段）
７０４０	右特別入球口（入球手段）
７０４０ａ	電動役物（可変手段）
７０５０	振分機構（長期化手段）
Ｓ２５６	特典遊技実行手段
Ｓ３０５	判別手段
Ｓ４０６	取得手段
Ｓ６２３	第１設定手段、第２設定手段

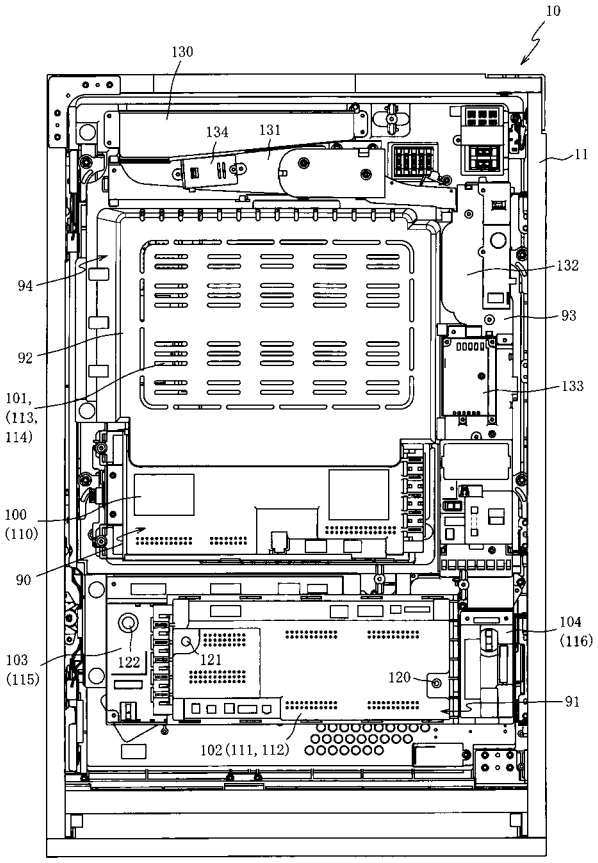
【図１】



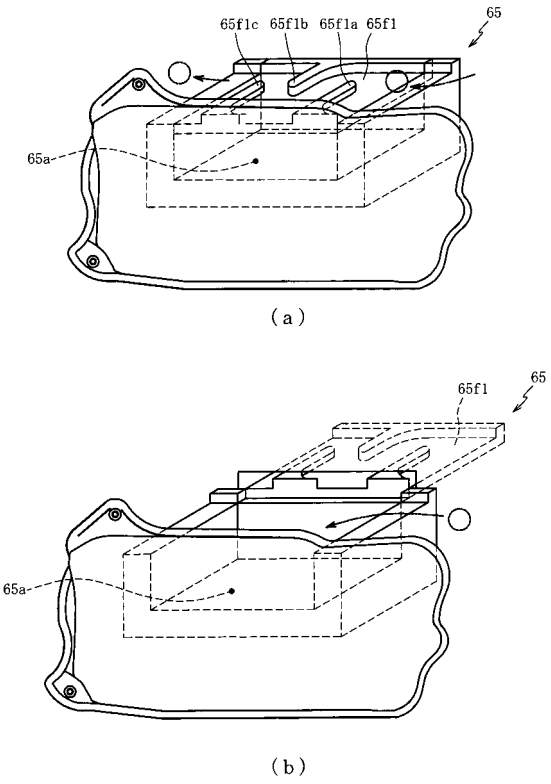
【図２】



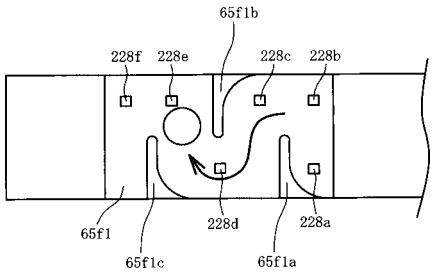
【図３】


10
130
134
131
11
132
94
93
92
133
101,
(113,
114)
100
(110)
90
104
(116)
103
(115)
122
121
120
91
102(111, 112)

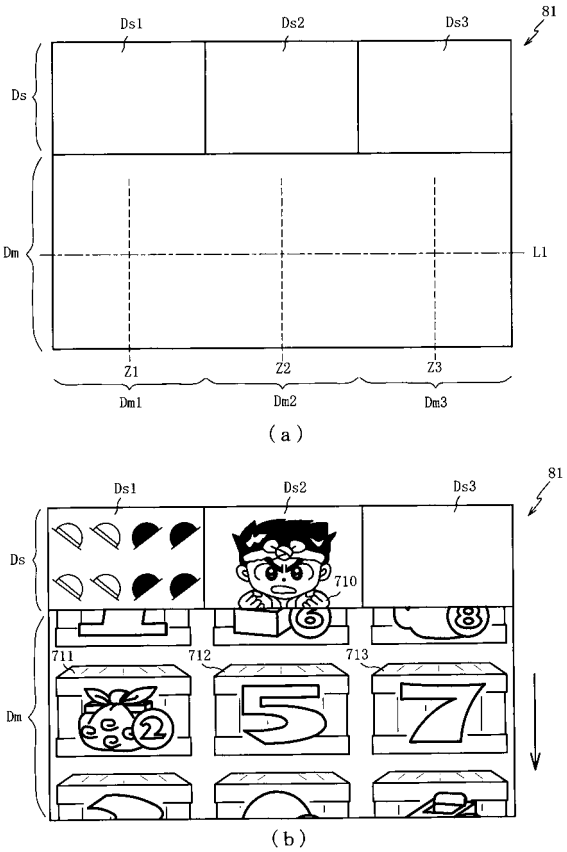
【図４】


65f1c 65f1b 65f1a 65f1
65
65a
(a)
65f1
65
65a
(b)

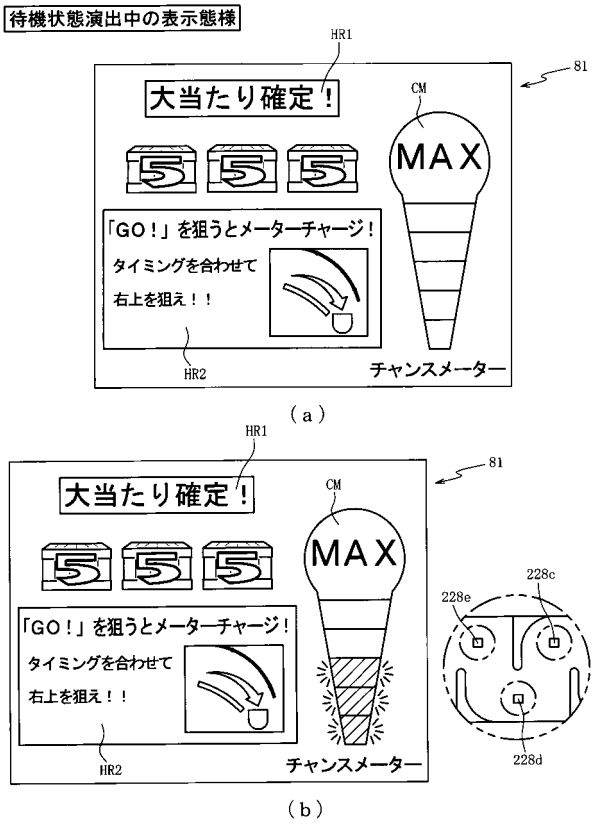
【図５】


65f1b
228f 228e 228c 228b
65f1
228d
228a
65f1c
65f1a

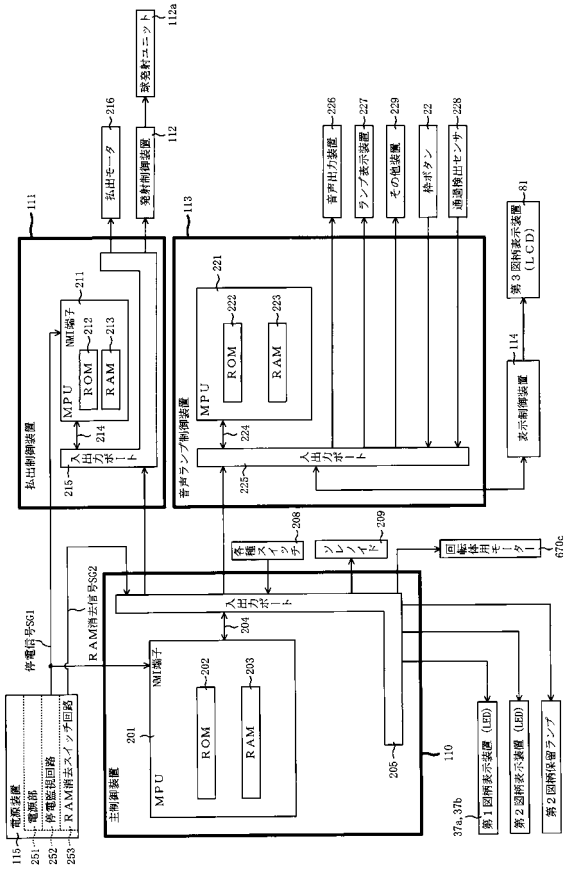
【図６】


81
Ds1 Ds2 Ds3
Ds
Dm
L1
Z1 Z2 Z3
Dm1 Dm2 Dm3
(a)
81
Ds1 Ds2 Ds3
Ds
710
711 712 713
Dm
(b)

【図７】



【図８】



【図９】

（ａ）

ROM（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202a
第１当たり種別選択テーブル	202b
第２当たり乱数テーブル	202c
変動パターン選択テーブル	202d

（ｂ）

202

第１当たり乱数テーブル202a

遊技状態	第１当たり乱数カウンタ値(0～399)	
特別図柄の低確率状態	0，1	202a1
特別図柄の高確率状態	0～19	202a2

【図１０】

（ａ）

202

第１当たり種別選択テーブル202b

特別図柄の種別	大当たり種別	第１当たり種別カウンタ値(0～99)	
第１特別図柄	大当たりＡ（8Ｒ確変大当たり）	0～4	202b1
	大当たりＢ（5Ｒ確変大当たり）	5～64	202b2
	大当たりＣ（5Ｒ通常大当たり）	65～99	202b3
第２特別図柄	大当たりＤ（16Ｒ確変大当たり）	0～4	202b4
	大当たりＥ（10Ｒ確変大当たり）	5～64	202b5
	大当たりＦ（10Ｒ通常大当たり）	65～99	202b6

（ｂ）

202

第２当たり乱数テーブル202c

遊技状態	第２当たり乱数カウンタ値（0～239）	
普通図柄の通常状態	5～28	202c1
普通図柄の高確率状態	5～204	202c2

【図１１】

変動パターン選択テーブル	202d
大当たり用変動パターンテーブル	202d1
外れ用（通常）変動パターンテーブル	202d2
外れ用（確変）変動パターンテーブル	202d3

（ａ）

大当たり用変動パターンテーブル202d1

変動種別カウンタＣＳ１	0～50	51～179	180～198
常時	ノーマルリーチ各種(30秒)	スーパーリーチ各種(60秒)	スペシャルリーチ各種(90秒)

（ｂ）

外れ用（通常）変動パターンテーブル202d2

変動種別カウンタＣＳ１	0～98	99～149	150～197	198
完全外れ専用	短外れ(7秒)	長外れ(10秒)		
リーチ共通	ノーマルリーチ各種(30秒)		スーパーリーチ各種(60秒)	スペシャルリーチ各種(90秒)

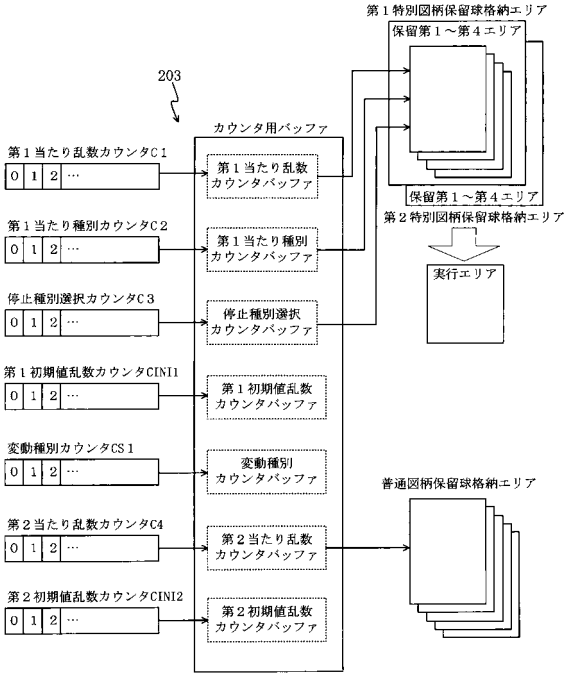
（ｃ）

外れ用（確変）変動パターンテーブル202d3

変動種別カウンタＣＳ１	0～190	191～197	198
完全外れ専用	短外れ(7秒)	長外れ(10秒)	
リーチ共通	ノーマルリーチ各種(30秒)	スーパーリーチ各種(60秒)	スペシャルリーチ各種(90秒)

（ｄ）

【図１２】



【図１３】

ＲＡＭ(主制御装置)	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
実行エリア	203c
普通図柄保留球格納エリア	203d
第１特別図柄保留球数カウンタ	203e
第２特別図柄保留球数カウンタ	203f
普通図柄保留球数カウンタ	203g
確変フラグ	203h
時短中カウンタ	203i
入球待機フラグ	203j
大当たり開始フラグ	203k
大当たり中フラグ	203m
その他メモリエリア	203z

【図１４】

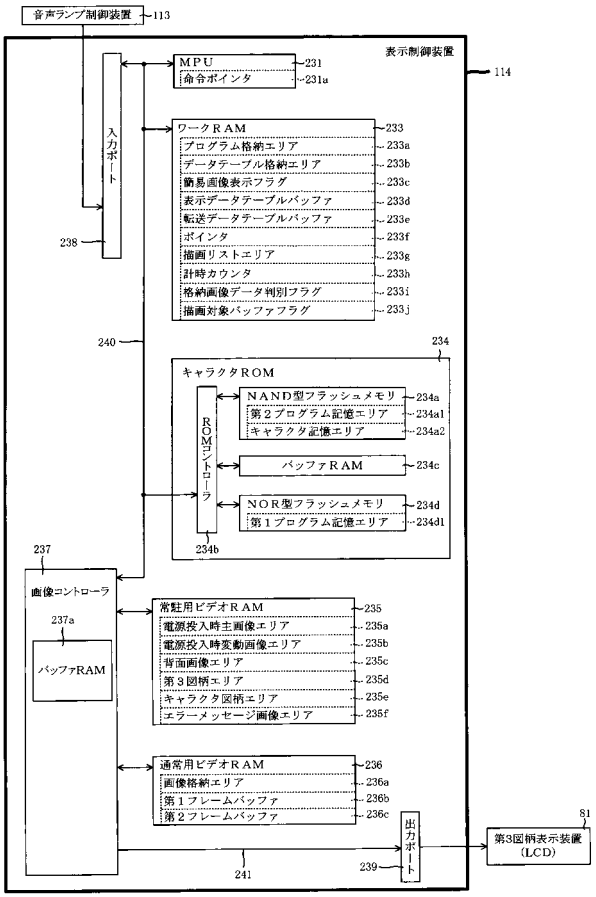
ＲＯＭ（音声ランプ制御装置）	222
変動パターン選択テーブル	222a

（ａ）

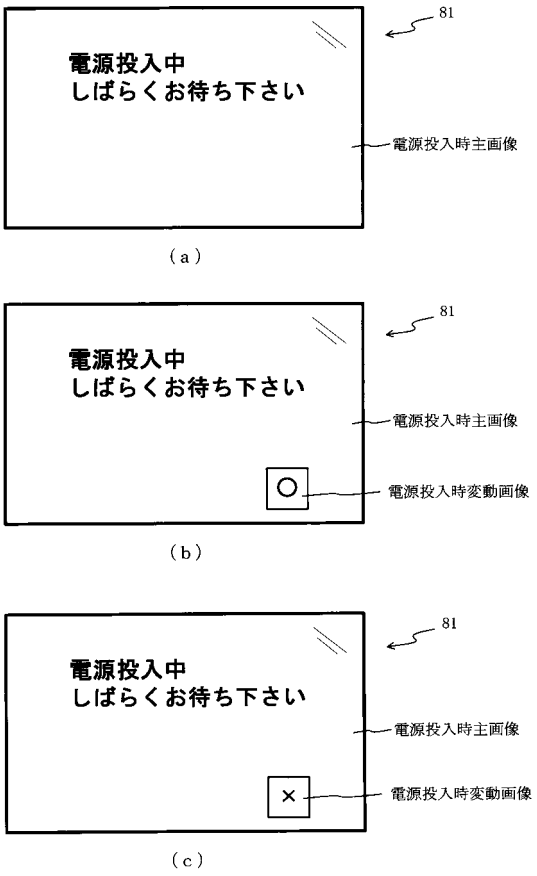
ＲＡＭ（音声ランプ制御装置）	223
入賞情報格納エリア	223a
第１特別図柄保留球数カウンタ	223b
第２特別図柄保留球数カウンタ	223c
変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
変動時間カウンタ	223f
待機状態演出フラグ	223g
レベルカウンタ	223h
遊技状態格納エリア	223i
その他メモリエリア	223z

（ｂ）

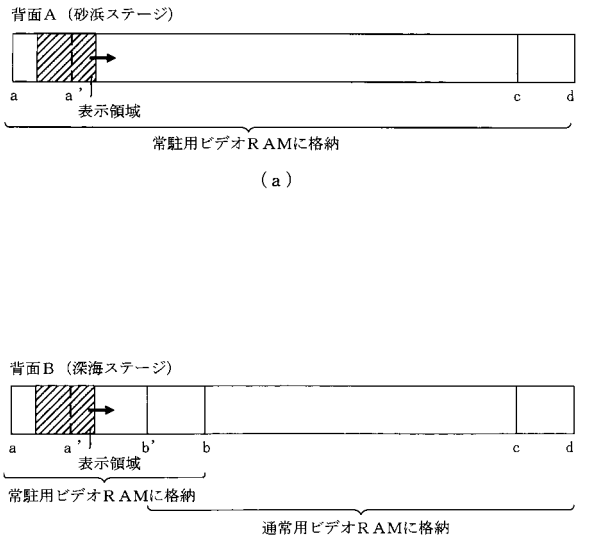
【図１５】



【図１６】



【図１７】



【図１８】

表示データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	背面画像　：背面種別 図柄１　：図柄種別オフセット 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 図柄２　：… ⋮ エフェクト１：エフェクト種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 エフェクト２：… ⋮ キャラクタ１：キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 キャラクタ２：… ⋮
0002H	⋮
0003H	⋮
⋮	⋮
02F0H	End

【図１９】

転送データテーブル

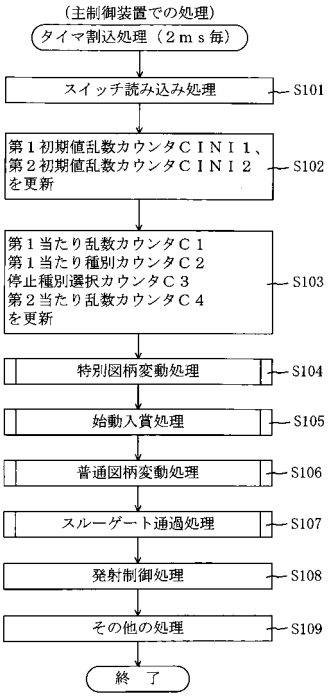
アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
0002H	
⋮	
0097H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
⋮	⋮
02F0H	End

【図２０】

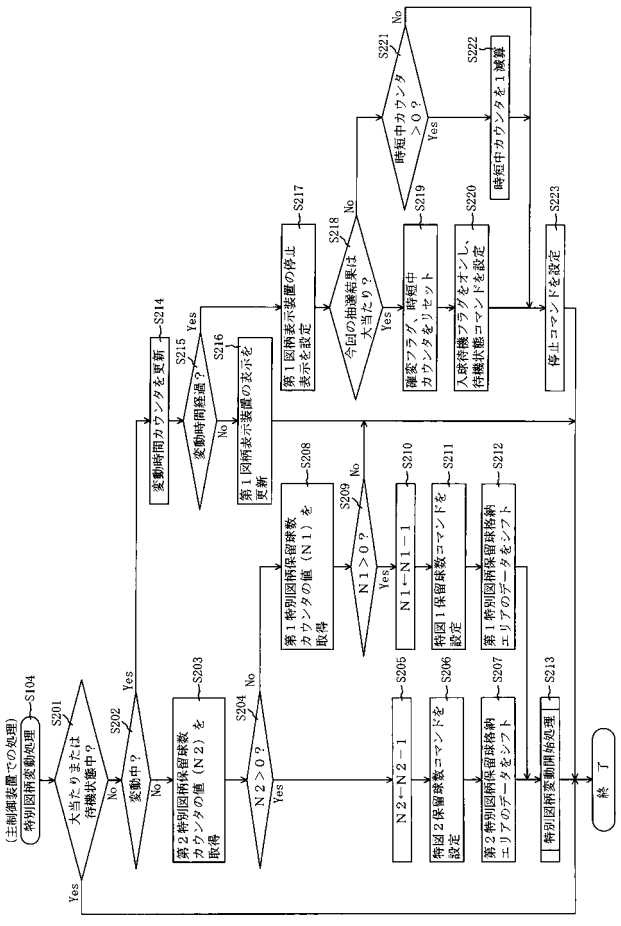
描画リスト

種別	詳細情報
背面画像	スプライト（表示物）のデータの格納ＲＡＭ種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
図柄１	⋮
図柄２	⋮
…	⋮
エフェクト１	⋮
エフェクト２	⋮
…	⋮
キャラクタ１	⋮
キャラクタ２	⋮
…	⋮
保留球数図柄１	⋮
…	⋮
エラー図柄１	⋮
転送データ	転送対象画像データの格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス

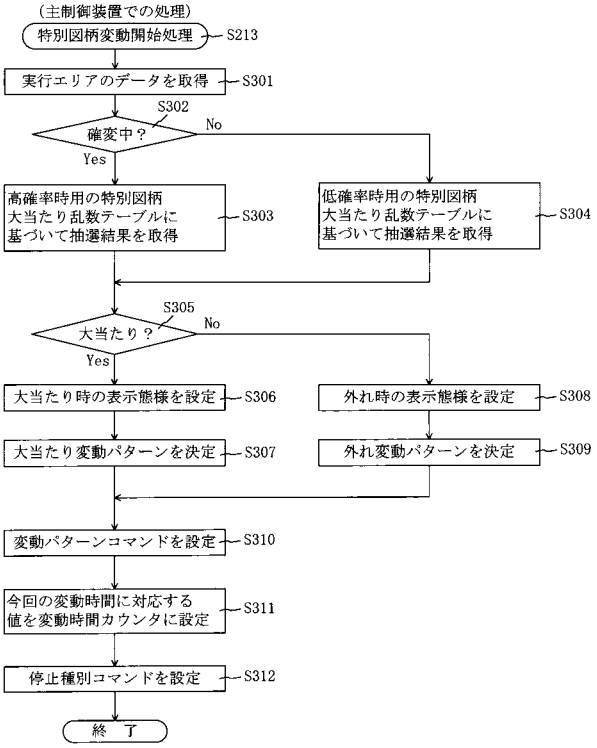
【図２１】



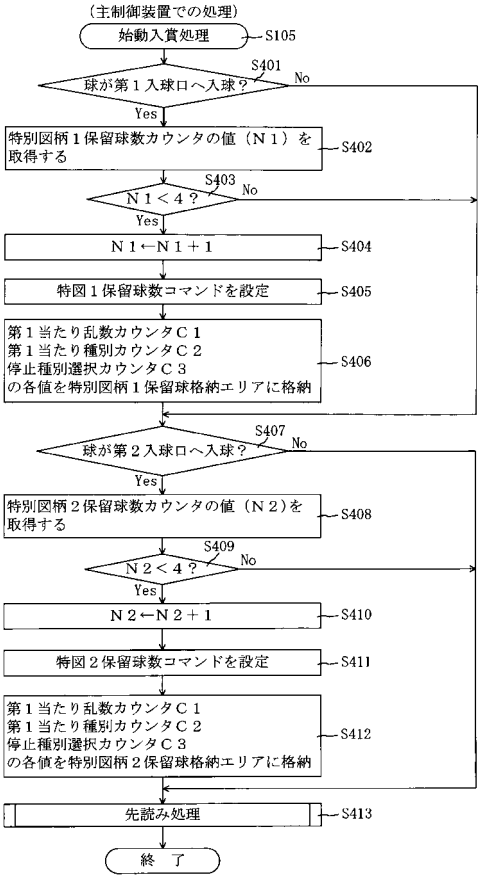
【図２２】



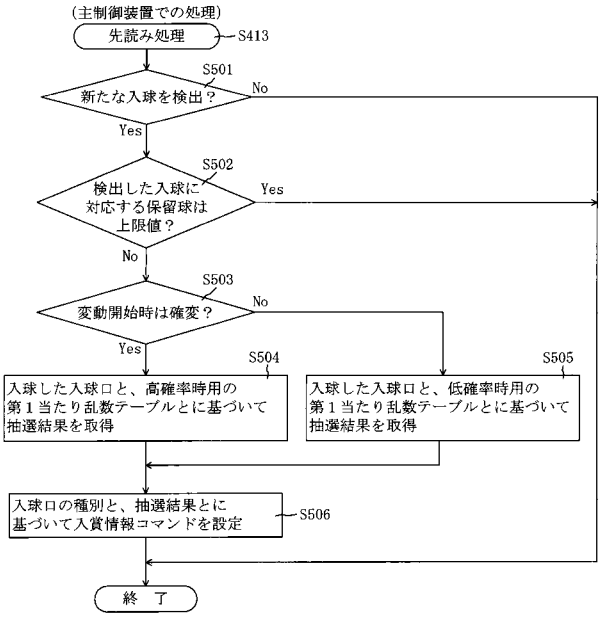
【図２３】



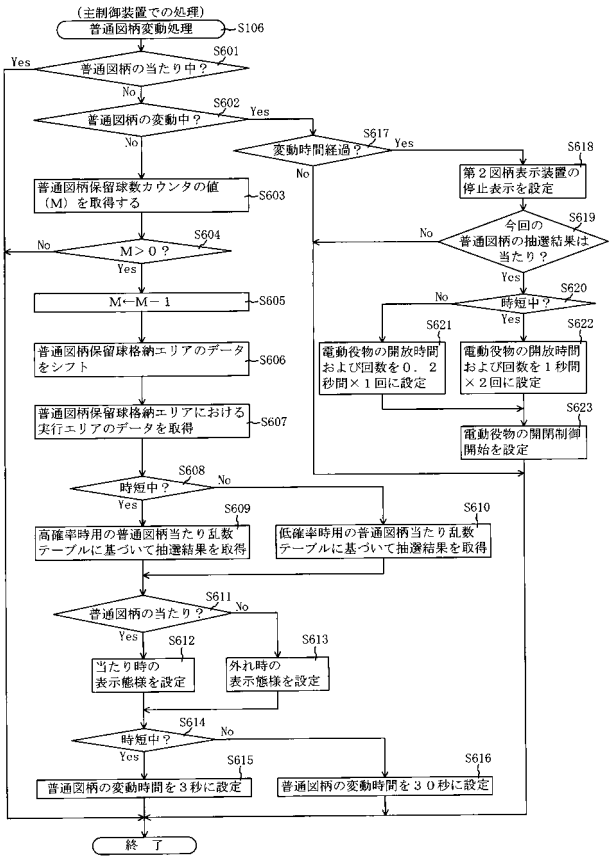
【図２４】



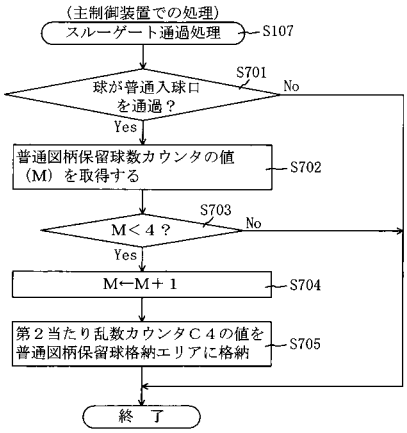
【図２５】



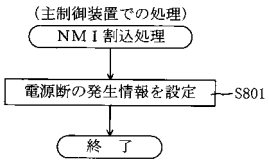
【図２６】



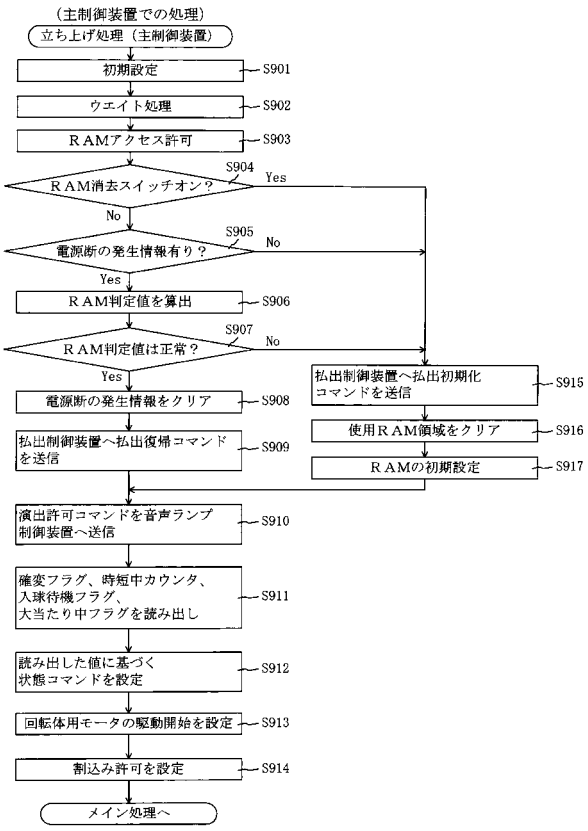
【図２７】



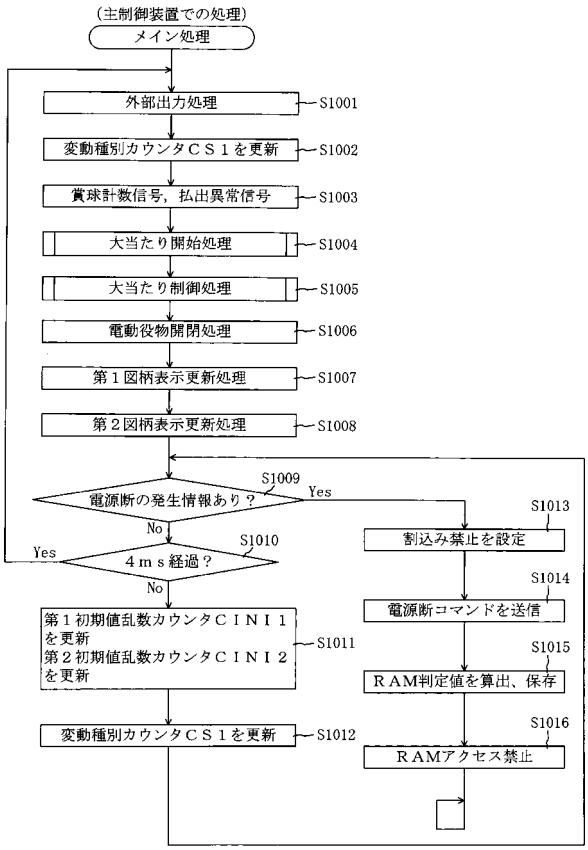
【図２８】



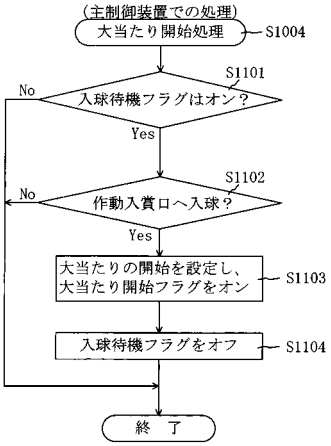
【図２９】



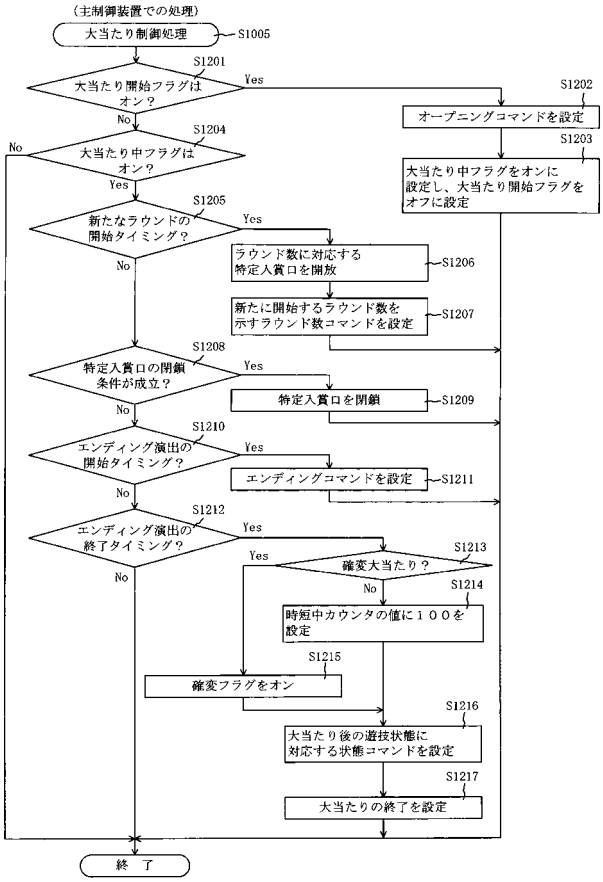
【図３０】



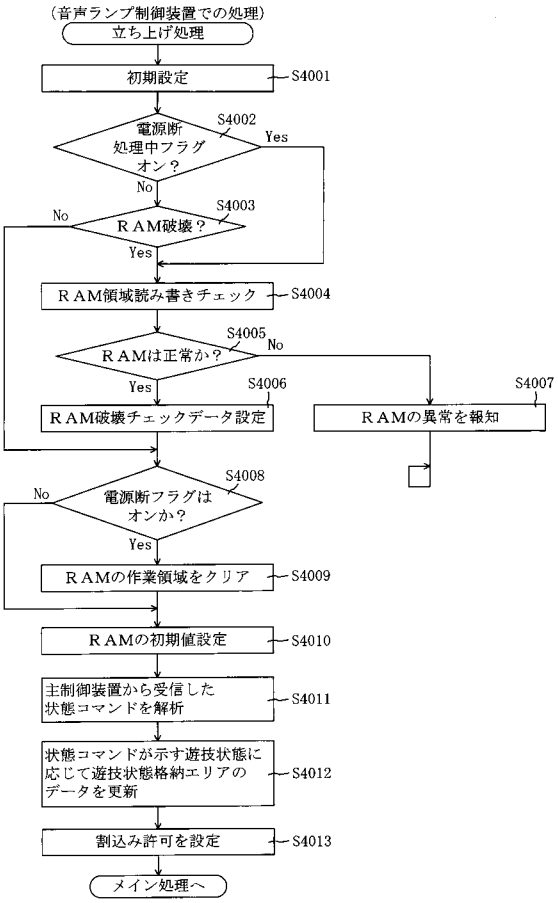
【図３１】



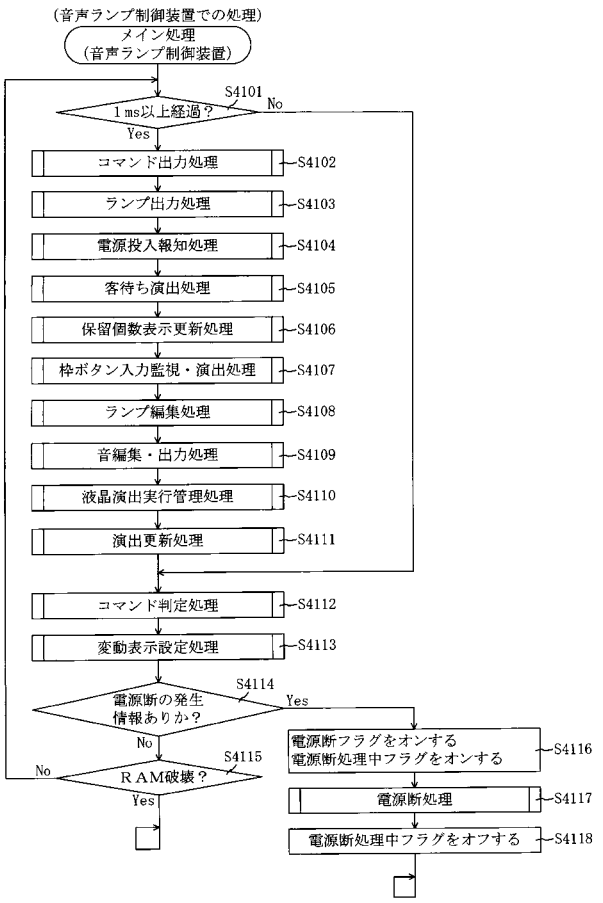
【図３２】



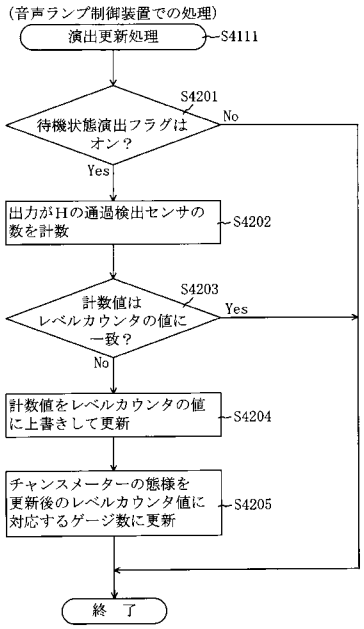
【図３３】



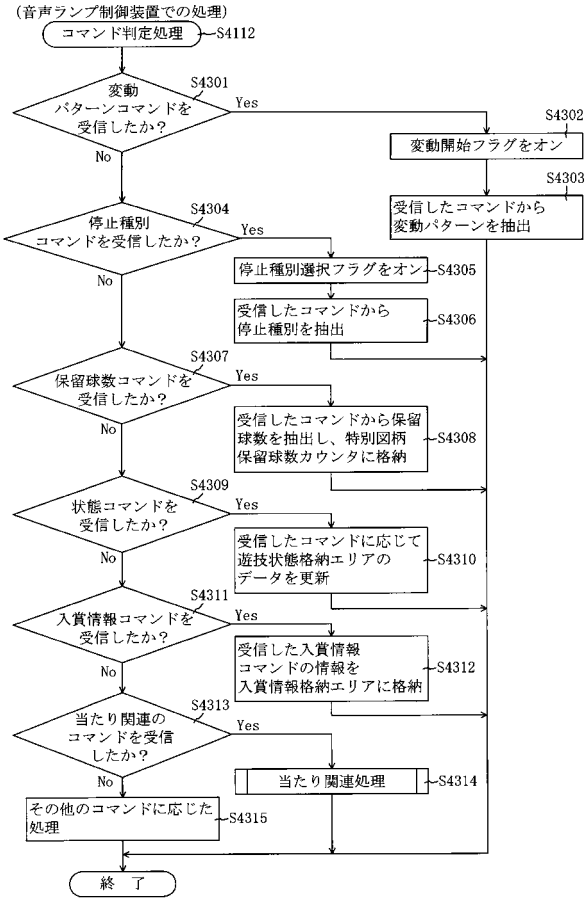
【図３４】



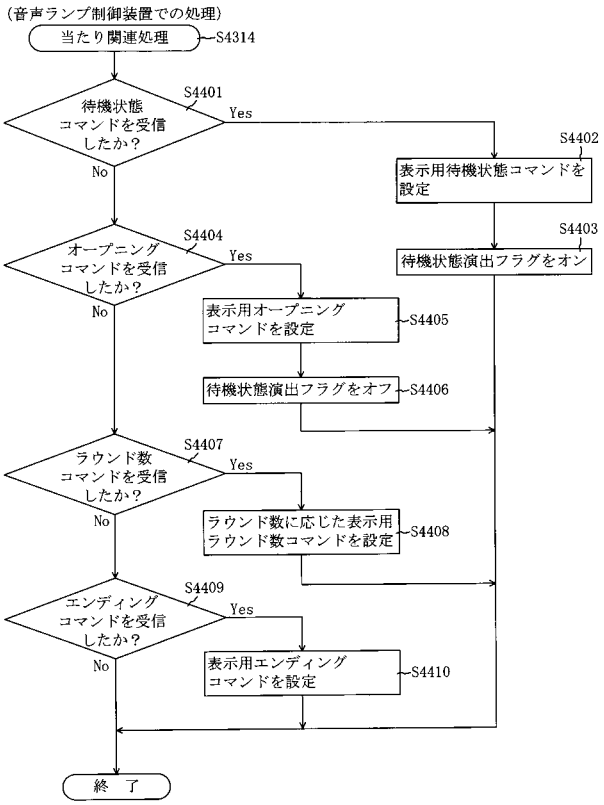
【図３５】



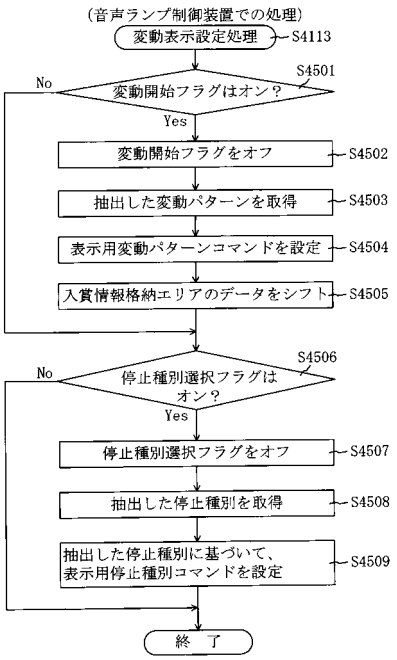
【図３６】



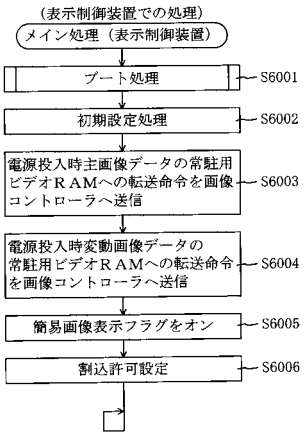
【図３７】



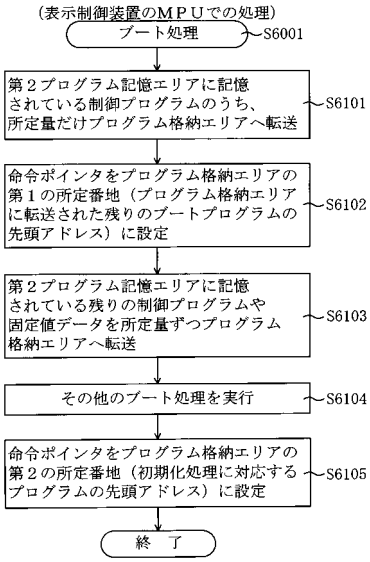
【図３８】



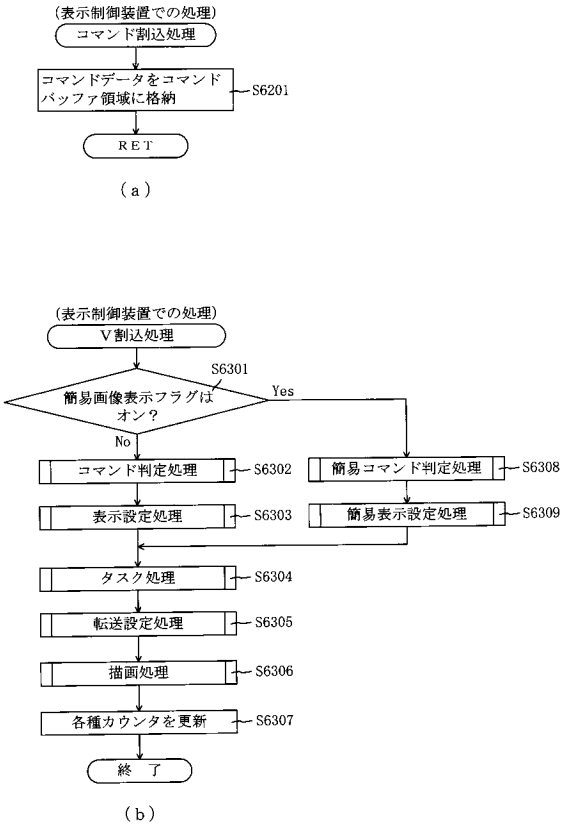
【図３９】



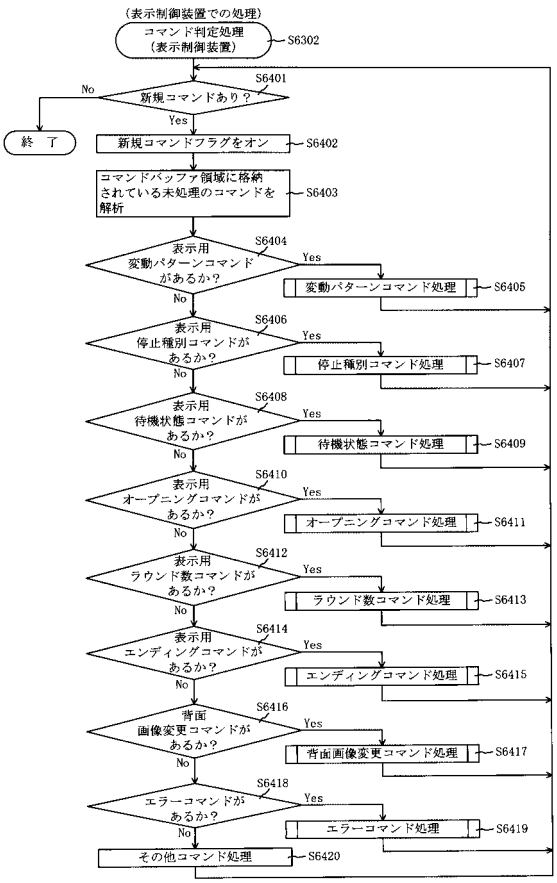
【図４０】



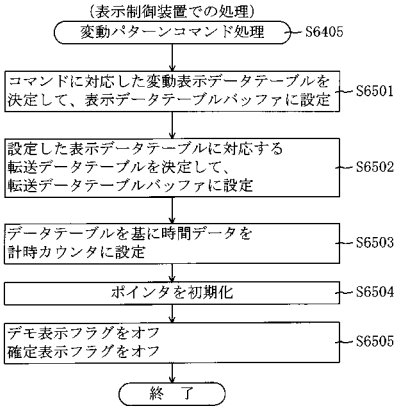
【図４１】



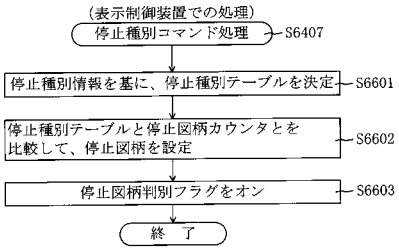
【図４２】



【図４３】

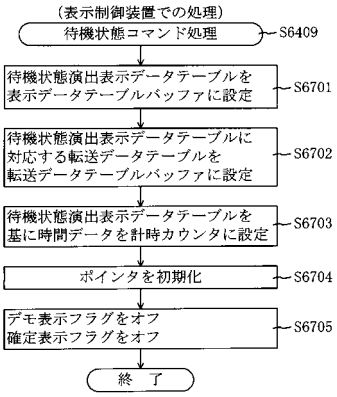


（ａ）

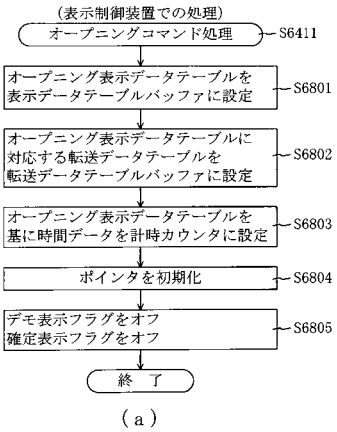


（ｂ）

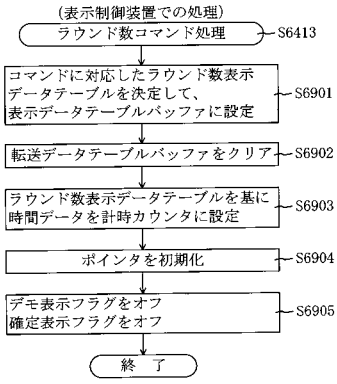
【図４４】



【図４５】

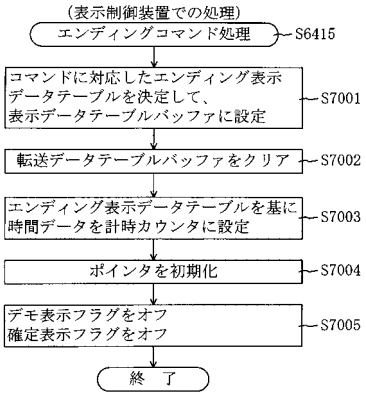


（ａ）

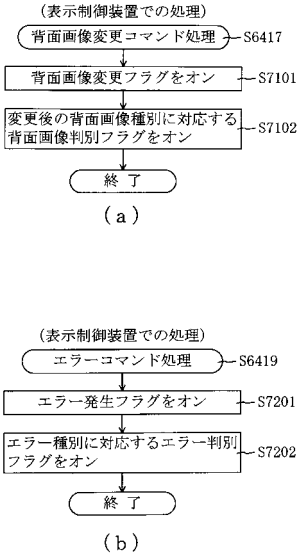


（ｂ）

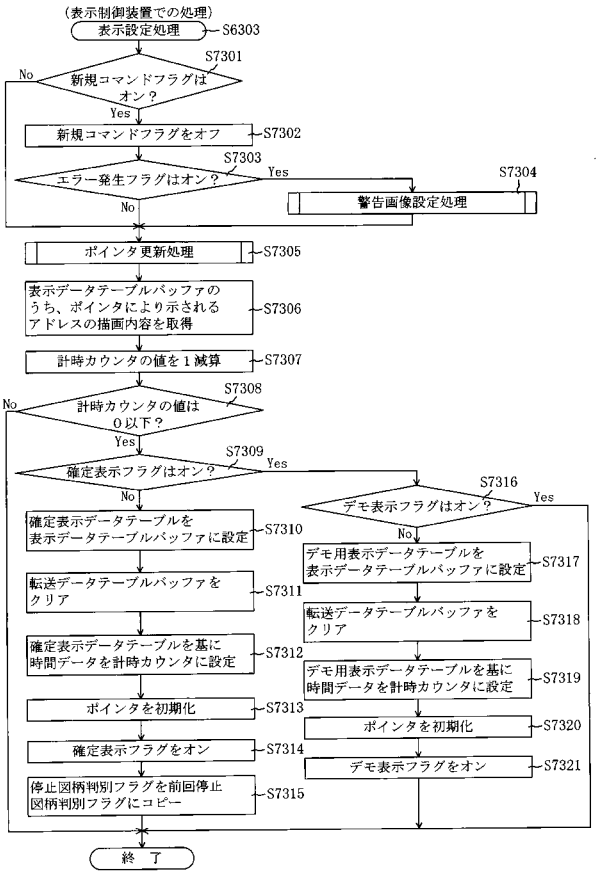
【図４６】



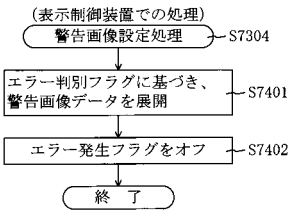
【図４７】



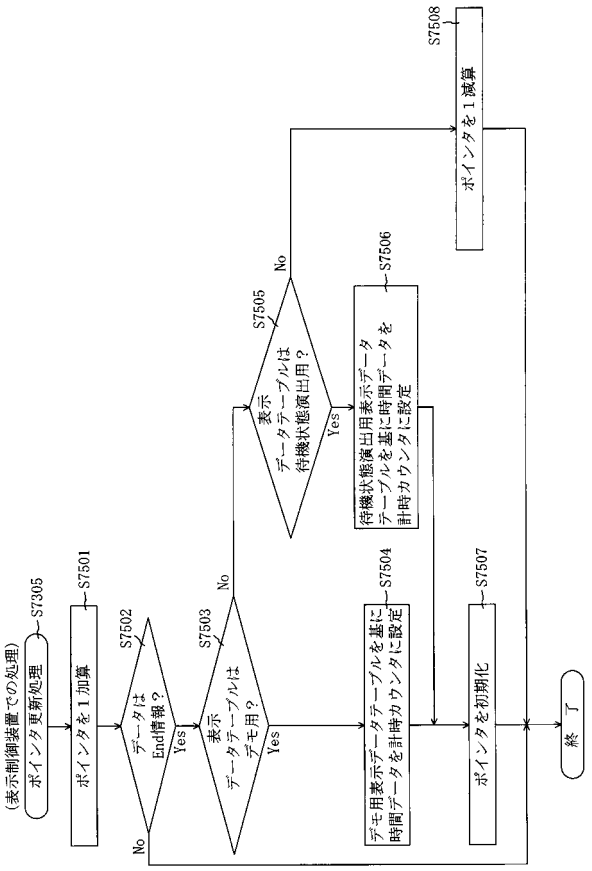
【図４８】



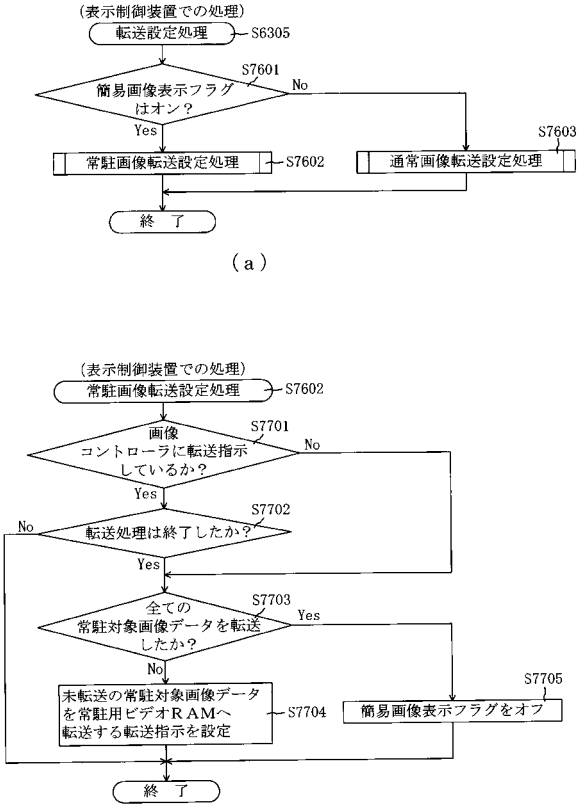
【図４９】



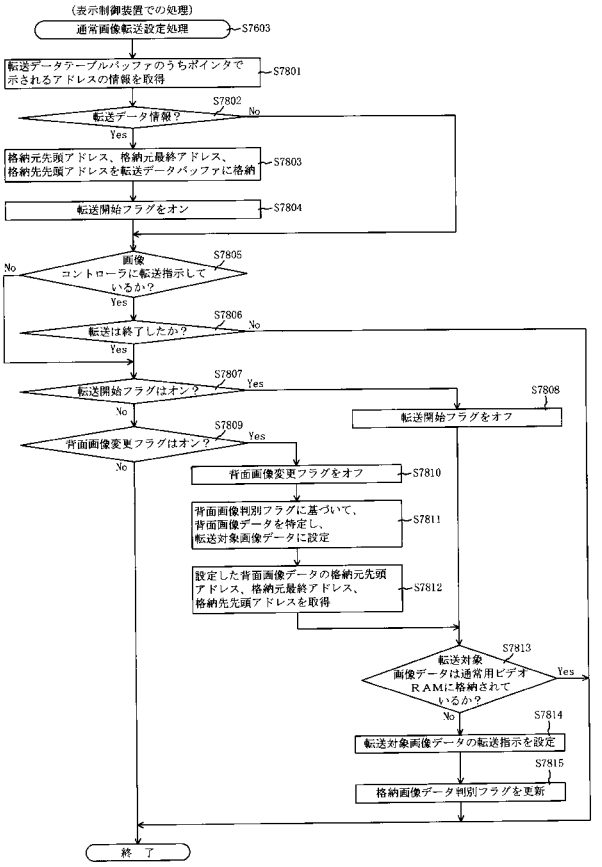
【図５０】



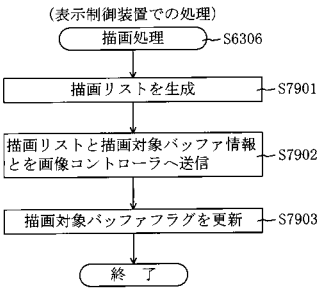
【図５１】



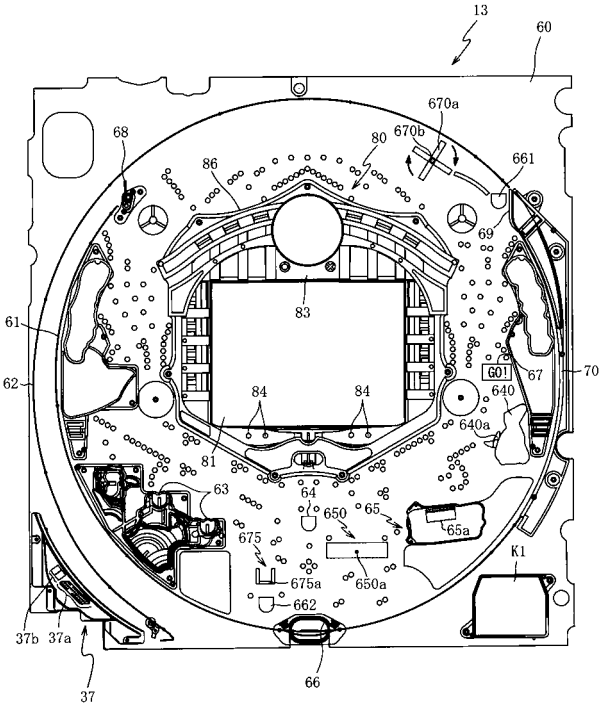
【図５２】



【図５３】



【図５４】



【図５５】

202

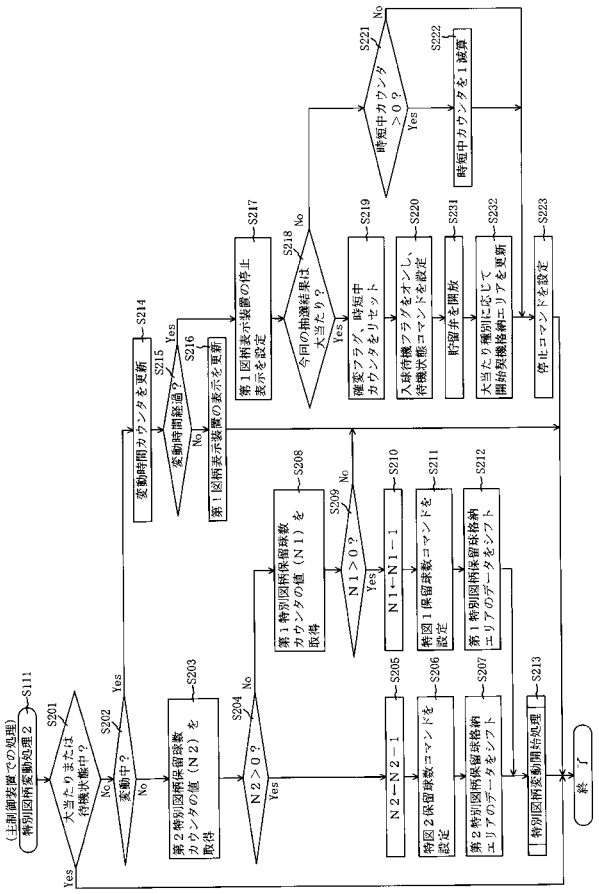
第１当たり種別選択テーブル202b

特別図柄の種別	大当たり種別	第１当たり種別カウンタ値(0～99)	
第１特別図柄	大当たりＡ２（8R右契機確変大当たり）	0～4	202b1
	大当たりＢ２（5R右契機確変大当たり）	5～14	202b2
	大当たりＣ２（5R左契機確変大当たり）	15～64	202b3
	大当たりＤ２（5R右契機通常大当たり）	65～74	202b4
	大当たりＥ２（5R左契機通常大当たり）	75～99	202b5
第２特別図柄	大当たりＦ２（16R右契機確変大当たり）	0～4	202b6
	大当たりＧ２（10R右契機確変大当たり）	5～64	202b7
	大当たりＨ２（10R右契機通常大当たり）	65～99	202b8

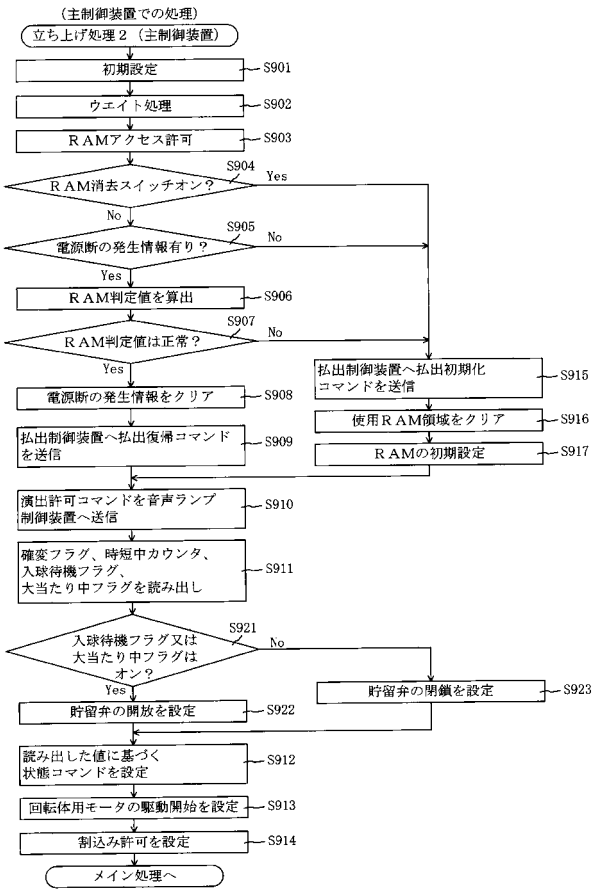
【図５６】

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
実行エリア	203c
普通図柄保留球格納エリア	203d
第１特別図柄保留球数カウンタ	203e
第２特別図柄保留球数カウンタ	203f
普通図柄保留球数カウンタ	203g
確変フラグ	203h
時短中カウンタ	203i
入球待機フラグ	203j
大当たり開始フラグ	203k
大当たり中フラグ	203m
開始契機格納エリア	203n
その他メモリエリア	203z

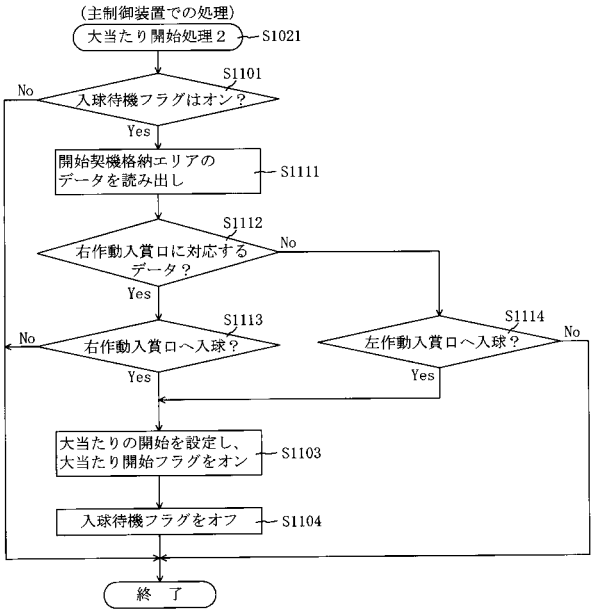
【図５７】



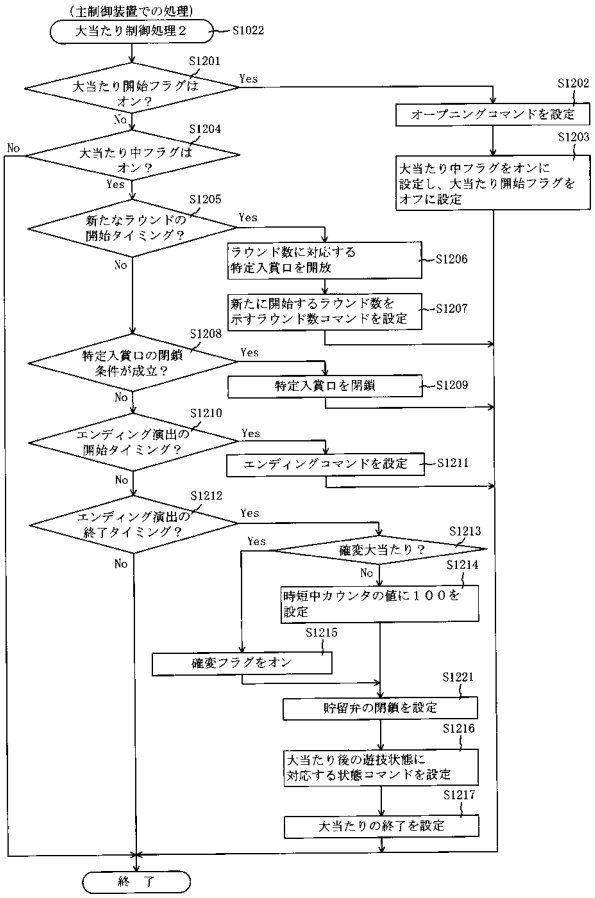
【図５８】



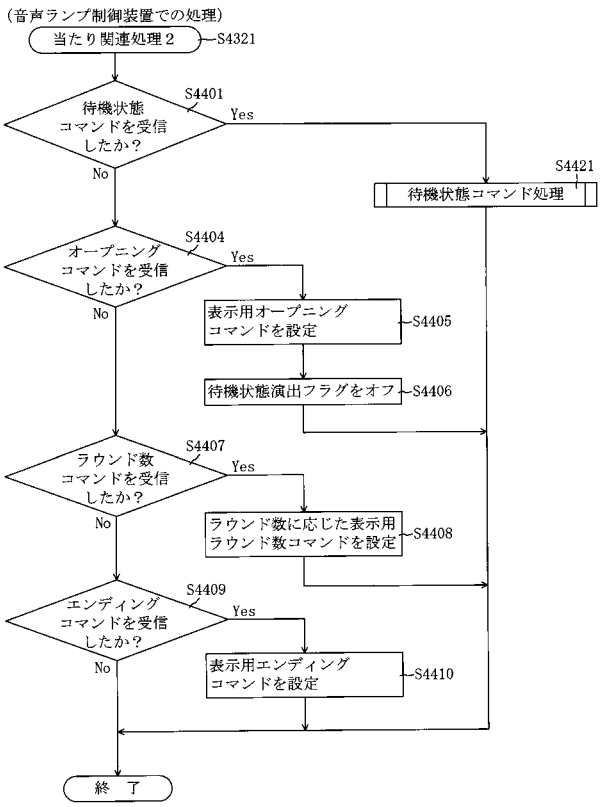
【図５９】



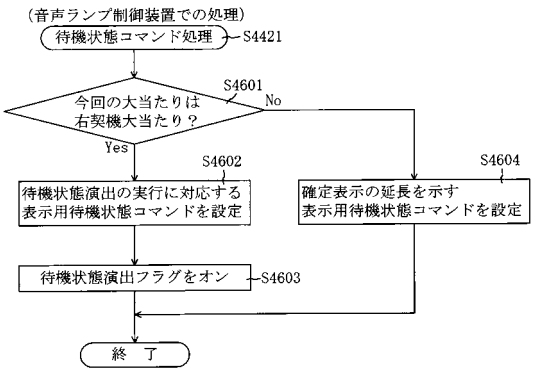
【図６０】



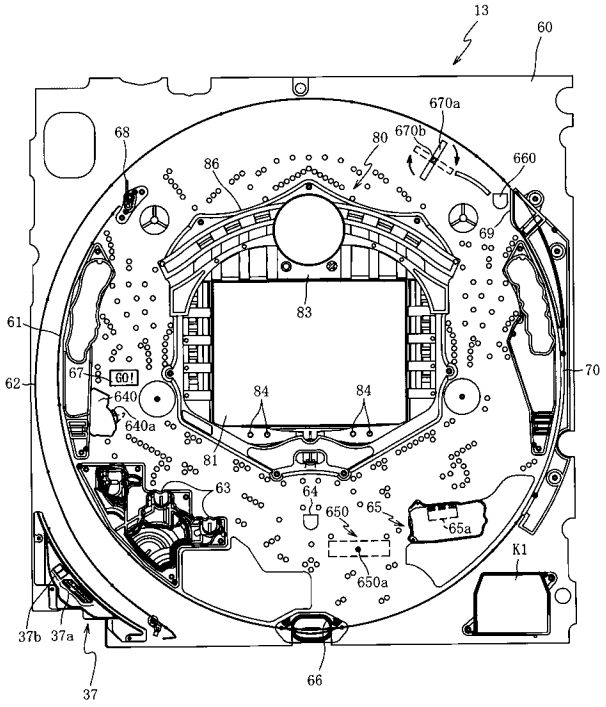
【図６１】



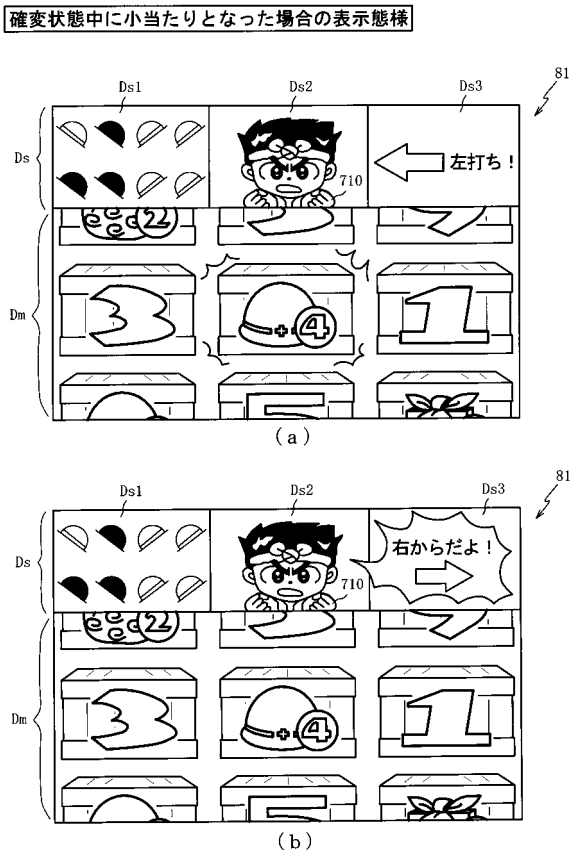
【図６２】



【図６３】



【図６４】



【図６５】

202

第１当たり乱数テーブル202a

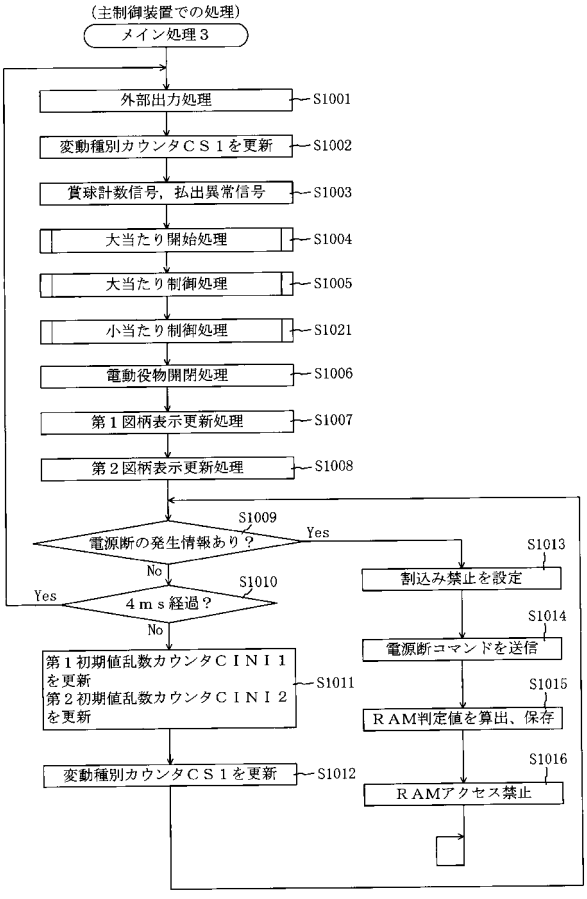
遊技状態	抽選結果	第１当たり乱数カウンタ値(0～399) 第１特別図柄	第２特別図柄	
特別図柄の低確率状態	大当たり	0, 1		202a1
	小当たり	－	360～399	202a2
特別図柄の高確率状態	大当たり	0～19		202a3
	小当たり	－	360～399	202a4

(a)

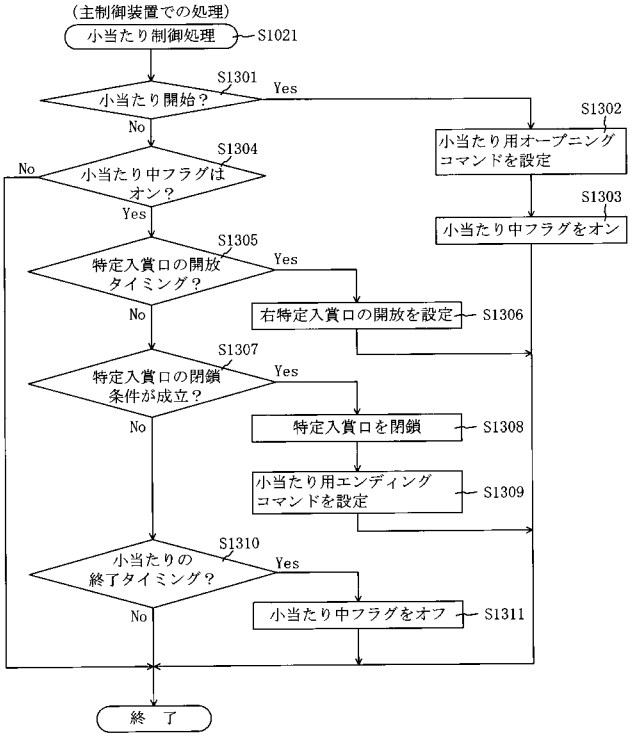
RAM(主制御装置)	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
実行エリア	203c
普通図柄保留球格納エリア	203d
第１特別図柄保留球数カウンタ	203e
第２特別図柄保留球数カウンタ	203f
普通図柄保留球数カウンタ	203g
確変フラグ	203h
時短中カウンタ	203i
入球待機フラグ	203j
大当たり開始フラグ	203k
大当たり中フラグ	203m
小当り中フラグ	203p
その他メモリエリア	203z

(b)

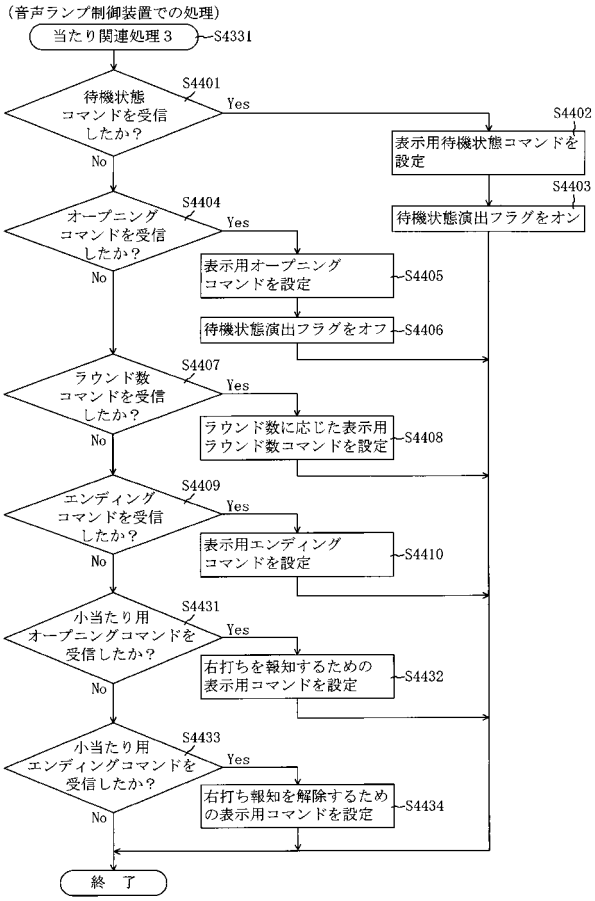
【図６６】



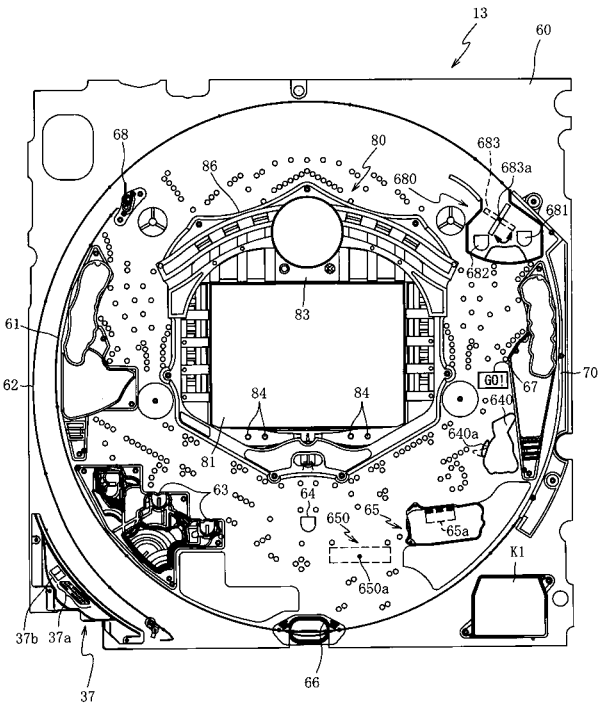
【図６７】



【図６８】

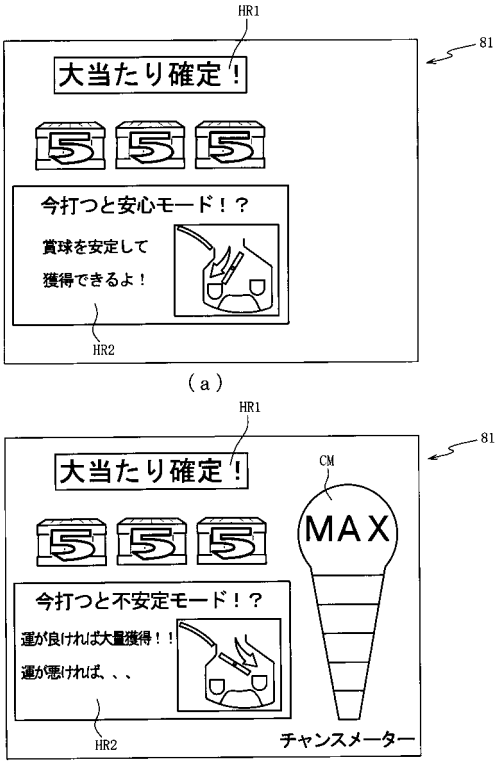


【図６９】

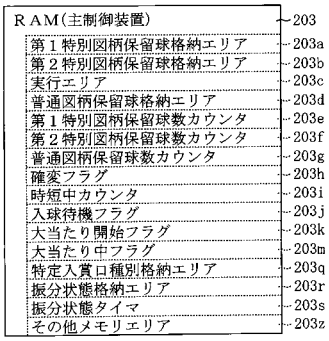


【図７０】

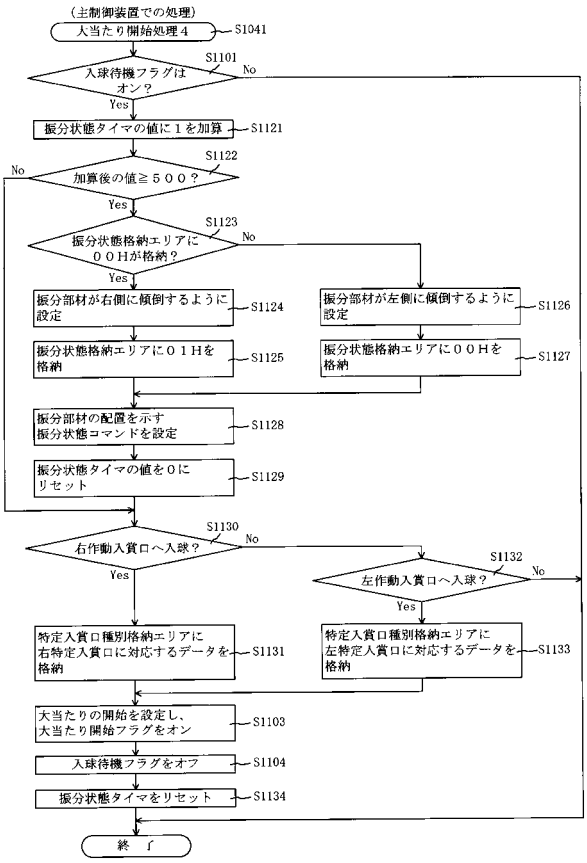
待機状態演出中の表示態様



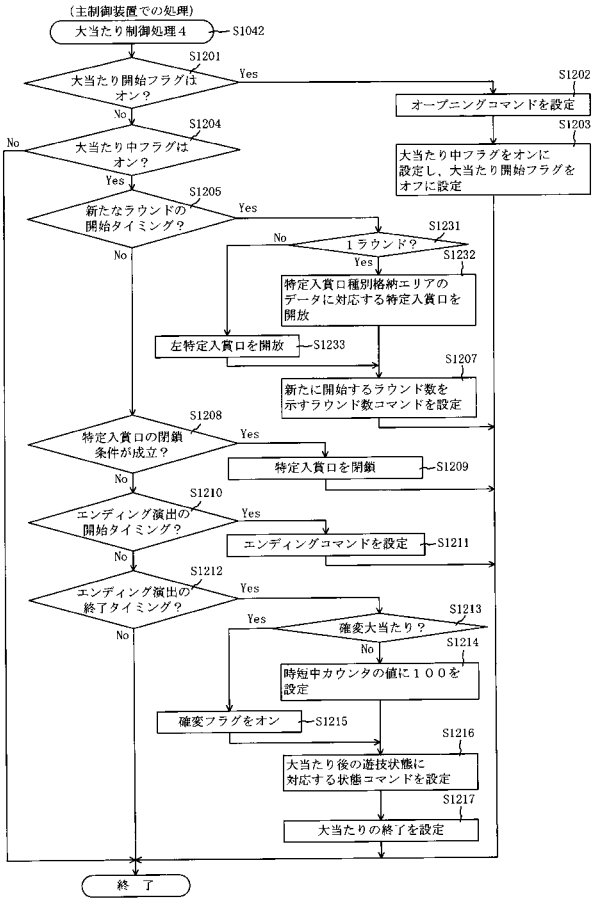
【図７１】



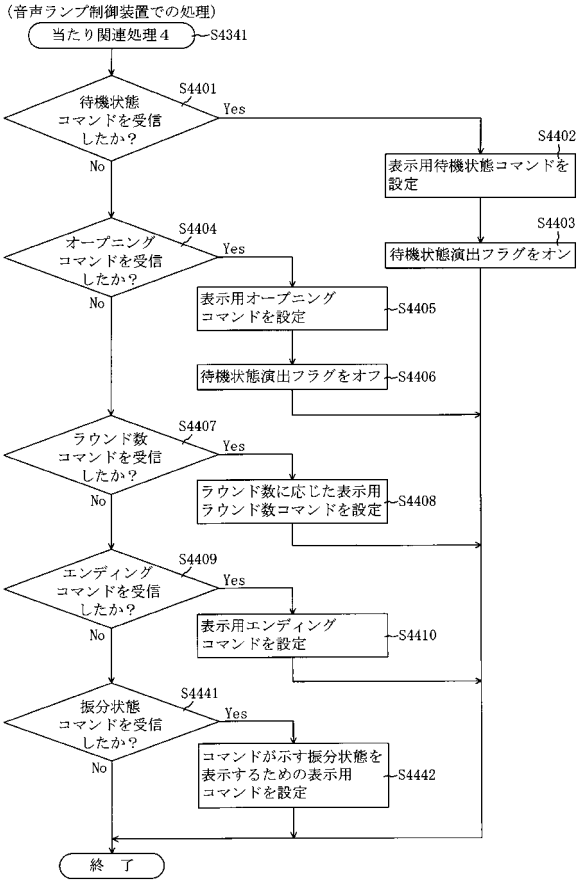
【図７２】



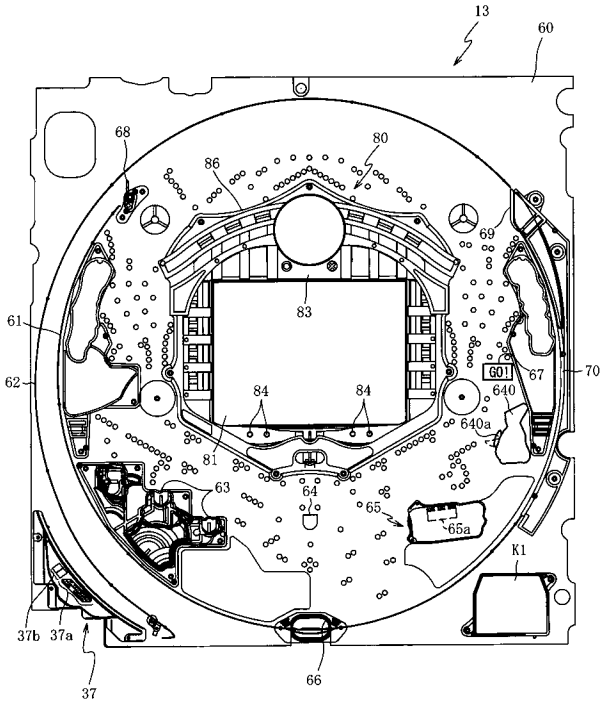
【図７３】



【図７４】



【図７５】



【図７６】

(a)

ROM（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202a
第１当たり種別選択テーブル	202b
第２当たり乱数テーブル	202c
変動パターン選択テーブル	202d
期間長選択テーブル	202e

(b)

第１当たり種別選択テーブル202b

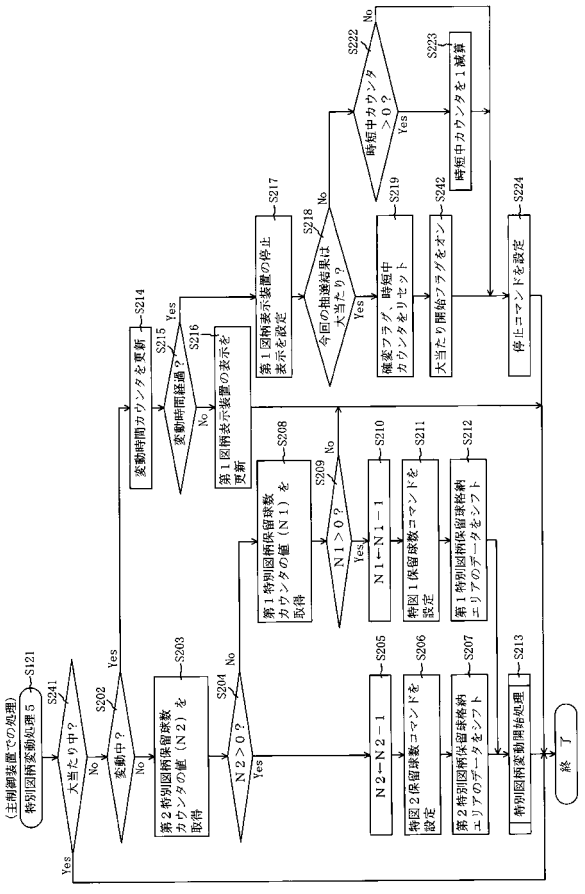
特別図柄の種別	大当たり種別	第１当たり種別カウンタ値(0～99)	
第１特別図柄	大当たりＡ５（8R長間隔確変大当たり）	0～4	202b1
	大当たりＢ５（5R長間隔確変大当たり）	5～14	202b2
	大当たりＣ５（5R短間隔確変大当たり）	15～64	202b3
	大当たりＤ５（5R長間隔通常大当たり）	65～74	202b4
	大当たりＥ５（5R短間隔通常大当たり）	75～99	202b5
第２特別図柄	大当たりＦ５（16R長間隔確変大当たり）	0～4	202b6
	大当たりＧ５（10R長間隔確変大当たり）	5～64	202b7
	大当たりＨ５（10R長間隔通常大当たり）	65～99	202b8

(c)

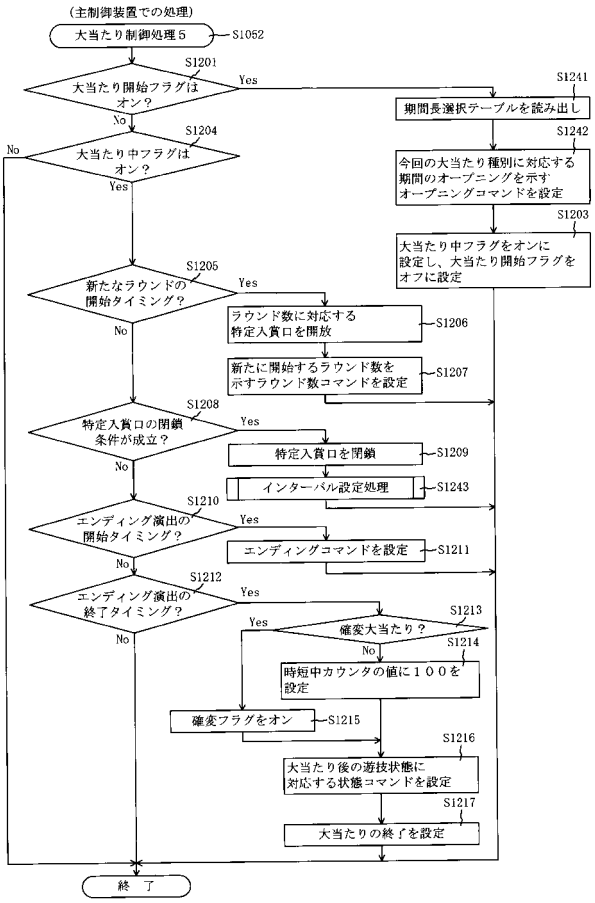
期間長選択テーブル202e

大当たり種別	オープニング期間	インターバル期間	
大当たりＡ５ 大当たりＢ５ 大当たりＤ５ 大当たりＦ５～Ｈ５	５秒間	３秒間	202e1
大当たりＣ５ 大当たりＥ５	１秒間	０．５秒間	202e2

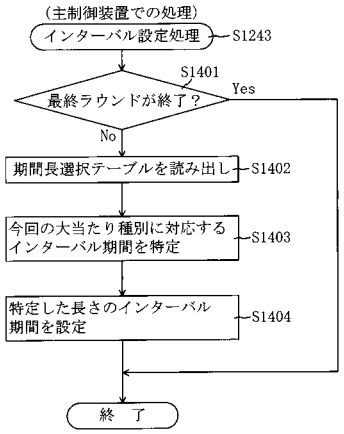
【図７７】



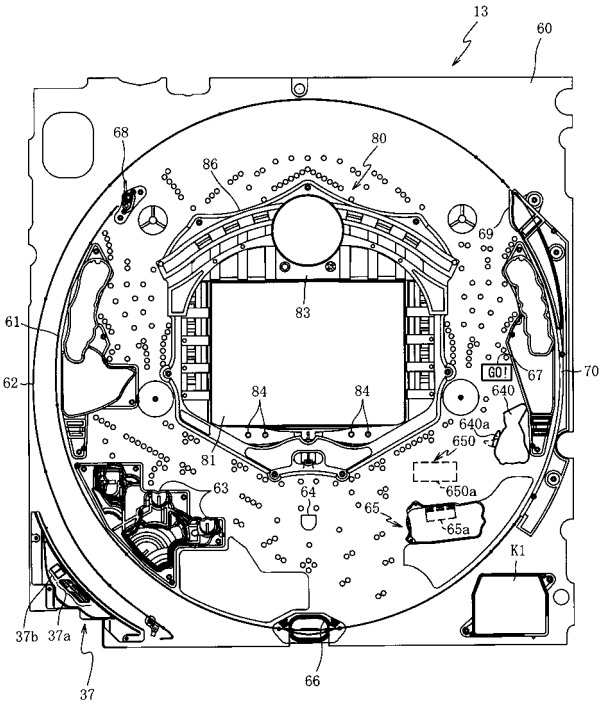
【図７８】



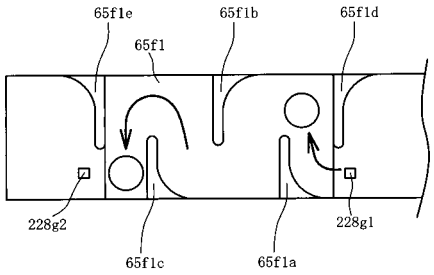
【図７９】



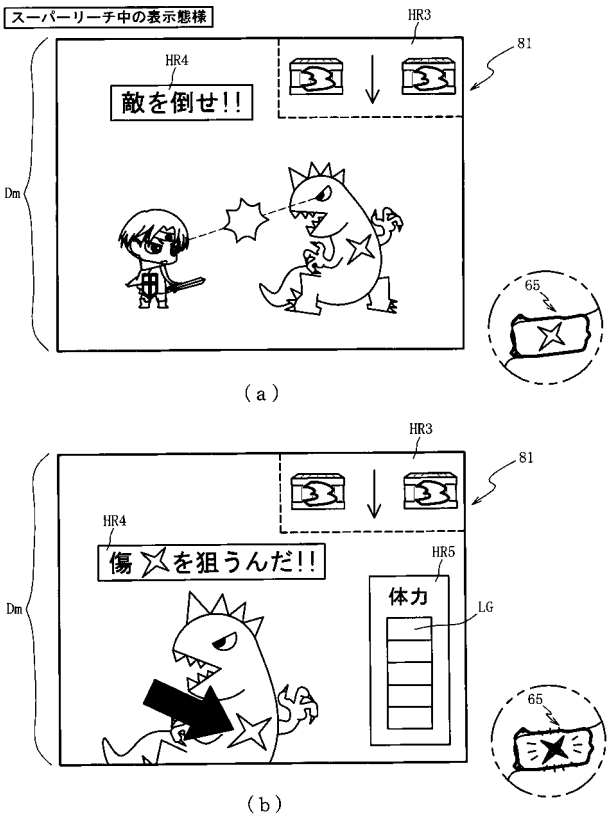
【図８０】



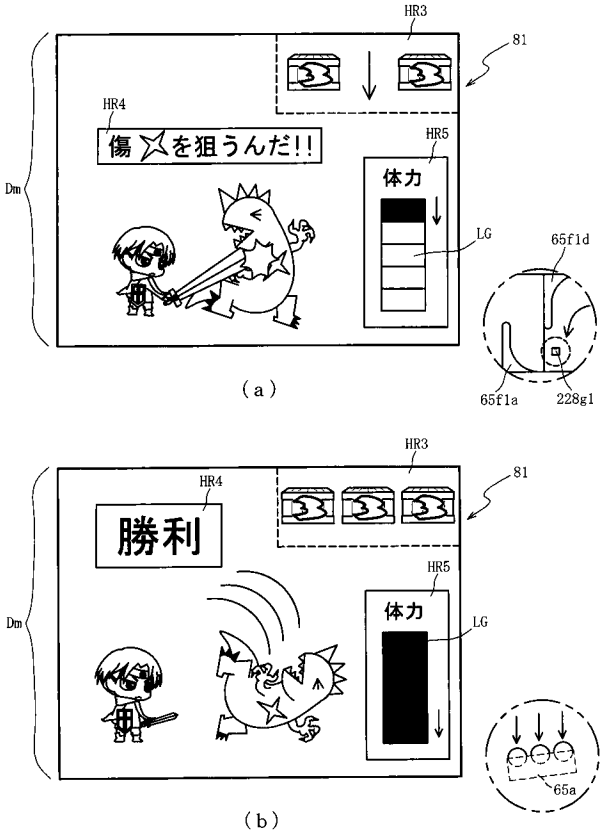
【図８１】



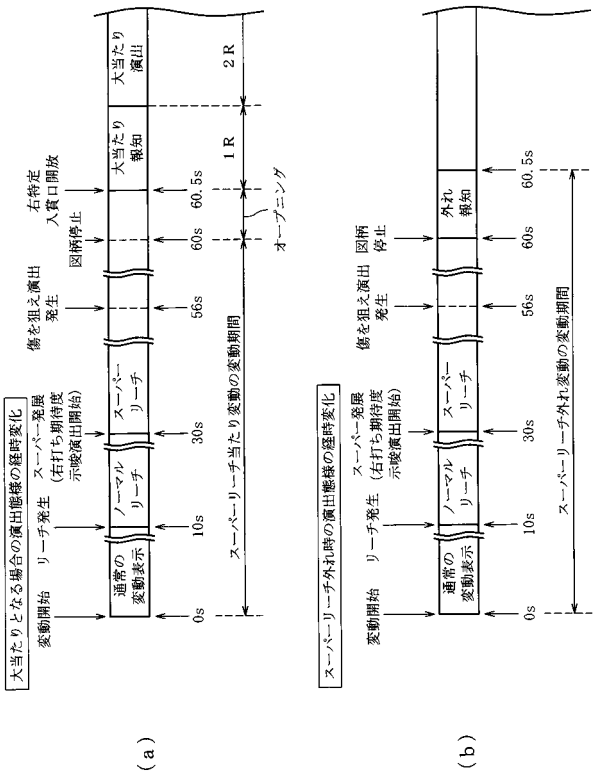
【図８２】



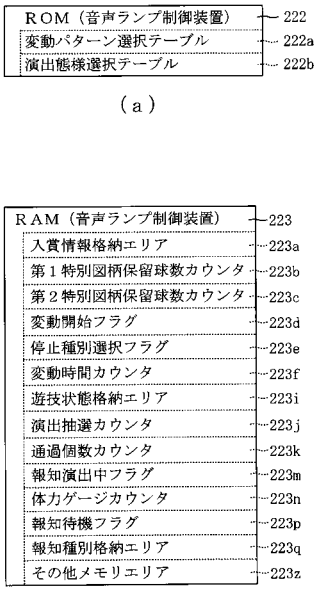
【図８３】



【図８４】



【図８５】



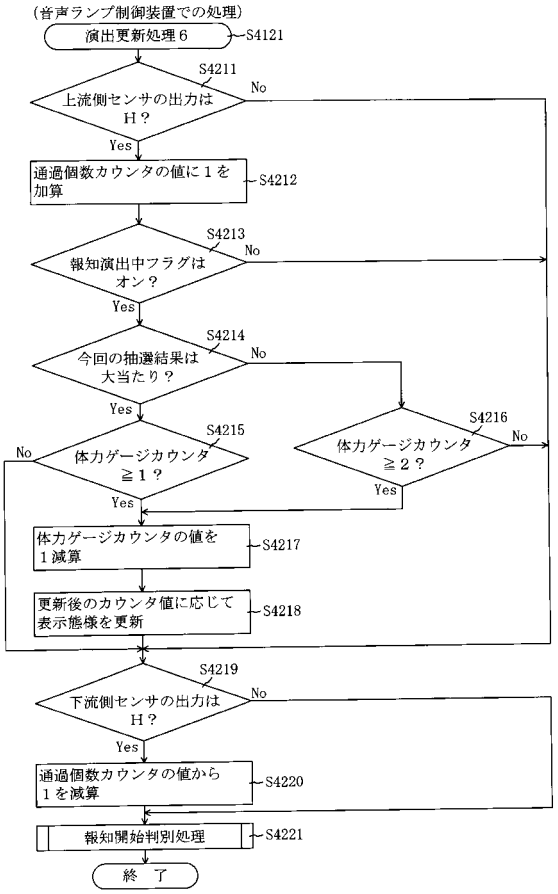
【図８６】

222

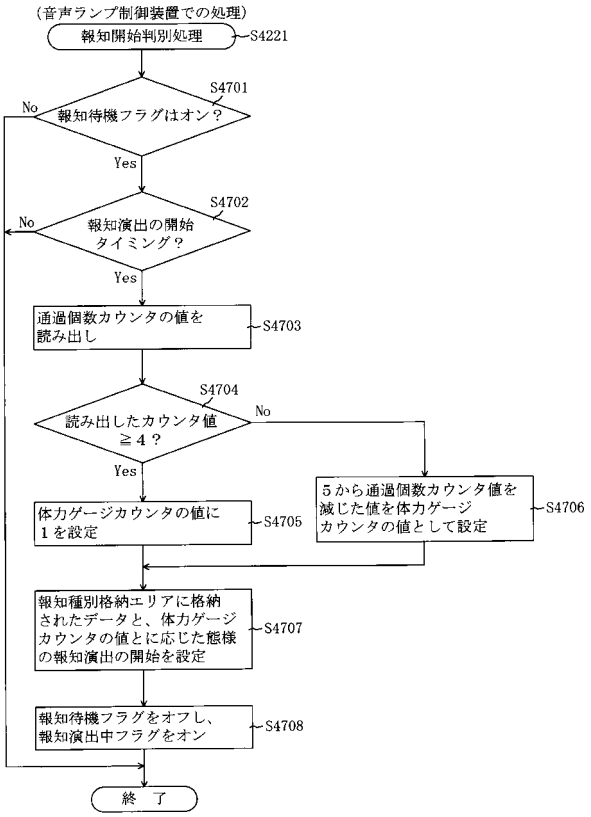
演出態様選択テーブル222b

変動種別	演出態様		演出抽選カウンタ値（0～99）	
	演出種別	発光色		
当たりスペシャルリーチ	通常演出	-	0～39	222b1
	右打ち期待度示唆演出	白色	40～49	222b2
		青色	50～74	222b3
		緑色	75～90	222b4
		赤色	90～99	222b5
当たりスーパーリーチ	通常演出	-	0～74	222b6
	右打ち期待度示唆演出	白色	75～94	222b7
		赤色	95～99	222b8
外れスペシャルリーチ	通常演出	-	0～89	222b9
	右打ち期待度示唆演出	白色	90～96	222b10
		青色	97,98	222b11
		緑色	99	222b12
外れスーパーリーチ	通常演出	-	0～94	222b13
	右打ち期待度示唆演出	白色	95～99	222b14
上記以外	通常演出	報知無し	0～99	222b15

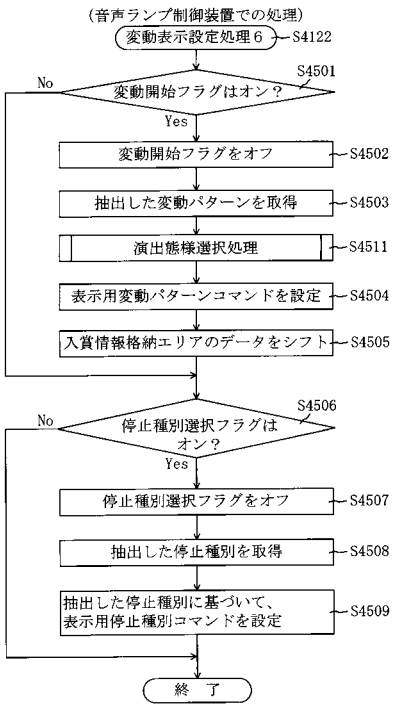
【図８７】



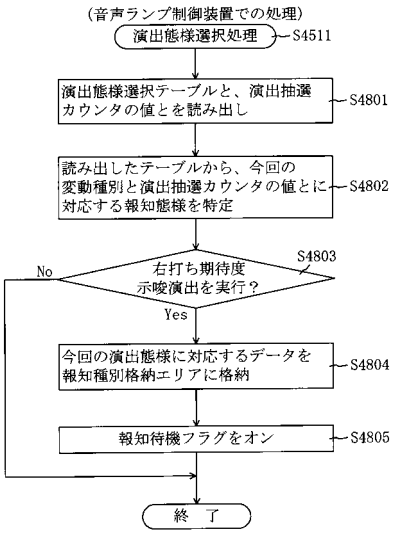
【図８８】



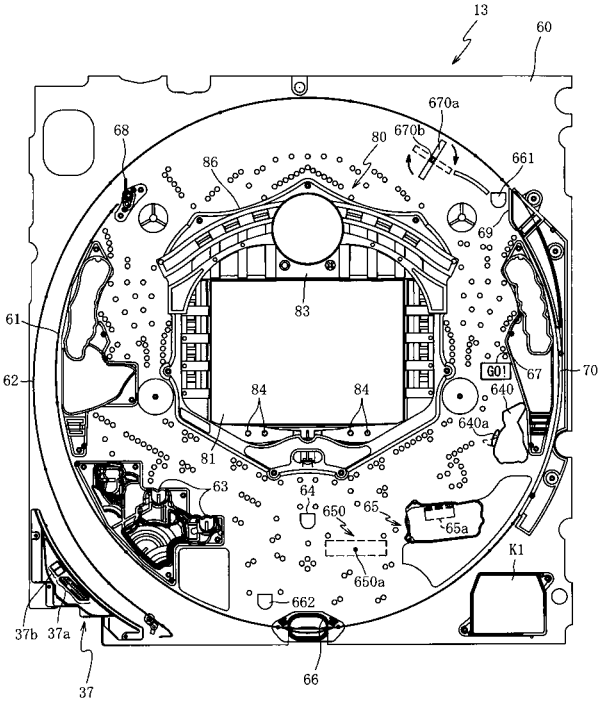
【図８９】



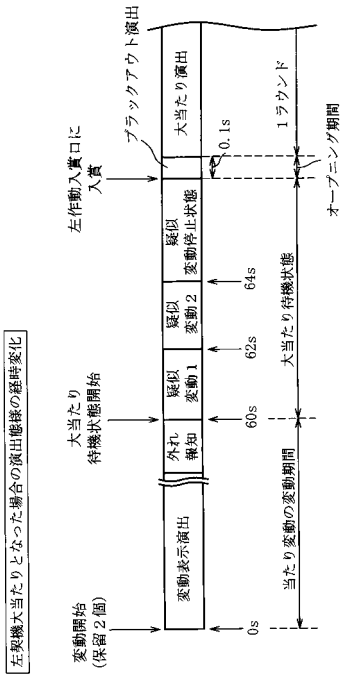
【図９０】



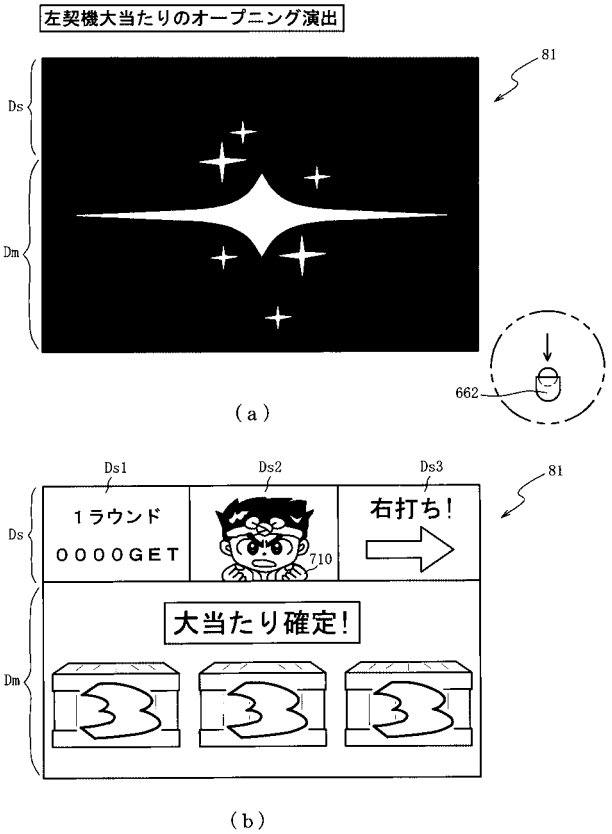
【図９１】



【図９２】



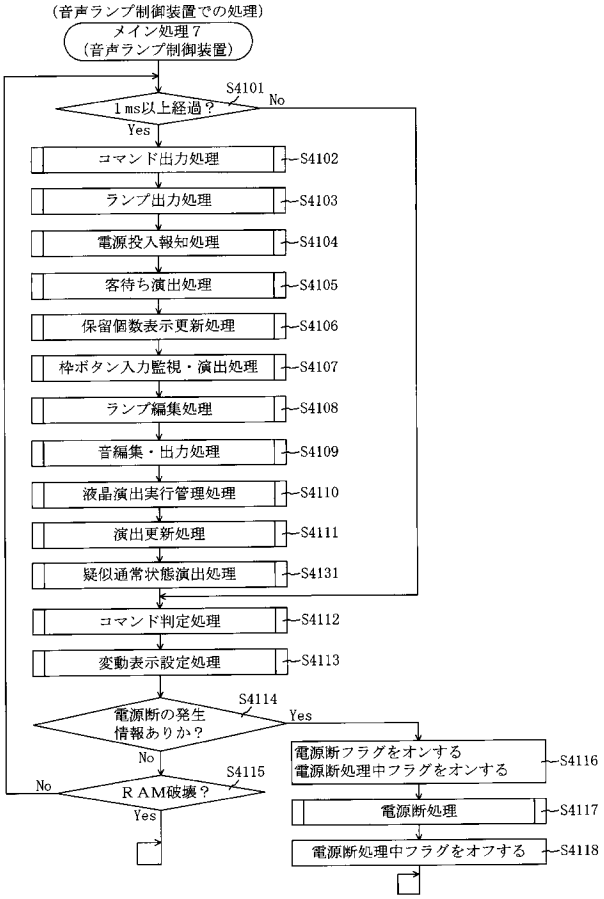
【図９３】



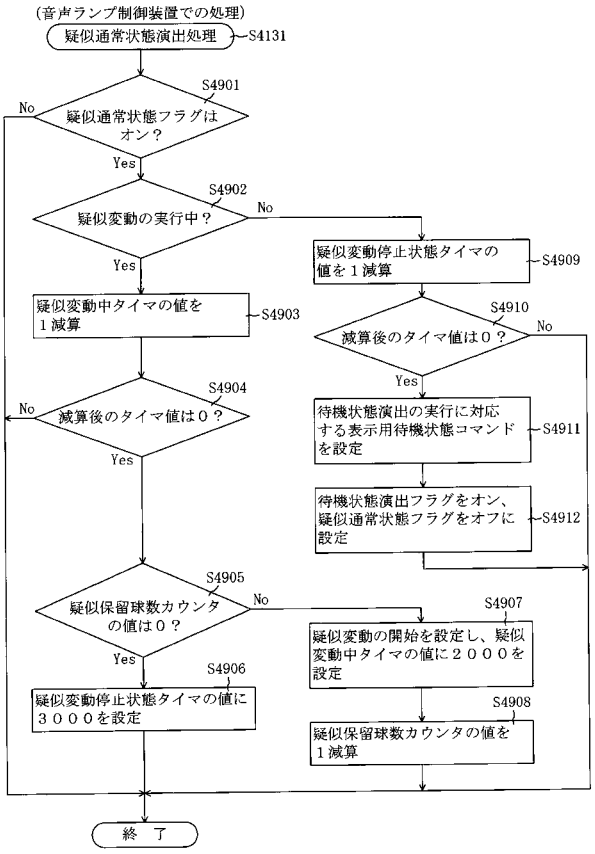
【図９４】

ＲＡＭ（音声ランプ制御装置）	223
入賞情報格納エリア	223a
第１特別図柄保留球数カウンタ	223b
第２特別図柄保留球数カウンタ	223c
変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
変動時間カウンタ	223f
待機状態演出フラグ	223g
レベルカウンタ	223h
遊技状態格納エリア	223i
疑似保留球数カウンタ	223r
疑似通常状態フラグ	223s
疑似変動中タイマ	223t
疑似変動停止状態タイマ	223u
その他メモリエリア	223z

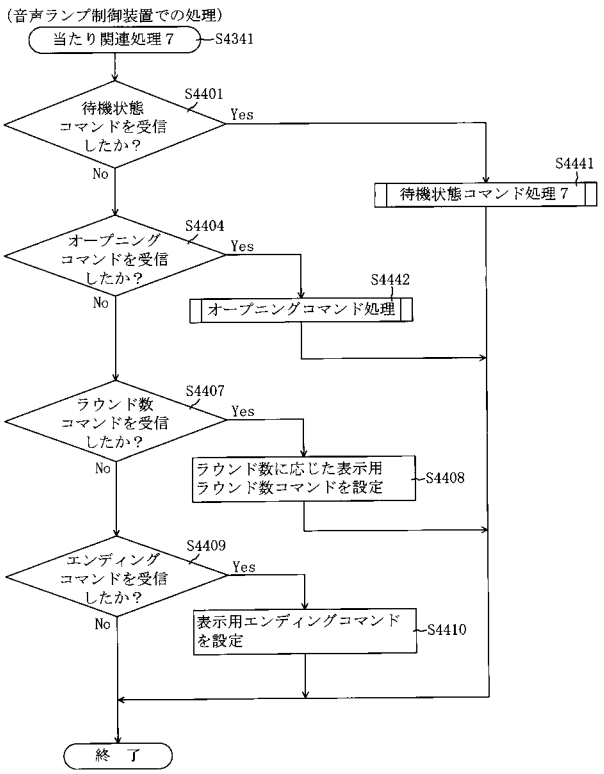
【図９５】



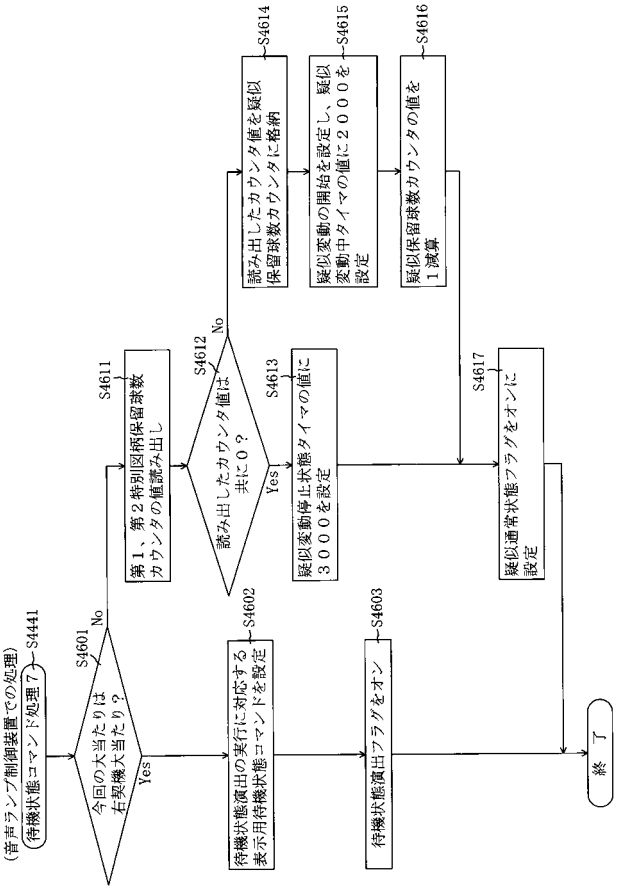
【図９６】



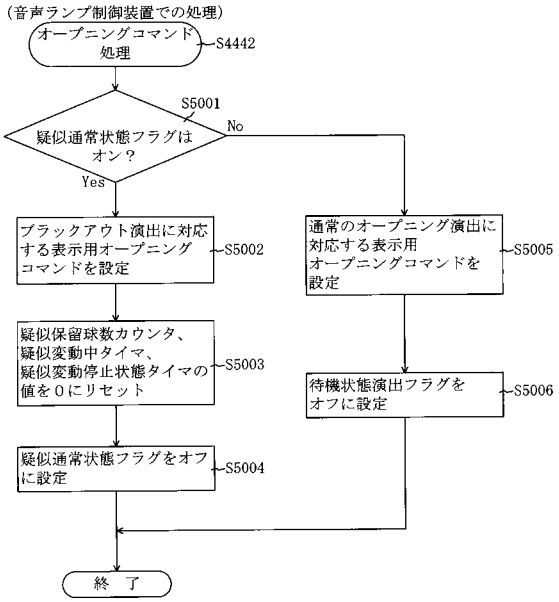
【図９７】



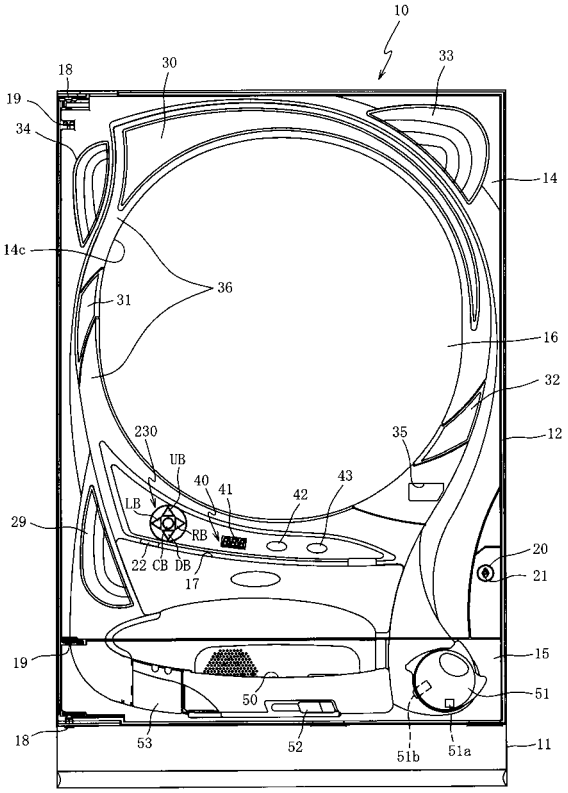
【図９８】



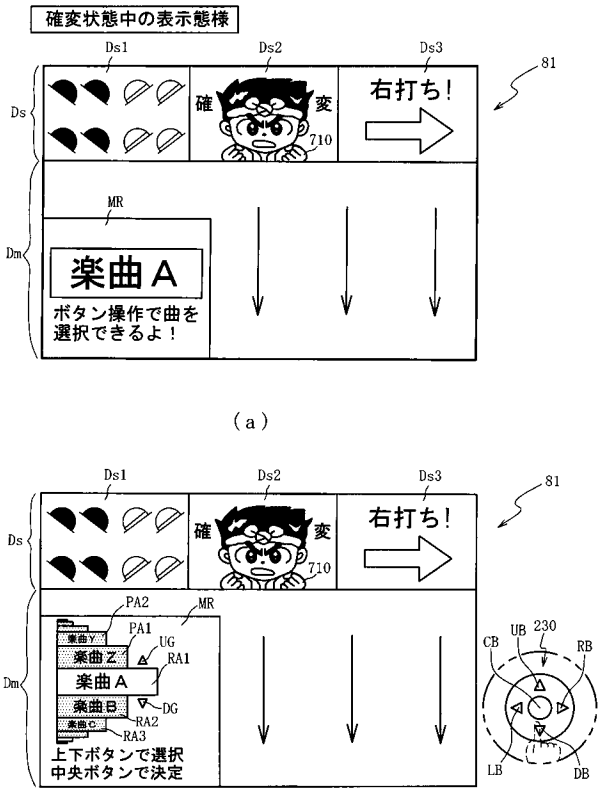
【図９９】



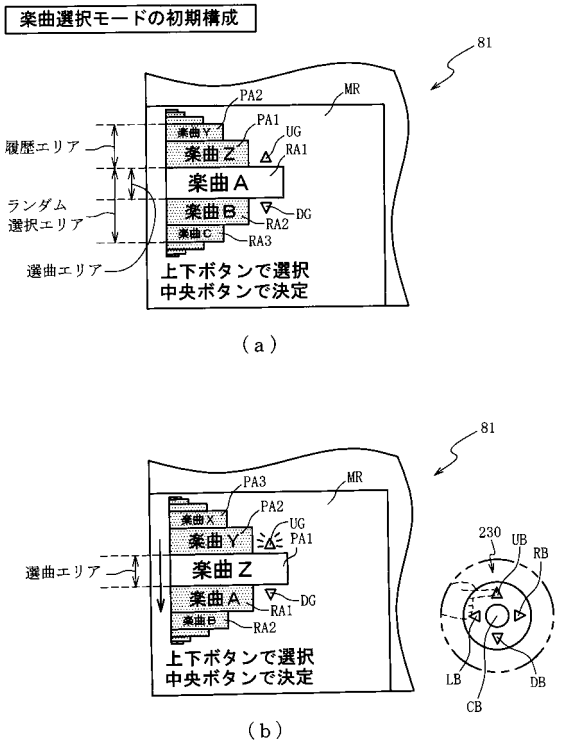
【図１００】



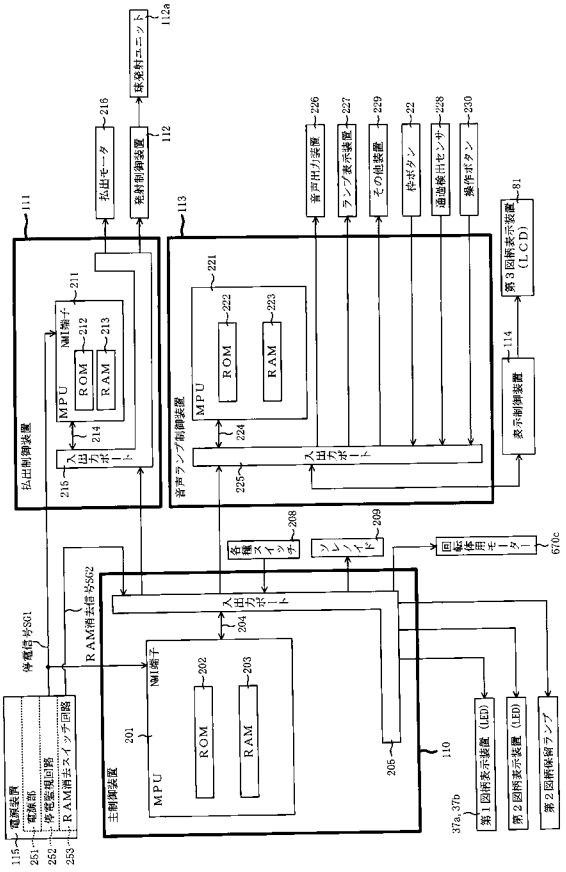
【図１０１】



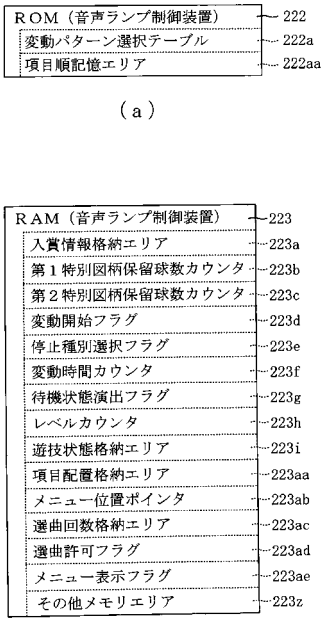
【図１０２】



【図１０３】



【図１０４】



（ａ）

（ｂ）

【図１０５】

項目配置格納エリア223aa

エリア種別	メニュー位置ポインタ値	メニュー項目
ランダム選択エリア	００Ｈ	楽曲Ａ
	０１Ｈ	楽曲Ｂ
	・	・
	・	・
	・	・
	０ＢＨ	楽曲Ｍ
	０ＣＨ	楽曲Ｑ
	・	・
	・	・
	・	・
	１６Ｈ	楽曲Ｚ
履歴エリア	１７Ｈ	楽曲Ｎ
	１８Ｈ	楽曲Ｏ
	１９Ｈ	楽曲Ｐ

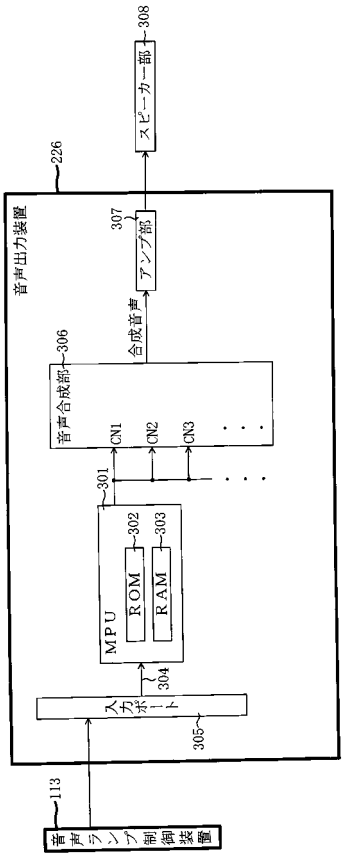
（ａ）

選曲回数格納エリア223ac

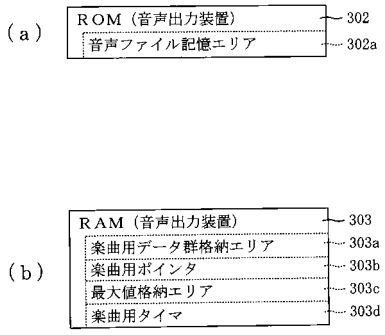
楽曲種別	選曲回数
楽曲Ａ	0
楽曲Ｂ	1
楽曲Ｃ	0
・	・
・	・
・	・
楽曲Ｘ	3
楽曲Ｙ	5
楽曲Ｚ	6

（ｂ）

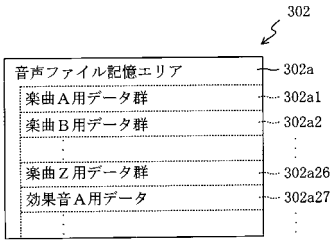
【図１０６】



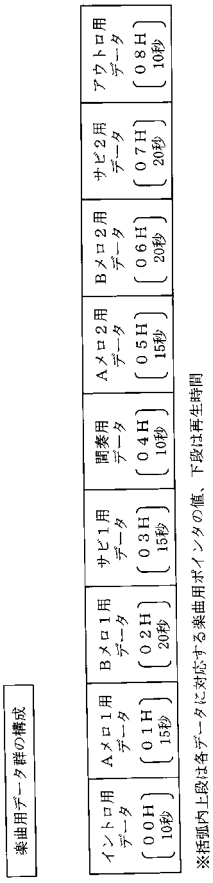
【図１０７】



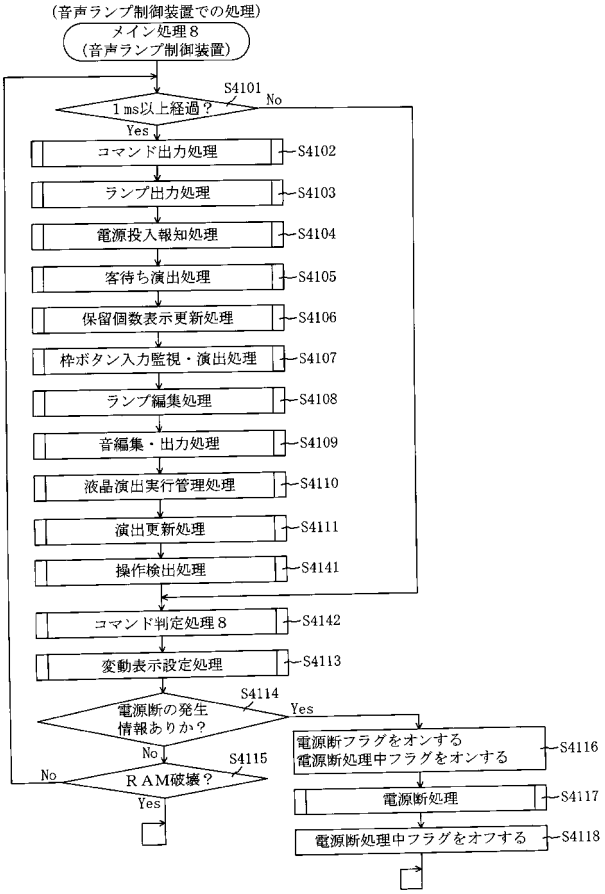
【図１０８】



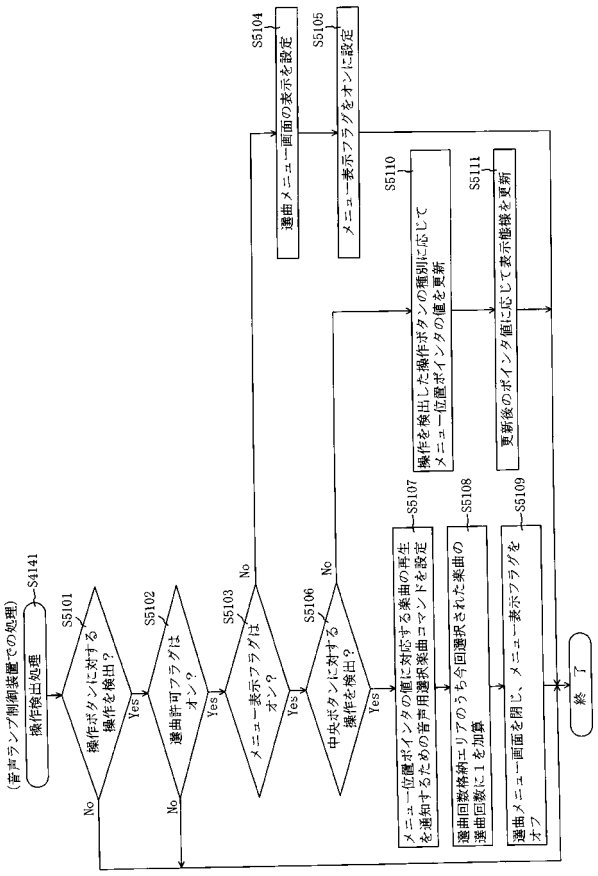
【図１０９】



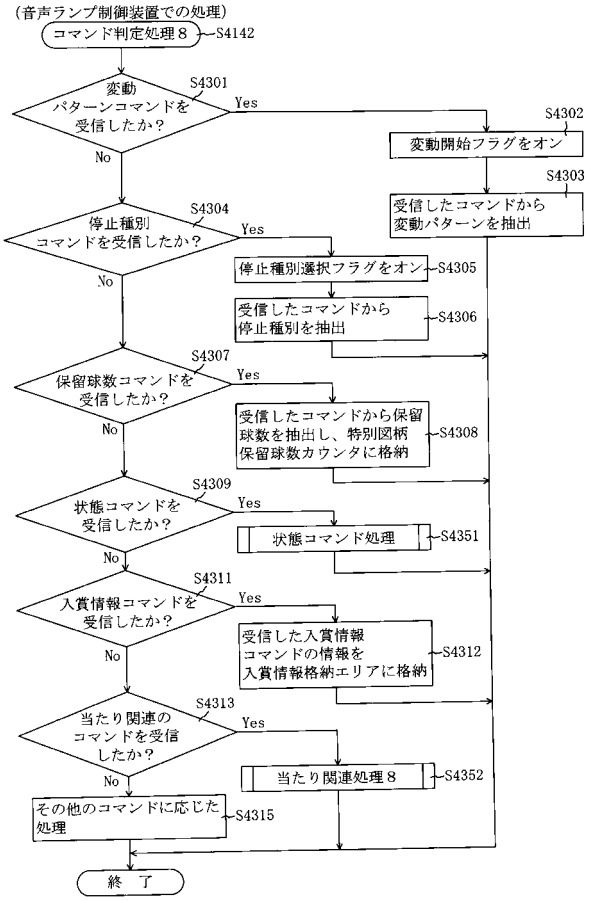
【図１１０】



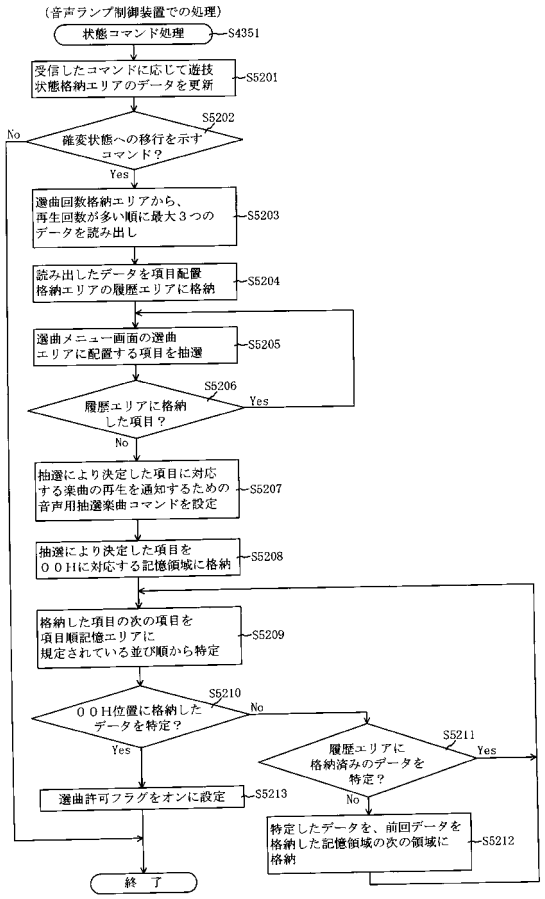
【図１１１】



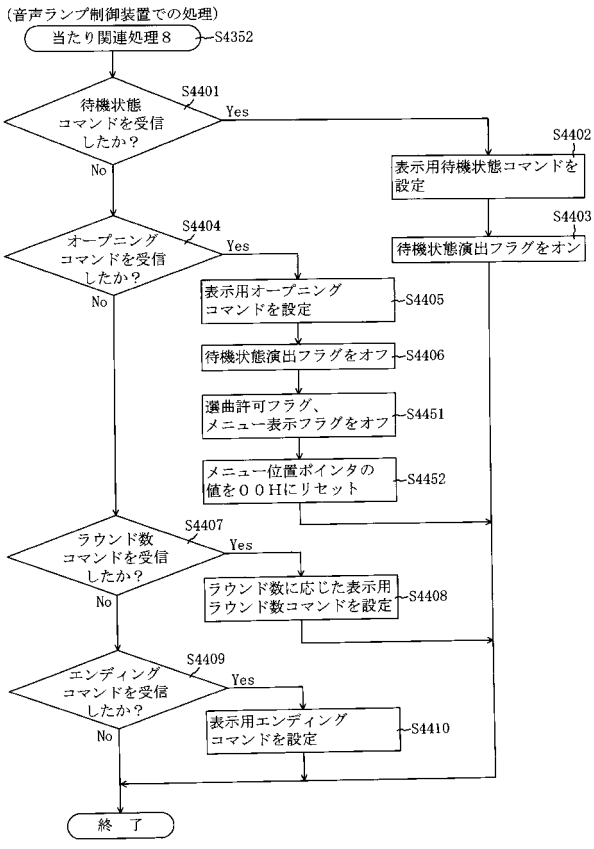
【図１１２】



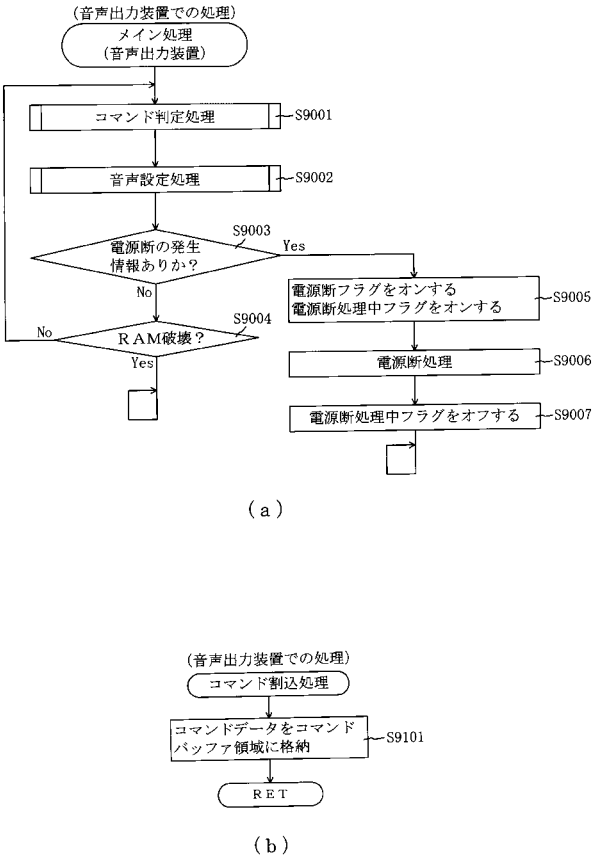
【図１１３】



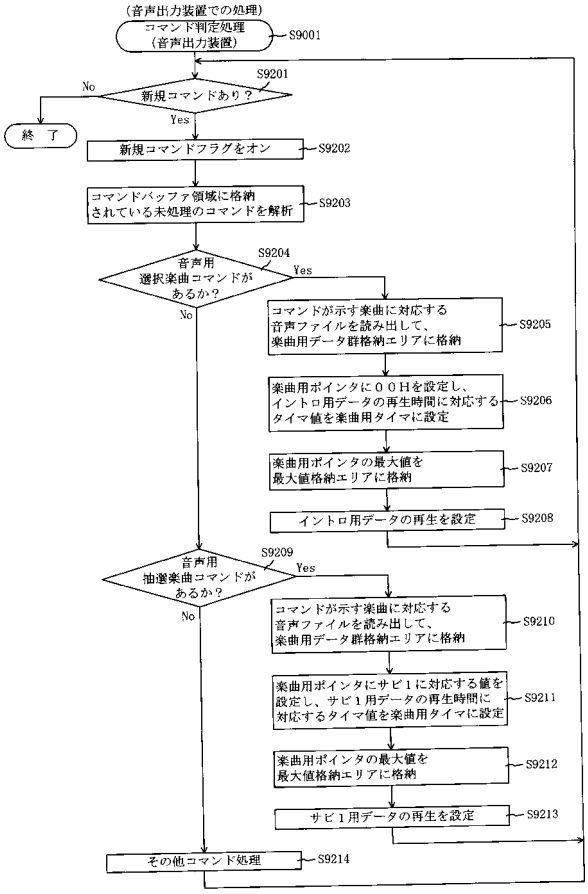
【図１１４】



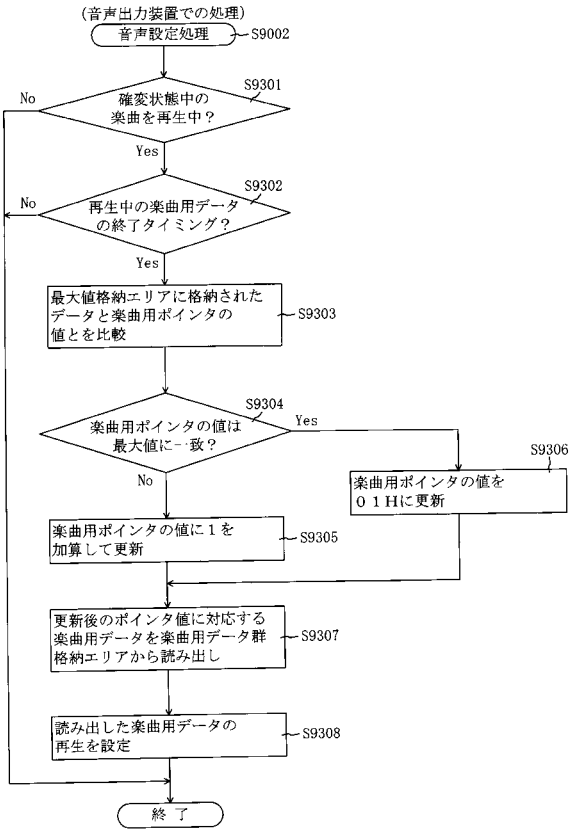
【図１１５】



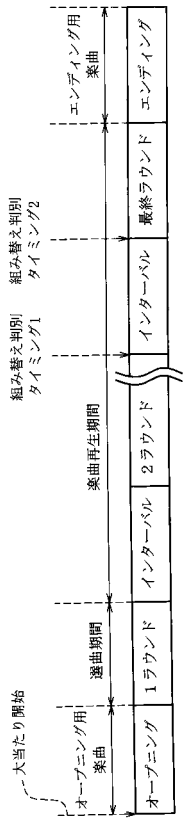
【図１１６】



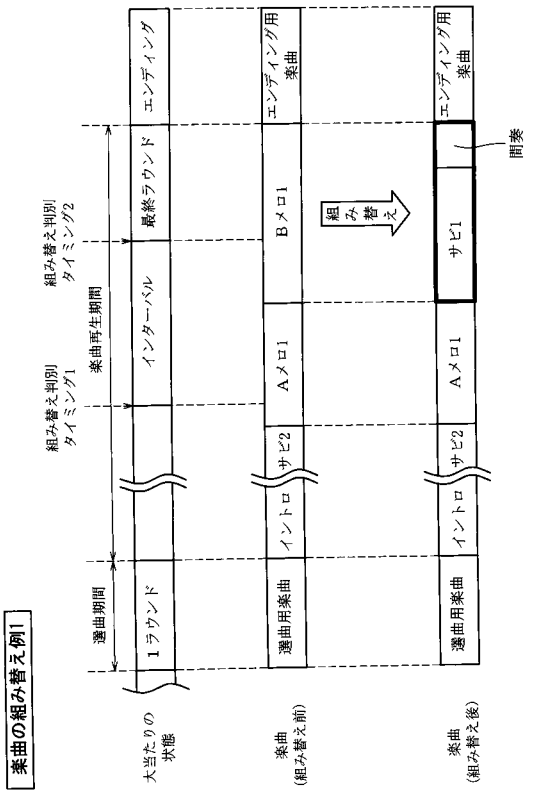
【図１１７】



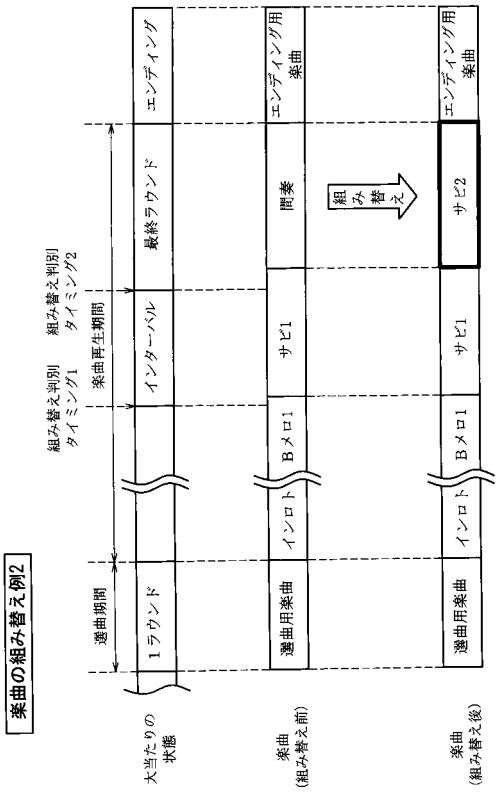
【図１１８】



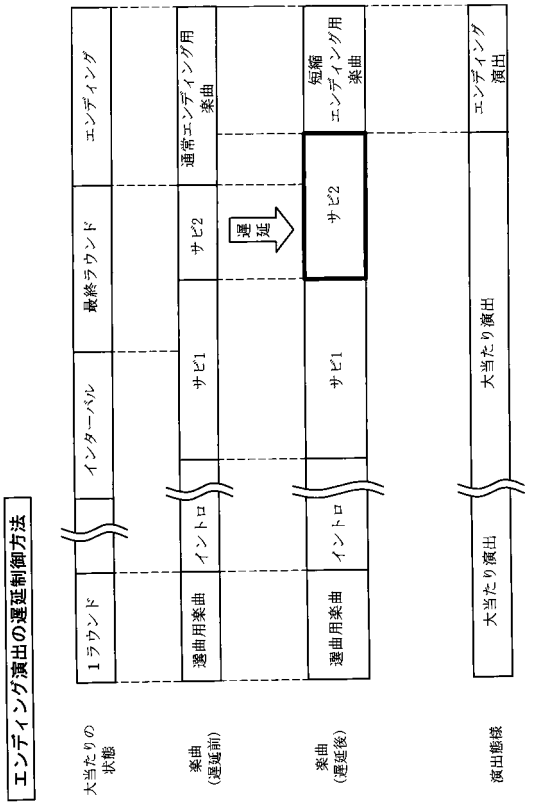
【図１１９】



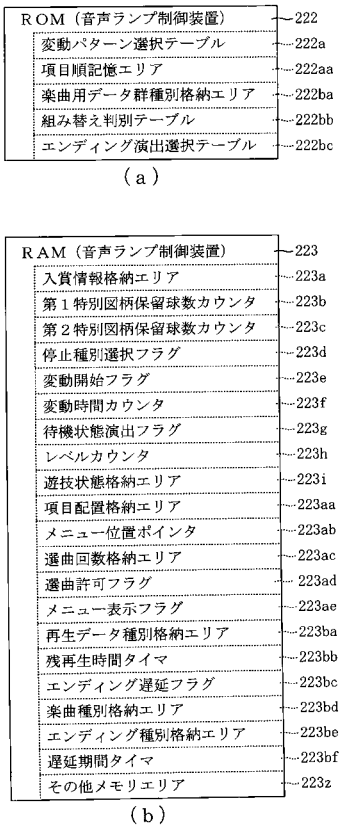
【図１２０】



【図１２１】



【図１２２】



【図１２３】

222

組み替え判別テーブル222bb

楽曲種別	現在再生中の楽曲用データ	組み替え可否（次に再生を設定するデータ）
楽曲Ａ	Ａメロ１	可（サビ１）
	Ｂメロ１	不可
	サビ１	可（サビ２）
	間奏	可（サビ２）
	Ａメロ２	可（サビ２）
	Ｂメロ２	不可
	サビ２	可（サビ１）
楽曲Ｂ	Ａメロ１	可（サビ１）
	Ｂメロ１	可（サビ１）
	Ｃメロ１	不可
	サビ１	可（サビ２）
	・・・	・・・
・・・	・・・	・・・

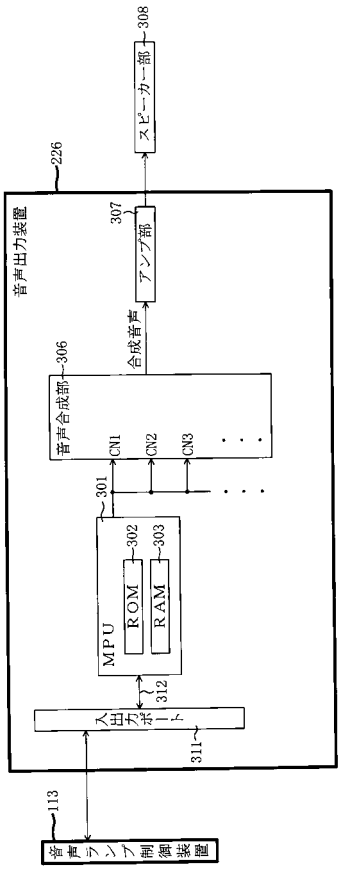
【図１２４】

222

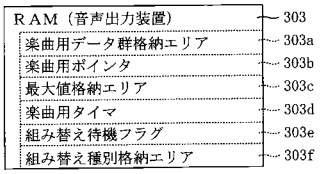
エンディング演出選択テーブル222bc

残再生時間タイマの値（Ｔ）	エンディング種別	演出期間
0＜Ｔ≦1000	通常エンディング	4秒間
1000＜Ｔ≦2000	短縮エンディング１	3秒間
2000＜Ｔ≦3000	短縮エンディング２	2秒間
3000＜Ｔ	短縮エンディング３	1秒間

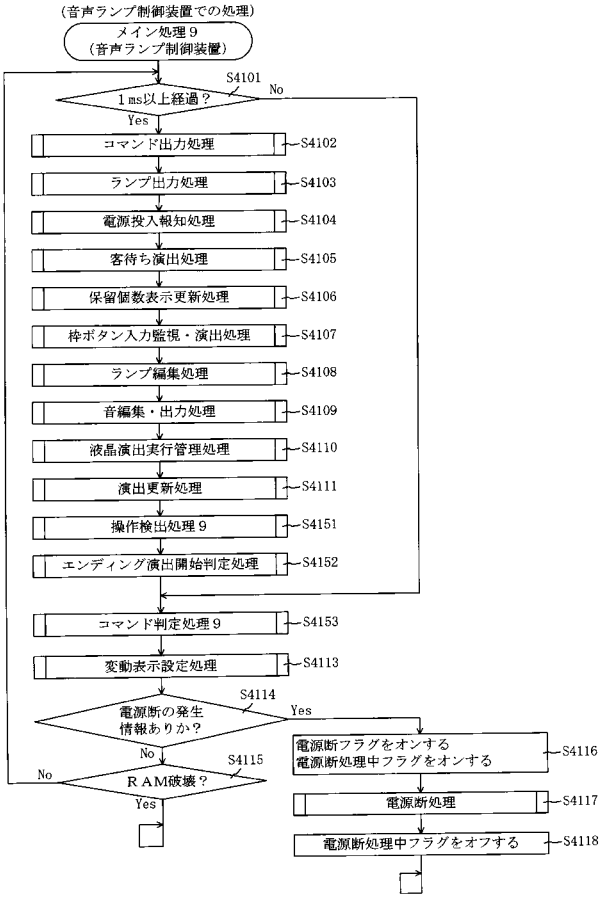
【図１２５】



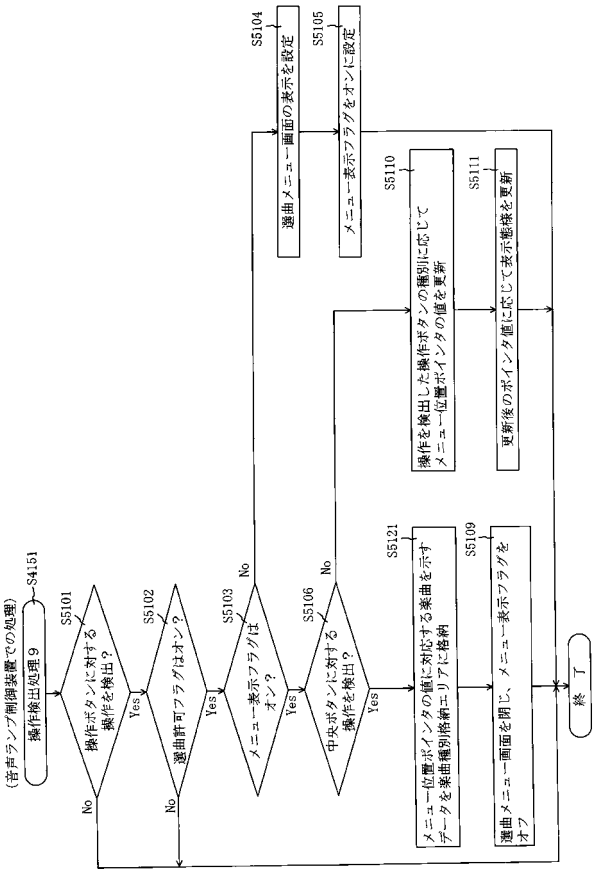
【図１２６】



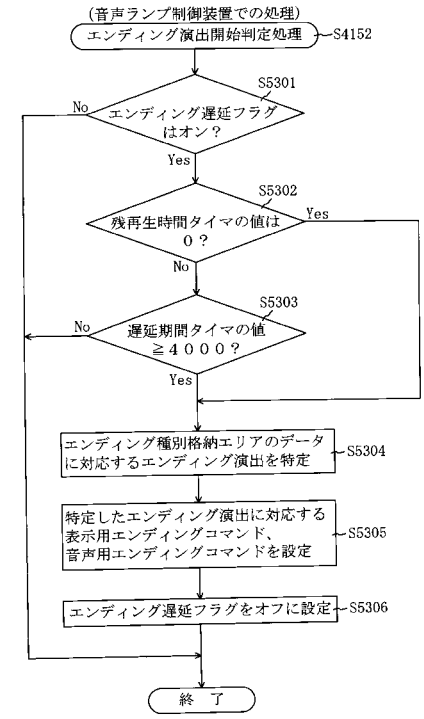
【図１２７】



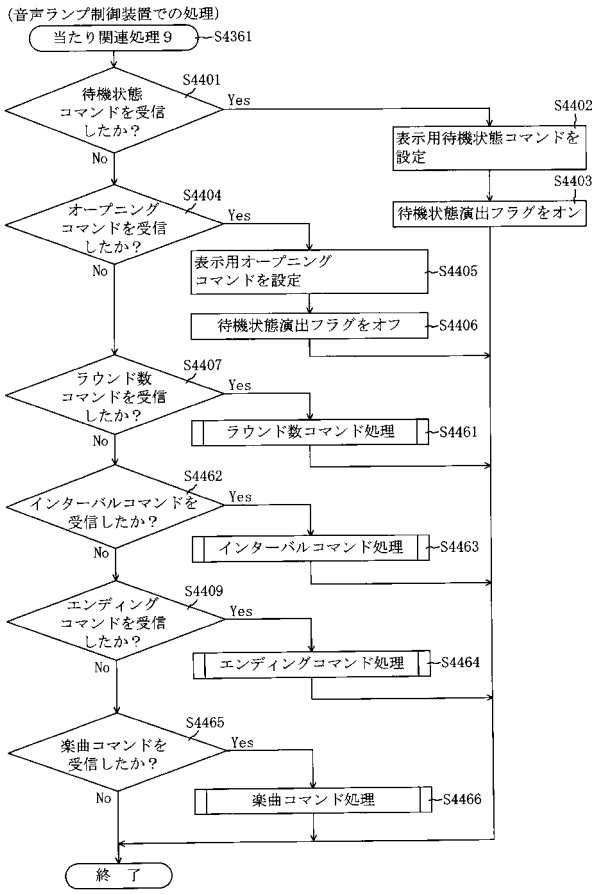
【図１２８】



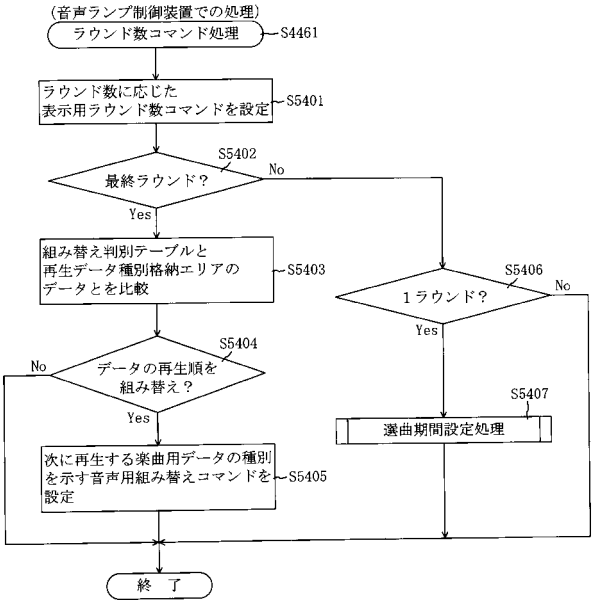
【図１２９】



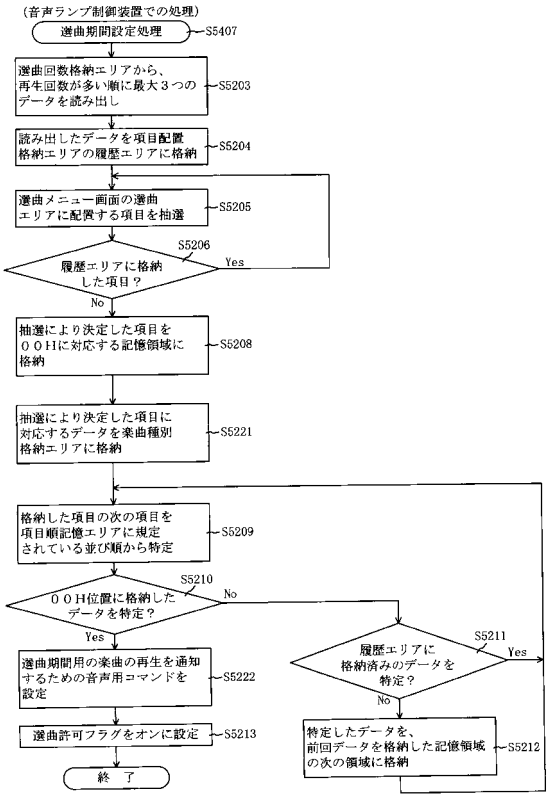
【図１３０】



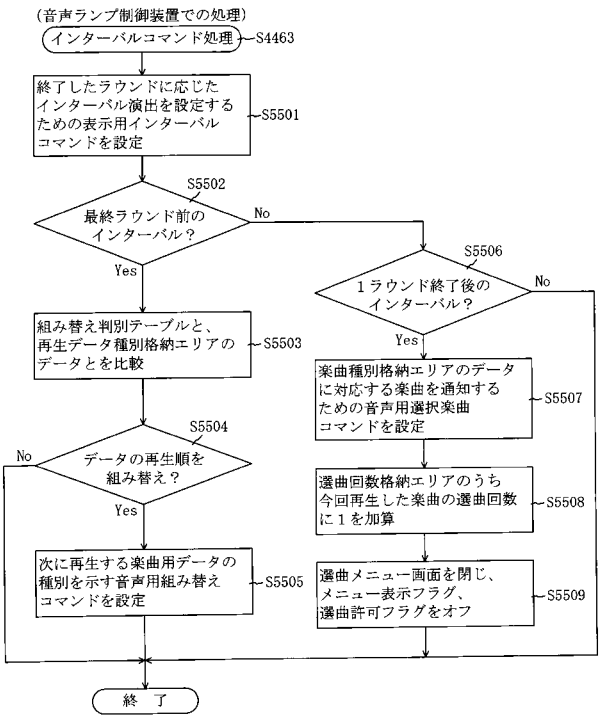
【図１３１】



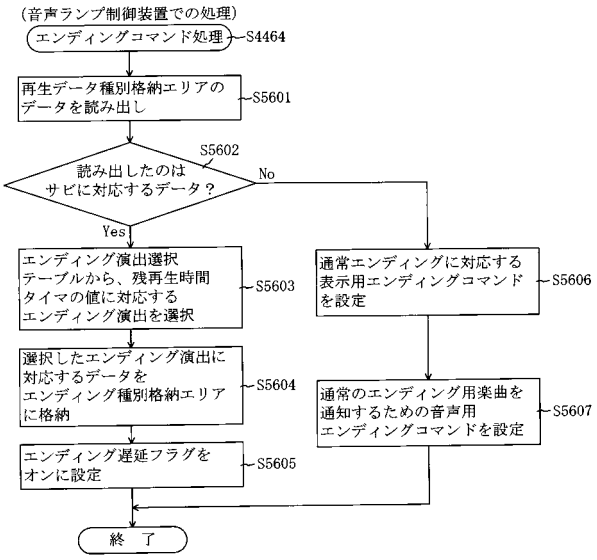
【図１３２】



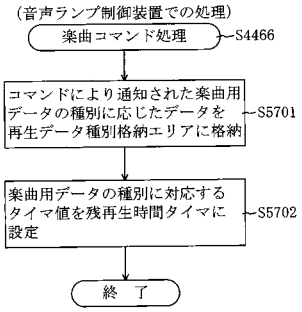
【図１３３】



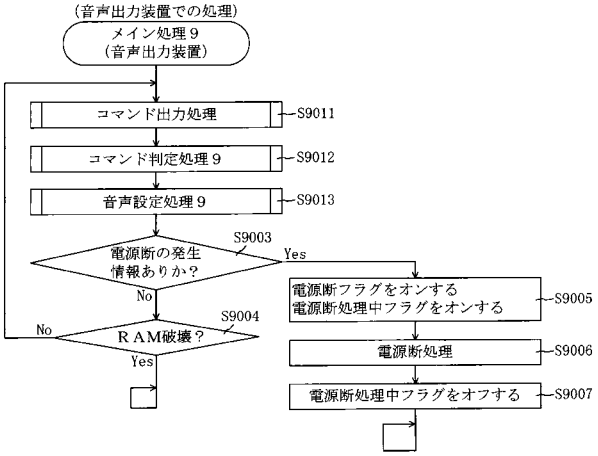
【図１３４】



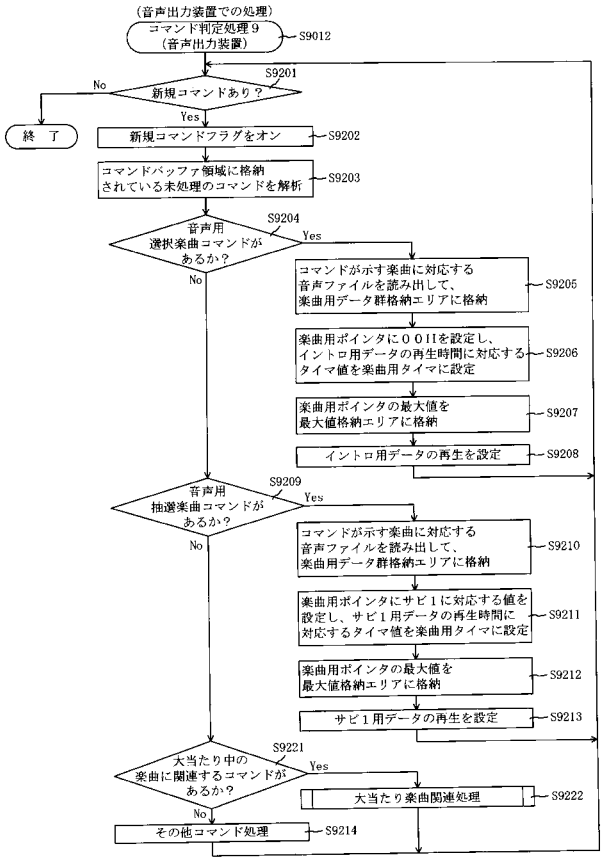
【図１３５】



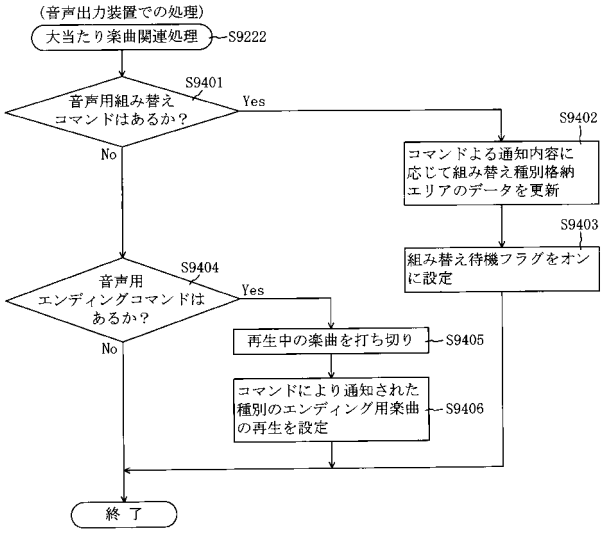
【図１３６】



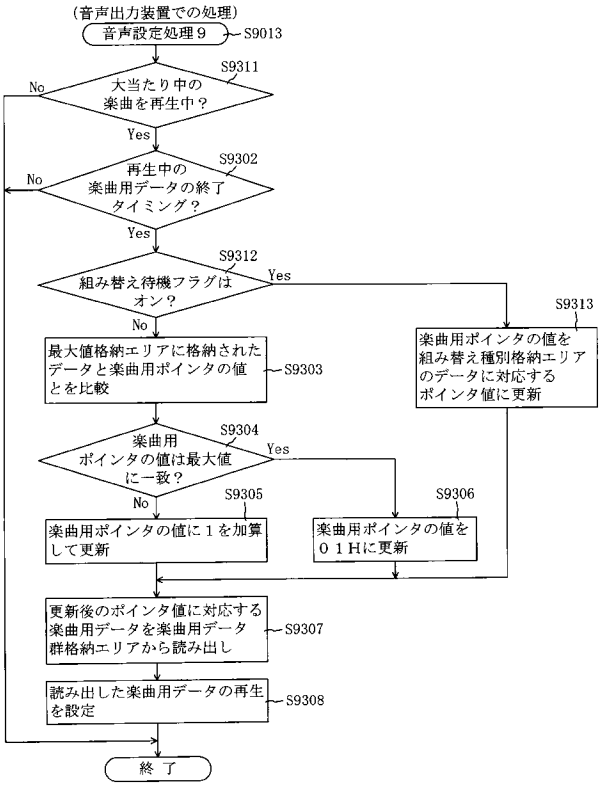
【図１３７】



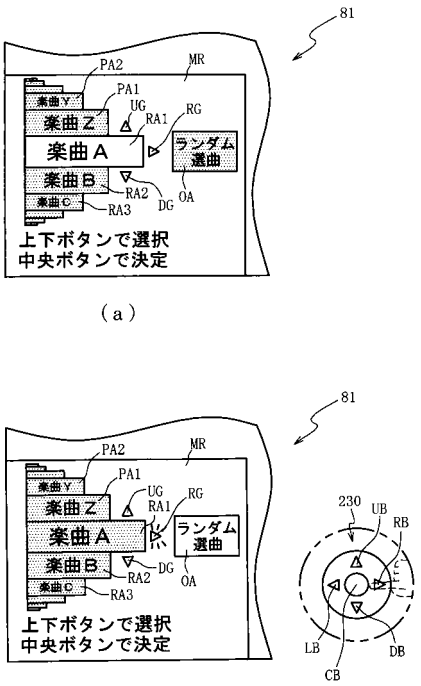
【図１３８】



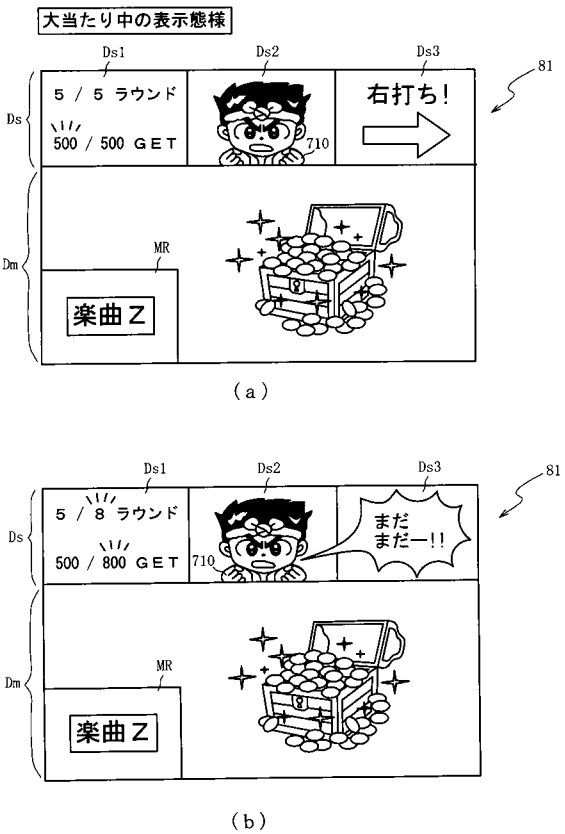
【図１３９】



【図１４０】



【図１４１】



【図１４２】

（a）

ROM（音声ランプ制御装置）	222
変動パターン選択テーブル	222a
項目順記憶エリア	222aa
楽曲用データ群種別格納エリア	222ba
組み替え判別テーブル	222bb
エンディング演出選択テーブル	222bc
ランダム選曲テーブル	222ca
疑似少ラウンド抽選テーブル	222cb

（b）

RAM（音声ランプ制御装置）	223
入賞情報格納エリア	223a
第１特別図柄保留球数カウンタ	223b
第２特別図柄保留球数カウンタ	223c
停止種別選択フラグ	223d
変動開始フラグ	223e
変動時間カウンタ	223f
待機状態演出フラグ	223g
レベルカウンタ	223h
遊技状態格納エリア	223i
項目配置格納エリア	223aa
メニュー位置ポインタ	223ab
選曲回数格納エリア	223ac
選曲許可フラグ	223ad
メニュー表示フラグ	223ae
再生データ種別格納エリア	223ba
残再生時間タイマ	223bb
エンディング遅延フラグ	223bc
楽曲種別格納エリア	223bd
エンディング種別格納エリア	223be
遅延期間タイマ	223bf
楽曲抽選カウンタ	223ca
大当たり状況格納エリア	223cb
疑似最終Ｒ格納エリア	223cc
その他メモリエリア	223z

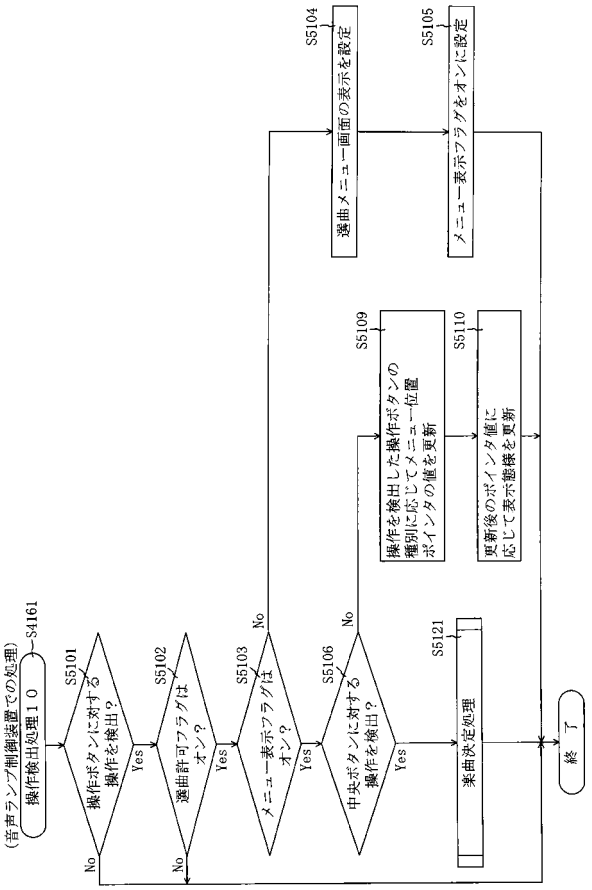
【図１４３】

ランダム選曲テーブル222ca

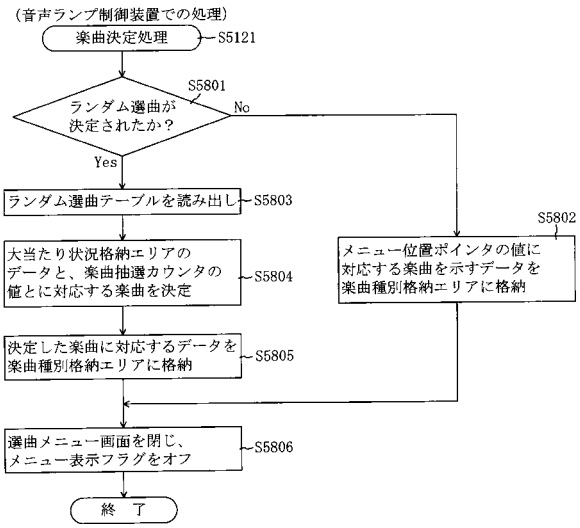
222

楽曲種別	楽曲抽選カウンタ値（0～259）			
	確変大当たり時		通常大当たり時	
	（奇数図柄報知）	（偶数図柄報知）		
楽曲Ａ	0～8	0～6	0～9	222ca1
楽曲Ｂ	9～17	7～13	10～19	222ca2
楽曲Ｃ	18～26	14～20	20～29	222ca3
・・・	・・・	・・・	・・・	・・・
楽曲Ｚ	225～233	175～181	250～259	222ca26
楽曲ａ	234～259	182～259	-	222ca27

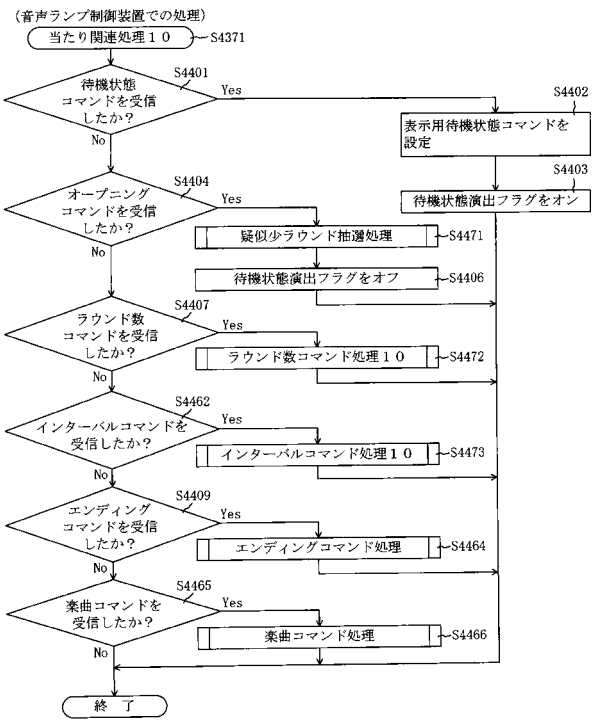
【図１４４】



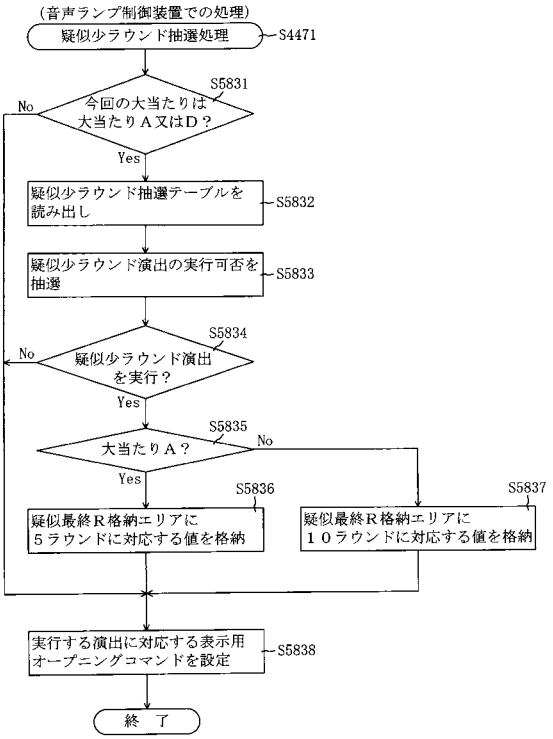
【図１４５】



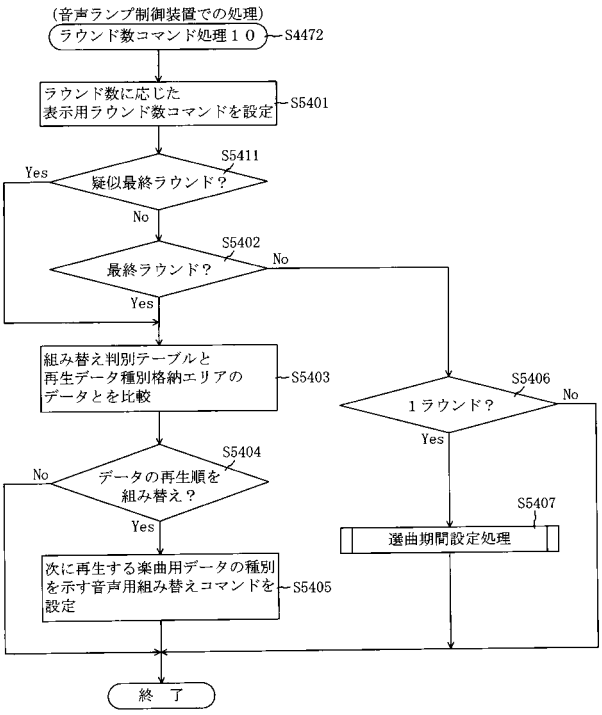
【図１４６】



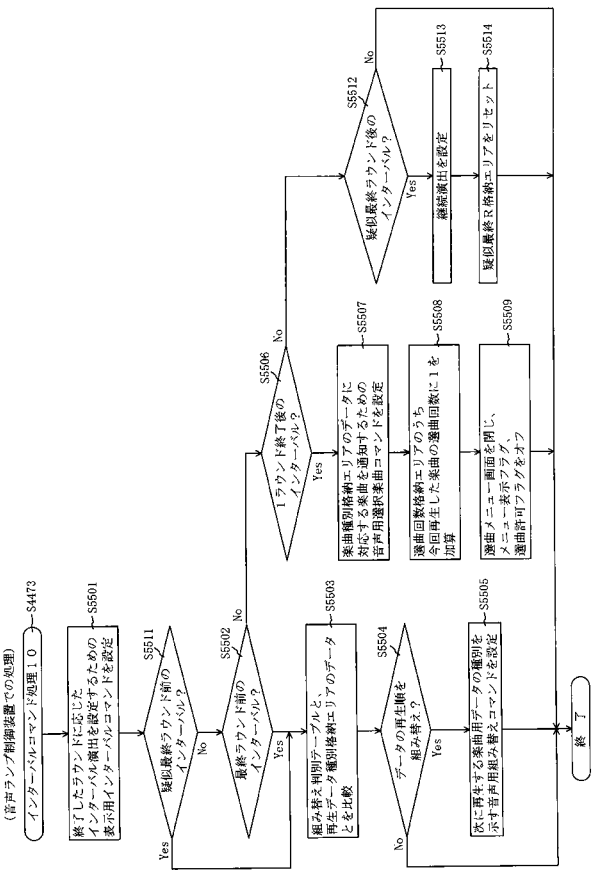
【図１４７】



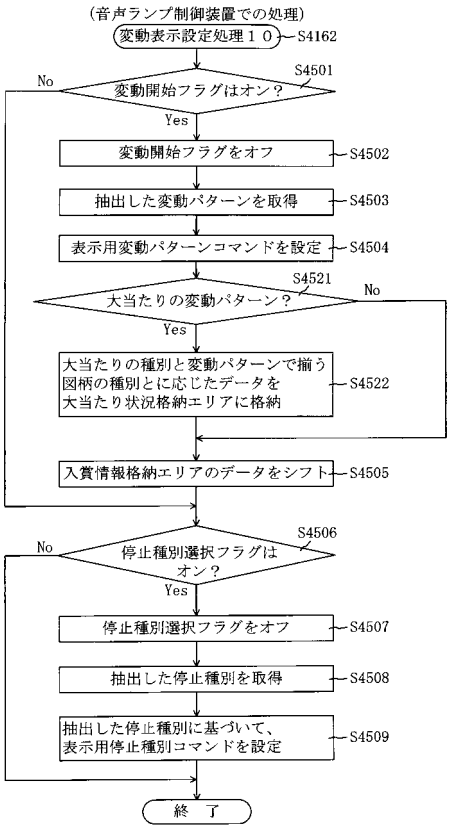
【図１４８】



【図１４９】



【図１５０】



【図１５１】

（ａ）

ROM（音声ランプ制御装置）	222
変動パターン選択テーブル	222a
項目順記憶エリア	222aa
楽曲用データ群種別格納エリア	222ba
組み替え判別テーブル	222bb
エンディング演出選択テーブル	222bc
ランダム選曲テーブル	222ca
疑似少ラウンド抽選テーブル	222cb
優先度規定テーブル	222da
サビループ判別テーブル	222db

（ｂ）

RAM（音声ランプ制御装置）	223
入賞情報格納エリア	223a
第１特別図柄保留球数カウンタ	223b
第２特別図柄保留球数カウンタ	223c
停止種別選択フラグ	223d
変動開始フラグ	223e
変動時間カウンタ	223f
待機状態演出フラグ	223g
レベルカウンタ	223h
遊技状態格納エリア	223i
項目配置格納エリア	223aa
メニュー位置ポインタ	223ab
選曲回数格納エリア	223ac
選曲許可フラグ	223ad
メニュー表示フラグ	223ae
再生データ種別格納エリア	223ba
残再生時間タイマ	223bb
エンディング遅延フラグ	223bc
楽曲種別格納エリア	223bd
エンディング種別格納エリア	223be
遅延期間タイマ	223bf
楽曲抽選カウンタ	223ca
大当たり状況格納エリア	223cb
疑似最終Ｒ格納エリア	223cc
ループ判別フラグ	223da
再生態様格納エリア	223db
入賞個数カウンタ	223dc
その他メモリエリア	223z

【図１５２】

222

疑似少ラウンド抽選テーブル222cb

大当たり種別	演出態様		演出抽選カウンタ値（0～99）
	表示態様	楽曲再生態様	
大当たりＡ（8R大当たり）	通常演出	8R・10R用	0～49
	疑似少ラウンド演出	5R用	50～94
		8R・10R用	95～99
大当たりＤ（16R大当たり）	通常演出	16R用	0～49
	疑似少ラウンド演出	8R・10R用	50～94
		16R用	95～99

（ａ）

222

優先度規定テーブル222da

優先度	メニュー項目
高	楽曲Ａ
中	楽曲Ｊ
低	楽曲Ｅ

（ｂ）

【図１５３】

222

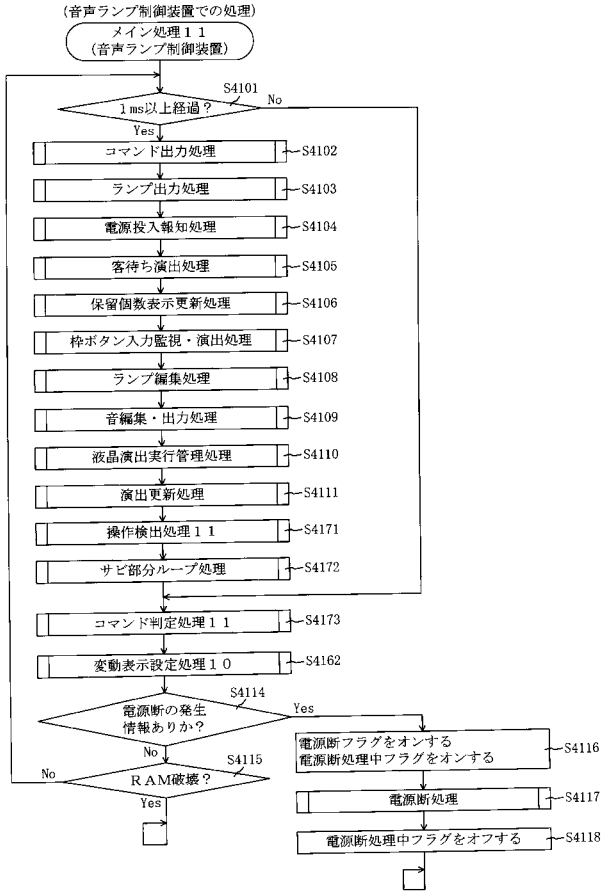
サビループ判別テーブル222db

サビ部分の再生時間（Ｌ）	ループ再生可能な入賞個数
7秒≦Ｌ＜7.6秒	0～3
7.6秒≦Ｌ＜8.2秒	0～2
8.2秒≦Ｌ＜8.8秒	0，1
8.8秒≦Ｌ＜9.4秒	0
9.4秒≦Ｌ	不可

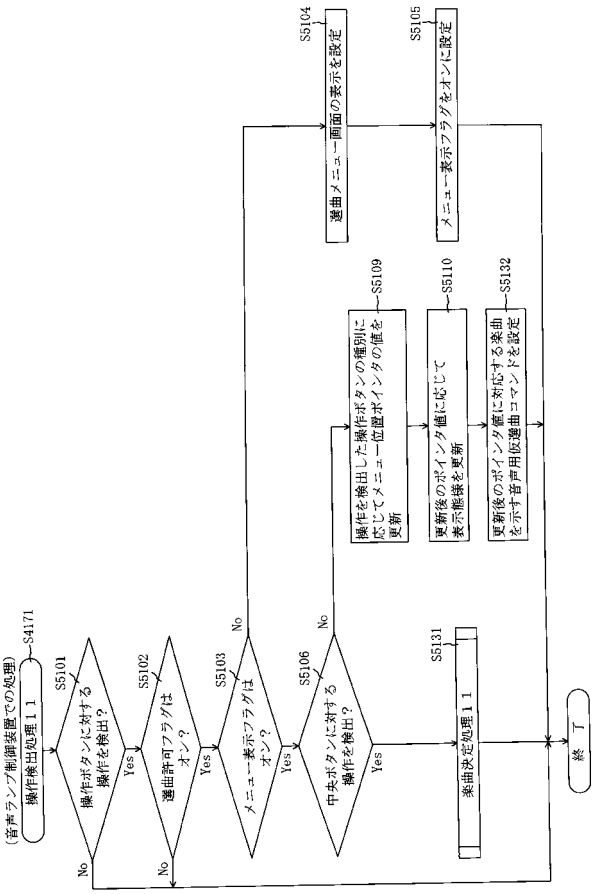
【図１５４】

RAM（音声出力装置）	303
楽曲用データ群格納エリア	303a
楽曲用ポインタ	303b
最大値格納エリア	303c
楽曲用タイマ	303d
組み替え待機フラグ	303e
組み替え種別格納エリア	303f
仮選曲フラグ	303g

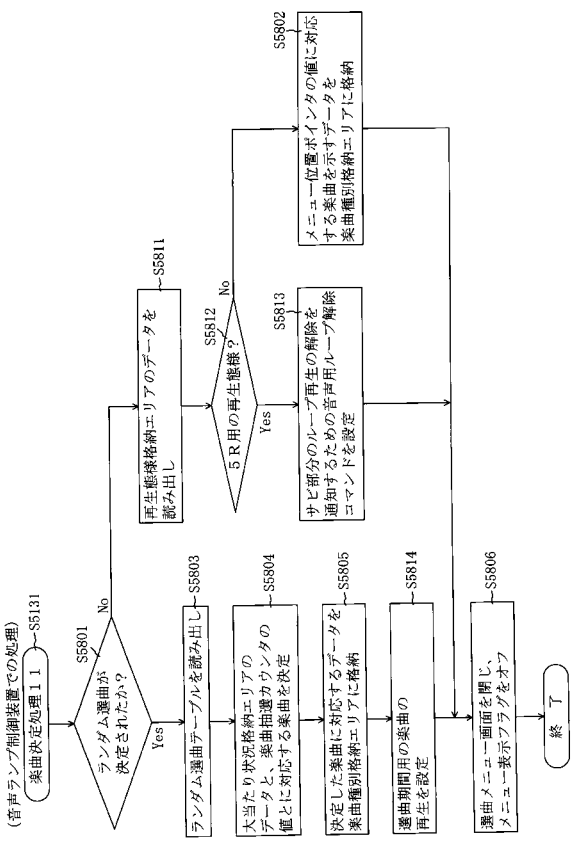
【図１５５】



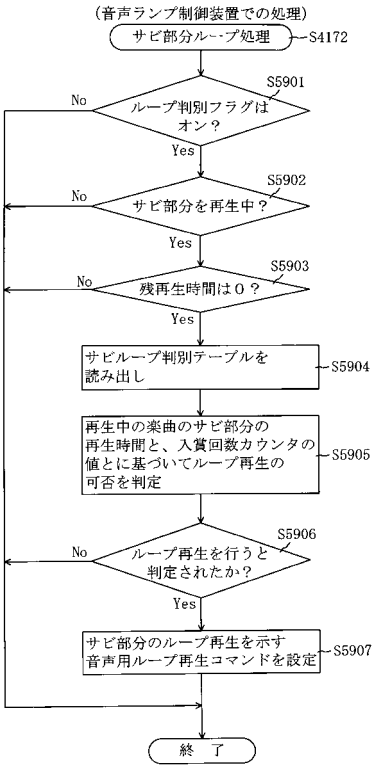
【図１５６】



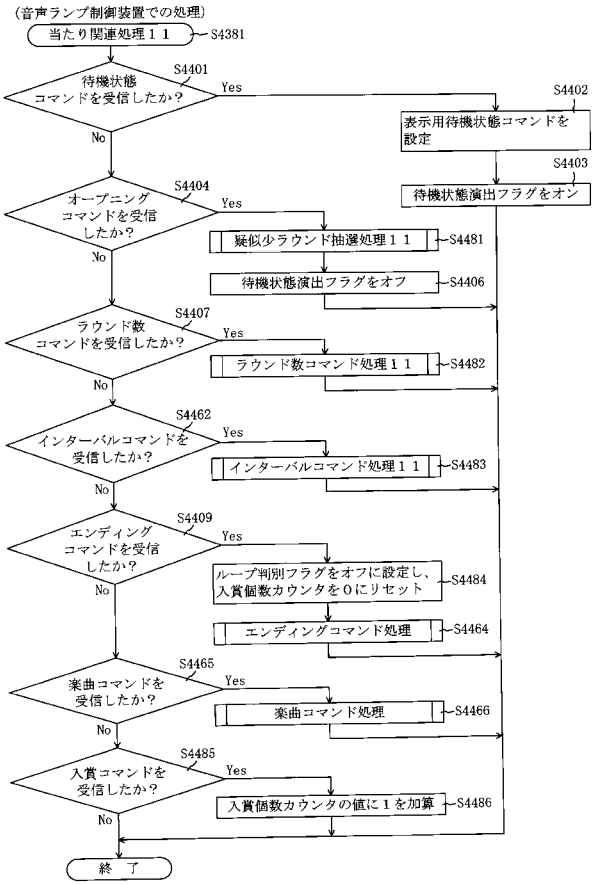
【図１５７】



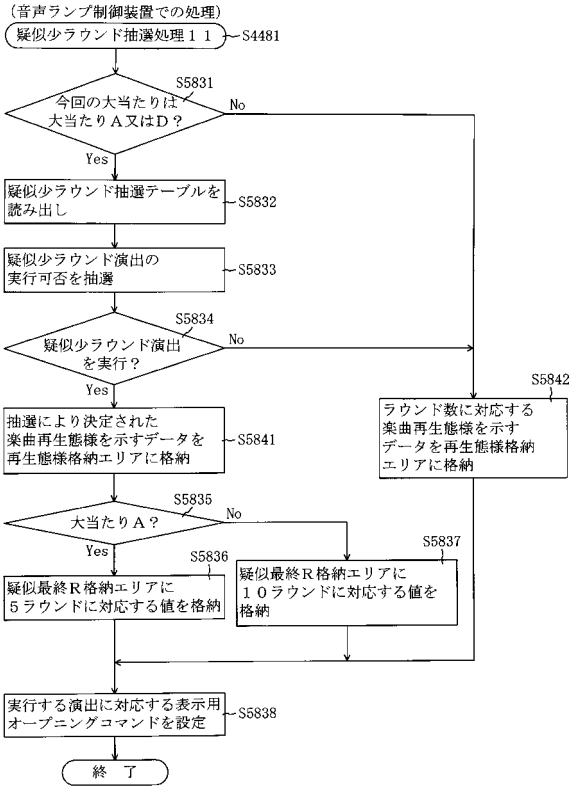
【図１５８】



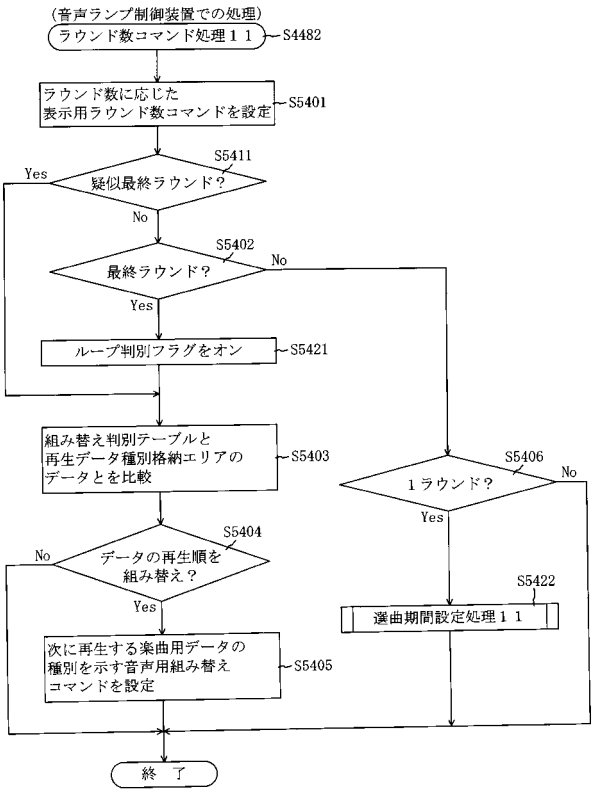
【図１５９】



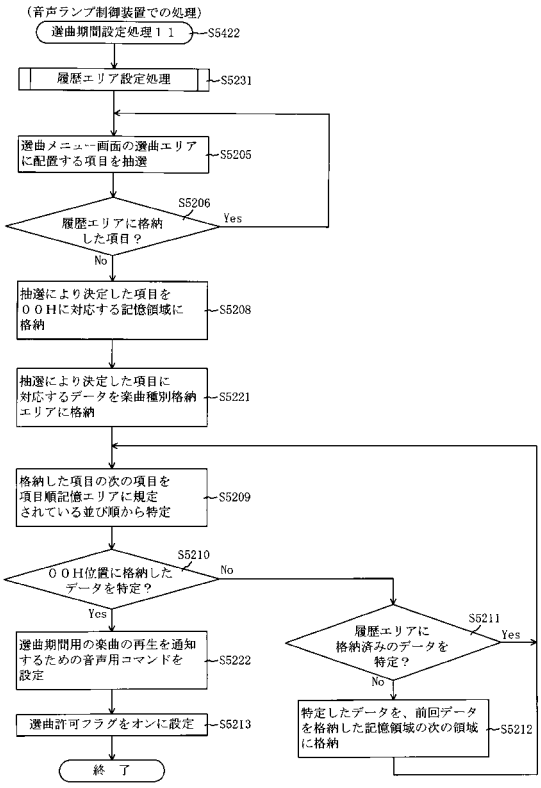
【図１６０】



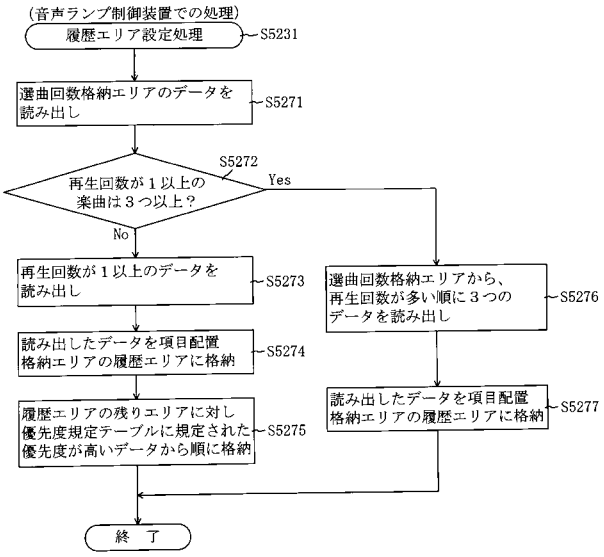
【図１６１】



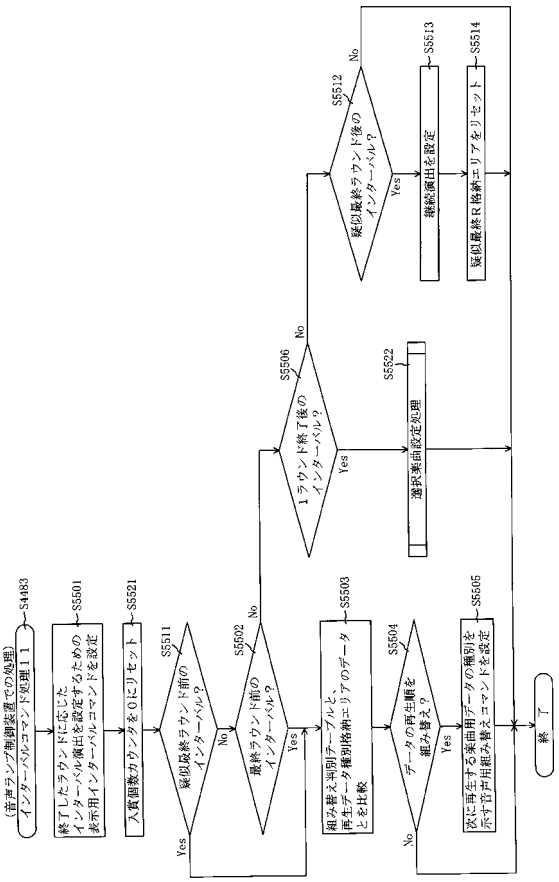
【図１６２】



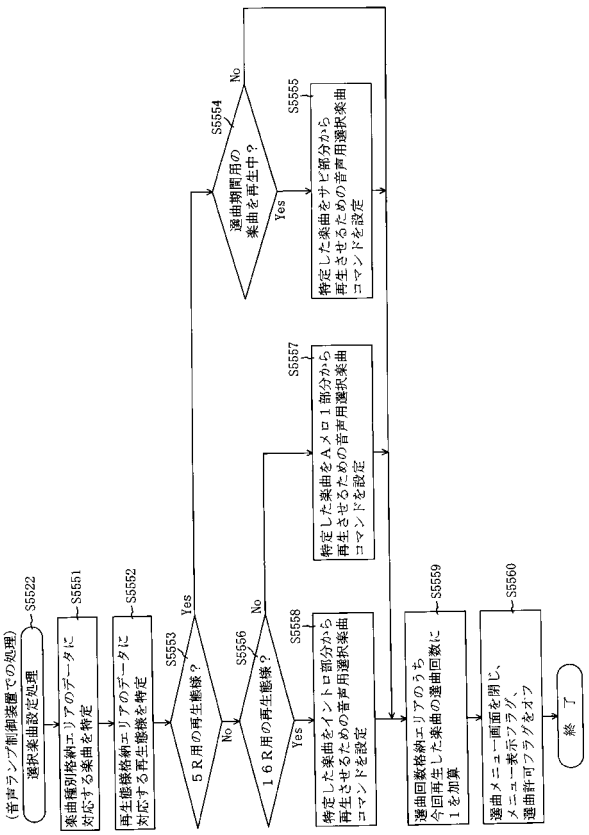
【図１６３】



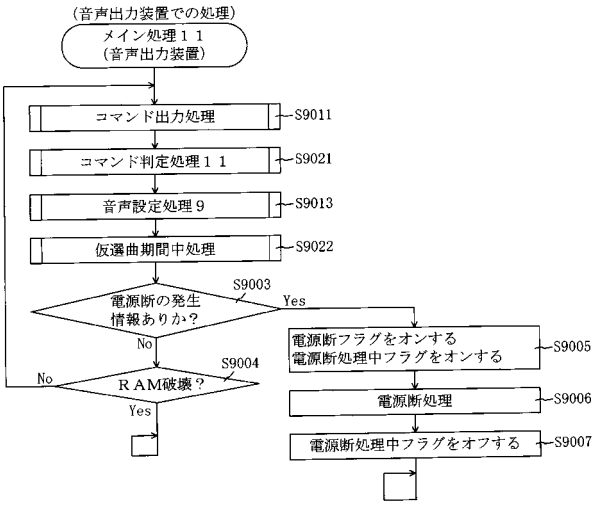
【図１６４】



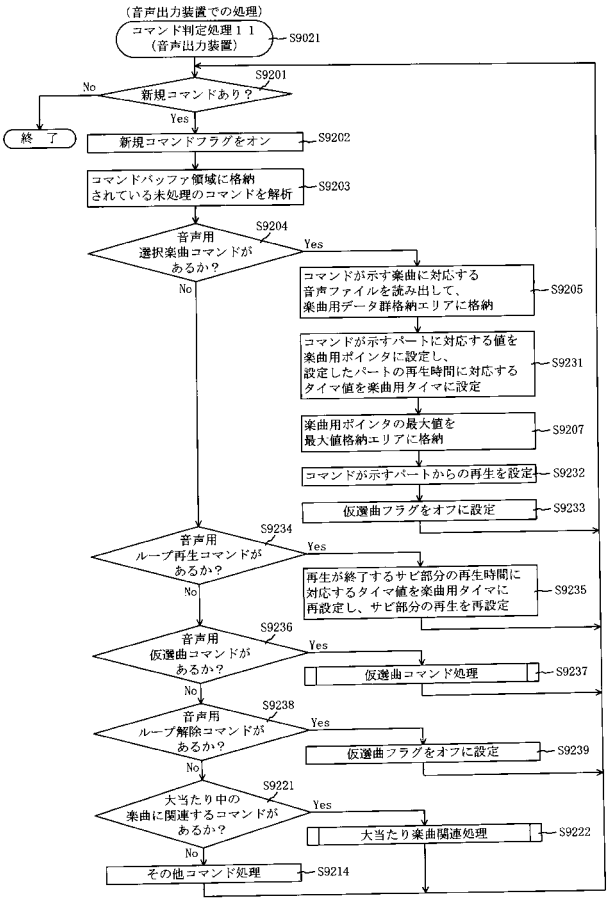
【図１６５】



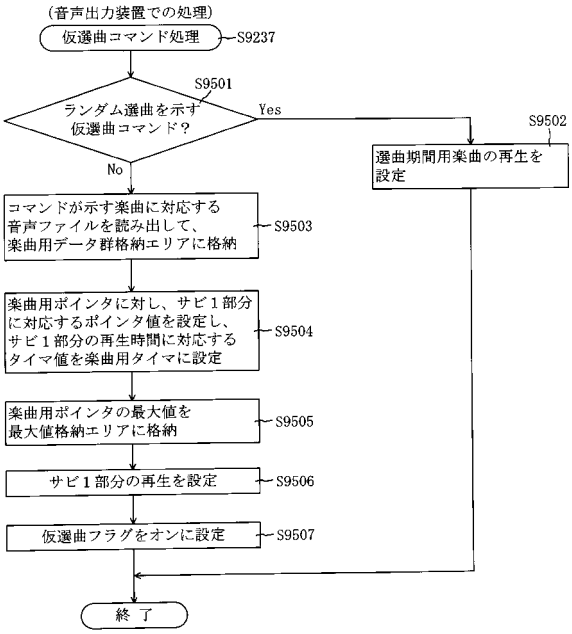
【図１６６】



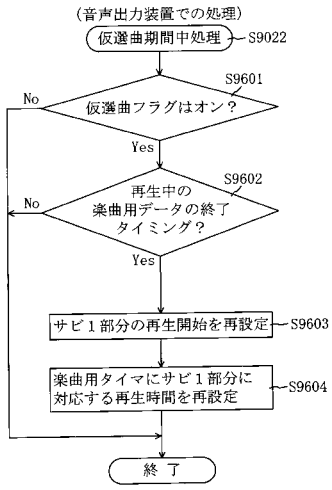
【図１６７】



【図１６８】



【図１６９】



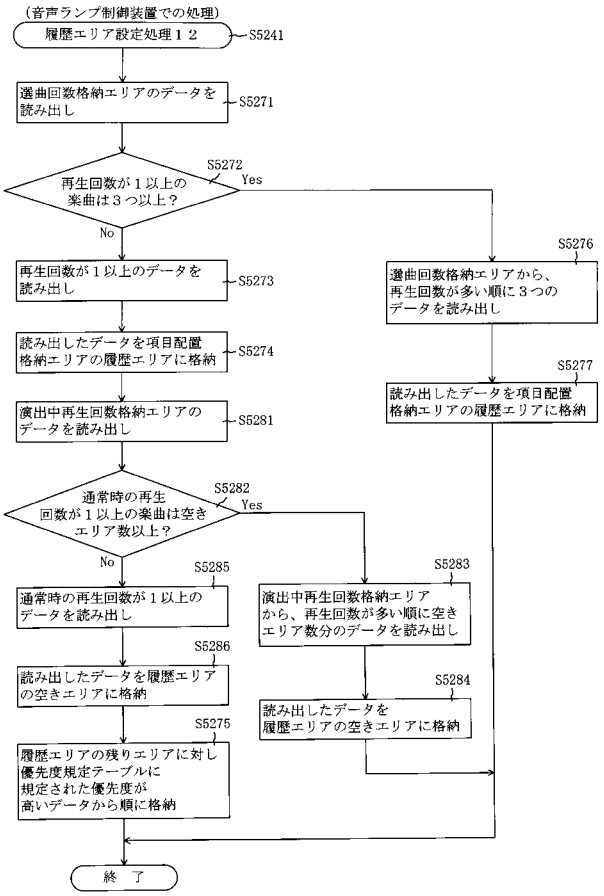
【図１７０】

223

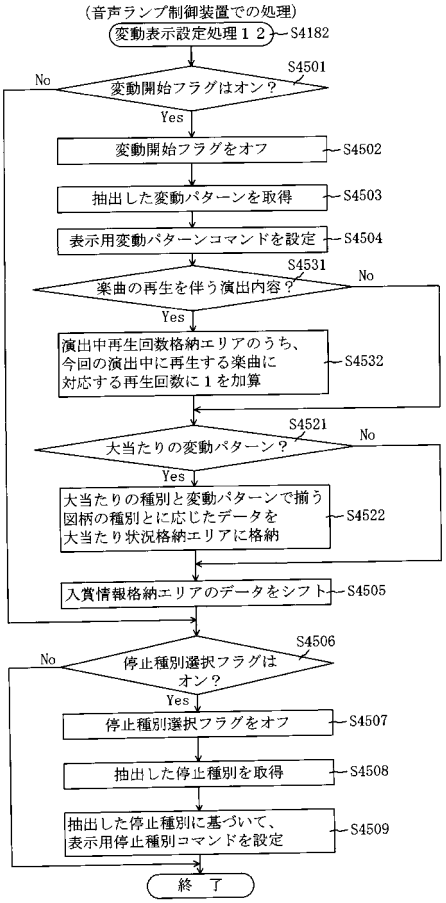
演出中再生回数格納エリア223dd

楽曲種別	再生回数
楽曲Ａ	0
楽曲Ｂ	0
楽曲Ｃ	1
・ ・ ・	・ ・ ・
楽曲Ｘ	0
楽曲Ｙ	0
楽曲Ｚ	1

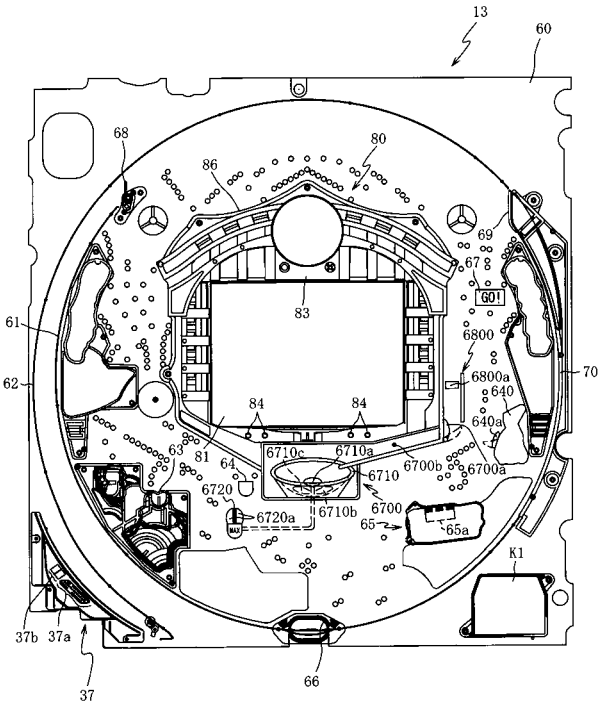
【図１７１】



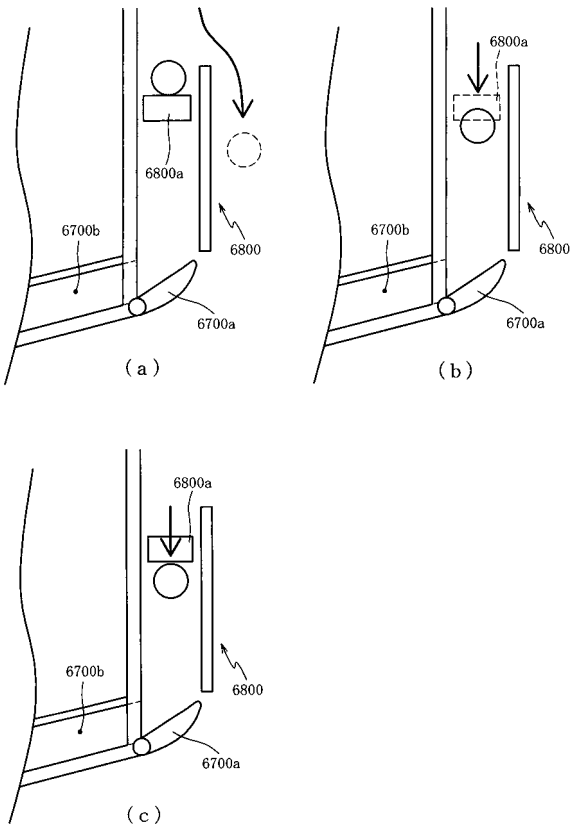
【図１７２】



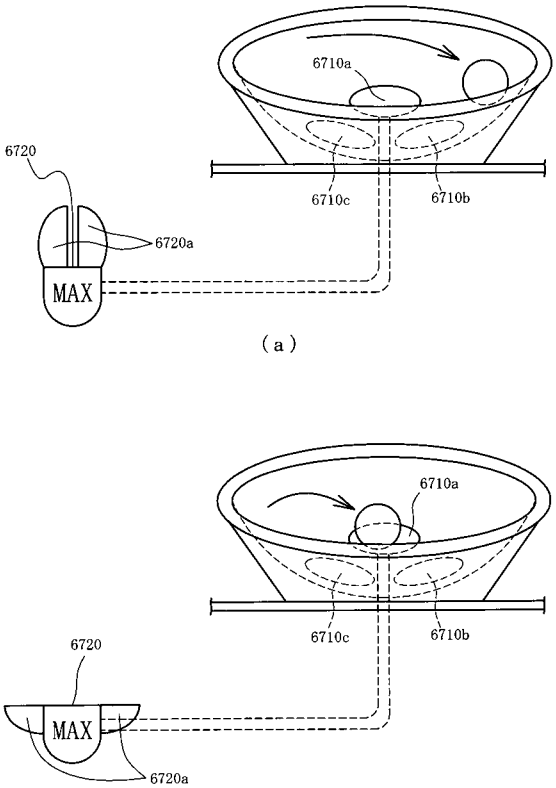
【図１７３】



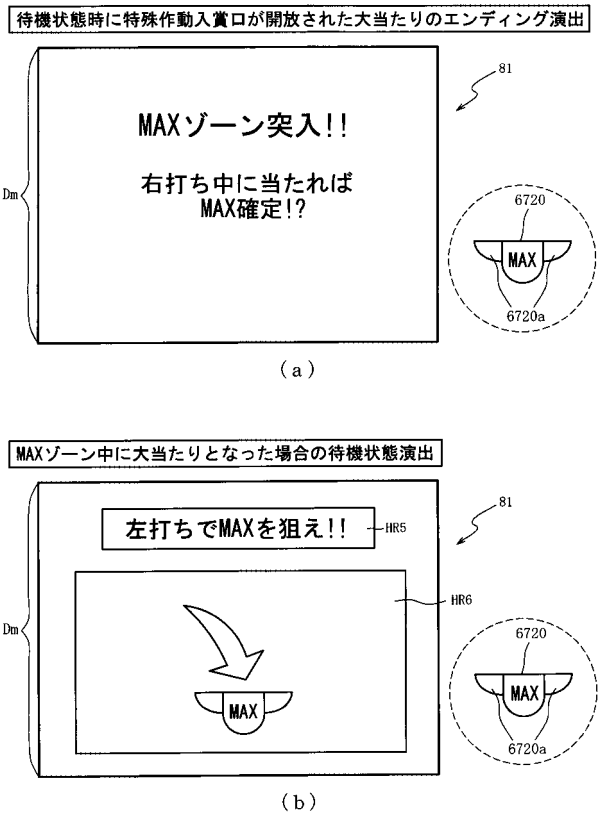
【図１７４】



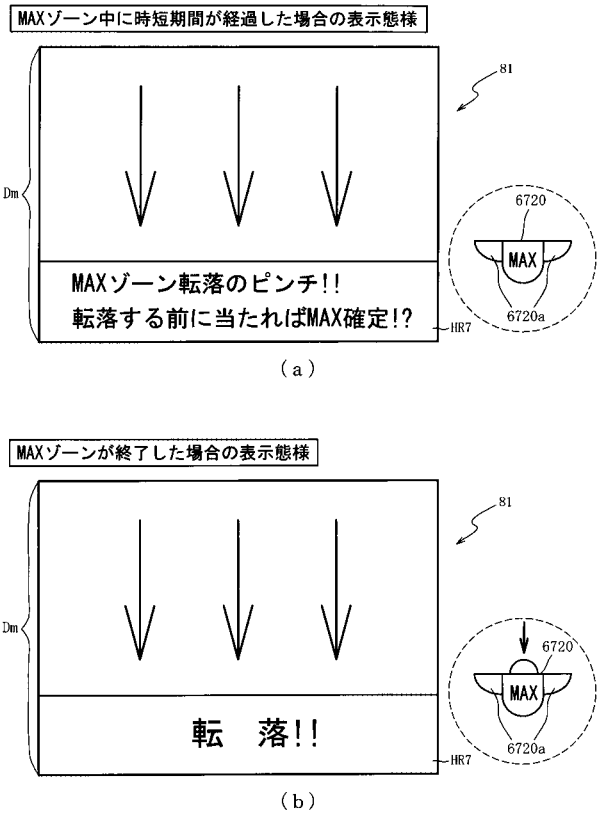
【図１７５】



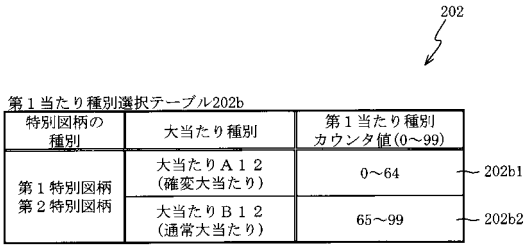
【図１７６】



【図１７７】

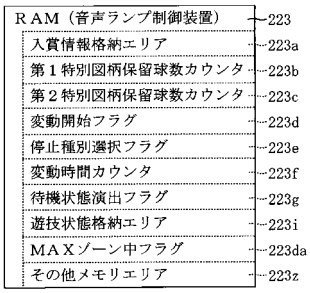


【図１７８】

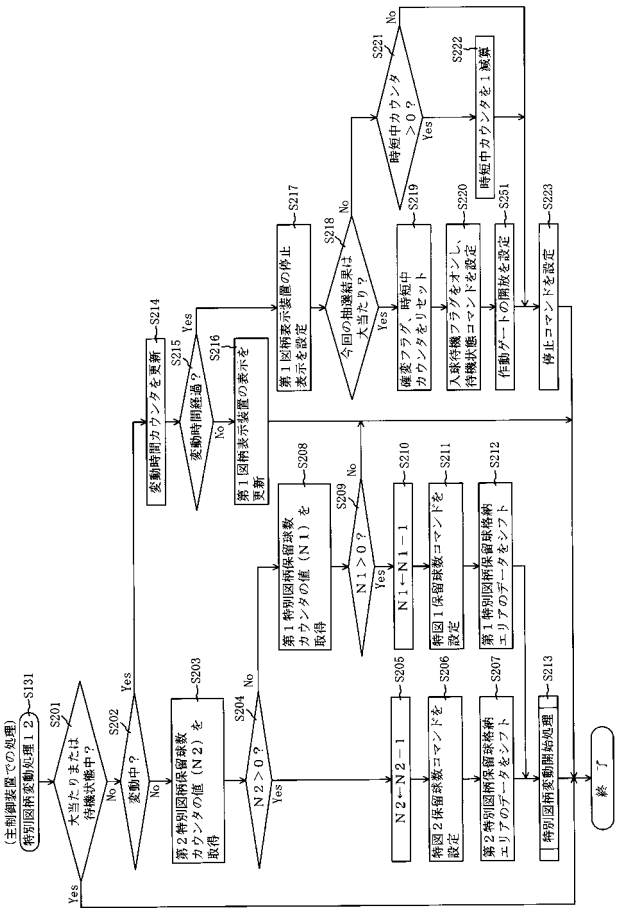


特別図柄の種別	大当たり種別	第１当たり種別カウンタ値(0～99)	
第１特別図柄 第２特別図柄	大当たりＡ１２ (確変大当たり)	0～64	202b1
	大当たりＢ１２ (通常大当たり)	65～99	202b2

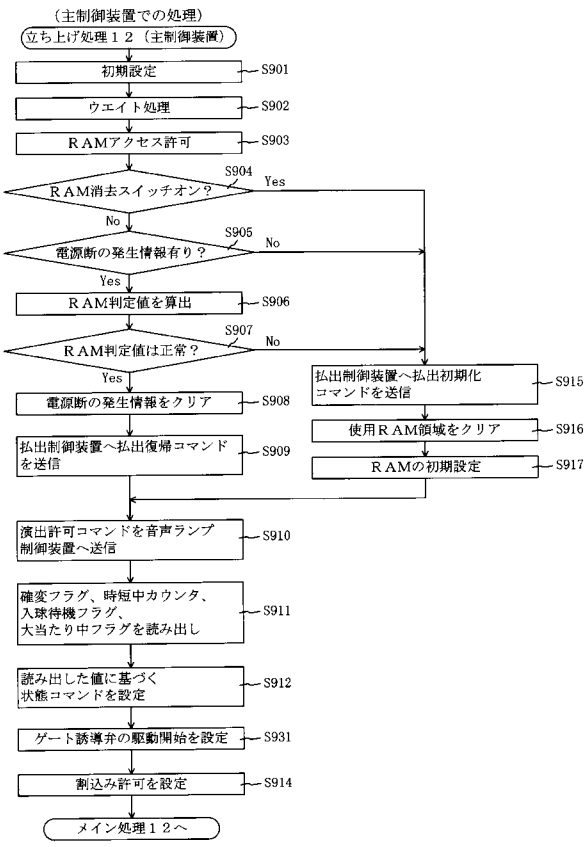
【図１７９】



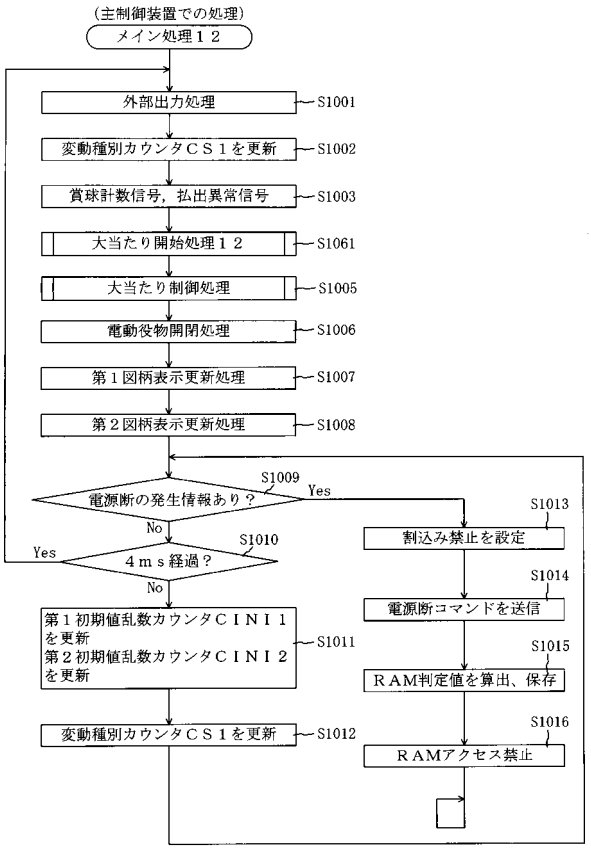
【図１８０】



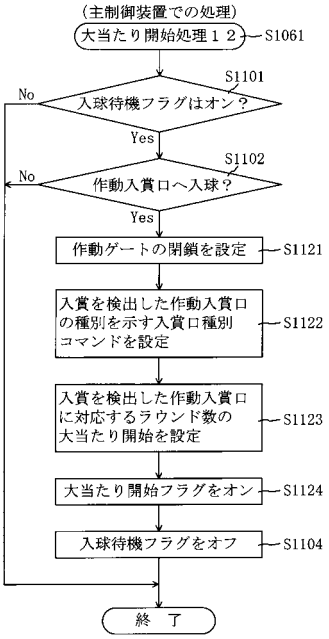
【図１８１】



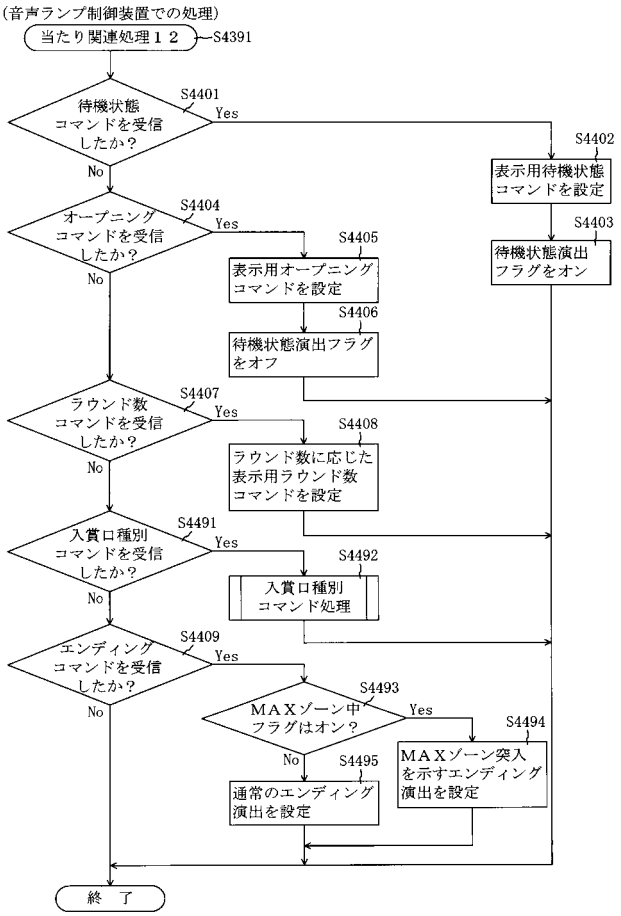
【図１８２】



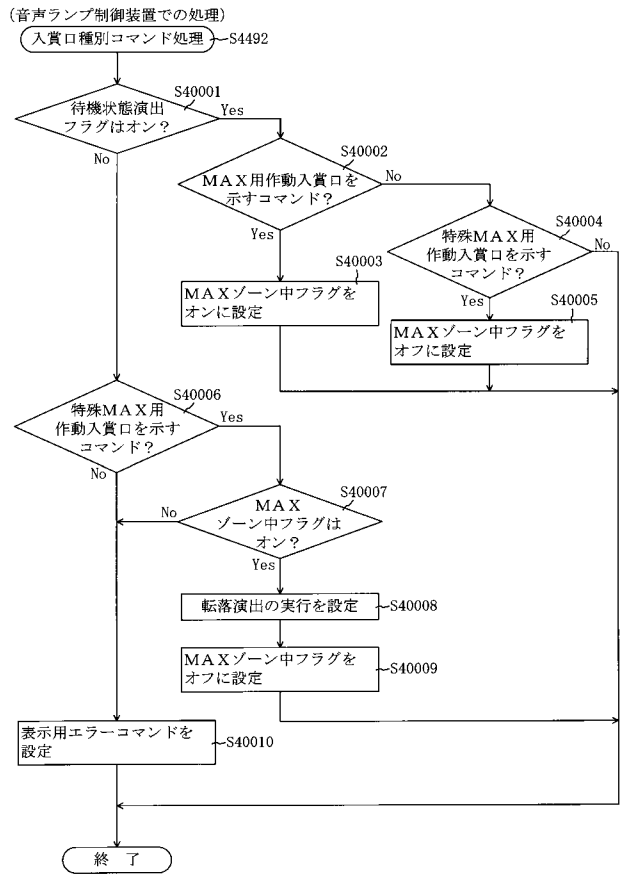
【図１８３】



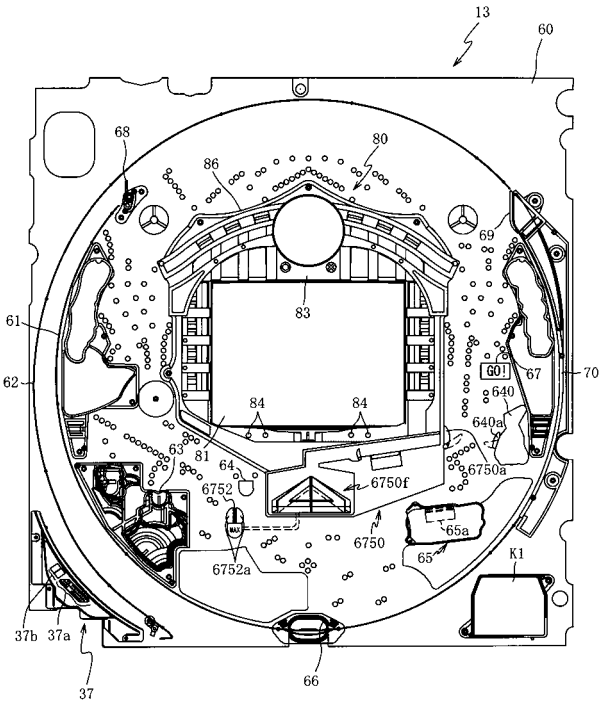
【図１８４】



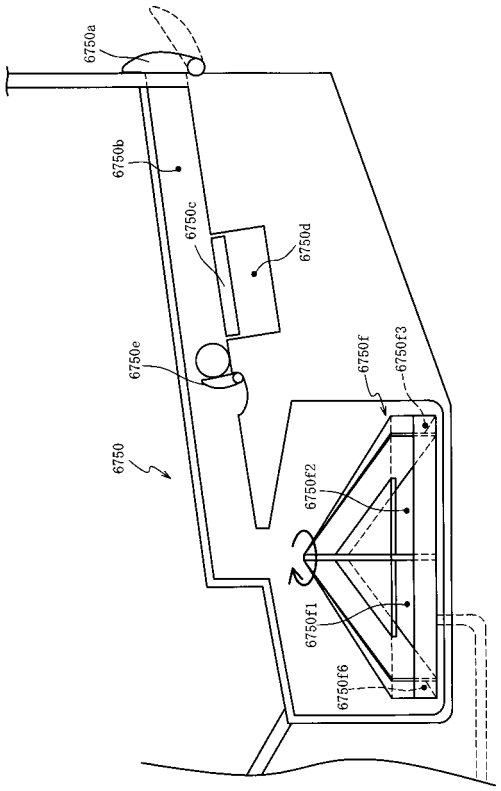
【図１８５】



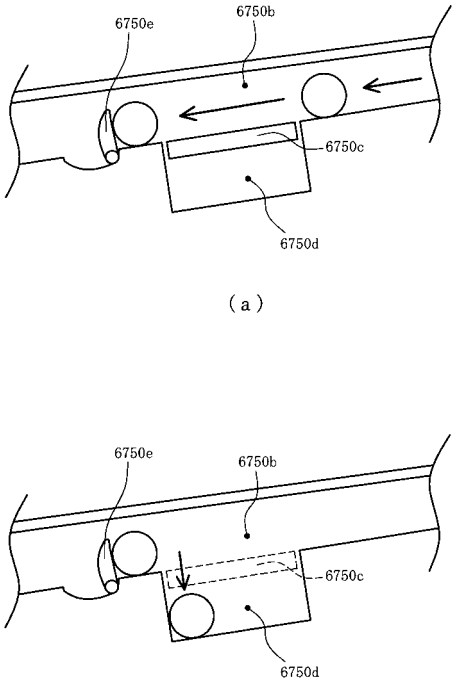
【図１８６】



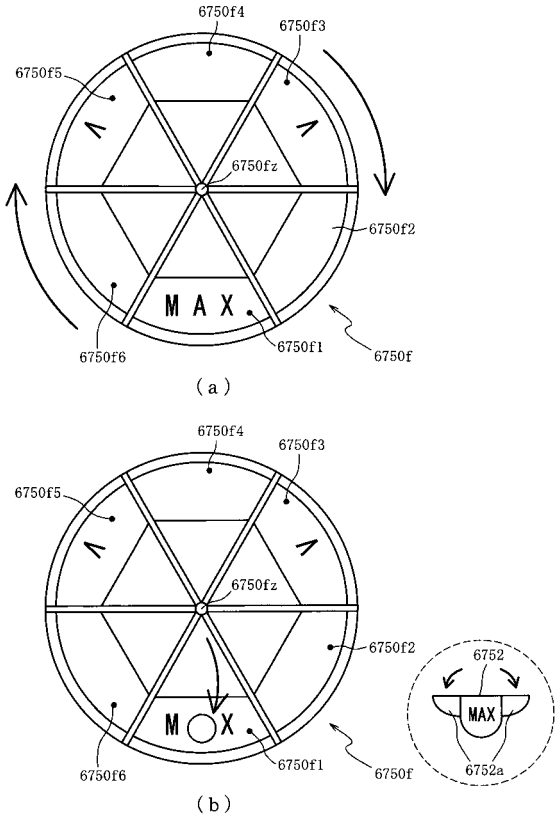
【図１８７】



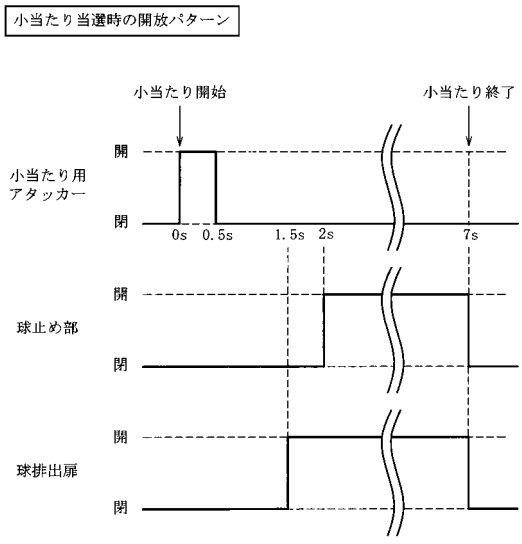
【図１８８】



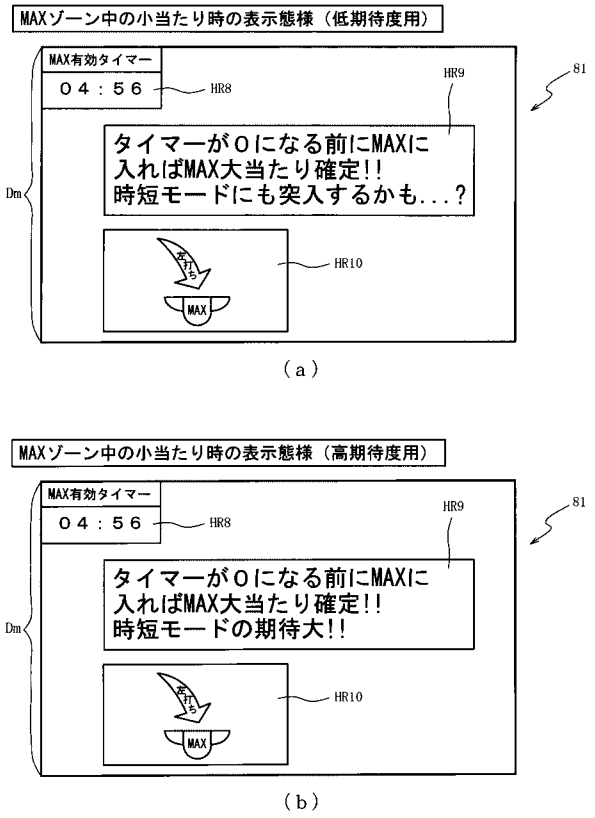
【図１８９】



【図１９０】



【図１９１】



【図１９２】

（ａ）

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202a
第１当たり種別選択テーブル	202b
第２当たり乱数テーブル	202c
変動パターン選択テーブル	202d
小当たり種別選択テーブル	202ea

（ｂ）

202

第１当たり乱数テーブル202a

抽選結果	第１当たり乱数 カウンタ値Ｃ１(0～399)		
	第１特別図柄	第２特別図柄	
大当たり	0,1		202a1
外れ	2～399	2～39	202a2
小当たり	-	40～399	202a3

【図１９３】

（ａ）

202

第１当たり種別選択テーブル202b

特別図柄の種別	大当たり種別	第１当たり種別 カウンタ値Ｃ２(0～99)	
第１特別図柄	大当たりＡ１３ (4Ｒ時短大当たり)	0～49	202b1
	大当たりＢ１３ (4Ｒ通常大当たり)	50～99	202b2
第２特別図柄	大当たりＣ１３ (16Ｒ時短大当たり)	0～79	202b3
	大当たりＤ１３ (4Ｒ通常大当たり)	80～99	202b4

（ｂ）

202

小当たり種別選択テーブル202ea

小当たり種別	Ｖ通過時の 大当たり種別	小当たり種別 カウンタ値Ｃ５(0～99)	
小当たりＡ１３	大当たりＥ１３ (１６Ｒ時短大当たり)	0～4	202ea1
小当たりＢ１３	大当たりＦ１３ (特殊時短大当たり)	5～54	202ea2
小当たりＣ１３	大当たりＧ１３ (特殊通常大当たり)	55～99	202ea3

【図１９４】

ＲＡＭ(主制御装置)	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
実行エリア	203c
普通図柄保留球格納エリア	203d
第１特別図柄保留球数カウンタ	203e
第２特別図柄保留球数カウンタ	203f
普通図柄保留球数カウンタ	203g
時短中カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203k
大当たり中フラグ	203m
小当たり中フラグ	203ea
大当たり種別格納エリア	203eb
Ｖ通過フラグ	203ec
その他メモリエリア	203z

【図１９５】

ROM（音声ランプ制御装置）	222
変動パターン選択テーブル	222a
期待度選択テーブル	222ea

（ａ）

222

期待度選択テーブル222ea

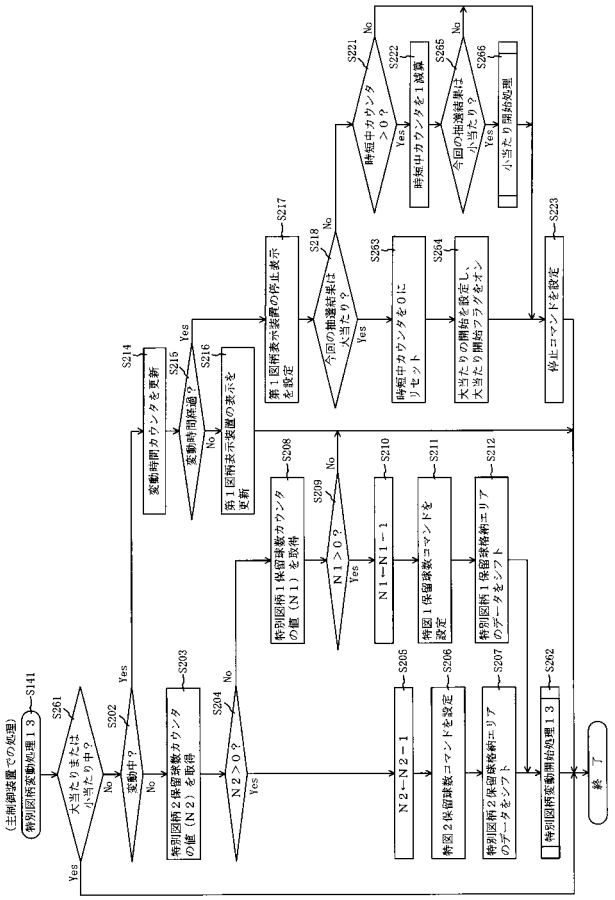
小当たり種別	期待度種別	演出抽選カウンタ値(0～99)
小当たりＡ１３ 小当たりＢ１３	高期待度	0～19
	中期待度	20～89
	低期待度	90～99
小当たりＣ１３	高期待度	0～4
	中期待度	5～49
	低期待度	50～99

（ｂ）

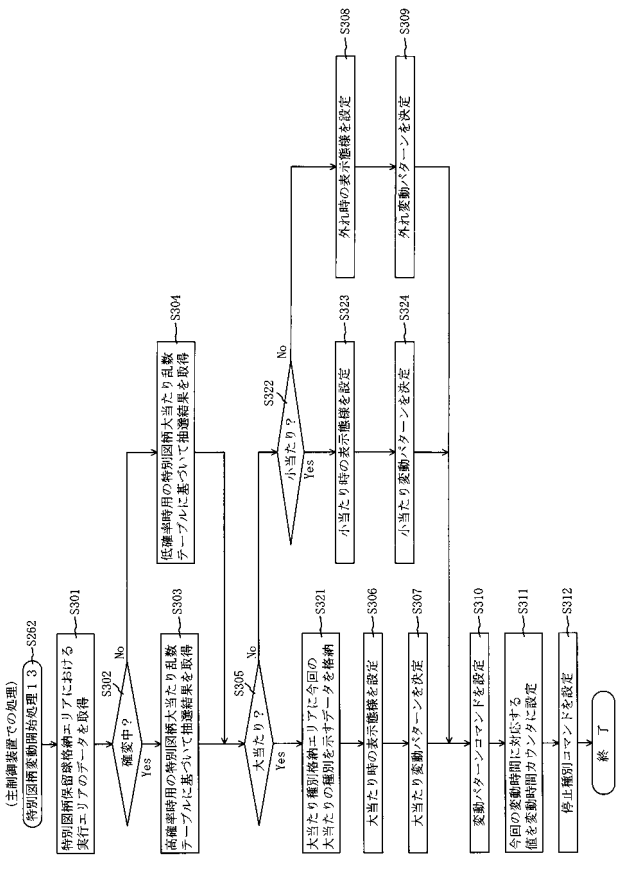
【図１９６】

RAM（音声ランプ制御装置）	223
入賞情報格納エリア	223a
第１特別図柄保留球数カウンタ	223b
第２特別図柄保留球数カウンタ	223c
変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
変動時間カウンタ	223f
遊技状態格納エリア	223i
ＭＡＸゾーン中フラグ	223da
演出抽選カウンタ	223ea
その他メモリエリア	223z

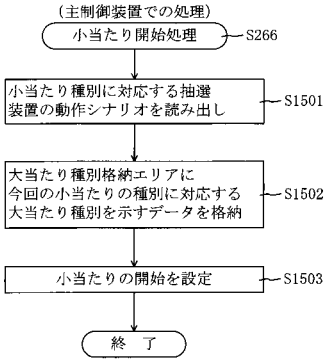
【図１９７】



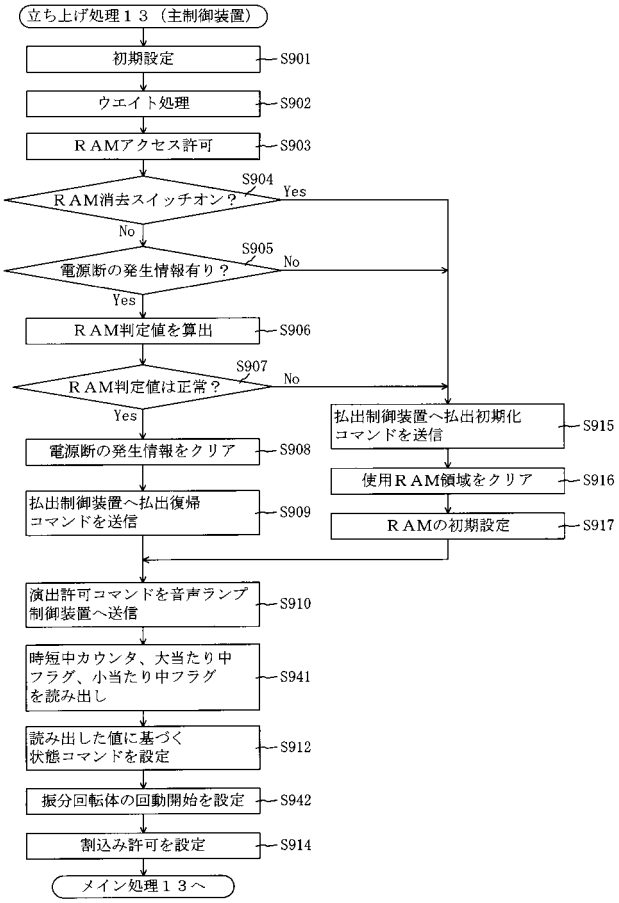
【図１９８】



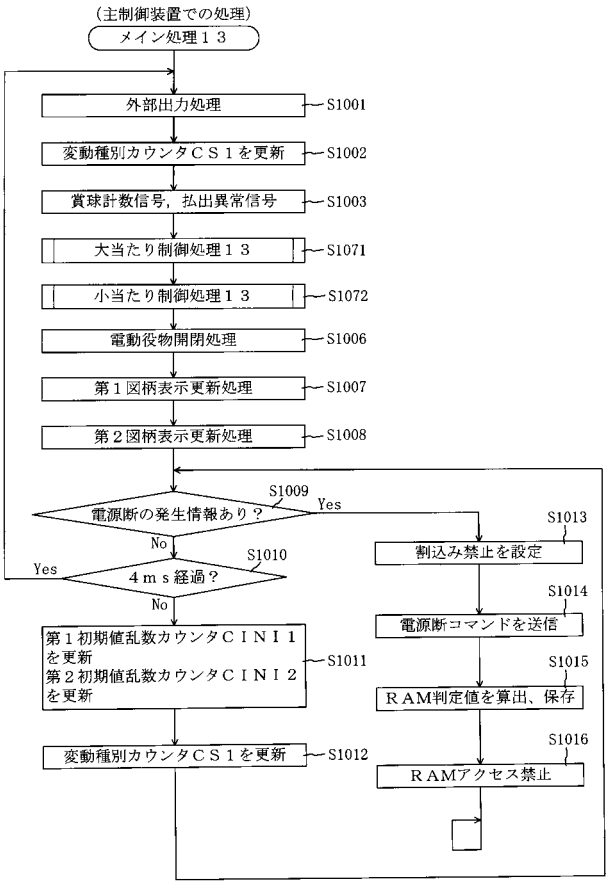
【図１９９】



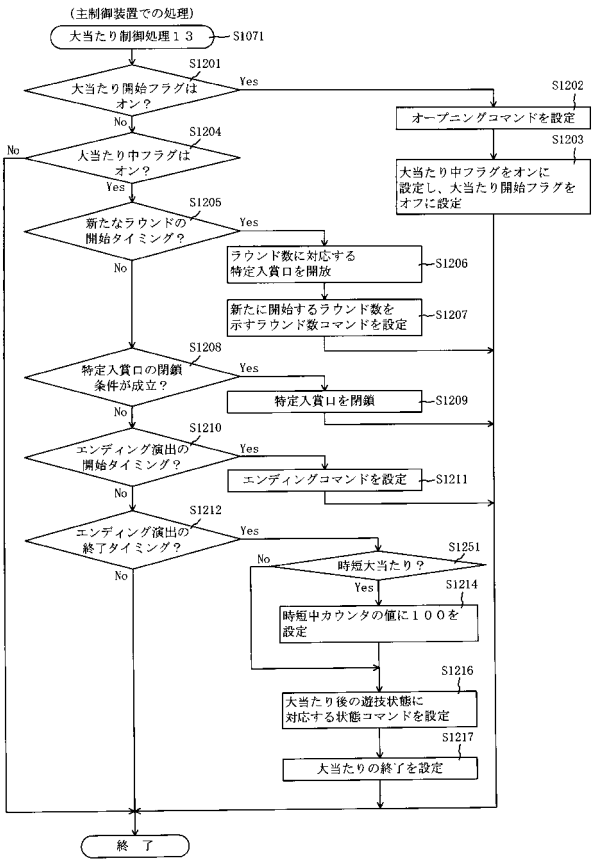
【図２００】



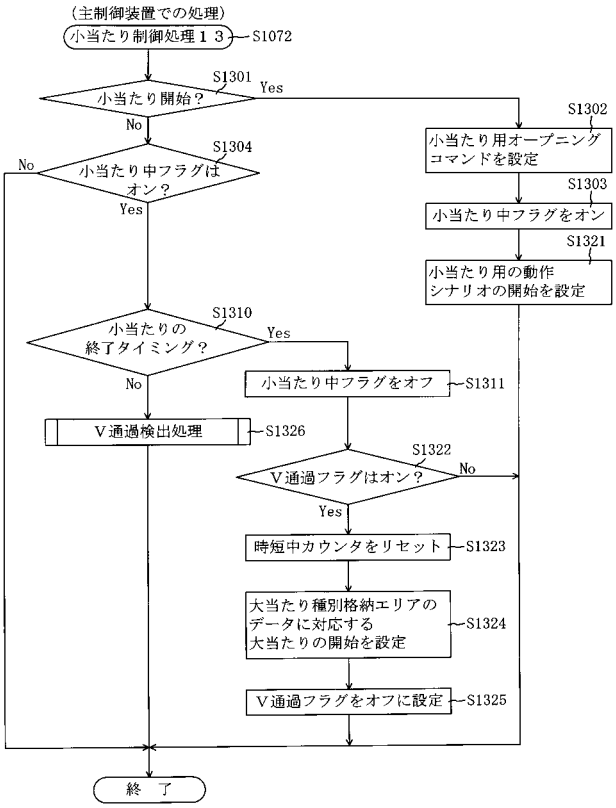
【図２０１】



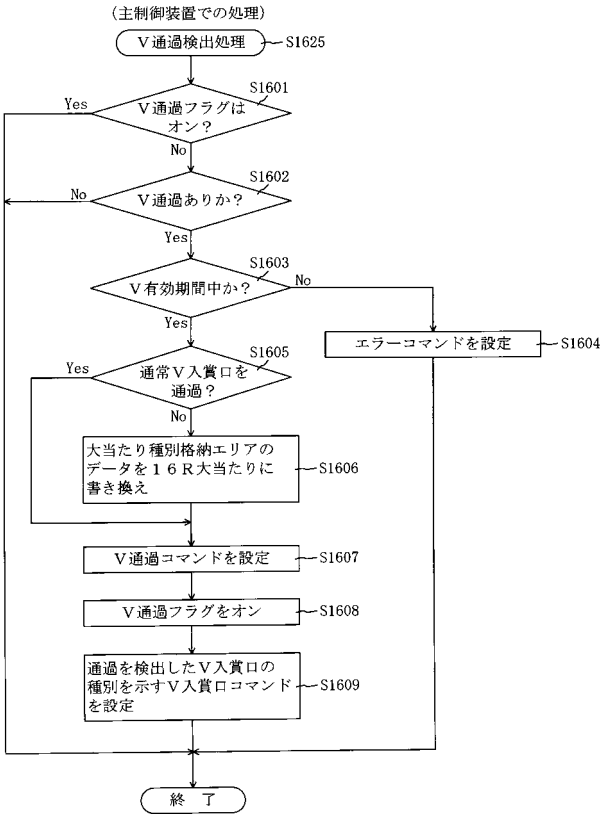
【図２０２】



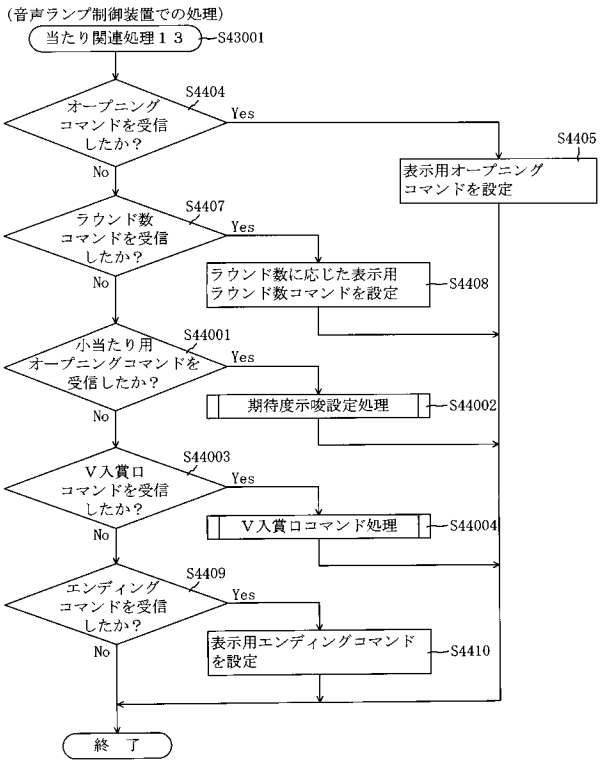
【図２０３】



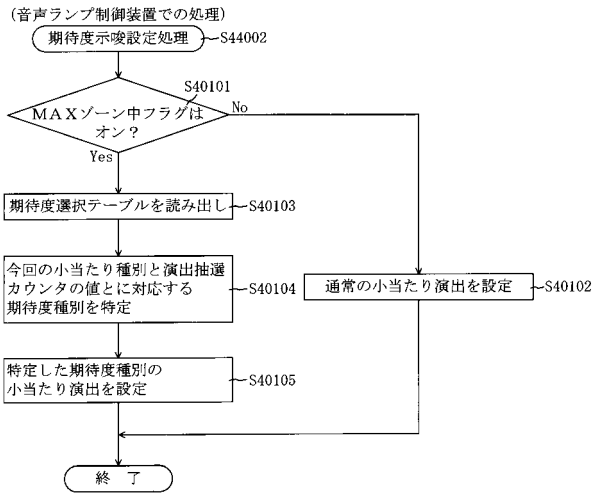
【図２０４】



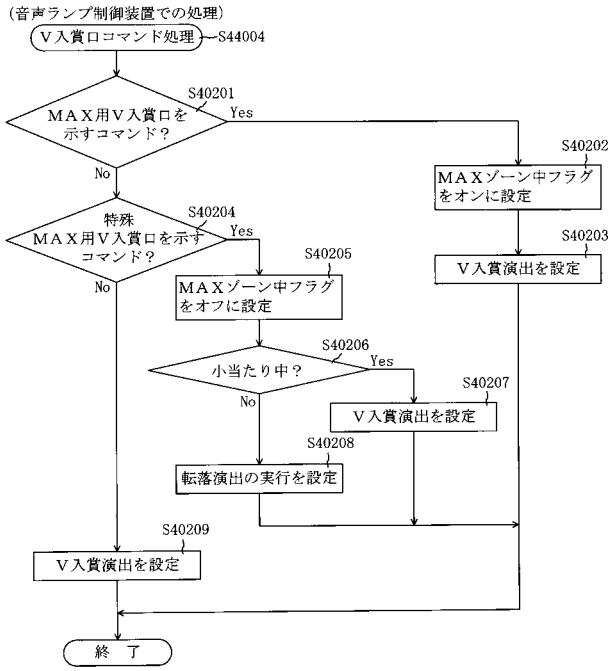
【図２０５】



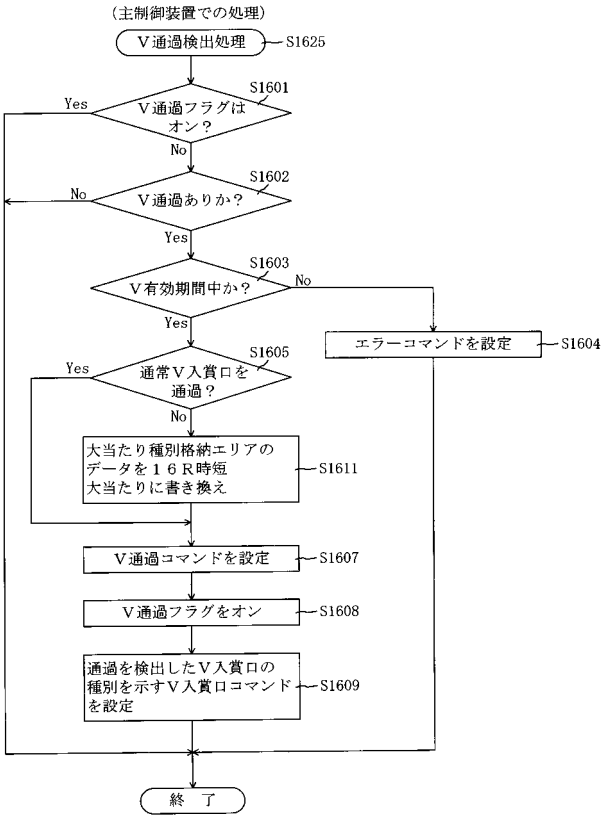
【図２０６】



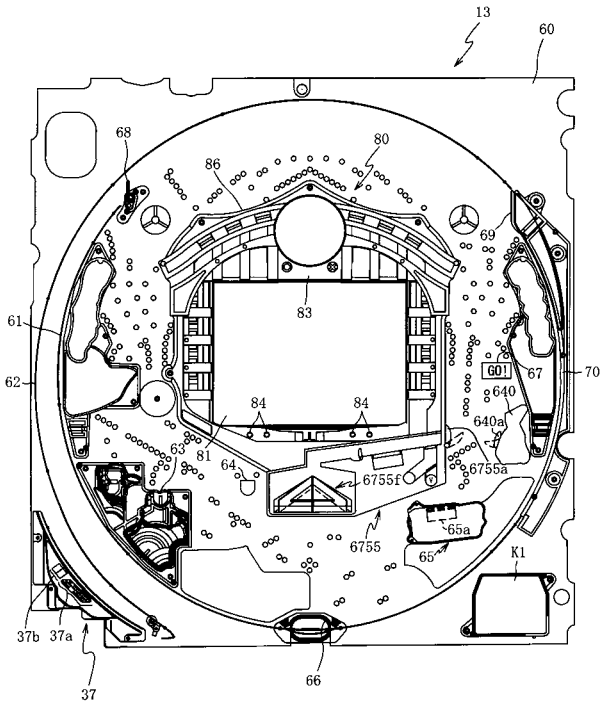
【図２０７】



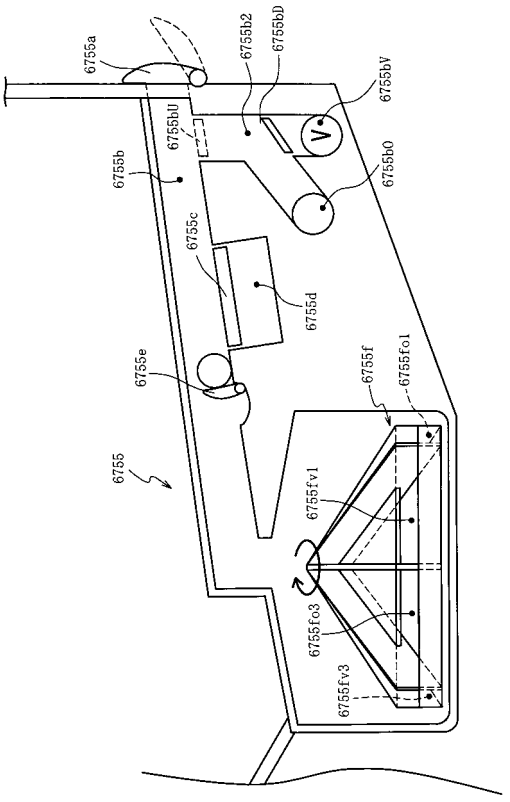
【図２０８】



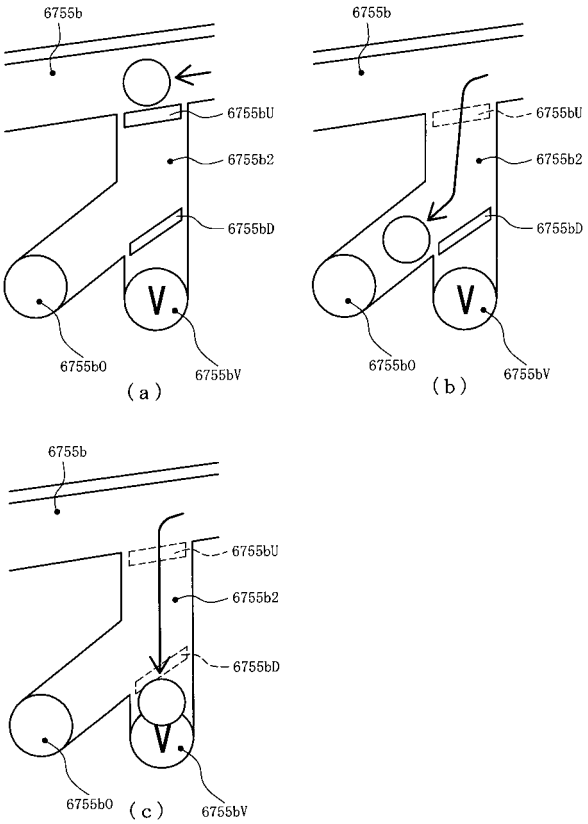
【図２０９】



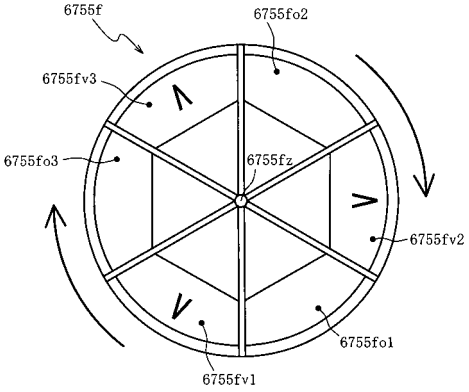
【図２１０】



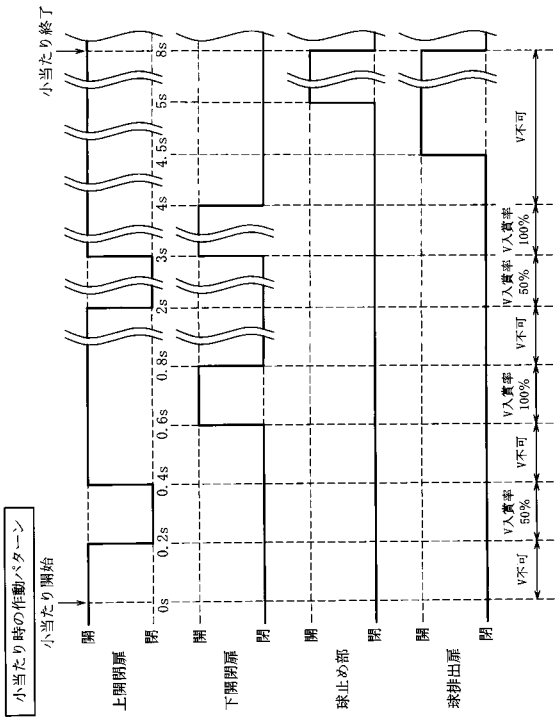
【図２１１】



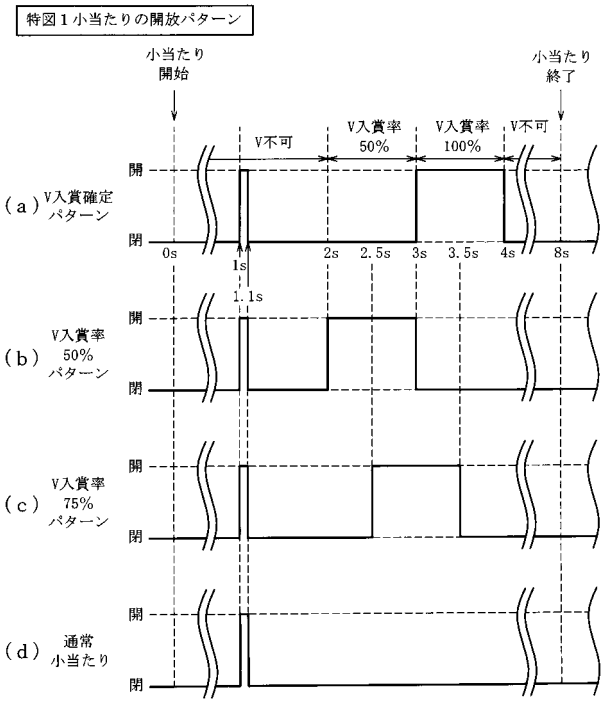
【図２１２】



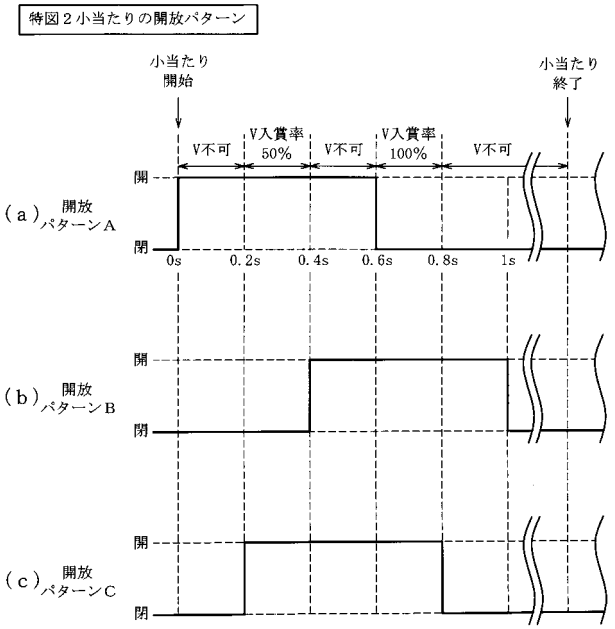
【図２１３】



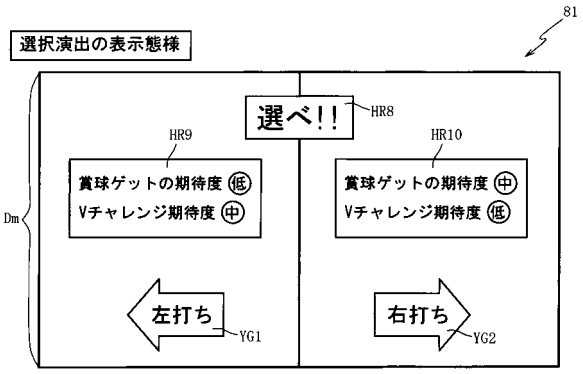
【図２１４】



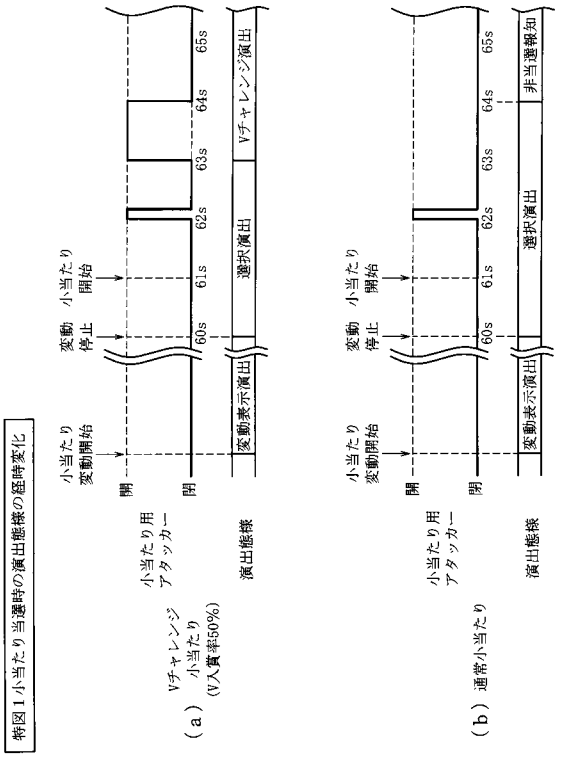
【図２１５】



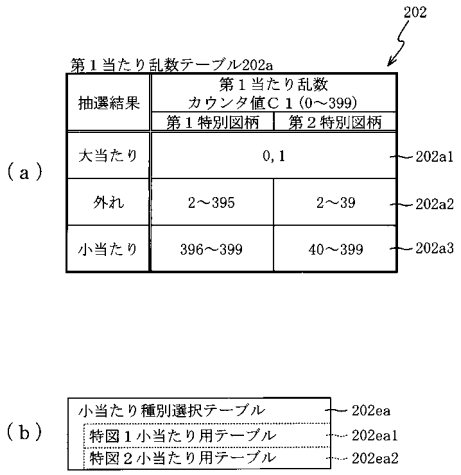
【図２１６】



【図２１７】



【図２１８】



【図２１９】

202

特図１小当たり用テーブル202ea1

小当たり種別		V入賞率	V通過時の大当たり種別	小当たり種別 カウンタ値Ｃ５(0~99)	
Vチャレンジ小当たり	小当たりＡ１４	100%	大当たりＥ１４（５R時短大当たり）	0,1	202ea1a
	小当たりＢ１４	100%	大当たりＦ１４（５R通常大当たり）	2,3	202ea1b
	小当たりＣ１４	75%	大当たりＥ１４（５R時短大当たり）	4~9	202ea1c
	小当たりＤ１４	75%	大当たりＦ１４（５R通常大当たり）	10~15	202ea1d
	小当たりＥ１４	50%	大当たりＥ１４（５R時短大当たり）	16~27	202ea1e
	小当たりＦ１４	50%	大当たりＦ１４（５R通常大当たり）	28~39	202ea1f
通常小当たり	小当たりＧ１４	0%	大当たりＥ１４（５R時短大当たり）	40~99	202ea1g

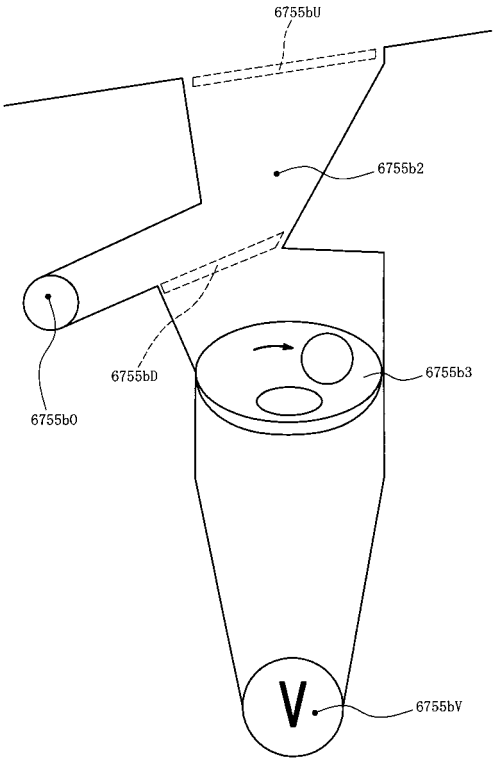
【図２２０】

202

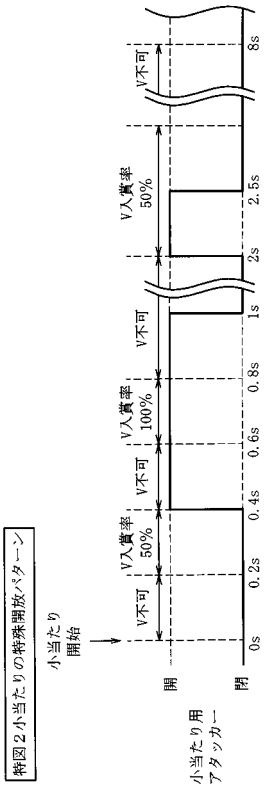
特図２小当たり用テーブル202ea2

小当たり種別	開放パターン	V通過時の大当たり種別 右V入賞口	V通過時の大当たり種別 中央V入賞口	小当たり種別 カウンタ値Ｃ５(0~99)	
小当たりＨ１４	A	大当たりＧ１４（１０R時短大当たり）	大当たりＩ１４（１６R時短大当たり）	0~12	202ea2a
小当たりＩ１４	B	大当たりＧ１４（１０R時短大当たり）		13~25	202ea2b
小当たりＪ１４	C	大当たりＧ１４（１０R時短大当たり）		26~38	202ea2c
小当たりＫ１４	A	大当たりＨ１４（１０R通常大当たり）		39~58	202ea2d
小当たりＬ１４	B	大当たりＨ１４（１０R通常大当たり）		59~79	202ea2e
小当たりＭ１４	C	大当たりＨ１４（１０R通常大当たり）		80~99	202ea2f

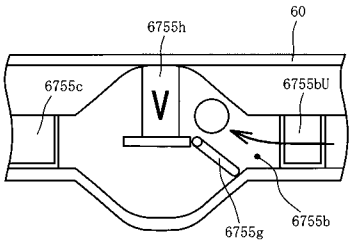
【図２２１】



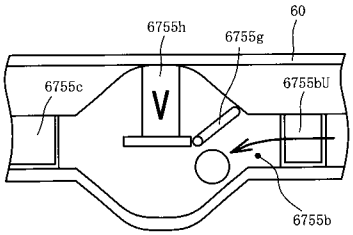
【図２２２】



【図２２３】

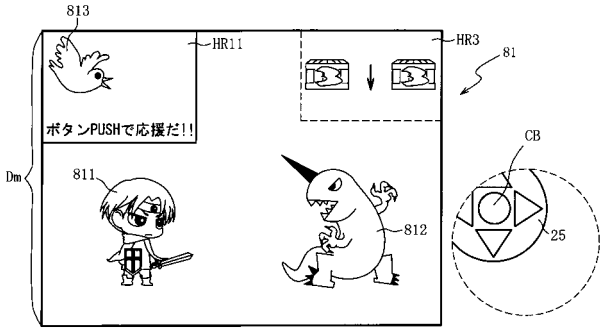


（ａ）

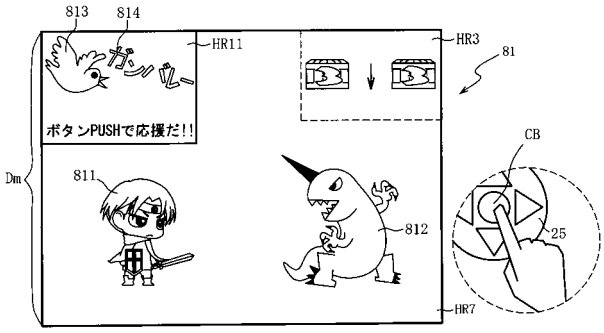


（ｂ）

【図２２４】

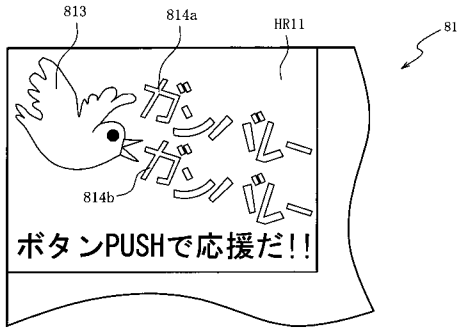


（ａ）

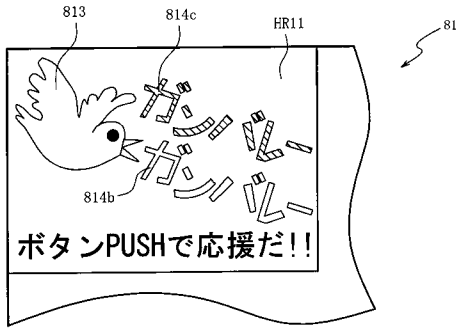


（ｂ）

【図２２５】

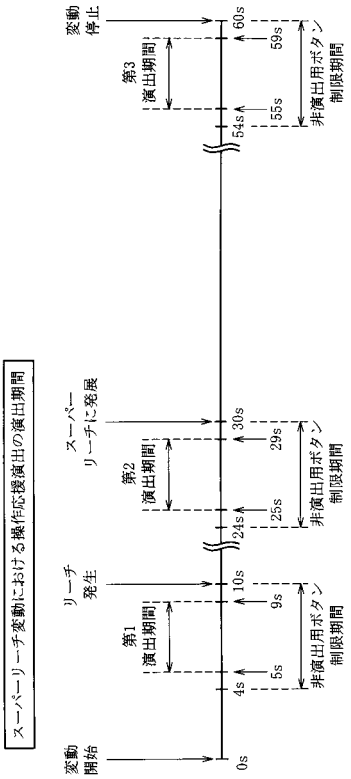


（ａ）

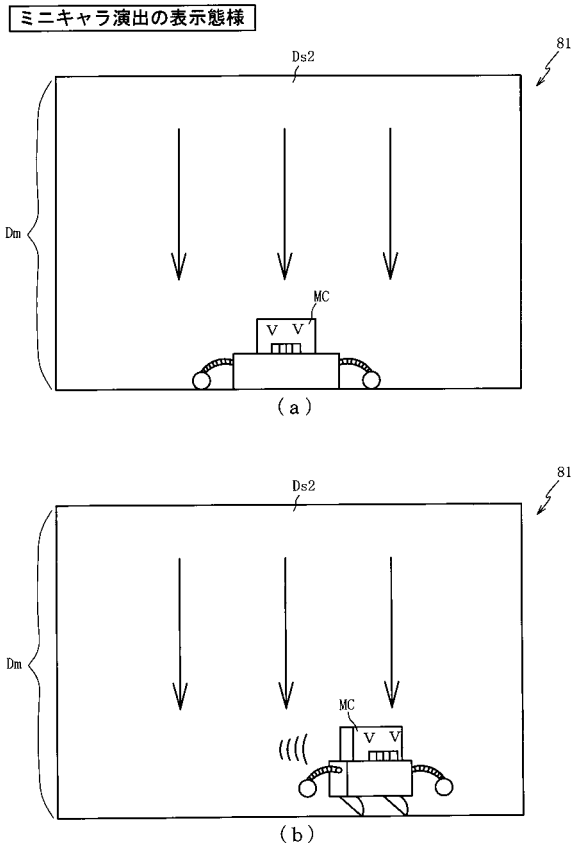


（ｂ）

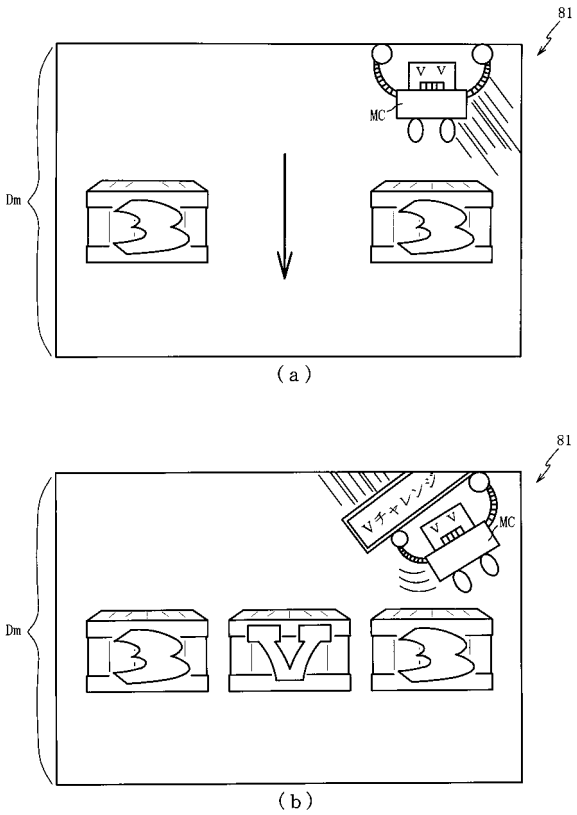
【図２２６】



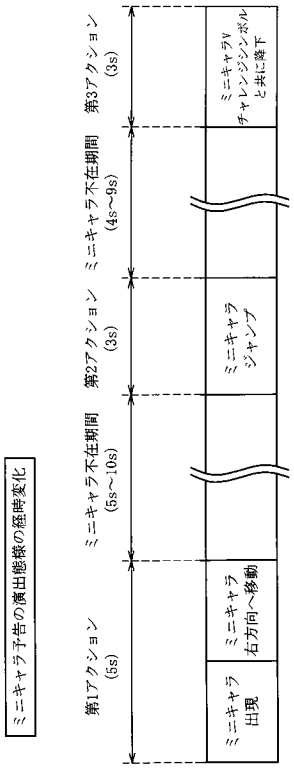
【図２２７】



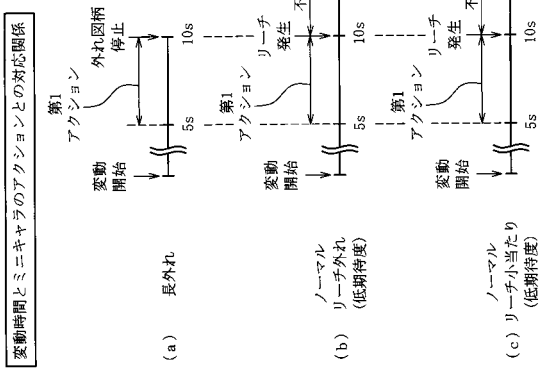
【図２２８】



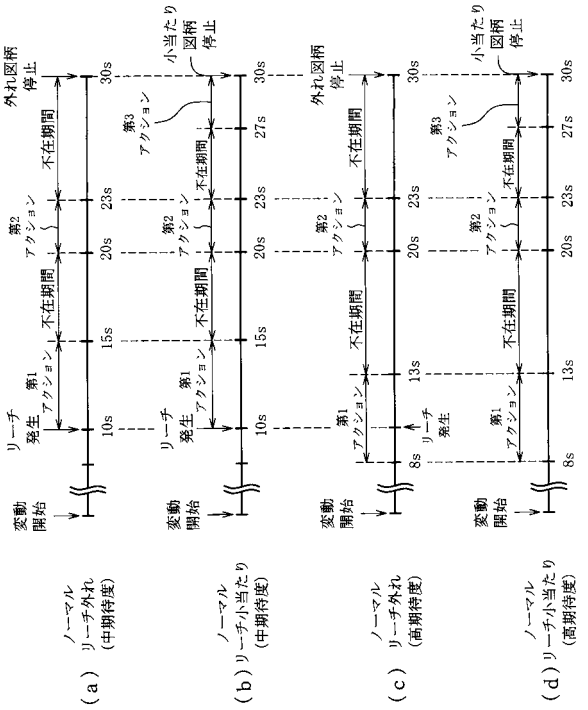
【図２２９】



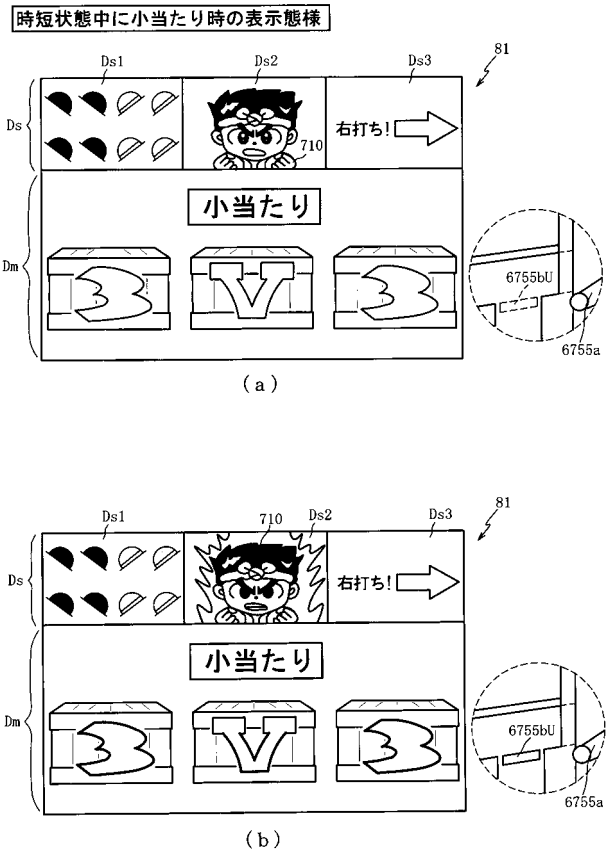
【図２３０】



【図２３１】



【図２３２】



【図２３３】

ROM（音声ランプ制御装置）	222
変動パターン選択テーブル	222a
文字態様選択テーブル	222fa
ミニキャラ演出選択テーブル	222fb
小当たり時演出選択テーブル	222fc

(a)

RAM（音声ランプ制御装置）	223
入賞情報格納エリア	223a
第１特別図柄保留球数カウンタ	223b
第２特別図柄保留球数カウンタ	223c
変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
変動時間カウンタ	223f
遊技状態格納エリア	223i
演出抽選カウンタ	223ea
演出タイミング格納エリア	223fa
操作有効期間中フラグ	223fb
応援演出フラグ	223fc
発展完了フラグ	223fd
押下回数カウンタ	223fe
操作頻度フラグ	223ff
ミニキャラフラグ	223fg
アクションタイミング格納エリア	223fh
アクションカウンタ	223fi
制限期間中フラグ	223fj
制限期間中カウンタ	223fk
その他メモリエリア	223z

(b)

【図２３４】

(a)

文字態様選択テーブル	222fa
当たり(発展完了前)用テーブル	222fa1
当たり(発展完了後)用テーブル	222fa2
外れ(発展完了前)用テーブル	222fa3
外れ(発展完了後)用テーブル	222fa4

(b)

222

当たり(発展完了前)用テーブル222fa1

文字態様	演出抽選カウンタ(0～999)			
	操作頻度少	操作頻度中	操作頻度多	
白	0～199	0～579	0～799	222fa1a
青	200～449	580～779	800～889	222fa1b
緑	450～479	780～791	890～895	222fa1c
赤	480～499	792～799	896～899	222fa1d
ストライプ(黒)	500～949	800～979	900～989	222fa1e
ストライプ(赤)	950～999	980～999	990～999	222fa1f

(c)

222

当たり(発展完了後)用テーブル222fa2

文字態様	演出抽選カウンタ(0～999)			
	操作頻度少	操作頻度中	操作頻度多	
白	0～99	0～399	0～699	222fa2a
青	100～199	400～679	700～839	222fa2b
緑	200～699	680～879	840～939	222fa2c
赤	700～949	880～979	940～989	222fa2d
ストライプ(黒)	950～999	980～999	990～999	222fa2e
ストライプ(赤)	-	-	-	222fa2f

【図２３５】

(a)

222

外れ(発展完了前)用テーブル222fa3

文字態様	演出抽選カウンタ(0～999)			
	操作頻度少	操作頻度中	操作頻度多	
白	0～99	0～599	0～799	222fa3a
青	100～479	600～791	800～895	222fa3b
緑	480～494	792～797	896～898	222fa3c
赤	495～499	798, 799	899	222fa3d
ストライプ(黒)	500～949	800～979	900～989	222fa3e
ストライプ(赤)	950～999	980～999	990～999	222fa3f

(b)

222

外れ(発展完了後)用テーブル222fa4

文字態様	演出抽選カウンタ(0～999)			
	操作頻度少	操作頻度中	操作頻度多	
白	0～254	0～699	0～849	222fa4a
青	255～754	700～899	850～949	222fa4b
緑	755～944	900～977	950～988	222fa4c
赤	945～949	978, 979	989	222fa4d
ストライプ(黒)	950～999	980～999	990～999	222fa4e
ストライプ(赤)	-	-	-	222fa4f

【図２３６】

(a)

ミニキャラ演出選択テーブル 222fb
- Vチャレンジ小当たり用テーブル 222fb1
- 通常小当たり用テーブル 222fb2
- 非小当たり用テーブル 222fb3

(b)

222

Vチャレンジ小当たり用テーブル222fb1

変動種別	演出態様	演出抽選カウンタ(0～999)	
ノーマルリーチ	無し	0～99	222fb1a
	低期待度	100～399	222fb1b
	中期待度	400～699	222fb1c
	高期待度	700～999	222fb1d
スーパーリーチ／スペシャルリーチ	無し	0～99	222fb1e
	低期待度	100～149	222fb1f
	中期待度	150～649	222fb1g
	高期待度	650～999	222fb1h

【図２３７】

(a)

222

通常小当たり用テーブル222fb2

変動種別	演出態様	演出抽選カウンタ(0～999)	
ノーマルリーチ	無し	0～499	222fb2a
	低期待度	500～899	222fb2b
	中期待度	900～989	222fb2c
	高期待度	990～999	222fb2d
スーパーリーチ／スペシャルリーチ	無し	0～99	222fb2e
	低期待度	100～799	222fb2f
	中期待度	800～949	222fb2g
	高期待度	950～999	222fb2h

(b)

222

非小当たり用テーブル222fb3

変動種別	演出態様	演出抽選カウンタ(0～999)	
長外れ	無し	0～949	222fb3a
	低期待度	950～999	222fb3b
ノーマルリーチ	無し	0～599	222fb3c
	低期待度	600～949	222fb3d
	中期待度	950～998	222fb3e
	高期待度	999	222fb3f
スーパーリーチ／スペシャルリーチ	無し	0～399	222fb3g
	低期待度	400～899	222fb3h
	中期待度	900～979	222fb3i
	高期待度	980～999	222fb3j

【図２３８】

(a)

小当たり時演出選択テーブル 222fc
- 小当たりＨ１４～Ｊ１４用テーブル 222fc1
- 小当たりＫ１４～Ｍ１４用テーブル 222fc2

(b)

222

小当たりＨ１４～Ｊ１４用テーブル222fc1

示唆演出実行可否	実行タイミング	演出抽選カウンタ(0～999)	
実行	Ｖ入賞率50%期間	0～599	222fc1a
	Ｖ入賞率100%期間	600～749	222fc1b
	両期間	750～799	222fc1c
非実行	-	800～999	222fc1d

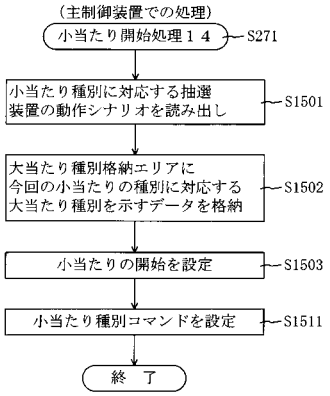
(c)

222

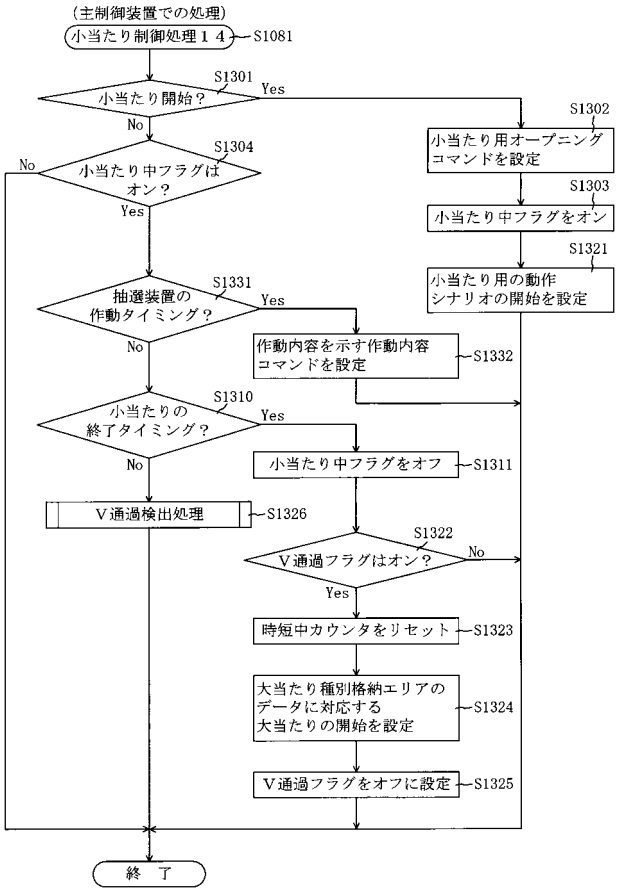
小当たりＫ１４～Ｍ１４用テーブル222fc2

示唆演出実行可否	実行タイミング	演出抽選カウンタ(0～999)	
実行	Ｖ入賞率50%期間	0～949	222fc2a
非実行	-	950～999	222fc2b

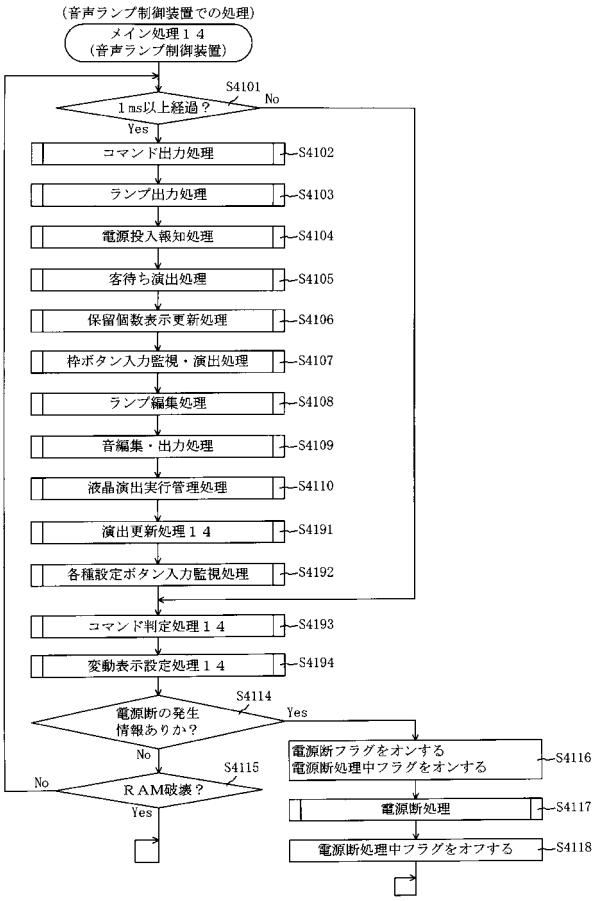
【図２３９】



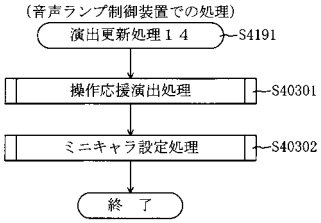
【図２４０】



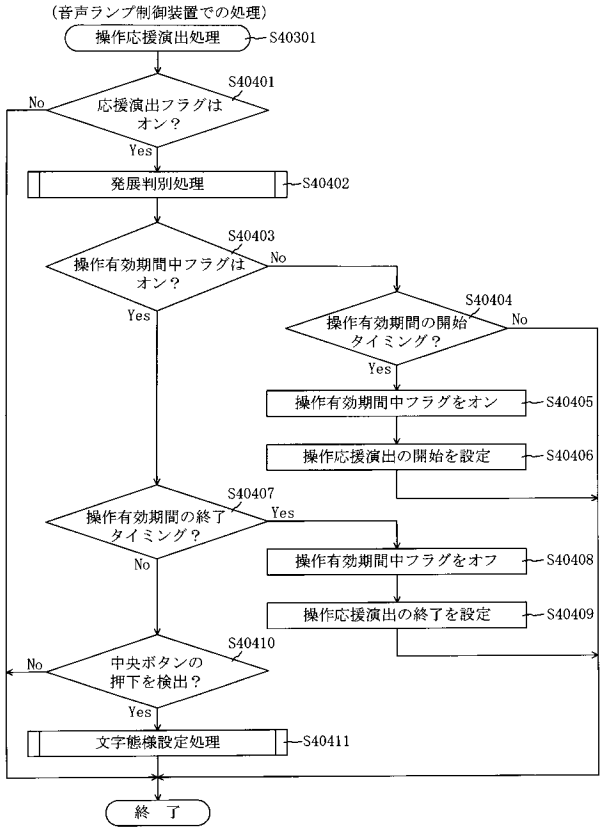
【図２４１】



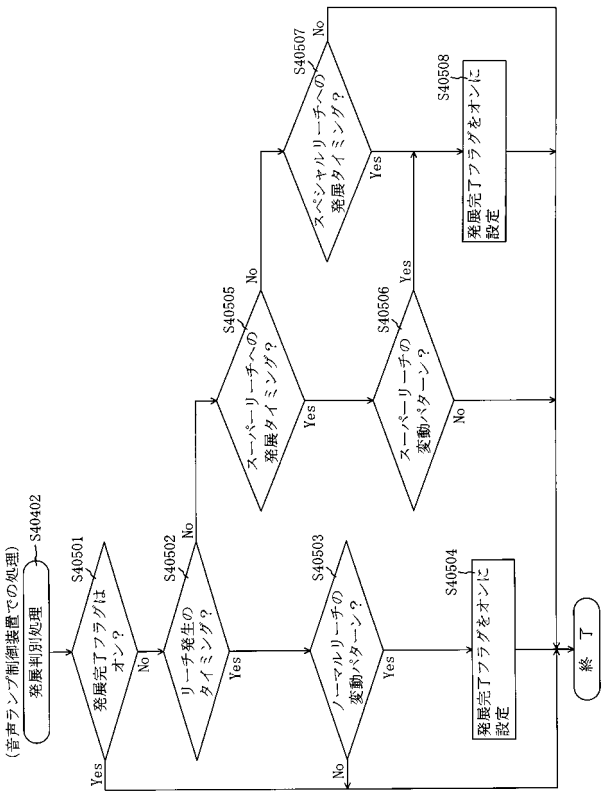
【図２４２】



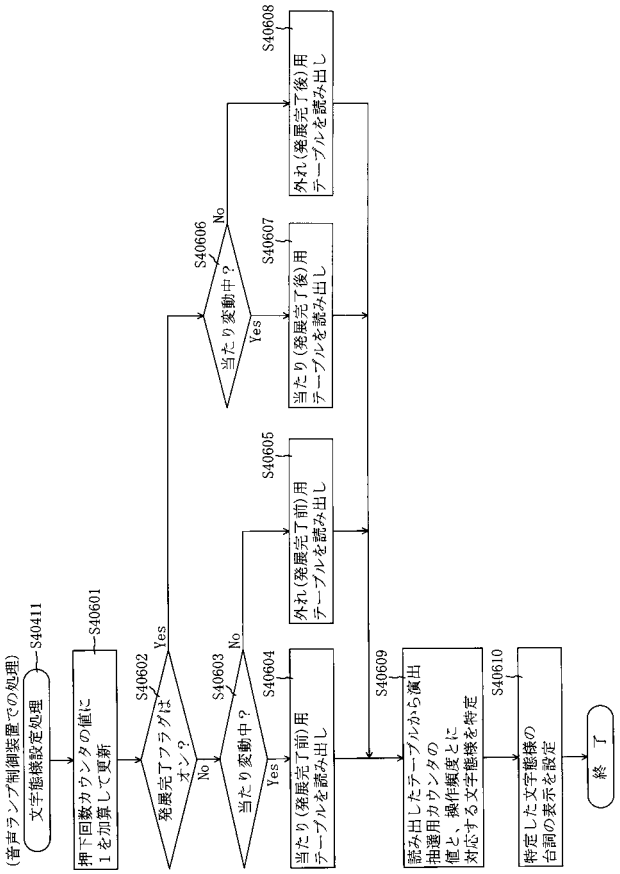
【図２４３】



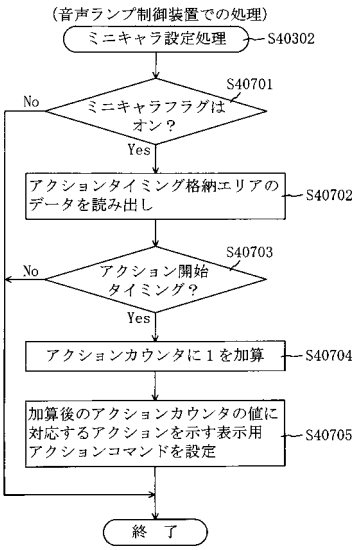
【図２４４】



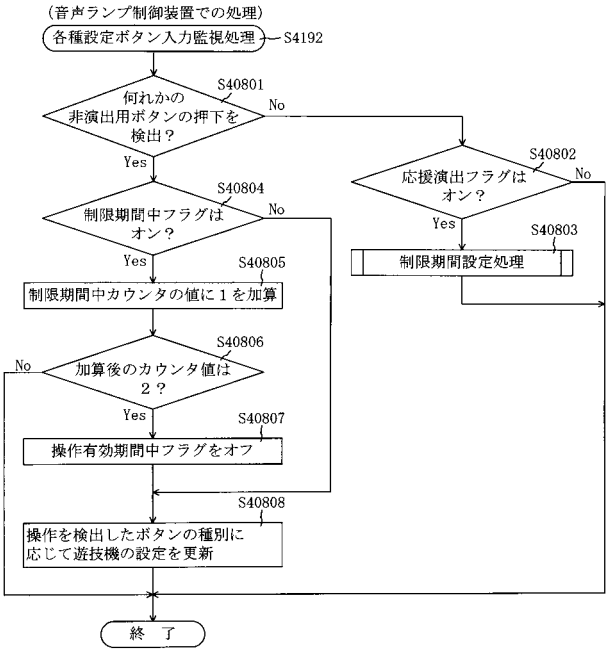
【図２４５】



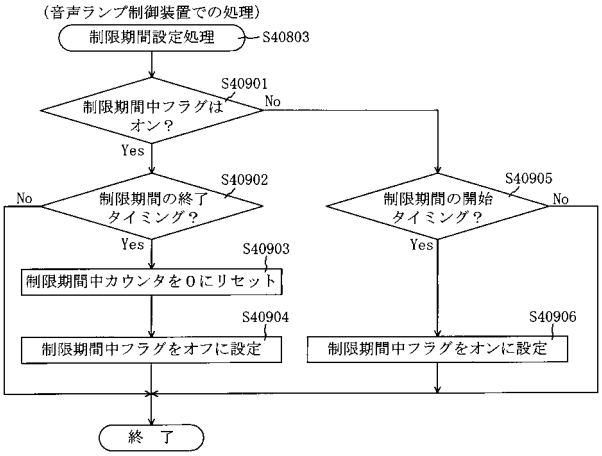
【図２４６】



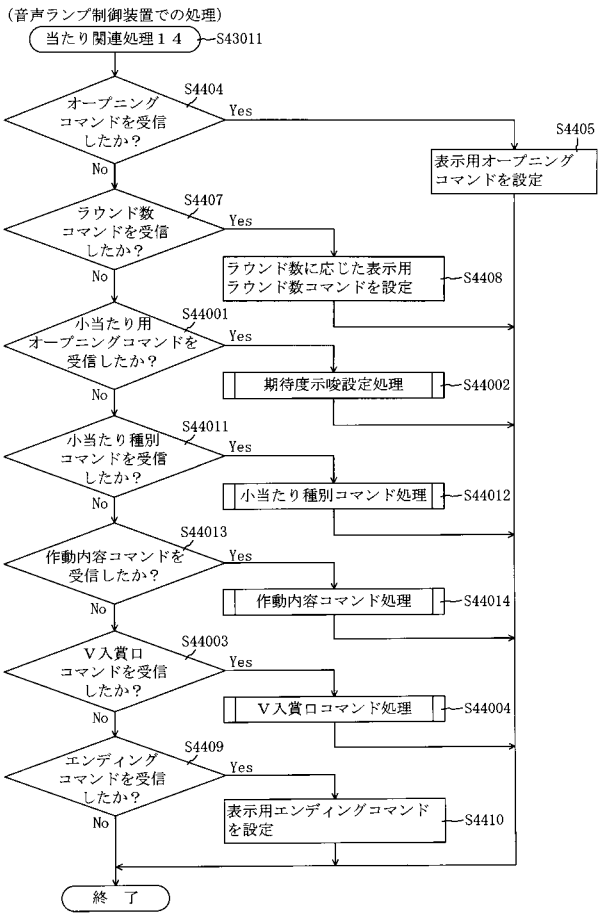
【図２４７】



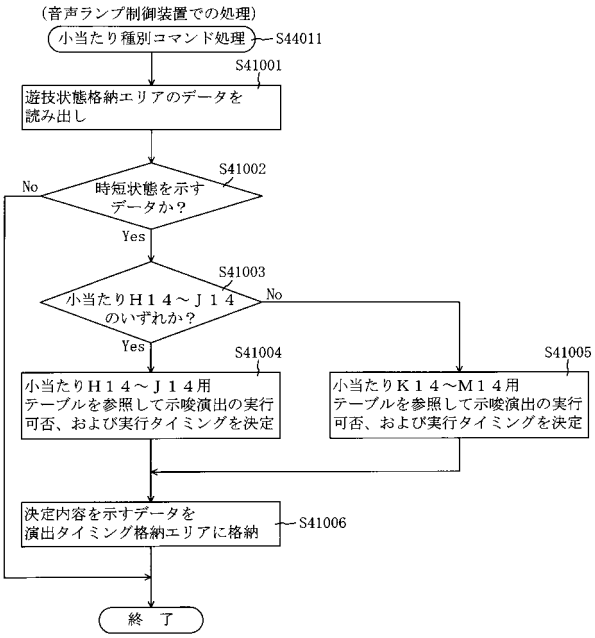
【図２４８】



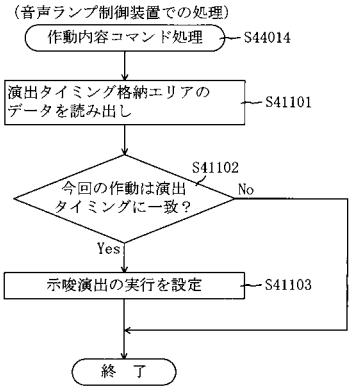
【図２４９】



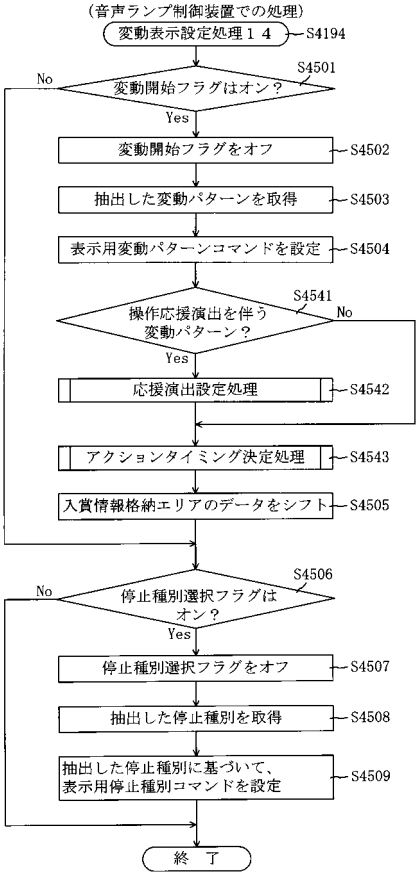
【図２５０】



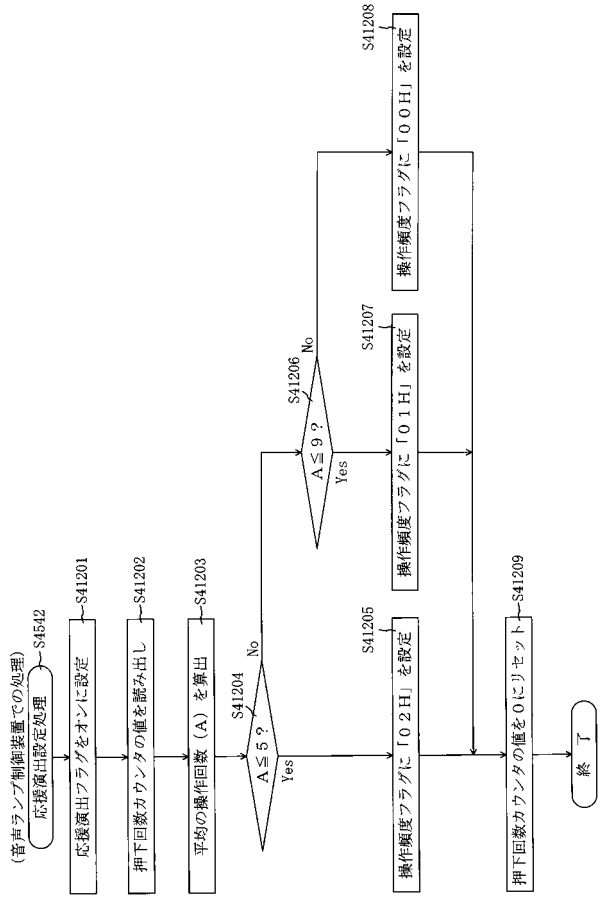
【図２５１】



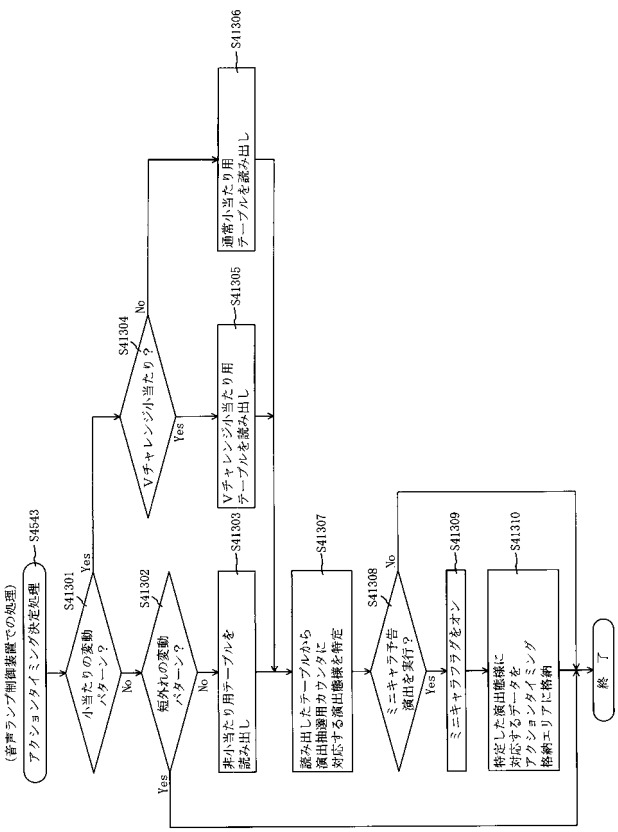
【図２５２】



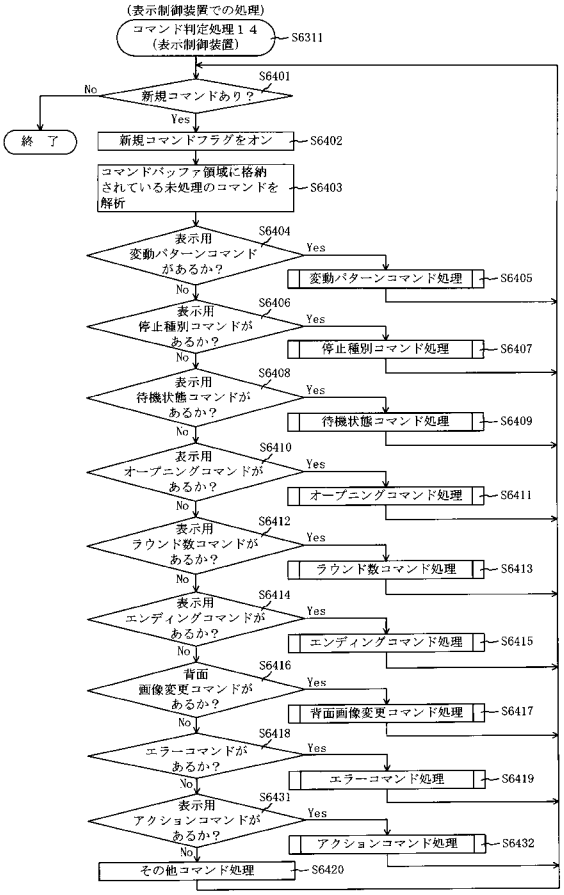
【図２５３】



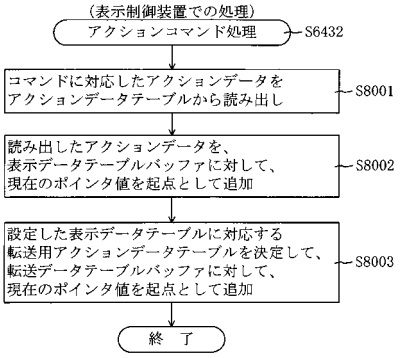
【図２５４】



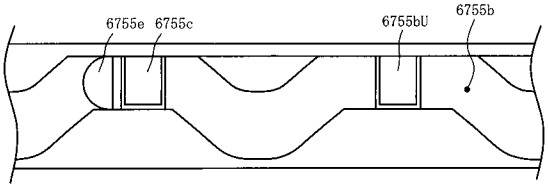
【図２５５】



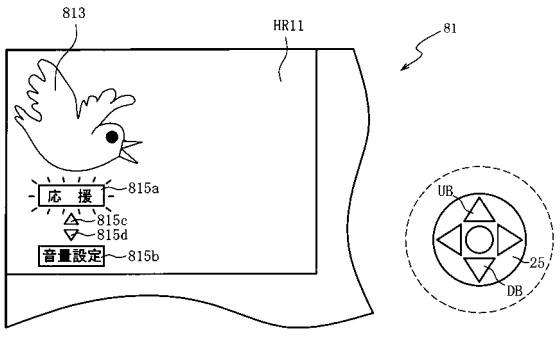
【図２５６】



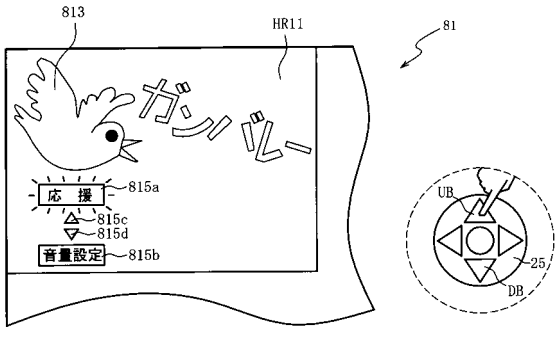
【図２５７】



【図２５８】

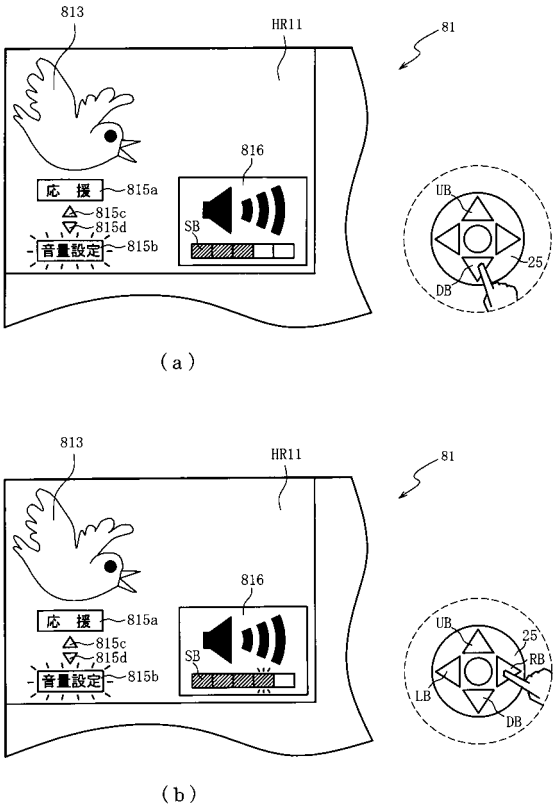


(ａ)

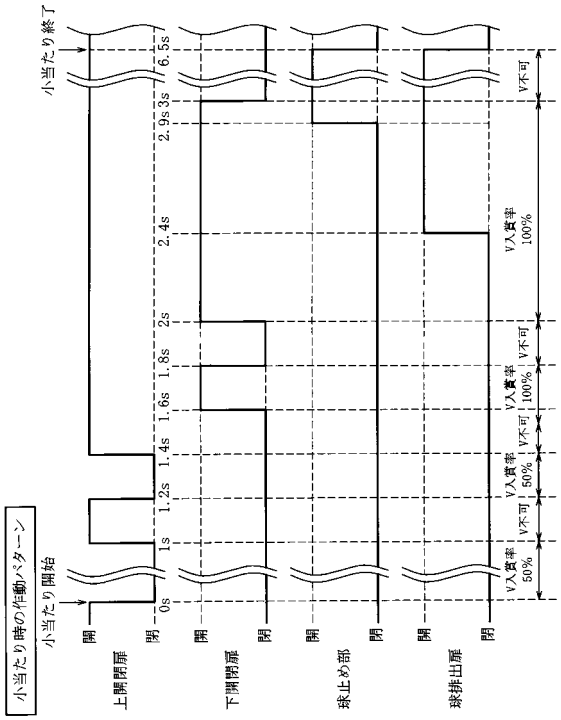


(ｂ)

【図２５９】



【図２６０】



【図２６１】

ROM（音声ランプ制御装置）	222
変動パターン選択テーブル	222a
文字態様選択テーブル	222fa
ミニキャラ演出選択テーブル	222fb
小当たり時演出選択テーブル	222fc
ボタン態様選択テーブル	222ga

(a)

RAM（音声ランプ制御装置）	223
入賞情報格納エリア	223a
第１特別図柄保留球数カウンタ	223b
第２特別図柄保留球数カウンタ	223c
変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
変動時間カウンタ	223f
遊技状態格納エリア	223i
演出抽選カウンタ	223ea
選出タイミング格納エリア	223fa
操作有効期間中フラグ	223fb
応援演出フラグ	223fc
発展完了フラグ	223fd
押下回数カウンタ	223fe
操作頻度フラグ	223ff
ミニキャラフラグ	223fg
アクションタイミング格納エリア	223fh
アクションカウンタ	223fi
制限期間中カウンタ	223fk
カーソル位置格納エリア	223ga
その他メモリエリア	223z

(b)

【図２６２】

(a)

ボタン態様選択テーブル	222ga
当たり(非操作)用テーブル	222ga1
当たり(操作)用テーブル	222ga2
外れ(非操作)用テーブル	222ga3
外れ(操作)用テーブル	222ga4

222

(b)

当たり(非操作)用テーブル222ga1

ボタン色	演出抽選カウンタ (0～999)	
白	0～199	222ga1a
青	200～599	222ga1b
緑	600～899	222ga1c
赤	900～999	222ga1d

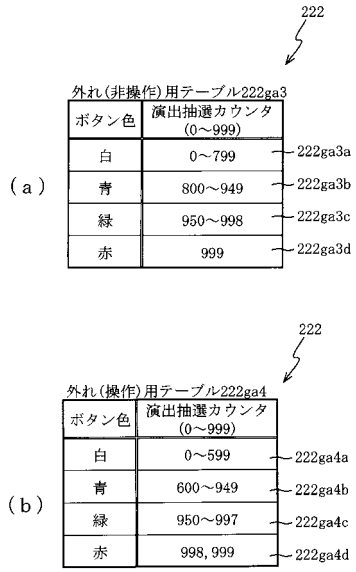
222

(c)

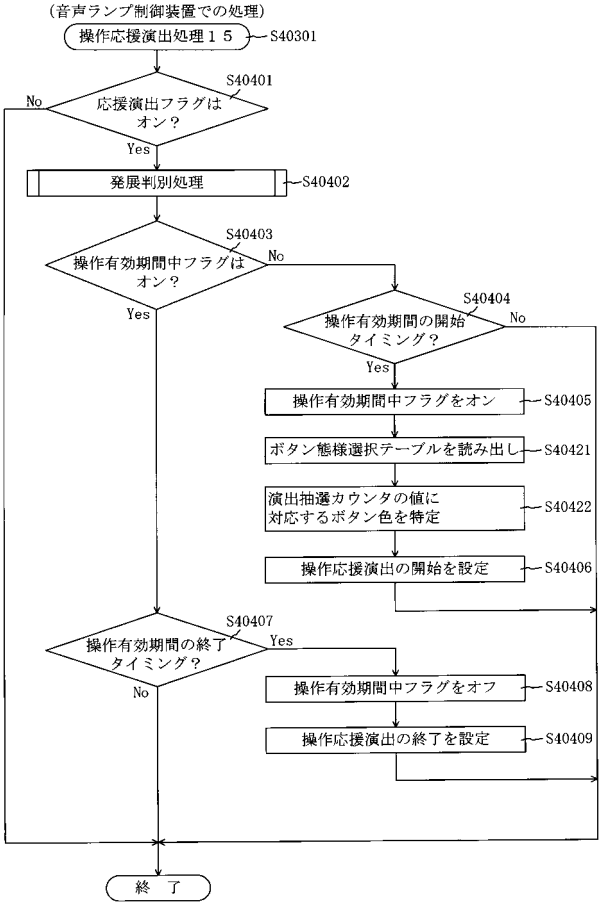
当たり(操作)用テーブル222ga2

ボタン色	演出抽選カウンタ (0～999)	
白	0～499	222ga2a
青	500～899	222ga2b
緑	900～979	222ga2c
赤	980～999	222ga2d

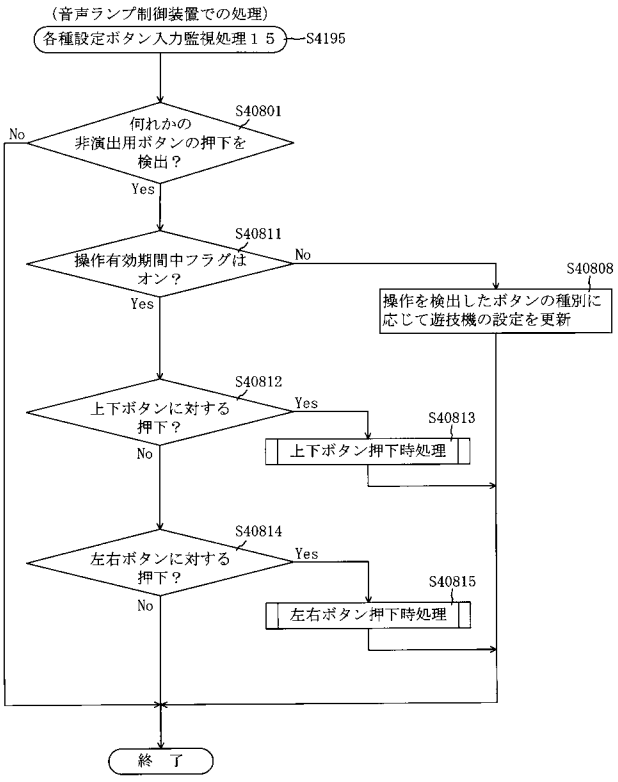
【図２６３】



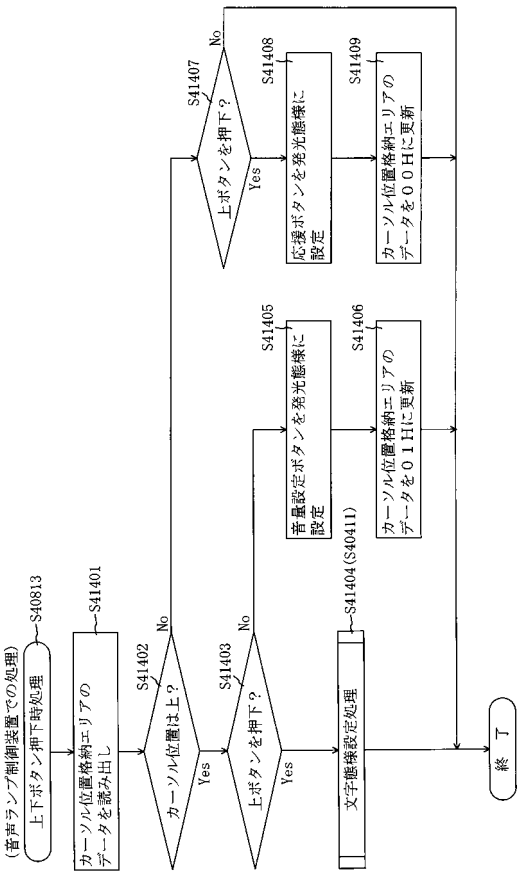
【図２６４】



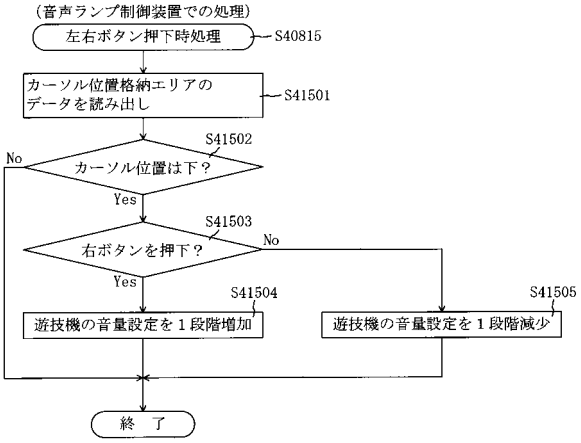
【図２６５】



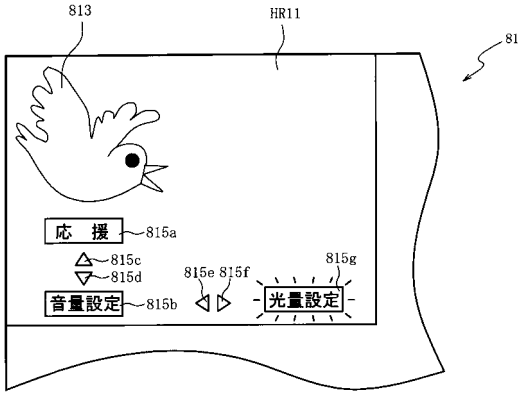
【図２６６】



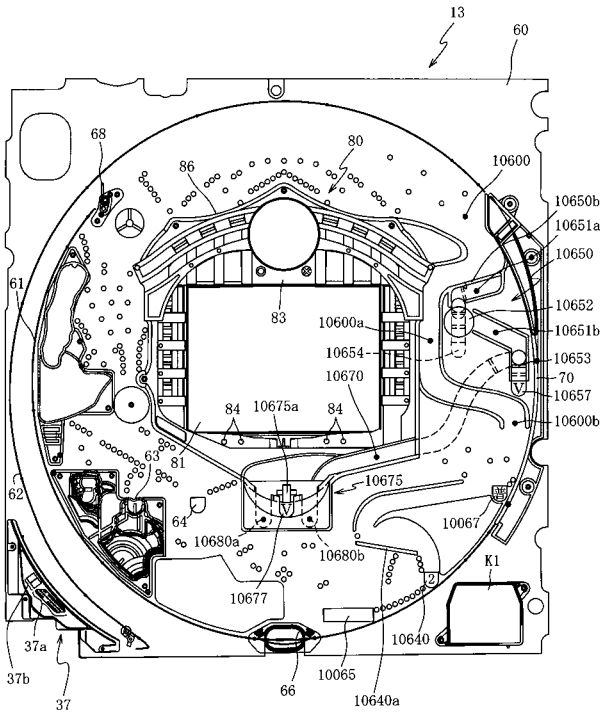
【図２６７】



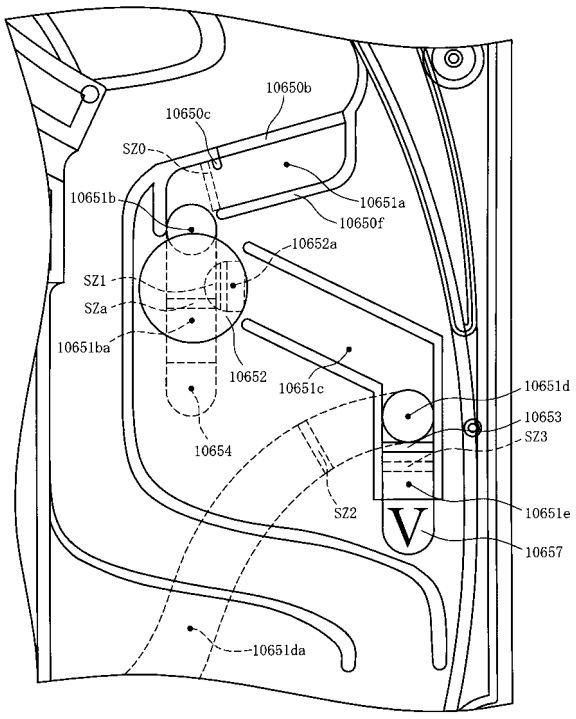
【図２６８】



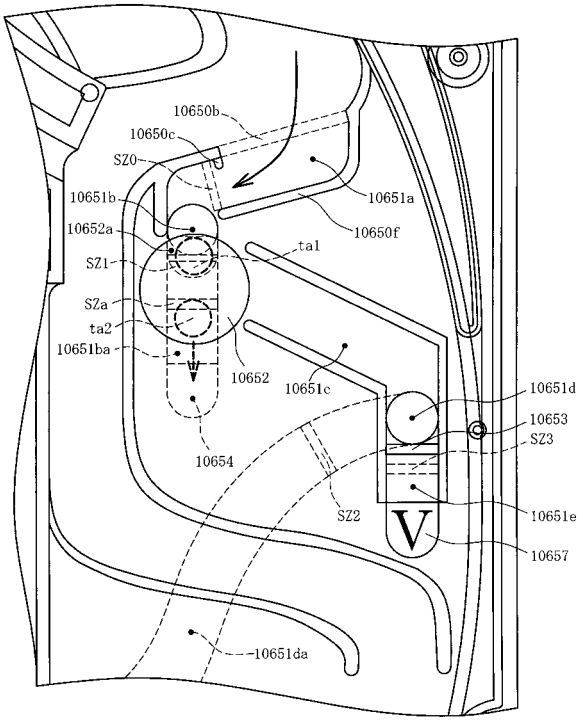
【図２６９】



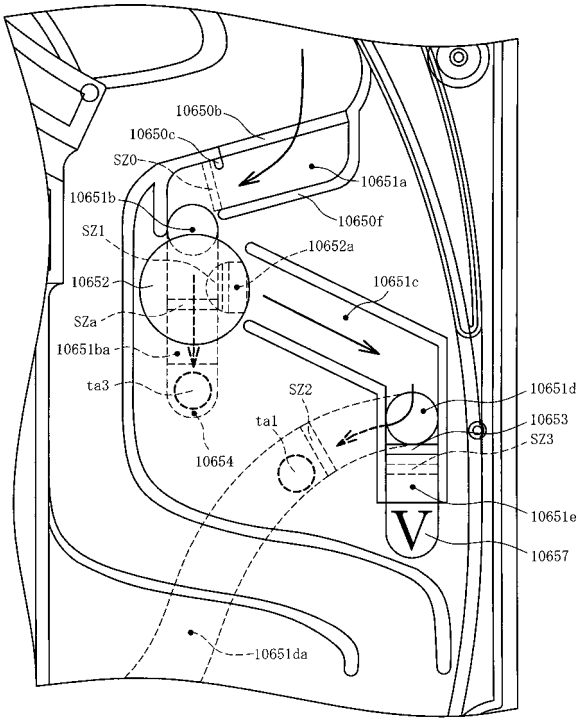
【図２７０】



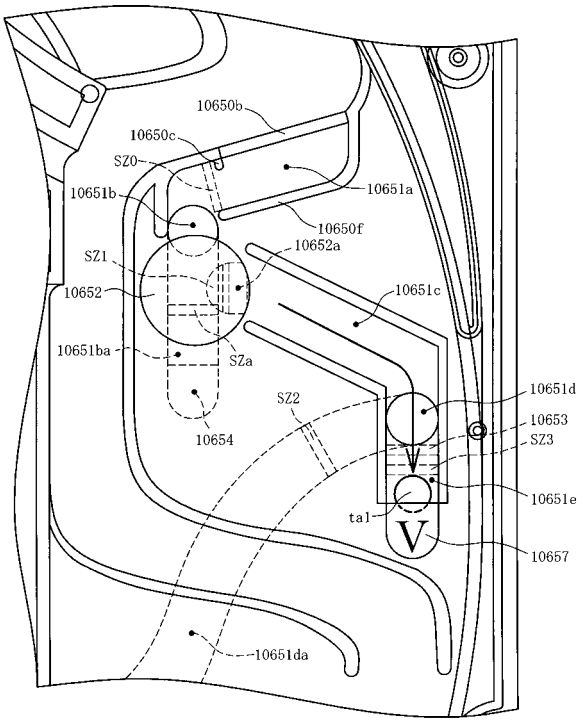
【図２７１】



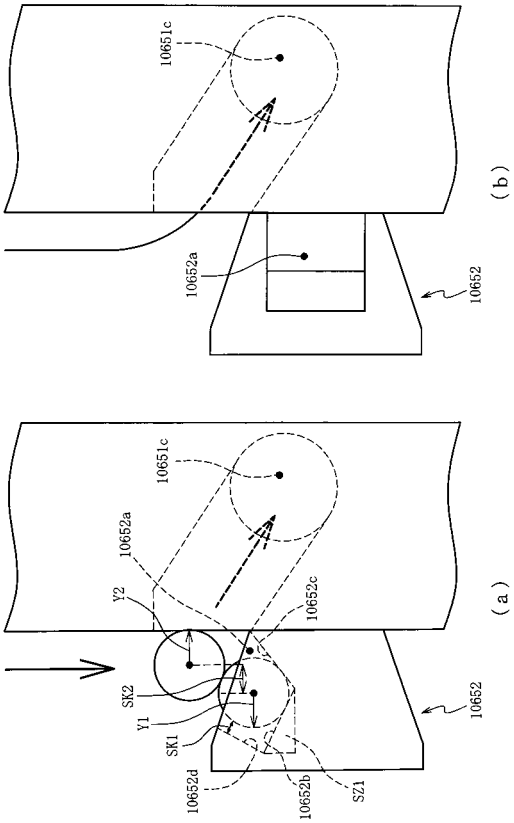
【図２７２】



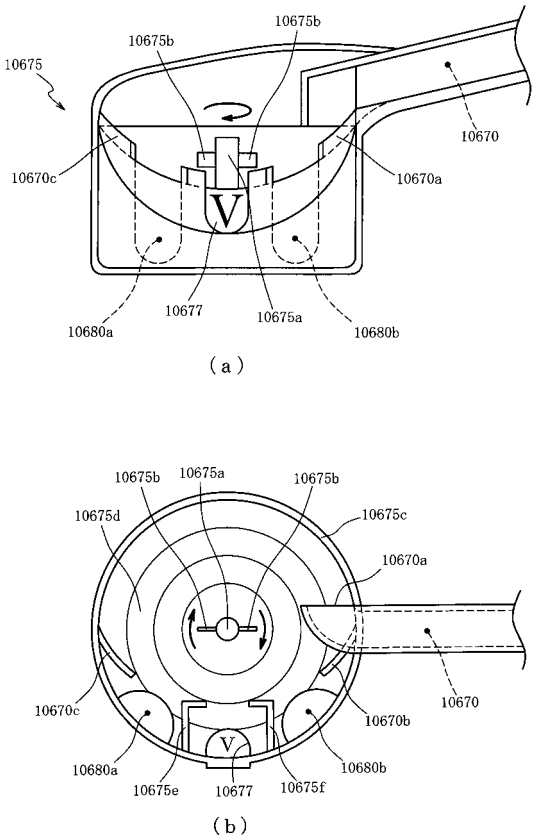
【図２７３】



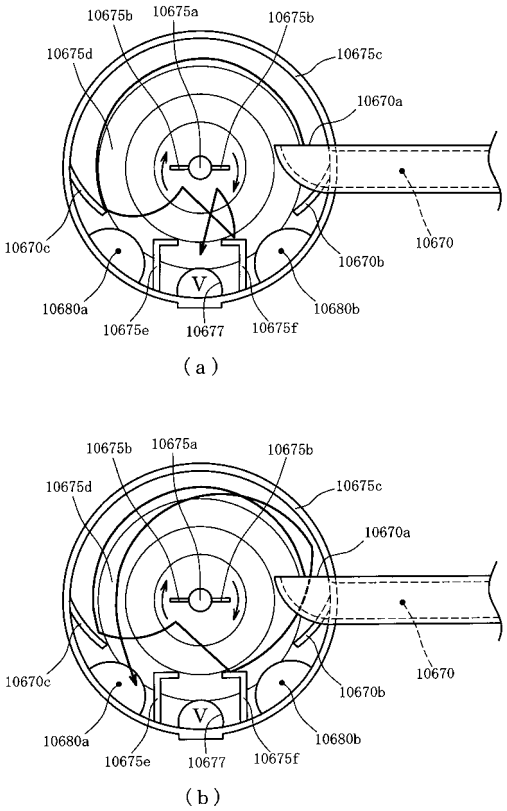
【図２７４】



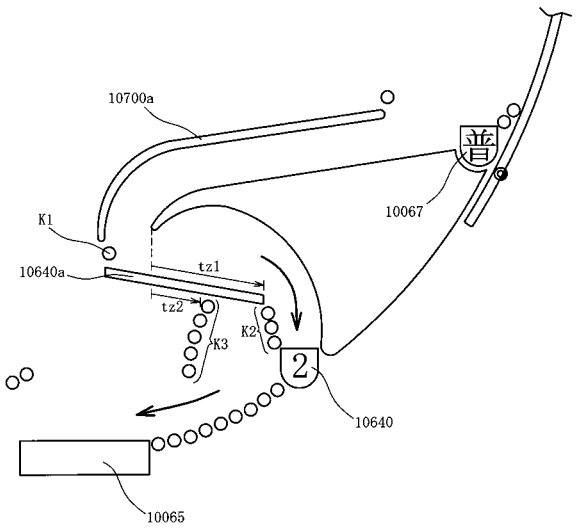
【図２７５】



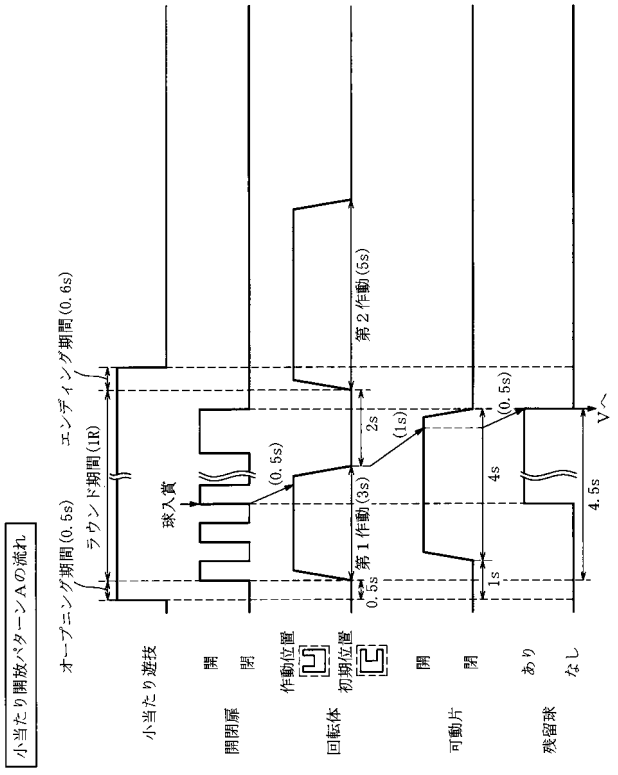
【図２７６】



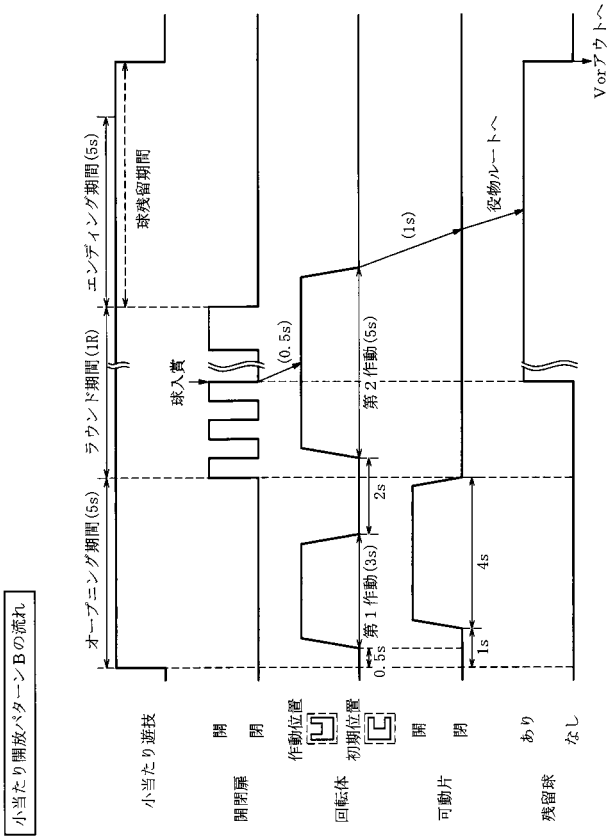
【図２７７】



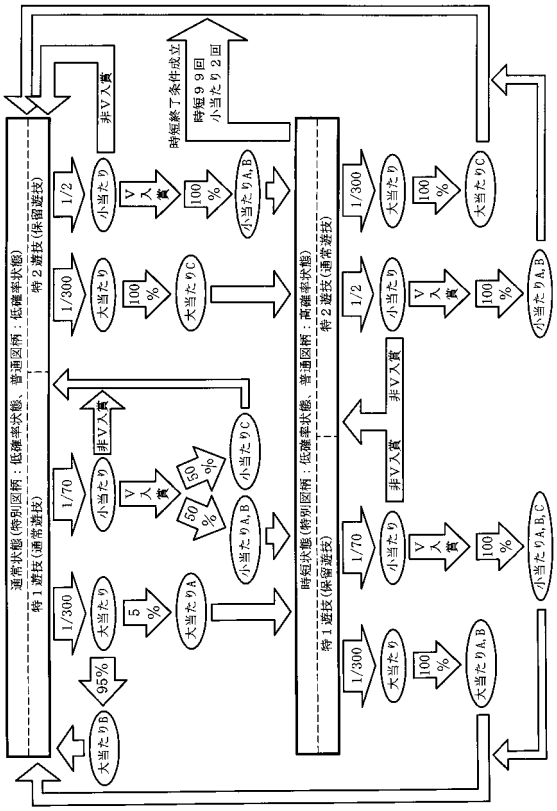
【図２７８】



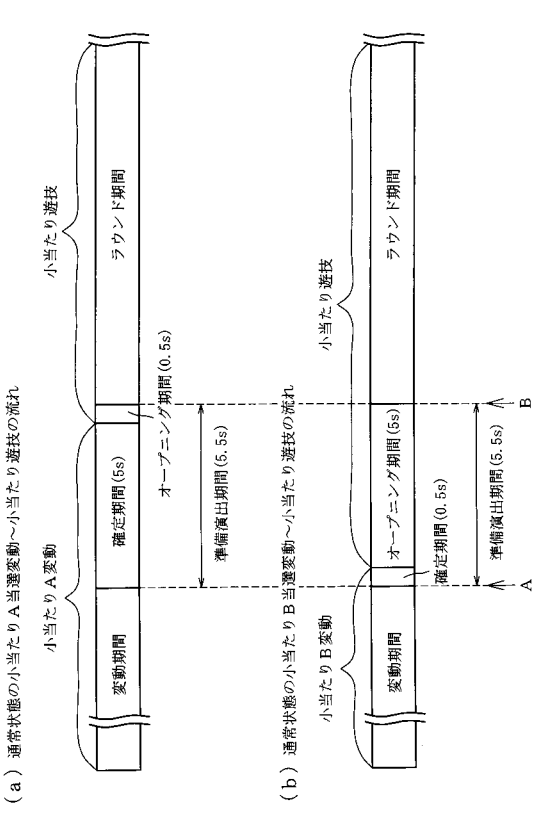
【図２７９】



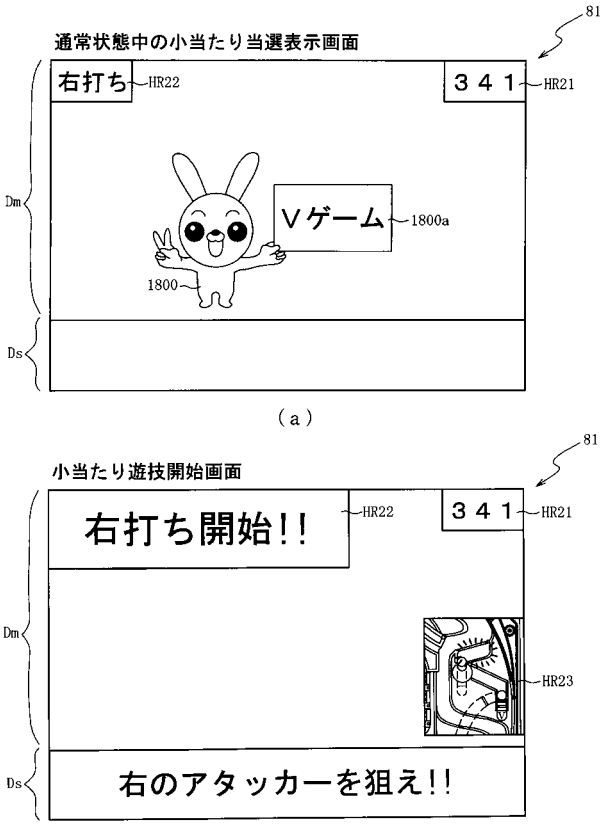
【図２８０】



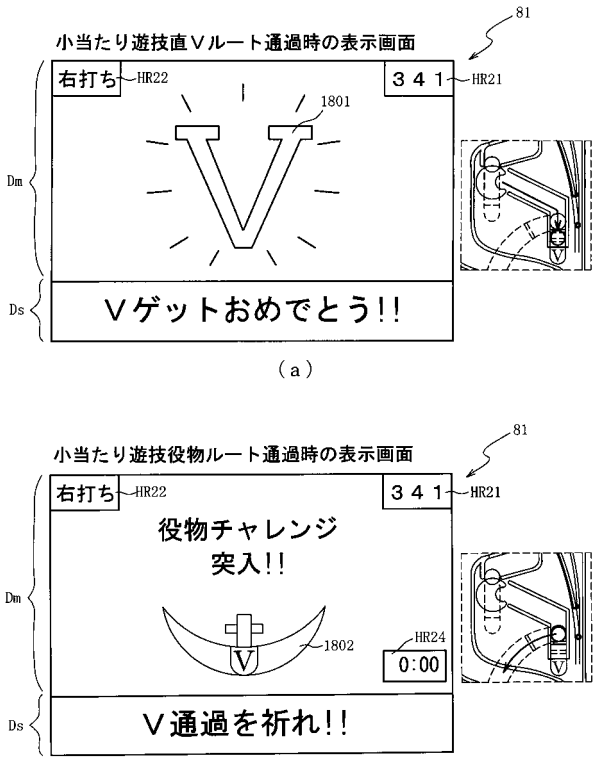
【図２８１】



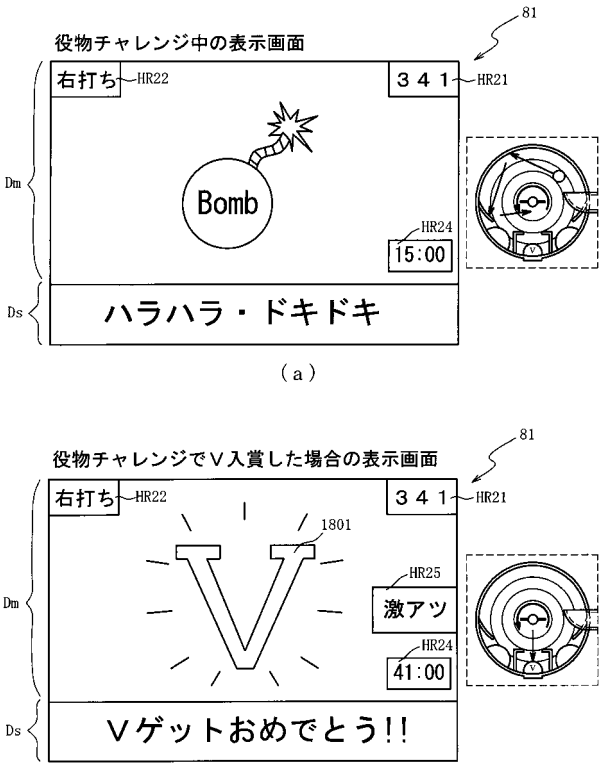
【図２８２】



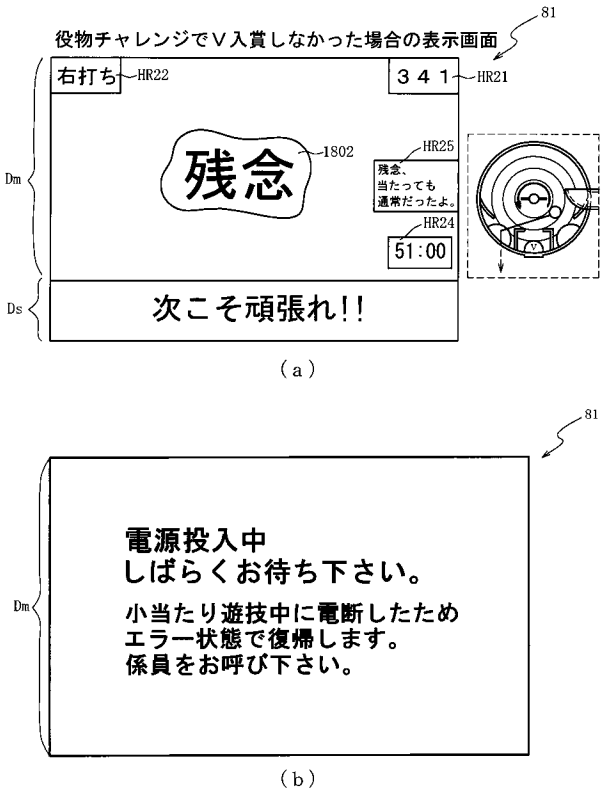
【図２８３】



【図２８４】



【図２８５】



【図２８６】

（ａ）

ROM（主制御装置）	202
第１当たり乱数１４テーブル	202ma
第１当たり種別選択１４テーブル	202mb
第２当たり乱数テーブル	202c
変動パターン選択１４テーブル	202md
小当たり種別選択１４テーブル	202me
小当たりシナリオテーブル	202mf

（ｂ）

第１当たり乱数１４テーブル202ma

抽選結果	第１当たり乱数 カウンタ値Ｃ１（0～599）		
	第１特別図柄	第２特別図柄	
大当たり	0,1		202ma1
外れ	2～590	2～300	202ma2
小当たり	591～599	301～599	202ma3

【図２８７】

202

第１当たり種別選択１４テーブル202mb

特別図柄の種別	大当たり種別	当選時の遊技状態		第１当たり種別カウンタ値Ｃ２(0～99)	
		通常	時短		
第１特別図柄	大当たりＡ１４(10R時短大当たり)	100	0	0～4	202mb1
	大当たりＢ１４(2R通常大当たり)	0	0	5～99	202mb2
第２特別図柄	大当たりＣ１４(15R時短大当たり)	100	0	0～99	202mb3
小当たり専用	大当たりＤ１４(10R通常大当たり)	0	0	－	202mb4

(ａ)

202

小当たり種別選択１４テーブル202me

特別図柄の種別	小当たり種別	Ｖ通過時の大当たり種別	小当たり種別カウンタ値Ｃ５(0～99)	
第１特別図柄	小当たりＡ１４	大当たりＡ１４	0	202me1
	小当たりＢ１４	大当たりＡ１４	1～49	202me2
	小当たりＣ１４	大当たりＤ１４	50～99	202me3
第２特別図柄	小当たりＡ１５	大当たりＣ１４	0～49	202me4
	小当たりＢ１５	大当たりＣ１４	50～99	202me5

(ｂ)

【図２８８】

202

小当たりシナリオテーブル202mf

動作期間	小当たり種別			
	小当たりＡ１４ 小当たりＡ１５	小当たりＢ１４ 小当たりＢ１５		小当たりＣ１４
	共通	通常	時短	共通
オープニング期間	0.5s	5s	0.5s	5s
	・回転体 初期(0.5s)→第１作動(3s)→初期(2s)→第２作動(5s)→初期			
	・可動片 閉(1s)→開(4s)→閉			
ラウンド期間	・開閉扉 第１動作(開(0.2s)→閉(0.3s))×5 第２動作(開(0.5s)→閉(1.9s)→開(0.1s))			
エンディング期間	0.6s	5s	0.6s	5s
	但し、球残留中は延期			

【図２８９】

(ａ)

変動パターン選択１４テーブル 202md
- 通常用変動パターン１４テーブル 202md1
- 時短用変動パターン１４テーブル 202md2

202

通常用変動パターン１４テーブル202md1

特別図柄	抽選結果	変動パターン(時間)	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)	確定時間
共通	大当たり	30～90s	0～198	1s
	小当たりＡ	30～90s	0～198	5s
	小当たりＢ，Ｃ	30～90s	0～198	0.5s
	外れ	30～90s	0～198	0.5s

(ｂ)

202

時短用変動パターン１４テーブル202md2

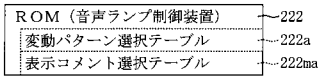
特別図柄	抽選結果	変動パターン(時間)	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)	確定時間
共通	大当たり	5～10s	0～198	0.5s
	小当たりＡ，Ｂ，Ｃ	5～10s	0～198	0.5s
	外れ	5～10s	0～198	0.5s

(ｃ)

【図２９０】

ＲＡＭ(主制御装置) 203
- 第１特別図柄保留球格納エリア 203a
- 第２特別図柄保留球格納エリア 203ma
- 実行エリア 203c
- 普通図柄保留球格納エリア 203d
- 第１特別図柄保留球数カウンタ 203e
- 第２特別図柄保留球数カウンタ 203mb
- 普通図柄保留球数カウンタ 203g
- 時短中カウンタ 203i
- 大当たり開始フラグ 203k
- 大当たり中フラグ 203m
- 小当たり中フラグ 203ea
- 大当たり種別格納エリア 203eb
- Ｖ通過フラグ 203ec
- 入球フラグ 203mc
- 貯留フラグ 203md
- Ｖルート通過フラグ 203me
- 役物ルート通過フラグ 203mf
- 経過カウンタ 203mg
- 遊技状況格納エリア 203mi
- その他メモリエリア 203z

【図２９１】



（ａ）

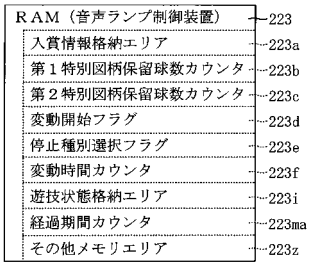
222

表示コメント選択テーブル222ma

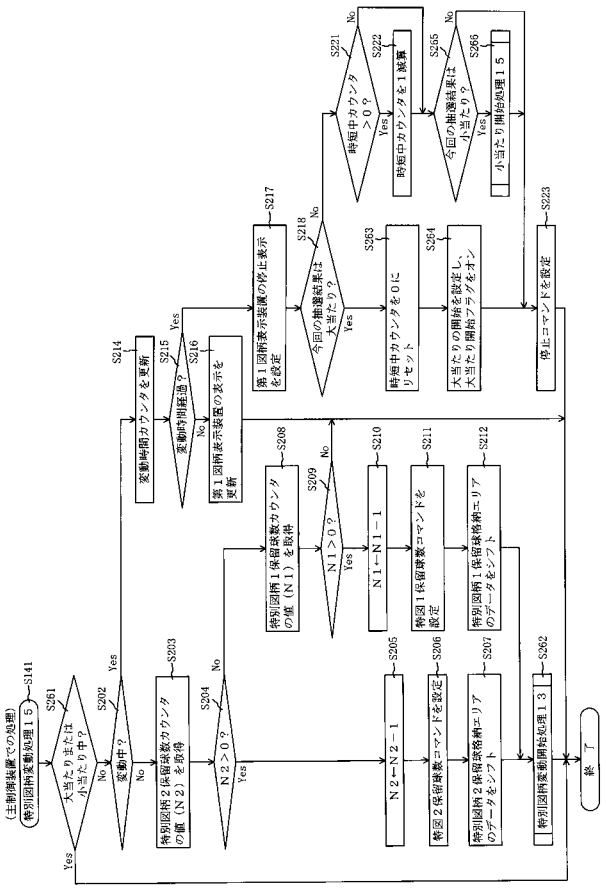
経過期間カウンタ	抽選結果	入賞結果	表示コメント
0～2	時短当たり	Ｖ入賞	激アツ
		外れ	残念、アツかったのに
	通常当たり	Ｖ入賞	おめでとう
		外れ	残念
2～20	共通	Ｖ入賞	おめでとう
		外れ	残念
20～40	時短当たり	Ｖ入賞	おめでとう
		外れ	残念、アツかったのに
	通常当たり	Ｖ入賞	おめでとう
		外れ	残念
40～	時短当たり	Ｖ入賞	激アツ
		外れ	残念、当たっても通常だったよ
	通常当たり	Ｖ入賞	おめでとう
		外れ	残念、当たっても通常だったよ

（ｂ）

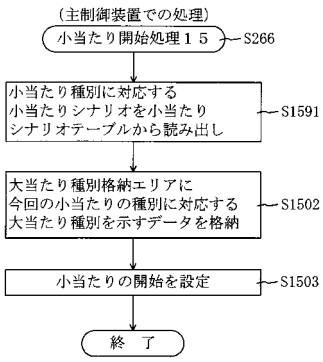
【図２９２】



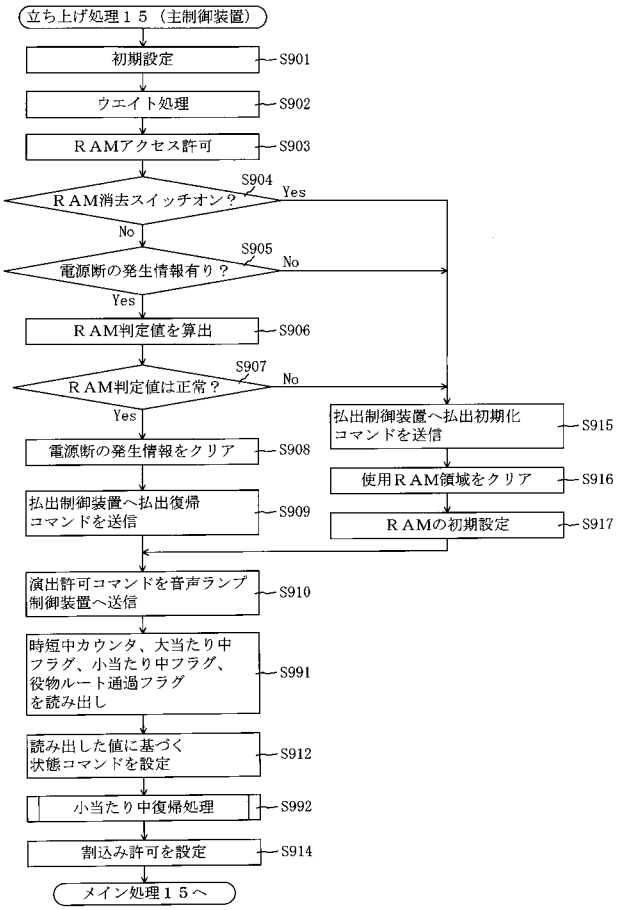
【図２９３】



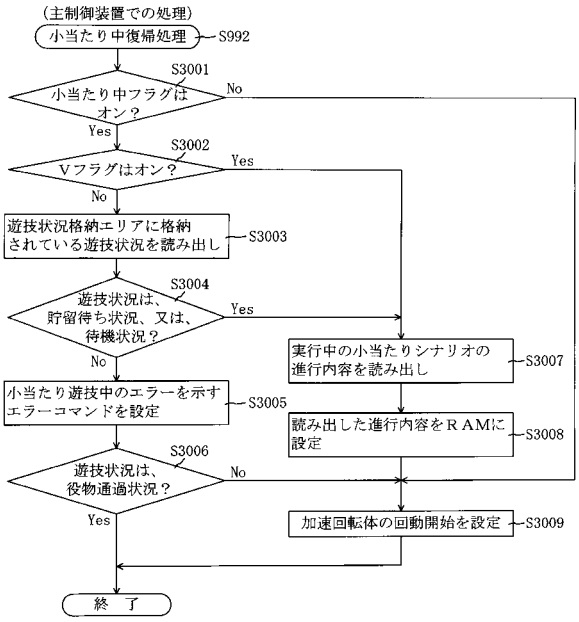
【図２９４】



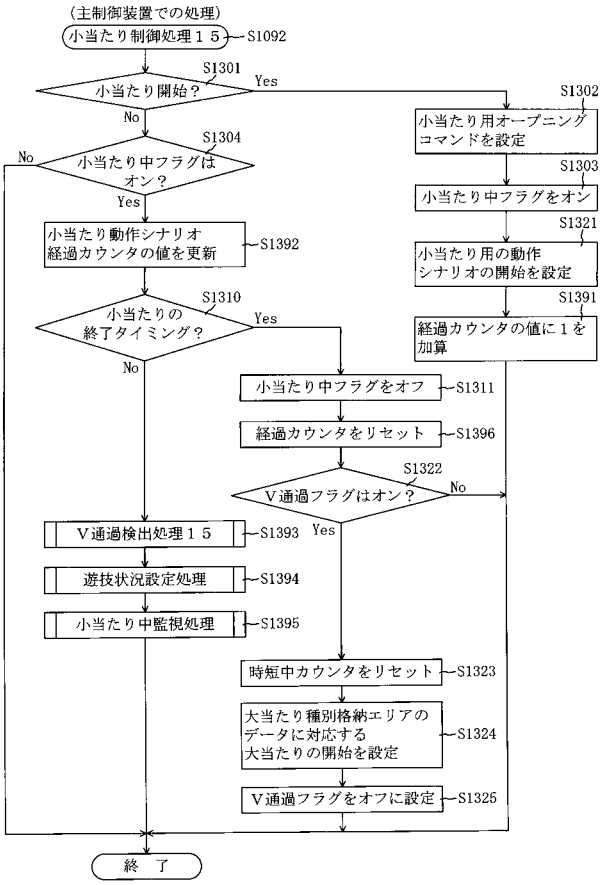
【図２９５】



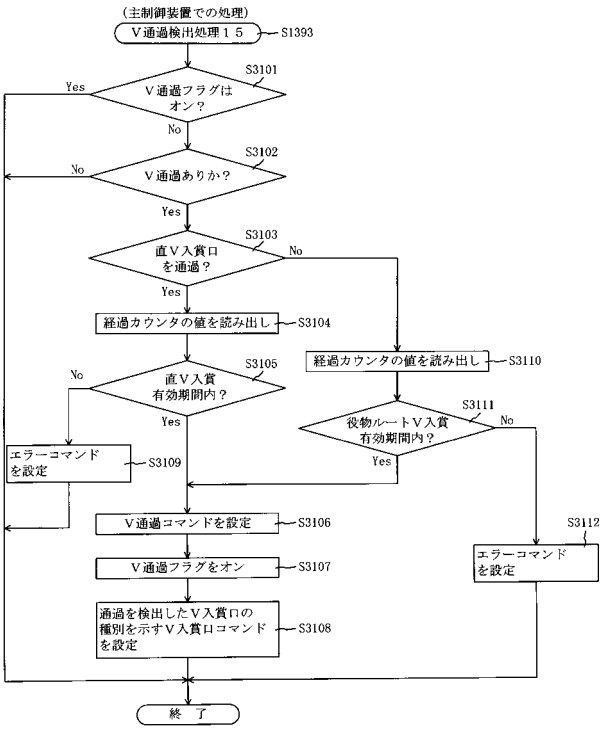
【図２９６】



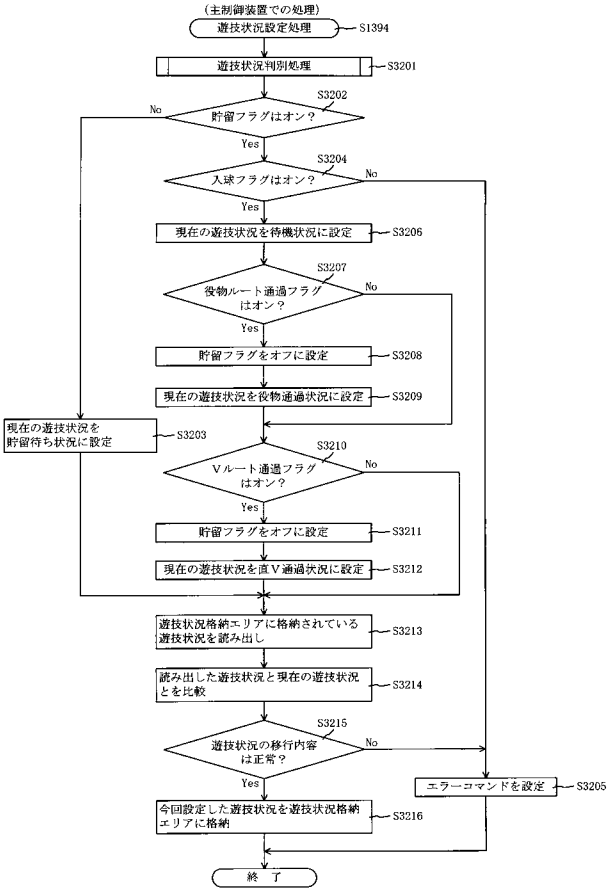
【図２９７】



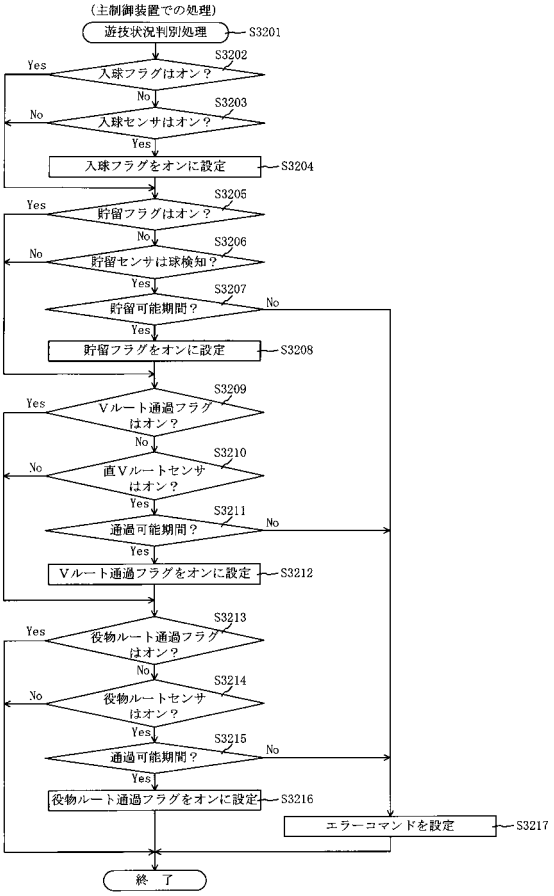
【図２９８】



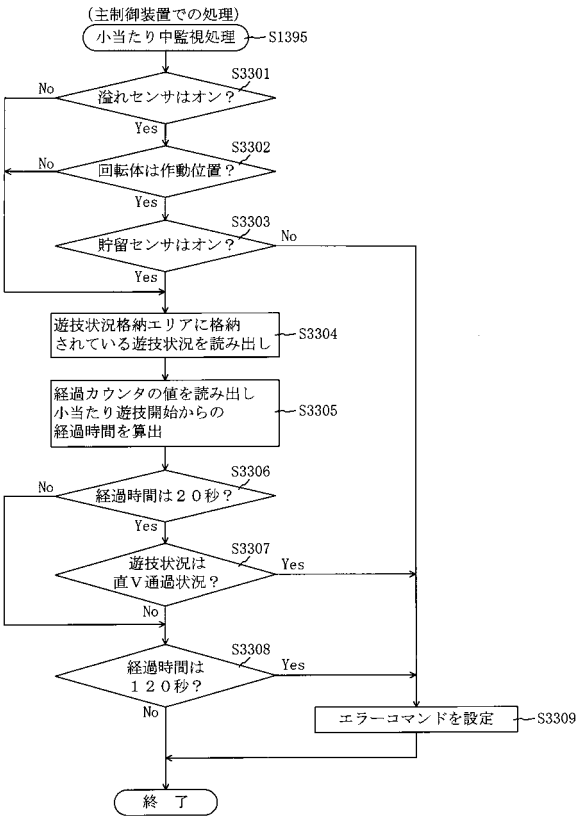
【図２９９】



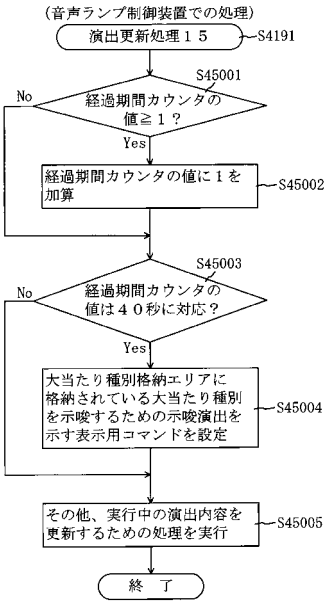
【図３００】



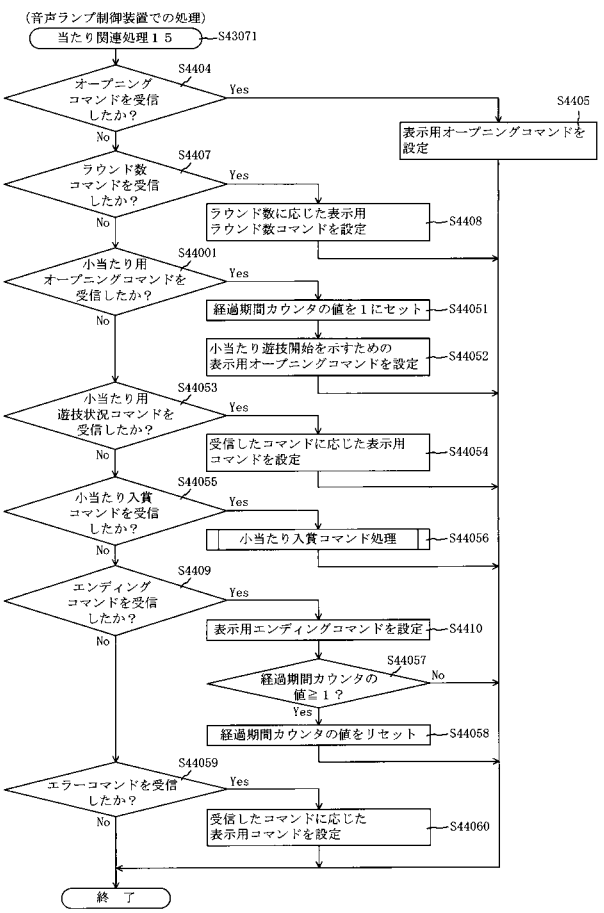
【図３０１】



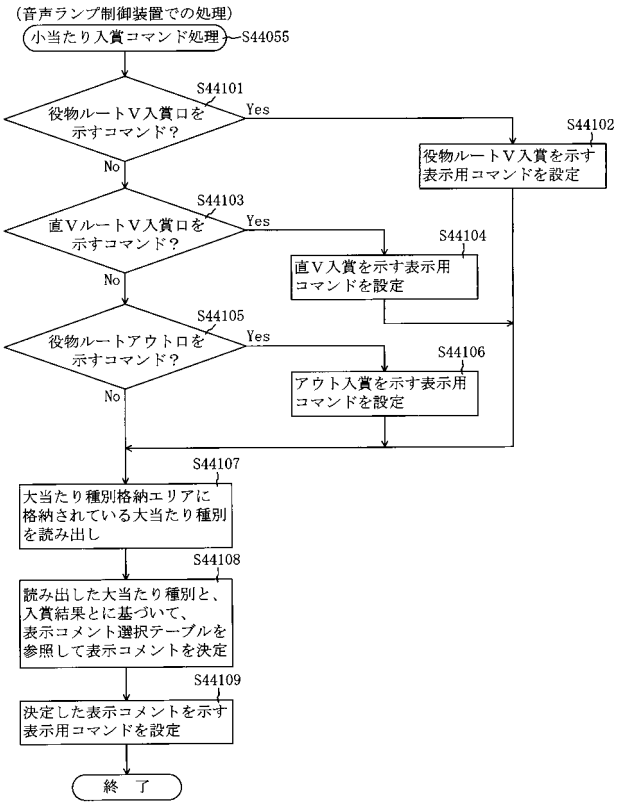
【図３０２】



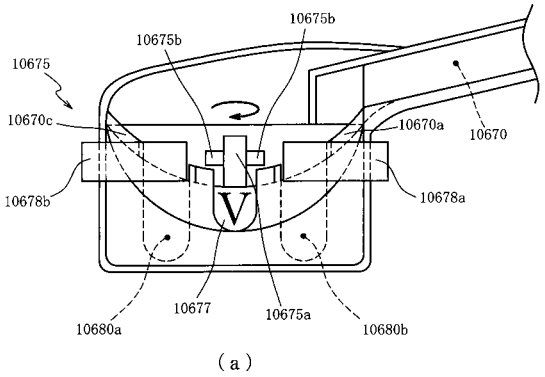
【図３０３】



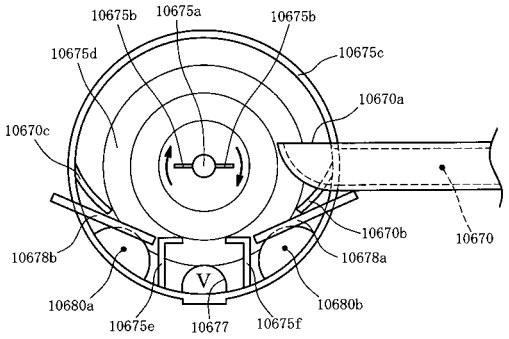
【図３０４】



【図３０５】

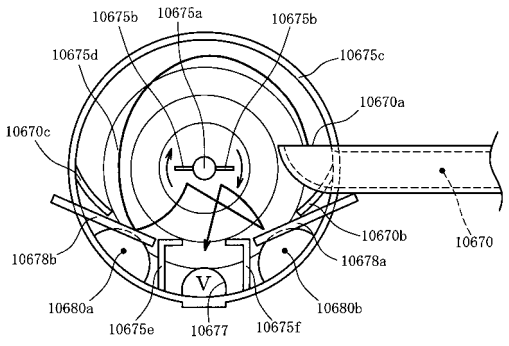


（ａ）

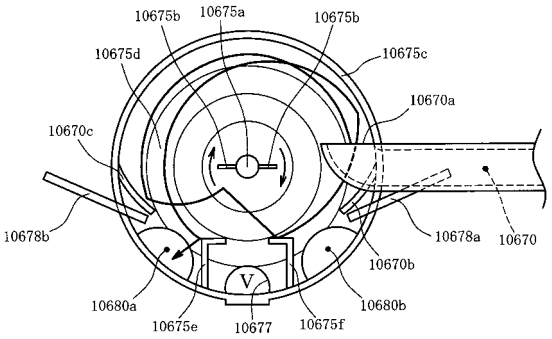


（ｂ）

【図３０６】

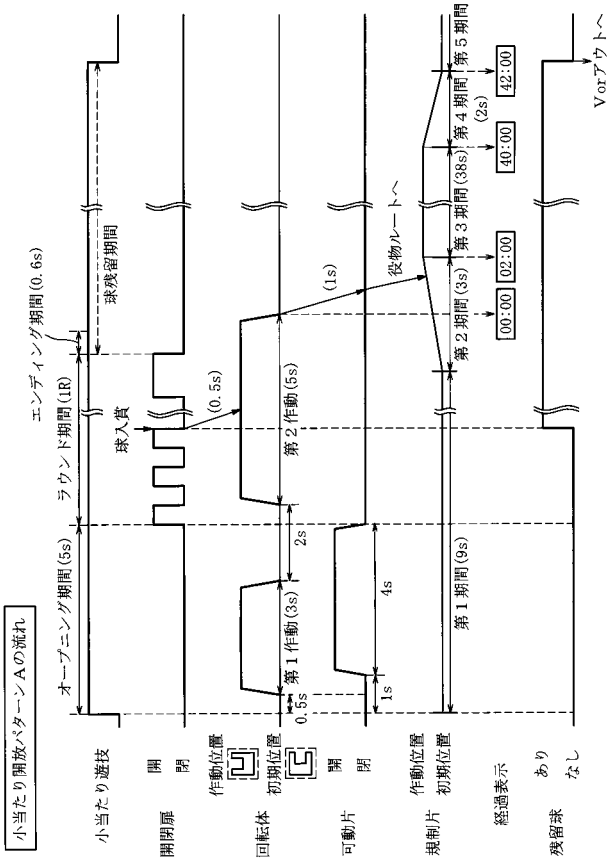


（ａ）

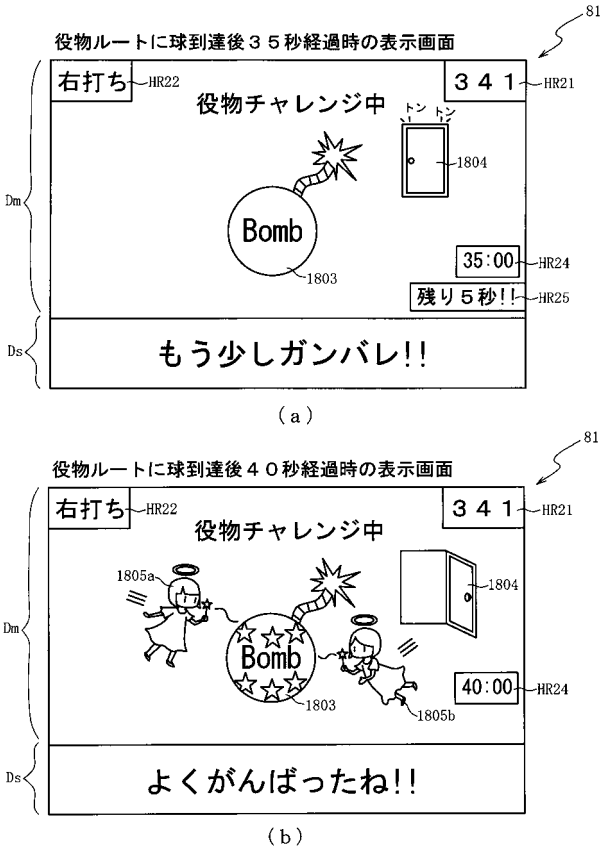


（ｂ）

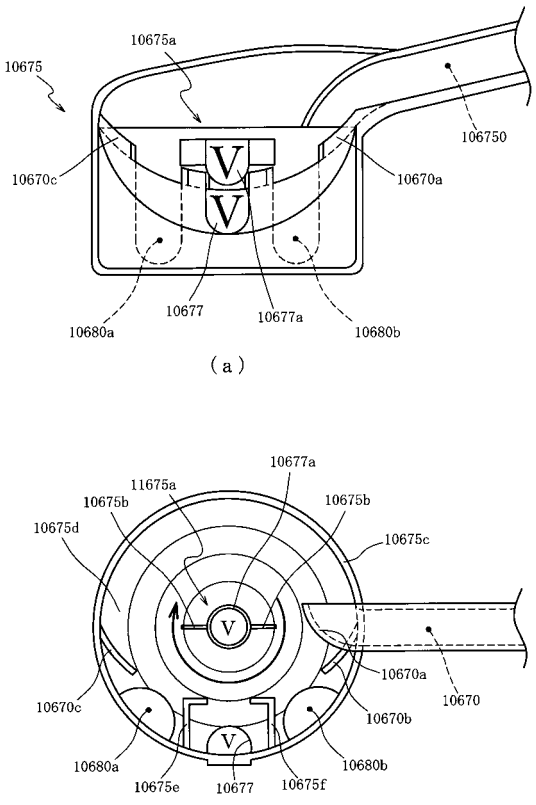
【図３０７】



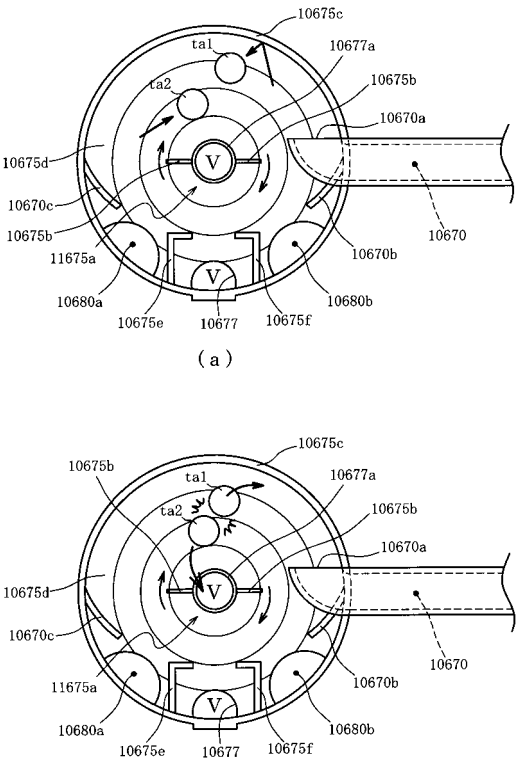
【図３０８】



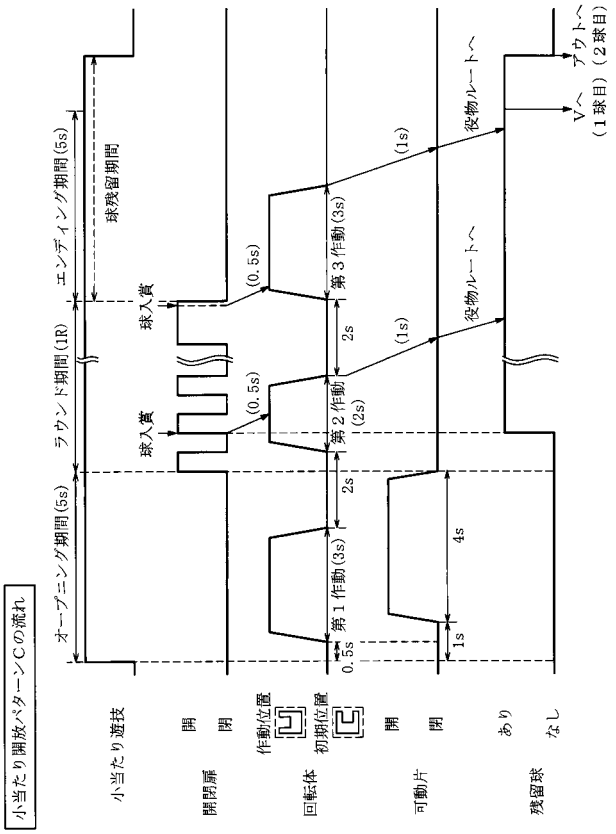
【図３０９】



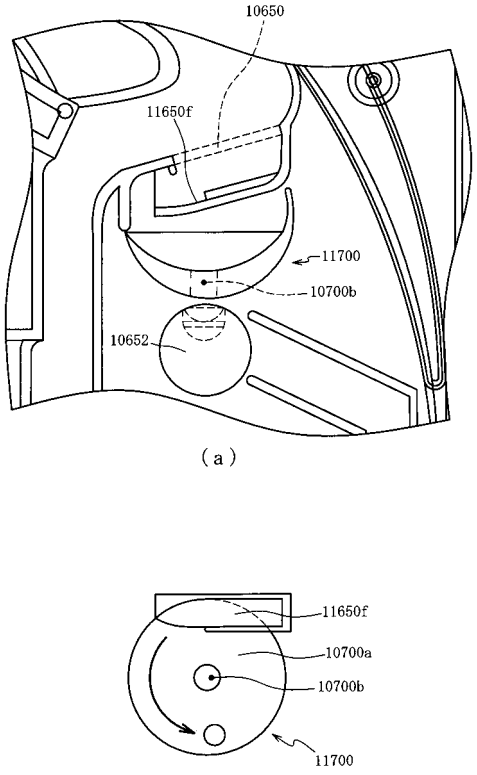
【図３１０】



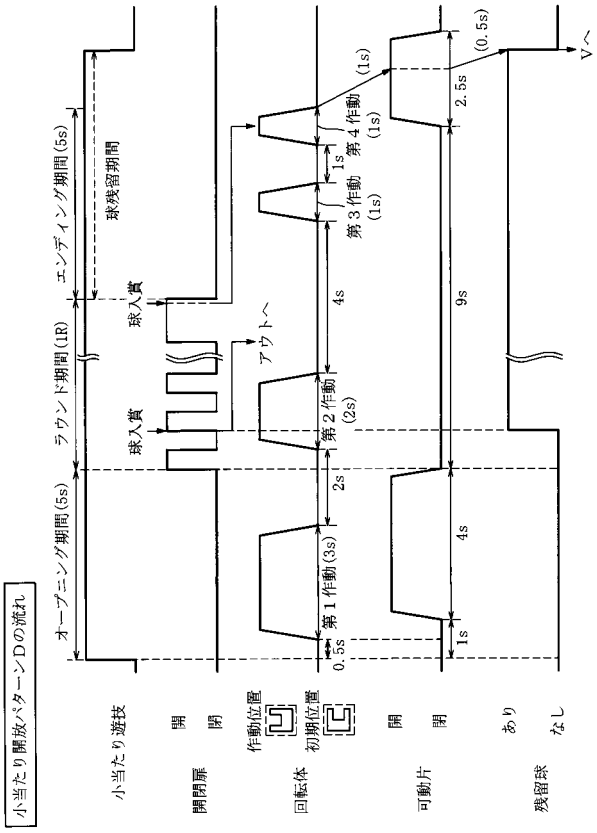
【図３１１】



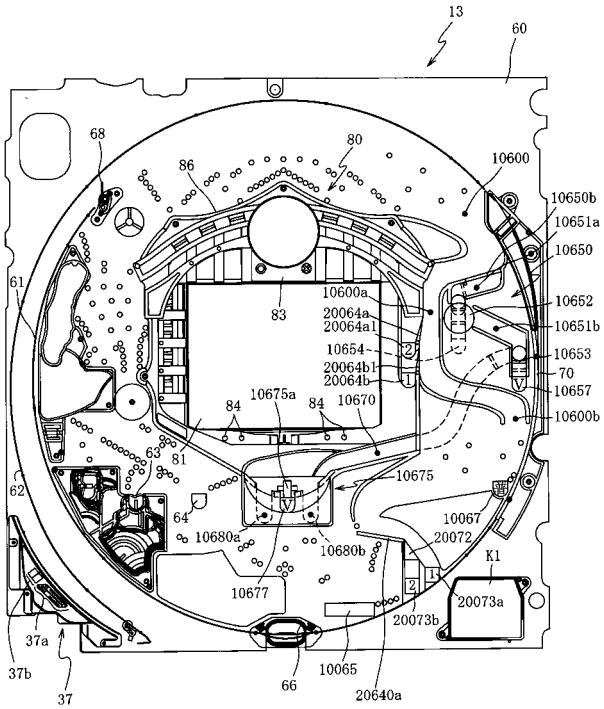
【図３１２】



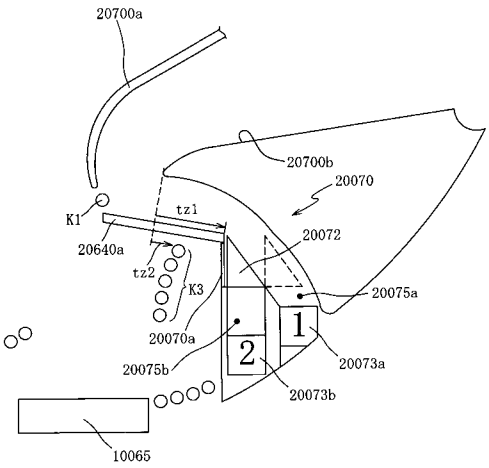
【図３１３】



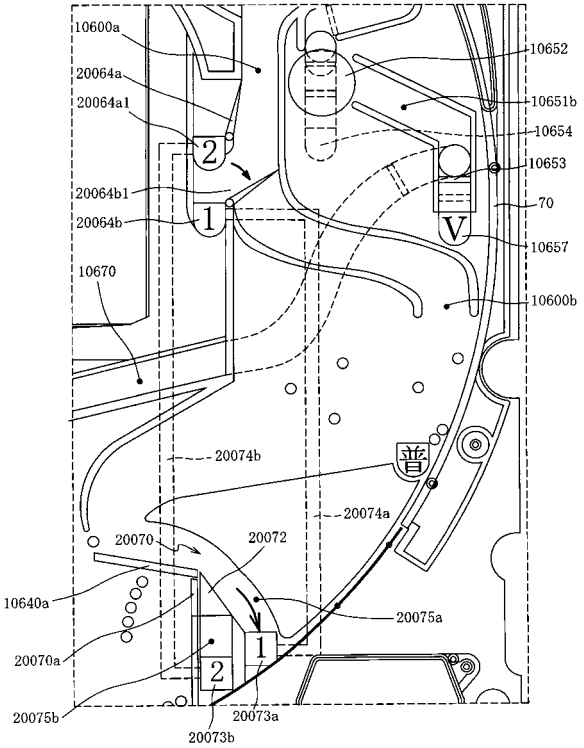
【図３１４】



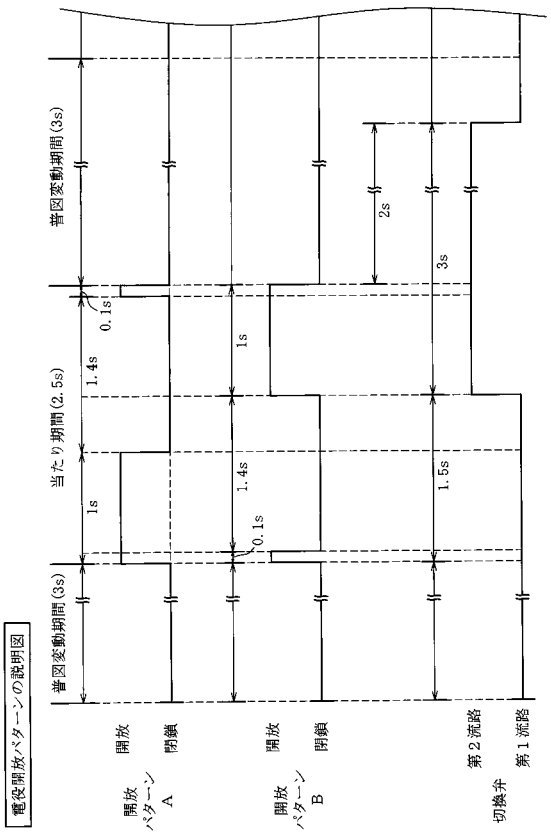
【図３１５】



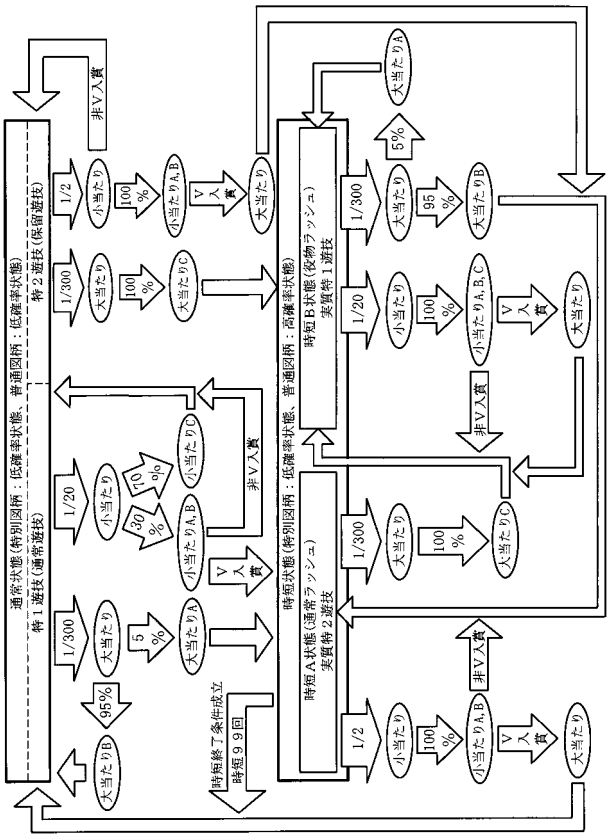
【図３１６】



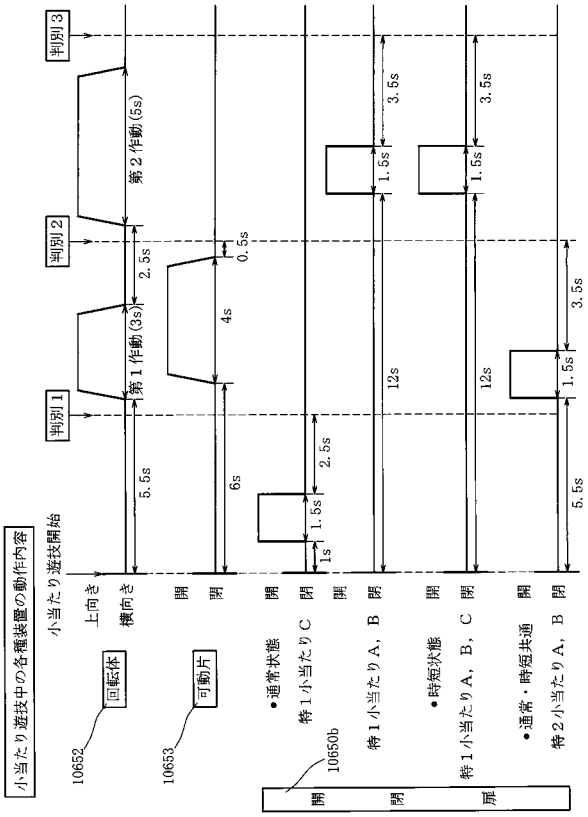
【図３１７】



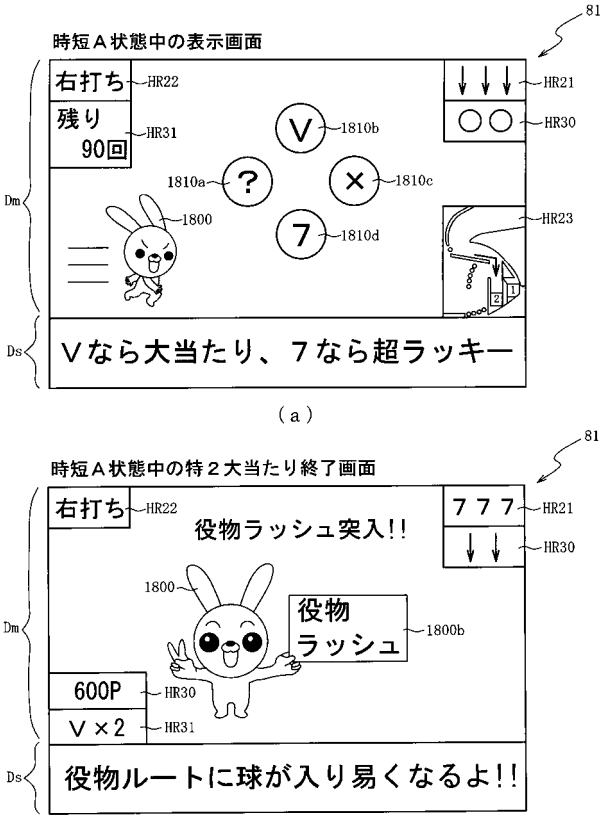
【図３１８】



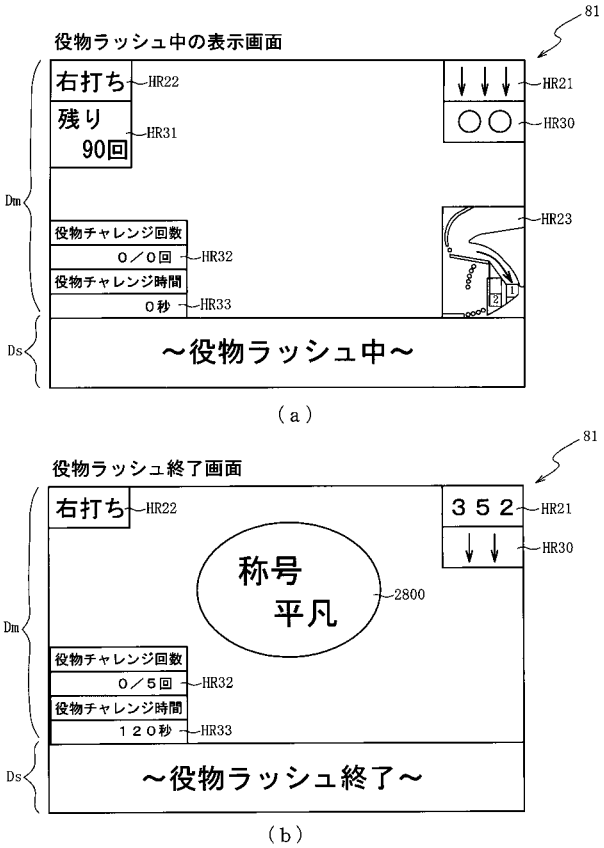
【図３１９】



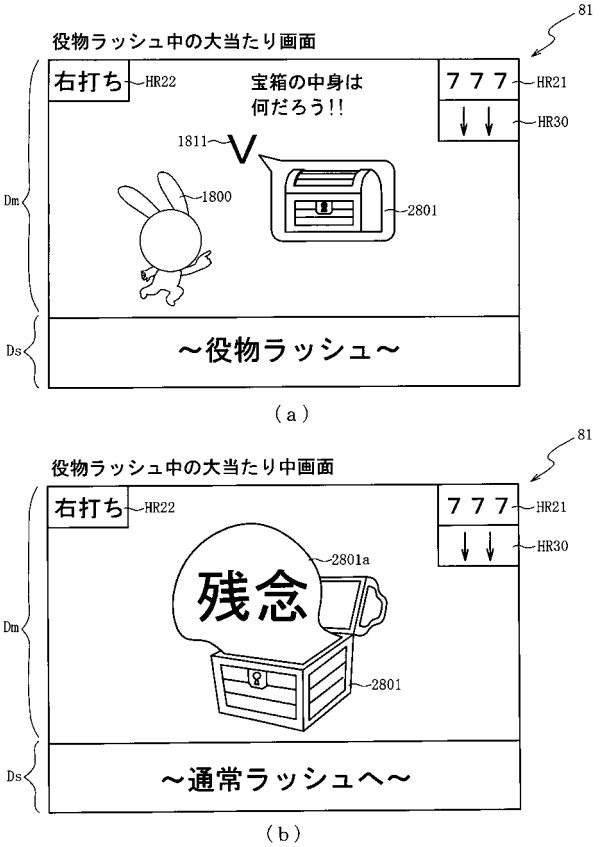
【図３２０】



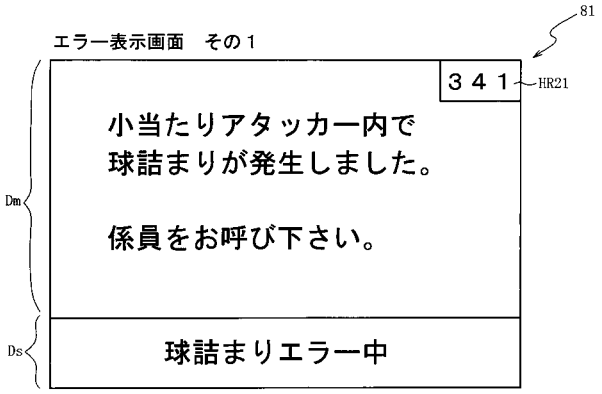
【図３２１】



【図３２２】



【図３２３】



【図３２４】

（ａ）

ROM（主制御装置）	202
第１当たり乱数１６テーブル	202na
第１当たり種別選択１６テーブル	202nb
第２当たり乱数テーブル	202c
変動パターン選択１４テーブル	202md
小当たり種別選択１６テーブル	202ne
小当たりシナリオ１６テーブル	202nf
普電動作シナリオ１６テーブル	202ng

（ｂ）

202

第１当たり乱数１６テーブル202na

抽選結果	第１当たり乱数 カウンタ値Ｃ１（0～599）		
	第１特別図柄	第２特別図柄	
大当たり	0，1		202na1
外れ	2～569	2～300	202na2
小当たり	570～599	301～599	202na3

【図３２５】

202

第１当たり種別選択１６テーブル202nb

特別図柄の種別	大当たり種別	当選時の遊技状態			第１当たり種別カウンタ値Ｃ２（0～99）	
		通常	時短Ａ	時短Ｂ		
第１特別図柄	大当たりＡ１６（10Ｒ大当たり）	時短Ａ 100	時短Ｂ 100		0～4	202nb1
	大当たりＢ１６（10Ｒ大当たり）	通常 0	時短Ａ 100		5～99	202nb2
第２特別図柄	大当たりＣ１６（15Ｒ大当たり）	時短Ｂ 100	時短Ｂ 100		0～99	202nb3
小当たり専用	大当たりＤ１６（10Ｒ大当たり）	時短Ａ 100	通常 0	時短Ｂ 100	0～49	202nb4
	大当たりＥ１６（10Ｒ大当たり）	通常 0	通常 0	時短Ｂ 100	50～99	202nb5

（ａ）

202

小当たり種別選択１６テーブル202ne

特別図柄の種別	小当たり種別	Ｖ通過時の大当たり種別	小当たり種別カウンタ値Ｃ５（0～99）	
第１特別図柄	小当たりＡ１６	大当たりＣ１６	0	202ne1
	小当たりＢ１６	大当たりＡ１６	1～29	202ne2
	小当たりＣ１６	大当たりＥ１６	30～99	202ne3
第２特別図柄	小当たりＡ１７	大当たりＤ１６	0～49	202ne4
	小当たりＢ１７	大当たりＥ１６	50～99	202ne5

（ｂ）

【図３２６】

202

小当たりシナリオテーブル202nf

動作期間	小当たり種別			
	小当たりＡ１６ 小当たりＢ１６		小当たりＣ１６	小当たりＡ１７ 小当たりＢ１７
	通常	時短	共通	共通
オープニング期間	1s	12S	12s	5.5s
ラウンド期間	・開閉扉・・・開（1.5s）			
エンディング期間	3S	3.5S	3.5s	3.5s
	但し、球残留中は延期			
小当たり遊技開始からの共通動作	・回転体 初期（5.5s）→第１作動（3s）→初期（2.5s）→第２作動（5s）→初期			
	・可動片 閉（6s）→開（4s）→閉			

【図３２７】

RAM(主制御装置)	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203ma
実行エリア	203c
普通図柄保留球格納エリア	203d
第１特別図柄保留球数カウンタ	203e
第２特別図柄保留球数カウンタ	203mb
普通図柄保留球数カウンタ	203g
時短中カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203k
大当たり中フラグ	203m
小当たり中フラグ	203ea
大当たり種別格納エリア	203eb
Ｖ通過フラグ	203ec
入球フラグ	203mc
貯留フラグ	203md
Ｖルート通過フラグ	203me
役物ルート通過フラグ	203mf
経過カウンタ	203mg
遊技状況格納エリア	203mi
時短種別格納エリア	203na
緊急停止フラグ	203nb
小当たり種別格納エリア	203nc
入賞異常フラグ	203nd
延長フラグ	203ne
その他メモリエリア	203z

【図３２８】

ROM（音声ランプ制御装置）	222
変動パターン選択テーブル	222a
表示コメント選択テーブル	222ma
称号選択テーブル	222na

（ａ）

222

称号選択テーブル222na

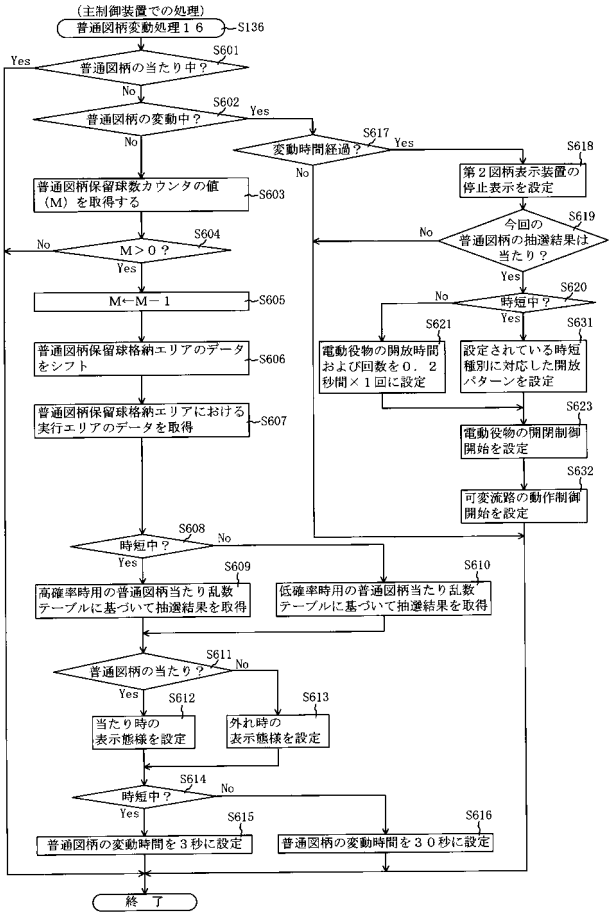
		チャレンジ回数カウンタ223na		
		0～2	3～7	8～
時間累積カウンタ223nb	0～40秒	ランク１ 平凡	ランク２ 一般	ランク３ 逆神
	40～140秒	ランク１ 平凡	ランク２ 一般	ランク４ 上級
	140～秒	ランク３ 逆神	ランク４ 上級	ランク５ 達人

（ｂ）

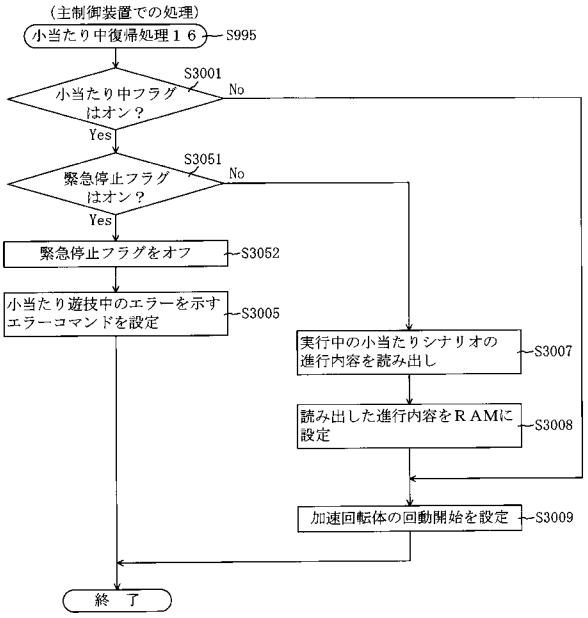
【図３２９】

RAM（音声ランプ制御装置）	223
入賞情報格納エリア	223a
第１特別図柄保留球数カウンタ	223b
第２特別図柄保留球数カウンタ	223c
変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
変動時間カウンタ	223f
遊技状態格納エリア	223i
経過期間カウンタ	223ma
チャレンジ回数カウンタ	223na
時間累積カウンタ	223nb
その他メモリエリア	223z

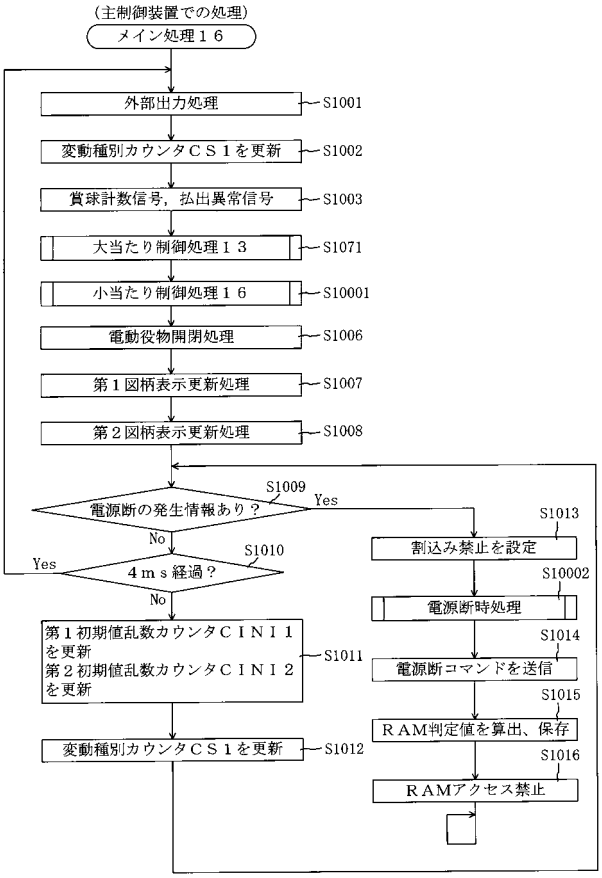
【図３３０】



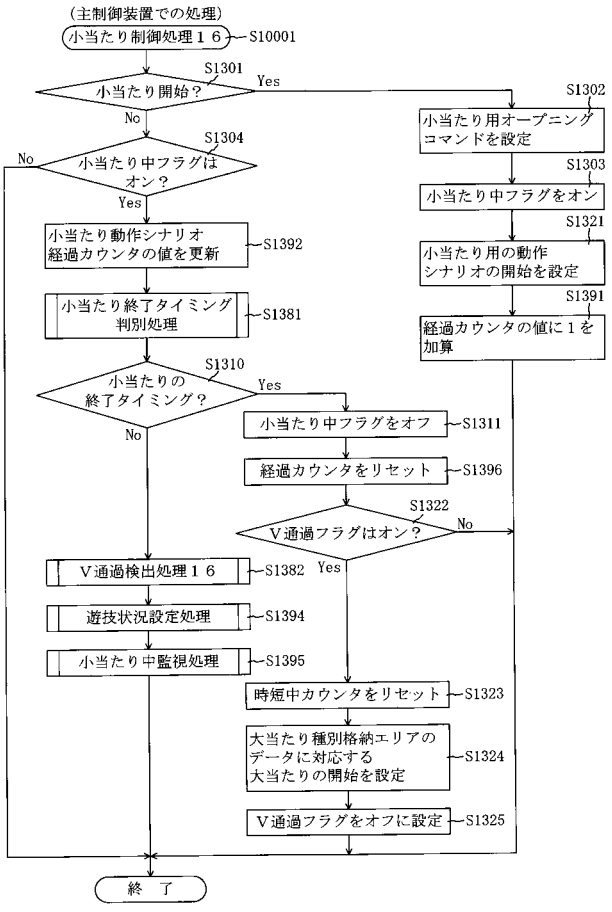
【図３３１】



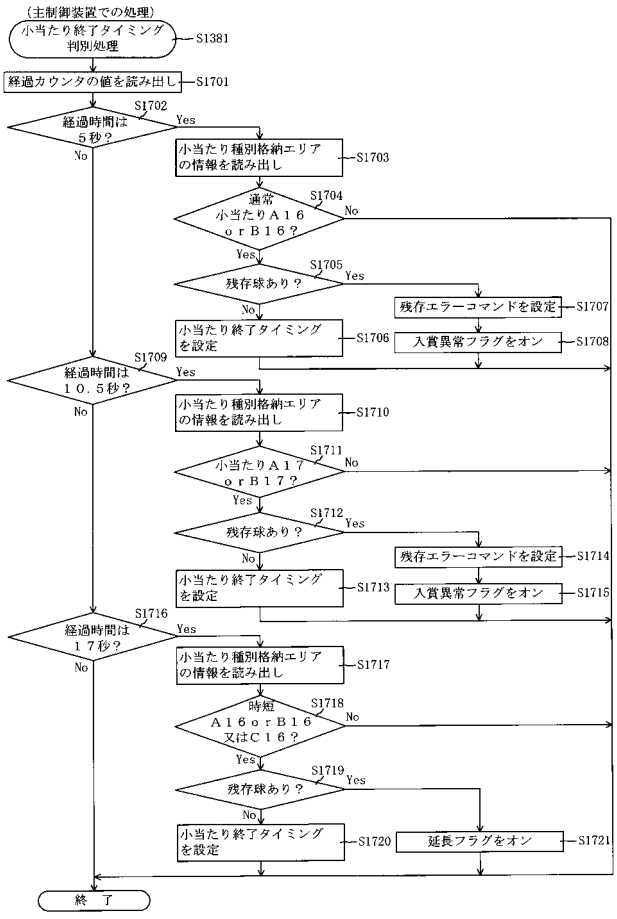
【図３３２】



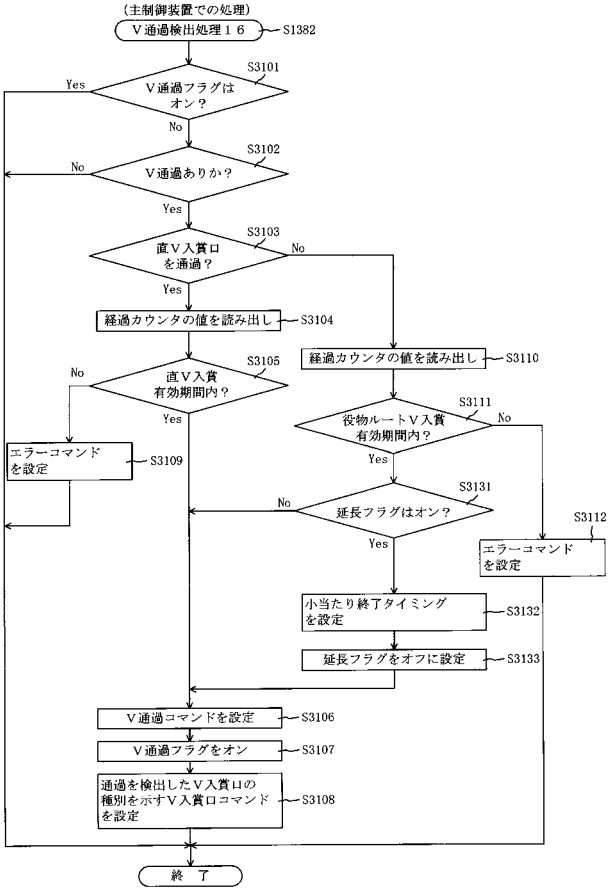
【図３３３】



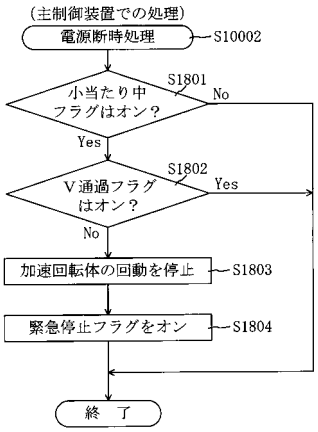
【図３３４】



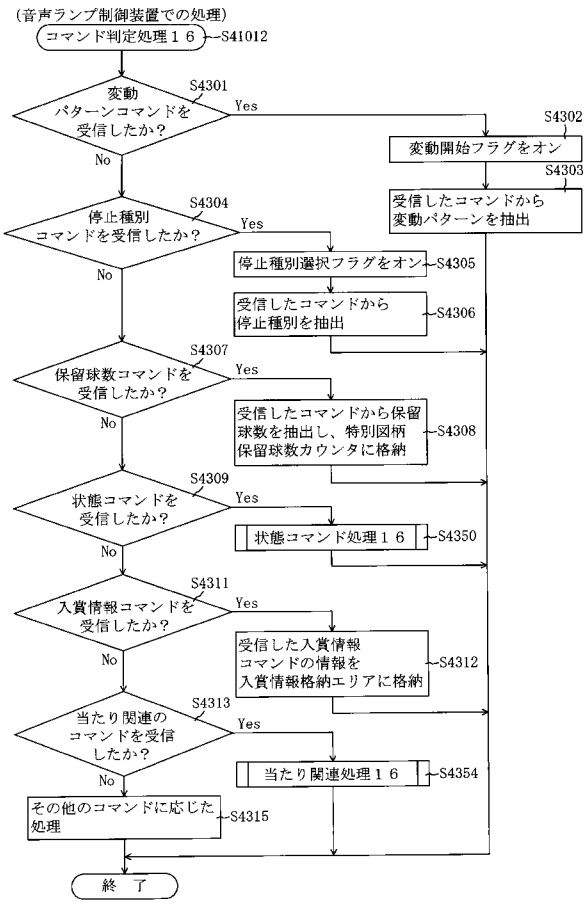
【図３３５】



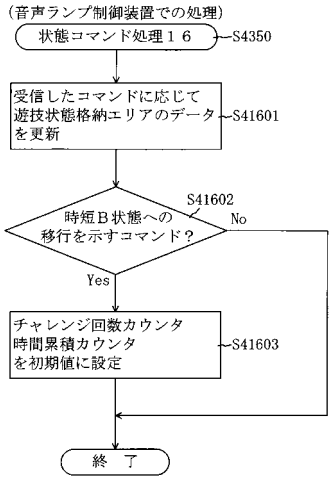
【図３３６】



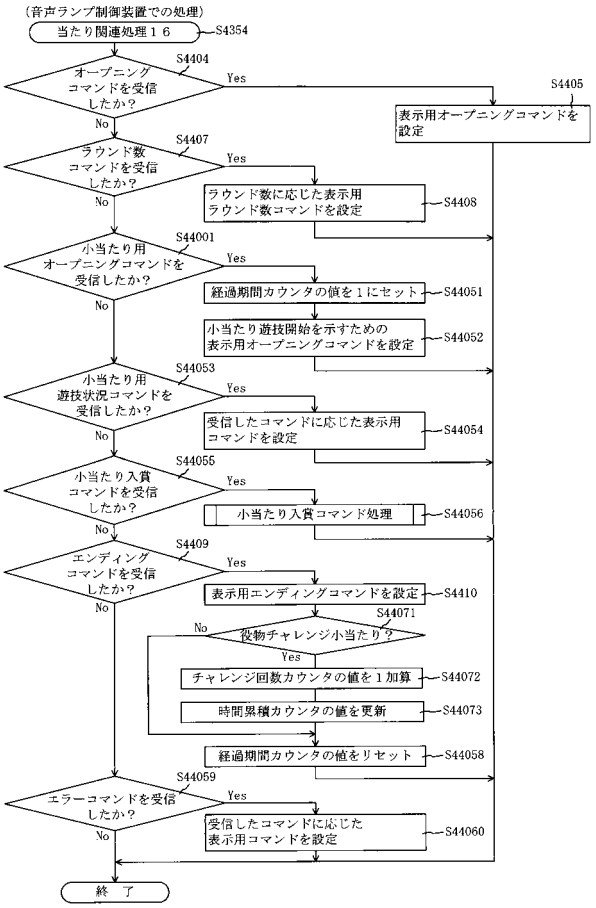
【図３３７】



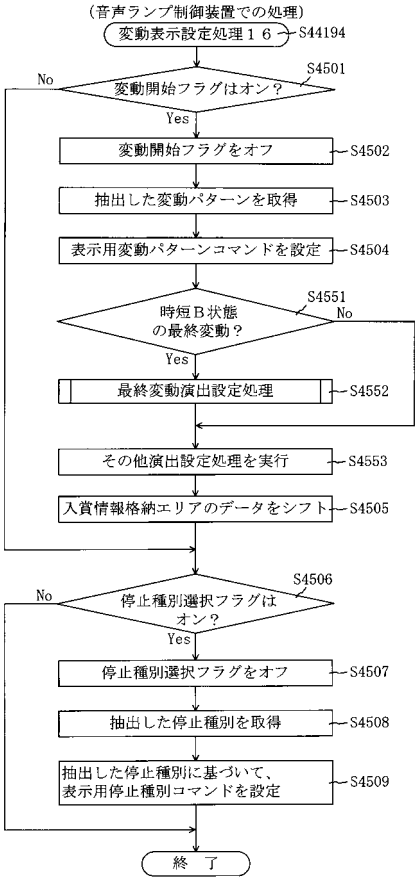
【図３３８】



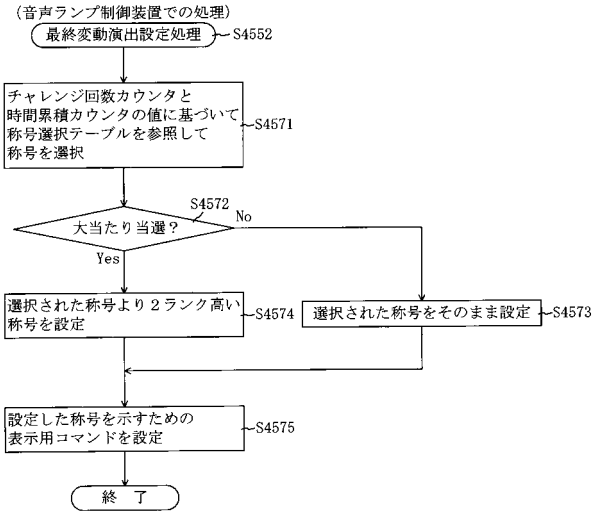
【図３３９】



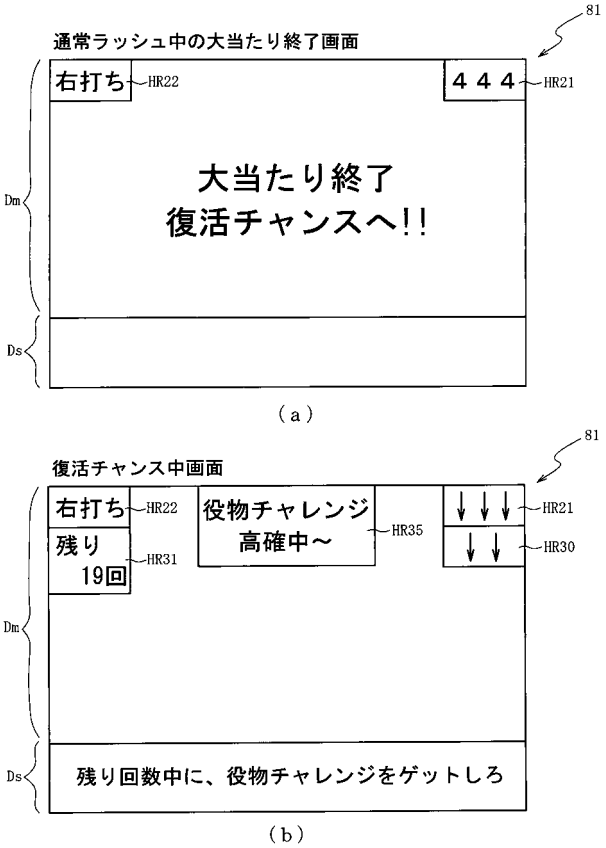
【図３４０】



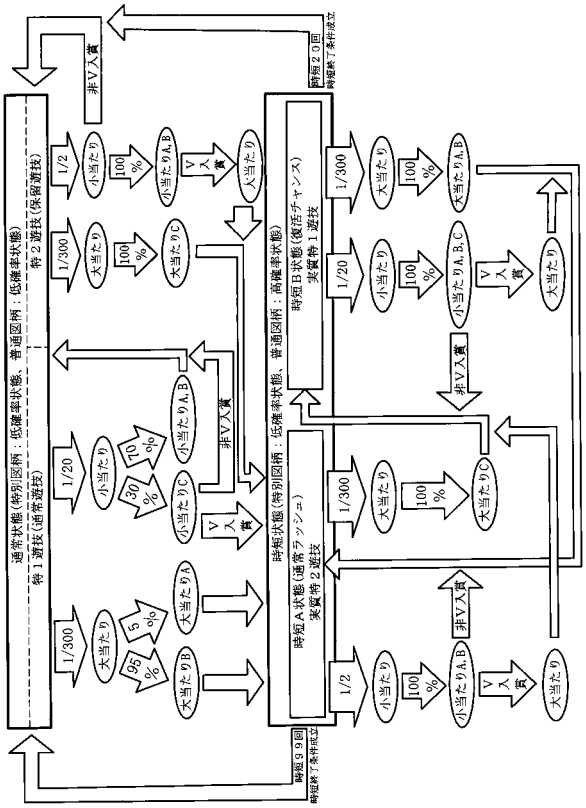
【図３４１】



【図３４２】



【図３４３】



【図３４４】

ROM（主制御装置）	202
第１当たり乱数１６テーブル	202na
第１当たり種別選択１７テーブル	202pb
第２当たり乱数テーブル	202c
変動パターン選択１４テーブル	202md
小当たり種別選択１６テーブル	202ne
小当たりシナリオ１６テーブル	202nf
普電動作シナリオ１６テーブル	202ng

（ａ）

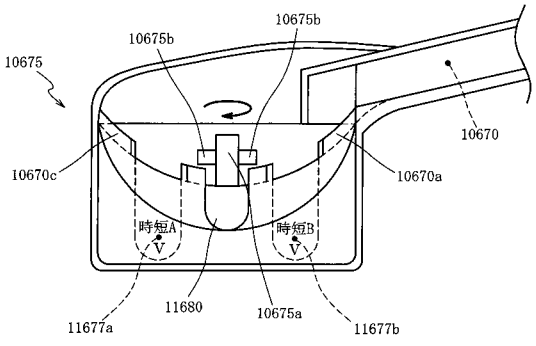
202

第１当たり種別選択１７テーブル202pb

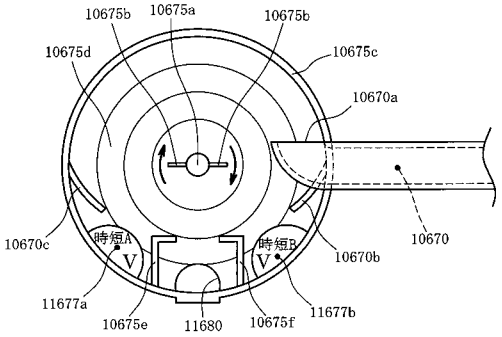
特別図柄の種別	大当たり種別	当選時の遊技状態			第１当たり種別カウンタ値Ｃ２（0～99）	
		通常	時短Ａ	時短Ｂ		
第１特別図柄	大当たりＡ１６（10Ｒ大当たり）	時短Ａ 100	時短Ａ 100		0～4	202pb1
	大当たりＢ１６（10Ｒ大当たり）	通常 0	時短Ａ 100		5～99	202pb2
第２特別図柄	大当たりＣ１６（15Ｒ大当たり）	時短Ａ 100	時短Ｂ 20	時短Ａ 100	0～99	202pb3
小当たり専用	大当たりＤ１６（10Ｒ大当たり）	時短Ａ 100	時短Ｂ 20	時短Ａ 100	0～49	202pb4
	大当たりＥ１６（10Ｒ大当たり）	通常 0	時短Ｂ 20	時短Ａ 100	50～99	202pb5

（ｂ）

【図３４５】

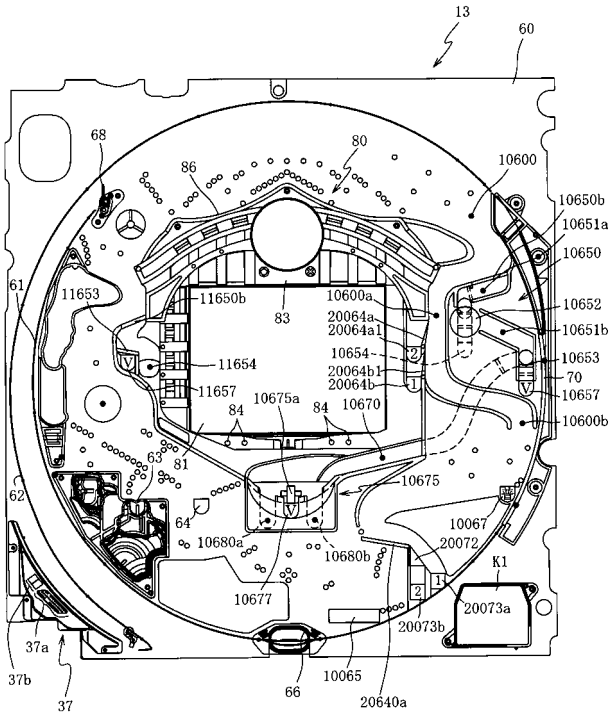


（ａ）

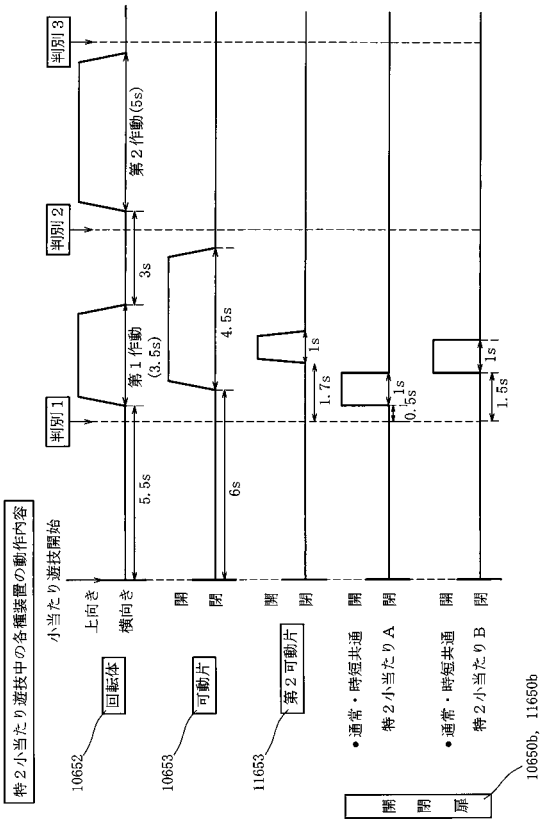


（ｂ）

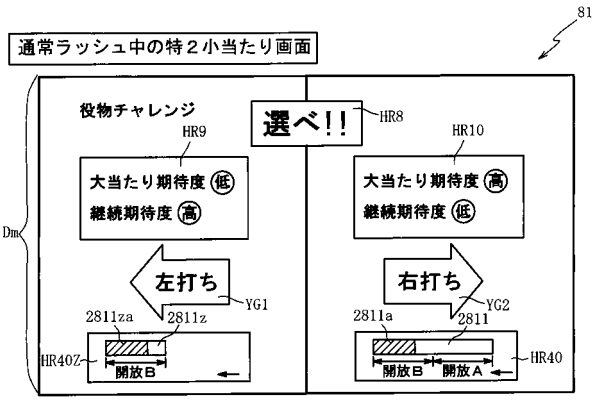
【図３４６】



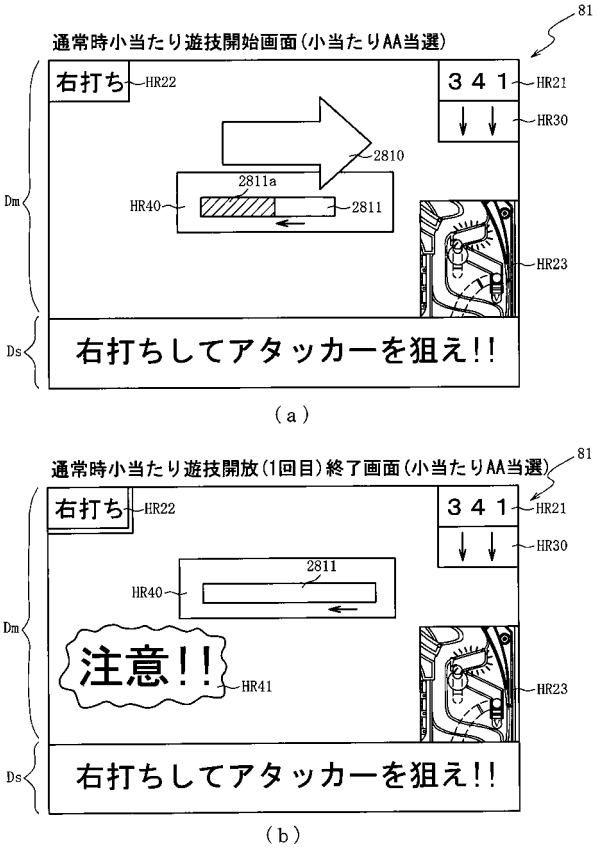
【図３４７】



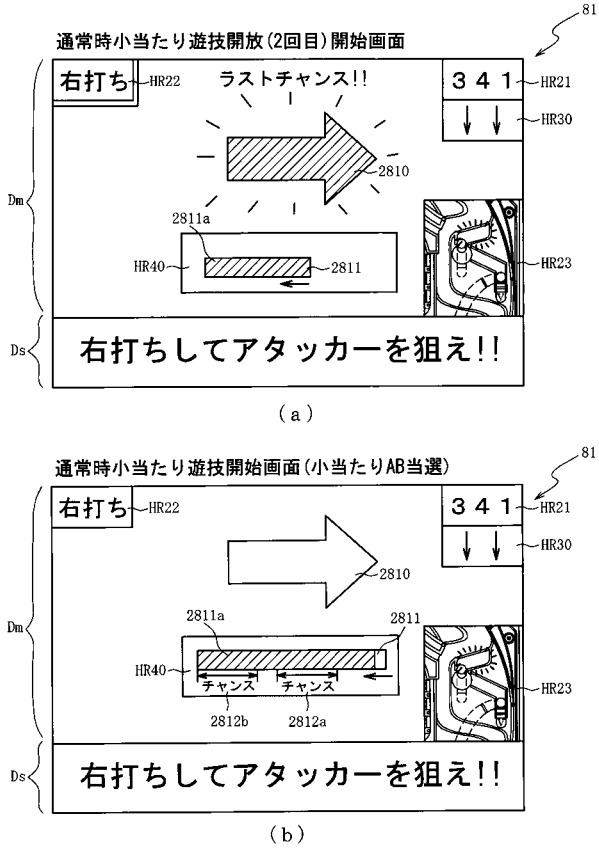
【図３４８】



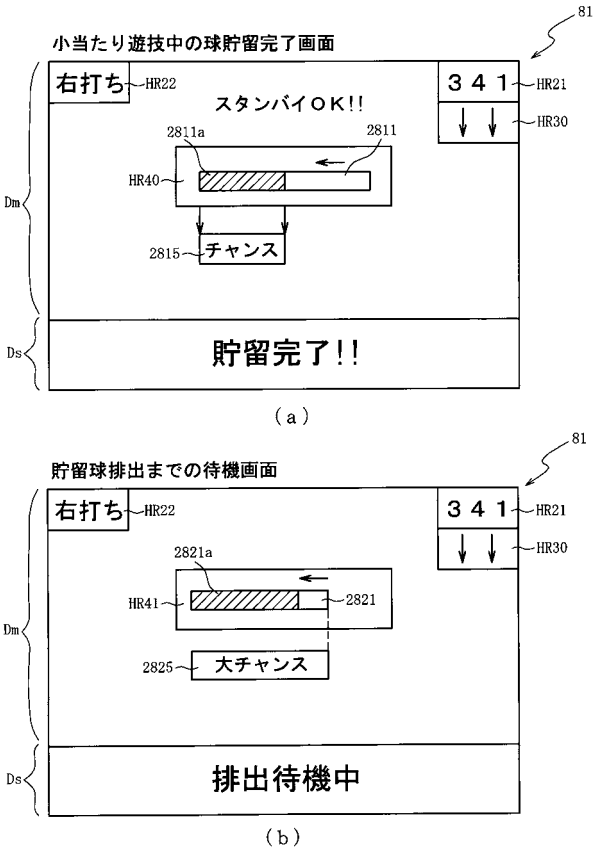
【図３４９】



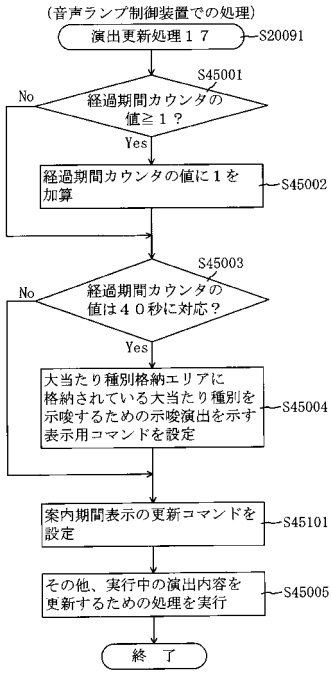
【図３５０】



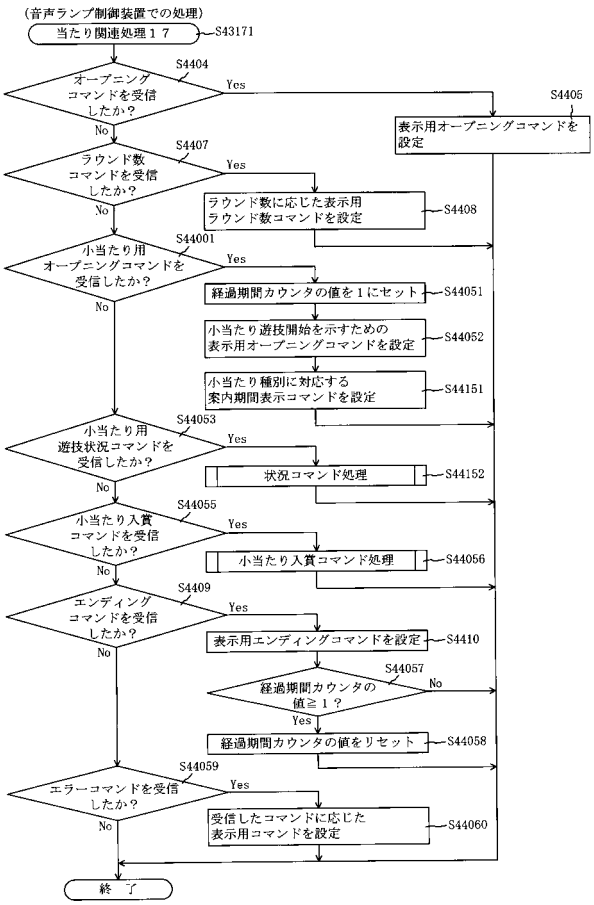
【図３５１】



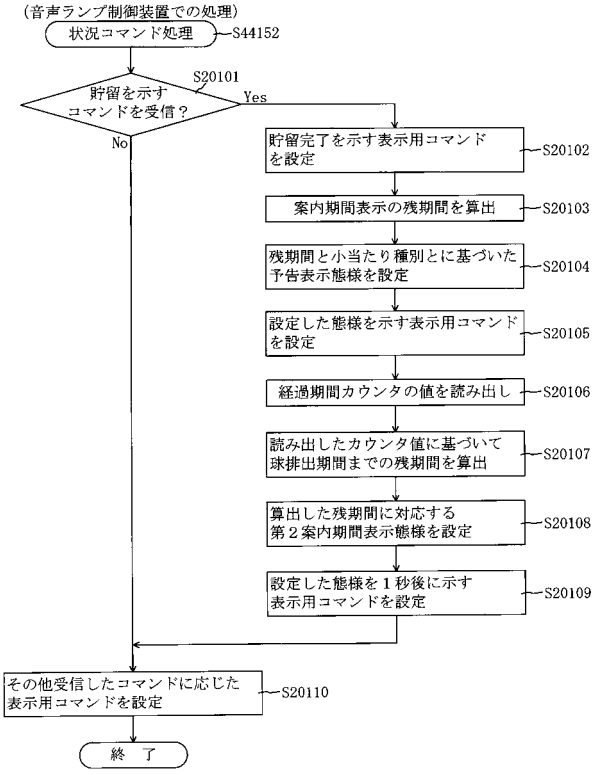
【図３５２】



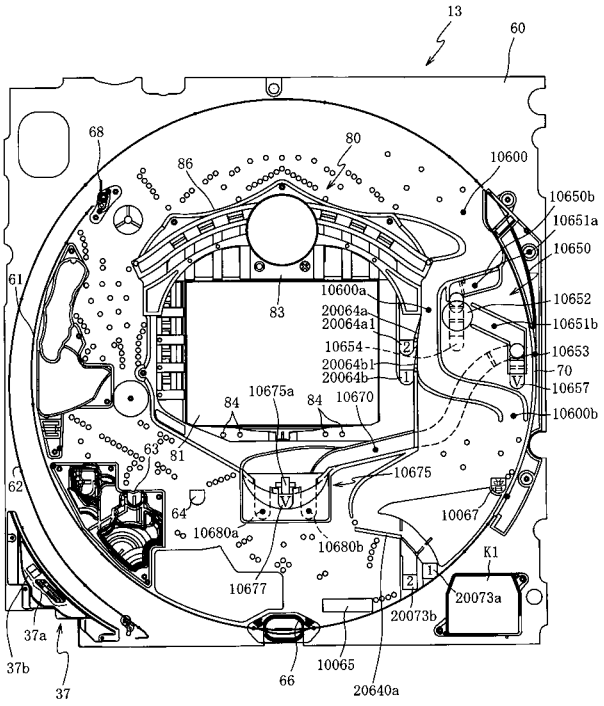
【図３５３】



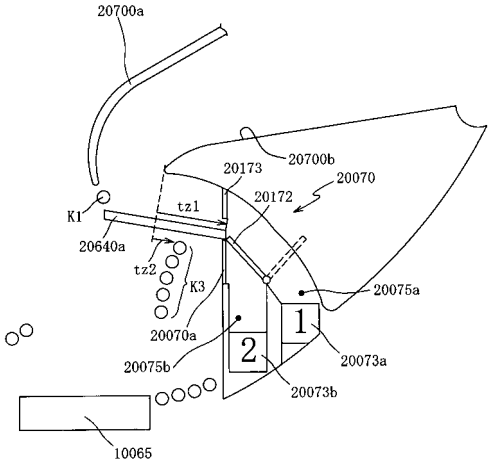
【図３５４】



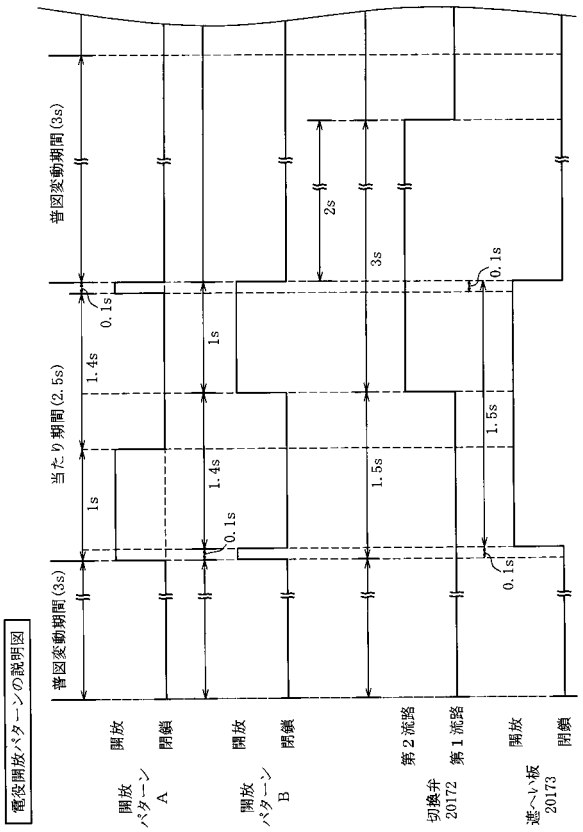
【図３５５】



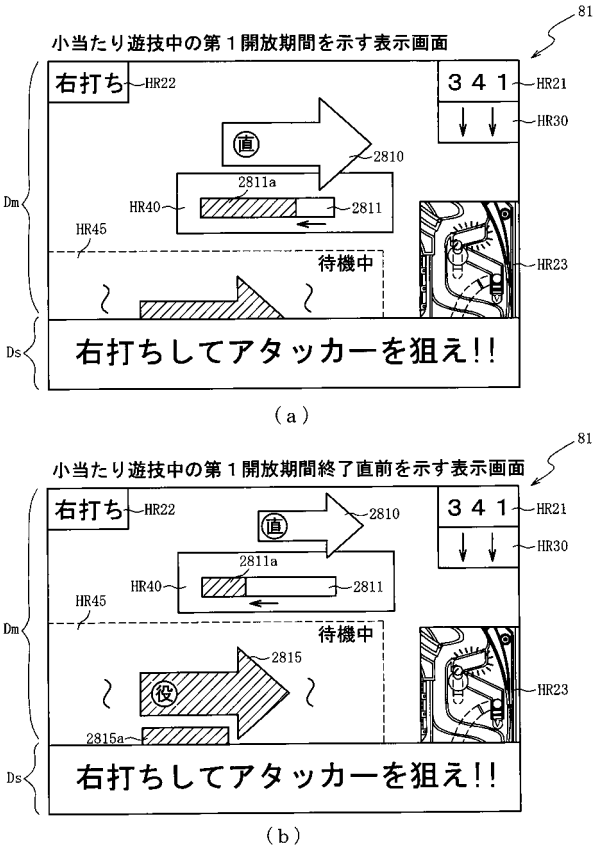
【図３５６】



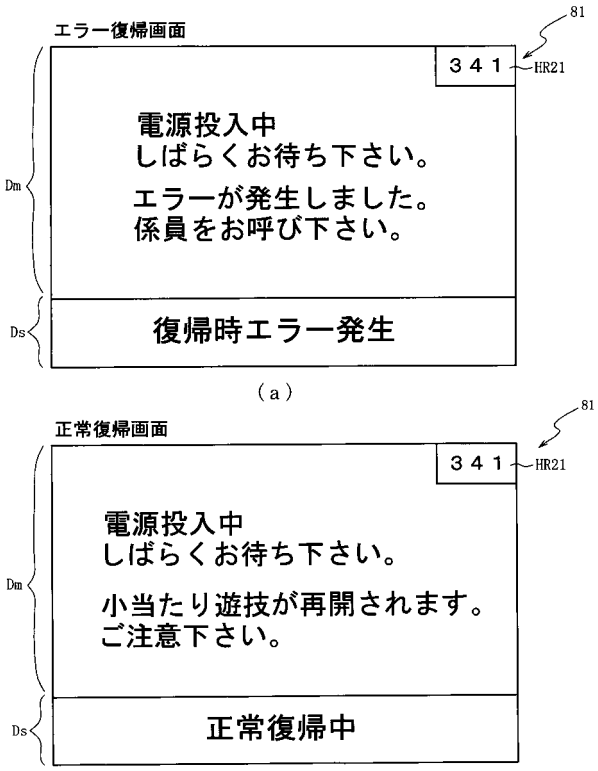
【図３５７】



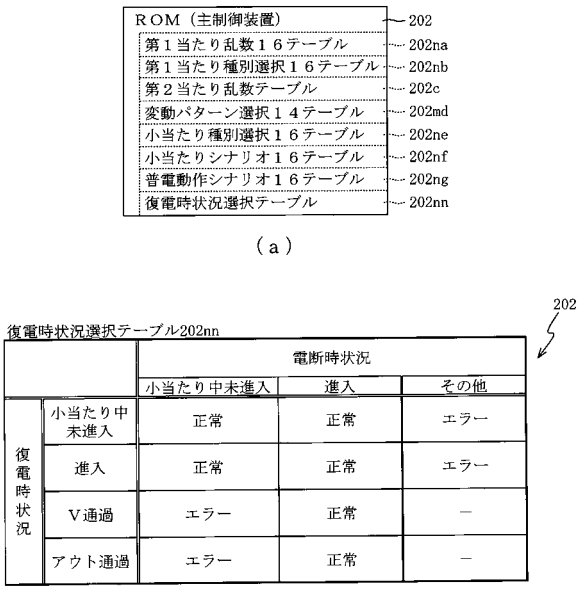
【図３５８】



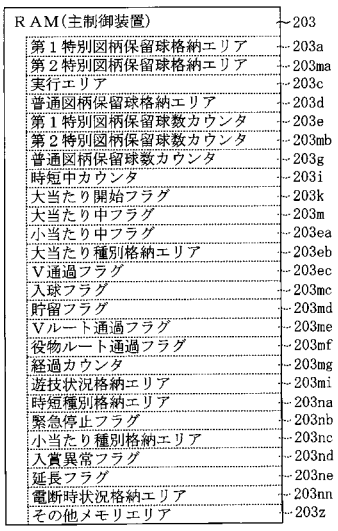
【図３５９】



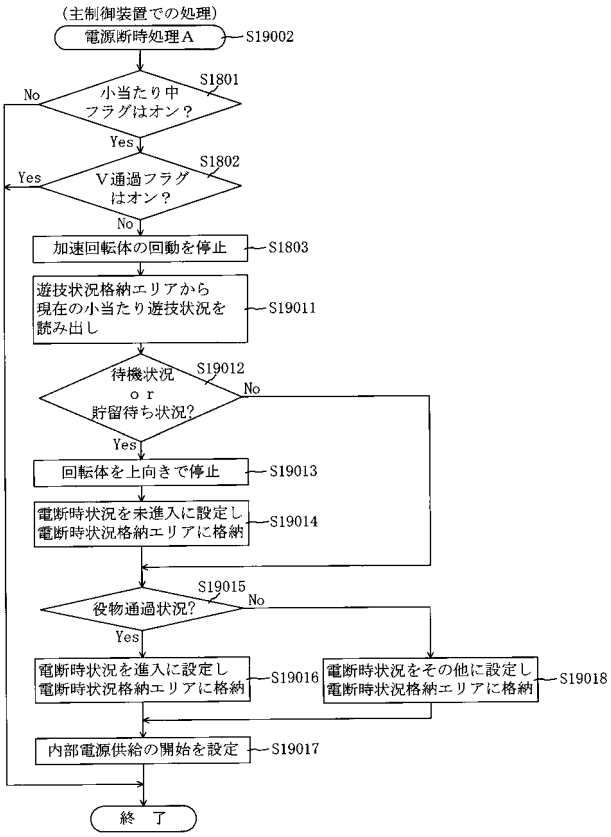
【図３６０】



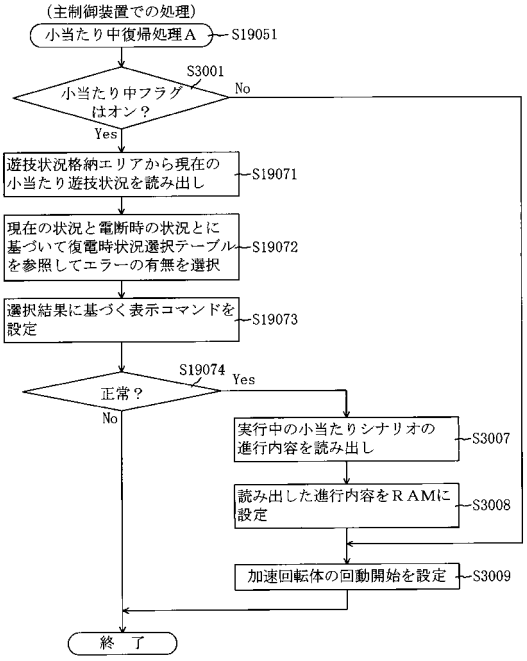
【図３６１】



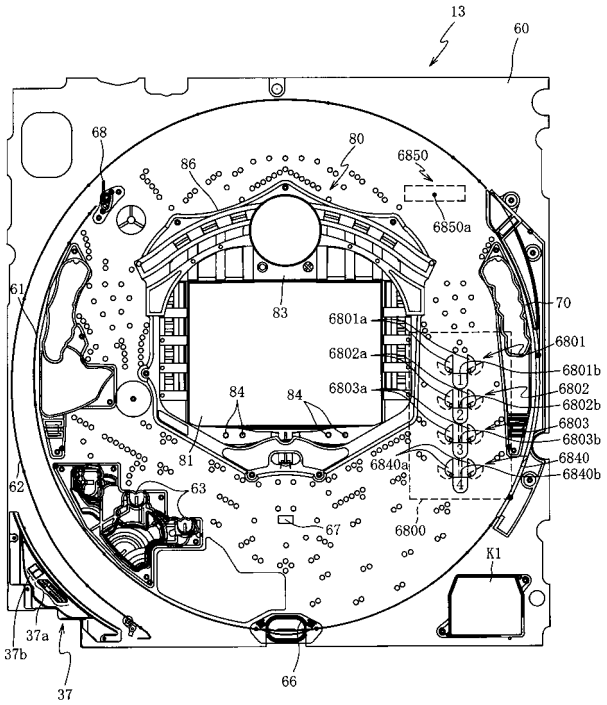
【図３６２】



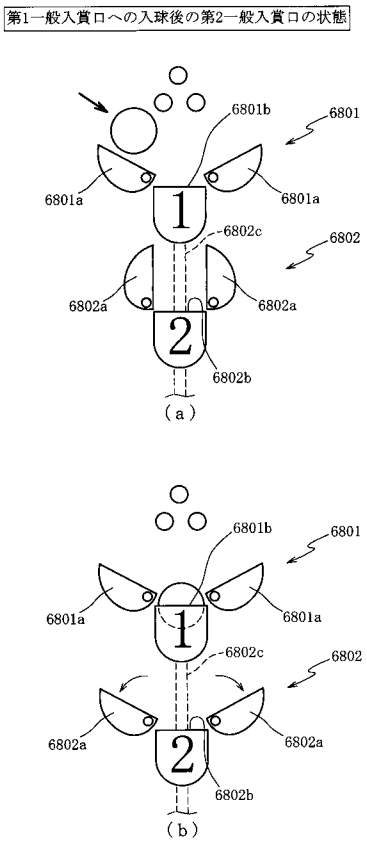
【図３６３】



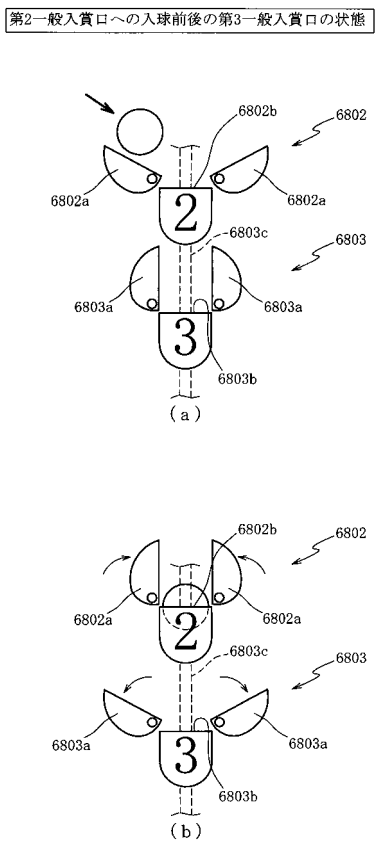
【図３６４】



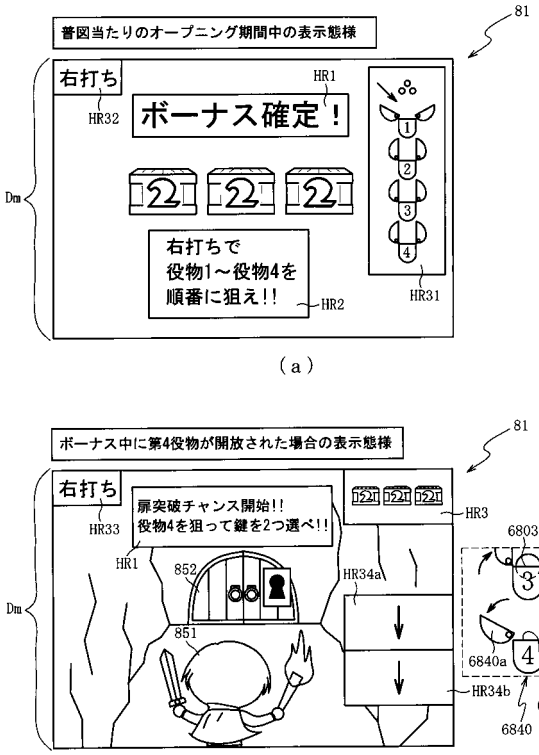
【図３６５】



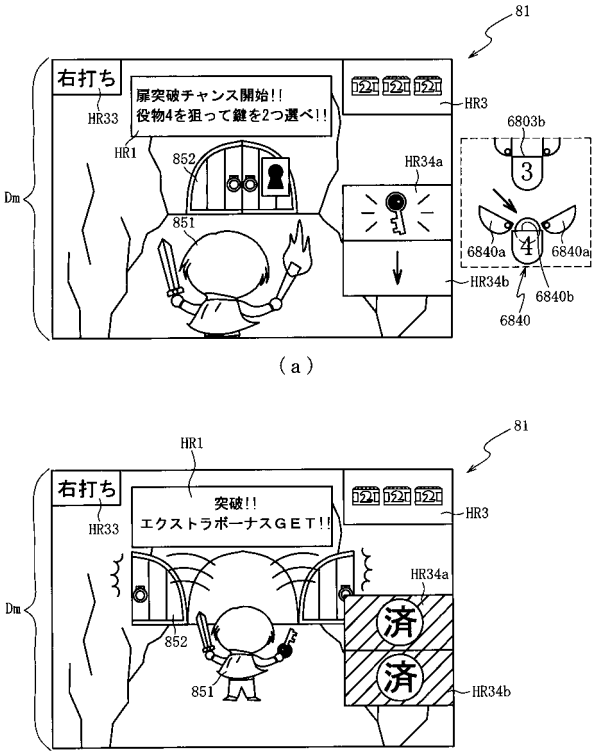
【図３６６】



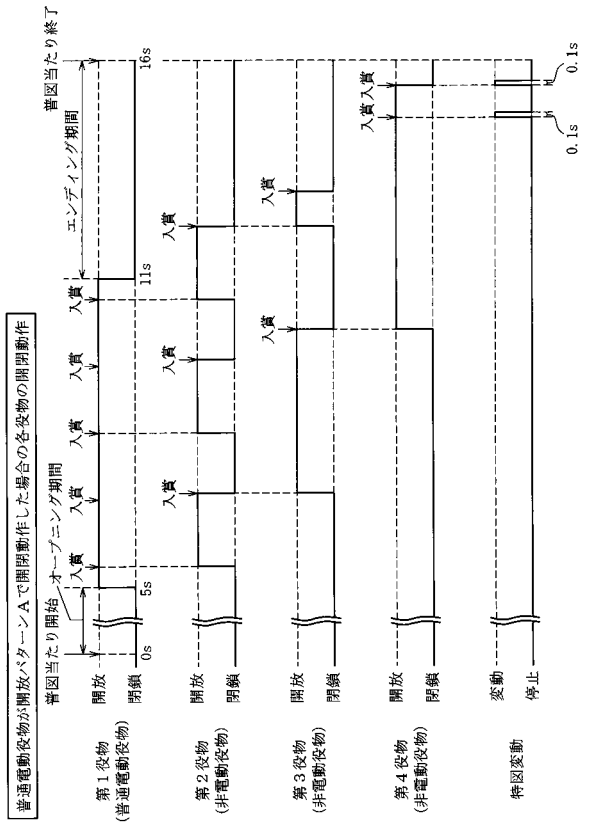
【図３６７】



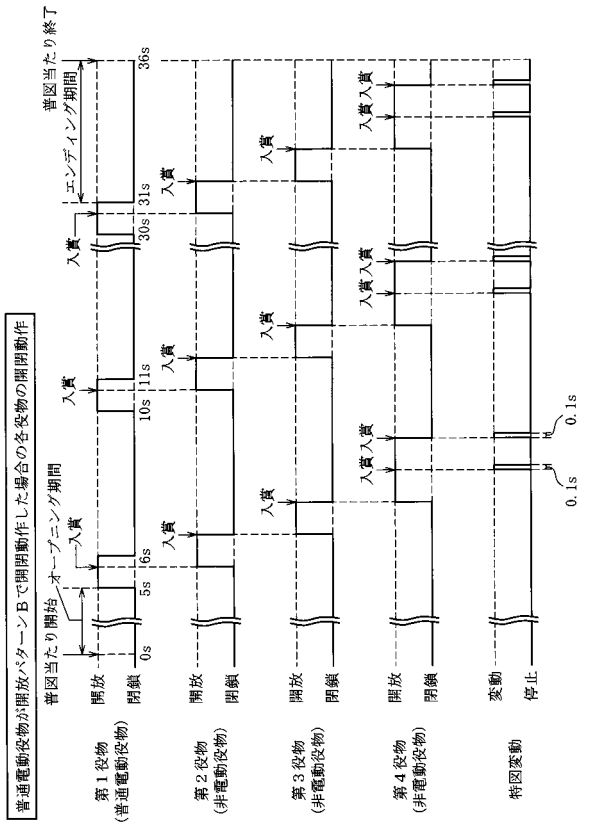
【図３６８】



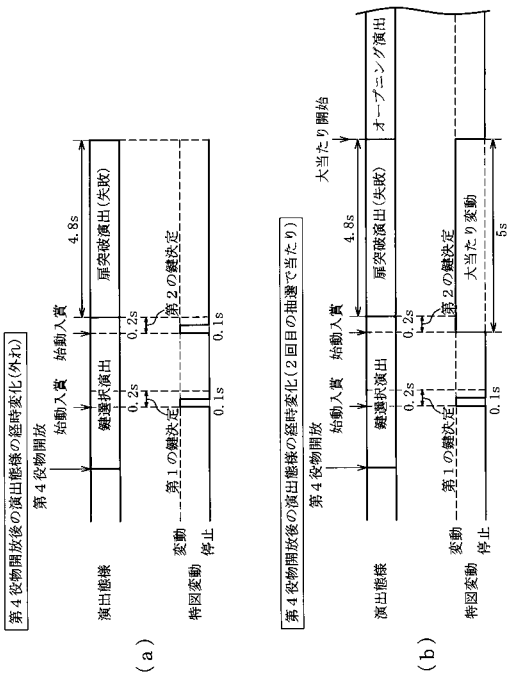
【図３６９】



【図３７０】



【図３７１】



【図３７２】

(a)

ROM（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202a
第１当たり種別選択テーブル	202b
第２当たり乱数テーブル	202c
変動パターン選択テーブル	202d
普図変動パターン選択テーブル	202qa
第２当たり種別選択テーブル	202qb

(b)

202

第１当たり乱数テーブル202a

抽選結果	第１当たり乱数 カウンタ値(0～399)	
大当たり	0～99	202a1
外れ	100～399	202a2

(c)

202

第１当たり種別選択テーブル202b

大当たり種別	第１当たり種別 カウンタ値(0～99)	
大当たりＡ２０ (8R時短大当たり)	0～4	202b1
大当たりＢ２０ (4R時短大当たり)	5～69	202b2
大当たりＣ２０ (4R通常大当たり)	70～99	202b3

【図３７３】

(a)

202

第２当たり乱数テーブル202c

遊技状態	抽選結果	第２当たり乱数 カウンタ値（0～239）	
普通図柄の 通常状態	当たり	5	202c1
	外れ	0～4,6～239	202c2
普通図柄の 高確率状態	当たり	0～239	202c3
	外れ	-	202c4

(b)

202

変動パターン選択テーブル202d

抽選結果	変動種別 カウンタＣＳ１	変動種別	
大当たり	0～198	当たりミドル変動 (5秒)	202d1
外れ	0～198	外れショート変動 (0.1秒)	202d2

(c)

202

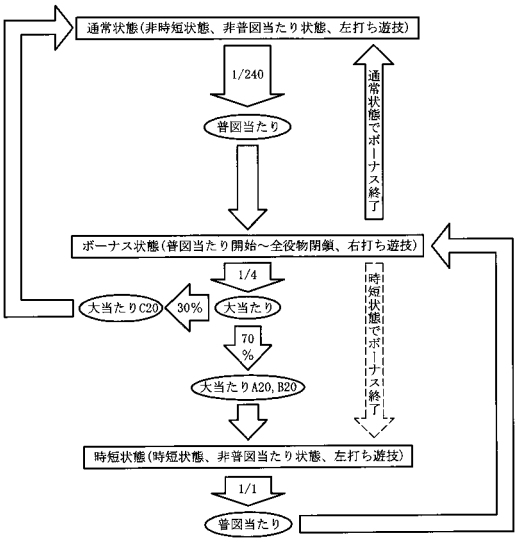
第２当たり種別選択テーブル202qb

普図当たり 種別	第２当たり種別 カウンタＣ６（0～99）	
普図当たりＡ (開放パターンＡ)	0～74	202qb1
普図当たりＢ (開放パターンＢ)	75～99	202qb2

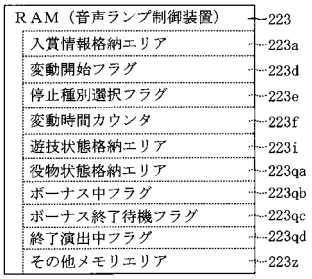
【図３７４】

RAM(主制御装置)	203
実行エリア	203c
普通図柄保留球格納エリア	203d
普通図柄保留球数カウンタ	203g
時短中カウンタ	203i
大当たり中フラグ	203m
その他メモリエリア	203z

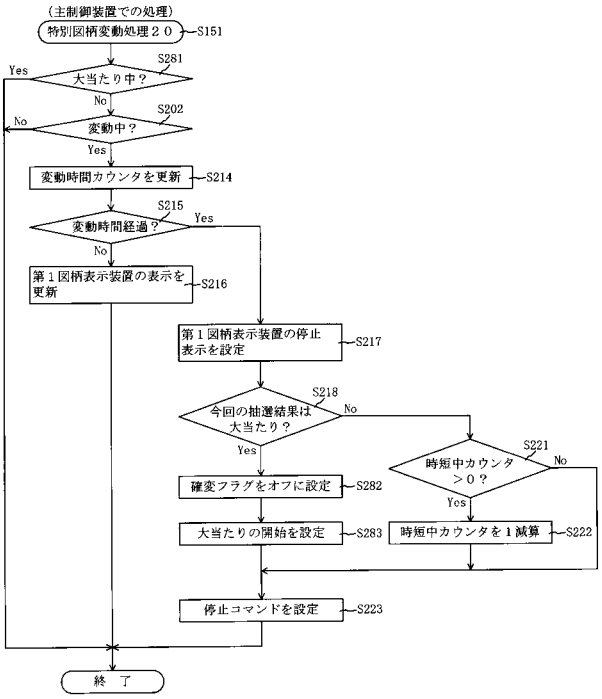
【図３７５】



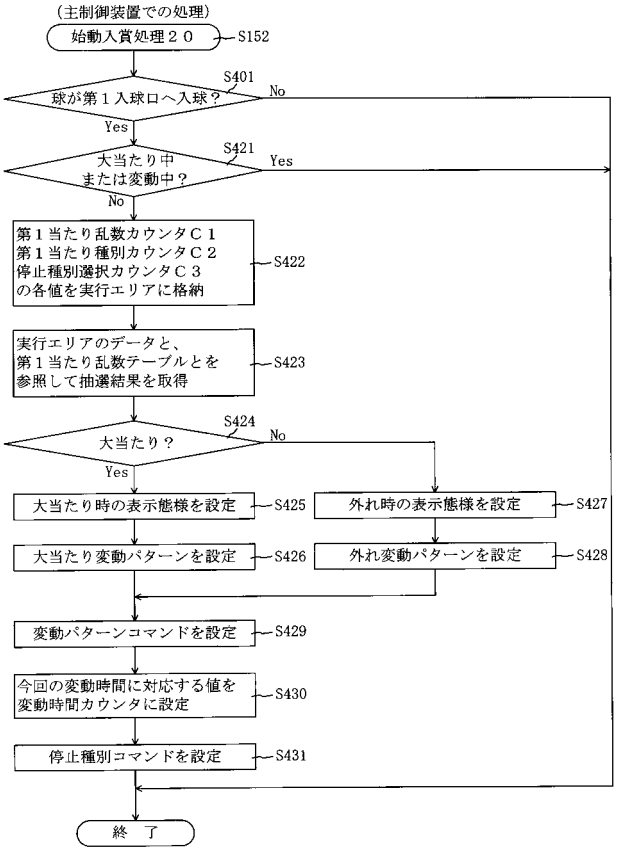
【図３７６】



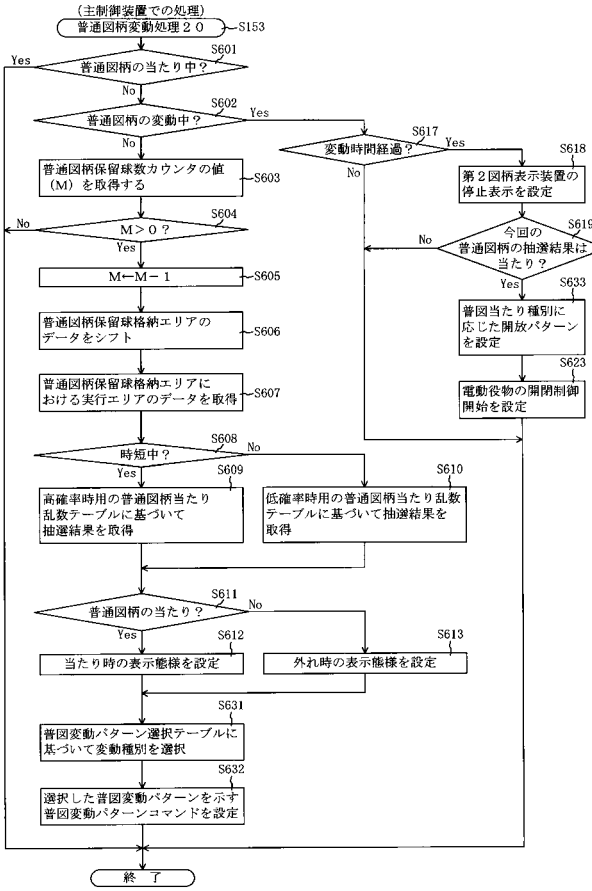
【図３７７】



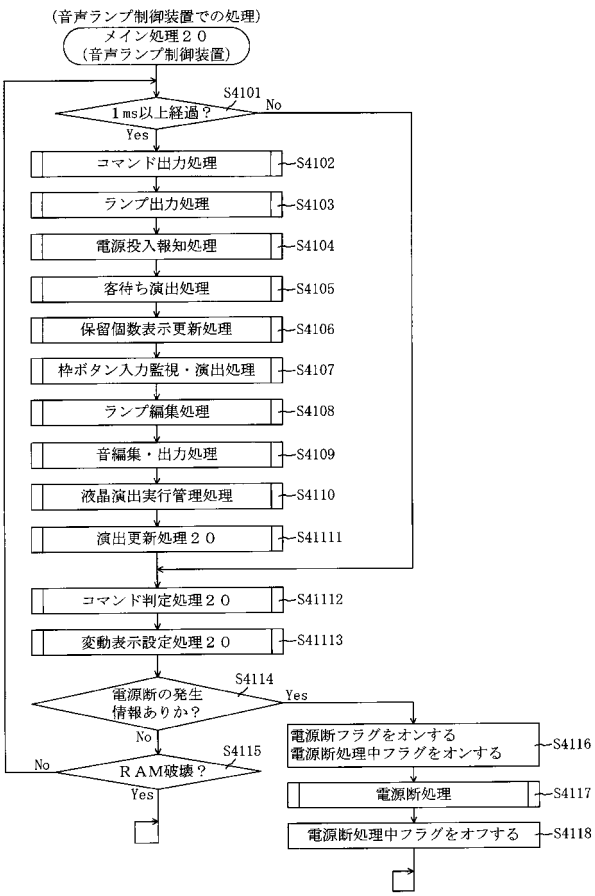
【図３７８】



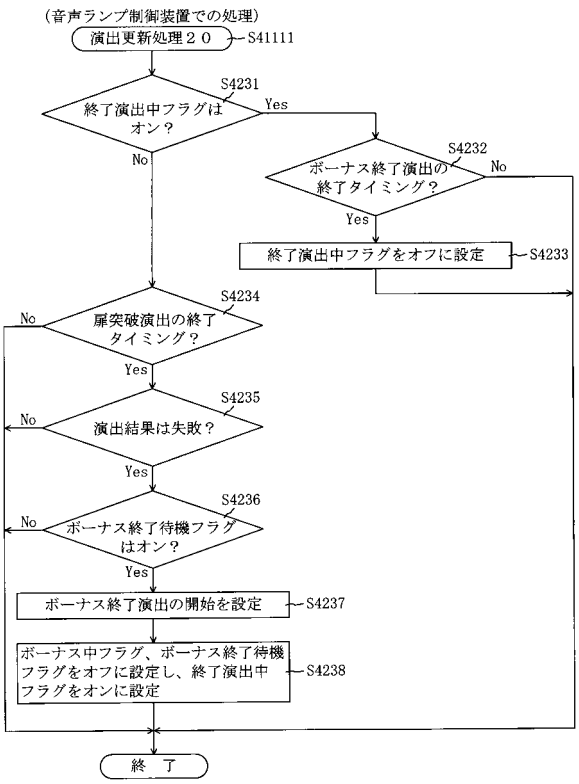
【図３７９】



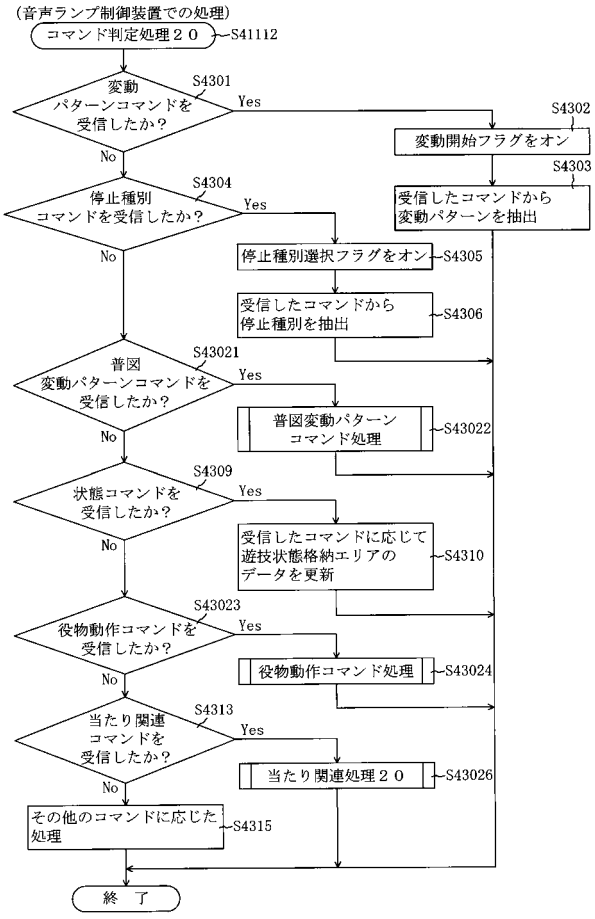
【図３８０】



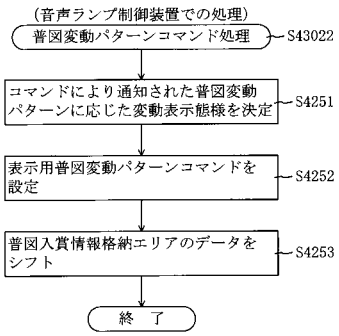
【図３８１】



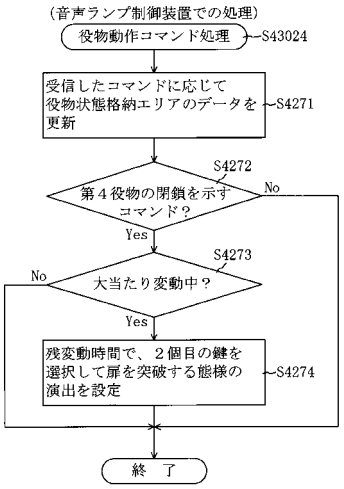
【図３８２】



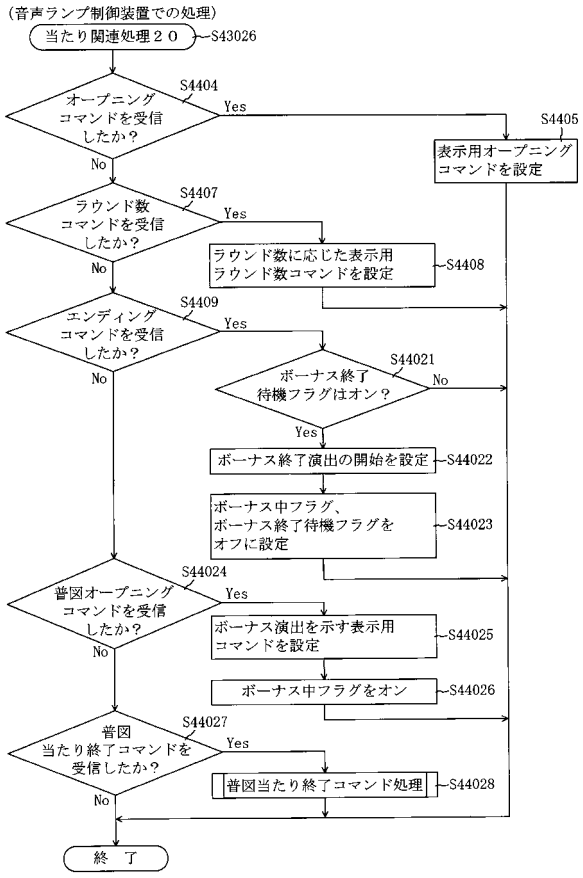
【図３８３】



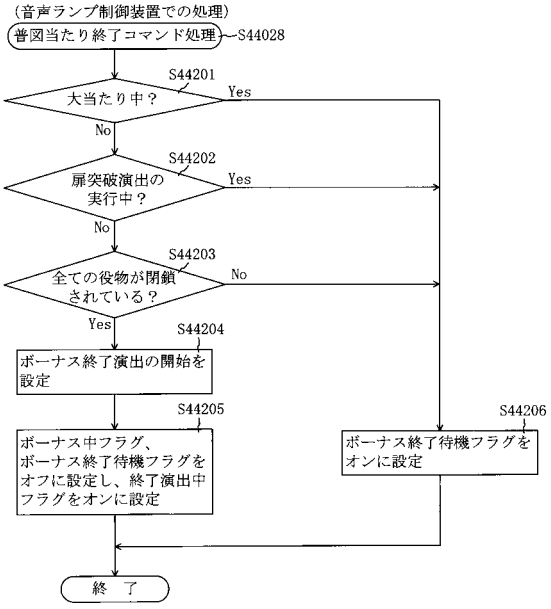
【図３８４】



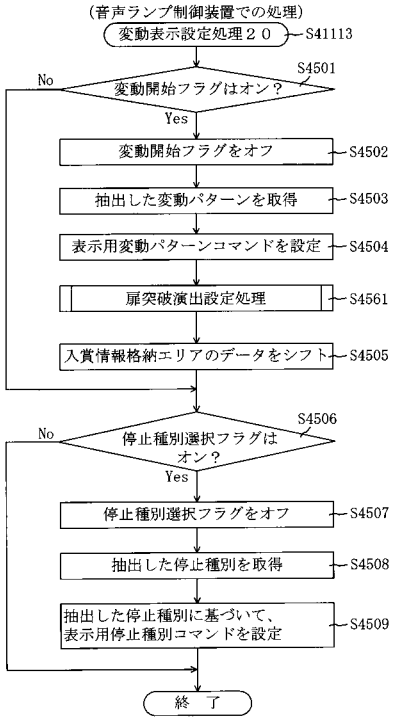
【図３８５】



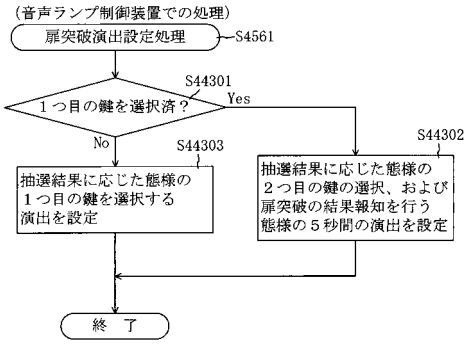
【図３８６】



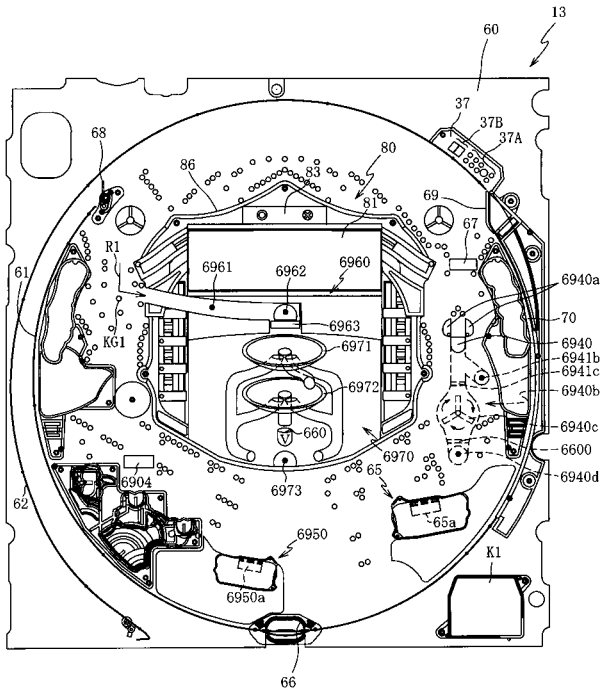
【図３８７】



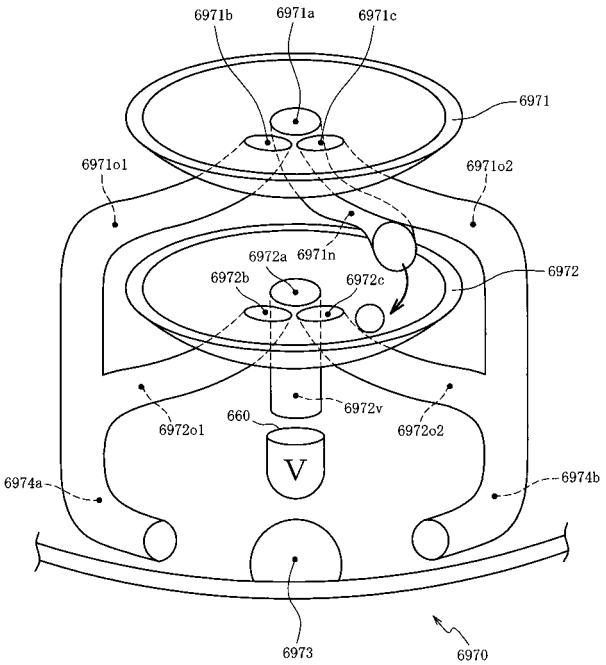
【図３８８】



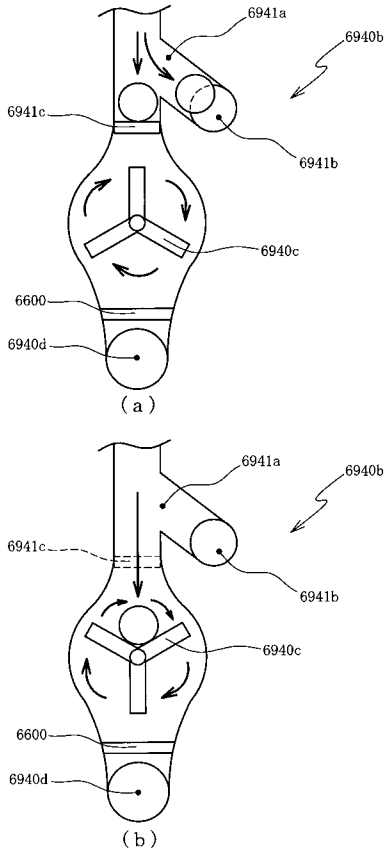
【図３８９】



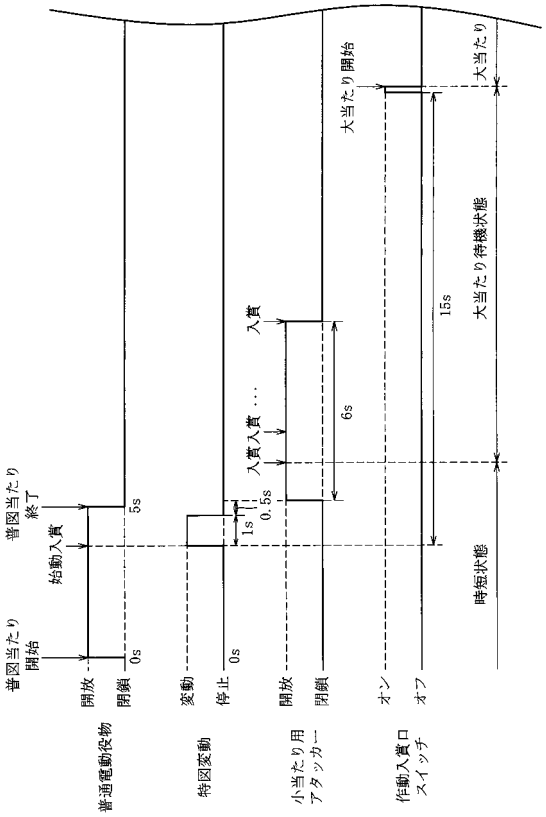
【図３９０】



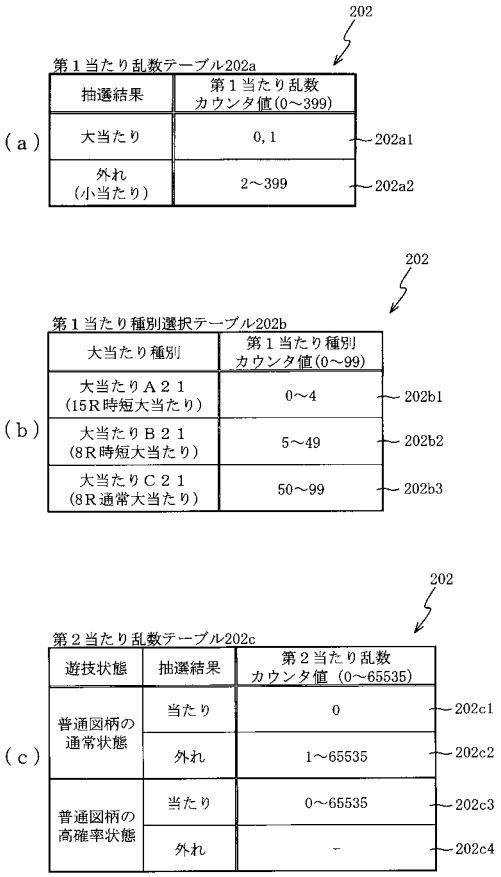
【図３９１】



【図３９２】



【図３９３】



(a)

202

第１当たり乱数テーブル202a

抽選結果	第１当たり乱数カウンタ値(0～399)	
大当たり	0, 1	202a1
外れ（小当たり）	2～399	202a2

(b)

202

第１当たり種別選択テーブル202b

大当たり種別	第１当たり種別カウンタ値(0～99)	
大当たりＡ２１（15R時短大当たり）	0～4	202b1
大当たりＢ２１（8R時短大当たり）	5～49	202b2
大当たりＣ２１（8R通常大当たり）	50～99	202b3

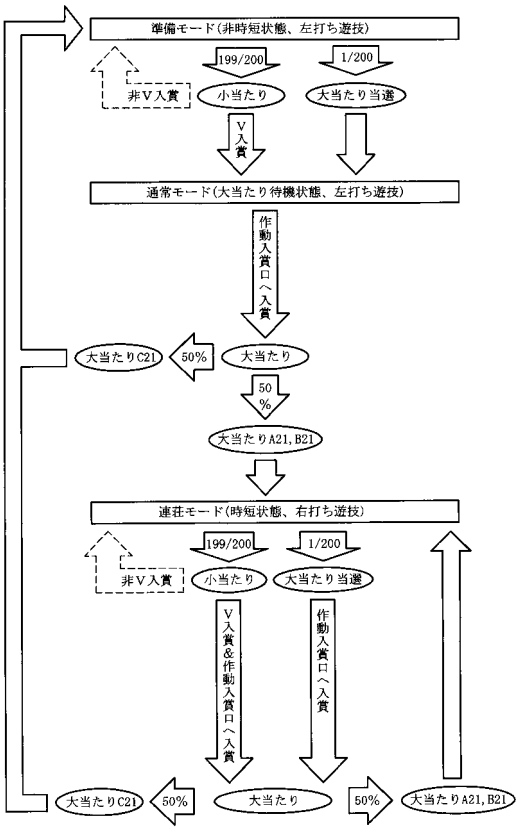
(c)

202

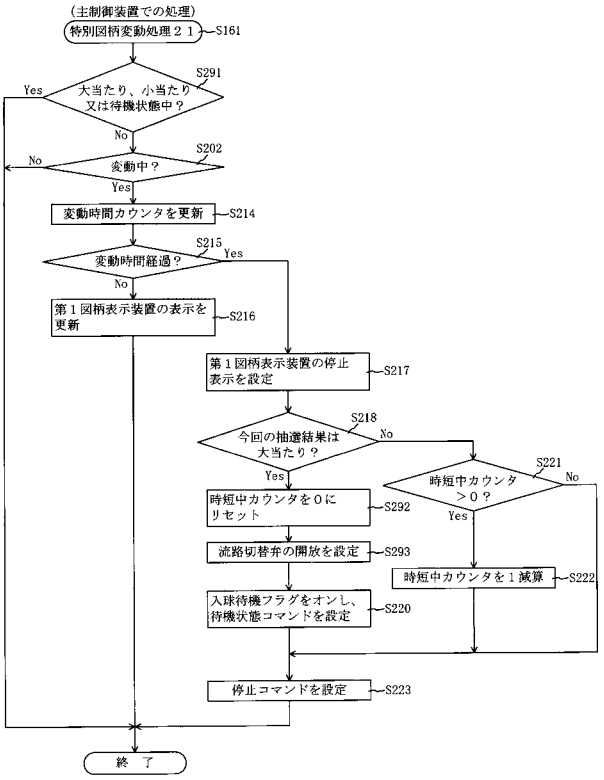
第２当たり乱数テーブル202c

遊技状態	抽選結果	第２当たり乱数カウンタ値（0～65535）	
普通図柄の通常状態	当たり	0	202c1
	外れ	1～65535	202c2
普通図柄の高確率状態	当たり	0～65535	202c3
	外れ	-	202c4

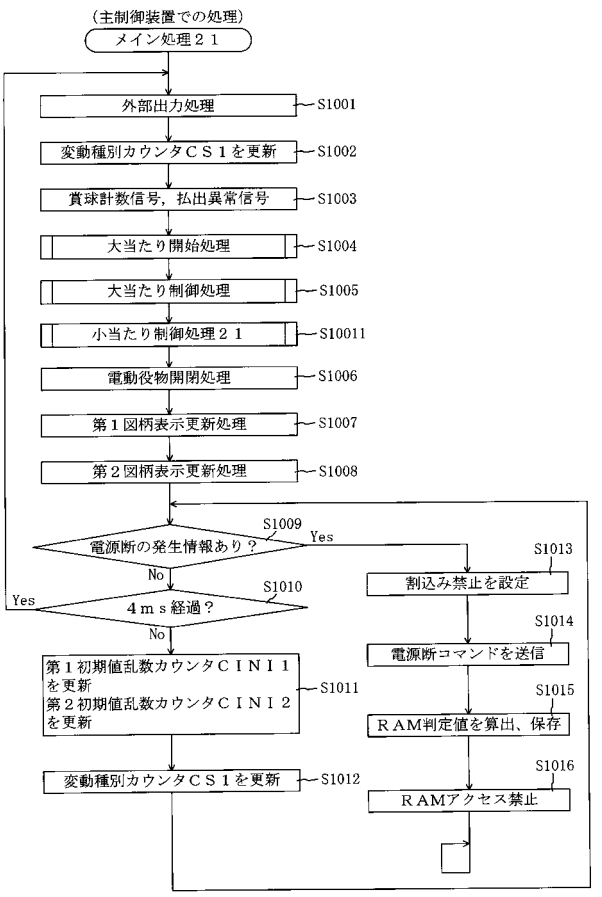
【図３９４】



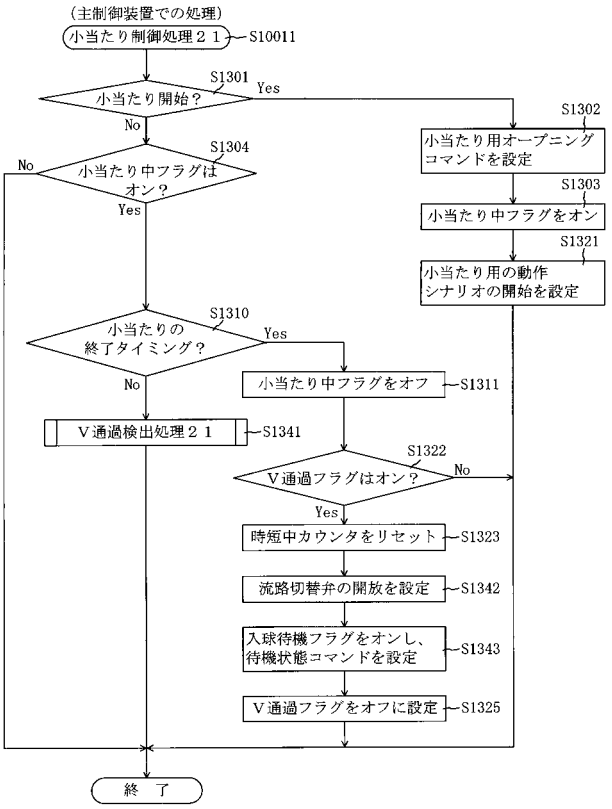
【図３９５】



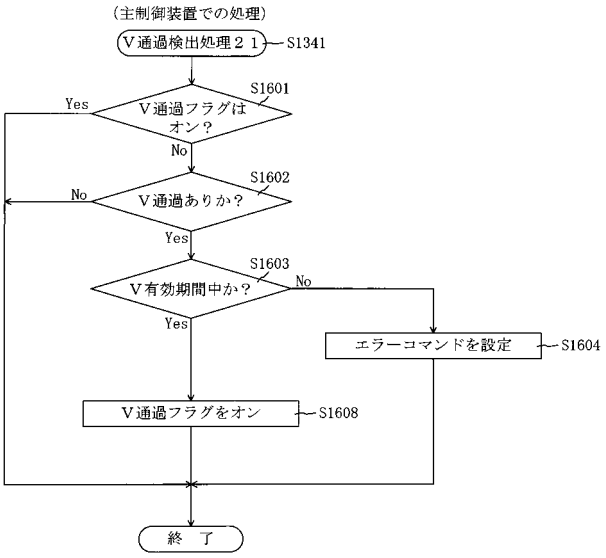
【図３９６】



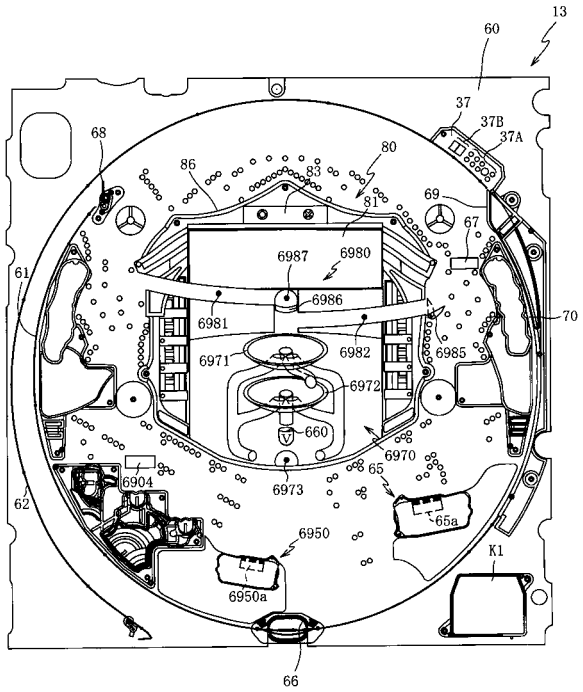
【図３９７】



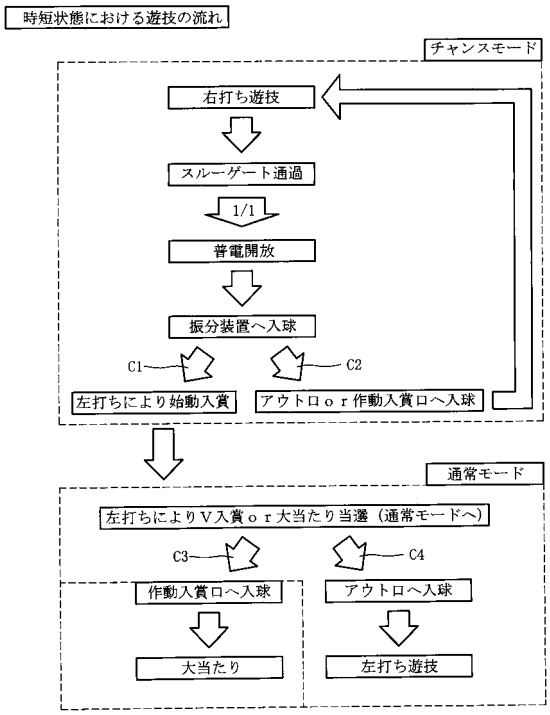
【図３９８】



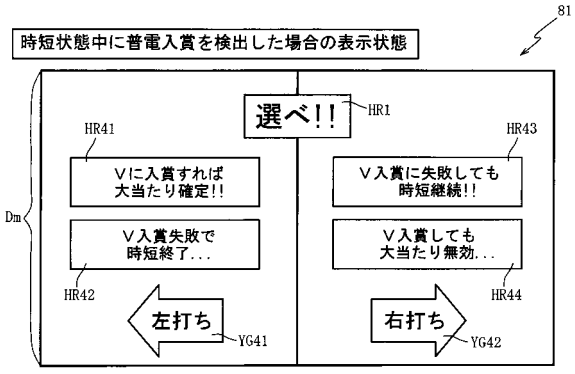
【図３９９】



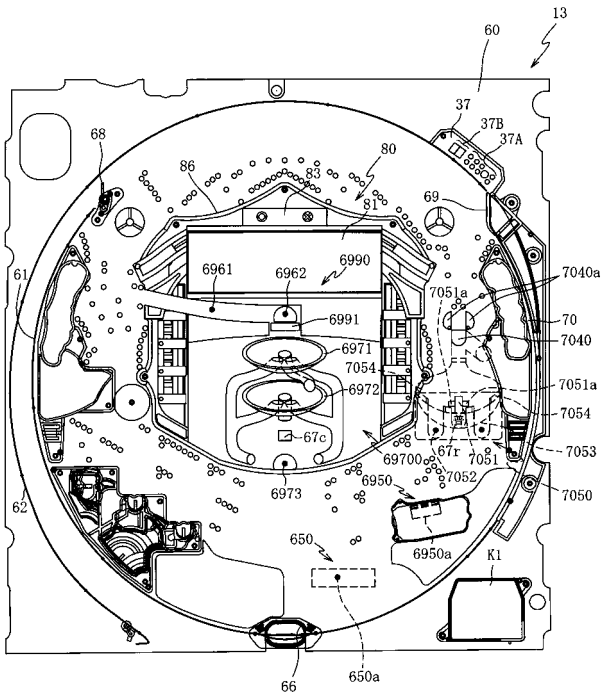
【図４００】



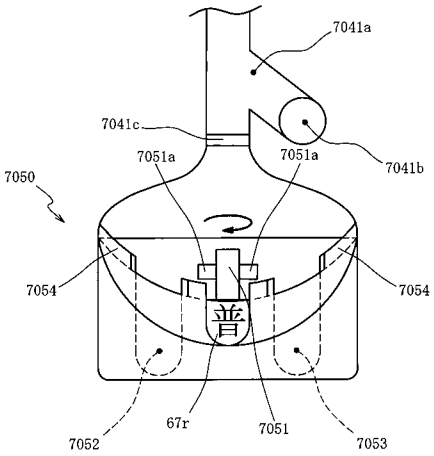
【図４０１】



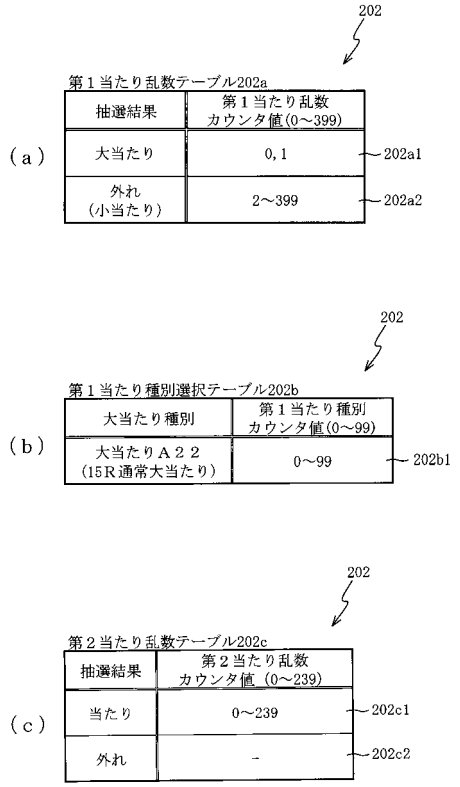
【図４０２】



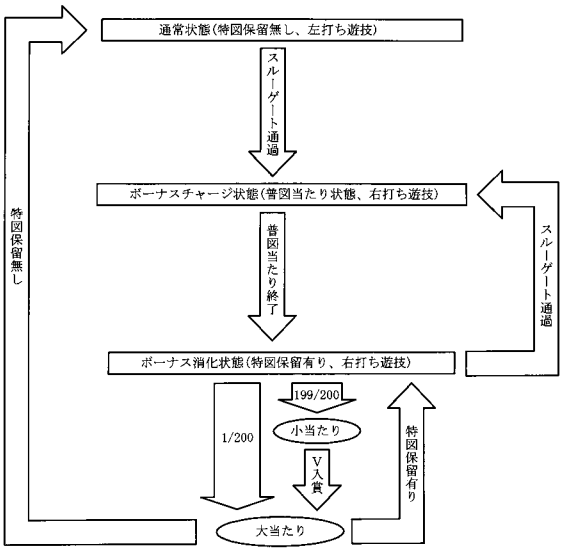
【図４０３】



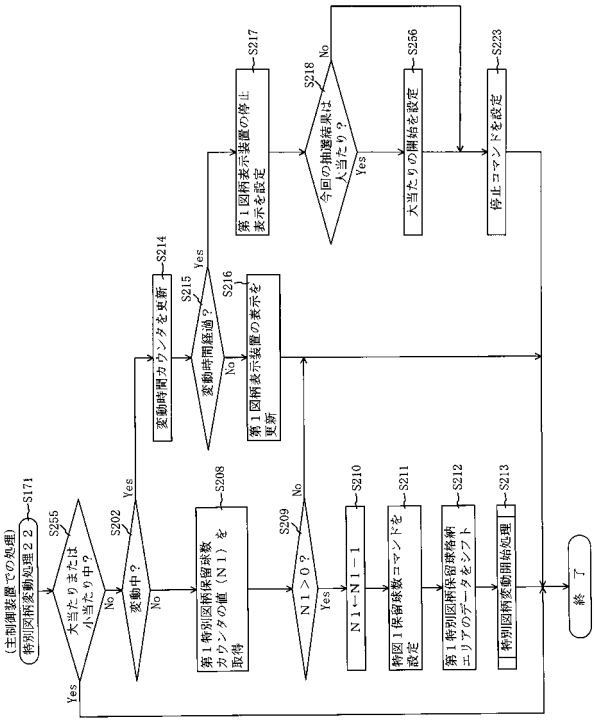
【図４０４】



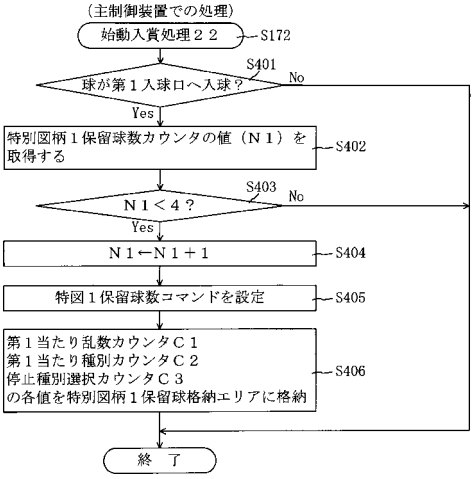
【図４０５】



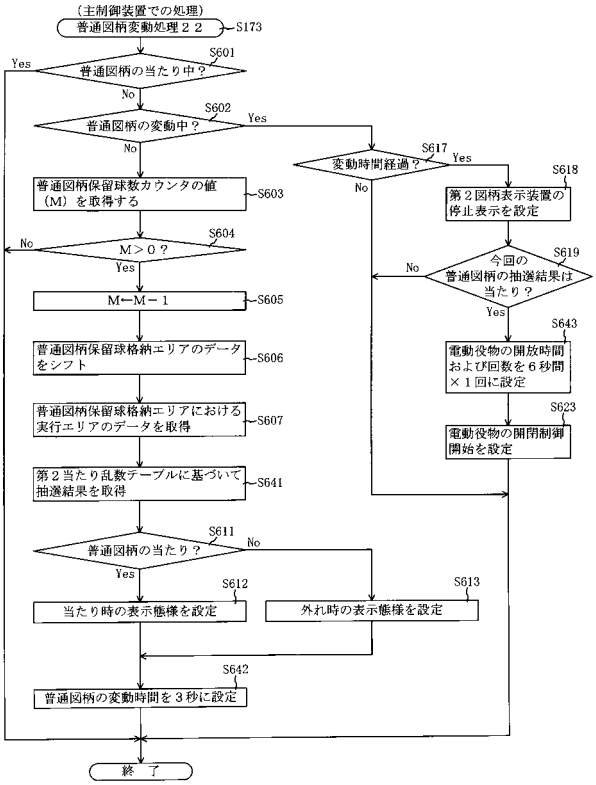
【図４０６】



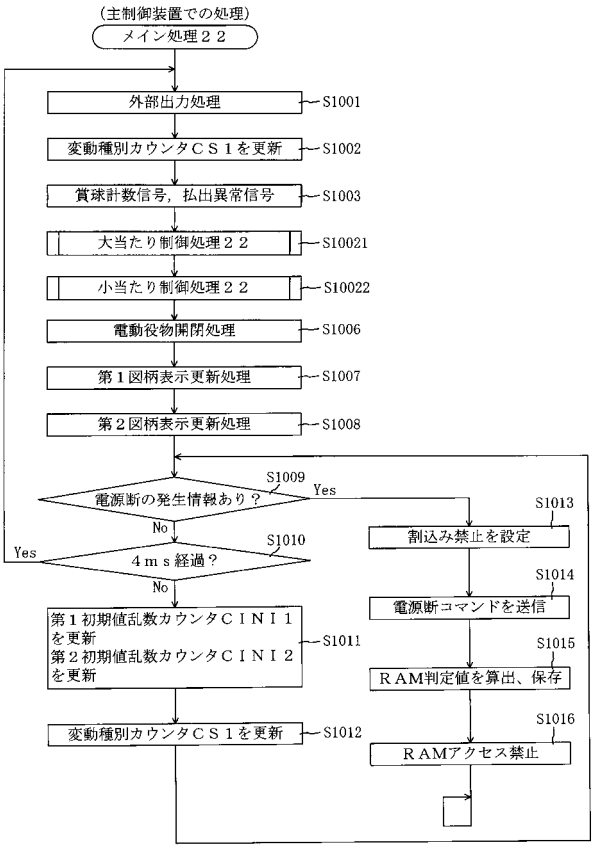
【図４０７】



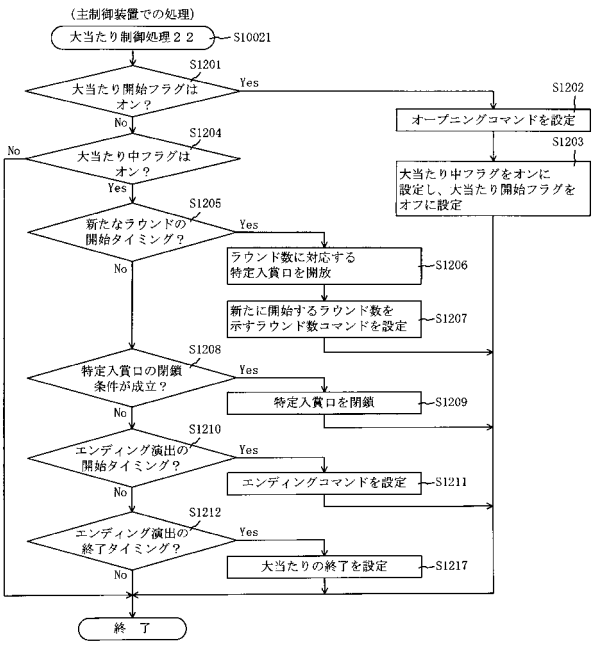
【図４０８】



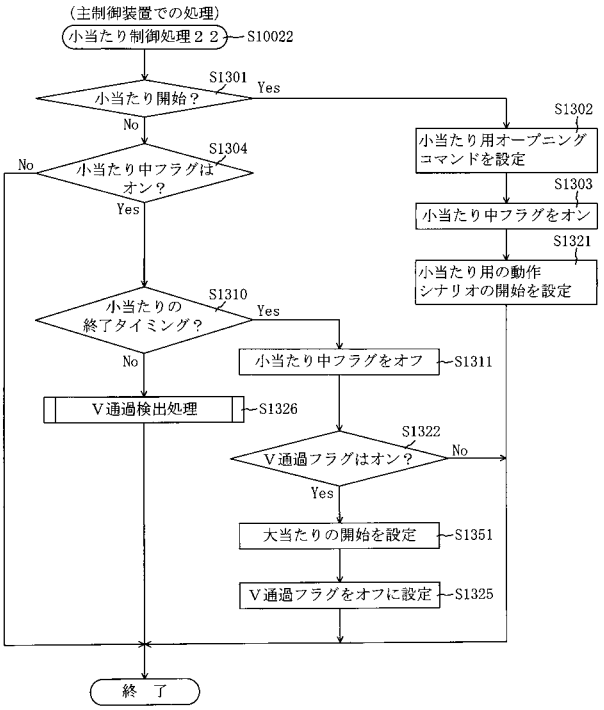
【図４０９】



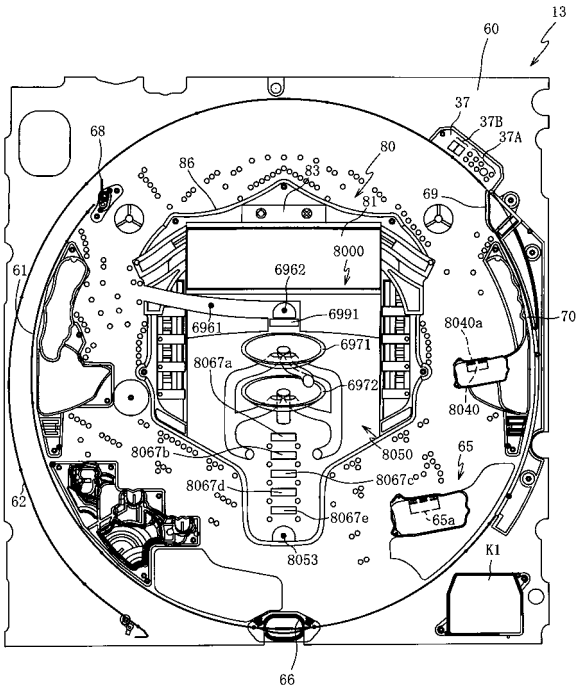
【図４１０】



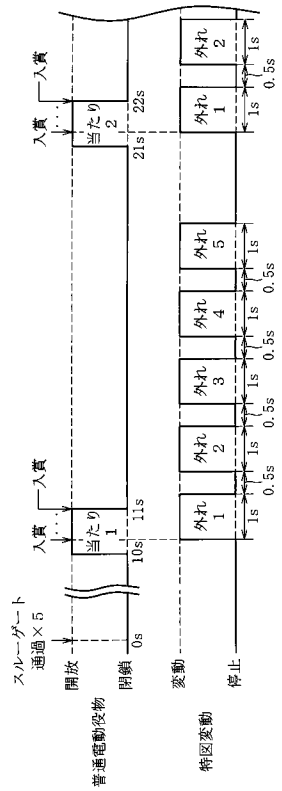
【図４１１】



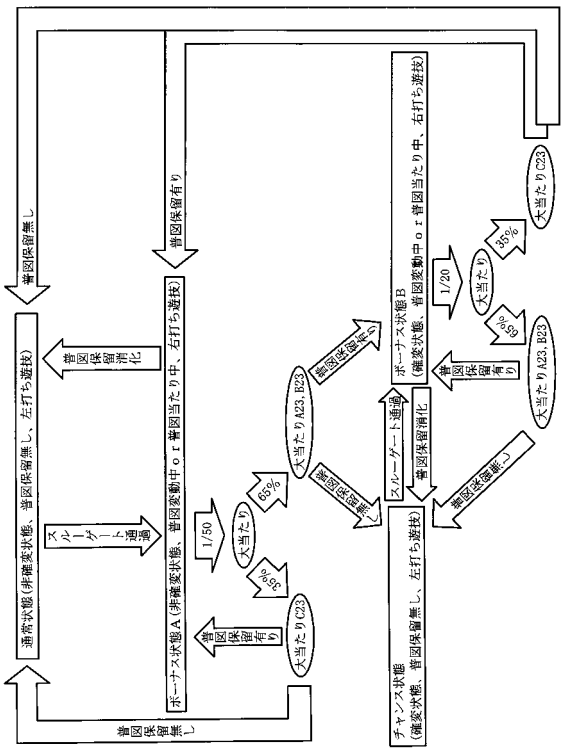
【図４１２】



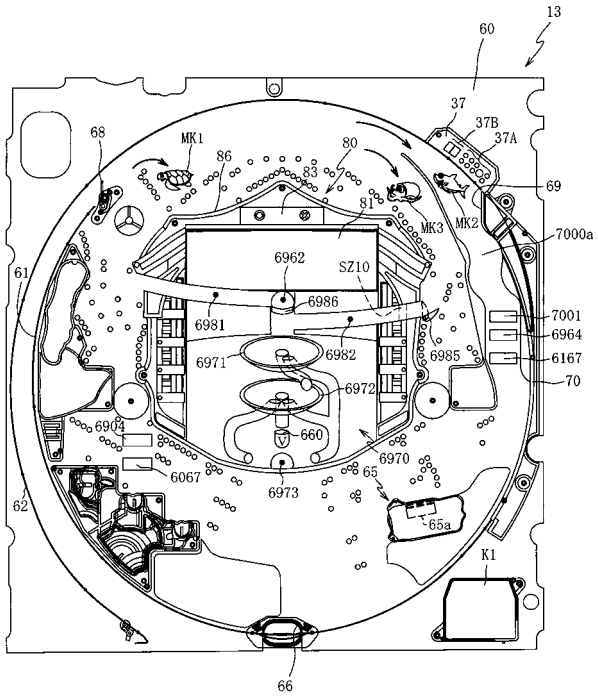
【図４１３】



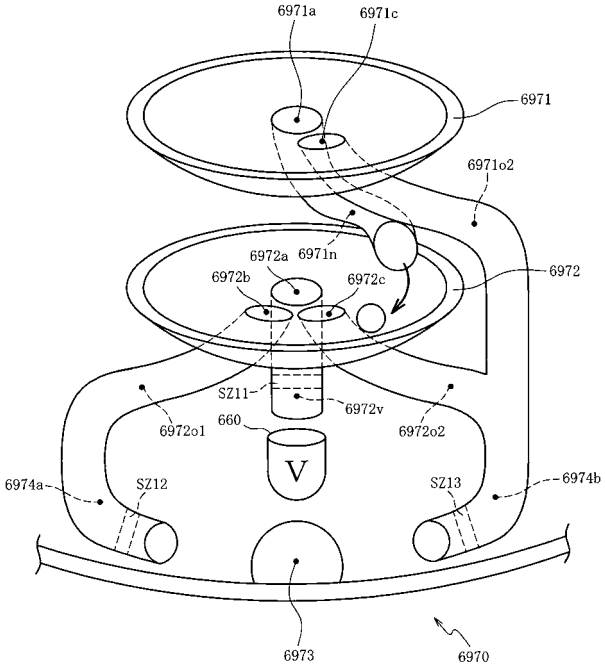
【図４１４】



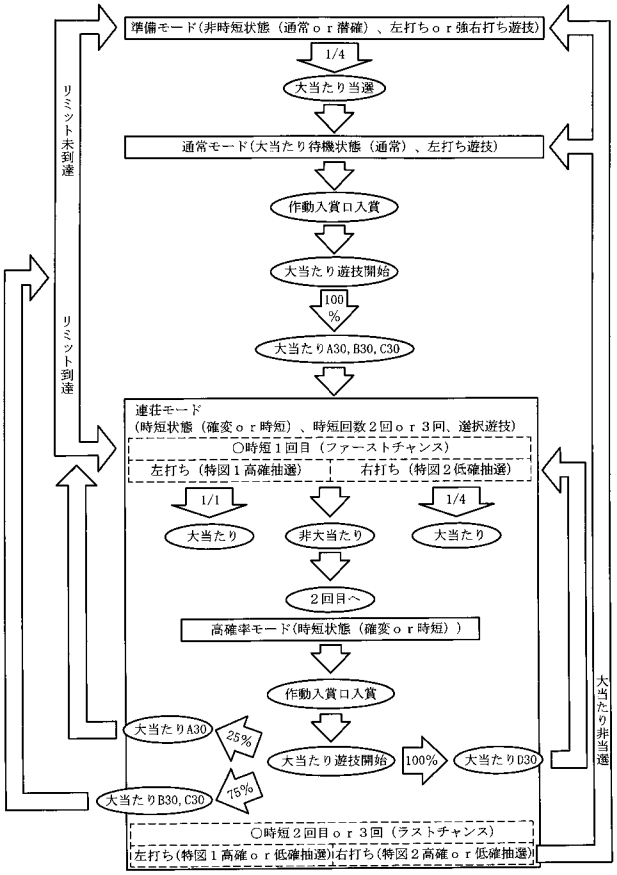
【図４１５】



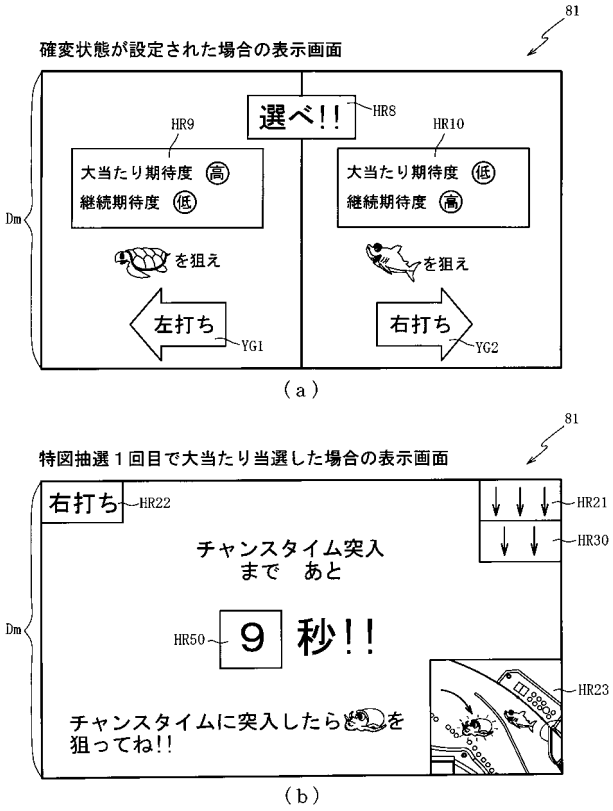
【図４１６】



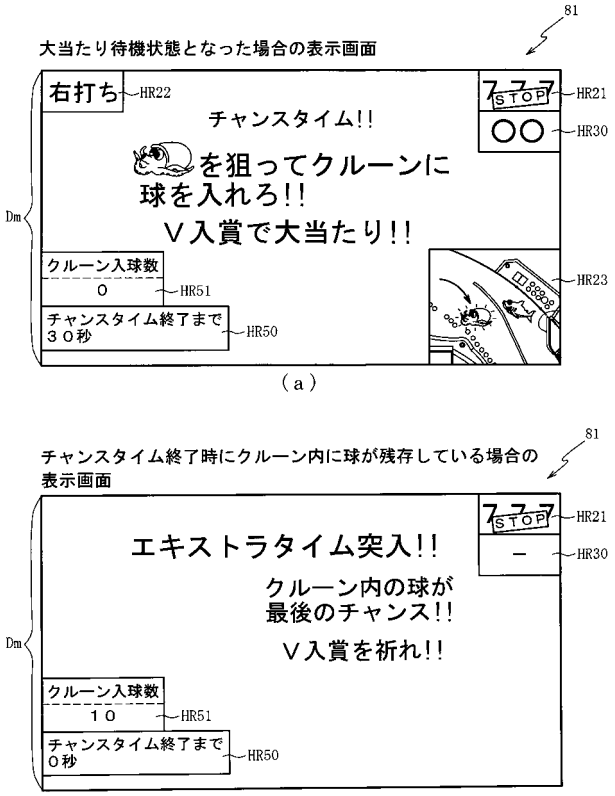
【図４１７】



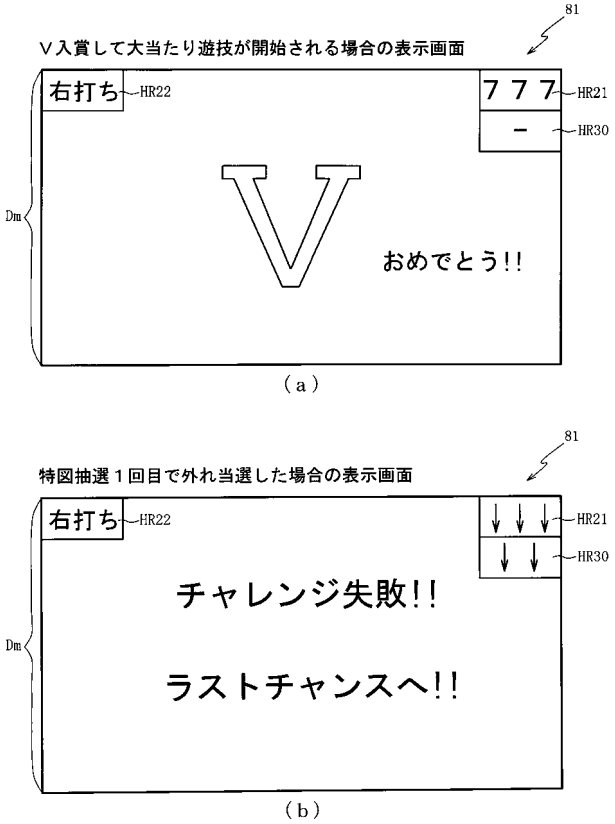
【図４１８】



【図４１９】



【図４２０】



【図４２１】

第１当たり乱数テーブル202xa

遊技状態	特別図柄種別	抽選結果	第１当たり種別カウンタ値(0～399)
特別図柄の高確率状態	共通	大当たり	0～398
		外れ	399
特別図柄の低確率状態	共通	大当たり	0～99
		外れ	100～399

（ａ）

第１当たり種別選択テーブル202xb

特別図柄の図柄種別	大当たり種別	時短付与回数 当選時の遊技状態 通常	時短	確変潜伏	リミット	第１当たり種別カウンタ(0～99)
第１特別図柄	大当たりＡ３０(15R確変大当たり)	2回				0～24
	大当たりＢ３０(8R確変大当たり)	2回	0回		2回	25～74
	大当たりＣ３０(8R確変大当たり)	2回	0回		2回	75～99
第２特別図柄	大当たりＤ３０(10R確変大当たり)	2回	3回	0回	2回	0～99

（ｂ）

普図当たり動作選択テーブル202xe

普図確率状態 当選時	普図確率状態 実行時	動作種別	動作内容
高確	高確	ロングＡ	閉2s→(開1s→閉2s)×6
	低確	ショートＡ	開0.1s
低確	共通	ショートＡ	

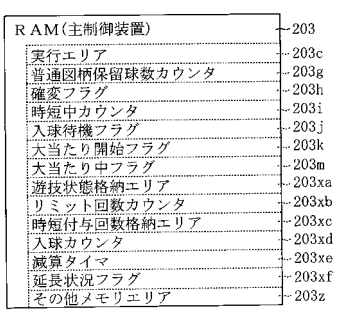
（ｃ）

【図４２２】

変動パターン選択テーブル202xc

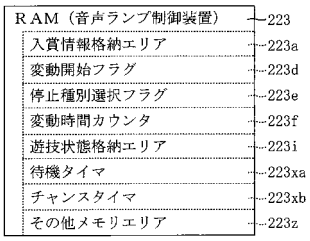
特別図柄の図柄種別	大当たり後の変動回数	抽選結果	変動パターン
共通	1	大当たり	大当たりＡ(10s)
		外れ	外れＡ(5s)
	2	大当たり	大当たりＢ(8s)
		外れ	外れＢ(2s)
	3	大当たり	大当たりＣ(30s)
		外れ	外れＣ(30s)
	4～	大当たり	大当たりＤ(1s)
		外れ	外れＤ(1s)

（ａ）

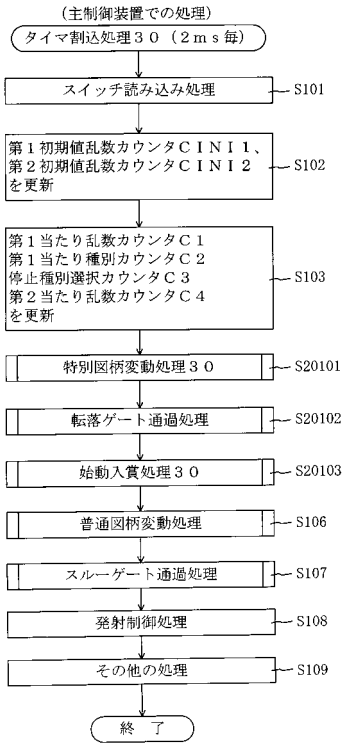


（ｂ）

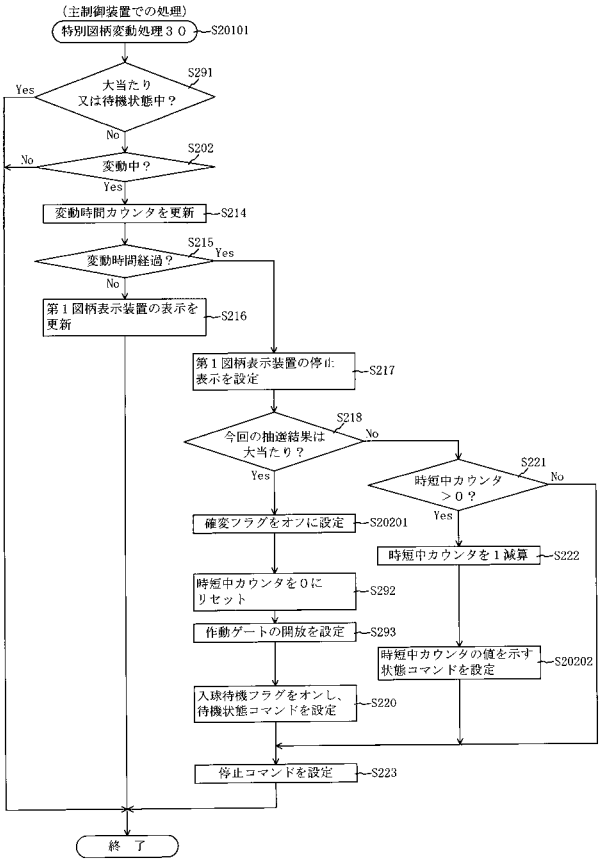
【図４２３】



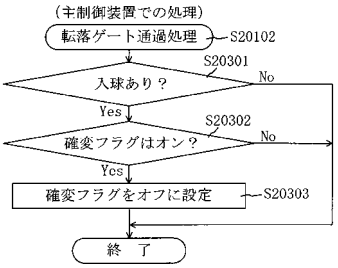
【図４２４】



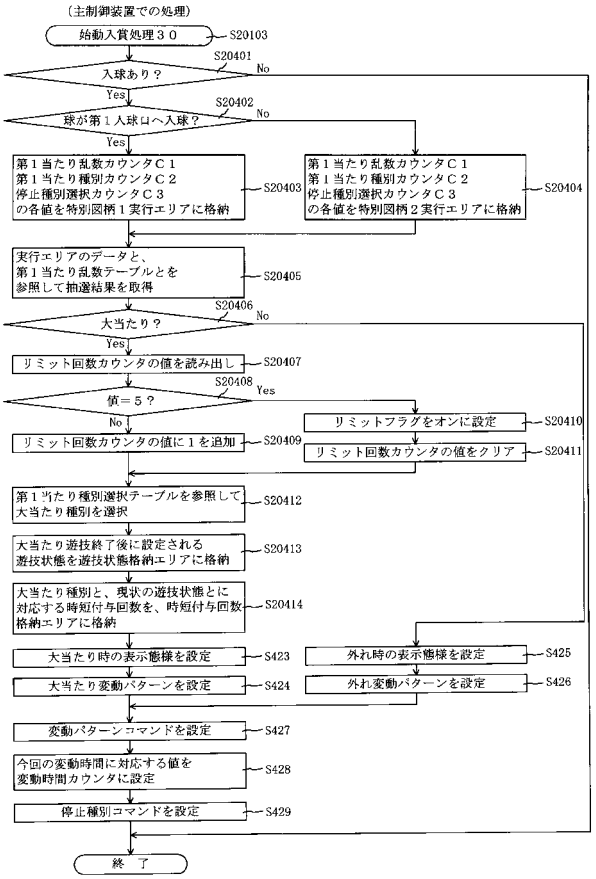
【図４２５】



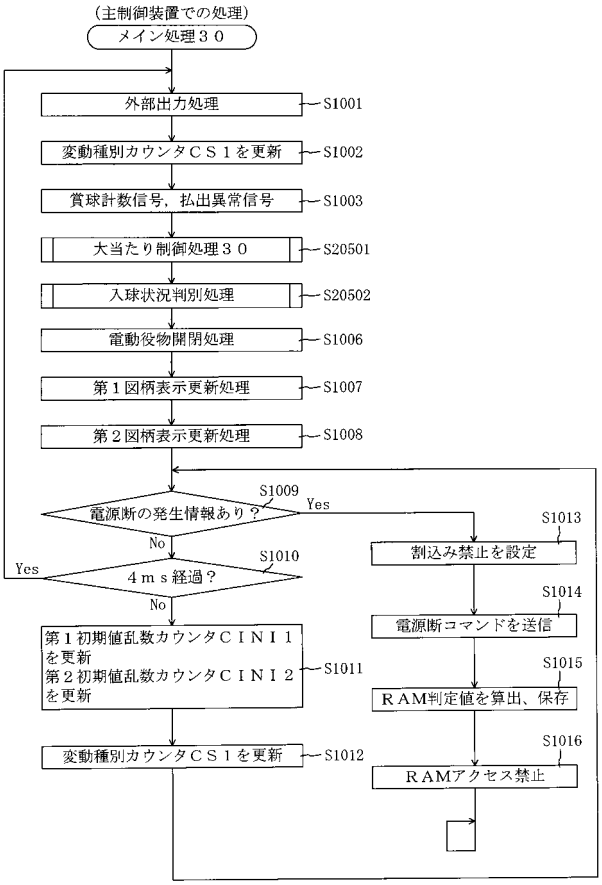
【図４２６】



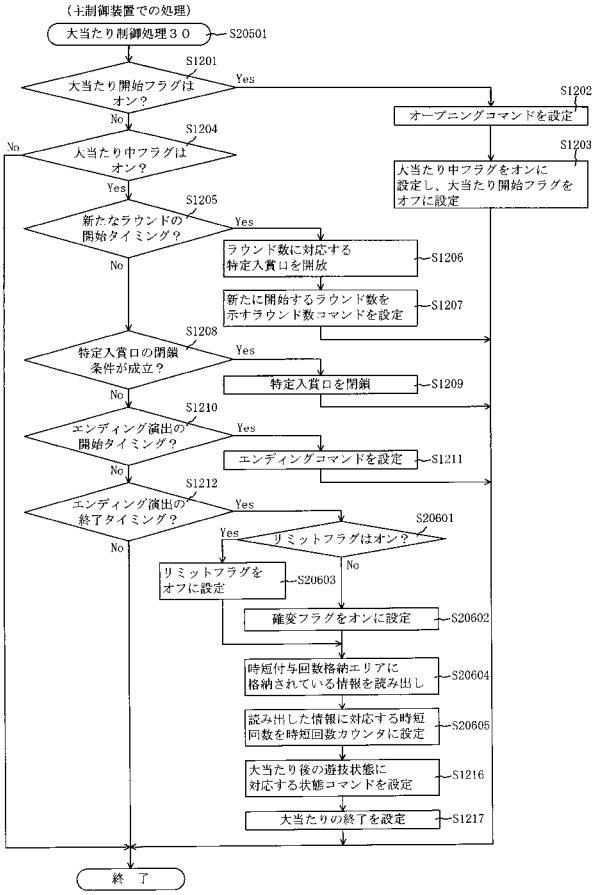
【図４２７】



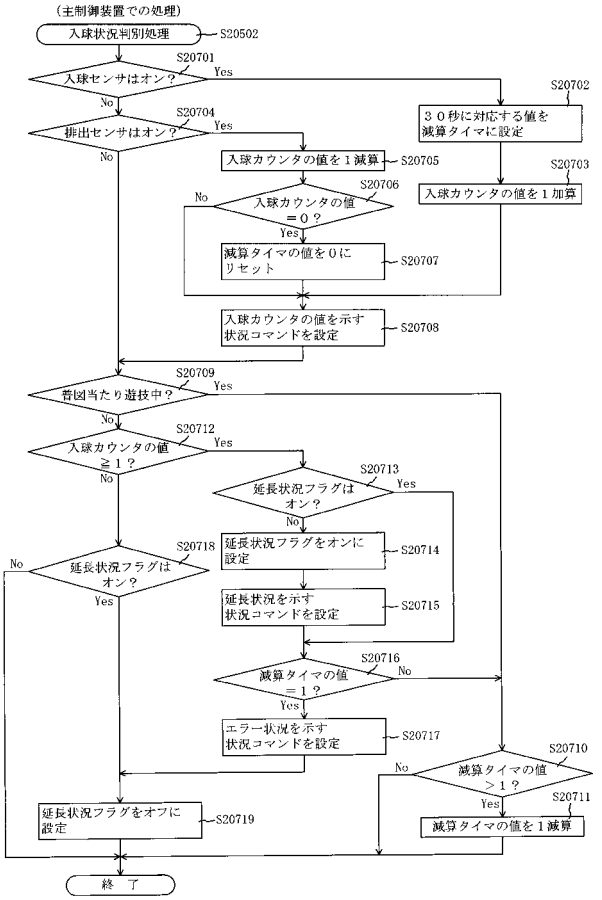
【図４２８】



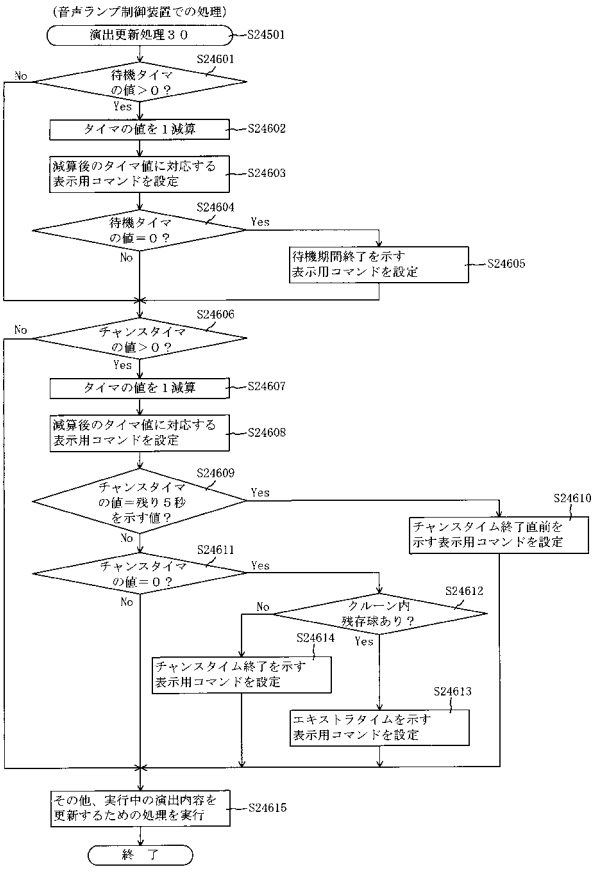
【図４２９】



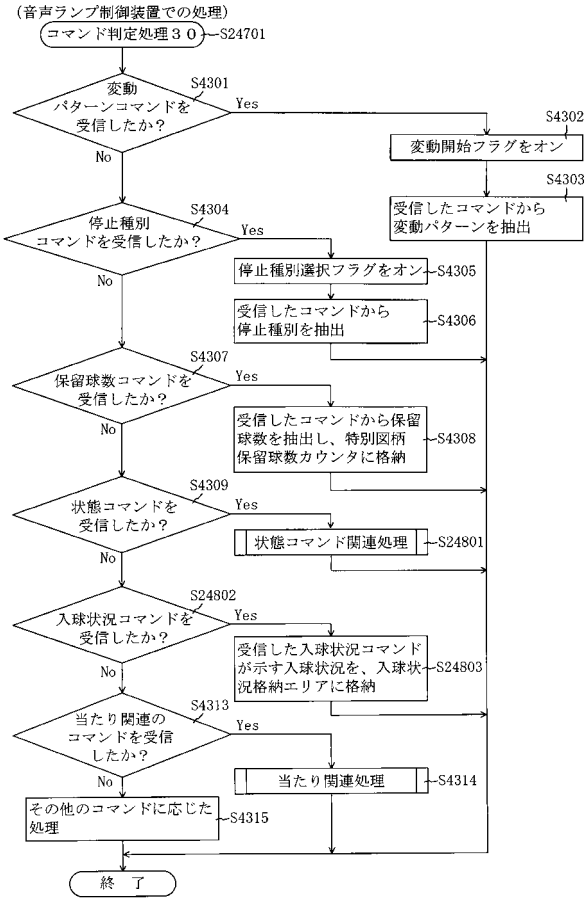
【図４３０】



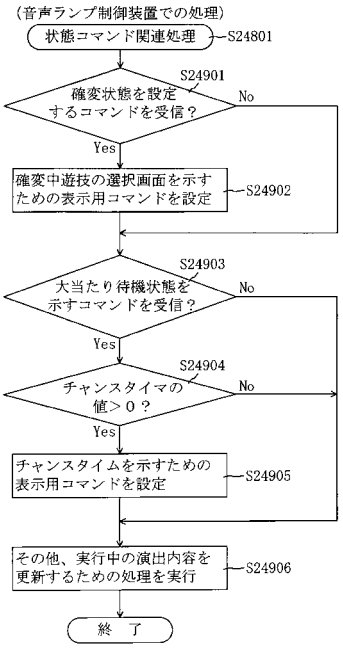
【図４３１】



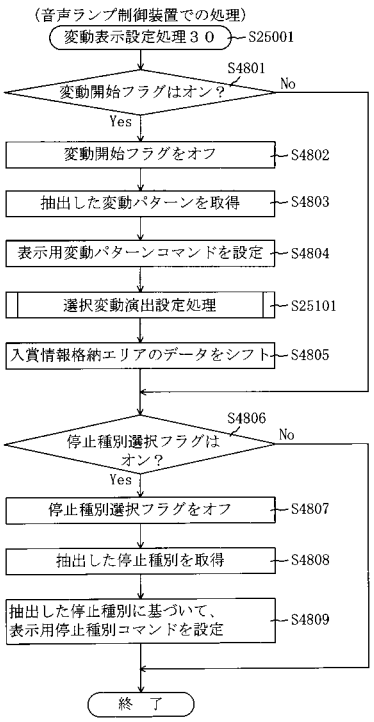
【図４３２】



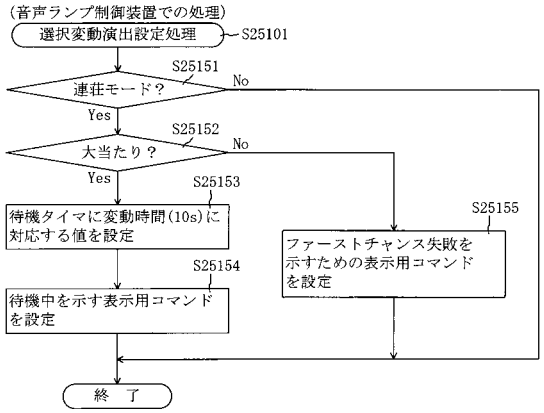
【図４３３】



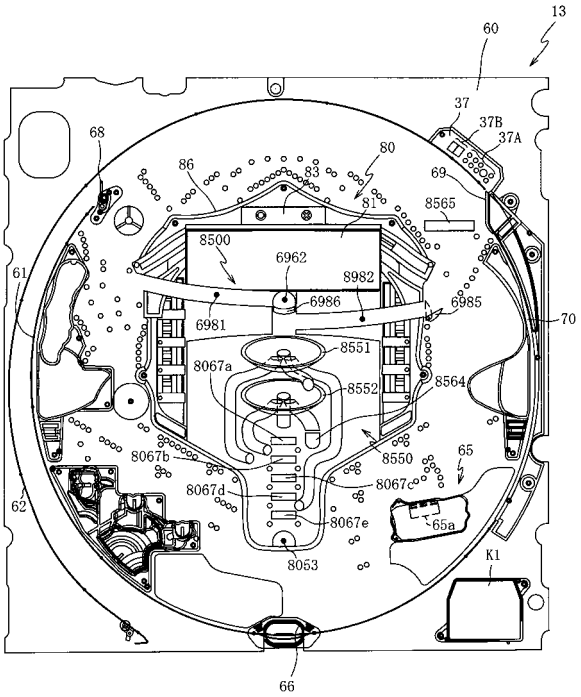
【図４３４】



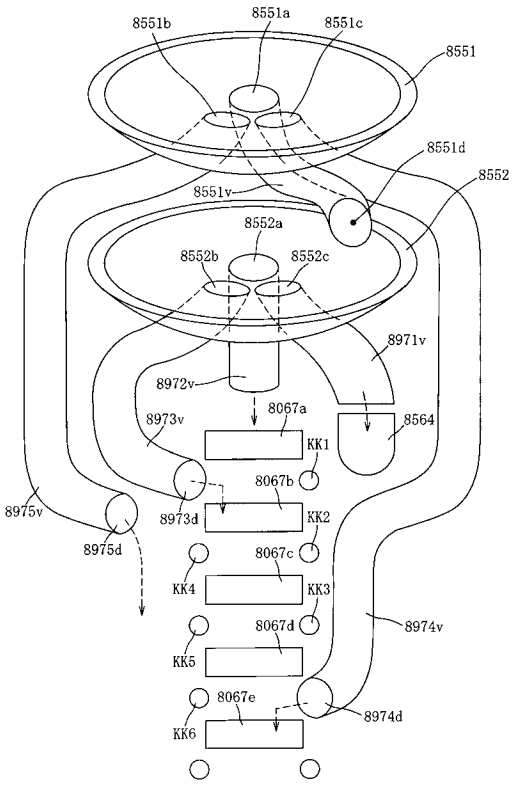
【図４３５】



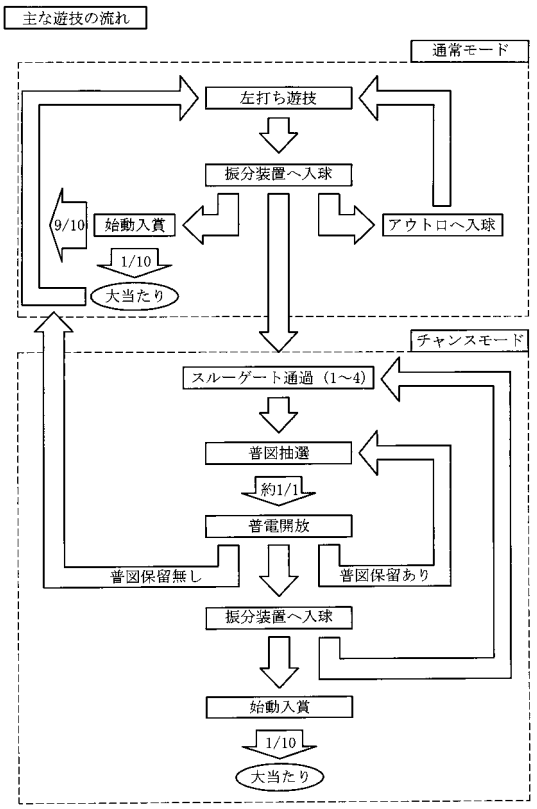
【図４３６】



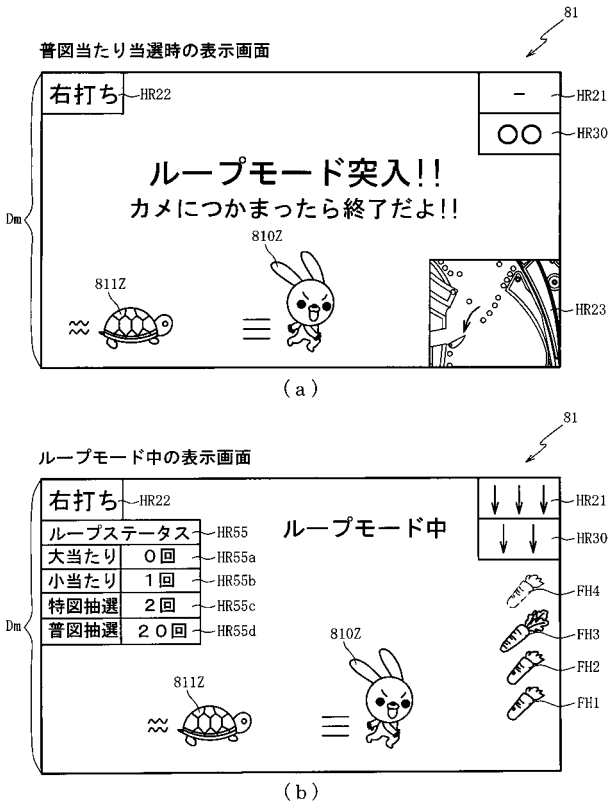
【図４３７】



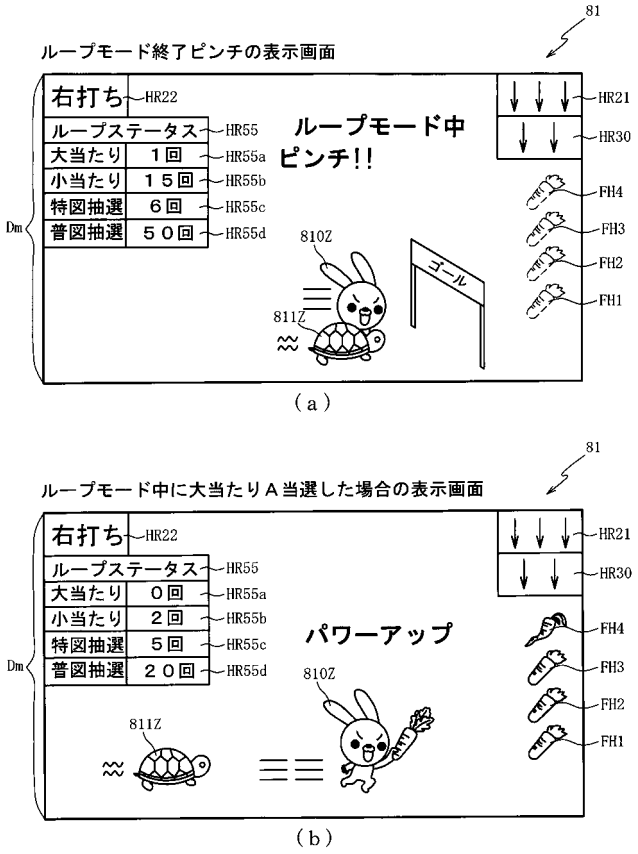
【図４３８】



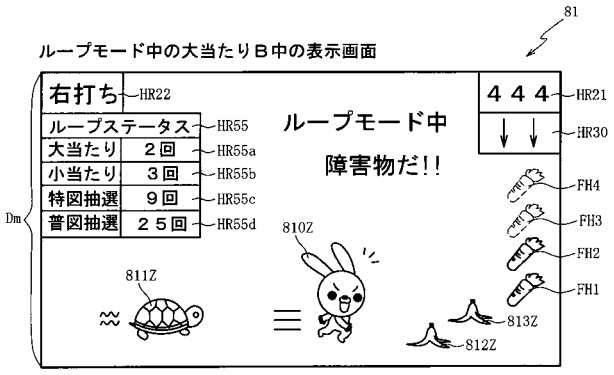
【図４３９】



【図４４０】



【図４４１】



【図４４２】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202ya
第１当たり種別選択テーブル	202yb
第２当たり乱数テーブル	202yc
変動パターン選択テーブル	202yd
普図変動パターン選択テーブル	202ye
第２当たり種別選択テーブル	202yf
小当たり種別選択テーブル	202yg
小当たり動作シナリオテーブル	202yh
普電動作シナリオテーブル	202yi

【図４４３】

202

第１当たり乱数テーブル202ya

(ａ)

抽選結果	第１当たり種別 カウンタ値(0～399)	
大当たり	0～39	202ya1
小当たり	200～399	202ya2
外れ	40～199	202ya3

202

第１当たり種別選択テーブル202yb

(ｂ)

大当たり種別	第１当たり種別 カウンタ値(0～99)	
大当たりＡ３１ (15R大当たり、下アタッカー)	0～4	202yb1
大当たりＢ３１ (8R大当たり、上アタッカー)	5～34	202yb2
大当たりＣ３１ (2R大当たり、上アタッカー)	35～99	202yb3

【図４４４】

202

第２当たり乱数テーブル202yc

(ａ)

抽選結果	第２当たり乱数 カウンタ値（0～239）	
当たり	0～238	202yc1
外れ	239	202yc2

202

変動パターン選択テーブル202yd

(ｂ)

抽選結果	変動種別 カウンタＣＳ１	変動種別	
大当たり	0～198	当たりロング変動 (40秒)	202yd1
外れ	0～198	外れショート変動 (0.1秒)	202yd2

202

第２当たり種別選択テーブル202yf

(ｃ)

普図当たり 種別	第２当たり種別 カウンタＣ６（0～99）	
普図当たりＡ３１ (開放パターンＡ３１)	0～74	202yf1
普図当たりＢ３１ (開放パターンＢ３１)	75～99	202yf2

【図４４５】

202

普図変動パターン選択テーブル202ye

抽選結果	普図保留数	変動種別 カウンタＣＳ２ (0～198)	変動種別
当たり	0～1	0～99	当たりショート変動Ａ (2秒)
		100～198	当たりショート変動Ｂ (3秒)
	2	0～99	当たりミドル変動Ａ (10秒)
		100～189	当たりミドル変動Ｂ (15秒)
		190～198	当たりロング変動Ａ (30秒)
	3	0～99	当たりロング変動Ｂ (60秒)
		100～189	当たりロング変動Ｃ (120秒)
		190～198	当たりショート変動Ｂ (3秒)
外れ	共通	0～198	外れショート変動 (0.1秒)

【図４４６】

202

小当たり種別選択テーブル202yg

小当たり種別	動作パターン	小当たり種別カウンタ Ｃ５(0～99)
小当たりＡ３１	上アタッカーショート	0～79
小当たりＢ３１	上アタッカーロング	80～84
小当たりＣ３１	下アタッカーロング	85～99

(ａ)

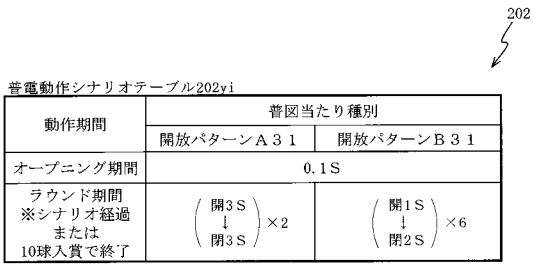
202

小当たり動作シナリオテーブル202yh

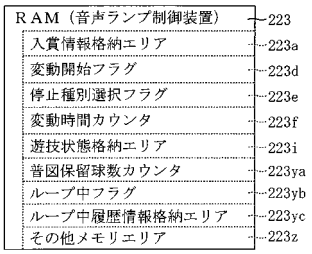
動作期間	小当たり種別		
	小当たりＡ３１	小当たりＢ３１	小当たりＣ３１
オープニング期間	0.1Ｓ		
ラウンド期間 ※シナリオ経過 または 10球入賞で終了	上アタッカー (開0.4Ｓ ↓ 閉4Ｓ)×4	上アタッカー 開1.6Ｓ	下アタッカー 開1.6Ｓ
エンディング期間 (球はけ期間)	1Ｓ		

(ｂ)

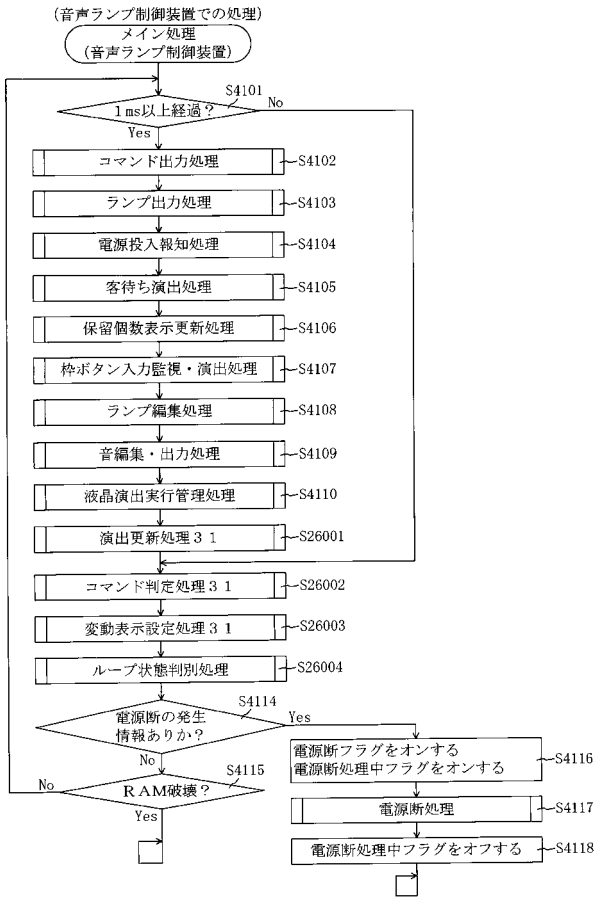
【図４４７】



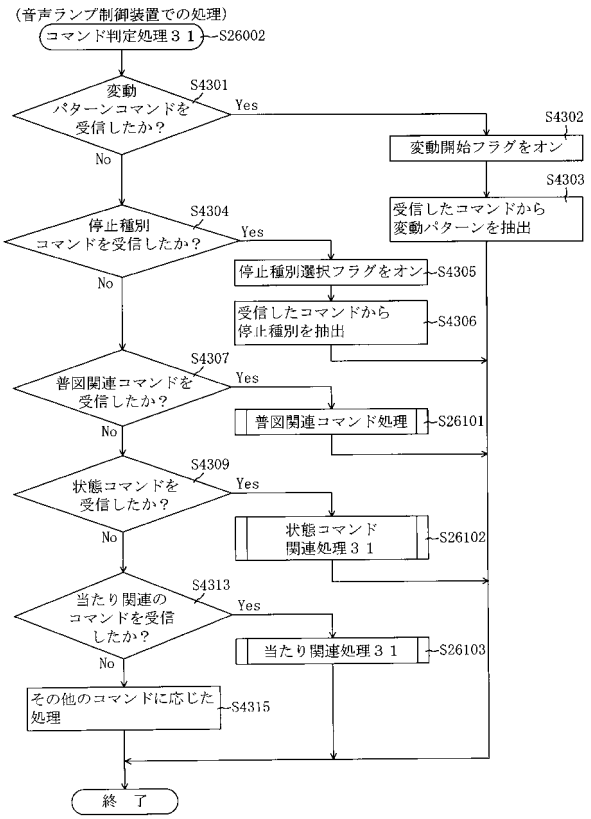
【図４４８】



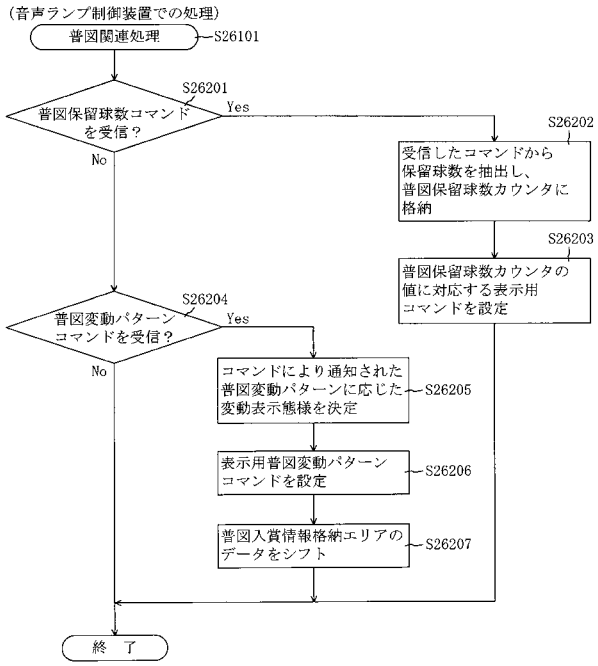
【図４４９】



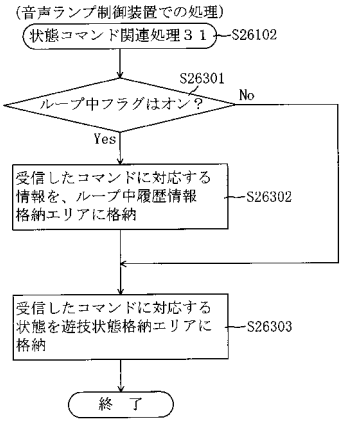
【図４５０】



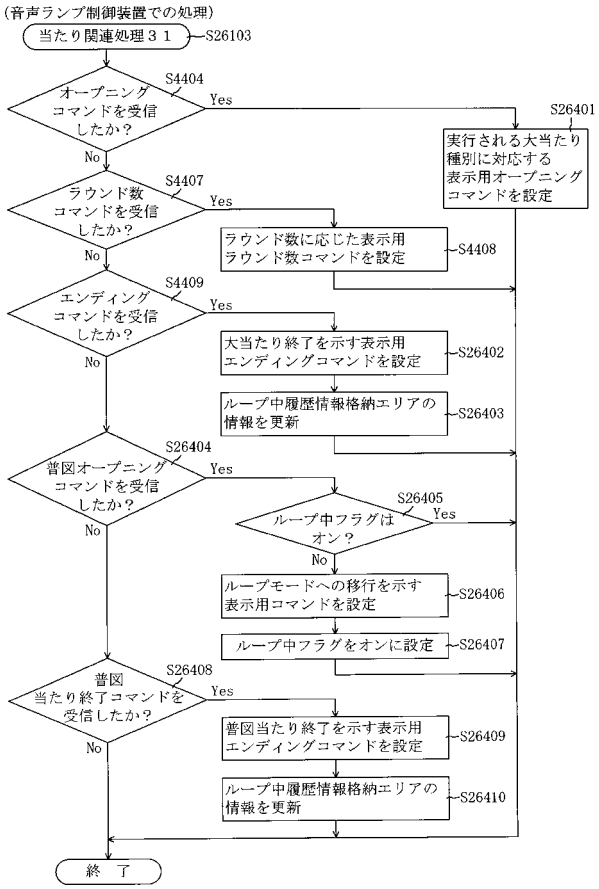
【図４５１】



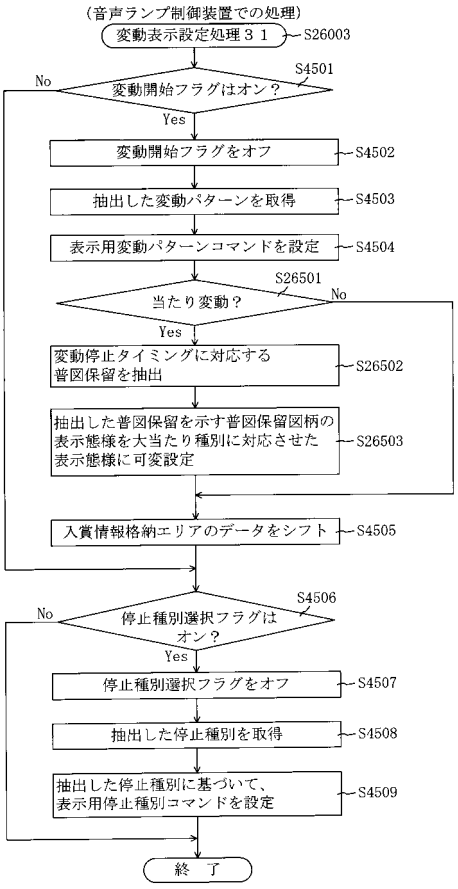
【図４５２】



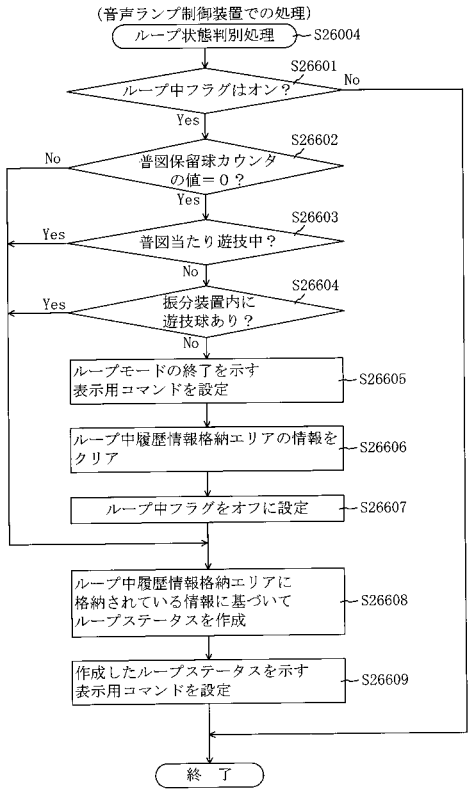
【図４５３】



【図４５４】



【図４５５】


(音声ランプ制御装置での処理)
ループ状態判別処理
S26004
S26601
ループ中フラグはオン？
No
Yes
S26602
普図保留球カウンタの値＝０？
No
Yes
S26603
普図当たり遊技中？
Yes
No
S26604
振分装置内に遊技球あり？
Yes
No
ループモードの終了を示す表示用コマンドを設定
S26605
ループ中履歴情報格納エリアの情報をクリア
S26606
ループ中フラグをオフに設定
S26607
ループ中履歴情報格納エリアに格納されている情報に基づいてループステータスを作成
S26608
作成したループステータスを示す表示用コマンドを設定
S26609
終　了